

# **Kirjoittamispeli:**

**luovan kirjoittamisen pelillistäminen**

Maisterintutkielma

Hanna Nivala

Musiikin, taiteen ja kulttuurin

tutkimuksen laitos

Kirjallisuus

Kevät 2017



# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Hanna Nivala	
Työn nimi – Title Kirjoittamispeli: luovan kirjoittamisen pelillistäminen	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus (kirjoittaminen)	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2017	Sivumäärä – Number of pages 74
Tiivistelmä – Abstract <p>Tutkielmani on monimuotogradu, jossa selvitan pelillistämisen mahdollisuuksia tukea luovan kirjoittamisen prosessia. Työssäni tutkin, miten pelillisillä elementeillä voi edistää luovan kirjoittamisen prosessia ja miten näiden kahden yhdistäminen on perusteltua teorioiden valossa. Tutkielmaani kuuluu työnäytteenä pelikäsikirjoitus, jonka avulla pyrin osoittamaan kirjoittamisen ja pelien yhteyksiä käytännössä. Tarkastelen pelillisyyttä ja pelikäsikirjoitustani kirjoittajan ja kirjoittamisen ohjaajan näkökulmasta.</p> <p>Käsittelen kirjoittamista luovana prosessina, joka on jaettavissa vaiheisiin. Pelikäsikirjoitukseni analyysin olen jakanut kappaleisiin Todd Lubbartin esittelemien reflektion, tuottamisen ja tulkitsemisen vaiheiden mukaan. Sisällytän reflektioon muiden kuvaamia kirjoittamisen aloittamisen prosessivaiheita, kuten Csikszentmihalyin ongelmanratkaisun valmistautuminen, haudonta, oivaltaminen ja arviointi. Tuottamisen vaiheeseen taas sisällytän Csikszentmihalyin työstämisen vaiheen ja flow-kokemuksen sekä erilaiset luovan kirjoittamisen ongelmat.</p> <p>Nostan tutkielmassani esille luovan kirjoittamisen esteitä ja ongelmia sekä tarkastelen näitä suhteessa pelillistämisen hyötyihin. Erityisesti kirjoittamisen pulmista kärsiviä kirjoittajia voi edesauttaa leikillinen digitaalinen kirjoitusympäristö.</p> <p>Peleillä on taloudellisesti, kulttuurisesti ja taiteellisesti koko ajan suurempi rooli yhteiskunnassamme. Pelillisyyden, eli peleille tyypillisten elementtien käyttö tyypillisesti ei-pelillisissä konteksteissa, hyödyt on huomattu aikaa sitten kasvatuksen saralla esim. opetuspeleissä. Pelillistämistä käytetään nykyään kuitenkin mitä erilaisimmissa yhteyksissä ja sen tutkimusta kehitetään jatkuvasti. Erittelen työni kannalta keskeisiä pelillisiä elementtejä ja peleihin liittyviä positiivisia tunteita flow-teorian, perushaluihin vaikuttamisen ja LeBlancin luomien mielihyvän kategorioiden valossa.</p> <p>Pelikäsikirjoitukseni on monin osin puutteellinen pelisuunnitteludokumenttina, mutta siitä nousseet näkökulmat luovan kirjoittamisen prosessiin ovat mielestäni arvokkaita. Pelien palkitsevuus, tapa pilkkoa haasteet palasiin ja niihin eläytyminen voivat edesauttaa kirjoittamista. Pelimaailmalla on mahdollista ohjata kirjoittajaa havainnoimaan ympäristöä. Toisaalta tutkimuksessani nousee esille pelien oma narratiivi ja sen vaikutus pelaaja-kirjoittajan teksteihin.</p>	
Asiasanat – Keywords kirjoittaminen, luovuus, kirjoittamisprosessi, pelillistäminen	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto; Jyväskylän yliopiston kirjasto	
Muita tietoja – Additional information	

# SISÄLLYS

1 TUTKIMUKSENI LÄHTÖKOHDAT JA MOTIIVIT .....	1
2 PELIT JA PELILLISTÄMINEN .....	4
2.1 Miksi pelaamme?.....	4
2.2 Pelillistäminen .....	8
3 LUOVA KIRJOITTAMINEN .....	12
3.1 Luova prosessi.....	12
3.1 Kirjoittamisen esteet ja ongelmat .....	16
3.2 Miten prosessia voi tukea.....	18
4 PELI KIRJOITTAMISEN TUKENA.....	24
4.1 Mitä pelillisiä kirjoittamissovelluksia on jo tehty.....	24
4.2 <i>NaNoWrimo</i> -tapahtuman pelillisyyys .....	27
4.3 Oma käsikirjoitukseni - <i>Discovering of Howth</i> .....	29
4.4 Peli reflektoinnin tukena .....	31
4.5 Peli tekstin tuottamisen tukena .....	35
4.6 Peli tulkitsemisen tukena.....	38
4.7 Muita mahdollisuuksia, oman työni karikat.....	39
5 PÄÄTÄNTÖ .....	43
LÄHTEET .....	46
LIITE.....	51



# 1 TUTKIMUKSENI LÄHTÖKOHDAT JA MOTIIVIT

Työni on monimuotogradu, joka sisältää perusteluni luovan kirjoittamisen pelillistämiseksi sekä työnäytteenä pelikäsikirjoituksen. Tutkimuskysymyksiäni ovat miten pelillisillä elementeillä on mahdollista tukea luovan kirjoittamisen prosessia, ja miten näiden kahden yhdistäminen on perusteltua teorioiden valossa. Lopuksi pohdin kirjoittamisen pelillistämisen ja oman käsikirjoituksen mahdollisuuksia ja sudenkuoppia. Tarkoitukseni on osoittaa muiden alojen jo olemassa olevien pelillistettyjen sovellusten sekä pelillisyyteen liittyvän tutkimuksen pohjalta, että monenlaiset kirjoittajat voivat hyötyä pelillisistä elementeistä luovan prosessinsa aikana. Ottaen huomioon pro gradu -työn laajuuden aion keskittyä nimenomaan luovuuden ja pelien yhteyksiin ja pelillistämisen teoreettisiin mahdollisuuksiin. Tarkastelen pelillisyyttä kirjoittajan lähtökohdista, eli pohdin millaisia mahdollisia vaikutuksia pelillisten elementtien lisäämisellä kirjoittamisen prosessiin olisi.

Sain innoituksen tutkimukselleni opiskellessani yliopiston pelinkehityskurssilla, jossa kurssitehtävien suorittamista visualisoitiin lohikäärmeen kasvamisella. Yksinkertainen etenemisen visualisointi vaikutti minuun, jolle pitkäjänteinen kirjoittaminen on aina ollut vaikeaa, todella vahvasti. Oli rohkaisevaa nähdä lohikäärmeenmunan muodonmuutos lohikäärmevauvasta suureksi liskoksi. Ihmeellisintä siinä oli, että minä vaikutin siihen. Minulle käsittämätön ohjelmointikoodi reagoi tekemisiini ja esitti siitä minulle kuvaa, joka oli sympaattinen, huumorintajuinen ja ymmärrettävä. Samaan aikaan se teki kirjoittamistani teksteistä merkityksellisempiä, ikään kuin niillä voisi vaikuttaa johonkin tekstin ja minun ulkopuolella olevaan.

Pelit valtaavat alaa kulttuurissamme jatkuvasti, ne ovat kulutetuimpia kulttuurituotteita, ja niihin käytetty raha ja niistä saatu raha ovat kasvaneet viime vuosikymmeninä tasaisesti. Enää ei ole vain kovan luokan pelaajia, jotka pelaavat monimutkaisia strategiapelejä tietokoneella, vaan nykyään pelaajia ovat kaikki, suomalaisista 10-75-vuotiaista aktiivisia pelaajia on 88%. Pelaajista lähes puolet ovat naisia ja pelaajien keski-ikä on noussut. Niin sanottuja casual-pelaajia on enemmän: heitä, jotka avaavat *Candy Crush Sagan* (King 2012) lounasjonossa, ja opettavat lapsilleen *Minecraftia* (Mojang 2011). (Pelaajabarometri 2015.)

Perinteisten pelien lisäksi pelillistettyjen sovellusten genre on noussut. Pelillistäminen on suosittua, ja perinteisistä opetuspeleistä ollaan siirrytty monenlaisiin sovelluksiin esim. Yhdysvaltojen armeijan käyttämään rekrytointipeliin (Pasanen, 2009). Myös meidän fyysinen

maailmamme kokee pelien vallankumouksen, nykyään esimerkiksi kokoukset voivat olla pelillisiä (Ängeslevä 2014). Deterding ja Walz (2014, s. 3) käyttävät pelillistämisestä esimerkkinä sosiaalista *Foursquare*-mobiilisovellusta (Foursquare 2009), jossa tarkoituksena on merkitä itsensä eri paikkoihin ja nähdä onko kavereita paikalla. Motivaatiota sovelluksen käyttöön nostettiin pelillistämisen tyypillisillä keinoilla, kuten arvomerkeillä, pisteillä, pistetaulukoilla ja palkinnoilla. Pelillistäviä mekaniikkoja ollaan otettu käyttöön myös erilaisissa hyvinvointisovelluksissa, tästä hyvänä esimerkkinä usealle tuttu suomalainen liikuntasovellus *Heiaheia* (H2 Wellbeing Oy 2009), jossa liikkumisesta palkitaan virtuaalimitaleilla. Pelillistämisen suurimpia puolestapuhujia on Jane McGonigal, jonka teorian "rikkoutuneesta todellisuudesta" ja sen korjaamisesta pelillistämisen keinoin ovat niittäneet mainetta mitä erilaisimmilla elämänsaroilla. Hänen mukaansa niin henkilökohtaiset saavutukset, että maailmanlaajuiset kriisit olisivat ratkaistavissa pelillistämellä ja pelisuunnittelun ammattilaiset ovat tämän päivän supersankareita. (McGonigal 2011.)

Kirjoittaminen saattaa toimintana olla hyvin yksinäinen kokemus. Itse kirjoitusprosessia ajatellaan sisäsyntyisesti palkitsevana; kirjoittaminen sinällään tuottaa iloa, kun kirjoittaja näkee tekstiä syntyvän ja hän saa toteuttaa itseään luovasti. Näin voi ollakin esimerkiksi flow-tila saavutettaessa tai hyvää palautetta saadessa. Monesti kuitenkin kirjoittajat kokevat turhautumista ja jumiutumista. Tekstistä harvoin saadaan palautetta ennen työn loppuvaihetta. Kukaan ei palkitse kirjoittajaa kynään tai näppäimistöön tarttumisesta, joka kuitenkin on kirjoittamisen ensiaskel ja edellytys, tai kirjoitusprosessin edistämisestä jollain muulla tavalla, esim. taustatyön tekemisestä. Erityisesti laajemman tekstin työstäminen voi muuttua painostavaksi ja ahdistavaksi, sillä luontaisia välietappeja ja onnistumisen hetkiä ei ole, jollei kirjoittaja ole hyvin järjestelmällinen ja suunnitelmallinen.

Vasta perehdyttyäni aiheeseen tarkemmin tajusin, että molemmissa, sekä peleissä että kirjoittamisessa, olennaista on luovuus. Peli tai leikki ei voi toteutua ilman jonkinlaista luovuutta, mutta kuitenkin peli ja leikki tarvitsevat sääntöjä toteutuakseen (Juul 2005: 6). Myös kirjoittamisen ytimessä on luovuus ja sama tarve säännöille. Kirjoittaja ei voi nyhjäistä tyhjää, vaan esim. tekstilaji, teema tai aihepiiri luovat kirjoittajalle tekstin sisäisen säännöstön, jota kirjoittaja noudattaa tai tietoisesti rikkoo. Samalla tavalla peleissä pyritään vallitsevien sääntöjen puitteissa saamaan aikaiseksi halutunlainen lopputulema (Juul 2005: 7). Pelin ja leikin erot, näiden suhde kirjoittamiseen, ja kaikissa tapahtuva luova prosessi on mielestäni äärimmäisen mielenkiintoinen.

Zimmermanin (2014: 19) mukaan pelien ikaikaisuus on verrattavissa musiikkiin ja tarinankerrontaan sen suhteessa ihmisenä olemiseen. Hänen mukaansa elämme pelien

aikakautta, jolloin kaikki media ja kulttuuri on systeemisempää, räätälöitävämpää ja osallistavampaa. Tämä kaikki muokkaa ihmisten tapaa viettää vapaa-aikaansa, kuluttaa taidetta, suunnittelua ja viihdettä, siellä missä näitä ei voi jo tehdä pelien kautta, siellä kokemuksista luodaan pelin kaltaisia. Systeemisyyden lisääntyminen ei edellytä analyyttistä kykyä, vaan nimenomaan leikkisyyttä.

“While every poem or every song is certainly a system, games are dynamic systems in a much more literal sense.”

Leikkisyys on innovaatioiden ja luovuuden lähde; pelatessamme ajattelemme ja opimme uusia tapoja toimia. Lukutaitoa ei voi enää ajatella ilman pelien tuntemusta, pelien nouseminen kulttuurissamme on sekä syy että seuraus pelien lukemisen taidosta. Vaikka pelien hyödynnettävyys esimerkiksi opetustarkoituksissa on merkittävä, Zimmerman tekee myös selväksi, että pelejä on arvostettava kuin mitä tahansa kulttuurista tuotetta; on nähtävä sen esteettinen kauneus ja kyky luoda tarkoituksia ja maailmoja. (Zimmerman 2014: 19-22.)



## 2 PELIT JA PELILLISTÄMINEN

### 2.1 Miksi pelaamme?

Ilmiönä pelin voidaan katsoa olevan jopa kulttuuria vanhempi (Huizinga 1947: 7). Pelien määrittäminen tuottaa kuitenkin pulmia yhä edelleen. Frans Mäyrä teroittaa tätä lukijalleen kuvaavasti:

“One only need to compare a classic board game like the *Chinese Go*, *Dungeons & Dragons*, a fantasy role-playing game, *Solitaire* (style of card games popular also as a digital version installed with the Windows operating system), and a contemporary video game like *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), to realize that many concepts that are very useful for describing one game can be rather useless when describing another.” (Mäyrä 2008: 3.)

Pelien määrittäminen on leimannut niihin liittyvää tutkimusta jo vuosikymmeniä. Vielä syvemmälle pelien määrittelyssä mennään, kun halutaan tehdä eroa leikin ja pelin välille. Nämä kaksi ovat nähtävissä saman janan vastakkaisina päinä, joissa toista ääripäätä kuvaa paidia, ja jota määrittää leikki, improvisaatio, rauhattomuus ja liioittelevuus. Toisessa ääripäässä on ludus, joka on pelejä, taitoja, ponnistelua ja sääntöihin sidottua. Paidiaan kuuluvia ovat vapaat leikit ja hyperfiktio, joita ei voi laskea peleiksi (Caillois 1958: 12-13.) Janan keskivaiheilla ovat lotto, kruuna tai klaava ja kivi, paperi, sakset, jotka ovat leikin ja pelin rajamailla. Oman työni kannalta riittävä määritelmä kuitenkin peleille on Juulin luoma:

”Peli on sääntöihin perustuva formaali systeemi, jolla on vaihtelevia ja mitattavissa olevia lopputuloksia, jotka on arvoitettu. Pelaaja toimii vaikuttaen pelin lopputulokseen, jolla on merkitys hänelle. Pelin lopputuloksella voi olla mahdollisia seurauksia.” (2005: 6-7.)

Pelaaminen on muuttunut ja kasvanut digitaalisten pelien myötä. Digitaalisia pelejä pelataan monilla eri alustoilla. Pelaajabarometrin (2016: 3) mukaan näistä suosituimpia ovat mobiililaitteet, mutta pelaaminen tietokoneilla ja konsoleilla on yhä yleistä. Mobiililaitteiden etuna on niiden henkilökohtaisuus ja mukana kulkevuus, niiden hyödyntäminen onnistuu missä vain; voit pelata huoletta kassajonossa.

Mikä meidät pitää yhä edelleen pelaamassa? Miksi digitaalinen pelaaminen on kasvattanut suosiotaan jatkuvasti jo vuosikymmenten ajan? Tampereen yliopiston

toteuttaman Pelaajabarometrin (2016: 2) mukaan 10-19-vuotiaista suomalaisista päivittäin digitaalista peliä pelasi 52,26 prosenttia ja 20-29-vuotiaista 31,4. Yleisesti kaikista ikäluokista 88% suomalaisista pelaa jotain digitaalista tai e-digitaalista peliä aktiivisesti. (2016: 2) Yksi selittävä tekijä on flow'n kokemus (Salen & Zimmerman 2007: 336). Flow on luovuustutkija Csikszentmihalyin tutkima ja kehittelemä nautinnollisen ja optimaalisen tekemisen tila, jonka toteutumisella on tiettyjä ominaisuuksia, joiden avulla on mahdollista selittää myös pelaamisessa saatavaa nautintoa (Csikszentmihalyi 1996).

Flow-tila on mahdollista saavuttaa monissa muissakin tehtävissä, mutta pelaaminen vastaa useisiin sen vaatimuksiin ja ominaisuuksiin. Csikszentmihalyin mukaan flow-tilaa määrittää yhdeksän eri ominaisuutta: 1) selkeät tavoitteet, jotka ovat pilkottavissa pienemmiksi osiksi. Pienet osatavoitteet johtavat kokonaisuuden ratkaisemiseen. 2) Välitön palaute, joka ilmentää selkeästi tehtävän onnistumista. 3) Haastavaa ja taitoa vaativaa toimintaa. Pelin tulee siis olla sopivan haastavaa johtaakseen flow-kokemukseen. Liian helppo tai liian vaikea tehtävä turhauttaa pelaajaa. Tätä on mahdollista säädellä fyysisissä peleissä esim. vastustajan sopivalla taitotasolla, mutta digitaalisissa peleissä haastavuuden suunnittelu vaikkapa kentittäin on suuri osa pelisuunnittelua. Pelisuunnittelussa pitkällisen testaamisen myötä on mahdollista kehittää kenttiä juuri sopivan tasoisiksi pelaajaa varten. 4) Toiminnan ja tietoisuuden yhteensulautuminen, jolloin keskitytään tekemiseen ja ajatellaan vain sitä. 5) Häiriöiden poissulkeminen pelaajan keskittyessä käsillä olevaan toimintaan niin syvästi, ettei huomioi ympärillä olevaa maailmaa. 6) Epäonnistumisen pelon puuttuminen, kun keskitymme selkeän, taitotasoamme vastaavan tehtävän suorittamiseen. 7) Itsetietoisuuden katoaminen, jolloin emme tarkkaile ja arvioi itseämme ulkopuolisen näkökulmasta, vaan egomme sulautuu osaksi tekemistä. 8) Ajantajun hämärtyminen, jolloin kellon aika ei enää määritä koettua aikaa. 9) Toiminnasta itsestään tulee palkitsevaa, eikä pelaaja välitä enää lopputuloksesta, vaan nauttii prosessista, tekemisestä itsessään niin paljon, että tekee sitä tekemisen ilosta. (Csikszentmihalyi 1996: 110-113.)

Toinen pelaamista selittävä tekijä on mielihyvän tunteet, joita saamme pelaamisesta. LeBlanc (Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004) erittelee näitä mielihyvää tuottavia elementtejä peleissä seuraavasti:

- aistikokemus
- kuvitelma
- narratiivi
- haaste
- löytäminen

- yhteenkuuluvuus
- itseilmaisu ja
- alistuminen.

Mielestäni aistikokemus on pelisuunnittelun kehittymisen myötä noussut koko ajan tärkeämpään rooliin. Peleissä on luotu audiovisuaalisesti uskomattoman kauniita virtuaalisia maailmoja, joita pelaaja pääsee kokemaan. Toisena hän mainitsee kuvitelman, eli kuvitteelliseen maailmaan eläytymisen. Tämä kokemus voi olla hyvinkin vahva, pelaajasta tietenkin riippuen. Tämä eläytymisen kokemus on mielestäni tuttu kaikkien medioiden esittämistä kuvitteellisista maailmoista, samalla tavalla lukija voi kokea elävänsä kirjan maailmaa. Kuvitelman tuottama mielihyvä on kuitenkin erotettavissa narratiivin tuomasta mielihyvästä. Vaikkei pelaaja kokisi eläytyvänsä maailmaan, hän voi olla hyvin kiinnostunut tarinan seuraamisesta. On pelejä, joissa on vahvoja narratiiveja, mutta jotkin pelit ovat hyvin kevyen tarinan varassa tai täysin ilman tarinaa, kuten Tetris (Pazitnov 1987). Mielestäni näennäisen narratiivittomissakin peleissä pelaaja itse luo jonkinlaista selitystä tekemiselleen pelimaailmassa. Pelien tarjoamat haasteet tuovat pelaajalle mielihyvää, niiden erityisluonne pelimaailmassa tarjoaa haasteista nauttiville optimoituja kokemuksia, sillä pelisuunnittelun olennaisia lähtökohtia on haastetason sopiva kasvaminen. Haastavuutta yritetään pitää Csikszentmihalyin (1996: 80) kuvaamalla taitojen ja haasteiden kohtaamisen tasolla: peli ei saa olla liian helppo, jottei pelaaja kyllästy, muttei myöskään liian haastava, mikä johtaisi pelaajan turhautumiseen. Mielihyvän kategorioissa löytäminen (Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004) muistuttaa uuden maailman valloittamisesta ja tutkimusmatkailusta. Ilo, jota saa uutta maailma tutkiessaan, on mielestäniikin yksi olennaisimpia mielihyvää tuottavia elementtejä peleissä. Toisaalta niihin kuuluu myös yhteenkuuluvuus, joka kuvaa pelaamisen sosiaalista puolta. Peli itsessään saattaa olla moninpeli, mutta yksinpelien peliyhteisöt ovat myös vahvoja pelaamista tukevia tekijöitä. Pelit tarjoavat myös mahdollisuuden itseilmaisuun, esimerkiksi Minecraft (Mojang 2011) on hiekkalaatikkopeli, jossa pelaaja pystyy kasaamaan kuutioista rakennelmia. Pelien alistumisen mielihyvä liittyy sääntöjen noudattamisen ja niiden puitteissa toimimisen nautintoon. Emme pyristele pelin sääntöjä vastaan, vaan hyväksymme ne ja alistumme pelaamaan oikeaa maailmaa mustavalkoisemmassa ympäristössä.

Chatfield (2010) kertoo puheessaan, miten pelit palkitsevat aivojamme ja saavat meidät pelaamaan. Chatfieldin mukaan palkintoja on emotionaalisia, yksilöllisiä ja yhteisöllisiä, ja hän korostaa pelaajan palkitsemisen suunnittelua. Pelaajien optimaalinen palkitseminen on

tarkkaan hiottu keräämällä ja seuraamalla tietoa pelaajista. Chatfield nostaa esille seitsemän erilaista tapaa palkita pelaajaa:

- edistymisen visualisointi
- useat tavoitteet
- yrittäminen palkitaan
- palaute
- epävarmuus
- tarkkaavaisuus ja
- toiset ihmiset. (Chatfield 2010.)

Peleissä visualisoidaan pelaajan etenemistä ja kehitystä monenlaisin eri mittarein, esimerkiksi pelaajan oma avatar voi kehittyä tai pelimaailman tehtävät lisäävät pelaajan kokempisteitä. Pelaajalla on usein rinnakkain useita tavoitteita ja niitä on pilkottu motivoiviin palasiin, esim. Candy Crush Sagassa (King 2012) pelaaja läpäisee pienempiä kenttiä, mutta samaan aikaan hän pyrkii läpäisemään kenttäkokonaisuuksia. Pienemmän kentän läpäiseminen tuntuu mahdollisemmalta ja niistä on mahdollista palkita useammin kuin kenttäkokonaisuuden läpi pelaamisesta. Monimutkaisemmissa peleissä tämä tarkoittaa hyvinkin erityyppisten tehtävien yhdistämistä isomman kokonaisuuden saavuttamiseksi. Tavoitteet siis pilkotaan pienempiin tehtäviin, mutta näistä kaikkein pienimmistäkin tehtävistä ja niiden yrittämisestä myös palkitaan. Pelit rohkaisevat yrittämään, eivätkä rankaise epäonnistumisesta ja häivyttävät epäonnistumisen pelkoa tekemällä uudelleen yrittämisestä helppoa.

Toisaalta pelit tarjoavat kaikesta tästä yrittämisestä välitöntä ja selvää palautetta. Pelaajalle ei jää epäselväksi, että onnistuiko tehtävä. Chatfield toteaa, ettei ihminen voi oppia ilman, että näkee tekojen seurauksia, ja hän korostaa virtuaalisen maailman mahdollisuuksia tässä nopeassa ja tiheässä palautteenannossa. Pelaajan tietoisuus palkinnosta nostaa motivaatiota, mutta pelaajan epävarmuus esimerkiksi palkitseminen satunnaisuuden suhteen nostaa motivaatiota entisestään. Chatfield sanoo pelien tarjoavan ikkunan, jolloin oppiminen on kaikkein Tärkeimpänä palkitsevana tekijänä peleissä Chatfield kuitenkin pitää toisia ihmisiä. Tähän hän liittää niin yhteistyön, kilpailun kuin muunkin pelien sisällä ja yhteydessä tapahtuvan sosiaalisuuden. (Chatfield 2010.)

## 2.2 Pelillistäminen

Pelillistämisen määrittelystä on viime vuosina käyty laajaa keskustelua, esimerkiksi Hamari (2015: 3) määrittelee sen informaatiojärjestelmien utilitaristisen (käytännön hyötyyn perustuvan) ja hedonistisen (mielihyvään perustuvan) kahtiajakoisuuden mukaan prosessiksi, jossa systeemien tai aktiviteettien hyötyperäisiä (utilitaristisia) ominaisuuksia tuetaan tekemällä niistä itsetarkoituksellisempia (hedonistisempia). Yhdessä Huotarin kanssa Hamari (2012: 20) tuo määritelmän konkreettisemmalle tasolle toteamalla, että pelillistäminen on prosessi, jossa käyttäjän arvonmuodostusta tuetaan parantamalla palvelua pelillisellä kokemuksella.

Omaan tutkimukseeni riittää kuitenkin yksinkertaisempi määritelmä, sillä en työni kannalta näe hedelmällisenä pohtia pelillistämisen psykologista puolta. Lisäksi Huotar ja Hamarin (2012: 9) määritelmä lienee liian kaupallinen omiin tarkoituksiini. Mielestäni määritelmä yksinkertaisimmillaan ja käyttökelpoisimmillaan omaan tutkimukseeni nähden on, että pelillistäminen on pelisuunnittelun elementtien käyttämistä ei-pelillisissä ympäristöissä (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011: 1).

Pelillistämisessä haetaan motivaatiota perustuen esim. aivojen palkitsemisen perusteella. Pelillistävillä elementeillä toivotaan saavutettavan samanlaisia kokemuksia alunperin ei-pelillisessä kontekstissa. Tällaisten positiivisten kokemusten myötä odotetaan käyttäjän aktiivisuuden ja retention kasvavan (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011: 1).

Taulukko 1. Pelielementtien ja ihmisen perushalujen yhteydet. (Bunchball, Inc. 2010: 9)

<b>Ihmisen perushalut</b>						
<i>Pelimekaniikat</i>	Palkinto	Status	Saavutus	Itseilmaisu	Kilpailu	Epäitsekkyyks
<i>Pisteet</i>	xx	x	x		x	x
<i>Tasot</i>		xx	x		x	
<i>Haasteet</i>	x	x	xx	x	x	x
<i>Virtuaaliset hyödykkeet</i>	x	x	x	xx	x	
<i>Pistetaulukot</i>		x	x		xx	x
<i>Lahjat ja hyväntekeväisyys</i>		x	x		x	xx

Taulukko osoittaa miten eri pelillistämisen elementit vetoavat ihmisen perushaluihin. Kahdella x:llä merkityt kohdat osoittavat pääasiallista halua, johon ne vetoavat, ja yhdellä x:llä merkityt haluja, joihin ne vaikuttavat. Toisaalta vaikka pelillistäminen voi tehdä muusta kokemuksesta hausempaa, ei se välttämättä nosta motivaatiota tai mielenkiintoa pelillistettyä asiaa kohtaan. Esimerkiksi kuudesluokkalaisilla testattu matematiikan pelillistys teki matematiikan oppimisesta hausempaa, mutta paransi vain muutamien yksittäisten oppilaiden asennetta ainetta kohtaan. (Danschu & Salminen, 2015, 90-91.) Omassa sovellituksessani oletuksena on pelaajan olevan jo alunperin kiinnostunut kirjoittamisesta vapaaehtoisena toimintana.

Taulukko 2. Pelisuunnittelun elementtien tasot. (Deterding ym. 2011: 4)

<b>Taso</b>	<b>Kuvaus</b>	<b>Esimerkki</b>
Pelin käyttöliittymän suunnittelukaavat.	Yleiset, onnistuneet interaktion suunnittelun osatekijät ja suunnitteluratkaisut kontekstissa tunnettuun ongelmaan. Myös prototyyppiset toteutukset.	Arvomerkkit, tulostaulukko, tasot.
Pelisuunnittelun kaavat ja mekaniikat.	Yleisesti pelissä ilmenevät pelin osatekijät, jotka koskevat pelaamista.	Aikarajoitteet, rajoitetut resurssit, vuorot.
Pelisuunnittelun periaatteet ja heuristiikka .	Arvioivat ohjeistukset suunnitteluongelman lähestymiseen tai suunnitteluratkaisun analyysi.	Selvät tavoitteet, pelityylien vaihtelevuus, kestävä peli.
Pelimallit.	Pelikokemuksen tai pelin osatekijöiden konseptuaaliset mallit.	MDA (mekaniikka-dynamiikka-estetiikka): haaste, fantasia, uteliaisuus, pelisuunnittelun perusosaset.
Pelisuunnittelun menetelmät.	Pelisuunnittelulle tyypilliset käytännöt ja prosessit.	Pelitestaus, pelikeskeinen suunnittelu, arvotietoinen pelisuunnittelu.

Pelillistäviä elementtejä voidaan siis tarkastella sen mukaan, miten syvällisesti ne ovat pelin ja pelisuunnittelun ytimessä. Perinteisiä pelillistämisen elementtejä, joita on helppo liittää pintaan, ovat esimerkiksi pisteiden ja saavutusten kerääminen, päämäärätietoisuus, kilpailu ja palkitseminen. Vaikeampaa on sitoa pelillistettyyn tuotokseen pelisuunnittelun kaavoja ja mekaniikkoja kuten dynamiikan ja estetiikan liittäminen aiheeseen, selkeät ja tarkoituksenmukaiset päämäärät, kentät, aikarajoitteet ja rajalliset resurssit. (Deterding, ym. 2011: 4-5.) Pelillistämisestä puhuttaessa täytyy muistaa, etteivät pelillistävät elementit, esim. säännöt tai pistetaulukot itsessään tee sovelluksesta peliä. Toisin kuin vapaassa leikissä, saattaa pelillistämisen määrittelyssä nousta kysymyksiä esimerkiksi siitä, onko tuotteen kuluttaja pelaaja vai käyttäjä: Esimerkiksi Foursquare-sovelluksen käyttäjät voidaan määrittellä myös pelaajiksi käyttäjien sijaan. Kysymys on empiirinen, subjektiivinen ja sosiaalinen, jolloin vaihtoehdot riippuvat neuvotelluista fokuksista, havainnoista ja asetuksista. Toisaalta yksi epävirallinen sääntö tai jaettu tavoite saattaa tehdä hädin tuskin pelillistetyistä sovelluksista uskottavan pelin. Pelitutkimuksessa ollaan havahduttu, että mikä

tahansa pelin määritelmä pitää olla venytettävissä pelkkiä pelin ominaisuuksia laajemmalle käsittämään tällaiset tilannesidonnaiset, sosiaalisesti rakennetut tarkoitukset. (Deterding, ym. 2011: 2.)



## 3 LUOVA KIRJOITTAMINEN

### 3.1 Luova prosessi

Luovuutta on tutkittu niin kognition, talouden kuin vaikkapa historiankin näkökulmista (Runco 2007: xi). Eniten luovuutta on kuitenkin tutkittu kognitiotieteen näkökulmasta (Runco 2007: 2). Tutkielmassani käsittelen luovaa kirjoittamista yksilön aktiivisena ja tietoisena päätöksenä, mikä tarkentuu myöhemmin esittelemieni teorioiden valossa. On hyväksyttävä kirjoittamisen prosessin monimutkaisuus ja luovan kirjoittamisen ydin: se on vapaaehtoista toimintaa, jota tehdään kiintymyksestä itse prosessiin ja lopputulokseen. Sharples (2002: 37) toteaa, että merkittävä luovuus on pitkällisen harjoittelun ja työn tulosta, eivätkä tarinat selittämättömästi ilmaantuneista inspiraation hetkistä kestä tarkempaa tarkastelua.

Työni kannalta on tärkeää erottaa asiakirjoittaminen ja luova kirjoittaminen toisistaan. Vaikka kaikki kirjoittaminen on aina jossain määrin luovaa, eroavat ne työni kannalta ratkaisevasti. Vaikka esimerkiksi Evans (2013: 10-11) perustelee akateemisen kirjoittamisen luovaa prosessia vakuuttavasti määrittelemällä sen dynaamiseksi ja spiraaliseksi toiminnaksi, joka vaatii neuvokkuutta, kekseliäisyyttä ja tuloksellisuutta, mikä mielestäni pätee myös luovan kirjoittamisen alaan. Myös Webb teoksessaan *Researching Creative Writing* (2015, s. ix) toteaa, että asiakirjoittaminen ja luova kirjoittaminen ovat erilaisia ajatteluprosesseineen ja erilaisine yleisöineen, mutta vaikka tuotokset poikkeavatkin, ovat kirjoittajien haasteet samankaltaisia. Silti luova kirjoittaminen lähtee enemmän sisäisestä visiosta, eikä kirjoittaja voi akateemisen kirjoittajan tapaan palata aineistoon tai saada palautetta yhteistyökumppaneilta. Luovan kirjoittajan työ ja maine perustuvat hänen mielikuvitukselleen, eivät loogisesti päteville ajatteluprosesseilleen. (Pourjalali, Skrzynecky & Kaufman 2009: 23) Poikkeavien tekijöiden lisäksi rajaan asiakirjoittamisen tutkimukseni ulkopuolelle, sillä en halua käsikirjoituksellani yrittää miellyttää liian suurta käyttäjäjoukkoa, vaan mieluummin keskittyä pienemmän yleisön tarpeisiin. Lisäksi epäilen akateemisten kirjoittajien kaipaavan tulokulmaltaan erilaisia kirjoitustehtäviä.

Lubart nojaa huomioissaan luovasta prosessista Hayesin (1996) teoriaan, jossa kirjoittamisen prosessiin sisältyy kolme vaihetta: reflektio, tekstin tuottaminen ja tekstin

tulkitseminen. Reflektio käsittää suunnittelun, ongelmanratkaisun ja päätöstenteon, kun taas tekstin tuottaminen on näiden vaiheiden lopputuloksen aukikirjoittamista. Tulkiteissa kirjoittaja editoi tekstiään tarkastellen sitä samalla eri lähtökohdista käsin (Lubbarth 2009: 151-153.)

Kirjoittamisen prosessia ollaan katsottu myös monipuolisemmalla kantilta, esim. luovuustutkija Csikszentmihalyi (1996: 79-80) jakaa luovan prosessin viiteen vaiheeseen ja kutsuu sitä luovaksi ongelmanratkaisuksi. Ensimmäinen vaihe on valmistautuminen (*preparation*), jossa uppoudutaan ongelmallisiin kysymyksiin, jotka kiinnostavat ja jotka aiheuttavat uteliaisuutta. Nämä kysymykset nousevat useimmiten joko henkilökohtaisista kokemuksista, alan vaatimuksista tai sosiaalisesta paineesta. Toisessa vaiheessa haudotaan (*incubation*), jolloin ideat vellovat tietoisuuden rajamailla. Juuri tämän vaiheen aikana ihminen luo uusia ja erityisiä yhteyksiä asioiden välille, ja tähän vaiheeseen Csikszentmihalyin mukaan perustuvat kuvitelmat mystisistä luovista neroista. Tämä vaihe voi kestää tunteista muutamiin viikkoihin tai pidempäänkin riippuen ongelman laadusta. Kolmas vaihe on oivaltaminen (*insight*), jolloin palapelin palaset loksahtelevat kohdalleen. Tähän vaiheeseen ei kuitenkaan pääse ilman, että on hautonut ajatustaan tarpeeksi. Jos aihe ei alunperinkään ollut tarpeeksi mielenkiintoinen, tähän vaiheeseen tuskin päästään. Neljäs vaihe on arviointi (*evaluation*), tietoinen päätös siitä, onko oivallus jatkokehittelyn arvoisen. Tämä on usein emotionaalisesti herkin vaihe luovassa työssä, tekijä kokee epävarmuutta ja turvattomuutta. Viides vaihe on työstäminen (*elaboration*), joka on näkyvin, mutta myös aikaa vievin vaihe prosessissa. Kaikki ideat eivät pääse tähän vaiheeseen, vaikka niissä sinällään olisi voinut olla potentiaalia, sillä luovaa työtä saattaa estää niin tekijän epävarmuus kuin vaikkapa ajalliset rajoitteet. On myös ymmärrettävää, ettei prosessi etene suoraviivaisesti ja pääty aina työstämiseen, vaan tekijä joutuu usein uudelleen palaamaan esim. hautomisvaiheeseen. (Csikszentmihalyi 1996: 79-80.)

Csikszentmihalyin mukaan prosessin työstämisvaiheessa on neljä tärkeää ehtoa. Ensinnäkin tekijän on seurattava työn kehitystä. Toisekseen on arvioitava työn etenemistä suhteessa tavoiteltuun tulokseen. Kolmanneksi on arvioitava työtä suhteessa kontekstiin, jotta käyttäisi soveltuvimpia tekniikoita ja teorioita työssään, ja neljänneksi on tärkeää olla kontaktissa alansa muihin tekijöihin ja saada heiltä palautetta. (Csikszentmihalyi 1996: 82-83.) Prosessi edellyttää erilaisia lähtökohtia eri vaiheissaan, ja sitä on katsottava jokseenkin orgaanisessa valossa, esim tutkiessaan kirjoittajia Csikszentmihalyi (1996: 79) huomasi, ettei kirjoittaja useinkaan saanut vain yhtä ahaa-elämystä, vaan ideat syntyivät pienistä palasista, jotka alkoivat tukea toisiaan ja muodostaa isompaa kokonaisuutta.

Elbow tarkastelee prosessia ehkä yksioikoisemmasta näkökulmasta ja toteaa, että kirjoittaminen on kaksijakoinen prosessi ja vaikea aihe: on luotava ja arvioitava. Luovaa ja editoivaa prosessia ei ole hyvä hyödyntää yhtä aikaa, sillä harvoin kirjoittaja pystyy tuottamaan tekstiä, joka on heti ensikirjoittamalta tuoretta, rikasta ja hyvin järjesteltyä. Elbow neuvoo pitämään vaiheet erillään; ensin kirjoittamaan vapaasti ja kritisoimatta, tuottaen mahdollisimman paljon ajatuksia ja tekstiä, minkä jälkeen on katsottava tekstiään kriittisin silmin, valikoitava paras aines ja editoitava se. Elbowin mielestä molemmat taidot puhkeavat kukkaansa vasta, kun niitä käytetään erillään toisistaan. (1998: 7.)

Pelillistämisyriksessäni pyrin nimenomaan tekstin vapaaseen, kritiikittömään tuottamiseen. Jotkin tehtävät ovat moniosaisia, jolloin palataan aiemmin kirjoitettuun tekstiin uudistamaan ja parantamaan sitä. Peli voi kaikessa leikillisyydessään poistaa kirjoittamisen paineita välttämällä kritiikkiä. On tärkeämpää tuottaa tekstiä ja löytää uusia mielleyhtymiä kirjoittaessaan, virkistää luovuuttaan ja muistuttaa itselleen, että luovuus on leikillistä ongelmanratkaisua. Elbow`n mielestä kirjoittamisen ensimmäisen vaiheen tulee olla kuin tajunnanvirtaa; on toivotettava huonotkin ideat tervetulleeksi, sillä hyvät eivät tule ilman niitä. Jos alkaa heti alussa hylkäämään heikompia ideoita, kehittää itselleen henkisiä esteitä luoda yhtään mitään uutta, ja näin synnyttää itselleen kirjoittajan blokin. Luovuus on vahvaa vain silloin, kun kritiikki on heikkoa, ja toisin päin. (Elbow 1998: 9.) Toivon pelillistämällä luovani nimenomaan peliin liittyvän vahvan immersion, ettei kirjoittaja ehdi arvottaa ideoitaan, vaan päätyy suoraan kirjoittamaan. Elbow (1998: 9) kyllä varoittaa, että on mahdollista luovuuden ja arvioinnin välissä kamppaillessa kehittää itselleen toimintamalli, jossa tekstiä syntyy, mutta minkäänlaista arviointia ja editointia ei pystytä tekemään. Pidän kuitenkin toista ääripäätä, eli kritiikin tukahduttamaan luovuutta yleisempänä ja todennäköisempänä oireena, ja juuri tällaisten kirjoittajien luovuutta haluaisin pystyä pelilläni tukemaan.

Ekström (2011: 164-165) kokoo väitöskirjassaan käsityksiä luovuudesta, ja esittelee ajatteluperinteen, joka painottaa luovan prosessin toiminnallista puolta yli pelkän henkisen luovan idean muotoilun. Toiminnallinen korostus olettaa, että moni luova idea syntyy vasta tekemisen yhteydessä. Tämä korostaa myös taidon merkitystä prosessissa, sillä alkuperäinen toimintaan sysännyt idea jalostuu ja muuttuu lisäten tekijänsä tietoja ja taitoja prosessin edetessä. Työhön ja tekemiseen kannustava luovuuskäsitys on Ekströmin mukaan vallalla Suomessa. Esimerkiksi kirjoitusoppaissa kehoitetaan kirjoittamaan ilman etukäteisnäkemystä, inspiraation lahjaa jumalilta. Korostamalla tällaista luovaa prosessia Ekström toteaa ohjaajan kirjoitustehtävillään tukevan kirjoittajan luovien ideoiden etsimistä, ei niinkään valmiiden

ideoiden toteutusta. Lisäksi Ekström huomauttaa, että kaikkiin luovuuskäsityksiin ei sisälly lopputuloksen arvottaminen. Esimerkiksi kognitiivisessa luovuuskäsityksessä arvostetaan prosessia: lapsen oivallus painovoiman toiminnasta on yhtä arvokas prosessina kuin painovoimaa koskevan uuden tieteellisen teorian keksiminenkin. Kun arvotamme luovan prosessin lopputulemaa, oletamme sillä olevan jotain annettavaa sosiaaliseen tai kulttuuriseen pääomaamme, uutuuden lisäksi se on alallaan käyttökelpoinen ja mielekäs. (2011: 164-165.)

Ekströmin kanssa samasta asiasta mielestäni puhuu Harper (2014:19) todetessaan, ettei kirjoittajan tarvitse fyysisesti kirjoittaa ollakseen sitoutunut kirjoitusprosessiin, ja että suuri osa työstä tapahtuu ennen ja jälkeen kirjoittamisen. Mielessä ja mielikuvituksessa meneillään olevat tapahtumat nostavat esiin kysymyksen siitä milloin luova kirjoittaminen loppuu ja milloin se päättyy, ja representoivatko kirjoittamisen fyysiset tapahtumat tämän fyysisen ja abstraktin luomisen yhteyden jatkuvuutta tai muutoksia; tapahtuuko jotain vain silloin, kun kynä on paperilla. (2014: 19.) Myöskin on huomattava, että luova prosessi on erilainen kirjoitettaessa kuin muissa taiteissa (Lubbarth 2009: 161).

Sharplesin (1999) mukaan luovan kirjoittamisen prosessin aloittaminen liittyy tiedostamattomiin ja tiedostettuihin rajoitteisiin. Rajoitteita on sekä sisäisiä että ulkoisia, joista ulkoisiin kuuluu mm. kirjoitustehtävän aihe, siihen käytettävä aika, sekä henkiset ja fyysiset resurssit. Sisäisiin rajoitteisiin taas kuuluu mm. tekijän tiedot ja kokemukset aiheesta. (Sharples 1999: 38-42.) Työssäni tarkastelen miten peli luo rajoitteita kirjoittamiselle nimenomaan ulkoisilla rajoitteilla, ja millaisia vaikutuksia niillä kirjoittajalle on.

Vaikka Lubbarth (2009: 161) väittääkin, ettei ole olemassa yhtä ainoa oikeaa luovaa prosessia, joka pätyisi kaikenlaisiin teksteihin, eikä luovuusteoriaa, joka kattaisi kaikki erilaiset luovuuden muodot, mikä kaikki lienee tottakin, on oman työni kannalta todella tärkeää pystyä määrittämään yleisiä suuntaviivoja ja tapahtumia prosessissa. Lubbarth toteaa, että yksilön on mahdollista tunnistaa oma optimaalinen prosessinsa, joka ottaisi huomioon juuri tämän kirjoittajan taustan, kognitiivisen ja persoonallisen profiilin sekä hänen ympäristönsä (2009: 161). Peli ei kuitenkaan voi tällä tavoin lähteä analysoimaan kirjoittajaa kuten elävällä ohjaajalla olisi mahdollista, eikä missään nimessä tämän tyyppinen yksilöinti ole tarkoitukseen, vaan pikemminkin etsin juuri niitä laajoja suuntaviivoja, joista voisivat hyötyä hyvin monenlaiset kirjoittajat, vaikkeen pystyisi takaamaan kaiken sisällön miellyttäväncään jokaista. Käsittelen oman pelikäsitteiden analyysissä luovan kirjoittamisen prosessia näistä esittelemistäni näkökulmista käsin jakaen analyysini kappaleisiin Lubbarthin (2009:151-153) reflektion, tuottamisen ja tulkitsemisen vaiheiden mukaan. Sisällytän reflektioon muiden kuvaamia kirjoittamisen aloittamisen prosessivaiheita,

kuten Csikszentmihalyin ongelmanratkaisun valmistautuminen, haudonta, oivaltaminen ja arviointi (1996: 79-80), Sharplesin rajoitteet (1999: 38-42) ja Elbowin kaksijakoisen prosessin luomisen osuuden (1998:7). Lubbartin (2009:151-153) tuottamisen vaiheeseen taas sisällyttäen Csikszentmihalyin työstämisen vaiheen (1996:79) ja flow-kokemuksen (1996) ja seuraavaksi esittelemäni luovan kirjoittamisen ongelmat.

### **3.1 Kirjoittamisen esteet ja ongelmat**

Kirjoittamiseen liittyy vahvasti ajoittaiset kaudet, jolloin tekijä ei pääse kiinni luovaan prosessiin. Jotkut tuntevat ilmiön nimellä valkoisen paperin kammo tai vain inspiraation ehtyminen. Tutkimuksessani käytän kuitenkin selvästi alalla vakiintuneempaa, mutta heikosti suomennettua termiä kirjoittajan blokkia. Joitain määritelmiä ja tutkimuksia sen voittamiseksi on julkaistu (Rose 2009; Signer & Barrios 2009). Rosen mukaan kirjoittajan blokkiin ei lasketa kuuluvaksi esim. kirjoittajan fyysisiä esteitä, vaan henkisen prosessin pysähtyneisyyttä. Kirjoittajan blokiksi ei myöskään voi kutsua kirjoittajan vähäistä sitoutumista kirjoitustehtävän valmistumiseen, tai kirjoittamisen taidon ongelmia, vaan kirjoittajan blokista kärsivällä on kyllä tiedot ja taidot kirjoittaakseen, mutta vahva tunne kykenemättömydestään. Kirjoittaja ei myöskään välttämättä ole täysin kyvytön kirjoittamaan, vaan voi kyllä tuottaa tekstiä, mutta teksti on laadultaan huonoa. (Rose 2009: 3.) Svinhufvud (2016: 101) selittää kirjoittamisen ongelmia kuvaten kirjoittamisen taidon moniulotteisuutta: ”kirjoittaminen vaatii kielitaitoa, tietoa oikeakielisyydestä ja normeista, tekstilajien tuntemusta, prosessin hallintaa sekä monia muita taitoja”. Svinhufvudin mukaan juuri monitahoisuus tekee kirjoittamisesta ulkoisille tekijöille alttiin, esimerkiksi stressi tai mielenterveyden ongelmat vaikuttavat kirjoittamisen prosessiin suuresti. Toisekseen hän tunnistaa myös asiantuntijuuden tuomat lisävaikeudet: kirjoittaminen saattaa olla vaikeampaa asiantuntijalle kuin aloittelijalle, sillä asiantuntija on hyvin tietoinen vaatimuksista ja aiemmin kirjoitetusta, joihin hän omaa tuotostaan jatkuvasti vertaa. Svinhufvud myös tiedostaa kirjoittamisen opettamisen vaikeudet, sillä luovan työn opettaminen ei ole vain tiedon eteenpäin siirtämistä. Lisäksi osa kirjoittamiseen liittyvistä vaatimuksista ja käytänteistä ei välttämättä puhuta ääneen, vaan ne jäävät hiljaiseksi tiedoksi. (Svinhufvud 2016: 100-102)

Kirjoittajan blokissa työ saattaa olla jumissa pitkiäkin aikoja tekijän ahdistuessa. Tällöin kirjoittaja kohtaa monenlaisia negatiivisia tuntemuksia. Tutkimuksen mukaan osa

kirjoittajista kokee jopa olevansa lievästi tai kohtalaisesti masentuneita kirjoittajan blokkinsa vuoksi. Kirjoittajat tuntevat enemmän itsekritiikkiä ja vähemmän ilon, ylpeyden ja innostumisen tunteita. He ovat tyytymättömämpiä itseensä, mikä saattaa johtaa itseinhoon ja syyllisyyteen. He eivät nauti sosiaalisista suhteistaan, työ ei kiinnosta heitä ja he kokevat ammatillisia riittämättömyyden tunteita. Nämä tunteet vahvistuvat ja kirjoittajan blokki pitenee, jos kirjoitustehtävä on erityisen vaativa. Tutkimuksissa on myös huomattu, että kirjoittajan blokista kärsivät monenlaiset kirjoittajat, se ei vaikuta olevan sidottu kirjoittajan persoonallisuuteen tai kokemukseen kirjoittamisen saralla. (Barrios & Singer 2009: 228.) Mike Rosen mukaan kirjoittamisen blokkaa voidaan pitää monilta osin enemmän kognitiivisena kuin tunteisiin tai motivaatioon liittyvänä asiana, vaikka onkin huomattava, että motivationaalisia ja tunteellisia osatekijöitäkin on. (Rose, 2009:2). Kuitenkaan sen aiheuttamia negatiivisia tunteita ei tule väheksyä.

Rose erittelee viisi erilaista kirjoittajan blokkiin johtavaa tekijää: 1) harhaanjohtavat ohjeet silloin, kun kontekstin ja tarkoituksen tulisi ohjata lopputulosta, ei niinkään formaalien sääntöjen. Hän erittelee myös jäykät, sopimattomasti johdattelevat tai väärät säännöt, joista kaksi ensimmäistä usein haittaavat kirjoitusprosessin alkua, esim. kirjoittajan kirjoittaessa ensimmäistä luonnostaan hän muistelee muodollisia sääntöjä vaikkapa eri pituisista virkkeistä. 2) Oletukset kirjoitusprosessista ja harhaanjohtavat oletukset, jotka koskevat kaikkia oletuksia kirjoitusprosessin luonteesta, esim. on harhaanjohtavaa olettaa, että parhaat tekstit syntyvät vaivattomasti. 3) Ennenaikainen editointi eli tekstin pintapuolisiin asioihin, kuten kirjoitusasuun ja johdonmukaisuuksiin puuttuminen turhan aikaisessa vaiheessa. Rose vertaa tätä siivoamiseen, eikä pidä sitä hyödyllisenä siinä vaiheessa, kun kirjoittajan pitäisi pyrkiä ajatuksen vapauteen ja ideoiden testaamiseen. Rosen mukaan useat yliopisto-opiskelijat pystyvät tuottamaan kuvauksellisesti ja tarinallisesti melko hyvää tekstiä, mutta kohtaavat ongelmia, kun 4) tekstin sisältö vaatii tulkintaa ja monimutkaisia ajatusketjuja, esimerkiksi analyysiä ja vertailua. Kirjoittajalla on myös monenlaisia pyrkimyksiä, jotka saattavat joskus olla 5) ristiriidassa keskenään, esimerkiksi samaan aikaan tekstin uskottavuus vaatisi objektiivisuutta, mutta myös henkilökohtaista näkökulmaa. Lisäksi kirjoittamisen 6) asenteeseen vaikuttavat aiemmat arviot kirjoittajan teksteistä. (Rose 2009: 4-8.)

Englannin kielen termi *procrastination* eli suomeksi vitkastelu on kirjoittajan blokin näkyvä oire, jolloin kirjoittaja välttelee ja lykkää kirjoitustehtäväänsä. Vitkastelua saattaa kuitenkin tapahtua hyvin monenlaisten asioiden yhteydessä, ja esimerkiksi Boice rinnastaakin blokin ja vitkastelun teoksessaan. Boice määrittelee vitkastelun tarkemmin sellaisen toiminnan valitsemiseksi, joka on helppo ja välittömästi palkitseva. Vitkasteleva henkilö

vältelee jopa ajatusta vaikeammasta, tärkeämmästä, mutta silti siirrettävissä olevasta asiasta. Vitkastelu on tunnistettavissa arjen kiireisyydestä, joka luodaan toimittamalla tarpeettomia ja näennäisesti tuottavia asioita. (1996: xix.) Pelikäsikirjoituksellani tähtään kirjoittajan blokin taittumiseen ja vitkastelun vähenemiseen tuomalla kirjoittamisen leikilliseen ympäristöön, jossa yrittämisestä palkitaan eikä epäonnistumisesta rangaista.

### 3.2 Miten prosessia voi tukea

Kirjoittamisen ohjaaja pystyy vaikuttamaan ohjattavan kirjoittajan moniin prosesseihin hyvinkin yksilöllisesti, hän voi etsiä jokaiselle sopivia kirjoitustapoja, -teemoja ja -lajeja. Seuraavaksi käyn läpi millä tavoin ohjaaja voi vaikuttaa kirjoittajaan ja tämän kirjoittamisen prosessiin, keskittyen omalle työlleni olennaisiin osiin. Esimerkiksi Sternberg katsoo luovuuden tavaksi, jota voi rohkaista. Hänen mukaansa tapaa voi vahvistaa ensinnäkin luomalla tilaisuuksia käyttää luovuutta, toisekseen rohkaisemalla tilaisuuksien hyödyntämistä ja kolmannekseen palkitsemalla luovaa ajattelua ja toimintaa. Jos poistetaan tilaisuudet, rohkaisu ja palkitseminen, käy kuten mille tahansa tavalle, ja luovuus surkastuu. (Sternberg 2007: 3-4.) Pelikäsikirjoitukseni ei kuitenkaan tule olemaan niin laaja ja monisyinen, jotta tällaisia yksilöllisiä eroja voitaisiin huomata. Liitän pelikäsikirjoitukseeni elementtejä, jotka rohkaisevat luovuuteen leikillisellä ympäristöllä ja positiivisella palautteella.

Luovan kirjoittamisen prosessi vaatii monenlaisia taitoja onnistuakseen, Ekström (ks. 2011: 113-124) erittelee mm. seuraavia taitoja:

- taito löytää aihe ja teema, jonka haluaa herättää eloon kirjoittamalla
- taito havainnoida eli nähdä, kuulla, huomata, tuntea
- taito käyttää kieltä eli ilmaisun taito
- taito kriittiseen reflektointiin (taito hyödyntää palautetta)
- taito muokata omaa tekstiä
- taito kuvitella, ideoida ja suunnitella (luoda henkilöitä, miljöitä, kokonaisuuksia, tapahtumia ja tarinoita, kokonaisuuksia) ja
- taito luoda jännite tarinaan (juoni, rakenne)

Peli mekaanisena palautteen systeeminä ei voi vaikuttaa kirjoittajan taitojen kehittymiseen samalla tavoin kuin elävä kirjoittamisen ohjaaja. Pelin on mahdollista kuitenkin saada kirjoittaja huomaamaan tilaisuuksia oppia tai kehittyä, esim. taitoa havainnoida voi parantaa havainnoimalla enemmän, ja pelin on mahdollista rohkaista kirjoittajaa tähän. Kuitenkaan palautetta havainnoista on mahdotonta antaa pelin kautta, ja havainnoinnin taidon

kehittyminen perustuukin kirjoittajan reflektointiin: “Havainnoinko tänään enemmän kuin eilen?”, “Käytinkö havainnoinneissa useampia aisteja?” “Johtivatko havaintoni kuvitelmiin, teinkö johtopäätöksiä?”. Toisaalta on aina kyseenalaista missä määrin kirjoittamisen ohjaaja voi näihin prosesseihin vaikuttaa, sillä kirjoittamisen taidot eivät ole suorittavia, nähtävissä olevia taitoja kuten vaikkapa käsityöt. Pelin on mahdollista ohjata kirjoittajaa muodon harjoitteluun tarjoamalla tietoa genrestä. Ekström esittää esimerkin pakinan kirjoittamisesta: vasta-alkaneen kirjoittajan on keskityttävä ymmärtämään pakinan sääntöjä ja päätyisi hiomaan niiden toteutumista tekstissään, kun sen sijaan kokenut pakinoitsija voi keskittyä aiheeseensa ja sisältöönsä paljon enemmän. (Ekström 2011: 120, 124.)

Taitoja lueteltuaan Ekström toteaa, ettei pidä lukemista niinkään kirjoittamisen taitona, vaan välttämättömyytenä kaikelle kirjalliselle tekemiselle. Ekström toteaaakin, että lukemalla kirjoittaja oppii eri tekstityyppien skeemoja. Pelin on mahdollista tarjota luettavia malleja kirjoittajan tehtäviin liittyen, ja elävän ohjaajan kanssa keskustelu esim. kirjoittajan tekstin suhteista muihin teoksiin on hyvä keskustella ja se saattaa toimia hyvänä palautteen pohjana. Niin pelikäsitteissä kuin ohjaajana on tiedostettava valitun kirjallisuuden vaikutus ohjattaviin. (Ekström 2011:135-138.)

Ekström havainnollistaa Ulric Neisserin teoriaa kirjoittajan mielikuvituksesta. Kuvittelu on havainnoinnin seuraava vaihe, jossa uusi, havainnoitu informaatiovirta keskeytyy ja havainnoija korvaa sen ennakkoinnilla eli kuvittelulla. Kirjailijoiden erityislaatuinen mielikuvitus on seurausta erityisistä havainnointitaidoista, jossa käytetään laajasti useita aisteja. (Ekström 2011: 150) Samanlaisia huomioita luovista persoonista on tehnyt myös Csikszentmihalyi (1996: 326). Hän korostaa, että sen lisäksi, että luovuutta on hyvin monenlaista, eikä vain taiteellisten nerojen tuottamaa, jokaisella yksilöllä on sisäsyntyisesti kyky olla luova. Csikszentmihalyin mukaan ero tuottavasti luovien ja potentiaalisesti luovien välillä on juuri tässä energian kanavoimisessa; jos arkinen elämä on selviytymistä ja vaatii paljon energiaa, ei huomion jakaminen uuden jalostamiselle ole mahdollista. Usein nämä esteet ovat kuitenkin sisäisiä, ja useat meistä käyttävät enemmän aikaa ennalta-asetettuihin päämääriin ja oman egon vahvistamiseen kuin siihen, että tutkisivat maailmaa ennakkoluulottomasti omista lähtökohdistaan käsin. Luova elämä vaatii eläjältään kiinnostusta ja uteliaisuutta muuta maailmaa kohtaan. Csikszentmihalyi kehottaa kehittämään uteliaisuuttaan ja kiinnostustaan tietoisesti yllättämällä ja yllättämällä toisia päivittäin, sekä näiden reflektointia kirjoittamalla. Lisäksi hän suosittelee seuraamaan niitä asioita, jotka saavat innostumaan. (Csikszentmihalyi 1996: 345-348.)



Csikszentmihalyi sanoo, että ylläpitääksemme uteliaisuutta meidän täytyy oppia nauttimaan uteliaisuudesta. Keskitymme ja huomioimme, kun käsillä on jokin erityinen tehtävä, esimerkiksi autolla ajaminen, mutta menetämme fokuksen, jos jokin ulkoinen voima ei vaadi sitä, ja palaamme takaisin hämmennyksen ja sekavuuden tilaan. (Csikszentmihalyi 1996: 348.) Mielestäni Cameron (1999: 35-36) puhuu samasta asiasta näin:

“Taide käyttää mielikuvia ravintonaan. Luodessamme saamme tätä ravintoa sisäisestä lähteestämme, joka parhaassa tapauksessa on hyvin varustettu, kuin hyvin hoidettu lohilammikko. Saamme sieltä isoja, pieniä, lihavia ja laihoja lohia, yllinkyllin taiteellisia kaloja pataamme. Meidän on ymmärrettävä, että tämän lammen ekosysteemiä on pidettävä yllä, ilman huolenpitoa se saattaa kuivua, ummehtua tai tukkeutua... .. Taiteilijan on opittava itsensä ravitseminen. Meidän on oltava tarkkaavaisia ja tietoisesti täytettävä varastomme, kun se alkaa osoittaa kuivumisen merkkejä.”

Työssäni olen kiinnostunut pelimaailmasta virikkeellisenä ympäristönä ja uteliaisuuden kannustajana. Digitaalisessa maailmassa on mahdollista luoda todellisuudellemme mahdollisuuksien asioita, esim. rikkomalla fysiikan lakeja, ja tällä tavoin tuottaa pelaajalle uusia näkökulmia. Kirjoittajaa tällainen ympäristö saattaa vapauttaa näkemään uusia mahdollisuuksia ja asiayhteyksiä.

Flow-tila on osa prosessia sekä peleissä että kirjoittamisen tuottamisen vaiheessa. Flow-tilaa voisi kutsua uudeksi myyttiseksi inspiraatioksi, jolla selitetään luovan työskentelyn intensiivistä ja itseensä kääntynyttä vaihetta. Mutta toisin kuin inspiraatio, joka usein koetaan olevan yhteydessä alitajuntaan ja olevan miltei jumalallinen lahja, on flow-tila aktiivisesti tavoiteltavissa oleva työtapa (Ekström 2011: 189). Flow-tilan ominaisuuksista käsikirjoituksessani luovan kirjoittamisen kannalta olennaisia ovat selkeät tavoitteet, nopea ja selkeä palaute, sopiva haastavuustaso ja epäonnistumisen pelon puuttuminen (Csikszentmihalyi 1999:111-113). Kirjoittaessa ei saada selkeää ja nopeaa palautetta, mutta digitaalisen pelin avulla näitä olisi mahdollista saavuttaa. Pelien flow-kokemuksia tutkittaessa tätä korostetaan: peli antaa välittömiä palautteita onnistumisesta, mutta mahdollistaa pelaajan takaisinpaluun ja tehtävän uudelleen suorittamisen, mikä vähentää epäonnistumisen pelkoa. Pelin ja kirjoittamisen yhteydessä on kuitenkin pieni ristiriita: flow-tilaan ei ole mahdollista päästä, jos tekijä havittelee jonkinlaista lopputulosta ja palkintoa, sillä keskittyminen käsillä olevaan tehtävään kärsii tästä (Csikszentmihalyi 1999: 112). Flow-tilassa oleminen on tekemistä kaikkein syvimmällä tasolla, ei palkintopokaalin kiilu silmissä. Kirjoittajan tulisi

siis keskittyä käsillä olevaan tehtävään, nauttia sen tekemisestä, eikä nähdä vain sen lopputulosta.

Luovuudella on myös vahva yhteys leikillisyyteen. Liebermann (1977:150) tutki psykologian näkökulmasta erityisesti lasten leikkejä ja niiden yhteyttä mielikuvitukseen ja luovuuteen, hän toteaa:

“Incorporating the element of playfulness into imagination can lead to unique and creative products. “Combinatorial play” would appear to be an important ingredient in imagination for rearranging known facts and necessary condition for producing unique solutions to existing problems”

Vaikka hänen tutkimusaineistonsa käsittelee lähinnä lapsia, hän myös toteaa, että leikissä ja leikin kautta aikuiset ja lapset ovat enemmän kaltaisiaan (1977:149). Kuten aiemmin osoitin leikin ja pelin, tai leikillisyyden ja pelillisyyden yhteyksiä, mielestäni tämä puhuu kirjoittamisen pelillistämisen puolesta: pelin kautta on mahdollista tuoda niin lapsi kuin aikuinenkin lähemmäs mielikuvitustaan ja leikillisyyden tilaa, jossa tiedot järjestyvät uudelleen muodostaen yksilöllisiä ratkaisuja tehtäviin.

Useat kirjoittamisen ohjaajat kehottavat kirjoittamaan tajunnanvirtaa luovuuttamme herätelläksemme (mm. Cameron 2002: 24; Elbow 1998: 13; Svinhufvud: 2007). Tajunnanvirrassa kirjoitetaan mitä mieleen juolahtaa keskeytyksettä jokin tietty määrä tekstiä tai ennalta määrätty aika. Tälle on monta nimeä, Cameron (1999: 24) kutsuu niitä aamusivuiksi, Elbow (1998:13) vapaakirjoittamiseksi. Cameronin mukaan aamusivut tulee kirjoittaa nimensä mukaisesti aamulla ensimmäisenä, käsin paperille, yhteensä kolme liuskaa. Elbow taas määrittää vain ajaksi kymmenen minuuttia. Yhteistä näillä on se, että molempien tarkoituksena on hiljentää sisäistä kriitikkoa ja valmistaa mieltä luovaan työhön. Cameronin mukaan aamusivut edistävät kaikenlaista luovuutta. Kummankaan mielestä vapaakirjoittamisen tuotoksia ei tule lukea, Cameronin mielestä ei mieluiten koskaan, sillä eräs niiden tehtävistä on korostaa, ettei tekstin laadulla ole merkitystä tässä harjoituksessa, prosessi on lopputulosta tärkeämpää. Jos tekstejään lukee, tai antaa jollekulle muulle luettavaksi, ei niitä ainakaan tulisi arvottaa. Esimerkiksi Elbow itse sanoo laittavansa ne heti roskiin. (Elbow 1998: 13-17; Cameron 1999: 25-26.)

Elbow (1998: 14-15) korostaa, että vapaakirjoittamista tulisi käyttää jatkuvasti kehittyäkseen kirjoittajana, vaikka lyhytaikaiset hyödyt pienemmissä projekteissa ovat myös mahdollisia. Tajunnanvirran kirjoittamista tulisi harjoittaa säännöllisesti, mieluiten päivittäin myös Cameronin (2002: 25) mukaan, tämä hyödyttää kaikenlaista luovaa toimintaa elämässä.

Elbow toteaa kuitenkin, ettei vapaakirjoittamisen tarkoitus ei ole saada aikaan täydellistä virtaavuutta.

Kirjoittajan blokista kärsivälle kirjoittajalle vapaakirjoittaminen tarjoaa vastustusta kriittisyyteen ja ohjaa sujuvampaan ja kontrolloidumpaan kirjoittamiseen. Toisaalta Elbow nostaa esiin myös kirjoittajat, jotka pystyvät tuottamaan tekstiä, mutta voimatonta sellaista. Vapaakirjoittaminen auttaa tällaisia kirjoittajia löytämään oman ilmaisuvoimansa. Kun pakottaa itsensä kirjoittamaan kymmenen minuuttia keskeyttämättä, tukee samalla kaikkea kirjoittamistaan. (Elbow 1998: 17.) Uskon, että tajunnanvirran kirjoittamisella on suuri osuus pelissäni. Sen hyödyt kirjoittajan blokista ja yleistä luovuutta ajatellen ovat hyvin perusteltuja, eikä harjoitus sinällään ole vaivalloinen ohjeistettavaksi saatika toteutettavaksi.

Kirjoittajaa on mahdollista tukea myös ehdottamalla ratkaisuja tai tarjoamalla malleja kirjoittajan ajankäytöllisiin ongelmiin. Tehtävänantoihin voi liittyä erilaisia ajankäytöllisiä työtapoja, esimerkiksi tiettyihin vuorokauden aikoihin kirjoittaminen tai aikaan sidottujen tavoitteiden mukaan kirjoittaminen. Erityisen tärkeänä Ekström pitää ohjattavan tietoiseksi tekemistä ajankäytön vaikutuksesta omiin kirjoitusprosesseihinsa, jolloin kirjoittajalle tulee käsitys hänelle itselleen optimaalisimmista ajankäytön tavoista. (2011: 180.) Käsikirjoituksessani pyrin vaikuttamaan kirjoittajan rutiininomaiseen kirjoittamiseen, ja tällä tukea jatkuvaa luovuuden kokemusta. Toisaalta tämä ei tue kirjoittajia, jotka tuottavat projektinomaisemmin ryöppyinä, eivätkä jaa tuottamista tasaisemmin ajanjaksolle.

Digitaalisella kirjoitusympäristöllä on monenlaisia vaikutuksia kirjoittajaan. Kallionpää (2017: 21) toteaa teoksessaan, että olemme teknologisen kehityksen myötä sisäistäneet uudenlaisia tekstien tuottamisprosesseja ja omaksuneet tähän liittyviä taitoja, tämä puolestaan on johtanut laajamittaiseen tekstien tuottoprosessin muuttumiseen ja tähän liittyvien taitojen monipuolistumiseen. Mielestäni tämä vaikuttaa omassa työssäni kirjoittamisen pelillistämisen mahdollisuuksiin positiivisesti. Kirjoittajat ovat kokeneita digitaalisen maailman kokijoita ja tekijöitä, joille tekstin tuottaminen digitaalisesti ei ole hankalaa.

Baer ja McKool (2009: 277-278) pohtivat luovuuden teorian tiedon valossa sitä, missä määrin palkinnot ja arvioiminen tukahduttavat luovaa lopputulosta, eli haittaako kirjoittamisen opettaminen oppilaan luovuutta. Vaikka luovuustutkimuksen mukaan ihminen suoriutuu paremmin, kun tekeminen tapahtuu henkilön omista mieltymyksistä käsin, ja ulkoisen motivaation keinot, kuten arviointi ja palkitseminen, heikentävät suoritusta. He pitävät kuitenkin kiinni luovan kirjoittamisen taidoista ja sisällön tuntemisesta, taitojen kehittyminen vaatii usein palautetta ja joskus kirjoittajan on koettava tulevana palkitukseksi työstään. Heillä on kuitenkin esittää joitain ratkaisuja, joiden avulla luovuus arvioitavissa ja

palkittavissa töissä saattaisi silti kukoistaa. Kirjoittamisen opettajat haluavat tukea oppilaidensa teknistä kompetenssia yhtä aikaa luovan kirjoittamisen kanssa. Baer ja McKool huomauttavat, että tämä vaatii opettajalta sekä tuntemusta palkintojen ja arvioinnin vaikutuksista, selkeyttä arvioinnin kohteena olevista asioista ja arvioinnin esittämistä oppilasta voimaannuttavana (Baer & McKool 2009: 284) Periaatteessa tämä saattaisi näyttäytyä pelin maailmassa hyvinkin vakavana asiana; pelaaja kirjoittaisi vain saadakseen pisteitä tai merkkejä. Lähtökohtaisesti peli on kuitenkin vapaaehtoinen, ei esimerkiksi pakollinen kirjoittamisen kurssi tai tehtävänanto, enkä usko pelaajan olevan kiinnostunut pelistä ja kirjoittamisesta vain ja ainoastaan pelin maailmassa etenemisen takia. On oltava joissain määrin kiinnostunut kirjoittamisesta ja vielä tarkemmin ehkä omasta kirjoittamisen prosessistaan. Kuten jo aiemmin totesin, sisällöllistä ja taiteellista palautetta peli ei voi juuri tarjota muutoin kuin mahdollisella julkaisemisella muille pelaajille. Pelin maailmassa palkitsemisen ja arvioinnin ongelma ei vaikuttane juurikaan.

## 4 PELI KIRJOITTAMISEN TUKENA

### 4.1 Mitä pelillisiä kirjoittamissovelluksia on jo tehty

Pelillistettyjä kirjoitusharjoituksia löytyy varsin vähän. Vaikka Google Play –sovelluskaupan hakutulos ei ole kovin kattava, löytämäni sovellukset tarjosivat kirjoitusharjoituksia, esim. *Writing Prompts* (21x20 Media, Inc.), tekstien jakamista kuten suosittu *Wattpad* (Wattpad.com), jolla on yli kaksi miljoonaa latausta, tai kirjoituskoulutusta tietoteksteillä kuten *Creative Writing* (Venture Technology Ltd).

Mielenkiintoisesti rakennettu *Story Plot Generator* (ARC Apps) tarjoaa erilaisia mahdollisia juonenkäänteitä kirjoittajalle, esim. valitsemalla genreksi trillerin sovellus tarjoaa tilanteeksi viidakossa vangittuna olemista, yksityiskohdaksi helikopterin äänen, ristiriidaksi, ettei päähenkilö muista kuka on ja tavoitteeksi paeta salaliitosta, johon aikoinaan on ollut osallisena. Sovellus tarjoaa yli miljoona erilaista tilanteen, yksityiskohdan, ristiriidan ja tavoitteen yhdistelmää. Periaatteessa se ei kuitenkaan tarjoa kirjoittamisen ohjaukseen mitään, mitä ei voisi tehdä esimerkiksi kirjan avulla.

Oma lukunsa on esimerkiksi *Creative Writing Wake Alarm* (Hypnosis and Subliminal) -tyyppiset sovellukset, jotka tarjoavat kirjoittamisen oheen jotain tunnelmaan virittävää toimintaa kuten tämä kyseinen hypnoottista äänimaailmaa. Sovellukset eivät olleet visuaalisesti kovin houkuttelevia, niissä ei ollut yhteisöllisyyttä, tai ne keskittyivät vain yhteisöllisyyteen, enkä löytänyt minkäänlaisia palkitsevia elementtejä.

On mahdollista käyttää erilaisia rutiineihin liittyviä sovelluksia kirjoittamiseen. Markkinoilla on paljon tehtävienhallinta-, motivaatio-, ja seurantasovelluksia kuten *Trello* (Trello, Inc), jossa pystyy pilkkomaan ja hallitsemaan projekteja, *Loop -Habit Tracker* (Álison S Xavier) joka seuraa päivittäisiä tapojasi, kuten kirjoittamista, tai palkittu *Fabulous -Motivate me!* (TheFabulous), joka on tutkijoiden kehittämä motivaatiosovellus. Näistä *Loop* ja *Fabulous* esittävät erilaisin kaavioin käyttäjän kehittymistä, *Trellossa* kehittyminen näkyy tehtävien poistamisena listalta.

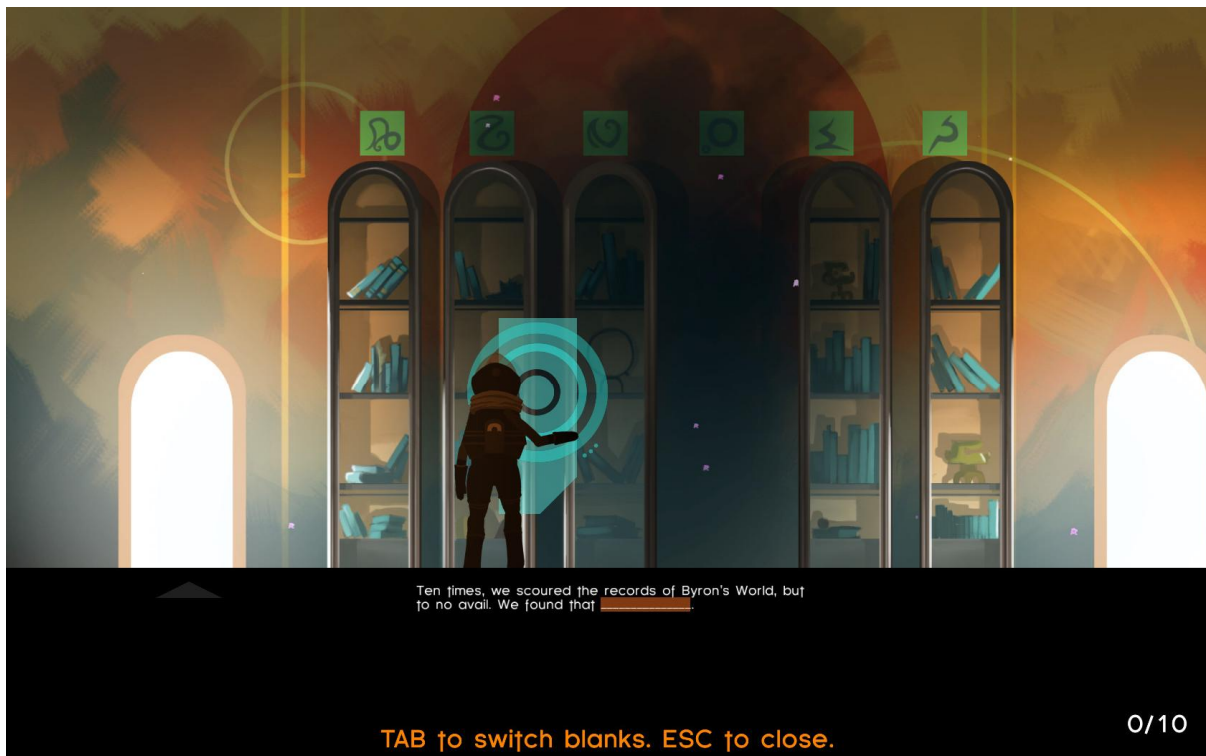
Etenemisen seuraamisesta huolimatta nämä eivät kuitenkaan ole pelillistettyjä sovelluksia, sellaisesta hyvä esimerkki on *Habitica* (HabitRPG, Inc.). *Habitica* on roolipeli, jossa pelaaja pilkkoo suuremmat projektinsa päivittäisiin tehtäviin ja kerää erilaisia pisteitä,

pelin sisäistä rahaa ja arvomerkkejä. Myös *Habitican* visuaalinen ilme on hyvin pelimäinen. Omat kokeiluni sen kanssa kaatuivat ehkä sovelluksen monimutkaisuuteen, esimerkiksi pisteiden ja rahan systeemien koin olevan vaikeita, en myöskään innostunut käyttämään rahaa. Tämä kertonee siitä, etten kiintynyt pelihahmoon ja ollut kiinnostunut sen kehittamisestä esim. erilaisilla asusteilla. Näillä sovelluksilla ei ole suoranaista yhteyttä juuri luovan kirjoittamisen prosessiin, ne eivät ota huomioon sen erityispiirteitä, ja vaativat kirjoittajalta aktiivista kiinnostusta esim. projektinhallintaan digitaalisessa muodossa.

Löytämistäni luovaa kirjoittamista ja pelillisiä elementtejä yhdistelevistä sovelluksista pisimmälle viety on pc-peli *Elegy for a Dead World* (2014, Dejobaan Games). *Elegy for a Dead Worldissa* pelaaja kirjoittaa runoja ja proosaa tutkiessaan kaukaisia planeettoja ja kuolleita sivilisaatioita. Tehtävät sijoittuvat kolmeen kaksiulotteiseen maailmaan, jotka pohjautuvat englantilaisen romantiikan runouden klassikoihin: Percy Bysshe Shelleyn, John Keatsin ja lordi Byronin runoihin. Tehtävät vaihtelevat tekstiaukkojen täyttämisestä riimien keksimiseen ja kielioppitehtävien tekemiseen. Tuottamansa tekstit voi julkaista pelin yhteisössä, ja muut pelaajat pääsevät lukemaan näitä. Toisin kuin aiemmin kuvailemissani kirjoittamiseen liittyvissä interaktiivisissa sovelluksissa, *Elegy for a Dead Worldissa* kirjoittamisesta on tehty pelin ydinmekaniikka, sitä ei voi pelata kirjoittamatta.

Pelintekijöiden haastattelussa (Lufkin 2015) kävi ilmi, että suunnittelijat kokivat kaikkein haastavimpana luoda pelaajalle tarpeeksi turvallisen olon pelimaailmassa, jotta pelaaja pystyisi tuottamaan ja julkaisemaan tekstejään muiden pelaajien luettavaksi. Pelin ensimmäisessä versiossa pelaaja ei saanut tukisanastoa, tehtävänä oli vain tyhjä sivu, jolle kirjoittaa. Kehittäjien mukaan tämä oli painajaismainen tilanne: “We made a game that makes people feel bad about themselves”. Vaikka tehtävänanto on selkeä; kirjoittaa pelimaailman sisäisistä asioista, sen epämääräisyys ja vapaus ahdistivat pelaajaa. (Lufkin 2015) Mielestäni tässä vastaan tulivat Sharplesin (1999: 38-42) esittelemät, luovan prosessin vaatimat rajoitteet. Tai tarkemmin ottaen niiden puute. On vaikeaa olla luova ilman selkeitä rajoitteita, joissa luoda konseptuaalisia tiloja, jotka taasen määrittävät tekstin sisällön ja retoriikan. Tekstien tuottamisesta tuli pelinkehittäjien mukaan helpompaa, kun tehtävät olivat yksityiskohtaisia (Lufkin 2015), kuten seuraavassa kuvassa.

Kuva 1: Kuvakaappaus pelistä *Elegy for a Dead World*



Kuvan näkymässä pelihahmo on avannut kirjoitustehtävän, johon kuuluu kymmenen virkettä, minkä näkee alhaalla oikealla olevasta laskurista. Tässä näkymässä on pelaajan tarkoituksena lisätä vain yksi sana virkkeen loppuun: “Ten times, we scoured the records of Byron’s world, but to no avail. We found that \_\_\_\_.”

Tässäkin on huomioitava pelin oman narratiiviin vaikutukset pelissä luotaviin teksteihin. Esimerkiksi runot, joihin pelimaailma perustuu, vaikuttavat pelaajan tuotokseen. Millainen on dialogi alkuperäisten runojen ja pelintekijöiden, pelintekijöiden ja pelaajan, sekä pelaajan ja alkuperäisten runojen välillä?

Pelimaailman inspiroivuus on nähtävissä pelien ympärillä esiintyvän fanifiktio luomisessa ja lisämateriaalin kehittämisessä. Tarinalliset, avoimet loput eivät jätä pelaajaa vain passiiviseksi kuluttajaksi, vaan aktivoivat pelaajan etsimään vastauksia ja kehittämään lisämateriaalia (Hergenrader 2015: 47). Useisiin peleihin on luotu mahdollisuus esim. lisäkenttien ja modien tuottamiseen ja julkaisemiseen, tällöin pelaaja pääsee vaikuttamaan pelaamiseen luomalla peliin uutta sisältöä. Sen lisäksi erityisesti suuria kulttuuri-ilmioitä tuottavien pelien, kuten kirjojen, elokuvien ja tv-sarjojenkin, fanit luovat ilmiön lähtökohdista niin sanottua fanifiktiota. Siinä kulttuurituotteen hahmot, maailma, tarina ja lainalaisuudet hyödynnetään ja niihin kerrotaan jatkoa esim. kuvin, videoin ja tarinoin. Useat pelituotteet

kuten japanilainen konsoliroolipelisarja *Final Fantasy* (Square & Square Enix) on innoittanut fanejaan kertomaan hahmojen tarinaa eteenpäin erilaisin tuotoksin. Tämä kertoo ensinnäkin pelien asemasta yhtä vaikuttavana narratiivina elokuvien, kirjojen ja muiden perinteisten narratiivisten medioiden rinnalla. Toisekseen on huomattava, että peli voi olla jopa vahvempi fanifiktion innoittaja multimodaalisuudellaan. Oman pelini näkökulmasta on siis hienoa, että jo pelit, jotka eivät liity luovaan prosessiin millään tavoin, inspiroivat niiden pelaajia kirjoittamaan ja tuottamaan tarinoita. Fanifiktion takana on kuitenkin loistavasti kirjoitettuja tarinoita, joiden monimutkaisuus ja pelisuunnittelullinen lopputulos ylittävät omat resurssini. Uskon, että fanifiktion lähtökohtana on esteettisyys ja narratiivinen samaistuttavuus maailmaan ja hahmoihin, ja toivon omassa pelissäni pääseväni samanlaisiin lopputuloksiin, vaikkakin pienemmässä mittakaavassa. Käytännössä tämä tarkoittaa esimerkiksi pelin kirjakauppiaan (ks. liite: 57) elämää ennen kylän autioitumista, millaista hänen elämänsä oli ennen sitä, tai vaikkapa tarkemmin miten kirjakauppias sai käsiinsä jonkin teoksen. Tämä edellyttää sitä, että kirjakauppias olisi lähtökohtaisesti jo mielenkiintoinen hahmo, johon pelaaja haluaisi syventyä tarkemmin. Kuten aiemmin sanoin, jätin kirjoitustehtävien ja maailmojen väliin tarinallisia aukkoja, joita oletan pelaajan täydentävän, yksi syy tähän on nimenomaan se, että pelaaja löytäisi salaperäisiä yksityiskohtia, joihin luoda tarinaa.

## 4.2 *NaNoWriMo*-tapahtuman pelillisuus

Toinen esimerkki pelillistämisen ja kirjoittamisen yhteisöstä on *NaNoWriMo*, jossa marraskuun aikana kirjoitetaan romaani, ja kirjoitusprosessia seurataan mekaanisesti sanalaskurilla, erilaisilla keskiarvolaskureilla ja arvomerkeillä. *Nanowrimo* ei välttämättä vaikuta pelillistetyltä tapahtumalta, vaikka tarkemmin tarkastellen sen pelilliset elementit ovat helposti havaittavissa. Tämäntyyppinen pelillistäminen on hyvin pinnallista, mutta mielestäni *NaNoWriMon* vahvimaksi ja korostetuimmaksi ominaisuudeksi onkin noussut yhteisöllisyys.

*NaNoWriMo* on pelillistänyt 50 000 sanan tavoitteensa jakamalla arvomerkkejä eri kategorioissa. Arvomerkkejä saa erilaisista sosiaalisen osallistumisen muodoista: kirjailijaprofiilin luominen, oman alueen yhteisöön liittyminen, kirjailijakaverin lisääminen, keskusteluun osallistuminen foorumilla ja organisaatiolle rahan lahjoittaminen. Osallistumisen palkitsemisesta ja visualisoinnista on selvää hyötyä niin *NaNoWriMolle* kuin



itse kirjoittajallekin. Kirjoittajan sitoutuminen kirjoittamiseen ja sivuston käyttämiseen vahvistuu sosiaalisen yhteisön luomisella, kuten Chatman (2010) toteaa. *NaNoWriMo* rohkaisee ihmisiä jakamaan huomioitaan kirjoitusprosesseistaan sekä omien ja muiden teksteistä internetissä sivuston välityksellä, mutta myös fyysisessä maailmassa linkittämällä ihmiset alueittain ja kehottamalla luomaan tapahtumia ja osallistumaan niihin. *NaNoWriMo* vastaa kirjoittajien yhteisöllisyyden ja palautteen tarpeeseen ainakin joissain määrin.

*NaNoWriMo* palkitsee kirjoituksen tuottamisen etenemisestä monin eri tavoin, esim. romaanin tiedoston luomisesta sivustolle ja viitenä peräkkäisenä päivänä kirjoittamisesta, lisäksi sanamääriin sidottuja palkintoja on runsaasti. Kirjoittamisen reflektoinnin vaiheessa palkitaan taas esim. kirjoittajan sitoutumisesta kirjan editointiin. Sanamäärien palkitsemisessa näkyy tasopeleistä tuttu ajatus, että jokaisen seuraavan tason läpäiseminen on vähän vaikeampaa kuin edellisen, palkinnot alkavat 1667 sanan täyttymisestä 50 000 sanan viimeiseen rajapyykkiin. Visuaalisesti *NaNoWriMo* esittää kirjoittamisen edistymistä erilaisin taulukoin. Vaikka sivusto on kevyesti pelillistetty, saa kilpailuhenkinen siitä hyvän alustan päästessään selaamaan tuttaviansa sanamäärän kehitystä.

Peleistä poiketen *NaNoWriMossa* saa kirjoittaja myös itse myöntää itselleen arvomerkkejä. Nämä eivät ole sidottu mitenkään tekstin tuottamisen etenemiseen, vaan selvästi kirjoittamisen luovaan prosessiin ja sen tukemiseen, joiden pelillistämistä itekin olen joutunut pohtimaan hyvin vaikeana aiheena.

- Varmistaja -muistaa varmuuskopioida kaikki tekstinsä
- Kirjoittajan hyvinvointi -muistaa nukkua, syödä ja liikkua hyvin
- Roska silmässä -liikuttua omasta tekstistä kyyneliin
- Pantser -tunnistaa itsensä kirjoittajaksi, joka ei suunnittele lopputulemaa etukäteen
- Suunnittelija, jonka prosessi ja lopputulos ovat selvillä etukäteen.
- Kerro maailmalle -kertoa ulkopuoliselle, että on sitoutunut kirjoittamaan romaanin
- Osallistuva innostuja -kirjoittaa inspiroiva teksti foorumille
- Seuraava sukupolvi -kertoa *Nanowrimosta* opettajalle tai nuorelle kirjoittajalle
- Kirjoita täällä, tässä -osallistua *Nanowrimon* paikalliseen kirjoitustapahtumaan
- Kiitollisuus -kiittää jotakuta, joka on vaikuttanut työhön positiivisesti.
- Salainen kirjoitus -kirjoittaa kenenkään huomaamatta tai kielletyssä paikassa
- Wrimo-henkinen -tukee toista kirjoittajaa
- Kahvin ongelmakäyttö -juoda liikaa kahvia
- Viivyttely -keksiä uusi luova tapa vältellä kirjoittamista
- Pelaaja -osallistua sanasotaan, jossa tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman paljon sanoja
- Heureka -kokea se hetki, jolloin kaikki tuntuu lokahtavan paikoilleen.

Näissä mielestäni konkretisoituu *NaNoWriMo*-sivuston käsitys kirjoittamisen prosessista, on esimerkiksi muistettava levätä ja syödä ja huomioidaan vitkastelu. Arvomerkkien mukaan on lisäksi osattava tutkia itseään kirjoittajana: suunnitteleeko tekstin miten tarkkaan etukäteen. Sivusto ottaa myös huomioon, että kirjoittamisen prosessia tukee toisten kirjoittajien kanssa kommunikointi. Näiden lisäksi on arvomerkkejä *NaNoWriMoon* osallistumisesta eri vuosilta sekä voittajamerkkejä, jonka jokainen 50 000 sanaa marraskuun aikana kirjoittanut saa automaattisesti. Näitä käyttäjän on mahdollista liittää näkyväksi omaan profiiliinsa. *NaNoWrimo* tarjoaa voittajille myös konkreettisia palkintoja esim. t-paitojen ja kirjalennusten myötä. Arvomerkkien merkitys on kuitenkin vähäinen sivuston ulkopuolella. Sen sijaan yhteisöllisyys, johon sivusto kannustaa ja johon se antaa mahdollisuuden, kantaa varmasti usean kirjoittajan kohdalla pitkälle. Eräs bloggaaja kommentoi pelillistämistä näin:

“What really makes a difference is the ability to add writing buddies to your nano profile. For me and my writing group, this is a game changer! (see what I did there?) Being able to track my friends word count as compared to mine is the ultimate in competition. Even if Chris is constantly rubbing it in our face that he is ahead of all of us ;P

This is the part of the site that I am constantly monitoring. Where am I in relation to my friends. It is motivating to know that I am “beating” someone or it gives me a reason to stay up later and push myself to get more words for the day.” (Wordwraiths 2015)

Pelit tuottavat tekstiä myös niiden ulkopuolella esimerkiksi fanifiktion muodossa, tästä kerron tarkemmin luvussa 4.4.

### **4.3 Oma käsikirjoitukseni - *Discovering of Howth***

Opinnäytetyöhön suunnittelemani *Discovering of Howth* on 3D-maailmaan sijoittuva pc-peli, jossa pelaaja yrittää kirjoittaa itseään ulos autiokaupungista, jonne on joutunut. Hänen tehtävänsä on tehdä paikka eläväksi, luoda sinne henkilöitä ja tapahtumia kirjoittamalla. Pelin ydinmekaniikat ovat liikkuminen, maailman tutkiminen ja kirjoittaminen. Pelaaja tutkii maailmaa, saa tietoa sen henkilöistä, paikoista ja esineistä, joihin liittyen hänelle annetaan kirjoitustehtäviä. Pelissä ei voi edetä kirjoittamatta, ja pelin maailmasta aukeaa lisätietoa ja uusia osioita kirjoitustehtäviä suorittamalla. Peli on suunnattu teini-ikäisille ja sitä vanhemmille, kirjoittamisesta kiinnostuneille henkilöille. Maailma on realistinen, se sijoittuu 30-luvun Englannin maaseudulle, ja sitä seurataan kolmannesta persoonasta kuvatun

pelihahmon kautta. Maailma on jaettu neljään osaan, jotka aukeavat pelaajan edetessä tehtävissä. Peli on sidottu aikaan, pelaajalla on 30 päivää aikaa kirjoittaa päähenkilönsä ulos autiokaupungista ja pelata *Discovering of Howth* läpi. Peliä ei voi läpäistä kuitenkaan alle 20 päivässä, sillä tehtävät on ajastettu ilmestymään päivittäin. Tehtäviä on yhteensä 20, joten oletan, että pelaaja pelaa sitä viitenä päivänä viikossa. (ks. liite: 53-54.)

Ennen varsinaiseen pelimaailmaan pääsemistä pelaajan on tuotettava 3000 merkkiä luonnoskirjan alkuun, jotta hän pelihahmon alitajunnan herättämällä pääsisi autiokaupunkiin. Kun 3000 merkkiä täyttyy, peli vaihtaa heti autiokaupunkiin. Pelaajan kaikki kirjoittamat tekstit tallentuvat luonnoskirjaan. Pelaajan on mahdollista selata ja muokata tekstejään valitsemalla alkuvalikosta luonnoskirjan. Pelihahmo liikkuu maailmassa ASDW-näppäimillä ja objektien kanssa kommunikoidaan hiiren klikkauksilla. Pelaaja voi julkaista peliin liittyvällä verkkosivulla tekstejään, mutta se ei ole pakollista. (ks. liite: 53-54)

Pelaaja erottaa objektit, joiden kanssa voi kommunikoida, niiden visuaalisesta vihjeestä, kun hän tulee tarpeeksi lähelle niitä. Kun pelaaja löytää tehtävänsä, hänelle aukeaa automaattisesti luonnoskirja ja puhdas sivu, jolla lukee tehtävänanto. Luonnoskirjan vasemmanpuoleinen sivu esittää koko ajan kirjoittamisen etenemistä erilaisin mittarein. Pelaajan on mahdollista palata takaisin pelimaailmaan kesken kirjoittamisen, mutta mikään siellä ei reagoi häneen. Pelaajan tehtävästä riippuen hänen on kirjoitettava tietty merkkimäärä tai aika ennen kuin hän voi tallentaa tekstin ja herättää henkiin objektin ja sen ympäristön. Suurimmassa osassa tehtäviä on jonkinlainen merkkimäärä, mutta pelaaja voi periaatteessa mitä vain kirjoittamalla saada tehtävän täytetyksi. Tekstin sisältöä ei siis sinällään kontrolloida. Pelaaja saa pisteitä vapaakirjoittamisesta, tehtävien suorittamisesta ja peliin palaamisesta. (ks. liite: 53-54)

Referenssipelinä omalle käsikirjoitukselleni voisi pitää *Vanishing of Ethan Carteria* (The Astronauts 2014), joka on puolalainen tarinavetoinen seikkailupeli. Sen pelillisyyden asteesta on kuitenkin keskusteltu, ja esimerkiksi Steam-kaupasta sen voi löytää hakusanalla “kävelysimulaattori”. Tämä siis kertoo siitä, ettei pelaajalla ole hirveästi erilaisia vaikutusmahdollisuuksia tai erilaisia mekaniikkoja, vaan hän voi liikkua maailmassa ja päästä seuraamaan keskusteluja ja tekstikatkelmia. Näinhän on omassa käsikirjoituksessanikin, pelaaja ei voi kuin tutkia maailmaa ja kirjoittaa. Tarinallisesta näkökulmasta samoin kuin *Vanishing of Ethan Carterissa*, myös omassa pelissäni jää pelaajalle arvoitukseksi moni asia.

#### 4.4 Peli reflektoinnin tukena

Kirjoitusharjoitusten tehtävä ajatusten ja uteliaisuuden herättäjänä on olennainen. Kirjoitustehtävät luovat Csikszentmihalyin (1996: 79) mainitseman ongelman, joka luovuudella on ratkaistavissa, ja ne synnyttävät kirjoittajalle rajoitteet lopputuloksen aikaansaamiseksi. Pelikäsikirjoitukseni kirjoitustehtävät ovat suurilta osin Hirvosen ja Silfverbergin teoksen (2010) pohjalta luotuja, muiltakin alan osaajilta olen lainannut tehtäviä. Osa olen muokannut pelimaailmaan sopiviksi, osa olen käyttänyt sellaisenaan. Vaikka kaikkia harjoituksia en sitonut pelin maailmaan (esim. liite: 63), vaan jätin ne näennäisesti irrallisiksi, uskon, että pelaaja luo narratiivia oman tekstinsä sekä pelin maailman ja tapahtumien välille. Pelkäsinkin, että pelistä tulisi tylsä, jos kaikki tekstit liittyisivät esimerkiksi johonkin visuaaliseen objektiin pelimaailman sisällä tai jo etukäteen kerrottuun asiaan pelin maailmassa. Harjoitusten luomiseen ja valintaan vaikutti tietenkin pelimaailman lisäksi moni muukin tekijä, esim. pelialustan valinta. Eräässä mobiilipelin versiossa kirjoitin harjoituksiksi hyvin lyhyitä tehtäviä, jotka usein pohjautuivat mobiililaitteen mahdollisuuksiin kuvata ja äänittää. Tästä esimerkkinä toimii monivaiheinen tehtävä, jossa tuli lähteä ennalta tuntemattomaan ympäristöön, kuvitella elämää ja mahdollisuuksia siellä ja ottaa muutama kuva, joihin pohjautuen voi pohdintaansa ja kirjoittamistaan jatkaa. Tällöin pelaajan ja kirjoittajan päivällä havainnoimat asiat toimivat innostuksen lähteinä ja esimerkkinä vaikkapa dialogista, enkä nähnyt tärkeäksi tarjota niitä itse pelissä useassakaan kohtaa.

Mielestäni on syytä kyseenalaistaa linnan tanssisalissa saatua kirjoitustehtävää (ks. liite: 62), jossa on tarkoituksena pohtia henkilöahmon muuttumista, että miten paljon ympäristö, vanha linna tanssisaleineen, vaikuttaa pelaajan tekstiin. Tai hämärän kujan rikkinäinen nukke (ks. liite: 59). Samaa pohdin *Elegy for a Dead Worldin* kohdalla. Onko pelimaailmalla jotenkin mitattavissa olevia negatiivisia vaikutuksia joko kirjoittajaan, prosessiin tai tuotokseen. Myös oikeassa maailmassa on hyväksyttävä sen vaikutukset teksteihimme, kukaan ei voi kirjoittaa kulttuurisessa tyhjiössä, vaan meihin vaikuttavat syvempien, esimerkiksi henkilöhistoriaan liittyvien asioiden lisäksi kirjoitusympäristömme, mahdolliset kirjoitusohjaajat ja -yhteisöt lukemattomien muiden syiden ohella. Toisaalta on myös hyväksyttävä, ettei ihmisen keksimä ja luoma koskaan voi olla niin virikkeellinen ja avoin kuin oikea maailma, tämä kuitenkin voi avata mahdollisuuksia huomion tietoiseen suuntaamiseen.

Luovan ongelman syntyminen edellyttää tietoisien huomion suuntaamista (Csikszentmihalyi 1996: 347). Pelissä huomion suuntaamista on koko pelimaailma yksityiskohtineen, ne ovat kaikki sinne tietoisesti valittuja, mutta tarkempaa huomiota kaipaavien asioiden suhteen käytän pelimaailmasta tuttua interaktiivisten objektien esittämistä. Peleissä erotetaan esimerkiksi satojen tynnyrien joukosta juuri se pelaajan tarvitsema tynnyri joillain visuaalisilla vihjeillä. Käsikirjoituksessani nämä objektit, esimerkiksi kirjakaupan kirja (ks. liite: 57), jota klikkaamalla tehtävän saa, on esitetty väreiltään kirkkaampana ympäristöönsä ja muihin kirjoihin nähden. Huomion suuntaamisesta on kyse myös esimerkiksi kadulta löytyvässä avaimessa (ks. liite: 58); pelaaja ei pysty tekemään sille mitään ensimmäisinä päivinä, mutta jos pelaaja sen huomaa jo ennen sen käyttöä, on huomion suuntaaminen onnistunut ja samalla luultavasti uteliaisuus herätetty. Pelaaja pohtii, että mihin avain käy ja että pääseekö hän sitä jossain vaiheessa käyttämään. Jokaisessa pelissä on selvää, etteivät kaikki objektit ole interaktiivisia. Csikszentmihalyin (1996: 347) mukaan myös huomion ylläpitämistä pitäisi tietoisesti tukea luomalla mahdollisuuksia yllättää ja yllättyä. Pelimaailma luo tähän erinomaiset edellytykset. Pelien maailmassa on mahdollista kehittää mitä erilaisimpia todellisuuksia ja yksityiskohtia; niin yliluonnolliset tapahtumat kuin arkiset asiatkin voivat tuntua erityisiltä, mutta läheisiltä pelihahmon kautta koettuna. Hyvin suunniteltu ja toteutettu pelimaailma on vaikuttava kokemus jo sinällään, kaunis ja toimiva kokonaisuus luo pelaajalle tutkimusmatkailijamaisen olotilan, jossa haluaa päästä perille maailman mahdollisuuksista ja rajoituksista.

Pelissäni tarkoituksena on olla utelias pelimaailman suhteen, sen on oltava tarpeeksi kiinnostava niin visuaalisesti kuin tarinallisestikin, jotta pelaajan uteliaisuus aktivoituisi ja hän tutkisi maailmaa. Kuten Csikszentmihalyi sanoo, on luovan työn tekijän oltava utelias ja kiinnostunut maailmasta, tällöin hän voi päästä luovan prosessin ensimmäiseen vaiheeseen eli valmistautumiseen, jossa kirjoittajalle syntyy ongelmallisia kysymyksiä aiheeseensa liittyen (Csikszentmihalyi 1996: 79). Tätä haluan tukea esim. pelin narratiivilla toivoen nostavani esiin kysymyksiä kuten “Miksi kylä on autio?”, “Kuka täällä on asunut?” “Miten minä voin vaikuttaa tässä maailmassa?”. Käytännössä pelin tehtävät tukevat uteliaisuutta esim. jättämällä narratiivisia aukkoja, mutta kuten pelejä käsittelevässä luvussa kerroin, tuottaa pelimaailmassa löytäminen, sen maailman tutkiminen jo itsessään mielihyvää (Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004).

Peli ei järin tue luovan prosessin hautomis- tai oivaltamisvaihetta. Mielestäni siihen on vaikea pureutua ainakin tässä pelikontekstissa. Ehkä hautomisesta voisi tukea tuomalla pelaajakirjoittajan jo keksimien ideoiden läheisyyteen uusia näkökulmia ja asiayhteyksiä. Esim. jos

pelaaja on keksinyt haluavansa kuvata syksyn ensimmäistä pakkasaamua, voisi pelin maailmassa häntä pyytää kirjoittamaan tarinaansa erilaisia henkilöitä. Kuitenkaan näiden vaiheiden pelillistäminen on mielestäni kovin vaikeaa: voi tuoda uusia ideoita ja kehottaa digitaalisessa pelillisessä ympäristössä etsimään uusia asiayhteyksiä, mutta varsinainen työ tapahtuu kirjoittajan pään sisällä, eikä sille työlle voi laskea pisteitä tai luoda kenttiä. Tämä näkyy myös esim. *NaNoWriMossa*, sivusto olettaa kirjoittajalla olevan jo idean romaanin aiheesta, juonesta ja hahmoista. Tukemisen vaikeudet koskevat myös Csikszentmihalyin (1996: 80) teorian neljättä, arvioivaa vaihetta. Kirjoittaja päättää, että onko idea jatkokehittelyn arvoinen, olisi kirjoittajalle turhauttavaa, jos peli pakottaisi jatkamaan jonkin tietyn aiheen parissa.

Jo valmiita pelejä on mahdollista käyttää kirjoittamisen reflektion vaiheessa monin tavoin. Hergenrader (2015: 48-49), joka hyödyntää pelejä kirjoituksenopetuksessaan, näkee pelit tarinoita synnyttävinä systeemeinä. Hänen mukaansa on hyödytöntä valittaa, etteivät opiskelijat lue tarpeeksi, vaan on ymmärrettävä opiskelijoita multimodaalisten tarinoiden kuluttajina. Hergenraderin mukaan pelkällä painettavalla kirjallisuudella ei ylläpidetä kulttuuriamme, saatika rohkaista opiskelijoiden kykyjä arvioida eri medioiden hyötyjä ja etuja ja tätä kautta maailmamme kriittistä tarkastelua. Opiskelijoiden tarkoituksena ei aina ole kehittyä itse kirjoittajina, vaan pikemminkin erilaisten tarinallisten konseptien kehittäjinä ja hyötyä taidoistaan niin digitaalisen median, elokuvien kuin vaikkapa pelisuunnittelun saralla. (Hergenrader 2015: 44-45.)

Hergenrader nimeää kolme tapaa, joilla pelit synnyttävät tarinoita. Ensimmäiseksi hän viittaa Juulin (2005: 76-77) käsitykseen peleistä emergenteinä ilmiöinä, joissa pienestä määrästä sääntöjä on mahdollista luoda valtava määrä erilaisia vaihtoehtoja ja lopputuloksia, esim. shakki, jossa säännöt ovat tyypistettävissä muutamaan virkkeeseen, tuottaa miltei loputtoman määrän erilaisia lopputulemia. Emergentit pelit saavat pelaajan palaamaan uudelleen saman pelin pariin rohkaisten kokeilemaan uusia, erilaisia vaihtoehtoja. Tämä itseään toistava prosessi Hergenraderin mukaan auttaa kirjoittamisen opiskelijaa ymmärtämään toistuvia malleja ja hallitsemaan tehtäviä, jonka kautta taitava pelaaja pystyy heti ongelman kohdatessaan näkemään erilaiset mahdolliset strategiat ja valitsemaan niistä parhaan juuri tähän tehtävään. (Hergenrader 2015: 49.) Käytännössä kirjoittamisen suhteen tämä auttaa esim. ymmärtämään kirjoitustehtävän monenlaisia lähestymiskulmia. Jos tehtävänantona on vaikkapa runo yksinäisyydestä, ja sitä toteuttaa uudelleen erilaisin variaatioin ja säännöin, voisi olettaa kirjoittajan näkevän paremmin mihin tahansa tehtävään liittyvät lukemattomat mahdollisuudet. Tämä kuitenkin mielestäni viittaa myös Ekströmin

(2011: 124) mainitsemaan ajatukseen siitä, että on tunnettava kirjoitettavan lajin säännöt, kuten juuri pakinassa, jotta voi alkaa venyttämään tekstilajin rajoja ja luomaan uutta. Pelien ja kirjoittamisen säännöt toimivat mielestäni hyvin samantyyppisesti; jokaisella tekstilajilla on oma logiikkansa, jonka puitteissa kirjoittajan on toimittava ja jonka sääntöjä rikkomalla voi löytää uusia ulottuvuuksia. Nämä säännöt tuottavat luovan ongelman, joka kirjoittajan on ratkaistava ja lopen aloitettava tuottamaan.

Toisena tarinoita synnyttävänä ominaisuutena peleissä Hergenrader mainitsee pelit ympäristöön liittyvänä tarinankerrontana. Hän viittaa teemapuistoihin, joiden maailma perustuu kävijöiden ennakkotietoihin teemasta, esimerkiksi Muumimaailma perustuu meidän tietoihimme muumeista ja kaikkeen siihen liittyvästä, ja ennakkotietomme auttaa meitä kokemaan teemapuiston tarina fyysisessä maailmassa. Kolmantena tarinoita synnyttävänä systeeminä peleissä Hergenrader näkee sijoitetun ja ruumiillistuneen oppimisen kokemuksen. Sijoitettu oppiminen tapahtuu mahdollisimman aidossa ympäristössä ja ruumiillistuneen oppimisen kokemus saadaan fyysisesti tekemällä ja kokemalla, esim. autokoulun ajotunneilla. Hergenrader osoittaa peleissä päästävän kokemaan näitä ympäristöjä ja tapahtumia pelihahmon kautta kuvitteellisessa, mutta silti samaistuttavassa maailmassa. (Hergenrader 2015: 49.) Hyvissä peleissä pelaaja aina tietää mitä tekee ja miksi tekee sen, mikä takaa vahvemman sitoutumisen tehtävän suorittamiseen ja paremman immersion fiktion maailmaan. Kuka kirjoittaja ei haluaisi tätä osakseen? Maailman kokeminen audiovisuaalisesti, vaikkakin digitaalisena, ja siellä mahdollisuuksien ja yksityiskohtien tutkiminen, voisi lisätä kirjoittajan näkökulmia tekstien maailmaan. On tietenkin miltei mahdotonta löytää omaan jo aloitettuun kirjoitusprojektiin täydellisesti sopivaa maailmaa, mutta jo olemassa olevia pelejä olisi mahdollista hyödyntää kirjoittamisessa esim. testaamalla tietyn tyyppisen hahmon tarinan erilaisia mahdollisuuksia; jos kirjoittaa hahmon kieltäytyvän jostain tehtävästä, millä tavoin se vaikuttaa hahmon tarinaan jatkossa, tuottaako se täysin erilaisen lopputuloksen koko teokselle?

Kolmantena tarinoita synnyttävänä elementtinä peleissä Hergenrader näkee tilannesidonnaisen (*situated*) ja ruumiillistuneen (*embodied*) oppimisen kokemuksen. Tilannesidonnainen oppiminen tapahtuu mahdollisimman aidossa ympäristössä ja ruumiillistuneen oppimisen kokemus saadaan fyysisesti tekemällä ja kokemalla, esim. autokoulun ajotunneilla. Hergenrader osoittaa peleissä päästävän kokemaan näitä ympäristöjä ja tapahtumia pelihahmon kautta kuvitteellisessa, mutta silti samaistuttavassa maailmassa. (2015: 49.) Tästä näkökulmasta katsottuna pelit luovat ainutlaatuisen mahdollisuuden kirjoittajalle kokea tekstiensä maailmaa ja päästä ns. ihon alle. Vaikka kirjoittamisen ohjaaja

kuinka kuvailee autiota kylää, on sen audiovisuaalinen kokeminen eri tasolla siihen nähden. Käsikirjoitukseni ideointivaiheessa pohdinkin, että ruumiillistuneen ja tilannesidonnaisen oppimisen kannalta katsottuna olisi roolipelin kehittäminen luonut uudenlaisia kokemisen ja hahmonluonnin mahdollisuuksia kirjoittajalle. Kuten Hergenrader (2015: 47) toteaa, että hyvissä peleissä pelaaja pääsee kokemaan virtuaalisen maailman persoonallisen pelihahmon kautta, mikä on hyödynnettävissä kirjoittamisessa hahmojen luomisen tukena. Joskus pelihahmo on valmis, mutta joissain peleissä esiintyy hyvinkin pitkälle meneviä hahmojenluontiprosesseja, jossa pelaaja pääsee muokkaamaan hahmonsia omien mieltymystensä ja pelitapojensa mukaan. Esim. palkitussa *The Elder Scrolls V: Skyrimissä* (Bethesda Softworks) pelaaja voi valita pelihahmonsia kymmenen eri rodun joukosta, mikä määrää hahmon lähtökohtaisia ominaisuuksia. Kaikkia ominaisuuksia voi tuki kehittää pelin edetessä. Tämän lisäksi usein suuremmissa roolipeleissä on mahdollista valita seuralaisia, jotka tukevat ja syventävät päähahmoa, esim. *Fallout 2:ssa* (Interplay Entertainment) on mahdollista nähdä nauhoitettuja kohtauksia, jos on saapunut tiettyyn paikkaan oikeassa seurueessa. Tällainen avaa kirjoittajalle pitkien tarinalinjojen, henkilöhahmojen kehittämisen ja heidän päätöstenä kauaskantoisuuden ymmärrystä. Uskoisin tämän tuottavan kirjoittamisessa henkilöhahmojen taustatarinoiden ja moniulotteisuuden vahvistamista. Näin hahmonluonnissa voidaan tuoda luovaan kirjoittamiseen paljon syvyyttä. Tällä hetkellä pelissäni jotkin tehtävät, esimerkiksi tehtävä hattarakojulla (ks. liite: 71), tähtäävät henkilöhahmojen kehittämiseen ja ovat sidottuja pelimaailman hahmoihin, nämä ovat kuitenkin yksittäisiä harjoituksia.

#### **4.5 Peli tekstin tuottamisen tukena**

Haluan tukea kirjoittamisen rutiinia palkitsemalla pelin pariin palaamisesta ja kirjoittamisen etenemisestä. Pisteytyksen suhteen pohdin, että miten sen kautta voisin edesauttaa retentiota ja pelaajaa. Yksi vaihtoehtoni oli, että jos pisteitä saisi tarvittavan määrän kylän herättämiseen vain kirjoittamalla tarpeeksi usein, esim. jokaisesta peräkkäisestä päivästä saisi 50 kokemuspistettä, ja tarvittava kokonaispistemäärä ei kertyisi tarpeeksi isoksi ilman näitä pisteitä (ks. liite 54-55). Toisaalta pohdin, että sitten pelaaja voisi korvata näitä välipäivinä menettämiään pisteitä kirjoittamalla pidempiä tekstejä, mutta en usko, että tämä motivoisi palaamaan pelin pariin, jos pelaaja tietäisi, että seuraavaan tehtävään tarttumisen ja sen loppuunsaattaminen olisikin jopa tavallista työläämpää.



Vaikkei käsikirjoitukseni palvelekaan suurempien kokonaisuuksien kirjoittamista, luulen pelillistämisen auttavan tällaisissa prosesseissa. Usein luovan kirjoittajan alkuperäiset tavoitteet ja projektit saattavat olla isohkoja kokonaisuuksia, joiden edessä on helppo lamaantua, esim. tavoite kirjoittaa romaani tai tavoite kirjoittaa päiväkirjaa joka päivä. Pilkkomalla kirjoittamista pieniin harjoitteisiin luovan kirjoittajan on mahdollista saada päivittäin pieniä, vaikkakin ehkä irrelevantteja alkuperäisen työn kannalta, tekstejä. Tällaiset pienet päivittäiset saavutukset saattaisivat tukea isomman työn etenemistä ja sen näkemistä pienemmissä, käsiteltävimmissä palasissa. Pelit pienentävät epäonnistumisen riskiä kasvattamalla haasteita vähitellen. Pelaaja ehtii kasvattaa taitojaan, ottamaan riskejä, tutustumaan maailmaan ja kokeilemaan uusia asioita, ja useimmiten kaiken voi aloittaa uudelleen, jos jokin menee pieleen. Kuinka moni kirjoittaja kokee samanlaisen tunteen kirjoittaessaan? Pienistä kirjoitustehtävistä vähitellen kasvaisi itsevarmuus, osiin pilkottujen onnistumisten ja yritysten kautta kirjoittamisen prosessi ei pääsisi tuntumaan ylitsepääsemättömän vaikealta ja raskaalta.

Valitsemani harjoitukset pyrkivät tukemaan luovuutta monin eri tavoin (esim. liite: 56 & 59). Painotin kuitenkin proosan kirjoittamisen harjoituksia, vaikka joukossa on muutama lyriikan kirjoittamisen harjoituskin (esim. liite: 57). Ensin jaoin pelin osiin, jossa harjoiteltaisiin proosan tiettyjä osa-alueita, esim. linnan alueella hahmojen luomista ja kuvaamista, mutta sitten totesin pelin käyvän tylsäksi sillä tavalla. Ehkä en saanut harjoituksiin tarpeeksi vaihtelua. Päädyinkin sekoittamaan eri tyyliä, pituisia ja kirjoittamisen osa-alueita painottavia harjoituksia. Eräässä versiossa tehtävät olivat kaikki itse keksimiäni, mutta sitten totesin, että on luotettavampaa käyttää jo valmiita, kokeneiden ohjaajien luomia harjoituksia ja työkaluja. Lisäksi epäilin itse keksimieni tehtävien mielekkyyttä kirjoittajalle, olisiko niitä hauskaa kirjoittaa, tukisivatko ne luovuutta. Mielestäni tässä törmätään sekä tekstiesimerkkien tärkeyteen tekstilajin tai -tyylin harjoittelussa, että Sharplesin (1999: 38-42) teoriaan luovan toiminnan vaatimista rajoitteista. On helpompaa luoda uutta valmiiden skeemojen ja kontekstien pohjalta kuin liian vapaassa ympäristössä.

Kuten jo aiemmin totesin, flow'n kokemus on läsnä sekä kirjoittamisessa että pelaamisessa. Pelaaminen vaatii usein tietoisimman tason tiiviin keskittymisen ajattelua, mutta on tunnelmakeskeisempiä pelejä, joissa esimerkiksi tehtävien ratkaiseminen tai aikaa vastaan taisteleminen eivät ole olennaisia asioita. Ehkä sellaisissa peleissä on mahdollista saavuttaa matalan keskittymisen ajattelua. Jos kirjoittaminen vaatii näitä kahta ajattelutapaa, olisi mielestäni peleillä hyvät mahdollisuudet tukea molempia. Omassa pelissäni haen

pelaajalta ensin tehtävien välissä, etsimisvaiheessa tutkivaa, avointa ja uteliasta mielentilaa, ja sitten kirjoittamisvaiheessa keskittyvää. Ihannetilanteessa kirjoittamisen flow katkaisee pelaamisen flow'n. Toisaalta on huomattava, että flow'n edellytyksenä on keskittyminen käsillä olevaan tehtävään, eikä mahdollisesti edessä odottavaan palkintoon. Miksi sitten luoda sovellus, joka perustuu palkintoihin ja ulkoisen motivaation nostamiseen? Uskon, että jos kirjoittajalla on henkisiä esteitä tekstin tuottamiseen, hän saattaa tarvita alkusysäykseksi ympäristön, jossa kirjoittaminen ja tuotettava teksti eivät saa liian vakavia miellelyhtymiä. Mielestäni myös palautteen saaminen saattaa kumota palkintojärjestelmän sinällään negatiiviset vaikutukset. Flow vaatii yllä pysyäkseen palautetta, esim. tiskatessa nämä ovat puhtaita astioita. Tämän takia sovellukseni laskee sanamääriä, antaa merkkejä ja pisteitä, jotta kirjoittaja voisi nähdä edistyvänsä edes mitallisesti teksteissään. Työni pyrkii mekaanisen kirjoittamisen kautta tukemaan luovaa kirjoittamista, vaikka tiedostaakin, ettei luova prosessi voi syntyä pelkästään fyysisen toiminnan seurauksena. Lisäksi jos kirjoittaja keskittyy omien projektiansa kautta liikaa oletettuun yleisöön, voi sillä olla ikäviä vaikutuksia kirjoittamisen flow-tilaan. Usein flow-tilaan päästyä ajatuksen taso on niin syvä, ettei yleisö sinne pääse, mutta itse flow-tilaan siirtymistä se hidastaa.

Kuten Sharples (1999: 38-42) toteaa, lähtee luovuus jonkinlaisista tiedostamattomista ja tiedostetuista rajoitteista käsin, on mahdotonta kirjoittaa tyhjiössä, jossa tekstile ei ole kuviteltua lukijaa, eikä kirjoittajalla kulttuurista ja fyysistä kontekstiaan. Ihannetilanteessa tämä käsikirjoitukseni eli peli luo rajoitteita kirjoittamiselle. Sharples tähdentää rajoitteiden tärkeyttä luovuudelle, ja kuten minkä tahansa luovan työn tekijä, myös kirjoittaja tarvitsee rajoitteita luovuudelleen. Rajoitteet synnyttävät viitekehyksen, jossa rajoitteiden sallimat asiat on mahdollista valjastaa luovuuden käyttöön. (Sharples 1999: 38-42.) Peli luo monenlaisia rajoitteita. Pelin antamat kirjoitustehtävät jo sinällään rajoittavat niin aihepiiriä kuin tekstilajiakin. Näiden tarkoituksena on olla äärimmäisen tiukkoja rajoitteita, jotka jättäisivät näennäisesti niin kapean kirjoittamisen saran mahdolliseksi, ettei sille mahtuisi enää tyhjän sivun pelkoa. Tavallaan rajoitteiden pakottaessa kirjoittajaa leikillisesti kokeilemaan uutta, tarkasti rajattua tehtävää, kirjoittajan epäonnistumisen pelonkin tulisi vähentyä. Pelin edetessä rajoitteet eivät enää ole niin pakottavia, ja antavat kirjoittajan luoda vapaammin, sillä oletan pelin edetessä ja kirjoitusrutiinin vakiintuessa kirjoittajan vapautuvan ottamaan käyttöönsä omia, sisäisiä rajoitteitaan.

## 4.6 Peli tulkitsemisen tukena

Tulkitsemisen vaihe on hankalahko pelin kannalta, sillä juuri tässä vaiheessa kirjoittaja saattaisi kaivata ulkopuolisen palautetta. Editointia on jokseenkin vaikea tukea pelillisten elementtien, esimerkiksi aikarajoitusten tai arvomerkkien, avulla. Peliin olisi mahdollista kirjoittaa sisään paluu takaisin vanhoihin teksteihin, ja niiden työstäminen, mutta ainakin tässä käsikirjoitukseni versiossa se tuntuu jokseenkin teennäiseltä. Tarkoitukseni on saada pelaajat kommentoimaan toistensa tekstejä. Esimerkiksi Hautala (2008: 54) toteaa, että kirjoittajasivustojen elinvoimaisuus pohjautuu hyvin pitkälle kommenttien ja palautteen saamiseen. Tätä mahdollisuutta voisi helpottaa esim. erilaisilla kommentointinapeilla, joilla voisi kertoa millaisia tunteita teksti lukijassa aiheuttaa. Tällaisesta yhteisöllisestä toiminnasta kertyisi tietysti pisteitä kommentoijalle, mikä Hautalan (2008: 55) mukaan onkin jo käytössä useilla verkkokirjoitussivustoilla. En kuitenkaan oman käsikirjoitukseni kannalta tärkeänä esim. kommentoitavien tekstien tuomista pelin maailmaan. Laajemmissa peleissä se voisi kantaa hyvinkin pitkälle, mutta omassa suppeahkossa pelisuunnitelmassani kommentoinnin tuominen pelin sisälle ja sen mekaniikkaan rikkoisi kokonaisuutta ja tekisi siitä hajanaisen estäen pelaajaa keskittymästä kirjoittamiseen.

Tekstien jakaminen pelin sisällä tuo sekä peli- että kirjoituskokemukseen aivan uuden näkökulman. Peli pakottaa sinut kirjoittamaan ja pelaajan halutessa julkaisee ne näkyville sivustolle. Tekstien jakamista verkkoympäristössä on tutkittu jonkin verran (mm. Niemi-Pynttari 2007), ja sen suoma mahdollinen anonyymiys varmasti puhuttaa ihmistä. Peliin liittyvällä verkkosivustolla, jolla tekstejään voi julkaista, käytetään nimimerkkiä, joka voi mahdollisesti viitata omaan nimeen, jolloin pelaajan henkilöllisyydestä on mahdollista saada tietoa vaikkapa verkon kautta. Pelaajan on siis mahdollista luoda pseudonyymi, jonka suojassa kirjoittaa ja julkaista tekstinsä. Uskon, että tällainen anonyymi julkisuus on hyväksi kirjoittajan itsetunnolle, oli kyseessä jo kokenut taika vasta-alkaja kirjoittaja. Yksinkertaisten, pienten tekstinäytteiden ja -harjoitusten julkaiseminen näennäisen vaarattomassa pelillisessä kontekstissa saattaa madaltaa kynnystä kirjoittaa jotain itselleen tärkeämpää.

Toisaalta, jos pelaaja sitoutuu yhteisöön ja aktiivisesti lukee ja kommentoi muiden tekstejä, syntyy tuttavallinen anonyymiys, jossa on mahdollista tunnistaa nimimerkkejä ja luoda vaikutelmia kirjoittajasta (Niemi-Pynttari 2007: 215). Kuten Turcka Hautala pro gradu -työssään (2008: 27) toteaa, digitaalinen maailma julkaisualustana on äärimmäisen tekstikeskeinen, eikä tekijälle ole siellä näennäisesti sijaa, mutta kuitenkin tämä ympäristö

mahdollistaa myös aivan äärimmäisen vastakohtan julkaisun jälkeiselle lukijan ja kirjoittajan väliselle kommunikaatiolle reaaliaikaisine kommentointimahdollisuuksineen. Tällöin perinteinen kirjoittajapiiri siirtyy digitaaliseen maailmaan aivan uusin säännöin.

Edellisessä alaluvussa pohdin alustavasti tutkimukseni kannalta erikoista ilmiötä, jossa digitaaliset pelit ovat interaktiivista narratiivia, jo kirjoitettuja maailmoja. Pulmapeli *Candy Crush Sagan* (King 2012) maailma ei vastaa omaamme, vaan siinä graafisesti hyvin naiivissa todellisuudessa tarvitsee vain tuhota karkkeja. Sen maailmassa syöminen, nukkuminen tai sosiaaliset suhteet eivät ole oikeastaan edes olemassa, on vain karkin tuhoamista. Samalla tavalla vaikkapa ensimmäisen persoonan ampumispeli *Counter Strikeen* (Valve Corporation 2000) ei ole sisäänkirjoitettuna oman maailmamme lainalaisuuksia, vaan on vain mustavalkoinen todellisuus, jossa erityisjoukot taistelevat terroristeja vastaan. Peliin on kuitenkin kirjoitettu asioita, jotka eivät oikeassa elämässä ole mahdollisia, esim. uudelleensyntyminen. Pelisuunnittelun lopputulos näyttäytyy pelaajalle multimodaalisena kokonaisuutena, vaikka se on alun perin ollut tekstin muodossa oleva käsikirjoitus. Samalla pelien tutkiminen perinteisen kielellisen narratologian kautta on mahdotonta, vaan tarinallisen katsantokulman on laajennuttava käsittämään tarinankerrontaa myös tekstuaalisen kerronnan ulkopuolella (Ryan & Thon 2014: 2). Tavallaan omassa käsikirjoituksessani kirjoitan fiktiivistä maailmaa ja tarinaa, joka ei normaalissa pelinkehityskaareissa tulisi koskaan näyttäytymään käyttäjälle perinteisenä tekstinä, mutta jossa käyttäjä itse voi kirjoittaa oman tarinansa. Voisikin kysyä tekeekö jokainen kirjoittaja, joka kirjoittaa kirjoittajille, tätä samaa?

#### **4.7 Muita mahdollisuuksia, oman työni karikat**

On hyväksyttävä, että eri pelaajia motivoivat ja miellyttävät erilaiset asiat, joten yksittäisten pelillistävien elementtien käyttäminen ei takaa vahvaa motivaatiota. Pelimaailman aihe, tunnelma ja harjoitukset sanelivat pelillistämisen elementtien valinnan. Olisin voinut tukea kirjoittajan prosessia esim. arvomerkeillä, mutta mielestäni ne eivät olisi sopineet tyyliin. Bunchballin taulukko ihmisen mielihaluista jää siis osittain käsikirjoituksessani täyttämättä, sillä esim. virtuaalisia hyödykkeitä tai lahjoja ja hyväntekeväisyyttä ei pelissäni ole. Näkisin pelikäsitteiden vaikuttavan perushaluista eniten itseilmaisuuksiin, jo kirjoittamisen pelimekaniikan kautta. Lisäksi toivoisin pelaajien kokevan saavuttavansa jotain pelin asettamien haasteiden kautta. Haastetta peli tuo kirjoittamistehtävillä, mutta myös pelimaailmassa selviämisen, sen interaktiivisten objektien löytämisen, ja narratiivin

ymmärtämisen kautta. Pelaajan palkitseminen pisteillä ja niillä kilpaileminen (itseään tai muita pelaajia vastaan) on tietenkin myös iso osa peliäni.

Taulukko 3. Mihin perushaluihin käsikirjoitus vaikuttaa. (Bunchball, Inc. 2010: 9)

Ihmisen perushalut						
<i>Pelimekaniikat</i>	Palkinto	Status	Saavutus	Itseilmaisu	Kilpailu	Epäitsekkyyys
<i>Pisteet</i>	xx	x	x		x	x
<i>Tasot</i>		xx	x		x	
<i>Haasteet</i>	x	x	xx	x	x	x
<i>Virtuaaliset hyödykkeet</i>						
<i>Pistetaulukot</i>		x	x		xx	x
<i>Lahjat ja hyväntekeväisyys</i>						

Pelikäsikirjoitukseni tyyli ei täysin vastaa perinteisen pelisuunnitteludokumentin tyyliä, vaan kuvailee epämääräisemmin, eikä erittele kaikkia elementtejä eri suunnittelunäkökulmista käsin tarkkaan. Jätin tietoisesti esimerkiksi visuaalisen suunnittelun ja äänisuunnittelun toteuttamatta kokonaan. Olen kuvaillut vain pääpiirteittäin realistisen tyylin, objektit, joiden kanssa pelaaja voi kommunikoida, ja yleisluontoisesti muita

maailmassa olevia asioita. Pelikäsikirjoituksessa tulisi kaikki pelimaailman objektit kuvata mahdollisimman tarkasti, jotta graafinen suunnittelija tietäisi kuvauksen perusteella mitä tehdä. Kuten käsikirjoituksessa totean (ks. liite: 53), ääni- ja kuvamaailma kuvaavat autiokaupungin epätoivoista tunnelmaa, kunnes pelaaja saa maailman elävöitettyä, ja äänet ja värit luovat eloisampaa ja positiivisempaa kuvaa maailmasta. En myöskään ole eritellyt ja kuvannut erikseen objektien animoimista, esim. liikkumista, suurenemista, lähenemistä ja aukeamista. Haluaisin pelini olevan aistikokemukseltaan hyvin rikas, paljon visuaalisia yksityiskohtia, joita tutkiskella, mutta niiden suunnittelu ja käsikirjoittaminen ei ole tämän työn puitteissa mahdollista. Joten olen kuvannut vain lähinnä objektit, joiden kanssa ollaan tekemisissä, ja toivon niiden välittävän lukijalle muun ympäristön yksityiskohtaisuutta ja tyyliä. Myös äänillä on suuri merkitys pelin immersiossa, mutta minulla ei ole riittävästi tietoa äänisuunnittelusta, minkä takia en lähde sitä viemään pidemmälle. Kuvaileva tyylini jättäneen kuitenkin lukijalleen mielikuvan pelin kokonaisuudesta, vaikkei se pelintekemisen ammattilaisia kaikin paikoin hyödyttäisikään, mikä mielestäni on työni luonteen sanelema tarkoituskin. Tavoitteena ei ole missään vaiheessa ollut tuottaa täydellistä pelikäsikirjoitusta pro gradu –työn resurssien puitteissa, vaan pikemmin pohtia kirjoittamisen mahdollisuuksia pelillisessä ympäristössä.

Pelikäsikirjoitukseni käsillä on kerralla vain yksi varsinainen nimetty tehtävä. Tietenkin on huomattava kokonaistavoite eli kylän henkiinherättäminen ja kirjoitustehtävät tämän kokonaistehtävän pienempinä palasina. Lisäksi päätökseni jakaa pelimaailma neljään eri osaan, jotka toimivat itsenäisinä kenttinä, luo välitavoitteita ennen kokonaistavoitteen saavuttamista. Toivoisin pelaajan löytävän ja kehittävän pienempiä tavoitteita myös itse, vaikka tiedostamattaankin, esimerkiksi maailman tutkimisesta ja sen tarinoiden selvittämisestä.

Pelin suunnitteleminen pelillistetyksi mobiilisovellukseksi toisi erilaisia hyötyjä kirjoittajalle. Mobiililaitteet ovat jatkuvasti käsillämme, ja niiden mahdollisuudet esim. muistutuksissa, valokuvaamisessa ja äänittämisessä tukisivat kirjoittajan ympäristön havainnointia ja niiden pohjalta kirjoittamista. Mobiililaitteelle tehty sovellus ei toimisi pitkien tekstien kirjoittamisessa, pienellä laitteella pidemmän tekstin tuottaminen on fyysisesti hankalaa, enkä toisaalta usko, että potentiaalisessa käyttäjäkunnassa olevan paljoakaan erillisen fyysisen näppäimistön omistavia henkilöitä. Toisaalta mobiili- ja pc-versioiden yhdistämisestä olisi voinut saada uudenlaisen hyödyn. Mobiilisovellus olisi voinut toimia reflektion tukena antamalla tehtäviä ja innoituksen aiheita, kun taas varsinainen

kirjoittaminen olisi tapahtunut tietokoneen sovelluksella. Tähän suunnitteluratkaisuun en kuitenkaan päätenyt, sillä koin sen liian monimutkaiseksi ja vaikeasti suunniteltavaksi.

Pelin ei tarvitse noudattaa meille tuttuja sääntöjä, kuten ei muunkaan fiktion: *Tulen ja jään laulu* -kirjasarjassa voidaan haudata lohikäärmeitä ja herättää kuolleista, vaikka se useissa kohdin muistuttaakin meidän maailmaamme. Ilmiötä voidaan selittää pelien abstraktion tasolla. Pelistä tekee pelin juuri sen sääntöjen rajoittuneisuus, jos se kuvaisi todellisuutta täydellisesti, olisi se pelkkä simulaattori. Esimerkiksi jos pelissä mennään töihin, sen voi pilkkoa hyvin pieniin osiin vaatteiden pukemisesta ja oven avaamisesta kuljetun reitin valintaan, mutta se voi olla myös yksi klikkaus, joka siirtää pelihahmon työpaikalle. Pelin rajoitukset saattavat vaikuttaa teknologisilta rajoituksilta, mutta ne ovat pelisuunnittelun ja käsikirjoittamisen ydintä. Peli vie meidät uuteen maailmaan, mutta muodostuu peliksi vasta rajoittamalla valintojamme. (Juul, 2014: 189-190). Käsikirjoituksessani jo ydinmekaniikkojen valinta rajaa pelin luonnetta ja vie sen kauemmas todellisesta maailmasta; meillä on miljoona muuta vaihtoehtoa liikkumisen ja kirjoittamisen lisäksi.

Vaikka jo alun perin rajasin asiakirjoittamisen työni kohderyhmän ulkopuolelle, olisi käsikirjoitusta mahdollista muokata myös asiakirjoittajien tarpeisiin esim. kirjoittajan blokista ylipääsemiseen. Jos käsikirjoituksesta riisuttaisiin luovan kirjoittamisen aspekti pois luovuutta herättelevine tehtävineen ja aiheineen, olisi sitä mahdollista käyttää myös muunlaisen kirjoittamisen tukemiseen.

## 5 PÄÄTÄNTÖ

Tavoitteenani työssäni oli tuottaa pelikäsi kirjoitus, joka tukisi luovaa kirjoittamista, perustella kirjoittamisen pelillistämistä teorioiden valossa, sekä arvioida käsikirjoitukseni mahdollisuuksia tässä tehtävässä. Työni toimii vain teoreettiselta pohjalta, sillä varsinaista peliä olisi ollut mahdotonta tuottaa tämän työn yhteydessä, ja käsikirjoitustani on siis tutkailtava vain sen potentiaalisista mahdollisuuksista käsin. Käsikirjoitukseni olisi voinut sisältää enemmänkin pelillisiä elementtejä, mutta työni rajoitteiden puitteissa halusin pikemminkin keskittyä tiettyihin, esim. pisteytykseen ja visualisointiin, tarkemmin. Epäilen, että jos olisin alkanut suunnittelemaan yhteisöllisyyttä ja kilpailuasetelmia pidemmälle, olisin uponnut liian syvään suohon. Kokonaisuudessaan laajuuden huomioon ottaen onnistuin vähintäänkin kohtuullisesti prosessin pelillistämisessä. Sen sijaan luovan kirjoittamisen prosessin pilkkomisessa osiin olisin voinut tehdä tarkempaa työtä pelin sisällä, nyt jälkepäin katsottuna olisin voinut esim. tuoda prosessin vaiheita konkreettisemmin lähemmäs pelaajaa, kirjoittaa vaikkapa auki reflektiovaiheen ajatustyötä, ja sisällyttää peliin enemmän harjoitteita tästä. Lisäksi peli olisi voinut edetä luovan prosessin vaiheissa ensin suunnittelusta lähtien ja päätyen editointiin. Kommentointia ja editointia pohdinkin käsikirjoitukseni alkuvaiheessa, mutten millään keksinyt, että miten siitä voisi tehdä hauskaa pelaajalle. Tämä liittyy myös laajempaan epäilykseeni käsikirjoitukseni viihdyttävyydestä, minkä voisi nähdä ehkä vasta lopputoteutuksessa. Ei kukaan pelaa peliä, joka ei ole hauska. Toivon kuitenkin, että onnistuin vastaamaan joihinkin pelien herättämiin perushaluihin.

Toinen tavoitteeni kirjoittamisen pelillistämisen perustelemisesta teorioiden valossa toteutuu mielestäni jokseenkin hyvin. Kuten lähtökohtaisesti arvelinkin, luovuus ja leikki kulkevat käsi kädessä, ja esimerkiksi flow-teorian (Csikszentmihalyi 1996) hyödyntäminen molempien kehittämisessä oli antoisaa. Työni perusteella ja omien kokemuksieni valossa luova kirjoittaminen voisi hyötyä pelillistämisestä monin eri tavoin niin käytännön kuin teoriankin valossa. Esimerkiksi pelillistämisessä hyödynnetty kokonaisuusien pilkkominen pienempiin tavoitteisiin oli myös hyvin antoisaa tapa pohtia kirjoittamisen prosessia ja pelillistämisen vaikutuksia siihen.

Pro gradu -tutkielman toteuttaminen monimuotograduna oli minulle sopiva ratkaisu, sillä usein kaipaan tekemiseen konkretiaa ja sitä kautta tarkoitusta. Monimuotogradun toteuttaminen on usealla tapaa ollut mielenkiintoinen matka. Alkuperäinen innostukseni



pelillistetyllä kurssilla on toiminut kantavana voimana tutkimus- ja kirjoitusprosessien läpi. Alkuperäisen idean pelilliset elementit etääntyivät kuitenkin kauas lopputuloksesta, mutta tämä lienee ollut tarkoitukseni alun perinkin; lähteä etsimään uusia, laajempia mahdollisuuksia. Pelillisuus ja sitä kautta graduuni tullut monitieteinen luonne on kuitenkin aiheuttanut vaikeuksia. Prosessiani paikoitellen riivasi riittämättömyyden tunne liittyen peleihin ja pelillistämiseen, sillä en koe olevani tämän alan ammattilainen. Tästä aiheutuneita puutteita kommentoin edellisen luvun lopussa, ja pelisuunnittelun moniammatillisuus on mietityttänyt minua pitkin prosessia.

Pelien näkökulmasta tunnustan käsikirjoitukseni seilaavan pelin ja pelillistetyn sovelluksen välillä. En ole varma kutsuisiko kuluttaja itseään pelaajaksi vai käyttäjäksi. En usko, että tällä on väliä, tai että pelin ja sovelluksen eroa tulisi arvottaa tässä tapauksessa, molemmilla on paikkansa ja tarkoituksensa. Käsikirjoitukseni eri versiot poikkesivat toisistaan niin alustan, pelillisten elementtien valinnan kuin kirjoittamisen näkökulmankin suhteen. Päädyin työstämään valmiiksi tämän kyseisen käsikirjoituksen, sillä koin, että tämän haluaisin itse kaikkein mieluiten pelata. Kuten edellisessä luvussa kerroin, en ole alkuunkaan valmis väittämään, että tämä olisi paras mahdollinen versio kirjoittajan kannalta. Pelikäsikirjoitukseni on siis vain yksi mahdollinen toteutus kirjoittamisen ja pelin yhdistelmästä.

Toisaalta ei voi aliarvioida aiheeni positiivisia vaikutuksia omaan prosessiini; koin äärimmäisen voimaannuttavana kirjoittamisen prosessin ja siihen liittyvien ongelmien syvemmän ymmärtämisen. Monin paikoin se tuki omaa tekemistäni osoittamalla mahdollisia työskentelytapoja sekä syitä henkilökohtaisille kirjoittamisen ongelmilleni. Suurinta antia pro gradu -työssäni onkin ollut luovuuden ja sen prosesseihin tutustuminen. Uskon, että tästä kokemuksesta on minulle tulevaisuudessakin hyötyä sekä omassa kirjoittamisessani että kirjoittamisen ohjaajana.

Jatkokehittelyä olisi mielestäni ansainnut pelin testaaminen. Olisi ollut mielenkiintoista saada tuotettua valmis peli ja tutkia tämän vaikutuksia kirjoittajaan. Kirjoittajan autenttiset kokemukset olisivat valottaneet pelin teorian pohjalta tekemiäni oletuksia. En kuitenkaan kokenut tarpeelliseksi esittelemieni, jo tehtyjen pelillisyyttä ja kirjoittamista yhdistelevien sovellusten käyttäjätutkimusta, sillä kuten jo totesin, eivät ne vastanneet omaa käsitystäni kirjoittamisen ja pelillistämisen laajemmista mahdollisuuksista. Mahdollisia jatkokehittelyn aiheita voisi myös olla esimerkiksi luovan prosessin pelillistäminen jollain muulla alalla. Luovan prosessin pelillistämisen kokeileminen erilaisilla alustoilla olisi mielestäni aiheellista. Erilaiset motivaatiosovellukset ovat suosittuja jo esim.

liikunnan puolella, enkä näe syitä mikseivät saman tyyppisillä toteutuksilla voivan vaikuttaa positiivisesti myös luovuuteen, jos tarkastelemme luovaa prosessia taitona ja rutiinina, jota voi tietoisesti kehittää. Lisäksi mielestäni kirjoittamista ja pelillisyyttä yhdisteleviä mahdollisuuksia olisi monia, esim. nuoremmille suunnatut, ei-digitaaliset luokkahuoneessa toteutettavat kirjoittamispelit, joiden kautta olisi mahdollista sekä inspiroida kirjoittajia, että osoittaa kirjoittamisen prosessin vaiheita.

## LÄHTEET

- Barrios, Michael & Singer Jerome 2009: *Writer's Block and Blocked Writers: Using Natural Imagery to Enhance Creativity*. – Kaufman, Scott & Kaufman, James (toim.) *Psychology of Creative Writing* s. 225–248. New York: Cambridge University Press.
- Baer, John & McKool, Sharon 2009: *How Rewards and Evaluations Can Undermine Creativity (and How to Prevent This)*. – Kaufman, Scott & Kaufman, James (toim.) *Psychology of Creative Writing* s. 277–280. New York: Cambridge University Press.
- Boice, Robert 1996: *Procrastination and Blockin: A Novel, Practical Approach*. Westport, US: Greenwood Press.
- Bunchball, Inc. 2010: *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. – <https://www.csh.rit.edu/~ajman/summer2012/gamification101.pdf> 16.3.2017.
- Caillois, Roger 1961: *Man, Play, and Games*. New York: Free Press of Glencoe.
- Cameron, Julia & Pakkala, Pekka 1999: *Tie luovuuteen: Henkinen polku syvempään luovuuteen*. Helsinki: Like.
- Cantrell, Mary & Leahy, Anna & Swander, Mary 2014: *Theories of Creativity and Creative Writing Pedagogy* – Earnshaw, Steven (toim.), *The Handbook of Creative Writing* s. 11–23. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Chatfield, Tom 2010: *7 ways video games engage the brain* (video) – [http://www.ted.com/talks/tom\\_chatfield\\_7\\_ways\\_games\\_reward\\_the\\_brain](http://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain) 6.2.2017.
- Csikszentmihalyi, Mihaly 1996: *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: HarperPerennial.
- Danschu, Pekka & Salminen, Minna 2015: *Pelastaako pelaaminen matematiikan? Pelillisyyden osana kuudennen luokan matematiikan opetusta*. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopiston kasvatustieteen laitos. – <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-201512093955> 14.1.2017.
- Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart 2011: *Gamification: Toward a Definition*. – <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> 16.3.2017.
- Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart 2011: *From game design elements to gamefulness: defining gamification* – Academia.edu [https://www.academia.edu/2598681/From\\_game\\_design\\_elements\\_to\\_gamefulness\\_defining\\_gamification](https://www.academia.edu/2598681/From_game_design_elements_to_gamefulness_defining_gamification) 20.1.2017.

- Deterding, Sebastian & Walz, Steffen 2014: An Introduction to the Gameful World. – Deterding, Sebastian & Walz, Steffen (toim.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications* s. 118. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Elbow, Peter 1998: *Writing With Power: Techniques for Mastering the Writing Process*. Cary, US: Oxford University Press.
- Ekström, Nora 2011: *Kirjoittamisen Opettajan Kertomus: Kirjoittamisen Opettamisesta Kognitiiviselta Pohjalta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Ermi, Laura & Karvinen, Juho & Mäyrä Frans 2016: *Pelaajabarometri 2015 Lajityyppien suosiso*. Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö.
- Evans, Kate 2013: *Pathways through writing blocks in the academic environment*. Rotterdam; Boston: SensePublishers.
- Ian and the Wordwraiths 2015: *Gaming The System: NanoWriMo Gamification*. – Wordwraiths <https://wordwraiths.com/2015/11/19/gaming-the-system-nanowrimo-gamification/> 1.3.2017
- Hamari, J. (2015). *Gamification: Motivations & effects*. Helsinki: Aalto University.
- Harper, Graeme 2017: *Future for Creative Writing*. Chichester, West Sussex, United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Hautala, Turkka 2008: Digitaalinen leirinuotio ja laiskan tekstipaja: näkökulmia koti- ja ulkomaisiin avoimiin kirjoittajasivustoihin. Maisterintutkielma, Jyväskylän yliopiston taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos. – <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-200903191194> 12.3.2017
- Hergenrader, Trent 2015 Game spaces: Videogames as story-generating systems for creative writers, - Rein, Joseph & Hergenrader, Trent & Clark, Michael Dean (toim.), *Creative Writing in the Digital Age: Theory, Practice, and Pedagogy*. s. 45–49 London: Bloomsbury Academic.
- Huizinga, Johan & Sirkka Salomaa 1947: *Leikkivä Ihminen: Yritys Kulttuurin Leikkiaineuksen Määrittelyseen*. Porvoo, Helsinki: WSOY.
- Hunicke, Robin & Leblanc, Mark & Zubek, Robert 2004: *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* – [https://www.researchgate.net/publication/228884866\\_MDA\\_A\\_Formal\\_Approach\\_to\\_Game\\_Design\\_and\\_Game\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research) 13.3.2017
- Juul, Jesper 2005: *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- 2014: On Absent Carrot Sticks. -Ryan, Marie-Laurie & Thon, Jan-Noel (toim.) *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. s. 173–193. Lincoln: University of Nebraska Press.

- Kallionpää, Outi 2017: *Uuden kirjoittamisen opetus: Osallistavaa luovuutta verkossa*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Lieberman, J. Nina 1977: *Playfulness: Its Relationship to Imagination and Creativity*. New York: Academic Press.
- Lufkin, Ryan 2015: *A Videogame That Teaches You to Write Poetry, Even if It Intimidates You*. – Wired. <https://www.wired.com/2015/01/elegy-dead-world/> 10.2.2017.
- Lubart, Todd 2009: In Search of the Writer's Creative Process. – Kaufman, Scott & Kaufman, James (toim.) *Psychology of Creative Writing* s. 149–166. New York: Cambridge University Press.
- McGonigal, Jane 2011: *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Books.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to games studies: Games in culture*. London: SAGE.
- Niemi-Pynttari, R. (2007). *Verkkoproosa: Tutkimus dialogisesta kirjoittamisesta*. Helsinki: Antamo.
- Pasanen, Tero 2009: *The Army Game Project – Creating an Artefact of War*. Maisterintutkielma, Jyväskylän yliopiston taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos. – <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-200905151595> 14.1.2017.
- Ermi, Laura & Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans 2016: *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. – <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8> 15.3.2017.
- Pourjalali, Samaneh & Skrzynecky, E. M. & Kaufman, James C. 2009: The Creative Writer, Dysphoric Rumination, and Locus of Control -Kaufman, Scott Barry & Kaufman, James C. (toim.), *The Psychology of Creative Writing* s. 23–41. New York: Cambridge University Press.
- Rose, Mike 2009: *Writer's Block: The Cognitive Dimension*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Runco, Mark 2007: *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Amsterdam; Boston: Elsevier Academic Press.
- Salen, Katie, Zimmerman, Erik 2007: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Sharples, Mike 1999: *How We Write: Writing As Creative Design*. London; New York: Routledge.
- Silfverberg, Anu & Elina Hirvonen 2010: *Sata Sivua: Tekstintekijän Harjoituskirja*. Helsinki: Avain.

Sternberg, Robert 2007: Creativity as a Habit. – Tan, Ai-Girl (toim.), *Creativity: A Handbook For Teachers* s. 3–27. Hackensack, N.J.: World Scientific.

Svinhufvud, K. (2007). *Kokonaisvaltainen kirjoittaminen*. Helsinki: Tammi.

Webb, Jen 2015: *Researching Creative Writing*. Suffolk: Frontinus Ltd

Zimmerman, Eric 2014: Position Statement: Manifesto for a Ludic Century – Deterding, Sebastian & Walz, Steffen (toim.), *The Gameful World : Approaches, Issues, Applications* s. 19–22. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Ängeslevä, Sonja 2014 *Level Up: Työruutiinit Peliksi*. Helsinki: Talentum.

### Pelit ja sovellukset:

21x20 Media, Inc.: Writing Prompts.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.writing.writingprompts> 17.3.2017.

Álinson S Xavier: Loop -Habit Tracker. Google Play -kauppa:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.isoron.uhabits> 17.3.2017.

ARC Apps: Story Plot Generator. Google Play -kauppa:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.andromo.dev17163.app225586>  
17.3.2017.

Bethesda Softworks 2011. The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Softworks: Yhdysvallat.

Black Isle Studios 1998. Fallout 2. Interplay Entertainment: Yhdysvallat.

Dejobaan Games, LLC & Popcannibal 2014. Elogy for a Dead World. Dejobaan Games: Yhdysvallat.

Foursquare: Foursquare. Google Play -kauppa:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joelapenna.foursquared> 17.3.2017.

HabitRPG, Inc.: Habitica. Google Play -kaupasta:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.habitrpg.android.habitica>  
17.3.2017.

Heiaheia.com: Heiaheia. Google Play -kauppa:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.heiaheia> 17.3.2017.

Hypnosis and Subliminal: Creative Writing Wake Alarm. Google Play -kauppa:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.erickbrown.creativewritingapp>  
17.3.2017.

King 2012. Candy Crush Saga King King. Digital Entertainment plc: Sweden

Mojang 2011. Minecraft. Mojang: Ruotsi.

Pasitnov, Aleksei 1984. Tetris.

Square & Square Enix 1987-2016. Final Fantasy -pelisarja. Square & Square Enix: Japani.

The Astronauts 2014. The Vanishing of Ethan Carter. The Astronauts: Poland.

TheFabulous: Fabulous -Motivate me!. Google Play -kauppa:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=co.thefabulous.app> 17.3.2017.

Trello, Inc: Trello. Google Play -kauppa:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trello> 17.3.2017.

Valve Corporation 2000. Counter Strike. Sierra Studios, Valve Corporation: Yhdysvallat.

Venture Technology Ltd: Creative Writing. Google Play-kauppa:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=creative.writing> 17.3.2017.

Wattpad.com: Wattpad. Google Play -kauppa:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=wp.wattpad> 17.3.2017.

### Pelikäsikirjoituksessa käytetyt lähteet:

Hirvonen, Elina & Silfverberg, Anu 2010: *Sata Sivua: Tekstintekijän Harjoituskirja*.  
 Helsinki: Avain.

Karlsson, Ylva & Kuick, Katarina 2009: *Kirjoittamisen ihanuus -nuoren kirjoittajan opas*.  
 Hämeenlinna: Karisto.

Kiuas, Sini 2012: *Kirjoittajakalenteri*. Helsinki: Avain.

Seppälä, Arto & Hattula, Markku 2006: *Sanasi Sun: Luovan Kirjoittamisen Opas Ja Lukemisto*. Helsinki: Maahenki.

**LIITE**

## Discovering of Howth -pelisuunnitteludokumentti



## **SISÄLLYS:**

### 1 Yleiskatsaus

#### 1.1 Näkymät

#### 1.2 Pisteet

### Viikko 1

### Viikko 2

### Viikko 3

### Viikko 4

# 1 YLEISKATSAUS

Discovering of Howth on 3D-maailmaan sijoittuva pc-peli, jossa pelaaja yrittää kirjoittaa itseään ulos autiokaupungista, jonne on joutunut. Hänen tehtävänsä on tehdä paikka eläväksi, luoda sinne henkilöitä ja tapahtumia kirjoittamalla. *Discovering of Howthin* ydinmekaniikat ovat liikkuminen, maailman tutkiminen ja kirjoittaminen. Pelaaja tutkii maailmaa, saa tietoa sen henkilöistä, paikoista ja esineistä, joihin liittyen hänelle annetaan kirjoitustehtäviä. Pelissä ei voi edetä kirjoittamatta, ja pelin maailmasta aukeaa lisätietoa ja uusia osioita kirjoitustehtäviä suorittamalla.

Peli on suunnattu teini-ikäisille ja sitä vanhemmille, kirjoittamisesta kiinnostuneille henkilöille.

Maailma on realistinen, se sijoittuu 30-luvun Englannin maaseudulle, ja sitä seurataan kolmannelta persoonasta kuvatun pelihahmon kautta. Maailma on jaettu neljään osaan, jotka aukeavat pelaajan edetessä tehtävissä. Peli on sidottu aikaan, pelaajalla on 30 päivää aikaa kirjoittaa päähenkilönsä ulos autiokaupungista ja pelata *Discovering of Howth* läpi. Peliä ei voi läpäistä kuitenkaan alle 20 päivässä, sillä tehtävät on ajastettu ilmestymään päivittäin. Tehtäviä on yhteensä 20, joten oletan, että pelaaja pelaa sitä noin viitenä päivänä viikossa.

Referenssipeleinä voi pitää *Vanishing of Ethan Carteria* ja *Elegy for a Dead Worldia*.

Ennen varsinaiseen pelimaailmaan pääsemistä pelaajan on tuotettava 2000 merkkiä luonnoskirjan alkuun, jotta hän pelihahmon alitajunnan herättämällä pääsisi autiokaupunkiin. Kun 3000 merkkiä täyttyy, peli vaihtaa heti autiokaupunkiin. Pelaajan kaikki kirjoittamat tekstit tallentuvat luonnoskirjaan, niitä on mahdollista selata ja muokata myös alkuvalikosta luonnoskirjan valitsemalla.

Pelihahmo liikkuu maailmassa ASDW-näppäimillä ja objektien kanssa kommunikoidaan hiiren klikkauksilla.

## 1.1 Näkymät

Aloitussvalikko

- Jatka pelaamista
- Luonnoskirja (näkyvässä kirja, jossa vasemmalla sivulla aina näkyy oman tekstin määrä sanalaskurissa, monenako peräkkäisenä päivänä on kirjoittanut, paljonko tehtäviä kokonaismäärään nähden on suoritettu)
- Viikot (näkyvät sekä tulevat, että menneet viikot)
  - Päivät (sekä tulevat, että menneet, menneisiin päiviin voi päästä palaamaan tätä kautta)
- Asetukset
  - § Äännet
- Lopeta

Luonnoskirja-näkyvässä kirja, jossa vasemmalla sivulla aina näkyy oman tekstin määrä sanalaskurissa, monenako peräkkäisenä päivänä on kirjoittanut, paljonko tehtäviä kokonaismäärään nähden on suoritettu. Oikeanpuoleinen sivulle tuotetaan tekstiä. Kirjaa on mahdollista selata taaksepäin tarkastellen jo tuotettuja tekstejä.

Pelimaailman näkymä, jossa näkyvässä pääsy aloitusvalikkoon, pääsy luonnoskirjaan, mittarit tekstin määrälle ja tehtävien suorittamiselle kokonaismäärään nähden. Keskustelut, ja muut tekstit näkyvät laatikossa pelinäköymän alaosassa.

Pelaaja erottaa objektit, joiden kanssa voi kommunikoida, niiden visuaalisesta vihjeestä, kun hän tulee tarpeeksi lähelle niitä. Kun pelaaja löytää tehtävänsä, hänelle aukeaa automaattisesti luonnoskirja ja puhdas sivu, jolla lukee tehtävänanto. Pelaajan on mahdollista palata takaisin pelimaailmaan kesken kirjoittamisen, mutta mikään siellä ei reagoi häneen. Pelaajan tehtävästä riippuen hänen on esimerkiksi kirjoitettava tietty merkkimäärä, joka hänen on ylitettävä ennen kuin hän voi tallentaa tekstin ja herättää henkiin objektin ja sen ympäristön. Suurimmassa osassa tehtäviä on merkkimäärä, mutta kaikissa sillä ei ole väliä, vaan pelaaja voi periaatteessa mitä vain kirjoittamalla saada tehtävän täytetyksi. Tekstin sisältöä ei sinällään mitenkään kontrolloida.

## 1.2 Pisteet

Jokaisesta tekstistä saa kokemuspisteitä (xp), joka on edellytys kylän henkiinheräämiselle.

Saatava xp on määritelty jokaiseen tehtävään erikseen.

Jokaisen päivän tehtävät aloittavasta vapaakirjoittamisesta saa xp:tä 100.

Jokaisesta vaaditun merkkimäärän ylittäneestä 500 merkistä 100 xp:tä lisää.

Xp:tä kuvaa luonnoskirjan vasemmanpuoleisella sivulla mittari.

## VIKKO 1

Autioituneen näköinen katu, rikkinäisiä tavaroita, likaisia ikkunoita ja pölyisiä huoneistoja. Kaikki, minkä kanssa voi kommunikoida, siinä järjestyksessä, missä pelaaja ne saa käyttöönsä:

- Kukat
- Kirjat
- Karkkikaupan hyllyt
- Avain ikkunalaudalla
- Hämärä juttu kujalla -nukke
  - Piirakka ikkunalla

### **Päivä 1 -kuihtuneet kukat**

Ensimmäinen pelikerta, jolloin pelaajalle näkyy luonnoskirjan ensimmäisellä sivulla kirje, jossa lukee:

*“Tervetuloa Howthiin, jo vuosia sitten autioituneeseen kylään, jossain kaukana täältä. Sinun tehtäväsi on herättää henkiin kylä asukkaineen kirjoittamalla heidän ja koko kylän tarinan. Sinulla on aikaa 30 päivää. Tämä tarkoittaa sitä, että sinun on palattava kirjoittamaan viidesti viikossa, tai henkiin herättämäsi olennot kuihtuvat jälleen pois ja joudut aloittamaan alusta. Kylä ei kuitenkaan herää henkiin yhdessä yössä, eikä tarinaan puhalleta henkeä kirjoittamalla kuin liukuhihnalla. Neljän viikon aikana voit viikossa herättää aina yhden neljäsosan kaupungista kerrallaan, päivittäin vain yhden kohteen.*

*Kuten sanoin, kylä on kaukana täältä, ja matka sinne käy alitajuntasi kautta. Myös se toimii kirjoittamalla. Jokainen päivä ennen astumistasi Howthin kylään, kirjoitat 3000 merkkiä. Ajattele sitä kuin taikana, joka avaa uuden oven. 3000 merkin sisällöllä ei ole väliä, sitä kirjoitat vain itsellesi, kirjoita mitä mieleen juolahtaa, niin mielesi vie sinut uusiin paikkoihin. Tervetuloa matkalle!”*

Pelaaja pääsee liikkumaan maailmassa, ja kun hän löytää kukkakaupan kuihtuneet kukat Luonnoskirjaan 3000 merkkiä vapaakirjoittamista

Pelaajan löydettyä kukkakaupan ja sen edessä kuihtuneita kukkia ja klikattua kuihtuneita kukkia, hänelle aukeaa kirjoitustehtävä luonnoskirjaan:

*Jos voisit valita viisi sanaa, mitkä ne olisivat? Kirjoita nämä sanat ylös.*

Pelaaja klikkaa tallenna. Valitsemalla toisen kukkakimpun aukeaa uusi tehtävä luonnoskirjassa.

*Saatkin vielä kolme. Kirjoita ne.*

Pelaajan valitsee tallenna. Valitsemalla kolmannen kukkakimpun aukeaa uusi tehtävä.

*No, annetaan vielä kaksi adjektiivia ja kaksi verbiä. Kirjoita nekin.*

Pelaaja valitsee tallenna. Kukkakimput heräävät eloon. Valitsemalla kukkakaupan kyltin aukeaa uusi tehtävä luonnoskirjaan, jossa yläreunassa näkyy pelaajan aiemmin kirjoittamat sanat sekä *ja* ja *olla*.

*Nyt sinulla on kaksitoista sanaa, ja kaupan päälle saat vielä sanan "ja" sekä olla-verbin. Kirjoita nyt runo, jossa käytät vain näitä sanoja. Sanoja voi taivuttaa ja niitä voi toistaa, mutta muita sanoja ei saa käyttää. (Hirvonen & Silfverberg 2010: 71.)*

Merkkimäärä 12. Merkkimäärän täytyttyä avautuu tallenna-nappi, jonka jälkeen pelaaja voi joko jatkaa kirjoittamista tai tallentaa tekstin ja palata pelimaailmaan. Pelissä ei kuitenkaan voi edetä ennen seuraavaa päivää, maailmassa voi silti liikkua.

200 xp

## **Päivä 2 -kirjakauppa**

Pelaaja löytää myyntitiskiltä pinon pölyisiä kirjoja, klikkaamalla niitä pelaaja pääsee näkemään kirjojen selkämykset ja niiden nimet. Klikkaamalla jonkin nimeä aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

Tehtävä 1

*Kirjoita lyhyt kuvaus kolmesta kirjasta niiden otsikoiden perusteella.*

*Otsikot:*

*Mustikoita ja suklaata*

*Jokapäiväinen pitsamme*

*Kuollut koira*

*Keikalla*

*Menettyjen kauneus*

800 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua katoaa pino ja myyntitiski siistiytyy.

## Tehtävä 2

Pelaaja löytää kirjahyllystä kirjan, jota klikkaamalla aukeaa luonnoskirjaan tehtävä:

*Palauta mieleesi joku varhaisimmista lapsuudenmuistoista, johon liittyy kirja tai kirjoittaminen, hetki, joka on jäänyt vahvana mieleesi.*

*Kirjoita tuosta hetkestä lapsen näkökulmasta, minä-muodossa. Millaisia asioita lapsi huomaa? Miten hän niitä tulkitsee? Millaista kieltä nuori minäsi käyttää? (Hirvonen & Silfverberg 2010: 30.)*

900 merkkiä.

250 xp

Pelaajan tallennettua kirjakauppa herää eloon, hujan hajan olevat pinot siistiytyvät, kauppa on valoisampi.

## Päivä 3 Karkkikaupan hyllyt

Klikkaamalla kassakonetta aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Tutki paikkaa huolella, kaikkia sen yksityiskohtia ja kirjoita pieni tarina siitä, millainen on tavallinen päivä karkkikaupan myyjällä. Kuvaile millaisia asiakkaita siellä käy, millaisia toimia on tehtävä, millaisia makeisia kenellekin suositella.*

300 merkkiä.

300 xp

Pelaajan tallennettua karkkikauppa siistiytyy, hyllyt täyttyvät karkeista ja iloinen musiikki alkaa soida.

## Päivä 4 Avain ikkunalaudalla

Pelaaja löytää asunnon 3 edestä maasta avaimen. Klikkaamalla avainta aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

Tehtävä:

*Maailmassa on paljon lukittuja ovia, joiden takaisista maailmoista emme tiedä mitään. Jotkin niistä vievät puutarhoihin ja paratiiseihin, toisien taukset ovat synkkiä ja pelottavia, jotkin ovat totta ja jotkin valheellisia. Kirjoita, millaiseen oveen tämä avain sopii ja mitä sen takana on.*

1500 merkkiä

500 xp

Pelaajan tallennettua ja lopetettua kirjoittamisen avaimen löytymispaikan vieressä oleva asunto on herännyt henkiin, se on siistin näköinen, sisällä on valo ja sieltä kuuluu ääniä.

### **Päivä 5 Hämärä juttu kujalla**

Kujalle mentäessä äänimaailma muuttuu uhkaavammaksi ja näkymä synkemmäksi. Likaa, roskia ja rikkinäistä tavaraa kaikkialla. Klikattuaan rikkinäistä nukkea pelaaja aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

Tehtävä 1

*Kuuntele äänimaisemaa. Valitse ensimmäinen mieleesi nouseva aihe. Kirjoita siitä musiikkia kuunnellen. Yritä tuoda äänimaailma mahdollisimman paljon osaksi tekstiäsi ja sen tunnelmaa. (Hirvonen & Silfverberg 2010: 69.)*

300 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua tekstin kuja muuttuu valoisaksi ja puhtaaksi, nukke on kadonnut, kuuluu iloista musiikkia ja välillä viheltelyä. Pelaajan klikattua ikkunalla olevan piirakan, aukeaa uusi tehtävä.

Tehtävä 2

*Kirjoita äänimaisemastasi uudelleen, valitse taas ensimmäinen mieleesi nouseva aihe ja kuuntele musiikkia sitä kirjoittaessasi. Yritä tuoda äänimaailma mahdollisimman paljon osaksi tekstiäsi ja sen tunnelmaa.*

300 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua tämä kaupunginosa täyttyy taas elämästä, mikä luodaan äänien ja grafiikan muutoksilla:

- Kukat kukkivat.
- Kaikki rikkinäinen on pois kaduilta.
- Aurinko paistaa.



- Kauppojen ikkunat puhdistuvat.
- Karkkikauppias on kaupassaan.
  - Voit ostaa karkkia ja kuulla juorun, että linnan tallimestari pitää minttupastilleista.
  - Kaksi lasta karkkikaupassa, toisella heistä on kujalta tuttu nukke ehjänä sylissään.
  - Koira kirjakaupan edessä
  - Kenkäkauppias
  - Asukas asuntonsa portaalla istumassa
  - Voi keskustella ja asukas kertoo löytäneensä avaimensa yllättävästä paikasta
  - Kolme vanhempaa naista kadulla juttelemassa
  - Voi kuunnella sivusta, miten naiset puhuvat pyhimyksen hautakiven siirtyneen mystisesti vähän aikaa sitten.

Kun pelaaja on suorittanut pääkadun, pääsee hän liikkumaan linnan alueelle, mutta sinä päivänä hän ei vielä pysty kommunikoimaan minkään kanssa.

## VIKKO 2 -LINNA

Linna on kivinen, hylätyn ja vanhan näköinen, siinä on yksi korkea torni ja sen pihassa on valtava tyhjä talli.

Tehtävät ovat objekteissa:

- Linnan portin ruusuköynnös
- Tallissa vanha satula
- Puutarha
- Tanssisali
- Kenollaan oleva linnantorni

### **Päivä 6 -linnan portin ruusuköynnös**

Klikkaamalla ruusuköynnöksen kuihtunutta ruusua aukeaa luonnoskirjaan tehtävä:

*Täydennä seuraavat lauseet:*

*Toivon...*

*Pelkään...*

*Rakastan...*

*Vihaan...*

*Haluan...*

*Suren...*

*Iloitsen...*

*Kaipaen...*

*Ahdistun...*

*Himoitsen...*

*Inhoan...*

*Nautin...*

*Kirjoita sitten lauseet uusiksi siten, että et käytä lainkaan tunteita kuvaavia verbejä. Ilmaise tunteet tekoina, eleinä tai ruumiillisina tuntemuksina.*

*Esimerkiksi lause “Pelkään puluja” voisi muuttua tällaiseksi: “Vaihdan kadun puolta aina, kun näen puluparven nokkivan roskia.”*

*Voit kirjoittaa useamman kuin yhden lauseen, tärkeintä on, että saat ajatuksen ilmaistua. Miten kerrot sen, mitä rakastat, toivot tai pelkää, ilman, että käytät mitään tunnetta*

*kuvaavaa sanaa? Miten rakkaus, pelko tai nautinto näkyy? Millaisina tekoina? Millaisina eleinä? Millaisina ruumiintuntemuksina?*

*Tunteita kuvaavat sanat ovat yleisiä ja abstrakteja ja kertovat hyvin vähän. Kun purat tunnesanat konkretiaksi, luot maailmaa, jonka lukija voi tunnistaa. (Hirvonen & Silfverberg 2010: 57.)*

150 merkkiä

400 xp

Pelaajan tallennettua tekstin köynnös vihertyy ja alkaa kukkia.

### **Päivä 7 -tallissa vanha satula**

Klikkaamalla satulaa aukeaa luonnoskirjaan tehtävä:

*Kerro mitä tallissa on tapahtunut ennen tätä hetkeä.*

350 merkkiä

300 xp

Pelaajan tallennettua tekstin talli siistiytyy ja siellä kuuluu hevosten ääniä, mutta ei vielä näy.

### **Päivä 8 -puutarhan työkalut**

Klikkaamalla kottikärryä täynnä työvälineitä aukeaa luonnoskirjaan tehtävä:

*Kirjoita pieni teksti siitä, miten jotkin ihmiset personoituvat tiettyihin asioihin ja välineisiin, esimerkiksi puutarhuri kottikärryihin, opettaja karttakeppiin tai sairaanhoitaja lääkkeisiin.*

900 merkkiä

400 xp

Pelaajan tallennettua tekstin puutarha alkaa kukkia ja vihertää. Kasvihuoneesta loistaa valo ja sieltä kuuluu työnteon ääniä. Kottikärryt työkaluineen ovat omalla paikallaan varaston seinän vieressä.

### **Päivä 9 -tanssisali**

Pelaajan klikattua vanhaa gramofonia alkaa kuulua hiljaista musiikkia ja luonnoskirja aukeaa.

Klikkaamalla vanhaa gramofonia alkaa kuulua hiljaista klassista musiikkia ja luonnoskirjaan aukeaa tehtävä:

*Kirjoita tarina, jossa kerrotaan, miten henkilö muuttuu häntä kohdanneiden tapahtumien vaikutuksesta, esimerkiksi voitettuaan pelkonsa. Valitse hahmollesi liioiteltu nimi, joka sopii henkilöhahmolle ja tilanteeseen, kuten Emma Arkajalka tai Kalle Lujanen.*

1000 merkkiä

350 xp

Pelaajan tallennettua tekstin alkaa kuulua tanssimusiikkia ja tanssisalista tulee kauniisti sisustettu ja valaistu.

### **Päivä 10 -linnan torni**

Klikkaamalla vääntää aukeaa luonnoskirjaan tehtävä:

*Keksi jokin sinulle tuttu satu ja kirjoita itsesi sen sankariksi. Sadun paha voi muuttua tiskaukseksi tai ikäväksi tuttavaksi. Mitä tapahtuu, jos satu tapahtuukin nykyajassa? Ovatko valtamerilaivat hirviöitä ja seitsemän kääpiötä koodareita?*

2000 merkkiä.

500 xp

Pelaajan tallennettua tekstin linnan torni siistyy, hämähäkinverkot katoavat ja ikkunalla visertää lintu.

Kun kaikki tehtävät on suoritettu, tämä kaupunginosa täyttyy taas elämästä, mikä luodaan äänien ja grafiikan muutoksilla:

- Linna siistyy sekä sisältä että ulkoa, vaikuttaa kaikin puolin asutulta.
- Tallissa on hevosia ja ihmisiä häääämässä niiden kanssa
- Tallipihalla kengittäjä työssään, hänen kanssaan voi keskustella linnan historiasta.
  - Hän kertoo aaveista, jotka nousevat läheiseltä hautausmaalta.
- Tanssisalissa on linnan työntekijöitä iloisina valmistelemassa juhlia. Voi kuulla iloista musiikkia ja puheensorinaa
- Linnan torni seisoo suorassa ja siellä iloisesti kehrätään.
- Puutarha kukkii ja kukoistaa, siellä vietetään teekutsuja. Jos jututtaa teekutsujen tarjoilijaa, voi kuulla juorun tulevista karnevaaleista.

## VIIKKO 3 -KIRKKO JA HAUTAUSMAA

Ruoho on ylikasvanutta, hautakivet kaatuilleet ja muratin peitossa, kirkossa ei pala valot, eikä sinne pääse sisälle. Suuria, tummia havupuita ja lehdettömiä lehtipuita siellä täällä.

- Hautakivi
- Pyhimyksen haudan alla krypta
- Täyttämätön hauta
- Vanhan puun kolo
- Joen rannassa vene

### Päivä 11 -hautakivi

Klikkaamalla hautakiveä aukeaa teksti ja tehtävä luonnoskirjaan:

*Ma e Na s*

*13. .17 - 1.1.1*

*A a h r mu.*

Tehtävä 1

*Kirjoita hautakivessä näkyvä nimi, päivämäärät ja muistolause kokonaisuksi.*

50 merkkiä

100 xp

Pelaajan tallennettua teksti näkyy hautakivessä. Pelaajan valittua hautakiven uudelleen aukeaa luonnoskirja ja uusi tehtävä.

Tehtävä 2

*Kuka hautakiven henkilö on? Milloin hän eli? Mitä hänen muistotekstinään lukee ja miksi? Miten hän kuoli? Kirjoita teksti hautakiven henkilöstä.*

100 merkkiä

200 xp

Kun tehtävä on suoritettu, näkyvät kirjaimet selvinä ja kivi on puhdas sammalesta ja muratista.

### Päivä 12 -pyhimyksen hauta

Klikkaamalla pyhimyksen huonosti suljettua kryptaa aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Kryptaan on haudattu myös paikallisen pyhimyksen sukulaisia. Kirjoita kahden sukulaisen välisestä suhteesta.*

1500 merkkiä

350 xp

Pelaajan tallennettua kryptan kansi on siististi kiinni, sen ympärillä on siistiä ja vihreää. Kivet hohtavat puhtaina.

### **Päivä 13 -multakasa**

Klikkaamalla multakasan lapioa aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Kirjoita dialogi kahdelle ihmiselle, jotka tietävät kohtaavansa viimeisen kerran. Toisella on asia, josta hän haluaisi puyhua, mutta toinen välttää aihetta. Mitä tapahtuu? Älä kerro tekstissä suoraan, etät kyseessä on viimeinen tapaaminen - haasteesi on antaa tilanteen tulla ilmi tavasta, jolla henkilöt puhuvat.*

500 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua tekstin kasan vieressä ollut hauta täyttyy ja saa hautakiven. Tekstistä ei saa selvää. Kukkia kasvaa haudalla.

### **Päivä 14 -vanhan puun kolo**

Klikkaamalla vanhan tammen kyljessä olevaa koloa aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Kirjoita runo, jonka ensimmäinen rivi alkaa Harvoin... ja viimeinen rivi alkaa Milloinkaan... Välissä voi olla yksi rivi tai noin 213. (Kuick & Karlsson 2009: 7)*

100 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua alkaa puu vihertämään ja koloon on ilmestynyt kirje, jota ei voi avata.

### **Päivä 15 -joen rannassa oleva vene**

Klikkaamalla rikkinäistä vanhaa venettä aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Karnevaali edeltää paastonaikaa, joka koskee lihallisiakin iloja. Karnevaalissa on kyse kevään juhlimisen perinteistä. Karnevaali tarjoaa mahdollisuuden esimerkiksi pukeutua ja naamioitua ja vaihtaa valtarooleja hetkeksi. Karnevaalin aikaan onkin*

*naamioiden takana ylitetty ja alitettu luokkarajoja ja unohdettu omat velvoitteet.*

*Kirjoita karnevaaliin liittyvä keksitty teksti. (Kiuas 2012: 32.)*

1500 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua vene korjaantuu ja joen vesi muuttuu vihreämmäksi. Veneeseen ilmestyy aivot ja ranta näyttää hoidetulta.

Kun kaikki tehtävät on suoritettu, tämä kaupunginosa täyttyy taas elämästä, mikä luodaan äänien ja grafiikan muutoksilla:

- Ruoho ja istutukset ovat hoidettuina, haudat
- Hautausmaan työntekijä, jonka kanssa voi vaihtaa sanasen hautausmaan historiasta.
- Nurmikko ja istutukset ovat hyvin hoidetun näköisiä.
- Hautakivet ja -ristit suorassa.

## VIIKKO 4 -TORI

- Penkki
- Postilaatikko
- Hattarakoju
- Suihkulähde
- Kaupungintalon ovi

### **Päivä 16 -penkki**

Klikkaamalla penkkiä aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Kaksi ihmistä tapaa tällä penkillä vuosikymmenten jälkeen. Toinen heistä ei muista, mikä on tuttavän nimi tai missä yhteydessä he ovat aikoinaan tulleet tutuiksi. Tätä seikkaa hän ei tietenkään halua tunnustaa. Kirjoita millainen keskustelu tällä penkillä käydään. (Hattula & Seppälä 2006: 99.)*

1200 merkkiä

350 xp

Pelaajan tallennettua alkaa hohtaa uutuuttaan ja sen ympärillä olevat istutukset puhkeavat kukkimaan.

### **Päivä 17 -postilaatikko**

Klikkaamalla torin reunassa olevaa postilaatikkoa aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Kirjoita tarina, jossa hahmosi saa kutsun jonnekin, minne ei ole tapana virallisesti kutsua ketään.*

700 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua tekstinsä torin kulma siistiytyy.

### **Päivä 18 -hattarakoju**

Klikkaamalla hattarakonetta aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:



*Joku tapaamistasi kyläläisistä on kertonut valheen, joka esille tullessaan muuttaisi kylää peruuttamattomasti. Kirjoita valehtelijan tunnustuskirje, jonka hän haluaa julkaistavan kuolemansa jälkeen.*

800 merkkiä

350 xp

Pelaajan tallennettua hattarakone alkaa toimia ja tiskillä on valmiita hattaroita. Iloinen musiikki soi.

### **Päivä 19 -suihkulähde**

Klikkaamalla kuivaa suihkulähdettä aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Kirjoita toiveista käyttämättä t-kirjainta*

20 merkkiä

200 xp

Pelaajan tallennettua tekstin suihkulähde alkaa jälleen toimia, pohjalla kiiltävät kolikot.

### **Päivä 20 -kaupungintalon ovi**

Klikkaamalla kaupungintalon ovea aukeaa tehtävä luonnoskirjaan:

*Kuvittele mielessäsi vanha nainen. Hän seisoo pakattujen pahvilaatikoiden keskellä huoneessa. Muuttoauto tulee pian. On aika lähteä kodista, jossa nainen on asunut melkein koko ikänsä. Anna hänen kierrellä huoneissa ja muistella asioita, joita on tapahtunut. Suuria, dramaattisia, mullistavia asioita. Tai pieniä, arkisia ja merkityksettömiä, jotka ovat silti syöpyneet hänen mieleensä. (Kuick & Karlsson 2009: 49)*

Pelaajan tallennettua muuttuu koko kylä eläväksi, peli on pelattu läpi. Luonnoskirjaan ilmestyy teksti:

*Onnittelut!*

*Onnistuit pelastamaan kauan nukuksissa olleen Howthin kylän!*

*Miten kylä päätyi tähän tilanteeseen? Kylä on nyt vapaa tutkittavaksesi, ehkä löydät vielä syyn tähän kaikkeen...*

Ihmiset ja eläimet ovat paikoillaan, värit ja äänet ovat kirkkaita, viimeisetkin puut ja kasvit heräävät henkiin. Torilla on karnevaalit. Siellä täällä voi käydä keskusteluja kyläläisten kanssa ja he antavat vihjeitä syistä, joiden takia kylä autioitui.