

Videopelit tarinoita tuottamassa

ref. Hanna Nivala

Hergenrader, Trent 2014: Game spaces: Videogames as story-generating systems for creative writers. Teoksessa: *Creative Writing in The Digital Age - Theory, Practice and Pedagogy*. Editor(s): Michael Dean Clark, Trent Hergenrader, Joseph Rein ISBN: 9781472574107 Bloomsbury. esim. eBooks Jyväskylän yliopiston kirjasto.

Kirjallisuuden ja kirjoittamisen alan opettajat valittavat usein, etteivät heidän oppilaansa lue tarpeeksi. Tutkimukset lukemisen vähenemisestä ovat kirvoittaneet varoituksiin “yhteiskunnasta täynnä pelejä, kännyköitä, iPodeja, kannettavia tietokoneita ja muita elektronisia laitteita.”

Hergenrader myöntää, että opiskelijoiden lukeminen ja kielellisen ymmärryksen laajentaminen saattaa olla huonolla tolalla, ja että näitä tulisi opetuksessa tukea. Hän kuitenkin vetoaa opettajiin ja kirjoittamisen alaan, jotta nämä huomioisivat oppilaiden sivistyksen myös kirjallisen lukemisen ulkopuolella.

Opiskelijoiden tekstimaailman täyttävät monenlaiset tarinalliset mediat, on opittava arvostamaan myös opiskelijoiden valitsemia medioita ja tekstejä, jotta voimme opettaa heille myös niiden kriittistä tulkintaa. Hergenrader korostaa, että useat hänen luovan kirjoittamisen kurssin oppilaista eivät halua kehittää itseään nimenomaan kirjoittamisessa, vaan haluavat syvempää ymmärrystä tarinallisista konsepteista, joita opiskelija pystyy hyödyntämään valitsemassaan mediassa, oli se sitten elokuva, digitaalinen media tai pelisuunnittelu.

Hergenrader hyödyntää elokuvia ja graafisia novelleja, mutta myös pelejä luovan kirjoittamisen opetuksessaan. Hän on suunnitellut kurssikokonaisuuksia, jotka perustuvat peleille teksteinä.

On vanhentunutta ajatella pelejä opetustilanteessa vain palkintona tai “suklaakuorutteisena parsakaalina”. Toki opetuspelejä on olemassa, Hergenraderin mukaan ne ovat usein heikkoja yhdistelmiä koulutuksesta ja pelillisyydestä. Hänen mielestään on parempi käyttää jo valmiita viihdepelejä, ja etsiä niistä sopivia näkökulmia oppitunneille. Hän viittaa James Paul Geen perusteluihin pelien ihanteellisuudesta opetuksessa:

- Videopelit vievät pelaajan virtuaaliseen maailmaan samaistuttavan hahmon kautta.
- Pelien avoimet lopputulokset rohkaisevat pelaajia aktiivisiksi tuottajiksi enemmän kuin passiivisiksi kuluttajiksi, mikä ilmenee esim. fanifiktiona.
- Pelit madaltavat epäonnistumisen pelon kynnystä pienillä haasteilla, näin pelaaja vähitellen kasvattaa itseluottamustaan, ottaa riskejä, tutkiin ja aloittavaa uudelleen.
- Pelaajien täytyy tehdä päätöksiä vallitsevan pelitilanteen perusteella. Vasta jälkeenpäin on nähtävissä päätösten vaikutukset tarinaan ja hahmoihin.

Monet näistä pelien ominaisuuksista sopivat Hergenraderin mielestä luovan kirjoittamisen opettamiseen, esimerkiksi hahmojen luomisen ja niihin samaistumisen myötä. Kuitenkaan luovan kirjoittamisen kurssit eivät tunnu opiskelijoille pelimäisiltä. Opiskelijat kamppailevat hahmon luomisen parissa, ja lopputulokset saattavat olla yksiulotteisia marionetteja. Myös luovaan kirjoittamiseen liittyy paineita kirjoittaa välittömästi hyvää tekstiä. Luova kirjottaminen kaipaisi Hergenraderin mukaan peleille ominaista kannustusta riskien ottoon ja pieniin haasteisiin.

Kolme tapaa, joilla pelit synnyttävät tarinoita.

- 1) Pelit emergentteinä ilmiöinä, joissa pienestä määrästä sääntöjä on mahdollista luoda valtava määrä erilaisia vaihtoehtoja ja lopputuloksia, esim. shakki, jossa säännöt ovat tyypistettävissä muutamaankin virkkeeseen, tuottaa miltei loputtoman määrän erilaisia lopputulemia. Emergentit pelit saavat pelaajan palaamaan uudelleen saman pelin pariin rohkaisten kokeilemaan uusia, erilaisia vaihtoehtoja. Hergenraderin mukaan tämä itseään toistava prosessi auttaa kirjoittamisen opiskelijaa ymmärtämään toistuvia malleja ja hallitsemaan tehtäviä. Taitava pelaaja pystyy heti ongelman kohdatessaan näkemään erilaiset mahdolliset strategiat ja valitsemaan niistä parhaan juuri tähän tehtävään.
- 2) Toisena tarinoita synnyttävänä ominaisuutena peleissä Hergenrader mainitsee pelit ympäristöön liittyvänä tarinankerrontana. Hän viittaa teemapuistoihin, joiden maailma perustuu kävijöiden ennakkotietoihin teemasta, esimerkiksi *Muumimaailma* perustuu tietoihimme muumeista, se auttaa meitä kokemaan teemapuiston tarina fyysisessä maailmassa.
- 3) Kolmantena pelien tarinoita synnyttävänä systeeminä Hergenrader näkee sijoitetun ja ruumiillistuneen oppimisen kokemuksen. Sijoitettu oppiminen tapahtuu mahdollisimman aidossa ympäristössä ja ruumiillistuneen oppimisen kokemus

saadaan fyysisesti tekemällä ja kokemalla, esim. autokoulun ajotunneilla. Hergenrader osoittaa peleissä päästävän kokemaan näitä ympäristöjä ja tapahtumia pelihahmon kautta, fiktiivisessä mutta samaistuttavassa maailmassa. Hergenrader toteaa, että hyvissä peleissä pelaaja pääsee kokemaan virtuaalisen maailman persoonallisen pelihahmon kautta, mikä on hyödynnettävissä kirjoittamisessa hahmojen luomisen tukena. Joskus pelihahmo on valmis, mutta joissain peleissä esiintyy hyvinkin pitkälle meneviä hahmojenluontiprosesseja, jossa pelaaja pääsee muokkaamaan hahmonsa omien mieltymystensä ja pelitapojensa mukaan.

Yleisesti ottaen, hyvät tarinavetoiset pelit saattavat mallintaa tarinallisuutta ja tarinoiden mahdollisuuksia opiskelijoille jopa paremmin kuin lineaarisen fiktion, vaikkapa romaanin tai elokuvan jo valmiit lopputulemat. Pelin voi aina aloittaa uudelleen ja kokeilla tehdä erilaisia ratkaisuja uudenlaisten lopputulemien aikaansaamiseksi. Hergenraderin mukaan pelien avulla on helppo keskustella juonen käännteistä opiskelijoiden kanssa, ja osoittaa tarinan heikkouksia, kuten kliseisiä juonia, heikkoa dialogia tai stereotyyppisiä hahmoja.

Roolit ja hahmojen syventäminen

Hergenrader valitsee kursseilleen käytettäväksi roolipelejä, sillä hänen mielestään tämän genren pelien hahmojen luominen, maailman tutkiminen ja ei-lineaariset tarinalinjat tukevat parhaiten luovaa kirjoittajaa. Hän on usein päätenyt käyttämään postapokalyptistä *Fallout 3* -peliä, joka kuuluu laajempaan *Fallout*-sarjaan.

Pelin oma päätarina ei merkitse kirjoittamisen kurssilla juurikaan, vaan nimenomaan kirjoittajan asenne pelimaailmaa ja hahmoja kohtaan. Kaksiosaisessa tehtävässä opiskelijat 1) luovat hahmonsa, pelaavat läpi tutoriaalun ja selviävät lähtöpaikasta ulkomaailmaan. Tämän jälkeen 2) heidän tulee löytää maailmasta viisi erilaista paikkaa.

Paikkatehtävän annettuaan Hergenrader oletti, että opiskelijat päätyisivät pelin ohjaamiin paikkoihin. Monet opiskelijoista olivatkin kiertäneet valmiit paikat ja tutkineet maailmaa laajemmin. Tämä saattoi johtua siitä, millaisiin paikkoihin erityyppisten hahmojen luominen johti.

Lisäksi kirjoittajat keskustelivat siitä, millaisia mahdollisuuksia hahmoille peli *ei* luonut, esimerkiksi ei ollut mahdollista valita hahmolleen taiteellisia kykyjä. Hergenrader päätyi

pohtimaan oppilaidensa kanssa myös sitä, kuinka peli ohjaa luomaan stereotyyppisiä hahmoja kuten varkaita tai tieteilijöitä, eikä tarjoa mahdollisuuksia syvällisempien fiktiivisten hahmojen luomiseen. Hergenrader hämmästyikin siitä, miten opiskelijat loivat yksiulotteisille hahmoille hyvinkin monimutkaisia persoonallisuuksia.

Hergenraderin kysyessä pelissä tehdyistä valinnoista oli opiskelijoilla tarjota yksityiskohtaisia selostuksia heidän *hahmonsa* järkeilyistä päätösten yhteydessä. Halu luoda kokonaisia identiteettejä ja motiiveja hahmolle on Hergenraderin mielestä yksi syy siihen, miksi fanifiktio tuottaminen on niin suosittua: pelaajan mielikuvitus täyttää peliin jätetyn narratiivisen tyhjiön. Hergenrader hyödynsi postapokalyptistä teemaa myös myöhemmin kurssilla perinteisen tekstin muodossa, ja hänen mielestään maailman kokeminen ruumiillistetussa hahmossa tuki opiskelijoiden ymmärrystä hahmoista ja tarinoista perinteisen tekstin ohella.

Pelien wikit kirjottamisen apuna

Roolipeleihin liittyy myös pelin ulkopuolella oleva tieto, useilla peleillä on valtavia wikejä täynnä tietoa pelimaailmasta yksityiskohtineen. Esimerkiksi *Fallout*-sarjan jokainen paikka, henkilö ja asia on luetteloitu wikiin johtaen satoihin toisiinsa linkitettyihin tietosivuihin. Näissä wikeissä elävät fakta ja fiktio, pelin yksittäiset tarinalinjat että metanarratiivi sulassa sovussa.

Hergenrader hyödyntää yhteistyöllä tehtyjä wikejä myös omalla kurssillaan. Muutamassa viikossa opiskelijat loivat täydellisen fiktiivisen maailman paikkoineen, lainalaisuuksineen ja henkilöineen wikiin.

Pelinkehittäjiltä tällaisen luominen kestää vuosia, ja heidän täytyy lisäksi toimia koodin ehdoilla. 25 luovan kirjoittamisen opiskelijaa kirjoittivat jokainen viisi hahmosivua ja kolme paikkasivua, jotka he liittivät Google mapsiin, sekä yhdessä työstettävää metanarratiivisivua. Näin koko ryhmällä oli käytössään 125 ainutlaatuista hahmoa ja 75 yksityiskohtaista paikkaa, joita hyödyntää jatkossa.

Metanarratiivia luodessaan Hergenrader käytti **kriittiseksi maailman luomiseksi** kutsumaansa metodologiaa, jossa opiskelijoiden pitää harkiten valita maailmalleen maantieteellinen sijainti, tasa-arvon toteutuminen tai syrjintä liittyen sukupuoleen, rotuun ja

seksuaaliseen suuntautumiseen, maailman taloudellinen vahvuus ja rikkauden jakautuminen, populaatio, poliittinen ja sosiaalinen infrastruktuuri sisältäen hallituksen, koulutuksen ja terveydenhuollon, sekä uskonnollisuuden vaikutukset kulttuuriin.

Lopputuloksesta tulee laaja, ja Hergenrader huomauttaa, että wiki-henkiset, linkitetyt sivut ohjaavat lukijaa tutkimaan maailmaa epälineaarisesti. Wiki on hyödynnettävissä luovan kirjoittamisen harjoituksissa monin eri tavoin, opettaja voi esimerkiksi valita kaksi hahmoa ja paikan, ja ohjeistaa opiskelijaa kirjoittamaan hahmojen tilanteesta paikassa ottaen huomioon hahmojen henkilöhistorian, luonteet ja asenteet. Hergenraderin mukaan tämä yhteistyöprojekti itsessään muuttuu uusien mahdollisuuksien tilaksi, jossa opiskelijat ja ohjaajat tutkivat luovan kirjoittamisen opiskelun rajoja.

Vaikka Hergenrader esitteleekin pelien mahdollisuuksia luovan kirjoittamisen koulutuksessa, ei hän halua, että peleistä tehtäisiin koulutuksen ydintä. Hänen mielestään opettajat ovat kuitenkin velvollisia tarjoamaan reittejä luoville tutkimusmatkoille, jotka soveltuvat kaikkeen tarinalliseen mediaan. Näin ei saavuteta ainoastaan opiskelijoiden kriittistä mediankulutusta, vaan myös kunnioitetaan heidän digitaalisia kykyjään ja parannetaan heidän yhteistyötaitojaan. Luovan kirjoittamisen opettajien ei pidä tarrautua perinteisen tekstin kuvitteelliseen kulttuuriseen ylemmyyteen, vaan pikemminkin näyttää tietä tulevaisuuteen.