

*Jasmine Poikela*

ARVIO:

Trent Hergenrader:

*Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers*, (2019)

Bloomsbury Academic. ISBN 978-1-3500-1669-9

(eBook).

Trent Hergenrader on englannin kielen apulaisprofessori Rochesterin teknologiainstituutissa ja hän on erikoistunut luovaan kirjoittamiseen. Hergenraderin akateeminen työ keskittyy digitaaliseen pedagogiaan, luovan kirjoittamisen pedagogiaan sekä peleihin ja pelipohjaiseen oppimiseen.

*Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers* (2019) on käytännön ohjeos heille, jotka haluavat rakentaa suuren skaalan fiktionaalisen maailman yhteistyössä muiden kanssa. Kirjassa käytetyt konseptit pätevät kuitenkin myös yksin tehtävään maailmanrakentamisprojektiin. Kirjan ensimmäinen osa kattaa kollaboratiivisen maailmanrakentamisen konseptit ja terminologian, kun taas kirjan toinen osa pistää nämä konseptit käytäntöön ja kuvaa maailmanrakentamisen luomisprosessia konkreettisella esimerkillä. (Hergenrader 2019, 3.) Esimerkiksi Tal-Vaz on neljän henkilön luoma fiktiivinen maailma, jota he käyttävät myöhemmin apuna kirjoittaessaan NaNoWriMoa (National Novel Writing Month) varten. Hergenrader kuvaa Tal-Vazin luomisprosessia ja esimerkissä käydään läpi kaikki kollaboratiiviseen maailmanrakentamiseen liittyvät osa-alueet.

Hergenrader käyttää konseptoja muun muassa media-

teoriasta, kertomusteoriasta, luovan kirjoittamisen tutkimuksesta, pelitutkimuksesta ja roolipeleistä (Hergenrader 2019, 9). Etenkin Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin historiaa ja kehittymistä käydään perustavanlaatuisesti läpi. Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin käsikirja on viholisten ominaisuuksien kuvaamista numeerisesti, tarinallisesti sekä kuvallisesti ja se toimiikin Hergenraderin kuvaman katalogin luomisen pohjana.

Hergenrader nostaa esiin etenkin fantasian ja tieteisfiction genret, joista hän käyttää myös esimerkkeinä muun muassa Star Warsin galaksin, Westerosin ja Middle-earthin maailmoja kuvatessaan maailmanrakentamista. Nämä maailmat ovat massiivisia ja toimivat täten suuren skaalan vertailukohtana kollaboratiiviseen maailmanrakentamiseen. Hergenrader tiedostaa käyttävänsä vertailukohtinaan vain tietyn genren maailmoja ja kannustaakin lukijaa vertaamaan käyttämiään konsepteja muihinkin suuren skaalan maailmoihin (2019, 12).

## MAAILMANRAKENTAMINEN JA SEN VAIHEET

Maailmanrakentaminen tarkoittaa fiktionaalisen maailman luomista. Kollaboratiivinen maailmanrakentaminen on monen henkilön projekti, jolle on määritelty selkeä yleisö ja genre. Tarkoituksena on rakentaa johdonmukainen maailma, jossa jokainen osa on looginen maailman sääntöjen kannalta. (Hergenrader 2019, 9–10.) Hergenrader kuvaa järjestyksen maailmanrakentamiselle sekä tietysti sen osat alueet.

Ensimmäinen vaihe on maailman perusteiden rakenta-

minen, mikä alkaa yleisön ja genren päättämisestä. Seuraavaksi määritellään fiktionaalisen maailman viitekehys, mikä tapahtuu viidessä vaiheessa. Ensin määritellään maailman laajuus, joka sisältää sen fyysisen koon sekä syvyyden, joka kuvaa maailman yksityiskohtaisuutta. Lisäksi tunnistetaan toiminnan keskipisteet eli yksittäiset sijainnit, joita kuvataan yksityiskohtaisimmin. Toisena vaiheena järjestellään maailman aikajana, jossa on päätepisteet menneisyyden sekä tulevaisuuden osalta. Aikajanelle merkitään tärkeimmät historialliset tapahtumat sekä nykyhetki. Kolmanneksi valitaan perspektiivi, jonka kautta maailma kuvataan tai joka kertoo maailman tarinaa. Perspektiivi voi olla mitä tahansa neutraalin näkökulman ja ensimmäisen persoonan väliltä. Neljäntenä vaiheena maailman viitekehysten luomisessa määritetään maailman kartta, johon merkitään tärkeimmät sijainnit toiminnan keskipisteiden kannalta. Viimeiseksi kirjoitetaan metanarratiivi, joka kuvaa maailman viitekehystä lyhyenä fiktiivisenä kertomuksena ja se toimii samalla maailman esittelyinä. (Hergenrader 2019, 10–11.)

Maailman kartan luominen on viitekehysten vaiheista Hergenraderin mukaan hankalin. Täysin fiktionaalisen kartan luominen internetistä löytyvillä sovelluksilla on vaikeaa. Helpompaa on käyttää oikean maailman karttaa pohjana ja yrittää muokata siitä halutunlainen. Kartan voi myös toteuttaa analogisesti paperille, vaikkakaan se ei ole aina kaikista optimaalisin vaihtoehto. (Hergenrader 2019, 118–119.) Vaikka Hergenrader ottaakin huomioon viitekehyksessä maailman kartan ja toiminnan kannalta keskeisimmät sijainnit sekä syvyyden, joka kuvaa maailman yksityiskohtaisuutta, maailmanrakentamiseen liittyvää ympäristöistä osa-aluetta ei kuvata sen tarkemmin. Katalo-

gissa sijaintien kuvauksissa voi olla lyhyt kuvaus niiden maantieteellisistä ominaisuuksista, mutta koko maailman kannalta yleiskattavan kuvauksen rakentamista ympäristöllisistä ominaisuuksista ei teoksessa käsitellä.

Kun viitekehys on luotu, siirrytään kehittämään maailman rakenteita. Hergenrader määrittelee neljä rakenteellista pääkategoriaa sekä 14 alakategoriaa, jotka lukeutuvat neljän pääkategorian alle. Pääkategoriat ovat hallinto, ekonomia, sosiaaliset suhteet sekä kulttuuriset vaikutteet. Hallinnon alakategorioita ovat hallinnon läsnäolo, oikeusvaltioperiaate ja yhteiskunnan palvelut. Ekonomian alakategorioita taas ovat ekonominen vahvuus, varallisuusjakauma sekä maatalouden tuotanto ja kaupankäynti. Sosiaaliset suhteet kuvaavat eriarvoisuutta tai jännitteitä liittyen rotusuhteisiin, luokkasuhteisiin, sukupuolien suhteisiin ja seksuaaliseen suuntautumiseen liittyviin suhteisiin. Kulttuurisiin vaikutteisiin kuuluvat puolustusvoimat, uskonnolliset vaikutteet, teknologian vaikutteet sekä taiteen ja kulttuurin vaikutus. Nämä maailman rakenteet kuvaavat maailmassa toimivia sosiaalisia voimia. Hergenraderin mukaan kollaboratiivinen maailmanrakentaminen nojaa vahvasti maailman monimuotoisten rakenteiden kautta työskentelyyn. (Hergenrader 2019, 11, 53.)

Kun maailman perusteet ovat valmiina, viitekehystä ja maailman rakenteita käytetään apuna kirjoittamaan pidempi ja yksityiskohtaisempi metanarratiivi. Metanarratiivi esittää laajan ja monipuolisen kuvan maailmasta käyttäen apuna maailman rakenteellisia kategorioita ja lisäksi sekä historiallista perspektiiviä että maailman nykyhetkeä. Kun metanarratiivi on kirjoitettu, kollaboratiivisen maailmanrakentamisen ensimmäinen vaihe on valmis. Toinen vai-

he käsittää katalogin täyttämisen keskeisillä historiallisilla tapahtumilla, hahmoilla, sijainneilla, esineillä ja asioilla sekä ryhmillä, jotka sitovat hahmoja yhteen. (Hergenrader 2019, 11.)

Fiktionaalisen maailman katalogin tarkoitus on konkretisoida hahmot, tilat sekä esineet ja asiat, jotka ilmentävät yhteiskunnan rakenteita. Katalogin merkinnät vaativat ylimääräisten yksityiskohtien kirjoittamista, jotta merkinnät tuntuisivat konkreettisilta ja vaikuttaisivat oikeilta. Siinä missä viitekehys sitoo maailman tiettyyn paikkaan ja aikaan, rakenteet auttavat hahmottamaan sosiaalisia voimia, jotka toimivat maailmassa. Katalogin kuvatessa yksityiskohtaisesti ihmisiä, paikkoja ja asioita antaa se konkreettisimmat tarinankerronnan materiaalit. (Hergenrader 2019, 72–73, 75.)

Katalogi voidaan tehdä verkkoalustalle, esimerkiksi wikipäristöön. Tärkeää kollaboratiivisessa maailmanrakentamisen projektissa on se, että jokainen kirjoittaja pääsee muokkaamaan ja lukemaan yhdessä luotuja sisältöjä reaaliaikaisesti. Projekti ja sen sisältö voi olla joko suljettuna salasanan taakse, jolloin sisältöä tarkastelemaan pääsevät vain projektin jäsenet, tai sisältö voi olla avoimesti saatavana (Hergenrader 2019, 21). Teos painottaa virtuaalista kirjoitus- ja maailmanluomisprosessia, koska tällöin kaikki kirjoitettu materiaali on juuri kaikkien osallisten saatavilla helposti. On myös hyvä, että teos keskittyy tähän näkökulmaan, sillä nykypäivänä lähes kaikki kirjoittaminen tapahtuu tietokoneilla ja suuremmat kirjoitusprojektit toteutetaan lähes poikkeuksetta virtuaalisesti. Teoksen kumppaniverkkosivusto tarjoaa lisäksi tulostettavia pdf-tiedostoja maailmanrakentamisen tueksi.

## VERKKOSIVUSTO

Teoksella on kumppaniverkkosivusto *collaborativeworld-building.com*, jossa on ladattavia resursseja maailmanrakentamista varten, kuten maailmanrakentamiskortit ja maailmanrakentamisen työarkkeja, jotka on suunniteltu toimimaan yhdessä teoksen kanssa (Hergenrader 2019, 13). Teoksessa demonstroidaan näiden korttien ja työarkkien käyttämistä. Maailmanrakentamiskortteja käytetään fiktiivisen maailman rakenteiden (14 alakategoriaa) muotoiluun. Kategoriakorttien lisäksi on numeerisia kortteja, jotka kuvaavat rakenteen olemassaolon vahvuutta maailmassa, sekä ”trending” ja ”stable” -kortteja, jotka kuvaavat kategorian muutosta suurempaan tai pienempään arvoon. (Hergenrader 2019, 113.)

Maailmanrakentamiskorttien rinnalle on luotu myös erilaisia työarkkeja, joihin voi merkata esimerkiksi rakenteiden olemassaolon asteet ja niiden vakauden muistiin. Viitekehysten luomista varten taas on työarkki, johon voi kirjata maailman laajuuden ja perspektiivin kuvaukset, historialliset tapahtumat sekä aikajanan. Myös metanarratiivin ja katalogin tekemistä varten on työarkki, johon voi aikatauluttaa työvaiheet. Kaikki tämä materiaali on ladattavissa teoksen kumppaniverkkosivustolta. Verkkosivustolta ladattava materiaali tukee maailmanrakentamisprosessia etenkin, jos sen haluaa toteuttaa Hergenraderin esittämällä tavalla. Verkkosivustolla on myös paljon muuta verkkomateriaalia, kuten linkkejä toisille verkkosivustoille, joita maailmanrakentamisessa voi käyttää hyödyksi.

## LOPUKSI

Teos on suunnattu pääasiallisesti kaikille kirjoittajille, jotka tarvitsevat työssään maailmanrakentamisen työkaluja tai jotka suunnittelevat kirjoittamista yhteistyössä muiden kanssa. Teos antaa maailmanrakentamisen osa-alueiden lisäksi kuvauksen maailmanrakentamisen prosessista, mikä voi auttaa hahmottamaan suunnitellun projektin sisältöä. Koska teoksen metodologiaa on ammennettu myös pöytäroolipelien katalogeista, yhtä lailla pelaajat voivat hyödyntää teosta esimerkiksi roolipeleissä, mutta myös pelisuunnittelijat voivat löytää työkaluja maailmanrakentamiseen.

Teoksen sisältöjä maailmanrakentamisen prosessista voivat hyödyntää myös opettajat. Teoksessa esitetyn maailmanrakentamisen prosessia on käytetty varioiden muun muassa luovan kirjoittamisen, kirjallisuuden ja historian kursseilla onnistuneesti Hergenraderin mukaan. Maailmanrakentamisen systeemi kehitettiin alun perin luovan kirjoittamisen oppituntien käyttöön, jotta opiskelijoiden sitoutumista toistensa töihin voitaisiin lisätä. Sen lisäksi tarkoituksena oli houkutella ajattelemaan kriittisemmin sitä, miten kirjoittajat esittävät fiktionaalisia maailmoja kirjoituksissaan. Teoksen rinnalla käytetty verkkosivusto tarjoaa myös opettajille materiaalia sekä esimerkkejä opiskelijoiden yhteistyössä rakentamista maailmoista. (Hergenrader 2019, 222.)

Hergenraderin maailmanrakentamisen malli ja osa-alueet kuvaavat suuren luokan maailmanluomisprosessia. Tämä tukee kollaboratiivista maailmanrakentamista, sillä monen kirjoittajan työpanoksella voidaan luoda suhteel-

lisen nopeasti suuri fiktiivinen maailma. Vaikka teos keskittyykin suurempaan maailmanrakentamiseen, voi näitä osa-alueita soveltaa myös pienemmässä mittakaavassa, kuten opetustilanteessa kurssilla.

Hergenraderin keskittyessä pääasiallisesti maailmanrakentamisen sosiaalisiin rakenteisiin vähemmälle huomiolle jää ympäristön luominen. Toisaalta ympäristön luominen tulee pakosti eteen maailmanrakentamisprosessin aikana, vaikka sille ei teoksessa ole varattu merkittävää tilaa. Ympäristön luominen kumpuaa Hergenraderin mallin kautta sosiaalisista rakenteista sekä tietysti toiminnan keskipisteiden kautta, jotka ovat yksittäisiä mutta keskeisiä sijainteja maailmassa. Hergenrader mainitsee viitekehyksen luomisessa myös maailman syvyyden, joka kuvaa maailman yksityiskohtaisuutta, sekä maailman fyysisen laajuuden määrittelyn, mikä antaa ympäristölliselle luomiselle suunnan.

Kaiken kaikkiaan teos on kattava kuvaus maailmanrakentamisen eri osa-alueista ja sen vaiheista. Rakenteelliset kategoriat kuvaavat tyhjentävästi yhteiskunnan sosiaalisia voimia eri tasoilla, kun taas viitekehyksen luominen auttaa asettamaan maailmanrakentamiselle selkeät rajat, joissa pysyä. Metanarratiivi antaa kosketuksen itse tarinankerrontaan, kun rakenteellisia kategorioita, historiallista perspektiiviä ja maailman nykyhetkeä käytetään yhdenmukaisen kuvauksen kirjoittamiseen maailman tilasta. Metanarratiivi auttaa myös myöhemmin, kun kirjoittajat alkavat ammentaa luodusta maailmasta uusia tarinoita. Tässä tapauksessa myös katalogilla on merkityksellinen tehtävä. Katalogia voi täydentää sitä mukaa kuin uusia аспектеjä kumpuaa kirjoitusprosessin kautta, tai katalogista voi käyttää jo ennestään kirjoitettua materiaalia kirjoittamisen tukena.