TEEMA-ARTIKKELI

AHMA-OLUTTA SUOMI HALLISSA

AMERIKANSUOMALAISEN KYLÄYHTEISÖN NIMISTÖ ALAN WAKE II -VIDEOPELISSÄ

Suomalaisen Remedy Entertainmentin suunnittelema videopeli *Alan Wake II* (2023) on ollut suuri menestys. Eräs Yhdysvaltoihin sijoittuvan pelin tapahtumapaikoista on kuvitteellinen suomalaisten siirtolaisten perustama kylä nimeltä *Watery*, jonka tunnuslause on "America's Little Finland". Tässä artikkelissa tarkastelemme kylässä esiintyvien henkilöhahmojen, paikkojen, yritysten ja muiden kohteiden nimiä, jotka sisältävät suomenkielisiä elementtejä. Tällaisia ovat muun muassa kylän merkkihenkilöiden *Ilmo* ja *Jaakko Koskelan*, heidän valmistamansa *Ahma*-oluen, moottoripyöräkerho *Kalevala Knightsin* sekä suomalaista kulttuuriperintöä vaalivan *Suomi Hall* -rakennuksen nimet.

Avainsanat: nimistöntutkimus, pelitutkimus, videopelit, amerikansuomalaiset

LASSE HÄMÄLÄINEN
Tutkijatohtori | Helsingin yliopisto

MILLA JUHONEN
Väitöskirjatutkija | Helsingin yliopisto

FBI-agentti Saga Anderson Wateryn Suomi Hallin edustalla. Kuva: *Alan Wake II,* Remedy Entertainment.

Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä 4.0 Kansainvälinen -käyttöluvalla.
Tarkastele käyttölupaa osoitteessa: http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Monissa fiktiivisissä tarinoissa, kuten romaaneissa, elokuvissa, tv-sarjoissa ja videopeleissä kuvataan muuttoliikkeitä ja siirtolaisten elämää. Vaikka tällaisia teoksia on julkaistu jo pitkään, viime aikoina ne vaikuttaisivat yleistyneen. Syynä tähän saattaa olla kasvavien muuttoliikkeiden myötä lisääntynyt kiinnostus erilaisia kielellisiä ja kulttuurisia ryhmiä kohtaan. Nämä fiktiiviset tarinat pohjautuvat usein todellisten maahanmuuttaneiden elämiin.

Tässä artikkelissa tarkastelemme yhtä kuvitteellista mutta tosimaailman siirtolaisyhteisöjä muistuttavaa yhteisöä: *Alan Wake II* -videopelissä esiintyvää Wateryn kylää Yhdysvalloissa, jonka ovat perustaneet Suomesta 1800-luvulla muuttaneet siirtolaiset. Analysoimme, miten suomalainen kulttuuritausta näkyy kylän nimistössä eli esimerkiksi henkilöhahmojen, paikkojen, yhteisöjen, yritysten ja kaupallisten tuotteiden nimissä. Artikkeli pohjautuu tutkimukseen, jota teemme Helsingin yliopistossa parhaillaan käynnissä olevassa tutkimushankkeessa *Lenska ja Suomi Hall: Paikkoihin ja paikannimiin kiinnittyminen "amerikankirjeissä" ja videopelissä* (https://www.helsinki.fi/fi/projektit/paikkoihin-ja-paikannimiin-kiinnittyminen-amerikankirjeissa-ja-videopelissa).

Alan Wake II – suomalaisen peliteollisuuden menestystarina

Alan Wake II (2023) on suomalaisen peliyhtiön Remedy Entertainmentin kehittämä videopeli, joka jatkaa *Alan Wake* -pelin (2010) tarinaa. Se sijoittuu Yhdysvaltain luoteiskulmassa sijaitsevaan Washingtonin osavaltioon, jossa pelaajan ohjaamat päähenkilöt, dekkarikirjailija Alan Wake ja FBI-agentti Saga Anderson ratkovat murhamysteeriä ja yrittävät selviytyä yliluonnollisten tapahtumien keskellä. Genreltään peli edustaa jännitystä, mysteeriä ja kauhua, ja siinä on vaikutteita muun muassa Stephen Kingin romaaneista sekä televisiosarjasta *Twin Peaks*. *Alan Wake II* on yksinpeli, joten se ei sisällä vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa. Pelin tapahtumat etenevät pitkälti tekijöiden luoman juonen mukaisesti – vaikka pelaaja voi liikkua pelin maailmassa varsin vapaasti, mahdollisuudet vaikuttaa juonen kulkuun ovat rajalliset.

Arvioidulla noin 70 miljoonan euron budjetilla *Alan Wake II* on Suomen historian kallein videopeli. Panostus kuitenkin kannatti, sillä peli sai erittäin positiivisen vastaanoton niin Suomessa kuin maailmalla (ks. Riihinen 2023). Se voitti useita palkintoja pelialan tärkeimmissä kansainvälisissä palkintogaaloissa, ja arvostettu yhdysvaltalainen *Time*-aikakauslehti valitsi sen Vuoden peliksi 2023 (Newby 2023). Yhtenä pelin menestyksen mahdollisena osatekijänä on nostettu esille sen sisältämät suomalaisen kulttuurin elementit (Valkola 2023).

Alan Wake II:n runsas kielimaisema tarjoaa nimistöntutkijalle kiinnostavan tutkimuskohteen.

Alan Wake II:n runsas kielimaisema tarjoaa nimistöntutkijalle kiinnostavan tutkimuskohteen. Pelaaja voi nähdä paikannimiä sekä yritysten ja tuotteiden nimiä muun muassa mainosjulisteissa ja -kylteissä, tienviitoissa sekä opasteissa. Pelissä esiintyy myös runsaasti henkilöhahmoja, joiden nimet käyvät usein ilmi henkilöhahmojen välisissä dialogeissa.

Olemme keränneet tutkimusaineiston pelaamalla pelin huolellisesti läpi ja kirjaamalla muistiin kaikki havaitut erisnimet konteksteineen. Olemme myös tutustuneet erilaisiin pelaajaoppaisiin ja muihin peliin liittyviin verkkoaineistoihin (ks. esim. Alan Wake Wiki, IGN 2024) varmistaaksemme, että nimiä ei ole jäänyt meiltä huomaamatta. Lisäksi olemme haastatelleet pelin ohjaajaa ja pääkäsikirjoittajaa Sami Järveä pelin tarinan ja nimistön luomiseen liittyvistä kysymyksistä. Haastatteluaineistoa hyödynnetään myös tässä artikkelissa.

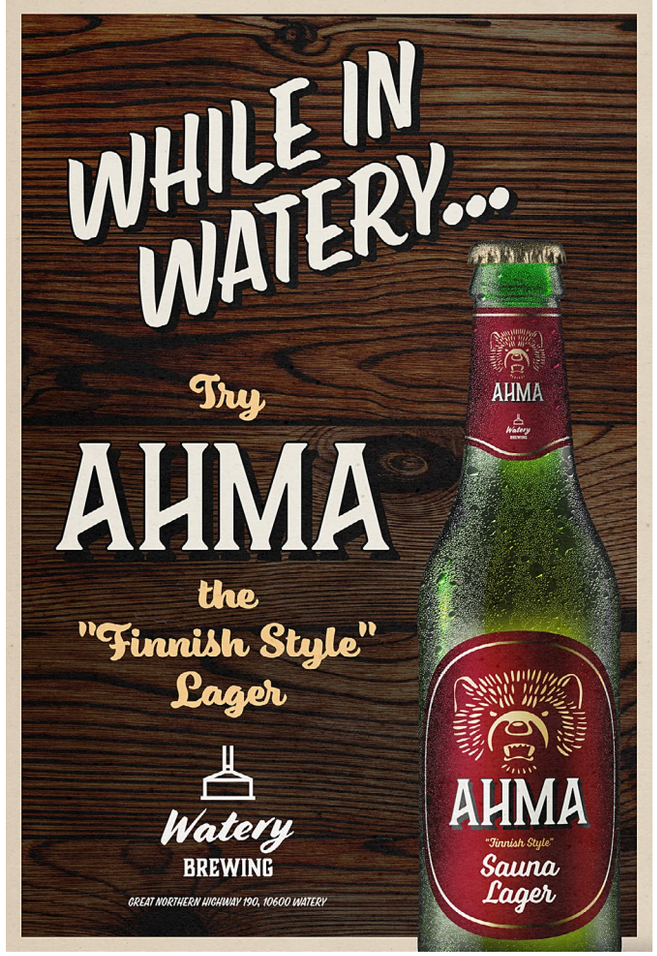
Watery – "America's Little Finland"

Yhdysvaltain luoteiskulmassa sijaitseva kuvitteellinen kylä tai pikkukaupunki Watery on yksi *Alan Wake II* -pelin tapahtumapaikoista. Wateryyn sijoittuvien pelitapahtumien aikana pelaaja saa tietää kaupungin historiasta. Kaupungin ovat perustaneet vuonna 1891 kalastuksen ja metsäteollisuuden parissa työskennelleet suomalaiset siirtolaiset, ja suomalaistausta näyttää säilyneen sen kulttuurissa – jopa sen virallinen tunnuslause on "America's Little Finland".

Englannin kielessä vetistä tarkoittava *Watery* vaikuttaa sopivalta nimeltä järven rannalla sijaitsevalle, pelin tapahtumien aikaan sateiselle ja usvaiselle kaupungille. Sami Järven mukaan nimen motivaationa on kuitenkin toiminut kaupungin varhaishistorian keskeisten hahmojen, kaksoisveljesten Ilmari ja Jaakoppi Huotarin sukunimi – *Huotari* kun saattaa kuulostaa englanninkielisen ääntämänä hieman samankaltaiselta kuin *Watery*.

Wateryn keskustan huomattavin rakennus on *Suomi Hall* -monitoimitalo, joka toimii kahvilana, karaokebaarina ja yleisenä kokoontumispaikkana. Rakennuksella on keskeinen asema suomalaisen kulttuuriperinnön esillä pitämisessä, mikä käy nimen ohella ilmi sen sisätiloista. Kun pelaajan ohjaama FBI-agentti Saga Anderson astuu sisään Suomi Halliin, eläkeläismies nimeltä Ahti laulaa karaokessa peliä varten sävellettyä suomenkielistä iskelmäkappaletta *Yötön yö*. Lisäksi seinillä on muun muassa suomenkielisiä mietelausetauluja ja Suomen maakuntien vaakunoita, pöydillä taas karjalanpiirakoita sekä kolmen alueella toimivan yhdistyksen – *Bright Falls Finns Ry, Suomi Society Ry* ja *Metsästysseura Bright Hunters Ry* – viirit.

Vastaavanlaisia suomalaisen kulttuuriperinnön vaalimiseen keskittyneitä yhteisöjä ja niiden toimitiloja löytyy myös eri puolilta tosielämän Yhdysvaltoja (ks. Finlandia Foundation 2026). Wateryn Suomi Hall on niin julkisivultaan kuin sisätiloiltaan huomattavan samankaltainen kuin Astorian kaupungissa, Oregonissa sijaitseva samanniminen rakennus (ks. Friends of Suomi Hall 2026), jossa *Alan Wake II*:n suunnittelutiimi on Sami Järven mukaan vieraillut pelin maailmaa suunnitellessaan.



Kuva 2. Tornion Panimon lehdistötiedotteesta.

Ahma ja The Laughing Näkki – Wateryn kaupallinen nimistö

Suomi Hallin ohella Wateryn keskustan nimimaisemaa hallitsevat viisi yritysnimeä, jotka yhdistävät englannin ja suomen kieltä: *Freshwater Fishery Virtanen & Son, Järvisen Vene, Kari's Garage, Saimi's Catch of the Day* sekä *The Laughing Näkki*. Kaikki nämä myös linkittyvät vesiteemaan: Suomessa yleiset sukunimet *Virtanen* ja *Järvinen* on muodostettu sanoista *virta* ja *järvi, Kari* on paitsi miehen etunimi myös pieni vedenalainen kivi tai matalikko, naisennimi *Saimi* on lähtöisin järvennimestä *Saimaa* ja näkki on suomalaisen kansanuskon veden haltija (Vilkuna & Mikkonen 1990; Klemettinen 2023, 197–206).

Nimien vesiteemaisuus on luontevaa, sillä yritysten toiminta liittyy Wateryn pääelinkeinoon, kalastukseen. Toisaalta tuntuu erikoiselta sattumalta, että kaikki neljä henkilönnimeä – *Kari, Saimi, Järvinen ja Virtanen* – ovat vesiaiheisia, sillä lähes-kään kaikki suomalaiset henkilönnimet eivät ole sellaisia. Myös hieman etäämmällä Wateryn keskustasta sijaitsevan suljetun sellutehtaan nimessä *Tammisto & Sons Lumber Mill* sukunimi *Tammisto* kytkeytyy vahvasti yrityksen toimialaan. Herääkin kysymys, onko tämä kaikki vain sattumaa vai kylän viereisessä järvessä piilevien yliluonnollisten voimien vaikutusta.

Kiinnostava yksityiskohta yritysnimissä on, että ä-kirjaimen pisteet ovat säilyneet *Järvinen*-nimessä ja *näkki*-sanassa. Tosimaailman suomalaissiirtolaiset ovat usein vaihtaneet nimiensä ä-kirjaimet a-kirjaimiksi (esim. Virtaranta 1992, 31; Jönsson-Korhola 2003). *Näkin* tapauksessa tämä tosin muuttaisi sanan merkitystä.

Yksi hyvin näkyvä nimi pelin kielimaisemassa on olutbrändi *Ahma*. Tyhjiä Ahma-olutpulloja löytyy runsaasti niin Waterysta kuin pelin muiltakin tapahtumapaikoilta. Pullon etiketissä lukevan kuvaustekstin mukaan tuote on "Finnish style sauna lager", suomalaistyylinen saunalager. Myös ei-suomenkieliset pelaajat voivat ymmärtää nimen merkityksen, sillä etiketin logossa esiintyvät piirretyt ahman kasvot, ja pelissä nähtävässä Ahma-oluen tv-mainoksessa käytetään mainoslausetta "Unleash your inner wolverine", vapauta sisäinen ahmasi. Ahma-olut on arvatenkin saanut inspiraationsa tosimaailman suomalaisesta Karhu-oluesta, sillä nimet ovat merkitykseltään samantapaiset ja logojen yksinkertaistettu piirrostyyli on hieman samankaltainen. Vuodesta 2024 lähtien Ahma-olutta on saanut myös tosimaailmasta Tornion Panimon ja Remedy Entertainmentin yhteistyössä valmistamana.

Koskelat ja Huotarit – henkilönnimet Wateryssa

Wateryyn sijoittuvien tapahtumien aikana pelaaja oppii tuntemaan koko joukon kylän asukkaiden nimiä. Pelin juonen kannalta heistä tärkeimmät ovat kaksoisveljet *Ilmo* ja *Jaakko Koskela*, joilla on useita liiketoimia alueella. Heidän sukunimensä *Koskela* jatkaa nimistön vesiteemaa ja voi myös herättää vahvoja mielleyhtymiä suomalaista kulttuuria tuntevissa, onhan se muun muassa *Täällä Pohjantähden alla* -romaanitrilogian päähenkilöiden sukunimi.

Myös Koskeloiden etunimet *Ilmo* ja *Jaakko* ovat kiinnostavia, sillä ne ovat lyhentyneitä muotoja jo aiemmin mainittujen Wateryn varhaishistorian merkkihenkilöiden *Ilmari* ja *Jaakoppi Huotarin* etunimistä. Samankaltaiset nimet voivat herättää pelaajissa kysymyksiä jonkinlaisesta yliluonnollisesta yhteydestä veljesparien välillä. Myös heidän kohtalonsa muistuttavat lopulta hieman toisiaan: paikallisen legendan mukaan Ilmari tappoi Jaakopin, ja myös Jaakko Koskela kuolee *Alan Wake II*:n aikana, joskaan ei veljensä kädestä.

Suomi Hallin sisällä on seinätaulu, johon on kiinnitetty metallilaatoilla 90 pääosin suomalaisperäistä henkilönnimeä. Taulun tarkoitusta ei selitetä pelissä, mutta se on luontevaa tulkita Suomi Hallin tukijoiden tai kunniajäsenten luetteloksi, sillä vastaavanlaisia nimitauluja on käytössä myös tosimaailman yhteisöissä, esimerkiksi Astorian Suomi Hallissa (ks. Friends of Suomi Hall 2026). Sami Järvi kertoi haastattelussamme, että todellisuudessa taulun nimet perustuvat pelin tekijöiden nimiin. Suunnittelutiimin suomalaisjäsenet esiintyvät omilla nimillään, kun taas ulkomaalaisten tekijöiden nimille keksittiin äänteellisesti samankaltaisia suomalaisia vastineita, kuten *Eveliina Keinonen* (alkup. *Evelyn Kennedy*) ja *Timo Aspila* (*Timothy Aspeslagh*).

Pääosa muista Wateryssa kohdattavista henkilöhahmoista kantaa Yhdysvaltain englanninkieliselle valtaväestölle tyypillisiä nimiä. Esimerkiksi Jaakko Koskelan lasten nimet ovat *Charlie* ja *Charline*. Joistakin hahmoista pelaaja tosin saa tietää vain etunimen, ja monilla tosimaailman amerikansuomalaisilla suomalaistausta on säilynyt näkyvissä pidempään suku- kuin etunimissä.

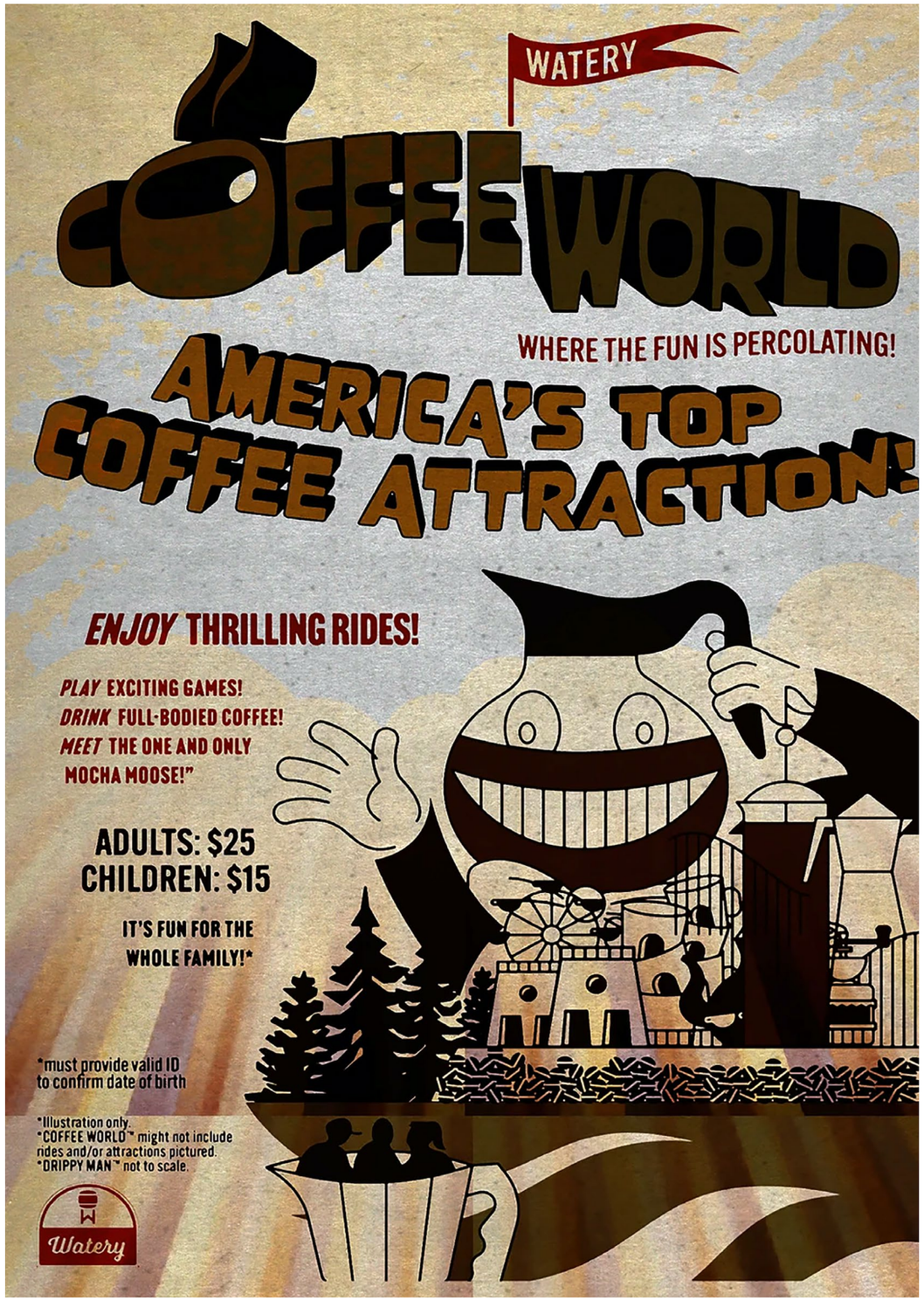
Kalevala Knights -nimen viittaus Suomen kansalliseepokseen on realistinen, sillä sellaisia ovat käyttäneet myös monet tosielämän suomalaissiirtolaiset.

Monet Wateryn näkyvimmistä nimistä sisältävät suomenkielisiä elementtejä, mikä luo vaikutelmaa suomalaisia perinteitään vaalivasta kylästä.

Kaleva(la)n ritarit kahvimaailmassa

Ilmo ja Jaakko Koskelan ulkoasussa huomion kiinnittävät moottoripyöräkerho *Kalevala Knights M.C.*:n nahkaliivit. Pelaaja pääsee tutustumaan kerhon toimintaan ja identiteettiin vierailemalla sen työpajana ja kerhotilana toimivassa rakennuksessa. Nimen ohella suomalaisesta kulttuuritaustasta muistuttavat kerhotilan seinille laitetut julisteet, joissa lukee: "Prätkä, baana ja perkele".

Kalevala Knights -nimen viittaus Suomen kansalliseepokseen on realistinen, sillä sellaisia ovat käyttäneet myös monet tosielämän suomalaissiirtolaiset. Esimerkkejä samaan tapaan nimetyistä paikoista ja yhdistyksistä Yhdysvalloissa ovat *Kale-*



Kuva 3. Coffee World -huvipuiston mainosjuliste. Lähde: *Alan Wake II,* Remedy Entertainment.

vala-township Minnesotassa, *Kalevan* kylä Michiganissa, *Finnish Kaleva Park* Montanassa, *Kaleva Ski Club* Kaliforniassa, Astorian Friends of Suomi Hall -yhdistyksen aiempi nimi *United Finnish Kaleva Brothers & Sisters* sekä Virginian Montanassa sijaitsee *Kaleva Hall*, jossa kokoontuu *Knights of Kaleva* -järjestö (ks. Finlandia Foundation 2026, Knights and Ladies of Kaleva 2026).

Wateryssa pelaaja pääsee myös seikkailemaan yhdessä Koskelan veljesten tärkeimmistä luomuksista, kahviteemaisessa *Coffee World* -huvipuistossa. Sen keskeisimpiä nähtävyyksiä ovat huvipuistolaitteet *Espresso Express*, *Percolator* 'aromikeitin' ja *Slow Roaster* 'hidas paahdin', kahvipannun muotoinen myymälärakennus *Fresh Pot Gift Shop* sekä puiston maskotti, hirvi nimeltä *Mocha* 'mokka'. Coffee Worldin ainoa suomenkielinen nimielementti on *Huotari Well* -niminen kaivo, johon Ilmari Huotarin kerrotaan kätkeneen murhaamiensa henkilöiden ruumiita. Huvipuiston kahviteeman voi kuitenkin Sami Järven mukaan tulkita kunnianosoituksena suomalaiselle kahvikulttuurille, sillä suomalaiset tunnetusti kuluttavat eniten kahvia maailmassa henkeä kohden.

Lopuksi

Monet Wateryn näkyvimmistä nimistä sisältävät suomenkielisiä elementtejä, mikä luo vaikutelmaa suomalaisia perinteitään vaalivasta kylästä. Muutoin kylän kielimaisema Suomi Hallin ulkopuolella tosin on valtaosin englanninkielinen. Lisäksi hiljainen ja rapistuva kylä vaikuttaa jämähtäneen menneille vuosikymmenille, joten on vaikea sanoa, edustaako sen nimistö nykypäivää vai menneisyyttä.

Wateryn nimissä on nähtävissä samankaltaisuuksia todellisten amerikansuomalaisten yhteisöjen kanssa. Vaikuttaakin siltä, että *Alan Wake II*:n tekijät ovat tutustuneet amerikansuomalaiseen kulttuuriin. Tätä voi pitää kunnioitettavana paneutumisena, sillä jotkin tässä artikkelissa käsitellyistä nimistä jäävät melko pieniksi yksityiskohdiksi pelin tarinassa.

On rohkea ja yllättävä ratkaisu tuoda (amerikan)suomalaista kulttuuria näin vahvasti esille suuren budjetin pelissä, joka on suunnattu kansainväliselle pelaajayleisölle eri puolilta maailmaa. Oletettavasti vain harvat *Alan Wake II*:n pelaajat osaavat suomea, joten suomenkielisten nimien merkitykset eivät välittyne heille. Olemme kiinnostuneita siitä, mitä pelaajat ajattelevat suomenkielisistä nimistä: tarjoavatko ne innokkaimmille ja harrastuneimmille pelaajille lisää mysteerejä tutkittavaksi, vai häiritseekö pelaajia se, etteivät he ymmärrä nimien merkityksiä? Tähän kysymykseen paneudumme myöhemmin tutkimushankkeessamme pelaajahaastattelujen avulla.

Lähdeluettelo

Alan Wake Wiki (2026). Fandom.com. Saatavilla: https://alanwake.fandom.com/wiki/Alan_Wake_Wiki. Luettu 18.6.2026.

Finlandia Foundation (2026). Finlandiafoundation.org. Saatavilla: https://finlandiafoundation.org/. Luettu 18.6.2026.

Friends of Suomi Hall (2026). Suomihall.org. Saatavilla: https://suomihall.org/suomi-hall-building.html. Luettu 18.6.2026.

IGN (2024). Alan Wake 2 Guide. Ign.com 11.6.2024. Saatavilla: https://www.ign.com/wikis/alan-wake-2/Walkthrough. Luettu 18.6.2026.

Jönsson-Korhola, Hannele (2003). Pussaa se peipipoki kitsistä petiruumaan. Suomalaiset ja suomen kieli Amerikassa. Hannele Jönsson-Korhola & Anna-Riitta Lindgren (toim.), *Monena suomi maailmalla. Suomalaisperäisiä kielivähemmistöjä*. Tietolipas 190. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 386–448.

Klemettinen, Pasi (2023). *Kansanuskon yöpuoli. Hiidet, manalaiset ja muut demonit*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Knights & Ladies of Kaleva (2026). Knightsofkaleva.org. Saatavilla: https://knightsofkaleva.org/. Luettu 18.6.2026.

Newby, Richard (2023). The 10 Best Video Games of 2023. *Time* 29.11.2023. Saatavilla: https://time.com/6340124/best-video-games-2023/. Luettu 18.6.2026.

Riihinen, Eleonoora (2023). "Uraauurtava", "kunnianhimoinen" – Suomalainen videopeli Alan Wake II kerää ylistäviä arvioita maailmalla. *Helsingin sanomat* 27.10.2023. Saatavilla: https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009951643.html. Luettu 18.6.2026.

Valkola, Johannes (2023). Alan Waken tekijät tajusivat saman kuin Käärijä ja Kaurismäki. *Helsingin sanomat* 8.12.2023. https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000010044799.html. Luettu 18.6.2026.

Vilkuna, Kustaa & Pirjo Mikkonen (1990). Etunimet. [Given names.] 4. painos. Helsinki: Otava.

Virtaranta, Pertti. 1992. *Amerikansuomen sanakirja. A dictionary of American Finnish*. Turku: Siirtolaisuusinstituutti.