

Tanja Sihvonen

# OLIPA KERRAN...PELI?

## Digitaaliset pelit, kerronta ja pelitilanteen aika-tila-jatkumo

<sup>1</sup> Tässä tekstissä käytän termiä "digitaalinen peli" yleisnimenä kaikista elektronisista, koneen avulla pelattavista peleistä. Määritelmä kattaa siis yhtä lailla tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit. Pelin määritelmästä ks. esim. Sonja Kangas & Erkki Huhtamo, "Vaarallisia leluja?" Teoksessa Kangas & Huhtamo (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus 2002, 9–10; James Newman, *Videogames*. London: Routledge 2004, 9–28.

<sup>2</sup> Vaikka maailmanlaajuiset pelimarkkinat syntyivät jo 1970-luvulla, voidaan niiden varsinaisesti sanoa räjähtäneen kasvuun ja digitaalisten pelien tulleen huomattavaksi kulttuuriseksi ilmiöksi vasta vuoden 1995 jälkeen, jolloin Sony PlayStation-konsoli julkaistiin. Peliteollisuuden vaiheista ks. esim. Mikko Kalhama,

**Monet pelitutkijat eivät hyväksy kerronnan käsitettä pelien yhteydessä, sillä pelaamisen ajatellaan olevan ennen kaikkea interaktiivista toimintaa, jolla ei ole kerronnan kanssa mitään tekemistä. Artikkelissa esitetään, että pelien tutkimuksessa tulisi hyödyntää erityisesti audiovisuaalisen kerronnan teoriaa, joka soveltuu pelien tutkimukseen toisella tavalla kuin kirjallisten narratiivien tutkimus.**

**Keskustelu, jota ei ole käyty**

Digitaaliset pelit<sup>1</sup> ovat huomattava mediakulttuurinen, teknologisetaloudellinen ja poliittinen ilmiö, jonka merkitys on alettu kulttuuritutkimuksessa vasta hiljalleen ymmärtää.<sup>2</sup> Pelitutkimuksellisen keskustelun nuoruus ja hajanaisuus ovat osaltaan aiheuttaneet sen, että monet siinä käytetyt käsitteet ja metodit ovat toistaiseksi vakiintumattomia, ja uudenlaisia tarkastelukulmia aihepiiriin etsitään kaiken aikaa. Huolimatta pelitutkimuksen kentän ohuista traditioista sille on kuitenkin ehtinyt jo muodostua eriävien lähtökohtien ja niiden päälle rakentuvien tutkimussuuntausten kannattajia, jotka asemoivat itsensä kontrastointien kautta. Kansainvälisen tason kiista uudenlaisen, erityisellä tavalla peliteoreettisen perustan luomisesta on jakanut eri leireihin niin pelaajia, pelisuunnittelijoita kuin tutkijoitakin. Käytyjen keskustelujen vastakkainasettelut näyttäisivät pohjautuvan uusien tarkastelutapojen vakiinnuttamisen tuskiin, kielellisiin epätarkkuuksiin, käsitteellisiin sekaannuksiin sekä perinteisten tutkimusasemien ja -asetelmien puolustukseen.

Peliteoreettisista linjanvedoista on kysymys, kun esimerkiksi Ludology.org-

weblogin<sup>3</sup> ylläpitäjä Gonzalo Frasca erittelee teksteissään narratiivisuuden ja kerronnan tutkimuksen suhdetta edelleen kehittelemäänsä *ludologian* viitekehykseen.<sup>4</sup> Tässä artikkelissa pyrin omalta osaltani selvittämään, mistä on kysymys, kun kerronta ja pelillisuus ymmärretään toisilleen vastakohtaisiksi ja keskenään yhteensopimattomiksi, mutta rinnakkain olemassa oleviksi digitaalisen kulttuurin toimintalogiikoiksi. Narratiivisuuden ja pelillisyyttä keskeisesti määrittävän interaktiivisuuden on katsottu linkittyvän tutkimuksellisessa mielessä eri mediumien ominaisluonteisiin ja toimintatapoihin erilaisin tavoin. Nämä tutut, mutta usein abstraktille määrittelytasolle jäävät käsitteet onkin sidottava spesifeihin mediakonteksteihin, jotta niiden avulla on mahdollista tarkastella digitaalisen median olemassaolon tapoja.<sup>5</sup>

Tässä artikkelissa ehdotan tapaa tarkastella pelejä osana 2000-luvun digitaalista ”transmediakulttuuria”<sup>6</sup>. Tässä pyrkimyksessä lähtökohtani toimii ajatus siitä, että kerronnallisuuden konstruktivistisesti ymmärryt ehdot ja edellytykset toteutuvat paitsi tekstin ja mediavälineen ”sisäisten” keinojen, myös eri mediumien välisten suhteiden ja verkostojen kautta. Olen kiinnostunut siitä, miten narratiivisuuden kytkeminen laajempaan kulttuuriseen kehykseen ja näin hahmotellun kentän aktualisoitumat, narratiiviset tilanteet, voivat auttaa meitä analysoimaan pelaajan ja pelin välistä interaktiota. Näin myöskään interaktiivisuus tai kerronta eivät näyttäytyä vastakohtina, vain yhden välineen ja tietynlaisten ilmaisukeinojen rajaamissa puitteissa. Tällaisten rajausten tekeminen on mediasisältöön kohdistuvan toiminnan ja sen luonteen kannalta väkivaltaista. Erityisesti pelien tutkimus on alkuvaiheessaan valitettavasti kuitenkin kärsinyt tämäntyyppisistä karsinoinneista.

Pyrin näiden kysymystenasettelujen avulla hahmottelemaan, miten kerronnan ja interaktiivisuuden käsitteiden ja niiden kattamien alojen uudelleenkonfiguroinnin kautta pelillisyyttä voidaan lähestyä uudella tavalla. ”Uusi” tämä tapa ei kuitenkaan tarkkaan ottaen ole, sillä tavoitteeni on osoittaa, että perinteisistä analyysimenetelmistä voi olla hyötyä myös pelien kaltaisen, vielä vakiintumattoman tutkimuskentän tarkastelussa. Tarkoitukseni ei ole hylätä pelilähtöisiä tai pelillisyyden erityislaatuista kunnioitettavia tutkimustapoja, vaan yrittää laajentaa pelien tarkastelussa (tai tarkastelemattomuudessa) ilmenevää narratologista perusvirettä. Lähtökohtani perustuu ennen kaikkea audiovisuaalisen kerronnan teoriaan. Näin avaan yhden säikeen keskusteluun, ”jota ei koskaan käyty”, kuten Frasca poleemisesti toteaa.<sup>7</sup>

## Lähtökohtana ludologia

Pelitutkimukseksi itsensä luokittelevan tutkimusalueen vallitseva suuntaus on nimeltään *ludologia* (latinankielisestä peliä tarkoittavasta sanasta *ludus*). Vaikka termiä on suppeassa merkityksessä käytetty jo parinkymmenen vuoden ajan, se on varsinaisesti tullut osaksi digitaalisen median tutkijoiden sanastoa vasta vuoden 1999 jälkeen. Nykyään sen kattamaksi alaksi määritellään ”pelien tutkimus yleisesti ja elektronisten pelien erityisesti”.<sup>8</sup> Ludologia on haluttu monissa yhteyksissä nähdä erityisellä tavalla pelilähtöiseksi tutkimusotteeksi,<sup>9</sup> ja monet digitaalisten pelien tutkijat haluavatkin tästä syystä tulla kutsutuiksi ludologeiksi. Peli-, pelaaja- ja pelillisyyssperustaisuus ovat epäilemättä kunnioitettavia periaatteita uuden tutkimussuuntauksen hahmottumisessa, mutta mielestäni on tärkeää muistaa, että pelit, pelaajat tai pelillisyyden perusteetkaan eivät ole kehittyneet nykyisenlaisiksi kulttuuri-

3 Suomalaisen peliteollisuuden kartoitustutkimuksen loppuraportti. Helsinki: Uudenmaan TE-keskus & Taide-teollinen korkeakoulu 2003, 13.

4 Vastaa väljästi ymmärrettynä usein päivitetävää verkkolehteä, jolla on yleensä myös ylläpitäjän henkilökohtaista sisältöä.

5 Ks. Gonzalo Frasca, ”Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”. [ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf). Haettu 10.4.2004; Gonzalo Frasca, ”Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”. [www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm](http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm). Linkki haettu 9.4.2004.

6 Pyrkimykseni tässä tekstissä muistuttavat Henry Jenkinsin lähtökohtia artikkelissa ”Game Design as Narrative Architecture”. [web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/games&narrative.html](http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/games&narrative.html). Linkki haettu 15.4.2004.

7 Yleensä tekstien keskinäisistä viittaus-suhteista puhutaan intertekstuaalisuuden käsitteen avulla ja intermediaalisuus-sanaa käytetään, kun tarkastellaan mediavälineiden ja -sisältöjen välisiä suhteita. Tässä yhteydessä haluan kuitenkin painottaa sisältöjen, teemojen ja narratiivien mediamuodot läpäisevää ja kattavaa luonnetta, joten käytän trans-etuliitettä.

8 Frasca, ”Ludologists love stories, too”.

9 Frasca, ”Ludologists love stories, too”.

9 Pelillisyydestä ks. Aki Järvinen, ”Pelattavuus”. *Mediumi* 1.2., 1999. [www.m-cult.net/mediumi/article.html](http://www.m-cult.net/mediumi/article.html)

articleId=51&print=1.  
Haettu 15.3.2003; Aki  
Järvinen, "Pelin  
säännöt. Pikselien ja  
pelien estetiikka".  
Lähikuva 2/2000.

<sup>10</sup> Ks. esim. Markku  
Eskelinen & Raine  
Koskimaa, "Introduc-  
tion. Towards a  
Functional Theory of  
Media". Teoksessa  
Eskelinen & Koskimaa  
(eds.), *Cybertext  
Yearbook 2001*.  
Jyväskylän yliopisto:  
Nykykulttuurin  
tutkimusyksikön  
julkaisuja 72, 2002;  
Espen Aarseth,  
"Computer Game  
Studies, Year One".  
*Game Studies*, vol. 1,  
issue 1, July 2001.  
[www.gamestudies.org/  
0101/editorial.html](http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html).  
Linkki haettu  
10.5.2004.

<sup>11</sup> Ludology-sanan  
toinen selitys:  
"Ludology is most  
often defined as the  
study of game  
structure (or  
gameplay) as opposed  
to the study of games  
as narratives or games  
as a visual medium."  
*Game Research*,  
Dictionary,  
[www.game-  
research.com/  
dictionary.asp](http://www.game-research.com/dictionary.asp). Linkki  
haettu 9.4.2004. Ks.  
myös Frasca,  
"Ludologists love  
stories, too".

<sup>12</sup> Jesper Juul, *A Clash  
between Game and  
Narrative. A thesis on  
computer games and  
interactive fiction*.  
Institute of Nordic  
Language and  
Literature, University  
of Copenhagen,  
February 1999. [http://  
www.jesperjuul.dk/  
thesis](http://www.jesperjuul.dk/thesis). Linkki haettu  
29.3.2004.

<sup>13</sup> [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)

<sup>14</sup> Mateasin mukaan  
"narrativisti" viittaa  
henkilöön, joka käyttää  
narratologista teoriaa  
perustana, jonka päälle  
teoreettinen näkemys  
interaktiivisesta me-  
diasta on mahdollista

historiallisen jatkumon ulkopuolella. Sen lisäksi, että pyritään analysoimaan pelikulttuureihin liittyviä *uusia* piirteitä, olisi tärkeää kontekstoida niiden toimintalogiikoita myös pidemmän aikavälin kulttuurisiin kehityskulkuihin, joissa ne ovat väistämättä mukana. Tämän näkökohdan huomioonottaminen suuntaa luonnollisesti myös tutkimusta.

Ludologiaa on määrittänyt voimakkaasti irtautuminen vanhempien ja vaikiintuneempien tieteenalojen käsitteistä. Erityisellä tavalla tämä erottautuminen ja oman alan määrittely negatioiden kautta on näkynyt tavassa, jolla *narratiivisuuden* ja *narratologian* käsitteet on haluttu rajata aidosti pelitutkimuksellisen lähestymistavan ulkopuolelle.<sup>10</sup> Vaikka narraation eli kerronnan määritelmiä on humanistisilla tieteenaloilla pohdittu useissa eri konteksteissa ja niiden analyttiset potentiaalit voivat poiketa toisistaan huomattavastikin, "ludologia" – ainakin eräässä merkityksessään<sup>11</sup> – vaikuttaa haluavan palauttaa ne yksinomaan perinteisiksi tulkittujen mediumien toimintakenttään. Tällaisista ludologeista tunnetuimpia lienee tanskalainen pelisuunnittelija ja -tutkija Jesper Juul, jonka tekstit ovat tarjonneet runsaasti siteerattuja argumentteja sen puolesta, että narratologian tarjoamia näkökohtia ei tulisi hyväksyä osaksi pelitutkimuksen metodologioita.<sup>12</sup>

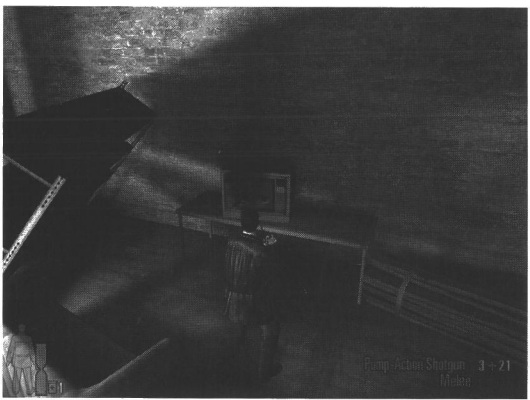
Muutaman viime vuoden aikana kerronnallisten näkökulmien soveltumattomuudesta pelien tarkasteluun on kirjoitettu lukuisia tekstejä erityisesti *Game Studies* -verkkoledessä.<sup>13</sup> Monista teksteistä saa sen vaikutelman, että kyseessä todellakin on kahden leirin välinen vastakkainasettelu. "Narratologien" (tai Michael Mateasin terminologian mukaan "narrativistien"<sup>14</sup>) puheenvuoroja on kuitenkin ollut "ludologeja" vaikeampi löytää. Erityisen hankalaa on ollut päästä lukemaan sellaisia tekstejä, joissa kerronnan tutkimukseen yleisesti suhtaudutaan positiivisesti ja joissa kehitetään uusia narratologisia analyysin välineitä tai jo olemassa olevia käytetään raikkaalla tavalla pelillisyyden tutkimuksessa. Tämä johtuu epäilemättä siitä, että tehtävä on vaativa. Kerronnan ja pelillisyyden tai siihen keskeisesti kytketyn interaktiivisuuden yhdistäminen onkin monien tutkijoiden mielestä yksinkertaisesti mahdotonta:

In most games the world is static and dead until the player arrives; the player is the *only* thing that makes it move. Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power.<sup>15</sup>

— in actuality, game and narrative are two separate phenomena that in many situations are mutually exclusive. From this follows that traditional narrative theory is not sufficient to describe computer games.<sup>16</sup>

— computer games represent a new mode of aesthetic as well as social discourse, an alternative to the narrative, which has been the leading paradigm until now —<sup>17</sup>

Vaikuttaa siltä, että taustalla narratologian karsastuksessa on ensinnäkin kerronnan tutkimuksen (kyseenalaistamattoman?) vahva asema esimerkiksi kirjallisuustieteissä, joiden lähtökohdista monet pelitutkijat ponnistavat ja joista he toisaalta pyristelevät eroon. Niiden pelätään niin tieteenalana kuin instituutionaalaisina rakenteinakin tarjoavan valmiin kehikon uusien tutkimuksellisten lähestymistapojen sulauttamiselle. Pelitutkijat ovat huolestuneita siitä, että jo vakiintuneen tieteenalan käsitteet, metodit ja lähestymistavat jähmettävät pelien ja pelaamisen tarkastelun kautta avautuvat uudenlaiset



Pelaajan kontrolloiman pelihahmon käyttäytyminen tapahtuu aina suhteessa pelitilanteessa aktualisoituvan tilaan. Näistä kohtaamisista muodostuu aika-tila-jatkumossa pelin tarinalliseksi luokiteltavia elementtejä. Esimerkikuvasarjassa Max Payne päättää hetken mieli-johteesta ampuva huoneen seinustalla "Dangerous Liaisons"-ohjelmaa lähettävän television. Kuvakaappaukset pelistä *Max Payne II: The Fall of Max Payne*.

rakentaa. Michael Mateas cit. in Frasca, "Ludologists love stories, too".

<sup>15</sup> Ernest Adams, "Three Problems for Interactive Storytellers". Kursiivi alkuperäisessä tekstissä. *Gamasutra*, 29.12.1999. [www.gamasutra.com/features/designers\\_notebook/19991229.htm](http://www.gamasutra.com/features/designers_notebook/19991229.htm). Linkki haettu 10.5.2004.

<sup>16</sup> Juul, "A clash between game and narrative: interactive fiction".

<sup>17</sup> Espen Aarseth, "Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games". Teoksessa Eskelinen & Koskimaa, *Cybertext Yearbook 2001*, 154.



<sup>18</sup> Tästä pelosta ks. esim. Aarseth, "Computer Game Studies, Year One"; Jesper Juul, "A clash between game and narrative: interactive fiction. (Why computer games do not tell good stories and why this is not a problem)". Paper presented at Digital Arts and Culture 1998. [cmc.uib.no/dac98/papers/juul.html](http://cmc.uib.no/dac98/papers/juul.html). Haettu 9.4.2004.

<sup>19</sup> Ks. esim. Newman, *Videogames*, 71–144.

<sup>20</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen 1985.

<sup>21</sup> Esim. Juha Herkman, *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino 2001.

<sup>22</sup> Ks. esim. Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*. New York: Oxford University Press 1984, 75–88.

mahdollisuudet käsitteellistyksille ja teoretisoinneille. Kirjallisuuden vahvojen tutkimusperinteiden ajatellaan siis sulkevan pelien kaltaiset digitaalisen kulttuurin ilmiöt ”omiksi” tutkimuskohteikseen, vaikka niiden traditionaaliset apparaatit eivät suoraan soveltuisikaan perinteisistä kertomusmuodoista poikkeavien sisältöjen analysointiin.<sup>18</sup>

Keskityn seuraavaksi narratiivisuuden käsitteelliseen tarkasteluun. Lähtökohtani on, että audiovisuaalisten kulttuurituotteiden analyysiperusteiden ymmärtäminen voi tuoda lisävalaistusta myös pelejä ja pelillisyyttä koskevien, erityisesti kerrontaan liittyvien periaatteiden pohtimiselle. Audiovisuaalisen kulttuurin tutkimusperinteet ja käsitteet ovat toistaiseksi näkyneet pelitutkimuksellisissa keskusteluissa lähinnä esteettisen tarkastelun tasolla. Audiovisuaalisen kerronnan teoria on jopa perusteellisesti pelejä ja narratiivisuutta käsittelevässä kirjallisuudessa vielä melkoisen tuntematonta.<sup>19</sup>

### **Kerronta: ongelma vai ratkaisu?**

Audiovisuaaliset kulttuurituotteet – kuten Hollywood-elokuvat, mainosspotit, televisiosarjat, musiikkivideot ja niin edelleen – nähdään yleensä itsestään selvästi sekä kerronnallisissa että esteettisissä mielessä kiinnostavina tutkimuksen kohteina. Toki näiden objektien analyysit voivat poiketa toisistaan huomattavastikin yksien keskittyessä vaikkapa Hitchcockin myöhäisvaiheen elokuvakerronnan ominaispiirteisiin, toisten tarkastellessa sukupuolen representaatioita hip hop -videoissa. Konstruktivistisen teorian mukaan katsojan tai kokijan ajatellaan olevan mediasisällön suhteen aktiivinen toimija, joka hermeneuttisesti testaa ja muokkaa hypoteesejaan suhteessa esityksen tarjoamiin osatekijöihin.<sup>20</sup> Av-kerronnan ja -estetiikan, samoin kuin teoksiin suhtautumisen tai suhteutumisen (muun muassa niiden katsomisen, kuuntelemisen tai käyttämisen, niistä puhumisen ja niiden merkityksellistämisen) tutkimisen ajatellaan muodostavan tukirangan aihealueen, median, tieteelliselle tarkastelulle.<sup>21</sup>

Kulttuurintutkimuksesta polttovoimaansa ammentavalle mediatutkimukselle on luontevaa ajatella, että tekstien, sisältöjen ja merkkien kulttuurinen olemassaolo rakentuu tietyssä ajassa ja paikassa elävien ihmisyksilöiden merkityksellistämisenprosesseissa. Jokaisen mediasisällön, tekstin, voidaan katsoa tarjoavan erilaisia aineksia tai potentiaaleja näille merkityksellistämisen akteille. Se, miten objektin olemassaoloa tarkastellaan, voi pohjautua paitsi tutkijan itsensä näkemyksiin, myös laajempien tulkitsija-, puhuja- tai käyttäjäkuntien toimintojen analyysiin (esimerkiksi niin sanottu yleisötutkimuksen perinne). Tästä näkökulmasta sellaisten asioiden kysyminen, kuten mitä teksti sinällään merkitsee tai mikä tulkinta tekstistä on oikea, vaikuttaa vähemmän tärkeältä. Toisaalta on myös muistettava, etteivät tuotetut merkitykset synny tyhjästä tai satunnaisesti, vaan merkityksellistämisenprosessit saattavat noudattaa hyvinkin tiukasti kirjoittamattomia ja kulloiseenkin tilanteeseen ankkuroituvia sosiaalisia sääntöjä ja konventioita.

Tällainen kulttuurintutkimuksellinen lähestymistapa soti eräitä traditionaalisesti määritellyn kerronnan tutkimuksen perusoletuksia vastaan. Strukturalistisesti ymmärrettyä narratiivi on nähty formaalina muotona tai rakenteena, jota voidaan mallintaa erilaisin tavoin ja jonka keskeisiä ominaisuuksia voidaan tutkia erityisesti lingvististen analyysimenetelmien avulla.<sup>22</sup> Näin tarinan määrittäjiä ovat paitsi sen väistämätön sitoutuminen aina

johonkin mediumiin (puhe, kirjoitettu teksti, elokuva ja niin edelleen), myös sen olemuksellinen riippumattomuus kulloisenkin mediavälineen ilmaisu-keinoista. Tarina voidaan siis *siirtää* tai *tulkita* olennaisilta osiltaan samalla tavalla kaikissa eri mediamuodoissa. Esimerkiksi klassinen narratologi Seymour Chatman näkee saman tarinan ”kerrottavuuden” eri välineiden kautta vahvimpana osoituksena sen mediarajat ylittävästä ominaisuudesta, kerronnan keinojen (*discourses*, diskurssin) takaa avautuvasta universaalista rakenteesta (*story*, tarina), jota määrittävät sen ”kokonaisuus” (suljettuus), siirrettävyys ja itsemääräytyvyys.<sup>23</sup>

Erityisesti 1960-luvulla kukoistaneessa teoriassa narratiivit nähdään – kuten myytit strukturalistisessa teoriassa – pohjimmiltaan muuttumattomina, ja huomio niiden rakenteen selvittämiseksi keskitetään niiden osatekijöiden välisiin suhteisiin. Strukturalistisesti suuntautuneet tutkijat eivät välttämättä ole lainkaan kiinnostuneita narratiivien eri ilmenemismuodoista, ”diskursiivisista variaatioista”.<sup>24</sup> Tämän tutkimusperinteen voimasta kertoo jotain se, että yhä vieläkin useissa pelitutkimuksellisissa teksteissä kerrontaa ja kerronnallisuutta käsitellään nimenomaan näiden hegemonisten käsitysten kautta.<sup>25</sup> Esimerkiksi Aki Järvisen mukaan kertomus on ”joidenkin tapahtumien kertaamista siten, että siihen sisältyy yksi tai useampia kertoja ja joku jolle kerrotaan. Lisäksi kertomus edellyttää muutosta ajassa ja muodostaa kerratuista tapahtumista kokonaisuuden.”<sup>26</sup> (On tosin huomattava, että näiden ohella digitaalista tekstuaalisuutta tai ”kirjallisuutta” on käsitteellistetty myös hyvin toisenlaisilla tavoilla. Esimerkkeinä tästä voisivat toimia George P. Landow’n kehittänyt hypertextiteoria ja Espen Aarsethin tarkastelukulma kybertekstuaalisuuteen.<sup>27</sup>)

Määrittelen tässä tekstissä pelikokemuksen pelaajan ja koneen väliseksi, käyttöliittymässä realisoituvaksi, kahdensuuntaiseksi, interaktiota edellyttäväksi sekä potentiaalisesti epälineaariseksi ja jaksottaiseksi toiminnaksi, joka tuottaa pelaajalle sekä fyysisiä että psyykkisiä – yleensä positiivisiksi miellettyjä – elämyksiä. Sellainen ymmärrys narratiivisuudesta, joka edellyttää tarinallisen rakenteen ”jo-olemassa-oloa” (eli esimerkiksi aiempien tapahtumien kertaamista käyttäen hyväksi kolmijakoista rakennetta alku-keskikohta-loppu), tarinallisten elementtien itsemääräytyvyyttä sekä tarinan pintatason, juonen, (lineaarista) etenemistä, ei voi suhteutua näin nähtyyn pelitilanteeseen. Strukturalistisen näkemyksen mukaan varsinaisena kertomuksena voisi korkeintaan pitää pelaamistilanteesta tehtyä kirjoitettua kuvausta tai (video)nauhoitetta, jota katsomalla ja/tai kuuntelemalla tarinan-kerronnan tapaus aktualisoituisi.<sup>28</sup>

Toisenlaista näkökulmaa myös pelien kerronnallisuuden tarkasteluun voidaan kuitenkin rakentaa audiovisuaalisen kerronnan teorioiden pohjalta. Henry Bacon määrittelee kerronnan yksinkertaisesti kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämiseksi jostakin näkökulmasta käsin ja siten, että ne liittyvät kausaalisesti toisiinsa.<sup>29</sup> Audiovisuaalisten esitysten voi katsoa olevan väistämättä narratiivisia, sillä kerronnallisuuden nähdään olennaisella tavalla jäsentävän kaikkea ilmaisua – ei niin, että kysymyksessä olisivat ylihistorialliset rakenteet, vaan siten, että ymmärrämme ja tulkitsemme meitä ympäröiviä asioita kerronnalliseksi kutsuttujen periaatteiden mukaisesti. Tutkimusalueen ehkä keskeisimmän kehittäjän, David Bordwellin, kerronta-teoreettiset peruskysymykset voidaan määritellä esimerkiksi muotoon: ”Miten tarinaelokuva luetuttaa (katseluttaa/kuunteletuttaa) itseään katsojalla?” ja ”Miten elokuvan muoto ja tyyli toimivat suhteessa kerronnallisiin strategioihin ja

<sup>23</sup> Rakennetta määrittävät termit ovat alkukielellä ”wholeness”, ”transformation” ja ”self-regulation”. Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978, 20–21. Ks. myös 15–42.

<sup>24</sup> Ks. Terry Eagleton, *Kirjallisuusteoria. Johdatus*. Tampere: Vastapaino 1997, 117–125.

<sup>25</sup> Ks. esim. Jesper Juul, ”Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives”. *Game Studies*, vol. 1, issue 1, July 2001. [www.gamestudies.org/0101/juul-gts/](http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/). Linkki haettu 10.4.2004; Frasca, ”Ludology meets narratology”.

<sup>26</sup> Järvinen, ”Pelinsäännöt”, 94. Kursiivi alkuperäisessä tekstissä.

<sup>27</sup> George P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1992; George P. Landow (ed.), *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1994; Espen Aarseth, *Cybertext. – Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.

<sup>28</sup> Tällaisen esimerkin peleihin liittyvästä kerronnallisuudesta on tarjonnut mm. Aki Järvinen. Ks. Järvinen, ”Pelinsäännöt”, 94–95.

<sup>29</sup> Henry Bacon, *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura 2000, 18.

<sup>30</sup> Jukka Sihvonen, *Elokuva ja kerronta. – Johdanto David Bordwellin teokseen NARRATION IN THE FICTION FILM* (Methuen: London 1985). Turku: Varsinais-Suomen elokuvakeskus 1988, 70.

<sup>31</sup> Andrew, *Concepts in Film Theory*, 76.

<sup>32</sup> Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, erit. 48–62.

<sup>33</sup> Sihvonen, *Elokuva ja kerronta*, 70–72.

<sup>34</sup> Bacon, *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*, 28.

<sup>35</sup> On selvää, että tässä yhteydessä audiovisuaalisen kerronnan teoriaa voidaan käsitellä vain hyvin yleisellä tasolla, eikä yksinkertaistuksia näin ollen voida välttää.

<sup>36</sup> Viitataan tällä tässä yhteydessä itse pelitilan rinnalla tai ohessa oleviin teksteihin, jotka liittyvät suoranaisesti itse peliin. Tällaisista esimerkkejä ovat ”intro” (pelin tapahtumia kontekstioiva aloituskertomus) ja ”cut-scene” (varsinaisen pelaamisen keskeyttävä, lataamisen tai tallennuksen aikana aktualisoitava välijakso). Peliin välillisesti liittyvistä teksteistä voisi mainita esim. arvostelut.

<sup>37</sup> Ks. esim. Newman, *Videogames*, 71–106.

<sup>38</sup> Vrt. Jenkins, ”Game Design as Narrative Architecture”.

<sup>39</sup> Mikko Lehtonen, ”Ei kenenkään maalla – teesejä intermediaalisuudesta”. *Tiedotus-tutkimus* 2/1999.

päämääriin?”<sup>30</sup> Kerronnallisuus tuntuukin liittyvän elokuvan toimintaperiaatteisiin erityisellä tavalla:

Cinema has confirmed that narrative is more than a set of texts or even a certain kind of text. It is first of all an innate capability, like language itself, which surfaces in many areas of human life and is dominant in some of these. Narrative competence holds our significations in place to give them an order and a thrust.<sup>31</sup>

Bordwell näkee kerronnan dynaamisena prosessina, jonka tavoitteena on tuottaa katsojalle vaikutelmia, joiden perusteella hän voi mieltää tarinan. Tämän prosessin tarkastelua varten erotetaan *fabula* (tarina) ja *sujet* (tarinan ilmiäsu, mm. juoni), jotka käsitteinä periytyvät venäläisiltä formalisteilta, mutta joiden viittaussuhde tässä neoformalistiseksi kutsutussa tutkimusperinteessä muuttuu. Fabulassa katsoja-kuuntelija luo omien lähtöoletustensa ja elokuvan antamien ”vihjeiden” perusteella kuvitteellisen tapahtumaketjun. Sujet taas viittaa tämän katsojan konstruoiman kuvitteellisen mallin ilmentymään, itse elokuvalliseen esitykseen.<sup>32</sup> Vaikka fabula-termi muistuttaa narratologien *story/discourse*-käsiteparin *discourse*-osaa, ne eivät ole samastettavissa toisiinsa. Fabula ei ole sanomisen akti, vaan se koostuu omien, sisäisten havaintojen ja johtopäätösten tekemisestä.<sup>33</sup> Bacon korostaa, että elokuvan luonteen takia tapahtumista *kertominen* ei ole av-kerronnan ytimessä, vaan niiden *näyttäminen*.<sup>34</sup> Näin audiovisuaalisen kerronnan tarkastelun keskiöön nousee paitsi itse elokuvan representaatiotaso, myös katsojan sisäinen *konstruktio* elokuvasta aika-tila-jatkumon suhteen etenevänä prosessina.<sup>35</sup>

Miten elokuvakerronnan teoriaa voi soveltaa peliympäristöjen kerronnallisten ominaispiirteiden tarkastelussa? Ajateltaessa pelien ”elokuvakerronnallisia” piirteitä huomio on yleensä kiinnitetty kahteen seikkaan. Ensinnäkin on pyritty analysoimaan, miten taustatarinaa tai sen pintatasoa (juonta) kuljetetaan pelissä tai sen parateksteissä<sup>36</sup> eteenpäin. Erityisesti peleissä esiintyvät ”ei-interaktiiviset” välijaksot (cut-scenes) ovat olleet tässä mielessä tutkijoiden kiinnostuksen kohteina.<sup>37</sup> Toisaalta kirjoittajat ovat olleet kiinnostuneita siitä, miten peliestetiikan voitaisiin katsoa lähenevän elokuvista ja muista av-kulttuurin tuotteista tuttuja konventioita ja ulottuvuuksia. ”Elokuvallisista” peleistä (tai pikemminkin pelisarjoista), esimerkkinä *Metal Gear* (1987–), *Max Payne* (2002–) ja *Prince of Persia: Sands of Time* (2004), puhuminen tässä mielessä kuuluu esimerkiksi peliarvostelujen vaki-olmaisuihin.

Se, että peleistä ja elokuvista puhutaan samoissa asiayhteyksissä, viittaa siihen, että ne jakavat ainakin osin yhtäläisiä narratiivisia intressejä. Hahmotukseni kerronnallisuudesta kontekstuaalisena ”ontologiana”, olemassaolon tapana, johon yksittäiset narratiiviset tapahtumat avaavat yhä uusia polkuja, heijastelee edellä kiteyttämäni ja yksinkertaistamaani elokuvakerronnan teoriaa. Aikaisempien narratiivisten kokemusten jättämät yksilökohittaiset, mentaaliset ”jäljet” ovat potentiaalisesti läsnä aina myös uusissa kerrontatapahtumissa. Tiivistetysti ilmaistuna kaikilla meillä on aikaisemmissa narratiivisissa kohtaamisissa muodostuneita emotionaalisia kerrostumia, jotka voivat aktivoitua uusien kerrontatapausten kohdalla. Tunne-elämämme kapasiteetteja liikuttavina nämä jäänteet toimivat tehokkaasti uusien kerrontatapahtumien etsimiseksi sekä tunnekokemusten uudistamiseksi ja vahvistamiseksi.<sup>38</sup> Tästä syystä myös kulttuurimme intertekstuaaliset ja -mediaaliset taipumukset ovat lisääntymässä.<sup>39</sup>

Pelijuonten käännteistä, hahmojen taustoituksesta tai kamerakulmien dynaamisista vaihteluista puhuminen pohjautuu vasta pintatasoltaan pelien av-kerronnallisten piirteiden tunnistamiseen. Merkittävämpää mielestäni on pohtia sitä, miten pelit ja pelillisuus käyttävät hyväkseen audiovisuaalisesta kulttuurista tuttuja esittämisen, osallistumisen, identifiikaation ja tilallistamisen konventioita suhteessa siihen narratiiviseen toimintalogiikkaan, joka niitä kehystää. Tämä lähestymistapa muistuttaa muun muassa Henry Jenkinsin tarkastelua pelisuunnittelijoista ”narratiivisina arkkitehteina”, joiden tehtävänä on konstruoida pelaajaa varten erilaisia tilallisia ja pelihahmoihin liittyviä mahdollisuuksia narratiivisille elämyksille. Tästä näkökulmasta tarinankeronta-käsite vaikuttaa aivan liian yksioikoisesti ja lineaarisesti ymmärretyltä, jotta sen avulla voisi kuvata ja purkaa niitä monimuotoisia prosesseja, joissa kerronnalliset suhteet voivat parhaimmillaan pelikokemuksessa toteutua.<sup>40</sup>

Miksi olemme paljon valmiimpia hyväksymään elokuvan kerronnallisena muotona kuin pelin? Millä tavoin pelaaminen, peli(tilanne), eroaa olennaisesti elokuvan kokemisesta, joka samaan tapaan on käsiteltävissä tietyssä ajan hetkessä aktualisoituvana, mentaalisenä prosessina?<sup>41</sup> Useiden pelitutkijoiden mielestä eron konstituoivat ensisijaisesti pelitilanteen yksilökohtaisuus ja pelaajalta vaadittava (inter)aktiivisuus suhteessa pelin tapahtumiin. Kuten *Mariosofiassa* todetaan,

[e]lektronisten pelien keskeisiä ominaisuuksia on niiden vuorovaikutteisuus. Toisin kuin televisiota katsoessamme, niiden parissa emme voi tyytyä pelkkään kuvaruudun tuijottamiseen. Ilman pelaajan panosta mitään ei tapahdu. Meidän on toimittava, muututtava *protagonisteiksi*, aktiiviseksi osallistujiksi, joiden toimilla on suora vaikutus pelimaailman kehkeytymiseen.<sup>42</sup>

Myös Aki Järvinen vastakohtaistaa pelaajan omat, interaktiiviset toimet suhteessa kerronnallisuuteen:

Kerronnalliset jaksot eivät yksinään tee pelistä peliä: peliä pelataan, kerrontaa seurataan. Tuntuu suorastaan triviaalilta todeta, että pelit ovat ennen kaikkea pelaamista eivätkä kerronnan seuraamista. – Pelattavuus on yhtä kuin kehittynyt vuorovaikutteisuus, ja siten pelit ovat uusmedian ”tappajasofta” (ns. *killer app*).<sup>43</sup>

”Interaktiivisuus” käsitteenä konnotoi uusmedia-hypeen ja samalla se avaa erityisesti digitaaliseen mediaan liittyvän mytologisen ulottuvuuden. Lev Manovichin mukaan interaktiivisuuden korottamisessa digitaalisen median keskeiseksi piirteeksi sekoitetaan kuitenkin fyysinen, ulkoisesti havaittavissa oleva, ja mentaalinen (tai psykologinen) interaktio toimijayksilön ja mediasisällön välillä.<sup>44</sup> Siinä missä mentaalinen interaktio on olennainen osa kulttuurisia merkityksellistämisprosesseja laajasti ymmärrettyinä, se on myös konkreettisesti mielessä monien teosten tulkitsemisen edellytys. Interaktion vaatimus on sisäänkirjoitettu useisiin mediatuotteisiin. Esimerkiksi hypertekstuaalisuuden periaatteet, montaaitekniikka elokuvakerronnassa tai kolmiulotteisen veistoksen katseleminen eri kuvakulmista vaativat erityisellä tavalla kokijan (katsojan, kuuntelijan, käyttäjän) aktiivista panosta. Muuttaako se, että joistain näistä toimista tulee näkyville empiirisesti havainnoitavissa oleva jälki, olennaisesti itse interaktiotapahtuman luonnetta?

Oletukseni on, että median kokeminen on prosessi, jossa kokijan ja mediasisällön välillä aktualisoituu erilaisia interaktion elementtejä, jotka

<sup>40</sup> Jenkins, ”Game Design as Narrative Architecture”.

<sup>41</sup> Käyttämällä kokemusanaa viittaa elokuvan ja sen kokijan väliseen suhteeseen synesteettisenä, moniaistisena tapahtumana.

<sup>42</sup> Huhtamo & Kangas, ”Esipuhe”. Teoksessa Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*, 5. Kursiivi alkuperäisessä tekstissä.

<sup>43</sup> Järvinen, ”Pelin säännöt”, 95. Kursiivi alkuperäisessä tekstissä.

<sup>44</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: The MIT Press 2001, 55–57.

The Sims -pelissä ajallinen tapahtumajatkumo rakentuu näkyvästi vasemman yläkulman tehtävälisan kautta. Kuvasarjassa Michael pesee kädet, käy suihkussa ja nauttii espressoa. Viimeisessä kuvassa tehtävälisassa ovat näin aamulla ennen töihin lähtöä vielä sängyn petaaminen ja nopean aamupalan nauttaminen.



toimivat lähtökohtana kokijan fabulalle, tarinalle. Se, mistä tutkimuksellisessa mielessä tulisi keskustella, liittyy näiden ”interaktualisoitumien” luonteeseen, niiden taustatekijöihin ja konkreettisiin aste-eroihin. Television katseleminen ja pelin pelaaminen ovat erilaisia prosesseja, mutta niiden erottavana tekijänä ei toimi interaktiivisuuden käsite, kokijan henkilökohtaiset valmiudet interaktioon tai mediatuotteiden interaktiiviset potentiaalit, vaan se millaisena mediaan suhteutumisen prosessi (joka on jo lähtökohtaisesti interaktiota) kulloinkin aktualisoituu ja miksi. Pelitutkimuksen keskeinen ansio tästä lähtökohdasta hahmotellulle mediateorialle on siinä, että se on nostanut pelaamisen tapahtuman ja pelitilanteen näkyvästi tutkimukselliselle agendalle sisällön ja pelaajan tarkastelun oheen. Entäpä jos samaa strategiaa aletaan soveltaa kaikkien mediavälineiden ja -sisältöjen tarkasteluun? Millaisin käsittein kokemuksessa olemassaolevaksi tulevaa mediasisältöä (”tekstiä”) voitaisiin luonnehtia?<sup>45</sup>

### Aika ja tila mediakokemuksen määrittäjinä

Jos ajatellaan audiovisuaalista kerrontaa avoimena ja dynaamisena systeeminä, joka (re)konstituoii oman tulkintansa edellytykset aina kulloisessakin uudessa tilanteessa, ei itse asiassa olla kovinkaan kaukana aiempaan tässä tekstissä esitellystä pelillisyyden määrittelystä. Tällä tavoin tarkastelemani aihealuetta on tutkimuksellisesti käsitelty aiemminkin, mutta yleensä lähestyen sitä eri terminologian kautta. Narratiivisuuden käsitteen laajentaminen dynaamiseksi, mediasisällön ja sen kokijan vuorovaikutuksessa aktualisoituvaksi prosessiksi muistuttaa esimerkiksi Alok Nandin ja Xavier Marichalin teoretisointia *transfktion* käsitteestä.<sup>46</sup>

Keskeinen lähtökohta tällaiselle av-kerronnan ymmärtämiselle löytyy narratiivisuuden suhteuttamisesta *aikaan ja tilaan*. Kerronnallinen ulottuvuus elokuvassa rakentuu itsestäänselvästi paitsi ajan aspektien (muun muassa leikkaukset, siirtymät, temporaalisesti erillisiksi konstruoidut jaksot), myös erityyppisten tilallisten elementtien avulla. Näistä esimerkkeinä mainittakoot kuvarajaus, fokalisointi, kameraliike, näyttelijöiden sijainti ja liikkuminen tilassa, lavasteiden asettelu, valaistus, äänen suunta, kaiku. Kuten on todettu,

[t]he spectator’s attention is constantly centred on those aspects of the scene most relevant to the plot by the various spatial sub-systems (point of view, shot/reverse shot, etc.) and continuity rules (establishing shots, eyeline match, etc.). Space in classical narrative is in a constant process of being at once defined and moulded.<sup>47</sup>

Aika ja tila liittyvät siis keskeisesti toisiinsa av-kerronnan rakentumisen prosesseissa. Kerronta edellyttää ajallista etäisyyttä kerrottavan tapahtumaketjun ja kertomistapahtuman välillä, ja saman voi sanoa koskevan myös kerronnallisen tilan olemusta. Täytyy kuitenkin muistaa, ettei kerronnassa ole kyseessä yksinkertaisesti ”jo tapahtuneen kertaaminen”, sillä eiväthän esimerkiksi fiktioelokuvan kuvaamat tapahtumat ole reaalisessa mielessä tapahtuneet ollenkaan. Kyseessä on teoksen kokijan tarinakonstruktio, joka syntyy vuorovaikutuksellisessa suhteessa tarinalliseen esittämiseen. Avesitykseen suhteutuminen vaikuttaisikin rakentuvan kahdelle eri ajallisuuden tasolle: yhtäältä miellämme helposti kuvattujen tapahtumien tapahtuneen

<sup>45</sup> Näin hahmotellussa tekstin ja kokijan suhteessa on runsaasti vaikutteita ns. post-modernista tulkinnan teoriasta, joka mielestäni saa uutta painoarvoa digitaalisen median yhteydessä. Vrt. esim. Stuart Hall, *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Tampere: Vastapaino 1992.

<sup>46</sup> Alok Nandi ja Xavier Marichal, ”Transfiction”. Teoksessa Markku Eskelinen & Raine Koskimaa (eds.), *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylän yliopisto: Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 68, 2001.

<sup>47</sup> Robert Lapsley & Michael Westlake, *Film Theory: an Introduction*. Manchester: Manchester University Press 1996 (1988), 142.



<sup>48</sup> Vrt. Bacon, *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*, 18–19.

<sup>49</sup> Tämä käsitteeltä muistuttaa Coleridgen huomautusta ”epäuskon viivytymisestä”, ”willing suspension of disbelief”. Samuel Coleridge, *Biographia Literaria*. Vol. 2. Oxford: Oxford University Press 1973 (1817).

<sup>50</sup> Aarseth, ”Allegories of Space”, 154.

<sup>51</sup> Realismista puhumisen voi nähdä pelitiloista puhuttaessa yliampuvana – tarkoitan tällä ”ei-kuvitteellisuutta”.

<sup>52</sup> Grahame Weinbren, ”Sonic – c’est moi! Pelihahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakko-mielteinen hallinta”. Teoksessa Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*, 218–221.

ikään kuin esityshetkeä aiemmin, toisaalta hahmotamme niiden muotoutumisen vasta ollessamme läsnä esityksessä, niiden ”tapahtumahetkellä”. Tätä etäisyydessä mahdollistuvaa kokemisen kaksinaista strategiaa voisi kutsua *kaksoisperspektiiviksi*. Se mahdollistaa sekä tapahtumien välittömän, henkilökohtaisen kokemisen että niiden suhteuttamisen johonkin kokonaisuuteen, jota voimme arvioida sen ulkopuolelta esimerkiksi analyttisin käsittein.<sup>48</sup>

Myös pelikokemuksen ajallista ulottuvuutta voisi teoretisoida kaksois-perspektiivin käsitteen avulla. Peli itsessään tarjoaa ”alustan”, joka rakentuu tiettyjen ehtojen, esimerkiksi käsikirjoittajien ja ohjelmoijien tekemien valintojen, pohjalta tietynlaiseksi. Vaikka olen esitellyt aiemmin tässä tekstissä näkemyksiä, joiden mukaan pelissä ei tapahdu mitään ilman pelaajan aktiivista panosta, aktualisoituu pelin sisäisessä maailmassa ”kuluva”, diegeettinen aika kuitenkin yleensä jollakin tavalla. Ruudun reunassa voi olla kello, joka käy, tai nurkan takaa voi hyökätä hirviötä liikkumattoman pelihahmon kimppuun. Joissain peleissä pelin hahmo on ohjelmoitu herättelemään passiivista pelaajaa. Tämän pelin sisäinen aikataso voi toki olla pelillisessä mielessä vähemmän mielenkiintoinen kuin pelaajan kokemana ”läsnäolon aika”, joka ohjaa pelaajaa tulkitsemaan pelitilannetta reaaliaikaisesti muotoutuvana, interaktiivisena prosessina. Interaktiivisuuden korostaminen voi kuitenkin ohjata pelikokemuksen teoretisointia suuntaan, jossa vain pelaajan aktiivisuudella on olennaista merkitystä, kuten joissakin pelitutkimuksellisissa puheenvuoroissa näyttää käyneen.

Tilan ja kerronnan välistä yhteyttä voi havainnollistaa esimerkiksi Disney-huvipuiston suunnittelusta. Kun huvipuiston teemana ovat merirosvot, jokaisen kuuluvan äänen, maastoon suunniteltujen muotojen, kaikkien käytettyjen pintamateriaalien ja värien tehtävänä on aktivoida kävijän (kollektiivisesti jaettu) mielikuvia ja konnotaatioita merirosvoista. Nämä mielikuvat voivat olla peräisin mistä tahansa kulttuurituotteesta. Tavoitteena on saada hänet uppoutumaan eheään narratiiviseen ”universumiin”, jossa mikään yksityiskohta ei riko kokonaisuuden illuusiota. Illusorisuus on tämän aiheen käsitteilyssä tärkeä termi, sillä pohjimmiltaan kyse on kokijan aktualisoituvasta *halusta* immersoitua saumattomaksi koettavaan narratiiviseen tilaan.<sup>49</sup> Olisi kuitenkin naiivia olettaa, että kävijät unohtaisivat liikkuvansa viimeistä piirtoa myöten suunnitellussa ja kontrolloidussa tilassa – ehkäpä he nauttivat kokemuksesta vain enemmän, kun tietävät sen olevan tietoisesti tuotettu ja väliaikaisena koettavissa oleva.

Muun muassa Espen Aarsethin mielestä digitaalisten pelien keskeisin ja määräävin ominaisuus on juuri tila.<sup>50</sup> Grahame Weinbrenin mukaan pelillisen virtuaalitalan keskeisiä ominaisuuksia on yhtäältä se, että se on arkkitehtonisesti ja topografisesti täysin kuvitteellinen, mutta toisaalta myös se, että tilassa toteutuvat jollain tasolla meille tutut fysiikan ja mekaniikan lait. Näin kappaleiden ja hahmojen liikkeitä kontrolloivat voimat ovat itse asiassa hämmästyttävällä tavalla ”realistisia”.<sup>51</sup> Niiden tavoitteena on luoda dynamiikka, jossa pelaajalla on hänelle intuitiivisesti ja kognitiivisesti tuttuja tai nopeasti tutuksi tulevia voimia puolellaan (tasapaino, painovoima, koordinaatio), mutta jossa toiset, tuntemattomat voimat taas toimivat häntä vastaan. Ne vaativat pelaajalta katsomista ja oppimista (”watch & learn”), nopeaa reagointia, virtaan heittäytymistä sekä mukautumista.<sup>52</sup> Tällaisessa, ajan ja tilan dynaamisessa jatkumossa on nähdäkseni pelillisen interaktion ydin.

Weinbrenin mukaan pelikokemuksessa on kysymys yksittäisten, voittoon tai häviöön päätyvien hetkien niveltymisestä toisiinsa sekä siitä, että nämä

vaiheet muodostavat sarjallisen jatkumon, jota on vaikea jättää kesken. Hänen mukaansa animoituja pelihahmoja käyttävät pelit operoivat kuitenkin osittain toisenlaisen logiikan varassa: ne rakentuvat pelaajan samastumisen varaan. Tällaisissa peleissä pelaajan keskeisin tehtävä on oppia hallitsemaan pelin tuottamaa virtuaalista tilaa pelihahmonsensa kautta.<sup>53</sup> Itse näkisin tilallisuuden hallintaan tähtäävän pyrkimyksen kuitenkin *kaikkien* pelien keskeisenä tekijänä. Tilallisuus, laajasti ymmärrettynä, liittyy olennaisesti niin *Tetriksen* (1985–), *Donkey Kongin* (1981–), *Tomb Raiderin* (1996–) kuin varhaisten tekstipohjaisten verkkokeskustelu- ja roolipelienkin (MUDien<sup>54</sup>) mahdollistamiin pelikokemuksiin.<sup>55</sup> Tämän artikkelin yhteydessä pelien, ajan ja tilallisuuden aspekteja voidaan käsitellä vain yleisellä tasolla, mutta toivoakseni tulevaisuudessa päästään yksittäisten pelien ja peligenrejen konventioita analysoimaan myös käytännönläheisemmin.

Narratiivinen aika-tila, jonka käyttäjä ja kokija toiminnallaan luo, on pelien ja pelitilanteiden perusta. Kerronnallisiin, ajallisesti muuttuviin instansseihin reagoiminen, niiden tunnistaminen ja positiivisten mielle yhtymien linkittäminen niihin ovat pelaamisessa koetun mielihyvän edellytyksiä. Tässä kohtaa narratiivisuuden ymmärtäminen tilallisesti ja yksilökohtaisesti rakentuvana kohtaa gender-teorian: Jenkins on esimerkiksi analysoinut pelitilojen jyrkkää sukupuolisidonnaisuutta merkinä ”poikakulttuurista”, jonka sisäistä toimintalogiikkaa pyritään jatkuvasti säätämään sen ulkopuolelta.<sup>56</sup> Hänen mukaansa suurin osa elektronisista peleistä toistaa poikakulttuurisia hyveitä: riippumattomuutta, ihailuksi tulemistä, hallintaa, itsehillintää, kilpailuasetelmiin perustuvaa hierarkkisuu- tta, fyysistä väkivaltaisuutta ja aggressiivisuutta, skatologista huumoria, performatiivisuutta sekä pelaamista merkittävänä sosiaalisen vuorovaikutuksen muotona.<sup>57</sup> Pelit tuntuvatkin liittyvän keskeisesti maskuliinisen kulttuurin kuvastoihin, ja pelaaminen näyttää olevan edelleen varsin sukupuolittunutta toimintaa. On tärkeää huomioida, että tyttöjen ja poikien pelikulttuurit lähtevät kehittymään eriäviin suuntiin sekä määrällisesti että laadullisesti tarkasteltuna jo lasten tietokoneharrastuksen alkuvaiheessa.<sup>58</sup> Pelien konstruoimilla tietynlaisilla narratiivisilla aika-tiloilla on sosiaalisen kontekstin ohella huomattava merkitys lasten sosialisointiprosesseissa.

Pelien kerronnalliset kehykset, jotka aktualisoivat ”lokaalisti” pelaajan kohdatessa yksittäisiä pelillisiä elementtejä, ovat olennaisesti kulttuurimme intertekstuaalisten ja -mediaalisten verkostojen tuotteita.<sup>59</sup> Jenkins kutsuu näitä lokalisaatioita mikronarratiiveiksi.<sup>60</sup> Mistä taistelupelin pelaaja tunnistaa vihollisen? Miten *Baldur's Gate* -roolipelin pelaaja osaa arvioida, millaiset taustatekijät varmistavat hänen hahmonsensa menestymisen? Millä perusteella *Fifa*-jalkapallo- pelin pelaaja valitsee joukkueensa? Mitä ominaisuuksia *The Simsin* pelaaja valitsee annetuista vaihtoehdoista (”neat”, ”outgoing”, ”active”, ”playful”, ”nice”) luodessaan omien pelihahmojensa psykologisia profiileja? Kysymykset havainnollistavat sitä, millaisten tekijöiden kohdalla *pelin aika-tilaan suhteutumisen strategia* voi purkautua yksittäisiksi taktisiksi teoiksi tai toimintamuodoiksi. Tässä mielessä pelimaailmojen tarkastelu seuraa myös populaarikulttuurin tutkimuksessa laajasti käytettyä, Michel de Certeau'n hahmottelemaa teoriaa strategioiden ja taktiikoiden välisestä dynaamisista suhteista.<sup>61</sup>

Pelien merkit tai tekstit eivät rakennu automaattisesti kulttuurisesti merkittäviksi näissä inter- tai transmediaverkostoissa, vaan kyseessä on media- kulttuurin toimijayksilön kannalta oppimisprosessi, jota voisi luonnehtia

<sup>53</sup> Weinbren, ”Sonic – c'est moi!”, 227.

<sup>54</sup> MUD, ”Multi-User Dungeon”, on monenkeskeinen tietoverkko-tila tai ”alusta” sosiaaliselle kanssakäymiselle, roolipelaamiselle jne.

<sup>55</sup> Näistä teemoista ks. Jenkins, ”Game Design as Narrative Architecture”. Korostan, että en väitä näiden erilaisten peliesimerkkien konstruoivavien pelillistä tilaa samalla tai edes samankaltaisella tavalla. Yksittäisten pelinimikkeiden tai -tyyppien analysoiminen tilallisuuden tai narratiivisuuden näkökulmasta jää toteutettavaksi muissa yhteyksissä.

<sup>56</sup> Henry Jenkins, ””Täydellinen liikkumavapaus”. Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina pelikenttinä”. Teoksessa Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*.

<sup>57</sup> Jenkins, ””Täydellinen liikkumavapaus””, 160–167.

<sup>58</sup> Annikka Suoninen, ”Lasten pelikulttuuri”. Teoksessa Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*, 104–111, 114–130.

<sup>59</sup> Tässä yhteydessä on viitattu myös ”supersysteemin” käsitteeseen, jolla viitataan esim. yksittäisen mediahahmon ympärille rakennettuun tuotepäähäiseen, joka voi kattaa linjan sarjakuvista, elokuvista ja tv-sarjoista pelituotteisiin. Ks. Suoninen, ”Lasten pelikulttuuri”, 124.

<sup>60</sup> Jenkins, ”Game Design as Narrative Architecture”.

<sup>61</sup> Ks. Anu Koivunen, Susanna Paasonen & Mari Pajala, ”Populaarin strategiat ja taktiikat”. Teoksessa Koivunen, Paasonen & Pajala (toim.), *Populaarin lomo – mediat ja arki*. Turun yliopisto: Mediatutkimus 2001; Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press 1988.

<sup>62</sup> Suoninen, "Lasten pelikulttuuri", 123–124.

<sup>63</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture".

<sup>64</sup> Aarseth, "Computer Game Studies, Year One".

<sup>65</sup> Ks. Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture".

orientoituvuuden käsitteen kautta. Tätä kuvastaa esimerkiksi se, että monien lasten kyvyt käsitellä ja tulkita digitaalisten pelien esteettisiä ja kerronnallisia osatekijöitä ovat huomattavasti kehittyneempiä kuin heidän vanhempensa.<sup>62</sup> Lapset, etenkin pojat, ovat oppineet ymmärtämään pelien toimintalogiikoita, sillä he ovat kiinnostuneita niiden tarjoamista narratiivisista elementeistä ja siitä, miten nämä kytkeytyvät jo aiemmin opittuihin, muiden mediakulttuurin tuotteiden välittämiin tarinoin. Henry Jenkins kutsuu näin ymmärrettyä spatiaalista narratiivisuutta *evokatiiviseksi* korostaen täten kulttuurissamme toimivaa narratiivisen ekonomian kokonaisuutta. Siinä yksittäisten tarinoiden tai juonten analysoinnin sijasta narratiivisuus nähdään periaatteena, joka remedioituu yhä uudelleen ja uudelleen tai tuottaa genrekonventioita näkyville ja kuuluville yhä uusissa sisällöissä.<sup>63</sup>

### Pelitutkimuksen aika ja tila

Espen Aarseth, yksi keskeisistä digitaalisen kulttuurin tutkijoista, kritisoi media- ja viestintätieteiden pitkään kestänyttä haluttomuutta tarttua pelien tai laajemmin ymmärretyn "interaktiivisen viihteen" tarkasteluun.<sup>64</sup> Pelien ja pelillisyyden tarkastelu toki antaisi mediatutkimukselle enemmän legitimitettä tämän päivän mediailmiöiden analysoinnissa. Pelillisyyden ymmärtäminen interaktiivisena, koneen ja käyttäjän välisenä prosessina on johdattanut peleistä kiinnostuneita tutkijoita kyseenalaistamaan perinteisiä, "vanhan median" konteksteihin asemoituja käsitteitä. Toisaalta myös perinteisten analyysimuotojen ja uuden tutkimuskohteen välisiä "törmäytyksiä" on edelleen liian niukalti. Pelitutkimuskentän laajeneminen erityisesti taiteentutkimuksen alueelle voi tarjota mahdollisuuksia sekä perinteisten, tylsyneiden työkalujen uudelleenvirtittämiseen että pelitutkimuksen entistä tehokkaampaan kytkemiseen suhteessa kulttuurintutkimukselliseen teorianmuodostukseen. Täten pelitutkimus voisi vähitellen saavuttaa vakiintuneemman aseman myös etabloituneiden akateemisten instituutioiden sisällä.

Pelitutkimuksen kaksi keskeistä analyttistä käsitettä, narraatio ja interaktiivisuus, näyttäisivät tällä hetkellä perustuvan ainakin osittain perinteiselle teorianmuodostukselle, jota ei pystytä taivuttamaan uuden mediavälineen spesifien ominaisuuksien ja potentiaalien tarkasteluun. Koska ludologit pitävät kuitenkin kiinni elektronisten pelien erityislaatuisuudesta, halutaan sen pohjalta käyttää uusia tai uudella tavalla määriteltyjä, digitaalisen kulttuurin ainutlaatuisuutta heijastelevia käsitteitä. Pelitutkimus on halunnut ainakin pintatasolla näin irrottautua aikaisemmista kulttuurin- ja mediatutkimuksen teoreettisista viitekehyksistä.<sup>65</sup> Tässä artikkelissa lähtökohtanani on kuitenkin toiminut ajatus siitä, että peleissä on niiden "uusien" piirteiden lisäksi myös paljon "vanhaa" – toisin sanoen ne omalla tavallaan kierrättävät kulttuurimme keskeisiä kerronnan ja esittämisen konventioita. Tässä mielessä myös aikaisempien mediasisältöjen analysointiin käytettyjä välineitä voidaan soveltaa uuden ilmiön tarkastelussa. Käsitteiden uudelleensuuntaamisessa pelitutkimuksen tarpeisiin kyse on pikemminkin aste-eroista kuin joko- tai-valintatilanteista.

Kerronnallisuuden ja esteettisten pyrkimysten (muun muassa attraktion ja spektaakkelin) välisen tasapainottelun voi katsoa kuuluvan olennaisesti populaarielokuvan muotokieleen. Vaikka tämä dynamiikka ei sellaisenaan näkyisi peleissä, se ei voi olla vaikuttamatta siihen tapaan, jolla pelit ja pelitilanteet

mielissämme rakentuvat. Jos hyväksytään tässä tekstissä hahmottelemani ajatuskulku, jonka mukaan pelitilat kytkeytyvät pelaamisen mielekkyyteen avaamalla monentasoisia narratiivisia kerrostumia ja jäänteitä pelaajien mielisissä, kannattaisi tutkijoidenkin pyrkiä näiden kerronnallisten aspektien tietoisempaan ja syvällisempään analyysiin – lopulta kehittäen teoriaa myös erityisesti peleille ominaisista kerronnallisista ja esteettisistä konventioista. Kulttuuristen merkityssisältöjen ja viittaussuhteiden transmedialuonteen takia narratiivisten elementtien tunnistaminen vaatii pitkällistä ja laaja-alaista populaarikulttuurin ja audiovisuaalisten sisältöjen seuraamista.

Olen tässä tekstissä tuonut pelaajien ja digitaalisten pelien kohtaamisen tarkasteluun audiovisuaalisen kerronnan teoriassa keskeisen teeman, aika-tila-jatkumon. Se linkittyy erityisesti kerronnan ymmärtämiseen näyttämisenä ja ”kuunteluttamisena”, jotka toimivat pohjana esityksen kokijan omalle tarinakonstruktioille. Hyviä esimerkkejä tässä mielessä koherenteista pelitiloista ovat sellaisten verkkoroolipelien kuten *Ultima Onlinen* ja *EverQuestin* kvasihistorialliset keskiaika-fantasiamaailmat, joiden monitasoisiin olemisen muotoihin kuuluvat lukuisat kerronnalliset osatekijät. Näiden tehtävänä on ensisijaisesti varmistaa tilan ja tapahtumien sisäinen johdonmukaisuus sekä avittaa osallistujan eläytyvää suhteutumista pelin kokemusmaailmaan.<sup>66</sup> Narratiivisuuden käsitteen avulla voidaan pyrkiä ymmärtämään niitä systeemejä, jotka tuottavat pelaajan kokemusta pelistä mielekkäänä ja kiinnostavana toimintana sekä ohjaavat hänen tulkintaansa pelimaailman rakenteesta, hahmoista ja tapahtumista.

<sup>66</sup> Ks. Eddo Stern, ”Keskiajan kosketus. Kerronnallisista, maagisista ja tietoteknisistä artefakteista verkkoroolipeleissä”. Teoksessa Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*.