TARTU ÜLIKOOL

HUMANITAARTEADUSTE JA KUNSTIDE VALDKOND

KULTUURITEADUSTE INSTITUUT

KIRJANDUSE JA TEATRITEADUSE OSAKOND

Heli Kukk

TRANSMEDIAALSE MAAILMALOOME ERINEVUSED VIDEOMÄNGU “DISCO ELYSIUM: THE FINAL CUT” JA KIRJANDUSTEOSE “PÜHA JA ÕUDNE LÕHN” NÄITEL

Bakalaureusetöö

Juhendaja(d): Jaak Tomberg, PhD

Agnes Neier, MA

Tartu 2025

Olen bakalaureusetöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõttelistele seisukohtadele ning muudest allikaist pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Heli Kukk

.....

(allkiri)

.....

25.05.2025

ANNOTATSIOON

Tartu Ülikool

Töö pealkiri: Transmediaalse maailmaloome erinevused videomängu "Disco Elysium: The Final Cut" ja kirjandusteose "Püha ja õudne lõhn" näitel

Autor: Heli Kukk

Aasta: 2025

Märksõnad: transmediaalsus, maailmaloome, Disco Elysium

Bakalaureusetöö uurib transmediaalse maailmaloome eripärasid, võrreldes Robert Kurvitza romaani *„Püha ja õudne lõhn“* ning selle põhjal loodud arvutimängu "*Disco Elysium: The Final Cut"*. Töö keskendub sellele, kuidas loominguline maailm muutub sõltuvalt meediumist ning milliseid erinevaid meetodeid kasutatakse kirjanduses ja videomängudes. Uurimistöö teoreetiline raamistik tugineb Marie-Laure Ryani ja Mark J. P. Wolfi käsitlustel maailmaloomest.

SISUKORD

SISUKORD 4

SISSEJUHATUS 5

1. FIKTSIONAALNE MAAILMALOOME 6

1.1 Maailmaloome käsitluse ajalugu 6

1.2 Maailmaloome definitsioon ja elemendid 8

1.3 Maailmaloome erinevused RPG videomängudes ja kirjandusteostes 17

2. ROBERT KURVITZA ROMAANI JA ARVUTIMÄNGU MAAILMALOOME ANALÜÜS 25

2.2 “Disco Elysium: The Final Cut” 30

2.3 “Disco Elysium: The Final Cut” ja romaani “Püha ja õudne lõhn” maailmaloome erinevused 40

KOKKUVÕTE 48

KASUTATUD KIRJANDUS 50

LISA 1 53

LISA 2 54

SUMMARY 55

SISSEJUHATUS

Viimastel aastakümnetel on üha enam hakatud rääkima (Eckart jt 2013; Ryan 2015) transmediaalsusest kui kultuurilisest nähtusest, mille kaudu liiguvad narratiivid ja maailmad erinevate meediumide vahel. Transmediaalsus ei tähenda kirjanduses enam pelgalt teksti adapteerimist visuaalsesse vormi, vaid selles mõtestatud maailma ümbertõlgendamist. Eriti huvitavaks muutub see protsess kirjandusteoste puhul, kus tekstipõhine, lugeja ettekujutusele rajatud maailm, muudetakse interaktiivseks keskkonnaks. Käesolev uurimistöö keskendub maailmaloomele Robert Kurvitza romaanis „Püha ja õudne lõhn“ (2013) ning selle põhjal loodud arvutimängus “Disco Elysium: The final cut” (2021).

Uurimistöö eesmärk on välja selgitada, millised erinevused tekivad maailmaloomes, kui kirjandusteoses kujutatud maailm viiakse üle videomängu formaati. Transmediaalne maailmaloome ei nõua mitte ainult narratiivi kohandamist vaid ka maailma tõlgendamist viisil, mis suhestuks selle kogejatega.

Uurimistöö teoreetilise aluse moodustavad Marie-Laure Ryani ja Mark J. P. Wolfi käsitlused maailmaloomest ja selle transmediaalsusest. Nende varasemad uurimused aitavad mõista, kuidas tekstuaalne maailm võib võtta uusi vorme ning kuidas muutub selle retseptsioon ja tähendus uues kontekstis.

Töö lähtub järgmistest uurimisküsimustest: Millised on peamised erinevused romaani ja arvutimängu maailmaloomes? Millisele maailmaloome aspektile toovad teosed kõige rohkem tähelepanu? Kuidas erineb maailma vastuvõtt kirjandusteoses ja mängus?

Töö meetodiks on meediumite vaheline võrdlus ning teoste lähianalüüs. Materjal hõlmab "Disco Elysium: The final cut" arvutimängu, Robert Kurvitza romaani ning temaatilisi allikaid transmediaalsusest ja maailma kujutamisest. Tutvun kõigepealt algmaterjaliga, mille hulka kuuluvad nii romaan, videomäng kui ka teemakohased akadeemilised uuringud. Seejärel toon välja erinevad aspektid, mis on olulised maailma kujutamisel ning kirjeldan millisel määral on seda varasemalt tehtud. Analüüsin videomängu ja kirjandusteose maailma erinevusi ning sarnasusi. Viimaks järeldan, millisel määral erineb kirjandusteose maailm videomängu maailmaloomest.

1. FIKTSIONAALNE MAAILMALOOME

Maailmaloome (ingl k *world-building*) on loominguline protsess, mille käigus mõeldakse välja ja kujundatakse terviklik ning usutav keskkond (Hergenrader 2019: 18). Antud tulemuse saavutamiseks luuakse maailmale oma reeglid, ajalugu, tehnoloogia, keskkond ning ühiskond. Maailmaloome ei allu kindlatele juhistele ning igaüks läheneb sellele erineval viisil. Nii kaartide koostamine, fantastiliste elukate loomine kui ka seaduste väljamõtlemine võivad kõik olla osaks loomingulisest protsessist (Rocha 2024: 24-26). Sõltuvalt autori vajadustest ja maailma kasutamise eesmärgist võib määratud faktide hulk olla nii pinnapeale kui ka äärmiselt detailirohke. Maailmaloomet kasutatakse peamiselt kirjanduses, rollimängudes ja visuaalses meedias, nagu näiteks videomängudes, koomiksites ja filmides.

1.1 Maailmaloome käsitluse ajalugu

Ameerika videomängude uurija Mark J. P. Wolf on aastal 2018 kirjutanud, et kõige varasemad teadaolevad maailmaloomele keskendunud teosed pöörasid peamiselt tähelepanu kummalistele vaatamisväärsustele ja füüsilistele iseärasustele ning tavapäraseid iseloomujooni ja kombeid kirjeldati harva (Wolf 2018: 31). Thomas More'i teos "Utoopia" ("Utopia" 1516), mis avaldati aastal 1516, tähistab maailmaloome arengus olulist sammu. Romaan kujutab detailselt terve ühiskonna korraldust – sealhulgas eluviisi, töösüsteemi, religiooni, keelt ja valitsust – ning käsitleb tervikut kui mõttelist eksperimenti või ühiskonnakriitilist ettepanekut. Kuigi Utoopia keel ja tähestik esinevad teoses vaid lühidalt, on tegemist ühe varasema näitega väljamõeldud kultuurist, kus keelel on konkreetne kuju (Wolf 2018: 31). Teose geograafiline ulatus keskendub küll peamiselt Utoopia saarele, ent selles leidub viiteid ka ümbritsevatele piirkondadele – näiteks läbi kaubanduse ja sõjalise tegevuse. See näitab, et Utoopia ei ole täielikult isoleeritud süsteem. Samas jääb laiem maailmapilt pigem häguseks ning fookus on tugevalt sellel, kuidas Utoopia ühiskond on organiseeritud võrdluses kaasaegse Inglismaaga. Hilisemalt, kui Jonathan Swift kirjutas

“Gulliveri reisid” (“Gulliver’s Travels” 1726), muutusid peategelast ümbritsevate kultuuride kirjeldused täpsemaks ning sisaldasid varasemast rohkem detaile (Wolf 2018: 31). Swifti loodud maailm oli valdavalt episoodiline ja keskendus vaid konkreetsele keskkonnale, kus peategelane parasjagu viibis – laiemat ja sidusat maailmakäsitlust ta ei loonud, kuna fookus oli peamiselt satiirilisel eesmärgil esile toodud Gulliveri külastatud ühiskondade ja 18. sajandi Inglismaa erinevustel vahel.

Kui kuni 19. sajandini tegelesid maailmaloomega peamiselt romaanikirjanikud ning maailmaloomet kasutati eeskätt utoopiliseks kujutlustööks, siis peale seda muutus tavapärasemaks mitme maailma omavaheline sidusus. See tähendas, et varasem üks ja selgelt piiritletud maailm asendus keeruliste, mitmekihiliste ja põimunud universumitega, kus käsitleti nii erinevaid ajastuid, reaalsusi või ka täiesti erinevat lähenemist (Ryan 1991). Sellega üritati eelkõige edasi anda erinevate kultuuride omapärasid ning laienda maailma suurust. Näiteks Charles Ischir Defontenay teoses “Täht (Psii Kassiopeia)” (“Star (Psi Cassiopeia)” 1854) puuduvad traditsioonilised peategelased ja süžee. Selle asemel koosneb teos erinevatest kirjanduslikest vormidest – luulest, lühinäidenditest ja proosakatketest –, mis kujutavad väljamõeldud tsivilisatsiooni ajalugu ja kultuuri. Näiteks on teoses välja toodud terve raamat sellest, kuidas Tassuli hõimu liige ringi reisib ja eri kultuure kogeb. Erinevad kultuurilised ja ajaloolised motiivid esinevad kõrvuti, kuid ei koondu üheks keskseks narratiiviks. Selline killustunud ja vormiliselt eksperimentaalne ülesehitus osutab olulisele nihkele maailmaloome tajumises: maailma ei esitata lugejale tervikuna, vaid üksnes katkendliku ja osalise kogemusena. Kõik ülejäänud detailid ning maailmast arusaamine põhinevad lugeja kujutlusvõimel. Seda võib seostada näiteks Wolfgang Iseri „lünkade“ teooriaga, mille kohaselt täidab lugeja oma teadmiste ja ootustega tekstis vaikimisi jäävad kohad (Iser 1980: 30). See tähendab, et kuigi maailma kohta saadaolev informatsioon võib olla piiratud või killustatud, suudab lugeja oma kujutlusvõime abil sellest siiski tervikpildi luua.

Alles viimase saja aasta jooksul on hakatud hindama maailmaloome rikkust ja sügavust (Wolf 2018: 31). Väikeste lõikude ja pealiskaudsete kirjelduste asemel hakati looma keerulisi süsteeme, kaarte ja põhjalikke maailmakirjeldusi. Lisaks traditsioonilisele tekstipõhisele kirjandusele hakkas maailmaloome aina enam põimuma audiovisuaalse meediaga. Näiteks avardasid audioraamatud romaanide vastuvõtuvõimalusi, lisades tekstile helilise mõõtme, ning visuaalsete elementide areng andis tõuke koomiksite ja graafiliste romaanide tekkele. Ameerika kirjanik Christopher James Paolini, kes on eelkõige tuntud

oma Pärandi-sarja (“The Inheritance Cycle” 2003-2011) poolest, kasutas oma teostes põhjalikke kaarte (Paolini 2003). Selle tulemusel oli lihtsam maailmaloomes orienteeruda, ent lugeja loominguline vabadust vähenes, sest maailm oli selgelt ja täpselt juba määratletud. Samas Ameerika autorid Eli Horowitz, Kevin Moffett ja Matthew Derby on oma romaanis audiovisuaalset maailmaloomet kasutanud eriti huvitava nurga alt. Nende teos “Vaikne ajalugu” (“The Silent History” 2012) on e-raamat, mis sisaldab lisaks tekstile ka interaktiivseid kaarte ja helisalvestisi. Lugejal on nende kaudu omapärane võimalus tajuda lugu palju sügavamalt. Sealhulgas on oluline mainida, et häälelised väliaruanded on saadaval ainult siis, kui lugeja on kindlast asukohast vähem kui 10 meetri kaugusel. Antud näited kinnitavad ka Wolfi väidet, et tekkisid uued viisid maailma kujutamiseks, mis ei piirdunud üksnes tekstis esinevate kirjeldustega (Wolf 2018: 31). Samuti muutus olulisemaks maailma terviklikkuse tajumine ning lugeja ülesanne laienes passiivsest maailma mõistmisest selle aktiivseks kogemiseks. Siiani ei olnud keegi maailmaloomet eraldi kategooriana esile tõstnud, kuid 21. sajandi jooksul on seda mõistet hakatud laialdaselt kasutama (Wolf 2018: 31). See peegeldab nii maailmaloome kasvavat tähtsust kui ka uute esitlusviiside arengut.

1.2 Maailmaloome definitsioon ja elemendid

Täpselt defineerida, mida maailmaloome sisaldab on keeruline. Marie-Laure Ryan on seda defineerinud kui keskkonna loomist, kus on olemas neli elementi: ühendatud kogum objekte ja isikuid, elamiskõlblik keskkond, tegevusväli selle liikmetele ning välistele vaatlejatele mõistetav tervik (Ryan 2001: 91). Lisaks täiendab Ryan, et “Rääkida tekstimaailmast tähendab eristada ühelt poolt nimedest, kindlatest kirjeldustest, lausetest ja propositsioonidest koosnevat keelevaldkonda ning teiselt poolt tegelastest, objektidest, faktidest ja asjadest koosnevat keelevälist valdkonda, mis toimib keeleliste väljenduste referentidena”[1] (Ryan 2001: 91). Selle alusel on võimalik järeldada, et tekstides kujutatud maailma mõistetakse palju sügavamalt ja mitte ainult sellel tasandil, mis on

[1] Originaal inglise keeles “*To speak of a textual world means to draw a distinction between a realm of language, made of names, definite descriptions, sentences, and propositions, and an extralinguistic realm of characters, objects, facts, and states of affairs serving as referents to the linguistic expressions*.” (Ryan 2001: 91)

kirjandusteosesse kirja pandud. Trükitud materjal on alati osaline ja puudulik, kuid lugeja võib või peab eeldama, et loodud maailm ulatub kirjapandust kaugemale. Ka Thomas Pavel, Ameerika kirjandusteoreetik, -kriitik ja romaanikirjanik, rõhutab, et kuigi maailmad varjavad oma puudujääke ja näivad terviklikena, on nende kujutamine alati piiratud (Pavel 1986: 73). Näiteks J. K. Rowlingu Harry Potteri romaanisarjas ("Harry Potter" 1997-2007) viib rong noored iga kooliaasta alguses kooli ja kevadel tagasi. On teadmata, kus on rong ülejäänud aasta ning kuidas jääb see raudteel märkamatuks. Sellised lüngad ei vähenda otseselt maailma usutavust, vaid annavad lugejale võimaluse kasutada oma kujutlusvõimet, et täiendada nähtamatut ja mõista maailma tervikuna (Taylor jt 2018). Meie keel ja kujutlusvõime annavad meile võimaluse laiendada kirjutatud teksti tähendust ning rikastada selles kujutatud maailma või olukorda. Tekstiliselt esitatud maailma piirid ei lõpe trükitud sõnadega.

Maailmaloomet on võimalik alustada mitmest erinevast lähtepunktist. Rollimängu "Koopad ja Draakonid[2]" (ingl k *Dungeons & Dragons)* ametlik maailmaloome juhend nimetab kahte erinevat meetodit ja on need vastavalt sõnastanud kui "väljast sisse" ja "seest välja" (Crawford jt 2014: 14). Samas David Hermann ja Marie-Laure Ryan kutsuvad neid meetodeid hoopis "ülevalt alla" ja "altpoolt üles" (Hermann jt 2005: 570). Mõlemad meetodid on omavahel kombineeritavad, moodustades kolmanda – hübriidse – variandi, mis ühendab elemente mõlemast lähenemisest.

Ülevalt alla ehk väljast sisse meetodiga alustatakse maailma üldise raamistiku loomisega, määratledes selle põhiomadused, nagu elanikkond, tehnoloogiline areng, ajalugu ning geograafilised tunnused (Wolf 2012). Viimane hõlmab nii maastikke, ookeane, mägesid kui ka muid loodusvorme, mis mõjutavad tsivilisatsioonide arengut ja omavahelisi suhteid. Iga järgmine tase muutub eelnevast detailsemaks ja täpsemaks. See lähenemine keskendub eelkõige maailma üldpildi kujundamisele, andes selge ülevaate mandritest, rahvastest ja linnadest, samas kui väiksemad üksikasjad, näiteks poe lahtiolekuajad, võivad jääda tähelepanuta (Hunt, Lenz 2001). Meetodi eeliseks on hästi struktureeritud ja loogiliselt seotud maailm, kus iga uus element haakub tervikuga. Samas nõuab see lähenemine palju aega ning võib päädida liigse keskendumisega detailidele, millel ei pruugi narratiivis hiljem olla kaalukat rolli. Üks silmapaistvamaid näiteid väljast sisse maailmaloomest on J.R.R. Tolkieni loodud Keskmaa - ulatuslik ja sügavalt läbimõeldud fiktsionaalne

[2] Dungeons & Dragons (lühendatult D&D) on laua ümber mängitav sõnaline rollimäng, kus mängijad loovad oma tegelased ja seiklevad kujuteldavas maailmas, järgides mängujuhi (Dungeon Master) kirjeldusi ja reegleid (Crawford jt 2014).

universum, milles mütoloogia, keeled, ajalugu ja geograafia kujundati välja enne konkreetsete narratiivide kirjutamist (Tolkien jt 1981). Tolkien alustas maailma loomist juba 1910. aastatel ning esmakordselt jõudis see lugejani romaani "Kääbik" ("Hobbit" 1937) kaudu. Teos jutustab loo kääbikust nimega Bilbo Baggins, kes üritab koos kääbuste rühma ja võlur Gandalfiga draakoni aaret tagasi võita. Hiljem ilmunud "Sõrmuste isand" ("The Lord of the Rings" 1954-1955) süvendas ja laiendas seda universumit, tuginedes juba eelnevalt paika pandud maailma alustaladele, kujutades noore kääbiku Frodo Bagginsi teekonda võimsa sõrmuse hävitamiseks, et takistada Sauroni, teose antagonisti ja sõrmuse looja, maailma vallutamise plaane. Selline lähenemine näitab klassikalist väljast sisse maailmaloomet, sest autor alustab makrotasandist ja alles seejärel liigub konkreetsete tegelaste ja sündmuste kujutamise juurde (Tolkien jt 1981) Sellise lähenemise keskmes on maailma kui tajutava, struktureeritud terviku avamine lugejale.

Alt üles ehk seest välja lähenemine keskendub maailmaloomes seevastu esmalt väikeste piirkondade kujutamisele ning laieneb seejärel järk-järgult edasi suuremate detailide juurde (Sanderson 2016). Selline lähenemine hõlmab sageli põhjalikku ülevaadet piiratud piirkonna geograafilistest iseärasustest, kultuurilistest eripäradest, ühiskondlikust korraldusest, poliitilisest süsteemist, majandustegevusest ja ajaloolisest taustast. Tähelepanu all on konkreetsemad küsimused. Näiteks: kas poliitiline süsteem põhineb demokraatial või on tegemist autoritaarse režiimi, näiteks absoluutse monarhiaga; kuidas toimib majandus, kes on peamised tööandjad ja kust pärineb toidutootmine? Tüüpiliselt kajastatakse kohalikke võtmetegelasi ning nende omavahelisi suhteid. Mida kaugemale liigub fookus esmasest piirkonnast, seda üldisemaks muutuvad kirjeldatud detailid. Inglise kirjanik ja humorist Terry Pratchett on rõhutanud vajadust mõelda ka igapäevastele aspektidele nagu näiteks kust tuleb mage vesi või kuhu kaob kanalisatsioon (Hunt jt 2001). Pratchett lisab, et tihtipeale on seest-välja loomeviis viljakam kui väljast-sisse meetod, sest see sunnib looma detailseid ja läbimõeldud lahendusi väiksemas mahus. Lisaks ei tohi ükski osa olla juhuslik. Samas väljas sisse meetod keskendub peamiselt suurele pildile ning detailid võivad jääda pinnapealseks (Hunt jt 2001). Samas võib algselt väiksema haardega maailm kasvada ka ebaühtlaselt ning olla ühes piirkonnas detailidega ülekoormatud ja teises pigem piiratud. Patrick Rothfussi romaani "Tuule nimi" ("The Name of the Wind" 2007) puhul on kasutatud seest-välja lähenemist. Lugu keskendub Kvothele, andekale muusikule ja mustkunstnikule, kes elab neljaks erinevaks piirkonnaks jaotatud maailmas Temerantis. Tegu on autobiograafia-laadse jutustusega, kus maailma tunnetuslik

avardumine toimub üksnes läbi peategelase isikliku narratiivi – esile kerkivad ainult need aspektid ja üksikasjad, mis Kvothe kogemuses tähenduslikuks osutuvad. Seest-välja meetodi keskmes on maailma avastamine peamiselt läbi karakterite kogemuse, lugude või väiksemate detailide.

Hübriidne lähenemine, kus kombineeritakse mõlema eelmainitud meetodi elemente, võimaldab paindlikumat ja mitmekihilisemat maailmaloomet. George R. R. Martin on kirjutanud romaanisarja "Jää ja tule laul" ("A Song of Ice and Fire" 1996–), mis kujutab seitsme kuningriigi vahelist poliitilist intriigi, võimuvõitlust ja dünastilisi konflikte Westerose maailmas. Sellest, kuidas autor on detailselt loonud poliitilise kaardi, aadlisuguvõsade keeruka hierarhia, pikalt ulatuva ajaloolise tausta ning erinevate piirkondade kultuurilised ja religioossed eripärad, võib järeldada, et tegemist on ülevalt alla maailmaloome lähenemisega. Samas muutub see maailm tõeliselt elavaks alles läbi tegelaste isiklike kogemuste – näiteks Arya Starki rännakute ja läbielamiste kaudu –, mis viitavad hoopis alt üles lähenemisele, kus maailma tunnetamine toimub läbi karakteri vaatepunkti. Mark J. P. Wolf rõhutab, et maailmaloome ei koosne ainult narratiivsest taustast vaid hõlmab sidusat tervikut, mis koosneb nii aktiivsetest kui ka passiivsetest elementidest (Wolf 2012). Viimase alla kuuluvad maailmas olevad fikseeritud ja muutumatud omadused nagu näiteks geograafia, kliima, arhitektuur. Aktiivsed elemendid seevastu hõlmavad kõike, mis maailmas muutub või juhtub – tegelaste tegevused, kultuurilised traditsioonid ja sotsiaalsed suhted, mis annavad maailmale dünaamilisuse ning elu. Nii moodustub maailm ühe tervikuna, kus paigalpüsivad omadused loovad tingimused tegevustele ja sündmustele, mis omakorda mõjutavad maailma arengut ja lugeja kogemust.

Lisaks üksikasjalikule ja struktureeritud maailmaloomele kasutatakse keskkondade koostamisel sageli ka niinimetatud tuletatud lähenemist, kus esitatakse vaid osaline teave maailma eri aspektide kohta ning jäetakse oluline ruum lugeja või mängija iseseisvateks järeldusteks (Crawford jt 2014: 14). Samas ei ole võimalik luua täielikult väljajoonistatud maailma selle sõna otseses tähenduses, sest iga maailmaloome on piiratud – olgu see ruumiliselt, ajalooliselt või kultuuriliselt. Tegemist on pigem skaalaga, mille ühes otsas paiknevad maailmad, mis jätavad võimalikult vähe tõlgendamisruumi (näiteks läbi kaartide, kronoloogiate ja põhjalike kirjelduste), ning teises otsas need, mille esituses on teadlikult jäetud lüngad, mis täituvad vastuvõtja kujutlusvõime, teadmiste ja kogemuste kaudu. Seega ei eristu struktureeritud ja tuletatud maailmad teineteisest mitte absoluutsete

kategooriatena, vaid pigem maailmakujutuse tiheduse ja avatuse astme järgi. Tuletatud maailmaloome on kõige sobilikum rollimängude kontekstis, kus narratiiv võib mängijate valikute tulemusel dünaamiliselt muutuda (Crawford jt 2014: 14). Tuletatud maailm võimaldab suuremat paindlikkust ja loomingulist vabadust, ilma, et see nõuaks eelnevat täielikku süsteemi kirjeldust. Maailmaloome on mitmekesine ja loojakeskne protsess, mille viis sõltub loo narratiivsetest vajadustest, esteetilistest eesmärkidest ning sihtrühmast. Ühtset, kõigile sobivat süsteemi maailmaloomes ei eksisteeri, kuid erinevate meetodite tundmine ja teadlik kombineerimine võimaldab luua rikkalikumaid ja usutavamaid fiktsionaalseid maailmu. Sellest järeldub, et maailmaloomes ei ole olemas ühte ainsat, universaalselt toimivat meetodit – selle määrab suuresti loo tüüp ning jutustamise fookus.

Üks maailmaloome peamisi eesmärke on pakkuda loole tugevat, usutavat raamistikku, kus sündmustel on võimalik aset leida. Järjepidev ja loogiline maailm tekitab lugejas kaasatuse tunnet ning aitab loomingulises maailmas navigeerida. Kanada akadeemik Francois Dominic Laramee on kirjutanud, et maailmaloome ei ole pelgalt taustaloome vaid pigem interaktiivne osa narratiivist, mis mõjutab tegelaste arengut ja loo kulgu (Laramee 2002). Sealhulgas on oluline meeles pidada, et lisaks järjepidevusele peab maailm olema funktsionaalselt usutav - oma keskkonnas loogiline ja veenev, kuid mitte alati realistlik. Vaid nii on lugejal võimalik ennast keskkonnaga siduda. Veronica Rothi “Mässaja” (“Divergent” 2016) romaanisari, mille tegevustik toimub postapokalüptilises Chicagos, kus inimkond on jaotatud viide erinevasse sotsiaalsesse kategooriasse, on konkreetne näide sellest, kuidas tagada keskkonna usutavus. Raamatus on konkreetselt välja toodud, kuidas jõuab toit inimeste toidulauale ning kes selle eest hoolitsevad. Lisaks loob Roth hea ülevaate linna transpordisüsteemist ning sellest, kuidas see eri kategooriate puhul erineb - sõbralik fraktsioon eelistab kastiautosid samas kui hulljulged kasutavad rongi, mis kunagi ei peatu. Sarnased läbimõeldud aspektid muutuvad eriti oluliseks pikema narratiivi puhul, kus maailma kogejal on suurem võimalus märgata loogikavigu või lihtsustatud lahendusi. Näiteks Septimus Heapi (“Septimus Heap” 2005-2013) sarjas, mille Angie Sage pani kirja aastatel 2005 kuni 2013, esineb olukord, kus kõrvaltegelase isa mainitakse esialgu elusana, kuid järgmises raamatus selgub, et tegelikult oli ta surnud juba enne tegelase sündi. Kuna Sage’i loodud maailmas on kummitused igapäevane ja aktsepteeritud osa reaalsusest, võib oletada, et selline ebaselgus oli taotluslik või seotud narratiivse valikuga. Samas ei ole seda olukorda tekstis selgesõnaliselt lahti seletatud, mistõttu võib tähelepanelikule lugejale jääda mulje loogikaveast või sisulisest vastuolust. See näide illustreerib, kuidas osaline või

vastuoluline teave maailmast võib mõjuda kas mitmeti mõistetavalt rikastavana või lugeja jaoks segadust tekitavana – olenevalt esituse selgusest ja maailma sisemisest järjepidevusest.

Maailmaloome käigus loovad paljud autorid ainulaadseid rasse, liike, kultuure ja isegi keeli. Mõnikord kasutatakse väljamõeldud ühiskondade mudelina reaalseid inimtsivilisatsioone. 2020. aastal avaldatud videomängus Genshin Impact (MiHoYo 2020), kus rändaja otsib läbi seitsme riigi oma õde, põhineb saarestikukeskne riik Inazuma Jaapani kultuuril ja maastikul. Kuigi tegemist ei ole üks-ühese koopiaga, on mängus märgata Jaapani kultuurist tuntud visuaalseid elemente nagu kimono kandmist, pühamuid ja roosades õites puid. Taoline maailmaloome tekitab äratundmisrõõmu ning kergendab maailmast arusaamist. Samas ei pea maailmaloome seos reaalsusega olema otsene – kultuurilistele eripäradele või ühiskondlikele nähtustele võib viidata ka kaudselt või stiliseeritult. Kuid isegi kõige fantaasiarikkamates keskkondades säilib enamasti mingisugune side lugeja reaalsustajuga. Selleks võib olla sarnane loogika, emotsionaalne äratundmine või kultuurilised vihjed – midagi, mis võimaldaks lugejal loomingulist maailma tõlgendada ja sellega suhestuda. Näiteks Star Treki ulmemaailma, mille põhjal on koostatud nii teleseriaale kui ka filme, on loodud romuluslaste ühiskond, mis meenutab Vana-Roomat, kuid ei oma sellega otsest seost (Ottens 2023). On üsna mõistetav, et inimestel on lihtsam luua seoseid reaalsete ühiskondade ning kultuuridega. Simon Provencher on sõnastanud maailmaloome kuldreegli - kui pole teisiti täpsustatud, võib eeldada, et loodud maailmas toimub kõik nii nagu reaalses maailmas (Provencher 2012). Selle põhjal on võimalik järeldada, et reaalsus on maailmaloome tugiallikas ning kirjelduse fookuses on esmajoones kõik see, mis toimib sellele vastupidiselt.

Reaalsest maailmast tuntud üksikasjade kasutamine maailmaloomes võib mõnikord jääda pinnapealseks – näiteks kui mõnele kultuurile või liigile omistatakse vaid pealiskaudsed omadused. Samas võib autor luua ka näiliselt täiesti uue, väljamõeldud kultuuri või liigi. Sellisel juhul ei toimu loomeprotsess kunagi täiesti puhtalt lehelt, sest autor ja lugeja lähtuvad alati oma kogemusest ja teadmiste pagasist. Ilma mingite äratuntavate elementideta – olgu need seotud keele, sotsiaalse käitumise või bioloogilise loogikaga – muutuks loodud maailm lugejale raskesti mõistetavaks. Üks populaarsemaid kirjanikke, kes katsetab uute liikide loomist on Ameerika ulmekirjanik David Brin. Ta on loonud teoste seeria, mille tegevustik toimub “Tõusu” (“Uplift” 1980-1998) universumis. Ulmekirjanduses tähendab mõiste *uplift* madala intelligentsusega liikide evolutsiooni

sekkumist, lootuses suurendada nende intelligentsi (SFE 2024). Kuigi mõiste esines esmakordselt H. G. Wellsi romaanis aastal 1896. aastal, kogus see populaarsust peamiselt David Brini loomingu tulemusel (SFE 2024). Seeria esimeses teoses "Päikesesukelduja" („Sundiver" 1980) on loo keskmes ekspeditsioon uurida päikese atmosfääri väga lähedalt. Kosmoselaeva meeskond on väga rahvusvaheline ja paljuliigiline – lisaks inimestele kuuluvad selle koosseisu ka näiteks geneetiliselt edasiarendatud delfiinid ja pärdikud, kes on saanud mõtlevateks ja ühiskondlikult aktiivseteks olenditeks. Kuigi selline kooslus võib esmalt tunduda kummaline, suudab David Brin kujutada iga liiki usutava ja eripärasena, luues sidusa ja maailmasiseselt loogilise süsteemi, kus kõik olendid sobivad universumisse ning ei tundu arusaamatuna. Maailmaloome liigirikkus ja kultuuriline mitmekesisus ei sõltu üksnes selle algideest, vaid eelkõige looja oskusest see kogejale elavalt edasi anda. Hea kirjeldus äratab kujutlusvõime ja võimaldab lugejal või vaatajal maailmaga sügavamalt suhestuda.

Mõeldes ühe maailmaloome abil loodud universumi peale, eeldatakse tavaliselt, et selle füüsikaseadused on kas sarnased meie reaalsusele või toimivad mingil teisel viisil, näiteks loogilise ja järjepideva maagiasüsteemi alusel. Fantaasiakirjanduses mängib maagia sageli olulist rolli, toimides sisemise reeglistiku ja struktuurina, mis toetab maailma toimimist ja annab sellele eripära. Samas on oluline arvestada, millises tasakaalus esinevad omavahel reaalne füüsika ja maagia (Schult 2017). See aitab lugejal mõista, kuidas maagia mõjutab sündmuste kulgu, kui suurt rolli see fiktsioonimaailmas mängib ning millised on selle kasutamise tagajärjed. Brandon Sanderson on maagiasüsteemi kontseptsioonile lähenenud eriti rangelt ning tema teoses "Udusündinu" ("Mistborn" 2006), järgib see täpseid reegleid ja piiranguid - näiteks tuleb maagia kasutamiseks põletada metalliosakesi. Sandersoni romaani aluspõhi on äärmiselt tugevalt läbi töötatud ja annab lugejale ülevaate süsteemi võimalustest isegi enne nende kasutamiseni jõudmist. Sellele vastandub hägusam või müstilisem maagiasüsteem, kus maagia toimib pigem seletamatult, intuitiivselt ja ilma rangelt määratletud reegliteta. Ühest küljest pakub see rohkem vabadust ja salapära, kuid samas võivad maailma toimemehhanismid olla raskemini jälgitavad. Sandersoni süsteem on äärmiselt detailne, kuid mitte ainus viis, kuidas füüsikaseadustele läheneda. Näiteks ulmeteosed toimivad teisiti ning rõhutavad pigem tehnoloogiliste vahendite arengut. Mänguseeria "Mass Effect" (Bioware, 2007) maailmas kasutatakse näiteks biootilisi võimeid. See tähendab, et tegelased suudavad vaimsete võimetega mõjutada füüsilist maailma - liigutada esemeid ja luua kaitseväljasid. Kuigi sellised võimed meenutavad

maagiat, on need maailmas teaduslikult seletatud kui inimese aju eriline biootiline võimekus. Seeläbi asetuvad need pigem ulmežanri teadusliku loogika raamidesse kui müstilise maagia valdkonda. Võime järeldada, et fantaasiast tuttavad kontseptsioonid võivad maailmaloomesse olla integreeritud viisil, mis suudab säilitada selle mõju kujutlusvõimele, olles samal ajal usutavalt ja loogiliselt põhjendatud. Taoline "maagiasarnane" süsteem võib toetada maailmaloome järjepidevust ja usutavust. Samas ei tähenda see ilmtingimata, et mängukogemus muutub sügavamaks. Seda kinnitab ulmekirjaniku Arthur C. Clarke'i tuntud tõdemus, et kõrgemal arengutasemel tehnoloogia ei eristu maagiast (Rothwell 2008). Teaduse ja maagia elemente on kindlasti omavahel võimalik ka kombineerida, kuid seda tuleb teha võimalikult arusaadavalt ning lugejale kättesaadaval viisil. See tähendab, et süsteem peab olema läbimõeldud ja maailmaloomega sümbioosis.

Viimase maailmaloome elemendina on oluline tähelepanu pöörata maailma geograafiale ja füüsilisele ülesehitusele, sest see mängib olulist rolli narratiivi kujundamisel. Mäestikud, kõrbed, mered ja täiesti tundmatud ökosüsteemid mõjutavad eelkõige tegelaste liikumist, suhtlemisvõimalusi, ajalisi tõkkeid ning ellujäämist (Long 2002). Reaalselt ei ole võimalik ühe päevaga kõndida üle Everesti-kõrguse mäestikuahela või sukelduda tuhandete meetrite sügavusele. Sarnaste piirangute kehtestamine fiktsioonimaailmas aitab luua usutavust. Lisaks võib lihtne ilmastikumuutus - näiteks järsk temperatuuri tõus või tugev tuul - oluliselt raskendada teekonda, piirata nägemisulatust või sulgeda ligipääsu teatud aladele. Ressursside nappus võib omakorda viia kultuuridevaheliste konfliktideni ning mõjutada kauba liikumist terves maailmas. Geograafilise tausta mõistmiseks kasutatakse keskkonda kujutavaid kaarte. Näiteks Tolkieni "Sõrmuste isanda" raamatud sisaldavad Keskmaa kaarte. Samas ei ole kaartide kasutamine ilmtingimata vajalik. Ursula K. Le Guini romaanis "Maailma sõna on mets" ("The Word for World is Forest*"* 1976) on kujutatud võõrplaneeti Athshe'd, mille geograafiat ei ole täielikult kaardistatud ega viimsete detailideni kirjeldatud. Ometi saab lugeja olemasolevate kirjelduste ja kultuuriliste vihjete põhjal luua ettekujutuse enamjaolt ookeaniga kaetud, kuid endiselt metsarikkast maailmast. Autor lükkab lugeja kujutlusvõimet küll teatud suunas, ent jätab ka palju tõlgendamisruumi lahtiseks. Sarnaselt füüsikareeglitele eeldatakse ka geograafia puhul vaikimisi, et kui midagi ei ole eraldi esile toodud, toimib see nagu meie reaalsuses – näiteks kõrbed on kuivad ja kuumad, mäed raskesti läbitavad ning asustused tihedamad viljakates piirkondades. Samas võib autor teadlikult luua ka täiesti oma loogikaga geograafilise

süsteemi. Näiteks China Mieville'i loodud Bas-Lagi maailmas, mis ilmub esmakordselt tema romaanis "Perdido tänava jaam" ("Perdido Street Station" 2000) on olemas bioloogiliselt võimatuna tunduvad eluvormid ning ruumilised nihked, mis väljenduvad ebaloogilise linnasüsteemi ja tajupõhise ebamäärsuse kaudu. See tekitab sürrealistliku ja ebakindla tunde. Oluline aspekt Bas-Lagi maailmas on selle avatus ja piiramatuse tunne – suur osa maailmast jääb teose jooksul tundmatuks ja kaardistamata. See teadlikult kujundatud ebatäielik ülevaade loob mulje, et maailm eksisteerib ka väljaspool loo poolt kirjeldatud kaadreid – justkui oleks tegu elava, hingava universumiga, mitte ainult raamatu lavakujundusega. Taoline loovus aitab välja murda reaalse maailma poolt seatud geograafilistest piiridest. Üldjoontes mängib geograafia maailmaloome protsessis keskset rolli, kujundades nii tegelaste liikumisvõimalusi kui ka sündmuste kulgu. Hästi läbi mõeldud keskkond toob kokku maailmas esitletud süsteemid, liigid ja eripärad, samas kui pinnapealselt kirjeldatud keskkond võib tekitada rohkem segadust kui geograafilist selgust.

Käesolevas töös käsitletud näited ja teooriad on näidanud, et edukas maailmaloome ei piirdu pelgalt detailide kirjeldamisega, vaid eeldab süvitsi minevat arusaamist maailmast ning selle toimimisloogikast. Sinna hulka kuuluvad kõik varasemalt välja toodud aspektid. Maailmaloome on mitmetahuline loominguline protsess, mis ulatub palju kaugemale kui lihtsalt kirjelduste ette andmine. See nõuab strateegilist mõtlemist, loogilist sidusust ning eelkõige maailma mõistmist enne selle kirjeldamist. Selleks, et edasi anda toimivat ja arusaadavat maailma peab autor sellest esimesena aru saama. Mida põhjalikumalt on maailm läbi mõeldud, seda suurem on tõenäosus, et maailma kogeja suudab ennast täielikult maailmast ümbritseda ning seda mõista. Pärismaailmaga sarnanev ülesehitus aitab maailma paremini mõista, kuid luua võib ka pärismaailmast radikaalselt erinevaid maailmu. Maailmaloome temaatika on kõige populaarsem fantaasia- ja ulmekirjanduses, kuid maailmaloomet võib kasutada ka muus kirjanduses. Hästi läbimõeldud ja mitmekesine maailm loob tugeva aluse emotsionaalselt haaravale ja tähenduslikule loole. Kõik eelnevalt mainitud maailmaloome aspektid töötavad omavahel koos. Tugevalt struktureeritud maailmaloome mitte ainult ei toeta narratiivi arengut, vaid pakub ka lugejale, mängijale või vaatajale kaasahaaravat ja usutavat kogemust. Siinkohal on oluline mainida, et maailmaloome eesmärk ei ole kogejale kõike hõbekandikul ette kanda. Maailma loomisel on võimalik kujundada palju elemente, mis narratiivis otseselt ei realiseeru. Näiteks võib autor viidata keset merd asuvale saarele, millele tegelased kunagi ei jõua. Selliste detailide väljajätmine ei pruugi aga olla soovitatav, sest ka näiliselt

ebaolulised viited rikastavad maailma ja lisavad sügavust. Maailmaloome on mitmekihiline protsess, kus sama keskkond võib erinevatele kogejatele mõjuda täiesti erinevalt. Maailmaloome piirideks on inimese kujutlusvõime.

1.3 Maailmaloome erinevused RPG[3] videomängudes ja kirjandusteostes

Maailmaloomele on võimalik läheneda erinevatel viisidel, kuid selle üldine eesmärk on sarnane - autoril on vaja luua maailm, mida on võimalik avastada ja mis mõjub täieliku tervikuna. Samas sõltub tulemuseni jõudmise protsess oluliselt sellest, millist meediumit selleks kohandatakse. Antud uurimistöös käsitletud kirjandusteoste ja arvutimängude maailmaloome lähtub ühistest aluspõhimõtetest. Näiteks vajadust loogilise, usutava ning sisemiselt kooskõlalise keskkonna järele. Samas kasutavad mõlemad meediumit maailmaloomet, kui eraldi tööriista, mille kaudu on võimalik maailma kogeja viia uude keskkonda ning juurde lisada spetsiifilisi nüansse. Näiteks erinevad kirjandusteosed ja arvutimängud oma struktuuri, eesmärkide, tehniliste vahendite ja neist saadava kogemuse poolest. Käesolevas alapeatükis käsitletakse kahe vormi omavahelisi erinevusi RPG stiilis arvutimängude ja kirjanduse näitel.

Üks peamisi maailmaloome erinevusi, mis tuleneb nende meediumite olemuslikust erinevusest. Kirjanduses põhineb maailma kujutamine eelkõige sõnalisel väljendusel ja lugeja kujutlusvõimel, samas videomängudes luuakse maailm audiovisuaalsete vahendite kaudu ning kogemist toetab interaktiivsus. Seejuures ei asenda interaktiivsus kujutlusvõimet ega seisa sellele ka vastu, vaid pigem toimib paralleelselt. Loovus aktiveerub erinevalt: kirjanduses vaimusilmas visualiseerides, videomängudes näiteks varjatud tähenduste tõlgendamise või maailma loogika mõtestamise kaudu (Ryan 2001). 1969 aastal avaldas Ameerika kirjanik Ursula K. Le Guin romaan “Pimeduse pahem käsi” (“The Left Hand of Darkness” 1969), mille tegevus keskendub planeedile Gethen, kuhu saabub Maalt ehk Terra planeedilt pärit saadik Genly Ai, et veenda kohalikke tsivilisatsioone liituma galaktilise liiduga. Teos on märkimisväärne, sest planeedi keeruline ning võõras ühiskond avanevad lugejale läbi rikkaliku keelekasutuse ja detailirohkuse (Cadden 2005). Le Guin suudab teose jooksul lugeja kujutlusvõimet suunata nii, et

[3] RPG (ingl k *role-playing game*) - Arvutimäng, mis jäljendab traditsioonilise rollimängu reegleid ja maailma

planeedi külm kliima ja elanike soolised omadused ei mõju reaalsusele vastandudes mitte võõralt, vaid sulanduvad täielikult juba loodud süsteemi. Selle tulemusel areneb välja mitmetasandiline maailm, mis töötab koos lugeja enda kujutlusvõimega. Siinkohal on oluline rõhutada, et kirjanduslik maailmaloome ei pea olema rangelt seotud vaid kirja pandud sõnadega, vaid seda võivad toetada ka maailmakaardid, illustratsioonid ning teksti stiililised iseärasused. Näiteks kujutab Clive Staples Lewis oma "Narnia kroonikates" ("The Chronicles of Narnia" 2016) erinevaid maailmakaarte, mis koos moodustavad ühe terviku. Samas on kaartide kasutamise puhul kirjanduses tegemist pigem eranditega.

Videomängude maailmaloome põhineb valdavalt visuaalsetel ja auditiivsetel kogemustel, kaasates nii helisid, graafikat kui ka liikumist. Mängija siseneb loodud maailma ootusega, et tal on võimalik keskkonda otseselt tajuda ja sellega vahetult interaktiivselt suhestuda (Calleja 2011). Erinevalt kirjanduslikust maailmaloomest, mis põhineb lugeja kujutlusvõimel ning autori oskusel maailma edasi anda, modelleerivad videomängud oma maailma otse ekraanile, andes selge pildi detailirohkest keskkonnast. See võimaldab mängijal vahetult kogeda esitletud keskkonda ja selles olevad elemente, nagu näiteks draakoneid või lendavaid autosid, mida pole tarvidust enam vaimusilmas ette kujutada. Arvutimäng "Ark: Survival Evolved", mille avaldas aastal 2015 Studio Wildcard, keskendub ulmelistele kosmoselaevadele, nende unikaalsele looduslikule ülesehitusele ja neis elavatele eelajaloolistele olenditele. Mängu maailm on visuaalselt rikas, mitmekesine ning omab elemente omavahel põimunud ökosüsteemidest. Leian, et antud keskkonda oleks kirjanduses samas mahus ja detailsuses keeruline, kuid mitte võimatu, edasi anda. On oluline lisada, et antud videomäng ei toetu ainult visuaalsetele elementidele - teose süžee avaldub maailmasse hajutatud tekstide, helisalvestuste ja kirjelduste kaudu. See rõhutab, et videomängudes ei ole visuaalsus pelgalt esteetiline valik, vaid maailmaloome lahutamatu ja funktsionaalne osa, mille kaudu mängija suhestub nii keskkonna kui ka narratiiviga (Wolf 2012). Visuaalse meediumi eripära seisneb eelkõige selles, et mängijale antakse loodud maailmast selge kujutluspilt ning see ei sõltu tema enda võimekusest midagi ette kujutada. Samas võib kujutlusvõime suunata sinna, mida mängus otseselt ei näidata – näiteks oletada, millised on nähtamatuks jäävad alad, kujutleda tegelaste taustalugusid või maailma varjatud kihistusi. Nii kujutlusvõime roll mitte ei vähene vaid muutub ja liigub tekstilise tõlgendamise asemel edasi loova täiendamise suunas.

Tegemist ei ole ainukese erinevusega kahe meediumi vahel. Kuigi maailmaloome põhimõtted (seest välja, väljast sisse) on universaalsed, avalduvad need kirjanduses ja

videomängudes erinevalt. Kirjanduses tuleb seest välja maailmaloome esile läbi loo ja peategelase, kelle perspektiiv määrab, milline osa maailmast lugejale avaneb. Maailm eksisteerib peamiselt loo taustana. Näiteks Robin Hobbi romaan "Salamõrtsuka õpilane" ("Assassin's Apprentice" 1995) annab lugejale ettekujutuse maailmast läbi noore FitzChivalry Farseeri vaatepunkti, kelle isiklikud kogemused ja teadmised määravad, millised osad maailmast lugejani jõuavad. Alguses tundub maailm üsna kitsas, ent laieneb ja süveneb koos Fitz'i kasvamise ja uute kogemuste omandamisega. Autor määrab, millises rütmis lugu edasi liigub. Arvutimängudes, kus mängijal on võimalus maailma omas tempos uurida, eeldab sarnase piiratud vaatepunkti rakendamine tugevat narratiivset raamistikku, mis suudaks mängijat suunata mängijat suunata ilma liigse vabaduspiiranguta. Taoline kombinatsioon – avatuse ja narratiivse kontrolli ristand – on keeruline. Mängija juhitud lugu peab põimuma avastamise, keskkonna uurimise ja võimaliku lisainfo. Mängija ei ole pelgalt loo vastuvõtja, vaid ka aktiivne osaline loo avamises ja maailma mõjutamises. Seetõttu peab RPG-arvutimängudes maailmaloome olema paindlikum ning reageerima mängija otsustele ja tegudele. Arvutimängus Undertale (Fox 2015) kontrollib mängija tundmatut last, kelle isiklik teekond ja valik kujundavad ümbritseva maailma reaktsioone. Selle mängu maailm ei ole staatiline taust, vaid elav süsteem, mis muutub vastavalt mängija moraalsetele otsustele. Näiteks on võimalik panna terve linn sind armastama või vihkama. Henry Jenkins (2004) on nimetanud maailmaloomet, kus mängija avastab lugu läbi keskkonna uurimise ja tegelastega tutvumise kui sissekodeeritud narratiivi (ingl k *embedded narrative*).

Väljast-sisse maailmaloomise puhul tulevad kirjanduse ja videomängude erinevused eriti selgelt esile. Kirjanduses loob autor maailma sageli tervikuna ette – nagu näiteks J. R. R. Tolkien, kelle „Sõrmuste isanda" ("The Lord of the Rings" 1954) lisad ja kaardid võimaldavad lugejal süveneda maailma üksikasjadesse ka väljaspool keskset narratiivi. Selline valmisstruktuur on küll detailne ja mahukas, kuid lugeja ligipääs on siiski suunatud ja vahendatud teksti kaudu. Narratiiv juhib tähelepanu, määrab rütmi ja avab maailma kindlas järjekorras. Isegi kui lisatekstid võimaldavad laiemat sissevaadet, toimub see siiski autori eelvalikul ja raamistuses. Videomängudes on maailm tihedalt seotud mängija vabaduse ja mittelineaarsusega ehk on mängija otsustada, millises järjekorras ta maailma avastab. Näiteks „Red Dead Redemption 2" (Rockstar Games 2018) kujutab Ameerika metsiku lääne lõpuaega erakordselt elusas keskkonnas. Mängija kehastab Arthur Morgani, kes küll järgib põhiloos kindlat narratiivi, ent valikuvabadus annab mängijale võimaluse

ise valida, kas ta soovib järgida põhitegevusliini, suhelda kohalikega, minna metsa jahti pidama, ratsutada läbi mägiste alade, mängida kaarte salongis või isegi võtta osa maailma argielust ilma loo kulgu otseselt mõjutamata. Selline ülesehitus loob tunde, et maailm eksisteerib ka siis, kui mängija seal ei tegutse – NPC-d (mittemängitavad tegelased) järgivad oma päevagraafikut, ilm muutub dünaamiliselt ja loodus reageerib mängija tegevusele. Seega ei ole maailm üksnes narratiivi taust, vaid pigem autonoomne ja kaasahaarav süsteem, kus narratiiv on vaid üks võimalik tee paljude seas. See erineb tugevalt kirjandusest, kus maailm küll võib olla rikkalik, kuid jääb funktsionaalselt peamiselt teksti kaudu juhitud kogemuseks.

Lisaks on arvutimängude puhul võimalik maailmaloomet tehniliselt toetada. Näiteks võimaldab protseduuriline maailmaloomine[4] mängus No Man's Sky (Hello Games 2016) luua dünaamilisi, pidevalt muutuvad maailmu, mida traditsioonilises kirjanduses realiseerida ei ole võimalik. See tähendab, et maailmal ei ole otseseid piire ning mängijal on ühes suunas võimalik lõputult edasi liikuda. Maailma genereeritakse jooksvalt edasi lähtudes arendaja poolt etteantud reeglitest. Selle tulemusel tekib unikaalne maailm. Espen Aarseth rõhutab, et mängumaailmad on süsteemid, kus narratiiv ja ruum sõltuvad mängija tegevusest, mitte üksnes looja poolt täielikult kontrollitud järjestusest (Aarseth 1997). Sellest on võimalik järeldada, et kirjandusteoste ja videomängude puhul luuakse ja tajutakse maailmu erineval viisil, kohandades neid vastavalt oma meediumile.

Sellega seonduvalt on kirjandusteostes maailm sageli kujutatud kui suletud süsteem, kus kogu sisuline info edastatakse autori poolt. Lugeja saab maailma ja loo elementidega suhestuda selle kaudu, mida tekst võimaldab. Kõike, mida autor ei kirjelda, ei saa otseselt kogeda. Samas tuleb arvestada, et lugeja ei ole täielikult passiivne, vaid kasutab enda kujutlusvõimet lünkade täitmiseks ja sidusa pildi loomiseks. Seega ei saa väita, et lugejal puudub fiktsioonimaailmale igasugune mõju[5] – pigem on see mõju kaudne ja piiratud võrreldes näiteks videomängude interaktiivsete mehhanismidega. Kirjandusteksti fikseeritus ja lõpetatus võimaldab autoril kujundada fokusseeritud, hoolikalt struktureeritud ning emotsionaalselt mõjuvat süžeed. Antud juhul piirdub lugeja roll teksti vastuvõtmise ja tõlgendamisega. Tõsi, iga lugeja arusaamine maailmast on erinev ning kahte ühesugust käsitlust on raske leida. Siiski ei saa lugeja enamasti mõjutada, millise vaatenurga alt

[4] Tehnika, mille puhul luuakse maailma elemente automaatselt algoritmide abil, mitte käsitsi disainides.
[5] Vali-oma-seiklus (*choose-your-own-adventure*) stiilis kirjutatud raamatutes on lugejal võimalik ise loo kulg ja suund määratleda. Lugejale antakse valikuvõimalused ning see juhatab ta edasi erinevate peatükkide või loo harude poole. Kuigi lugeja otsused mõjutavad narratiivi käiku, on kõik võimalikud stsenaariumid ja lõpud määratletud ja autori poolt ette kirjutatud.

maailm avaneb, kui talle ei ole just kätte sattunud Torguemada poolt loodud “Kaini lõualuu” (“Cain’s Jawbone” 2019) raamat. Antud teoses ei ole kindlat lugemise järjekorda, alustada võib ka täiesti keskelt, ning vastavalt loo alguspunktile muutub ka lõplik tulemus. Samas on teose lugemisjärjekord seotud ka lugeja varasemate teadmiste ja analüüsioskusega, sest raamatus esinevad vihjed viitavad näiteks Inglismaa raudteesüsteemile ning kindlatele peatustele, mille teadmine aitab loo lahenduseni jõuda. Ka vali-oma-seiklus stiilis kirjutatud raamatud on siinkohal pigem erandiks.

Videomängudes on mängija positsioon teistsugune. Ta ei ole ainult passiivne vastuvõtja vaid ka aktiivne tegutseja. Mängija tegevus määrab, millised osad maailmast avanevad, millal see juhtub ning kuidas teised tegelased tema tegelasse suhtuvad. Täpsemalt tähendab see keskkondlikku jutustamist (ingl k *environmental storytelling*), kus loodud maailm räägib iseenda eest läbi oma detailide ja keskkonna, ilma otsese tekstilise selgituseta. Mängija saab maailmast infot näiteks vaatlemise, katsetamise, liikumise ja avastamise kaudu. Vaiksed vihjed nagu näiteks katkised reklaamid või mööda linna laiali visatud posterid kujundavad arusaama maailmast. Näiteks viimastel aastatel populaarsust kogunud arvutimängus “Baldur’s Gate 3” (Larian Studios 2023), mille ülesehitus põhineb Dungeons & Dragons lauarollimängul, mõjutab iga mängija valik loo edasist käiku. Üks valik võib avada nii uusi võimalusi kui ka tekitada konflikte. Tegemist on pigem dünaamilise protsessiga, kus mõlemad, nii arendaja kui ka mängija, jagavad omavahelist vastutust loo arengu üle. On oluline mainida, et arvutimängude puhul ei ole otsused ainult mängija valikud. Kuigi mängijal võib olla võimalus mõjutada, millises järjekorras infot vastu võtta, on see siiski mängudisaineri poolt süsteemi ette söödetud ning kirja pandud. Iga võimalik valik on varasemalt läbi mõeldud ning analüüsitud. Mängudisaineri eesmärk ei ole luua maailma, milles mängija eksleb lõputult ilma suunata, vaid selline, mis toetab mängu eesmärke ning võimaldab mängijal järk-järgult edasi liikuda – olgu selleks loo areng, ülesannete lahendamine või uute piirkondade avastamine. Seega peab maailmaloome olema piisavalt avatud ja kaasahaarav, kuid samas struktureeritud viisil, mis toetab mängitavust ning hoiab mängijat narratiivses või mehaanilises liikumises. Selle saavutamiseks võib olla vajalik osaline suunamine. Mängijal tekib tunne, et ta omab kontrolli, kuid see kontroll on vaid näiline. Siinkohal ei ole oluline ainult loo lineaarne stiil, vaid ka see, kuidas juhtida mängija tähelepanu ja avastamiskiirust. Tugevad ja pealetükkivad kitsendused või piirangud võivad mõjuda hoopis negatiivselt. Arendaja soov

mängija tegevust kergelt suunata, et asjade avastamine toimuks kindlas järjekorras, võib tunduda limiteeriv.

Varasemalt mainitud geograafia, maailmaloome üks elemente, tuleb nii kirjanduses kui ka videomängudes esile erinevalt ning ulatub meediumipõhistest erisustest palju kaugemale. Sõnaline lähenemine annab autorile täieliku vabaduse maailma suuruse ja detailsuse üle otsustamiseks. Näiteks James S.A. Corey ulmeromaanisari "Ekspansioon" ("The Expanse" 2011-2022) kujutab ajastut, mil inimkond on koloniseerinud suure osa meile teadaolevast päikesesüsteemist, liikudes teoste jooksul nii Maa, Marsi kui ka Jupiteri kuude vahel. Ilmselgest distantsist hoolimata ei keskendu teosed üksikasjalikult pikkadele vahemaadele või kosmosereisidele. Narratiiv liigub sujuvate hüpetega ühest sündmuskohast teise ja säilitab selle kaudu loo tempo. Selline sõnaline käsitlus võimaldab maailmaloomet piiranguteta avardada ning lisada suuri avatud alasid nagu näiteks lõputuid meresügavikke või mitmeid mäestikuahelaid. Need annavad maailmale juurde suursugusust ja taustainfot, kuid ei peata lugeja jaoks loo rütmi.

Videomängudes on maailma tihedus ja kompaktsus sageli vältimatu osa maailmaloomest. Mängijal peab olema võimalus keskkonnaga vahetult suhestuda ning liiga lai või hõre keskkond seda ei toeta. Selle tulemusel on mängumaailmad, nagu näiteks FromSoftware poolt 2022 avaldatud "Elden ring", ruumiliselt väiksemad kuid väga sisukad. Mängu maailm on tumedate ja müstiliste gooti elementidega keskkond, mis ühendab endas mitmekesist maastiku. Lopsakad rohumaad, udused metsad, kõrged mäeahelikud, mahajäetud varemed ja sünged koopad on tihedalt täidetud saladuste, varjatud teede, salapäraste asupaikade ja väljakutsetega. See maailm on täis saladusi, keerulisi rüüstamiskohti ja ohtlikke vaenlasi, kelle seas leidub nii inimlikke kui ka üleloomulikke olendeid. Selle kõige tulemusel mõjub maailm elava ja dünaamilisena, võimaldades mängijal limiteeritud pinnal piisavalt ringi liikuda ja informatsiooni leida. Suured tühjad alad, mille ületamist on kirjanduslikult võimalik kirjeldada ühe lausega, mängumaailma enamasti ei sobi - taoliste geograafiliste elementide ületamine nõuaks mängijalt reaalajas liiga pikka ja üksluiset tegevust (Wolf 2012).

Näiteks isegi suhteliselt kompaktses rollimängus nagu "Icewind Dale" (Black Isle Studios 2000) võib mängija liikumine ühest kaardi servast teise võtta mitu minutit, sõltuvalt teekonna pikkusest ja võitluskohtumiste sagedusest. Sellise keskkonna suuremahuline laiendamine muudaks mängu oluliselt aeglasemaks ja kurnavamaks, mistõttu eelistavad paljud mängudisainerid keskenduda väiksematele, kuid detailselt läbimõeldud aladele, kus

iga objekt ja keskkonnaelement omab konkreetset eesmärki või tähendust. Sellises formaadis esitatakse maailmast vaid piiratud osa, kuid see on niivõrd rikas ja omavahel seotud, et loob mängijale tunde suuremast, terviklikust maailmast. Samas on oluline märkida, et paljudes rollimängudes kasutatakse ka niinimetatud metakaarte – laiemaid piirkondade kaarte, millel mängija ei liigu otseselt reaalajas, vaid valib sihtkohti, kuhu kiirreisimise või vaheüleminekute kaudu suunduda. See võimaldab esitada ulatuslikku maailmakaarti ilma, et kõik alad peaksid olema detailselt modelleeritud ja reaalajas läbitavad. Sellest tulenevalt sõltub videomängude maailmaloome tugevalt ülesehitusest, tempost ja žanrilistest ootustest. Samas ei ole tegemist videomängude kuldse reegliga ja sellele leidub hulganisti erandeid. Asobo Studio poolt 2020 aastal arendatud "Microsoft Flight Simulator" rekonstrueerib kogu maakera reaalses mõõtkavas, kasutades selleks satelliitandmeid ja reaalajas uuenevat ilmastiku- ning liiklusinfot. Selle tulemusel on mängijal potentsiaal lennata kõikjale maailmas, kogedes nii realistlike vahemaid kui ka ajakulu - näiteks kuueteisttunnist lennureisi üle ookeani. Selline lähenemine tõestab, et videomängude maailmaloome ei piirdu ainult väikeste ja tihedate keskkondade loomisega, vaid võimaldab luua ka laiaulatuslikke, avatud ja globaalseid maailmu. Samas eeldab see mängijalt teistsugust suhtumist, kannatlikkust, ootusi ning eesmärke. Seetõttu eelistavad paljud videomängud siiski tihedamalt struktureeritud maailmu, kus tegevus on tempokam ja mängija osalus vahetum.

Videomängude maailmaloome oluliseks osaks on ka helielemendid – sealhulgas tegelaste hääled (ingl k *voice-over*), keskkonnahelid ning muusika. Need ei toimi pelgalt taustana, vaid mõjutavad aktiivselt mängija ruumikogemust ja emotsionaalset reageeringut. Näiteks võib tume ja pingeline muusika tekitada alateadlikku ärevust, samas kui rahulik loodushelide taust või vaikne muusika loob lõõgastava atmosfääri. Samas ka muusikast sõltumatud helid, nagu klaaspudeli purunemine realistliku metallikolksuga või sammud erineval pinnasel, aitavad tugevdada maailma füüsilist usutavust. Muusika eemaldamisel jääb maailm küll endiselt loogiliselt ülesehitatuks ja visuaalselt tajutavaks, ent selle emotsionaalne mõju võib nõrgeneda. Sellest tulenevalt ei ole muusika maailmaloome seisukohast hädavajalik, kuid selle olemasolu süvendab mängija kaasatust ja loob terviklikuma kogemuse.

Viimaseks oluliseks erinevuseks on maailma eksisteerimine kirjanduses ja videomängudes seoses narratiiviga. Kirjandusteoses on maailm aktiivne vaid selles mahus, nagu narratiiv seda kujundab – tegelased liiguvad ainult siis, kui tekst seda kirjeldab, ning

taustaelemendid, nagu katkised aknad või linnatänavad, ei vaja funktsionaalsust ega taustalugusid, kui need pole loos tähenduslikud. Vastupidiselt võib arvutimängudes maailm toimida autonoomselt ka ilma mängija otsese sekkumiseta: tegelased liiguvad ringi, käivad tööl, autod sõidavad mööda tänavaid ning dünaamilised sündmused leiavad aset sõltumata mängija kohalolekust. Selline simuleeritud iseseisvus loob tunde, et maailm eksisteerib ka väljaspool mängija vaatevälja. Üks ekstreemsemaid näiteid on juba eelnevalt mainitud mäng "Ark: Survival Evolved" (Studio Wildcard 2015), mis kujutab endast avatud maailmaga ellujäämismängu, kus mängijad peavad kosmoselaeval toime tulema metsiku looduse ja selles elutsevate olenditega, nagu näiteks dinosaurused. Erinevalt paljudest teistest mängudest ei ole antud maailma võimalik pausile panna ning see liigub edasi ka siis, kui keegi parasjagu sisse logitud ei ole. Mängija tegelane ja tema taltsutatud olendid võivad ka mängijast sõltumatult surra või kasvada, mis loob tunde, et maailm eksisteerib ja areneb iseseisvalt, sõltumata mängija otsestest tegevustest. Lisaks mõjutavad mängumaailma dünaamilised elemendid nagu ilmastikuolud ja päevane ja öine tsükkel, mis annavad edasi elava, hingava keskkonna muljet. Kui kõik need elemendid ära jätta, on tegemist vaid pikslite kogumiga ning maailma suurem mõte kaob.

Lõpetuseks, kirjandusteosed ja arvutimängud käsitlevad maailmaloomet erinevalt, lähtudes eelkõige meediumile olemasolevatest võimalustest. Kirjandus toetub peaasjalikult sõnadele, lugeja sisemisele kujutlusvõimele ning autori loovusele. Arvutimängud seevastu ühendavad tehnilised võimalused mängijakeskse interaktiivsusega, luues dünaamilise ja osaliselt ise areneva maailma. Mõlemad vormid pakuvad unikaalseid viise, kuidas kasutada maailmaloomet, et luua tähenduslikke ja kaasahaaravaid keskkondi. Just nende erinevuste mõistmine avardab arusaama maailmaloome mitmekesisusest ja tähenduslikkusest tänapäevases kultuuriruumis.

2. ROBERT KURVITZA ROMAANI JA ARVUTIMÄNGU MAAILMALOOME ANALÜÜS

Antud uurimustöö analüüsiosa eesmärk on käsitleda maailmaloomet Robert Kurvitza romaanis “Püha ja õudne lõhn” (2013) ning selle põhjal loodud arvutimängus “Disco Elysiumi: The final cut” (ZA/UM 2019), keskendudes eelkõige nende omavahelistele erinevustele. Kuigi mõlemad teosed leiavad aset samas maailmas, Elysiumis, on nende sündmuste konkreetne tegevuspaik erinev ning narratiivselt ei ole teosed omavahel seotud. See võimaldab analüüsida maailmaloomet erinevates meediumites ilma, et konkreetse narratiivi edasi andmine seda segaks. Siinkohal on oluline mainida, et kuigi mõlema teose narratiivid on erinevad, aitab arvutimäng lahti seletada ja visualiseerida romaani süvatasandeid.

Töö analüüsi osa koosneb kolmest alapeatükist. Esimeses alapeatükis esitan ülevaate romaani sisust, kirjeldan selle maailma struktuuri ning analüüsin, kuidas see suhestub teoreetilises osas käsitletud maailmaloome elementidega. Käsitlen esmalt romaani „Püha ja õudne lõhn“, sest see ilmus enne videomängu ning annab esmase ettekujutuse Elysiumi maailmaloomest. Teises alapeatükis keskendun arvutimängule, tuues välja selle süžee põhijooned ning analüüsides maailmaloomet nii visuaalse kui ka tekstilise kujutamise kaudu, sest "Disco Elysium: The final cut" on äärmiselt tekstimahukas mäng. Eraldi käsitlen mängukogemuse subjektiivset aspekti, kirjeldades, kuidas mängija aktiivne osalus mõjutab maailma vastuvõttu. Kolmandas alapeatükis võrdlen kahe teose maailmaloome erinevusi, millised moel need esinevad ning seon tähelepanekud varasemalt esitatud teoreetilise raamistikuga.

2.1 “Püha ja õudne lõhn”

Robert Kurvitza esikromaan “Püha ja õudne lõhn” ilmus esmakordselt 2013 aastal. Romaani tegevus toimub väljamõeldud maailmas – Elysiumis. Maailma väljatöötamine

leidis aset kollektiivse loomeprotsessina aastatepikkuse rollimängu kogemuse põhjal ning selles osalesid lisaks Kurvitzale ka Martin Luiga, Kaspar Kalvet ja Argo Tuulik (Kurvitz 2013). Algupäraselt planeeriti teos romaanitsükli avateoseks (Ross 2014), kuid see ei saavutanud piisavalt edu ja Kurvitz loobus järgmiste osade kirjutamisest (Wiltshire 2020).

Teose žanriline määratlus on üks avaliku arutelu keskseid teemasid. Mariann Tihane on teost klassifitseerinud kui "keerukalt komponeeritud mõistatusromaani" (Tihane 2014). Ta lisab, et antud teost on äärmiselt keeruline ühte kindlasse kategooriasse paigutada, sest see mõjub samaaegselt nii krimipõneviku, suhtedraama kui ka teadusliku ulmekirjandusena (Tihane 2014). Kaisa Ling on seevastu kirjutanud, et tema jaoks paikneb romaan ulme ja reaalsuse piiril, sest selles kehtivad mõlema poolsuse reeglid (Ling 2014). Ka Jaak Tomberg on romaani määratlenud kui ulmelise maailmaloome ja realistliku lähenemise omavahelist kooslust ehk fantastilist realismi (Tomberg 2014). Samas Tarmo Jüristo läheneb romaanile kui mängukirjandusele (Jüristo 2015). Sellest järelduvalt võib öelda, et Kurvitza romaani puhul puudub ühene žanriline määratlus – see on teos, mis põimib mitmeid žanritunnuseid ning ületab tavapäraseid kategooriapiire. Tundes end üheaegselt kriminaalromaani, ulme, realistliku psühholoogilise draama ja nordic noir'i traditsioonide pärijana, tekitab see teos teadlikult žanrilise ebamäärasuse, mis ongi osa selle eripärast ja tõlgenduslikust rikkusest.

Romaani keskmes on kolm meest – Jesper, Khan ja Tereesz –, keda seob ühine lapsepõlv ning mälestus Elysiumi ajasüsteemi 52. aasta suvel jäljetult kadunud neljast õest[6]. Tüdrukute kadumine kujuneb peategelaste eksistentsi määravaks sündmuseks ning see saadab neid ka 20 aastat hiljem, kui nad kohtuvad klassikokkutulekul. Nad tahavad endiselt teada saada, mis aastaid tagasi tegelikult juhtus.

Khanist on vahepeal saanud eradetektiiv. Tema tööd suunab varjatud isiklik motiiv leida Målin, kelle vastu tunneb ta endiselt sügavat kiindumust. Jesper seevastu on edukas sisearhitekt, kelle näiline stabiilsus vastandub Khani rahutusele. Tereesz töötab politseinikuna, kuid tema eetilised tõekspidamised hakkavad uurimise arenedes aina rohkem ja rohkem lagunema.

Mehed avastavad dokumentaalfilmi abil vangistatud fašistliku juhi Vidkun Hirde, kes näib teadvat detaile tüdrukute saatuse kohta. Lähemal uurimisel osutuvad tema väited valeks, ent juhatavad uurimise suuna edasi Deerek Trentmölleri juurde. Ta on mäluprobleemidega

[6] Maj (4), Anni (12), Målin (13) ja Charlotte (14)

endine pedofiil, kelle alateadvusest ilmneb kujutuslik figuur "linoleumimüüja". Neli Lundi tüdrukut olid ta kinnisideeks, kuid nad kadusid enne kui ta jõudis tegutseda. Uurimise käigus kasutab Tereez vastuolulist seadeldist, mis võimaldab teadvusesse sisenemist ning ta vahistatakse.

Viimase vihje abil jõutakse Zigi – nimelise koolikiusajani, kes aitas tüdrukutel põgeneda. Lundi tüdrukud soovisid maailmast täielikult eemalduda ning suundusid halli – maailma kontinentidevahelisse domineerivasse geoloogilisse massi, mis võimaldab nii füüsiliselt kaduda kui ka mälestused ja materiaalsed jäljed täielikult hävitada. Hall on lisaks Trentmölleri vaimse allakäigu ja Zigi kadumise põhjuseks.

Romaani lõpp on pessimistliku alatooniga: Khanist saab kodutu, kes kaotab oma vaimse selguse; Tereesz vangistatakse ning Jesper – olles täielikult tüdrukud unustanud – eemaldub ühiskonnast. Isiklike traagikate taustal kujuneb maailma tasandil välja globaalse hävingu pilt: Mesque – Elysiumi üks riikidest – ründab tuumapommiga Revacholi linna, puhkevad sõjad ning hall hakkab laienema. Vaid mõne aastaga neelab see linna, kus suurem osa sündmustest aset leiab.

Robert Kurvitza teoses “Püha ja õudne lõhn” kujutatud Elysium on suuremõõtmeline ja detailselt läbimõeldud fiktsionaalne maailm. See ühendab reaalsest maailmast tuttavad ühiskondlikud süsteemid, poliitilised ideed (näiteks kommunism ja fašism), armastuse, ühistranspordi ja koolis käimise, ning segab sinna hulka fantastilisi elemente nagu õhulaevu ja mõtete lugemise masinaid. Samas ei ole suuremas plaanis maailm meie omast sugugi erinev. Jaak Tomberg on isegi kirjutanud, et need kaks maailma on omavahel kahtlaselt sarnased (Tomberg 2014). Kõige suurem eristus Elysiumi ja meie maailma vahel seisneb ilmselt müstilise “halli” eksistentsis. See on nähtus, mis ei allu ühelegi loogilisele seletusele ega teaduslikule seletusele ning mille olemus jääb ka teoses lõplikult defineerimata. Loodud maailma iseloomustab sürrealistlik atmosfäär, kus loogiline ja argine eksisteerib kõrvuti seletamatute ja ebamaiste nähtustega, tekitades tugeva eksistentsiaalse alltooni. Kurvitza loodud loominguline maailm vastab Marie-Laure Ryani määratletud neljale põhilisele maailmaloome elemendile, mille alusel on maailmaloome osadeks ühendatud kogum objekte ja isikuid, elamiskõlblik keskkond, tegevusväli selle liikmetele ning välistele vaatlejatele mõistetav tervik (Ryan 2001: 91).

Esmalt on Elysium esitatud elamiskõlbliku keskkonnana. Elanikele on tagatud juurdepääs eluks vajalikele ressurssidele – maailmas on piisava hapnikusisaldusega õhk, ligipääs toidule, joogiveele ning väljakujunenud sotsiaalsed süsteemid ja ühiskondlikud reeglid.

Lisaks kirjeldab romaan mitmeid konkreetseid ja suuri loodusmaastike ja -elemente – “kaheksasada hektarit puudemerd” (Kurvitz 2013: 226), “kinnijäätunud fjordid” (Kurvitz 2013: 176), “Rodionovi süvik[7] halli südames” (Kurvitz 2013: 210). Viited polaaröödele, tähistaevale ja talvepööripäeva ööle (Kurvitz 2013: 231) annavad aimu maailma asendist ja ajatsüklist. Teoses ei ole välja toodud, kas Elysiumi maailm on ümmargune või mõne teise kujuga, kuid see allub mingitele geoloogilistele seaduspäradele, mis võimaldab elutegevust, regulaarset päikesesüsteemi ja luuresateliitide kasutamist. Kurvitz on kirjutanud, et Rodionovi süvik asub neli tuhat kilomeetrit maailma servast (Kurvitz 2013: 210), mis viitab sellele, et maailma mõistet määratletakse meie maailmast erineval. Üheskoos loob see kõik funktsioneeriva tegevuspinna teose tegelastele, mis on Ryani määratluse järgi veel üks oluline maailmaloome osa.

Elysiumi olustik on lugejale enamjaolt mõistetav tänu seostele reaalse maailma loodusnähtuste ja objektidega. Näiteks selgitab Khan samal ajal kaljuserval seistes, kuidas Põhjameri on tegelikult intersolaarne meri ehk ookean (Kurvitz 2013: 32). See loob silla isiklike kogemuste ja romaanis kirjeldatu vahel, sest kuigi Põhjameri on asetatud uude konteksti, on lugejal endiselt sellest ettekujutus. Lisaks eelnevale on teoses välja toodud üsna rikkalik kihistunud ajalugu, mis sarnaneb inimkonna omaga. Näiteks on kirjeldatud põlisrahvaid, mammutiküttе ja vana keelt Arda’t, mis kõik tekitavad aimduse, et maailm on palju vanem kui esialgu seda arvata võiks. Teoses viidatakse alguses vaid viiekümnendatele ja kahekümne aasta tagusele ajale ning täpsemad ajaloolised kihistused avanevad alles hiljem. Lisaks ei ole teoses välja toodud konkreetsed ajaskaalat ning on võimatu öelda, kui vana Elysium tegelikult on, mis samas ei takista meil seda usutavana vastu võtmast.

Samas esineb maailmas ka täiesti võõraid elemente, nagu näiteks “iisolad”. Need on mandritele või saartele sarnanevad maismaa alad, mida ümbritseb teoses kujutatud salapärane hall mass. Olulise tähelepanekuna tähendab sõna „isola“ näiteks itaalia keeles just saart, mis viitab Kurvitza teadlikule nimeloomele – ta kasutab olemasolevaid keelelisi seoseid, et anda oma maailmale ühtaegu võõras ja samas aimatavalt tuttav kõla. Kui iisolate olemus on lugejale mõistetavalt lahti kirjutatud, siis halli kohta on raske sama öelda. Teoses on seda pikalt kirjeldatud kui massi, mis suudab neelata linnu ja maa-alasid, kustutada inimese olemasolu, kõik mälestused nende eksisteerimisest ning isegi kaudne

[7] See on “halli” süda ehk Elysiumi maailma kõige sügavam ja salapärasem piirkond, kui reaalsus laguneb ning inimese mõistus kaotab ajas ja ruumis orienteerumise taju.

kokkupuude halliga võib viia psüühiliste häireteni (Kurvitz 2013: 84). Hall kui nähtus jääb teoses osaliselt seletamatuks: kuidas see täpselt levib, mälestusi kustutab või millest see koosneb, ei ole üheselt mõistetav. Samas esineb tegelasi, nagu Zigi, kelle erivõimed (Kurvitz 2013: 193) viitavad sellele, et ta ei ole hallist nii kergesti mõjutatav. Kuigi halli olemus jääb müstiliseks, ei sea see maailma terviklikkust kahtluse alla – vastupidi, sellised seletamatud elemendid lisavad sügavust ja avavad ruumi lugeja tõlgendustele. Romaan loob tugeva sisemise loogika ning isegi kõige sürreaalsemad motiivid järgivad maailmas kehtivaid seaduspärasusi.

Marie-Laure Ryani viimase maailmaloomekriteeriumi – elementide omavahelise ühendatuse – osas paistab Kurvitza romaan silma just seetõttu, et Elysiumi maailm on tihedalt seotud nii narratiivide, karakterite kui ka ideeliste tasandite kaudu. Neli kadunud tüdrukut olid kõik haridusminister Ann-Margret Lundi tütred. Kolm peategelast - Jesper, Khan ja Tereesz – olid lapsepõlvesõbrad ja tüdrukutega klassikaaslased. Zigi ja Khan jagavad romantilisi tundeid Målini vastu. Sarnased omavahelised sidemed ja narratiivsed kokkupuuted loovad tiheda seoste võrgustiku, mis ühelt poolt tugevdab maailmaloomelist sidusust ja teisalt tagab loo sisemise järjepidevuse.

Romaani maailmaloome meetodit iseloomustab mitmekihilisus ja tõlgenduslik avatus. Kuigi Elysium on loodud tuletatud maailmaloome protsessi kaudu – kollektiivse rollimängu käigus –, viitab teose jutustamisviis pigem seest-välja maailmaloomele, kus lugeja õpib maailma tundma tegelaste kogemuste kaudu. Iga tegelase isiklik perspektiiv aitab avada ühte osa laiemast struktuurist, ent vaateid vahetatakse sageli ning leidub ka ülevaatlikke kirjeldusi maailma looduslike ja ühiskondlike struktuuride kohta. See viitab, et romaan kasutab omavahel põimunult mõlemat meetodit – nii tuletatud kui ka seest-välja maailmaloomet –, mis loob tervikliku, kuid mitmekihilise ja mõneti hoomamatu maailma, mis peegeldab ka teose enda temaatilist ja žanrilist mitmetähenduslikkust.

Romaani käigus tuleb välja, et maailma keskmes ei ole ei täielik kord ega kaos, vaid hoopis romaani sisemist loogikat toetav pidev lagunemine. Kindlasti mitte plahvatuslik kokkuvarisemine, vaid pigem vältimatu hajumine. Nii hooned kui ka maastik kannavad kulumise märke ning hall suudab üle võtta aina suuremat maa-ala. Samal ajal toimub see ka vaimselt – inimesed unustavad, kahvatuvad ning närbuvad. Ajaga muutub kõik aina ähmasemaks. Kõik, mis kunagi oli püha, on hakanud haisema.

Üldiselt on romaani “Püha ja õudne lõhn” maailmaloome üles ehitatud dünaamilise ja mitmekesisena, ent see on suhteliselt kinnine. Autor ei paku lugejale valmis kaarti ega konkreetset nimekirja ühiskonna poliitilistest arvamustest, vaid ehitab maailma üles läbi infokildude ja sujuvate vihjete. Teoses ei ole esitatud selgitavaid monolooge või pikki entsüklopeedilisi kirjeldusi ning seoste loomine – või ka nende eiramine –jääb suuresti lugeja ülesandeks. Kurvitza romaani lugemine nõuab rohkemat kui ainult silmade liigutamist – see kutsub lugejat sukelduma tegelaste keerulisse sisemaailma, nende hirmudesse ja mälestustesse, mis peegeldavad maailma lagunemise ja müstilise halli mõju. Maailmast kujuneb eelkõige tunne, et midagi on valesti aga kõik ei ole veel läbi.

2.2 “Disco Elysium: The Final Cut”

"Disco Elysium: The final cut" on 2019. aastal ilmunud tekstipõhine videomäng, mille töötas välja ja avaldas stuudio ZA/UM. Pärast Robert Kurvitza romaani ebaõnnestumist pakkus Kaur Kender välja idee luua samal maailmal põhinev arvutimäng, sest see annaks rohkem võimalusi maailma avardada. Mängu kirjutas ja kujundas meeskond, mida juhtis Robert Kurvitz ning tegevprodutsent Kaur Kender, kunstnik Aleksander Rostov oma õlimaalil põhineva kunstistiiliga ning muusika autoriks on Inglise ansambel British Sea Power. Mäng saavutas koheselt ülemaailmse edu, võitis hulgaliselt auhindu ning seda on peetud üheks parimaks rollipõhiseks videomänguks (Brown 2021). 2021 aastal lisandus mängule tasuta uuendus “The Final Cut”, mis lisas kõikidele tegelastele hääled ning poliitilise lisanarratiivi. Antud analüüsis keskendun justnimelt sellele versioonile.

Enne mängu tegevuse algust tuleb mängijal valida või luua arhetüüp, mis määrab mängitava tegelase põhiomadused: intellekti, psüühika, motoorika ja füüsilise jõu. Nende alla kuuluvad omakorda 24 spetsiifilist oskust, mis kujundavad tegelase isiksust ja tajuvälja – loogilisest mõtlemisest ja empaatiast kuni koordinatsiooni ja valuläveni. Mäng ei keskendu mitte võitlemisele või relvade kasutamisele, vaid suhtlemisele ning tegelase enda mõtete juhtimisele. Need mõjutavad omakorda seda, milliseid dialoogivalikud mängija teha saab, kui edukalt suudab ta neid sooritada (täringuviske edukus) ning milliseks isiksus üldiselt kujuneb. Mängija ei saa maailma lihtsalt objektiivselt jälgida, vaid näeb seda alati läbi oma loodud tegelase silmade. Üks mängu eripäradest seisneb ka selles, et tegelase

oskused ei ole pelgalt taustapunktid või numbrilised omadused, vaid nad eksisteerivad mängu sees kui tegelase sisemised hääled, kes temaga aktiivselt “räägivad”. Näiteks oskused nagu entsüklopeedia (ingl k *encyclopedia*) või loogika (ingl k *logic*) esindavad eri mõttetasandeid ja sisemonolooge, mis pakuvad vestlustes ja olukordades uusi vaatenurki, hoiatavad või isegi manipuleerivad mängijat. Taoline mehhanism on "Disco Elysium: The final cutile"ainulaadne ning see muudab mängija suhestumise maailmaga sügavamaks kui traditsioonilistes rollimängudes.Seega ei kujundata mitte ainult tegelase välist hoiakut, vaid ka tema sisemist mõttemaailma – teadvust, mille kaudu maailma kogetakse.

Analüüsile keskenduva läbimängu käigus lõin karakteri, kelle oskused[8] olid võrdselt jaotatud ning kelle eriomadus keskendus teadmistele. Selline valik andis võimaluse tähelepanu pöörata kõige kesksematele dialoogivalikutele ning mitte otsida kindlat lõpplahendust.

Mängija tegelane ärkab räämas hotellitoas raske pohmelli ja täieliku mälukaotusega. Kolmanda isiku vaatenurga kaudu on selge, et tegelane on inimene, kuid kes täpsemalt? Ruumis vedelevate esemete põhjal on võimalik saada mõningaid vihjeid, kuid peamine küsimus ripub siiski õhus. Toas vedelevad alkoholipudelid, laeventilaatori küljes keerleb lips, nurgas liigub vaevaliselt katkine plaadimängija, vannituba on räpane, klaasikillud vedelevad põrandal ja katkist akent suudab seletada vaid rõdul vedelev jalanõu. Just siin algab Elysiumi maailmaloome, mis avardub läbi interaktiivsete huvipunktide ja lõputute vestluste.

Tegelane ei mäleta oma nime, ametit ega seda, mis temaga juhtus. Maja ülesehitus on äärmiselt sarnane sellega, millega oleme harjunud - seinad, aknad, uksed, mööbel. Kõik tundub justkui tavapärane, ent samas erakordselt kulunud ja lagunev. Allkorrusel ootab leitnant Kim Kitsuragi, kes teatab, et nad on määratud uurima hotelli taha puu otsa poodud tundmatu mehe surmajuhtumit. See vestlus kinnitab, et oled politseinik, isegi kui sa ei oma sellest ühtegi mälestust. Maailmaloome koha pealt on tegemist targa otsusega. sest mälukaotuse kaudu on mängijal võimalik kõige kohta küsida ja maailma süsteeme tundma õppida. Ilma selleta tekiks olukord, kus respekteeritud leitnant küsiks väga lihtsaid küsimusi kohaliku elu kohta, olles ise seal aastaid elanud ja töötanud. Siinkohal sekkub vestlustesse ka jutustaja, kes annab edasi sisemonoloogi, seletab valikud või maailma toimimist.

[8] Intellekt - 3, psüühika - 3, motoorika - 3, motoorika - 3; Entsüklopeedia ehk teadmiste oskus

Astudes hotellist välja jätkub rusutud keskkonna meeleolu. Vastasmaja aknad ja uksed on kinni löödud, prügi vedeleb põrandal ja mängija kõrvus kostab elektriliste nootidega melanhoolne muusika. Sissepääs tagaaeda, kus endiselt ripub mehe surnukeha, on pilbasteks löödud. Ohvri isik jääb ebaselgeks, kuid tema kehalt on varastatud kõik huvipakkuv. Vaid kallihinnalised saapad on veel alles, kuid seda pigem seetõttu, et nende kättesaamine on võimatu. Esmase analüüsi põhjal tundub, et ohver on langenud grupiviisilise vägivalla ohvriks ning lintšitud[9].

Linnaosa edasisel uurimisel selgub, et tegevus leiab aset samas Revacholi linnas, mis romaani "Püha ja õudne lõhn" lõpuosas hävib. Kui mängija on romaani juba varem lugenud, kujuneb talle mängu käigus omanäoline ja paratamatust teadvustav vaatepunkt: kogu see linn – tänavad, hooned, inimesed – on määratud kaduma. See teadmine lisab mängukogemusele traagilise ja mõtiskleva mõõtme. Liikudes linnaosas rohkem ringi tekib võimalus kohalike elanikega vestelda ning nende kaudu nii maailma kui ka iseenda kohta informatsiooni koguda. Hotelli lähedal ringteel seisab mitukümmend autot ja veokit, mis lisavad veidi värvi masendavate toonidega hoonete sekka. Teelõigul oleks aeg justkui peatunud ning sõidukid omanike poolt unustatud. Tekib küsimus, kust sai alguse nii massiline liiklusummik. Nende keskel seisab lagunenud kuninga mälestusmärk, andes esmast informatsiooni maailma juhtpositsiooni kohta – kunagi oli selleks kuningas. Läheduses saab mängija esimest korda aimu ka Martinaise'i linnaosas toimuvatest protestidest, avastades sadamatöölised, kes takistavad kauba sisse- ja väljapääsu. Nad soovivad tööd teha, aga protesti tõeline pale jääb veel ebaselgeks.

Mängija saab teada, et ta on leitnant Harrier "Harry" Du Bois, kes seisis silmitsi keskea kriisiga ning otsustas kolm päeva järjest enesehävituslikul eesmärgil juua. Mis Harry taolisesse vaimsesse seisukorda viis jääb hetkel lahtiseks Mängu esimesel ööl, kui tegelane Harry suundub puhkama, nihkub tegevus järsult reaalsest maailmast unenäoliselt allegoorilisse ruumi – õudusunenäo keskkonda, kus mängija seisab silmitsi Harry alateadvuse tumedamate kihtidega (Lisa 1) ning avastab end diskopalli alt üles pooduna. See on justkui parodeeriv koopia mängu alguses leitud ohvrist. Ootamatult hakkab surnukeha Harryga rääkima ning püüab teda veenda, et kõik, mida ta teeb on mõttetu. Ta seletab, kuidas ta ei suuda juhtumit lahendada ning oma elu kokku võtmisest tasub tal ainult unistada. See, kuidas mängija otsustab antud olukorda tõlgendada jääb juba ta enda otsuseks.

[9] omakohtu teel ilma kohtupidamiseta hukka mõistma

Järgmisel hommikul avastavad Harry ja Kim seose mõrva ning Martinaise'i sadamatööliste streigi vahel. Nad intervjueerivad esmalt kohaliku ametiühingu juhti Evrart Claire'i – karismaatilist, kuid ilmeksimatult korrumpeerunud tegelast, kes manipuleerib sündmustega enda ja oma venna kasuks. Claire ei ole huvitatud niivõrd õiglusest kui võimu säilitamisest. Ta pakub mängijale abi relvaotsingul, ent ainult siis, kui Harry on valmis tema eest lahendama mitmeid moraalselt küsitavaid ülesandeid.

Samaaegselt kohtuvad nad ka Wild Pinesi logistikakorporatsiooni esindaja Joyce Messier'ga, kes viibib Martinaise'ist füüsiliselt eraldatult oma luksuspaadil – justkui visuaalne kontrast töölisklassi vaesusele. Ka tema pakub informatsiooni alles siis, kui mängija täidab mitmeid tingimusi. Ta paljastab, et ohver oli Ellis "Lely" Kortenaer - Wild Pinesi palgamõrvar, kelle ülesanne oli streigi mahasurumine. Ta hoiatab, et teised palgasõdurid otsivad tõenäoliselt Lely surma eest kättemaksu.

Siinkohal hakkab avanema "Disco Elysium: The final cuti" maailmaloome üks olulisemaid mõttekohti – võimustruktuuride kihistus ja ühiskondliku surve normaliseeritus. Ametiühing, mis esindab justkui töörahva huve, on tegelikult tugevalt seotud varimajanduse, ähvarduste ja isikliku kasu teenimisega. Korporatsioon, mis peaks esindama 'korrapärast' süsteemi, käitub külmalt ning saadab vajadusel palgamõrvarid töötajate vastu. Selle tulemusena hägustub piir hea ja kurja, õigluse ja vägivalla vahel ning maailm, kus mängija tegutseb, meenutab valusalt realistlikku ja poliitiliselt laetud ühiskonnamudelit, kus isegi õigusemõistmine on tingimuslik ning ideoloogiliselt koormatud. Lisaks on ohvri saatusest näha, et tagajärgedele lisandub ulatuslik struktuuriline loogika – iga otsus, iga vääriti mõistmine on seotud laiema, peidetud süsteemiga, mis kontrollib tegelasi, ilma et nad sellest ise täielikult aru saaksid.

Mängu maailmaloome ei peitu ainult maagias või sürreaalsuses, vaid just sellistes üsna äratuntavates võimustruktuurides ja pingeväljades, mis muudavad Elysiumi maailmaloome teravalt sotsiaalkriitiliseks. Seosed pärismaailmaga – töö- ja klassivõitlus, korporatiivne julmus – ei ole juhuslikud, vaid loovad tugeva realistliku aluspõhja, millele ehitatakse kogu mängu eetiline dilemma.

Mõrva asjaolud viivad uurijad edasi kohalike dokitööliste jõugu, Hardie Boys'i, juurde ja eelkõige nende enda loodud poolametliku ja vägivallal põhineva omakohtusüsteemini. Jõugu juht Titus Hardie võtab koos kaaslastega mõrva eest vastutuse, väites, et ohver Ellis "Lely" Kortenaer üritas vägistada hotelli külalist Klaasjet. Samas ülekuulamisel paljastab Klaasje, et seksuaalvahekord oli konsensuslik ning tulistamine toimus selle käigus. Klaasje

kartis oma mineviku tõttu politseid ja pöördus pigem ametiühingu toetaja Ruby poole, kes lavastas koos Hardie jõuguga sündmuskohal mõrva kui enesekaitse juhtumi. Iga tegelane tegutseb oma hirmude, lojaalsuse ja varasemate kogemuste ajel. Süsteemid nagu politsei, ametiühing, korporatsioon, isegi jõuk ei esinda moraalsust vaid murenevaid ja rivaalitsevaid vaatenurki. Kuritegevus, õiglus ja vägivald on Elysiumi maailmas normaliseeritud – see ei ole maailm, kus oleks võimalik 'puhtalt' tegutseda, vaid maailm, mis testib mängija eetilisust ja ideoloogilisi kalduvusi.

Harry ja Kim leiavad Ruby mahajäetud hoonest, kus ta teeb nad raadiolainetel põhineva seadme abil teovõimetuks. See on justkui tehnoloogia, teadmiste ja paranoia ristumiskoht. Tema kasutatav seade annab edasi maailma ulmelisi elemente, mis on esitletud teadusliku keele kaudu ja satub samasse kategooriasse romaanist tuntud mõttelugemise masinaga – ebaeetiline aga mõjuvõimas. Kui Harry seadme mõjust vabaneb, jookseb Ruby minema.

Hotelli juurde naasmine kulmineerub relvastatud konfliktiga, milles satuvad vastamisi palgasõdurid – Lely kaaslased – ning Hardie Boyste jõuk. Tekkinud vägivaldne vastasseis ei ole pelgalt narratiivne pööre, vaid paljastab sügavamad pinged: ideoloogilise võõrandumise ja õigussüsteemi nõrkuse. Tulistamises saab Harry raskelt haavata ning langeb mitmeks päevaks teadvusetusse. Sõltuvalt mängija varasematest valikutest võivad surma saada ka mitmed teised tegelased, sealhulgas leitnant Kim Kitsuragi.

See hetk rõhutab Elysiumi maailmaloome dünaamilist olemust: tegemist ei ole staatilise või lineaarselt kulgeva keskkonnaga, vaid sellisega, mis reageerib mängija valikutele, kuid ei allu neile täielikult. Konflikti traagiline paratamatus ja tegelaste suremise võimalus rõhutavad maailma autonoomsust – maailmas ei saa kõiki päästa ega kõiki valikuid õigeks muuta. See kinnitab ka Elysiumi kui fiktsionaalse keskkonna tõsiseltvõetavust: seal kehtivad tagajärjed, seal esineb kaotus ja kaose võimalus on alati reaalne.

"Disco Elysium: The final cut" narratiiv kulmineerub väiksel saarel Martinaise’i lähedal. See on väike, tuuline, lage ja visuaalselt üksildane koht - roostes torn, lagunenud betoon, kivine maastik ja tuules liikuvad roostikud jätavad looduse poolt üle võetud koha mulje. Mängija satuks justkui Elysiumi äärealale - nii geograafiliselt kui ka eksistentsiaalselt. See on koht, mille maailm on unustanud. Seal ei ole muusikat, peaaegu mitte ühtegi inimest, ning kõik helid pärinevad loodusest. See kõik loob äärmiselt tugeva kontrasti mängu eelnevate piirkondadega, mis olid täidetud sotsiaalsete struktuuride, ideoloogiate ja inimmõjudega. Saarel näib kõik liikuvat teises rütmis – aeg venib, reaalsus hajub. Maailm ise kaotab oma fookuse.

Selle kõige keskmes asub Iosef Lilianovich Dros, mängu tegelik mõrvar. Tema karakter kehastab inimest, kes on aastate jooksul eemaldunud ühiskonnast, hüljanud ratsionaalse mõtlemise ja eksisteerib nüüd ideoloogilise üksinduse rägastikus. Tema kõne on killustunud ja katkendlik – psüühiline peegeldus maailmast, mis ei paku enam selgeid tähendusi. Dros ei tapa Lelyt ainult isiklikust armukadedusest, vaid omaenda ideoloogilise pettumuse tõttu. See ei tee temast ainult lihtsat kurjategijat, vaid postideoloogilise maailma ohvri, kes ei suuda enam eristada õiglust kättemaksust, ega revolutsiooni hävingust. Drosi kujutamine maailmas, kus kõik on lagunenud, seob teda tugevalt "Disco Elysium: The final cuti" keskse kontseptsiooniga – hajumise ja halliga. Hall ei eksisteeri siin enam ainult kaardil ega sümbolina, vaid Drosi mõttemaailmas, tema igas sõnas ja vaikuses. See, kuidas mängijale avaldatakse mõrva motiiv ja Drosi seisund, näitab, kuidas mäng suudab maailmaloomet kasutada psühholoogilise seisundi peegeldamiseks. Saar kui füüsiline koht ja Dros kui selle ainus asukas moodustavad koos miniatuurse metafoorse mudeli maailmast, mis on kadunud nii poliitiliselt, sotsiaalselt kui isiklikult.

Kui Dros on mängija poolt vahistatud, ilmub saarele midagi ootamatut: Insulidian Phasmid – müütiline, putukataoline krüptiid[10]. Ta avaldab, et on aastate jooksul kaudselt mõjutanud paljusid piirkonnas toimunud sündmusi. Phasmidi kõnelemine ei ole vaenulik ega ülevoolav vaid rahulik, vaoshoitud ja paratamatusega leppiv. Ta selgitab, et hall tuli maailma koos inimestega – enne neid ei olnud seda olemas. Inimene ei ole mitte ainult looduse osa, vaid ka selle tasakaalu häiriv jõud. Phasmid märgib, et kõik maailma linnud ja taimed on üksmeelselt veendunud, et inimesed hävitavad maailma.

Harry naaseb pärast saarel toimunut tagasi Martinaise'i, kus teda ootavad endised kolleegid linna politseijaoskonnast – sealhulgas tema endine partner Jean Vicquemare. Selle kohtumise jooksul hinnatakse Harry tegevust kogu juhtumi vältel: tema otsuseid, koostööd kohalikega ja vaimset seisundit. Tegemist ei ole pelgalt administratiivse aruandmisega, vaid hinnanguga inimesele, kes on terve loo vältel seisnud silmitsi mitte ainult ühiskondlike konfliktide, vaid ka isikliku lagunemisega. Jean avaldab, et Harry vaimne kokkuvarisemine sai alguse juba aastaid tagasi, kui tema kihlatu ta maha jättis – mälestus, mis on mängu jooksul ähmaselt esile kerkib ja tegelase enesehinnangut mõjutab. See hetk toob esile, et indiviidi sisemaailm ja kollektiivne ruum ei ole lahutatavad. Harry isiklik trauma – kaotus, lein, üksindus – ei ole kõrvaline lisanüanss, vaid osa maailmast endast,

[10] Elysiumi maailmas elavad olendid, kelle olemasolu ei ole teaduslikult tõestatud

sest see määrab ära, milliseid seoseid ta näeb, keda ta usaldab, milliseid valikuid ta langetab ja kuidas ta üldse ümbritsevat tajub.

Romaani ja mängu maailmaloome põimub siin eriti tihedalt. Kui romaanis toimus maailma lagunemine peamiselt väljaspool tegelast, halli, mälukaotuse ja füüsilise kulumise kaudu, siis mängus toimub sama protsess peategelase sees. Lõpustseen, kus kolleegid hindavad Harryt, ei ole pelgalt kokkuvõte, vaid peegel, mis suunab tagasi kogu maailma alguspunkti: katkine inimene katkises maailmas, kes üritab ikkagi mingisugust korda luua.

“Disco Elysium: The Final Cut” pakub maailmaloomest sügavalt kihistunud kogemust, mis ei tugine mitte ainult geograafilisel ulatusel, vaid ka intellektuaalsele ja ideoloogilisel mitmekesisusel. Elysium ei ole lihtsalt ruum, kus tegevus toimub – see on maailm, mis elab omaenda rütmis, ideede ja ajalooga, ning millesse mängija siseneb pigem vaatleja ja tõlgendaja kui vallutaja või kangelasena. Videomängu baasiks olev Elysium sisaldab Ryani käsitluse nelja maailmaloome põhielementi.

Mänguala on objektiivselt väike – tegevus piirdub peamiselt Revacholi Martinaise’i linnaosaga. "Disco Elysium: The final cuti" geograafia on paikselt piiratud, kuid kontseptuaalselt väga avar. Äärmiselt tihe tekstiline maht sunnib mängijat igas ruuminurgas pikemalt peatuma. Detailid, mis esmapilgul tunduvad ebaolulised, avanevad uute dialoogide, oskuste või sündmuste kaudu, muutes mänguruumi ajas avarduvaks. See loob tunnetusliku paradoksi: kuigi kaart on väike, tundub maailm kontseptuaalselt ja ajalooliselt tohutu. Ainuüksi ühe hoone – näiteks Whirling-in-Rags’i hotell – piires võib mängija veeta tunde, ilma,. et kogu teave või võimalused otsa saaksid. Linna kaart on äärmiselt põhjalik (Lisa 2). Välja on toodud tähenduslikke kohti nagu näiteks Frittesi kauplus, kirik aga ka väiksemaid detaile nagu sadama konteineritornid ja kasvuhooned. Mängijal on võimalik korjata pudeleid ja neid panditagastusse viia, leida maast raha, sortida prügikonteinerites ja analüüsida tühjade seinte mõtet. Samas aga ka läbi kuulata kõik fonolukule vastavad inimesed, kes ei ole võõra helistamise üle sugugi õnnelikud. See loob tervele mängule uue lisakihi, mis aitab maailma vaadelda ülevalt alla ning selles paremini orienteeruda. Graffitiga kaetud seinad ja kinnilöödud aknad loovad omapärase atmosfääri, mis peegeldavad Harry sisemist segadust. Samas toetab seda ka võimalus Harry riideid vahetada ja erinevaid esemeid talle hoidmiseks leida. Kogu linn on lagunev, hall ja hooletusse jäetud, mida toetavad nii muusikaline taust kui ka kuntsniku värvid. Linna minevikku avavad lisaks vanadele mälestusmärkidele ka vestlused kohalike elanikega, kuid kõik nad omavad vastandlikke tõlgendusi allakäigu põhjustest. Samas

osutab mäng ka suuremale geograafilisele maailmale - iisolatele, meredevahelistele kaugustele ning Revancholi asukohale selle kõige keskmes. Rääkides logistikaettevõtte läbirääkija Joyce'ga saame teada, et kuigi maailm võis kunagi olla ümmargune, on hall selle suuresti hävitanud. Lisaks toob ta välja, et maailmal on olemas mingi äär. Tüüpilistes videomängudes tähendab "avatud maailm" enamasti suurt ja füüsiliselt avarat mänguala, kus mängija saab vabalt liikuda. "Disco Elysium: The final cut" maailm saavutab "avatud maailma" tunde ideelise vabaduse ja sügavuse kaudu. Piiratud ala sees toimub pidev mõtteline liikumine — mängija avastab rikkalikku ja mitmekihilist teksti, milles avalduvad filosoofilised, poliitilised ja eksistentsiaalsed teemad. See sisuline mitmekesisus ja narratiivne sügavus muudavad Revacholi kogemuse suuremaks kui ükski kaart seda suudaks.

"Disco Elysium: The final cut" maailmas kehtivad üldjoontes reaalse maailma loodusseadused — gravitatsioon toimib, päike tõuseb ning sureliku elu tsüklid on samasugused kui meie maailmas. Samas aja kulgemine mängus ei vasta tingimata meie aja mõõtkavale; näiteks mängija tegevused toimuvad tihti lühema ajaperioodi jooksul ega peegelda reaalse maailma täpseid ajaskaalasid. Raamatu lugemine kiirendab aega ning iga dialoogi valik lükkab seda natukene edasi. Ilma mängija poole aktiivsuseta seisab maailm paigal. Seega on mängu ajareeglid pigem narratiivsed ja mängukogemuse teenistuses, mitte rangelt reaalsuse koopiad.

Eriline rõhk on maailmas kirjeldatud ideoloogilistel poliitilistel süsteemidel. Mängija saab valida, kas Harry kaldub kommunismi, moralismi, ultraliberalismi või fašismi poole – või jääb üldse kõigest distantseerituks. Iga valik mõjutab seda, millist maailma mängija üldse näeb: ideoloogiline suunitlus mõjutab avanevaid dialooge, sisemisi mõttemustreid ja teiste tegelaste reaktsioone. Kommunistina saab mängija teatud tegelastelt rohkem mõistmist, kuid võib kaotada ligipääsu ultraliberaalsetele valikutele. Fašistlik enesemääratlus võib avada uusi, kuid moraalselt küsitavaid dialoogiridu, samas kui moralistlik neutraalsus võib sulgeda võimalused sügavamaks sekkumiseks. Mäng ei karista ega premeeri mängijat, kuid paneb ta pidevalt kokku oma valikute peegeldustega. Näiteks kommunistlik liigendus avab uued vaatenurgad kassikonfliktidele ja töörahva võitlustele ning lisab kriitilise hoiaku valitsevate struktuuride suhtes. Sellest tulenevalt on paljud vestlused teise tonaalsusega – ametnikud on umbusklikumad, töörahva esindajad avatumad. Samas jäi ligipääs näiteks Joyce Messier' ideoloogiliselt neutraalsele mõttestikusele osaliselt piiratuks.

Ometi ei ole see vabadus absoluutne. Mängumaailma suletus – nii füüsiline kui ka struktuurne – tähendab, et kõik teed viivad lõppkokkuvõttes tagasi sarnasesse lõpp-punkti: inimese identiteet, ühiskondlikud struktuurid, eksistentsiaalne määramatus. Robert Kurvitz on öelnud, et "Disco Elysium: The final cuti" üheks eesmärgiks oli luua keerukas valikute ja tagajärgede süsteem, mis annaks mängijale tunde, et ta suudab loo kulgu mõjutada. Arenduse praktiliste piirangute tõttu otsustati siiski keskenduda eelkõige väikestele otsustele ja tegudele, nagu piinlikud kommentaarid või prügikastides sorimine. (Russell 2021) See võimaldab mängijal tunda iga ruumiosa tähenduslikuna, igat dialoogi olulisena.

Lisaks kinnitab Kurvitz, et Elysium kannab endas kindlat tunnet - elüütilisuse (ingl k *elytical*) ja maagilise keskkonna tunnuseid (Russell 2021). Selle tulemusel ei ole maailma tundma õppimine sugugi sirgjooneline protsess. Mängija kogeb pidevalt, et Revachol kuulub suuremasse süsteemi, mille detaile ei paljastata lõplikult, vaid aimamisi – läbi fragmentaarsete vestluste, kummaliste dokumentide ja filosoofiliste mõttekäikude. See annab ühelt poolt mängijale võimaluse avastada maailma iga nurgatagust, teisalt ehitab üles harukordse sügavuse. Näiteks ei saa me kunagi lõplikku vastust küsimusele: “Mis on hall?” – see müstiline nähtus, mis hävitab mälu ja ruumi, eksisteerib kusagil Revacholi ümber, mõjutades tegelaste psüühikat ja kogu tsivilisatsiooni eksistentsiaalset olukorda. Halli olemasolu tekitab sisemist ängi nii tegelastes kui ka mängijas endas. Esimese puhul väljendub see otseselt hirmu, tõrjutuse ja mälukaotuse kaudu. Mängija jaoks on see kogemus pigem sümboolne, atmosfääriline ja tunnetuslik: teadmine, et osa maailmast on püsivalt varjatud või unustatud ja seda saab ainult aktsepteerida. Hall esindab piiri, millest alates mängija ei saa enam kontrolli omada. Just see võõristav ja piiratust rõhutav aspekt loob mängukogemusse haruldase teadmise, et isegi kõige pingsama uurimise tulemusel ei saa kõike teada. See tõstatab küsimuse: kas mäng on mõeldud lahendamiseks või kogemiseks? Lisaks tekitab halli olemasolu mängijale ajutise alandlikkuse seisundi: mängija ei ole kõikvõimas protagonist, kes maailma parandab või päästab, vaid kõigest üks segaduses indiviid maailmas, mis on osaliselt lagunemas ja osaliselt mõistetamatu. See tunne ei ole masendav, vaid puudutav ja tähenduslik – just nagu eluski on mõistmatud asjad sageli kõige olulisemad.

"Disco Elysium: The final cut" maailmas on sündmused ja tegelased tihedalt omavahel põimunud, moodustades keeruka ja ühtse mikrokosmose. Näiteks on Harry partneriks Kim, kes aitab tal juhtumit lahendada; hotell, kus Harry kolm päeva järjest joob, on samal ajal ka mõrva peamine tegevuspaik; ning Ruby ja sadamapoisid moodustavad omavahel tihedalt

seotud võrgustiku, kus koostöö ja konfliktid põimuvad. Selline omavaheliste seoste süsteem loob mängumaailmas tugeva sisemise sidususe ning võimaldab mängijal tajuda maailma kui terviklikku ja elavat süsteemi. Samas ühtib see ka Marie-Laure Ryani maailmaloome teooriaga (Ryan 2001:91), mis rõhutab ühendatust maailma inimeste ja objektide vahel. Selle tulemusel tekib mängule narratiivselt usutav ruum.

Martinaise'i linnapilt koosneb mahajäetud hoonetest, lagunevast infrastruktuurist ja ruumilisest korratusest: katkised kõnniteed, läbimatud teeotsad, tellingute vahel lohisev lahtine kaabel ja varemetes tehased. Need ei ole pelgalt esteetilised valikud, vaid kannavad endas maailmas toimunud allakäigu ja ideoloogilise väsimuse jälgi. Seintel leiduv grafiti ja soditud propagandaplakatisarnased jäänused vihjavad endistele režiimidele ja ideoloogiatele, mis on ajas hajunud või vägivaldselt vahetunud. Samuti viitavad katkised autod, hüljatud ostukärud ja ajast maha jäänud tööstuslikud detailid süsteemi seisakule, mille all inimesed on lihtsalt jäänused – midagi, mida maailm enam ei vaja. Linn on täidetud mitte lihtsalt taustahelidega, vaid tähenduslike akustiliste kihistustega: tänavamuusika, vaikne techno, raadiost kostvad kähinaga poliitilised fraasid, tööstuse madalad mürinad. Isegi vaikus mängib oma rolli – selle pinge viitab ajutisele rahule või mahavaikitud traumale. Ilmastiku mõju ei piirdu visuaalse vihmaga vaid märg asfalt ja pastelselt hajuvad värvid mõjutavad ruumi esteetilist taju. Kunstnikul, keda mängus kohata võib, on selle kohta isegi oma selgitus: tema meelest on värvid justkui vale ilmaga valitud – need on tuhmid ja kohati valulikud. Iga lukustatud värav või sisse kukkunud laealune ruum kannab eneses sõnumit: miski on kunagi töötanud, aga enam mitte.

Seega ei loo "Disco Elysium: The Final Cut" ainult esteetiliselt mõjuvat maailma, vaid kogu selle meeleline, arhitektuurne ja heliline struktuur on läbivalt tähenduslik. Mäng ei pea mängijale midagi otse ütlema – see maailm räägib läbi vaikuse, varemete, märja õhu, katkiste trepikoja seinte ja keemiliselt kõlava sünteesi. Just selline märkide süsteem, mis ei vaja lahti seletamist, loob tunde, et tegemist on maailmaga, mis elab oma elu ka väljaspool mängijat, ja kuhu sisenemine ei tähenda kontrollimist, vaid kuulamist ja tajumist.

2.3 “Disco Elysium: The Final Cut” ja romaani “Püha ja õudne lõhn” maailmaloome erinevused

Transmediaalse maailmaloome üks huvitavamaid võimalusi avaneb siis, kui sama fiktsionaalne maailm realiseerub kahes täiesti erinevas meediumis. Just sellise olukorraga on tegemist Robert Kurvitza loodud Elysiumi puhul – see universum eksisteerib nii romaanis „Püha ja õudne lõhn“ (2013) kui ka videomängus “Disco Elysium: The Final Cut” (2021). Kuigi need teosed jagavad samu ajaloolisi eeldusi, ideoloogilisi struktuure ja geograafilisi ankrupunkte, on neis rakendatud maailmaloome märgatavalt erinev. Selle analüüsi käigus on võimalik paremini mõista, millised erinevused tekivad viies kirjanduslik maailm transmediaalsuse abil videomängu. Kas maailma on endiselt võimalik tajuda, mõtestada ja kogeda sarnaselt? Võtan arvesse Marie-Laure Ryani maailmaloome määratlusi ning eelnevates alapeatükkides kirjeldatud elemente. Samas ei ole eesmärk määrata, kumb lähenemine on „täielikum“ või „tõetruum“, vaid eelkõige leida, kuidas on loomingulist maailma võimalik erinevatel viisidel konstrueerida.

Üheks olulisemaks erinevuseks romaani „Püha ja õudne lõhn“ ning videomängu “Disco Elysium: The Final Cut” maailmaloome vahel on see, kuidas maailma kui tervikut kujutatakse. Romaani maailm eksisteerib suuresti hajusalt ja tunnetuslikult, kusjuures selle tajumine toimub läbi subjektiivsete vaatepunktide, mälestuste ning unenägude. Lugeja siseneb Elysiumi maailma järk-järgult, peamiselt kolme peategelase – Jesperi, Khani ja Tereeszi – vaatenurga kaudu, milles välismaailma kujutamine seguneb nende emotsionaalse seisundi ja meenutustega. Füüsiline maailm ei ole kaardistatud, ei ruumiliselt ega loogiliselt, vaid avaldub pigem poeetiliste fragmentidena, mis kutsuvad lugejat looma seoseid ja täitma lünkasid. Näiteks viidatakse „vastselt halli vajunud Kirde-Samara taigale“ (Kurvitz 2013: 184), mille täpne asukoht jääb ebaselgeks. Teisal öeldakse, et „neli tuhat kilomeetrit edasi, kirdes, on Katla iisola“ (lk 184) – ulatus, mis eeldab terviklikku maailmaruumi olemasolu, kuid mille asetus on määratlematu. Katla iisola kui „kuuskümmend miljonit ruutkilomeetrit maismaamasiivi“ (lk 153) viitab mõõtmetelt meie planeedi maismaa-alale, kuid seda ei paigutata realistlikule kaardile. Elysium on mõtteliselt tohutu, kuid ruumiliselt hägune – ta eksisteerib rohkem kujutluses kui koordinaatides. Selline lähenemine viib maailmaloome taju- ja emotsioonipõhisele

tasandile. Lugeja ei saa romaanist valmis maailmakaarti, vaid peab ise selle järk-järgult looma – nagu Khani keldri kirjeldustes, kus ruum ei avaldu arhitektuurilise täpsusega, vaid mälu kaudu moonutatuna: uduste valguste, vanade lõhnade ja teadmata päritolu esemete kaudu. Need ruumid eksisteerivad ainult niipalju, kui nad on seotud tegelase isikliku tähendussüsteemiga. Seega võib öelda, et Elysium kui maailm romaanis ei ole stabiilne ega täielik, vaid on pidevas nihkes See tähendab, et lugeja ei tarbi valmis maailma, vaid loob selle ise, osaliselt autoriga koos ja osaliselt omaenda tõlgenduste toel.

Seevastu videomängus on Elysiumi maailma kirjeldatud teistmoodi. Mängija liigub füüsiliselt kindlapiirilises mänguruumis – Revacholi Martinaise'i linnaosa ümbruses –, mis on geograafiliselt väike, kuid detailirohkuselt ja narratiivselt erakordselt tihe. Kui romaan laseb maailmal avaneda vihjete ja mälestuste kaudu, siis mäng toob selle maailma vahetult kogetavana mängija ette, võimaldades tajuda mitte ainult, mis maailmas toimub, vaid ka, kuidas see maailm mõjub. Iga hoone, sein, ese või heli on osa suuremast struktuurist, mille kaudu mängija maailma tajub ja selles liigub. Näiteks mängu alguspunkt – Whirling-in-Rags'i hotell – ei ole lihtsalt tegevuspaik, vaid mikrokosmos, millesse on koondatud nii laguneva ühiskonna esteetika kui ka tegelaste vahelised sotsiaalsed pinged. Tapeedi kulumine, kuldse ajastu jäänukina kõlav muusika, halogeenlampide all kahvatavad värvid – kõik need loovad esmase tunde maailmast, mis on kurnatud, kulunud ja psühho-geograafiliselt "väsinud". Samuti on Martinaise'i linnaruumi iseloomulikeks elementideks katkised elektripostid, suletud tänavaotsad, tellingutega ümbritsetud hooned, mahajäetud tehased ja grafitiga kaetud seinad. Need detailid ei vaja mängus sõnalist esiletõstmist – need kõnelevad ise ja loovad mängijale tingimused, et tajuda maailma lagunemisprotsessi. Linn on justkui pärast revolutsiooni seisma jäänud, ajalukku tardunud ruum, kus inimesed elavad rutiinse ellujäämise, mitte arengu tingimustes. Oluline on ka see, et mängija kogeb maailma mitte ainult läbi liikumise, vaid ka läbi tekstilise narratiivi. Iga interaktiivne objekt võib avada uue kirjelduse, ajaloofragmendi või mõttelise kommentaari. Mäng sisaldab üle miljoni sõna dialoogi ja kirjeldust, mistõttu tekib tajutav suurusefekt – maailm tundub suurem, kui ta tegelikult kaardil on. Näiteks ühe kortermaja trepikoda võib sisaldada rohkem narratiivset sügavust kui terve piirkond mõnes teises rollimängus. Oluline on märkida, et kuigi "Disco Elysium: The final cut" esitab mänguruumi detailselt, ei paku ta mängijale väljaspool asuvast maailmast kuigi palju informatsiooni. Mängus viidatakse teistele iisolatele, mandritele ja poliitilistele üksustele – nagu Seol, Graad, Oranje ja Katla. Samas jääb see enamasti nimetamise tasemel. Ei anta

teada, kui kaugel nad asuvad Revacholist, milline on nende reljeef, ilmastikulised eripärad või omavaheline paiknemine. See kehtib ka mõõtmete kohta – näiteks romaanis mainitud hiiglaslik Katla iisola, mille pindala on „kuuskümmend miljonit ruutkilomeetrit“ (Kurvitz 2013: 153), ei leia mängus konkreetset geograafilist tähistust. Mainitakse küll maailma rahvaarvu: aastaks '51 elab Elysiumis 3,6 miljardit inimest, kellele lisandub teadmata hulk Seoli kodanikke. Sellised vihjed loovad küll mulje suuremast maailmast, ent selle ruumiline struktuur jääb sihilikult määramatuks – maailma olemasolu väljaspool mänguplatsi on tunnetatav, kuid mitte ligipääsetav ega määratletud. See lähenemine peegeldab mõneti romaani esteetikat: maailm on teadvustatud, kuid mitte määratletud.

Järgnev erinevus esineb maailma iseseisvuse ja aja määratluses. Romaanis sõltub maailm peaaegu täielikult kirja pandud sõnadest – kui miski ei ole mainitud, siis see ei eksisteeri. Maailm ei ole iseseisev, vaid käivitub tegelaste mõtteprotsesside ja vestluste kaudu. Iga linn, isik või sündmus muutub lugejale tajutavaks üksnes siis, kui see asetatakse narratiivse tähelepanu alla. Näiteks Elysiumi ajaloolised kihistused – mammutikütid, vanad keeled nagu Arda või sõdade järgne poliitiline killustumine – ei moodusta terviklikku ajatelge, vaid eksisteerivad tagasivaateliste vihjetena. Tähendus luuakse läbi puudujäägi ja lugejapoolse kujutlusliku täitmise. Aeg romaanis on samuti katkendlik ja hüplik. Narratiiv liigub vaheldumisi oleviku ja kahekümne aasta taguste sündmuste vahel ning kohati heidetakse pilk tulevikku. Ajatelg ei ole lineaarne – see kulgeb psühholoogilise loogika, mitte kronoloogia järgi. Näiteks peategelaste lapsepõlvestseenid ja noorusajast pärit episoodid segunevad sujuvalt olevikuga, andes maailmale kohati sürrealistliku iseloomu.

"Disco Elysium: The final cut" pakub sellele vastupidise kogemuse: mängumaailm liigub ja elab oma elu ka ilma mängija sekkumiseta. Kui mängija seisab paigal, siis kohalikud liiguvad ringi, ilm muutub, taustahelid varieeruvad, mõni tegelane ilmub ainult teatud kellaajal. See annab maailmale autonoomsuse ja usutavuse, mis ületab pelgalt tegevuskoha funktsiooni – maailm tundub tõepoolest eksisteerivat ka siis, kui mängija sellega parasjagu ei suhestu. Samas on ilmselgelt tegemist meediumi omapäraste võimalustega ning täpselt üks ühele lahendust oleks võimatu küsida. Seevastu erinevalt romaanist liigub aeg mängus päevade kaupa ja väga konkreetses rütmis. Iga päev algab ärkamisega ning lõpeb siis, kui Harry naaseb magama. Aeg ei liigu automaatselt edasi – see kulgeb läbi dialoogide, tegevuste ja valikute. Seetõttu võib öelda, et aeg on mängus aeglane, kuid pidev ja lineaarne. Võrreldes romaani psühholoogilise ajastruktuuriga on mängus aeg mehaanilisem, kuid tajutavam. Samas ei allu mängu aeg reaalse maailma mõõtkavale – ühe

mängupäeva sündmused võivad sisaldada tuhandeid sõnu ja dialoogivalikuid, mille läbimine võib mängijalt võtta mitmeid tunde. Aeg kulgeb mängija tempo järgi, mitte narratiivse impulsi ajel. Kokkuvõttes võib öelda, et romaani tegevus sõltuv narratiivist ja psühholoogilisest tajust, samas kui mängumaailm eksisteerib ka väljaspool mängija aktiivset kontrolli. Romaani aeg on katkendlik, meenutuste kaudu liikuv ja sisemine, samas kui mängu aeg on rahulik, välise süsteemina määratletud ja tegevusega seotud. Need erinevused mõjutavad oluliselt maailma kogemist ja määravad, kas maailm tundub olevat elav või jutustatud.

Üks kesksemaid elemente nii „Pühas ja õudses lõhnas“ kui ka "Disco Elysium: The final cutis" on hall – seletamatu, ent kõikjal tajutav nähtus, mis sööb ära mälu, ruumi ja tähenduse. See ei ole pelgalt üks keskkonna osa, vaid toimib metafoorina, antagonisti ja isegi maailma loogika kujundajana. Romaanis jääb halli olemus kirjeldamatuks, metafooriliseks ja eksistentsiaalseks. Tegelased tunnevad selle suhtes aukartust, ängi ja paratamatust, kuid ei suuda seda seletada. Hall esindab mälestuste kustumist, inimsuhete kadumist ja ajaloolise järjepidevuse katkemist. Teatud kohtades kirjeldatakse, kuidas halli sattunud inimesed unustatakse täielikult – nende olemasolust ei jää jälge ei teiste mälestustesse ega dokumentidesse. Seda ei saa vaadelda ega määratleda, vaid ainult aimamisi tunda. Halli mõju ei ole nähtav, vaid psühholoogiline ja taju tasandil kogetav, justkui maailm vajuks pidevalt unustusse. Selle kaudu muutub hall “Pühas ja õudses lõhnas” kogu maailma määratlevaks kujundiks – keskseks elemendiks, mille ümber maailm pöörleb.

Mängus esineb hall samuti ähmaselt, kuid selle roll on tehnoloogilisem ja konkreetsem. Näiteks Ruby kasutab hallil põhinevat raadiolaineseadet, mille kaudu ta suudab mängijat hetkeks halvata. Krüptiidi väide, et hall tuli maailma koos inimestega osutab sellele, et maailm ei lagune mitte ainult looduslikult, vaid peamiselt inimtegevuse tõttu. Lisaks sellele räägib Joyce Messier privaatse vestluse käigus hallist kui Elysiumi maailma olulisimast geoloogilisest nähtusest, mis eraldab iisolaid üksteisest. Ta toob välja selle põhifüüsikalised omadused – värvitu, lõhnatu, massiivne, ja samas tajumatu. Ta viib küll mängija halli teaduslikule käsitlusele lähemale, ent hall säilitab siiski oma müstilise mõõtme. Halli rolli esitab mäng ka läbi tarbimisühiskonna ja pseudoteaduste vaatevälja: on võimalik leida ja lugeda raamatuid, mis kirjeldavad erinevaid halli baasil töötavaid alternatiivseid ravimeetodeid, või osta alkoholi, mis on hallis laagerdunud. See näitab, et Revacholis on hall normaliseeritud, isegi tööstustatud ja kaubastatud, mis loob huvitava

kontrasti romaaniga, kus halli käsitletakse kardetava ja püha nähtusena, mille suhtes kehtib justkui vaikimisseadus. Kui romaani tegelased suhtuvad halli kui eksistentsiaalsesse hukatusesse, siis mängus tundub hall olevat integreeritud igapäevaellu justkui paratamatu taustajõuna. Mõlemas teoses jääb hall tajuliseks, mitte lõpuni mõistetavaks nähtuseks – seda ei saa määratleda, mõõta ega kontrollida. Küll aga on selle mõju tajutav: romaanis peamiselt vaimselt ja eksistentsiaalselt, mängus ka füüsiliselt ja mehaaniliselt. Hall ei ole kunagi neutraalne – see kujuneb maailma määratlevaks substantsiks. Püha ja õudne lõhn kujutab halli kui sisemist, taju kaudu mõistetavat müstikat, mis väljendab maailma ja identiteedi järkjärgulist lagunemist. "Disco Elysium: The final cut" toob halli lähemale füüsilisele kogemusele ja ühiskondlikule kasutusele, säilitades samal ajal selle seletamatu olemuse. Seeläbi pakuvad mõlemad teosed erinevaid, kuid omavahel põimunud vaatenurki sellele, kuidas teadmatus ja häving võivad eksisteerida ühtaegu nii poeetilise kui praktilise jõuna.

Ideoloogilised tasemed ei ole romaanis esitatud nähtava valikuna, vaid ajalooliselt kujunenud ja emotsionaalselt läbielatud paratamatusena. Tegelased elavad maailmas, kus ideoloogilised pinged on ajaloost ja sotsiaalsetest struktuuridest lähtuvad, mitte individuaalsest valikuvabadusest tulenevad. Viited fašismile, kommunismile, konservatiivsele autoritaarsusele ja sotsiaaldemokraatiale esinevad nii kultuuriliste koodide, minevikukogemuste kui ka poliitiliste peegeldustena. Need ei ole süsteemselt organiseeritud vaid tungivad esile diskreetsete kommentaaride, vihjete ja sotsiaalsete pingete kaudu – näiteks haridusminister Ann-Margret Lundi autoritaarses käitumises või Zigi eksistentsiaalses äärmuses. Ideoloogiad on siin ajaloolised jäänukid, mis eksisteerivad taustsüsteemina, mitte mehhanismina.

"Disco Elysium: The final cutis" on ideoloogia aga maailmaloome üks keskseid telgi, mis toimib mängumehaanikana. Mängija saab kujundada Harry maailmavaadet läbi otsuste, dialoogivalikute ja oskuste arendamise, omistades talle näiteks kommunistliku, ultraliberaalse, moralistliku või fašistliku vaatepunkti. Need ei ole lihtsalt karakterikirjelduse elemendid – need mõjutavad maailma reaktsiooni mängijale, avavad või sulgevad dialooge, võimaldavad uusi süžeeliine ja kujundavad isegi Harry sisemonolooge, milles ta arutleb omaenda valikute ja vastumeelsuse üle. Teisisõnu, ideoloogiline valik mängus loob omaenda reaalsusefiltri, mille kaudu maailm vastab ja transformeerub. Iga ideoloogia pole pelgalt keeleline valik, vaid pragmaatiline maailmavaade, millel on tagajärjed. Lisaks sellele on võimalik ideoloogiat omaks võtta

läbi kogemuse. Näiteks ei pea mängija valima: "Olen kommunist", vaid ideoloogia kujuneb pidevas suhtluses maailma ja selle esindajatega, ilmudes esialgu sisemiste kommentaaride, siis dialoogide, lõpuks konkreetsete oskustena. Mäng võimaldab isegi ideoloogilist heitlust – mängija võib alustada ühe ideoloogiaga, kahelda selles, naasta neutraalsusele või hoopis muutuda. Selline dünaamiline struktuur toob maailma ideoloogilise liikumise ja refleksiooni, mida romaanis ei ole võimalik samal määral esitada. Romaan kujutab ideoloogiat kultuurilise aluskihina, mis raamib maailma ja tegelasi, ilma et lugeja saaks neid vaateid süsteemselt läbi mängida. "Disco Elysium: The final cut" toob ideoloogia interaktiivseks valikustruktuuriks, mis mitte ainult ei peegelda, vaid kujundab maailma, lugu ja karakterit ennast.

Ajalool on mõlemas teoses keskne tähendus, ent see avaldub oluliselt erineval moel: "Disco Elysium: The final cutis" kui nähtav, käegakatsutav ja süsteemne taust, mida mängija saab aktiivselt uurida; Pühas ja õudses lõhnas aga kui hajus, sisemine ja tunnetuslik kihistus, mis eksisteerib keeles, mälus ja mütoloogias.

"Disco Elysium: The final cutis" on ajalugu traumeeritud ja katkenud, ent see on ruumiliselt ja materiaalselt kohal. Mängija ei saa ajas tagasi liikuda, kuid saab selle jäänuseid uurida. Mängumaailm on täis arhitektuurseid varemeid, katkiseid monumente, logusid ja esemeid, mis kõik viitavad kadunud aegadele: revolutsioonile, kolonialismile, võimuvõitlustele ja sotsiaalsetele murenemistele. Ajalugu imbub mängija kogemusse ka läbi dialoogide: tegelased nagu Joyce Messier ja Evrart Claire viitavad pidevalt minevikusündmustele, nagu revolutsioonid, rahutused või majanduslangused. Samas mängija ise – Harry Du Bois – on selle ajaloo vaimne produkt, inimene, keda on vorminud isiklik ja ühiskondlik unustamine. Nagu üks lagunenud hoone, kannab ka Harry ise ajalugu enda sees, olles samal ajal selle kaja ja ohver. Mängija saab seda ajalugu uurida, kuid mitte kontrollida – ta on justkui arheoloog, kes tükikaupa minevikku välja kaevab, kuid ei pruugi seda kunagi täielikult mõista. Vastandina sellele ei keskendu Püha ja õudne lõhn ajaloo materiaalsele või ruumilisele kihistusele, vaid loob mütoloogilise ja poeetilise ajalootaju. Minevik ei ole midagi, mida tegelased saavad vaadelda või uurida, vaid midagi, mida nad tajuvad, kannavad endas ja kaotavad. Ajalugu ilmub läbi mälestuste, folkloori, unenäoliste kujundite ja keeleliste viidete. Pole varemeid, monumente ega arhitektuurilisi jäänuseid – selle asemel elab ajalugu tegelaste sisekeeles ja kehades, nagu näiteks viited Arda keelele, mammutküttide esivanematele või kollektiivsele lapsepõlvekogemusele. Ajalugu ei ole kättesaadav läbi objektiivsete jälgede, vaid avaldub kui tunnetuslik pärand, mille kaudu

tegelased maailmast aru saavad. See vahe peegeldub ka maailmaloome suunatuses. Kui "Disco Elysium: The final cut" viib mängija ülevalt alla maailmastruktuurini, kus ajalugu on taustsüsteem, mis kujundab sündmuste kulgu, siis “Püha ja õudne lõhn” lähtub seest välja perspektiivist, kus maailm kasvab tegelaste sisemaailmast väljapoole. Ajalugu ei saa siin korrastada ega rekonstrueerida – see on juba lagunenud ja unustatud, ja selle mõju tajutakse läbi halli olemasolu, mitte arhivaalide või fassaadide. Kokkuvõttes võib öelda, et mõlemas teoses on ajalugu maailmaloome lahutamatu osa, kuid sellele lähenemised on kardinaalselt erinevad. Mängus on ajalugu objekt, mida saab uurida, mõjutada ja millest võib õppida. Romaanis on ajalugu koorem, mis kujundab tähendust ja hägustab reaalsust, midagi, mida ei saa lõpuni teadvustada, sest see on sama hajuv kui hall ise.

„Püha ja õudne lõhn“ ja “Disco Elysium: The Final Cut” esitavad sama fiktsionaalset maailma kahes täiesti erinevas vormis. Mõlemad teosed lähtuvad Robert Kurvitza loodud Elysiumist, kuid nende kogemine on radikaalselt erinev ning sõltub otseselt kasutatud meediumi võimalustest ja piirangutest. Üks peamisi erinevusi tuleneb just nimelt meediumi olemusest. „Püha ja õudne lõhn“ on kirjandusteos, mis tugineb peamiselt sõnadel – maailma konstrueeritakse kirjelduste, meeleliste kujundite ja vihjelise struktuuri kaudu. Lugeja on siin aktiivne maailmaloome osas: ta peab rakendama oma kujutlusvõimet, et tajuda ruume, kuulda hääli ja mõista atmosfääri. Samas on ta narratiivis passiivne – sündmuste kulg ei allu tema tahtele. "Disco Elysium: The final cut" seevastu on interaktiivne teos, kus mängija liigub juba loodud visuaal- ja helikeskkonnas ning omab aktiivset mõju sündmuste arengule: ta teeb valikuid, määrab peategelase ideoloogiat ja kujundab suhteid teiste tegelastega. Nii on rollid vastupidised – romaan eeldab kujutluslikku aktiivsust, mäng aga narratiivset aktiivsust.

Mõlemad teosed kujutavad Elysiumit kui katkist ja traumeeritud maailmaruumi. Selle kõige tugevam sümbol on hall. Romaanis on hall poeetiline kujund, mis jääb kogu teost läbivaks müstiliseks jõuks. Mängus saab sellest ka tehnoloogiline ja mängumehaaniline element. Mõlemas jääb hall siiski oma olemuselt defineerimatuks ja seob teosed maailmaloome tasandil tihedalt kokku.

Sarnaselt esineb mõlemas maailmas ideoloogiline kihistus, kuid erinevalt: kui romaanis eksisteerivad ideoloogiad pigem ajaloolise surve ja kultuurilise taustjõuna, siis mängus muutuvad need otseseks valikuks. Mängija saab omandada konkreetseid maailmavaateid,

kanda ideoloogilisi esemeid ja muuta maailma reaktsiooni oma valikute kaudu. Ideoloogia on seega mängus mehaaniline struktuur, romaanis aga ajalooline paratamatus.

Ka ajaloolisus avaldub eri moel. "Disco Elysium: The final cutis" on ajalugu nähtav ja käegakatsutav: hoonetes, esemetel, tekstides ja aruteludes. Mängija saab neid kihte uurida nagu arheoloog. Pühas ja õudses lõhnas on ajalugu tunnetuslik – see elab tegelaste kehas, keeles ja unenäolistes mälestustes. Pole varemeid ega monumente, vaid mütoloogilised viited ja suuline pärand. Mäng on siin eksploratiivne, romaan introspektiivne.

Mängu ja romaani vahel on hulgaliselt erinevusi aga ka sarnasusi. Nad mõlemad lõppevad tühjuse ja kaosega – üks üksiku saare ja teine apokalüptilise lagunemisega. Neis on esikohal ideoloogilised vaated ning kuigi nad tunduvad reaalsusega sarnased, leidub mõlemas teoses ka palju seletamatut. Mõlemas teoses on mainitud Revancholi. Näiteid võiks tuua veelgi. Lisaks mängus tundsin vahel puudust romaani ajalistest hüpetest,, samas kui mäng andis vastu heli, liikumise ja visuaali kaudu uue, vahetu kogemuse.

Lõppkokkuvõttes ei saa väita, et üks vorm oleks teisest „täielikum“ – pigem täiendavad need teosed üksteist. Romaan ja mäng pakuvad sama maailma erinevaid eksistentsiviise: üks sisemine ja poeetiline, teine aktiivne ja valikuline. Need ei ole erinevad versioonid samast loost, vaid erisugused lähenemised sellele, mida tähendab maailmaloome. “Püha ja õudne lõhn” loob lugejas tunnetuse, et maailm on pidevas lagunemises ja kadumises. “Disco Elysium: The Final Cut” lubab mängijal seda lagunemist uurida, sekkuda ja leida selles oma positsioon. Elysium ei ole üheski meediumis valmis – ta muutub alati koos meediumiga, milles teda esitatakse.

KOKKUVÕTE

Käesolevas uurimistöös käsitlesin maailmaloome transmediaalseid erinevusi Robert Kurvitza romaanis „Püha ja õudne lõhn“ ning selle põhjal loodud arvutimängus “Disco Elysium: The Final Cut”. Uurimistöö keskne eesmärk oli mõista, kuidas muutub kirjanduslik maailm, kui see kantakse üle interaktiivsesse formaati.

Uurimistööle andsid teoreetilise aluse Marie-Laure Ryani ja Mark J. P. Wolfi käsitlused maailmaloomest ja selle transmediaalsusest. Nende töödest selgus, et maailm ei ole meediumist sõltumatu struktuur, vaid areneb ja omandab uusi tähenduskihte vastavalt sellele, kuidas ja kus seda esitatakse. Kirjanduses toetub maailmaloome eelkõige keelele, metafooridele ja lugeja kujutlusvõimele, videomängus aga ruumilisele liikumisele, dialoogide dünaamikale, audiovisuaalsele kujundusele ning mängija valikutele.

Töö käigus leidsin vastused esitatud küsimustele. Romaani „Püha ja õudne lõhn“ ja arvutimängu “Disco Elysium: The Final Cut” maailmaloome erinevused tulenevad eelkõige nende meediumiliste omaduste vastandlikkusest. Romaani maailm põhineb keelel, kujunditel ja lugeja sisemisel kujutlusvõimel, samas kui mäng loob oma maailma visuaalselt, heliliselt ja ruumiliselt tajutavas formaadis. Kirjandusteoses jääb lugeja passiivseks loo mõjutamises, ent aktiivseks maailma visualiseerimisel; mängus on olukord vastupidine – mängija ei pea maailma ise ette kujutama, kuid saab mõjutada selle kulgu läbi valikute ja liikumise. Samuti on maailm mängus struktureeritum ja visuaalselt määratletud , romaanis aga hajus, poeetiline ja tugevalt seotud halli kui ambivalentselt tajutava massiga.

Mõlemad teosed keskenduvad tugevalt maailma tajulisele ja ideelisele kihile, kuid teevad seda eri vahenditega. Püha ja õudne lõhn rõhutab maailma tunnetamise emotsionaalset ja vaimset tasandit, kasutades selleks metafoore, unenäolisi kirjeldusi ja katkist ajalikkust. Teose keskne element on hall, mis on nii keskkond, seisund kui ka tähenduslik kujund. "Disco Elysium: The final cut" toob esile maailma kui sotsiaalsete ja ajalooliste kihtide kogumi, mida saab avastada ja dekonstrueerida läbi dialoogide, esemete ja tegelaste. Maailma kogemine toimub seal läbi detektiivitöö ja poliitilise mõtestamise. Nii kirjandusteos kui mäng loovad keerulise maailma, kuid romaan keskendub rohkem

eksistentsiaalsele ja poeetilisele tunnetusele, mäng aga ühiskondlikule ja psühholoogilisele kihile.

Maailma tunnetamine romaanis on subjektiivne, aeglane ja kihiline – see toimub läbi tegelaste sisemonoloogide, keelelise tähendusvälja ja lugeja interpretatsiooni. Aeg liigub seal katkendlikult ja hajusalt. Mängus toimub maailma tunnetamine aktiivselt, läbi osaluse ja otsuste. Mängija liigub ruumis, suhtleb tegelastega ning kogeb maailma struktureeritult. Aeg liigub lineaarselt, päevade kaupa, andes mängijale tegevustiku kronoloogilise tunnetuse. Mängu kaudu toimub maailma mõtestamine konkreetsemalt ja selgemalt, kuid maailma pikemaajalisem tunnetus jääb puudulikuks.

Tööst järeldus, et transmediaalne maailmaloome ei ole sirgjooneline üleminek ühest meediumist teise, vaid kompleksne tõlgendusprotsess, kus iga uus vorm muudab maailma olemust, kogemist ja tähendust. Nii "Disco Elysium: The Final Cut" kui "Püha ja õudne lõhn" pakuvad unikaalseid viise maailma mõtestamiseks ning mõlemad laiendavad lugeja või mängija võimalusi suhestuda tekstiga. Selline võrdlus näitab, et kirjanduslike maailmade edasiarendamine mängumeediumis ei kahanda nende sügavust, vaid toob esile uued kihistused, mis avanevad alles läbi interaktiivse kogemuse.

Uurimistööd võiks edasi arendada ka teiste mängude ja kirjandusteoste baasil või võttes arvesse ka tegelaste ja narratiivide erinevusi.

KASUTATUD KIRJANDUS

Aarseth, Espen J. 1998. Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature. Leonardo Music Journal 8. https://doi.org/10.2307/1513408.

Brin, David 2025. DAVID BRIN books. https://www.davidbrin.com/books.html. Viimati külastatud: 25.05.2025

Brown, Fraser 2021. No Other Game Comes Close to Disco Elysium. PC Gamer. https://www.pcgamer.com/no-other-game-comes-close-to-disco-elysium/. Viimati külastatud: 25.05.2025

Cadden, Mike 2005. Ursula K. Le Guin's Narrative Transformations. Ursula K. Le Guin: Beyond Genre: Fiction for Children and Adults. Routledge

Calleja, Gordon 2011. In-Game: From Immersion to Incorporation. MIT Press

Crawford, Jeremy; Christopher Perkins; James Wyatt 2014. Dungeon Master's Guide. United States of America. Wizards of the Coast LLC.

Hergenrader, Trent 2019. Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers. Bloomsbury Publishing,

Herman, David; Manfred Jahn; Marie-Laure Ryan 2005. Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Hoboken: Taylor and Francis

Hunt, Peter; Millicent Lenz 2001. Alternative Worlds in Fantasy Fiction. Repr. Contemporary Classics of Children's Literature. London. Continuum

Iser, Wolfgang 1980. The Act of Reading. The John Hopkins University press. Baltimore ja London.

Jenkins, Henry 2012. Game Design as Narrative Architecture. https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf. Viimati külastatud: 25.05.2025

Jüristo, Tarmo 2015. Tarmo Jüristo: kirjandusest, mängust ja mängulisest kirjandusest. ERR, 2015.

https://kultuur.err.ee/304738/tarmo-juristo-kirjandusest-mangust-ja-mangulisest-kirjanduse st. Viimati külastatud: 25.05.2025

Kurvitz, Robert 2013. Püha ja õudne lõhn: proloog romaanitsüklile. Tallinn: ZA/UM

Laramee, Francois Dominic 2002. Game design perspectives. Charles River Media.

Ling, Kaisa 2014. Järjehoidja: Robert Kurvitz „Püha ja õudne lõhn". Müürileht https://www.muurileht.ee/jarjehoidja-robert-kurvitz-puha-ja-oudne-lohn/. Viimati külastatud: 25.05.2025

Long, Steven S 2002. Fantasy HERO (Hero System Fifth ed.). San Francisco: DOJ.

McKenzie, Brian 2023. Dungeons and Dragons and Digital Writing: A Case Study of Worldbuilding. Journal of University Teaching and Learning Practice 20, nr 2 https://doi.org/10.53761/1.20.02.10.

Ottens, Nick 2023. Creating the Romulans — Forgotten Trek. https://forgottentrek.com/the-original-series/creating-the-romulans/. Viimati külastatud: 25.05.2025

Pavel, Thomas G. 1986.Fictional Worlds. Harvard University Press

Provencher, Simon 2012. The Golden Rule of Worldbuilding. World Builder Blog http://www.worldbuilderblog.com/the-golden-rule-of-worldbuilding/. Viimati külastatud: 25.05.2025

Rocha, Fabian Quevedo da 2024. Aspects of Worldbuilding : A Study of Patrick Rothfuss' Secondary World.

Ross, Johanna 2014. Värske Rõhk: Kirjanduse võidurelvastumine. Intervjuu Robert Kurvitzaga. ERR, https://kultuur.err.ee/299678/varske-rohk-kirjanduse-voidurelvastumine-intervjuu-robert-kurvitzaga. Viimati külastatud: 25.05.2025

Rothwell, Jed 2008. Review of Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible

Russell, Laurence 2021. The Incredible, Absurd World of 'Disco Elysium: The Final Cut'. Wired, https://www.wired.com/story/disco-elysium-the-final-cut/. Viimati külastatud: 25.05.2025

Ryan, Marie-Laure 1991. Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory. Indiana University, Year: 1991

Ryan, Marie-Laure 2001. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. University Press. Baltimore: Johns Hopkins

Sanderson, Brandon 2016. Brandon Sanderson - 318R - #4 (World Building), https://www.youtube.com/watch?v=v98Zy_hP5TI. Viimati külastatud: 25.05.2025

Schult, Stefanie 2017. Subcreation: Fictional-World Construction from J.R.R. Tolkien to Terry Pratchett and Tad Williams. Berlin: Logos Verlag Berlin

SFE 2024. Uplift, https://sf-encyclopedia.com/entry/uplift. Viimati külastatud: 25.05.2025

Taylor, Audrey; Stefan Ekman 2018. A Practical Application of Critical World-Building. Foundation: The International Review of Science Fiction

Tihane, Mariann 2014. Diamat on See Kui on Igasugu. Vikerkaar, nr 5. http://www.digar.ee/id/et/nlib-digar:195251. Viimati külastatud: 25.05.2025

Tolkien, J. R. R.; Humphrey Carpenter; Christopher Tolkien 1981. Letters of J.R.R. Tolkien: A Selection. London: Allen & Unwin

Tomberg, Jaak 2014. Maailmaehitamise paranduslik ainelaulatus. Sirp. https://www.sirp.ee/maailmaehitamise-paranduslik-ainelaulatus/. Viimati külastatud: 25.05.2025

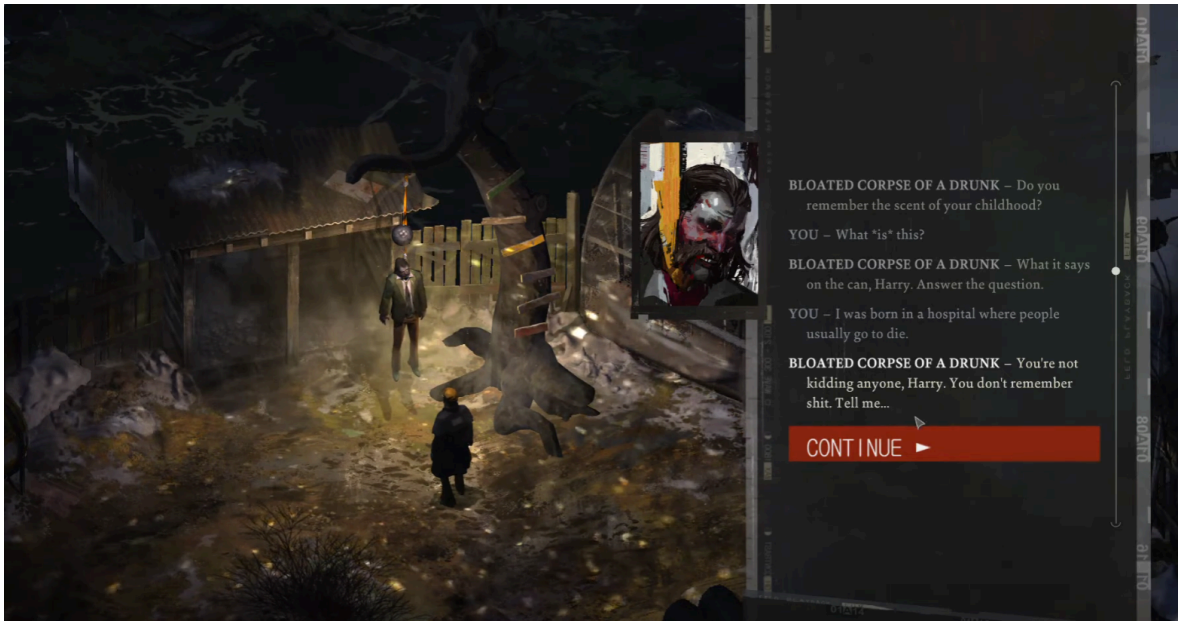
Wiltshire, Alex 2020. The Making of Disco Elysium: How ZA/UM Created One of the Most Original RPGs of the Decade. GamesRadar https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/. Viimati külastatud: 25.05.2025

Wolf, Mark J. P. 2012. Building Imaginary worlds: The theory and history of subcreation. New York and London: Taylor and Francis, 2012.

Wolf, Mark J. P. 2018. „Invented Cultures“. The Routledge Companion to Imaginary Worlds. New York

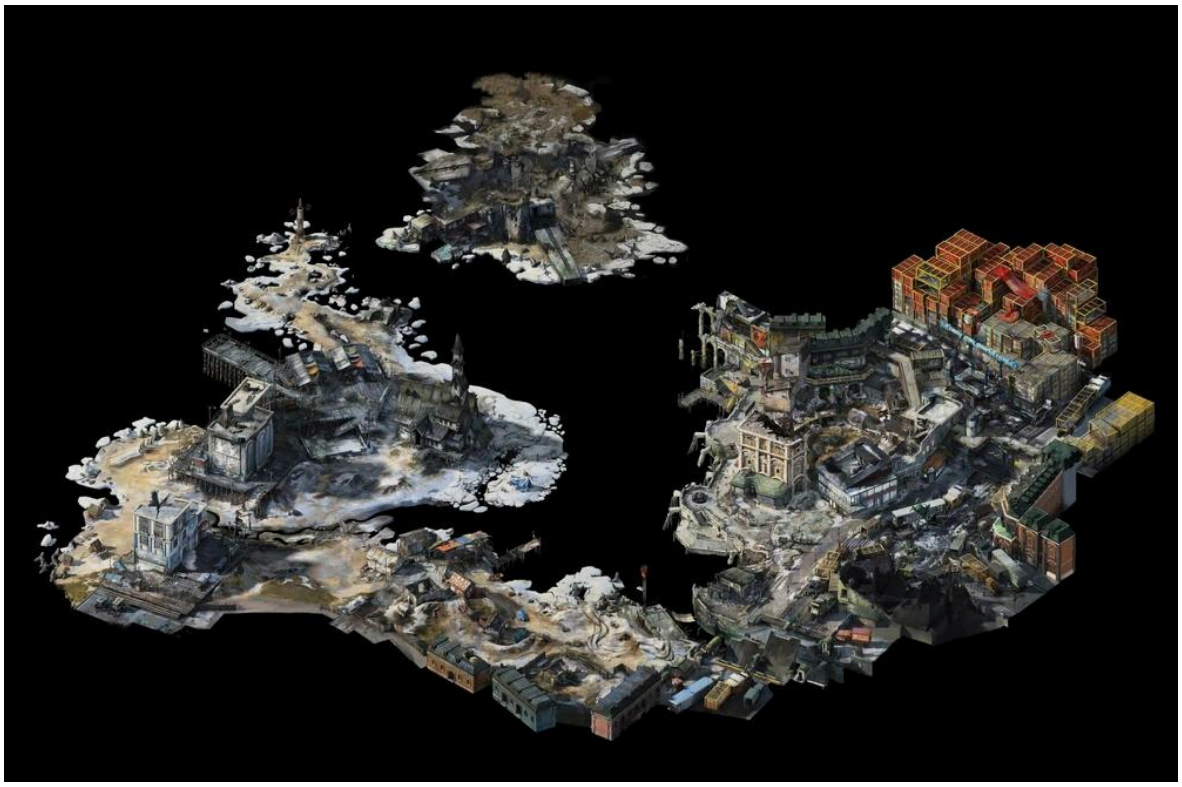
LISA 1

Unenäo stseen. Disco Elysium: The final cut. Foto: Erakogu



LISA 2

Martinaise linnaosa täielik kaart. Disco Elysium: The final cut. Foto: Disco Elysium Wiki - Elysium



DIFFERENCES IN TRANSMEDIAL WORLD-BUILDING BASED ON THE EXAMPLE OF VIDEOGAME “DISCO ELYSIUM: THE FINAL CUT” AND THE LITERARY WORK “SACRED AND TERRIBLE AIR”

SUMMARY

This research explores the transmedial differences in worldbuilding between Robert Kurvitz’s novel Sacred and Terrible Air (2013) and the video game Disco Elysium: The Final Cut (2021), which is based on the same narrative universe. The central aim of the study is to understand how a literary world transforms when adapted into an interactive digital format.

The theoretical framework draws on the works of Marie-Laure Ryan and Mark J. P. Wolf, who emphasize that worldbuilding is not medium-independent but evolves and acquires new layers of meaning depending on the format and context of its presentation. While the novel relies on language, metaphor, and the reader’s imagination, the video game employs spatial exploration, audiovisual design, dynamic dialogue, and player agency.

The study uses qualitative textual analysis and visual interpretation to examine both the novel and the game. The findings reveal that the primary differences in worldbuilding arise from the contrasting characteristics of the two media. In literature, the reader passively follows the narrative but actively imagines the world; in video games, the world is presented visually and audibly, but the player actively influences its unfolding.

Both works focus on perceptual and ideological aspects of the world, albeit through different means. The novel emphasizes existential and poetic perception, using metaphors, dream-like sequences, and a fragmented sense of time. In contrast, "Disco Elysium: The final cut" highlights socio-political and psychological dimensions, conveyed through investigation, dialogue, and structured spatial interaction. Time in the novel is diffuse and subjective, while in the game it is linear and chronologically organized.

The study concludes that transmedial worldbuilding is not a linear transfer between formats, but a complex process of reinterpretation. Each medium reshapes the experience and meaning of the world. Both the novel and the video game offer unique perspectives on engaging with fictional worlds and demonstrate that literary depth can be preserved—and even expanded—through interactive media.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Heli Kukk,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Transmediaalse maailmaloome erinevused videomängu “Disco Elysium: The final cut” ja kirjandusteose “Püha ja õudne lõhn” näitel”, mille juhendajad on Jaak Tomberg ja Agnes Neier, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commonsi litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Heli Kukk

25.05.2025