

20.04.10

## Pelien tarinankerronta

Tekstissä "Games Telling Stories? A brief note on games and narratives by Jesper Juul" käsitellään suppeasti pelien kykyä sisältää tarinankerrontaa. Käsitely tapahtuu suurimmalta osin esimerkiksi vertailemalla pelien ominaisuuksia muihin formaatteihin, kuten esimerkiksi kirjoihin tai elokuvaan. Jesper Juul esittelee lyhyesti tarinankerron "yleistyneitä käsityksiä", ja niiden soveltuvuuksia peleihin. Esimerkkeiksi otetut pelit ovat hyvin vanhoja pelejä, joiden statukset peliteollisuuden historiassa ovat pitkälti pioneerihenkisiä.

Vastapainona voisimme käsitellä uudempia pelejä moninperi lähtökohtaisesti. Moninperien tarkoitus on tuoda esiin erilaisempaa tarinankerrontaa, missä taustatarinoiden luomia puitteita jauhetaan uudelleen ja uudelleen, luoden aina täysin uudenlaisia lopputuloksia, olivatpa pelaajien motiivit mitä tahansa.

### 1 Tarinat ja tarinankerronnat

"Kertovatko pelit tarinoita?". Jesper Juulin tekstin mukaan tarinat ja tarinankerronnat ovat yleismaallisesti ihmisten tapoja käsitellä ympäristöään ja välittää tietoa eteenpäin.

Tarinat ovat elämäkatsomusta. Tarinoita voisi luonnehtia elämysten jälkeisiksi tuotteiksi (*Elämys, Wikipedia*). Peleissä voisi olla kyse enemmän elämysten kokemisesta (*Kokemus, Wikipedia*). Elokuvat ja kirjat ovat jonkinlaisia "valmiiksi pureskeltuja tuotteita", kun taas pelit ovat "pureskeltavissa olevia tuotteita". Pelien tarkoitus on tarjota pelaajille tapahtumia, joihin pelaajat voivat vastata omilla psyykkeillään. Tämä tarkoittaa sitä, että peleissä "kirjoitetaan tarinoita". Pelinkehittäjät määrittelevät ja rajaavat pelaajien mahdollisuuksia vaikuttaa tarinan kulkuun. Hyviä esimerkkejä ovat esimerkiksi GTA-pelisarjan pelit ja ARMAN Sahrani Life.

#### 1.1 Taustatarinat

Pelaaja usein istutetaan taustatarinaan. Istutus tapahtuu esimerkiksi kansitaiteiden, videoiden ja muiden pelaamisesta "irrationaalisten" asioiden kautta. Space Invaders-esimerkki tuo esiin tyypillisen oletetun taustatarinan, jossa sankari puolustautuu pahan armeijaa vastaan. Perinteisessä tarinankerronnassa on erilaisia vaiheita, joiden mukaan tarinankerronta on viritetty suhteessa koko tarinaan. Esimerkiksi alkutilaa uhataan ja muutetaan, jonka jälkeen sankari tuhoaa uhan ja palauttaa muuttuneen tilan takaisin alkutilaan. Tarinalla on alku-, keski-, ja päätepiste. Space Invadersin esimerkissä pelataan tavallaan tarinan keski- tai loppuvaihetta, jossa tulevaisuus on pelaajan käsissä. Kunnollista loppua ei kuitenkaan ikinä saavuteta, koska loputtomat vihollisarmeijat seuraavat toinen toistaan.

Tässä kohtaa Jesper Juulin tekstiä saadaan melko hyvin selville pelien tarkoitus. Olivat pelit sitten käänöksiä muista tarinankerrontaformaateista tai jalostettuja itsenäisiä kokonaisuuksia jostakin, pelien tarkoitus on mahdollistaa eri tapahtumien uudelleen peluu aina uudelleen ja uudelleen. Peli tarkoittaa tekemistä, jossa pelaaja on aktiivisena osapuolena vaikuttamassa kerrottavaan tarinaan. Peli tarkoittaa "toistoa", jossa pelaajan on mahdollista kokea ja "kirjoittaa" tarinaa uudelleen. Peli ei ole välttämättä peli, jos peliä ei voi pelata koskaan uudelleen ensimmäisen pelikerran jälkeen. Pelien loputon jauhaaminen ja loputtomat vihollisarmeijat ovat pelien suola. WarHammer-pelien

20.04.10

taustatarinoissa on kyse juurikin tästä.

## 2 Yhtäläisyyksiä

Pelaamista voisi tai pitäisi verrata enemmän elämään, kuin tarinoihin, jotka ovat jo itsessään elämän tuotteita. Pelit ovat jonkinlaisia vaihtoehtoisia kokemuksia reaali maailman rinnalle, mitkä mahdollistavat eri tyyppisten maailmojen kokemisen itse. Tarinat ovat tavallaan jonkinlaisia puutteellisia tai vaillinaisia tapoja jakaa koettavaa, koska esimerkiksi kirjoissa ja elokuvissa tapahtumat tai tapahtumien kulku ovat jo esimääriteltyjä eri tavoilla. Jokainen lukija tai elokuvan katselija on varmasti kironnut joskus sitä, että ei päässyt itse vaikuttamaan tapahtumien kulkuun. Pelit tarjoavat pelaajille mahdollisuuden ja vapauden päättää tulevasta tarinankulusta.

Battlefield 2 sijoittaa pelaajat kuvitteelliseen taustatarinaan. Taustatarina luo puitteet sotapelaamiselle. Pelaajat pelaavat samoja taisteluita aina uudelleen ja uudelleen. Tarinan lähtökohdista voisi kuvitella, että pelaajat tavallaan taistelisivat loputtomasti samoista pelialueista. Oikean maailman sodissa on kyse samoista asioista. Taistelut ovat esimerkiksi keinoja vallata vihollisalueita, ehdyttää vihollisen resursseja tai kilpailuttaa vastapuolia. Oikean- ja pelimaailman erot ovat erittäin pienet. Esimerkiksi Bf2 tapauksessa kyse on samoista tarinoihin vaikuttavista tapahtumista, mitä oikeassakin maailmassa. Peliä ja oikeaa maailmaa erottavana tekijänä on realismi. Pelit ovat heijastuksia oikeasta maailmasta.

Pelit voisivat olla eräänlaisia elämyssimulaatioita tai kokemusportteja. Esimerkiksi hc-onlinepelaajille, joilla on kertyneenä satoja tunteja peliaikaa tietyistä peleistä, on varmasti muodostunut jonkinlaisia romantisoituneita tiivistelmiä koetuista ajoista pelien ääressä. Kokemuksista voisi hyvin nitoa tarinoita. Jedi Knight 2: Jedi Outcastin multiplayer ympäri muodos tui aikanaan todella jännä pelaajakulttuuri, vaikka kyse oli yksinkertaisesta toimintapainoitteisesta pelaamisesta esimerkiksi duelin merkeissä. Jk2-pelaajilla oli jonkinlainen tarve luoda pelin ympärille tarinapainoitteinen skenemaailma, jota harjoitettiin tavallaan omalla tai irrallisella tasolla pelin sisältämästä omasta tarinasta. Jk2 luomat puitteet mahdollistivat herkullisia ihmissuhdedraamoja liittyen taitoihin, klanipelaamiseen, egoihin ja muihin vastaaviin. Kyse ei ollut välttämättä roolipelaamisesta, vaan pelaajat olivat usein vahvasti kiinni pelaamisympäristössä omina yksilöinä, vaikka eivät välttämättä täysin omina itseinä.

## 3 Eroavaisuuksia

### 3.1 Tarinankäännökset

Jesper Juul pohtii tarinoiden käännösten ongelmallisuuksia. Ongelmina ovat käännösten välillä tapahtuvat ja tarvittavat muunnokset, joita esiintyy formaatteihin soviteltaessa. Tähtiensota-pelin esimerkistä käy ilmi kuinka pelistä puuttuu elokuvalla ominaiset oleelliset elementit, kuten esimerkiksi henkilörakenteet, joita oli mahdotonta siirtää peliin. Mortal Kombat-esimerkki kertoo kuinka elokuvakäännökset peleistä pyrkivät tarkentamaan yksityiskohtia tai taustoja, ja luomaan puitteita elokuvakerronnan tarpeisiin. Pelatut tapahtumat kerrottuna tarinana, eivät ole sama asia kuin itse peli. Juul sanoo, että pelitapahtumien (pelitarinoiden) jonkinlainen tarinankerronta olisi tylsää yksityiskohdista riippuen.

20.04.10

Pelitarinat ovat useimmiten tylsiä, ja tylsyys voimistuu sitä mukaa, mitä yksityiskohtaisemmin tapahtumia kerrotaan. Tylsyys kuitenkin häviää sitä mukaa, mitä enemmän kuuntelijalla on kokemusta pelistä tai kerrottavasta tapahtumasta. Multiplayer-pelien, joiden tapahtumia kerrataan jälkikäteen, tarinankerronnat yleensä muistuttavat vuoropuhelua, joissa pelaajat jakavat kokemuksia keskenään esimerkiksi samasta tapahtumasta. Peleihin liittyvien tarinoiden kuuntelemiseen tarvitaan pelaajia, joilla on kokemusta ja tajua itse kohde peleistä tai ylipäättänsä peleistä, jotta oikeanlainen ymmärrys ja käsitys pohjustaisi kuunneltavia tarinoita.

Raaoissa formaattikäännostapauksissa, käännöksiä ei pitäisi käsitellä alkuperäisen kaltaisina teoksina, koska esimerkiksi pelitapauksissa yleensä pyritään aina vangitsemaan vain tiettyjä asioita. Esimerkiksi elokuvasta tehdyn pelin tarkoitus ei ole vangita kaikkia elokuvan kohtia sellaisenaan, vaan ainoastaan ne kohdat, jotka soveltuvat pelaamiseen, koska pelaamisen tarkoitus on tarjota pelaajalle kontrollia tapahtumista. Kaikki tapahtumat eivät sovellu pelaamiseen. Käännöksiä tulisi käsitellä alkuperäisten tuotteiden oheistuotteina. Esimerkiksi Doomista kirjoitetut novellit voisivat olla oheistuotteita.

### 3.2 Aikakäsitykset

Elokuville ja kirjoille tarinankerronta nojaa erilaisiin ennaltamääriteltyihin aikakehyksiin. Peleissä aikakehykset ovat pirstaleisia tai niitä ei ole, koska pelaajilla on vapaus "hallita" ajan käyttöä ja tapahtumien kulkua. Peleissä tapahtumat etenevät pelaajien tekemien toimintojen perusteella, minkä takia ennaltamääritellyt aikamääritykset voivat olla vaikeita määritellä. Juulin tekstissä huomioidaan pelimaailmojen sisäiset "virtuaalikellot", jotka ovat jonkinlaisia esimerkkejä pelaajien tekemisten synkkaamisesta pelimaailmoin, jotta saataisiin aikaan jonkinlaisia tarinoiden muodostukseen vaikuttavia aikakehyksiä.

### 3.3 Pelaajat

Elokuville ja kirjoille, tarinoiden keskiöissä yleensä esiintyy helposti samaistuttavia hahmoja. Peleissä ei aina tarvita samaistuttavia hahmoja tai tarinankerronnan seurantaan vaadittavia ominaisuuksia pelaajilta, koska tietyn tyyppiset pelit voivat mitata enemmän pelaajan tietyn tyyppisiä ominaisuuksia. Peleissä voidaan usein myös asettaa pelaajien persoonallisuudet johonkin pelattavaan hahmoon, jotta pelaajan ominaisuudet kuvastuisivat paremmin virtuaalimaailmassa (Ultima Online). Peleissä yleensä pelaajia motivoivat tekemisten päämäärät, joihin pelaajat panostavat omia resurssejaan. Elokuvien ja kirjojen katsojat sekä lukijat panostavat enemmän emotionaalisiin ominaisuuksiin, seurattavissa olevien tarinankerrontoihin eläytymisessä ja tulkittamisessa.