

Hiisi: Paikasta olennoksi

Historiallisesta hiidestä populaarikulttuurin olennoksi

Lari Lindholm

Pro gradu -tutkielma

Filosofian Maisteri, folkloristiikka

Historian-, kulttuurin- ja taiteidentutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

huhtikuu 2025

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä

Pro gradu -tutkielma

Filosofian maisteri, folkloristiikka

Lari Lindholm

Hiisi: paikasta olennoksi. Historiallisesta hiidestä populaarikulttuurin olennoksi.

Sivumäärät: 70 s.

Hiisi on kokenut folkloristiikan oppihistorian aikana useita merkityksen muuttumia. Sitä on tutkittu aina Mikael Agricolan ajoista lähtien, jolloin se ensimmäisen kerran esiintyi kirjallisessa lähteessä 1551 kirjoitetun Daavidin psalmtarin esipuheen jumalainluetteloissa. Hiiden merkitykset ovat eläneet jumalolennosta uskomusolentoon, sekä lopulta alkanut paikallistua alkuperäisessä merkityksessään pyhänä paikkana muinaisuskossa. Nykyaikana se kuitenkin on elänyt vielä lisää varsinkin populaarikulttuurin parissa.

Tutkin miten hiisi-sanana esiintyy yhdessä populaarikulttuurin tuotteissa: pöytäroolipeleissä. Roolipelit ovat kokeneet viimeisen kymmenen vuoden aikana renessanssin, ja niistä on tullut yhä laajemmän yleisön harrastus. Nekin ovat siis muuttuneet 1970–1990-lukujen pienen piirin harrastuksesta suuren yleisön harrastukseksi lautapelien ohella. Pandemia muutti myös, miten ihmiset pystyivät roolipelaamaan ja suosiota kasvatti internetissä Online toimivat palvelimet, joiden välityksellä ihmiset pystyvät pelaamaan esimerkiksi ympäri maailmaa asuvien tuttujensa kanssa.

Keskityn tutkielmassani suomalaiseen fantasiagenren roolipeleihin ja tutkin esiintymiä suomennetuissa ja suomeksi alkujaan julkaistuissa pöytäroolipelikirjoissa. Tutkimuskysymyksenä on: miten hiisi esiintyy suomennetuissa tai suomalaisissa roolipelimaailmoissa. Käytän teoreettisena viitekehysenä 2015 lanseerattua folkloreskin teoriaa sekä analyysimetodina teoriaohjautuvaa sisällönanalyysiä, jonka teorian pohjaa hiiden muutoksesta tehtyihin oppihistoriallisiin tutkimuksiin. Aineistona minulla on suomennettujen tai suomeksi alkujaan julkaistut roolipelimaailman perus-sääntökirjat sekä niissä esiintyvät fantasiamaailman esittelyt. Pyrin etsimään hiisi-esiintymiä pelien maailmankuvauksista ja säännöistä tarkoituksena tarkastella, miten hiisi elää populaarikulttuurin tuotteen sisällä.

Tutkimukseni edetessä hahmotin neljä erilaista kategoriaa sille, miten hiisi esiintyy roolipelimaailmassa: 1) hiisi folkloreskina olentona, 2) hiisi esiintyy maailmassa merkittävän paikan nimessä, 3) hiisi käännökseenä ja 4) puuttuva hiisi. Jaottelin roolipelit löydösten perusteella kategorioihin. Suomalaisen kirjallisuuden seuran 1999 julkaisema Ultima Thule-roolipeli ei täysin sopinut tai jakanut piirteitä yhdenkään muun pelin kanssa, joten jätin tämän kategorioinnin ulkopuolelle, mutta pohdin asiaa mahdollisen viidennen kategorian kannalta. Viides kategorian pohdin sisältävän täysin kansanperinteeseen nojaavan roolipelin, jota muissa peleissä en ole nähnyt. Useasti pelit ovat kuitenkin hyvin vapaita ja fantasiagenren tyypillisesti kuuluvia, joissa on nähtävissä folkloren vaikutus, mutta jotka eivät kuitenkaan tarkemmassa tarkastelussa ole yhteen tiettyyn folklore traditioon liittyviä.

Analyysin aikana tein havainnon, että hiisi sanaa ei niin tiheästi esiinnykään peleissä, mitä olin alkujaan ensimmäisen hypoteesini pohjalta ajatellut. Myös havainnoksi tuli, että pelit, jotka pohjaavat oman maailmansa vahvemmin suomalaiseen kansanperinteeseen ja Kalevalaan käyttävät hiittä folkloreskina olentona, joka eroaa kansanperinteen hiidestä. Tämä yllätti, koska luulisi, että pelit, jotka haaluvat ottaa etäisyyttä Kalevalaan, kansanperinteeseen tai stereotyyppiseen länsimaiseen fantasiaan käyttäisivät hiittä vapaammin.

Aineistokorpuksen laajentaminen kattamaan enemmän roolipelejä laajentaisi kategorioita ja hioisi niistä tarkempia. Mutta pro gradututkielman laajuuden takia tämä ei tähän työhön ole mahdollinen. Myös muiden maiden fantasiagenren olentojen analyysi toisi tarkempaa kuvaa, miten roolipelit yleisesti käyttävät folkloreaineistoja. Muiden suomalaisten uskomusolentojen sisällyttäminen laajentaisi vielä enemmän kategorisointia ja analyysiä.

Avainsanat: roolipelit, kansanperinne, populaarikulttuuri, sisällönanalyysi

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
1.1	Tutkimuskysymykset	7
1.2	Mitä ovat pöytäroolipelit?	8
2	Teoreettinen viitekehys ja aiempi tutkimus	11
2.1	Populaarikulttuurin tutkimus	11
2.1.1	Folkloreski	12
2.1.2	Perinteen käyttö käsikirjoittamisessa sekä maailmanluonnissa	17
2.2	Historiallinen hiisi ja aikaisempi hiittä koskeva tutkimus	18
3	Tutkimusaineiston muodostaminen ja tutkimusmetodi	31
3.1	Aineiston esittely	32
3.2	Sisällönanalyysi	35
4	Hiisi roolipeleissä	37
4.1	Dungeons and Dragons suomennokset	39
4.1.1	1980–1990-lukujen käännökset	39
4.1.2	Lohikäärmeenluola ja Basic Fantasy Role-playing Game	40
4.1.3	Legendoja & Lohikäärmeitä, nykyaika	42
4.2	Ultima Thule ja Roudan maa	43
4.2.1	Ultima Thule ja hiisi	44
4.2.2	Roudan maa ja hiisi	45
4.3	Muut suomalaiset ja suomennetut roolipelit	49
4.4	Neljä kategoriaa	53
4.4.1	Hiisi folkloreskina olentona	54
4.4.2	Hiisi merkittävän paikan nimessä fantasiamaailmassa	56
4.4.3	Hiisi käännöksenä	57
4.4.4	Puuttuva hiisi	58
4.4.5	Entä Ultima Thule? Mahdollinen viides kategoria?	58
5	Yhteenveto	60
5.1	Hiiden esiintyminen roolipeleissä	60
5.2	Roolipelien tulevaisuus	62
5.3	Folkloreski pelitutkimuksessa	64

5.4 Lopuksi	65
Lähteet	66

1 Johdanto



Kuva 1: Hiisi (Ruotsalainen 2016, 152) Kuva: Lari Lindholm.

Vääräsäärinen, konkkanokkainen hiisi on liejunruskea tai sammaleenvihreä, ja sillä on kiiluvat silmät ja isot korvat. Hiidet ovat yleensä ihmistä pään mitalla lyhyempiä. Niillä on tarkka kuulo. Hiidet karttavat reilua tappelua ja suosivat enemmän kiusantekoa. Sukupuolia on vaikea erottaa toisistaan. Hiisilapset ovat näppäriä piiloutumaan. Hiidet puhuvat omaa kieltään, josta saattaa ymmärtää sanan sieltä ja toisen täältä: monet hiidet osaavat kuitenkin puhua auttavasti jotakin ihmisten kieltä, vaikka ne käyttävätkin paljon omia sanojaan. Hiidet asuvat yleensä perhekunnissa, mutta tyypillisesti ihmiset kohtaavat metsästäjä-rosvoilijaseurueen tai yksinäisen hiiden. Vielä tavallisempaa on ainoastaan kuulla hiisien hirnuva nauru. (Ruotsalainen 2016, 152.)

Näin kuvaillaan hiisi-olentoa Wille Ruotsalaisen vuonna 2016 julkaistussa *Roudan Maa* pöytäroolipelissä. Ruotsalaisen peli on kirjan takakannen mukaan ”*roolipeli kalevalaisesta Suomesta*”. Toisaalta *Roudan maa* ja muut pöytäroolipelit ovat populaarikulttuurin tuotoksia, sekä myös itse puhuisin taiteesta. Ruotsalaisen työ on fantasia-roolipeli, joten oikeanmaailman rajat ja ohjeet eivät siihen päde. Huomasin Ruotsalaisen kuvauksessa vain hyvin tuttuja piirteitä usean kansainvälisen roolipelin goblin-olennon kuvauksista:

Scrawny, spiteful, nimble and intelligent, a Goblin’s instinct for self-preservation should never be underestimated. Though cowardly, Goblins readily band together if this secures an overwhelming advantage in numbers. (Cubicle 7 Warhammer Fantasy Role-Play Corerules, 326.)

Forest Goblins are spindly, with nimble fingers; green skin; large, sharp noses; and sharper-still pointy teeth. Their eyes always gleam with wicked light. Individuals adorn themselves with warpaint, bits of bone, and brightly coloured feathers, the quills of which they often thrust directly into their skin. Forest Goblins tend to prefer weapons that let them stay far away from their enemies, such as spears and arrows, which they dip in the venom of their mounts. (Cubicle 7 2022, 14.)

These small humanoids have green or gray skin and large heads with wide ears. While some goblins are civilized and have worked hard to be considered upstanding members of humanoid communities, most are impetuous and vicious creatures who delight wreaking havoc. (Paizo Inc 2019, 180.)

Kuvauksissa huomaa samaa ja kun miettii kansanperinteen hiittä, niin se eroaa yllä kuvatuista olennoista aika lailla. Tutkielmani tarkoitus ei ole määrittellä mikä on oikeaa ja mikä väärää kansanperinteen käyttöä. Tuo kuvaus hiidestä ja vertaus kahden ulkomaalaisen sekä globaalien pelin kuvauksiin goblinista, vain laitto miettimään folkloristiikan näkökulmasta ja opintojeni seurauksesta hiittä sekä miten hiiden representaatio on ajansaatossa muuttunut. Warhammer-pelin maailman goblin ja Pathfinder goblin jakavat paljon samanlaisuuksia keskenään ja useasti fantasiassa goblinit kuvataankin tuolla tapaa.

Hiisi on alkujaan tarkoittanut muinaisuskossa pyhää lehtoa, uhrilehtoa ja pyhää paikkaa, mutta sen merkitys on elänyt jo historian aikana. 1551 lähtien hiittä on myös käytetty kuvaamaan ”uskomusolentoa yleisesti”. Tämä on johtunut Mikael Agricolan Daavidin psalttarin esipuheessa mainitusta jumalainluettelosta ja että hiisi esiintyy karjalaisten jumalten osassa jumalan merkityksessä. Tästä ovat useat tutkijat puhuneet sekä teorioineet ja pyrkineet osoittamaan mikä on ollut hiiden alkuperäinen merkitys. Vuosisatojen saatossa eri päätelmät ovat olleet vahvimpina ja toiset heikompina. Itse olen myös roolipeliharrastukseni pohjalta sekä fantasiasta kiinnostuneena nähnyt hiiden käyttöä englannin goblin-sanana suomennoksena ja varmasti itsekkin sitä tässä yhteydessä käyttänyt. Olen huomannut kuitenkin muutoksen omassa suhtautumisessa hiisi-sanahan perehdyttyäni tarkemmin hiiden historiaan. En enää mielusti käytä sitä goblinin käännöksenä, vaan käytän sanaa goblin, kun puhuin kyseisestä olennoista. Goblin sanana taipuu kuitenkin hyvin suomen kielen seassa ja olen nähnyt sitä käytettävänä tuossa muodossa myös suomenkielisessä roolipelissä (tarkemmin luvussa 4.3). Nämä taustat ovat lopulta johtaneet tämän tutkielman kirjoittamiseen. Työssä käytän myös goblin-sanaa rinnakkain suomen kielen kanssa, koska näen sen erottavan asian hiisi-sanasta.

Olen ollut kiinnostunut tästä muutoksesta sekä folkloristiikassa melko uutena käyttöön tulleesta folkloreskin käsitteestä. Lyhyesti sanottuna folkloreski on populaarikulttuurin synnyttänyt tämä termi kuvaamaan folklorenkaltaisuutta, jossa on folkloren ”hajua” (Lindfors, 2016).

Paneudun termiin myöhemmin tarkemmin. Tutkielmassani tarkastelen hiisi-sanan muutosta alkuperäisestä merkityksestään nykyaikaan, millaisia muutoksia tähän aikajanaan kuuluu ja minkälaisessa tilanteessa nykyisin kyseinen sana on. En pyri osoittamaan oikeaa tapaa käyttää sanaa, koska näen, että folkloreeseen kuuluu eläminen ja muuttuminen. Tutkielmani aiheet ovat vain omassa kiinnostuksessani hiiden elinkaaresta, sekä miten populaarikulttuuri on sen omaksunut omakseen.

1.1 Tutkimuskysymykset

Tutkielmassani selvitän, miten hiisi-sanankäyttö on ajansaatossa muuttunut. Tutkielmani pääkysymys on: *Millä tavoin hiisi esiintyy suomennetuissa ja suomalaisissa pöytäroolipeliopeissa?* Tämä kysymys jakaantuu pienemmiksi kokonaisuuksiksi:

- Missä yhteyksissä hiisi mahdollisesti esiintyy pelimaailmassa?
- Millaiseksi hiisi pelissä kuvataan tai esitetään?
- Onko hiisi-sanaa käytetty englannin kielen goblin-sanankäännöksenä?

Hiisi esiintyy aineistoni peleissä monessa erilaisessa asemassa (ks. luku 4). Puhekielessä nykyään hiisi esiintyy voimasanana ja myös sen esiintyminen on itselleni lapsuudesta tuttua esimerkiksi *Hui hai hiisi!*¹ televisio-ohjelman myötä. J. R. R. Tolkienin kirjojen (*Hobitti eli sinne ja takaisin* sekä *Taru sormusten herrasta* trilogia) suomennoksissa myös hiisi esiintyy käännöksenä goblin sanalle. Itselle on myös tuttuja kielivoimistelulorujen kautta kuten ”*vesihiisi sihihi hississä*”. Hiisi on elänyt ja elää juuri puhekielessä, mutta se eroaa alkuperäisistä tarkoituksistaan (ks. luku 2.1.). Englanninkielisissä fantasiaroolipeleissä goblin-olento on yksi tyyppisemmistä olennoista, joka esiintyy useasti eri peleissä. Yleensä ne ovat pieniä, harmaan tai vihreän värisen ihon omaavia, pitkänenäisiä sekä korvaisia ilkkurisia olentoja (kuten alussa esittelemissäni olento kuvauksissa näkyy). Pyrkimyksenä minulla tutkielmassani on selvittää, miten hiisi esiintyy suomalaisissa pöytäroolipeleissä, niin käännetyissä kuin kokonaan suomalaisen suomeksi tekemissä peleissä. Tulen käyttämään analyysissäni sisällönanalyysiä, joka on toiminut minulle tutkimusmetodinani. Siihen pohjaten olen käynyt läpi

¹ *Hui hai hiisi!* on Yle tv2 kanavalla esitetty lastenohjelma vuosilta 1999–2000, jossa kolme lasta on valittu auttamaan Hiisivuoren asukkaita. Heidän tehtävänä on ratkaista erilaisia pulmia ja tehtäviä luolastoksi lavastetussa studiossa. (Yle Areena: Hui hai hiisi).

aineistoani ja luonut analyysikokonaisuutta. Sisällönanalyysissä käytin *teoriaohjautuvaa analyysiä*, josta tarkemmin kyseisessä alaluvussa (luku 3.2.).

1.2 Mitä ovat pöytäroolipelit?

Viime vuosien saatossa pelitutkimus ja pelaaminen on noussut useasti esiin otsikoissa ja yleistyntynyt ihmisten arjessa. Hyvänä ajankohtaisena esimerkkinä voidaan pitää vuoden 2024 joulukaistua Jussi Ahlrothin artikkelia *Fantasiaseikkailusta huonoon seksiin asti ulottuva kulttuurin laji täyttää 50 vuotta ja on suosituimpi kuin koskaan*. Ahlroth mainitsee artikkelissaan Suomen Pelaajabarometri-kyselyn, jossa mainittu että 150 000 suomalaista pelaa roolipelejä aktiivisesti (Ahlroth 2024). Myös pelitutkimus on noussut isommaksi alaksi, josta esimerkkinä mainittakoon Suomen pelitutkimuskeskus *Centre of Excellence in Game Culture Studies*, joka on yhteistyö Turun, Tampereen ja Jyväskylän yliopiston tutkijaryhmän kanssa². Keskus kokoaa yhteen eri tutkimuksia sekä tutkijoita, jotka keskittyvät pelien tutkimukseen niin vanhoista retrokonsoleista uusiin konsoleihin, sekä muihin pelaamisen muotoihin³. Museokeskus Vapriikin pelimuseo kertoo myös pelaamisen ja pelien noususta laajemman yleisön harrastukseksi.

Viimeisen kymmenen vuoden aikana pöytäroolipelit ovat nousseet hyvinkin paljon esille mediassa (esimerkkinä mainittakoon Netflixin *Stranger Things* -sarja). Alkujaan pienen piirin hämärä harrastus on alkanut elämään populaarikulttuurin pinnalla ja varsinkin ”maailman kuuluisin pöytäroolipeli” *Dungeons and Dragons* on alkanut enemmän markkinoimaan peliä massalle tuomalla aloituspaketteja myyntiin esimerkiksi Target kauppoihin (Target.com *Dungeons and Dragons*). Alkujaan pelejä oli myynnissä postilistatilauksilla omakustanteina yksityishenkilöiltä ja myöhemmin 1980-luvun puolivälistä pienemissä harrastajien kaupoissa (Hieta 1996, 18). Nykyäänkin Suomessa roolipelejä myydään vain alan harrastuskaupoissa, kuten Fantasiapelit ja Puolenkuun pelit-kaupoissa. Prismoista tai Citymarketeista ei vielä löydy pöytäroolipelituotteita. Tämän hypoteesin testautin kirjoittamalla Citymarketin ja Prismen verkkokauppojen tuotteiden hakuun ”Dungeons and Dragons”, jolla ei löytynyt yhtään tuotteita. En kuitenkaan väitä, etteikö yllämainitsemani erikoiskaupat olisi laajemminkin tiedoissa, ne kuitenkin sijaitsevat hyvinkin keskellä kaupunkeja ja tarjoavat roolipelien lisäksi myös esimerkiksi lautapelejä, mangaa, miniatyyripelejä ja muita harrastus tuotteita.

² <https://coe-gamecult.org/about/>

³ Tarkemmin tutkimuksista: <https://coe-gamecult.org/category/blog/>

Roolipelit syntyivät 1960–1970-luvuilla harrastajien alettua luomaan J. R. R. Tolkienin Taru Sormusten herrasta kirjasarjan innoittamana pelejä silloisista historiallisia taisteluita jäljentävistä peleistä (Mackay 2001, 14–15). Näistä muunnoksista kuuluisimmaksi nousi Gary Gygaxin *Dungeons and Dragons*, joka ilmestyi 1974 Amerikassa. Suomeen roolipelit saapuivat vaihto-oppilaiden kautta 1970-luvun lopussa (Karvonen 2019, 3). Alkujaan roolipelit olivat pienen piirin harraste, jota saatettiin pelata vanhempien kellarissa tai jonkun jäsenen huoneessa.

Viimeisen kymmenen vuoden aikana kuitenkin roolipeleistä on tullut samalla tapaa laajan yleisön harrastus kuten lautapeleistä on myös muodostunut. Tätä edesauttaa kymmenen vuoden aikana yleistyneet pöytäroolipeli striimit esimerkiksi Twitch-palvelussa⁴, joissa mahdollisesti ääninäyttelijä porukkaa pelaa roolipelikampanjaa. Suurimpana vaikuttajan näistä mainittakoon *Critical Role*, joka koostuu Los Angelesissa asuvista ääninäyttelijöistä, jotka ovat monelle tuttuja videopeleistä tai animaatioista. *Critical Role* nousi suosioon jo ennen vuoden 2020 Covid19-pandemian alkua. He aloittivat ensimmäisen roolipelistriiminsä 2015⁵, jonka jälkeen he ovat keränneet koko ajan kasvavan katsojakunnan.

Covid-19 pandemia kuitenkin on saattanut vaikuttaa siihen, miten roolipelit ovat nousseet suosioon. Ihmiset pandemian takia olivat monessa maassa joutuneet lukkiutumaan kotiin ja ystäviä tai muita ihmisiä ei nähty kasvotusten. Jopa *Critical Role* ja muut roolipelistriimit alkoivat käyttämään hyväkseen monia netissä olevia virtuaalisia pelipöytäsimulaattoreita. Nämä simulaattorit ovat lisääntyneet kymmenen vuoden aikana, ja niitä löytyy ilmaisina tai maksullisina.

Esimerkki pelipöytäsimulaattorista voisin mainita Roll20 nimisen selaimessa toimivan sivuston, jota itsekin monesti olen käyttänyt. Roll20 tarjoaa työkalut pelinvetämiseen ja pelaamiseen. Sinne on ohjelmoitu useita pelisysteemejä edellä mainitusta *Dungeons and Dragons* pelistä muihin pöytäroolipeleihin. Käyttäminen on ilmaista, mutta tarjolla on myös premium-jäsenyyksiä (Roll20 Subscriptions). Tällaisten palvelujen myötä yhteydenpito ja pelaaminen helpottui huomattavasti, koska esimerkkinä käytetty Roll20 tarjoaa mahdollisuuden pelata täysin tuntemattomien kanssa ja tarjoaa hakukoneen avoimiin peleihin (Roll20 Game Search). Olen itse käyttänyt Roll20-palvelua, kun olen vetänyt ympäri Suomea asuville lukioystävälle

⁴ Twitch-palvelu on video striimaukseen tarkoitettu palvelin, jossa voidaan lähettää kuvaa omasta pelaamisesta tai muusta toimesta.

⁵ https://fi.wikipedia.org/wiki/Critical_Role

roolipelejä ja myös pandemia aikana vedin hetken Dungeons and Dragons kampanjaa Turussa asuvalle peliporukalle, koska kokoontuminen oli rajoitettua.

Pelaaminen roolipelissä tapahtuu eläytymällä ja kuvittelemalla oma hahmo esimerkiksi fantasiamaailmaan. Yksi peliporukasta on pelinvetäjä, joka suunnittelee tarinan sekä mahdollisesti maailman, johon pelaajien luomat hahmot kuuluvat. Suuremmaksi osaksi pelaaminen on kerrota, missä pelaajat kertovat, joko hahmoon eläytyen, tai sanallisesti mitä aikoivat missäkin tilanteissa tehdä. Pelinjohtaja kertoo ja kuvailee miten maailma, ja olennot siellä reagoivat pelaajien tekemisiin. Välillä heitellään erilaisia noppia, jotka tuovat peliin pelielementin ja yllätyksmomentin. Onnistuuko hahmo asiassa mitä on yrittämässä? Vai epäonnistuuko siinä ja täten aiheuttaa uusia juonikuvioita tai tapahtumasarjoja peliin? Noppien käytön kuuluu lisää draamaa, koska heiton aikana jännitettään onnistuuko hahmo saavuttamaan tavoitteensa.

Olen itse ollut roolipelaaja vuodesta 2007 asti, jolloin isoveljeni esitteli minut hänen ystäväilensä, jotka olivat veljeni kanssa pelanneet jo 1990-luvulta alkaen. Roolipelaaminen täten vahvistui minun omaksi lempiharrastukseksi jo vuosia sitten. Täten olen sisäpiiriläinen, mutta näen, että aiheeni rajauksen takia tästä ei ole haittaa. Tutkin kuitenkin, miten kansanperinnettä käytetään roolipelimaailmoissa ja sisäpiiriläisyyteni ei tule esteeksi. Päinvastoin näen opintoni ja harrastukseni hyvin keskenään toimiviksi ja laajan tietämykseni avulla pystyn hahmottamaan asioita, mitä ilman tietoa esimerkiksi kansaperinteestä omaava henkilö ei pakosti pystyisi huomaamaan. Tiedostan, että pöytäroolipelit ovat populaarikulttuurin tuotos, jotka lainaavat monesta eri lähteestä asioita. Tämä vaikuttaa siihen, miten asiat esitetään.

2 Teorettinen viitekehys ja aiempi tutkimus

Tutkielmani tulee olemaan populaarikulttuurin tutkimusta, keskittyen yhteen populaariin viihdetuotteeseen eli fantasia roolipeleihin. Käsittelen tässä luvussa aluksi, miten populaarikulttuuri on ollut osa folkloristiikan kenttään jo vuosia. Rakennan teoreettisen viitekehysesni 2015 vuonna lanseeratun folkloreskin termin ympärille (josta tarkemmin 2.1.1. luvussa). Tulen pohtimaan myös, kuinka roolipelimaailmojen kehittäminen on käsikirjoittamista ja tähän pohjaan luvun 2.1.2. jossa keskityn juuri perinteen käyttöön käsikirjoittajan työssä. Luvun loppuksi käyn läpi oppihistoriallisen katsauksen hiisi-sanan merkitysten muutoksesta. Tämä tulee olemaan analyysini pohja ja ilman sitä sanan elämää on vaikea käsitellä.

2.1 Populaarikulttuurin tutkimus

Folkloristiikan parissa on jo pitkään tutkittu folkloreaiheiden siirtymistä populaarikulttuuriin. 1970-luvulla oli vielä tutkijapiireissä tapana erottaa massakulttuuri omaehtoisen ja aktiivisen kansankulttuurin vastakohtaksi. Nähtiin, että populaarikulttuurin ja median välittämät aiheet sekä ominaisuudet eivät olleet oikeaa folklorea, vaan niistä käytettiin nimityksiä *medialore*, sekä Matti Kuusen vuonna 1974 lanseeraama *poplore* (Kuusi 1974, 11–23). Nähtiin siis, ettei populaarikulttuurin tuottamat tuotteet olleet aitoa folklorea vaan ”epäaitoja”. Samoihin aikoihin nähtiin, että elokuvat ja TV tulee syrjäyttämään aidon kansanomaisen folkloren, vaikka 1980-luvulla tehtyjen tutkimusten tulos osoitti, ettei ne olleet vähentäneet kuluttajien luovuutta. (Koski 2023, 19.)

Folklore aiheiden tutkimus populaarikulttuurissa oli pitkään alkuaikoina vain niin sanottua *motif spotting* tutkimusta. *Motif spottingissa* tarkoituksena on tunnistaa folklore aiheita esimerkiksi kirjoista, elokuvista ja tv-sarjoista. Suurimpana kohteena ovat olleet lastensaduista tehdyt filmatisoinnit, joita esimerkiksi Disney tuotti. Tämän avulla on pyritty osoittamaan, miten populaarikulttuurin tuotteet ovat hyödyntäneet kansanperinteen kuvastoa, sankaritarihoiden motiiveja ja nykytarinoiden aiheita. Tutkijat ovat muodostaneet kategorioita, joissa ovat listanneet elokuvia, jotka perustuvat tiettyihin folkloreaiheisiin tai yleisesti folkloreen. (Koski 2023, 19; Hovi 2023, 62–63.) Tarkemmin motif-spottingia elokuvissa on käsitellyt Mikel Koven vuonna 2003 artikkelissaan *Folklore Studies and Popular Film and Television: A Necessary Critical Survey*. Tämä oli myös alkupiste, josta Michael Dylan Foster aloitti *folkloreskin* kehittelyn (Foster 2016a, 3).

Suurin muutos populaarikulttuurin ja folkloren tutkimuksen yhtenäisyydestä on alkanut vasta 1990-luvulta lähtien. Tuohon aikaan alettiin tutkimaan yhä enemmän digitaalisen folkloren muotoja ja näkemään populaarikulttuuri samanlaisena toimintatavaltaan ja rakenteeltaan. Se vastaa samanlaisiin tarpeisiin mihin folklore aikoinaan on vastannut. (Koski 2023, 19–20.) Muutos on toisaalta mielestäni ymmärrettävissä 90-luvulla lisääntyneen median käytön ja hiljalleen muodostuneen internetin takia. Mediasta oli syntynyt tuolloin jo hyvin yleinen tapa ajanviettoon ja arkikäytökseen. Omalta osaltani en pysty eroittakaan edes itseäni mediankäytön elinkaaresta, koska olen elänyt sen kanssa syntymästäni asti.

1900-luvun lopulla digitalisaatio tehtiin merkittävä edistysaskel tietokoneiden ja internetin myötä, joiden ansiosta laajempia sekä maantieteellisesti kaukana toisistaan olevia yhteisöjä alkoi syntyä. Tämän myötä kuvien ja folkloren jakaminen sekoittui tiiviimmin populaarikulttuuriin kiinni ja populaarikulttuuri sitoutui tiukemmin vernakulaariin käyttäytymiseen. Tätä on kutsuttu osallistavaksi käännteeksi. (Koski 2023, 21–22.) Vuosituhannen vaihteessa koteihin alkoi yleistymään tietokoneet ja internet. Meidänkin perheeseemme saapui ensimmäinen pöytäkone 2000-luvun alussa. Meille myös alettiin heti kolmannesta luokasta alkaen opettamaan ATK-taitoja koulussa. Näiden avulla jokaisen tavallisen ihmisenkin on ollut helppoa osallistua aktiivisemmin kulttuurin tuottamiseen ja yhteiskunta vaikuttamiseen. Sain myös ensimmäisen matkapuhelimeni 90-luvun lopussa. Aloin täten olemaan yhä enemmän yhteydessä muihin. Nykyään elämää ei voi juurikaan mielestäni erottaa yhteydessä olosta, koska kaikki ovat somessa, sekä yhteyden saaminen toiselle puolen maailmaa käy silmänräpäyksessä.

Yhteisöt, joita syntyi netin yleistyessä ja kotikoneiden saapuessa koteihin, ovat edesauttaneet vernakulaarin ja omaehtoisen kulttuurin leviämässä. Populaarikulttuuri ja folklore ovat nykyisin erottamattomasti yhdessä toisiinsa. Myös yhteyden saaminen vaikka toisella puolen maailmaa asuvaan tuttuun tai yhteisöön on kaikkien käsien ulottuvilla, joten tarinat, kuvat ja muut leviävät hetkessä. Toki osa näistä jää hetkeksi vain eloon ja katoaa sen jälkeen, kun taas osa elää pitempään.

2.1.1 Folkloreski

Folkloreski on terminä moniulotteinen. Pääasiassa sillä tarkoitetaan sitä, miten populaarikulttuuri lainaa useista eri folklore traditioista elementtejä ja muodostaa niistä uuden kokonaisuuden. Tämän kokoamisen myötä populaarikulttuurin tuotteessa esiintyvä folklore saa ”autenttisuuden” tunnelman, vaikka se ei pohjaa yhteen traditioon tai edes ole ”oikea” folklorellinen

ilmiö. Michael Dylon Foster lanseerasi termin kirjassa *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World* (2016). Foster huomasi tutkiessaan Studio Ghiblin elokuvissa kuvattua folklorea, että elokuvissa kuvattu folklore on enemmänkin yhdistelmää monesta traditiosta, kuin suora viittaus tiettyyn traditioon. Tämä yhdistelmä luo kuluttajille kuvan autenttisesta folkloresta. (Foster 2016a, 3–6.) Folklorenkaltainen on asian, ilmiön tai tuotteen ominaispiirre, aksentti tai tunnelma folkloresta: “In a popular culture product, the folkloresque is the retention of this character— an odor, an accent, a know-it-when-you-see-it quality— of folklore.” (Foster 2016a, 11). Kyseessä on siis vernakulaari näkemys folkloresta.

Folkloreskin termi luotiin sen takia, että saadaan työvälinetermi kuvaamaan sitä, miten folklore ja populaarikulttuuri toimivat yhdessä ja kuinka ne vaikuttavat toisiinsa. Termillä pystyisi myös puhumaan kummankin erojen ongelmista. (Foster 2016a, 4.) Termillä pyritään myös tutkimaan fakelorea (Tieteen termipankki: Fakelore, 2025) ilman epäaidoksi sävyttämistä ja täten saamaan keino puhua tästäkin asiasta ilman jyrkkää rajanvetoa aidon ja epäaidon välille (Foster 2016a, 8–9). Fakeloren termin esitteli 1950-luvulla Richard M. Dorson. Dorson loi termsinä erotteluksi aidon kentällä kerätyn suullisen folkloren ja uudelleenkirjoitetun materiaalin välille. Termi on erittäin latautunut, koska jakaa materiaalit epäaitoon ja aitoon. Fakelore on vaikuttanut folkloristiseen tutkimukseen koko 1900-luvun jälkipuoliskon. (Tieteen termipankki: Fakelore, 2025.)

Foster (2016a, 9) nostaa artikkelissaan esille sen, että huomiota myös pitäisi kiinnittää siihen, mitä ihmiset ajattelevat ja tuntevat folklorena. Siinä ei haittaa onko asia yhdistettävissä johonkin yhteen traditioon vai onko se vain folkloreskia. Hän mainitsee, että jos kuluttajat ostavat folkloreskin tuotteen niin he ostavat sen juuri sen viittauksen takia, jonka näkevät folklorena (Foster 2016a, 10–11).

Foster jakaa folkloreskin kolmeen eri kategoriaan (Foster 2016a, 15), integraatio (*integration*), kuvaus (*portrayal*) ja parodia (*parody*). Oma tutkielmani sijoittuu integraation kategoriaan. Pyrkimyksenä on vertailla kansanperinteessä esiintyneen hiiden sekä sitä, miten se esiintyy tai kuvataan populaarikulttuurituotteen (pöytäroolipelimaailmat) sisällä. Pöytäroolipelit lasketaan populaarikulttuuriin ja alkujaan pöytäroolipelit ovat tulleet Suomeen vaihto-oppilaiden kautta ulkomailta (Karvonen 2019, 3). Tämä tarkoittaa, että ensimmäiset roolipelit ovat ulkomailta saapuneita kuvauksia maailmoista ja olennoista, joten miten tämä on vaikuttanut suomalaisen populaarikulttuurin roolipeleihin, koska pelien syntysijat ovat Yhdysvalloissa.

Ensimmäiset roolipelimaailmat täten ovat vahvasti yhdysvaltalaisen näkökulman kautta syntynyt mahdollisesti.

Integraatiolla tarkoitetaan tapaa, jolla populaarikulttuuri nitoo folklore motiiveja yhteen luoden kuvan, että tuote näyttää liittyvän suoraan yhteen tai useampaan traditioon. Käytännössä tämä on siis sitä, että populaarikulttuurin tuotteen tekijä on hyödyntänyt piirteitä ja motiiveita eri traditioista. Tämän yhdistelyn myötä on syntynyt piirre, joka näyttäisi olevan folklorea, mutta tarkemman tarkastelun alla huomataan, että se ei ole sitä. Tekijä on vain luonut eri paloista ominaispiirteen, joka tuntuu folkloreelta.

Foster pohtii tätä ilmiötä tutkiessaan japanilaisen animaatiostudion Studio Ghiblin elokuvissa *Pom Poko* (1994) ja *Henkien kätkemä* (2002) esiintyviä folkloreaiheita ja miten nämä, suurelle yleisölle folklorena näyttäytyvät piirteet eivät aina ole peräisin yhdestä traditiosta. (Foster 2016b, 41–59.) Tekijät ovat siis lainanneet erilaisia paloja eri traditioista. He ovat käyttäneet materiaaleja ja elementtejä, jotka on todettu populaarikulttuurin kuluttajien toimesta rakastetuiksi ja pidetyiksi (Foster 2016a, 22) ja niitä yhteen nivomalla ovat luoneet asian, joka tuntuu kuluttajista aidolta folkloreelta.

Foster huomioi, että folkloreski tuote on yleisesti pidetympi kuin suoraan folkloren esitys yhdestä traditiosta. Tästä hän käyttää esimerkkinä *Pom Poko* -elokuvaa. Hän huomio elokuvassa, että se perustuu täysin japanilaiseen kansanperinteeseen ja sen tarinoihin. (Foster 2016b, 44–46.) *Henkien kätkemä* oli kansainvälinen menestys, kun taas *Pom Poko* ei menestynyt niin hyvin kansainvälisillä markkinoilla. (Foster 2016b, 57–58.) *Pom Pokoa* kutsuttiin omituiseksi animaatioksi ”mitä ikinä on tehty” (Foster 2016b, 58). Syy tähän on se, että elokuvan elementit vaativat tarkkaa tuntemusta tietystä folklore traditiosta (tässä tapauksessa Japanin kansantarinat ja historia), kun taas *Henkien kätkemän* epäselvä viittaus (*fuzzy allusions*) erilaisiin maailmalla tunnettuihin traditioihin tuntuu aidolta laajemman yleisön mielessä (Foster 2016b, 58).

Aion itse pohtia työssäni juuri roolipelien folkloreskia integraatiota. Syynä tähän on se, että olennot, joita peleissä esiintyy, kumpuaa useasta perinteestä. *Dungeons & Dragons* roolipelissä voidaan törmätä niin sfinkseihin kuin myös enkeleihin ja demoneihin. Raja olennot kuitenkin suomalaisessa roolipeleissä esiintyvään hiiteen ja globaalin roolipeliskenen goblinolentoon.

Fantasiassa genrenä on tapana yhdistellä historiallisia kansan traditioita ja keksittyjä traditioita keskenään. Myös erilaisten kulttuurien tapojen yhdistäminen toisenlaiseen ympäristöön on fantasiassa olemassa. Folkloresta ja folkloreskista materiaalista kirjoittajat saavat materiaalia maailmaansa, johon ovat sijoittamassa tarinaansa, ja täten saavat maailman tuntumaan aidolta ja eletyltä. (Evans 2016, 64.) Samaa voisi pohtia roolipelien ja pelinvetäjän suhteen. Pelinvetäjän tarkoituksena on luoda aidolta ja eletyltä tuntuva maailma, jossa pelaajahahmot asustavat ja seikkailevat. Tämän takia ammennan itse oppimistani tarinoista ja myyteistä, sekä pelimaailman omista tarinoista sisältöä. Tämä tuo mielestäni maailmaa lähemmäksi pelaajaa ja herättävät kiinnostusta. Jos maailma ei sisällä omia tarinoita, myyttejä, mysteereitä ja kulttuurien ominaispiirteitä, maailma tuntuu tyhjältä ja ei herätä kiinnostusta. Joskus tähän pitää vastata pelin edetessä improvisoimalla sisältöä ja näissä tapauksissa on hyvä, että tuntee.

Toki tästä voi lähteä miettimään, että eikö kyseessä ole silloin *fakelore*? Tarkoitukseni ei ole osoittaa, että fantasiagenren olennot olisivat tosia, vaan että miten ne yhdistävät eri traditioita luoden täten folkloreskin olennon. Koskaan kuitenkaan ei voi tietää miten keksitty olento alkaa elämään tulevaisuudessa. Hyvänä esimerkkinä tästä ja folkloreskin integraation kategoriasta on brittiläinen pixie-traditio⁶. Pixie-perinne on lähtöisin Anna Eliza Brayn (1790–1883) kirjoituksista, josta ne siirtyivät 1800-luvun loppupuoliskolla osaksi keijutraditiota. Sen jälkeen ne ovat olleet oma alalahkonsa keijuperinteessä. (Manning 2016, 81–85.) Myös pöytäroolipeleissä keijut on jaettu alalahkoihin. Keijut eivät kuulu suomalaiseseen perinteeseen siinä muodossa, missä ne kuitenkin nykyisin tunnetaan. Alkujaan keijukaiset on Suomessa olleet vain yleisnimen kaltainen nimitys kirkonväelle (Koski 2013, 139–141).

Osaksi integraation kategoriata voidaan myös laskea populaarikulttuurin supersankari-genre ja niistä tehdyt sarjakuvat. Sarjakuvat ovat syntyneet amerikkalaisten kiinnostuksesta sankarillisiin folk-tarinoihin (Peretti 2016, 110–111). Joten jo sarjakuvissa ja supersankari-genressä on selvä folkloreski puoli.

Kuvaus tarkoittaa folkloren ja folkloristiikan kuvaa populaarikulttuurissa. Tässä kategoriassa pääosassa on enemmän folkloristit ja ihmiset, jotka ovat tekemisissä folkloren kanssa, sekä miten heitä kuvataan populaarikulttuurin tuotteissa. Heitä kuvataan useasti esoteerisen tiedon hallussapitäjinä ja tutkijoina. Sekä seikkailijoina, joilla on mysteeristä ja salaista tietoa

⁶ Sana *pixie* kääntyy suomeksi keiju tai keijukainen, mutta tämä tuo ongelmia, koska *pixie* englannissa ja roolipeleissä on keijujen alalahko. Suomenkielinen sana *keiju* taas kääntyy englanniksi *fairy*, *pixie* ja *sprite* (sana-kirja.org käännös 25.11.2021)

maagisista maailmoista. (Foster 2016a, 16–17) Jeffrey A. Tolbert vertaa kuvaamisen-kategoriaa Alan Dundesin (1966) esittelemään metafolklorein käsitteeseen (Tolbert 2016a, 123)⁷.

Dundes esittelee metafolklorein kommentaarina, jossa aiheena kommentoi tunnettuja folklore kaavoja. Esimerkkeinä hän käyttää vitsejä vitseistä, joissa vitsin kaava on tunnettu, mutta metafolkloreellinen vitsi muuttaa huipentuman kommentaariksi. Dundes esittelee tunnetun kop, kop-vitsin metafolkloreellisen muodon, jossa koputuksia on vain yksi ja vastaus arvuutettavan kysymykseen ”Kuka siellä”, on ”mahdollisuus”⁸. Kommentaari tässä tulee toiseen folklorein muotoon, joka on sananlasku, tässä esimerkissä kyseessä on sananlasku ”opportunity knocks only once”. (Dundes 1966, 510.)

Kuten metafolklore kommentoi folklore perinteen kaavoja, niin folkloreski kuvaus kommentoi folkloristiikan alaa ja folklorea tutkimuksen kohteena populaarikulttuurissa. Tämä folkloreskin kategoria on tutkijoille kaikista paljastavin, koska siitä voi nähdä, miten populaarikulttuuri tulkitsee folklorein ja folkloristiikan. (Tolbert 2016a, 123.)

Esimerkkeinä Fosterin ja Tolbertin kirjassa annetaan kuvauksen-kategorialle, sitä miten kauhupelisarjat ja pelit yleisesti saattavat käyttää folkloreskia autenttisuuden tunteen saamiseksi (Tolbert 2016b, 125–143). Myös sitä miten satujen mallia voidaan käyttää fantasiamaailman kulttuurin luomiseen, kehittelemällä tarinaan omia satuja, kuten J. K. Rowling on tehnyt Harry Potter kirjasarjan viimeisessä osassa (Holl-Jensen & Tolbert 2016, 163–172).

Parodia nimitys folkloreskin kategoriana on Michael Dylan Fostersin idea. Hän painottaa, ettei tarkoita koomisessa mielessä parodiaa, vaan enemmän itsetietoisesta ja folklorein itseensä viittavasta jäljittelystä. Parodia voi esiintyä kohteessa tahallisena karikatyyrinä tai esimerkiksi hahmon kommentaarina folklore perinteisiin. (Foster 2016a, 18.) Esimerkkinä folkloreskista parodiasta Foster käyttää Disney elokuvaa *Enchanted* (2007), klassikkona *Princess Bride* (1987) ja koko *Shrek*-elokuvasarjaa (Foster 2016a, 18–19).

Folkloreski parodia toimii vain, jos yleisö tuntee kyseisen folklore tradition. Parodia voi hyödyntää tradition kaavoja ja sitä, miten se toimii, mutta muokata niistä omanlaisensa kuvan. Jotta traditio toimii parodian työkaluna, on se tunnettava, että se herättää huvitusta yleisössä. Tähän kategoriaan lukeutuvat esimerkiksi vitsit vitseistä (Kelley 2016, 205–220), sekä

⁷ Alan Dundes, 1966 “Metafolklore and Oral literary Criticism”. *Monist* 50(4): 505-516

⁸ Knock!

Who’s there?

Opportunity (Dundes 1966. 510)

animaatiohahmon herääminen tajuamaan, että on osa satua ja alkaa hyödyntää genren stereotyyppioita omaksi avukseksi tarinan edetessä (Ellis 2016, 221–240).

2.1.2 Perinteen käyttö käsikirjoittamisessa sekä maailmanluonnissa

Roolipelien suunnittelua, niin kaveriporukoiden pelin vetäminen kuin myös virallisten roolipeli sääntökirjojen tekemistä, voi pitää käsikirjoittamisena. Kummassakin tapauksessa tekijä kirjoittaa ja luo maailmaa tai kuvaa maailmasta, johon roolipelin voi sijoittaa. Pelinjohtajana tämä tarkoittaa seikkailujen ja maailman historian suunnittelua, sekä esittelyä pelaajille, kun asia tulee pelissä eteen. Roolipeli kirjojen suhteen useasti, jokaisessa kirjassa on esiteltynä niin kutsuttu pelimaailma (*setting*). Pelimaailmaan on suunniteltuna yleensä kansoja, kaupunkia, historiaa, jumaluuksia ja myös juonikoukkuja, joita pelinvetäjä voi pelissä käyttää. Kummassakin tapauksessa siis ”käsikirjoitetaan” maailmaa tai tapahtumapaikkaa, joten näen tarpeelliseksi edes lyhyesti tutkielmani laajuuden kehystämänä tarkastella perinteen käyttöä käsikirjoittamisessa.

Perinteen käyttöä käsikirjoittajan näkökulmasta on tutkinut Eija Timonen (2004) väitöskirjassaan *Perinne käsikirjoittajan työkaluna: kansanperinteen transformoituminen eri medioihin käsikirjoittajan näkökulmasta – tapaustutkimus suomalaisen kansanperinteen muokkaamisesta lapsille ja nuorille*. Timonen tutkii työssään omia töitään ja miten hän itse on käyttänyt suomalaista kansanperinnettä erilaisissa töissään. Tutkimusmateriaalina hänellä on kolme erilaista työtä, jotka on ollut osana väitöskirja prosessia.

Kiinnostavin huomio Timosella oli, että kun kirjoitti Kainuuseen liittyviä tarinoita hän ei niihin sijoittanut peikkoja, koska peikkoperinne ei ole ollut kainuulaista perinnettä Valinnallaan hän ei halunnut olla luomassa identiteettiä, jota alueella ei ole ollut. (Timonen 2004, 75.) Väitöskirjassa tulee useasti esille transformaatio. Ajallisesti väitöskirja sijoittuu 1900-luvun loppuun ja 2000-luvun alkuun. Monet asiat miten Timonen on töissään luonut kansanperinteestä lapsille suunnattua opetusmateriaalia kuulostaa omaan korvaan siltä, miten Michael Foster määritteli folkloreskin. Toki kuten aiemmin mainitsin niin folkloreskin käsite on vasta syntynyt 2015.

Esimerkkinä tästä nostan Timosen tutkimuksessa mainitun aikuisten ja lasten perinteen. Alkuaan kansanperinteessä tarinat uskomusolennoista oli aikuisten perinnettä ja lasten perinne oli ”näkyvätöntä”. Timonen kuitenkin nostaa töissään lapsen pääosaan ja kirjoittaa tarinan tältä pohjalta. Toki hän korostaakin, että työnsä ovat lapsille ja nuorille suunnattuja, niin outoa

olisi loppujen lopuksi pitää aikuinen pääosassa työssä, johon lapsen pitäisi osata itsensä sijoittaa. Hän myös mainitsee, että on tuonut töihinsä huumoria enemmän, jota alkuperäisteksteissä ei juurikaan ole varsinkaan aikuisten ja lasten välillä tai pelkästään lasten huumoria. (Timonen 2004, 69–73) Nämä esimerkit ovat kuin suoraan Fosterin antamia esimerkkejä folkloreskin ”integraation” (engl. integration) kategoriassa, johon kuuluvat juuri esimerkiksi Hans Kristian Anderssenin tarinat sekä useat muut sadut (engl. fairy tales) (Foster 2016a, 15).

Timonen pohtii myös työssään sitä, että kansanperinne on yhden yhteisön sisällistä maailmankatsomusta ja maailmaa kuvaavaa perinnettä. Sillä kuvattiin maailman tapahtumia ja opetettiin arvoja. Perinne heijasteli yhteisön arvoja ja yksilöitä. Useasti ennen vanhaan yhteisö oli hyvin suljettu ja yksilöt saattoivat maalautua esimerkiksi huhujen pohjalta noidaksi. Tätä stigmaa ei pystynyt juurikaan muuttamaan ”kerran noita, aina noita”. (Timonen 2004, 64–65.) Kun yhteisöt alkoivat aueta ja kehitys niin valtio tasolla kuin myös teollisuuden tasolla alkoi leviämään, niin yhteisöt alkoivat helpommin saamaan uutta tietoa maailmasta. Tämän seurauksena perinteet alkoivat kadota. Timonen mainitsee perinteen muuttumisesta sen, että kun perinne ei enää anna mielekkäitä tulkinnan ja käsittelyn mahdollisuuksia, se unohtuu (Timonen 2004, 16). Näin perinteet ovat sitten ajansaatossa eläneet muuttaen alkuperäistä tarkoitusta paremmin tilanteeseen sopivaksi tai jos sillä ei ole enää käyttöarvo se unohdetaan. Hiisi on kokenut vastaavanlaisen muutoksen, josta tarkemmin seuraavaksi.

2.2 Historiallinen hiisi ja aikaisempi hiittä koskeva tutkimus

Miten hiisi-sanan merkitys on ajan mittaan sitten muuttunut? Yana Borodulina (2016) mainitsee Suomen ja sen sukukielten pro gradututkielmassaan *Suomalaisten uskomustarinoiden ylläluonnolliset olennot ja niiden nimityksien alkuperä* hiisi sanan käsittävän monenlaiset uskomusolennot ja on vaikea ymmärtää, tarkoitetaanko niillä yhtä ja samaa vai useampaa erilaista hiittä. Hän myös kirjoittaa, että hiisi on alkujaan tarkoittanut eri asiaa kuin olentoja. (Borodulina 2016, 49).

Hiittä sekä muinaisuskoa on kuitenkin tutkittu laajasti. Olen kuitenkin keskittynyt aiheen laajuuden ja tutkielman tavoitepituuden takia vain pieneen määrään tutkijoita eri aikakausilta. Myös pääasiani ei ole tehdä kattavaa historiaesitystä, koska se ei ole minun tutkielmani tarkoitus. Jo valitsemani tutkimukset ovat kasvattaneet työtäni. Näin tärkeimmäksi esitellä ennen 1900-lukua tehdyt tutkimukset ja teokset tarkemmin, koska ne ovat iso osa oppihistoriaa folkloristiikan alalla. Rajaus jättää mahdollisuuden palata aiheeseen myöhemmin. 1900-luvun alkupuoliskon tutkijoista oman tutkielmani kannalta merkityksellisimpiä ovat olleet Uno Harva

ja Martti Haavio. Harvan teoksista *Suomalaisten muinaisusko* on yksi kansanperinteentutkimuksen merkkiteoksista. Haaviolla taas on monta työtä, jotka käsittelevät suomalaista kansanperinnettä ja muinaisuskoa eri näkökulmista.

Suomalaisessa muinaisuskossa ja kansanperinteessä hiisi esiintyy aivan erilaisessa merkityksessä kuin mihin nykyisin olemme tottuneet. Tätä muutosta on tutkittu 1500-luvulta alkaen. Tutkimusten välilläkin hiisi on saanut erilaisia merkityksiä ja tulkintoja, joista on oppihistoriassa keskusteltu. Tulkinnat ovat tasaantuneet kuitenkin 1900-luvun loppuun mennessä, mutta vieläkin hiidestä on mahdollista tehdä tutkimusta ainakin populaarikulttuurin esityksiä pohdittien. Aiemmat merkitykset ja tulkinnat ovat vaihdelleet jumalolennosta uskomusolentoon yleisesti, mutta myös hiiden esiintyminen paikannimistöissä on ollut esillä, kun on pyritty johdattamaan alkuperäinen merkitys. Tähän oppihistoriaan ja muutoksien selityksiin perehdyn tässä luvussa.

Olen jakanut hiiden tutkimusesiintymiset alla olevaan taulukkoon aikajärjestyksessä. Tämä ei ole kattava luettelo, mutta olen toteuttanut sen oman tutkimuskirjallisuuden pohjalta luomaan helpommin kuvaa eroista. Käsittelem jokaisen tutkijan ja miten hän on hiittä käsitellyt. Taulukon jälkeen käsittelem hiisi-esiintymän ja tutkimukset aikajärjestyksessä aloittaen varhaisimmasta maininnasta, joka on 1551 Mikael Agricolan kirjoittaman Daavidin psalmtarin esipuhe. Esipuheessa Agricola esittelee Suomen heimojen jumaluuksia runomuodolla, luoden näin pantheonian niin hämäläisille kuin karjalaisille.

Taulukko 1: Hiiden tutkimusesiintymät folkloristiikan oppishistorian aikana aikajärjestyksessään.

Kuka	Milloin	Missä	Miten hiisi kuvataan?
Mikael Agricola	1552	Dauidin Psalmtari ("Daavidin psalmtari") suomennoksen esipuhe	" <i>Hiisi Metzeleist soi voitton</i> " Olento/Jumaluus
Kristian Erik Lencqvist	1782	<i>Suomalaisten teoreettisesta ja käytännöllisestä taikauksesta</i> (lat. <i>De superstitione veterum Fennorum theoretica et practica</i>)	Olento, jumaluus sekä yksi myyttillisistä Kalevan pojista. Myös voimasana
Christfrid Ganander	1789	<i>Mythologia Fennica</i>	Sanakirjan hakusanat liittyvät useasti olentoihin.
Matthias Alexander Castrén	1853	<i>Föreläsningar i Finsk mytologi</i> . (suomennettu 2016)	Paha olento, paha metsänjumala.
Julius Krohn	1887	Luennot, jotka koottu kirjaksi 1894: <i>Suomen suvun pakanallinen jumalanpalvelus</i>	Mainitsee kultti- ja uhripaikkojen nimistöissä hiisi-johdannaisia paikkoja.

Kuka	Milloin	Missä	Miten hiisi kuvataan?
Uno Harva	1948	<i>Suomalaisten muinaisusko</i>	Tutkii Agricolan jumalainluetteloa ja liittää hiiden olennoksi, paikaksi sekä mahdollisesti Tapion kanssa peitenimeksi.
Martti Haavio	1935, 1961, 1967	<i>Suomalaisen muinaisru- nouden maailma, Kuolema- tontten lehdot ja Suomalai- nen mytologia</i>	Teoksissa käsittelee hiittä useasti pyhänä paikkana tai uhrilehtona. Yhdistää sen myös olentoon ja jumaluuteen
Mauno Koski	1967 ja 1970	Hiisi-sanueen semanttinen tutkimus osat 1 ja 2	Käsittelee hiisi-sanana esiintymiä Suomen sukuisten kansojen paikannimistössä, sekä toisessa osassa suullisessa perinteessä
Veikko Anttonen	1996	<i>Ihmisen ja maan rajat: 'Pyhä' kulttuurisena kate- goriana</i>	Tutkii 'pyhän' ja 'hiiden' alkuperäisiä merkityksiä rajatermeinä.

Ensimmäinen kirjallinen maininta hiidestä on Mikael Agricolan vuonna 1551 julkaiseman Daavidin Psalmtarin esipuheessa oleva hämäläisten ja karjalaisten jumalainluettelo. Syytä siihen miksi Agricola sisällytti jumalainluettelon esipuheeseen ei tiedetä, mutta se saattoi olla yritys vieroittaa ja erottaa pakanuudenajan palvontamenot sekä palvonnankohteet kristillisestä perinteestä, sekä mitä pitäisi välttää. Luettelo myös osoittaa kiintoisasti Agricolan kiinnostuksen historiaa kohtaan, vaikka esityksen sävy olikin kristillisesti latautunutta. (Harva 2019, 1–2.) Mahdollisesti aineisto luetteloa varten on kerätty suullisesta perinteestä, koska perinnettä alettiin tallentaa runojen muodossa vasta 1700-luvulla, kun kirkko päästi loitsurunot pannasta. Vasta kyseinen keruu alkoi täydentää tarkemmin Agricolan kirjoittamaa runoa. (Haavio 2020, 1–2.)

Miten sitten hiisi esiintyy tässä ensimmäisessä ja merkittävässä kirjallisessa työssä? Hiisi kuvataan Agricolan runossa sanoilla: ”*Hiisi Metzeleist soi woiton*” (Harva 2019, 5). Tässä yhteydessä hiisi siis on kuvattu mahdollisesti jumaluutena, joka suojaasi metsän eläimiltä. Haavio käyttää tässä esimerkissä Martti Rapolan modernisoimassa kieliasussa käännettyä versiota (Haavio 2020, 1). Hiisi on myös sijoitettu karjalaisten jumaluuksien listaan, mikä on mielenkiintoista, koska myöhemmin ilmestyneet tutkimukset ovat osoittaneet, että hiisiä on tunnettu myös Länsi-Suomen suunnalla. Myös se, että hiisi on esitetty olentona, on mielenkiintoista. Kuinka paljon tämä lopulta on sitten vaikuttanut hiiden muutokseen ja ohjannut tulkintoja vuosisatojen aikana.

Agricolan luettelo toimi parin seuraavan vuosisadan aikana ainoana kirjallisena lähteenä muinaisuskosta. Luettelo sai osakseen paljon huomiota ja sitä käännettiin niin saksaksi, ruotsiksi

ja latinaksi. Pohjoismaat eivät olleet ainoat missä Agricolan Psalmtarin runomuodossa esitetty jumalainluettelo keräsi kiinnostusta, vaan myös Euroopassa Ranskassa asti luetteloa esitettiin (Harva 2019, 37). Tämä osoittaa kyseisen kirjoituksen tärkeyden tuon ajan muinaisuudentutkimuksessa, joka on myös harmi sen takia, koska kukaan ei tarkentanut luettelossa esiintyviä tietoja omien kokemusten tai tietojensa pohjalta. Tuohon aikaan ei näytä olleen kuitenkaan tapana laajentaa tutkimusta omilla tiedoillaan, vaan se pohjattiin suoraan jo kirjallisena olevaan lähteeseen (Harva 2019, 40). Tästä esimerkkinä Harva mainitsee Georgius Kihlin väitöskirjan ja muista lähteistä ilmi tulleen Kihlin mytologiatietoisuuden. Kihl ei lisännyt Agricolan luetteloa käsitellessään siihen mitään omaa kokemusta, vaikka esimerkiksi kirjeistä pystyi päättelemään, että Kihlillä oli tietoja ja perinnettä tallessa ainakin omassa päässään (Harva 2019, 34).

Käännökset ovat kirjoitettu lähes orjallisesti samassa järjestyksessä kuin Agricolan alkuperäisessä runossa. Muutamissa tapauksissa on järjestystä muutettu, kuten Sigfried Aronus Forsiuksen latinankielisessä käännöksessä, jossa karjalaisten jumalat ovat asetettu ensiksi ja samaisessa tekstissä myös korostetaan Ukkoa sekä tämän puolison merkitystä (Harva 2019, 22–23). Forsiuksen teksti on hyvä esimerkki juuri siitä millaisia muokkauksia uudelleen julkaisut ja analyysit ovat pitäneet sisällään. Hän myös esittää hiiden susien ja karhujen ajajana, mitä vastaa Agricolan runossa aiemmin mainittu: *Hijsi Metzeleist soi woiton* (Harva 2019, 24).

Porthanin aikana vasta alettiin kiinnostumaan perinteen keräämisestä ja tämä lisäsi mytologian tuntemusta. Tähän asti Agricolan luettelo oli ollut ainoa lähde. Porthanin ajan tärkeimmistä töistä mainittakoon Christfried Gananderin *Mythologia Fennica*, joka puhutteli varsinkin turkulaisia romantikkoja kuten C. A. Gottlundia, A. I. Arwidssonina ja Reinhold von Beckeriä, jotka lähtivät keruumatkoille laajentamaan mytologiatallenteita (Haavio 2020, 4). Ganander oli Porthanin tärkein työtoveri ja seuraava askel mytologiantutkimuksen heräämisessä juuri edellä mainitun teoksensa takia. *Mythologia* on teoksena lähempänä sanakirjaa, kuin tutkimusta. Se erottelee uskomusolennot aakkosjärjestyksessä ja avaavat näiden taustoja ja kuvauksia⁹.

Hiisi on Gananderin *Mythologiassa* kuvattuna kahdellakymmenellä eri hakusanalla. Suurimaksi osaksi hiiteen liittyvät hakusanat koskevat erilaisia olentoja, kuten hiiden heimolaisia ja muita olentoja tai eläimiä (esim. kissa, hevonen, lintu). Itse hiisi-sanana selityksissä päällimmäisinä nousee esille jumala tai jumalatar merkitys, sekä maininta vahvasta jättiläisestä

⁹ Olen itse käyttänyt Salakirjat-kustantamon teoksen suomennosta vuodelta 2016.

(Ganander 2016, 43). Jumaluus- sekä jättiläismerkityksessä hiiden tehtävänä oli ajaa susia ja karhuja takaa, kuin lampaita, mutta olennon tehtävä oli myös antaa rauhaa metsän eläimiltä, vaikka itse olikin hirveä ja pelottava. Tässä huomaa edelleen Agricolan listan vaikutuksen hiiden tulkintoihin ja siihen, missä merkityksessä se on saattanut olla 1700-luvulla. Samassa kohdassa Ganander kyllä luettelee myös hiiden tarkoittavan hornan tai helvetin kaltaista paha paikkaa, mutta pyhiin lehtoihin tai uhripaikkoihin hiittä ei liitetä, vaan tähän liittyy sanakirjan ”Metsistö” (Ganander 2016, 104).

Ganander jäänyt ikävä kyllä useasti Porthanin varjoon ja esitetty aina vain ”Porthanin apulaisena”. Vielä nykyisinkin Ganander etsii omaa paikkaansa suomalaisessa mytologiatutkimuksen piirissä, vaikka hänet tulisi nostaa Porthanin rinnalle samaan arvoon (Pentikäinen 2016a, 181). Mythologia Fennican oli tarkoitus olla Gananderin työstämän suomenkielisen sanakirjan osana, mutta jäi hänen ainoaksi pääteokseksi 1700-luvulla (Pentikäinen 2016a, 187). Luodessaan kuvaa suomalaisesta mytologiasta Ganander noudattelee kuitenkin vallinnutta kuvaa Kreikan Olympos ja Skandinaavien oman pantheonin mukaan, tehden vertailuja hahmoista sekä paikoista. Hän myös vertaili Raamatun hahmoihin mytologiassa esiintyviä piirteitä. Tätä hän kuitenkin epäili tutkijana, vaikka olikin pappi ammatiltaan. (Pentikäinen 2016a, 191–195.) Ganander laajensi myös pyhä-käsitettä hiiden laajaperäisessä käsittelyssään (Pentikäinen 2016a, 199). Pentikäinen Mythologian 2016-laitoksen jälkiartikkeleissa vertaa Ganandera Lönnrotiin ja jopa kutsuu tätä ”Lönnrotiksi ennen Lönnrotia” (Pentikäinen 2016a, 203). Tästä on mahdollista nähdä, kuinka suuren merkityksen hän on siis jättänyt mytologiatutkimukseen ja tuonut siihen lisää sitten Agricolan aikojen.

Olen ottanut Gananderin tarkempaan tarkasteluun kielellisistä syistä. Suurin osa Porthanin töistä on oman tietoni perusteella julkaistu vain ruotsiksi tai latinaksi, joihin pro gradu-tutkimuksen laajuus ei riitä. Ainoan teoksen, jonka olen löytänyt, on Iiro Kajannon vuonna 1982 koostama ja kääntämä ja Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran julkaisema teos *Henrik Gabriel Porthan. Valitut Teokset*. Teoksessa kuitenkin ei ole kokonaisuudessaan Porthanin merkkityötä *De Poësi Fennicaa* vaan se on nopeasti Kajannon itse käsittelemä pintapuolisesti. Teokseen on kuitenkin painettu toinen Porthanin ajan mytologiatutkimukseen liittyvä merkkiteos nimittäin Christian Eric Lencqvistin väitöskirja vuodelta 1782 *Vanhujen suomalaisten teoreettisesta ja käytännöllisestä taikauskosta*.

Käsittelen Porthanin ja Lencqvistin yhdessä pintapuolisesti. Syynä tähän on edellä mainitut teosten vähyys itselle toimivalla kielellä, mutta myös se, että kuinka paljon Lencqvistin työstä

on ollut Porthanin itsensä kirjoittamaa tai sanelemaa. Tämän takia kyseinen teos onkin valittu ja sidottu kiinni osaksi Porthanin koottuja teoksia. Näyttää siltä, että 1700-luvulla on vallinnut hyvinkin erilainen tapa väitöskirjojen kanssa, kuin mitä nykyaikana on totuttu. Kajanto mainitsen teoksen Porthanin taustaa käsittelevässä luvussaan, että tuona aikana hyvin useasti väitöskirja oli opettajan itsensä kirjoittama, jota oppilaan tuli puolustaa. Tämä oli tuohon aikaan ainoa tapa tutkijoiden saada omia töitään julki. (Kajanto 1982, 14–15.) Tämän takia on vaikea sanoa, kuinka paljon tuon ajan väitöksistä on ollut juuri opiskelijan käden jälkeä. Toisaalta Lencqvistin väitöskirjan latina poikkeaa hyvin paljon Porthanin omien teosten latinasta, joten on hyvinkin voinut olla, että kyseinen väitöskirja onkin ollut paljon enemmän oppilaan käsialaa kuin opettajan (Kajanto 1982, 42).

De Poësi Fennica sekä Lencqvistin väitöskirja, ovat olleet Gananderin työn lisäksi isoja harppauksia mytologiatutkimuksessa Agricolan jälkeen. Toisaalta on arveltu, että Lencqvistin väitöskirja olisi hänen isänsä Ericus Lencqvistin tutkimuksiin pohjautuvaa. Tiedetään nimittäin, että Ericus kirjoitti kaksi teosta, joita ei koskaan lopulta julkaistu, ennen kuin ne tuhoutuivat Turun palossa 1827. Näistä on säilynyt tieto vain Ericusin kirjeessä piispa Mennanderille 1774, sekä ennen Turun paloa professori J. W. Walleniuksen kirjoittamassa artikkelissa *Mnemosyne*-lehteen. Lehden artikkelissa Wallenius mainitsee, että huomasi Christianin väitöskirjassa paljon yhtäläisyyksiä tämän isän kahteen julkaisemattomaan teokseen. Lopullista tietoa on enää mahdoton saada Turun palon takia. (Kajanto 1982, 39–40; Haavio 2020, 3–4.)

Lencqvist esittelee väitöskirjassaan hiiden kuitenkin tuttuun tapaan olentona ja jumaluutena, jonka määräyspiiriin kuuluivat karhut ja metsän eläimet. Hän myös mainitsee hiiden olevan yksi myyttisistä Kalevan pojista, joka oli luonteeltaan hurja ja hirvittävä. Väitöskirja myös listaa hiiden merkityksissä samaiset pahat paikat, mitä aiemmin Gananderia esitellessäni kävin läpi. Mielenkiintoinen lisä on Lencqvistin lisäämä maininta voimasanan käytöstä, kuten ”Mene Hiiteen”, joka sitoutuu juuri hiiden iljettävän ja pahan paikan tarkoitukseen. Hiittä käsitellessä myös mainitsee, että hiisi tunnettu koko maassa, vaikka Agricola tämän listaa vain karjalaisten jumalissa. (Kajanto 1982, 58–59). Lencqvist ei kuitenkaan myöskään yhdistä hiittä pyhiin lehtoihin tai uhripaikkoihin.

Kuten huomata saattaa on Porthanin aika ollut selvästi isoin askel suomalaisen mytologiantutkimuksen parissa. Kolmen yllä esittelemäni merkkihenkilön teokset kaikki, ovat laajentaneet Agricolan luomaa pohjaa ja listaa, sekä tuoneet uusia tuulia tutkimuksen pariin. Loitsurunojen vapautuminen pannasta ja valistusajan saapuminen ovat olleet alkusysäys tutkimuksen

laajentumiselle. Myös 1700-luvun loppupuolella alkanut pienoinen kansallisromantiikan kukoistus herätti tutkijat kiinnostumaan asiasta, mutta suurin alkusysäys ovat olleen Porthan, Ganander ja Lencqvist.

Suurin edistyminen muinaistutkimuksessa on kuitenkin ollut 1800-luvun aikana. Tuona aikana kansallismielisyys heräsi ja suomalaiset alkoivat pohtimaan omia juuriaan. Isoin saavutus tässä oli Elias Lönnrotin keruumatkat, joiden tuloksista kokosi ja loi lopulta itse Kalevalan. Itse en paneudu tarkemmin Kalevalaan tai Lönnrotin keruisiin, koska ne eivät liity suoraan aiheeseeni. Lönnrotin tehtävä oli koota suomalaisille oma eepoksellinen kertomus, eikä niinkään perehtyä historialliseen tutkimukseen. Toki runonkeruu laajensi materiaalia, jota tutkijat vielä saman vuosisadan aikana myös analysoivat. Kalevala kuitenkin oli oppihistoriallisesti iso julkaisu ja luomus, joten mainitseminen on paikallaan. Se myös innosti seuraavaa mytologian tutkijaa kirjoittamaan oman tutkimuksensa suomalaisesta mytologiasta sekä muinaisuudesta.

1800-luvun puolessavälissä Suomessa vallitsi vahva kansallisromantiikka, jota Lönnrotin Kalevalan julkaisu oli ennestään vahvistanut. Tämä näkyi myös aiemmin kielitieteilijänä tunnetun Matias Aleksanteri Castrénin töissä. Hän oli ollut aina kiinnostunut suomalaisesta esihistoriasta ja muinaistutkimuksesta, mutta Kalevalan ilmestyttyä yliopistomaailmassa vahvistui siellä jo vaikuttanut suomalaishistoriallinen aatemaailma (Ahola & Lukin 2016, 11–12). Tämä innoittamana Castrén piti 1850-luvulla oman luentosarjansa suomalaisesta mytologiasta, jonka kokosi lopuksi *Föreläsningar i Finsk mytologi* teokseensa. Tavoitteena hänellä oli tuoda opaskirja asiasta sekä teoksen oli tarkoitus toimia hänen tulevien luentojensa pohjana (Ahola & Lukin 2016, 11). Tämä teos oli Porthanin ajan jälkeen seuraava merkittävä mytologiantutkimus, vaikka se pohjaakin hyvin vahvasti Lönnrotin Kalevalaan.

Pitkin Castrénin teosta kiinnitin itse huomion siihen, miten vahvasti hiittä kuvattiin hänen teoksessaan pahaksi olennoksi. Toki tämä näkemys on ollut aiemmissakin esimerkeissä ja tutkijoiden töissä esillä, joten uutta se ei ole. Kiinnostavin pohdinta mikä erosi muista lukemistani tutkimuksista oli se, että Castrén sivuutti ajatusta siitä, että hiisi olisi ollut muinainen historiallinen Suomen mailla asunut kansa (Castrén 2016, 154). Tämä teoria ei kuitenkaan ole saanut kannatusta alleen tai en itse ole sitä juurikaan nähnyt opintojeni aikana. Castrén kanssa itse tyrmään ajatuksen hiidestä oikeana kansana, vaikkakin myöntää, että joitakin todisteita olisi mahdollisesti löydettävissä, mutta niiden todenperäisyyttä ei kuitenkaan voida vahvistaa (Castrén 2016, 154).

Castrén pitää vahvasti kiinni ajatuksesta, että hiidet ovat olleet pahansuopia uskomusolentoja. Hiidellä on Castrénin mukaan merkitys ”pahana olentona ylipäätään”, mutta kun Hiisi esiintyy myös pahan metsänjumalan nimityksenä niin jälkimmäinen on täten konkreettisempaa ”alkuperäinen” (Ahola & Lukin 2016, 53; Castrén 2016, 156). Hän kuitenkin kritisoi vahvasti sitä, miten Agricola antoi hiidelle Tapion tehtäviä, jonka onneksi Agricolan runon latinaksi kääntänyt korjasi tehtävät oikeiksi (Castrén 2016, 155). Tämä on hyvin iso väite Castrénin toimesta, koska tähän asti Agricolan teos on ollut ainoa oikea listaus jumaluuksista. Vaikutiko tähän Castrénin oma näkemys ja kansallisromantiikan aika? Tämä väite voi hyvinkin olla väritynyt Castrénin omilla aatteillaan ja haluillaan nähdä mytologia tietynlaisena.

Ainoan mahdollisen vaihtoehdoisen ajatuksen hiidelle Castrén antaa, kun hän pohtii luonnon pyhiä kohteita ja miten nämä sekä tietyt kivet ovat olleet henkien asuinpaikkoja (Castrén 2016, 218–219). Hän antaa esimerkiksi Kipumäestä kertovia runoja, sekä mainitsee, että kiiviin liittyviä runoja ja tarinoita on monia. Tämän yhteydessä Castrén nostaa esille mahdollisuuden, että suojelusjumalista ja -hengistä on kristinuskon myötä muuntunut syrjäisissä paikoissa asuvat jätit sekä pahat henget, jotka useasti runoissa liitetään tällaisiin paikkoihin (Castrén 2016, 219). Tämä on ainoa kohta missä edes antaa mahdollisuuden muiden olentojen muuttumiselle pahoiksi kristinuskon saavuttua, mutta hiittä hän ei tähän ryhmään liitä kuitenkaan. Kalma ja Hiisi sekoittuu myös Castrénin teorioissa ohimennen toisiinsa. Hän pohtii Kalman liittymistä maanalaiseen jumaluuteen tai olentoon ja mainitsee sitoutumisen Tuoneen (Castrén 2016, 168).

Hiiden pahuutta vahvista asia Castrénin mukaan on se, että hiisi-sanaa käytetään useasti myös kirosanoissa (Castrén 2016, 154). Tähän samaan Lencqvist kiinnitti huomiota lähes vuosisata aiemmin väitöskirjassaan (ks. aiempi osia). Lencqvistin väitöskirjalla on ollut muutenkin suuri vaikutus Castrénin luentoihin (Ahola & Lukin 2016, 29). Kirosan myötä myös hiiden ominaisuudet saavat hyvin voimallisia piirteitä, myös se miten hiiden ja tämä eri eläinten osia käytetään useasti runoissa, jos tahdotaan esineelle (soitin, jousi) voimallisia piirteitä (Castrén 2016, 154–155).

Teoksena Matias Castrénin työ on kuitenkin klassikkoteos mytologiantutkimuksen saralla. Teos palautti mytologiantutkimuksen tieteelliseen piiriin Kalevalan laukaiseman ideologisen ajatusmaailman hallinnan sijasta, mutta valitettavasti jäi enemmän syrjään Kalevala fokuksen takia. Teos ja luennot kuitenkin olivat iso askel aiemmin vallitsevasta vertailevan tutkimuksen piiristä. (Ahola & Lukin 2016, 11–12.) Castrén kuitenkin saanut päällensä paljon kritiikkiä,

koska vetosi vahvasti siltikin vuoden 1835 Kalevalaan ja *Föreläsningar i Finsk mytologia* pidetty vain kyseisen Kalevalan kommentaarina (Ahola & Lukin 2016, 32). Castrénin työ kuitenkin viitoitti tulevaisuuden tutkimukselle suuntaa vaikka ”alkuperäisen” etsinnästä luovuttiin (Ahola & Lukin 2016, 66).

Vuonna 1887 toinen mytologiantutkija Julius Krohn piti myös omia luentojaan suomalaisten pakanallisista tavoista ja mytologiasta. Näistä luennoista syntyi kokoelma tekstejä, jotka Juliusen poika Kaarle Krohn julkaisi 1894 kirjana *Suomen Suvun pakanallinen jumalanpalvelus: neljä lukua Suomen suvun pakanallista jumaluus-oppia*¹⁰. Kaarle julkaisi teoksen isänsä nimellä, koska halusi osoittaa kunnioitusta tämän elämän työlle ja tuoda mytologiasta kiinnostuneille oppikirjamainen opasteos. (Krohn K. 2008.)

Julius Krohn käsittelee ensimmäisessä luento-osassaan pyhiä paikkoja Suomen sukukansojen piirissä. Suomesta puhuessaan hän mainitsee paavi Gregorius IX:n marraskuun 31 päivänä 1229 antaman bullan, jossa hän antoi Tuomas piispalle luvan ottaa vapaaehtoisesti luovutetut pakanalliset pyhät lehdot ja paikat kirkon haltuun. Samainen paavi antoi vuonna 1237 uuden bullan, jossa valiteltiin pakanallisten hämäläisten tapaa ajaa kristinuskoon kääntyneitä ympäri pyhiä puita niin kauan, että nämä nääntyivät. Mainittuja puita Krohn pitää mahdollisesti uhri-lehtojen yhteydessä olevina puina. (Krohn J. 2008, 31.)

Julius Krohn osoittaa, että suomalaisilla on ollut virolaisten kaltaisia pyhiä lehtoja, joita on saatettu kutsua *ristinkannoiksi*. Nämä ovat olleet paikkoja, joissa ollut puita, joiden juurella on uhrattu. Näitä eritoten 1600-luvulla näyttää olleen tapana kaataa kirkon käskystä. Länsi-Suomessa Krohn osoittaa, että uhripaikkoja ovat olleet hiisi-nimiset paikat ristikantojen lisäksi (Hiidenkangas, Hiittenhaapa). (Krohn J. 2008, 32–34.) Hiisi ei kuitenkaan ole ainoastaan Länsi-Suomessa tunnettu nimitys. Sanaa hiisi tapaa myös esimerkiksi Hirvensalmella Savossa, missä sijaitsi Kilkun kylä ja kylässä Hiisikoivu (Krohn J. 2008, 35).

Kuten esimerkeistä näkee, on Krohn osoittanut, että suomalaisilla oli pyhinä paikkoina metsistöjä, puita, sekä kiviä. Alkujaan nämä paikat olivat yleisiä kulttipaikkoja, sekä jumalainpalvelus paikkoja, mutta ajan mittaan yhteiset paikat alkoivat katoamaan ja siirtymään enemmän yksityisiksi uhripaikoiksi. Syynä paikkojen katoamiseen ja pienentymiseen Krohn pitää kirkon sisällä yhä enemmän alkanutta vainoa ja pyrkimyksiä kitkeä kansan parista pakannallisia tapoja. Tämä johti uhripaikkojen muuttumiseen perheiden ja sukujen omiksi yksityisiksi

¹⁰ Käytän tutkielmassani Salakirjat-kustantamon 2008 julkaisemaan näköispainosta.

palvontapaikoiksi, jotka käsittivät pihapiirissä olevat puut sekä yksittäiset kivet. Näistä yksityisistä palvontapaikoista on jäänyt jäljelle paljon tietoja. (Krohn J. 2008, 42.)

Krohn on tässä tapauksessa ensimmäisiä tutkijoita, joka keskittyi myös pohtimaan hiisi-sanana muutakin merkitystä kuin ”olento” tai ”metsänjumala”. Toki aiemmissakin tutkimuksissa on ollut mahdollista nähdä sivuutuksia siihen suuntaan, että hiisi olisi alkujaan ollut pyhä paikka tai jonkinsorttinen uhripaikka, mutta vasta Julius Krohn on pohtinut luennoillaan tätä tarkemmin. Hän myös mainitsee, että hiisi olisi vasta myöhemmällä ajalla siirtynyt Suomessa tarkoittamaan pahan haltijan paikkaa ja itse olentoa (Krohn J. 2008, 45). Tätä voidaan pitää mielestäni jo isoimpana harppauksena uudenlaisen tutkimuksen suuntaa, jossa pyritään erkaantumaan Agricolan jumalainluettelosta ainoana lähteenä.

1900-luvulle tultaessa mytologiantutkimus oli vakiintunut tieteelliselle kentälle 1800-luvun tutkijoiden ansiosta. Tutkimus ei enää ollut pelkää Agricolan toistoa tai Kalevalaan keskittyvää kommentaaria vaan se oli luonut oman tutkimusalansa. Uudelle vuosisadalle ei uusia teorioita kuitenkaan enää esitetty hiidestä vaan tutkimus keskittyi pohjaksi luotuihin näkemyksiin, kuitenkin laajentaen niitä.

Uskontotieteilijä Uno Harva (Holmberg vuoteen 1927 asti) kirjoitti suurtyönsä *Suomalaisten muinaisuusko* vuosisadan alussa. (Anttonen 2019, 523–524). Harvan kirja julkaistiin alkujaan 1948 ja on siitä asti ollut tärkeä folkloristiikan ja uskontotieteen teos, sekä kuvaus suomalaisten kansanperinteestä ja kansanuskosta. Kirjassa Harva käsittelee kaikkia piirteitä suomalaisten muinaisuuskoista ja perinteestä. Omaa tutkielmaani varten tärkein osa on hiisi, jota hän käsittelee *Metsänhaltia* alaluvussa. Agricolan jumalainluettelo on Harvalla tässä tutkimuksessa taustalla, mutta hän ei käsittele sitä ainoana tulkintana ja mallina, kuten ennen 1800-lukua se oli nähty. Luvussa hän käsittelee eritoten Tapiota sekä Hiittä, jotka kummatkin löytyvät Agricolan listasta, mutta laajentaa tulkintojaan kansanrunouden ja kansantarinoiden perusteella. Hiidestä Harva mainitsee valtapiirinä juuri Tapion kaltaisen metsänhaltijan, mutta nostaa myös esille ajatuksen, että alkujaan Tapio ja Hiisi ovatkin olleet vain peitenimiä, joilla kummallakin tarkoitettu metsässä asuvaa ja salaperäistä olentoa (Harva 2019, 353). Hän myös nostaa esille, että Tapio sekä Hiisi ovat myös tarkoittaneet ”metsää yleisesti”. Hiisi alkanut vasta myöhemmin tarkoittamaan ”maahista”. (Harva 2019, 349–350.)

Kansanrunudentutkija ja folkloristi Martti Haavio sai vaikutteita jo nuorena professori Uno Harvalta ja Kaarle Krohnilta. Hänen laaja suomalaiseen mytologiaan keskittyvä teos

Suomalainen Mytologia (1967) jäi hänen viimeiseksi tutkimukselliseksi teoksekseen. (Piela 2019, 545–547.)

Tutkielmani kannalta kiinnostavimmat löydöt kuitenkin ovat Haavion kirjoista: *Suomalaisen muinaisrunouden maailma* (1935), *Kuolematonten lehdot* (1961) ja *Suomalainen mytologia* (1967). Toki myöhemmät teokset vain vahvistavat esimerkiksi hänen ensimmäisen teoksensa *Suomalaisen muinaisrunouden maailma* esitettyä teoriaa. Haavio näkee, että Hiisi on alkujaan tarkoittanut juuri pakanallista palvontapaikkaa ja täten myös paikan haltijaa (Haavio 2019, 115; Haavio 2023, 340). Ajan mittaan se kuitenkin siirtynyt sitten myös tarkoittamaan paholaista (Haavio 2023, 340).

Haavion näkemykset ja tapa on hyvinkin vertailevaa ja useasti monessa teoksessa, kuten *Karjalan jumalat* hän vertaa suomalaisten muinaisjumalia katolilaisiin pyhimyksiin. Vertailu ei kuitenkaan pelkästään katolilaisiin pyhimyksiin pääty. Vaan hän ajoittain vertailee jumaluuksia myös antiikin Kreikan pantheoniin. Tästä isoimpana esimerkkinä hänen kirjassaan *Kuolematonten lehdot* Haavio vertailee hiisi-laitosta/vakkalaitosta kreikan Dionysos-kultin palvontamenoihin. Asutuskeskuksilla Haavio osoittaa olleen vain yksi yhteinen hiisi, joka ajoi myös palvontapaikan merkitystä (Haavio 1961, 2–3). Kirjan tapa verrata hiisiä Dionysos-kulttiin on kieltämättä mielenkiintoinen, mutta samalla erittäin vahvaa vertailua, koska Kreikan ja Suomen välillä on kuitenkin hyvin pitkä etäisyys ja monta maata sekä heidän perinnetraditioitaan. Toki siirtyminen kulttuurilta toiselle on mahdollista ja kuten Haaviokin osoittaa teoksessaan, on usealla Keski-Euroopan kulttuurilla ollut oma 'pyhä lehto'-laitos. Kyseinen kirja on kuitenkin kuin ylistys teorialle, että hiisi on alkujaan ollut meillä myös pyhä paikka.

1960–1970-luvulla kielitieteilijä ja kirjallisuudentutkija Mauno Koski julkaisi oman semanttisen tutkielmansa kahdessa osassa. Kyseisessä tutkielmassa Koski kerää yhteen kaikki maininnat hiidestä niin Suomessa kuin Virossakin. Teokset osoittavat, että hiisi on elänyt historian aikana monessa eri merkityksessä. Hän tuo myös esille, että Viron kielen *hiis* on samaa kantaa kuin Suomen hiisi ja täten merkitsee pyhää lehtoa. Ensimmäinen osa ilmestyi 1967 ja keskittyy paikannimiin, missä esiintyy hiisi-sana. Toinen osa ilmestyi 1970 keskittyi suullisen perinteen hiisiesiintymiin. Tutkimuksellisesti nämä eivät tuo mitään uutta aiemmin esittelemiini tutkijoihin, mutta teokset ovat ohjanneet minua paljon laajuutensa takia luoden kehyksen tutkielmani historiaosaan sekä siihen, miten hiisi-sanaa on käytetty. En tämän tarkemmin perehdy Kosken teoksiin tässä, koska asiat ovat esitelty aiemmin. Kuitenkin sen mainitsen, että Mauno Koski on 1967-vuonna tehdyssä väitöskirjassaan *Itämerensuomalaisten kielten hiisi-*

sanue: semanttinen tutkimus: 1 erottanut Suomesta kaksi eri hiisikeskittymää. Toinen löytyy läntisen Suomen ja Varsinais-Suomen alueelta Hämeeseen asti. Toinen alue on keskittynyt Karjalan ja Savon alueelle.

Esitellessään paikkojen hiisi-nimiä Koski nostaa esille 1933 *Virittäjässä* ilmestyneen A. M. Tallgrenin artikkelin *Hiisi ja Moisio*. Koski osoittaa, että artikkelillaan Tallgren vakiinnutti kirjallisuudessa tunnetun 'hiisi'-käsitteen (Koski 1967, 117). Artikkelissa, jonka Koski mainitsee, Tallgren listaa esiintymiä 'hiisi'-nimisistä paikoista niin Varsinais-Suomesta, Satakunnasta kuin myös Hämeestä. Hän sanoo hiiden nykyisin tarkoittavan paholaista tai pahan asuinsijaa, mutta merkitys ei ole alkuperäinen. Hiisi on kuitenkin alkujaankin rinnastunut mytologiseen merkitykseensä. Alkujaan hiisi on esiintynyt Agricolan Raamatun ensimmäisessä käännöksessä israelilaisten pyhää lehtoa tarkoittavan sanan suomennoksena, mutta vaihtunut seuraavissa käännöksissä toiseksi. Tämä osoittaa sanan merkityksen muutosta Tallgrenin mukaan. (Tallgren 1933, 38–40.)

Kuten huomata voi on teorit hiiden merkityksistä vaihdelleet ja eläneet historian aikana laajasti. Nämä eivät kuitenkaan tarkoita, että ne sulkisivat toisiaan pois. 1990-luvulla aiheeseen palaa uskontotieteilijä Veikko Anttonen teoksessaan *Ihmisen ja maan rajat: ”pyhä” kulttuurisena kategoriana*. Anttonen tutkii teoksessaan ”pyhän”-käsitystä ja mitä sillä on aikoinaan tarkoitettu. Hän pohtii myös hiiden alkuperää ja nostaa esille teorian, että ne ovat olleet kalmistoja, joista on muodostunut yhteisöjen palvontapaikkoja (Anttonen 1996, 116). Hän nostaa myös esille Martti Haavio näkemyksen hiisistä pyhinä lehtoina ja tämän vertauksesta Dionysos-kulttiin (Anttonen 1996, 119). Kumpikaan teoria ei kuitenkaan toisaalta sulje toisiaan pois. Tätä on käsitelty myös Risto Pulkkinen kirjassaan *Suomalainen kansanusko: samaaneista saunatonntuihin* siltä kantilta, että vainajien hautaamisella hiisipaikoille on voitu pyrkiä erottamaan ja tekemään selvemmäksi rajaa tämänpuoleisen ja tuonpuoleisen välillä. Kuka menisi siirtämään vainajien vartioiman rajamerkin? (Pulkkinen 2014, 124.)

Anttonen puolustama kalmistohiisi sijoittuu näistä hiisialueista läntiseen perinteeseen ja Haavion pyhä lehtohiisi sijoittuu itäiselle alueelle. Kuten edellä mainitsin niin tämä raja ei pakosti ole niin jyrkkä ja rajaava.

Anttonen perustelee teoriaansa ”hiisi” ja ”pyhä” sanojen yhteisellä taustalla sekä yhteisellä kantasalla. Näillä kummallakin on pyritty erottamaan yhteisön territoriaaliset rajaseudut, sekä yhteisölle tärkeät paikat. Hän johtaa myös ”metsä” sanan tästä samaisesta kantasasta. Kaikilla näillä on ollut aiempaan merkityksenä juuri yhteisöjen territorion rajaseudut.

(Anttonen 1996, 116.) Suomalaisessa perinteessä tunnetaan luontokohteita, joita on kutsuttu *hiisiksi*. Näihin sisältyi esimerkiksi louhikot ja korkeat kalliot. Samanlaisia paikkoja on myös paikoitellen nimitetty ”pyhä” termillä, joten kumpaakin on alkujaan käytetty merkitsemään luonnosta selvästi erottuvia kohteita, eikä niinkään puhtaasti uskonnollista keskusta. (Anttonen 1996, 122.)

Rajan merkitystä tutki myös 1970-luvulla Tampereen yliopiston historian laitoksella työskennellyt historioitsija Seppo Suvanto. Hän kirjoitti 1972 Tampereen yliopiston monistesarjaan osan, joka käsitteli Satakunnan ja Hämeen keskiaikaista rajalaitosta. Monistesarjassa Suvanto tutkii hiisi-sanojen esiintymistä keskiaikaisten yhteisöjen raja-alueilla ja nautinta-alueiden rajamailla. Tämä teos osoittaa, että ’hiisi’-nimisiä paikkoja on juuri sijainnut kylien sekä alueiden rajoilla tai niiden kautta on vedetty rajaviivat yhteisöjen metsästysmaille. Suvanto ei liitä näihin uskonnollisia merkityksiä sen enempää kuin aiemmat tutkimukset, mutta teos pyrkii esittelemään nämä paikat rajoina tai rajapylväinä, sekä osoittamaan, että Suomessa on jo ennen keskiaikaa ollut rajalaitosjärjestelmä. (Suvanto 1971, 3–36.)

3 Tutkimusaineiston muodostaminen ja tutkimusmetodi

Lähdin muodostamaan aineistoani oman harrastukseni kautta kasvaneen sisäpiiritietouden pohjalta. Vuosien aikana oli noussut esille useita suomalaisia roolipelejä, kun perehdyin tarkemmin pöytäroolipeliskeneen. Toki suurimmaksi osaksi nämä tiedot pohjasivat ulkomaisiin roolipeleihin, koska olen enimmäkseni lukenut ja peluuttanut englannin kielellä kirjoitettuja pelejä, mutta on vuosien mittaan suomalaisetkin roolipeli nousseet esille. Myös isoveljeni kautta olen kuullut 1980- ja 1990-lukujen roolipeleistä ja osa olikin säilynyt minulle veljeni kautta.

Pro gradu-tutkielman laajuus ei kuitenkaan ole suuri, joten oli tehtävä rajauksia sen suhteen mitä tulen käyttämään. Tiesin useita suomalaisia scifi-roolipelejä, mutta myös kokemukseni perusteella hiisiä ei scifissä juurikaan esiinny. Tämä hypoteesini voi olla virheellinen, mutta se mielessäni lähdin tekemään rajausta, joka sopisi työn laajuuteen. Itselle kaikista tutuin genre on kuitenkin fantasia, joten päädyin rajaamaan genren siihen. Suljen pois rajauksesta genererajoja ylittäviä teemoja, joten keskittyminen on puhtaaseen fantasiaan.

Viime vuosina roolipelit ovat nousseet enemmän laajemman yleisön tietouteen, joten aineiston seulomisessa auttoivat aluksi hyvinkin kaupunkien kirjastojen roolipelikokoelmat. Kirjastoihin on tullut yhä enemmän roolipelejä ja roolipelaamista käsittelevää kirjallisuutta. Pelkääntään Turun kaupungin Vaski-kirjastojen kokoelmissa kirjatuloksia on *roolipelit*-hakusanalla 383 kappaletta (27.03.2025 haettuna). Kun hakua edelleen rajaa koskemaan vain kirjoja niin suomenkielisiä tuloksia löytyy Vaski-kirjastoista 233 kappaletta ja englanninkielisiä 130. Tämän avulla pystyi rajaamaan kielen perusteella laajaa tuloslistaa.

Toinen suuri apu oli minulle Vapriikin pelimuseon arkisto, jonka löysin, kun muistin, että Tampereen museokeskus Vapriikin pelimuseossa on esillä roolipelejä ja eritoten suomenkielisiä roolipelejä. Heillä oli myös äskettäin ollut näyttely Dungeons & Dragons roolipelin 50-vuotissyntymäpäivien kunniaksi¹¹. Kysyin museon henkilökunnalta olisiko heillä listaa tai muuta tietoa nettisivuista, joihin olisi listattuna suomalaiset sekä suomennetut roolipelit. He lähettivät minulle omasta kokoelmastaan tehdyn Excell-tilin, jossa oli museon kokoelman roolipelit lueteltuna. Vapriikki tarjosi minulle mahdollisuuden tulla paikan päälle

¹¹ Näyttelyn aika: 08.05.2024–26.01.2025 (<https://www.vapriikki.fi/nayttelyt/dungeons-dragons-50-vuotta/>)

tutustumaan kokoelmaansa. Arkisto pitää sisällään noin 300 roolipeliä ja taulukko antoi minulle keinon tutustua millaista aineistoa, olisi tarjolla.

Päädyin taulukon avulla rajaamaan roolipelit, mitä valitsin aineistokorpukseeni. Kävin myös valokuvaamassa heidän arkistonsa aineistoja, mitkä valikoin tutkielmaani. Päädyin rajaamaan listalta itseäni kiinnostavaksi aineistoksi 1980–1990-luvuilla suomennetut *Dungeons & Dragons* käännökset, joita ei ole kovin tiheästi saatavilla. Valitsin kyseisen roolipelin, koska se on yksi maailman tunnetuimmista roolipeleistä, joka on ollut viime vuosinakin otsikoissa yhä enemmän roolipelien kokeneen renessanssin seurauksesta. Vierailin Vapriikin arkistossa 13.02.2025 kuvaamassa käännöksistä löytyviä asioita. Taulukko on saatavilla Vapriikin pelimuseon arkistossa, ja sen voi todennäköisesti saada pyytämällä. Kysyin mahdollisuutta liittää se osaksi opinnäytetyötäni, mutta he vastasivat, että lista vaatisi vielä lisäeditointia.

Esittelen seuraavaksi pääpiirteissään suurimmat roolipelit ja joista oli minulle työni kannalta eniten hyötyä. Valitsemani korpus ei ole kattava, mutta tarpeeksi suuri, jotta pystyin tekemään analyysiä. Päädyin valitsemaan tunnetuimpia ja isompia roolipelejä. Toki osa valitsemistani peleistä on vain yhden kirjan sisältäviä. Rajauksen ulkopuolelle jäi hyvin hämärät ja pienet kustanteet, joista en ole kuullut koskaan. Yleisesti tämä koski roolipelien saapumisen ajankohtaa (1980–1990-luvut), jonne sijoittui Vapriikin-luettelon mukaan hyvinkin pieniä roolipelejä, jotka tutkielmani laajuuden takia päätin jättää ulkopuolelle. Myös Risto J. Hiedan 1996 julkaisema *Roolipeliopas: Perustietoja roolipeleistä ja -pelaamisesta* pitää sisällään listauksen suomalaisista roolipeleistä ja tätä on saatavilla vielä kirjoittamisen hetkellä ainakin Vaski kirjastoista.

3.1 Aineiston esittely

Aineiston rajauksessa lähdin karsimaan Vapriikin roolipeliluettelon 300 pelistä korpustani aluksi sillä, että pelin genren tuli olla fantasia. Sen jälkeen myös päätin hiisi-sanankin takia, että roolipelin piti olla suomeksi julkaistu. Tämän jälkeen päätin, että keskittyisin *Dungeons and Dragons* pelin suomennoksiin tai suomenkielisiin johdannaisiin, koska se on roolipeleistä tunnetuin brändi. Brändin mukaan myös valitsin Tolkienin Keski-maahan liittyvät pelit, koska hänen teoksillaan on ollut vahva vaikutus länsimaiseen fantasiaan. Seuraavaksi halusin nähdä miten vahvasti suomalaiseen perinteeseen tai mytologiaan pohjaavat pelit käyttävät hiittä. Loput pelit valitsin satunnaisesti saadakseni syvyyttä aineistokorpukseeni. Muita pelejä valitessa nojauduin Vapriikin luettelon lisäksi Turun kaupunginkirjaston tarjontaan. Tähän joukkioon

kanssa liitin kuuluisamman fantasiabrändi Praedorin valinnan. Seuraavaksi esittelen aineistokorpukseni pelit lyhyesti.

Bliaron: Kalthanien Perintö on suomalainen roolipeli, jonka maailmassa on mielestäni hyvin omaeräinen teema. Vaikutteita tuntuu olevan otettu enemmän Aasian suunnalta ja Intian, ainakin kansojen kuvauksien pohjalta. Maailmaltaan Bliaron on erilainen kuin ns. länsimaalainen fantasiamaailma yleensä. Kirjassa maailman tunnelman kuvataan keskittyvän luonnon armottomuuteen, shamanistisesti luonnonläheisiin kulttuureihin ja maailman kulttuurien mystereihin ja historiaan (Huotari et.al 2011, 8–9).

Dungeons & Dragons varhaisin ja yksi ensimmäisistä roolipeleistä. Pelinä *Dungeons & Dragons* on saanut useita eri painoksia, joista tuoreimpana on viides painos. Tänä vuonna (2025) ilmestyy niin kutsuttu 5.5 laitos, joka muokkaa jo yli kymmenen vuotta markkinoilla ollutta systeemiä uusiksi. Tästä minulla ei ole tarkempaa tietoa ja se ei kuulu tutkielmani laajuuteen tai aiheisiin. Tarkastelen analyysissä useampia suomenkielisiä käännöksiä, jotka esittelen tarkemmin kyseisen luvun kohdalla. Myös lasken suomenkielisen *Legendoja & Lohikäärmeitä* tämän kategorian alle, koska se on viimeisin viidennen laitoksen käännös.

Keski-Maa Roolipeli kuten nimestä huomaa pohjaa J. R. R. Tolkienin luomaan maailmaan. Se käyttää systeeminään 1980 julkaistua *Roolimestari*-systeemiä, joka on kokonaan oma pelisysteeminsä¹². Systeemiin en aio tarkemmin paneutua, koska se ei ole tutkielmani laajuuden sisällä. Teemoiltaan ja maailmaltaan Keski-maa roolipelissä pelataan kyseisessä Keski-maan maailmassa ja siellä esiintyy Taru sormusten herrasta saagasta ja muista Tolkienin kirjoista tuttuja kansoja ja teemoja.

Noitahovi on Tuomas Kortelaisen fantasiaroolipeli sekä -maailma. Peli sijoittuu synkkään Pohjolaan, jota hallitsevat noituudessa vahvat naiset. Maailman kartta muistuttaa Suomen karttaa (Kortelainen 2012, liitteet). Fantasialtaan peli on synkkää fantasiaa ja näyttää ammentavan Pohjois-Euroopan ja Slaavien mytologiasta teemoja (mainitsee Baba Yagan yhdeksi suureksi noidaksi).

Praedor roolipeli perustuu Petri Hiltusen 1980-luvulta asti julkaisemaan suomalaiseen samanimiseen sarjakuvaan. Teemaltaan *Praedor* on aikuisten seikkailufantasiaa, jonka juuret ovat 1920- ja 1930-lukujen pulp-fantasiassa (Vuorela & Hiltunen 2020a, 8). Maailman tyyli on

¹² <https://fi.wikipedia.org/wiki/Roolimestari>

lähempänä Conan: Barbaaria¹³ kuin Taru sormusten herrasta. Esikuvina Jaconian maailmalle on ollut tekijöiden mukaan renessanssi ajan Eurooppa, Bysantti ja Keisariajan Kiina (Vuorela & Hiltunen 2020a, 8). Praedor on ehkä tunnetuin suomalainen fantasiamaailma, joka on innoittanut jo paria sukupolvea spekulatiivisen fiktion harrastajia. Itsellenikin tämä on maailmana tuttu ja noussut esille, vaikka itse peliä tai sarjakuvia en olekaan juuri aiemmin lukenut.

Roudan maa on Wille Ruotsalaisen luoma ja julkaisema fantasiamaailma, joka pohjaa historialliseen Suomeen viikinkiajalla. Ruotsalainen itse kutsuu maailmaa kirjassaan ”kalevalaiseksi fantasiamaailmaksi” (Ruotsalainen 2016, 5). Maailmasta on löydettävissä historiallisia suomalaisten heimoja (esim. hämäläiset, karjalaiset), jotka toimivat pelaajahahmojen kansoina, sekä oikeita paikkoja (esim. Lieto, Vanaja). Magia ja kansanperinteen tarinat ovat kuitenkin maailmassa totta.

Ultima Thule on poikkeuksellinen suomalaisista roolipeleistä sen takia, että se on Suomalaisen kirjallisuuden seuran julkaisema vuonna 1999. Kirjoittaja toimii Ilmari Piela. Tyyliltään *Ultima Thule* on muinaista suomalaista kulttuuria kuvaavaa ja pelin kartta pohjaa Olaus Magnusin vuonna 1539 tekemään *Carta Marinaan* (Wikipedia: Carta Marina). Pelaajat pelaavat muinaissuomalaisia hahmoja, jotka tulevat jostain Suomen heimosta. Pelityyliltä peli oli lähempänä arkista ja historiallista peliä, toki magia on läsnä loitsurunoissa ja maininnoissa eri haltioista mitä maailmassa asuu.

Pienemmät roolipelit olen esitellyt samassa yhteydessä missä käsittelen niiden hiisi-esiintymiä. Syynä tähän on se, että useasti kyseiset pelit ovat vain yhden kirjan omaavia ja eivät ole selvästi esillä, kun pohditaan pöytäroolipelejä. Nämä kuitenkin aineistoa kasatessani tuli vastaan ja osasta löytyi kyllä hiisi-mainintoja, joko sanoina tai jopa olentoina. Tähän kategoriaan olen myös sisällyttänyt *Generian legendat: Valontuojat* huumorifantasia roolipelin, koska tein kyseisestä pelistä mielenkiintoisen löydön koskien goblinia. Pro gradu-työn laajuuden vuoksi en näihin kuitenkaan tule keskittymään enempää, kuin lauseen pari kuvauksen ja löydön analysoinnin merkeissä.

¹³ Conan on Robert E. Howardin luoma fantasiahahmo, joka seikkailee Miekka ja Magia maailmassa, jossa velhot tyrannisesti hallitsevat maailmaa. Conan tarinat ovat kirjoitettu 1920-luvulla samaan aikaan kun toisen genren kehittäjä H. P. Lovecraft kehitti oman Cthulhu Mythos kosmisen kauhu universuminsa.

3.2 Sisällönanalyysi

Sisällönanalyysi on laadullisen tutkimuksen perusanalyysimenetelmä, jota voidaan myös pitää väljänä teoreettisena viitekehystenä. Sitä voidaan käyttää monessa tutkimuksessa ja useimmat tutkimuksen analyysimenetelmät perustuvat periaatteessa tavalla tai toisella sisällönanalyysiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103.)

Sisällönanalyysin menetelmillä aineistoa voidaan analysoida systemaattisesti ja objektiivisesti. Tavoitteena on järjestellä havaintoja tuloksiksi ja havainnoiksi. Sisällönanalyysiä tämän takia myös kritisoidaan, koska metodina se vain järjestelee havainnot ja suoria ratkaisevia jehotopäätöksiä ei ole tullut. Tulokset ovat ikään kuin keskeneräisiä muiden metodien ja teorioiden näkökulmasta. Pohjimmiltaan sisällönanalyysi on tekstianalyysi, tässä kuitenkin teksti tulee ymmärtää väljästi, koska sisällönanalyysillä voi analysoida muitakin aineistoja. Sisällönanalyysillä etsitään tekstin tai kohteen merkityksiä, kun taas rinnakkaisissa laadullisen analyysin menetelmissä kuten historiallinen analyysi, jonka tavoitteena on luoda kokonaiskuva menneisyydestä, sekä diskurssinanalyysi, joka pyrkii tutkimaan tekstissä näiden merkitysten tuottamista. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117.)

Sisällönanalyysin tapoja on mainittuna kolme *aineistolähtöinen sisällönanalyysi*, *teorialähtöinen sisällönanalyysi* ja *teoriaohjautuva sisällönanalyysi*, jotka ovat yleisesti laadullisen tutkimuksenkin tapoja (Tuomi & Sarajärvi 2018, 108–110). Itse valitsin omaan aineistooni soveltuvaksi teoriaohjautuvan sisällönanalyysin, mutta käsitelen lyhyesti tässä kaksi muutakin tapaa. Syy valintaani on se, että pohjaan analyysin historialliseen tutkimukseen hiisi-sanankäytöstä ja esiintymisestä.

Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä yhdistellään käsitteitä ja tällä tavalla saadaan vastaus tutkimustehtävään. Aineistolähtöinen teoria muodostetaan aineiston pohjalta ja tulkinnat heijastavat tätä. Tutkija pyrkii ymmärtämään asiaa esimerkiksi tutkittavien omasta näkökulmasta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122–127.) *Teorialähtöisessä analyysissä* tutkijan lähtökohta on jo valmis teoria ja käsitejärjestelmä, jonka pohjalta aineistoa aletaan analysoida. Tämä voi olla malli, teoria, käsitejärjestelmä tms. Analyysirunko voi olla väljäkin. Analyysin aikana voidaan poimia ylä- ja alaluokkiin kuuluvia piirteitä ja niitä järjestää runkoon ja luokkien ulkopuolella jääviä voi myöhemmin sijoittaa uusiin luokituksiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 127–131.)

Omaan työhön tulin valinneeksi *teoriaohjautuvan analyysin*. Tämä tapa on tavallaan samalla pohjalla kuin aineistolähtöinen analyysi, mutta analyysin ja aineiston luvun yhteydessä aineistoa liitetään teoriaan. Aineistolähtöisessä analyysissä teoriat luodaan aineiston itsensä pohjalta, mutta teoriaohjaavassa nämä tuodaan valmiina, ilmiöstä ”jo tiedettynä” tietona. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 133.) Pohjaan oman analyysini jo oppihistorian aikana luotuihin teorioihin ja päätelmiin hiisi-sanasta sekä sen käytöstä. Olen aiemmin esitellyt oppihistoriallisen katsauksen hiiden muutoksesta Agricolan ajalta nykypäivään, ja tämä toimii minua ohjaavana teoriana. Lähestyn aineistoani kuitenkin avoimesti, mutta taustalla pidän mielessäni oppihistorian teoriat ja tulkinnat hiidestä.

4 Hiisi roolipeleissä

Hiisi esiintyy populaarikulttuurissa ja puhekielessä useassa merkityksessä sananlaskuista ja kirosanoista alkaen. Kuitenkaan nykyään siihen ei enää liitetä paikanmäärettä, jonka olen esitellyt luvussa 2.1, paitsi jos hiisi esiintyy jo paikannimessä. Hiisi sanasta on muodostunut nykyään englannin kielen *goblin* olennon käännös ja vastine suomalaisessa fantasiassa tämä on nähtävissä myös sanakirja.org sivuston *goblin* käännöksissä¹⁴. Tähän on osittain saattanut vaikuttaa Kersti Juvan *Taru sormusten herrasta* sekä *Hobitti* käännös, joissa hän kääntää *goblinin hiideksi*. Kuten länsimaisessa fantasiagenressä on käynyt J. R. R. Tolkienin sarja on vaikuttanut todella paljon fantasiagenren tyyleihin ja monet fantasiassa esiintyvät teemat ovat hyvin tolkienilaisia. Suomalaiseen fantasiaan on käynyt todennäköisesti samoin Juvan suomennoksen myötä. Onhan *Hobitti* ja *Taru sormusten herrasta* nykyisin hyvin isosti esillä yleisessä mediassakin leffojen uusintojen esittämisen sekä erilaisten teatteriproduktioiden myötä. Jos fantasiagenren hiittä vertaa suomalaisessa kansanperinteessä ja kansanuskossa esiintyvään hiiteen, niin huomaa, ettei niissä juurikaan ole yhteistä.

Tolkienin vaikutus näkyy yleisestikin nykyajan fantasiagenren aloittajana. Hän kirjoitti esseen ”On Fairy-Stories”, jossa erotti fantasiagenren piirteet aiemmasta lapsille tarkoitettusta tarinaja satuperinteestä. Toki ennen Tolkienia fantasiaa on ollut, mutta Sormusten Herrasta saaga on se, mille kaikki nykyfantasia on paljolti velkaa niin teemojen kuin myös tarkan maailmanrakennuksen suhteen. (Hirsjärvi & Kovala 2004, 6–7.) Tämä takia mielestäni voidaan myös puhua siitä, kuinka Kersti Juvan suomennos on vaikuttanut Suomalaiseen moderniin fantasiaan ja näin myös fantasiaolentojen nimet juontavat juurensa Juvan käännökseen.

J. R. R. Tolkienin vaikutus fantasiaan on näkyvässä myös siinä, että genrenimenä fantasia alkoi elämään virallisesti ja suositusti vasta Tolkienin saagan ilmestyttyä. Englannin kielen ”fantasy literature” tuli muotiin vasta kun *The Lord of the Rings* ilmestyi 1950-luvulla. (Wienker-Piepho 2004, 33.) Fantasiatarinat ovat myös nykyään eskapismia pakoa tylsästä arkitodellisuudesta. Alkuperäisenä fantasiana voidaan pitää 1800-luvun taidesatuja. Täten fantasia on 1800-luvun romantiikan lapsi ainakin osittain. Suuremmaksi osaksi ”taidesadut” yhdistelivät vanhoja kansanperinteestä kumpuavia piirteitä. Kiinnostus tähän nousi yleisestä kiinnostuksesta kansankirjallisuutta kohtaan. Tämä alkuperäinen taidesatu genre on saanut useasti

¹⁴ <https://www.sanakirja.org/search.php?q=goblin&l=3&l2=17>

niskoilleen fakeloren maineen, koska kyseiset sadut yhdistelivät kansansatujen tematiikkaa, mutta loivat omaa. (Wienker-Piepho 2004, 40.)

Juva on myös maininnut, että ”örkki” (engl. *orc*) oli hänen itsensä kehittämä käännös. Tolkienin ohjeiden mukaan olennon nimeksi olisi tullut *orkki*, mutta Juva päätti käyttää ö-kirjainta, jotta sana ei herättäisi kaksimielisiä mielikuvia (Juva 2021, 214). Nykyisin örkki-sana on vaikiintunut fantasiassa tarkoittamaan juuri *orc*-sanan käännöstä. Tässä huomaa hyvin miten kaksi teosta on muokannut fantasiagenreä siihen, miten me se nykyisin saatetaan tuntea.

Näinkö myös hiisi-sanasta on syntynyt suomenkielinen vastine goblinille? Kersti Juva ei teoksessaan (2021) kuitenkaan mainitse miten päätyi suomentamaan goblinin hiideksi. Uskoisin, että tähän vaikuttaa se, miten hiisi on nähty pitkälti kristinuskon saavuttua ja miten se on siirtynyt ajoittain tarkoittamaan epämääräistä uskomusolentoa.

Tulen seuraavaksi esittelemään havaintojani siitä, miten suomalaiset pelit käyttävät hiittä vai käyttävätkö. Tulen listaamaan pelit alaotsikoiden perusteella ja käsittelen kyseissä osassa tiettyä peliä. Tunnetuimmat pelit ja pelit, jotka itse mainostavat perustuvansa suomalaiseen mytologiaan ovat saaneet suuremman pääluvun, kun taas pienemmät pelit käsittelen yhteisessä luvussa. Analyysin lopuksi hahmottelen havainnoistani taulukkoa ja lopputuloksia. Tämä ei kuitenkaan tule olemaan kaiken kattava analyysi, koska pelejä on jopa suomeksi paljon. Tutkimuksen laajuuden takia olenkin rajannut pelit vain fantasiagenren sisälle, mutta silloinkin tehnyt leikkauksia mitä esittelen. Lisätutkimusta tästä pystyisi tekemään.

4.1 Dungeons and Dragons suomennokset



Kuva 2: D&D aloituslaatikoita 1980- ja 1990-lukujen vaihteesta Vapriikin pelimuseon arkistossa. Ylhäältä alas: ”Red Box” (suom. 1988), Expert-säännöt (suom. 1988), Mestari-säännöt (suom. 1989) ja Sankari-säännöt (suom. 1990). Kuva: Lari Lindholm.

Olen aineistossani analysoinut 1980 ja 1990 lukujen vaihteessa julkaistuja aloituslaatikoita (ks. kuva), 1990-luvun alussa käännettyä ”Black Box”¹⁵ lempinimeä kantavaa aloituslaatikkoa ja 2000-luvulla nettiin tehtyjä käännöksiä, joita Vapriikin pelimuseon arkisto minulle suositeli. Myös olen ottanut analyysin alle 2020-luvulla suomeksi julkaistua *Legendoja & Lohikäärmeitä* peliä. Kaikki nämä käännökset ovat tehty *Dungeons & Dragons* roolipelistä eri aikoina. Näitä kävin selailemassa ja kuvaamassa Vapriikin pelimuseon arkistossa, josta löytyy roolipelien historian ajalta monia pelejä.

4.1.1 1980–1990-lukujen käännökset

Lähdin tutkimaan 1980- ja 1990-lukujen käännöksiä sillä oletuksella, että hiisi-sana esiintyy niissä useasti. Huomasin kuitenkin hyvin nopeasti, että alkuperäinen hypoteesini ei pitänyt paikkaansa. Hiisi-sana ei esiinny kyseisissä peleissä¹⁶, kuin kerran *Hiidensika* olennon nimessä, joka ei liity gobliniin mitenkään. *Hiidensika* löytyi ”Expert-säännöistä”, joka julkastiin suomeksi 1988 (Mentzer 1983, 49). Englanninkielisessä versiossa kyseinen olento on *Devil*

¹⁵ 1991 julkaistu ensiksi englanniksi ja 1992 suomeksi käännetty aloituslaatikko. Sai lempinimensä laatikon mustasta väryksestä. Laatikko piti sisällään kaiken peliin tarvittavan ja seikkailun tasolle 5 asti.

(<https://mythlands-erce.blogspot.com/2019/05/in-praise-of-black-box-d.html>)

¹⁶ Vuosien 1988–1990 aikana julkaistut suomennokset

Swine, mitä löysin Geekechoes¹⁷ sivustolta. Eli kyseinen sikaolento liittyy nimensä perusteella Dungeons & Dragons maailmojen Helvettiin. Myöskään 1992-käännetyssä ”Mustassa laatikossa” (engl. ”*Black Box*”) ei ollut käytetty käännöksissä hiittä.

Kaikissa tuohon aikaan julkaistuissa käännöksissä (Mentzerin 1980-luvun laatikot, sekä 1991 *Black Box*) oli goblinin käännöksenä käytetty *peikkoa*. Eroja muiden ”goblinolentojen”¹⁸lajien käännöksissä oli huomattavissa. 1988 vuoden sääntö käännöksessä *bugbear* olento oli käännetty *mörköpeikoksi* ja *hobgoblin* kääntyi *suurpeikoksi*. 1992 käännös piti sisällään käännökset *mörkö* ja *menninkäinen*. Koivuniemen 1992-luvun *Black Box* käännös myös piti olennon kohdalla suluissa englanninkielisen vastineen. (Mentzer 1988, 35, 36, 38; Koivuniemi 1992, 36–55). Hämäävästi myös *troll*-olento on käännetty *vuorenpeikoksi*. Nykyisin Dungeons & Dragons pelissä troll ei ole kuitenkaan goblinolento vaan se on alahaara ja lahko jättiläisten alla (Mearls & Crawford 2014, 291). Myös näyttäisi, että *Forgotten Realms* maailmassa, joka on yksi suurimmista D&D pelimaailmoista, troll on ollut läpi pelin historian jättiläisten alla (*Forgotten Realms: Troll*).

4.1.2 Lohikäärmeenluola ja Basic Fantasy Role-playing Game

Seppo Raudaskoski on tehnyt nettiin vapaasti käytettävissä olevan käännöksen Dungeons & Dragons roolipelistä. Tarkkaa vuosilukua käännöksen julkaisusta ei ole, mutta kiitoksissa mainitsee saaneensa Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahaston apurahalla (Raudaskoski, ”Kiitokset”). Sivusto toimii wiki-tyylillä, jossa pystyy selailemaan sääntöjä. Työ ei ole täydellinen ja sivustossa on paljon tyhjiä linkkejä, mutta sanaston ja hirviöt-linkkien kautta löytyy kuitenkin käännöksiä sekä sisältöä. Myös sivustolla pystyy etsimään alkuperäisen englanninkielisen termin kautta kohtia.

Raudaskoski on kääntänyt sivuillaan goblinin hiideksi, joka on ensimmäinen kerta Dungeons & Dragons suomennoksien suhteen. Myös ”goblinkieli” (engl. *Goblin*) kääntyy hiidenkieleksi, *goblinoid* on *hiisiolento*. Tarkistin myös miten aiemmin esittelemäni *bugbear* ja *hobgoblin* olennot on Raudaskosken sivustolla käännetty ja löysin vastaukseksi *ohtohiisi* sekä *isohiisi*. Nämä ovat siis yhdistetty paremmin ”goblinoid”-lahkoon kuuluviksi, jos vertaa 1992-

¹⁷ <https://geekechoes.blogspot.com/2012/04/rma-devil-swine.html>

¹⁸ englanniksi *goblinoid* ja tähän lajihaaraan kuuluu D&D:n viidennessä laitoksessa: *bugbear*, *goblin* ja *hobgoblin* olennot (Mearls & Crawford 2014, 33, 165–166, 185–187). Tämä jako on ollut D&D:ssä mukana alusta alkaen, josta tarkemmin muissa D&D käännöksissä.

käännettyyn ”Black Box” pakettiin ja täten Jiri Koivuniemen käännöksiin. Hiisi-sana on siis Raudaskosken tapauksessa otettu vain käännösmielessä tarkoittamaan goblinia.

Mielenkiintoisesti Raudaskoski kääntää myös *nightmare* hevosolennon *hiidenhevoseksi*. Tämä vahvistaa enemmän hiisi-sanankäyttöä vain suorina käännöksinä, koska *nightmare* -olento on Dungeons & Dragons säännöissä yleensä merkitty *fiend*-olennoksi. Nämä olennot tulevat maailmassa Helvetistä tai Tyhjyydestä ja yleensä suurimmaksi osaksi *demon*-demoniennot sekä *devil*-paholaisolennot ovat kategorisoitu *fiend*-lahkoon (Mearls & Crawford 2014, 50–65; 66–78). Eli tässä tapauksessa *nightmare*lla ei ole mitään tekemistä goblinien/hiisien kanssa. Useasti *nightmare* ratsu kutsutaan ”Alemmista Ulottuvuuksista”¹⁹ (Mearls & Crawford 2014, 235). Raudaskosken käänöksessä myös hiidenhevonen lasketaan ”Sfäärinulkoiseksi”, joka siis tarkoittaa, että se on tullut toisesta ulottuvuudesta/sfääristä maailmaan²⁰. Mielestäni parempi suomennos olisi *hornanhevonen*. Miksi sitten on päädytty suomentamaan tuollainen paholaisolento hiidenhevoseksi? Tähän on voinut vaikuttaa se, että hiisi on pitkän aikaa tunnettu myös kristinuskon seurauksesta juuri helvettiin tai pahuuteen liittyvänä paikana kansanperinteessä.

Seppo Raudaskoski on myös kääntänyt Chris Gonnermanin *Basic Fantasy Role-playing Game* roolipelin kolmannen laitoksen suomeksi. Gonnermanin peli pohjautuu Dungeons & Dragons kolmannen laitoksen aikaiseen Wizards of the Coastin julkaisemaan SRD-dokumenttiin²¹. Kyseinen systeemi käyttää SRD:n luvalla systeemejä ja muita pelin asioita omassa pelissään. Tämän pelin suomennoksesta löytyy Raudaskosken suomentama versio, jossa hiisi-sanaa on käytetty taas goblinin suomennoksena. Myös isohiisi ja mörköhiisi esiintyy pelissä.

¹⁹ engl. *Lower Planes*

²⁰ https://www.lohikaarmeenluola.fi/SRD_HTML/Hirviöt/Hiidenhevonen.php#Hiidenhevonen

²¹ SRD: System reference Document. Dokumentti johon pohjaavien materiaalien tuottaminen on sallittua. Rajaa sitä mitä saa käyttää ja mitä ei omissa tuotoksissaan. (Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/System_Reference_Document)

4.1.3 Legendoja & Lohikäärmeitä, nykyaika

Uusin Dungeons & Dragons suomennos julkaistiin Myrrysmiehet nimisen kustantajan toimesta vuoden 2022 RopeCon tapahtumassa Helsingissä. Tämän suomennoksen nimenä on *Legendoja ja Lohikäärmeitä* (lyhennettynä tästä edes *L&L*). Käännös pohjautuu D&D:n viidennen laitoksen sääntöihin, joka oli vuonna 2022 tuorein D&D editio. Peliin on Myrrysmiehen toimesta julkaistu pelaajille tarkoitettu sääntökirja sekä pelinvetäjälle tarkoitettu kirja.

Kirjat eivät esittele suoraan minkäänlaista omaa fantasiamaailmaa, vaan ovat lähinnä juurikin sääntökirjoja, joiden pohjalta pelinvetäjät voivat sitten luoda oman maailmansa. Pelinjohtajan kirjassa on kokoelma perinteisiä D&D hirviöitä ja niiden kyvyt. Pelkästään Pelinjohtajan kirjassa on yksi päälukuvarattuna sille, miten luoda oma fantasiamaailma ja mitä on hyvä ottaa huomioon, sitä suunniteltaessa (Kurjenmiekkä et. al. 2023, 33–46). Tämä on erilainen tapa mihin itse olen harrastukseni pohjalta perehtynyt ja on selvä esimerkki siitä, että L&L tapauksessa tekijät juuri ovat lähteneet vain luomaan sanastoa ja sääntöjä suomen kielelle ilman, että sitoisivat ne rajaavasti tiettyyn kaavaan tai maailmaan. Tämä antaa hyvinkin vapauden pelinjohtajalle käyttää omaa mielikuvitusta ja luoda sanastoa käyttäen täysin oma maailma tai sijoittaa peli valmiiseen fantasiamaailmaan niin halutessaan.

Peikkolainen, rosvo						
Pieni humanoidi (peikko), mikä tahansa vakaumus						
Puolustus 15 (nahkapanssari, kilpi)						
Osumapistee 7 (2n6)						
Nopeus 12 metriä						
VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR	
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	
Taidot hiipiminen +6						
Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 9						
Kielet peikko, yleiskieli						
Haaste ¼ (50 KOP)						
Liukas karkuri. Peikkolainen voi vuorollaan piiloutua tai irtautua bonustoimintona.						
Toiminnot						
Sapeli. Lähitaisteluhyökkäys: +4 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 5 (1n6 + 2) pistettä viiltovahinkoa.						
Lyhytjousi. Kantamahyökkäys: +4 osumiseen, kantama 32/128 metriä, yksi kohde. Osuma: 5 (1n6 + 2) pistettä pistovahinkoa.						
GOBLIN						
Small humanoid (goblinoid), neutral evil						
Armor Class 15 (leather armor, shield)						
Hit Points 7 (2d6)						
Speed 30 ft.						
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	
Skills Stealth +6						
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9						
Languages Common, Goblin						
Challenge 1/4 (50 XP)						
Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.						
ACTIONS						
Scimitar. <i>Melee Weapon Attack:</i> +4 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit:</i> 5 (1d6 + 2) slashing damage.						
Shortbow. <i>Ranged Weapon Attack:</i> +4 to hit, range 80/320 ft., one target. <i>Hit:</i> 5 (1d6 + 2) piercing damage.						

Kuva 3: L&L peikkolainen (Kurjenmiekkä et al. 2023, 170) ja D&D goblin (Mearls & Crawford 2014, 166). Kuvat: Lari Lindholm.

Pelinjohtajan kirjasta löytyy myös kattava vastustaja sekä hirviö luku, jossa esitellään hyvin yksinkertaisesti ja muutamalla lauseella tyyppillisempiä ja SRD:n sisään lukeutuvia olentoja.

Vastustajille on kirjoitettu niin kutsuttu ”stat block”²² (kuvat yllä), jotka vertailun perusteella ovat yhteneväisiä D&D:n viidennen laitoksen *Monster Manual* (2014) kirjan kanssa. Jossa taas voi huomata suomalaisten tekijöiden vain luoda sanastoa ja pohjaa suomen kielellä pelaamiselle. Kyseisestä kirja luvusta löytyy myös *peikkolainen*, joka on L&L:n käännös ja vastine englanninkielisen version goblinille. Kuvista huomaa hyvin, että tavoite on ollut vain luoda suomeksi sanoja ja termejä, joilla voidaan pelata suomen kielellä, ilman anglismia tai lainasanoja.

L&L on kääntänyt goblinoid olentohaaran *peikoiksi*, kuten kuvasta näkee. Tähän olentohaaraan on sisällytetty Pelinjohtajan kirjassa myös *luolapeikko* (engl. ogre), *metsänpeikko* (engl. bugbear), *vuorenpeikko* (engl. troll) ja *väkipeikko* (engl. hobgoblin). Tähän päätelmään olen tullut vertailemalla kyseisten olentojen kykyjä englanninkielisen viidennen laitoksen *Monster Manual* kirjan vastaaviin. (Kurjenmiekka et al. 2023, 161, 162, 178–179; Mearls & Crawford 2014, 33, 183–187, 237, 291.) Legendoja & Lohikäärmeitä julkaisua ennen *Helsingin sanomissa* Jussi Ahlroth kirjoitti 29.07.2022 artikkelin *Maaailman suosituin roolipeli käännettiin vaivalla suomeksi*. Artikkelissa käsiteltiin käännösprosessia ja millaisia ongelmia se on tuonut tekijöilleen. Kyseinen artikkeli paneutuu juuri olentojen käännöksiin ja haastateltavana ollut Vehka Kurjenmiekka kertoi, että hiisi sanaa eivät halunneet käyttää, koska se on alkuperäiseltä merkitykseltään tarkoittanut muinaisuskossa pyhää paikkaa. Tekijätiimi halusi palauttaa kyseisen sanan takaisin alkuperäiseen merkitykseen ja korvasivat käännöksissä goblin-sanana *peikko*-johdannaisilla sanoilla (Ahlroth 2022).

4.2 Ultima Thule ja Roudan maa

Ultima Thulea ja *Roudan maata* pidän itse lähimpänä kansanperinnettä pelissä mallintavina roolipeleinä. Varsinkin *Ultima Thule*, mutta se ei olekaan ihme, koska sen on julkaissut Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. SKS:n toiminen julkaisijana on erityisen poikkeavaa, koska tietoni mukaan tämä on ainoa suomalainen roolipeli, jonka julkaisijana on toiminut vastaavainen organisaatio. Yleensä roolipelien julkaisijana on yksityinen henkilö tai hyvin pieni alaan perehtynyt kustantamo tai firma.

Roudan Maa mainostaa itseään taas ”roolipeli kalevalaisesta Suomesta” ja sääntökirjan lopussa on annettu jopa lähteitä mistä on ammennettu tietoa tai ainakin folkloreskia tuntua.

²² Stat Block: ominaiskyky, kyky ja hyökkäyslista, joka on tyypillinen roolipeli ohjekirjoille. Näillä esitellään vihollisina tai liittolaisina toimivien olentojen taitoja ja miten haastavia ne ovat taisteluissa.

Kieltämättä peliin on saatu mukaan paljon asioita kansanperinteestä ja maailmana Roudan maa tuntuu tutulta näin suomalaiseseen kansanperinteeseen perehtyneelle. Tämä tuntuma on lähempänä folkloreskia, kuin suoraa kansanperinteen esittämistä, joka ei ole huono asia. Kuten folkloreskia käsitellessäni menetit luvussa, olen esittänyt sen termin tarkoittavan juuri tunnistettavaa tuntua, mutta kuitenkin populaarikulttuurin tuotosta.

4.2.1 Ultima Thule ja hiisi

Kuten esittelin, niin on Ultima Thule lähempänä kansanperinnettä kuin monet muut roolipelit. Voisin myös sitä pitää lähimpänä kuvauksena pelimaailmallisesti muinaisesta ja historiallisesta Suomesta ennen kristinuskon saapumista maahan. Pelimaailman kuvaus ja hahmojen kyvyt ovat täynnä suomalaisesta kansanperinteestä tihkuvaa sanastoa kuten *väki*, joka kuvaa hahmon mahdollisuutta loitsia. Myös maailman synnystä kertovassa luvussa kuvataan Ilman Immen raskautta ja kuinka hän laskeutui makaamaan alkumeren aaltoihin ja sotka teki pesänsä hänen polvelleen. Joten tältä osin Pielan kirjoittama ja SKS:n julkaisema roolipeli on kansanperinnettä lähellä. Toisaalta muuta ei voisi odottaakaan julkaisijan puolesta. Minun tutkielmani fokuksen takia kuitenkin en nyt tämän tarkemmin ala pohjaamaan ja esittelemään maailman asioita, kuin vain siinä tapauksessa, että se suoraan liittyy hiisi-sanueen käyttöön.

Kansanperinteeseen pohjatessa Ultima Thulesta ei löydä tavalliseen länsimaiseen fantasiaan liitettäviä olentoja, kuten örkkejä tai goblineja. Muutenkin yliluonnolliset olennot jäävät mystisiksi ja ylivoimallisiksi vaikuttajiksi. Pelikirja itsessään kuvaa haltioita lähes jumalten kaltaisiksi voimiksi, joita ei tämän takia voi esimerkiksi pelaajat hahmoikseen valita. Haltiat kuitenkin vaikuttavat koko ajan maailmaan ja ei ole saunaa, riittä tai muuta paikkaa ilman omaa haltiaansa. (Piela 1999, 36.)

Miten sitten hiisi esiintyy pelissä? Yllätyin kirjaa lukiessani ja tähän vastauksia etsiessäni, että hiisi oli hyvinkin kadoksissa pelikirjan sivuilta. Ainoat maininnat hiisistä sekä Hiitolasta tulivat itse loitsurunojen runoteksteistä, joissa manattiin asioita Hiitolaan tai kutsuttiin hiisiä loitsijan avuksi. Loitsurunojen ja taikuuden kuvausta käsitellään kirjassa sivuilla 40–51. Tarkistin loitsurunojen alkuperän Salakirjojen julkaisemasta *Suomen kansan muinaisia loitsurunoja* kirjasta ja esimerkkinä vertasin Ultima Thulen *Kateensanoja* Salakirjojen kirjasta löytyvään ja löysin täysin vastaavan loitsun kirjasta (Piela 1999, 40; Lönnrot 2015, 9). Oletan tämä perusteella, että loitsut ovat otettu suoraan SKS:n arkistosta. Pelissä siis hiisi esiintyy loitsurunojen sisällä ja täten on myyttinen paikka tai yliluonnollinen olento, joka on yleistä loitsurunoissa ja loitsujen estetiikassa.

Vaikka Ultima Thule on SKS:n julkaisema, niin se kiinnittyy vahvasti populaarikulttuuriin. Aikana jolloin se julkaistiin roolipelit olivat selvästi pienemmän yleisön harrastus, kuin mitä nykyään ne ovat, joten määrällisesti kustanne oli vain pienelle ryhmälle kiinnostavaa. Kiinnitin huomiota siihen, että kun kirjassa esiteltiin pelissä esiintyviä jumaluuksia, niin kyseinen lista keskittyi vain Agricolan psalmtarin esipuheessa esiintyvään Hämäläisten jumaltenlistaan (Piela 1999, 35). Tämä tarkoittaa sitä, että karjalaisten osuus on jätetty huomiotta ja tämä kyseinen osuus pitää sisällään, jo aiemmassa tutkimuksessa käsittelemäni hiiden esiintymisen. Tämä vaikuttaa varmasti siihen miksi hiisi esiintyy vain loitsurunojen sisällä ja sille ei ole annettu mitään selkeää maailmanselitystä tai paikkaa maailmassa. Tätä valintaa voi pitää kyllä outona, koska pelissä yhtenä heimona on mainittu karjalaiset (Piela 1999, 30). Mihin yksi kokonainen jumalkatras on kadotettu? Heimot kuitenkin eivät ole olleet yhtenäinen kansa alkujaan.

Kaikesta huolimatta, kuten mainitsin kyseessä, on *fantasiaroolipeli* ja roolipelit ovat ehkä selvän esimerkki folkloreskista tuotteesta. Joten Ultima Thule on vain yksi esitys populaarikulttuurissa ja täten rajaus, ja perinteiden sekoittuminen ei ole outoa. Kiinnostavaa ja ehkä hieman häiritsevää kuitenkin omasta mielestäni tämä on, koska julkaisijana juuri on SKS. Toki 90-luvulla roolipelit eivät olleet niin isosti esillä kuin nykyään. Myös kirjan lopussa annettava lähdeluettelo pitää sisällään jo aiemmin aikaisemmassa tutkimuksessa esittelemäni Uno Harvan teoksen vuodelta 1948 eli *Suomalaisten muinaisuusko*. Kyseisessä teoksessa Harva on kuitenkin maininnut hiiden Tapion rinnalla myös metsää tarkoittavaksi termiksi. Myös samassa yhteydessä hän kuvailee hiiden elinkaarta ja muutosta paholaista vastaavaksi sanaksi, sekä sitä miten hiisi, metsä ja Hiitola ovat myös yleisesti myyttisiä kaukaisia alueita tai paikkoja. (Harva 2019, 349–350.) Olisi voinut täten olettaa, että hiisi esiintyisi muutenkin pelin maailmassa, mutta loitsurunojen kuvaus sentään on uskollinen kansanperinteelle.

4.2.2 Roudan maa ja hiisi

Wille Ruotsalaisen julkaisema ja kirjoittama roolipeli *Roudan maa* on kirjan takakannen mukaan ”roolipeli kalevalaisesta Suomesta”. Kirjan lähdeluettelo tai taustakirjallisuus on hyvin kattava, joka sisältää niin tietokirjallisuutta, kuin myös kaunokirjallisuutta, jotka inspiroineet maailman luomista (Ruotsalainen 2016, 206–207). Tietokirjoista löytyy itselleni tuttuja teoksia, joita tässä tutkielmassani olen käyttänytkin. Tämäkin on omanlaistaan yleisessä roolipelikirjallisuudessa, koska harvemmin olen nähnyt ”lähdeluetteloita” tai ”inspiraatioluottoita” ulkomaisissa roolipeleissä. Toki tämä ei ole siis ainoa kerta, milloin tätä olen nähnyt.

Suurimmaksi osaksi tuntuu, että suomalaiset roolipelien tekijät ovat tätä keinoa ja tapaa käyttäneet. Toki Roudan maan tapauksessa lähdeluettelon sisällyttäminen on varmasti myös keino tuoda maailmaa lähemmäksi meitä. Toisaalta kirjasta ei löydy viittauksia teoksiin, joten suuraa faktan tarkastusta ei pystytä tekemään, mutta kyse on kuitenkin edelleen roolipelistä eikä tieteellisestä katsauksesta.

Teemalta Roudan maan maailma on, kuten Ultima Thulessa, niin muinaisesta viikinkiajan Suomesta piirteitä ammentavaa. Kartasta on huomattavissa tuttuja muotoja, mitä oikean maailman Suomen kartasta löytyy. Maailmassa on Häme, Karjala ja muut Suomen alueet (Ruotsalainen 2016, 43–89). Myös Saksa/saksi, Viro sekä Novgorod mainitaan (Ruotsalainen 2016, 90). Eli maailma on fantasia versio meidän maailmastamme. Viikingit kulkevat Suomenlahtea Novgorodiin ja ryöstelevät rannikkoseutuja, myös Aalannissa on viikinkien kauppapaikka (Ruotsalainen 2016, 43). Joten voin pitää maailmaa edes jotenkin historiallisena vaikkakin kyse on fantasiasta.

Kun Ultima Thule pohjasi maailman syntymyytin Ilman Impeen ja sotkaan, niin Roudan maan mielenkiintoisesti pohjaa myytin Viron Kalevanpoikiin. Kalevan pojista mainittakoon Hiisi. (Ruotsalainen 2016, 41–42.) Tästä päästäänkin asiaan. Roudan maan maailmassa hiidellä on selvästi isompi ja suurempi rooli kuin aiemmin esittelemässäni Ultima Thulessa. Hiidestä on tehty täysin oma kansansa, jossa kieltämättä myös hyvin tuttuja piirteitä toiseen fantasiagenren otukseen. Tässä täytyy painottaa, ettei tarkoitukseni ole kumota ja runnoa peliä, vaan tämä kiinnostaa asiana ja miten hiisi on elänyt nykyajan populaarikulttuurin tuotteissa folkloreskissa. Olentona hiisi eroaa hyvinkin paljon kansanperinteen ja muinaisuskon hiidestä, mitä olen työssäni tähän mennessä käsitellyt.

Roudan maan hiisi kuvataan roolipelin sääntökirjassa seuraavasti:

Hiidenväestä lukuisimmat ovat lyhyen mummon mittaisia tai vielä lyhyempiä. Niillä on koukkujalat tai länkisääret, pitkät nenät ja isot lehtimäiset korvat, niiden silmät kiiltävät hämärässä ja ruskeanvihreä nahka on lähes karvaton hiuksia lukuun ottamatta, jotka nekin kaljuuntuvat useimmiten aikuisikään mennessä. Hiiden hampaat ovat terävät, huumori hirtehin, nauru tarttuva ja elämä lyhyt. Niiden haju- ja kuuloaistit ovat hyvin tarkat, samoin hämäränäkö. Päivänvalo kirveltaa niitä silmiin ja kevähangilta heijastuessa se voi vaikka sokaista hiiden pysyvästi tai ainakin moneksi tunniksi. Ne nukkuvatkin tavallisesti päivisin ja liikkuvat öisin. Aikuiseksi ne kasvavat jo kymmenvuotiaina. (Ruotsalainen 2016, 138.)

Myöhemmin kuvauksiin lisätään pelkuruus, kiusanteko, ilkityöt sekä nahan vihertävä sävy (Ruotsalainen 2016, 138, 152). Eli hyvinkin tarkasti kuvattu maailman kansa. Roudan maan

Huomion arvoista on myös hiisikansan kuvaukset Ruotsalaisen maailmassa. Hiisi on yksi lajihaara hiidenväestä. Muut lajit ovat kirjassa peikot ja menninkäiset. Peikot ovat puolentoista miehen mittaisia ja menninkäiset vain noin 20 cm-60 cm tai enintään metrin mittaisia olentoja (Ruotsalainen 2016, 139, 163, 167). Hiidenväestä peikot kuvataan tyhmimmiksi ja pienet aivot omaaviksi. Kuvaus antaa hyvin fantasiagenrestä tutun peikon kuvan. Menninkäisiä kuvataan karvapalloiksi (Ruotsalainen 2016, 139).

Menninkäiset kansanperinteessä on yleensä yhdistetty kirkonväkeen eli vainajaolentoihin. Myös ”yleisluontoisesti henkimaailman olentoihin” se on liitetty. 1900-luvun alkupuolella menninkäisten tai männingäisten käyttöä on laajennettu tarkoittamaan satuperinteen metsänolentoa tai tonttua, mutta tämä on vasta uutta adaptaatiota Grimmin satujen kautta. (Koski 2013, 135–139.) Tässä on mahdollista nähdä samaa mitä hiisi-sanassa on nähty, varsinkin ”yleisluontoinen uskomusolento”. Roudan maan kuvaus kuitenkin on lähempänä juuri 1900-luvulla vakiintunutta tapaa käyttää menninkäis-sanaa kuvaamaan metsässä asuvia pieniä olentoja, eikä vainajaolentoja.

Peikkoa taas ei ole löydettävissä esimerkiksi Gananderin Mythologian listauksissa omana kategorianaan. Se esiintyy kuitenkin *perkeleen* yhtenä nimenä (Ganander 2016, 116). Castrénin luennoissakaan ei ole peikkoa löydettävissä, paitsi lähimpänä *peijo* nimellä, joka liitetään vainajaolentoihin (Castrén 2016, 165). Peikkoa ei ole siis nähty aikoinaan edes omana olentonaan tai nimityksensä. Itsellenikin on selvinnyt, ettei peikkoja ole ollut juurikaan suomalaisessa kansanperinteessä ja ne on enemmänkin nykyaikana liitetty juuri englannin *troll*-sanan suomennokseksi.

Roudan maa siis luo hiisistä ja hiidenväestä selvästi omanlaisen olentokatraan, joka poikkeaa selvästi kansanperinteessä tunnetusta hiidestä. Kansanperinteessä hiisi on hyvin useasti ollut ”uskomusolento yleisesti” eikä tietty spesifi olento. Toki tämäkin muutos vasta sen jälkeen, kun hiisi lakkasi olemasta pyhä paikka ja uhrilehto. Hiidenväkeen myös sisälletyt peikot ja menninkäiset eroavat kansanperinteen vastaavista tai ovat lähempänä 1900-luvun satuperinteen esittelemiä olentoja.

Ruotsalainen käyttää hiisi-sanaa myös paikanmääreenä juuri Hiitolassa ja Vähä-Hiiden kylässä. Hän on myös esitellyt maailmankuvauksissa Suomen alueen pohjoispuolella olevat hiidenkiukaat, jotka ovat näyttäviä kiviroykkiöitä. Näitä on maailmassa pidetty vanhoina hiisien hautoina, mutta todellisuudessa ne ovat muinaisia ihmistenhautoja, jopa maailman sisällä. (Ruotsalainen 2016, 48, 144–145.) Hiidenkiukaita on meidänkin maailmassamme olemassa ja

ne ovat juuri hautaröykkiöitä. Eritoten rannikkoseudulla tavataan hiidenkiukaita oikeastikin (Wikipedia: hiidenkiuas). Tämä on taas osoitus, kuinka tiukasti Ruotsalainen sitoo omaa fantasiamaailmaansa meidän oikeaan historiaamme, joka nostaa taas kysymyksen esille, että miksi käyttää hiittä kansana eikä esimerkiksi juuri kalmistojen nimityksenä? Toisaalta kyseessä on fantasiamaailma, jonka ei tarvitse noudattaa tarkkoja sääntöjä, sekä myös pöytäroolipeli. Tarinoiden tuottaminen on kuitenkin pääasia roolipeleissä ja olentona hiisi tuo maailmaan lisää mahdollisia tarinan aineksia.

4.3 Muut suomalaiset ja suomennetut roolipelit

Tämä luku pitää sisällään loput suomennetut roolipelit, joille en ole tarkempaa kategoriaa luonut. Osa peleistä on hyvinkin pieniä, joista julkaistu vain pääohjekirja. Jotkut ovat saaneet useampia lisäkirjoja. Keskityn tässä yleisesti vain perussääntökirjoissa luotuun maailmankuvaukseen tai, jos pelistä on julkaistu erikseen maailmaa käsittelevä julkaisu (esim. Noitahovi), myös muista kirjoista löytyvään kuvaukseen.

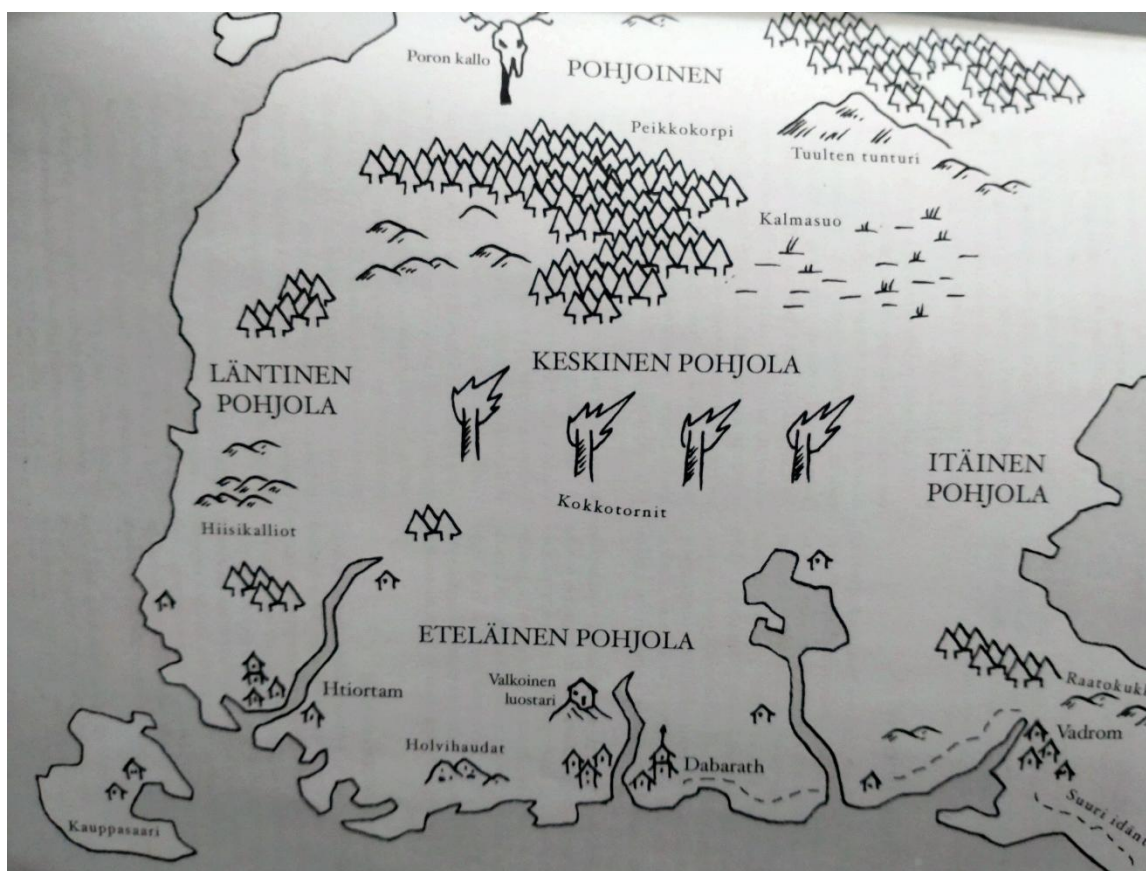
Bliaron: kalthanien perintö (2011) pelin maailma eroaa hyvin vahvasti länsimaisesta fantasiasta ja se hylkääkin suurimmaksi osaksi fantasiagenrelle tyypilliset kliseet. Pelin sääntökirjassa esitellään kokonainen manner kulttuureineen ja historioineen. Kirjassa ei esinny örkkejä eikä muita tuttuja fantasiakansoja tai olentoja vaan suurimmaksi osaksi olentojen nimet ovat tekijän itsensä kehittämiä, joten hiisiä ei sieltä löytynyt. Ainoa maininta oli *Hiisivuoresta*, joka on Savasin provinssin miehuuden koe, jossa kokelas lähetetään selviytymään pariaksi yöksi Hiisivuoren kylmään ja karuun ympäristöön (Huotari et al. 2011, 105). Tämä oli kiinnostava löytö kirjasta, koska tarkempia kuvauksia kyseiselle vuorelle ei ole annettu. Myös hiiden esiintyminen erityisen paikan nimessä on vaihtelua olennon nimenä käyttämisen tilalla. Paikan nimenä tässä tapauksessa hiisi-sana on lähempänä alkuperäistä rajan ja paikan määrettä, millaisena se on myös Suomessa tunnettu (esimerkiksi A. M. Tallgren 1933, Seppo Suvanto 1972 ja Veikko Anttonen 1996).

Keski-maa roolipeli (tästä eteenpäin KERP) on vuonna 1994 Jyrki Tudeerin suomentama roolipeli, joka sijoittuu J. R. R. Tolkienin luomaan Keski-maahan. KERPin maailmasta löytää kaikki, mitä Tolkien on sinne kehittänyt. Suomennoksessa käytetään suomeksi käännetystä Taru sormusten herrasta tuttuja sanoja, esimerkiksi Kersti Juvan luoma örkki-sana löytyy pelistä. Hiisi esiintyy pelissä mainintana örkkien kansakuvauksen alla näin: ”Westronin²³ puhujat

²³ Keski-maan kieli

kutsuvat örkkejä joskus hiisiksi” (Coleman Charlton 1993, 193). Myös kun kirjassa käsitellään Uruk-hai örkkejä niitä kuvataan ”Ne ovat Mustan Ruhtinaan parhaita hiisisotilaita.” (Coleman Charlton 1993, 195). Nämä ovat ainoat maininnat hiidestä koko kirjassa. Käännöksen hiiden-käyttämiseen vaikuttavat varmasti pari vuosikymmentä aiemmin Juvan kääntämät teokset, koska kirja selvästi seuraa Tolkienin luomaa maailmaa ja mainitseekin kyseiset teokset lähteiksi tekijäluettelon lopussa kirjan alussa. Tässä tapauksessa voidaan hiisi-esiintymää pitää vain suorana käännöksenä ja käyttönä aiemmista teoksista.

Tuomas Kortelaisen luoma *Noitahovi* (2011) roolipeli on synkässä Pohjolassa tapahtuva pöytäroolipeli, missä naisilla on valtaa ja miehet ovat alempana arvoasteikoissa. Naisten taikuus maailmassa on myös vahvempaa kuin miesten. Pelin tyylistä ja teemoista itselleni nousi esiin hyvin vahva pakanallinen sävy ja synkkä Skandinavia. Maailma on kuitenkin keksitty, eikä sijoitu Roudan maan tai Ultima Thulen tapaan meidän maailmamme fantasiaversioon. Toki pelissä on nähtävissä viittauksia ja tyylejä meidän maailmastamme esimerkiksi pelin Pohjolan kartasta (ks. kuva alla).



Kuva 5: Noitahovin Pohjolan kartta (Kortelainen 2011, 95). Kuva: Lari Lindholm.

Maailman nimet ja kansat ovat toki hyvin samanlaisia kuin historiallisessa Suomessa tai maailmalla. Esimerkiksi Pohjolan pohjoisrajan takana asustaa *kotakansa*, joka muistuttaa hieman saamelaisia (Kortelainen 2012, 67–71). Kaikista on kuitenkin tehty hyvin fantasiaversioita ja omanlaisiaan peliin. Kuitenkaan en laske tätä samaan ryhmään aiemmin mainitsemieni pelien kanssa.

Miten hiidet sitten Noitahovissa ovat esitelty? Ne ovat omana *villiväkisten* olentojen ryhmänä ja heidän johtajansa on *Baba Yaga*. Tämä lisää olentojen ja maailman sävyyn slaavilaista tunnelmaa. Hiidet itse kuvataan pimeyden olentoina ja varjoisina, punasilmäisinä hahmoina pimeydessä. Hiisiä on isoja sekä pieniä, mutta tarkkoja kokoja ei ole mahdollista sanoa, koska kätkeytyvät varjoihin täysin. Hiisiä kuvataan nälkäisiksi, mutta useasti yksinään pelkurimaisiksi. Valo karkottaa hiidet ja ne ovat vaaraksi yksin pimeässä metsässä kulkeville matkalaisille. (Kortelainen 2012, 26–27.) Tämä kuvaus tekee hiisistä hyvinkin omalaisensa olentokatraan, joka eroaa muista kuvauksista (Roudan maa) tai sitten miten hiidet ovat esiintyneet kansanperinteessä. Toisaalta tässä kuvauksessa on myös havaittavissa teemoja ja tyyliä kalmistoalueita vartioivista hiisistä epämääräisistä uskomusolennoista, jotka ovat muotoutuneet olennoiksi todennäköisesti kristinuskon saavuttua (Pulkinen 2014, 125). Mielenkiintoisesti hiittä ei liitetä suoraan metsän voimien kategoriaan, joihin pelissä liitetään *maahiset*²⁴ ja *lamiat*²⁵ (Kortelainen 2012, 27). Yleisesti kuitenkin hiisi on liittynyt kansanperinteessä metsään. Toki Kortelainen on voinut tietoisesti halunnut tehdä juuri suuremman eron kansanperinteeseen ja vahvistaa Noitahovin Pohjolan fantasiapainotusta.

Praedor roolipeli pohjaa teemansa Petri Hiltusen sarjakuviin ja tekijät mainitsevat *Pelaajan kirjan* alkupuheessa (Vuorela & Hiltunen 2020a, 8), että tästä fantasiamaailmasta ei löydy haltioita, kääpiöitä eikä valkopartaisia velhoja. Joten hiisiäkään kirjoista ei löytynyt missään merkityksessään. Tämä ei kuitenkaan lopulta yllättänyt, koska Hiltunen on halunnut luoda maailmastaan hyvin erilaisen kliseisten fantasia trooppien tilalle. Ainoat ”folklore” olennot mitä löysin, olivat aaveet ja muut epäkuolleet, mutta niistäkin oli hyvin omanlaisia versioita esitelty Pelinjohtajan kirjassa (Vuorela & Hiltunen 2020b, 82–89). *Vetehinen* esiintyy vain

²⁴ Maahiset kuvataan metsän olennoiksi, jotka sulautuvat täydellisesti metsään. Paikalla oleva maahinen voi näyttää puulta. Ne ovat suuria mutta eivät kuitenkaan ole kovin vaarallisia ihmisille (Kortelainen 2012, 27).

²⁵ Mytologiassa *lamia* on Kreikan mytologiasta, jossa lamia on Poseidonin ja Libyan tytär, johon Zeus ihastui (Wikipedia: lamia). Lamiat esiintyvät myös D&D:n sekä Pathfinder roolipeleissä olentoina. Kummassakin tapauksessa lamiat ovat ihmisen yläruumiin omaavia, mutta alaruumis on pedon. Lamiat ovat julmia ja väijyvät muinaisissa kaupungeissa tai tempeleissä. (Mearls & Crawford 2014, 201; Paizo Inc. 2019, 216–217). L&L:n hirviökatraasta lamioita ei löydy. Noitahovissa lamia kuvataan vyötäröstä ylöspäin alastomaksi ihmiseksi ja vyötäröstä alaspäin suomuseksi käärmeeksi (Kortelainen 2012, 27).

demonien erään alalajin ”kuvaajasanana”, joka antaa kyseiselle demonin alalajille ominaisia kykyjä, tässä tapauksessa demoni pystyy liikkumaan yhtä hyvin vedessä kuin maalla, sekä kutsumaan avukseen vedessä eläviä *nimettömiä olentoja*²⁶(Vuorela & Hiltunen 2020b, 93).

Vuoden 1988 *ANKH: Adventurers of the North-Kalevala Heroes* julkaistiin laatikossa, jossa tulivat kaikki peliin tarvittavat tarvikkeet. Peli jäi vain yhden painoksen tuotteeksi (Hieta 1996, 31). Minulta se löytyy isoveljeni ansiosta, joka harrasti roolipelejä tuohon aikaan. ANKHin teema ja maailma on hyvin löyhä yritys yhdistää Kalevalaa roolipeliin. Hiittä ei laatikon kirjoista löytynyt, mutta maahinen ja peikko esiintyvät omanlaisina olentoinaan. Maahinen kuvataan täysin karvanpeittämäksi ja ihmisenkokoiseksi. Peikko kuvataan harmaa nahkaiseksi. Nämä tiedot löytyivät pelilaatikon *Pelinjohtajan ohjekirja* lehdestä. Vuonna 2011 julkaistu *Generian legendat: Valontuojat* on huumoripainotteinen fantasiamaailma, jossa maailma on suuri luolasto, jonne olennot pakenivat maanpäällistä katastrofia. Mielenkiintoisen löydön tein, kun selailin kirjaa. Generian legendassa ei esiinny hiisiä, mutta goblin esiintyy. Tekijät kuitenkin ovat päättäneet olla kääntämättä goblinia ja käyttävät olennota sen englanninkielistä nimeä.

Vuonna 2013 ilmestyi Mike Pohjolan luoma ja Nelostuotteen/Tacticin julkaisema fantasiapeli *Myrskyn sankarit: Suurkuninkaan miekka*. Kyseinen peli tehtiin lapset mielessä pitäen ja uudet roolipeliharrastajat. Peli sijoittuu omaan maailmaansa. Myrskyn sankarit ilmestyi laatikossa kuten ANKH, joka sisälsi kaikki tarvittavan pelaamiseen. Pohjolan pelistä ei löytynyt muuta hiisi-mainintaa kuin ohimennen yhdessä seikkailussa maininta *hiidenkivestä*. Kyseinen maininta on pelinjohtajan lehtisessä sivulla 27. Tässä taas hiisi sana esiintyy merkittävän luonnonkohteen nimessä. Vuotta myöhemmin Miska Fredman ja Olli Hietala julkaisivat oman lapsille suunnatun *Astraterra* pöytäroolipelinsä. Kirjasta ei löytynyt hiisi mainintoja. Maailmana Astraterra oli tuhoutunut maailma, joka nykyisin oli tähtensä ympärillä kiertävä kasa erikokoisia maan paloja. Pelaajat ovat pelissä tutkimusmatkailijoita, jotka kulkevat maailmassa lentolaivoilla tai taikaporttien kautta. Viimeiseksi vuonna 2022 ilmestynyt Lasse Laanisen omakustanne julkaisema roolipeli *Wazurrenin perintö* on hyvin pieni roolipeli. Peli sisältää vain yhden kirjan ja se ei paljoa anna materiaalia. Maailman kuvaus jää hyvin hataraksi. Hiisi kuitenkin esiintyy, mutta taas kuvaillaan pieneksi vihreänahkaiseksi ja ihmismäiseksi olennoiksi (Laaninen 2022, 87). Tarkempaa kuvausta ei kirjassa ole hiidestä.

²⁶ *Nimettömät olennot* ovat Praedorin maailman omia olentoja, jotka ovat syntyneet villin magian myötä sekä tulleet toisista ulottuvuuksista taikaportaalien kautta (Vuorela & Hiltunen 2020b, 68–81).

4.4 Neljä kategoriaa

Analyysin aikana aloin hahmottamaan tyylejä tai kategorioita hiisi-termin esiintymisestä suomalaisten fantasiaroolipelien pelimaailmassa. Ensimmäinen oletukseni, että hiisi esiintyy useasti fantasiassa, osoittautui tämän myötä vääräksi ja alkoi muotoutumaan erilaisiksi kategorioksi pohjautuen teoreettiseen viitekehykseeni sekä teoriaan, jota hiidestä on folkloristiikan oppihistorian aikana esitetty. Näiden pohjalta alkoi muodostumaan kolme kategoriaa, miten hiisi esiintyy peleissä. Neljäs kategoria on: hiisi ei esiinny pelissä. Tässä luvussa paneudun tarkemmin kategorioiden muodostumiseen ja mitä ne pitävät sisällään.

Olen nimennyt kategoriat seuraavasti: 1) hiisi folkloreskina olentona, 2) hiisi esiintyy maailmassa merkittävän paikan nimessä, 3) hiisi käännöksenä ja 4) puuttuva hiisi. Kategoriat ovat kuitenkin myös melko väljät ja muutamissa peleissä hiisi esiintyy useamman kategorian sisällä. Ultima Thule peliä on vaikea näihin kuitenkin sijoittaa, koska se on ainoa peli, jota voisi pitää täysin yksi yhteen kuvauksena suomalaisesta kansanperinteestä ja miten siinä hiisi esiintyy. Kyse Ultima Thulessa on loitsuruno lainaukset, jotka ovat suoraan otettu Suomalaisen kirjallisuuden seuran arkistotalenteista ja täten noudattavat kansanperinteen mallia. Loitsuruno pätkät olivat myös ainoat missä hiisi ja sen johdannaiset pelissä esiintyivät. Alla on esiteltynä taulukossa analysoimani pelit ja merkitty mihin neljästä kategoriasta kyseinen peli kuuluu. Esittelen pelit siinä järjestyksessä, jossa ne käsittelin tämän pääluvun aikana. Taulukon jälkeen siirryn käsittelemään muodostamiani kategorioita ja niihin sijoituvia peli esiintymiä.

Taulukko 2: Hiiden esiintymät pöytäroolipeleissä, käsittely järjestyksessä.

Peli	Vuosi	Esiintyykö hiisi?	Miten hiisi esiintyy?	Kategoria luokka
<i>Dungeons and Dragons Fantasiaroolipeli</i>	1983–1985 (1988–1990)	Kyllä	<i>hiidensika</i> olennon nimessä. Expert-säännöt 1983 (1988)	3) Hiisi käännöksenä
<i>Dungeons and Dragons game ("Black box")</i>	1991	Ei	-	4) Puuttuva hiisi
<i>Iohikaarmeen-luola.fi</i>	oletettavasti 2000–2010-luku	Kyllä	goblin-johdannaiset sanat: <i>hiisiolento, hiidenkieli, hiisi, ohtohiisi ja isohiisi</i> Myös: <i>hiidenhevonen</i>	3) Hiisi käännöksenä
<i>Basic Fantasy Role-playing Game</i>	2006–2016	Kyllä	goblin-johdannaiset käännökset: <i>hiisi, isohiisi, mörköhiisi</i>	3) Hiisi käännöksenä

Peli	Vuosi	Esiintyykö hiisi?	Miten hiisi esiintyy?	Kategoria luokka
<i>Legendoja ja Lohikäärmeitä</i>	2022	Ei	-	4) Puuttuva hiisi
<i>Ultima Thule</i>	1999	Kyllä ja ei	loitsurunojen maailmanmaisemassa	Oma kategori-ansa?(ks. 4.4.5.)
<i>Roudan maa</i>	2016	Kyllä	kokonaan oma olentokansansa, johon sisältyy hiisi, menninkäinen ja peikko. Myös paikan nimistössä	1) Hiisi folkloreskina olentona 2) Hiisi merkittävän paikan nimessä
<i>Bliaron: Kalthanien perintö</i>	2011	Kyllä	<i>Hiisivuori</i>	2) Hiisi merkittävän paikan nimessä
<i>Keski-maa roolipeli (KERP)</i>	1994	Kyllä	Maininta, että örkkejä joskus kutsutaan hiisiksi	3) Hiisi käännöksenä
<i>Noitahovi</i>	2011	Kyllä	kokonaan oma olentolajinsa. Pimeyden valtaapiirin sisällä, Baba Yagan alla	1) Hiisi folkloreskina olentona
<i>Praedor</i>	2020	Ei	-	4) Puuttuva hiisi
<i>ANKH: Adventurers of North-Kalevala Heroes</i>	1988	Ei	-	4) Puuttuva hiisi
<i>Generian Legendat: Valontuojat</i>	2011	Ei	Mielenkiintoisesti vain käytetty goblin sanaa	4) Puuttuva hiisi
<i>Myrskyn sankarit: Suurkuninkaan miekka</i>	2013	Kyllä	<i>hiidenkivi</i>	2) Hiisi merkittävän paikan nimessä
<i>Astraterra</i>	2014	Ei	-	4) Puuttuva hiisi
<i>Wazurennin perintö</i>	2022	Kyllä	omanlainen olento	1) Hiisi folkloreskina olentona

4.4.1 Hiisi folkloreskina olentona

Tähän kategoriaan olen sijoittanut Roudan maa, Noitahovi ja Wazurrenin perintö roolipelit. Jokaisessa näissä hiisi kuvataan eri tavalla, mutta kuitenkin omana olentoinaan. Kategoriolla haen selvästi kansanperinteestä eroavaa, mutta pelimaailmassa hiisi nimellä tunnettua olentojoukkiota. Olentona hiisi on saanut pitemmän kuvauksen, siitä millainen olento tai kansa hiisi maailmassa on. Kuvaukset toki vaihtelevat pituudeltaan ja laajuudeltaan Roudan maan useamman kappaleen kuvauksista (Ruotsalainen 2016, 48–50, 55, 72–74, 120, 138–139, 152) Wazurrenin perinnön parin lauseen kuvaukseen (Laaninen2022, 87), jossa kuitenkin hiidelle

luodaan oma tyyli. Mahdollisesti nämä kaikki hiidet ovat voineet lähteä alkujaan goblinin käännöksen pohdinnasta, mutta tekijä on kuitenkin lopulta päätenyt luomaan oman olentokansansa hiidestä. Tätä on vaikea sanoa, koska tietääkseni yksikään tähän kategoriaan sijoittuvat peli ei ole käännös englanninkielisestä pelistä, vaan ovat tekijän itse luomaan maailmaan sijoittuvia.

Michael D. Foster lanseerasi 2015 folkloreskin käsitteen, juuri kuvaamaan populaarikulttuurin omaa luomusta, jossa on sävyjä ja piirteitä useammasta traditiosta. Roudan maassa on selvästi perehdytty itämeren-suomalaiseen perinteeseen ja kansanuskoon, joka myös hiidessä on näkyvissä. Kuitenkaan hiisi ei ole ollut kansanperinteessä suoraan oma olentonsa vaan se on elänyt historiansa aikana ja muuntautunut useaan otteeseen (ks. luku 2.1). Myös Noitahovin maailmassa hiidessä on huomattavissa piirteitä kansanperinteeseen.

Foster artikkelissaan *The Folkloresque Circle: Toward a Theory of Fuzzy Allusion* mainitsee juuri sen, että folkloreskissa esityksessä folklorenkaltainen on kuvattu niin, että se kuluttajasta tuntuu folklorelta, mutta tarkemassa tutkailussa se ei ole sitä. Hän osoittaa, että tarkka folkloren kuvaus kuten se esiintyisi kansanperinteessä voi useasti jäädä kuluttajan mielestä oudoksi, kun taas yhdistelmä useaa traditiota ja tapaa tuntuu paljon aidommalta. Kyseinen ongelma syntyy siitä, ettei kuluttajalla pakosti ole ensikäden kosketusta kyseiseen folkloreen ja täten kontekstin puutos saa asian tuntumaan oudolta. (Foster 2016b, 44–52). Populaarikulttuurin on siis helpompi tuoda tunnelmaa yhdistelemällä useampaa eri traditiota, kuin tarkalleen esittää tietystä perinteestä kumpuava folklore.

Tämän pohjalta Roudan maan, Noitahovin ja Wazurrenin perinnön hiisiolento on täten toimivampi kuvaus, kuin jos se toimisi suoraan kansanperinteen mukaisesti. Olennosta tulee persoonallinen osa maailmaa ja ohjaa ihmiset ajattelemaan maailmaa eri tavalla. Hiisi toimii folkloreskina olentona paremmin laajemmalle yleisölle, joka ehkä on vain tutustunut hiiteen populaarikulttuurin tai voimasanan perusteella. Muutos on ollut historian saatteenä elävistä ja täten kyseisissä peleissä esitelty hiisi voikin toimia omana entiteettinään fantasiamaailmassa.

Roudan maan suhteen toki on myös mielenkiintoista tämä valinta, koska peli mainostaa itseään hyvin vahvasti suomalaiseen kansanperinteeseen liittyväksi. Maailma on lähes suoraan viikinkiajan Suomen alue, sekä vahvasti liitetty Kalevalaan. Mutta silti Ruotsalainen on luonut hiidestä folkloreskin olennon, vaikka varmasti olisi voinut käyttää lähteitään ja sitoa tämän paremmin kansanperinteeseen sopivaksi. En toki halua tuomita kyseistä valintaa, koska

toisaalta hiisi on kokenut jo muutenkin muutosta historiassaan. Ajallisesti toisaalta peli juuri sijoittuu ”viikinkiajan Suomeen” ja ennen kristinuskon saapumista. Tähän aikakauteen hiisi uhripaikkojen nimenä olisi voinut sopia paremmin ja tuoda hiittä enemmän lähelle sen alkuperäistä merkitystä kansanperinteessä, ilman olentoleimaa.

Toki tässä tapauksessa on syytä muistaa, että fantasiagenrenä ei ole meidän maailmaamme tai tiukasti historiaa noudattavaa. Myös populaarikulttuurin tuotteena roolipelit ovat eritoten eskapismia arjesta, joissa on sallittua erilaiset maailmanlait, kuin mitä arjessamme kohtaamme. Fantasia on erittäin pätevä ympäristö pohtia juuri folkloreskia ja miten se esittelee erilaiset perinteet.

4.4.2 Hiisi merkittävän paikan nimessä fantasiamaailmassa

Tämän toisen kategorian peleihin olen lukenut kuuluvaksi Roudan maan lisäksi Bliaron: Kalthanien perintö ja Myrskyn sankarit: Suurkuninkaan miekka roolipelit. Näissä kaikissa hiisi-sanan johdannainen esiintyy merkittävän tai erikoisen luonnonmuodostelma tai -paikan nimessä. Roudan maassa tämä tarkoittaa Hiitolan loputonta metsää ja Vähä-Hiiden kylää esimerkiksi. Bliaronissa sijaitsee Savasin alueella Hiisivuori ja Myrskyn sankareissa isosiirtolohkare on hiidenkivi.

Kaikissa näissä esimerkeissä mitä aineistostani olen löytänyt, hiisi on siis selvästi maastosta erottuvan kohteen nimessä, joihin useasti on myös liitetty jonkin sortin perinne, kuten Bliaronin Hiisivuori aikuisuuden kokeena (Huotari et al. 2011, 105). Tämä oli mielenkiintoinen havainto ja jatkaa myös hiiden historiasta tuttua teoriahaaraa, jossa hiisi tai sen johdannaiset on paikannimen yhteydessä.

Kuten luvussa 2.1 tarkemmin käsittelemme hiiden teorian historiaa ja miten se on esiintynyt historian saatossa, niin on peleissä nähtävissä hiisi-sanan yhdistäminen totuttuun tapaan maastonkohteisiin, jotka ovat merkityksellisiä maailmassa. Tässä tapauksessa hiittä käytetään taas rajaterminä, joka erottaa yhteisöjen toimintapiirin jostain ulkopuolisesta (Tallgren 1933; Suvanto 1972; Anttonen 1996). Hiisi siis elää ihmisten mielessä edelleen paikannimistö mielessä, joka ei ole toisaalta ihme, koska vielä nykyäänkin on hiisi-johdannaisia paikannimiä olemassa. Nämä ovat varmasti jääneet elämään yhteisöjen rajoista, joita esimerkiksi Seppo Suvanto käsittelee monistesarjassaan vuodelta 1972.

Havitsin, että jos pelissä mainitaan hiisi paikannimenä useasti sitä ei avata tarkemmin. Tämä jättää paikannimi pohjaisen hiiden osoittamaan jotain pelimaailman sisäistä rajaa. Hiidenkivi

Mysrkyn sankareiden pelinjohtajan kirjassa mainittuna, sijaitti suuren rotkon reunalla (Pohjola 2013). Hyysimaa ja Hiitola Roudan maassa ovat laaja synkkä metsäalue asuttujen seutujen reunoilla, joissa hiidet elävät (Ruotsalainen 2016, 55, 72–74), jotka selvästi osoittavat rajoja. Bliaronin Hiidenvuori on aikuistumiskoe, jonka kaikki nuoret suorittavat (Huotari et al. 2011, 105) eli tässä tapauksessa rajatilana toimiva paikka. Suuremmaksi osaksi näiden paikkojen tarkempi kuvaus jää pois maailman esittelystä²⁷ ne vain toimivat huomiota herättävinä pisteinä.

4.4.3 Hiisi käännöksenä

Tähän kategoriaan sisällytin Frank Mentzerin vuonna 1983 (1988) kasaaman Dungeons & Dragons Expert-sääntöjen pelinjohtajan kirjan sekä Seppo Raudaskosken käännökset samaisen roolipelin kolmannesta laitoksesta. Myös Keski-maa roolipeli kuuluu tähän. Näissä kaikissa tapauksissa näyttäisi siltä, että hiisi toimii vain suorana käännöksenä D&D pelin olennolle.

Seppo Raudaskosken käännöksistä tämän huomaa siitä, että hän on sisällyttänyt olentojen alkuperäiset nimet käännöksiensä yhteyteen tai kuten teki lohikaarmeenluola.fi sivustollaan liittämälle sinne hakumahdollisuudeksi englanninkielisen termistön. Vuonna 1988 suomenne-tussa Expert-säännöissä esiintyy hiidensika-olento, joka on käännös devil swine-olennolle. Mikä hiidensika käännökseen on johtanut voi olla kytköksissä hiisi-sanueen liittämisen Helvettiin ja pahoihin olentoihin, jota alkanut historiassa esiintymään kristinuskon saavuttua Suomeen.

Keski-maa roolipelissä mainittuna hiisi on westronin puhujien yksi tapa kutsua örkkejä.

KERP sijoittuu kuitenkin Tolkienin luomaan maailmaan ja kirjoihin, jotka suomeksi käänsi Kersti Juva. Tämän seurauksesta ei ole ihme, että hiisi esiintyy KERPin örkkikuvauksissa, koska kyseistä sanaa on kuitenkin käytetty käännösteksteissä.

Käännös hiiden yhteydessä ei koskaan anneta mitään erityistä kuvausta ja sekin vähä mitä annetaan, on selvästi yhdistettävissä esimerkiksi englanninkieliseen kuvaukseen goblinista. Tämän kategorian pelit ja tapa käyttää sanaa ei siis koita luoda roolipelimaailmaan mitään uutta vaan tyytyy käyttämään hiittä vain suomennoksena sanalle, jolle ei ole suomen kielessä juuri

²⁷ poikkeuksena Roudan maan Hiitola, josta tosiaan on useampi sivu ja toimii mahdollisena seikkailualueena. Hyysimaa kuvataan myös lyhyellä kappaleella.

vastineita. Toisaalta voidaan myös pohtia miksi goblinia ei jätetä kääntämättä kuten Generian legendat pelissä? Tämän työn laajuuden takia en kuitenkaan tähän ole tarkemmin perehtynyt.

4.4.4 Puuttuva hiisi

Alkuperäinen hypoteesini työni aloitusvaiheissa oli, että hiisi esiintyy hyvinkin useasti roolipeleissä. Tämä kuitenkin murtui aineistooni tutustuessani. Tämän takia päädyin kuitenkin pohtimaan tätä kategoriaa ja sijoittamaan loput pelit siihen. Yllätyin laajuudesta, miten paljon oli pelejä missä hiisi ei esiintynyt mitenkään tai kuinka monessa pelissä goblin olikin käännetty muuten. En tiedä mistä alkuperäinen olettamukseni kumpuaa, mutta löytönä tämä oli valaisevaa.

Tähän kategoriaan voi kuulua pelit, joiden tekijät ovat halunneet lähteä luomaan kokonaan omanlaista ja omaperäistä fantasiamaailmaa. Esimerkkeinä tästä pidän Praedoria ja Astrateraa. Kummankin fantasia haluaa erottua totutusta fantasiakliseistä ja luoda omaa. Kumatkin eroavat selvästi yleisesti fantasiassa pyörivistä teemoista ja kliseistä.

Myös pelit, joissa on päädytty käyttämään käännöksinä toisia sanoja ovat osa tätä kategoriaa. Näitä ovat itse tutkimani Dungeons & Dragons roolipelin 1980–1990-luvun käännökset²⁸, Legendoja & Lohikäärmeitä käännös sekä ANKH²⁹. D&D:n tapauksessa uskoisin, että on haluttu yhdistää lajit kääntämällä goblinoid-lajihaara peikoiksi. Bugbear ja hobgoblin olentoa harvoin yhdistetään teemojen takia hiiteen ja ne ovat lähempänä peikkoja. Tuoreimpana on D&D:n viidennen laitoksen käännös Legendoja & Lohikäärmeitä, jossa goblin johdannaiset olennot ovat käännetty peikoiksi. Tällä on kuitenkin haluttu palauttaa hiiden merkitystä takaisin alkuperäiseen merkitykseensä (ks. Ahlroth 2022), sekä saada yhtenäinen lajikategoria monelle eri olennot. Generian legendat peli on erityinen tässä kategoriassa, koska sen tekijät ovat tietoisesti jättäneet goblinin kääntämättä ja käyttävät kyseistä sanaa suomen kielen seassa.

4.4.5 Entä Ultima Thule? Mahdollinen viides kategoria?

Ultima Thule roolipeli on hankala tapaus, koska se on hyvinkin erilainen ja ei suoraan tunnu kuuluvan mihinkään yllä esittelemääni kategoriaan. Tarkemman analyysin alla Ultima Thule

²⁸ Toki tässä myös suurimmaksi osaksi on myös Expert säännöt vuodelta 1988, joissa hiisi tosiaan esiintyi vain kerran. (ks. yllä).

²⁹ mahdollisesti pelin peikko on versio goblinista. (ks. luku 4.4).

on lähinnä historiallista kansanperinnettä ja historiallista Suomea. Vielä lähempänä kuin Roudan maa, vaikka siinäkin on nojattu enemmän historialliseen tietoon ja sijoitettu ne fantastiseen maailmaan. Ultima Thule on historiallisempi peli kuin yksikään muu aineistokorpuksesani ollut fantasiapeli. Se ei ole ihme, koska Ultima Thule on Suomalaisen kirjallisuuden seuran julkaisema, joka varmasti on laittanut sille tavoitteet.

Voisiko mahdollisesti viidennen kategorian luoda, joka sisältää kansanperinteeseen puhtaasti sitoutuvia roolipelejä? Syy miksi en ole tähän sitä hahmotellut, on että Ultima Thule oli ainoa peli, jossa tätä aloin miettimään. En ole juuri vastaavanlaiseen peliin harrastukseni parissa törmännyt. Lähin voisi olla ruotsalaisen Free League Publishing firman *Vaesens* roolipeli, joka käsittelee Skandinavian ja Pohjolan myyttejä³⁰. Tästä olisi mahdollista tehdä jatkotutkimusta ja laajentaa aihe koskemaan muiden maiden ja globaalin harrastuspiirin roolipelejä. Onko maailmalla laajempaa aineistoa roolipelien sisällä, juuri kansanperinteeseen Vaesenin ja Ultima Thulen tapaan nojaavaa skeneä? Vai onko nämä pienen piirin ja Pohjoismaiden sisällä erityisiä pelejä? Tähän työhön en kuitenkaan tätä ole sisällyttänyt, koska tuntemus minulla näitä kohtaan on vielä hyvinkin vähäistä. Eikä asia kuitenkaan liity hiiteen, jonka ympärille olen työni rakentanut.

³⁰ <https://freeleaguepublishing.com/games/vaesens/>

5 Yhteenveto

Tutkielman aikana sukelsin hiisi-sanan alkujuurille ja seurasin sanan kehityksen mutkikasta kulkua läpi kirjoitetun historian, ja aina populaarikulttuurin tuotteen eli roolipelien sisälle. Ensimmäisestä maininnasta Mikael Agricolan Daavidin psalttarin (1551) esipuheen jumaluettelosta *Legendoja ja Lohikäärmeitä pöytäroolipelin Helsingin sanomien julkaisuartikkelin* (Ahlroth 2022) pohdintaan hiiden käytöstä. Hiisi on kokenut elämänsä aikana muutoksia ja se on elänyt tutkimuksessakin, milloin jumalaa tarkoittavana nimenä ja milloin se on tarkoittanut pyhää paikkaa, johon tulkinnat ovat lopulta vakiintuneet folkloristiikan piirissä. Kansanperinteestä se kuitenkin on siirtynyt suulliseen perinteeseen ja käännökseksi englanninkielisen goblin sanan vastineeksi suomen kielessä.

Alkuperäisen hypoteesini ja oletuksen mukaan lähdin liikkeelle näkemyksellä, että hiisi on yleisesti käytetty suomennetuissa roolipeleissä tai suomen kielellä alkujaan julkaistuissa roolipeleissä. Alun perin nyt minun alakysymyksenäni oleva *millaiseksi hiisi peleissä kuvataan*, oli melko pitkään pääkysymys, jonka pohjalta aloin lukemaani katsomaan. Se kuitenkin osoittautui hyvin nopeasti huonoksi päälähtökohdaksi, koska hiisi ei esiintynytkään niin useasti edes roolipeli käännöksissä. Tämän hypoteesin romuttumisen myötä päätin nostaa nykyisen pääkysymyksen tutkielman lähtökohdaksi ja siirtää vanhan kysymyksen yhdeksi alakysymykseksi. Alkuperäisen pitäminen pääosassa olisi ollut liian ohjaava ja olettava aineistoani kohtaan, mutta nykyinen antoi mahdollisuuden myös havainnolle, ettei hiisi esiinny pelissä ollenkaan, joka jo itsessään kertoo tutkielman kannalta paljon.

Mikä johti sitten alkuperäiseen hypoteesiini ja oletukseen? Siihen minulla ei ole vastausta, mutta kiinnostava huomio se kuitenkin oli. Kuinka hiidestä on muodostunut omaan mieleeni niin vahvasti fantasiagenressä käytetty sana? Tähän varmasti pystyisi jatkotutkimuksella perehtyä, miten hiisi elää suullisessa perinteessä ja miten se esitellään yleisesti puhemielessä tai kouluissa, sekä onko hiisi lopulta yleisesti käytetty sana. Näihin kysymyksiin voisi löytää mahdollisesti hyvin kiinnostavaa sisältöä, mutta pro gradututkielmani laajuuteen se ei mahdu.

5.1 Hiiden esiintyminen roolipeleissä

Analyysiä tehdessäni huomasin nopeasti, että hiisi ei esiinny vain suorana käännöksenä ja vastineena goblin sanalla ja, että sen esiintyminen olikin aineistokorpuksessani hyvin vähäistä alkuoletukseni verrattuna. Analyysin edetessä aloin hahmottamaan selvästi useampaa

erilaista kategoriaa, jotka nimesin ”hiisi-esiintymäkategorioiksi” mielessäni sekä muistiinpanoissa. Tutkielmaani olen erottanut neljä selvää esiintymäkategoriaa ja jakanut hiiden näihin.

Nimesin kategoriat: 1) hiisi folkloreskina olentona, 2) hiisi esiintyy maailmassa merkittävän paikan nimessä, 3) hiisi käännöksenä ja 4) puuttuva hiisi. Aineistossani oli kuitenkin yksi peli, joka ei selvästi kuulunut yhteenkään kategoriaan ja tämä oli Ultima Thule. Syynä tämän jättäminen kategorioiden ulkopuolelle, johtui sen taustasta Suomalaisen kirjallisuuden seuran julkaisemana. Pelissä hiisi-johdannaiset sanat esiintyivät eritoten suomalaisten loitsurunojen loitsuteksteissä, jotka ovat otettu kansanperinnearkiston aineistosta. Tämä esiintymä erosi todella paljon muiden aineistokorpukseni peleistä, jonka takia jätin kyseisen pelin kategorioiden ulkopuolelle tässä tutkielmassa. Käsittelin kuitenkin pelin luvussa 4. samaa aikaa, kun esittelin löydöt toisesta kansanperinteeseen pohjaavasta roolipelistä (ks. tarkemmin 4.2). Seuraavaksi käsittelen pääpiirteissään kehrittelemäni kategoriat.

Ensimmäisen kategorian nimesin *hiisi folkloreskina olentona*. Tämä kategoria pitää sisällään roolipelien hiisi esiintymät, joissa hiidestä on luotu täysin oma kansa tai olentolahko, joka asuttaa kyseistä maailmaa. Folkloreski on 2015 lanseerattu teoria ja termi, joka pitää sisällään populaarikulttuurin folklorena esittämät *folklorenkaltaiset* piirteet (termistä enemmän luvussa 2.1). Tämän kategorian hiisi esiintymät luovat hiidestä kokonaan oman ja elävän kansan, joissa on useita vaikutteita kansainvälisistä roolipeleistä. Esiintymät myös eroavat kansanperinteen hiisi käsityksistä. Mielenkiintoisesti juuri kansanperinteeseen nojaavat tai ”Suomen mytologiaan pohjaavat” pelit olivat suurimmaksi osaksi juuri tämän kategorian alla. Olisi voinut luulla, että selvästi Suomen kansanperinteeseen nojaamattomat ja eroa tekevät pelit (kuten Praedor ja Bliaron) käyttäisivät hiittä tässä määritelmässä.

Toinen kategoria on *hiiden esiintyminen fantasiamaailmassa merkittävän paikan nimessä*. Tähän ryhmään olen kasannut löydöt pelien maailmassa sijaitsevan paikannimessä esiintyvistä hiidestä. Tässä kategoriassa on huomattavissa oppihistorian toinen hiisi-sanon käyttökohde, joka on pyhien, silmäänpistävien tai tärkeiden paikkojen nimistössä oleva hiisi. Myös rajapaikan merkityksen omaava hiisi on yhdistettävissä tähän kategoriaan. Esimerkkejä fantasiamaailman sisältä on erilaiset *hiidenkivi*, *Hiisivuori* sekä vastaavat selvästi merkittävät paikannimet.

Kolmas kategoria on *hiisi englannin goblin sanan käännöksenä*. Tähän olen laittanut esiintymät, jotka ovat selvästi vain käännöksiä ilman suurempia muutoksia. Joissain tapauksissa pelin kääntäjä on merkannut suomennoksen sanaston viereen englanninkielisen vastineen, kuten

esimerkiksi goblin. Muuten kyseinen kategoria pitää sisällään selvästi käännösmarkityksen, eli ei mitään uutta tai omaa lisätty olentoon vaan tarvittu sana, jolla tätä voisi suomessa kutsua.

Neljäs kategoria *puuttuva hiisi* pitää sisällään pelit, joissa hiisi ei esiinny missään muodossa maailman kuvauksissa. Tämä kategoria kasvoi yllättävän suureksi ja yllätti itseni. Tämä kuitenkin on mielenkiintoinen havainto sekä tulos.

Kategoriat muodostin pöytäroolipelien perussääntökirjojen maailman kuvauksien pohjalta. Nämä eivät pakosti ole täysin pätevät kategoriat laajemman tutkimuskentän sisällä, mutta ajoivat asian omassa aineistokorpuksessani. Roolipeleihin julkaistaan kuitenkin hyvin useasti useita maailmaa tai sääntöjä käsitteleviä kirjoja, jotka voivat sisältää laajempaa maailmanrakennusta sekä uusia kansoja. Tätä jaottelua voisi laajentaa tulevaisuudessa ottamalla laajempi aineistokorpus käsittelyyn, joka pitää sisällään pelien lisäkirjat sekä laajemman korpuksen pelejä, niin suomenkielisiä käännöksiä, kuin suoraan suomeksi julkaistuja alkuperäisiä pelejä.

Ajoittain sivusin tutkielmassa, kun kävin läpi käännöksiä, peikkoja ja maahista, sekä miten nämä olivat toimineet käännöksenä goblinille. Tästäkin laajentamalla voisi kategoriat saada uudenlaista sisältöä, jos tutkisi hiiden lisäksi muita suomalaisesta kansanperinteestä tuttuja olentoja. Tähän tutkielmaan en tarkemmin nähin paneutunut, vaan mainitsin ne vain goblinin käännöksiä listatessa. Laajempi korpus uskomusolentoja ja niiden esiintymistä peleissä toisi lisää syvyyttä kategorioihin, sekä käsitykseen miten kansanperinnettä käytetään roolipelien kaltaisessa populaarikulttuurin tuotteessa.

5.2 Roolipelien tulevaisuus

Roolipelit ovat viime vuosina kokeneet renessanssin ja ovat siirtyneet pienen piirin porukoitten kellareista sekä omista huoneista suuremman yleisön harrastukseksi. Pelaajabarometrit näyttävät kuinka suuri yleisö ylipäättään pelejä ja eritoten roolipelejä pelaavat. Lautapelejä näkyy laajasti kauppojen hyllyillä ja suurissa uutisissa on pelaamisesta otsikoissa. Roolipelit toki eivät ole vielä siirtyneet erikoisliikkeiden hyllyiltä päivittäistavarakauppojen ja isojen markettien hyllyihin ainakaan Suomessa.

Dungeons & Dragons peliin julkaistaan kyllä maailmalla eri perinteisiin pohjautuvia lähdekirjoja joukkorahoitussivuilla. Myös pienemmät roolipeli julkaisijat julkaisevat kansanperinteeseen liittyviä pöytäroolipelejä esimerkiksi ruotsalaisen Free League Publishing firman Vaesen (Free League Publishing: Vaesen). Mielenkiintoista olisi nähdä onko muissa maissa tällaisia pelejä olemassa, jotka pohjaavat kyseisen tai tietyn alueen folkloreen, ja kuinka folkloristiikan

näkökulmasta kyseiset perinteet niissä kuvataan. Tämä vaatisi todella laajan yhteisön avun ja sukelluksen roolipelien maailmaan. Toisaalta nykyaikana digitalisaation ja netin avulla tämä voisi onnistuakin kotisohvalta käsin ja foorumien avulla. Pro gradun kokoiseen tutkielmaan tämä kuitenkin on liian suuri korpus ja tutkimuskenttä.

Olisiko myös Suomalaisen kirjallisuuden seuran hyvä julkaista laajempi ja hiotumpi roolipeli, joka pohjaa itämeren-suomalaiseen perinteeseen? Nykyään on myös helpommin saatavilla avolisenssillä pelimekaniikkoja omaan julkaisu käyttöön³¹. Ultima Thule oli aikaansa edellä vuonna 1999 kun ilmestyi, koska silloin roolipelit olivat vielä pienen piirin sisäinen harrastus. Nykyään kuitenkin olisi markkinoilla kaipuuta varmasti täysin suomalaiseen perinteeseen perustuvalle pelille, joka ei nojaisi Kalevala kliseeseen vaan voisi hyödyntää sekä käyttää folkloristista tutkimusta pelimaailman materiaalina. Folkloristit voisivat olla konsultoimassa pelimaailman luontia, jotta siitä saataisiin uskollinen perinteentutkimukselle, mutta myös roolipeliharrastajia ei tässä tulisi unohtaa vaan luoda peli yhteistyönä. Tämä olisi myös hyvä tapa tuoda kansanperinnettä laajemman yleisön tietoisuuteen, jottei se pääsisi unohtumaan koko ajan globalisoituvassa maailmassa, missä ideat ja asiat liikkuvat internetin välityksellä nopeasti maapallon toiselta puolen toiselle puolen.

Uutena tulokkaana roolipelikenessä on suomennettu Dungeons & Dragons peli *Legendoja & Lohikäärmeitä*. Mielenkiintoista oli huomata, että sitä suomennettaessa pelintekijät olivat pohtineet hiisi-sanankäyttöä ongelmallisena goblinin käännöksenä. He myönsivät Helsingin sanomien artikkelissa, että halusivat lopulta palauttaa hiittä tämän alkuperäiseen merkitykseen (Ahlroth 2022). Onko tämä osa laajempaa muutosta? Sitä ei voi tässä vaiheessa vielä tietää. Kieltämättä itse aloin pohtimaan voisiko sanan palauttaa paremmin alkuperäiseen tarkoitukseensa, jos pelintekijöiden joukossa olisi folkloristeja tai kulttuurintutkijoita konsultoijina. Toisaalta folklore on aina muuttunut ja elänyt omaa elämäänsä, joten olisiko siitä edes lopulta hyötyä? Toki konsultoimalla pelifirmoja ja yleisesti muitakin folkloristit voisivat tuoda esille oikeaa kansanperinnettä ja laajemmin, eikä aina nojaututtaisi vain Kalevala-kliseisiin, jonka taustamateriaalit on kerätty enimmäkseen maantieteellisesti hyvin pieneltä alueelta Karjalasta ja jonka Lönnrot loi itse lisäämällä omaa ”fanifiktiotaan” sekaan. Suomalaiset ovat kuitenkin kokoelma pieniä heimoja, joilla on ollut omat perinnemuotonsa sekä tarinansa. Tästä pelit voisivat ammentaa laajemmin ja kiinnostavammin materiaalia maailmoihinsa.

³¹ Paizon ORC-lisenssi: <https://paizo.com/orclicense>
Chaosiumin Basic Role-playing: (<https://www.chaosium.com/basic-roleplaying-universal-game-engine-pdf/>)

5.3 Folkloreski pelitutkimuksessa

Olen tutkielmani aikana pyöritellyt Michael D. Fosterin lanseeraamaa folkloreskin käsitettä sekä teoriaa. Tämä on tuntunut itselleni loogiselta polulta ja sopivan näkemyksiini folkloren käytöstä roolipelimaailmoissa. Näissä tapauksissa ei juuri olisi tarve pohtia ja tuomita jotakin esitystä ”vääräksi” tai ”epäautenttiseksi”. Tämän takia näen, että varsinkin pelitutkimukselle ja fantasiagenren tutkimukselle folkloreski voisi olla hyvä viitekehys sekä lähtökohta. Termi kuitenkin pyrkii häivyttämään ”väärän” ja ”epäautenttisen” tuoman leiman esitysten päältä. Folklore on kuitenkin hyvin antoisaa ja mielikuvitusta herättävää materiaalia.

En tätä osaa kirjoittaessa ole juurikaan törmännyt folkloreskin käyttöön tutkimuksessa. Minulle tästä on puhuttu opintojeni alusta alkaen, ja sen takia olen tämän omaksunut. Katsoin kuitenkin Googlen hausta termillä *folkloresque* esiintymiä ja ensimmäisenä petyin, kun nousi vain esiin Michael D. Fosterin ja Jeffrey A. Tolbertin julkaisema kirja. Katsoin kuitenkin sitten googlen tulokset ”teokset” välilehdellä ja tulokset yllättivät. Näyttäisi nimittäin siltä, että folkloreski on alkanut elää ainakin viitetiedoissa monessa juuri populaarikulttuuria käsittelevässä tutkimuksessa ja varsinkin moni teos näyttäisi olevan 2020–2024 välillä julkaistu. Eli termi elää vieläkin omaa elämäänsä ja on keskustelun alla. Tämä on hyvä koska kokoaikainen autenttisuuden pohdinta mielestäni kaventaa ja heikentää tutkimuksien laatua tai muutenkin folkloren voimaa elää ja muuttua. Tutkielmani alussa jopa minä pelkäsin, että en halua tuomita toisen ihmisen luovaa työtä sillä, että osoitan miten väärin tämä käyttää hiisi-sanaa.

Omassa tutkielmassani folkloreski oli juuri se mitä tarvitsin pohtiessani taiteellista ilmaisua, jota pelimaailmat ovat. Fantasiagenre ja täten myös fantasiaroolipelit ovat oikeanmaailman rajojen ja sääntöjen ulkopuolella, joten autenttisuuden ja oikean tavan pohdinta ei tuntunut luontevalta. Folkloreskin avulla myös pystyin vertailemaan ja pohtimaan mitkä aiheet liikkuvat globaalisti ja miten niitä omaksutaan esimerkiksi fantasia hiisi-olentojen kuvauksissa.

5.4 Lopuksi

Kuten olen esitellyt pöytäroolipelit ovat kokeneet renessanssin ja laajempi yleisö ovat ne löytäneet. Tämä myös mahdollisesti voi johtaa siihen, että globaalissa maailmassa tietous kansanperinne- ja fantasiaolennoista voi liikkua alueelta toiselle. Kuinka tämä tulee vaikuttamaan laajemmassa mittakaavassa, on vain arvailujen varassa. Kuitenkaan mielestäni ei voida kieltää kuinka arvokas kenttä tämä olisi tutkia ja nostaa folkloristien näkökulmasta esille. Myös kenttää ja roolipelejä voisi hyödyntää oman kansan kansanperinteen elävöittämisessä ja sen tuomisessa laajemmalti takaisin tietoon, juuri paikallisten kansanperinteentutkimuksen organisatioiden sekä tutkijoiden avulla.

Hiisi sana on kokenut historiansa aikana monia muutoksia ja elänyt hyvinkin laajalla merkityskentällä. Monet varmasti vielä nykyäänkin tietää hiiden jostain kautta tai joltain kentältä, olkoon se sitten paikannimi, nimi luonnonmuodostumalle, kalmistolle, olennoille tai voimasanaan. Hiisi on myös varmasti monelle tuttu erilaisista olennonmerkityksistään. Se elää myös pöytäroolipelien maailmoissa omaa elämää siirtyneenä kansanperinteestä populaarikulttuurin tuotteeseen. Sirkulaatio on folkloristiikan tutkimuksen parissa termi, jolla kuvataan perinteen siirtymistä suullisesta kirjalliseen ja takaisin suulliseen sekä aineettomaan perinteeseen (Hovi 2023, 62–70). Hiiden kierrossa Agricolan listasta tutkimusten kautta roolipelien olennoksi voisi nähdä myös tätä ilmiötä. Kuka tietää miten hiisi tästä vielä tulevaisuudessa muuttuu. Sen vain tulevaisuus voi näyttää.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Ahokas, Samuli & Fredman Miska

2011. *Generian legendat: Valontuojat*. Tampere: Ironspine.

Coleman Charlton, S.

1993 (1994). *Keski-maa roolipeli: toinen laitos*. Kääntäjä Jyrki Tudeer. Suomi: ACE-pelit oy.

Cubicle 7

2018. *Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition Core*. UK: Cubicle 7 Entertainment Ltd.

2022. *Warhammer Fantasy Roleplay: The Imperial Zoo*. UK: Cubicle 7 Entertainment Ltd.

Fredman, Miska, Vehka Kurjenmiekka, Jonas Mustonen, Jukka Sorsa, Jari Paananen,

Juno Viinikka, Hans Zenjuga & Ville Takanen

2022. *L&L pelaajan kirja*. Helsinki: Myrrysmiehet.

Fredman, Miska & Hietala Olli

2014. *Astraterra: Seikkailuroolipeli löytöretkeilijöistä Astraterran ihmeellisessä maailmassa*.

1. laitos. Nokia: Ironspine.

Gonnerman, Chris

2006–2016. *Basic Fantasy Role-playing Game*. Kääntäjä Seppo Raudaskoski. (Finnish Translation, 3rd edition downloads: <https://basicfantasy.org/downloads.html>)

Hieta, Risto J.

1996. *Roolipeliopas. Perustietoja roolipeleistä ja -pelaamisesta*. 2. painos. Tampere: Arctic Ranger Production.

Huotari, Uoti, Antti Lax, Julius Kuutti, Tuomas Mikkonen, & Oskari Wäänänen

2011. *Bliaron: Kalthanien Perintö*. Paimio: Uoti Huotari.

Janhunen, Pasi

1988. *ANKH: Adventurers of the North-Kalevala Heroes*. Noormarkku: Nelostuote ky.

Karvonen Reija

2019. Roolipelikansio. *Johdatus pöytäroolipelaamiseen*. Saatavissa Suomen roolipeliseura: <https://suomenroolipeliseura.fi/toiminta/roolipelikansio/>

Koivuniemi, Jiri

1991. *Dungeons & Dragons game*. Kääntäjä Jiri Koivuniemi. Turku: Toptronics 1992.

Kortelainen, Tuomas

2011. *Noitahovi: sääntökirja*. Helsinki: Books on Demand GmbH.

2012. *Noitahovi: maailmakirja*. Helsinki: Books on Demand GmbH.

Kurjenmiekka, Vehka, Jari Paananen, Juno Viinikka, Hans Zenjuga, Jonas Mustonen, Christopher Stratton Smith, Anssi Vartiainen & Petri Leinonen

2023. *Legendoja ja Lohikäärmeitä: Pelinjohtajan kirja*. Helsinki: Myrrysmiehet.

Laaninen, Lasse

2022. *Wazurrenin perintö*. Liminka: Norddruid.

Mearls Mike & Crawford Jeremy

2014. *Monster Manual [Dungeons & Dragons]*. Renton, WA: Wizards of the Coast.

Mentzer, Frank

1983 (1988). *Luolamestarin ohjekirja*. Kääntänyt Jari Pauna. Suomi: Protocol Productions Oy.

1983 (1988). *Expert-säännöt*. Kääntänyt Jari Pauna ja Jaakko Mäntyjärvi. Espoo: Protocol Productions Oy.

1984 (1989). *Mestarisäännöt: Luolamestarin ohjekirja*. Kääntänyt Akseli Anttila. Espoo: Protocol Productions Oy.

1985 (1990). *Sankarisäännöt: Luolamestarin ohjekirja*. Kääntänyt Akseli Anttila. Espoo: Protocol Productions Oy.

Paizo Inc.

2019. *Pathfinder Second Edition: Bestiary*. USA: Paizo Inc.

Piela, Ilmari

1999. *Ultima Thule: roolipeli muinaisessa Pohjolassa*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Pohjola, Mike

2013. *Myrskyn sankarit: Suurkuninkaan miekka. Mike Pohjolan seikkailuroolipeli*. Pori: Nesto/lostuote/Tactic.

Raudaskoski, Seppo

<https://www.lohikaarmeenluola.fi/>

Ruotsalainen, Wille

2016. *Roudan maa roolipeli*. Kirjapaino Jaarli.

Vuorela, Ville & Hiltunen, Petri

2020a. *Praedor: Roolipeli Jaconian seikkailijoista. Seikkailijan kirja. 2. laitos*. Vantaa: Burger Games.

2020b. *Praedor: Pelinjohtajan kirja. 2. laitos*. Vantaa: Burger Games.

Tutkimuskirjallisuus

Ahola, Joonas & Lukin, Karina

2016. Matthias Alexander Castrénin suomalaisen mytologian taustoja. Teoksessa Matias A. Castrén *Luentoja suomalaisesta mytologiasta*. Suomentanut ja toimittanut Joonas Ahola. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Anttonen, Veikko

1996. *Ihmisen ja maan rajat: ”pyhä” kulttuurisena kategoriana*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

2019. Jumalan ideaa etsimässä. Teoksessa Harva Uno *Suomalaisten Muinaisusko*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 519–531.

Blomberg Kristian, Hirsjärvi Irma & Kovala Urpo

2004. *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ kirjastopalvelu.

Borodulina, Yana

2017. *Suomalaisten uskomustarinoiden ylikuonnolliset olennot ja niiden nimityksien alkuperä*. Suomen ja sen sukukielten pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.

Castrén, Matias A.

2016. *Luentoja suomalaisesta mytologiasta*. Suomentanut ja toimittanut Joonas Ahola. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Dundes, Alan

1966. Metafolklore and Oral Literary Criticism. *The Monist*, Volume 50, Issue 4, 01.11.1966. 505–516. <https://doi.org/10.5840/monist196650436>

Ellis, Bill

2016. The Fairy-telling Craft of Princess Tutu: Metacommentary and the Folkloresque. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 221–240.

Evans, Timothy H.

2016. Folklore, Intertextuality, and the Folkloresque in the Works of Neil Gaiman. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 64–80.

Foster, Michael D. & Tolbert, Jeffrey A.

2016. *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press.

Foster, Michael D.

2016a. Introduction: The Challenge of the Folkloresque. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 3–33.

2016b. The Folkloresque Circle: Toward a Theory of Fuzzy Allusion. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 41–63.

Ganander, Kristfrid

1789. *Mythologia Fennica*. Turku: Frenckellin kirjapaino.

2016. *Mythologia Fennica*. Toimittanut Juha Pentikäinen. Kääntänyt Brita Löflund. Helsinki: Salakirjat.

Haavio, Martti

1961. *Kuolematonten lehdot. Sämpsöi Pellervoisen arvoitus*. Porvoo: WSOY.

2020. *Suomalainen Mytologia*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

2023. *Suomalaisen muinaisrunouden maailma*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Harva, Uno

2019. *Suomalaisten muinaisusko*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Hirsjärvi Irma & Kovala Urpo

2004. Johdannoksi. Teoksessa Kristian Blomberg & Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ kirjastopalvelut. 6–8.

Holl-Jensen, Carlea & Tolbert, Jeffrey A.

2016. “New-Minted from the Brothers Grimm”: Folklore’s Purpose and the Folkloresque in the Tales of Beedle the Bard. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 163–172.

Hovi, Tuomas & Koski, Kaarina

2023. *Kansanperinne 2.0: Sukelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Hovi, Tuomas

2023. Vernakulaari, populaarikulttuuri ja kulttuurinen omiminen. Teoksessa Tuomas Hovi & Kaarina Koski *Kansanperinne 2.0: Sukelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 61–92.

Juva, Kersti

2021. *Tolkienin tulkkina: tarina Sormusten herran suomentamisesta*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Kajanto, Iiro

1982. *Henrik Gabriel Porthan. Valitut teokset*. Jyväskylä: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Kelley, Greg

2016. ”The Joke’s on Us”: An Analysis of Metahumor. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 205–220.

Koski, Kaarina

2013. *Kuoleman voimat: kirkonväki suomalaisessa uskomusperinteessä*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

2023. Johdatus 2000-luvun omaehtoisen kulttuurin tarkasteluun. Teoksessa Tuomas Hovi & Kaarina Koski *Kansanperinne 2.0: Sukelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 7–57.

Koski, Mauno

1967. *Itämerensuomalaisten kielten hiisi-sanue: Semanttinen tutkimus 1*. Suomen kielen väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.

1970. *Itämerensuomalaisten kielten hiisi-sanue: Semanttinen tutkimus 2*. Suomen kielen väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.

Koven, Mikel

2003. Folklore Studies and Popular Film and Television. A Necessary Critical Survey. *Journal of American Folklore* 116 (460). 176–195.

Krohn, Julius

1894. *Suomen suvun pakanallinen jumalanpalvelus: neljä lukua Suomen suvun pakanallista jumaluus-oppia*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

2008. *Suomen suvun pakanallinen jumalanpalvelus: neljä lukua Suomen suvun pakanallista jumaluus-oppia*. [näköispainos]. Helsinki: Salakirjat.

Krohn, Kaarle

2008. Esipuhe. Teoksessa Julius Krohn *Suomen suvun pakanallinen jumalanpalvelus: neljä lukua Suomen suvun pakanallista jumaluus-oppia*. [näköispainos]. Helsinki: Salakirjat.

Kuusi, Matti

1974. Poplore. Teoksessa Launonen, Hannu ja Mäkinen Kirsti *Folklore tänään*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 11–23.

Launonen, Hannu & Mäkinen Kirsti

1974. *Folklore tänään*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Lönnrot, Elias

2015. *Suomen Kansan muinaisia loitsurunoja*. Helsinki: Salakirjat.

Mackay, Daniel

2001. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson N.C: McFarland & Co.

Manning, Paul

2016. Pixies' Progress: How the Pixie Became Part of the Nineteenth-Century Fairy Mythology. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 81–103.

Pentikäinen Juha

2016a. Kristfrid Ganander Mytologina. Teoksessa Kristfrid Ganander *Mythologia Fennica*. Helsinki: Salakirjat. 181–212.

Peretti, Daniel

2016. Comics as Folklore. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 104–120.

Piela, Ulla

2019. Martti Haavio, maailmaselitysten seppä ja tieteellisen ilmaisun taiteilija. Teoksessa Haavio Martti *Suomalainen mytologia*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. 545–563.

Pulkkinen, Risto

2014. *Suomalainen kansanusko: samaaneista saunatonnttuihin*. Helsinki: Gaudeamus.

Suvanto, Seppo

1972 *Satakunnan ja Hämeen keskiaikainen rajalaitos*. Tampereen yliopisto: historian laitos.

Tallgren, A. M.

1933. Hiisi ja Moisiio: Yritys muinaissuomalaisen asutus- ja yhteiskuntahistorian selvittämiseksi. Lehdessä *Virittäjä no 3. 1933*. 33–45. (Virittäjä: Kotikielen seuran aikakauslehti, 01.01.1933, nro 3, s. 33, <https://digi.kansalliskirjasto.fi/aikakausi/bin-ding/890164?page=33> Kansalliskirjaston digitaaliset aineistot. (Viitattu: 31.01.2025).

Timonen, Eija

2004. *Perinne käsikirjoittajan työkaluna: kansanperinteen transformoituminen eri medioihin käsikirjoittajan näkökulmasta – tapaustutkimus suomalaisen kansanperinteen muokkaamisesta lapsille ja nuorille*. mediatieteen laitoksen väitöskirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Tolbert, Jeffrey A.

2016a. Introduction. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 123–124.

2016b. A Deadly Discipline: Folklore, Folklorists, and the Occult in Fatal Frame. Teoksessa Michael D. Foster & Jeffrey A. Tolbert *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*. Logan: Utah State University Press. 125–143.

Tuomi Jouni & Sarajärvi Anneli

2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Wienker-Piepho, Sabina

2004. Kansantarinat ja folklore fantasian maaperänä. Teoksessa Kristian Blomberg & Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ kirjastopalvelut. 32–55.

Verkkolähteet

Ahloth, Jussi

2022. Maailman suosituin roolipeli käännettiin vaivalla suomeksi. *Helsingin Sanomat* 29.07.2022. Saatavissa: <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000008969576.html> (vierailtu 04.07.2023).

2024. Fantasiaseikkailusta huonoon seksiin asti ulottuva kulttuurin laji täyttää 50 vuotta ja on suosituimpi kuin koskaan. *Helsingin sanomat* 28.12.2024. Saatavissa: <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000010911566.html> (vierailtu 21.04.2025).

Age of Sigmar: Factions of Destruction. Saatavissa: <https://ageofsigmar.com/explore-the-realms/destruction/> (Vierailtu: 04.07.2024).

Age of Sigmar: Factions of Order. Saatavissa: <https://ageofsigmar.com/explore-the-realms/order/> (Vierailtu: 04.07.2024).

Free League Publishing

Vaesen: <https://freeleaguepublishing.com/games/vaesen/>

Forgotten Realms

Troll: <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Troll> (vierailtu 24.3.2025).

Geekechoes

Devil Swine: <https://geekechoes.blogspot.com/2012/04/rma-devil-swine.html> (vierailtu 24.3.2025).

Lindfors, Antti

2016. Folklore+Populaarikulttuuri=folkloreski. – *Elore* 14.05.2016. Saatavissa: <https://journal.fi/elore/article/view/79251/40153>

Museokeskus Vapriikki

D6D 50v: <https://www.vapriikki.fi/nayttelyt/dungeons-dragons-50-vuotta/> (vierailtu 27.03.2025).

Mythlands

Black Box: <https://mythlands-erce.blogspot.com/2019/05/in-praise-of-black-box-d.html> (vierailtu 24.3.2025).

Roll20

Game Search: <https://app.roll20.net/lfg/search/> (vierailtu 04.07.2024).

Subscriptions: <https://app.roll20.net/why-subscribe-to-roll20> (vierailtu 04.07.2024).

Target.com

Dungeons and Dragons: https://www.target.com/s?searchTerm=dungeons+and+dragons&category=0%7CAll%7Cmatchallpartial%7CAll+categories&tref=typeahead%7Cterm%7C0%7Cdungeons+and+dragons%7Cdungeons+and+dragons%7C%7C%7Cservice%7C%7C%7C%7Ccategory_v3&searchTermRaw=dunge (vierailtu 17.06.2024).

Tieteen termipankki

Fakelore: *Tieteen termipankki 17.3.2025: Folkloristiikka:fakelore.* (Tarkka osoite: <https://tieteen termipankki.fi/wiki/Folkloristiikka:fakelore.>)

Wikipedia

Age of Sigmar: https://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_Age_of_Sigmar (vierailtu 04.07.2024).

Carta Marina: https://fi.wikipedia.org/wiki/Carta_marina (vierailtu 18.03.2025).

Critical Role: https://fi.wikipedia.org/wiki/Critical_Role (vierailtu 29.03.2025).

Hiidenkiuas: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Hiidenkiuas> (vierailtu 21.3.2025).

Hiisi (Pertteli): [https://fi.wikipedia.org/wiki/Hiisi_\(Pertteli\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Hiisi_(Pertteli)) (vierailtu 18.03.2025).

Lamia: [https://fi.wikipedia.org/wiki/Lamia_\(mytologia\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Lamia_(mytologia)) (vierailtu 27.03.2025).

OGL: https://en.wikipedia.org/wiki/Open_Game_License (vierailtu 05.07.2024).

Rikala: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Rikala> (vierailtu 18.03.2025).

Roolimestari: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Roolimestari> (vierailtu 26.03.2025).

Warhammer Fantasy Battle: [https://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_(game)) (vierailtu 04.07.2024).

WFRP: https://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_Fantasy_Roleplay (vierailtu 04.07.2024).

Yle Arena

Hui hai hiisi: <https://areena.yle.fi/1-4425692> (vierailtu 16.04.2025)