

Posthumanistiset inhimillisyydet ja ei-inhimillisyydet

Suzanne Collinsin romaanissa *The Hunger Games*

Senja Luuri

Pro gradu -tutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2025

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede

Senja Luuri

Posthumanistiset inhimillisyydet ja ei-inhimillisyydet Suzanne Collinsin romaanissa *The Hunger Games*

Sivumäärä: 58

Pro gradu-tutkielmani käsittelee posthumanistisia inhimillisyyksiä ja ei-inhimillisyyksiä Suzanne Collinsin romaanissa *The Hunger Games*. *The Hunger Games* on tunnettu nuortendystopiaromaani ja -trilogia, jota on tutkittu aiemmin esimerkiksi traumakertomusten ja sen esittämien sukupuoliroolien näkökulmasta. Romaani on tyypillinen toiminnantäyteinen ja kolmiodraamastaan tuttu nuortendystopia, joka kuitenkin täyttää myös klassisen dystopian tuntomerkit. Merkittävässä roolissa romaanissa näyttäytyy ihmisen manipuloima ja toisaalta apokalyptisista tapahtumista toennut, koskematon ja ihmisen unohtama luonto. Tutkielmassani nostan esiin erilaisia ei-inhimillisiä toimijuuksia, jotka vaikuttavat inhimillisten toimijoiden kanssa dystooppisessa maailmassa.

Tutkielmani teoreettisena viitekehyksenä toimii ekokritiikki, jonka avulla lähestyn dystooppisen maailman luontokäsitystä. Hyödynnän pääasiallisesti posthumanistista luentatapaa lähestyessäni romaanin yhteenkietoutuneita inhimillisyyksiä ja ei-inhimillisyyksiä ja niiden toimijuutta yhdessä ja erikseen. Posthumanistisena luentatapana hyödynnän erityisesti Karoliina Lummaan affirmatiivista menetelmää ja Donna Harawayn tutkimuskäsitettä *entanglement*. Tutkielmassani pyrin osoittamaan yleisemmin nuortendystopiaromaanien varteenotettavuuden posthumanistisessa kirjallisuudentutkimuksessa.

Tutkielmassani on yhteenkietoutuneille inhimillisille ja ei-inhimillisille toimijoille kolme näkökulmaa: 1) päähenkilön Katnissin suhde häntä hengissä pitävään metsään ja sen eri ei-inhimillisiin toimijoihin, 2) Nälkäpeli-areenat, niiden manipuloitu luonto ja geenimuunnellut mutantit ja 3) pääkaupungin Capitolin keinotekoinen, vyöhykkeiden kustannuksella toimiva yltäkylläinen, luonnosta ja muista olennoista irtaantunut utopia, jonka vastakohtana ovat köyhät vyöhykkeet ja Nälkäpelin tribuuttien alistetut toiseudet. Pohdin tutkielmassani mahdollisia olemisentapoja *The Hunger Gamesin* maailmassa muun muassa posthumanistisen tutkimuksen käsitteillä ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätunto ja planetaarinen tuntu, jotka mahdollistavat erilaisten ei-inhimillisyyksien toimijuudet.

Tutkielmani korostaa nuortendystopiaromaanin posthumanistisen lähiluennan mahdollisuuksia. Nostan *The Hunger Games* -romaanista esiin inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden rinnakkaisolemisen merkityksellisyyttä, joka toimii esimerkkinä kyseisestä lähestymistavasta. Inhimillisen ja ei-inhimillisen yhteenkietoutuminen *The Hunger Gamesin* maailmassa syventää ymmärrystä nuortendystopiaromaanien merkittävyyydestä osana kirjallisuudentutkimusta ja posthumanistista keskustelua.

Avainsanat: Suzanne Collins, *The Hunger Games*, posthumanistinen lähiluenta, ekokritiikki

Sisällysluettelo

1 Johdanto	4
1.1. Tutkimuskysymykset ja tutkimuskohteen esittely	4
1.2. Tutkielman teoreettiset lähtökohdat	7
1.3. Tutkielman eteneminen	9
2 Ekokritiikki, posthumanismi ja nuortendystopia lajina	11
2.1. Ekokriittinen viitekehys, posthumanistinen lähestymistapa ja ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätunto	11
2.1.1. Ekokritiikki	11
2.1.2. Posthumanistinen lähestymistapa ja posthumanistisen luennan affirmatiivinen menetelmä	12
2.1.3. Ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätunto ja planetaarisen tunnun tavoittelu	14
2.2. Nuortendystopia lajigenrenä	18
3 Vaikutusten verkostot – inhimillisyydet ja ei-inhimillisyydet The Hunger Gamesin dystooppisessa maailmassa	22
3.1. Metsä selviytymiskeinona	22
3.1.1. ”Kunhan löydät itsesi, et koskaan näe nälkää.”	22
3.1.2. Sympoiesis vyöhykkeellä 12	26
3.2. Nälkäpelin areenat: ihmisen manipuloima luonto	32
3.2.1. Peliareenat	32
3.2.2. Mutantit	39
3.3. Vyöhykkeeltä 12 Capitoliin: nälkäkuolemista yltäkylläisyyteen, luonnonhelmasta keinotekoisiiin pastelliväreihin	43
3.3.1. Panem et circenses – leipää ja sirkushuveja	43
3.3.2. Tribuuttien toiseus	50
4 Lopuksi	56
Lähteet	59

1 Johdanto

1.1. Tutkimuskysymykset ja tutkimuskohteen esittely

Tässä pro gradu -tutkielmassa käsittelen Suzanne Collinsin romaania *The Hunger Games* (2008, suom. *Nälkäpeli*), joka on nuorille suunnatun dystopiatrilogian avausosa. Tässä tutkielmassa tutkin inhimillisten ja ei-inhimillisten yhteenkietoutumista *The Hunger Gamesin* (=HG) dystooppisessa maailmassa. Analysoin ekokriittisestä näkökulmasta luonnon merkityksiä, dystopiagenren kannalta ihmisen, luonnon ja yhteiskunnan välisiä suhteita ja posthumanistisella luentatavalla tulkitan inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden keskinäistä vaikutusverkostoa. Kolme lähestymiskulmaani romaaniin ovat: 1) päähenkilön Katnissin suhde luontoon ja erityisesti häntä hengissä pitävään, kiellettyyn metsään ja sen ekosysteemiin, 2) *Nälkäpeli*-areenoiden ihmisen manipuloima luonto ja geenimanipuloidut mutantit ja 3) pääkaupungin Capitolin keinotekoinen, muiden kustannuksella toimiva yltäkylläinen, luonnosta ja muista olennoista irtaantunut utopia, joka näyttäytyy räikeänä kontrastina suhteessa vyöhykkeiden köyhyyteen ja *Nälkäpelin* tribuuttien alistettuihin toiseuksiin.

The Hunger Games kertoo 16-vuotiaasta Katniss Everdeenistä ja hänen selviytymisestään kotimaansa Panemin hirmuvallan alla. Tapahtumat sijoittuvat määrittelemättömän kaukaiseen tulevaisuuteen, jossa erilaiset luonnonkatastrofit, sodat ja muut ilmastonmuutoksesta ja ihmisen toiminnasta johtuvat tapahtumat ovat tuhonneet tuntemamme maailman. Entiselle Pohjois-Amerikan mantereelle on kohonnut ihmiskunnan rippeistä uusi valtio Panem, joka koostuu pääkaupungista Capitolista ja kahdestatoista eri vyöhykkeestä, joiden tehtävänä on tuottaa Capitolille energian raaka-aineita, ruokaa ja ylellisyystavaroita. Vyöhykkeet ovat kerran nousseet kapinaan niitä alistavaa voimaa vastaan, mutta kapinalliset ovat hävinneet sisällissodan, jossa myös uloin vyöhyke numero 13 on tuhoutunut. Yhden vyöhykkeen tuhoamisen lisäksi Capitol on rangaistukseksi vyöhykkeiden tottelemattomuudesta luonut ”kilpailun”: joka vuosi järjestettävässä elonkorjuussa jokainen vyöhyke luovuttaa Capitolille yhden nais- ja miestribuutin, jotka laitetaan areenalle taistelemaan toisiaan vastaan kuolemaan

saakka. Tätä tosi-tv-ohjelmaksi muodostunutta verilöylyä kutsutaan Nälkäpeliksi, jossa on vain yksi voittaja, viimeinen eloonjäänyt.¹

Jatko-osassa *Catching Fire* (2009, suom. *Vihan liekit*, tästedes CF) Katnissin Nälkäpelissä tekemien päätösten seuraamukset tulevat ilmi. Vyöhykkeillä kapinoidaan, ja Katniss joutuu presidentti Coriolanus Snow'n tarkkailun alaiseksi. Sanattomana kostona Capitolin johdolta Katniss päätyy areenalle uudelleen, mutta lopussa hän tulee pelastetuksi kapinallisten toimesta. Trilogian päättävässä romaanissa *Mockingjay* (2010, suom. *Matkijanärhi*, tästedes MJ) Katniss astuu kapinallisten ja maan alla piilotelleen vyöhykkeen 13 keulakuvaksi, kun kaikki vyöhykkeet yhdistävät voimansa Capitolia vastaan. Sota ratkaisee Panemin kohtalon pysyvästi, ja vyöhykkeet vapautuvat Capitolin hirmuhallinnolta.

Sarjan kirjoittaja, yhdysvaltalainen Suzanne Collins (s. 1962) tunnetaan lasten- ja nuortenkirjailijana ja hänen toinen tunnettu teossarjansa on nimeltään *The Underland Chronicles*. Suuren suosion saavuttanut kirjasarja on tunnetuimpia nykypäivän nuortendystopioita, jonka nuoret keskushenkilöt yrittävät selvitä hengissä raa'assa ja julmassa totalitaristisessa valtiossa (ks. esim. Isomaa & Lahtinen 2017, 8). Trilogian pohjalta on tehty neliosainen elokuvasarja, ja kirjasarjassa on ilmestynyt myös neljäs jatko-osa. Keväällä 2025 kirjasarjassa ilmestyy viides romaani, josta on myös tekeillä elokuva. Trilogia saavutti julkaisuajankohtanaan valtavan suosion, ja vuoteen 2012 mennessä kirjoja oli painettu yli 50 miljoonaa kappaletta, ja myös elokuva-adaptaatiot ovat pitäneet Yhdysvaltojen eniten tuottaneiden elokuvien kärkipaikkoja.² *The Hunger Games* -sarja on siis tunnettu ja suosittu populaarikulttuurin kentällä,³ ja on antanut kipinän nuorille suunnatun dystopiakirjallisuuden räjähdysmäiselle suosiolle (Isomaa & Lahtinen 2017, 8).

¹ Suzanne Collins on kertonut haastatteluissa saaneensa inspiraation romaaniin tosi-tv:stä (ks. Scholastic 2010). Dystopiakirjallisuutta on ilmestynyt vastaaventyylisillä puitteilla kuitenkin jo aikaisemmin, kuten Koshu Takamin *Battle Royale* (1999) ja Stephen Kingin *The Running Man* (1982).

² Scholastic 2012; Box Office Mojo 2022

³ *The Hunger Gamesin* suosio vain kasvoi ensimmäisen elokuvan saapuessa, ja elokuvasarja rikkoi lipunmyyntiennätyksiä Yhdysvalloissa. Huiman suosion saavuttaneet elokuva-adaptaatiot ovat kuitenkin kaikki yltäneet Yhdysvaltojen eniten tuottaneiden elokuvien listalle, mikä korostaa *The Hunger Games* -konseptin maailmanlaajuista tunnettavuutta ja suosiota.

Tässä tutkielmassa tarkastelen Panemin dystooppista, totalitaarista maailmaa inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden näkökulmasta, kuten metsää Katnissin selviytymiskeinona, ihmisen manipuloimia Nälkäpeli-areenoita metsistä karuun aavikkoon ja mutatoituja eläimiä kuten matkijanärhet ja vainopistiäiset. Kuinka paljon tuhoa tuottaa Nälkäpelin ohjaajien manipulointi areenan yksityiskohtien suhteen ja kuinka paljon vain luonnosta vieraantuneiden pelaajien lähtökohdat? Nälkäpeliareenojen luominen ja manipulaatio ovat yksi analyysin kohteistani, ja keinotekoiset, ihmisen valmistamat peliareenat asettuvatkin vastakkain vyöhykkeen 12 koskemattoman, raja-aidan takaisen metsän kanssa, jossa Katniss on tottunut kulkemaan. Osana manipuloitujen peliareenojen analyysia huomionarvoisia ovat myös mutatoituneet eläimet, joiden tarkoituksena on herättää kauhua, mutta jotka saavat muitakin merkityksiä romaanissa.

Peliareenoiden manipulaation lisäksi tarkastelen luonnon merkityksiä henkilöhahmojen näkökulmasta, mutta analysoin ei-inhimillisiä toimijoita myös yksityiskohtaisemmalla tasolla; *The Hunger Games* sisältää paljon nimettyjä kasveja, joiden käyttö vaihtelee ruokaisasta juurimukulasta myrkkymarjaan. Yhdistän tähän selviytymisen postapokalyptisessä maailmassa, mihin Katnissin metsästäjän opit ja köyhien olojen sietäminen liittyvät.

Polarisoitu asetelma Capitolin yltäkylläisyyden ja tiettyjen vyöhykkeiden köyhyyden välillä on räikeä, ja samalla keinotekoisien pastellivärien ja äärimmäisyyksiin vietyjen plastiikkakirurgioiden maailmassa luonto ja ympäristö näyttäytyy vain tuontitavarana vyöhykkeiltä elintarvikkeiden muodossa. Luonto, tietynlainen aitous ja sitä myötä humanisuus vaikuttaa etääntyneen capitolilaisten elämästä, sillä heidän ei tarvitse huolehtia selviytymisestään, nälästä tai Nälkäpeliin joutumisesta – ja heidän suurinta huviaan on urheilutapahtuma, jossa nuoret tappavat toisiaan. Itseensä keskittyvät capitolilaiset tuovat tarkastelun kohteeksi luonnosta vieraantuneen tilan, jossa kaupunki, infrastruktuuri ja ihmisen rakentama ympäristö peittävät alleen ei-inhimilliset toimijat, joita tässä tutkielmassa nostan analyysillani esiin. Minkälaisia metsän merkityksiä *The Hunger Games* sisältää ja miten luonto osallistuu henkilöhahmojen selviytymiseen postapokalyptisessä ympäristössä? Minkälainen on ihmisen manipuloima luonto? Mikä tarkoitus luonnolla on, jos sitä ei ole esillä? Mielenkiintoista onkin Katnissin kokemus metsistä, metsästyksestä ja luonnossa

liikkumisesta – kaikilla tribuuteilla ei ole tätä etua, ja se vaikuttaa Nälkäpelin tapahtumiin ja lopputulokseen.

Trilogian kahden jälkimmäisen osan rajaaminen kokonaan analyysin ja tulkinnan ulkopuolelle onkin osittain hankalaa, sillä esimerkiksi vyöhykkeen 12 tarkastelu tuntuu mahdottomalta ilman paikkaan liittyviä muutoksia, joita tapahtuu *Catching Fire*n (2009) ja *Mockingjay*n (2010) aikana. Rajaan tutkimukseni koskemaan trilogian avausosaa, mutta luonnon merkittävyyden tematiikan hahmottumisen kannalta on mielekästä huomioida myös jatko-osat. Esimerkiksi Katnissin kotivyöhykkeen ja metsän merkityksen analyysissä viittaa myös trilogian toiseen ja kolmanteen osaan.

1.2. Tutkielman teoreettiset lähtökohdat

Lähestyn *The Hunger Games*ia ekokriittisestä viitekehyksestä tarkentaen posthumanistiseen lähestymistapaan ja hyödyntäen muun muassa Karoliina Lummaan (2019, 47–56) posthumanistisen luennan affirmatiivista⁴ menetelmää. Ekokritiikki asettuu tutkimuksessani laajemmaksi viitekehykseksi. Ekokritiikin voi määritellä Greg Garrardin (2023, 3) mukaan kirjallisuuden tutkimukseksi luonnon representaatioista, ja esimerkiksi Cheryl Glotfelty (1996, xix) laajentaa ekokritiikin kysymykset koskettamaan myös luonnontieteitä ja niiden yhteyksiä kulttuurin esittämiin luontorepresentaatioihin. *Äänekäs kevät* -artikkeliantologian toimittaneet Toni Lahtinen ja Markku Lehtimäki (2008, 8) luonnehtivat ekokritiikin kysymyksiksi, mitä merkityksiä annamme luonnolle, ja miten nämä merkitykset vaikuttavat tapoihimme kohdella luontoa. Huomioni kiinnittyy tutkielmassa ekokriittisestä näkökulmasta luonnon kuvaukseen *The Hunger Games*issa. *Posthumanismi* -teoksen toimittajat Karoliina Lummaa ja Lea Rojola (2020, 22) muotoilevat posthumanismin poikkeavan ekokriittisestä kirjallisuudentutkimuksesta siten, että posthumanistinen tutkimus kyseenalaistaa inhimillisyyden eheyden ja pyrkii tuomaan esiin muita olemisen mahdollisuuksia. Posthumanistisella luentatavalla nostankin esiin toiseuksien toimijuutta *The Hunger Games*issa, ja kiinnitän erityisesti huomiota dystopian merkityksiin romaanissa. Dystopia on

⁴ affirmative = myönteinen, vahvistava. Affirmatiivisuus näyttäytyy Lummaan posthumanistisessa luennassa ei-inhimillisten toiseuksien toimijuutta vahvistavana inhimillisen rinnalla.

ekokritiikin ja posthumanismin tutkimuskentillä tuttu trooppi, joka kirjallisessa fiktiossa käsittää epätoivotun maailman tai yhteiskunnan kuvauksen (Isomaa & Lahtinen 2020, 8). *The Hunger Games* sijoittuu osaksi nuortendystopian lajigenreä: seikkailuelementeillä ja romanttisella kolmiodraamalla höystetty nuortenkirjasarja kertoo ilmastonmuutoksen, erilaisten ilmastokatastrofien ja ihmisen aiheuttamien tuhojen jälkeen muodostuneesta totalitaarisesta valtiosta ja sen epätasa-arvoisesta systeemistä, joka sakottaa köyhimpiä ja on parempiosaisille tyydyttävä. Dystopian lajikonventiota avaan vielä tarkemmin teorialuvussa 2.2.

The Hunger Games -trilogiaa on tutkittu runsaasti kirjallisuudentutkimuksen ja myös yhteiskuntatieteiden puolella. Suomessa *Nälkäpeli*-trilogiasta viimeisimpiä pro gradu -tutkielmia on tehnyt Eveliina Kälviäinen (2019) Tampereen yliopiston kertomus- ja tekstiteorian maisteriohjelmassa viitekehyksenään traumakertomukset ja dystopian lajikonventiot. Trilogiasta on tehty erityisen paljon tutkimusta keskittyen erityisesti sukupuolirooleihin ja rotuun (*race*)⁵, mutta esimerkiksi Brianna Burke (2014) on analysoinut *The Hunger Games*ia juurikin dystooppisena ympäristöromaanina, joka näyttää nuorille lukijoille tämänhetkisen yhteiskuntamme kestäättömän ruuantuotannon epäkohdat ja osoittaa inhimillisen myötätunnon merkityksen osana muutoksen alullepanevaa voimaa.

Ekokritiikki toimii tutkielman laajempänä teoreettisena viitekehyksenä, koska keskityn luonnon merkityksiin *The Hunger Games*issa; kiinnitän kuitenkin lähiluennassani erityishuomiota inhimillisen ja ei-inhimillisen rinnakkaisuuteen ja yhteisolemiseen, jota tarkastelen posthumanistista lähtökohdista. Tukeudun posthumanistisessa lähestymistavassani sukupuolentutkija Donna Harawayn (2016) sotkuisuuden käsitteeseen (*entanglement*) ja Aino-Kaisa Koistisen ja Sanna Karkulehdon (2021) hyödyntämiin radikaalin myötätunnon käsitteisiin. Radikaalin myötätunnon kautta hahmottelen myös Karkulehdon ja Koistisen planetaarisen tunnun mahdollisuutta osana *The Hunger Games*in posthumanistista analyysia ja tulkintaa. Lähiluentani tukena hyödynnän myös Lummaan posthumanistisen luennan affirmatiivista menetelmää, jota hyödyntäen luen *The Hunger Games*ista inhimillisyyden ohelle toiseuksia, ei-inhimillisyyksiä. Inhimillisen ja ei-inhimillisen yhteenkietoutuneisuus ja

⁵ ks. Kaukiainen 2020, 88; myös Dubrofsky & Ryalls 2014; Broad 2013

yhteisoleminen ovatkin analyysini lähtökohtia, minkä avulla posthumanistinen lähestymistapa pyrkii tähyämään ihmiskeskeisen olemistavan ohi. Pyrkimykseni on hyödyntää lisäksi planetaarisen tunnun käsitettä osana kokonaistulkintaani *The Hunger Games*ista voidakseni pohtia romaanin tuottamaa uudelleenkuvirtelua antroposeenin jälkeisestä aikakaudesta.

1.3. Tutkielman eteneminen

Seuraavassa luvussa esittelen tarkemmin tutkimukseni tieteellistä viitekehystä. Pohjustan tutkimukseni ekokriittiseen kirjallisuudentutkimukseen hyödyntäen kuitenkin *The Hunger Games*in lähiluennassa tarkemmin posthumanistista lähestymistapaa. Lähiluen *The Hunger Games*ista luonnon ja ihmisen välisiä suhteita, jotka vaihtelevat päähenkilön Katnissin, hänen äitinsä, pikkusiskonsa ja muiden vyöhykkeen 12 asukkaista muihin panemilaisiin ja capitolilaisiin. Hahmottelen romaanista esiin luontosuhteiden lisäksi ei-inhimillisiä toimijuuksia, jotka hahmottuvat henkilöhahmojen rinnalla postapokalyptisen maailman dystooppisessa, totalitaarisessa yhteiskunnassa, jossa selviytyminen ei ole itsestäänselvyys.

Hyödynnän tässä tarkastelussa Karoliina Lummaan posthumanistisen luennan affirmatiivista menetelmää ja tukeudun Donna Harawayn, Brianna Burken ja Aino-Kaisa Koistisen ja Sanna Karkulehdon posthumanistisiin tutkimuksiin. Tarkastelen *The Hunger Games*ia myös mahdollisena ympäristöoikeudenmukaisena romaanina, jossa radikaali myötätunto mahdollistaa planetaarisen tunnun uudelleenkuvirtelua. Teorialuvussa 2.2 pohjustan myös nuortendystopian lajigenreä osana *The Hunger Games*in luontokäsityksen merkityksellisyyden huomioimista kirjallisuudentutkimuksessa.

Analyysiluvuissa 3.1. tarkastelen vyöhykkeen 12 takaista metsää Katnissin selviytymiskeinona, ja minkälaisena toimijuutena metsä näyttäytyy. Alaluvussa 3.2. analysoin Nälkäpeli-areenoita, niiden ei-inhimillisiä toimijuuksia ja ihmisen manipuloimaa luontoa erityisesti dystopian lajikonventioon tukeutuen. Viimeisessä analyysiluvussa 3.3. etenen vyöhykkeeltä 12 Capitoliin eli nälkäkuolemista ja karuista elinoloista keinotekoisiiin pastelliväreihin eli tarkastelen Panemin pääkaupunkia Capitolia luonnosta ja muista vyöhykkeistä vieraantuneena, omaksi utopiakseen muodostuneena kuplana.

Lopuksi kertaan tutkielmassani tekemäni päätelmät *The Hunger Gamesin* inhimillisten ja ei-inhimillisten tekijöiden yhteenkietoutumisesta ja esitän kokoavasti, millä tavoin tutkimusta voisi jatkaa. Seuraavassa pääluvussa siirryn hyödyntämään teoriaan eli ekokritiikkiin ja posthumanistiseen lähestymistapaan, posthumanistisen luennan affirmatiiviseen menetelmään, ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätuntoon ja planetaarisen tunnun tavoitteluun.

2 Ekokritiikki, posthumanismi ja nuortendystopia lajina

2.1. Ekokriittinen viitekehys, posthumanistinen lähestymistapa ja ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätunto

2.1.1. Ekokritiikki

Lähestyn *The Hunger Gamesia* ekokriittisestä viitekehyksestä, jonka diskurssia aion tässä luvussa esitellä ja tarkennan, miten se asettuu tukemaan tutkimuskysymyksiäni *The Hunger Gamesin* tulkinnasta. Hyödynnän *The Hunger Gamesin* lähiluennassa tarkemmin posthumanistista ajattelutapaa, jossa tukeudun erityisesti Brianna Burken (2014) ”ympäristöoikeudenmukaiseen myötätuntoon” ja Karoliina Lummaan (2020) posthumanistisen luennan affirmatiiviseen menetelmään. Lisäksi hahmottelen Aino-Kaisa Koistisen ja Sanna Karkulehdon (2021) ”planetaarisen tunnun” mahdollisuuksia *The Hunger Gamesin* tulkinnassa.

Ekokritiikkiä pidetään kirjallisuudentutkimuksellisena alana melko nuorena – sen katsotaan syntyneen osana modernia ympäristöherätystä, jonka laitto alulle Rachel Carsonin ravisteleva, ympäristömyrkyistä kertova teos *Silent Spring* (1962, suom. *Äänetön kevät*). Ekokritiikkiä voisi luonnehtia kirjallisuudentutkimuksen vastaukseksi huoleen maailmanlaajuisesta ekokatastrofista, ilmastonmuutoksesta. Ekokritiikin tarkoitus on pyrkiä kyseenalaistamaan käsitystämme luonnosta jonakin annettuna ja valmiina metaforana tai heijastuksena inhimillisyydestä; ekokriittinen tutkimus kytkeytyy materiaaliseen maailmaan ja kirjallisuuteen, joka representoi ympäröivää maailmaamme. Ekokriittisellä tutkimuksella yritetään purkaa vastakkainasettelua inhimillisen ja ei-inhimillisen väliltä ja keskittyä siihen, minkälaisessa vuorovaikutuksessa ne ovat keskenään. Myös kielellisyydestä ja antroposentrisyydestä ulkopuolelle pyrkiminen on yksi ekokritiikin haasteista – emme kykene siihen täysin, mutta voimme yrittää kyseenalaistaa luonnolle annettuja merkityksiä kielellämme, vaikka näkökulmamme on aina vääjäämättä jollakin tapaa ihmislähtöinen. (Lahtinen & Lehtimäki 2008, 7–10; 14–15; myös Buell 1995; Glotfelty 1996; Garrard 2011; Lahtinen 2024.) Posthumanismi ja ekokritiikki ajatellaan usein kuuluvaksi samalle kentälle, missä ne toki risteävätkin keskenään ja käyvät keskustelua inhimillisen ja ei-inhimillisen

välisen haitallisen dualismin purkamiseksi. Inhimillisellä tarkoitan tässä yhteydessä ihmisolentoa ja ei-inhimillisyydellä kaikkea sen ulkopuolella sekä elollista että elotonta, kuten kasveja ja eläimiä mutta myös maaperää ja rakennuksia. Ekokritiikki purkaa näiden kahden vastakkainasettelua keskittyen ympäristötekstien uudelleentulkintoista muodostuneen teorian käyttämiseen tekstien analyysissä. Posthumanismi taas pyrkii keskustelemaan teksteistä käsin ja etsimään antroposeenin eli ihmiskeskeisen aikakauden jälkeistä uudelleenkuittelun keinoja tiederajoja ylittäen. Lähtökohtana on ”ihmislähtöisen” olemisntavan uudelleenkirjoittaminen. (Lummaa & Rojola 2014, 21–22.)

Ekokritiikki tarjoaa *The Hunger Gamesin* tarkastelulle laajemman kehyksen tarkentaa luonnon representaatioon ja merkityksiin romaanissa; posthumanistinen ajattelutapa tuo tarkastelun kohteeksi inhimillisen ja ei-inhimillisen välisen yhteyden, yhteiselon ja kaikkien eliöiden yhteenkietoutumisen, josta harawaylaisittain hyödynnän termiä *sotkuisuus* (*entanglement*) (ks. Haraway 2016, 31–32). Seuraavassa alaluvussa avaan tarkemmin kyseistä termiä, posthumanistista lähestymistapaa ja Karoliina Lummaan posthumanistisen luennan affirmatiivista menetelmää.

2.1.2. Posthumanistinen lähestymistapa ja posthumanistisen luennan affirmatiivinen menetelmä

Sotkuisuudella ja yhteenkietoutumisella tarkoitetaan antroposentrismin eli ihmiskeskeisyyden ohitse tähyävää tapaa uudelleenahmottaa olemassaolomme ei-inhimillisten ja Toisiksi määrittyvien kanssaeliöiden rinnalla (ks. Koistinen & Karkulehto 2021, 65; Haraway 2016, 31). Nojaan Donna Harawayn ja Karoliina Lummaan posthumanistisiin lukemisen tapoihin hahmottaessani *The Hunger Gamesin* luonnon toimijuuksia ja sen tarjoamia mahdollisia merkityksiä osana antroposeenin jälkeistä uudelleenkuittelua. Harawayn posthumanistinen termi *sotkuisuus* liittyy maapallon elämän ja kuoleman välisiin sotkuisiin vaikutusverkostoihin kiinnittäen erityisesti huomiota inhimillisten ja ei-inhimillisten eliöiden elämän toisiinsa vaikuttamiseen (Haraway 2016, 31; ks. myös Koistinen & Karkulehto 2021, 68; Radomska & Åsberg 2020, 41). Sotkuisuuden käsitteellä Haraway kirjoittaa pyrkivänsä

pois kaupallistuneestakin ajatuksesta ”kaikki vaikuttaa kaikkeen”⁶ ja korostaa sitä, miten yhteyksiä on eri eliöiden välillä, ei kaikkeen, mutta aina johonkin toiseen (Haraway 2016, 31; ks. myös Alaimo 2018, 50). Näitä lonkeromaisia yhteyksiä näen *The Hunger Gamesin* luontokäsityksessä, jossa kontrolloimaton luonto on näennäisesti pyritty eristämään vyöhykkeiltä yhtenä vallankäytön keinona. Luonto lomittuu myös muun muassa ruokaan ja ruuantuotantoon mutta myös manipuloituihin Nälkäpeli-areenoihin ja Nälkäpeliin valittuihin nuoriin. Katniss tuntee itsensä ”kynityksi linnuksi” häntä puunattaessa monta tuntia ”Uudistumiskeskuksessa” (HG 75). Nälkäpeliin valmisteltavat nuoret vertautuvat ruokaan ja vyöhykkeidensä edustamiin hyödykkeisiin, joiden kautta heidän arvonsa määräytyy pelissä ja Capitolin silmissä.

Karoliina Lummaan (2019, 44–45) posthumanistisen luennan affirmatiivinen menetelmä luonnostelee ei-inhimillisten ”voimien” esiinkutsumista. Yliluonnollisilla voimilla tarkoitetaan toiseuksia ihmisten rinnalla, ja joiden olemassaololle pyritään posthumanistisessa luennassa etsimään keinoja antaa tilaa. Posthumanistisessa luennassa ollaan tietoisia antroposeenista lähtökohdastamme, josta emme pääse eroon, ja posthumanistisessa ajattelussa tavoitteena onkin kyseenalaistaa inhimillisyyden ainutlaatuisuus. Lummaa kiinnittää lisäksi erityistä huomiota siihen, että antroposentrismistä päädytään usein antropomorfismiin eli toiseuksien, kuten eläinten, inhimillistämiseen, mikä ei ole tarkoituksenmukaista. (Mt.) Lea Rojola (2014, 131–132) avaa posthumanistista lähiluentaa diffraktiivisena⁷ prosessina, jossa etsitään eroja, ja jotka ”tuovat mukanaan muutoksen”. Diffraktiivinen lukemistapa nojautuu affirmatiiviseen menetelmään, joka etsii uusia näkemystapoja ja näkökulmia olemiseen, ja on tällä tavoin hyvä esimerkki posthumanistisen lähiluennan tavoista etsiä tapoja ajatella valmiiden hierarkioiden ulkopuolelta. Tämä avaa posthumanistisen luennan affirmatiivisen menetelmän pyrkimystäni tässä tutkielmassa; etsiä uusia, outojakin yhdistelmiä *The Hunger Gamesin* inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden yhteenkietoutuneista olemisentavoista.

⁶ ”Nobody lives everywhere; everybody lives somewhere. Nothing is connected to everything; everything is connected to something.” (Haraway 2016, 31)

⁷ Diffraktion käsite viittaa valon fysiologiseen taipumisilmiöön, kun se kulkee prisman läpi ja aaltoliikkeen muoto muuttuu. Diffraktio ei tuota samaa, ei heijastuvia vaan häiritseviä kuvioita. (Rojola 2014, 131.)

Posthumanistisen luennan affirmatiivisessa menetelmässä Lummaa (2019, 45–49) luonnostelee keinoja tiedostaa oma ihmiskeskeinen näkökulmamme, olla sensitiivisiä merkkijärjestelmälle josta toiseuksia ”kutsutaan” esiin ja antaa toiseuksille aktiivisempaa roolia tarkkailun kohteena olemisen sijaan. Inhimillisyyden katse on vajavainen, ja ympärillämme on paljon, mitä emme yksinkertaisesti näe, vaikka katsoisimme. Posthumanistiseen luentatapaan nojaten *The Hunger Games* hahmottuu toiseuksien, kuten luonnonvaraisten eläinten, mutta myös Capitolin manipuloimien mutanttien kautta tekstiksi, jossa ihmiskeskeisyyden ohi pyrkivä luentatapa avaa uusia näkökulmia ei-inhimillisille toimijoille. Esimerkiksi matkijanärhien inhimilliset äänet osoittautuvat *Catching Fire*ssa (2009) yhdeksi kammottavimmaksi Capitolin muuntelemaksi aseeksi. Lummaan luentatapaan pohjautuen (2019, 50) tulkitseen tätä inhimillisen ja epäinhimillisen väkisin rikotuksi rajaksi, mikä herättää meissä eniten kauhua. Affirmatiivinen lukutapa etsii ei-inhimillisten toiseuksien toimijuuden vahvistamista, mitä Burke, Koistinen ja Karkulehtokin hahmottelevat. *Sotkuisuus* ja *ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätunto* ovat jotakin, mitä Capitol ei loppujen lopuksi pysty tukahduttamaan. Ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätunnon käsite liittyy Burken artikkeliin, jonka ajatuksia esittelen seuraavaksi tarkemmin, ja miten hyödynnän sitä osana *The Hunger Gamesin* lähiluentaa.

2.1.3. Ympäristöoikeudenmukaisuuden myötätunto ja planetaarisen tunnun tavoittelu

Burke analysoi ja tulkitsee artikkelissaan ”’Reaping’ Environmental Justice through Compassion in *The Hunger Games*” (2014) *The Hunger Games*ia ruuantuotannon ja nälän totalitaarisen vallan ylläpitokeinoina, jotka näin jatkuvasti toiseuttavat ja alistavat suurinta osaa väestöstä – Panemin vyöhykkeiden tuottamat tarvikkeet ja hyödykkeet vertautuvat niitä valmistaviin ihmisiin, joiden arvo mitataan heidän tuottamissaan hyödykkeissä. Burke näkee yhteyden romaanin ja nykyhetken välillä, jossa molemmissa ruuantuotanto ja köyhien vähäosaisuus hyödyttävät rikkaita ja parempiosaisen vähemmistöä. Burke (2014, 20) sitoo tämän teeman kautta *The Hunger Gamesin* lukijakunnan – nuorison ja nuoret aikuiset – osaksi aktiivisia vaikuttajia, joita kiinnostaa globaalit ekokriisit. Artikkelin

läpi on luettavissa kuitenkin ajatus *ympäristöoikeudenmukaisesta*⁸ *myötätunnosta*, jonka Burke tulkitsee muutoksia liikkeelle panevana voimana, ja joka nousee omassa analyysissani osaksi ei-inhimillisten toimijoiden tarkastelua. Radikaaleinta Panemin kaltaisessa dystopiassa, jossa totalitaarinen valtio pitää vyöhykkeet erillään toisistaan ja kääntää Nälkäpelin avulla asukkaat toisiaan vastaan, on myötätunto muita kohtaan ja kyky nähdä asiat toisen näkökulmasta. Katnissin osoittama myötätunto toisia kohtaan näyttäytyy kapinallisena ja poikkeuksellisena, ja se sytyttää kapinalle eli muutokselle sen tarvitseman kipinän (Burke 2014, 2). Sympatia muita kohtaan on avain systeemin rikkomiseen, joka tapahtuu omien mukavuuksien ja etuoikeuksien menettämisen uhalla (Burke 2014, 14–15). Luopumisen etiikkaa ja radikaalia myötätuntoa toisilajisia kohtaan tarkastelevat Koistinen ja Karkulehto omassa artikkelissaan ja esittelevät termin *planetaarinen tuntu*.

Luopumisen etiikkaa ja radikaalin myötätunnon merkitystä luonnostelevat myös Koistinen ja Karkulehto artikkelissaan ”Kohti planetaarista tuntua – feministis-posthumanistinen uudelleenkuviutus ja etiikka ihmisen jälkeen” (2021). Biofilosofiaa, tieteitä ja taiteita läpileikkaava artikkeli tuo posthumanistisen uudelleenkuviutuksen kentälle planetaarisen tunnun, jonka kautta he tarkastelevat erilaisia inhimillisen ja ei-inhimillisen välisiä olemisentapoja – sekä yhdessä että ilman ihmistä. Harawaylaiseen lonkeromaiseen olemiseen, Barbara Creedin eettisen olemisen pohdintaan ja Patricia MacCormackin lajienväliseen empatiaan nojautuva argumentointi tarkastelee mahdollisuutta kuvitella tulevia vaihtoehtoisia todellisuuksia ilman ihmistä. Erityisesti MacCormackin radikaalin myötätunnon keskiössä on sympatia ei-inhimillisiä kohtaan, joiden elämän turvaaminen ja niiden kanssa elämästä nauttiminen vaatii uhrauksia inhimillisyyden näkökulmasta. (Koistinen & Karkulehto 2021, 62–63.) Sekä Alaimo että Koistinen ja Karkulehto kiinnittävät huomiota siihen, miten keskustelussa ihmisen valta-asemasta muita toiseuksia tuhoavana yhtenäisenä joukkona on muistettava myös, etteivät kaikki ole yhtä paljon vastuussa resurssien väärinkäytöstä, vaan suurimman osan ympäristöpäästöistä tuottaa rikkaiden ihmisten pieni prosenttiosuus (Koistinen & Karkulehto 2021, 62; ks. myös Alaimo 2018).

⁸ YK:n ilmastopöytäkirjan (UNFCCC) osapuolten konferenssin sanastossa environmental justice eli ympäristöoikeudenmukaisuus määritellään seuraavasti: ”kaikkien ihmisten oikeudenmukainen kohtelu ja mielekäs osallistuminen rodusta, ihonväristä, kulttuurista, kansallisesta alkuperästä, tuloista ja koulutustasosta riippumatta ympäristönsuojelulakien, -asetusten ja -politiikkojen kehittämiseen, täytäntöönpanoon.” (COP27 dekkoodaus: Ilmastosanasto, 2022)

*The Hunger Games*issa Katnissin kokema myötätunto kohdistuuikin loppujen lopuksi kaikkiin tribuutteihin, vaikka nämä yrittävät tappaa hänet; Katnissin tajuaa vihaavansa Capitolia siitä hyvästä, että se saa heidät taistelemaan toisiaan vastaan ja tappamaan toisiaan (HG 286). Toisessa ja kolmannessa osassa Katniss näkee myös aiemmin halveksumansa capitolilaiset vain systeemin ja Capitolin hallinnon aivopeseminä kansalaisina, ja viha henkilöityykin presidentti Snow'hun. Näin trilogiassa Panemin kansalaisia erottavat keinotekoiset rajat pyritään purkamaan, vaikka se osoittautuikin vaikeaksi vyöhykkeiden tunteman vihan kohdistuessa pääkaupungista paenneisiin kaupunkilaisiin (*Mockinjay*, 2010). Hahmotan *The Hunger Games*issa jo osittain näkyväksi Karkulehdon ja Koistisen toislaajisten elämän jatkumisen antroposeenin ulkopuolella, sillä ekokatastrofien runtelema maailma Panemin ulkopuolella vaikuttaa toipuneen ja jatkaneen olemassaoloaan. Lisäksi planetaarinen tuntu tarjoaa mahdollisuuden tarkastella posthumanistisella luentatavalla ei-inhimillisyyksiä toislaajisten ehdoilla elämisen ja muiden selviytymistä toivovan sympatian ja myötätunnon kautta.

Postapokalyptinen luonto näyttäytyy *The Hunger Games*issa vyöhykkeiden ulkopuolelle jäävänä kontrolloimattomana elementtinä, joka jää Capitolin vallan ulottumattomiin ainakin näennäisesti. Postapokalypsin termillä viitataan yleisesti kaunokirjallisuudessa apokalyptisen jälkeiseen aikaan eli jonkin mullistavan, katastrofaalisen tapahtuman jälkeiseen maailmaan, joka katastrofin seurauksena on muuttunut radikaalisti. Postapokalypsin katastrofaalisen tapahtuman tai tapahtumien seurauksena tuntemamme moderni maailma on kadonnut, ja tilalle on rakentunut uusi yhteiskunta. (Raipola 2017, 88–89; Skult 2015, 104.) *The Hunger Games*issa viitataan maailmanlaajuisiin ihmisen ja luonnon aiheuttamiin katastrofeihin, jotka ovat tehneet maapallosta entistä Yhdysvaltojen valtiota lukuunottamatta elinkelvottoman. Vyöhykkeiden ulkopuolelle jäänyt luonto vaikuttaisi kuitenkin toipuneen mahdollisista katastrofeista, mutta kontrolloimatonta luontoa pidetään tästä huolimatta vaarallisena ja käyttökelvottomana.

Posthumanistisen kirjallisuudentutkimuksen lähtökohdista tiedostan analyysin luonnosta ja metsästä jonakin pelastavana ja ihailtavana piilopaikkana olevan toiseuttavaa ja haitallista ei-

inhimillisille tekijöille ja luonnolle länsimaalaisena käsitteenä. Elsi Hyttinen (2021, 354) tiivistää, että käsityksemme luonnosta jonakin hallittavana ja voitettavana on purettava, jotta ympäristö voisi vielä jollakin tavalla säilyä. Esimerkiksi ympäristö- ja kirjallisuudentutkija Timothy Morton (2007, 2016) huomauttaa luonnon käsitteen olevan haitallinen ja ehdottaakin, että se korvattaisiin laaja-alaisemmalla ”ekologian” käsitteellä. Tiedostan tekstissäni, etten pysty täysin sanoutumaan irti kielellisistä ja kulttuurisista konventioista, jotka liittyvät luonnon käsitteeseen *The Hunger Gamesin* analyysissä ja tulkinnassa, mutta käytän sanaa sen ollessa tunnistettava kirjallisuudentutkimuksen kentällä. Tutkimuksessani pyrin kuitenkin kyseenalaistamaan luonto-termiin yhdistettäviä yksinkertaistavia, ihmisen muodostamia rakenteita lukemalla *The Hunger Gamesista* esiin ei-inhimillisiä toimijoita ja niiden merkityksiä. Olen edellä määritellyt inhimillisen tarkoittavan tutkielmassani ihmistä ja ei-inhimillisen muita eläviä ja elottomia olentoja, mutta tiedostan myös näiden termien mahdollisesti kapeuttavan katseen. Posthumanistisessa keskustelussa käytetään usein ihmisistä ja eläimistä puhuttaessa termejä inhimillinen (*human*) ja ei-inhimillinen (*nonhuman*) eläin (Lummaa & Rojola 2014, 19–20). Filosofin Kate Soper (2012, 365–378) myös ehdottaa posthumanismiin ihmislähtöistä lähestymistapaa voidaksemme hyödyntää sitä osana ekologisten kriisien ratkaisua sen sijaan, että hylkäisimme antroposentrisen katseemme kokonaan. Luonto–kulttuuri-vastakkainasettelun haastamisessa on omat vaikeutensa, sillä siitä poispyrkiessä tukeudumme siihen kuitenkin (Soper 1995, 15). Lummaan ja Rojolan (2014, 19) mukaan tieteentutkimuksen esimerkit laboratorioeläimistä posthumanistisessa keskustelussa taas vievät kohti luonnon ja kulttuurin kietoutunutta olemisentapaa.⁹ Termien inhimillinen ja ei-inhimillinen käyttö on perusteltua niiden vakiintuneisuuden takia, mutta miellän ne pikemmin toisiinsa lomiutuviksi käsitteiksi kuin vastinpariksi.

Hahmotan Burken, Alaimon, Harawayn, Lummaan ja Karkulehdon ja Koistisen tekstien ja argumentoinnin lähestyvän toisiaan ja ujuttuvan toistensa lomaan saaden aikaiseksi verkoston, jonka avulla tarkastella *The Hunger Gamesin* ei-inhimillisiä toimijoita ja luontokäsitystä. Seuraavassa alaluvussa esittelen tarkemmin nuortendystopiaa lajigenrenä, ja millä tavoin

⁹ Donna Haraway ja Bruno Latour ovat ottaneet tieteentutkijoilta käyttöön termin *naturecultures*, joka peräänkuuluttaa luonnollisiksi ja kulttuurisiksi mieltämiemme asioiden yhteenkietoutunutta olemisentapaa. (ks. Haraway 1997; Latour 2004; Haraway 2008)

dystopia lajina sopii posthumanistiseen uudelleenkuviin ja ekokriittisen tarkastelun kohteeksi.

2.2. Nuortendystopia lajigenrenä

Dystopiolla tarkoitetaan tulevaisuuteen sijoittuvaa, kuviteltua yhteiskuntaa tai maailmaa, jossa yhteiskunnan asiat ovat radikaalisti huonommin kuin lukijan todellisuudessa – dystopiakirjallisuuden tarkoituksena on myös kritisoida nykyhetken yhteiskuntaa (Booker 2013, 5–6; Sargent 1994). Dystopia on syntynyt vastakohtana utopian käsitteelle, joka tarkoittaa mahdollisten ihanteellisten tulevaisuuden yhteiskuntien kuvittelua. Utopiakirjallisuutta syntyi 1700–1800-lukujen aikana länsimaisen valistusaatteen ja teollistumisen aikakausilla. 1900-luvun maailmansodat ja atomipommit ovat olleet vaikuttamassa erityisen voimakkaasti puolestaan tulevaisuuden uhkakuvien ”innoittamiin” dystopialajeihin. Ympäristöherännäisyys 1960-luvulta lähtien ja maapallon elinolojen huononevaa suuntaa kuvaavat ympäristötieteet ovat olleet vaikuttamassa dystopiakirjallisuuteen tähän päivään asti. (Isomaa & Lahtinen 2017, 9.) Dystopiatutkimuksessa Lyman Tower Sargent (1994) ja Keith Booker (2013) ovat käyttäneet termejä utopia, eutopia, dystopia ja anti-utopia, jotka määrittelevät tarkemmin dystopioiden ja utopioiden eroja (Booker 2013, 6; Sargent 1994, 9; Kinnunen 2024, 22–23). Yleiskielessä ja kirjallisuudentutkimuksessa vakiintuneena terminä toimii dystopia, jota aion selkeyden vuoksi käyttää tässä tutkielmassa.

Dystopiakirjallisuuden ajankohtaisuus on kasvanut 2020-luvulle tultaessa. Yhdysvaltojen presidentin Donald Trumpin astuttua virkaansa vuonna 2017 George Orwellin *Nineteen Eighty-Four* (1949, suom. *Vuonna 1984*) myytiin verkkokauppa Amazonissa loppuun parissa päivässä. Samalla tavalla Margaret Atwoodin *The Handmaid's Tale* (1985, suom. *Orjattaresi*) ja Aldous Huxleyn *Brave New World* (1932, suom. *Uljas uusi maailma*) nousivat kirjamyyntilistojen kärkeen parin viikon kuluttua. Kasvaneiden myyntilukujen on tulkittu ilmentävän Trumpin hallintoon kohdistuvia pelkoja äärikonservatiivisesta yhteiskunnasta ja muun muassa naisten aseman heikentymisestä. (Isomaa & Lahtinen 2021, 7; Ahlroth 2017;

Ahola 2017.) Lisäksi 2020-luvun alun koronapandemia, Venäjän hyökkäyssota Ukrainaan ja Gazan sota ovat myös alleviivanneet dystopiakirjallisuuden ajankohtaisuutta ja tärkeyttä kirjallisuuden kentällä. Saija Isomaa ja Toni Lahtinen (2021, 7) toteavatkin artikkelissaan ”Kotimaisen nykydystopian monet muodot”, että dystopiakirjallisuus on tärkeässä roolissa ”epäeettisen vallan kriitikkona”, ja josta nykylukijat etsivät ymmärrystä vaikeisiin ilmiöihin. Isomaa ja Lahtinen esittävät *The Hunger Gamesin* tunnetuimpana nuortendystopian (*young adult dystopian*) edustajana, vaikka *The Hunger Games* täyttää myös klassisen dystopian piirteet¹⁰. Tarkastelen *The Hunger Gamesia* kuitenkin erityisesti nuortendystopiana ekokriittisestä ja posthumanistisesta lähtökohdasta.

Nuortendystopiat ovat tyypillisimmin romaaneja päähenkilön ja hänen tovereidensa kamppailusta jollakin tavalla dystooppisen maailman hallintoa ja normeja vastaan. *The Hunger Gamesin* nähdään aloittaneen 2010-luvulta nuortendystopioiden ”buumin”, ja useita kirjasarjoja onkin julkaistu *Nälkäpelin* suosion jälkimainingeissa. Hyviä esimerkkejä ovat Veronica Rothin *Divergent*-sarja (2011–2013) ja James Dashnerin viisisainen kirjasarja *The Maze Runner* (2009–2016). Kummassakin sarjassa nuoret päähenkilöt kamppailevat dystooppisten yhteiskuntien ongelmien keskellä pyrkien kapinoinnilla purkamaan haitallisia rakenteita ja rakentamaan parempaa. Nuortendystopiat eroavat klassisista dystopioista usein siten, etteivät ne välttämättä heijastele nykyhetken yhteiskunnan ongelmia, mutta toisintavat tunnistettavia piirteitä aikaisemmista dystooppisista teksteistä tuoden niihin näin tunnistettavuutta (Kaukiainen 2021, 90; Basu et al. 2013, 20). Nuortendystopioihin liittyy voimakkaasti viihdyttävyyttä, joka tulee tekstiin nuorten henkilöhahmojen välisten rakkaustarinoiden ja vaikuttavien toimintakohtausten avulla. Nuortendystopioissa kertoja on usein myös ensimmäisessä persoonassa, mikä on omiaan tuomaan dystopiamaailman lähemmäs lukijaa ja luomaan samaistumispintaa henkilöhahmoon ja tämän kokemuksiin. (Kaukiainen 2021, 92.) On myös ymmärrettävää, miksi nuoret lukijat löytävät samaistumispintaa nuorista päähenkilöistä, jotka dystopiassa joutuvat vastakkain aikuisten henkilöhahmojen kanssa, jotka edustavat vanhaa, toimimattomaksi paljastuvaa systeemiä. Nuoret lukijat löytävät näin tyydytystä rajojen rikkomisesta ollessaan itse kasvuvaiheessa ja

¹⁰ Klassinen tai kriittinen dystopia kuvaa tavallisesti totalitaarista tai autoritääristä yhteiskuntaa ja usein systeemiä vastaan suunniteltua ja toteutettavaa kapinaa (Isomaa & Lahtinen 2021, 8).

kipuillaan omien vanhempien määräämien sääntöjen alaisuudessa (Kaukiainen 2021, 90; Basu et al. 2013, 4.)

Selkeästä suosiosta ja tunnettavuudesta huolimatta nuorten dystopiakirjallisuutta ei tunnuta ottavan vakavasti tai nostettavan muiden niin kutsuttujen klassisten dystopiakirjojen joukkoon. Rafaella Baccolinin mukaan tämä johtunee juurikin nuorisodystopioita leimaavasta viihdyttävyydestä – ne eivät siis edusta pelkästään synkkiä tulevaisuudenkuvia ja mahdollisia käännteitä ihmiskunnan kehityksessä, vaan niihin on yhdistetty seikkailullisia elementtejä ja usein myös toivoa kantavana teemana (Baccolini & Samola 2017, 201–202). Nuorisolle suunnattujen dystopioiden saama suosio on jopa huolestuttanut vanhempaa sukupolvea, vaikka samaan aikaan klassisen dystopian piiriin lukeutuvat yhtä lailla rajuja tulevaisuudenkuvia maalailevat teokset kuten *The Handmaid's Tale* tai *Nineteen Eighty-Four* ovat osana kirjallisuudenopetusta peruskoulussa tai lukiossa (Sinisalo 2017, 188–189). Nuorisodystopioiden vastaanotossa – ja näin ollen myös niitä koskevassa tutkimuksessa – on havaittavissa ristiriitaisuuksia. Ne ovat saavuttaneet suosiota, mutta samaan aikaan niitä ei välttämättä nosteta samanlaiselle jalustalle kuin klassiseksi tai kriittiseksi miellettyä dystooppista fiktiota¹¹.

The Hunger Gamesin voikin tulkita poikkeukseksi nuortendystopiaksi nuoren naispäähenkilön, rakkauskolmiodraaman ja nopeasti etenevän, toiminnan täyteen juonen perusteella. Erityisesti tytöille myytävänä romaaneina *The Hunger Games* -trilogiaa tunnutaankin pitävän kevyenä chick lit -kirjallisuutena seikkailullisilla twisteillä. Nuorten dystopiakirjallisuuden tutkijat Sara K. Day, Miranda A. Green-Bartet ja Amy L. Montz (2014, 3–4) kuitenkin nimittävät Katniss Everdeenin hahmoa yhdeksi tienraivaajaksi feministisille naispäähenkilöille nuorten dystopiakirjallisuudessa. Katnissin hahmo purkaakin kirjallisuuden perinteisten naispäähenkilöiden perinteisiä luonnerooleja ja odotuksia, kuten naimisiinmenoa ja äitiyttä samalla, kun rikkoo lasikattoja vallankumouksen symbolina. (Mt.) Kyseinen keskustelu naispäähenkilöiden merkityksistä onkin olennaista juuri nuortendystopioihin suhtautumisen muuttamiseksi.

¹¹ Isomaa ja Lahtinen (2021, 7) linjaavat, että dystooppinen kirjallisuus ja dystooppinen fiktio käsittävät alleen eri muotoja: kirjallisuus kertomakirjallisuuden, draaman ja runouden, ja fiktio myös elokuvat, tietokonepelit ja animaatiot kertomakirjallisuuden lisäksi.

Myös Burke on kiinnittänyt huomiota tähän *The Hunger Gamesin* vastaanotossa ja vakavasti otettavuudessa osana kirjallisuudentutkimusta – hän nostaa esiin nuorten lukijoiden aliarvioimisen, joka myös leimaa nuortendystopioiden arvostelua. Kyseessä on kuitenkin seuraava sukupolvi, joka joutuu kantamaan aikaisempien ja meidän tekemiemme valintojen seuraukset, jotka näkyvät jo nyt ympäristössämme. *The Hunger Games* on nuortendystopia, joka on kenties kiedottu rakkauskolmiodraamaan ja toiminnantäyteisiin kohtauksiin, mutta se myös luo kuvaa mahdollisesta synkästä tulevaisuudesta, jonka nuoret lukijat ymmärtävät (Burke 2014, 20). Nuortendystopiana haluan ottaa *The Hunger Gamesin* käsittelyyn vaikuttavana ympäristöoikeusromaanina, joka vaikuttaa nuoriin lukijoihin ja ansaitsee akateemista arvotusta. Millaiset ei-inhimilliset toimijuudet ja luontokatastrofien jälkeiset toiseudet lukeutuvat romaanista esiin?

3 Vaikutusten verkostot – inhimillisyydet ja ei-inhimillisyydet *The Hunger Gamesin* dystooppisessa maailmassa

3.1. Metsä selviytymiskeinona

3.1.1. ”Kunhan löydät itsesi, et koskaan näe nälkää.”

Seuraavaksi esittelen *The Hunger Gamesin* metsän toimijuutta, sen suhdetta inhimillisiin toimijoihin romaanissa, ja miten Donna Harawayn *entanglement* eli *kietoutuneisuus* ja Stacy Alaimon *trans-corporeality* eli *transkorporealisuus* hahmottuu romaanissa inhimillisen ja ei-inhimillisten toimijoiden välille.

Metsällä tarkoitan tässä analyysissä vyöhykkeen 12 raja-aidan takaista metsää, joka alkaa puurajasta ja jatkuu määrittelemättömän pitkälle erämaahan. Metsään liittyy olennaisesti puut, muu kasvusto ja muut ei-inhimilliset toimijat, kuten eläimet, eliöt ja eloton.¹² Metsän toimijuus *The Hunger Gamesissa* näyttäytyy Katnissin kautta selviytymiskeinona eli ruokana, kuten eläimet, kalat ja kasvit. Metsän toimijuudella pyrin etsimään sille posthumanistista toimijuutta. Posthumaanilla toimijuudella kyseenalaistetaan ihmisen rakentamia hierarkioita ihmisyyden toimijuudesta esimerkiksi ihmiskehoissa ja sitä kautta ihmisyyden ylivaltaisuutta suhteessa ei-inhimillisyyksiin (Pirttijärvi 2024, 24–25; Pisters 2018, 74–76). Mediatutkija Patricia Pisters (2018, 74–76) kirjoittaa siitä, miten ihmiskehot ovat ”elimettämiä ruumiita”: jo valmiiksi posthumaaneja rakentuessaan sosiaalisten ja kulttuuristen järjestelmien kautta vain ruumiillisten ominaisuuksien sijaan. Näin ihminen kietoutuu osaksi ei-inhimillistä, ja elimettömän ruumiin termiä voi käyttää hälventämään inhimillisen ja ei-inhimillisen välisiä rajoja posthumanistisessa keskustelussa. Näin inhimillisen ja ei-inhimillisen välisten rajojen hälventäminen mahdollistaa yhteyksien tarkastelun, ja elimettömän ruumiin termi kuvastaa yksilön ruumiillisuuden sijaan vuorovaikutusprosesseja, jotka kyseenalaistavat luonnollistettuja rakenteita, kuten valtasuhteita inhimillisen ja ei-inhimillisen välillä (Deleuze & Guattari 1987, 4, 158; Pirttijärvi 2024, 24). Metsän toimijuuden posthumanistisen

¹² Suomen metsäkeskuksen määritelmän mukaan metsä on ”puiden vallitsema ekosysteemi, joka koostuu elollisesta ja elottomasta osasta sekä näiden osien sisällä ja välillä vallitsevista vuorovaikutussuhteista” (Suomen metsäkeskus, 2023).

tarkastelun mahdollistaa siis inhimillisten hierarkioiden kyseenalaistaminen ja uusien ajattelutapojen mahdollisuus.

Metsä on jotakin, jonka avulla Katniss on pitänyt itsensä hengissä jo useita vuosia, mutta tämän lisäksi metsä näyttäytyy selviytymiskeinona muillakin tavoin: Katnissin äiti käyttää kasveja lääkkeiden valmistamiseen ja Katnissille metsä on myös pakopaikka, piilopaikka totalitaarisen valtion valvovuudelta. Metsä mahdollistaa Katnissin vapaamman toimijuuden tiukkojen sääntöjen ulkopuolella. Toisaalta ei-inhimillisistä olennoista eläimet, joita Katniss metsästää, sisältyvät metsän toimijuuteen, mutta ne muodostavat myös oman toimijuutensa osana Katnissin selviytymistä. Esimerkkinä tästä toimii Katnissin perheen vuohi Lady, josta he saavat maitoa ja juustoa.

Harawaylaisittain kietoutuneisuus eli *entanglement* juontuu Harawayn tieteidenvälisestä ajattelutavasta; termi muodostuu hänen ajatuksensa ympärille *Chthulhusenen* aikakaudesta, jota hän käyttää antroposeenin¹³ aikakauden sijaan. *Chthulhusen*-termin Haraway on juontanut erään hämähäkkilajin latinankielisestä nimestä, jossa cthulhu on muokkaantunut chthulksi viitaten näin lonkeromaisiin¹⁴ verkostoihin, joita kyseinen hämähäkkilaji muodostaa elintilaansa maan syvyyksissä. Tähän lonkeromaisiin verkostoihin nojautuvaan kattotermiin vedoten Haraway hahmottelee antroposeenin, autonomisen maailmankuvan sijaan lonkeromaisen esimerkkinsä avulla aikakautta, jossa jokainen vaikuttaa johonkin. Sympoieettisuuden¹⁵ käsite merkitsee Harawayn tekstissä rajatonta ja ajatonta tieteiden rajat ylittävää näkökulmaa, joka murtaa kuvitelmat autopoieettisista eli itseään ylläpitävistä toimijoista. Sympoieettisuus viittaa myös termiin ”making-with”, jossa on läsnä ajatus yhteisolemisen ja -tekemisestä. (Haraway 2016, 31–33, 58.) Tähän nojautuu kietoutuneisuuden käsite eli inhimillisen ja ei-inhimillisen vääjämätön yhteenkietoutuminen, yhteisolemisen tapa maapallolla. Harawayn teos on merkittävä kannanotto uusmaterialistisen feminismin tutkimuksessa, ja poikkitieteellinen kutsu yhteistoimintaan kaikkien lajien

¹³ Antroposeenilla tarkoitetaan maapallon nykyistä aikakautta, jossa ihmisen jättämä jälki ympäristöön on pysyvä.

¹⁴ Haraway juontaa englanninkielisen termin *tentacle* latinankieliseen sanaan *tentaculum*, joka tarkoittaa ”tuntijaa”, *feeler* (Haraway 2016, 31).

¹⁵ ”Sympoiesis is a simple word; it means ’making-with’. Nothing makes itself; nothing is really autopoietic or self-organizing.” (Haraway 2016, 58.)

yhteiselön jatkumisen mahdollistamiseksi (Hänninen 2017, 327). Teos ei toimi varsinaisena kirjallisuustieteen analyysivälineenä, jota soveltaa tekstiin, mutta sen avulla on mahdollista lukea esiin uusia yhteyksiä ja tapoja olla inhimillisten ja ei-inhimillisten olentojen välillä. Harawayn kietoutuneisuutta luen Katnissin ja metsän keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Jo Katnissin nimi viittaa syötävään vesikasviin:

In late summer, I was washing up in a pond when I noticed the plants growing around me. Tall with leaves like arrowheads. Blossoms with three white petals. – – Small, bluish tubers that don't look like much but boiled or baked are as good as any potato. "Katniss," I said aloud. It's the plant I was named for. And I heard my father's voice joking, "As long as you can find yourself, you'll never starve." (HG 63)

Katniss on saanut nimensä pystykeiholehden mukaan, jonka mukulamaiset talvehtimisversot ovat syötäviä¹⁶. Katnissin perhe saa pitkästä aikaa täyttävän aterian kasvin ansiosta, joka kantaa hänen nimeään. Hänen isänsä on vitsailnut aikoinaan, miten Katniss ei koskaan näe nälkää, jos löytää itsensä. Jo nimensä kautta Katniss on selkeässä yhteydessä metsään, joka auttaa häntä selviytymään. Katkelmassa hän peseytyy lammessa ja huomaa yhtäkkiä ympärillään kasvavat vesikasvit. Keiholehteä kuvaillaan melko vaatimattoman näköiseksi juurimukuloita myöten, mutta kypsennettynä niillä on suuri merkitys perunan kaltaisena ravintona. Kasvin vaatimaton ulkonäkö rinnastuu samannimiseen päähenkilöön, josta kruunataan romaanin lopussa Nälkäpelin voittaja – köyhistä oloista nouseva sitkeä vastustaja. Kasvin huomaamattomuuden ja vaatimattomuuden ohella huomattavaa on myös ”nuolenkärkiset” lehdet, jotka sopivat Katnissin käyttämän aseiden symboliksi. Siskon nimi Primrose taas tarkoittaa esikkoa, joka hentona kasvina on kuin suojeltavan pikkusiskon esikuva. Kasvien nimet kietovat Katnissin jo lähtökohtaisesti osaksi metsää ja tiettyjä kasveja, joiden tuntemus siirtyy suullisena ja kirjoitettuna perimätietona Katnissille.

Kasvit nousevat esiin *The Hunger Games*issa toimijoina, jotka vaikuttavat Katnissiin ja tämän selviytymiseen kotivyöhykkeellä ja Nälkäpelissä. Nimikkokasvin lisäksi kasvit toimivat niin ruokana, lääkkeenä kuin tappavana myrkkynäkin. Jonakin hyödynnettävänä nähtävän kohteen

¹⁶ Pystykeiholehti, *Sagittaria sagittifolia*, luontoportti.com

sijaan kasvit ovat itsenäisiä toimijoita, joiden toimijuus kietoutuu Katnissin toimijuuteen. Nostan tässä kohtaa argumenttini tueksi humanististen ympäristötieteiden teoreetikon Stacy Alaimon käsitteen *trans-corporeality*. Termin *trans* tarkoittaa ”läpäisevää” tai ”ylittävää”, *corporeality* taas ”ruumiillisuutta”, ja sen suoraan kääntäminen on hiukan haastavaa, joten käytän termiä *transkorporealisuus*. Alaimo purkaa käsitteen avulla luonnon ja kulttuurin ja ihmisen ja ei-ihmisen välisiä vastakkainasetteluita, ja hänen tutkimuksensa nostaa esiin inhimillisen kehon ja ei-inhimillisten olentojen välistä vääjämätöntä yhteenkietoutumista. Transkorporealisuus tapahtuu usealla eri tasolla, joilla on poliittisia ja eettisiä ulottuvuuksia, ja alleviivaa ihmisen ja luonnon väistämätöntä yhteyttä ja yhdessäolemista maapallolla. Transkorporealisuus korostaa luonnon aktiivista läsnäoloa ihmisessä, ihmisen rinnalla, eikä sitä voi ajatella pelkkänä käytettävänä materiaana tai jonakin taustalle jäävänä entiteettinä. (Alaimo 2010, 1–20, erit. 2; myös Vauhkonen 2020, 25.) Transkorporealisuuden käsitettä voi tulkita niin kasvien suhteessa Katnissiin kuin toisinkin päin. Tunnistettavin transkorporealisuus näkyy kasvien syötävyytenä niiden toimiessa ravintona – kunhan Katniss tunnistaa omaa nimeään kantavan vesikasvin, hän voi ruokkia itsensä. Syötävät kasvit tulevat osaksi inhimillistä kehoa, ei-inhimillinen tulee niin sanotusti osaksi ihmisruumista. Tämän Alaimo (2010, 12–13) näkee transkorporealisuuden jatkuvana kiertona ei-inhimillisten olentojen ja ihmisten kehojen välillä, jossa maasta (*dirt*) tulee kasvien ja eläinten kautta osa ihmisruumista.

Lääkeyrtit ovat toinen kasvien toimijuus *The Hunger Games*issa; Katnissin äiti polveutuu apteekkarien suvusta, ja valmistaa vyöhykkeen 12 köyhimmille rohtoja yrteistä, joita Katniss tuo metsästä. Myös Primrose hyödyntää lääkekasveja äitinsä tavoin, he esimerkiksi hoitavat kuntoon Primrosen kissan Buttercupin matoisan vatsan (HG 4) ja Lady-vuohen tulehtuneen pureman (HG 330). Alaimon transkorporealisuus heijastuu lääkkeinä käytettävien kasvien kautta inhimillisiin toimijoihin; Nälkäpelissä vainopistiäisten myrkkyyntehoa suussa pureskeltu kasvinlehti, jonka tunnistamiseen Katniss saa apua liittolaiseltaan Ruelta (HG 243). Erilaiset materiat liikkuvat ei-inhimillisistä ruumiista inhimilliseen ruumiiseen fyysisesti ja kuvaannollisesti. Näin ei-inhimilliset toimijat nousevat aktiivisiksi vaikuttajiksi *The Hunger Games*in maailmassa. Toisaalta on myös huomattavaa, miten erilaiset kasvit toimivat: sysimarjat ovat tappavan myrkyllisiä, ja muodostuvatkin ratkaisevaksi tekijäksi pelin

kannalta. Kasvit sekä parantavat että tappavat ja mahdollistavat näin muun muassa Katnissin voiton Nälkäpeli-areenalla. Erityisesti huomion kiinnittäminen sysimarjoihin (*nightlock*) *The Hunger Games*issa nostaa kasvien toimijuuden aktiiviseen rooliin transkorporeaalisisessa tulkinnassa. Kasvit eivät ole vain jotain, mitä inhimillinen tekijä hyödyntää – sysimarjat eivät ole olemassa ollakseen syötävää inhimilliselle olenolle. Kasvien ajattelua ja olemista tutkinut filosofi Michael Marder (2013, 8–9) huomauttaakin, että kasveille on suotava merkityksellisyys, jotta voimme suojella niiden toiseutta. Tästä myös Alaimon transkorporealisuus pyrkii pois rakentaessaan ajattelua toisiinsa kietoutuvista ja samaan aikaan olemassaolevista inhimillisistä ja ei-inhimillisistä olennoista: kasvien toimijuus on jotakin niiden omaa toiseutta, inhimillisistä toimijoista riippumatonta, vaikka ne toimivatkin jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään.

3.1.2. Sympoiesis vyöhykkeellä 12

Katniss liikkuu luonnossa metsän kiertokulun ehdoilla; hän on oppinut näkemään metsässä sen, mitä voi syödä. Hänen suhteensa metsään onkin jopa alkukantaiseksi luokiteltava tarve pitää itsensä hengissä. Verrattuna Capitolin ylläpitämään valtaan suhteessa toisiin inhimillisiin olentoihin ja ei-inhimillisyksiin Katnissin suhtautumisen metsään voi nähdä suoranaista vastakohtana hallitsemiselle ja alistamiselle. Ei-inhimillisiin toimijoihin kunnioittavaa suhtautumista kuvastaa se, miten Katnissia on seurannut metsässä ilves. Katniss on joutunut ampumaan ilveksen lopulta, koska se on pelottanut saaliin tiehensä; ilveksen kuolema ei kuitenkaan ollut Katnissin mielestä tarpeellista, koska kissapeto oli hänestä ihan mukavaa seurata (HG 14). Metsää hyödyntäessään Katniss ei ole välinpitämätön hankkimaansa riistaa kohtaan.

Ampuessaan peuran Katnissia surettaa, ettei eläin osaa edes pelätä heitä, sillä se ei ole tottunut ihmisiin (HG 326). Hän suhtautuu kuitenkin käytännönläheisesti metsästämiseen, sillä tunteilu ”vain pelottaa riistan pois”. Samoin Katniss suhtautuu ystävänsä Galen turhautuneisuuteen Capitolin ylläpitämää järjestelmää kohtaan; hän tietää Nälkäpelin olevan epäreilu kaikkein köyhimpiä kohtaan, mutta huutaminen näyttäytyy hänelle järjettömänä: ”It

doesn't change anything. It doesn't make things fair. It doesn't fill our stomachs.” (HG 17.) Siskon Primrosen opettaminen metsästämään on osoittautunut mahdottomaksi, sillä tämä on halunnut heti auttaa ammuttua eläintä (HG 42). Saatu riista edustaa Katnissille kuitenkin tapaa selviytyä hengissä, eikä eläinten puolesta liika kärsiminen tai huutaminen metsässä ole hänen mielestään järkevää. Välinpitämättömäksi Katnissin suhdetta metsään ei kuitenkaan voi kuvata, kun taas esimerkiksi Capitolin suhtautuminen vyöhykkeisiin on verrattavissa sen suhtautumisena vyöhykkeiden tuottamiin elintarvikkeisiin.

Läheskään kaikki eläimet eivät näyttäydy *The Hunger Games*issa riistana, ja Everdeenien vuohi Lady ja kissa Buttercup ovat lemmikkien kaltaisia ei-inhimillisiä olentoja osana perheen elantoa. Vuohi ja kissa ovat omilla tavoillaan hyödyllisiä, Ladysta he saavat maitoa ja juustoa, ja Buttercup pyydystää kodista hiiret syötäväkseen. Alaimon transkorporealisuus näyttäytyy myös eläinten ja ihmisten välillä usealla tasolla; Buttercup-kissasta tulee välineellinen muisto Katnissille kuolleesta Primrosesta trilogian päätösosassa (MJ 451, ja Lady-vuohesta saatava maito muodostaa pienen osan Everdeenien perheen elantoa. Ruoka on selkein esimerkki transkorporealisuudesta *The Hunger Games*issa jo pelkän nimen ja ruuan hankkimisen ja nälän teemoille rakentumisen perusteella. Ei-inhimillisyyksien toimijuutta analysoidessa on huomioitava myös vähemmälle huomiolle jäävät olennot, jotka toimivat osana metsän toimijuuden analyysia. Riistana näyttäytyvät ei-inhimilliset olennot, kuten villikalkkunat, rooselit, kalat, villikoirat ja jänikset muodostavat aktiivisen osan toimijuutta mahdollistamalla Katnissin hengissä selviytymisen. Riistaeläimet kietoutuvat Katnissin selviytymiseen myös muilla tavoin; osa ammutusta riistasta myydään tai vaihdetaan muihin tarvittaviin käyttötavaroihin, kuten saippuaan tai lankaan. Näin ei-inhimillisten eläinten toimijuus kietoutuu vielä tiukemmin Katnissin inhimilliseen toimijuuteen.

Haraway antaa esimerkin sympoieettisuuden historiallista, ajallista ja tilallista kerroksellisuutta läpäisevästä merkityksestä; erään Yhdysvaltojen lounaisen Navajo-alkuperäiskansan Churro-lampaita tapettiin suuret määrät, sillä valtavat laumat olivat aiheuttaneet muun muassa eroosiota. Lammaslaumojen liikamäärä johtui alunperin Yhdysvaltojen Navajo-kansaa kohtaan harjoittamasta kolonisaatiosta, heidän elintapojensa tukahduttamisesta ja pakottamisesta osaksi länsimaista kaupankäyntiä ja markkinataloutta.

Churro-lampaiden villasta kudottujen tuotteiden suuren menekin vuoksi lammasmaumojen koot kasvoivat suhteellisesti liikaa, mikä aiheutti näin nopeasti eroosiota Navajojen mailla. Kiihtyvä, länsimainen viljelykulttuuri johti Yhdysvaltojen päättäjien ratkaisuun tappaamalla Navajojen Churro-lammasmaumat 1930-luvulla. Lampaat eivät olleet pelkästään hyötyeläimiä, vaan ne muodostivat omanlaisen elintilan Navajojen kanssa, ja vielä 1970-luvulla kyseinen trauma eli ihmisten keskuudessa tarinoiden muodossa. Lampaiden tappaminen, Navajo-kansan elintapojen tuhoaminen ja kolonialistiset rakenteet toimivat näin vastakarvaan yhdessä ajattelemista, yhdessä olemista kohtaan aiheuttaen pitkällä aikavälillä köyhyyttä ja hyvinvoivien elinalueiden kuihtumista. Kyseisen trauman hoitamisen eteen on tehty paljon töitä, ja Navajo-kansan perinteistä villamattojen kudontaa ja elintapojen elvyttämistä pidetään aktiivisesti yllä organisaatioiden toimesta. (Haraway 2016, 90–95.) Churro-lampaiden villasta kudotut kuviolliset ryijyt ovat Harawayn antama esimerkki kulttuurin ja luonnon, inhimillisen ja ei-inhimillisen voimakkaasta sympoieettisuudesta, mitä Navajojen ja Churro-lampaiden yhteiselo edustaa.

Navajojen ja Churro-lampaiden välinen sympoiesis ei ole suoraan verrattavissa *The Hunger Gamesin* metsän ja Katnissin väliseen kietoutuneisuuteen linkittyessään voimakkaasti reaalimaailman Yhdysvaltojen kolonialismin historiaan. Esimerkki kuitenkin konkretisoi sympoiesiksen merkitystä Harawayn ajattelussa, jota hahmottelen *The Hunger Gamesin* metsän merkityksissä. Kasvit, eläimet ja muut ei-inhimilliset toimijat harawaylaisittain lonkeroituvat Katnissin ja muiden inhimillisten olentojen kanssa; sympoiesis näyttäytyy ruuan hankkimisena, kasvien monisyisenä toimijuutena ruokana, lääkkeinä ja myrkkyyinä, riistan hankkimisena ja eläinolentojen osallisuutena inhimillisten toimijoiden selviytymisessä. Ihminen tarvitsee luontoa selviytyäkseen, mutta tarvitseeko luonto ihmistä? Lady-vuohi on aikoinaan pelastunut varmalta kuolemalta päästessään Primrosen hoiviin, ja Buttercup-kissa etsiytyy erämaan halki takaisin vyöhykkeelle 12 mahdollisesti toivoen löytävänsä Primrosen, mutta vyöhykkeen toisella puolella kukoistava metsä ja sen toimijuudet eivät vaikuta kaipaavan ihmistä selviytyäkseen.

The Hunger Gamesin metsä ei jää vain ihailtavaksi, ekokriittisistä teksteistä kumpuavan erämaa-troopin (*wilderness*; Garrard 2023, 65–68) edustajaksi, vaan tähän tulkintaan asettuu

vastakarvaan apokalyptisista tapahtumista elpynyt luonto. Ekokritiikin keskeisiksi termeiksi ovat vakiintuneet *erämaa*, *apokalypsi* ja *pastoraali*, joiden kautta luontoa perinteisessä länsimaisessa kirjallisuudessa on tulkittu. *Apokalypsilla* viitataan ekokritiikissä maailmanloppumyytteihin, joita on tunnistettavissa eri kulttuureista ja myöhemmin kirjallisuuden lajina – kaiken pyyhkivää tuhoa on kritisoitu erityisen paljon, sillä se häivyttää ihmisen toimijuutta osana nykymaailman ekologista kriisiä. *Pastoraali* kuvastaa luontoa jonakin ihailtavana haaveiden ja nostalgian paikkana amerikkalaisessa kirjallisuusperinteessä juontaen juurensa ”vanhan Englannin” ihailuun ja antiikin ajan luontorunouteen. (Garrard 2023, 103–108, 40–42.) Luonto saa näiden trooppien kautta raamatullisia ja romanttisia merkityksiä, mikä esimerkiksi Mortonin (2007, erit. 109–139) mukaan on ”luonto”-termissä haitallista, ja posthumanistinen luentatapa kyseenalaistaa näiden termien yksinkertaistavaa näkökulmaa luonnosta.

Vyöhykkeen 12 kesäisen vihreä, elämää pursuava metsä tuntuu jatkaneen eteenpäin raja-aidan takana, kun toisella puolella ihmisen kehittämä totalitaarinen systeemi näännyttää ihmisiä nälkään. Luonto, jonka Panem on jättänyt huomiotta pitkäksi aikaa, selviää varsin hyvin ilman ihmistä, mutta asetelma ei toimi päinvastoin. Postapokalyptisen luonnon voi nähdä selviytyneen ihmisestä ja jatkaneen olemassaoloaan. Villin ja ihmisen ihaileman erämaan sijaan metsän toimijuus näyttäytyy pikemmin sotkuisten harawaylaisten vaikutusverkkojen mukaisesti – se vaikuttaa Katnissin selviytymiseen ja ujuttautuu vyöhykkeelle 12 riistan ja kasvien muodossa. Kun Capitol hyödyntää luonnosta ja vyöhykkeiltä saamiaan elintarvikkeita, Katnissin suhde metsään korostuu harawaylaisen sympoieettisena: yhteisolemisenä, jossa kasvit ja eläimet ovat mahdollisuuksien mukaan mahdollisuus ruokkia ihmiskehonsa ja helpottavia ainesosia ihmiskehon vaivoihin. Lady-vuohesta pidetään yrteillä huolta, jotta sen ruumis voisi tuottaa ravintoa. Yhteisolemisen huomioiminen mahdollistaa Katnissin selviämisen, vaikka metsä selviytyisikin ilman ihmistä.

Ihmisen näivettyneenä olemassaolo osana metsän diversiteettiä näyttäytyy mökkinä järven rannalla, hylättyinä ja rapistuneena. Katniss ja hänen isänsä ovat viettäneet talolla aikaa kalastaessaan ja uidessaan järvessä Katnissin lapsuudessa. Kivisen mökin elinajasta ei ole tietoa, mutta mökki vertautuu ympäristötaideteos *Khronoksen taloon* (IC-98, 2016–2017),

joka on Pöytyällä sijaitseva ihmisiltä suljettu tila, jonka luonto saa ottaa haltuunsa¹⁷. *Khronoksen talon* voi nähdä kommentoivan ihmisen aikakauden eli antroposeenin päättymistä, jonka jälkeen ei-inhimilliset olennot toipuvat ja jatkavat elämää ilman ihmistä (Vauhkonen 2020, 66-67). Muistutus ihmisen olemassaolosta keskellä luonnonkatastrofeista elpynyttä metsää alleviivaa *The Hunger Gamesin* metsän toimijuutta itsenäisenä, ilman ihmistä pärjäävänä ei-inhimillisenä toimijana. Raja-aidan toiselle puolelle jäävä metsä ja asuttamaton erämaa näyttäytyy tietynlaisena antroposeenin jälkeisenä tilana, jossa ei-inhimillinen on jatkanut olemassaoloaan ja vaikuttaa pärjäävän mainiosti ilman inhimillisiä olentoja.

Toisaalta asuttamaton erämaa näyttäytyy tietynlaisena pakopaikkana inhimillisille toimijoille; metsä on Katnissille pakopaikka totalitaariselta valtiolta ja Panemin asukkaita pakenee rajojen ulkopuolelle toiveenaan löytää Capitolin vallan ulottumattomissa oleva turvapaikka. Esimerkiksi *Catching Fire*ssa Katniss tapaa järvimökkillä kaksikon, jotka pakenevat Capitolia ja toivovat pääsevänsä maan alle piiloutuneelle vyöhykkeelle 13 (CF 176–177). Ekokritiikin termi *wilderness* kuvastaa perinteisessä, amerikkalaisessa luontosuhteessa niin kutsuttua ”villää erämaata”, joka mielikuvana juontuu uudisraivaajiin, jotka lähtivät etsimään onneaan koskemattomaksi mielletystä luonnosta (Garrard 2023, 67–68). Erämaan kaukaisuus ja jokin Panemin ulkopuolella synnyttää toivon paremmasta, mikä saa vyöhykkeiden asukkaat ottamaan suuria riskejä päästäkseen pois köyhyydestä, nälästä tai paetakseen varmaa kuolemaa. Myös Katniss ja Gale haaveilevat metsään pakenemisesta, mutta toteavat sen heti mahdottomaksi perheidensä vuoksi (HG 11). *Wilderness* kuvastuu jonkinlaisena ihailtavana ja kaukaisena, ihmisen koskemattomissa olevana paikkana, ja onkin käsitteenä hyvin ongelmallinen nykyajan ihmisen kaikkialle ulottuvan vaikutuksen valossa. Ei ole olemassa koskematonta luontoa, jossa ihmisen vaikutus ei näkyisi – ihmisen ja luonnon, kulttuurin ja luonnon vastakkainasettelujen lisäksi erämaa-trooppi unohtaa ei-inhimilliset tekijät osana ihmisen rakentamaa ympäristöä (Garrard 2023, 71–72). *The Hunger Games*issa kaukaiset vuoret ja metsät eivät olisi jääneet koskemattomiksi ilman ihmisen aiheuttamia katastrofeja ja totalitaarisen valtion muodostumista.

¹⁷ *Khronoksen talo* ottaa kantaa orgaanisen luonnon ja rakennetun ympäristön välisiin suhteisiin. (houseofkhronos.fi)

Capitol pyrkii pitämään yllä tiukkaa järjestystä, joka on mahdollista täydellisellä kontrollilla vyöhykkeistä ja niiden ruuantuotannosta. Kontrolli näyttäytyy myös suhteessa luontoon, joka vertautuu alistettuihin vyöhykkeisiin; se on tarpeellinen, pakollinen paha, jota kontrolloimalla vallasta pidetään kiinni. Capitolin käyttämä valta näyttäytyy ylimanipuloituna Nälkäpeli-areenana, jossa kaikki tapahtuu Capitolin ehdoilla. Ihmisen käyttöön valjastettu luonto ei kuitenkaan täysin taivu Capitolin otteeseen, vaan sillä on loppujen lopuksi yliote: sotakäyttöön kehitetyt kantelunärhet lisääntyvät matkijalintujen kanssa luoden näin uuden lajin ja Capitolin oma ase kääntyy sitä itseään vastaan. Ei-inhimillisten toimijoiden kunnioittamisen sijaan Capitol pyrkii hallitsemaan täydellisesti muita säilyttääkseen keinotekoisien järjestyksen. Yhteisolemisen merkitys näyttäytyy Capitolille vain välillisesti, kun jokin vyöhykkeistä ei kapinoinnin vuoksi tuotakaan elintarvikkeita tai muita hyödykkeitä. Kuten Churro-lampaiden tappaminen, yhden vyöhykkeen toimimattomuus näkyy heti Capitolissa arjen nyrjähdysenä. Lampaiden olemassaolon vaikutus ei ollut tiedossa, ennen kuin ne valjastettiin kapitalismin välineiksi ja joutuivat näin teurastettaviksi liikakasvusta johtuen. Sympoieettisuus on tällä tavoin luettavissa myös Capitolin suhteessa sen vyöhykkeisiin – Panemin pääkaupunki ei pärjäisi ilman vyöhykkeitään, vaikka niiden olemassaolo Capitolissa ei näy aktiivisesti.

Katnissin suhdetta metsään taas voi kuvata *sympoieettiseksi*, joka näkyy monisäikeisenä suhteena kasveihin ja eläimiin, joiden kanssa rinnakkaiseläminen on monella tavalla välttämätöntä hengissä selviytymisen kannalta. *Entanglement* eli kietoutuneisuus muodostaa sympoieettisuudelle kattokäsitteen, jonka alla myös Alaimon *trans-corporeality* liikkuu inhimillisen ja ei-inhimillisen ruumiin iholta iholle.

Seuraavassa alaluvussa siirryn tarkastelemaan Capitolin manipuloimia Nälkäpeli-areenoita. Peliareena on *The Hunger Games*issa metsä, joka muistuttaa kovasti Katnissin kotivyöhykkeen viereistä metsää.

3.2. Nälkäpelin areenat: ihmisen manipuloima luonto

3.2.1. Peliareenat

The Hunger Gamesin keskiössä ei ole ilmastonmuutoksen ja muiden katastrofien myötä asuinkelvottomaksi tai myrkylliseksi muuttunut luonto: se vaikuttaisi päinvastoin jopa toipuneen vuosikymmenten saatossa, kun ihmiskunnan rippeet on pakotettu asuttamaan vain tiettyjä alueita, vyöhykkeitä ja pääkaupunkia Capitolia. Esimerkiksi Katnissin kotivyöhykkeen metsä, järvi ja vuoristo tuntuvat voivan hyvin, sillä lakien vuoksi metsästäminen luonnossa on ollut rangaistuksen uhalla kiellettyä. Niinpä Katnissin isä ja hänen vanhin tyttärensä ovat voineet poimia luonnon antimia metsästämillä eläimiä ja keräilemällä syötäviä kasveja. Mielenkiintoista onkin, että Capitolin käyttämä teknologia peliareenoiden luomisessa ja samalla vyöhykkeiden hallitsemisessa manipuloi luontoa ja ympäristöä itselleen sopivalla tavalla. Usein Capitolin keino on tehdä tavallisista luontokappaleista jotakin hirvittävää ja painajaismaista, muuttaa turvalliseksi mielletty pelkoa herättäväksi. Areenoiden manipulaatiosta ovat hyviä esimerkkejä metsässä tyhjästä syttyvä tulipalo (HG 202), vainopistiäiset, joiden myrky aiheuttaa voimakkaita hallusinaatioita ja voi johtaa kuolemaan suurina määrinä (HG 217) ja viimeisiä elossaolevia jahtaavat susimutantit, joiden piirteet on kopioitu kuolleilta tribuuteilta (HG 390–391). Samoja teknologialla muunneltuja eläimiä Capitol on käyttänyt sisällissodassa kapinallisia vastaan, ja sodan aseet ovat siirtyneet Nälkäpeli-areenoille jatkamaan kauhuja. Tässä alaluvussa tarkastelen *The Hunger Gamesin* peliareenaa, joka on täysin ihmisen manipuloima, metsää jäljittelevä rajattu alue, johon kaksikymmentäneljä tribuuttia laitetaan taistelemaan toisiaan vastaan.

Nälkäpeli on konseptina tosi-tv-formaatin kaltainen ohjelma, joka on pakollista katsottavaa kaikkialla Panemissa. Capitol lanseeraa kilpailua ”urheilutapahtumana”, jossa vyöhykkeet ottavat mittaa toisistaan (HG 22). Tribuutteja kohdellaan Capitolissa kuin julkisuuden henkilöitä, jotka saavat osakseen parhaita ylellisyustuotteita, ruokia, vaatteita ja muita hienouksia. Heitä kaunistetaan, haastatellaan ja laitetaan sitten tappamaan toisiaan peliareenalle. Capitolissa ohjelma on suurinta viihdettä, ja capitolilaiset hurraavat suosikkipelaajan tappamisille ja itkevät, kun oma suosikki kuolee. Samaan aikaan vyöhykkeillä joudutaan seuraamaan oman perheenjäsenen, koulutoverin tai naapurin

kuolemaa. Näin Capitol ylläpitää valtaansa, muistuttaa vyöhykkeitä sen ylivoimaisuudesta ja pitää vyöhykkeiden mielessä, ettei niillä ole mitään mahdollisuuksia pääkaupunkia vastaan (HG 22).

Sari Kivistö (2020) kirjoittaa siitä, miten kipu ja kärsimys ovat olennainen osa erityisesti klassisten dystopioiden valtakoneistojen ylläpitoa. Hän huomauttaa, että kipua ei tuoteta yksilölle kivun vuoksi, vaan osoituksena vallasta (mt., 37). Nälkäpeli on luotu rangaistukseksi Capitolia vastaan kapinoineille vyöhykkeille, jotka joutuvat vuosittain luovuttamaan yhden tyttö- ja poikatribuutin Nälkäpeliin. Capitolin tuottama kipu ja väkivalta on sekä suoraa että välillistä vyöhykkeitä kohtaan; kapinoineiden vyöhykkeiden viattomia lapsia ja nuoria laitetaan peliareenalle tappamaan toisiaan ja vyöhykkeet joutuvat katsomaan omien lastensa kuolemaa. Kivistö kirjoittaa myös dystopioiden ankarista laeista ja niiden noudattamisen mahdottomuudesta; yhteiskunta vahingoittaa yksilönvapautta ”systemaattisella epäoikeudenmukaisuudella” ja ”yksityisyyden puutteella”. Rangaistukset ovat suhteettoman epäoikeudenmukaisia, eikä ihmisen näin ole mahdollista elää tavallista, hyvää elämää. (Mt., 27.) Nälkäpeli on rangaistus vyöhykkeiden entisille kapinoitsijoille, joiden rikoksista jälkipolvet joutuvat maksamaan Capitolille. *The Hunger Games* -trilogiaa tutkinut Eveliina Kälviäinen (2019, 24) huomioi, miten Capitol hallitsee kansalaisten kollektiivista muistia propagandallaan kapina-ajasta, ja tapahtumia vääristämällä Nälkäpelin tapahtumat hyväksytetään. Vuosittain toistuva pelitapahtuma varjostaa vyöhykkeellä elävien arkea jatkuvasti: voidakseen elättää perheensä jotenkuten Katniss vastaanottaa tesseroiksi kutsuttuja vilja- ja öljyannoksia. Tesserat tuovat kuitenkin aina yhden nimilipukkeen lisää Nälkäpelin arvontaan, eikä peliä pääse pakoon (HG 15).

Nälkäpeliin joutuvilla tribuuteilla yksityisyyden mahdollisuus on kaukana, sillä kamerat seuraavat pelaajia jatkuvasti areenalla. Katniss on kertojana hyvin tietoinen siitä, miten pelinjärjestäjät hoitavat peliä, milloin kamerat kuvaavat häntä ja mikä on todennäköisesti kuvattavana kohteena milloinkin. Pelaajan yksityisyys katoaa jo elonkorjuupäivänä, kun Katniss ja Peeta valitaan tribuuteiksi. Kamerat kuvaavat heitä välittömästi, kun heidän nimensä nostetaan arvontapalloista:

– – I don’t want to cry. When they televise the replay of the reappings tonight, everyone will make note of my tears, and I’ll be

marked as an easy target. A weakling. I will give no one that satisfaction. (HG 27–28)

Itkeminen ei ole Katnissille vaihtoehto, sillä ”välinpitämättömän” roolin esittäminen kameroiden edessä suojelee hänen viimeisiä yksityisyyden rippeitään. Myöhemmin Capitolissa tämä osoittautuu kuitenkin haasteeksi, sillä voidakseen saada ”sponsoreilta” lahjoja areenalla, Katnissin on esiinnyttävä televisiohaastattelussa edukseen. Hänet yritetään mukauttaa johonkin helposti lähestyttävään rooliin, jotta rikkaat katsojat pitäisivät häntä mahdollisena voittajana. Katnissin ohjaaja Haymitch kuitenkin joutuu luovuttamaan yrityksessään muokata Katnissista jollain tavalla edustava (HG 141–143). Pалаan kolmannessa analyysiluvussa rooleihin, joihin Capitol pyrkii tribuutit istuttamaan osana Nälkäpelin ylläpitoa. Yksityisyydenpuute on kuitenkin yksi osa peliareenoiden manipulaatiota ja Capitolin äärimmäistä hallintakeinoja; tribuuteille laitetaan käsivarteen jäljitin ennen peliä, jotta pelinjärjestäjät pystyvät seuraamaan pelaajia areenalla (HG 174).

Kivistö (2020, 36) kirjoittaa yksityisyydenpuutteen olevan toistuva ominaisuus dystopiakirjallisuudessa. Hän viittaa klassisiin dystopiaromaaneihin, kuten Margaret Atwoodin *The Handmaid's Tale* (1985), Yevgeny Zamyatinin *Мы* (1924, engl. *We*), Aldous Huxleyn *Brave New World* (1932) ja George Orwellin *Nineteen Eighty-Four* (1949), joissa yhteiskunnan kansalaisten yksityisyys ei ole itsestäänselvyys. Usein yksilöllisyys ja yksityisyys on häivytetty yksilöiden elämästä ja valjastettu palvelemaan jotakin yhteiskunnan valtaapitävien tarvetta. (Mt.) Myös *The Hunger Games*issa tämä piirre toteutuu osana Nälkäpeliä, sillä tribuuteista tehdään koko Panemin tuntemia pelaajia. Katniss on tietoinen tv-ohjelman rakentumisesta ja siitä, missä kaikkialla kamerat kuvaavat häntä ja muita pelaajia. Peliareenalla selviytymisen lisäksi hän tiedostaa usein myös kameroiden läsnäolon ja pystyy hyödyntämään jatkuvaa kuvaamista rakentaakseen itsestään tietynlaisen kuvan pelaajana:

While I've been concealed by darkness and the sleeping bag and the willow branches, it has probably been difficult for the cameras to get a good shot of me. I know they must be tracking me now, though. The minute I hit the ground, I'm guaranteed a close-up.

The audience will have been beside themselves, knowing I was in the tree, that I overheard the Careers talking, that I discov

ered Peeta was with them. Until I work out exactly how I want to play that, I'd better at least act on top of things. Not perplexed. Certainly not confused or frightened.

No, I need to look one step ahead of the game.

So as I slide of the foliage and into the dawn light, I pause a second, giving the cameras time to lock on me. Then I cock my head slightly to the side and give a knowing smile. There! Let them figure out what that means! (HG 198–199)

Katniss ei halua vaikuttaa pelästyneeltä saatuaan tietää Peetan liittyneen ammattilaisten joukkoon osana pelistrategiaa, vaan halua antaa itsestään kuvan, että tietää tilanteesta enemmän kuin katsojat kuin käänne olisi osa hänen ja Peetan keskinäistä sopimusta. Katniss tietää joutuvansa kameroiden kuvattavaksi poistuessaan piilostaan, eikä hän halua näyttää todellisia tunteitaan. Ollessaan tietoinen kameroista Katniss pyrkii pitämään kiinni yksityisyydestään, mutta tulee samalla tehneeksi itsestään pelinappulan Nälkäpelissä luodessaan itsestään tietynlaista kuvaa katsojille.

Osa peliareenan manipulaatiota onkin valjastaa nuoret tribuutit osaksi viihdeshow'ta ja tehdä heidän kokemuksistaan kaikkien omaisuutta. Fani Cettl (2015, 144) huomauttaa *The Hunger Games* -trilogian kritisoivan tosi-tv-ohjelmien kaupallisuutta ja niiden tapaa muokata nuorista ihmisistä ostettavia, markkinoitavia ja tapettavia kehoja. Katnissin pyrkimys pitää yksityisyydestään kiinni kaikin keinoin ja hänen tietoisuutensa kuvattavana pelaajana luo hänestä nuortendystopialle tyypillisen yhteiskunnan valtaa kyseenalaistavan päähenkilön. Kyseenalaistaminen liittyy nuortendystopioiden päähenkilöiden kapinointiin dystooppista hirmuvaltaa vastaan, vaikka lopulta pystyykin tulemaan toimeen epätäydellisessä maailmassa (Lahtinen 2019, 243; ks. myös Hintz ja Ostry 2003, 9). Sarianna Kankkunen (2017) analysoi kotimaista nykydystopiaa Maarit Verrosen romaanissa *Karsintavaihe* (2008) nostaten esiin yksityisyydenpuutteen kansalaisten arjessa; rannekkeet lähettävät aikatauluja noudatettavaksi säädellen näin käyttäjänsä aikaa. Samaan tapaan George Orwellin romaanissa *Nineteen Eighty-Four* (1949) kansalaisten koteihin tv-lähettimet vahtivat kansalaisten yksityistä tilaa. (Kankkunen 2017, 56–57.) *The Hunger Games*issa tv-ruudut lähettävät pakollista katsottavaa, mutta edustavat myös mahdollisia kuuntelu- ja videointilaitteita, joita on kaikkialla Panemissa, myös kansalaisten kodeissa. Näin yksityisyydenpuute toimii sekä osana

Nälkäpelin ylläpitämää valtaa että jatkuvana muistutuksena Capitolin yliotteesta Panemin kansalaisiin.

Areenat ovat täysin capitolilaisten ”pelinjärjestäjien” (*Gamemaker*) ohjaamia ja hallitsevia: he säätelevät kaikkea areenalla tapahtuvaa auringonnoususta lämpötiloihin: pelin kääntyessä loppupuolelle päivän lämpötilat hipovat hellelukemia ja yöllä taas hirvittävää kylmyyttä (HG 323). Ajaakseen viimeiset pelaajat järvelle juomaveden perässä he kuivattavat muut vedensaantipaikat, kuten järven ja lammikot (HG 396–397). Tyhjästä ilmestyvän tulipalon tarkoitus on ajaa liian kauaksi hajaantuneet tribuutit lähemmäs toisiaan, jottei peli käy Capitolin katsojille ”liian tylsäksi”. Katniss tunnistaa liekit ihmisen työksi: ”– an unnatural height, a uniformity that marks them as human-made, machine-made, Gamemaker-made.” (HG 209.) Yhdessä vaiheessa peliä pelinjärjestäjät ”kutsuvat pelaajat pitoihin”, joissa Runsaudensarvella (*Cornucopia*) on tarjolla jotakin hengentärkeää jokaiselle pelaajalle; tarkoituksena on saada tribuutit samaan paikkaan viihteen vuoksi (HG 332). Toni Lahtinen (2017, 79) kirjoittaa siitä, kuinka ilmastofiktioiden riskiyhteiskuntien suurimpana kompastuskivenä on ihmisen itsetuottaman teknologian kehitys ja siitä koituva ympäristön ”keinotekoistuminen”. Tällainen teknologian kehitys liittyykin dystopiakirjallisuudessa ihmisen itse aiheuttamiin riskeihin, jotka saattavat karata ihmisen hallinnasta (Mt). Capitolin tuottamat teknologiset manipulaatiot, kuten areenat, kääntyvät ajoittain sitä itseään vastaan: *Catching Fire*ssa peliareenan Katnissin suojakenttään ampuma nuoli sammuttaa koko peliareenan mahdollistaen näin pelaajien paon Nälkäpeli-areenalta (CF 464).

Areena on koneisto, jota pelinjärjestäjät ohjailevat mielensä mukaan saadakseen aikaan mahdollisimman viihdyttävän ohjelman. Kuten Kivistö (2020, 27, 42) kirjoittaa, dystooppisen maailman totalitaarista valtaa osoitetaan usein väkivallalla yksilöä kohtaan, ei rangaistuksena yksilön teoista vaan osoituksena vallasta suhteessa valtaapidettäviin; yksilöiden kärsimys on poliittinen ongelma ja jopa vallan tavoite. Dystooppisen maailman vallan ylläpitämisen keinoja ovat usein kehittynyt teknologia (Gottlieb 2001, 11), mikä on *The Hunger Games*issa Capitolin ehdoton valttikortti. Esseessään *A Cyborg Manifesto* (2016, 37–45, 60, 65) Donna Haraway ilmaisee feministiseen queerteoriaan nojaten, miten ihmisen hyödyntämän teknologian on mahdollisuus purkaa antroposentrisiä dualismeja ja edistää sosiaalista tasa-

arvoa, mutta samaten siitä kehittyy helposti pienen eliitin vallankäytön väline. Vaikka peliareenan luonto näyttäytyy aitona ja toimii suurin piirtein samoilla säännöillä, mikään ei kuitenkaan tapahdu ilman pelinjärjestäjien valvontaa ja kaikki peliareenan tapahtumat mahdollistetaan huipputasoisella teknologialla. Nälkäpelin peliareena onkin Capitolin ultimaattinen näyte vallasta, joka sillä on suhteessa vyöhykkeisiin.

Nälkäpelin peliareenat symboloivat vyöhykkeiden asukkaille arkea hallitsevaa pelkoa, kun taas Panemin eliitille, capitolilaisille, areenat ilmentävät valtion korkea-arvoisinta viihdettä, valtion synkstä historiasta muistuttavaa arvokasta kisatapahtumaa ja myös korkeasti koulutettuja työllistävää taiteenmuotoa. Pelinjärjestäjien johtaja Seneca Crane joutuu hengellään vastuuseen Katnissin hengen säästämistä myrkkymarjojen jälkeen ensimmäisessä Nälkäpelissä. Pelinjärjestäjillä on siis oma tiiminvetäjänsä, joka on vastuussa pelin suunnittelusta. (CF, 24, 101.) Peliareenat ovat Capitolissa ”historiallisia paikkoja”, joissa vierailaan: ”[p]opular destinations for Capitol residents to visit, to vacation. Go for a month, rewatch the Games, tour the catacombs, visit the sites where the deaths took place.” Vieraana on mahdollista jopa osallistua ”uudelleen lavastettuihin peleihin”. Vyöhykeläisenä Katnissille kyseinen viihde on täysin käsittämätöntä, ja ”lähtöhuoneeksi” (*Launch room*) kutsuttua tilaa, josta tribuutti nousee peliareenalle, nimitetään vyöhykkeillä ”karjapihaksi” (*Stockyard*), ”the place animals go before slaughter”. (HG 175.) Ennen pelin alkamista peliareenan sijainti ja olemus ovat salaista tietoa, jotteivät pelaajat pysty hyötymään tiedosta etukäteen.

Pakollisesta katsottavuudesta johtuen Katniss tietää paljon aiempien pelien areenoista, joita hän muistelee hetkittäin arvuutellessaan, millainen peliareena on mahdollisesti kyseessä. Peliareena voi olla mitä tahansa ”porottavasta aavikosta hyiseen erämaahan” (HG 22), eikä pelinjärjestäjiltä ole puuttunut mielikuvitusta vuosien saatossa areenoiden suunnittelussa. Katniss muistaa maaston, jossa ei ollut kuin ”kivenlohkareita, hiekkaa ja risuisia pensaita” (HG 47). Yksi aiemmista peliareenoista on ollut kaunis, kesäinen kukkaparatiisi täynnä hedelmiä ja kirkkaita puroja, missä kaikki on kuitenkin myrkyllistä ja syömäkelvotonta (CF 238–239). Jatko-osan peliareenana taas on merenranta ja trooppinen viidakko, joka toimii kauhusektioineen kellotaulun mukaisesti. Areenat merkitsevät Panemin

vyöhykkeille ja capitolilaiselle eliitille voimakkaita ääripäitä: ne ovat sekä ihailtavia, loistokkaita taidonnäytteitä että vääjäämätön kuolemanrangaistus. *The Hunger Gamesin* pääkaupungin Captolin ja peliareenan voi nähdä rajattuina tiloina, ulkopuolisilta suljettuna utopiana. Vertaan tätä tulkintaa Markku Lehtimäen (2017, 322–340) tulkintaan Hannu Salaman pienoisoromaanista *Amos ja saarelaiset* (1987) tarkemmin seuraavassa käsittelyluvussa.

Ihmisen manipuloima luonto näyttäytyy *The Hunger Gamesissa* pelinjärjestäjien rakentamana ja ohjailemana peliareenana. Peliareena muodostuu metsästä, järvestä ja jyrkästä kalliosta, ja areenalla elää eläimiä, kuten kaniineja, ”rooseliksi” (*a groosling*) nimitettyjä villikalkkunoita, villikoiria ja matkijanärhiä. Areena on jäljitelmä luonnonvaraisesta tilasta, jota pelinjärjestäjät kuitenkin ohjaavat. Nuortendystopioissa on ollut tyypillisenä piirteenä luonto jonakin kaukaisena, ihailtuna pakopaikkana (Lahtinen 2019, 334). Nälkäpelin areena asettuu tähän vastahankaan esittelemällä idyllisen ympäristön, Katnissille tutun ja turvallisen ympäristön puustoineen, mutta joka on pelinjärjestäjien valvomana niin suojaava kuin tappavakin. *The Hunger Gamesissa* kaukainen erämaa ja metsä tarjoavat Katnissille elinkeinon ja mahdollisuuden paeta totalitaarista hirmuhallintoa, ja areenalla hän joutuu kohtaamaan samankaltaisen ympäristön ihmisen manipuloimana koneistona. Toisaalta peliareena ei ole kuitenkaan ristiriidassa Katnissin taitojen ja tuntemuksen kanssa: suurin osa peliareenan kasveista ja eläimistä ovat tunnistettavia areenan ulkopuolisesta maailmasta. Pelaajat pystyvät tunnistamaan esimerkiksi lääkekasveja ja hyödyntämään niitä, ja havumetsä tarjoaa Katnissille tuttua suojaa muilta pelaajilta ja toisinaan pelinjärjestäjiltäkin. Myös metsästettävät eläimet, kuten kaniinit ja rooselit, varmistavat Katnissin selviytymisen areenalla riistana ja ruokana. Arvaamattoman ja painajaismaisen peliareenasta tekevät ihmisen manipuloimat mutantit, jotka ovat usein eläimistä teknologian avulla muunneltuja, usein tappamiseen tarkoitettuja ei-inhimillisiä olentoja. Seuraavassa alaluvussa siirryn tarkastelemaan peliareenoiden mutantteja, minkälaisia ne ovat ja millainen niiden toimijuus on osana Nälkäpeli-areenoita.

3.2.2. Mutantit

Nälkäpelin peliareenat herättävät ihastusta teknologian häikäisevyydellä, ja areenoiden kauhut syntyvät toisiaan tappavien nuorten lisäksi mutanteista. Capitol on kapinan aikana kehittänyt laboratorioissaan geenimuunneltuja eläimiä aseiksi, joita kutsutaan ”mutanteiksi” (*muttations*) tai lyhennettynä ”mutiksiksi” (*mutts*) (HG, 51–52). Mutantit ovat osa peliareenoiden ”viihdearvoa”, jottei yleisö eli capitolilaiset pitkästy ohjelman ääressä. Useimmiten mutantit on ohjelmoitu tappamaan tai aiheuttamaan muilla tavoin pelkoa. Esimerkkejä Nälkäpeliareenoiden mutanteista ovat matkijanärhet, vainopistiäiset ja susimaiset koirat. Koiramaiset susimutanttien, jotka pelinjärjestäjät vapauttavat areenalle, kun pelaajia on jäljellä enää kolme, tarkoituksena on raadella kaikki tielle osuvat elävät olennot. Vainopistiäisten pesä sattuu Katnissin tielle hänen kiivettyä puuhun pakoon ammattilaispelaajia (*Careers*), ja hänen onnistuu paeta mutanttipistiäisten hyökkäyksen turvin, vaikka saa itsekin hallusinaatioita aiheuttavia pistoksia. (HG 230–235.) *The Hunger Games* -trilogiassa toistuvana motiivina esiintyvä matkijanärhi on mutanteista kiinnostavin; se on alun perin luotu salakuuntelemaan kapinallisten keskustelua ja toistamaan ne Capitolissa sanasta sanaan. Luontoon hylätyt mutantit ovat lisääntyneet toisen lintulajin kanssa, ja jatkaa näin eloaan omilla ehdoillaan. (HG 52.) Tässä alaluvussa tarkastelen tarkemmin peliareenoiden mutantteja ei-inhimillisinä olentoina, ja mistä niiden synnyttämät kauhun kokemukset ovat lähtöisin.

Sari Piittinen (2020, 166) kirjoittaa siitä, miten monstereiden ja hirviöiden kauhu syntyy ekodystooppisissa maailmoissa – usein tämä tapahtuu inhimillisyyden ja ei-inhimillisyyden sekoittamisella. Piittinen (2020, 170) viittaaakin Sigmund Freudin termiin *unheimlich* (engl. *uncanny*), joka on suomennettu ”oudoksi” tai ”kummaksi”. *Unheimlich* on kokemus, joka syntyy kun entuudestaan tuttu asia saa uusia, tuntemattomia piirteitä herättäen näin kummastusta, hämmennystä ja kauhua (Freud 1985, 339–376). Tapani Kilpeläinen (2015, 104) avaa suomeksi *unheimlichin* käsitettä tutun vierauden tai vieraan tuttuuden tunteena, joka tekee tutun turvallisesta jotakin epäluotettavaa. Tutun ja tuntemattoman yhdistelmä herättää kauhua ja inhoa, ja Nälkäpelin mutantit herättävätkin kauhua juuri tuttuudellaan, johon yhdistyy Capitolin manipuloima elementti, jonka on usein tarkoitus vahingoittaa tai

tappaa. Hyvänä esimerkkinä tästä toimivat susimutantit, jotka jahtaavat Katnissia, Peetaa ja Catoa, viimeisiä elossaolevia tribuutteja. Katniss tunnistaa ne mutanteiksi, sillä ne muistuttavat häntä susista, mutta niissä on jotain todella häiritsevällä tavalla pielessä:

– – [T]hey’re no natural-born animals. They resemble huge wolves, but what wolf lands and then balances easily on its hind legs? What wolf waves the rest of the pack forward with its front paw as though it had a wrist? (HG 402)

Susimaiset mutantit saavat lähes inhimillisiä piirteitä, sillä ne seisovat takajaloillaan ja matkivat jopa ihmismäisiä liikkeitä. Niiden aiheuttamasta kauhureaktiosta kertoo se, että viimeinen vihollinen Nälkäpeli-areenalla, ykkösvyöhykkeen hirviömäinen tribuutti Cato, juoksee Katnissin ja Peetan ohitse välittämättä heistä; hetkeä myöhemmin Katniss ja Peeta seuraavat häntä kohdatessaan mutantit (HG 401). Vilja Välimäki (2022, 31–36) pohtii *unheimlichin* käsitteen kautta Tuomo Jäntin *Verso*-romaanin (2017) inhimillisen ja ei-inhimillisen sekoittumisen tuomaa vierauden ja kauhun tunnetta, mitä tuntematon verso-sairaus romaanissa aiheuttaa. *Unheimlichin* käsitteen avulla on selitettävissä kauhun tunne, joka juurtuu johonkin tuntemattomaksi muuttuneeseen tuttuun, mutta torjuttuun (Mt., 33). Susimutanttien ihmismäiset piirteet herättävät Katnississa kauhua, ja lähempää tarkasteltuna piirteet tarkentuvat vielä lisää: jokaisella heitä jahtaavalla mutantilla on jo kuolleiden tribuuttien piirteet. Turkin väritys vastaa tribuutin hiusten väriä, mutantit ovat suhteessa toisiinsa samankokoisia kuin edustamansa tribuutit ja silmät ovat samanväriset kuin tribuutilla. Niiden silmät häiritsevät Katnissia, sillä ne ovat ”unmistakably human”, erehtymättä ihmisen silmät. Mutanteilla on jopa kaulapannat, joissa on niiden edustaman tribuutin vyöhykkeen numero. Erityisesti Katniss pelkää niillä olevan kuolleiden tribuuttien muistot. (HG 405–406.)

Susimutanttien herättämä kauhu, pelko ja hätäannus on tulkittavissa *unheimlichin* käsitteen avulla: tutuista tribuuteista, joiden kuolemaa Katniss on pahimmassa tapauksessa ollut aiheuttamassa, on poimittu tunnistettavia piirteitä ja yhdistetty susimaisiin, ei-inhimillisiin olentoihin. Kauhun vieraannuttava kokemus syntyy inhimillisestä tuttuudesta, joka on murrettu ei-inhimillisillä piirteillä. Erityistä inhoa herättää juuri inhimillisen ja ei-inhimillisen

– ihmisen ja eläimen – välisten rajojen ylitys (Piittinen 2020, 166). Capitolin susimutantit toimivat pelissä finaalikolmikon vastustajina tehden pelin lopusta jännittävän capitolilaisille katsojille ja kauhistuttavan pelaajille: tutut liittolaiset vainoavat viimeisiä pelaajia verenhimoisina tappajasusina. Tämänkaltainen inhimillisen ja ei-inhimillisen yhteenkietoutuminen on jyrkässä ristiriidassa kietoutuneisuuden käsitteen kanssa, sillä se on toteutettu keinotekoisesti ihmisen ehdoilla. Kuten Välimäki (2022, 31–36) pohtii inhimillisen ja ei-inhimillisen vastakkainasettelun mielettömyyttä verso-sairauden kautta, on biologisen ja keinotekoisien yhdistämisessä ja niiden samanlaisuudessa jotakin kauhistuttavampaa kuin mitä erilaisuudessa (Mt., 33). Vaikka inhimillisen ja ei-inhimillisen lomittaisuus on tarkastelussa ja toivottava suunta tässä tutkielmassa, tuo ihmisen manipuloima luonto ja erityisesti mutantit siihen särön, *unheimlichin* kokemuksen. Capitolin pelinjärjestäjät muokkaavat ei-inhimillisiä olentoja omilla ehdoillaan tehden niistä jotakin kamalaa ja luonnotonta.

Posthumanistisen luentatavan affirmatiivisella menetelmällä tarkasteltuna eläinten vertautuminen ihmiseen aiheuttaa ihmisessä pelkoa ja ahdistusta niiden samuuden vuoksi; niillä on yhtä lailla mieli ja keho kuin ihmisellä, ja Karoliina Lummaan (2019, 45) mukaan kyseessä on rajapinta, jolla tarkastella inhimillisen ja ei-inhimillisen välistä veteen piirrettyä viivaa. Lummaan tapa lukea ei-inhimillisyyksiä esiin teksteistä hahmottuu ”kummitusten esiin manaamisena”, sillä ei-inhimillisyyksillä ei välttämättä ole tekstin konkreettisella tasolla vielä muotoa.¹⁸ Kyborgit, robotit, tietokoneet ja ovat ihmisen ihailemia ja pelkäämiä, ei-inhimillisyyksiä inhimillisen luomina (Lummaa 2019, 44–45) ja *The Hunger Gamesin* tapauksessa mutantitkin. Eläinten samanlaisuus suhteessa ihmiseen saa ihmisen tuntemaan olonsa uhatuksi samuuskien rinnalla (Lummaa 2019, 45), ja tähän nojaten ei-inhimillisyyksien hallitseminen näyttäytyy ymmärrettävänä *The Hunger Gamesin* luonnon manipulaatiossa. Vaikka pelinjärjestäjät hallitsevatkin koko peliarenaa, sinne laitetut ei-inhimillisyydet (ja inhimillisyydetkin) noudattavat omia aistejaan ja vaistojaan: villikoiralauma, kaniinit ja peurat juoksevat ihmisen aiheuttamaa liekkimerta pakoon (HG 208). Niitä seuraamalla Katniss pelastautuu, ja ei-inhimillisyyksiin tukeutuminen, luonnon tarkkaileminen ja hyödyntäminen toimivat peliarenallakin.

¹⁸ ”– To witness ghosts”, Lummaa kirjoittaa artikkelissaan posthumanistisen luentatavansa affirmatiivisen menetelmän tavoitteeksi (Lummaa 2019, 41–45).

Kaikki mutantit eivät kuitenkaan ole ihmiselle vaarallisia; selkeän poikkeuksen tähän muodostavat matkijanärhet (*mockingjay*), jotka ovat Capitolissa laboratorioissa tuotettujen kantelunärhien ja matkijalintujen jälkeläisiä. Capitol on kehittänyt kantelunärhet sodan aikana aseeksi: linnut ovat pystyneet toistamaan vihollisten keskusteluja, ja sodan jälkeen linnut on hylätty luontoon kuolemaan. Mutanttien ja matkijalintujen jälkeläiset ovat matkijanärhiä, jotka voivat toistaa laulettuja sävelmiä. (HG 52.) Matkijanärhien tavoin muillakin mutanteilla on selkeä selviytymisvietti jatkaa eloaan, vaikka eivät täyttäisikään ihmisten niille ”tarkoittamaa” tehtävää geenimanipuloituina aseina. Vainopistiäisten (*tracker-jacker*) myrky aiheuttaa harhoja ja jo pari pistoa on kuolettava. Niiden pesiä on jätetty vyöhykkeille sodan jälkeen, vaikka Capitolin ympäristöstä ne on poistettu. Vainopistiäisten pesät ovat Katnissille tuttuja, ja kotivyöhykkeellään hän on kiertänyt ne kaukaa. (HG 225.) Tulkitsen kuitenkin, että vainopistiäiset pärjäävät matkijanärhien tavoin hyvin ilman inhimillisiä luojaan sota-ajasta ollessa aikaa jo yli seitsemänkymmentä vuotta.

Ihmisen manipuloimat ei-inhimillisyydet eivät kuitenkaan taivu täydellisesti kehittäjiensä tahtoon, vaan niillä on oma elämänviettinsä. Totalitaarisen hirmuvallan kaatavan kapinan symbolina toimii matkijanärhi, ja linnun motiivi kulkee *The Hunger Games* -trilogian läpi ensimmäisestä romaanista alkaen; lintu on kultaisessa rintaneulassa, jonka Katniss ottaa kotivyöhykkeeltään mukaan peliareenalle, ja matkijanärhi toimii Katnissin pukujen inspiraationa *Catching Fire*ssa. Viimeisessä osassa jo romaanin nimenä on *Mockingjay*, matkijanärhi, ja lintu symboloi kapinallisille toivoa elämästä ilman Capitolin hirmuvaltaa. Motiivilla tarkoitetaan kirjallisuudentutkimuksen kontekstissa toistuvasti esiintyvää seikkaa tai tapahtumaa, joka voi toistua teoksen eri kohdissa tai eri teoksissa (Steinby 2013, 65–66), jollaisena matkijanärhen tulkitsen *The Hunger Games* -trilogiassa. Nostan motiivin termin lyhyesti käsittelyyn korostaakseni matkijanärhen eli ihmisen manipuloiman mutantin jälkeläisen merkityksellisyyttä osana romaanisarjaa ja täten sen merkittävyyttä osana posthumanistista luentatapaa. Trilogian toisessa osassa Katniss huomauttaakin, että ”Capitolissa ei ollut huomioitu geneettisesti muunnellun [kantelu]närhen elämänhalua” (CF 112). Capitol on aliarvioinut manipuloimansa ei-inhimillisyyden toimijuuden mahdollisuudet, ja vielä itselleen tuhoisin seurauksin.

Vainopistiäiset ja erityisesti matkijanärhet selviytyvät Capitolin heitteillejätöstä huolimatta; lintumutantit kääntyvät luojaansa vastaan selviytymällä omin avuin. Teknologian osallisuus dystooppisten kauhukuvien luomisessa liittyy myös mutanttien herättämään pelkoon ja niiden muuntelun kääntöpuoleen; teknologian avulla luodut olennot saavuttavat oman tahdon ja toteuttavat olemassaoloaan itsenäisesti luojaansa hallitsemattomissa (Lehtimäki 2017, 327). Matkijanärhien selviytyminen on kuin läimäys vasten Capitolin kasvoja ja luo jälleen särön manipulaatioon ja kaiken kontrollointiin. Huolimatta luonnon manipulaatiosta ja yrityksistä muokata ei-inhimillisyyksiä omiin tarpeisiinsa sopiviksi luonnolla on kuitenkin aina yliote ihmisestä. Matkijanärhien selviytyminen toimiikin vertauskuvana alistetuille vyöhykkeille ja kapinan hengelle, joka selviytyy Capitolin vallankäytöstä huolimatta.

Mutantit ovatkin Näkäpeli-areenoiden rinnalla osoitus Capitolin äärimmäisistä vallankäyttökeinoista; manipulointi kohdistuu luontoon, ei-inhimillisyyksiin, mutta myös vyöhykkeitä edustaviin tribuutteihin. *Mockinjayssa* Katniss viittaa itseensä ”tulimutanttina” joutuessaan keskelle pommituksia ja katsellessaan siskonsa kuolemaa (MJ 407). Trilogian kolmannessa osassa käsitellään laajemminkin Näkäpeli-areenan heikentämiä psyykejä (ks. Kälviäinen 2019, 64), ja esimerkiksi kiltti leipurinpoika Peeta on kidutuksen avulla manipuloitu tappamaan Katniss. Näkäpeli-areena vaikuttaa pelaajien mieleen niin, ettei pelistä pääse enää pois, ja voittajatribuuteista tehdään koko Capitolin hyväksikäyttämiä palkintoja (MJ 198–199). Tribuutit ovat verrattavissa Capitolin manipuloimiin ei-inhimillisyyksiin, mutantteihin, joista se muokkaa mieleisensä ja omia tarpeitaan vastaavaksi. Tässä alaluvussa olen käsitellyt *The Hunger Gamesin* peliarenoiden luonnon manipulaatiota ja mutantteja, jotka ovat Capitolin käsialaa. Seuraavassa alaluvussa jatkan analyysiani Capitolista, sen luonnosta vieraantuneesta elintavoista, sen suhteesta vyöhykkeisiin ja millainen on luonnon toimijuus miljöössä, jossa sitä ei periaatteessa ole.

3.3. Vyöhykkeeltä 12 Capitoliin: nälkäkuolemista yltäkylläisyyteen, luonnonhelmasta keinotekoisiiin pastelliväreihin

3.3.1. *Panem et circenses* – leipää ja sirkushuveja

All the colours seem artificial, the pinks too deep, the greens too bright, the yellows painful to the eyes, like the flat round discs of hard candy we can never afford to buy at the tiny sweet shop in District 12. (HG 72)

Ensimmäinen kurkistus Capitoliin näyttäytyy Katnissille täysin erilaisena maailmana kuin mihin hän on tottunut vyöhykkeellä 12: jo kaikista väreistä lähtien Capitolin maailma tuntuu muoviselta, muokatulta ja keinotekoiselta. Junan ikkunasta näkyy ihmisiä, jotka eivät ole koskaan elämänsä aikana nähneet nälkää (HG 72). Capitolin ihmiset, kuten Effie Trinket, vaikuttavat Katnissista typeriltä ja naurettavilta; capitolilaisten puhettavan teennäisyys on vitsailun aiheena elonkorjuupäivänä (HG 9). Kaikki vyöhykkeet ovat eriarvoisessa asemassa verrattuna Capitoliin, vaikka ensimmäiset vyöhykkeet ovatkin hieman parempiosaisia kuin muut. Panemin pääkaupunki on täynnä yltykylläisyyttä, kun taas vyöhykkeillä nähdään nälkää ja tuotetaan ruokaa ja muita ylellisyystarvikkeita Capitoliin. Capitolin maailma on oman kuvitteellisen kupunsa alla täydellinen utopia pienelle eliitille, jonka suurinta huvia on viihdeohjelma, jossa nuoret kilpailijat tappavat toisiaan. Keinotekoisuuden alle kätkeytyy vieraantuneisuus ympäristöstä, luonnosta ja muista ihmisistä. Tässä alaluvussa analysoin tarkemmin Capitolia asuinpaikkana dystooppisessa maailmassa ja sen suhdetta muihin, alistettuihin inhimillisyyksiin ja ei-inhimillisyyksiin.

Tarkimmin Katniss pääsee näkemään capitolilaisten elämäntapaa heidän omassa elinympäristössään valmisteluryhmänsä (*prep team*) Venian, Octavian ja Flaviuksen kautta. Kolmikko valmistelee Katnissin ulkonäköä usean tunnin ajan pesten, hangaten ja kuorien hänet kiireestä kantapäähän. Katniss kiinnittää huomiota kolmikon muokattuihin ulkonäköihin: Venialla on vedenväriset hiukset ja kultaisia tatuointeja kasvoissa, Flaviuksella oranssit korkkiruuvikiharat ja violettiä huulipunaa ja Octavian koko keho on värjätty haalean herneenvihreäksi. (HG 74–75.) Heidän puhettapansa kuulostaa Katnissilta ”typerältä”, ja heidän ulkonäkönsä tekee heidät Katnissin silmissä ”unlike people”. He muistuttavat niin vähän ihmisiä, että he vertautuvat hassunnäköisiin lintuihin: ”[I]f a trio of oddly coloured birds were pecking around my feet” (HG 76). Heidän suhtautumisensa Katnissin ulkonäön kohentamiseen näyttää, millä tavoin capitolilaiset suhtautuvat Nälkäpelin tribuutteihin; he

yrittävät tosissaan auttaa pelaajia tekemällä heistä kelvollisia Capitolin mittapuulla (HG 74–76). Kaunistautuminen Capitolissa tapahtuu laitteiden ja hienoimman teknologian avulla, kun kotivyöhykkeellään Katniss on elonkorjuuta varten peseytynyt ammeessa, kylpyvesi on täytynyt lämmittää itse ja hieno juhلامekko on äidin vanha. Kauneusleikkauksin ja meikeillä ulkonäköään ehostavat capitolilaiset ovat Katnissin mielestä kummallisia koristuksineen ja vertautuvat innokkasiin mutta vähä-älyisiin lintuihin. Capitolilaisen ja vyöhykkeen 12 elämäntapojen välille muodostuu voimakas kontrasti – pääkaupungissa elämä on helppoa, ruoka ilmestyy napin painalluksella ja suurimpana huolenaiheena on seuraavas muotivillitys. Vyöhykkeellä 12 Katniss on taistellut nälkiintymistä vastaan ja metsästännyt ruokansa itse lakia uhmaten. Ei ole ihme, että valmisteluryhmä näyttäytyy hänelle harmittomina ja typerinä olentoina, jotka ovat capitolilaisen propagandan tuotteita.

Capitolilaisten ruoka saapuu vyöhykkeiltä, eikä heillä ole tietoa ruuan hankkimisesta omin avuin. Heidän suhteensa luontoon näyttäytyy välillisenä, suorastaan luonnosta vieraantuneena. Capitol erottuu vyöhykkeistä vuoristolla, jonka läpi kulkevat junaradat kaupunkiin (HG 71). Markku Lehtimäki (2017, 322–340) tulkitsee Hannu Salaman pienoisoromaanin *Amos ja saarelaiset* (1987) muusta maailmasta eristäytynyttä yhteisön tilaa ”suljettuna saarena”, jossa eletään omassa huipputeknologisessa utopiassa ja pidetään ulkopuolisia vääränlaisina. Myös *The Hunger Gamesin* peliareenan ja erityisesti Captiolin voi nähdä vastaavanlaisina rajattuina tiloina, jotka hahmottuvat fyysisesti (ja henkisesti) jonkinlaisiksi kuvuiksi. Vastaavanlaisia rajattuja elintiloja on dystopia- ja tieteiskirjallisuudessa aikaisemminkin, mutta Nälkäpeli-areena toimii teknologian huippusaavutuksena, totalitaarisen valtion tarkaksi hiottuna rangaistusmuotona. Capitol itsessään on osittain kuvitteellisen kuvun alle jäävä yhteisö, jonka hyvinvoinnista huolehditaan ja jonka arjesta häivytetään vyöhykkeiden eriarvoisuus, köyhyys ja nälkä. Itsensä paremmaksi luokittelevat capitolilaiset elävät tietynlaisessa omassa utopiassaan, joka toteutuu muiden panemilaisten dystopian avulla. Capitolilaiset eristävät itsensä muista vyöhykkeistä sekä fyysisin että henkisin keinoin. Tämäntapainen eristäminen tekee inhimilliset toimijat vieraiksi itselleen, ja eristyneiksi ”elämästä, luonnosta ja muista ihmisistä” (Lehtimäki 2017, 330; ks. myös Kristeva 1988/1992, 196). Erityisesti luonnosta eristäytyminen nousee esiin kiinnostavana elementtinä capitolilaisten utopiassa; kaiken

teknologian avulla helpotetun elämän keskellä luonto on häivyttynyt heidän elämästään, kun kaikki tarvittava saapuu heille alistetuilta vyöhykkeiltä. Kaupungin korkeat rakennukset hehkuvat kirkkaissa väreissä, kaduilla kulkee autoja ja tribuuttien majoitusrakennus on korkea kuin pilvenpiirtäjä kaupungin yllä – Capitol on moderni, huipputeknologialla varusteltu kaupunki, täysin toinen maailma kuin Sauman, vyöhykkeen 12 köyhimmän alueen, puiset hökkelit (HG 72, 4–5).

Karoliina Lummaa (2019, 47–48) alleviivaa posthumanistisen luennan affirmatiivisessa menetelmässään sekä teknologian että eläinten toiseuksien aktiivisempaa läsnäoloa kiinnittämällä niihin yksinkertaisesti huomiota runoanalyysissään. Ei-inhimillisyyksien esiinkutsuminen, niihin huomion kiinnittäminen, luo niille toimijuutta ja ne siirtyvät tarkkailun kohteena olemisesta aktiivisiksi toimijoiksi (Mt., 48). *The Hunger Games*issa Capitolin utopistisessa kuplassa kaikki on helppoa toimivan teknologian ansiosta:

As we step into the cool, windy evening air, I catch my breath at the view. The Capitol twinkles like a vast field of fireflies. Electricity in District 12 comes and goes; usually we only have it few hours a day. Often the evenings are spent in candlelight. The only time you can count on it is when they're airing the Games or some important government message on television that it's mandatory to watch. But here there would be no shortage. Ever. (HG 98)

My quarters are larger than our entire house back home. They are plush, like the train car, but also have so many automatic gadgets that I'm sure I won't have time to press all the buttons. The shower alone has a panel with more than a hundred options you can choose, regulating water temperature, pressure, soaps, shampoos, scents, oils and massaging sponges. When you step out on a mat, heaters come on that blow-dry your body. --

I programme the wardrobe for an outfit to my taste. The windows zoom in and out on parts of the city at my command. You need to whisper a type of food from gigantic menu into a mouthpiece and it appears, hot and steamy, --. (HG 91–92)

Katkelmissa huomio kiinnittyy Capitolin alati sähkövirtaa saavaan, valoisaan kaupunkiin ja ihmeelliseen huipputeknologiaan, joka helpottaa pienintäkin arkista askaretta peseytymisestä

ruuan saamiseen. Sähköt eivät katkea koskaan, ja Katnissin majapaikassa on niin paljon laitteita, ettei hän ehdi kokeilla kaikkea. Kaiken automatisoinnin keskellä Katnissilla ei ole muuta tekemistä kuin syödä tilaamiaan herkkuja, ennen kuin hänet kutsutaan illalliselle. Ironisesti teknologian helpottamaa capitolilaista elämää kohtaan Katniss lausahtaakin: ”Good. I’m starving” (HG 92). Tekniset laitteet ja sähkö mahdollistavat Capitolin unelmien elämän, utopian. Kaikilla capitolilaisilla ei välttämättä ole tribuuttien majapaikan hienouksia, mutta ne antavat maistiaisen luksuksesta, joka on toisessa ääripäässä Panemin yhteiskuntaa: Katniss ei pysty kuvittelemaan, mihin capitolilaiset käyttävät vapaa-aikansa, jos kaikki tapahtuu napin painalluksella (HG 79–80).

Posthumanistisessa luentatavassaan Lummaa (2019, 47) huomioi elektroniikan tarvitsemat elementit, jotta ne toimivat ihmisen havaitsemalla tavalla; teknologiset laitteet käyttävät omanlaisiaan koodeja, kuten numerosarjoja tuottaakseen ihmisen havaitseman (kielellisen) lopputuloksen. Tällä tavoin huomio kiinnittyy ei-inhimillisyyksiin, joiden toimiminen mahdollistaa esimerkiksi laitteiden toiminnan: Capitolin ehtymättömät sähkövarannot ja moitteetta toimivat tekniset laitteet tuotetaan vyöhykkeiden avulla ja vyöhykkeet käyttävät Capitolin utopian mahdollistamiseen luonnonvaroja. Ero vyöhykkeeseen 12 on jatkuvasti läsnä Katnissin ajatuksissa räikeänä kontrastina, kun kotona illat vietetään kynttilänvalossa sähkön puuttuessa ja lyhytaikaiset majoitustilat ovat suuremmat kuin heidän kotitalonsa. Huipputeknologia häivyttää muut toimijat, kuten vyöhykkeet ja ei-inhimillisyydet, pois capitolilaisten elämästä tehden heistä tietyllä tavalla todellisuudesta vieraantuneita. Myös ”ulkopuoliset” eli vyöhykkeiden asukkaat näyttäytyvät capitolilaisille toisina, huonompiosaisina. Tämänkaltainen eristäytyminen muista tekee yhteisöstä dystooppisen kuvun alle jäävän muista vieraantuneen eliitin (Lehtimäki 2017, 329–330). Samalla tavalla teknologian avulla tuotettu tosi-tv-ohjelma, ”Nälkäpeli”, on vieraannuttava kokemus todellisuudesta. Ohjelma tapahtuu jossakin katsojien ulottumattomissa ja tapahtumat välittyvät teknologian avulla capitolilaisten kotisohville. Janne Seppänen ja Esa Väliaverron (2000, 333–334) kirjoittavat luontodokumenttien luontorepresentaation olevan jo aidompi ja mukavampi kokemus luonnosta, jonka voi kokea turvallisesti omalta kotisohvalta. Samankaltainen todellisuudesta vieraantuneisuus hallitsee capitolilaisten elämää ja

suhtautumista raakaan Nälkäpeliin; ohjelman vieraannuttavuus antaa myös näkökulman capitolilaisille, jotka eivät osaa kyseenalaistaa etuoikeutettua elämäänsä tai veristä ohjelmaa.

Luonto vaikuttaa loistavan poissaolollaan Capitolissa, jos verrataan apokalyptisista tapahtumista elpyneeseen metsään ja erämaahan vyöhykkeen 12 raja-aidan toisella puolella. Ei-inhimillisyyksiä ja toiseuksia joutuu etsimään eri tavoin, sillä luonnon täydellinen poissaolevuus on mahdotonta nojautuen harawaylaiseen kietoutuneisuuden käsitteeseen ja Alaimon ruumiidenvälisyyteen, inhimillisyyksien ja ei-inhimillisyyksien sotkuiseen vaikutusverkostoon. Lummaan (2019, 48–49) posthumanistinen luentatapa kiinnittää huomion myös eläinten toimijuuteen tekstissä, joiden huomaamiselle inhimillinen katse on usein vajavainen, mikä tekee luennasta haasteellista. *The Hunger Games*issa Capitolin luontorepresentaatio kiinnittyy erityisesti ruokaan, kulinaristisiin aterioihin, joita Katniss kertojana kuvailee erityisen tarkkaan. Hän vertailee, miten saisi itse kasattua tavallisen capitolilaisen lounaan, joka tarjotaan napin painalluksella:

Chicken and chunks of oranges cooked in a creamy sauce laid on a bed of pearly white grain, tiny green peas and onions, rolls shaped like flowers, and for dessert, a pudding the colour of honey.

I try to imagine assembling this meal myself back home. Chickens are too expensive, but I could make do with a wild turkey. I'd need to shoot a second turkey to trade for an orange. Goat's milk would have to substitute for cream. We can grow peas in the garden. I'd have to get wild onions from the woods. I don't recognize the grain; our own tessera ration cooks down to an unattractive brown mush. Fancy rolls would mean another trade with the baker, perhaps for two or three squirrels. As for the pudding, I can't even guess what's in it. Days of hunting and gathering for this one meal and even then it would be a poor substitute for the Capitol version. (HG 79)

Kenties rajuin ero vyöhykkeeseen 12 näyttäytyy ruuan saamisen helppoutena, kun kotona Katniss joutuisi käyttämään useita päiviä samanlaisen aterian kasaamiseen, ja saisi silloinkin koottua vain kehnon korvikkeen. Katkelma tiivistää Capitolin ja köyhimmän vyöhykkeen valtavan eron elintavoissa: vain muutaman sekunnin napin painallus saa ruuan ilmestymään

tyhjästä, kun rutiköyhällä vyöhykkeellä vastaavaan aterian hankkimiseen menisi päiviä. Kaksi maailmaa kohtaavat, kun Katnissin stailaaja Cinna huomaa tämän halveksunnan lounaan ilmestyessä pöytään: ”How despicable we must seem to you’, he says” (HG 80). Katnissin tekemä erottelu aterioiden hankkimisen välillä tekee näkyväksi capitolilaisen lounaan ei-inhimilliset tekijät: kanan, villikalkkunan, appelsiinit, kerman, vuohemaidon, sämpylät, sipulit ja pavut ja lisäksi kaikki kallisarvoinen riista, jolla Katniss voisi vaihtokaupalla hankkia ainekset, joita ei saisi kerättyä metsästä.

Epätasa-arvoisuus pääkaupungin ja köyhän vyöhykkeen välillä ravinnon saannissa alleviivaa sitä, miten useita ei-inhimillisiä toimijoita yhteen ateriaan sisältyy, ja miten ne ovat häivyttäneet capitolilaisesta ruokapöydästä. Lummaa (2019, 53) huomauttaakin, miten ei-inhimilliset voimat ovat lomittain muodostuvia vaikutusverkkoja, mikä mieltyy tulkinnassani harawaylaiseen sotkuisuuteen. Nämä vaikutusverkot haastavat lukijaa huomaamaan eri materiaalit vaikuttavina, ei-inhimillisenä tekijöinä. Huomion kiinnittyessä aterian eri osiin, esiin lukeutuu niiden tekijyys ja vyöhykkeet, joilta ruoka Capitoliin toimitetaan. Eläinperäisissä ruoka-aineissa, kuten kanassa ja Katnissin villikalkkunassa, on läsnä eläinfilosofinen poissaolevan viittauskohteen käsite, johon Helinä Ääri (2020, 255–300) muun muassa viittaa. Ruuassa oleva kana on ”piilossa oman lihansa takana”, ja ei-inhimillisen eläimen kuolema ja siihen liittyvä harjoitettu väkivalta eläintä kohtaan on häivytetty käsittämällä se ruuaksi, eikä kuolleeksi kanaksi (mt., 260–261). Vyöhykkeiden, huonompiosaisten ihmisten häivyttämisen lisäksi capitolilaisesta ruuasta on häivytetty ei-inhimillisyyksiä, joiden esiintuominen tekee näkyväksi näkymättömäksi pakotettuja ei-inhimillisyyksiä ja sorrettuja vyöhykkeiden asukkaita. Yhtenä hallinnan keinona Capitol pitää vyöhykkeiden asukkaat erillään toisistaan, eivätkä vyöhykkeet oikeastaan tiedä muista vyöhykkeistä paljoa; Katnissin saadessa Ruesta liittolaisen itselleen peliareenalla hän kuulee ensimmäistä kertaa, millaista elämä vyöhykkeellä 11 on. Viljelyyn ja ruuantuotantoon erikoistuneella vyöhykkeellä on erittäin ankarat rangaistukset ruuan varastamisesta, eivätkä vyöhykkeen asukkaat saa sen monipuolisemmin ruokaa, vaikka kasvattavatkin suurimman osan Capitolin raaka-aineista. (HG 245–246.) Vyöhykkeiden asukkaat rinnastuvat Capitolin arjesta häivytettyihin ei-inhimillisyyksiin, jotka ovat tuottamassa capitolilaisen luksuselämän, mutta eivät itse saa edes pientä osaa kasvattamistaan ruoka-aineista tai valmistamistaan raaka-

aineista. Vyöhykkeet ovatkin alistettuja toiseuksia, luontoon ja ei-inhimillisyyksiin rinnastuvia poissaolevia tekijöitä, joiden olemassaolo takaa Capitolin helpon luksusarjen ruokana ja huvituksina. Posthumanistisella lukutavalla ei-inhimillisyydet ja alistetut toiseudet nousevat kuitenkin esiin; mutta kuten Lummaa (2020, 44) muistuttaa, luennassa on oltava tarkkana, sillä antroposentrismen jälkeistä lukutapaa seuraa usein vaivihkaa ei-inhimillisyyksien ihmisenkaltaistaminen, mikä ei ole tarkoituksenmukaista. *The Hunger Gamesin* alistetut vyöhykkeet vertautuvat ei-inhimillisyyksiin, mutta ovat kuitenkin toisistaan erillään voidaksemme antaa äänen ei-inhimillisyyksille sulauttamatta niitä vyöhykkeiden kiistattomaan inhimillisyyteen.

3.3.2. Tribuuttien toiseus

Kaksikymmentäneljä tribuuttia edustaa vuotuisessa Nälkäpelissä kotivyöhykkeitään; kuten jo aiemmin mainittu, Capitol markkinoi nuorten veristä elinkamppailua urheilujuhlan, jossa vyöhykkeet ottavat toisistaan mittaa. Voittajatribuutin vyöhyke palkitaan etupäässä elintarvikkeilla, kun taas ”the rest of us battle starvation”, muut taistelevat nälkiintymistä vastaan. (HG 22.) Tällä tavoin Nälkäpelin eri vaiheet kasvattavat vyöhykkeiden välistä eripuraa, ja epätasa-arvoiset asemat vyöhykkeiden välillä ja sisäpuolella varmistavat, etteivät kansalaiset luota toisiinsa. Esimerkiksi vyöhykkeellä 12 on köyhempien asuinalueita, kuten Sauma, ja kaupungin parempiosaisen kauppiaiden keskusta-alue, ja tesseroiden vuoksi Nälkäpeli verottaa enemmän köyhiä kuin parempiosaisia vyöhykkeen asukkaita (HG 16). Vyöhykkeiden väliset erot näkyvät myös Nälkäpelissä: vyöhykkeet 1, 2 ja 4 ovat tunnetusti ”ammattilaisvyöhykkeitä”, joiden tribuutit useimmin voittavat Nälkäpelin. Näillä vyöhykkeillä jopa ilmoitaudutaan vapaaehtoiseksi peliin, sillä osallistumista pidetään suurena kunniana. (HG 26–27, 115.) Kapinan alkaessa edetä vyöhykkeillä trilogian toisessa osassa uudelleen Nälkäpeliin joutuvat aiempien Nälkäpelien voittajat osoittavat harvinaislaatuista yhtenäisyyttä ollessaan yksimielisiä neljännesjuhlan epäreiluudesta (CF, 311). Tässä alaluvussa tuon analyysiin kohteeksi tribuutit, jotka edustavat omia kotivyöhykkeitään, ja miten heitä toiseutetaan Nälkäpelissä; tribuutteja muokataan Capitolin tarpeisiin samalla tavalla kuin geenimanipuloituja eläimiä, mutantteja. Tarkennan myös lopuksi myötätunnon

merkitystä osana *The Hunger Gamesin* posthumanistisen luennan ulottuvuuksia ja inhimillisyyksien ja ei-inhimillisyyksien yhteenkietoutumista.

Saapuessaan Capitoliin tribuutit viedään ”Uudistumiskeskukseen” (*Remake Centre*), jossa Katnissin ihoa pestään, kuoritaan ja rasvataan, ihokarvat vahataan ja kynnet hoidetaan (HG 74). Katnissin valmisteluryhmän suhtautuminen kauneuteen huokuu heidän kommentoissaan Katnissin jynssättyä ja karvatonta kehoa:

”Excellent! You almost look like a human being now!” says Flavius, and they all laugh.

--

”But don’t worry,” says Venia. ”By the time Cinna is through with you, you’re going to be absolutely gorgeous!”

”We promise! You know, now that we’ve got rid of all the hair and filth, you’re not horrible at all!” says Flavius encouragingly. --
(HG 76)

Jo ensimetreiltä asti tribuutteja lähdetään muokkaamaan Capitolin kauneusihanteiden tavalla; Katnissin keho ei ole tarpeeksi puhdas heidän makuunsa, ja kaiken karvojenpoiston jälkeen Katniss tuntee olonsa ”like a plucking bird, ready for roasting”, kynityksi linnuksi, joka on valmis paistettavaksi (HG 75). Capitolilaisten käsittelyssä Katniss vertautuu pataan tarkoitetuksi linnuksi, teuraalle joutuvaan eläinolentoon. Oltuaan monta tuntia valmistelutiiminsä pestävänä, hän näyttää capitolilaisten mielestä jopa melkein ihmisolennolta, mikä kertoo capitolilaisten suhtautumisesta vyöhykkeen asukkaisiin: he ovat jotain, mikä vaatii pesemistä, siistimistä ja hoitoa, ja ovat capitolilaisia alemmassa asemassa. Päästyään arenalta Katnissille halutaan tehdä rintakehän kauneusleikkaus hänen ollessa nukutettuna, ja ohjaaja Haymitch käy kiivaan kamppailun estääkseen leikkauksen (HG 426, 430). Jopa arenan jälkeen Nälkäpeli jatkuu, sillä voittajista tehdään koko Capitolin ja Panemin tuntemia julkisuudenhahmoja.

Brianna Burke (2014, 8–9) kirjoittaa artikkelissaan Panemin epäreilusta ruokasysteemistä, joka heijastelee reaalimaailman Yhdysvaltojen ja länsimaiden köyhempiä maita hyväksikäyttävää ruuantuotantoa. Ruoka kulkee metaforisena romaanin läpi heijastuen

tribuuttien kohtelusta ja luksusannoksista, joita Katniss kuvailee lähes pornografisesti (mt., 6). Burke (2014, 10–11) nostaa esiin capitolilaisten kauneusihanteet, jotka näyttäytyvät naurettavina Katnissille. Nälkäpelin juontaja Ceasar Flickerman ei näytä vanhentuneen kolmeenkymmeneen vuoteen, kun taas vyöhykkeellä pyöreeä ulkomuotoa kadehditaan ja rypyt kertovat harvinaisen pitkästä iästä, josta sopii onnitella. Capitolissa näitä piirteitä ei katsota hyvällä. (HG 125.) Toisaalta tribuutit taas vertautuvat teuraaksi vietäviin eläimiin, joita kaunistetaan Uudistumiskeskuksessa usean tunnin ajan – päätyäkseen areenalle teurastettavaksi karjapihan, lähtöhuoneen, kautta. Ruuan metaforat ja nälän hyödyntäminen poliittisena keinona nousee Burken (2014, 1–5) mukaan voimakkaana vertauksena reaali maailman keikahtaneesta globaalista ruokapolitiikasta, josta *The Hunger Games* tekee nuoret lukijat tietoisiksi. Toisaalta epätasapainoinen ruuantuotanto nostaa esiin valtasuhteiden kautta myös ei-inhimillisyyksien ja inhimillisyyden vääjäämättömän sotkuiset vaikutusten verkot, joita posthumanisella luentatavalla olen nostanut analyysissäni esiin. Jatkaakseni Burken artikkelin ajatusta alistetuista vyöhykkeistä tulkitsem tribuutteja vyöhykkeitään edustavina toiseuksina, joita Capitol muokkaa omien mielihalujensa mukaan.

Tribuutit esitellään koko Panemille paraatissa, jossa tribuutit pukeutuvat vyöhykkeensä pääelinkeinoa kuvastavaan asuun: hiilenlouhijana vyöhykkeen 12 tribuutit on puettu kaivostyöläisten haalareihin tai heidän alastomat kehonsa on kuorrutettu hiilipölyllä (HG 80). Katniss puetaan palavaan asuun, ja tuli symboloikin trilogiassa muun muassa kapinan uutta kipinää ja tulimutanttia, jollaiseksi Katniss trilogian kolmannessa osassa kokee muuttuvansa (MJ, 407). *The Hunger Games*issa tribuutit edustavat vaatteillaan kotivyöhykettään ja vertautuvat näin Capitolin alistamiin vyöhykkeisiin. Mitä pidemmälle Nälkäpeli etenee, sitä selkeämmäksi hahmottuu pelaajillekin, miten he ovat koko ajan olleet vain nappuloita Capitolin pelissä. Ammattilaisvyöhykkeiden pelaajat koulutautuvat koko elämänsä päästäkseen vapaaehtoisena Nälkäpeliin, mutta voivat muiden tavoin kuolla areenalla myrkkyyntä tai tulla toisen pelaajan tappamaksi.¹⁹ Jo ennen areenalle joutumista Peeta sanookin Katnissille, ettei halua Capitolin ”turn me into some kind of monster that I’m not” (HG 171). Omana itsenään kuoleminen on ainoa keino olla muuttumatta Capitolin manipuloimaksi

¹⁹ *The Hunger Games*in elokuva-adaptaatiossa (2012) vyöhykkeen 2 poikatribuutti Cato kertoo lopputaistelussa Runsaudensarvella, miten hänelle ei ole enää väliä kuolla, sillä hän on ollut kuollut sisältä jo pelin alussa viitaten juuri Nälkäpeliin tähtäävään kouluttautumiseen: ”Go on. I’m dead anyway. I always was, right?” (*The Hunger Games* 2012, 2:00:00–2:00:22.)

mutantiksi, jolla ei ole omaa toimijuutta. Katniss ymmärtää tämän todistaessaan Ruen kuoleman areenalla:

I want to do something, right here, right now, to shame them, to make them accountable, to show the Capitol that whatever they do or force us to do there is a part of every tribute they can't own. -- Slowly, one stem at a time I decorate her body in the flowers. Covering the ugly wound. Wreathing her face. Weaving her hair with bright colours. (HG, 286–277)

Katniss koristelee Ruen ruumiin kukilla osoittaakseen Capitolille, etteivät he omista tribuutteja kokonaan pyrkimyksistään huolimatta. Teko on harvinainen Nälkäpelissä ja myös poikkeuksellinen Panemin totalitaristisessa valtiossa; silmien ummistaminen ja hiljainen hyväksyntä, jossa Nälkäpelien väkivaltaisiin tekoihin on turruttu, alkaa rakoilla. Burke (2014, 2) nostaa esiin, miten yksinkertainen myötätuntoinen teko järjestyttää harvinaisuudessaan vähempiosaisten alistamiselle ja itsekkyydelle perustuvaa rakennetta. Nälkäpeli kuitenkin vaikuttaa pelaajien psyykeen voimakkaasti, ja Katniss kokee trilogian aikana ajautuvansa pelinappulaksi Capitolin ja presidentti Snow'n valtapeliin. Joutuessaan pommitusten uhriksi Katniss ajattelee muuttuneensa lopulta tulimutantiksi: hänelle tehdään ihosiirrännäisistä uusi iho Capitolin kehittyneen lääketieteen turvin (MJ 408), ja näin Katniss muuttuu fyysisesti toiseksi olennoiksi uusien solujen myötä, geenimanipuloiduksi mutantiksi. Panemin hirmuhallinnon kaaduttua mutanttien olemassaolon merkitys muuttuu, ja Katniss pitää omasta toimijuudestaan kiinni, vaikka ajatteleekin menettäneensä siipensä.

Burken (2014, 14–20) esiinnostama myötätunto muita inhimillisiä ja ei-inhimillisiä olentoja kohtaan *The Hunger Games*issa on oman ajatteluni tukena, jota laajennan kohti radikaalin myötätunnon käsitettä. Aino-Kaisa Koistisen ja Sanna Karkulehdon (2021, 63, 68) feministis-posthumanistinen uudelleen kuvittelun ajattelutapa ihmisen jälkeisestä ajasta kysyy, mistä olemme valmiita luopumaan tai mitä haluamme säilyvän, jotta mahdollisimman monen eliölajin elämä maapallolla voi jatkua. Radikaali myötätunto liittyy uudelleen kuvittelun pohdintaan ihmisen kokemasta empatiasta toislaisia kohtaan ja oman lajin elintapojen luopumisesta voidaksemme ylläpitää tuntemaamme elämää maapallolla. Koistisen ja Karkulehdon kotimaisen lyriikan analyysi risteää Lummaan (2019) posthumanistisen luennan

affirmatiivisen menetelmän kanssa, sillä he etsivät myös toiseuksien ääniä, tunteita ja tuntemuksia, joille heidän tulkitsemansa runot altistavat. (Mt., 62–69.) Donna Harawayn termi *worlding*, mahdollisten maailmojen kuvittelu inhimillisyyksien ja ei-inhimillisyyksien lomittaisena vaikutusverkostona vapauttaa ja velvoittaa; kuvittelu mahdollistaa toiseuksien kanssa antroposeenin jälkeisen ajan muokkaamisen, muttei saa viedä huomiota liiaksi nykyhetken ekologisista ongelmista (Haraway 2016, 1–4, 10–13, 79). *The Hunger Gamesin* tribuuttien toiseuksista kuultaa läpi alistettujen vyöhykkeiden ääni, joiden kohtelu Capitolin osalta vertautuu ei-inhimillisyyksien hallinnalle. Muuttuessaan pikkuhiljaa Capitolin manipuloimaksi mutantiksi Katnissin hahmo mahdollistaa posthumanistisen uudelleenkuittelun, jossa inhimillisen ja ei-inhimillisen välinen kuilu kuroutuu umpeen.

Burken (2014, 14–20) artikkelin toiseksi päänäkökulmaksi nousee ympäristöoikeudenmukaisuuden ja myötätunnon käsitteet, jotka temaattisesti toimivat Panemin totalitaristisen valtion rapauttavana tekijänä. Burke argumentoi myötätunnon toimivan kapinan käynnistävänä liekinä sen harvinaislaatuisuuden vuoksi Panemin totalitaristisessa systeemissä (mt., 18). Myötätunto ei ulotu pelkästään muihin ihmisiin, vaan Burken tulkinnan mukaan myös ”rinnallamme olemassaoleviin kasveihin ja eläimiin”. Näin yksinkertaistettu tulkinta *The Hunger Gamesista* on hyvinkin antroposentrinen, mutta Burke nostaa esiin myös sen, miten romaani pienentää ruuan(tuotannon) ja ihmisen välistä näkymätöntä kuilua. (Mt., 14.) Panemin asukkaiden on mahdollista juuri ja juuri selviytyä hengissä pitämällä itsestään huolta, eikä muista huolehtimiseen ole liialti resursseja, ja näin Capitolin valta vyöhykkeisiin säilyy (mt., 4). Epäreilu ja köyhimpiä rankaiseva malli ei ole kuitenkaan toimiva, sillä selviytymistä edellyttää yhteisoleminen muiden olentojen kanssa. Burke (2014, 3) huomauttaa, että pelkästään ekonomiseen kasvuun ja muita hyväksikäyttävään ahneuteen perustuva systeemi ei toimi ratkaisuna selviytymiselle; Katnissin osoittama myötätunto elonkorjuussa ja peliarenalla toimii poikkeuksellisen epäitsekkäänä tekona, jonka voi nähdä sytyttävän muutokseen johtavalle kapinalle kipinän. Tällaiselle myötätunnolle perustuvaa olemassaolon jatkumisen kuvittelun työstäminen on mahdollista oman etuoikeuksien menettämisen kustannuksella, mikä mahdollistaa muiden huomioimisen ja yhteisen olemassaolon jatkumisen mahdollisuuden (Koistinen & Karkulehto 2021, 70).

Kuolema ja maatumisen etiikka²⁰ kohoaa *The Hunger Gamesin* posthumanistisessa luennassa tribuuttien (ja vyöhykkeiden) toiseuden vahvistavaksi tekijäksi. Kukkasin peitetyn Ruen ruumis rinnastuu hentoihin kukintoihin, ja kukat näyttäytyvät myötätunnon, hyväksymättömyyden toimijoina, kun taas pieni tribuutti sulautuu osaksi ei-inhimillisyyttä, ruumis suuntautuneena kohti maatumista. Geenimanipuloiduilla susimutanteilla on kuolleiden tribuuttien piirteet herättämässä kauhua, mutta myös muistuttamassa Nälkäpelin voiton mahdollistavista kuolleista nuorista. Tulimutantiksi muuttunut, kokoon kursittu Katniss muuttuu monesta eri osasta jonkin toislajisen kaltaiseksi hybridiksi. *Mockingjayssa* Capitolin tuhoaman vyöhykkeen 12 raja-aidan takainen Keto on sodassa menehtyneiden viimeinen leposija, jossa kasvit alkavat kasvaa uudelleen (MJ 453–454). Koistinen ja Karkulehto (2021, 69) nostavat esiin , miten planetaarinen tuntu mahdollistaa ajatuksen toislajisten huomioonottamisesta empatian avulla; heikompiosaisten hyvinvoinnista huolehtiminen mahdollistaa pidemmällä tähtäimellä useamman toislajisen elon jatkumisen. *The Hunger Gamesin* tribuuttien toiseus nostaa esiin myös vaiennettuja, ei-inhimillisiä toimijoita, jotka vaikuttavat inhimillisten tekijöiden rinnalla ja kanssa. Inhimillisten ja ei-inhimillisten yhteenkietoutuneisuuden, radikaalin myötätunnon ja planetaarisen tunnun ajattelutapojen kautta *The Hunger Gamesin* luenta nostaa esiin piiloon jääviä toiseuksia, joiden esiin kutsuminen mahdollistaa niiden toimijuutta.

²⁰ Koistinen ja Karkulehto (2021, 65) nostavat artikkelissaan yhdeksi tulkintansa ulottuvuudeksi humuksen etiikan, joka muistuttaa kuolemasta, inhimillisten ja ei-inhimillisten olentojen maatumisena. Kyseinen harawaylainen ”kompostismi” on yksi vahvistava lonkeroinen solmukohta posthumanistisessa yhteenkietoutumisen ajatuksessa.

4 Lopuksi

The Hunger Games on nuortendystopiaromaani, jossa inhimilliset ja ei-inhimilliset toimijat ovat luettavissa esiin usealla eri tasolla. Nuortendystopia lajigenrenä nousee tutkielmassani tarkasteluun *The Hunger Games* -romaanin kautta, ja olen pyrkinyt tutkimuksellani osoittamaan kyseisen lajigenren merkittävyyttä ekokriittisessä ja posthumanistisessa lajiluennassa. Inhimillisen ja ei-inhimillisen käsitepari on vastakkainasettelun takia haastava, mutta toimii tässä tutkielmassa yksinkertaisimpana ratkaisuna posthumanistisen keskustelun kentällä. Tutkielmassani olen tutkinut *The Hunger Gamesin* inhimillisten ja ei-inhimillisten yhteenkietoutumista, jota olen lähestynyt posthumanistisella lähiluennalla. Kolme lähestymiskulmaani romaaniin ovat: 1) päähenkilön Katnissin suhde luontoon ja erityisesti häntä hengissä pitävään, kiellettyyn metsään ja sen ekosysteemiin, 2) Nälkäpeli-areenoiden ihmisen manipuloima luonto ja geenimanipuloidut mutantit ja 3) pääkaupungin Capitolin keinotekoinen, muiden kustannuksella toimiva yltäkylläinen, luonnosta ja muista olennoista irtaantunut utopia, joka näyttäytyy räikeänä kontrastina suhteessa vyöhykkeiden köyhyyteen ja Nälkäpelin tribuuttien alistettuihin toiseuksiin.

Ei-inhimillisyyden merkitykset Panemin totalitaarisessa valtiossa näyttäytyvät vyöhykkeellä 12 metsänä, joka toimii Katnissin perheen selviytymiskeinona nälkiintymistä vastaan. Katnissin suhdetta luontoon ja raja-aidan takaiseen metsään kuvaan harawaylaisittain kietoutuneeksi, mutta yksinkertaistamisen välttääkseni kirjoitan metsän ei-inhimillisyyttä esiin sen eri toiseuksien toimijuuksina. Sympoieettisuus on olemisen tapa toiseuksien kanssa, ja Katnissin hahmo hyödyntää metsän eri kasvilajeja ja eläinolentoja riistana selviytyäkseen hengissä. Sympoieettisuuden rinnalla myös *trans-corporeality* -termi toimii analyysini tukena – syötävät kasvit ja eläimet siirtyvät inhimilliseen kehoon ravintona korostaen näin toisiinsa vaikuttavien inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden lomittaista, sotkuista vaikutusverkostoa. Everdeenin perheen rinnalla elävät eläimet Lady-vuohi ja Buttercup-kissa ovat esimerkkejä rinnakkaiselosta, jossa ei-inhimillisten toimijoiden merkitys on ohittamaton. Toisaalta vyöhykkeen 12 raja-aidan takainen erämaa näyttäytyy pakopaikkana, mutta apokalyptisista katastrofeista elpyneeltä vaikuttava luonto on esimerkki ei-inhimillisyyksistä,

jotka pärjäävät ilman inhimillisiä olentoja. Tämä korostaa *The Hunger Games*issa luontokäsitystä, jota voi luonnehtia posthumanistisesta näkökulmasta antroposeenin jälkeiseksi elintilaksi.

Nälkäpeli-areenoiden analyysissä tarkastelen trilogian ensimmäisen osan peliareenaa, metsää, joka muistuttaa Katnissille tuttua ympäristöä kotivyöhykkeeltä. Ihmisen manipuloima luonto nousee tarkastelussani keskiöön, ja hyödynnän alaluvussa erityisesti dystopiakirjallisuuden lajikonventioiden tyypillisiä piirteitä: ihmisen teknologialla manipuloimaa luontoa, jolle hahmottuu tulkinnassani kuitenkin oma toimijuutensa. Tärkeimpänä havaintona alaluvun analyysissä nousee esiin se, että ihmisen alistamalla luonnolla on kuitenkin loppujen lopuksi aina yliote ihmisestä. Capitolin geenimanipuloidut mutantit nostan toiseksi tarkemmaksi analyysin kohteeksi. Sigmund Freudin *unheimlichin* käsitteen avulla avaan tarkemmin, mistä mutanttien aiheuttama kauhureaktio johtuu; inhimillisen ja ei-inhimillisen rajoja rikkova yhdistelmä tuttuun sekoitettuneen tuntematonta herättää kauhua. Nostan esiin Sari Piittisen ja Vilja Välimäen aikaisempia vastaavia tutkimuksia, jotka hyödyntävät myös *unheimlichin* käsitettä osana ei-inhimillisten olentojen posthumanistista analyysia. Mutanttien tarkastelu tuo esiin niiden jopa itsenäisen, luojistaan irtautuvan toimijuuden, joka hahmottuu *The Hunger Games* -trilogian läpi motiivina toimivan matkijanärhi-mutanttina. Matkijanärhi on selkein esimerkki Capitolin epäonnistuneesta yrityksestä ylläpitää hallintaansa luontoon ja muihin alistettuihin toimijoihin, kuten vyöhykkeisiin: Capitol ei ole huomionnut mutanttilintujen selviytymisviettiä, ja matkijanärhi muodostuukin uuden kapinan symboliksi. Toisaalta myös tribuutit vertautuvat muunneltuihin, muokattuihin mutanteihin, joista Capitol pyrkii tekemään tarpeisiinsa sopivia. Lisäksi Karoliina Lummaan (2019) posthumanistisen luennan affirmatiivisen menetelmän avulla kiinnitän myös huomiota siihen, miten ei-inhimillisyyksien samuus näyttäytyy uhkana inhimillisyyksille.

Viimeisessä analyysiluvussa keskityn vyöhykkeistä voimakkaasti eroavaan Capitoliin, jossa omassa utopiassaan elävä eliitti vaikuttaa vieraantuneen muista inhimillisistä ja ei-inhimillisistä toimijoista. Posthumanistisen luennan affirmatiiviseen menetelmään nojautuen luen Capitolin elämäntavoista esiin toiseuksien ääniä, kuten teknologiasta ja aterioista, joista häivytettyjen ja alistettujen vyöhykkeiden läsnäolo nousee näkyväksi. Analyysini liikkuu

sinänsä harmaalla alueella, joka posthumanistisessa tutkimuksessa (ks. esim. Lummaa 2019, 44–45) on haasteena: ihmiskeskeinen näkökulma, josta irrottautuminen on tietyllä tavalla mahdotonta, ja joka saattaa helposti lipsua inhimillistämisen puolelle. Tutkielmassani olen kuitenkin ottanut huomioon inhimillistämisen ja antroposentrismien mahdollisuuden, ja pyrkinyt nostamaan ei-inhimillisyyksiä *The Hunger Gamesin* maailmasta esiin itsenäisinä toimijoina. Jatkotutkimusta ajatellen raapaisen vain pintaa planetaarisen myötätunnon ja ympäristöoikeudenmukaisuuden käsitteisiin viitatessani osana romaanin posthumanistista tulkintaa. Näenkin, että vastaavalle tutkimukselle olisi hyötyä kirjallisuudentutkimuksen kentällä juuri nuortendystopioiden lajiluennassa. Olen Brianna Burken (2014) kanssa samaa mieltä siitä, että nuorille suunnatun kirjallisuuden herättämät ajatukset ja keskustelut osoittavat kyseisen lukijakunnan olevan kiinnostunut dystopiaromaanien nostamista eettisistä ympäristökysymyksistä. Planetaarisen myötätunnon ajattelua olisi tutkielmani perusteella mahdollista ja hedelmällistäkin juurruttaa dystopiatutkimuksen saralle, sillä mahdollisten maailmojen kuvittelu ja toislajisten kanssa yhteisolemisen tapojen etsiminen on maapallon tulevaisuuden ja eliölajien säilyvyyden kannalta lähes ehdotonta.

The Hunger Games on nuortendystopiaromaanina käynnistänyt oman genrensä suosion, jonka loppua ei ole ainakaan vielä nähtävissä. Reaalimaailman ajankohtaiset, globaalit kriisit heijastuvat kirjallisuuteen ja lukijoihin, ja kirjallisuuden keinot toimia erilaisten mahdollisuuksien pakopaikkoina ja vaihtoehtojen kuvittelun pohjana ovat entistä tarpeellisimpia. Tunnettavuudestaan huolimatta romaanilla on annettavana piiloon jäävien ei-inhimillisyyksien näkökulmia, joiden esiinkutsuminen paljastaa niiden oleellisuuden. Voimakkaasta ihmisen alistamisesta huolimatta luonnolla on keinonsa saada loppujen lopuksi yliote, mikä on ennen kaikkea nuortendystopioille tyypillisesti – ja ehkä hyvä niin – toiveikasta.

Lähteet

Primäärilähteet:

Collins, Suzanne 2008 (2011): *The Hunger Games* [=HG]. London: Scholastic Children's Books.

Collins, Suzanne 2009: *Catching Fire* [=CF]. London: Scholastic Children's Books.

Collins, Suzanne 2010: *Mockingjay* [=MJ]. London: Scholastic Children's Books.

Sekundäärilähteet:

Ahloth, Jussi 2017. ”Synkkä kuvaus totalitarismista myytiin Yhdysvalloissa loppuun Trumpin tultua valtaan – Tällainen on George Orwellin 1984 ja näin se kuvaa myös Trumpin aikaa”. Julkaistu 27.1.2017. <http://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005063335.html>

Ahola, Suvi 2017. ”Klassikkokirja naisten ruumiit hyötykäyttöön alista- vasta diktatuurista nousi Trumpin Yhdysvalloissa myyntilistoille – Tällainen on Orjattaresi-romaani”. Julkaistu 10.2.2017. <http://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005082391.html>

Alaimo, Stacy 2018. ”Material Feminism in the Anthropocene”. Teoksessa *A Feminist Companion to the Posthumanities*. Toim. Stacy Alaimo, Rosi Braidotti & Cecilia Åsberg. Switzerland: Springer International Publishing AG. 45–54.

Alaimo, Stacy 2010. *Bodily Natures*. Indianapolis: University Press.

Baccolini, Rafaella & Samola, Hanna 2017: ”Keskustelu dystooppisesta nykykirjallisuudesta”. Teoksessa *Pakkovaltiosta ekodystopiaan: Kotimainen nykydystopia*. Toim. Saija Isomaa & Toni Lahtinen. Helsinki: Helsingin yliopisto. 201–205.

Booker, M. Keith 2013. ”On Dystopia.” Teoksessa *Dystopia*. Toim. Keith M. Booker. Ipswich, Massachusetts: Salem Press. 1–15.

Broad, Katherine R. 2013. ”‘The Dandelion in the Spring’: Utopia as Romance in Suzanne Collins's *The Hunger Games* Trilogy”. Teoksessa *Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenagers*. Toim. Balaka Basu, Katherine R Broad & Carrie Hintz. Oxford: Routledge. 117–130. <https://doi.org/10.4324/9780203084939>

- Buell, Lawrence 1995: *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing and the Formation of American Culture*. Cambridge & London: Harvard University Press.
- Burke, Brianna 2015. "Reaping" environmental justice through compassion in *The Hunger Games*. *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, 22(3). 544–567.
- Cavallaro, Dani 2002. *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*. London: Continuum.
- Cettl, Fani 2015. Revisiting Dystopia: the Reality Show Biopolitics of "The Hunger Games." *Kultura (Skopje)*, 12. 139–145.
- Day, Sara K., Green-Barteet, Miranda A. & Montz Amy L. 2014. "Introduction: From "New Woman" to "Future Girl": The Roots and the Rise of the Female Protagonist in Contemporary Young Adult Dystopias". Teoksessa *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction*. London & New York: Routledge. 1–16.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix 1987, *A Thousand Plateaus: Capitalism And Schizophrenia*. (*Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux*, 1980). Käänt. Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dubrofsky, Rachel E. & Ryalls, Emily D. 2014. "The Hunger Games: Performing not-performing to authenticate femininity and whiteness". *Critical Studies in Media Communication*, 31(5), 395–409.
- Freud, Sigmund. 1985. *Art and Literature: Jensen's Gradiva, Leonardo Da Vinci and Other Works*. Kääntänyt Albert Dickson. Harmondsworth: Penguin.
- Garrard, Greg. (2023). *Ecocriticism* (Third edition). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003174011>
- Glotfelty, Cheryll 1996: "Introduction. Literary Studies in an Age of Environmental Crisis". Teoksessa *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. Toimittaneet Cheryll Glotfelty & Harold Fromm. Athens: The University of Georgia Press.

- Gottlieb, Erika 2001. *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Haraway, Donna 1997. *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan©_Meets_OncoMouseTM: Feminism and Technoscience*. New York & London: Routledge.
- Haraway, Donna 2008: *When Species Meet*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Haraway, Donna 2016. *Staying with the trouble : Making kin in the chthulucene*. Durham: Duke University Press.
- Haraway, Donna (2016) [1985]. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, And Socialist-Feminism In The Late Twentieth Century". Teoksessa *Manifestly Haraway*. University of Minnesota Press. 3–90.
- Hyttinen, Elsi 2021. "Katso kyljystä. Toinen luonto ja poliittinen posthumanismi." Teoksessa *Sotkuiset maailmat: posthumanistinen kirjallisuudentutkimus*. Toim. Elsi Hyttinen & Karoliina Lummaa. *Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja*, (129). Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. 337–357.
- Hänninen, Pihla 2017. "Uusmateriaalisia tarinoita nykyhetkestä". *Sociologia*, 54(3). 327–328.
- Isomaa, Saija & Lahtinen, Toni 2017. "Kotimaisen nykydystopian monet muodot". Teoksessa *Pakkovaltiosta ekodystopiaan: Kotimainen nykydystopia*. Toim. Saija Isomaa & Toni Lahtinen. Helsinki: Helsingin yliopisto. 7–16.
- Kankkunen, Sarianna 2017. "Karsinnasta karsinaan: Dystopia ja utopia Maarit Verrosen teoksissa *Karsintavaihe ja Kirkkaan selkeää*". *Joutsen/Svanen-Erikoisjulkaisut*, (2). 54–72.
- Kaukiainen, Kaisa 2020. "Challenging secularity.: Spiritual and religious undertones in young adult dystopias." Teoksessa *New Perspectives on Dystopian Fiction in Literature and Other Media*. Toim. Saija Isomaa, Jyrki Korpua & Jouni Teittinen. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 85–100.
- Kilpeläinen, Tapani 2015. *Silmät ilman kasvoja : kauhu filosofiana*. Tampere: *Niin & näin*. 104–115.

- Kinnunen, Iida 2024. *Naisen rooli dystopiassa : Naiskuvat ja yhteiskunnan vaikutus Aldous Huxleyn romaanissa Brave New World*. Pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.
- Kivistö, Sari 2020. ”Pain and Suffering in Classical Dystopian Fiction: Case Orwell.” Teoksessa *New Perspectives on Dystopian Fiction in Literature and Other Media*. Toim. Saija Isomaa, Jyrki Korpua & Jouni Teittinen. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 27–44.
- Koistinen, Aino-Kaisa, & Karkulehto, Sanna 2021. ”Kohti planetaarista tuntua: Feministis-posthumanistinen uudelleenkuviutus ja etiikka ihmisen jälkeen”. *Niin & näin*, 28(1). 62–72.
- Kristeva, Julia 1988/1992: *Muukalaisia itsellemme*. Suomentanut Päivi Malinen. Helsinki: Gaudeamus.
- Kälviäinen, Eveliina 2019. ”Dystopian lajikonventiot ja traumakertomus Suzanne Collinsin *The Hunger Games* -trilogiassa”. Pro gradu -tutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Lahtinen, Toni 2017. ”Tarina suuresta vedenpaisumuksesta: Risto Isomäen *Sarasvatin hiekkaa* ilmastofiktiona”. *Joutsen/Svanen-Erikoisjulkaisut*, (2). 73–87.
- Lahtinen, Toni 2019. ”Vedenpaisumuksen pyyhkimät kartat: Ilmastonmuutos 2010-luvun nuortenkirjallisuudessa”. Teoksessa *Muistikirja ja matkalaukku: muotoja ja merkityksiä 2000-luvun suomalaisessa romaanissa*. Toim. Elina Arminen & Markku Lehtimäki. Helsinki: SKS. 326–347.
- Lahtinen, Toni & Lehtimäki, Markku 2008. ”Johdatus ekokriittiseen kirjallisuudentutkimukseen”. Teoksessa *Äänekäs kevät. Ekokriittinen kirjallisuudentutkimus*. Toim. Toni Lahtinen & Markku Lehtimäki. Helsinki: SKS. 7–28.
- Latour, Bruno 2004: *Politics of Nature. How to Bring the Sciences into Democracy*. Transl. Catherine Porter. Cambridge & London: Harvard University Press.
- Lehtimäki, Markku 2017. ”Kuolema kuvun alla: Mielen saari ja eristäytymisen etiikka Hannu Salaman dystopiaromaanissa *Amos ja saarelaiset*”. Teoksessa *Lintukodon rannoilta: Saarikertomukset suomalaisessa kirjallisuudessa*. Toim. Maria Laakso, Toni Lahtinen & Merja Sagulin. Helsinki: SKS. 322–340.

- Lummaa, Karoliina & Rojola, Lea 2014: *Posthumanismi*. Turku: Eetos.
- Lummaa, Karoliina 2019. ”Posthumanist Reading: Witnessing Ghosts, Summoning Nonhuman Powers”. Teoksessa *Reconfiguring Human, Nonhuman and Posthuman in Literature and Culture*. New York: Routledge. 41–56.
- Morton, Timothy 2007. *Ecology without nature: rethinking environmental aesthetics*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Morton, Timothy 2016. *Dark ecology: For a logic of future coexistence*. New York: Columbia University Press.
- Piittinen, Sari 2020. ”Constructing A Dystopian Game World: Gothic Monstrosities In The Digital Role-Playing Game Fallout 3”. Teoksessa *New Perspectives on Dystopian Fiction in Literature and Other Media*. Toim. Saija Isomaa, Jyrki Korpua & Jouni Teittinen. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 161–184.
- Pisters, Patricia 2018. ”Body Without Organs”. Teoksessa *Posthuman Glossary*. Toim. Rosi Braidotti & Maria Hlavajova. Lontoo: Bloomsbury Publishing. 74–76.
- Pirttijärvi, Jutta 2024. ”Posthumaani toimijuus Kazuo Ishiguron romaanissa *Klara and the Sun*”. Pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.
- Raipola, Juha 2017. ”Miksi Hotel Sapiens on olemassa? Leena Krohnin romaani postapokalyptisen fiktion lajikonventioiden valossa”. *Joutsen/Svanen-Erikoisjulkaisut*, (2). 88–105. <https://doi.org/10.33347/jses.140831>
- Rojola, Lea 2014. ”Hänen olivat täytetyt linnut”. Teoksessa *Posthumanismi*. Toim. Karoliina Lummaa & Lea Rojola. Turku: Eetos. 131–154.
- Sargent, Lyman Tower 1994. ”The Three Faces of Utopianism Revisited.” *Utopian studies* 5.1: 1–37.
- Seppänen, Janne & Väliverronen, Esa 2000. ”Lehtikuvan luonto: kuvan ja tekstin suhteista ympäristödiskurssissa”. *Sosiologia*, 37(4). 330–348.

- Sinisalo, Johanna 2017: ”Alistus, toiseus, kapinallisuus! Vallankäytön ja vastarinnan mekanismit dystopiateksteissä”. Teoksessa *Pakkovaltiosta ekodystopiaan: Kotimainen nykydystopia*. Toim. Saija Isomaa & Toni Lahtinen. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Skult, P. (2015). The Role of Place in the Post-Apocalypse: Contrasting The Road and World War Z. *Studia Neophilologica*, 87(sup1). 104–115. <https://doi.org/10.1080/00393274.2014.981963>
- Soper, Kate 1995: *What Is Nature? Culture, Politics and the Non-human*. Oxford & Cambridge: Blackwell.
- Soper, Kate 2012. ”The humanism in posthumanism”. *Comparative Critical Studies*, 9(3). Edinburgh: Edinburgh University Press. 365–378.
- Steinby, Liisa 2013. ”Tarinan analyysi: henkilöt ja tapahtumat sekä tapahtumien jäsentyminen tarinaksi”. Teoksessa *Johdatus kirjallisuusanalyysiin*. Toim. Aino Mäkikalli & Liisa Steinby. Helsinki: SKS. 63–95.
- Suomen metsäkeskus, 2023: ”Metsien rakenne ja kehitys -sanasto”. *Metsäsanasto-sarja*, osa 3. Lahti.
- Vauhkonen, Jenni 2022. ”Ihmetyksen, empatian ja eläytymisen liikkeitä: Kohtaamisia kasvitaiteen kanssa”. *Tahiti*, 12(3). 7–27.
- Välimäki, Vilja 2022. ”’Mitä tässä pelkäisi kun maailma loppuu kuitenkin’ : Dystooppiset kriisit, inhimillinen ja ei-inhimillinen Tuomo Jäntin romaanissa *Verso*”. Pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.
- Ääri, Helinä 2020. ”’Pidätkö broilerinmaksasta?’ Kananpoikasten kalmot ja niiden osat motiivina Mikko Rimmisen *Nenäpäivässä* (2010) ja Kari Hotakaisen *Klassikossa* (1997)”. Teoksessa *Sotkuiset maailmat: Posthumanistinen kirjallisuudentutkimus*. Toim. Elsi Hyttinen & Karoliina Lummaa. *Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja*, (129). Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. 254–297.

COP27 dekadaus: Ilmastosanasto, 2022. <https://unric.org/fi/cop27-dekadaus-ilmastosanasto/> Linkki tarkistettu 25.10.2024

Khronoksen talo, House of Khronos, 2016–2017. <https://houseofkhronos.fi/index.php> Linkki tarkistettu 8.12.2024

Pystykeiholehti, *Sagittaria sagittifolia*. Luontoportti. <https://luontoportti.com/t/452/pystykeiholehti> Linkki tarkistettu 7.2.2025

Scholastic

<http://mediaroom.scholastic.com/press-release/scholastic-announces-updated-us-figures-suzanne-collins-bestselling-hunger-games-tril> Linkki tarkistettu 22.4.2025

Scholastic, 2010: Q&A with Suzanne Collins. https://mediaroom.scholastic.com/files/Suzanne_Collins_Q&A_on_Letterhead_Mockingjay.pdf Linkki tarkistettu 22.4.2025

Box Office Mojo

https://www.boxofficemojo.com/chart/mpaa_title_lifetime_gross/?by_mpaa=PG-13&ref_=bo_tt_ar Linkki tarkistettu 22.4.2025

The Hunger Games. 2012. Ohjaus: Gary Ross. Tuotantoyhtiö: Lionsgate Entertainment Corporation.