

Immersiivisiä ja interaktiivisia tarinoita

3.8.2022

Onko sinua koskaan harmittanut lukemasi kirjan loppu? Tai onko jokin muu kirjailijan tekemä ratkaisu jäänyt vaivaamaan niin paljon, että olisit halunnut kirjoittaa teokset ratkaisut uudelleen toisin?

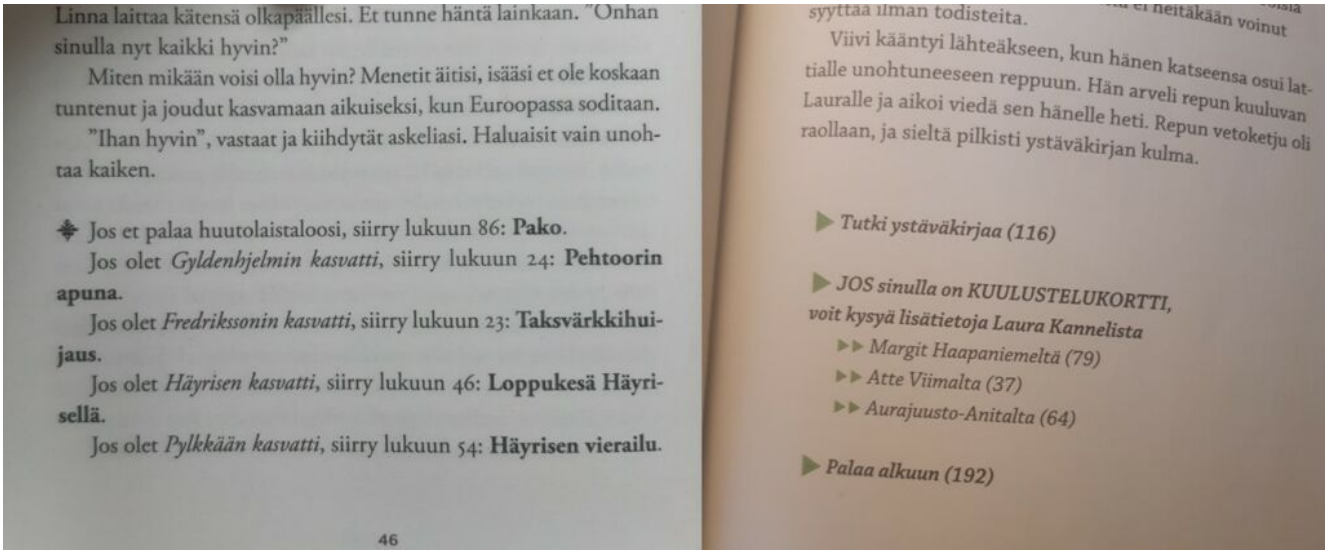
Vai ovatko pelit, pellillisyys, seikkailut ja mysteerien ratkominen ylipäätänsä se tekijä, mikä sinut saisi pysähtymään kirjan äärelle? Eikö kirja koukuta, ellet voi itse osallistua?

Edellisissä tapauksissa kannattaa etsiä käsiinsä immersiivisiä tai interaktiivisia kirjoja, joissa vastuu kirjan sivujen tapahtumista, päähenkilöiden kohtaloista ja lopputuloksesta luovutetaan lukijalle. Jokainen lukija voi siis yksilöllisten valintojensa pohjalta päätyä erilaiseen lopputulokseen saman teoksen luettuaan.

Osallistujan valinnat ohjaavat tarinaa

Yhtä, selkeää nimitystä edellä kuvatun kaltaisille teoksille ei ole. Kyse voi olla kirjailijan, kustantajan tai lukijoiden antamista nimityksistä. 1980-luvulla vastaavien teosten rantautuessa Suomeen käytettiin muun muassa nimitystä “valitse oma seikkailusi” (ks. Pohjola 2018; Ketonen 2018). Jotkut puhuvat ratkaisukirjoista, pelikirjoista tai saattavat nimittää interaktiivisia elementtejä sisältäviä teoksia jopa seikkailukirjoiksi tai –tarinoiksi.

Jos aihetta lähestyy kirjastojen tiedontallennuksen kannalta, Suomalainen lajityyppi- ja muotosanastosta (Finto 2022) löytyy genreä kuvaava termi “interaktiiviset teokset” ja määritelmä sille kuuluu: “Käytetään fyysisistä tai digitaalisista teoksista, joiden juoneen tai kerrontaan lukija voi osallistua”.



Lukijalle annetaan erilaisia vaihtoehtoja tarinan ohjaamiseen. Vasemmalla esimerkki Pohjolan Sinä vuonne 1918 teoksesta ja oikealla Etsivätoimisto Hurrikaanin mysteerikirjasta.

Immersiivisyydellä viitataan kokemukseen, joka upottaa tai uppouttaa kokijansa osaksi teosta, tarjoaa meille mahdollisuuden kokea, osallistua tai/ja eläytyä passiivisen kuluttamisen sijaan. Immersiivisyys voi olla tutumpaa teatterista, muista taidemuodoista sekä pelisuunnittelusta, mutta kirjaan liitettynä immersiivisyys voi olla vielä uudempi ajatus.

Se, milloin teosta voi kutsua immersiiviseksi tai/ja interaktiiviseksi voi olla vaikeaa määritellä (ks. esim. Haapala 2019) ja varsinkin kirjojen kohdalla vaatii varmasti vielä yhteistä tarkastelua ja rajojen pohtimista.

Lukija vai pelaaja?

Olipa kyse sitten mistä tahansa nimityksestä, lukijan uppoutuminen tarinoihin ei ole uusi asia. Annika Dahlsten (2020) kuvaa kirjaa ylipäätänsä yhdeksi yksinkertaisimmista immersiivisyyden välineistä:

”Hyvä tarina tai teksti tarjoaa parhaimmillaan täydellisen uppouttavan kokemuksen, jossa lukija eläytyy kirjan maailmaan, sen lainalaisuuksiin ja kokee syvää läsnäolon tunnetta. Tekstin loppuminen ja paluu reaalimaailmaan on pökerryttävää ja vaatii totuttelua.” Tarinoiden vaikutuksiin viittaa niin ikään Oppimaisema blogi (2021): “Yksinkertaisimmillaan hyvin kerrottu mukaansatempaava tarina on immersiivinen. Se aktivoi ja laittaa mielikuvituksen liikkeelle sekä saa jokaisen kuulijan mielessä omanlaisensa muodon, hahmot ja värit.”

Voidaan tietysti käydä keskustelua myös siitä, onko immersiivisen teoksen lukija enää lukija vai kokeeko hän paremminkin lukiessaan pelaavansa? Tätä pohtivat niin ikään Ilona ja Hanna keskustelussaan Lahden kirjaston Ääniä kirjastossa podcastissa (2019). Koit itsesi sitten kummaksi tahansa, näiden teosten kanssa lukija ei enää voi olla passiivinen kokija: teos ei etene ilman sinun valintojasi.

Nuoremmille lukijoille

Interaktiivisia, osallistavia ja pelillisiä teoksia löytyy selvästi enemmän lapsille ja nuorille. Suomessa

ensimmäinen aalto vastaavia teoksia ilmestyi omana lapsuusaikanani. Otava julkaisi 1980-luvulla Steve Jacksonin “Taistelupeli” –sarjan teoksia ja Gummerukselta ilmestyi samoihin aikoihin “Valitse oma seikkailusi” -sarja. Nostalgian nälkäisille kerrottakoon, että näitä aarteita saa edelleen joidenkin kirjastojen valikoimista. Samoihin aikoihin ilmestyivät Viisikko –sarjasta löytyvät lukijan valintojen perustella muotoutuvat tarinat esim. ”Sinä ja Viisikko aarresaarella”, minkä lisäksi sarjassa julkaistiin erillisiä pelikirjoja.

Sen jälkeen julkaiseminen on ollut hajanaista, mutta omalta kirjastouraltani muistan niitä löytyneen aina lasten- ja nuortenosaston hyllystä joitakin kappaleita ja lukijoitakin on löytynyt. Uudempaa ja mielenkiintoista aluevaltauksia edustavat tietokirjamaiset teoksen, joissa seikkaillaan vaikkapa jossakin historiallisessa aikakaudessa tai tapahtumassa.

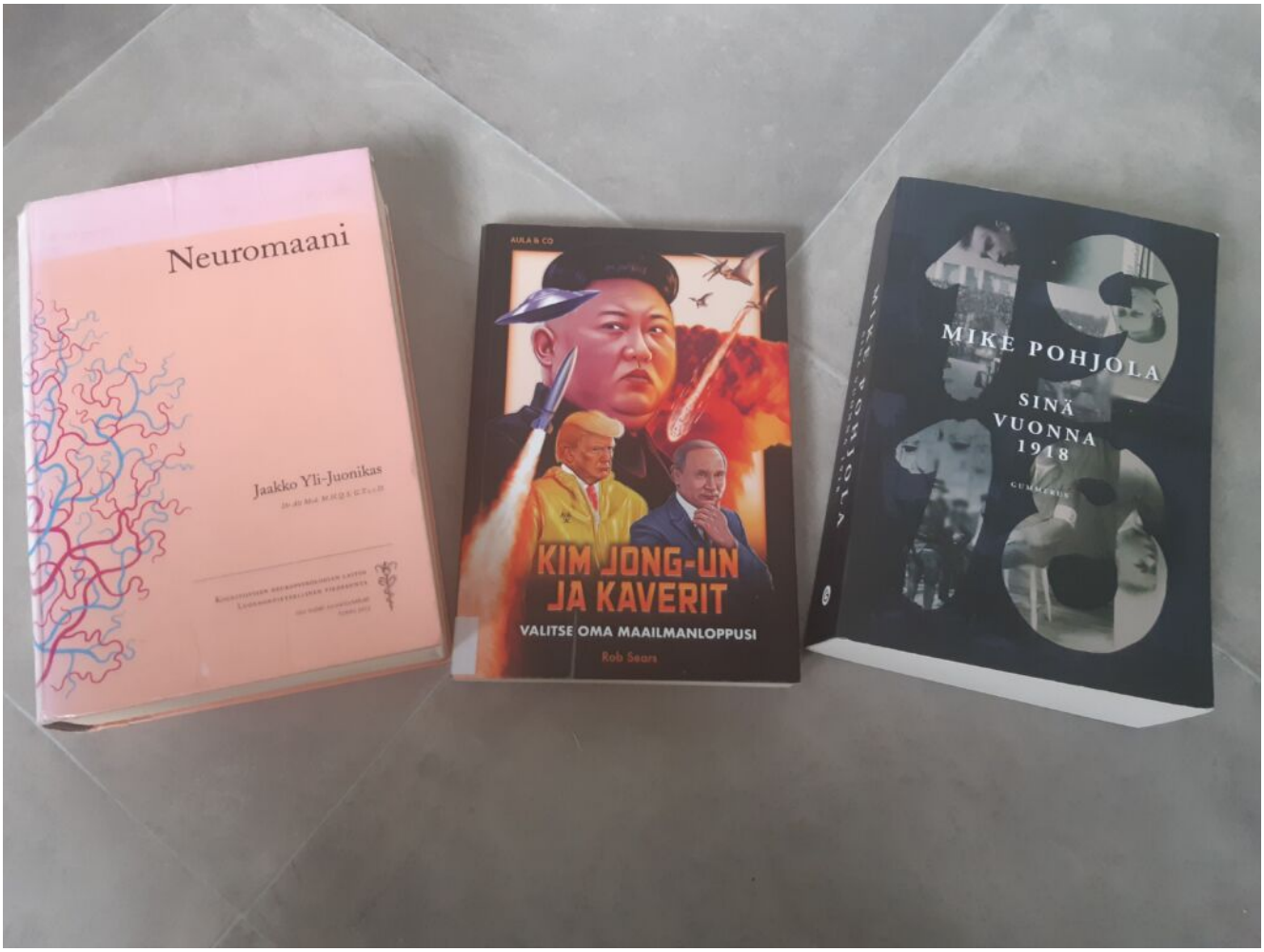


Lapsille ja nuorille suunnattuja, lukijaa aktivoivia teoksia.

Aikuisempaan makuun

Vastaavia, aikuisille suunnattuja teoksia ilmestyy Suomeksi vähän. Keskenään hyvin erilaista teoksia edustavat Suomen sisällissotaan sijoittuva Mike Pohjolan “Sinä vuonna 1918” (2018), Minna Roinisen psykologinen fantasiaromaani “Unohdetut ovet” (2015), Jaakko Yli-Juonikkaan “Neuromaani” (2012), joka sekoittaa elementtejä trilleristä potilaskertomukseen, scifistä kansallisromantiikkaan ja roskaromaanista

proosarunoon sekä huumoriteokseksi luokiteltava Rob Searsin (2019) ”Kim Jong-un ja kaverit. Valitse oma maailmanloppusi”. Edellisistä teoksista Roinisen teoksesta löytyy lisäksi sekä lukijan valintoihin perustuva teos avoimella loppuratkaisulla sekä kirjailijan oma, ilman lukijan valintoja kulkeva tarina. Yli-Juonikkaan teoksesta on puolestaan tehty lisäksi immersiivistä, fyysistä mielenteatteria (ks. Raekallio 2016; Raekallio Corp. 2016).



Aikuisille suunnattuja vuorovaikutteisia teoksia

Kuva: Aikuisille suunnattuja vuorovaikutteisia teoksia.

Maailmalta löytyy runsaammin esimerkkejä (ks. Ahlin & Colyard 2021), mutta usein ulkomaiset teokset tuntuvat edustavan melko humoristispainotteisia tai kevyttä linjaa, minkä rinnalle itse kaipaisin monipuolisempaa valikoimaa. Oman joukkonsa muodostavat lisäksi ns. pelikirjat ja joissakin tapauksissa voikin olla vaikeaa määritellä, missä kohtaa ne voidaan tekstimäärältään laskea kaunokirjallisiksi teoksiksi.

Miksi vastavia teoksia ei sitten ole enempää? Ehkä syynä on niiden läheinen linkitys pelillisyyteen ja peleihin. Olisiko niin, että teoksissa näitä asioita arvostavat enemmän pelaavat, valitsevat tarinallisia pelejä tai pelaavat interaktiivisia tarinapelejä verkossa tai harrastavat roolipelaamista missä taas perinteisesti etenevän kirjan ystävä ei kaipaa lukemiseen niinkään pelillisiä elementtejä?

Satu Salmela
Lehtori, kirjasto- ja tietopalvelualan tutkinto-ohjelma
SeAMK

Lähteet

Ahlin, C. & Colyard K.W. (13.8.2021). 23 Choose Your Own Adventure Books For Grown-Ups. BDG Media. https://www.bustle.com/entertainment/choose-your-own-adventure-books-for-adults

Dahlsten, A. (6.8.2020). Immersiivinen taide kutsuu käyttämään kuvittelukykyä. Taiteen Edistämiskeskus. https://www.taike.fi/fi/uutinen/-/news/1318677

Finto (2022). Interaktiiviset teokset. Teoksessa SLM – Suomalainen lajityyppi- ja muotosanasto. Haettu 16.6.2022. https://finto.fi/slm/fi/page/s320

Haapala, S. H. (2019). Upotettu katsoja. Teoksessa Monni,K. & Törmi, K. (toim.), Yhteisö ja taide: teemoja ja näkökulmia 2000-luvun taiteilijan laajentuneeseen toimintakenttään. (Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 72). Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. https://disco.teak.fi/yhteiso-ja-taide/2-14-upotettu-katsoja/

Ketonen, O. (1.2.2018). Immersiivisessä kirjassa jokainen lukija valitsee kohtalonsa [äänitiedosto]. YLE Areena. https://areena.yle.fi/audio/1-4352138

Lahden kirjasto. (2019). Immersiiviset romaanit [podcast]. Ääniä kirjastosta – Lahden kirjaston podcast. Lahden kirjasto. https://soundcloud.com/aaniakirjastosta

Oppimaisema. (11.4.2021). Mikä ihmeen immersio? https://www.oppimaisema.com/post/mik%C3%A4-ihmeen-immersio

Pohjola, M. (18.1.2018). Mikä on immersiivinen romaani? Mike Pohjola. https://mikepohjola.wordpress.com/2018/01/18/mika-on-immersiivinen-romaani/

Raekallio Corp. (2016). Neuromaani. https://www.raekallio.fi/neuromaani

Raekallio, V. (2016). Neuromaani

. Vimeo. https://vimeo.com/196562133