

Opinnäytetyö (AMK)

Elokuva

2022

Iida Myrskyvalkea

POLKU HAARAUTUU

Päähenkilön kirjoittaminen ja rakenteen merkitys interaktiivisessa
tarinankerronnassa



Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Elokuva

2022 | 35 sivua

lida Myrskyvalkea

Polku haarautuu

Päähenkilön kirjoittaminen ja rakenteen merkitys interaktiivisessa tarinankerronnassa

On olemassa useita tapoja käsitellä päähenkilön kirjoittamista interaktiiviseen tarinaan. Päähenkilö ja juoni ovat molemmat tärkeitä elementtejä tarinan nautittavuudelle ja interaktiivista tarinaa kirjoitettaessa täytyy kiinnittää huomiota yhtä lailla molempien suunnitteluun. Juoni jalostaa päähenkilön luonteen ja ohjailee vuorovaikuttajan eli tuotteen käyttäjän tunnekokemusta.

On kuitenkin olemassa myös päähenkilöitä, joille ei ole kirjoitettu lainkaan luonnetta ja vuorovaikuttajan mielikuvitus on silloin rajana sille millaiseksi hän voi hahmon kokea. Vuorovaikuttaja on elementti, jota suunnittelija ei voi täysin ennakoida.

Nykyaikaisessa tarinankerronnassa on tärkeää ottaa huomioon myös se, että jokaisella ihmisellä on tarve tulla nähdyksi. Tarinoiden päähenkilöt muokkaavat käsitystämme siitä millaisia rooleja sallimme yhteiskunnassamme oleville ihmisille.

Asiasanat:

Käsitteily, interaktiivinen tarinankerronta, henkilöahmo, narrative design

Bachelor's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Film

2022 | 34 pages

lida Myrskyvalkea

A Fork in the Road

Writing main characters and the importance of plot structure in interactive storytelling

There are many ways to look at writing the main character for interactive fiction. The main character and the plot are both important elements to make a story enjoyable and in designing interactive stories both must be given thought. The plot helps the main character grow and controls the emotional experience of the interactor.

There are main characters that have no personality written for them and in that case the imagination of the interactor is free to make them into what they want in their experience. The interactor is an element that the designer cannot fully anticipate.

In today's storytelling it is important to note that all humans have the need to be seen. The main characters in stories mold our view of what kind of roles we allow for the people in our society.

Keywords:

Scriptwriting, interactive storytelling, character, narrative design

Sisältö

Sanasto	5
1 Johdanto	6
2 Päähenkilö erilaisissa interaktiivisissa tarinoissa	8
3 Päähenkilön suunnittelu	11
3.1 Hahmo on kiinne kohta tarinaan	11
3.2 Mikä tekee hyvän hahmon?	14
3.3 Hahmo	17
3.4 Dialogi	18
4 Rakenne	21
4.1 Rakenteen merkitys tunnekokemuksessa	21
4.2 Rakenteen suunnittelu	25
4.3 Vuorovaikuttajan vapaus ja suunnittelijan vastuu	28
5 Esimerkkejä tavoista toteuttaa interaktiivisuutta ja toimijuutta	30
6 Yhteenveto	34
Lähteet	35

Sanasto

Interaktiivinen tarinankerronta

Tarinoita, joissa vuorovaikuttajalle annetaan mahdollisuuksia vaikuttaa tarinan etenemiseen jollain tavalla.

NPC-hahmo

Non-playable character, eli pelissä hahmo, joka ei ole pelaajan ohjaama.

Suunnittelija

Interaktiivisen tarinan kirjoittaja tai luoja.

Tarinamaailma

Kaikki mikä on osa tarinaa ja tarinan maailmaa.

Vaellusvihje

Dialogissa tai ympäristössä oleva vihje sivujuonen olemassaolosta ja siitä mistä sitä voi etsiä.

Vuorovaikuttaja

Interaktiivisen tarinankerrontatuotteen käyttäjä.

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena ei ole opastaa siihen kuinka ylipäänsä kirjoitetaan hahmo tai kirjoitetaan tarina. Hahmojen ja tarinoiden luontiin liittyen on saatavilla runsaasti tietoa muista lähteistä, eikä hahmojen kirjoittaminen interaktiivisiin tarinoin sinänsä eroa siitä kuinka niitä kirjoitetaan haarautumattomiin tarinoin. Tarkoitukseni on kiinnittää huomio siihen millä eri tavoilla interaktiivisessa tarinankerronnassa voidaan käsitellä päähahmoa, ja mitä erityispiirteitä liittyy interaktiiviseen tarinankerrontaan verrattuna ei-interaktiiviseen. Tyypillisesti pelissä asetutaan hahmon paikalle, elokuvassa seurataan päähenkilöä läheltä ja usein eläydytään tämän tunteisiin, mutta tässäkin asiassa on vivahde-eroja erityisesti peleissä.

Aloin kirjoittaa tästä aiheesta sen takia, että samaan aikaan kirjoitin myös taiteellisena opinnäytetyönäni interaktiivista tarinaa, enkä vielä tämän opinnäytetyön kirjoittamisen aikoihin ollut löytänyt juurikaan kirjallisuutta, joka käsitteli hahmojen kirjoittamista nimenomaan interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntäviin tarinoin. Ehkä tästä teoksesta on hyötyä jollekulle, joka pohtii samoja kysymyksiä, joita minäkin pohdin omia interaktiivisia tarinoitani kirjoittaessani.

Lähteenä minulla on ollut pelejä ja elokuvia, jotka ovat joko puhtaasti tai tulkinnanvaraisesti interaktiivista tarinankerrontaa, ja näiden teosten päähenkilöitä olen tarkkaillut ja analysoinut, kuten myös haarautuvan rakenteen vaikutusta päähenkilöön. Muita lähteitä ovat olleet käsikirjoittamisen ammattikirjallisuus, interaktiivista tarinankerrontaa käsittelevä kirja *Handbook on Interactive Storytelling* (2021), sekä joitain muita tekstejä ja luentoja.

Hahmot ja tarina ovat erottamaton osa toisiaan, sillä ilman toista ei ole toista. Siksi niitä tulisikin suunnitella samaan aikaan. Interaktiivisessa tarinankerronnassa on usein kyse joko siitä millaiseksi vuorovaikuttajan valinnat muokkaavat hahmon, tai millaiseksi hänen valintansa muokkaavat tarinan, usein nämä kaksi ovat yhteydessä keskenään, joskus kuitenkin eivät. Oletus joka tapauksessa on, että vuorovaikuttajan valinnoilla on merkitystä johonkin.

Interaktiivisen elokuvan katsominen, tarinan lukeminen tai pelin pelaaminen ovat niin aikuiselle kuin lapsellekin jollain tasolla leikkiin verrattavia toimintoja, ja hahmo on tarpeellinen osanen tässä roolileikissä. Hahmo on linssi, jonka kautta katsomme tarinaa, katsommehan omaa elämäämmekin oman henkilökohtaisen linssimme kautta. Toisissa tapauksissa katsomme palasta jonkun muun tarinasta, mutta ymmärryksen linssi on silti omamme. Jokaisen kokemus on kuitenkin aina uniikki ja riippuu hänen elämäkokemuksistaan oli taidemuoto mikä tahansa. Taiteen kokija on aina vuorovaikutuksessa teoksen kanssa.

2 Päähenkilö erilaisissa interaktiivisissa tarinoissa

Ennen kirjallisuuden, elokuvan ja pelien saapumista jokaiseen kotiin oli yleisenä viihdykkeenä ja opetuksena erilaiset sadut ja kertomukset. Näissä tarinoissa, jotka muotoutuivat hyvinkin pitkien aikojen kuluessa, ei ollut mahdollista välittää kuulijalle monimutkaisia henkilöhahmoja. Toisaalta tarinan suullisen esityksen aikana sen esittäjä on voinut muokata esitystään yleisönsä reaktioihin vastaten ja sadunkerronta onkin itsessään interaktiivinen tilanne (Smed et al 2021, 8). Jokainen satu, joka on muotoutunut pitkän ajan kuluessa on ollut pitkän interaktiivisen prosessin alla ennen kuin se on vakiintunut nykyisiin kirjoitettuihin ja painettuihin muotoihinsa. Saduilla on ollut tärkeä merkitys suunnannäyttäjänä ihmisen kasvaessa pikku hiljaa lapsesta kohti aikuisuutta, ohjaamassa oikeille poluille ja antamassa toivoa siitä, että asiat järjestyvät päähenkilön pienuudesta, tyhmyydestä tai mitättömyydestä huolimatta.

Uudelleen ja uudelleen ääneen kerrottu tarina, joka vaihtaa paikkaa ja saa tai menettää piirteitä tarpeen mukaan, ei voi säilyttää yksityiskohtaisia kuvauksia päähenkilöiden sisäisestä elämästä. Satujen päähenkilöt ovatkin useimmiten eräänlaisia yleisiä tai tyyppillisiä hahmoja, edustaen jotain hahmotyyppiä, kuten psykoanalyttikko Bruno Bettelheim (Bettelheim 1976, 16) nimittää, vastakohtana yksilölliselle, ainutlaatuiselle hahmolle. Yleisen hahmon piirteitä luonnehditaan muutamalla sanalla. Hän on kaunis tai hyväsydäminen, rohkea tai neuvokas. Nämä tarkkaan valitut piirteet antavat suuntaa kuulijalle siitä keneen samaistutaan. Päähenkilö markkeerataan hyväksi. Yleisiin hahmoihin on tilaa lähes kenellä tahansa kuulijalla samaistua tarpeeksi toivoakseen tämän voittavan vastoinkäymisensä.

Elokuvat ja sarjat ovat kokeneet jälleen uutta interaktiivisten tarinoiden nousua erityisesti, kun Netflixiin on saapunut useita interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntäviä lyhytelokuvia lapsille, sekä muutamia tuotteita myös aikuisille. Joissain näistä lapsille suunnatuista interaktiivisista lyhytelokuvista päähenkilö on täysin erillinen vuorovaikuttajasta, ja vuorovaikuttaja tekee valintoja päähenkilön puolesta, kuten DreamWorksin Saapasjalkakissa: eepin tarinan

vanki (2017) -lyhytelokuvassa, jossa päähenkilö on valmiiksi kirjoitettu hahmo, joka on tuttu esimerkiksi Shrek 2 ja Saapasjalkakissa -elokuvista. On siis täysin mahdollista irrottaa vuorovaikuttaja kokonaan tarinan hahmoista ja käyttää päähenkilönä jotain muuta. Silloin vuorovaikuttaja ei ole hahmo tarinassa, vaan sijaitsee tarinamaailman ulkopuolella. Toinen tapa näissä lapsille suunnatuissa tuotoksissa on ollut asettaa vuorovaikuttaja päähenkilöksi omana itsenään, jolloin muut hahmot ovat suoraan kontaktissa vuorovaikuttajaan muun muassa puheella ja katsekontaktilla suoraan kameraan, kuten DreamWorks'n Boss Baby: Ota vauva kiinni! (2020) -lyhytelokuvassa. Silloin ei tietenkään ole päähenkilölle kirjoitettu luonnetta, sillä vuorovaikuttajalla on sellainen jo. Aikuisille suunnattu Black Mirror: Bandersnatch (2018) taas asettaa vuorovaikuttajan asemaan, jossa hän on tarinamaailman ulkopuolella, mutta tarinan kuluessa selviää, että vuorovaikuttajan olemassaolo noteerataan ja vuorovaikuttaja voi valita onko hän yhteydessä päähenkilöön vai ei, ja päähenkilö on erillinen henkilö tarinamaailman sisällä, jolle on kirjoitettu luonne ja taustatarina, joka ei koe luonteen jalostumista, mutta toisenlaisen muutoksen kyllä.

Peleissä päähenkilöä ohjaa pelaaja. Peleissä vaihtelee hyvin paljon se onko pelattavalla hahmolla kirjoitettua luonnetta, onko se osittain kirjoitettu vai asettuuko pelaaja itse hahmon asemaan.

Interaktiivisessa tarinassa voisi esiintyä esimerkiksi jokin tällaisista päähenkilöistä:

1. Moniulotteinen hahmo ja kehittyy tiettyyn suuntaan juonen kulusta huolimatta
2. Moniulotteinen hahmo ja kehittyy haarautuvien juonien mukana
3. Moniulotteinen hahmo ja ei kehity
4. Yleinen hahmo, luonnehditaan sanallisesti esim. tarinan alussa tai pelin ohjekirjassa tai kuvataan lyhyesti esimerkiksi videoklipissä, kehittyy juonen mukana, kuten sadun sankari
5. Yleinen hahmo, kuten yllä paitsi ettei kehity
6. Hahmo, jolle ei ole kirjoitettu lainkaan luonnetta

Ensimmäisen ja toisen kategorian hahmoja on usein viihdetuotteissa, joissa juoni näyttää suurta roolia, mutta joissa on kiinnitetty huomiota hahmon kirjoittamiseen. Toisessa kategoriassa olevat hahmot ovat melko harvinaisia, sillä harvassa interaktiivisessakaan tarinassa on niin suuresti toisistaan eroavat juonihaarat, että päähenkilön täytyisi kasvaa eri suuntiin ja voittaa aivan erilaisia haasteita.

Kolmannen kategorian hahmoin kuuluu esimerkiksi DreamWorksin Saapasjalkakissa: Eeppisen tarinan vanki (2017) -lyhytelokuvan päähenkilö Saapasjalkakissa, joka on jo valmiiksi kehitetty hahmo esimerkiksi omassa pitkässä elokuvassaan. Tällaisia hahmoja, joista löytyy useita puolia, mutta merkittävää muutosta ei juonikaaren aikana tapahdu voi löytää esimerkiksi tilannekomediasarjoista ja joistain katastrofielokuvista, mutta myös useista peleistä. Kehityksen puuttuminen voidaan oikeuttaa sillä, että hahmon tulee säilyä omana itsenään tai hyvin samankaltaisena, jotta voidaan taata tietynlainen huumori tai toiminta pitkänkin ajan kuluttua.

Neljännän kategorian hahmot ovat tyypillisesti satuhahmoja tai pelien päähenkilöitä. Viidennen puolestaan useimmiten pelien päähenkilöitä, joista nähdään vain hyvin vähän muuta materiaalia, kuin pelaajan ohjaamaa toimintaa. Satujen päähenkilöille on tyypillistä, että he kokevat jonkin muutoksen tarinan aikana.

Peleissä esiintyy usein myös kuudennen kategorian hahmoja. Tyypillisesti näitä ovat avatarit, esimerkiksi World of Warcraftissa tai Endless Forestissa. Elokuvaan olisi vaikea kirjoittaa päähenkilöä, jolla ei ole minkäänlaista luonnetta. Hahmo, jota suunnittelija ei voi kirjoittaa on vuorovaikuttaja itse. Jokainen vuorovaikuttaja luo suhteen ohjaamaansa hahmoon omien kokemustensa perusteella, sellaisena ihmisenä, kuin hän on. Joku haluaa itse olla tarinan sankari, toinen keksii omanlaisensa hahmon kirjoittamattoman tilalle.

3 Päähenkilön suunnittelu

3.1 Hahmo on kiinne kohta tarinaan

Päähenkilön tehtävä on olla kiinne kohta vuorovaikuttajan ja tapahtumien välillä. Hänen kauttaan vuorovaikuttaja kokee tarinan. On olemassa elokuvia ilman yhtä tiettyä päähenkilöä, mutta interaktiivisen tarinankerronnan vuorovaikuttajalla on hyvä olla henkilö tai ryhmä, jota seurata koko tarinan ajan. Henkilöstä ja tapahtumista toiseen poukkoileva tarina on pahimmillaan rasittavaa seurattavaa, josta vuorovaikuttaja ei saa kiinni.

Eri henkilöiden näkökulmasta voi kertoa samojen tapahtumien muodostaman tarinan, mutta joskus se on peleissä toteutettu niin, että pelin alussa valitaan kenen hahmon tarinaa seurataan ja kaikki juonet läpi pelaamalla saa tietää kaikki näkökulmat samoihin tapahtumiin, jotka toistuvat eri juonissa, mutta juoni ei haaraudu kesken pelin eikä näkökulmaa voi vaihtaa kesken tarinan. Tällainen peli on esimerkiksi Konamin Resident Evil 6 (2012). Elokuvan puolella on ollut kokeiluja interaktiivisesta elokuvasta, jossa televisiossa näytetään eri kanavilla samaan aikaan tarinaa eri näkökulmista ja niiden välillä voi hyppiä kanavaa vaihtamalla. Jos päähenkilöitä on monta, täytyy kirjoittajan suoda heille kaikille yhtäläinen kohtelu, jotta jokainen on seuraamisen arvoinen. Vaikka jokin hahmo olisi jonkun toisen tarinassa sivuhenkilö, hän on omassa tarinassaan päähenkilö.

On hyvä, jos vuorovaikuttaja voi samaistua päähenkilöön, mutta kunkin ihmisen on helpompaa samaistua toisiin hahmoihin kuin toisiin. Satujen päähenkilöt ovat niin avoimia ja suurella pensselillä maalattuja, että lähes kuka vain voisi jollain tasolla asettua hänen puolelleen ja olla kiinnostunut hänen selviytymisestään. He ovat pääasiallisesti hyviä ja vailla luotaantyöntäviä piirteitä, jos ei oteta lukuun köyhyyttä, yksinkertaisuutta tai nuoruutta, mikä merkitsi entisaikain perimisjärjestyksessä sitä, ettei hänelle mitään perittävää ehkä edes jäänyt tai ainakin perintö oli paljon surkeampi, kuin isoveljillä. Nykyään tarinankerronnassa suositaan hahmoja, joissa on enemmän vivahteita eivätkä

he ole vain ja ainoastaan hyviä ja miellyttäviä, kuten emme me ihmiset tosielämässäkään ole. Liian yksiselitteisesti hyvät tai pahat hahmot voivat tuntua nykykatsojista jopa tylsiltä. Satu esittää meille usein ihanteen jalosta hahmosta, mutta samaistuminen voi tapahtua myös hahmoon, jossa tunnistaa jotain samaa kuin itsessään. Liian laveasti esitetyssä hahmossa on vaara, ettei siinä ole tarttumapintaa kenellekään. Ihminen on täynnä yksityiskohtia, virheitäkin, ja epätäydellisyydet ja ristiriidat jopa auttavat meitä samaistumaan hahmoon.

Tarinaa ei voi koskaan täsmäsuunnata jokaiselle ihmisyksilölle erikseen, mutta jollekin ryhmälle ihmisiä tarina tai hahmo voi puhua todella henkilökohtaisesti, ja jokaiselle eri syystä. Valkoihoinen, keskiluokkainen mies ei ole keskiarvo kaikista maailman ihmisistä eikä siksi ole helposti samaistuttava päähenkilö kaikille. Hänestäkin saa silti kirjoittaa. Representaatio on tärkeää jokaiselle ihmiselle. Nykyaikaisessa kirjoittamisessa representaatio on asia, jota ei voi sivuuttaa. Monimuotoisten hahmojen kirjoittaminen tarjoaa kiinnostavan tarinoin yhä useammille ihmisille. Kirjoittajan ei tarvitse ottaa huomioon sitä millaisia kaikkia mahdollisia kokemuksia vuorovaikuttajalla voisi olla osatakseen kirjoittaa jotain arvokasta, eihän kukaan voi ennakoida kaikkien muiden ihmisten menneisyyttä ja tunteita. On kuitenkin hyvä olla tietoinen erilaisten väestöryhmien tyypillisistä kokemuksista, jotta hahmoista tulee uskottavia eikä tule niin helposti esitettyjä stereotyyppisiä oletuksia muista ihmisistä.

Stereotypioita ja stereotyyppisiä hahmoja voi kuitenkin käyttää myös hyödyksi tarinaa kirjoitettaessa. Olemme tottuneet näkemään tietyissä genreissä tietynlaiset hahmot ja osaamme odottaa niitä. Stereotyyppinen hahmo voi myös yllättää, kun sille kirjoittaa odottamattoman ominaisuuden. (Vacklin & Rosenvall 2015, 81) Stereotypiat paljastavat myös meistä taiteen kokijoista jotain, kun niitä aletaan rikkoa. Olemme ehkä olettaneet jotain hahmosta, mutta uusien ominaisuuksien paljastuttua meille saattaa paljastua myös itsestämme jotain, ehkä oma tietämättömyytemme tai tapa olettaa asioita. Voimme myös helpottua, kun huomaammekin, että meistä itsestämme erilaiseltakin vaikuttavassa hahmossa voi olla jotain tuttua.

Joissain osissa maailmaa hahmo voi kertoa erilaista tarinaa, kuin toisaalla. On eri asia laittaa päähenkilöksi vähemmistön, kuin enemmistön edustaja. Suunnittelijan täytyy olla tietoinen tekemästään päätöksestä. Päähenkilön kirjoittamisessa peleihin kannattaa miettiä myös lokalisointia ja kohderyhmää. Jokaisessa kulttuurissa arvostetaan tiettyjä asioita ja ominaisuuksia ja toiset saattavat tuntua vastenmielisiltä. Esimerkiksi Square Enix teki Final Fantasy XII -pelin (2006) tuotannossa päätöksen vaihtaa päähenkilöä kesken tuotannon, sillä yhtiön edellinen peli, jossa oli ollut päähenkilönä voimakas miehinen mies ei ollut ollut menestys, ja niinpä päähenkilöksi valikoitui nuori ja lapsenkasvoinen, energinen sankari Vaan, joka vetosi pelin kohderyhmään ilmeisen hyvin pelin menestyksestä päätellen. Nykyään käytetään paljon resursseja pelien käyttäjien mielipiteiden ja kokemuksen kartoittamiseksi. Pelit vielä elokuviakin enemmän kohdennetaan tietyille yleisölle. Kohderyhmäajattelu on itse asiassa myös eräänlaista interaktiivisuutta, sillä se on tapa huomioida jo etukäteen kohdeyleisön mielipidettä aivan kuten on myös kirjoitusvaiheessa vastaanotettu palaute (Smed et al 2021, 8).

Tarinat kertovat meille ihmisistä ja elämästä ja tarinoiden kertominen tulee ihmisille luonnostaan, sillä ihminen eroaa eläimistä siinä, että se on tarinoita kertova olento (Smed et al. 2021, 8). Sen tähden on tärkeää, että tarinamme käsittelevät asioita, joiden avulla ymmärrämme maailmaa ja ihmisiä paremmin tai tuomme esiin epäkohtia ja kysymme kysymyksiä. Taide ei aina tarjoa ratkaisua, mutta ratkaisu voi syntyä myös vastauksena kysymykseen, jonka taide herättää. Myös interaktiivisen tarinan kirjoittaja voi omalta osaltaan vaikuttaa siihen, millaisiin teemoihin vuorovaikuttaja pääsee kiinnittämään huomiota ja millaiseen suuntaan esimerkiksi yhteiskuntamme sukupuoliroolit huomaamattamme kehittyvät. Naiset on totuttu esittämään tietyllä tavalla ja miehet tietyllä tavalla, eikä esimerkiksi elokuvissa esiintyvien hahmojen sukupuolijakauma vastaa maailman ihmisten todellista sukupuolijakaumaa. Voisi olla hedelmällistä pohtia millaisia rooleja tai luonteenpiirteitä sallimme tuleville sukupolville. Näihin asioihin nimittäin vaikuttaa jokainen hahmo, joka saa näkyvyyttä pelissä, kirjassa, elokuvassa tai TV:ssä.

3.2 Mikä tekee hyvän hahmon?

Käsikirjoituksen maailmassa vallitsee jonkintasoinen yhteisymmärrys siitä millaisia elementtejä hyvin kirjoitettu hahmo pitää sisällään. Esimerkiksi Syd Field kertoo kirjassaan *Screenwriter's Workbook*, jossa käsitellään pitkän elokuvan käsikirjoituksen tekemistä, että hyvällä hahmolla on useimmiten neljä asiaa: dramaattinen tarve, yksilöllinen näkökulma, asenne sekä muutos (Field 2006, 84). Elokuvan ja pelin hahmojen kirjoittaminen eroaa siinä, että pelin hahmoilla ei aina ole tarvetta näille kaikille. Tämä johtuu siitä, että pelien hahmot ovat osittain pelaajan kontrollissa ja pelaajalle on ulkoistettu puuttuvat asiat. Joskus myös interaktiiviseen elokuvaan saatetaan soveltaa samaa periaatetta.

Ainoa, joka lähes jokaisella juonellisen pelin päähenkilöllä on näistä neljästä asiasta, on dramaattinen tarve. Pelien asetelma tarjoilee yleensä dramaattisen tarpeen hahmolle, ja yleensä myös jonkin näkökulman, sillä peleissäkin ollaan yleensä jollain puolella ja jotakin mieltä.

Asenne on jo selvästi sellainen asia, joka löytyy hahmolta, jonka luonne on edes löyhästi kirjoitettu, ja muutos on hahmolla, jolle on kirjoitettu kaari. Jossain tapauksissa pelien kohdalla voitaisi esittää argumentti, että pelihahmon muutos tulee näkyviin siinä, että hahmo kehittyy vahvemaksi ja saa käyttöönsä voimakkaampia varusteita. Se ei aina kuitenkaan näy hahmon käyttäytymisessä millään tavalla. Joskus samaan aikaan voi kehittyä vaikkapa hahmon rohkeus tai itseluottamus.

Syd Field määrittelee näkökulman henkilökohtaiseksi uskomusjärjestelmäksi, totuudeksi, joka määrittää suhtautumistamme (Field 2006, 86). Tarinassa hahmon näkökulma voi olla täysin päinvastainen, kuin se millaiseksi maailman tai toisen hahmon arvot esitetään. Jos näin on, se luo konfliktin. Hahmo tarvitsee ulkoapäin tulevan tehtävän tai haasteen lisäksi sisäisen konfliktin (Hiltunen 1999, 57).

Asennetta voi ilmentää sillä minkälaista hahmon dialogi on, ja miten hän suhtautuu asioihin. Asennetta ilmaisee vaikka se, onko henkilöllä tapana valittaa asioista, tai innostuuko hän mistään. Interaktiivisen tarinan päähenkilölle voisi kirjoittaa useankin erilaisen asenteen, joista vuorovaikuttaja voisi valita omasta mielestään sopivan. Tällainen lähestymistapa tarkoittaisi käytännössä sitä, että vuorovaikuttajalla olisi vaihtoehtoja siinä millaiseksi hahmo hänen käsissään muodostuu – tavallaan suunnittelija kirjoittaisi siis useamman eri hahmon, tai ainakin aineksia useampaan hahmoon.

Lukuunottamatta hahmoa, jolle ei ole kirjoitettu lainkaan luonnetta, on lähes jokaisessa tapauksessa suotavaa, että hahmossa tapahtuisi jonkinlainen kehitys. Hahmon kehityskaari on tärkeä kaari, joka kulkee läpi lähes jokaisen kertomuksen, jolla on alku ja loppu. Jos hahmo ei kehity eikä kykene yllättämään millään tavalla, toisin sanoen hahmosta ei missään vaiheessa löydy uusia piirteitä, voidaan väittää hahmon olevan silloin yksiulotteinen. Katsoja, kuulija, pelaaja tai vuorovaikuttaja saa hahmosta enemmän irti, jos hahmo kehittyy. Interaktiivinen tarinankerronta on kuitenkin sen verran kehittymässä oleva tapa kertoa tarinoita elokuvamuodossa, että viime aikojen interaktiiviset elokuvat, esimerkiksi Netflixissä, ovat keskittyneet ennemminkin interaktiivisuuden tutkimiseen tai harjoitteluun kuin kertomaan hahmojen tarinaa. Tällaisissa tapauksissa voi olla anteeksiannettavaa käyttää harjoitusmielessä valmiita hahmoja, joilla on valmis luonne, mutta joille ei ole kirjoitettu varsinaista kehityskaarta – niitä siis kohdellaan samoin, kuin vaikkapa tilannekomediasarjojen tuotantokaudesta toiseen samanlaisena pysyvää päähenkilöä, jolloin toimintaa syntyy siitä miten henkilön tapahtumien kanssa yhteensopimaton luonne aiheuttaa erilaisia tilanteita.

Tarina kertoo usein hahmosta, ei niinkään tapahtumista, mutta on myös hahmoja, jotka ovat alisteisia kertomuksen tapahtumille. Esimerkiksi katastrofielokuvien tapahtumat ovat niin dramaattisia, että monesti päähenkilön luonne tai sen kehitys on lähes toissijainen asia, kunhan hän vain selviytyy. Usein pelien päähenkilöiden laita taitaa olla sama, ja päähenkilöksi valitaankin jokin hahmo, jolle ei ole kirjoitettu luonnetta tai joka on alusta loppuun

geneerisen sankarillinen. Tavallista arkipäivän elämää käsittelevissä tarinoissa taas haluamme nähdä henkilön muuttuvan.

Interaktiivisissa tarinoissa, joissa tarina haarautuu, hahmokin voi kehittyä moneen suuntaan. Aivan kuten elämäkokemuksilla on mahdollisuus muokata meitä ihmisiä, niin voi ajatella tarinoiden hahmoistakin. Erilaisten tapahtumien vaikutusta hahmoon voi pohtia interaktiivisessa tarinassa. Jos jokin tarinan haaroista onkin sävyltään tumma toisen ollessa kevyt ja vaalea, millaisia puolia se nostaa esiin päähenkilöstä ja millaisiin haasteisiin päähenkilön luonne taipuu vastaamaan?

Kaikkia hahmoja kannattaa kohdella kirjoitusvaiheessa kunnioituksella, kuten ihmisiä, vaikka ei pitäisi niistä. Kirjoittajan asenteellinen suhtautuminen hahmoa kohtaan tulee ilmi siinä, kohtelee ko hän hahmoa huonosti ja antaa hahmolle sattua tarpeettomia rangaistuksia epämiellyttävyydestään vailla mahdollisuutta sovittaa rikkeensä. Hahmoa ei pitäisi luoda vain sen tähden, että saa laittaa sen kärsimään, ei edes kurjaa uusnatsia tai omahyväistä koulukiusaajaa. Kirjoittajan tai suunnittelijan tehtävä ei ole arvottaa hahmoja ja heidän ominaisuuksiaan, vaan observoida millaisia he ovat ja välittää eteenpäin havaintojaan. Joku voi olla hyvä ja joku paha, mutta kunkin teot puhukoot puolestaan. Tarinamaailma tuntuu aidommalta, jos sen asukkaatkin tuntuvat aidoilta ja saavat mahdollisuuksia valita hyvää ja pahaa ja saada reilu seuraus valinnoistaan. Ihmiset huomaavat kyllä, jos kirjoittaja kohtelee jotain hahmoa epäreilusti. Kirjoittajan nurja asenne hahmoja kohtaan kertoo teoksen kokijalle enemmän kirjoittajasta ja tämän asenteista, kuin hahmosta (Vacklin & Rosenvall 2015, 23). Interaktiivisessa tarinankerronnassa tarinoissa, joissa on useita seurattavia päähenkilöitä, asenteellisuus tai sitten kirjoittajan väsyminen voi näkyä niinkin, että jokaista hahmoa ei jakseta kirjoittaa yhtä yksityiskohtaisesti ja huolella. Se voi kostautua siinä, että hahmosta ja hänen tarinastaan tulee vähemmän mielenkiintoinen kuin kirjoittajan suosikkipäähenkilön tarinasta. Kun hahmojen kanssa viettää enemmän aikaa, alkaa tutustua myös niihin hahmoihin, joista ei ennen välittänyt ja niistä on helpompi kirjoittaa.

3.3 Hahmo

Päähenkilön suunnittelun voi aloittaa monesta eri kohdasta, mutta interaktiivisen tarinan päähenkilöä valitessa on syytä pitää mielessä esimerkiksi seuraavat näkökulmat:

Mikä on kokijan etäisyys hahmosta? Asetetaanko vuorovaikuttaja päähenkilöksi, vai onko päähenkilö vuorovaikuttajasta erillinen, mutta vuorovaikuttaja voi tehdä valintoja hänen puolestaan? Katsooko hän hahmoa etäältä sivusta, onko hän hahmon luona kokemassa asiat ikäänkuin iholla, näkeekö hän hahmon ajatukset, muotoutuuko hahmon luonne vuorovaikuttajan valintojen mukaan? Kamerakulman vaikutus esimerkiksi pelissä tai elokuvassa voi vaikuttaa siihen kuinka lähelle katsojaa hahmo tuntuu tulevan. Joissain peleissä kamerakulmaa voi vaihtaa vaikkapa ensimmäisen persoonan kameran ja jonkin toisen välillä, toisissa ollaan aina tietyssä kamerassa.

Miten valmiiksi hahmo on kirjoitettu? Onko päähenkilö valmiiksi kirjoitettu vai ovatko vain henkilön mahdolliset valinnat kirjoitettuja ja eri vaihtoehtojen valitseminen luo kokijalle kuvan erilaisesta hahmosta, tai onko hahmolle tarkoituksenmukaisempaa olla kirjoittamatta luonnetta lainkaan?

Hahmosta voi saada eri kuvan, eli hahmosta muodostuu erilainen vuorovaikuttajan kokemuksessa, kun vuorovaikuttaja valitsee hahmon toiminnan, joka ilmentää tiettyä luonnetta tai moraalialia. Toisaalta myös vuorovaikuttajan omat ajatukset vaikuttavat siihen millainen mielikuva hänelle hahmosta muodostuu. Vuorovaikuttaja voi esimerkiksi kuvitella muita tapahtumia tai asenteita pelaamalleen hahmolle. Sekin on erään tyyppistä roolipelausta, ja siis interaktiivista. Kirjoittajan täytyy valita haluaako antaa vuorovaikuttajalle sen vaihtoehdon, että hän voi valinnoillaan tehdä hahmosta erilaisen vai ovatko kaikki vaihtoehdot linjassa etukäteen tarkkaan mietityn hahmon kanssa. Silloin voi olla ennemminkin niin, että jokainen vaihtoehto kirjoitetaan hahmon luonteesta käsin.

Hahmoista ei tarvitse käsikirjoittajankaan tietää kaikkea. Käsikirjoittaja tutustuu heihin samoin, kuin oikeisiin ihmisiin eikä kukaan meistä voi tuntea toista täydellisesti ja tietää jokaista lapsuusmuistoa. Tärkeää on erottaa se, millä on oikeasti merkitystä teokselle, katsojalle ja hahmon luettavuudelle. Omasta mielestäni käsikirjoittajan ei sinänsä tarvitse tietää hahmon jokaisesta oikusta mikä yksittäinen asia sen aiheuttaa, ellei sitä halua kertoa katsojalle, mutta se on kyllä hyödyllinen tieto käsikirjoittajalle itselleen eikä koskaan pahaksi tarinallekaan. Toisaalta taustatarinan puute voi näkyä tarinassa negatiivisesti tekemällä hahmoista ja tapahtumista epäuskottavia. Hahmoon eksyy helposti epäloogisuuksia mikäli sen kirjoittaja ei ymmärrä miksi hahmo toimii tietyllä tavalla jossain tilanteessa. Missä menee raja siinä mikä on heikosti kirjoitettu hahmo ja mikä tarkoituksellista vähäeleisyyttä ja viitteellisyyttä?

Myös hahmon nimi on tärkeä elementti, sillä nimien avulla voimme puhua asioista. Nimi on ikään kuin kansio, jonne kokoamme tietomme jostain asiasta tai henkilöstä. Nimellä voi olla merkitys, joka kertoo henkilön tai hahmon luonteesta, asemasta tai taustasta. Nimi voi myös kuvastaa sitä, että hahmo on ihan tavallinen ihminen, jolla on tavallinen nimi. Kun vanhempi nimeää lapsensa, voi hän antamallaan nimellä toivoa lapsen elämään jotain, mutta hän ei voi tietää sopiiko nimi lapsen luonteeseen vai ei. Kontrasti hahmon ja nimen välillä kertoo eri tarinaa kuin se, jos nimi sopii hahmolle. Jos hahmon nimi on Myrsky, voi hahmo olla myrskyisä tai sitten ei, eivätkä kaikki Rauhat ole rauhallisia tai tuo ympärilleen rauhaa. Nimi kertoo myös antajastaan ja se voi kuulua hahmon taustatarinaan. Joskus peleissä pelataan nimeämättömällä hahmolla tai pelaaja voi nimetä hahmon. Se voi tuoda hänet itsensä läheisemmäksi hahmon kanssa, jopa niin, että hän nimeää hahmon itsensä mukaan ja eläytyy tällä tavoin hahmon elämään.

3.4 Dialogi

Puhe on tarkoitettu vuorovaikutukseksi ihmisten välillä. Dialogi ei kuitenkaan ole puhetta, vaan se esittää tyylitellyn tulkinnan puheesta ja sisältää tarkempaan pohditun merkityksen kuin tavallinen puhekieli (Vacklin & Rosenvall 2015),

onhan joku sen tarkkaan suunnitellut sopimaan juuri siihen paikkaan, jossa sitä käytetään. Dialogi on puhetiivistettä. Sen pitää olla lyhyttä ja tehokasta, niin elokuvassa kuin pelissäkin, eikä moni kirjankaan lukija jaksa lukea usean sivun pituista monologia. Oikean elämän ihmiset puhuvat huomattavasti enemmän, ja huomattavasti enemmän turhia sanoja, kuin ihmiset taiteessa ja viihteessä.

Siinä missä eksaktia tietoa voi olla vaikea välittää ilman sanoja, tunteita ja luonnetta voidaan ilmentää lukuisilla muillakin tavoilla, kuten kehonkielellä, äänillä ja ja liikkeellä. Hahmon puhuma dialogi kannattaakin pilkkoa toiminnan lomaan. Dialogi on siinä mielessä voimakas keino välittää tunteita ja kertoa hahmon luonteesta, että siihen sisältyy muutakin kuin sanotut sanat ja niiden merkitys. Ihmiset eivät puhu samalla tavalla, kuin kirjoittavat ja jokaisella on oma tapansa tuottaa puhetta. Kirjoitetut vuorosanat kannattaa välillä puhua ääneen, jotta saa käsityksen siitä miltä hahmon puhe kuulostaa ja millaisen kuvan se antaa hahmosta. Enemmän kuin siitä, mitä hahmo sanoo itsestään, luemme hänen luonteenpiirteitään siitä, miten hän käyttäytyy. Tietyissä mielessä voisi ajatella, että hahmo on hänen toimintansa. Vaikka jokaisella ihmisellä on sisäinen maailmansa, teot, joita teemme kertovat ulkopuolisille tästä sisäisestä maailmastamme.

Koska peleissä hahmo harvemmin liikuskelee itsekseen paitsi animaatioissaan, dialogi on merkittävä keino ilmentää hahmon luonnetta. Puhetyyli kertoo paljon ja on tässä mielessä paljon enemmän kuin vain tapa välittää tietoja siitä mitä pitää tehdä seuraavaksi ja minne ollaan menossa. Dialogin joukkoon voi myös ripotella vaellusvihjeitä, eli vinkkejä sivujuonista ja siitä miten niihin pääsee käsiksi. Vaellusvihjeitä voi piilottaa myös muilla tavoilla, mutta dialogi on oikein luonteva keino, sillä ihmiset oikeassakin elämässä kertovat mielellään oman elämänsä sattumuksista ja paikoista, joissa ovat käyneet.

Erilaiset keskusteluvaihtoehdot myös saattavat ilmentää eri luonteista hahmoa ja vuorovaikuttajan vaikutelma hahmosta muuttuu hänen tekemänsä valinnan perusteella. Eastshade -pelissä (2019, Eastshade Studios) päähenkilöstä tiedetään taustatietona, että hän on taiteilija, joka on tullut maalaamaan alueelle, mutta häntä ei koskaan nähdä sillä pelissä on käytössä ensimmäisen

persoonan kamera. Hän matkustaa ja juttelee muille hahmoille, mutta monissa tilanteissa vuorovaikuttaja voi valita eri tyyliä vaihtoehtoja. Esimerkiksi eräässä tilanteessa, jossa aletaan vihjailla kahden NPC-hahmon olevan kiinnostuneita toisistaan romanttisesti, vuorovaikuttaja voi valita joko urkkia asiaa tai pitäytyä kohteliaasti vain tehtävän suorittamista tukevissa vaihtoehdoissa. Kumpikin vaihtoehto antaa henkilöstä erilaisen kuvan vuorovaikuttajalle, mutta ei vaikuta pääjuonen kulkuun.

Joskus interaktiivisessa tarinassa jokin juoneen vaikuttamaton asia saattaa jäädä vuorovaikuttajalta selvittämättä, jos hän ei halua valita tungettelevaa vaihtoehtoa, tai vastaavasti jos valitsee tyyneen vaihtoehdon, eikä päähenkilön juttukumppani halua jutella pidemmälle. Suunnittelijan on tärkeää ottaa huomioon, että ei kirjoita tällaisen mekanismin taakse mitään sellaista, mikä olisi pelin etenemisen kannalta tärkeää tietoa, jota ei voi saada muualta.

4 Rakenne

4.1 Rakenteen merkitys tunnekokemuksessa

Lähes jokainen fiktion kirjoittaja on kuullut tai lukenut väitteen, että juonta tärkeämpiä ovat moniulotteiset henkilöhahmot. Ja aivan oikein tuo väite onkin, sillä ihminen on elämänsä alusta asti kiinnostunut muista ihmisistä. Ihmisen tai muun hahmon seuraamisen rinnalla on lähes yhdentekevää mihin liemeen suunnittelija hahmonsa kirjoittaa. Juonenkäänteet voivat olla uskomattomiakin, mutta jos hahmo reagoi niihin loogisella tai merkityksellisellä tavalla, pysyy vuorovaikuttajan mielenkiinto yllä. Epäloogiset tavat reagoida ja epäjohdonmukainen kasvu taas voivat vieraannuttaa vuorovaikuttajaa. Hahmon taustatarinan miettiminen voi auttaa löytämään uskottavat tavat reagoida.

Interaktiivisen tarinankerronnan yksi kompastuskivi on rakenteen eheys. Haarautuvan tarinan kirjoittaminen ja tunteen kuljettaminen jokaisen haaran läpi tasaveroisesti huolimatta haaran sisällöstä voi olla haastavaa ja työlästä. Rakenteessa on kyse tunteen kuljetuksesta. Tarinan tapahtumat puristavat hahmosta ja vuorovaikuttajasta esiin tunteita.

Vaikka hahmo onkin yleensä se, jota seuraamme mielellämme, tapahtumien ja rakenteen merkitystä ei kannata aliarvioida. Ihminen kertoo tarinoita luonnostaan ja rakentaa todellisuuttaan kertomalla itselleen tarinoita itsestään ja kohtaamistaan asioista. Ihmiselle on ominaista myös järjestellä opeteltavia asioita tarinamuotoon, jotta ne painuvat paremmin mieleen (Haven 2015). Tarinoiden tapahtumat myös vievät meidät pois arkiympäristöstämme kokemaan asioita, joita elämäämme ei välttämättä kuulu, ja rakenne auttaa pitämään mielenkiintomme yllä.

Onko siis tarinan rakenteella jokin pelastava merkitys, mikäli hahmoissa onkin toivomisen varaa, tai syventääkö tarkkaan hiottu juoni kokemusta hahmoista? Ainakin teoksessa Aristoteles Hollywoodissa Ari Hiltunen esittää, että nimenomaan tarinan rakenne vaikuttaa siihen kuinka voimakas on sen kokijan tunnekokemus. Oikein rakennettu tarina tiristää katsojasta oikean määrän

tunnetta tarinan jokaisessa kohdassa ja niinpä viihdetuote voi saada aikaan hyvinkin voimakkaan ja merkitykselliseltä tuntuvan tunnekokemuksen. Ari Hiltunen summaa Aristoteleen Runousopin peruslähtökohdan niin, että dramaturgian ja tunne-elämyksen välinen yhteys on siinä, että tietynlainen dramaturgia tuottaa katsojalle ”oikean nautinnon”, oikeia hedone, joka koostuu tunteista, kuten sääli, pelko ja katharsis (Hiltunen 1999, 13).

Interaktiivisuus ei ole mikään taikasana, joka tekee teoksesta kokemisen arvoisen. Suunnittelijan täytyy tähdätä korkeammalle. Haarautuvan interaktiivisen tarinan kirjoittaminen voi olla huomattavasti työläämpää, kuin yksisäikeisen tarinan, mutta molemmissa tapauksissa on kysymys kokonaisuuden hahmottamisesta. Minkälainen muutos tapahtuu missäkin kohtaa ja millaista tunnetilaa se kokijassa ruokkii? Haarautuvan tarinan kirjoittaminen vaatii jokaisen tarinalinjan hiomista samalla tavalla, kuin yksisäikeisen tarinankin, kuitenkin huomioiden juonen haarautuvan rakenteen. Tämä vaatii aikaa ja keskittymistä ja selkeän ajatuksen kadottaminen on mahdollista. Interaktiivisen tarinan vaikuttavuus perustuu paljon sen kirjoittajan taitoihin, sillä jos jo yhden juonen kuljettaminen hyvässä rytmissä on vaikeaa, on vielä vaikeampaa kuljettaa juonta haarojen läpi rytmissä niin, että vuorovaikuttajan mielenkiinto säilyy.

Elokuvakerronnan valjastaminen interaktiiviseen tarinankerrontaan on haasteellista jo sen takia, että valintatilanne on katsomiskokemuksessa vielä toistaiseksi vieras elementti, joka voi rikkoa immersion. Pelejä kirjoitettaessa haasteen tuo pelien tapa esittää tarina pätkissä, joiden välissä on paljon tyhjää. Joskus jopa niin paljon, että pelaaja ehtii unohtaa mitä viimeksi tapahtui.

Jonkin hyväksi havaitun rakenteen seuraaminen voi olla hyvä tarkistuslista, kun käy läpi kirjoittamaansa tarinaa. Erilaiset kaavat ovat kuitenkin vain suuntaviittoja kirjoittajalle. Ari Hiltunen kirjoittaa kirjassaan Aristoteles Hollywoodissa (Hiltunen 1999, 23) etteivät kaavat ja mallit ole mitään automaattisia teitä menestykseen, vaan niitä tulee käyttää kunkin tarinan yksilöllisyys huomioiden. Kirjoittajan tulee siis ymmärtää kuinka juoni rakennetaan, jotta teoksen kokija saa optimaalisen tunnekokemuksen. Hän

kirjoittaa myös, vastineena Proppin pohdintoihin, että eri puolilla maailmaa syntyneet hyvinkin samankaltaiset sadut kielivät siitä, että ihmisillä on jokin sisäänrakennettu käsitys hyvästä tarinasta (Hiltunen 1999, 22). Myös ihmisen aivoista löytyy selityksiä sille miksi tietynlaiset tarinarakenteet koetaan palkitseviksi (Hiltunen 1999, 84-86). Lyhyesti voidaan sanoa tarinan erilaisten osien saavan aivot tuottamaan tietynlaisia aineita tietyinä aikoina, jolloin tunnekokemuksesta tulee vaikuttava.

Ihmisen totuttu tai luonnollinen käsitys juonesta häiriintyy, kun hänelle esitetään epämääräisesti koostettua tarinaa. Se ei ole automaattisesti huono asia, mutta saattaa johtaa siihen ettei vuorovaikuttaja kykene hahmottamaan missä kohtaa tarinaa ollaan menossa tai mihin tähdätään, mikäli juoni poukkoilee vailla järkevää tunteenkuljetusta. Yksi esimerkki tällaisesta kerronnasta on Saapasjalkakissa: eepisen tarinan vanki. Netflixin lapsille suunnatuilla interaktiivisilla tarinoilla on muutenkin se turhauttava piirre, että tekijät ovat selvästi koettaneet tehdä elokuvasta pelin, joka täytyy päästä läpi sen sijaan, että jokainen valintatilanne johtaisi jotain reittiä pitkin kohti tarinan loppua. Suunnittelija on näissä tapauksissa siis luonut rakenteita, joissa vuorovaikuttaja voi valita väärin ja joutuu palaamaan takaisin tekemään valinnan, jota ei halunnut alunperin tehdä. Onko se edes oikea valinta? Jos suunnittelija haluaa tehdä tarinan, jossa on vain yksi oikea reitti, olisi minusta parempi kirjoittaa tarina sellaiseksi, että sen yleisö ei joudu tekemään valintoja. Vuorovaikuttajalle voi olla hyvin lannistavaa, jos hänet saatetaan tilanteisiin, joissa hänen valintansa oli suunnittelijan mielestä väärä. Pelin tavoite voi olla päästä loppuun asti, mutta elokuvaa katsottaessa on oletus, että loppuun päästään.

Tarinassa olevien tapahtumien ja kohtausten tulisi jokaisen liittyä tarinan tavoitteeseen ja johtaa eteenpäin rakentaen jännitystä kohti loppuratkaisua ja sen tuomaa helpotusta. Interaktiivisen tarinan tapauksessa jokaisen pääjuoneen liittyvän valinnan pitäisi siis myös viedä tarinaa eteenpäin. Kun yleisö toivoo tarinan päähenkilön onnistuvan teoksen alkupuolella esitellyssä tavoitteessa, se elää päähenkilön mukana ja tuntee tunteita tämän kanssa ja jopa ennakkoiden, mikäli tiedämme tilanteesta enemmän kuin päähenkilö tietää

(Hiltunen 1999, 99). Niin usein onkin interaktiivisessa tarinassa, sillä valintatilanteessa voimme vaikuttaa suoraan siihen mitä tapahtuu. Yleisön tai interaktiivisen tarinan tapauksessa vuorovaikuttajan tunnekokemus perustuu enemmänkin sille, miten tärkeä teoksen konfliktin ratkaisu on tarinan hahmoille, kuin mikä konflikti itse asiassa edes on (Hiltunen 1999, 81). Mikäli hahmot, niin hyvät kuin pahatkin, eivät herätä tunteita, tarina on yhdentekevä (Hiltunen 1999, 82). Miksi kukaan edes katsoisi, pelaisi tai lukisi jotain mikä ei tunnu mitään?

Tarina ja hahmo kulkevat käsi kädessä, sillä ilman tarinaa on vain hahmo tylsässä kuplassa missä ei tapahdu mitään ja ilman hahmoa mitään ei voi tapahtua. Siksi hahmojen kirjoittamisen yhteydessä on pakko puhua myös tarinasta. Joko hahmot ohjaavat tarinassa tapahtuvaa toimintaa tai sitten toisin päin (Field 2006, 81). Usein myös molemmin päin, ja toiminnan ja hahmon välinen suhde saattaa jopa muuttua tarinan edetessä ja hahmon kehittyessä. Tarinan rakenteeseen on olemassa monia eri vaihtoehtoja, joista useimpien peruskaava on hyvin samankaltainen ja joista yksi on Syd Fieldin kirjassaan esittelemä malli. Siinä on kaksi suurempaa käännekohtaa ja tarinan keskivaiheilla tapahtuu jotain, joka ohjaa tarinaa uuteen suuntaan ja sen seurauksena hahmo joutuu usein muuttumaan aktiivisemmaksi toimijaksi. Passiivisesta, tapahtumiin heitetystä hahmosta voi kasvaa omasta itsestään ja omasta toiminnastaan vastuuta ottava sankari, tai sitten jotain ihan muuta, riippuen siitä, mistä tarina kertoo. Interaktiivisessa tarinankerronnassa tällainen muutos voidaan muun tarinankerronnan ohella saada aikaan sillä millaisia vaihtoehtoja vuorovaikuttajalle tarjoillaan, mutta silloin valintatilanteet täytyy ajoittaa oikein rakenteeseen nähden. Vuorovaikuttaja kuitenkin ohjaa hahmon valintoja hänelle annettujen mahdollisuuksien rajoissa ja jos suunnittelija on antanut mahdollisuuden hahmolle kehittyä jo aiemmissa valintatilanteissa, vuorovaikuttaja voi valinnoillaan muovata hahmon kehityskäyrän erilaiseen nousuun riippuen senhetkisistä mieltymyksistään.

Interaktiivisen tarinankerronnan sudenkuoppa, joka uhkaa aivan samoin myös muunlaisia tekstejä, on suunnittelemattomuus. Interaktiivisessa tarinankerronnassa riski on vielä suurempi, sillä jokaisen tarinalinjan ja

päähenkilön kehityskaaren pitäisi olla järkevä ja istua jollain tavalla kokonaisuuteen. Vaikka interaktiivista tarinankerrontaa hyödynnetään seikkailufantasioidenkin kirjoittamisessa, ei interaktiivista tekstiä voi kuitenkaan lähteä kirjoittamaan kuin lähtisi seikkailulle, jonka välietappeja ja määränpäättä ei tiedä. Teoksen teho kärsii ja hahmot voivat joutua tylsyyden aallokkoon, joka saa vuorovaikuttajan ennen pitkää hylkäämään teoksen, mikäli tarina ei tunnu etenevän tunteiden tai toiminnan kannalta minnekään. Mikäli aivomme eivät pysty järjestämään samaamme tietoa, toisin sanoen jos ne kokevat sen liian epäselvänä, aivot hylkäävät sen turhana, mutta rakenteen tuominen tarinaan auttaa informaation järjestelyssä (Haven 2015). Tämä pätee tiedon lisäksi myös tarinoiden juoneen ja muuhun sisältöön. Juuri haarautuvuudestaan johtuen interaktiivinen tarinankerronta voi tarvita erityisen paljon viilaamista kirjoittajalta, jokainen haarahan täytyy saada sovitettua yhtäläisesti kokonaisuuteen.

4.2 Rakenteen suunnittelu

Interaktiivisuus risteävine tarinalinjoineen ei ole ristiriidassa sen kanssa, että tarina tai hahmon kehityskaari muodostaisi jonkinlaisen mielekkään kokonaisuuden, joka noudattelee jotain yleisesti hyväksyttyä tarinankerronnan mallirakennetta. Päin vastoin olen sitä mieltä, että interaktiivinen tarinankerronta vaatii huomattavan määrän rakenteellista suunnittelua eikä ole syytä hylätä rakennetta vain, koska innostutaan käyttämään interaktiivisuuden keinoja. Vuorovaikuttaja nauttii kyllä hyväksi havaitusta rakenteesta, vaikka joutuisikin tekemään valintoja sen keskellä. Interaktiivisuus täytyy tosin jollain tavalla esitellä vuorovaikuttajalle jo tarinan ensimetreillä, sillä muuten kokemus immersioista häiriintyy. Tämä on erityisen tärkeää erityisesti elokuvien ja sarjojen kohdalla, sillä olemme tottuneet seuraamaan niitä ikään kuin sivusta. Pelien kanssa asia on eri sillä peli edellyttää meiltä jo lähtökohtaisesti toimintaa. Elokuva, joka on ajalliselta kestoltaan rajoitettu ja suhteellisen lyhyt, kärsii huonosta rakenteesta eniten, sillä se nojaa kaikkein voimakkaimmin tekijöiden kykyyn pitää tunnelmaa yllä. Siirtymät vääränlaiseen tunteeseen tai

suunnittelijan pakottamat valinnat voivat latistaa tunnelman niin pahasti, että katsoja turhautuu tai hämmentyy ja hylkää teoksen.

Vaikka Netflixin interaktiivinen käyttöliittymä onkin hieman kömpelö, on se silti toimiva esimerkiksi Black Mirror: Bandersnatchissa, jossa alusta asti tuodaan vuorovaikuttajalle valittavaksi asioita, ensin niinkin arkinen asia kuin aamiaismurot ja pian sen jälkeen musiikki. Vuorovaikuttaja pääsee siis vaikuttamaan hahmolle todella henkilökohtaisiin asioihin. Black Mirror: Bandersnatchissa vuorovaikuttaja tuodaan lähelle tarinaa myös kuvasuunnittelun ja leikkauksen kautta, kokemaan päähenkilön kokemusta, vaikka vuorovaikuttajaa ei aseteta päähenkilön asemaan.

Suunnittelijan täytyy miettiä millä keinoin vuorovaikuttajalle annetaan valinnan mahdollisuuksia niin, että kokonaisuus säilyy yhtenäisenä ja lopputulos on tyydyttävä. Esimerkiksi on hyvä pohtia sitä kuinka valinnat kirjoitetaan niin, että tarina sisältää tarpeeksi jännitystä ja yllätystä. Valintatilanteessa päähenkilö ei voi yllättää vuorovaikuttajaa, sillä vuorovaikuttaja luonnollisesti tietää mikä valinta on, mutta valintatilanteen ulkopuolella sellainen on mahdollista (Tirri 2014, 19). Black Mirror: Bandersnatchissa on käytetty suunnittelijan oikeutta ohjalla juonen kulkua esimerkiksi sillä tavalla, että vuorovaikuttajan on eräässä kohtauksessa mahdollista valita päähenkilön puolesta hyvä ja järkevä ratkaisu, josta vuorovaikuttaja voi päähenkilön puolesta kokea helpotusta ja onnistumista, mutta yllätys tulee heti seuraavassa hetkessä, kun päähenkilön keskustelukumppani tekee jotain, joka mitätöi valinnan odotetut vaikutukset ja suoranaisesti rikkoo päähenkilön itsemääräämisoikeutta. Tämä lisää vuorovaikuttajan päähenkilön puolesta kokemaa ahdistusta ja rakentaa jännitettä kohti loppua.

Netflixillä on valitettavasti myös todella turhauttavia interaktiivisia tuotteita, jotka on suunnattu lapsille. Ne on päätetty toteuttaa niin, että tarina jää umpikujaan vääristä valinnoista eli vuorovaikuttajan täytyy palata takaisin tekemään valinta, jota ei alunperin halunnut tehdä, joskus jopa sellaisia, jotka eivät tunnu istuvan päähenkilön luonteeseen tai jotka tuntuvat moraalisesti väärältä. Myös Black Mirror: Bandersnatchissa on tällaisia polkuja, mutta ne on toteutettu

kokonaisuuteen ja teemaan paljon paremmin istuvasti. Tällainen pakotettu takaisinpaluu kuitenkin muuttaa elokuvan ikään kuin peliksi, joka täytyy saada läpi tai jättää kesken.

Valittavissa olevat vaihtoehdot pitää vähintäänkin kirjoittaa sillä tavalla, että niistä jokainen edistää juonta tai syventää hahmoa, kuten käsikirjoittamisessa yleensäkin ajatellaan. Harvan tarinan rakenteelle ja nautittavuudelle tekee hyvää, jos luodaan kehää kiertäviä juonia. Korkeintaan tiettyyn pisteeseen voi palata, mutta loppumaton kehän kiertäminen vailla poispääsykeinoja voi tuntua lannistavalta. Ehkä jossain on tehty jokin toimiva tarina hyödyntäen kehää kiertävää rakennetta, mutta itse näkisin, että senkin täytyy olla harkittu tyylikeino.

Topi Tirri pohtii opinnäytetyössään sitä, että interaktiivisen elokuvan vuorovaikuttaja valitsisi todennäköisemmin mielenkiintoisemmalta vaikuttavan vaihtoehdon. Hän pohtii myös, että interaktiivinen tarina saattaa vääntyä pois muodosta niin, ettei se muistutakaan enää kokonaista tarinaa (Tirri 2014, 19). Nämä asiat ovat suunnittelijan vastuulla. Haluaako suunnittelija antaa tällaisen mahdollisuuden? Voi olla hyödyllistä pohtia samassa kohtaa tarinaa olevia eri juonihaarojen tapahtumia samaan aikaan, jotta niiden intensiteetti pysyy tasaveroisena. Jokainen suunnittelija tekee omalla tavallaan, mutta itse huomasin luontevaksi kirjoittaa kahden haaran tapahtumia samaan aikaan pitääkseni huolen, että rakenteeseen ei tule notkahduksia.

Visuaalisuus auttaa interaktiivisen tarinan haarautuvien polkujen hahmottamisessa, oli kyseessä sitten haarautuva tarina tai hahmo, joka voi tarinan edetessä eri tavalla kehittyä eri suuntiin. Monia ihmisiä voivat auttaa fyysiset muistilaput, joita voi järjestellä pöydälle tai seinälle, mutta ne vievät paljon tilaa, joten jos ei ole kovin kiintynyt kynään ja paperiin, voi suoraan siirtyä työskentelemään tietokoneelle. Eri värisiä tai muotoisia lappuja käyttämällä voi helposti väri- tai muotokoodata tarinansa eri osat omien tarpeidensa mukaan ja nähdä helposti eri asiat, kun rakenteen saa niiden avulla silmiensä eteen. Muistilappujen vaihtoehto voi olla esimerkiksi tarinalinjojen suunnittelu paperille piirtämällä, mutta muistilappujen etu siihen nähden on siinä, että niitä on helppo

liikutella eri muodostelmiin. Jossain vaiheessa teksti on kuitenkin pakko kirjoittaa digitaaliseen muotoon. Nykyään on olemassa monia interaktiiviseen tarinankerrontaan soveltuvia työkaluja, joista voi olla suuri apu tarinan jäsentelyssä. Jopa käsikirjoitustyökalu Celtxissä on nykyään tuki interaktiivisten tarinoiden kirjoittamiseen.

Elokuvan historiassa on muodon kanssa tehty kaikenlaisia kokeiluja, jossain määrin myös interaktiivisen tarinankerronnan osalta. Itse kuitenkin koen ajatuksen siitä, että vuorovaikuttajan valinnat vievät aina tarinan loppuun saakka eivätkä johda umpikujiin todella tärkeänä ja perustavanlaatuisena asiana, josta ei saa tinkiä. Yksi interaktiivisen tarinankerronnan viehättävistä piirteistä nimittäin on juuri siinä, että tarina muodostuu kuten haarautuva puu, tai kuten joki, joka etsii uomansa sieltä mistä löytää sopivan reitin ja jatkaa matkaansa määränpäähän. Jos vuorovaikuttaja joutuu palaamaan takaisin sen takia, että jokin valinta johti umpikujaan, on tarina jäänyt vaille loppua eli kirjoittaja ei ole osannut kirjoittaa sitä loppuun saakka. Oikeassakaan elämässä emme pääse palaamaan ajassa taaksepäin tekemään valintoja uudelleen, vaan meidän täytyy elää niiden kanssa. Jos elokuva imitoi elämää, miksi ei myös interaktiivinen elokuva?

4.3 Vuorovaikuttajan vapaus ja suunnittelijan vastuu

Oli taidemuoto mikä tahansa, teoksen kokija tekee teoksen kanssa sopimuksen siitä, lähteekö hän niinsanotusti mukaan teoksen maailmaan ja hyväksyy sen sisäiset säännöt, mutta tällaisesta sopimuksesta puhutaan tyypillisesti vain interaktiivisten tuotteiden kehityksen yhteydessä. Jos kuvitellaan kirjaa ja sen lukijaa, lukija hylkää sopimuksen, jos kirja ei tunnu mielenkiintoiselta tai uskottavalta, samoin on elokuvan laita. Silloin teoksen kokeminen jätetään kesken. Jotkut jopa kävelevät ulos elokuvateatterista sen merkiksi, että he eivät halua jatkaa sopimusta kyseessä olevan elokuvan kanssa. Interaktiivisen tarinan ollessa kyseessä tätä teoreettista sopimusta tarvitaan siihen, että kokija hyväksyy tarinamaailman suunnittelijan hänelle antamat rajalliset vaihtoehdot ja

lähtee mukaan seuraamaan tarinaa eikä odota voivansa toimia kaikessa kuinka haluaa. Ilman sopimuksen hyväksymistä juoni ei etene.

Jotta interaktiivisessa tarinankerronnassa olisi mitään järkeä, vastuun rakenteesta täytyy olla suunnittelijalla – sitä ei voi täysin antaa vuorovaikuttajalle. Suunnittelija päättää millaista tarinaa hän haluaa kertoa, vuorovaikuttaja päättää lähteekö seuraamaan tarinaa. Interaktiivisissa tarinoissa vuorovaikuttajan on voitava vaikuttaa tarinan kulkuun jollain tavalla ja vastaavasti suunnittelijan tehtävä on luoda puitteet valinnoille, siis tarinamaailma. Joskus juoni voi olla hyvinkin paljon vuorovaikuttajan järjesteltävissä, mutta jotta niistä muodostuisi järkevä kokonaisuus, suunnittelijan on pohdittava palaset tarkkaan.

5 Esimerkkejä tavoista toteuttaa interaktiivisuutta ja toimijuutta

Smed et al. kuvaa kirjassa *Handbook on Interactive Storytelling* (2021, 8) vuorovaikuttajan vaikutusmahdollisuuden määrän suhdetta teoksen tekijän kontrolliin teoksesta kaaviolla, jonka toisessa päässä kuvataan tekijän kontrollin tarinasta olevan korkea ja tällöin kyseessä oleva teos muistuttaa esimerkiksi kirjaa tai muuta tuotetta, jonka tekijä tarjoilee yleisölle nautittavaksi sellaisenaan, ja toisessa päässä kaaviota kokijan vaikutusmahdollisuudet ovat mahdollisimman suuret ja silloin kyseessä on simulaatio. Näiden kahden arvon keskellä on tilaa sille, että sekä suunnittelija että vuorovaikuttaja ovat molemmat vaikuttamassa tarinaan ja hahmoihin, ja tämä ikkuna on alue, jolla interaktiivisen tarinankerronnan useimmiten ymmärretään tapahtuvan. Todellisuudessa interaktiivista tarinankerrontaa on useaa eri astetta eikä ole vain pientä ikkunaa, jossa se tapahtuu.

Interaktiivisen tarinankerronnan löyhemmässä päässä on esimerkiksi *Tale of Talesin Endless Forest* -peli, joka on ikään kuin simulaatio satumaisesta metsästä, jonka asukkaat ovat ihmiskasvoisia peuroja. Pelissä vuorovaikuttaja käyskentelee loputtomassa metsässä ja tapaa muita kaltaisiaan olentoja, mutta ilman mahdollisuutta sanalliseen kommunikointiin. Pelissä ei ole juonta eikä hahmoilla ole muuta luonnetta, kuin se mitä vuorovaikuttaja kokee oman päänsä sisällä ja millä tavalla vuorovaikuttaja laittaa hahmonsa käyttäytymään. Ihminen tarvitsee usein sanoja ja selitystä ja tästä on esimerkkinä sanattoman ja kirjaimettoman *Endless Forest* -pelin yhteydessä tapahtuva roolipelaus. Ihmiset voivat olla vuorovaikutuksessa vain viestimällä hahmonsa kehonkielellä ja ulkonäöllä, mutta pelin ulkopuolella, keskustelufoorumilla käyttäjät keksivät hahmolleen luonteen, suhteet muihin peuroihin, taustatarinan ja sopivat keskenään mitä hahmot tekevät, sillä pelin sisällä sanallinen vuorovaikutus on mahdotonta. Ihmiset jopa keksivät merkityksen piktogrammille, joka on heidän hahmonsa nimi. Pelin kehittäjien tarkoituksena oli kuitenkin luoda pelaajille immerssiivinen kokemus, jota ihmisten kieli ei häiritse. Tällaisessa simulaatiossa

vapaus sekä hahmoon että tarinaan on vuorovaikuttajalla eikä kirjoittajalle jää tarinaa kirjoitettavaksi, paitsi ehkä maailman taustatarina, joka varmasti myös tuo lisää syvyyttä pelin vuorovaikuttajille.

Joskus tyydytään antamaan vuorovaikuttajalle vain näennäisiä vaikutusmahdollisuuksia antamalla hänen valita vaihtoehtoista, joilla ei ole käytännössä merkitystä tarinaan. Joissain peleissä on mahdollista esimerkiksi jutella NPC-hahmoille ja valita heidän kanssaan keskustellessaan vaihtoehtoja, joilla ei ole merkitystä juonen kannalta, mutta joka tuo pientä interaktiivista lisää pelikokemukseen ja auttaa tutustumaan tarinamaailmaan, samanlaiselta vaikuttavat myös Black Mirror: Bandersnatchin ensimmäiset valintapaikat. Tällainen juonta hyödyttämätön juttelukin tuo omalta osaltaan lisää sisältöä peliin ja laadukkaasti ja hauskaasti toteutettuna voi parantaa vuorovaikuttajan kokemusta. Toisissa peleissä on tärkeää jutella kaikille kaupunkien asukkaille ja saada heiltä tietoa tai esineitä, löytää uusia tehtäviä ja kuulla vaellusvihjeitä eli vinkkejä sivujuonista tai aarteiden kätköpaikoista. Elokuvasa vaellusvihjeet voi ujuttaa mukaan myös visuaalisesti kuten Black Mirror: Bandersnatchissa.

Heidi Hyvönen puhuu opinnäytetyössään Ihmisyys vai inhimillisyys siitä kuinka joissain peleissä, esimerkiksi Konamin Silent Hill 2, pelaajan valinnoilla ja käyttäytymisellä ei ole suoraa, ennakoitavissa olevaa seurausta, joka näkyisi heti valinnan jälkeen, vaan pelaajan valinnat määräävät juonen välittömän haarautumisen tai hahmonkehityksen sijaan koko pelin lopputuleman sen perusteella kuinka pelaaja on toiminut koko pelin aikana. Hän nostaa tällaisessa tapauksessa ongelmaksi sen, että valintatilanteiden ollessa piilotettuja, vuorovaikuttaja ei tiedä, että hänen toimintansa tuo erilaisen lopputuloksen ja jos hän toimii huonosti, ei hän voi sitä mitenkään muuten korjata, kuin aloittamalla pelin alusta, eikä hän kenties voi kokea itsessään kehitystä, joka saattaisi seurata omien tekojen vaikutuksen näkemisestä. Pelit voivat tosiaankin olla opettavaisia kokemuksia ja jokainen viihdetuote voi potentiaalisesti muokata moraalikäsitystämme ja opettaa meille tekojemme seurauksia. Tämä on totta niin pelin, sadun, kuin elokuvankin kohdalla. Onhan meille edullista oppia myös muiden virheistä tai hyveistä. Interaktiivinen tarina voi toimia

moraalisena tutkielmana sekä siinä tapauksessa, että näemme suoraan valintojemme seuraukset että pelkän tarinan muodossa.

Silent Hill 2:a ei pelatessa pelaaja ei ole edes tietoinen siitä, että voisi olla toinenkin vaihtoehto tai tapa toimia. Sen sijaan minusta on mielenkiintoinen ajatus, että interaktiivisuus, jota emme näe tai tiedosta, siis tässä tapauksessa piilotettu toimijuus, vaikuttaa niin paljon tarinan lopputulokseen. Sehän on kuten oikeassa elämässäkin. Elämme elämäämme totutulla tavallamme tiedostamatta minne se meitä vie. Ajoittain tulemme tietoiseksi siitä, millaisia valintoja teemme ja mikä on niiden vaikutus itseemme tai muihin, joskus jopa suuremmassa mittakaavassa. Silent Hill 2 -pelin päähenkilön luonne on valmiiksi kirjoitettu ja hänelle on kirjoitettu vaihtoehtoisia tapahtumia, jotka todellistuvat vuorovaikuttajan toiminnan mukaan. Eli tietyllä tavalla, joko luonnostaan tai luontoaan vastaan toimiva vuorovaikuttaja saa pelikokemuksen, joka vastaa hänen toimintaansa.

Joissain peleissä on juonen etenemisen suhteen paljonkin liikkumavaraa. Esimerkiksi Blizzardin World of Warcraftissa (2004), on suuri ja mahtipontinen pääjuoni, jolta kuitenkin on mahdollista ja jopa hahmon kokemuspisteiden keräämisen kannalta suotavaa poiketa välillä sivupoluille. Pääjuoni pysyy kuitenkin jokaiselle pelaajalle samana, mutta sen elementit pelaaja-vuorovaikuttaja saattaa kokea eri järjestyksessä, sillä pelissä on useita erilaisia alueita, joilla edetään tyypillisesti seuraamalla tehtävälinjaua, joka johtaa hahmon kokemustasoon nähden sopivan vaikeusasteen alueelta toiselle. Sivupolut syventävät tuntemusta maailmasta ja auttavat tutustumaan sen asukkaisiin. Hedelmällisimmässä tapauksessa ne tuovat myös lisää syvyyttä pääjuoneen tai suurempiin tarinalinjoihin, mutta joissain tapauksissa vasta jälkikäteen, sillä joskus pelaaja ehtii suorittaa pääjuoneen liittyvät tehtävät ennen, kuin palaa jollekin alueelle tekemään sivujuonten tehtäviä.

World of Warcraftissa hahmon luonne tai luonteen puuttuminen on täysin kiinni vuorovaikuttajasta. Pelattavalle hahmolle ei ole kirjoitettu minkäänlaista luonteen kuvausta eikä lähes ollenkaan vuorosanoja, lukuunottamatta yksittäisiä tehtäviä ja jokaisen pelattavan rodun omia repliikkejä. Oletus

kuitenkin on, että vuorovaikuttaja hyväksyy pelin ajatuksen siitä, että juoni etenee vain, mikäli suorittaa tehtäviä. Pelissä on siis sisäänrakennettuna kannustin tehtävien tekemiseen ja juonen seuraamiseen, vaikka mikään ei estä vuorovaikuttajaa valitsemasta toisin.

Tällaiset puitteet antavat pelaajalle täyden vapauden omaan hahmoonsa. Pelin kirjoittajat huolehtivat tietysti maailman suuremmasta juonesta, johon hahmo heitetään, sekä sivuhahmoista, jotka tekevät maailmasta kokemuksen arvoisen. Tällaisessa tapauksessa pelaaja-vuorovaikuttaja on vapaa joko luomaan itse hahmostaan sellaisen, kuin haluaa ja olla suunnittelijoiden epävirallinen kanssasunnittelija oman pelikokemuksensa sisällä, tai vain nauttia tapahtumista ja maisemista omana itsenään. Olisi täysin mahdollista vain jäädä viettämään aikaa johonkin ja päättää hahmonsa olevan vaikkapa yksinkertainen, pienessä kylässä asuva ompelija, joka ei uskalla lähteä seikkailuun. Silloin vuorovaikuttaja ei tarttuisi sopimukseen siinä mielessä, että lähtisi itse kokemaan pääjuonta ja sankaruutta, mutta voisi silti nauttia täysin erilaisesta pelikokemuksesta. Harvoissa peleissä tällainen valinta on mahdollinen, mutta World of Warcraftissa on useita mahdollisia pelityylejä. World of Warcraftissa on läsnä myös roolipelikulttuuri ja erikseen serverit, joilla roolipelauksen pitäisi olla normi. Immersiota roolipelaukseen yritetään tukea niin, että jokaisen pelattavan hahmon tulisi kyseisillä servereillä puhua ja käyttäytyä ainoastaan hahmossa, in character. Käytännössä tämä ei kuitenkaan toteudu kokoaikaisesti pelaajien toiminnasta johtuen, mutta ajatus on hyvä.

6 Yhteenveto

Ihminen on luonnostaan kiinnostunut muista ihmisistä, siksi hahmot tuovat meidät sisälle tarinoihin rakennetta voimakkaammin. Meille on kuitenkin luonnollista myös luoda tarinoita kaikesta mitä näemme, koemme ja opimme. Se on meille niin luonnollista, ettemme edes tiedosta sitä. Tarina muodostuu aivoissamme jo ennen, kuin tiedostamme sen ja alamme pohtia sen jäsentelyä tiettyyn muotoon (Haven 2015).

Interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävissä teoksissa on mahdollista kirjoittaa päähenkilöitä eri tavoilla, joko niin, että niillä on kokonaan kirjoitettu luonne ja kaari, tai niin, että vuorovaikuttajan valinnat tekevät hahmosta erilaisen, tai sitten jättää päähenkilön luonne kokonaan auki, jolloin jätetään tilaa vuorovaikuttajalle astua hänen paikalleen.

Tarinan hahmot ja rakenne ovat asia, josta ei tarvitse kiistellä. Toiseen keskittyminen ei sulje toista pois. Hahmot ja tarina ovat molemmat sen arvoisia, että niihin kannattaa panostaa. Ne ovat osa kokonaisuutta ja niiden molempien hahmottaminen on hyödyksi teokselle. Interaktiivisessa tarinankerronnassa kokonaisuus, johon kuuluu haarautuvat juonet ja syvälinen päähenkilö, on vielä laajempi kuin haarautumattomassa teoksessa, siksi sen suunnittelu on isotoisempi prosessi, johon on hyvä käyttää aikaa. Interaktiivinen tarinankerronta ei ole vielä näyttänyt koko potentiaaliaan, mutta uskon, että asiaan intohimoisesti suhtautuvat kirjoittajat tulevat kehittämään interaktiivisen tarinankerronnan kenttää lähitulevaisuudessa.

Lähteet

Bettelheim Bruno, 1976, Satujen lumous. WSOY. 392 s. ISBN 951-0-12154-1

Field Syd, 2006, Screenwriter's Workbook. Delta. Random House. 304 s. ISBN 978-0-385-33904-9

Haven, Kendall 2015, "Your Brain On Story" Luento. Youtube-video. Julkaisija: Stanford. Viitattu 13.4.2022 <https://youtu.be/zGrf0LGn6Y4>

Hiltunen Ari 1999, Aristoteles Hollywoodissa. Hanki ja jää -sarja. Gaudeamus. 283 s. ISBN 951-662-752-8

Hyvönen Heidi 2016, Ihmisyys vai inhimillisuus? – Täydellisen suorituksen korvaaminen pelkistämällä ja tulkinnalla interaktiivisessa tarinankerronnassa. Opinnäytetyö AMK. Turun ammattikorkeakoulu. 27 s.

Smed, J. et al. 2021, Handbook on Interactive Storytelling. 1. painos. Wiley. Viitattu 1.4.2022. <https://www.perlego.com/book/2706498/handbook-on-interactive-storytelling-pdf>

Tirri Topi, 2014, Interaktiivisen elokuvan mahdollisuudet ja haasteet - Tarkastelussa katsojan tietoiset valinnat. Opinnäytetyö AMK. Tampereen ammattikorkeakoulu. 43 s.

Vacklin Anders & Rosenvall Janne, 2015, Käsikirjoittamisen taito. Like kustannus. 640 s. ISBN 978-952-01-1217-2