

Ensimmäisen persoonan näkökulmia uusmedia-narratiiveihin

Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (eds.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts & London 2004, 331 s.*

“In the field of digital media, how do we understand the *playable*, and how do we understand the literary, linguistic, and performative – in relation to the broader culture and to one another?” Kysymys tiivistää Wardrip-Fruinin ja Harriganin *First Person* -kirjan keskeisen pyrkimyksen. 25 artikkelin ja 49 kommenttipuheenvuoron virta avaa keskustelua digitaalisten medioiden narraatioista ja pelirakenteista kiinnostavasti ja osuvasti, muttei kovin yllätyksellisesti. Kirjan erityisyys on pelit ja kerronta -keskustelun sijoittaminen laajempaan media-kulttuuriseen kontekstiin. Teoreettisesti kirjassa pyritään riittävän dialogin aikaansaamiseen, jotta taiteen tekijät, tekniset suunnittelijat ja teoreettiset pelien tutkijat voivat edetä pelisuunnittelua ja -kulttuurinmuodostusta koskevassa keskustelussa ”juupas-eipäs-tarinankerontaa” syvemmälle.

Draaman, tarinankerronnan ja pelimäisyyden pohdinnat kantavat kohtuullisen hyvin läpi koko kirjan. Kirjan fokusta, ”peli vai tarina” -keskustelun kiinnostavuutta, perustellaan sillä, että 2000-luvun pelialun suurin hitti on kansainvälisesti ollut *The Sims* useine lisälevyineen. *The Sims* on peli-

mäinen järjestelmä, joka it-sessään generoi tarinoita urbaanista elämästä tiettyjen perusmuuttujien ympärille. *The Simsä* edelsi 1990-luvun megahittiä, tilallinen tarinapeli *Myst*. Molemmat ovat oman aikansa merkittäviä peliteollisuuden mullistajia. Niiden merkittävyys tulee esille juuri rakenteellisella tasolla ja draamallisessa kerronnassa. Näistä esimerkeistä ponnistaen *First Person* asettaa keskeiseksi viestikseen, ettei peliteollisuus enää yhtä tiiviisti juonna 1980-lukulaisesta perinteestä, johon monet kerronnan ulottuvuutta vähättelevät pelitutkijat usein nojaavat.

Tämän päivän pelikulttuuri on entistä moninaisempi ja herättää siitä syytä keskeisemmin kysymyksiä tarinankerronnan uudenaikaisista ilmentymistä ja merkityksistä pelirakenteissa. Kirja nostaa esille kaksi kehitysväyää trendiä, joiden nähdään liittävän tarinankerronnan tiiviimmän pelirakenteeseen. Toinen on perinteinen vastakkainasettelumalli eli vastustajan kohtaaminen kamppailussa. Rakenne on hyvin tyypillinen toimintapeleissä mutta myös kerronnan rakenteissa. Toinen on arvoitus, joka voidaan nähdä kiistana lukija/pelaajan ja kirjoittaja/pelisuunnittelijan välillä. Tämän myötä nähdään, että lukija/pelaajasta on kasvamassa entistä aktiivisemmin peliin osallistuva ja sen rakenteeseen vaikuttava toimija. Esimerkeissä mainitaan hypertextuaalinen kerronta ja elokuvamaiset tietokonepelit, jotka molemmat edellyttävät perinteisen välineen (kirja taiokuva) uuden aktiivisemmän käyttötyylin omaksumista.

Vuorovaikutteisuus ja tarinankerronnan taktiikat

Pelien vuorovaikutteisuus, toiston logiikka ja taustatarinan ohuus ovat toimineet keskeisinä perusteluina draamarakenteen erottamiseksi pelimuodoista. *First Person* tuo jo pitkään paikallaan junnanneeseen keskusteluun mielenkiintoisen piristysruiskeen. Kirjan arvo onkin siinä, että kirjoittajat ovat ymmärtäneet käynnissä olevan peliteknologioiden, -käyttöliittymien ja -esitystapojen kehityksen. Vuosien debatin jälkeen peliteollisuudessa eletään konkreettisesti aikaa, jolloin uudenlaiset tavat pelata uusissa ympäristöissä mutta myös uudenlaiset pelit tai ”epä-pelit”, kuten pelillinen mediataide tai hyötypelit, syntyvät. Tämä kehitys on kiitettävällä tavalla huomiotu *First Person* -kirjan artikkeleita valittaessa.

Toinen kirjan erityisarvo on sen keskustelullinen rakenne. Kirjassa keskustellaan tarinan, performanssin ja pelin eroavaisuuksista kuudesta näkökulmasta, lähtien MIT:n professori Janet Murrayn esittelemästä kyberdraaman käsitteestä, päätyen ludologia-problematiikkaan, virtuaalitaloihin, simulaatioihin ja hypertextiin. Samalla laajennetaan pelillisyyden näkemystä kohti keskustelullisia chat-tiloja nostamalla esiin niin peliteorioita kuin keskustelutiloja pelillisinä ilmentyminä. Keskustelu kirjassa on jäsennetty ”hypertextuaalisesti” artikkeleista, kommenttipuheenvuoroista ja kirjoittajien vastauspuheenvuoroista. Rakenteen myötä lukija pääsee pureutumaan syvemmälle tämänhetkisten ja tulevien digitaalisen viihteen ilmaisullisten ja teoreettisten kysymysten pariin. Tyyli puh-

taasti hypertextuaalisuutta ei painettuun kirjaan ole kuitenkaan kyetty soveltamaan. Vaikka moninäkökulmaisuus on antoisa tapa käsitellä aihetta, lukijalle se on tässä tapauksessa myös varsin raskas ja toisinaan jankkaava.

First Person -kirjassa käyty keskustelu rakentuu kulttuuri-teorian ja mediataiteen lähtökohdista. Näkökulmissa ei oteta huomioon elektronisten pelien teknologiasuhteita ja keskeisiä teknologiatrendejä: mobiilisuu-tta, monikanavaisuutta ja ”älykkäiden” ympäristöjen reaktiivisuutta. Se voidaan nähdä kirjan kriittisenä puutteena, koska tällä hetkellä juuri ne edistävät voimakkaammin uudenlaista peliteollisuutta. Kysymysten kohdalla kirja olisi hyvin voinut siihen yltääkin.

Yli 300-sivuisen kirjan näkökulmien runsaus ja aiheista käyty debatti on antoisa, mutta toisinaan asiat jäävät liiankin avoimiksi. Toisaalta kirja ponnistaa jo tuttujen teoreetikkojen tutuista ajatuksista, toisaalta se lisää dialogiin uudenlaisia näkökulmia tuntemattomampien tutkijoiden sanoin. Kevyehkösti kirjoitettu *First Person* pitäytyy sellaisella teorian tasolla, että väitteisiin on helppo yhtyä, mutta yhtä helppoa on olla eri mieltä kirjoittajien kanssa. Ilman konkreettisia esimerkkejä ja näkemysten sitomista reaali maailman kokemuksiin kirja jää mielenkiintoiseksi debatkiksi pikemminkin aiempaa keskustelua jatkaen kuin uutta synnyttäen.

Toistotarinat ja sosiaaliset seikkailut

Interaktiivista kerrontaa ja sen suhdetta pelimäisyyteen avataan kirjan alussa sekä kyberdraaman

että ns. replay story -ajatuksen kautta. Kyberdramalla tarkoitetaan uudenlaista tietokoneen välityksellä esitettävän tarinan kerronnan tyyppiä. Replay story puolestaan viittaa lähinnä seikkailupelien rakenteeseen, jossa pelitila tallennetaan säännöllisesti jokaisen suuremman edistysaskeleen jälkeen tai ennen astetta haastavampaa vastusta. Vuorovaikutteisen kerronnan mahdollisuuksiin tartutaan toisella tavalla kirjan loppupuolella. The Pixel/The Line -kappaleessa esitellään osallistumista, sosiaalista läsnäoloa ja itsetekemistä sisältäviä pelimäisiä teoksia tai kokonaisuuksia. Esimerkit lainataan mediataiteesta, jolloin näkemyksiä ei suoranaisesti voi soveltaa käytävään keskusteluun pelien ja kerronnan eroista. Samalla kuitenkin korostetaan vuorovaikutustilan ja pelitilanteen muuttumista. Peliä ei enää koeta pelkästään sormenpäillä, pelissä toimitaan fyysisesti. Tarinankerronnan uudenlaisuus ei ole hypertekstuaalisesta ammentava rihmastomainen kerrontatapa, vaan osallistuva ja elämyksellinen tapa kokea tarinoita.

Henry Jenkinsin tarkkakatseinen artikkeli, ”Game Design as Narrative Architecture”, joka käsittelee pelien positiota digitaalisen ilmaisen kentällä, tarjoaa peliteollisuuden kehitystä ajatellen mielenkiintoisia näkökulmia. Kolmen tekstin keskinäinen keskustelusäie, ”What Does a Very Large-Scale Conversation Look Like?”, joka käsittelee Warren Sackin tilallisuutta ja tilassa liikkumista, on hyvä esimerkki kirjan rakenteen sisällöllisestä toimivuudesta. Edellisten lisäksi myös Mizuko Iton kommenttipuheenvuoro, joka keskittyy ajan merkityk-

seen suhteessa identiteetin, tilojen ja yhteisöjen syntyyn ja joka keskustelee Jesper Juulin artikkelin ”Introduction to Game Time” kanssa, tarjoaa *First person* -kirjan puhutlevimman näkemyksen peli-innovaatioiden mahdollisuuksista lähitulevaisuudessa.

Kappaleessa Critical Simulations ja etenkin teoksen kahdessa viimeisessä kappaleessa, Beyond Chat ja New Readings, avataan rohkeammin uudenlaisia polkuja pelit ja kerronta -keskusteluun. Voimakkaasti esillä olevan viettelyn ja mielihyvän sekä tunteisiin vetoavuuden ohella kirja avaa keskustelua internet-draaman, virtuaali-representaatioiden ja draamallisten bottien ulottuvuuteen, jotka ovat nousemassa uudenlaisten pelityylien ja cross media -kokemuksellisuuden myötä. Näin kirja laventaa osaltaan pelin määritystä ja ymmärrystä elektronisen viihteen monimuotoisuudesta sekä avaa teoreettisella tasolla kerronnallisuuden mahdollisuuksia rikkaamman käyttäjä-järjestelmä-sisältö -vuorovaikutuksen suuntaan. Tiivistäen voisi todeta, että kirja onnistuu tiukan peli-termin määrittelyn sijaan katsomaan pelimäistä tai tarinallista multimediaa laajemmin, sosiaalisina konstruktioina ja vuorovaikutusmalleina.

Sonja Kangas