



Mielikuvituksen maantiede

Toimittajat:

Niklas Nylund
Jaakko Stenros
Heikki Jungman

Graafinen suunnittelu ja taitto:

Riku Similä / Kellerica

Kirjoittajat:

Derek Fewster
Miska Fredman
Heikki Jungman
Niklas Nylund
Hanna-Riikka Roine
Jaakko Stenros

Valokuvat:

Mirella Penttilä
Saarni Säilynoja / Vapriikin kuva-arkisto
Aldaron / Boardgamegeek
Chris Norwood / Boardgamegeek
David Goehring / Wikimedia Commons
Matt Musselman / Boardgamegeek

Painopaikka:

Ard In, Tampere

Näyttelyjulkaisu Suomen pelimuseon
Mielikuvituksen maantiede -näyttelyyn
(9.6. - 18.9.2022, Suomen pelimuseon Studio)

Esisanat

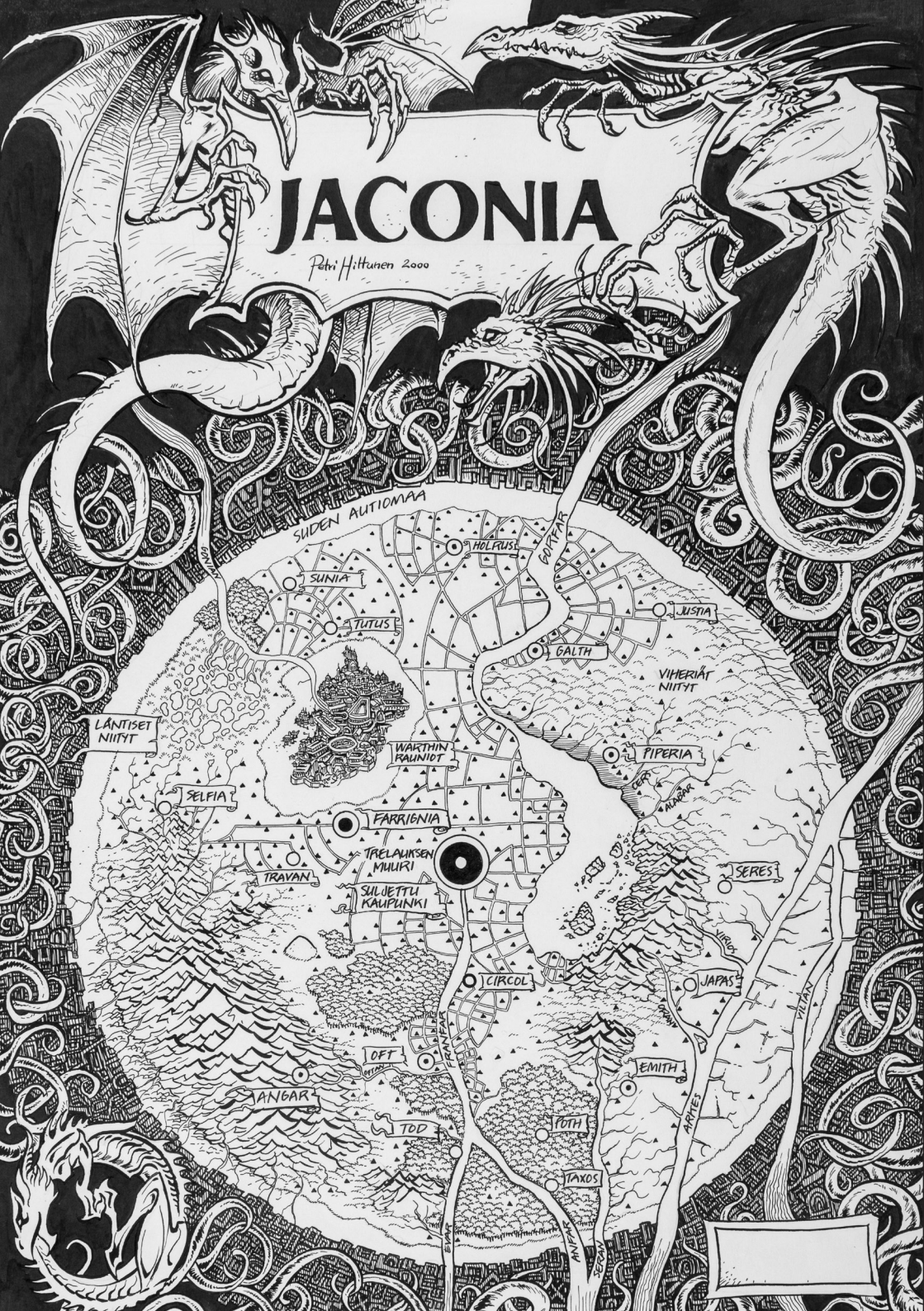
Ruutujen ja lautojen pelimaailmat ovat vuosisatojen ajan käyttäneet kuvitettua ja kuviteltua tilaa ajatusten ja tunnelmien innoittajana. Tämä kirjanen on julkaistu Suomen pelimuseon Mielikuvituksen maantiede -näyttelyn kunniaksi. Julkaisu avaa pelimaailmojen topografisia rakenteita ja sen monia ilmentymiä, niin todellisen ja uskottavan kuin kuvitellun ja uskomattomankin puolella. Tarjolla on näkemyksiä ja tulkintoja karttojen olemuksesta ja tarpeesta sekä tilan ja arkkitehtuurin merkityksestä. Lukijalle avautuu palasia ympäristön ja maaston mallintamisen kauneudesta ja filosofiasta.

Pelimaailmojen tilojen hahmottaminen on lähes kaikessa pelaamisessa keskeinen osa toimintaa ja mielikuvituksen lentoa. Mielikuvituksen karttojen luonteeseen johdattaa käsillä olevan julkaisun ensimmäinen artikkeli, joka toimii myös näyttelyn esittelyinä. Sitä seuraavassa haastattelussa pelikarttojen ammattilainen Miska Fredman antaa rikkaan kuvan suhteesta luovaan työhönsä. Viimeisessä artikkelissa Hanna-Riikka Roine kirjoittaa syvällisesti kartoista sekä niiden käyttötavoista ja mahdollisuuksista kuvittelun välineinä. Näyttelyjulkaisun kirjoittajat ja kirjoitukset edustavat pelitutkimuksen huippua Suomessa, joten kokonaisuutta täytyy suositella kaikille, joita kiehtoo mielikuvituksen maantiede.

Tervetuloa tilan taikapiiriin!

Derek Fewster

Pelitutkija, yliopistonlehtori



Mielikuvituksen maantiede

Jaakko Stenros, Heikki Jungman, Niklas Nylund

Oppaita mielikuvitukselle

Kartta on maailman jäsentämisen ja kuvittelun apuväline. Karttojen ei kuitenkaan aina ole tarkoitus olla tehokkaita ja hyödyllisiä, sillä niillä voidaan todellisen lisäksi kuvata täysin kuvitteellisia paikkoja ja näin rakentaa uskottavia mahdollisia maailmoja. Kuvitteellisten paikkojen kartat ovat poikkeuksellinen karttojen alalaji, sillä ne rikkovat karttojen perimmäisen logiikan; pääsääntöisesti kartat pyrkivät mallintamaan ja kuvaamaan todellista maailmaa, ne ovat yksinkertaisia jostain mikä on jo olemassa. Fiktiivisiä maailmoja kuvaavat kartat toimivat toisinpäin, sillä niiden kartat eivät ainoastaan esittele maailmaa vaan ovat osaltaan luomassa sitä.

Suomalaisissa peleissä on ollut karttoja ainakin 150 vuotta. Usein pelilaudan pohjana on käytetty tunnistettavaa karttaa Suomesta tai osasta maata. Ennen kuin matkailu helpottui, maailmaa kierrettiin kuvitellen matkakirjallisuuden ja matkapelien avulla. Tällaisia nähtävyyksiä esitteleviä pelejä on paljon. Suuri joukko karttaan pohjautuvia pelejä mallintaa sotaa – usein tuoretta tai jopa vielä käynnissä olevaa sotaa. Näissä peleissä rajat kartalla ovat panos ja tavoite, eivät pysyvä asiantila. Vielä vanhempia ovat abstraktit kuvaukset maastosta, esimerkiksi ruudukot, joissa ihmisiksi kuviteltavissa olevat nappulat liikkuvat, kuten *shakissa* ja *tablutissa*.

Kuvitteellisia paikkoja, kuten Muumilaaksoa tai Fingerporia, esittävät pelit ovat tuoreempia. Niitä onkin kiinnostava verrata fantasiakirjallisuuden karttoihin. Kirjan mukana tulevat fiktiivisten paikkojen

kartat ovat yleisiä erityisesti fantasiakirjallisuudessa. Kartat osaltaan ohjaavat fiktiivisten maailmojen kuvittelun tiukemmin tiettyyn uomaan, ne rationalisoivat fantasiaa ja taltuttavat myyttiset maat mitattaviksi ja loogisiksi. Lisäksi kartta lisää kuvitellun maailman uskottavuutta, sisäistä koherenssia ja luotettavuutta. Keskimaan kartasta voimme tarkistaa olivatko sormuksen saattueen matkavalinnat järkeviä ja kuinka pitkä matka Repunpäästä Tuomiovuorelle tarkasti ottaen on.

Teknologinen kehitys on tuonut oman lisänsä pelien ja karttojen suhteeseen. Nykyään jokaisella kulkevat monien maailmojen kartat taskussa kännykässä. Uusien kartateknologioiden kehitys on lisännyt kiinnostusta karttojen rikkauteen ja joustavuuteen tietoa organisoivina työkaluina, analyysin ja retoriikan välineinä. Osaamme lukea erilaisia karttoja, lisätä niihin tietoja – ja leikkiä niillä. Kun nämä kartat yhdistetään moninpeliin ja kaikkien pelaajien paikkatietoon, on mahdollista muuttaa maailma reaaliaikaiseksi karttapohjaiseksi peliksi, kuten vaikka *Pokémon Go* on tehnyt. Vanhojen matkapelien tapa esitellä maailmaa on yhä läsnä arkipäivissä suunnistuksen työkaluissa, joiden avulla löydämme kiinnostavan ravintolan, geokätkön, tai luontopolun.

Pelin kartta toimii monilla tavoilla. Kartta voi kuvata etenemistä pelissä näyttämällä kuinka pitkällä ollaan tai kuinka suuri alue on valloitettu. Kartat voivat olla arvoituksia ratkaistavaksi. Pelaaja voi piirtää pelaamisen ohessa omaa karttaa ruutupaperille, jolloin lopputuloksesta tulee kartan muodossa oleva päiväkirja pelisessioista. Tietenkin kartta voi toimia myös pelaajan apuna pelimaailmassa suunnistamisessa. Joskus kartat ovat vain koristeita, taustaa ja tapettia pelille. Silloin kartta kuvittaa ja kiihdyttää

Jaconia

Kuva: Saarni Säilynoja.

mielikuvitusta enemmän kuin mallintaa maailmaa. Toki perinteisissäkin kartoissa on ollut kuvituksia, joiden ei ole tarkoitukseen mallintaa mitään. Tällöin kartat voivat lumouksellaan viedä mukanaan toisiin maailmoihin.

Mielikuvituksen maantiede -näyttely esittelee suomalaisten pelien kartoja neljän teeman kautta. Ensimmäisessä teemassa uppoudutaan pelikarttojen erilaisiin tapoihin kiihdyttää kuvittelua. Toinen teema esittelee kuinka pelaamisessa kartan, pelilaudan ja maaston väliset rajat voivat olla häilyvät. Kolmanneksi sukellaan karttaan vallankäytön ja vaikuttamisen välineenä. Neljäs teema näyttää kuinka peli tekee pelaajasta kartturin.

Kartan lumo

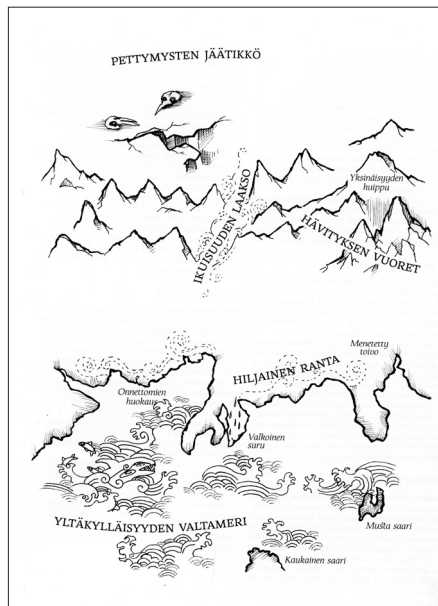
Kartta on portti toiseen maailmaan. Koska osaamme lukea kartoja, voimme kartan käyttämien merkkin avulla luoda mieleemme kuvan siitä minkälaisista kartan kuvaamassa maastossa on. Näin kartta voi viedä lukijansa nojatuolimatkalta paitsi lähimetsän suunnistusmaastoon, myös mielikuvitusmaailmaan. Hienon kartan äärellä voi viihtyä aivan yhtä hyvin kuin koukuttavan romaanin tai hyvän elokuvan parissa. Peleissä kartoja käytetään uppoutumisen apuvälineenä. Niissä kerrotaan minkälaisista kuvitteellisesta maailmasta on.

Erlaiset kartat kiihottavat mielikuvitusta eri tavoin. *Muumipelin* kartta kuvaa Muumilaaksoa värikkäästi ja lennokkaasti. Kartan on laatinut Muumi-kirjojen kirjoittaja ja kuvittaja Tove Jansson, joten se näyttää ja tuntuu oikealta ja maailmaan sopivalta. Samalla se on lastenkirjallinen – kartta ei vaikuta täsmälliseltä ja tarkalta Muumilaakson simulaatiolta, vaan enemmän innostavalta ja mielikuvitusta kiihdyttävältä. Muumipelin kartta on yksi monista Janssonin laatimista Muumilaakson kartoista. Ne lienevät tunnetuimpia suomalaisia kartoja paikasta, jota ei oikeasti ole olemassa.

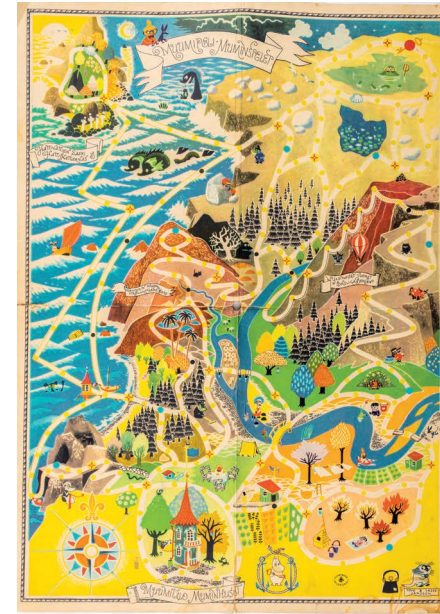
Toinen tunnettu suomalainen fantasiamaailma on Petri Hiltusen luoma Jaconia, jonne *Praedor*-sarjakuvat, -pelit ja -romaanit sijoittuvat. Jaconia on maa-ala, jota ympäröi hirviöiden asuttama ja



Täällä kirjokannen alla
Kuva: Mikko Ryytty ja Ira Nykänen.



Ikuisuuden laakso - roolipeli pingviineistä
Pohjoismaisen roolipelaamisen seura ry, 2009.



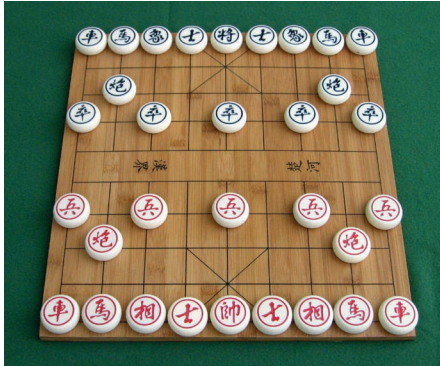
Muumipeli
Kuva: Saarni Säilynoja.



Epäillyt
Kuva: Matt Musselman / Boardgamegeek.

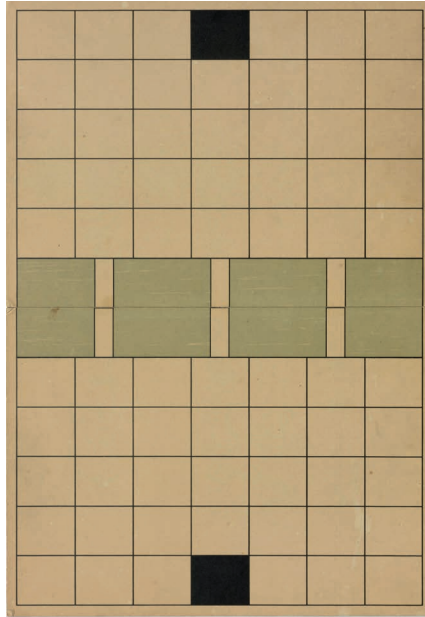
läpituokematon Borvaria. Jaconian kartta rikkoo fantasiakirjallisuudesta tuttua kaavaa: kun perinteisesti fantasiamaailman kartalle on sijoitettu rauniokaupunkeja, Jaconia sijaitsee rauniokaupungin sisällä. Toisaalta kartan tyyli toisintaa erityisesti J. R. R. Tolkienin tunnetuksi tekemää fantasiakarttojen kuvastoa. Jaconian kartta onkin fantasiakirjallisuuden ystäville onnistunut synteesi tunnistettavasta ja turvallisesta, uudesta ja yllättävästä.

Täällä kirjokannen alla -larpin kartassa näkökulma on poikkeuksellisempi. Kartta mukaillee vanhoja nykyisen Suomen alueen kartoja ja siihen on piirretty myös tähdistä koostuva taivaankansi. Kartan funktio larpissa ei liittynyt suunnistamiseen. Sen tarkoitus oli luoda maailman tuntua ja kertoa pelihahmojen mielenmaisemasta. Sama funktio on *Ikuisuuden laakson* kartalla. Sen runollisesti nimetyt paikat – Yltäkylläisyyden valtameri, Yksinäisyyden huippu, Pettymysten jäätikkö – ovat mahdollisia tapahtumapaikkoja roolipelin seikkailuihin, mutta niiden välisillä etäisyyksillä ei ole juurikaan merkitystä.



Xiangqi

Japanilainen sotapeli on Suomessa julkaistu variaatio alunperin kiinalaisesta Xiangqi-pelistä. Xiangqi-lautaa ei haljo mikä tahansa joki, vaan Chu- ja Han-valtakuntien rajajoki näiden välisessä sodassa vuosina 206-202 eaa. Perinteisesti tämä on kirjoitettu Xiangqi-lautaan neljällä merkillä: "Chu-joki, Han-valtakunnan raja." Pelin suomenkielisen nimen viittaus Japaniin johtunee sen julkaisun aikana käydyistä Venäjän-Japanin sodasta (1904-1905). Kuva: Justin Case / Boardgamegeek.



Japanilainen sotapeli

Kuva: Kansalliskirjasto.

Epäillyt-pelin kartta Helsingin keskustasta 1930-luvulla on sellainen, että sen avulla olisi mahdollista pääkaupungissa liikkua. Historiallisena karttana se mahdollistaa kuvittelun menneestä ajasta, Komisario Palmun Helsingistä. *My Summer Car* -pelin kartta taas ei kuvaa mitään tiettyä olemassa olevaa paikkaa, vaan luo uskottavan oloisen paikan, Alivieskan kunnassa sijaitsevan Peräjärven. Kartta tarjoaa mielikuvitukselle vihjeitä arkkityyppisestä suomalaisesta kylästä. Se on monille tunnistettava juuri siksi, että se ei esitä todellista paikkaa.

Edellä mainituista esimerkeistä voi nähdä kuinka kartat luovat maailmoja ja maailman tuntua monien keinojen avulla. Ne vievät meidät fantasiisiin maailmihin, mutta myös arkisiin uskottaviin ympäristöihin. Niin tehdessään ne tukevat ja ohjaavat kuvittelua ja spekulatiota.

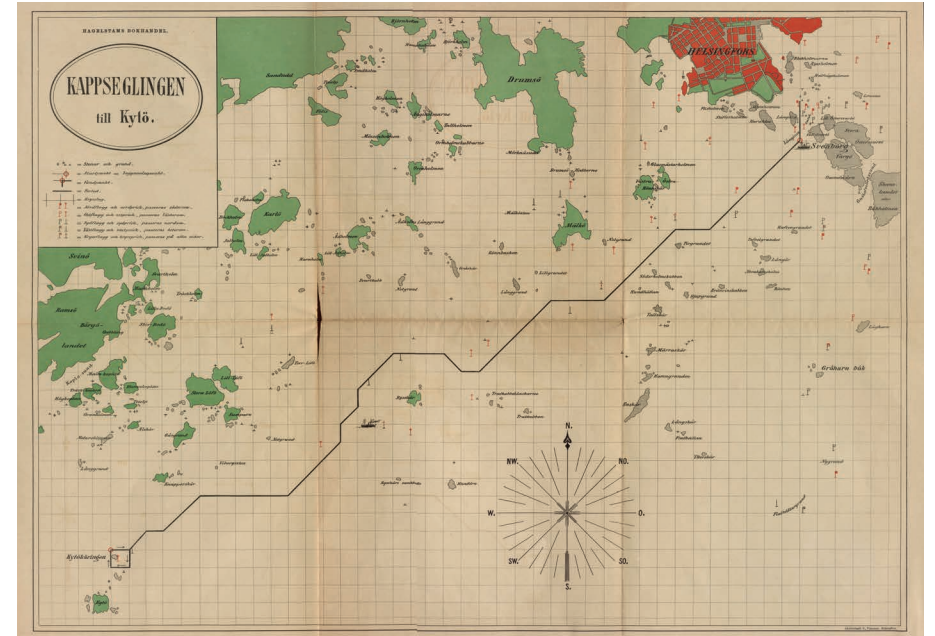
Kartta, pelilauta ja maasto

Kartan ja pelilaudan välinen raja on peleissä häilyvä. Abstrakteimmillaan pelilauta ei edes muistuta

karttaa, vaan on vain symbolinen esitys paikasta. Shakkilauta on tästä ääriesimerkki; siinä ei ole mitään maaston muotoja. Shakin pelilauta kuitenkin kertoo nappuloiden kuvaamien joukkojen sijainnista suhteesta toisiinsa. Näin senkin voi tulkita kartaksi. Shakin sukuisen *Japanilaisen sotapelin* lauta on jo askeleen konkreettisempi, sillä sen keskellä kulkee joki, jonka ylittävät sillat.

Monopolin pelilauta ei sekään ensinäkemältä tuo mieleen karttaa. Laudalla on kuitenkin tuttuja kadunnimiä, joiden sijoittelu ja ryhmittely viittaa karkeasti niiden väliisiin väliamatkoihin ja sijainteihin. Jos Helsingin maantiede on pelaajalle tuttua, voi pelaaja mielessään sijoittaa pelilaudan abstraktit ruudut Helsingin kartalle. Kuinka moni *Monopolin* pelaaja lienee pysähtynyt pohtimaan missä Sörnäisten asema sijaitsee?

Toisaalta monet pelilaudat ovat oikeiden alueiden karttoja, joihin on upotettu pelaamisessa tarvittavat



Kappseglingen till Kytö

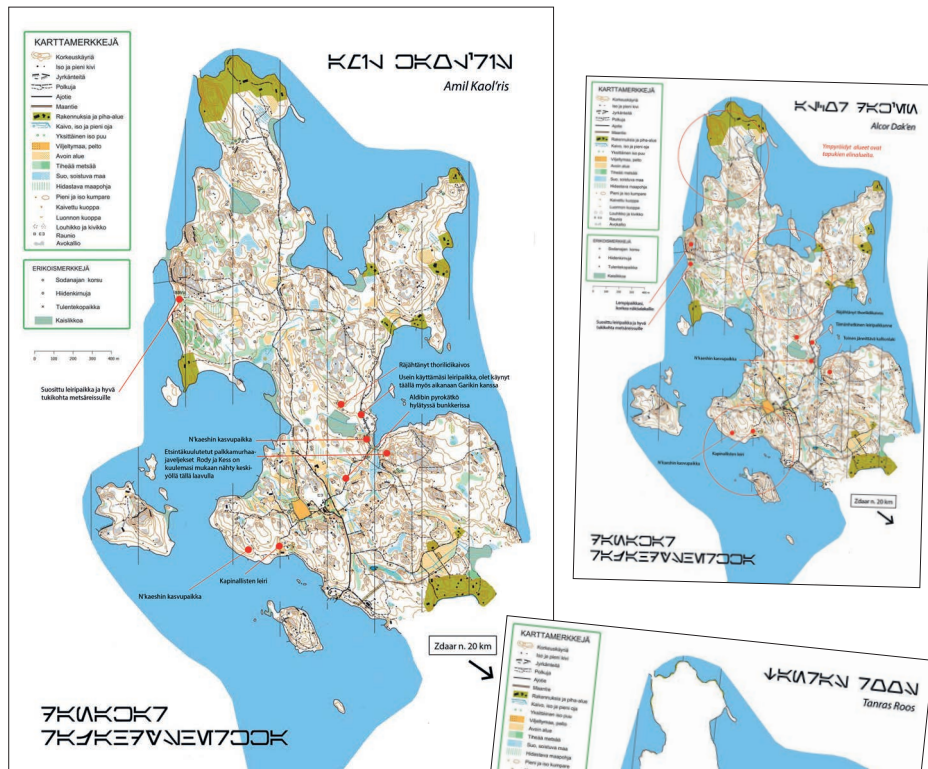
Kuva: Kansalliskirjasto.

merkit ja symbolit. Esimerkiksi yli sata vuotta vanhasa *Kappseglingen till Kytö*ssä pelilauta muodostuu merikartasta, jonka päälle on piirretty pelisääntöjen edellyttämä ruudukko ja kilpailureitti. Joskus nämä kartat ovat myös kolmiulotteisia, kuten vaikka muovisessa *Kanin loikka* -lastenpelissä. Lelua lähestyvä peli tuntuu luovan jo oman pienen "maaston" vaikka onkin selvästi mallinnus pienestä kukkulasta. Myös miniatyyritelupeleissä luodaan kolmiulotteisia maastoja, joissa esimerkiksi näköyhteys paikkojen välillä voi olla peliteknisesti merkityksellistä; vain sellaista voi ampua, jonka näkee. Pelaaminen ei siis hämmärrä ainoastaan kartan ja pelilaudan välistä rajaa, vaan myös kartan ja maaston raja saattaa peleissä liukua.

Tyypillisimmillään pelikartan ja arkitodellisuuden suhde on silloin, kun kartta ohjaa pelaajan liikettä luonnossa. Suunnistus on tästä hyvä esimerkki;

siinä maastoon lisätään kohteita, rasteja, jotka pelaajan on löydettävä. Kartta voi toki olla myös leikkisiä, kuten huvipuistoissa suunnistamiseen käytettävät kartat, jotka vaihtavat tarkkuuden sarjakuvamaiseen ilmaisuun.

Kaupunkitilaan levittäytyvät paikkatietoiset mobiilipelit vievät pelaajan fyysiset liikkeet konkreettisesta kartalle. Larpeissa, jotka levittäytyvät maastoon, käytetään usein muokattuja karttoja kuvitteellisen maailman tukena. Molemmissa tapauksissa voidaan maailmaan lisätä mielikuvituksellisia elementtejä karttojen kautta. On myös mahdollista personoida karttoja tietyille pelaajille. Mobiilipeleissä tämä tehdään automatisoidusti, larpeissa pelihahmojen ympäristöntuntemusta voi mallintaa valmistamalla eri versioita kartasta, kuten *Tähtien sodan* innoittamassa *Danakar*-pelissä.



Danakar: Räjähdysherkkä

Liveroolipelit pelataan oikeassa maastossa tai tilassa. Danakar: Räjähdysherkkä oli Star Wars -universumiin sijoittuva liveroolipeli, jonka pelialueena toimi Hangan Bengtsärin saari. Pelaajille jaettu kartta perustui saaren oikeaan suunnistuskarttaan. Eri pelihahmoille jaettiin eri versioita kartasta. Danakarin planeetan alkuasukkaat tunsivat näin ympäristön tunkeilijoita paremmin. Kuvat: Kaisa Mikkola.



Afrikan Tähti
Kuva: Saami Säilynoja.

Kartan valta

Vaikka karttoja usein pidetään tarkkoina, totuudellisia ja jopa tieteellisinä maailman kuvauksina, on jokainen kartta aina vain yksi mahdollinen yksinkertaistus todellisuudesta. Karttojen vahvuus on selkeyttämisessä; hyvä kartta keskittyy olennaiseen ja korostaa sitä, oli kyse sitten suunnistuskartasta, metrokartasta tai aarrekartasta. Tämän kääntöpuolelta on se, että monet asiat jäävät kartoista pois. Karttaa tehdessä tehdään aina valintoja siitä mikä on olennaista ja mikä ylimääräistä. Kartalla voidaan keskittää huomiota, sivuuttaa turhaksi koettua, vahvistaa omaa näkökulmaa ja myös suoranaisesti valehdella. Kartta ei siis vain kuvaa todellisuutta, vaan se on tehtyjen valintojen seurauksena aina vallankäytön väline. Se mitä kartasta on jätetty pois, on vähintään yhtä kiintoisaa, kuin siinä kuvattu.

Karttoja on aina käytetty mielikuvavaiuttamiseen. Pelien kartoilla halutaan monesti herättää tunteita ja ihmetystä kuvaamalla maailma, joka

on meidän maailmamme seikkailullisempi tai romanttisempi versio. Joskus kartan herättämät mielikuvat ovat haitallisia. *Afrikan Tähtien* pelilautalienee yksi tunnetuimmista ja kiistellyimmistä Suomessa laadituista kartoista. *Afrikan Tähteä* on jo vuosikymmeniä kritisoitu siitä, että se toisintaa eurooppalaista kolonialismia, vääristelee Afrikan maantiedettä ja kuvaa mantereen asukkaita rasistisesti, eksotisesti – ja vailla vaikutusta pelin kulkuun. Pelin 70-vuotishuinan kunniaksi pelistä julkaistiin uusi versio, jossa koko kuvitus on uusittu. Nyt mantereen ihmisiä ei nähdä enää lainkaan, Afrikkaa kansoittavat ainoastaan eläimet. *Afrikan tähti* -jalokivi pitää edelleen viedä turvaan pois Afrikasta.

Lapin hippu siirtää *Afrikan Tähtien* kolonialistisen asetelman Suomen Lappiin. Esikuvansa tapaan pelissä voittaa se, joka ensimmäisenä löytää Lapin hipun ja kuljettaa sen Jäämeren radan



Lapin hippu
Kuva: Saarni Säilynoja.

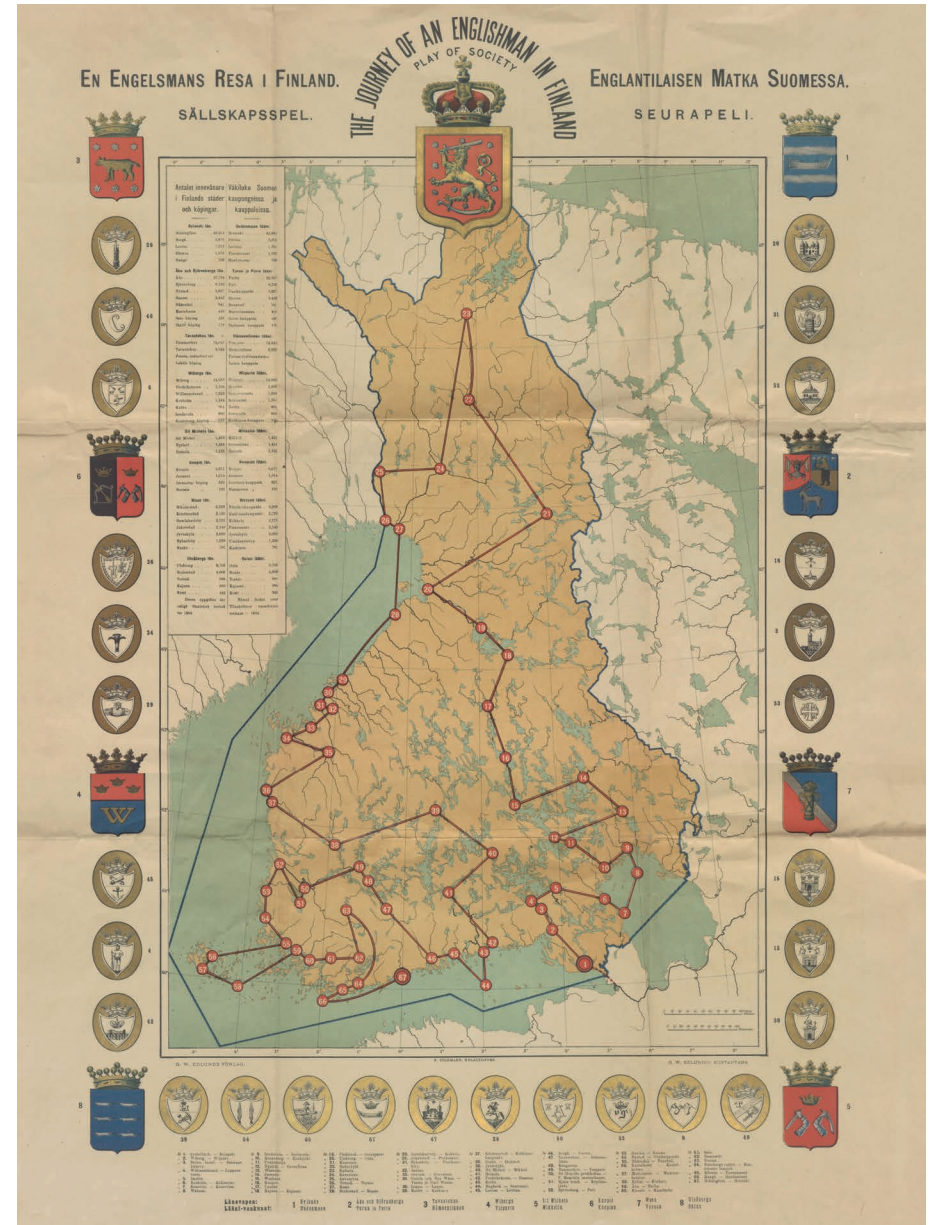


Ristiretki bolshevismia vastaan
Kuva: Kansalliskirjasto.

kautta pois Lapista. Lähes jokaiselle suomalaiselle tuttujen elementtien kautta Lapin hipun kartta käsittelee saamelaiden asemaan liittyviä ongelmia ja Suomen valtion roolia niissä. Poliittinen peli haastaa pelaajaa pohtimaan suhdettaan Lappiin ja alueen luonnonvarojen käyttöön.

Kartan valtaa on mielenkiintoista tarkastella asettamalla eri aikakausien karttoja samasta alueesta vierekkäin. Vuonna 1885 julkaistun *Englantilaisen matkan Suomessa* -pelin kartta alleviivaa autonomisen Suomen asemaa omana alueenaan. Rajaviivat naapurimaa Ruotsin ja emämaa Venäjän kanssa ovat samanlaiset – eli siis samanarvoiset. Myös vesistöihin on piirretty tarkat Suomen erottavat rajat. Jatkosodan aikaisessa *Rintamaretki*-pelin kartassa rajat sen sijaan elävät. Pelissä käydään paikkakunnilla, jotka Suomen armeija oli Neuvostoliitolta valloittanut. Pelilaudalta käykin ilmi Suomen hallussa pitämä alue laajimmillaan jatkosodan aikana ja sillä lienee haluttu esittää Suomen armeijan menestystä sodan hyökkäysvaiheessa. Samalta ajalta on peli nimeltä *Ristiretki bolshevismia vastaan*. Siinä Suomi on vain pieni osa toisen maailmansodan itärintamaa. Pelikartta ei toista tarinaa erillisodasta, vaan asettaa Suomen samaan vihreään rintamaan Natsi-Saksan kanssa.

Englantilaisen matkan Suomessa ja *Rintamaretki* ovat matkailupelejä, joita on julkaistu Suomessa noin 160-vuotta. Matkailupelin avulla toteutetaan ikään kuin turistikerros pelilaudalle painetulle kartalle. Nykyaikainen versio tällaisesta matkailupelistä on Tatum ja Patun Suomipeli, lasten peli, joka "saattaa aiheuttaa oppimista." Pelin humoristinen ote Suomesta on hyvin erilainen, kuin kolmessa yllä mainituissa Suomen karttaa käyttävässä pelissä. Pelin rinnastus osoittaa kuinka erilaisia merkityksiä "sama" Suomen kartta voi saada. Kaikissa neljässä pelissä Suomen rajat ovat myös erilaiset, mutta pelin panoksena ne ovat vain yhdessä.



Englantilaisen matkan Suomessa
Kuva: Kansalliskirjasto.



Rintamaretkeily

Kuva: Heikki Jungman.



Tatun ja Patun Suomipeli

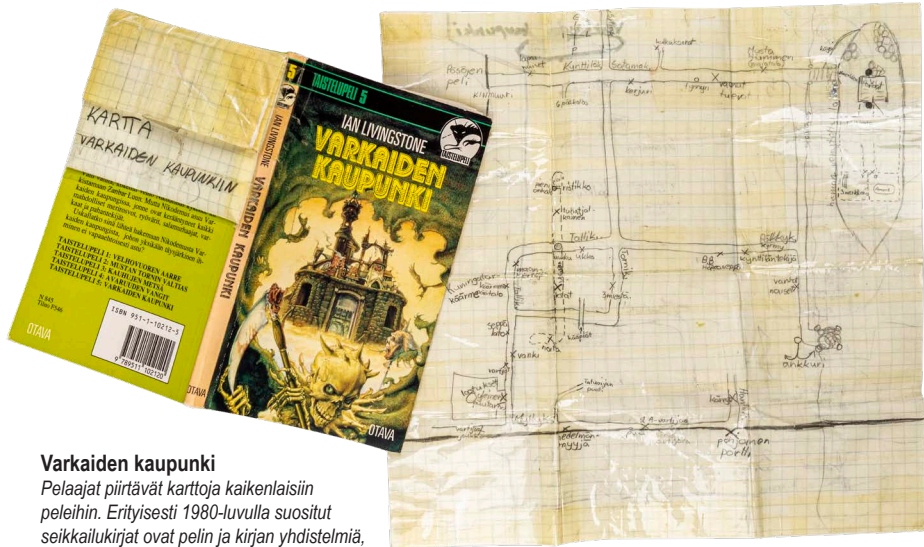
Kuva: Saami Säilynoja.

Kuvitteellisen kartoittajat

Kartta voi syntyä, laajentua, tarkentua tai muuttua pelaamisen myötä. Silloin pelin kartta on pelaamisen lopputulos. Nykyisin monet digitaaliset pelit automatisoivat kartoitusprosessin; pelialueella liikkuminen avaa pääsyn karttaan, jota on sen jälkeen mahdollista käyttää. Usein myös uusien pelialueiden avautuminen kuvataan uuden kartan (ja sitä kautta maaston) aukeamisella. Joissain peleissä pelilautaa on kartta, jota rakennetaan pelin alussa tai aikana palasista. Esimerkiksi *Honshū* ja *Carcassonne* ovat tällaisia pelejä. Niissä pelilaudan lopullisesta asettelusta näkee paitsi pelin lopputuloksen, myös sen kulun. Toisissa peleissä, kuten *Muuttuvassa labyrintissä*, pelikartan osia voi siirtää pelin kuluessa.

Konkreettisimmillaan kartoittaminen on peleissä, joissa pelaaja piirtää karttoja pelin tapahtumien pohjalta. Pelatessa tehtävä karttojen piirtäminen

liittyy usein tuntemattoman selvittämiseen, kuten erilaisten pulmien ratkaisemiseen. *Laivanuopotus*-pelissä pelaajat yrittävät löytää kartalta toistensa laivoja upottaakseen ne. Perinteisissä fantasiaroolipeleissä pelaajat kartoittavat tutkimaansa maailmaa ja sen luolastoja pelinjohtajan kuvausten pohjalta. Usein ruutu- tai heksapaperille piirretyissä kartoissa käytetään pelintekijän symboleja – jos suunnistuskartassa on kivet ja supat, on roolipelikartassa alttarit ja salaovet. Tietokonepelin pelaaja voi pöytäroolipelaajan tavoin piirtää karttaa ratkaistakseen pelaamansa pelin arvoitukset ja pulmat. Tämä oli yleistä 80- ja 90-luvun rooli- ja seikkailupeleissä, koska tuolloin digitaaliset pelit eivät vielä automatisoineet kartoitusprosessia. Pelitallennusten kadottua pelaajien piirtämät kartat voivat olla ainoa jäljelle jäänyt jälki ammoisista pelisessioista.

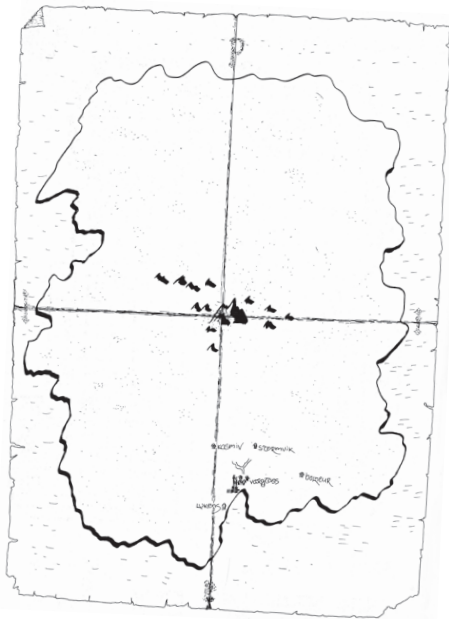


Varkaiden kaupunki

Pelaajat piirtävät karttoja kaikenlaisiin peleihin. Erityisesti 1980-luvulla suosittu seikkailukirjat ovat pelin ja kirjan yhdistelmiä, joissa lukijan tekemät valinnat vaikuttavat tarinan kulkuun. Kirpputorilta ostetun Varkaiden kaupunki -seikkailukirjan tuntemattomaksi jäänyt pelaaja on piirtänyt lukiessaan karttaa seikkailua selvittämään. Kartalle on myös askarreltu säilytystasku kirjan sisäkanteen.

Mielenkiintoinen välimuoto pelin valmiiksi tarjoaman kartan ja pelaajien tekemän kartoittamisen väliltä löytyy *Granag: Ikuinen voima* -pöytäroolipelistä. Granagin mukana tulevassa kartassa silmiinpistävää on sen tyhjuys. Kartta on kuin kehys, joka kutsuu pelaajia täyttämään sen sisälle jäävän tyhyyden mielessään. Pelaamisen palkintona pelaajat voivat korvata valkoisen kartassa löytämillään alueilla, aarteilla tai olennoilla.

Pelätessä syntyy aina tarina, eli kertomus siitä, mitä pelin aikana on tapahtunut. Jos pelätessä piirretään karttoja pelin tapahtumien pohjalta, ovat kartat muistijälki siitä, mitä pelissä on koettu. Tällaiset kartat ovat päiväkirjamaisia dokumentteja, joita monet pelaajat haluavat päiväkirjojen tapaan säilyttää vuosikymmeniä.



Granag: Ikuinen voima
DaDa-pelit, 1988.



Muuttuva labyrintti

Kuva: David Goehring / Wikimedia Commons.

Kartoista on moneksi, erityisesti peleissä. Kartoilla laitamme maailman järjestykseen ja taltutamme tuntemattoman. Kartta kutsuu kuvittelemaan, matkaillemaan ja pelaamaan. Kartoittamaton, tyhjä ja tuntematon alue on lupaus seikkailusta ja jännityksestä. Ja kun koko kartta on koluttu läpi, on helppoa olla pettynyt maailman rajallisuuteen: tarvitaan uusia karttoja, uusia maailmoja.

Kartta on myös näkökulma ja väite maailmasta. Se on vallan väline. Kartoittamisen historia liittyy vahvasti valloituksen ja kolonialismiin, myös peleissä siirrämme rajoja ja laajennamme territorioitamme. Toisaalta pelikartat sopivat huonosti vakiintuneeseen ajatukseen kartasta muuttumattomana ja autoritaarisena objektina. Pelikartat hämärtävät todellisen maaston ja sen perusteella piirretyn kartan – todellisuuden ja mielikuvituksen – välistä suhdetta. Pelaamalla kartta ja sen kuvaama maailma saavat uusia merkityksiä. Kartan avulla löydämme perille – ja uusiin seikkailuihin.

Tekstin lähteitä

Dodge, Martin, Kitchin, Rob & Perkins, Chris (2009): *Rethinking Maps. New Frontiers in Cartographic Theory*. Routledge.

Ekman, Stefan (2013): *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*. Wesleyan University Press.

Lammes, Sybille & Perkins, Chris (2016): *An Introduction to Playful Mapping in the Digital Age*. Teoksessa Wilmott, Clancy, Perkins, Chris, Lammes, Sybille, Hind, Sam, Gekker, Alex, Fraser, Emma ja Evans, Daniel (toim.): *Playful Mapping in the Digital Age*. Institute of Network Cultures.

Lewis-Jones, Huw (toim.) (2019): *The Writer's Map. An Atlas of Imaginary Lands*. Thames & Hudson.

Mason, Betsy & Miller, Greg (2018): *All Over the Map. A Cartographic Odyssey*. National Geographic.

Mkwesha, F., & Huber, S. (2021). *Rethinking Design: A Dialogue on Anti-Racism and Art Activism from a Decolonial Perspective. In Feminisms in the Nordic Region* (pp. 223-245). Palgrave Macmillan, Cham.

Mukherjee, Souvik (2019): 'Here Be Dragons': Aesthetics, Affect and Ethics in Videogame Cartography. The 13th International Philosophy of Computer Games Conference, St Petersburg 2019.

Ammattina roolipelikartturi

Miska Fredman laatii työkseen karttoja pöytäroolipeleihin. Aiemmin hän on työskennellyt digipeliteollisuudessa pelisuunnittelijana (mm. Colossal Orderilla Cities Skylinesin ja BeiZ Oy:llä Lola Pandan parissa sekä Universomolla). Hän on myös Ropeconin Kultainen lohikäärme-elämäntyöpalkinnolla huomioitu pöytäroolipeli-suunnittelija (mm. Astraterra, Sotakarjut, Heimot). Fredman lienee Suomen ainoa täysipäiväinen kuvitteellisten karttojen suunnittelija.

Miten olet päätenyt piirtämään karttoja työkseen?

Miska: Vuonna 2015 olin missannut Inktober-piirtohaasteen ja ajattelin, että olisi kiva piirrellä jotain. Aloin sitten piirtelemään huvikseni karttaa post-it lapulla ja se oli mielestäni aika hauskaa. Seuraavaksi aloin piirtämään vähän isommille pape-reille ja hankin parempia välineitä. Ensin parempaa paperia ja tusseja, sitten isomman skannerin ja niin edelleen. Noille kartoille kertyi sitten kannatusta jonkin verran ja joku meni kysymään, onko minulla Patreon. Ei ollut, mutta ei mennyt kauaa, kun sitten oli. Siitä se sitten lähti ja näin syntyi Miska's Maps.

Koronapandemian myötä ihmiset joutuivat siirtymään virtuaalipöytäroolipeleihin ja tarve muun muassa kartoille selvästi kasvoi. Olin jo useamman vuoden tehnyt karttoja roolipeleihin sivutoimisesti iltaisin ja viikonloppuisin, ja kun kartoista alkoi saamaan reilusti enemmän kuukausituloja kuin päivätyöstä, piti alkaa miettimään vaihtoehtoja vakavammin. Heinäkuussa 2021 jätin päivätyöni ja ryhdyin täysipäiväiseksi roolipelikartturiksi.

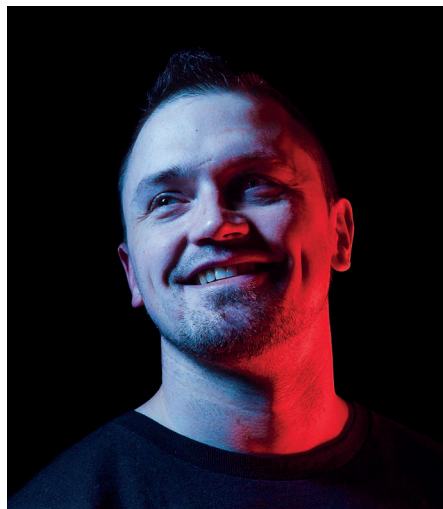
Millainen on hyvä pelikartta?

Riippuu toki hieman kartasta, mutta noin yleisesti ottaen hyvä pelikartta on ennen kaikkea sellainen, jota on helppo soveltaa erilaisiin tilanteisiin ja

käyttötarpeisiin. Jos kyseessä on laajempi rakennuksen tai vaikkapa luolaston kartta, sen tulisi olla helposti luettava, eli visuaalisesti selkeä, mutta myös sellainen, jossa on mielenkiintoisia vaihtoehtoja pelaajille. Tutkimisessa tämä voi merkitä vaihtoehtoisia etenemistapoja tai salaisia reittejä ja piilotettuja paikkoja. Taistelussa tämä puolestaan tarkoittaa mahdollisuuksia erilaisiin taktisiin valintoihin.

Minkälainen on esteettisesti hieno kartta?

Tärkein on kartan luettavuus. Mielestäni kartta tulisi olla nopeasti hahmotettavissa ja ymmärrettävissä. Esimerkiksi ovet, seinät ja ikkunat tulisi erottaa toisistaan helposti ja eri korkeuserojen hahmot-taminen on myös tärkeää. Luettavuutta voi myös auttaa lisäämällä kontrastia eri kartan osien välillä ja "värikoodamalla" tiettyjä elementtejä vaikka se ei olisikaan väritykseltään realistista.



Kuva: Mirella Penttilä.



The Forgotten Factory

Kuva: Miska Fredman.

Toinen tärkeä ominaisuus on kartan tunnelma. Tähän taas liittyy paljon eri seikkoja, kuten käytetyt tekniikat ja värit. Esimerkiksi fantasiakarttoihin sopii paremmin hieman karkeampi käsin piirretty näköinen tyyli, kun taas sci-fissä toimii paremmin siistimmät viivat ja geometriset muodot. Myös valaistus ja varjot ovat tärkeässä osassa, kun luodaan tunnelmaa. Valaistuksen kanssa tulee muistaa kartan luettavuus. Hämärä kartta, jossa kaikki yksityiskohdat, syvyys ja muodot hukkuvat varjoihin, ei ole kovin käytettävä.

Minkälaisia tekniikoita ja työkaluja käytät piirtäessäsi karttoja?

Viimeisen pari vuotta olen piirtänyt kartat kokonaan digitaalisina. Yleensä piirrän kartan iPadillä ja vien siitä tietokoneelle Photoshoppiin, jossa viimeistelen kartan. Digitaaliseen työmalliin siirtyminen on vähentänyt ja helpottanut eri vaiheita. Ennen piirsin kartat paperille, skannasin ja käsitteilin loppuun Photoshoppissa. Nyt piirtojälkeä ei tarvitse siivota erikseen ja erilaisten vaihtoehtoisten versioiden



Gloomhaven

Kuva: Francesca Baerald.

tekeminen kartasta on myös helpompaa. Jos digitaaliset työkalut eivät ole valmiiksi tuttuja, suosittelen aloittelevalle kartturille välineiksi ihan kynää ja paperia. Sillä on helpoin ja halvin päästä alkuun ja nykyään kuvat pystyy skannaamaan ja käsittelemään vaikka älypuhelimella.

Usein ideoita tulee elokuvista, tv-sarjoista ja tietokonepeleistä. Joskus myös muista roolipeleistä tai kirjoista. Joskus jonkun kirjan pohjalta voi tulla mielikuva tietystä paikasta, jonka haluan tehdä, tai roolipelin seikkailussa on paikka, jolle ei ole valmista karttaa ja satun tarvitsemaan sellaisen omiin peleihin. Visuaalisessa mediassa kiehtovat kohtaukset ja paikat, joista on mahdollista tehdä mielenkiintoisia karttoja.

Mihin tekemäsi karttaan olet kaikkein tyytyväisin?

Oma suosikki tuntuu vaihtuvan aina ajoittain, mutta yksi suosituimmista kartoistani, johon itse olen myös tyytyväinen, on hullun tiedemiehen kasvihuone ja laboratorio The Grissly Greenhouse. Toinen suosikkini on robotitehdas The Forgotten Factory.

Osaatko mainita muutamia muiden tekemiä karttoja, jotka ovat suosikkejasi?

Mike Schley tekee Dungeons & Dragonsiin mielestäni todella hienoja karttoja, jotka ovat paitsi teknisesti hienoja, myös hyvin tasapainoisia ja

helposti luettavia. Francesca Baerald puolestaan tekee uskottoman tunnelmallisia vesiväriyylisiä karttoja. Toki muitakin karttureita on joiden töistä pidän, mutta nämä ovat kaksi sellaista, jotka ovat vaikuttaneet omaan työhöni merkittävästi ja heidän työnsä inspiroivat minua aina uudelleen.

Miten kartat ovat tärkeitä roolipeleille?

Kartat ja niiden merkitys jakautuvat mielestäni niiden käyttötarkoituksen mukaan oikeastaan kahteen tai kolmeen luokkaan.

Ensimmäiset kaksi ovat tavallaan kolikon kaksi eri kääntöpuolta. Nämä kartat on tehty havainnollistamaan joku tila tai alue ja kyseessä voi olla vaikka luolaston tai talon pohjapiirros. Yleensä näistä kartoista on ainakin pelinjohdajalle tarkoitettu versio, jossa näkyy myös mahdolliset salaovet ja selitykset eri paikoille. Ja se tämän kolikon kääntöpuoli on pelaajille tarkoitettujen versio kartoista, joista on poistettu salaovet ja muu sellainen mitä pelaajien hahmot eivät voi tietää ilman tarkempaa tutkimista.

Kolmas luokka on taistelukartat, joita käytetään nimensä mukaisesti taistelutilanteen havainnollistamiseen. Taistelukartat on yleensä jaettu ruutuihin tai heksoihin, joilla eri hahmot ja olennot liikkuvat pelin sääntöjen mukaan. Yleensä taistelukarttoja käytetään peleissä, joissa taistelussa toimimisella ja liikkumisella on tarkat säännöt ja hahmojen välisillä etäisyyksillä ja esimerkiksi eri maastonpiirteillä on merkitystä tapahtumien kulkuun.

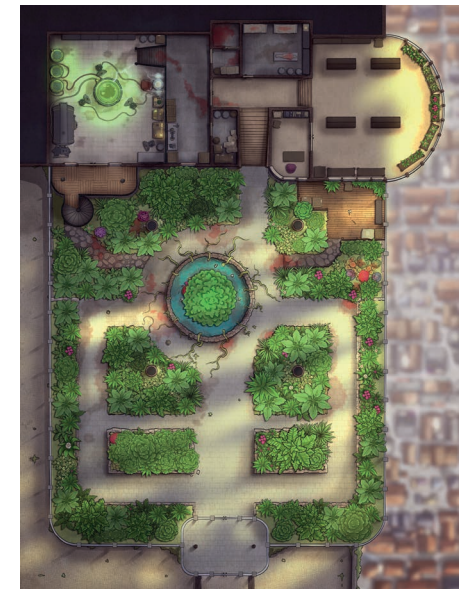
Pelissä, jonka taistelusäännöt ovat yksinkertaisimmat tai tarinavetoisimmat, ei yleensä tarvita tarkkaan ruudukolle suunniteltuja karttoja vaan niissä eri tilojen ja niiden sisällä olevien alueiden hahmottaminen on yleensä tärkeämpää.

Pelissä, joissa hahmoilla on tiettyjä liikkumanopeuksia tai toimintoja mitä ne voivat tehdä, on myös enemmän hyötyä kartoista, joissa nämä pelimekaaniset seikat on huomioitu. Jos esimerkiksi suunnittelen karttaa Dungeons & Dragonsille, saatan tehdä sinne suojia, joiden välillä pystyy liikkumaan helposti omalla

vuorollaan. Saatan myös lisätä pitkiä etäisyyksiä tai hankalaa maastoa, jonka ylittäminen jättää hahmon alttiiksi vaaroille, mutta myös voi tarjota uusia taktisia mahdollisuuksia tai etulyöntiaseman olennoille, jotka pystyvät esimerkiksi lentämään tai kiipeämään nopeasti.

Missä sinun karttojasi voi nähdä?

Etupäässä karttojani on saatavilla ja nähtävissä Miska's Mapsin verkkosivuilla, josta niitä voi hankkia omaan käyttöön, mutta teen toisinaan myös tilaus- töitä, ja jotkut näistä ovat päättyneet kansainvälisiin julkaisuihin. Merkittävimpiä näistä ovat Warhammer Fantasy Roleplayn Witch & Bait -seikkailu, Chaosiumin erinäiset Call of Cthulhu -lisäosat ja Matt Collvillen Dungeons & Dragonsin pelaajille suunnatut Strongholds & Followers sekä Arcadia-lehti. Karttojani on myös näkynyt Geek & Sundry -kauhuseikkailussa.



The Grissly Greenhouse

Kuva: Miska Fredman.

Kuvitellut ja käsiteltävät ympäristöt: Pelikartat omituisina työkaluina

FT Hanna-Riikka Roine, Tampereen yliopisto

Pelien kartoilla on kahtalainen rooli kuvittelun ja pelaamisen välineinä. Yhtäältä ne tarjoavat pelaajille väylän kuvitella pelin esittämän ympäristön tai maailman mahdollisesti olemassa olevan kaltaisen tilana (esimerkiksi paikkoineen, henkilöhahmoineen, historioineen) tai asiointitilana (esimerkiksi pelin alkuasetelma). Toisaalta kartat ovat yksi keinoista, joilla pelin sisäinen toiminta (toimijat, teot ja niiden seuraukset) tuodaan pelaajan havaittavaksi. Tässä tekstissä käsitelen näitä kahta perustavanlaatuisia pelikartan käyttötappaa.

Enaktiivinen lähestymistapa ihmisen havaintokykyyn on esittänyt, että meitä ympäröivä maailma

näyttyy meille toiminnan mahdollisuuksien eli tarjoumien (affordance) kautta. Käsitteen kehittäjän, psykologi James J. Gibsonin (1979) perusesimerkki tarjoumasta on pinnan "käveltävyys": maaperä tarjoaa käveltäväksi ja juostavaksi esimerkiksi ihmisen tai kissan kaltaisille eläimille, kun taas vedenpinta on käveltävä vesihyönteisille. Tarjoumassa onkin aina kyse ympäristön ja sen havainnoijan välisestä suhteesta. Näin ollen se kyseenalaistaa valitusajalta periytyvät olettamukset havainnosta neutraalin maailman paljastajana.

Pelikartat tekevät Gibsonin ajatuksesta hyvin konkreettisen, sillä niin lautapeliä pelilautana kuin

digitaalisten pelien karttanäkymätkin tyypillisesti esittävät pelin maantieteen ja ympäristön sen kautta, mitä pelaaja voi (tai mitä hänen kannattaisi) tehdä. Toisin sanottuna ne on suunniteltu näyttämään toiminnan mahdollisuudet, ohjaamaan havainnoivaa toimijaa tiettyihin suuntiin – vaikkakin pelaaja voi myös toimia suunnitelmaa vastaan. Pelaajien erilaiset, karttavat taidot ja toisistaan poikkeavat pelistrategiat nostavat lisäksi esiin sen, että se, mitä kartassa näkyy, riippuu havainnoijan kyvyistä ja aiemmasta kokemuksesta.

Pelikartat voivat toimia yhtenä tapana mallintaa ja tutkia toimijan ja ympäristön yhteyttä niiden erillisyyden sijaan. Filosofi Alva Noë, joka nimittää taidetta kokoelmaksi "omituisia työkaluja", kysyykin, missä minä päätyn ja muu maailma alkaa. Hän kuvaa tätä mielempä vuotamisena "ulos päästämme, paperille, maailmaan" (2015, 27). Noë'n tarkastelemaan kirjoittamisen ohella pelikartat voidaan nähdä "maailmaan vuotaneina" kuvittelun työkaluina. Tästä näkökulmasta ne sekä rakentuvat niille tavoille, joilla erilaiset teknologiamme ja käytäntömme organisoivat meitä, että tarjoavat keinon ymmärtää ja käsitellä näitä organisoitumisen tapoja – kuten ympäristön, toimijan ja havainnon välistä suhdetta.

Pelikartat abstrakteina ja elettyinä

Peleissä tila korostuu verrattuna vaikkapa painettuun tekstiin. Peliä ja kybertekstien tutkija Espen Aarseth on jopa nimennyt tilallisuuden pelejä mediumina määrittäväksi elementiksi: "Pelit pohjimmiltaan käsittelevät tilallisia representaatioita ja niistä suoriutumista" (2000, 154). Tilallisena representaationa peli on kahtalainen: se on yhtä aikaa looginen suhteiden järjestelmä ja "eletty". Hieman toisin ilmaistuna pelit näyttävät pelaajan näkökulmasta sekä abstraktina sääntöjen ja tekojen järjestelmän että pelaamisen myötä kuviteltavana ja koettuna tilana.

Maailma sopii käsitteenä näiden kummankin puolen kuvaamiseen, sillä maailma voidaan yhtäältä nähdä merkitysten ja yhteyksien luomisen välineenä, joka kartoittaa esimerkiksi eri asioiden ja

tapahtumien suhdetta toisiinsa. Peleissä tällaisten suhteiden hahmottaminen sääntöjen ja asetettujen tavoitteiden osalta keskittyy paljolti Aarsethin mainitsemaan "suoriutumiseen". Sääntöjen ja tekojen järjestelmässä toisin sanottuna on kyse siitä, mitä pelaajan tulee tai mitä hän voi tehdä sekä siihen, millaisia toiminnan päämäärät ja mahdolliset seuraukset ovat. *Shakissa* pelaajan esimerkiksi tulee ymmärtää, miten eri nappulat voivat liikkua laudalla, kun taas *Super Mario Bros.* -peleissä pelaajan on hahmotettava hyppy yhdeksi pelihahmo Marion keskeisimmistä ominaisuuksista. Näin pelit myös kutsuvat pelaajaa kokeilemaan, mitä valituista teoista seuraa ikään kuin maailman sisäpuolella, katsomaan miten maailma muuttuu tai kehittyi.

Maailman muutoksen tai kehityksen seuraaminen nostaa esiin yhden tavan, jolla kokemus pelaamisesta kietoutuu niin abstraktin järjestelmän hahmottamiseen kuin pelien kuvitteellisten maailmojen ymmärtämiseen (ks. Klastrup 2009). Keskeinen osa tätä kokemusta on navigaatio ja kartta (tai laajemmin tila) suunnitelmassa, joka vie toimintaa ja liikettä eteenpäin. Pelikartat hyödyntävätkin tapaamme ymmärtää erilaiset ympäristöt kehollisuutemme kautta ja näyttävät näin toiminnan mahdollisuudet. Ymmärrämme esimerkiksi sillan keinona ylittää joki tai oven keinona siirtyä tilasta toiseen sen sijaan, että näkisimme ne pelkästään abstrakteina objekteina.



Wingspan

Kuva: Aldaron / Boardgamegeek.



Kanin loikka

Kuva: Saarni Säilynoja.



Arkham Horror

Kuva: Chris Norwood / Boardgamegeek.

Pelimaailmojen rakenne usein liitetään eteenpäin suuntautuvan liikkeen luomiseen. Etenkin roolipeleistä tutut "questit" ovat liikettä kohti jonkinlaista tavoitetta tai päämäärää, ja erilaisten "pohjapiirosten" (layout, ks. Adams 2010) suunnittelulla voidaan ohjata pelaajia kohti valintoja ja päätöksiä. Havainnollinen esimerkki ohjaamisesta on maailman jäsentäminen etu- ja taka-alan irrottamalla tietyt toiminnot jatkuvasta tapahtumien vuosta ja keskittämällä näin pelaajien huomio tiettyihin paikannettuihin alueisiin. Lintujenkeräyspeli *Wingspanin* maailma esimerkiksi esitetään pelajakohtaisella pelilaudalla suojelualueena, joka jakautuu kolmeen lintujen elinympäristöön (metsä, avomaa ja kosteikko). Näihin pelaajan tulee "houkutellessa" mahdollisimman paljon lintuja pelin aikana (eli pelata ympäristöihin lintukortteja). Kaikkiin elinympäristöihin liittyy lisäksi omat toimintonsa (ruoan hankkiminen, muniminen, uusien korttien nostaminen), jotka jäsentävät pelin kulkua lintukorttien pelaamisen ohella.

Pohjapiirosten kaltaisten suunnitelmien ohjaavuus tai rajoittavuus vaihtelee pelistä toiseen.

Joissakin peleissä edettäviä reittejä on vain yksi, joissakin reitti on yhteydessä valittuun strategiaan, joissakin puolestaan eteenpäin suuntautuva liike sitoutuu pelihahmon kehittämiseen. Monissa pelimaailmoissa on lisäksi tiloja, jotka eroavat toisistaan siinä, minkä verran liikettä rajoitetaan. Tyypillisesti toisistaan erotellaan "avoimet" ulkotilat, joissa pelihahmo voi liikkua suhteellisen vapaasti ja "suljetut" sisätilat, joissa liikettä rajaa pohjapiirros. Klassisen esimerkin erottelusta tarjoavat *Dungeons & Dragonsin* maastokartat ja luolaholvit. Lovecraftilaisen *Arkham Horrorin* vuoden 2005 laitoksessa puolestaan pelilauta jakautuu Arkhamin kaupungin sijainteihin (kuten kaupunginosiin ja rakennuksiin) ja "Toisiin maailmoihin" (kuten Yuggoth ja R'lyeh). Pelihahmon sijainti näissä määrittää, millaisia tapahtumia tai tilanteita tämä kohtaa. Digitaalisissa ja digitaalisesti tuetuissa peleissä, joissa pelaaja toimii pelattavan hahmon positiosta, karttanäkymät eivät yleensä irtaannu hahmon näkökulmasta. Siinä missä pelin tilalliset representaatiot voidaan ymmärtää sekä sääntöjärjestelmän että

pelaamiskokemuksen kautta, kartat auttavat hahmotamaan sekä pelin laajempaa rakennettua maailmaa että pelihahmon sijaintia rakennelman sisäpuolella. Nämä kaksi inhimillistä tilallisen järjestämisen tapaa on erotettu toisistaan sekä kognitiotieteessä että fiktion tutkimuksessa (ks. Colm Hogan 2010): toinen kartoittaa eri objektien ja kiinnekohtien sijaintia suhteessa toisiinsa vakaahkona topografisena tasona ja toinen egosentrisesti pitää lukua yksilön liikkeestä suhteessa erilaisiin objekteihin ja kiinnekohtiin. Peleissä edellinen tapa mahdollistaa pelaajan kyvyn hahmottaa esimerkiksi pelikartta kokonaisuutena, kun taas jälkimmäinen keskittyy pelihahmon (tai -nappulan) liikkeeseen suhteessa karttaan.

Topografisella tasolla tila näyttää kokonaisuutena pysyvine tilallisine viittausuhteineen, jotka voidaan erottaa ajallisista viittausuhteista – kuten liikkeestä kohti päämäärää (ks. Zoran 1984). Kertomuksentutkija Marie-Laure Ryan (2014, 29) onkin kuvannut topografista tasoa lukuprosessin aikana karttuvasta tilallisesta informaatiosta koottavana kuviteltuna karttana tai mallina koherentista maailmasta. Yhtä lailla olennainen on kuitenkin taso, jota Ryan (2014, 11) kutsuu kronotooppiseksi tai "tarinan tilaksi": se määrittää tilassa tapahtuvien liikkeiden ja tapahtumien eli aika-avaruuden mukaan. Peleissä nämä kaksi tasoa, topografinen ja kronotooppinen, yhdistyvät tavalla, jossa erilaisten liikkeen reittien ja toiminnan mahdollisuuksien hahmottaminen suhteessa pelimaailman pysyvään tasoon tekee pelin tilasta eletyn ja navigoitaen koetun.

Kaksoisnäkökulma karttoihin

Pelimaailmojen kahtalaisuutta on kuvattu myös siten, että ne ovat sekä mahdollisesti olemassa olevan kaltaisiksi kuviteltuja että keinotekoisiksi tunnistettuja (ks. Roine 2016). Pelaaja voi siis todellisessa maailmassa tapahtuvan toiminnan (kuten ohjaimen nappien painamisen tai nappulan laudalla liikuttelun) kautta navigoida ja toimia niissä, mutta hän myös aktiivisesti kuvittelee ja täydentää niitä. Myös pelikarttoja voi lähestyä tällaisesta

kaksoisnäkökulmasta: ne ovat sekä mahdollisesti olemassa olevan tilan (tai asiointilan) representaatio että keino jäsentää pelaajan tässä ja nyt tapahtuvaa tietoista ja strategistakin toimintaa.

Fiktio ja etenkin kaunokirjallisuuden tutkimuksessa on käytetty deiktisen siirtymän (deictic shift) käsitettä kuvaamaan sitä, kuinka lukijat voivat mielikuvituksensa keinoin hahmottaa heille esitettävää tai kerrottavaa aikaa ja tilaa (ks. Herman 2002). Käsitteen mukaan kaikki fiktio johdattaa yleisönsä siirtymään tässä ja nyt tapahtuvasta vuorovaikutuksen tilanteesta (kuten lukemisesta tai pelaamisesta) kuvitellun maailman ajallisiin ja tilallisiin kehysiin, jolloin niiden ymmärtäminen luonnollistuu. Deiktisen siirtymän pulmana on kuitenkin käsitteen oletama hierarkia. Sen mukaan yleisö ensin mielikuvituksen keinoin siirtyi kuvitteellista tilaa järjestävään ajallis-paikalliseen sijaintiin, jotta he sitten voisivat ymmärtää tilasta tehtyjä havaintoja ja tulkita niitä. Pelien ja niiden karttojen kohdalla tämä tarkoittaisi sitä, että esimerkiksi pelilaudan ääreen asettuminen tai sääntöjen ymmärtäminen olisivat itse pelaamista merkityksellisempiä tekijöitä. Tilan ymmärtäminen pelaamiskokemuksen kautta kuitenkin osoittaa, että tilanne on pikemminkin päinvastainen: elettyyden kokemus on keskeinen osa kuvitellun tilan hahmottamista.

Samaan tapaan kartat eivät näyttäyty muuttumattomina tai havainnosta riippumattomina objekteina, sillä ne kehittyvät ja elävät sen mukaan, mitä pelaaja tai pelaajat tekevät ja miten he etenevät. Edellä mainitun Arkham Horrorin kohdalla pelilauta muuttuu sitä mukaa, kun peli etenee: jokainen pelattu vuoro esimerkiksi kasvattaa Arkhamin kaupungin asukkaiden mielentilaa kuvaavaa "kauhulaskuria" (terror track), jonka lukema vaikuttaa muun muassa siihen, mitkä kaupat pysyvät laudalla auki ja näin pelaajien käytössä. Monissa digitaalisissa peleissä puolestaan pelikarttaa paljastuu sitä mukaa, kun pelaaja etenee pelissä: kartalta voi esimerkiksi avautua uusia alueita tai sille voi tulla uusia kiinnekohtia. Joissakin peleissä puolestaan kartta muuttuu konkreettisemmin, kun

vaikkapa imperiumeja rakennettaessa maiden rajat muuttuvat. Pelin etenemisen kautta yksilön omasta sijainnista riippumaton, vakaampi topografinen taso ja egosentrisesti hahmottuva, eleyksi muodostuva taso kohtaavat tavalla, joka on nimenomaan peleille erityinen.

Kaksoisnäkökulma karttoihin ja kuviteltuihin tiloihin purkaa toden ja kuvittelun suhdetta myös siinä mielessä, että pelaajan teot ovat samanaikaisesti tässä ja nyt tapahtuvaa toimintaa ja toiminnan esityksiä pelin kuvittelussa tilassa. Kahtalaisuuden vuoksi pelitutkija Jesper Juul (2005, 6) on kutsunut pelejä ”puolittain tosiksi” (half-real) ja niiden maailmoja haparivoiksi tai epäkoherenteiksi. Hän havainnollistaa tätä esimerkillä siitä, että pelattava hahmo voi kuolemansa jälkeen syntyä välittömästi uudelleen, vaikka pelaaja ei voi kuvitella maailmaan ominaisuuksia, joka selittäisi jälleensyntyvän. Näin ollen pelaajan on Juulin mukaan turvaututtava sääntöihin, jotka ovat ”totta”, sillä ne viittaavat pelaajan todellisessa maailmassa tapahtuvaan toimintaan.

Tässä esittämäni ajatuksen mukaan puolittaisuuden sijaan osuvampaa olisi puhua samanaikaisuudesta niin toiminnan kuin sääntöjen ja kuviteltujen tilojenkin kohdalla. Sen sijaan, että pelimaailman olisi toimittava koherenttina kokonaisuutena irrallisena säännöistä, se on pelaajan näkökulmasta tila, jonka keskeisiä osia ovat nimenomaan sitä järjestävät sääntöpohjaiset rakenteet (ks. Polvinen 2021, 401). Pelien tutkimuksessa tämänkaltaisen tila on tunnustettu ”taikapiiriin” (magic circle) nimellä jo kulttuurihistorioitsija Johan Huizingan vuonna 1938 julkaistussa klassikossa *Leikkivä ihminen*. Pelitutkijat Katie Salen Tekinbaş ja Eric Zimmerman kuvaavat ajatusta tarkemmin: ”Pelin pelaaminen tarkoittaa taikapiiriin astumista, tai kenties sen luomista silloin, kun peli alkaa” (2004, 95).

Astuessaan taikapiiriin sisälle pelaaja toisin sanottuna asettuu asemaan tai positioon, josta pelin toiminnan mahdollisuudet tulevat merkitykselliseksi. Samaan aikaan juuri näiden mahdollisuuksien havaitseminen osallistuu tämän position luomiseen. Positiosta esimerkiksi pelilautaa ja siinä kuvattu kartta

ei näytä merkityksettömältä, pöydällä lepäävältä objektilta, vaan erilaisia toisiinsa ja seurauksiinsa kytkeytyviä tekoja mahdollistavalta välineeltä. Esimerkiksi edellä mainitun Wingspanin kohdalla kolmeen osaan (metsä, avoma, kosteikko) jaettu lauta tarjoaa pelaajalle niin keinoja kerätä pisteitä eri tavoilla pisteytettyjen lintukorttien avulla kuin mahdollisuuden kuvitella oma ”suojelualueensa”. Näin pelimaailma, niin mahdollisesti olemassa olevana ympäristönä kuin sääntöjen ja tekojen järjestelmänäkin, tulee jäsennettäväksi ja pelaamisen kautta eleyksi.

Omituisina työkaluina pelikartat tarjoavat mahdollisuuden mallintaa ja tutkia esimerkiksi sitä, miten erilaiset teknologiamme ja käytäntöme järjestävät tapoja, joilla havainnoimme ympäristöämme ja hahmotamme toimintaamme suhteessa siihen. Pelikartat mahdollistavat meille kaksi toisiinsa kietoutunutta positiota: pelaaja sekä asettuu pelimaailman sisäpuolelle ja eläytyy siihen, että lähestyy peliä suunniteltuna teoksena, jota hän voi käsitellä itse määrittelemillään tavoilla. Tämän kaksitasoisuuden kautta ne ovat lopulta tapaa ymmärtää organisoitumistamme ja näin, väistämättä, organisoida itsemme uudelleen.

Lähteet

Aarseth, Espen. 2000. *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games*. Teoksessa *Cybertext Yearbook 2000*, toim. Markku Eskelinen ja Raine Koskimaa, 152–171. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders Publishing.

Gibson, James J. 1979. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin.

Herman, David. 2002. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska.

Hogan, Patrick Colm. 2010. ”On Being Moved. Cognition and Emotion in Literature and Film.” Teoksessa *Introduction to Cognitive Cultural Studies*, toim. Lisa Zunshine, 237–256. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Huizinga, Johan. 1947/1938. *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiäineksen määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. Helsinki: WSOY.

Juul, Jesper. 2005. *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Ma: MIT Press.

Klastrup, Lisbeth. 2009. ”The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction.” *Game Studies* 9:1. Luettavissa osoitteessa <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>.

Noë, Alva. 2015. *Strange Tools. Art and Human Nature*. New York: Hill and Wang.

Polvinen, Merja. 2021. ”The Dark Inside the Prologue: Enactive Cognition and Eerie Ontology in Catherlyne M. Valente’s *Radiance*.” *Style* 55:3, 385–405.

Roine, Hanna-Riikka. 2016. ”How You Emerge from This Game Is Up to You: Agency, Positioning and Narrativity in The Mass Effect Trilogy.” Teoksessa *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*, toim. Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä ja Frans Mäyrä, 67–86. Lontoo: Routledge.

Ryan, Marie-Laure. 2014. ”Space.” *The Living Handbook of Narratology. Interdisciplinary Center for Narratology*, Hampurin yliopisto. Luettavissa osoitteessa <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/55.html>.

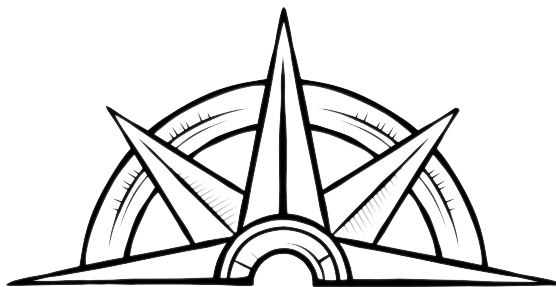
Salen, Katie ja Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Ma: MIT Press.

Zoran, Gabriel. 1984. ”Towards a Theory of Space in Narrative.” *Poetics Today* 5:2, 309–335.



Monopoli

Kuva: Saarni Säilynoja.



Mielikuvituksen maantiede – pelaaminen ja kartat

Suomen pelimuseon Studio
9.6. - 18.9.2022

Kartat ovat oleellinen osa sitä, miten jäsenämme ympäristöämme. *Mielikuvituksen maantiede* -näyttely tutkii pelien, mielikuvituksen ja karttojen välistä suhdetta. Näyttely käsittelee ennen kaikkea kuvitteellisten karttojen roolia erilaisissa peleissä ja pelimaailmoissa, kuten vaikkapa *Muumipelissä*, *My Summer Carissa* tai *Praedor*-fantasiamaailmassa. Tuttujen maailmojen lisäksi mukana on myös liuta tuntemattomampia karttoja historian hämäristä.

VAPRIIKKI
SUOMEN PELIMUSEO


Centre of Excellence
in Game Culture Studies