

Hemmo Kauppinen

# Kerronnan keinot digitaalisissa peleissä

Tradenomi

Tietojenkäsittely

Syky 2015



KAJAAIN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## TIIVISTELMÄ

**Tekijä:** Hemmo Kauppinen

**Työn nimi:** Kerronnan keinot digitaalisissa peleissä

**Koulutusala:** Tietojenkäsittelyn Tradenomi

**Asiasanat:** Videopeli, tietokonepeli, narratiivi, tarina, kertomus, tarinankerronta, emergenssi, samaistuminen, empatia, simulaatio

Opinnäytetyössäni kartoitan kerronnan teoriaa ja digitaalisissa peleissä käytettyjä kerronnan välineitä. Henkilökohtaisena motiivinani oli opinnäytetyön kirjoittamisen myötä tarkastella kahden ammattini, teatteri-ilmaisun ohjaajan ja pelisuunnittelija & -tuottajan, kohtaamispisteitä. Koin ajatusprosessin itselleni hyödylliseksi ja näkökulman motivoivaksi.

Oman osaamisen kertaaminen ja kohtauspisteiden löytäminen on syynä myös tutkimuksen sisältöön. Varsinaisia tutkimuskysymyksiä minulla oli kaksi. Ensinnäkin, millaisia yhteneväisiä ja eroavia piirteitä pelien ja muiden medioiden kerrontatavoilla on keskenään? Toiseksi, missä draama ja pelimekaniikka kohtaavat toisensa?

Kerronta on aihepiirinä varsin laaja kattaen seikkoja psykologisista ja fysiologisista aina kulttuurisidonnaisiin ilmiöihin. Olen rajannut aihepiiriä työn otsikon ja omien intressieni mukaan. Olen tietoisesti jättänyt joitain pelien kerronnalle keskeisiä elementtejä vähemmälle käsittelylle. Peleille tärkeä kerronnan vahvistaminen visuaalisilla keinoilla ja jokaisen kertomuksen keskiössä olevat hahmot jäävät esimerkiksi vaikutusmahdollisuuksiinsa nähden vähälle huomiolle.

Esittelen kerrontaan liittyviä ilmiöitä monipuolisesti ja tarkastelen niitä pelien näkökulmasta. Näin pyrin tarkastelemaan pelien potentiaalia kerronnan välineenä. Käyn myös kerronnan teoriaa läpi melko kattavasti. Toivon että jälkimmäinen antaa lukijalle ymmärryksen syistä tarinoiden usein niin vakiintuneeseen rakenteeseen. Nämä rakenteet pätevät tarinoihin mediasta riippumatta.

Lopulta työstä on nähtävissä tarinoiden ja ihmisen muuttumaton luonne, sekä pelien potentiaali kertomusten välittäjänä. Tutkimustyö osoittaa kuinka pelit voivat toimia täysin omanlaisenaan alustana kerronnalle emergenttien tarinoiden kautta, mutta pystyvät myös tarjoamaan kontrollidumman tarinakokemuksen muiden medioiden kerronnallisia keinoja käyttäen. Olen tutkimustyön myötä kirkastanut ajatuksiani ja oivaltanut uutta. Kollegoille ja muista aiheesta kiinnostuneille toivon tarjoavani tuoreita ajatuksia ja työkaluja vähintäänkin referenssien muodossa.

## ABSTRACT

**Author:** Hemmo Kauppinen

**Title of the Publication:** Narrative Tools in Digital Games

**Field of Study:** Bachelor of Business Administration, Information Technology

**Keywords:** Videogame, computer game, game, narrative, story, emergence, identification, simulation

In my thesis I look at the theory of narration and the tools that are used for narration in digital games. My personal motivation was to take a close look at the point where my two professions, puppetry and video games, meet. I found the process useful and the perspective motivating.

The same motivation steered the direction for the content of my research. Actual research questions I had two: What unique and shared narrative means do games and other media have? Where do drama and gameplay meet if they meet?

Narration is a broad subject. It includes psychological, physiological, and cultural phenomena. I have limited the content of this work according to the title of the work and my own interests. I have even left some of the central elements for games' storytelling for less attention, such as art style and the ever-so-important characters. On the other hand, the narrative theory has been studied quite substantially. I hope that the latter gives the reader a good understanding of the fixed nature of stories.

I introduce narrative phenomena and observe them through the lens of video games. I also go through narrative theory with the aim of giving the reader a wider perspective into the often so fixed nature of stories. These unchanging qualities are strong in stories even when the media for telling them changes.

In my opinion this work manages to give a glimpse into the unchanging state of people and their stories and also into games as a medium for storytelling. The research shows how games can use their unique means to conjure emergent stories and how they are also able to serve more controlled narrative experiences through the means of other mediums. I have made my thoughts more clear and learned new things during the writing process. For colleagues and others interested in the subject matters I hope to offer food for thoughts and tools at least as a reference.

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
1.1 Työn rakenne .....	1
1.2 Työn tausta.....	2
2 KERTOMUKSEN HISTORIA.....	5
3 EMPATIA SAMAISTUMISEN VÄLINEENÄ.....	7
3.1 Illusion synty.....	7
3.2 Illusion rikkoutuminen.....	9
4 KERTOMUKSEN RAKENNE .....	13
4.1 Klassinen kaari.....	13
4.2 Sadut ja sankarit.....	15
4.3 Rakenteen rikkominen.....	17
4.4 Kertomus on looginen jatkumo.....	18
5 EMERGENTTI TARINA.....	20
5.1 Simulaatio emergenssin tukena .....	21
5.2 Tekoäly valvoo .....	22
5.3 Äärettömyyttä tavoitteleva proseduraalisuus.....	23
5.4 Eheys kaaoksessa .....	24
5.5 Jaettu emergenssi.....	25
5.6 Emergentti huumori .....	26
6 VIDEOPELIENTÄ LAINATUT KERRONNAN KEINOT .....	28
6.1 Audio .....	28
6.2 Graafinen tyyli .....	28
6.3 Hahmot.....	30
6.4 Miljöö.....	30
6.5 Välivideot.....	31
6.6 Dialogi .....	31
6.7 Tekstisisältö.....	32
7 AJATUKSIA PELIEN TARINANKERRONNASTA .....	34

7.1 Interaktiivinen audiovisuaalinen media .....	34
7.2 Pelimekaniikka vuorovaikutuksen välineenä .....	35
7.2.1 Draaman ja pelimekaanikan suhde .....	35
7.2.2 Pelimekaniikka pelaajan välikappaleena .....	37
7.3 Draaman teoria suhteessa pelien kerrontaan.....	37
7.4 Metapeli.....	39
7.5 Pelillistävä kerronta .....	41
8 POHDINTA.....	42
9 LÄHTEET .....	45

## SYMBOLILUETTELO

Emergenssi: Uusien piirteiden esiinnousu.

Empatia: Myötätuntoinen eläytyminen.

Ludologia: Pelien ja leikin tutkimus.

Narratiivi: Kertomus, kertova esitys.

Narratologia: Kertomuksen ja kerronnan teoria ja tutkimus.

Simulaatio: Menetelmä jolla pyritään jäljittelemään jotakin tapahtumaa.

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tutkin digitaalisten pelien kerronnan keinoja ja niiden sovelluksia. Tarkastelen millaisia eroja ja yhtymäkohtia peleillä on kerronnan välineinä muihin medioihin. Miten peleihin sovitetaan niihin lainattuja kerronnan keinoja ja millaisia peleille ominaisia keinoja niiden tekijöillä on mahdollisuus käyttää tarinankerrontaan?

### 1.1 Työn rakenne

Aluksi kysymyksiä lähestytään historiallisesta näkökulmasta. Mikä oikeastaan on kertomus ja mistä sellainen koostuu? Tässä yhteydessä käydään läpi kerronnan ja kerronnan tutkimuksen eli narratologian historiaa.

Empatia liittyy olennaisesti päivittäiseen elämäämme toisten ihmisten parissa. Empatia on avainasemassa myös kertomuksia tarkasteltaessa. Ilman empatiaa kertomukset olisivat meille irrelevantteja. Kolmannessa luvussa avaan empatian käsitettä sen verran, että lukija ymmärtää miten olennaisesti empatia ja tarinan ymmärtäminen ihmisen samaistumiskyvyn kautta liittyvät toisiinsa. Tässä luvussa käsittelen myös muita samaistumista edesauttavia ja siitä erkaannuttavia ilmiöitä.

Neljännessä luvussa käsittelen yleisimpiä ja käytetyimpiä kerronnan teorioita. Tarkastelen draaman kaarta ja kolmiosaista draaman rakennetta aina antiikin ajoista lähtien. Sivuan myös kaikkein tyypillisintä rakennetta rikkovaa kerrontaa. Pyrin nostamaan teorioiden lomaan esimerkkejä pelimaailmasta.

Emergentti kerronta on vaatinut interaktiivisen median syntyäkseen. Emergentti narratiivi onkin peleille yksilöllinen tapa luoda ja kertoa tarinoita. Viidennessä luvussa kerron, mitä on emergenssi ja kuinka emergenssi syntyy simulaatiosta. Tässä luvussa tarjoan lukijalle monimuotoisia esimerkkejä emergenssin mahdollisuuksista ja sitä kautta käsittelen emergenssiä tarinankerronnan työkaluna.

Koska yksi tutkimukseni kohde on digitaalisten pelien tarinankerronnan keinojen yhteneväisyydet ja eroavaisuudet suhteessa muihin medioihin, tarkastelen tätä kysymystä kuudennessa luvussa. Listaan pelien yleisimmin käyttämät, muistakin medioista löytyvät kerronnan keinot. Näitä keinoja on runsaasti ja pyrin tässä luvussa antamaan yleiskatsauksen niihin. Tämä lista ei pyri olemaan kaiken kattava tai tyhjentävä selitys. Olen tehnyt rajausta sen mukaan, minkä olen kokenut tälle tutkimukselle tärkeäksi.

Seitsemänteen lukuun kirjoitin pääasiassa omaan tietotaitoon pohjautuvia pelien kerrontaan liittyviä ajatuksia. Tutkin tässä luvussa missä draaman teoria ja pelien kerronta kohtaavat. Kirjallisten lähteiden puuttuessa pyrin nostamaan esille konkreettisia esimerkkejä minua kiinnostavista kerronnan ja pelien kohtaamiseen liittyvistä ilmiöistä.

Kahdeksas ja viimeinen luku on pohdinta. Pohdinnassa keskitytään nostamaan esille tutkimuksen lomassa esiin tulleita johtopäätöksiä. Mielenkiintoisesti kertomus ja kertoja näyttävät olevan niin sidoksissa toisiinsa, että tutkimuksen kohteena voidaan katsoa lopulta olleen yhtä lailla kertomuksen kuin ihmisenkin.

## 1.2 Työn tausta

Olen hakeutunut kerronnan tekijäksi nuoresta asti. Lapsena aloittamani peliharrastus on tähän selkeä osasyllinen. Olen myös aina hakeutunut tekemään taitaita, kun mahdollisuus on tarjoutunut. Aikuisiällä teatteri muodostui ammatikseni ennen pelikehityksen pariin siirtymistä.

Olen valmistunut aiemmin teatteri-ilmaisun ohjaajaksi Turun Taideakatemiasta, erikoisalanani nukketeatteri. Nukketeatterin väitetään olevan teatteria primitiivisempi, pidempään olemassa ollut ilmaisumuoto. Alun perin sitä on käytetty rituaalien yhteydessä. Nukketeatterin ja tyyppillisen teatterin ero on siinä, että omakustun roolihahmon sijaan näyttelijällä on hahmoa edustava työkalu. Tämä työkalu on yleensä varta vasten esityksen tarkoituksia palvelemaan luotu esine.



Nukketeatterin lumovoima on siinä, että aiemmin eloton esine herää eloon ja katsoja alkaa uskoa esineen elollisuuteen. Miten normaalisti täysin järkipööräisesti käyttäytyvä ihminen voi yhtä äkkiä teatterin hämärässä liikuttua kyyneliin veistetyin puun kappaleen laskeutuessa hengettömänä pöydälle? Tämä ei ole vain nukketeatterin, vaan yleisemmin kertomuksen valta meihin.

Esineen liikkeessa ja käyttäytyessä tutulla ja ymmärrettävällä tavalla, katsojan empatia herää. Esinein kerrottuun tarinaan on kokemukseni mukaan monien helpompi eläytyä kuin helposti etäisemmäksi jäävään näyttelijään. Esine tarjoaa tyhjän kankaan, jonka katsoja pyrkii automaattisesti täydentämään omalla kokemusmaailmallaan. Nyanssit syntyvät katsojan mielikuvituksessa. Teatterinukkien ja pelihahmojen tarjoamien kerronnallisten mahdollisuuksien yhtymäkohdat ovat yksi syy opinnäytetyöni aihevalinnalle.

Kertomuksissa on useita pysyviä piirteitä, vaikka kertomusten ilmiäiset ovat historian saatossa muuttuneet. Tarve kertomuksille ja niiden kokemiselle on pysynyt pääpiirteissään muuttumattomana. Vähäisillä muutoksilla on selvinnyt myös kertomusten rakenne. Digitaaliset pelit kehittyvät teknologian myötä jatkuvasti ilmaisuvälineenä ja ovat vasta alkaneet löytää itsensä monisyisemmän kerronnan välineinä. Opinnäytetyöni myötä toivon keränneeni paljon hyödyllistä tietoa erilaisien kertomuskeinojen uudelleen oivaltamiseksi digitaalisena viihteenä niin itselleni kuin kelle tahansa opinnäytetyöni lukijalle.

Nostan käytetystä lähdemateriaalista esiin tässä muutamia itselleni tärkeitä teoksia. Kerronnan teoriasta ei voi puhua mainitsematta Aristoteleen Runousoppia, jossa muodostettiin pohja kerronnan teorialle jo ennen ajanlaskumme alkua. Runousopin ikä auttaa hahmottamaan kertomusten pysyvien piirteiden ajattomuutta. (Aristoteles, 1997.)

1900-luvulla varsinaisesti alkanutta kertomuksen akateemista tutkintaa edustavat opinnäytetyössäni herrat Vladimir Propp ja Joseph Campbell. Molemmat heistä tekivät elämäntyönsä tutkijoina eri lähtökohdista, mutta yhtä lailla kertomusten empiirisiä yhteneväisyyksiä etsien. Vladimir Propp tutki niin venäläisiä kansansatujia kuin matemaattisia yhtälöitä teoksessaan Kansansatujen rakenne. Hän löysi

satujen kaavamaisuuden jakamalla ne pienimpiin mahdollisiin tekijöihinsä. Joseph Campbell lähestyi omaa tutkimustaan sankarimyytistä samasta rakenteellisesta näkökulmasta. Campbellin ajattelun pohjana oli matematiikan sijasta jungilainen psykologia ja mytologioihin perustuva unien tutkimus. Campbellin ja Proppin töissä on lopputuloksena yhä yleishyödyllisen tiedon löytyminen ja sen ymmärrettäväksi saattaminen. Molempien tutkijoiden elämäntyö myös tavoittaa ihmisen perimmäisiä piirteitä. (Propp, 1973. Campbell, 1949.)

Kerronnan teoria on osioista tukevimminkin kirjallisiin lähteisiin pohjautuva. Pelien tutkimus, ludologia, on tieteenalana vielä hyvin nuori ja tarjoaa verrattain vähän kirjallisuuspohjaa. Kirjoittajien omiin kokemuspohjiin lähes kokonaan nojaavat pelisuunnittelun teoriakirjat toimivat pelialan vakiintuneiden piirteiden toteajina, vaikka usein vastaavatkin kysymykseen ”miksi” lähinnä toteamalla ”tein näin ja se näytti toimivan”. Muutoin olen käyttänyt lähteinä lehtiartikkeleja ja internetjulkaisuja pääasiassa pitkäikäisiltä ja itselleni jo aiemmin tutuiksi käyneiltä sivustoilta.

## 2 KERTOMUKSEN HISTORIA

Kertomus on laaja käsite. Kielitoimiston sanakirjassa mainitaan kertomuksen synonyymeiksi muiden muassa juttu, kuvaus ja tarina. Eri kertomusten alaluokkien tutkimukselle on omat tieteenalansa. Kertomus ei terminä rajaa ilmiänsuaan. Se pitää sisällään juhlapuheet, valokuvat, sadut, juorut ja miimikon epätoivoisen oven etsinnän näkymättömästä seinästä vain muutamia mainitakseni. Kertoja ja hänen kertomuksensa ovat erottamaton osa toisiaan. Kertoja sisällyttää tarinaansa usein tiedostamattaankin kaiken siihenastisen elämäntuntemuksensa, sekä oikeaksi ja vääräksi kokemansa. Kertomus sopii kattavuutensa ansiosta hyvin käytettäväksi tässä opinnäytetyössä yleisenä terminä kaikenlaisista tarinoista puhuttaessa. (Kielitoimiston sanakirja, 2015. Sokolov 1966, 405-406.)

Suullinen kertomus on aina palvellut sekä informatiivisia että viihteellisiä tarkoituksia kokemusten välittäjänä. Nykyisten kertomusten tehtävät ovat niin ikään samoja, vaikka kertomuksia välittävät mediat ovat muuttuneet ja sirpaloituneet. Kertomusten aihepiirit ovat myös pitäytyneet samankaltaisina. Aihepiirien ja rakenteiden toistuvuus on nähtävissä jopa muista kulttuureista eristyksissä kehittyneiden yhteisöjen kertomuksia muun maailman kertomuksiin verratessa. Kansanperinteen tutkijat ovat kiinnittäneet näihin rakenteellisiin, temaattisiin ja dramaturgisiin yhtäläisyyksiin ja niiden selkeisiin yhteneväisyyksiin huomionsa jo kauan sitten. Perinteisen kertomuksen kaavamaisuus synnytti kerronnan teoriaa tutkivan narratologian. Narratologian määritteli terminä tutkija Tzvetta Todorov tutkimuksessaan *Grammaire du Décaméron*. (Laitinen 2011. Piela & Rausmaa 1982, 90. Koskela & Rojola 1997, 56.)

Erilaisilla teorioilla on pyritty selittämään kertomusten tematiikkojen toistuvuutta kattavasti ja yksityiskohtaisesti. Bastiar, Bédier, Lang ja Tylor kehittivät satuja tutkiessaan polygenesisteorian. Heidän mukaansa satujen kaikkialla maailmassa havaittava samankaltaisuus johtuu ihmisen psykologisesta perustasta ja sen aiheuttamista tilanteista. Psykologian piiristä voidaan mainita esimerkkinä jungilaisuus, jonka mukaan samankaltaisuudet kumpuavat ihmiskunnan kollektiivisesta alitajunnasta ja sieltä löytyvistä arkkityypeistä. (Piela & Rausmaa 1982, 56.)

Suullinen kertomus oli ainut tapa välittää tietoa ihmiseltä toiselle ennen kirjoitustaidon kehittymistä. Tieto säilöttiin muistiin, josta se toistettiin kuulijoille puheena. Aikanaan puhuttu kieli ja eleet kehittyivät ja monipuolistuivat alkukantaisesta muurahtelusta abstrakteja ilmiöitä käsittelemään pystyväksi kieleksi. Näin esi-isämme pystyivät välittämään toisilleen tunteitaan, kokemuksiaan ja tietoaan. Kieli mahdollisti yksilön kokemuksen muuttumisen yhteisön kokemukseksi ja tuon kokemuksen edelleen välittämisen toisten yksilöiden ja jopa sukupolvien välillä. Muisti ja kieli yhdessä mahdollistavat tiedon periytymisen ja kasautumisen. Puhuttu kieli on evoluution tulos siinä missä muutkin ominaisuutemme. Todennäköisesti kieli on ollut tärkein viestintävälineemme jo kymmeniä tuhansia vuosia. Kielellä on ollut suuri merkitys lajimme säilymiselle ja kehittymiselle. (Karvonen 2005. Mikkola, Julin, Kauppinen, Koskela, Valkonen 1999 (1998), 12).

### 3 EMPATIA SAMAISTUMISEN VÄLINEENÄ

Psykoanalytikko Arno Gruenin toteaa Loviisan Sanomien jutussa että ennen syntymää ja heti syntymän jälkeen ihmisen aistimuksia hallitsee kognitiivisuuden sijaan empatia. Synnynnäinen empatiaan taipuvaisuutemme ja puhuttu kieli ovat mielestäni ratkaisevia tekijöitä, kun tarkastellaan kertomuksen asemaa ja elinvoimaisuutta kulttuurissamme. Empaattisuus mahdollistaa samaistumisen tapahtumiin myös välillisesti niitä kokiessa. (Lappalainen 2010.)

Ihmisen lisäksi myös muualla eläinkunnassa tavataan empatiaa. Lajitoverin ymmärtäminen auttaa molempia osapuolia. Kanssaihminen hetkittäisen tilanteen käsittäminen on paitsi yksittäisen ihmisen, myös koko ihmiskunnan selviytymiselle välttämätöntä. Empaattiset piirteemme ovat kehittyneet osana evoluutiota, koska ne ovat auttaneet esi-isiamme pysymään elossa. Lauman jäsenten keskinäinen huolenpito on turvannut yksilöiden selviytymisen. (de Waal 2005.)

#### 3.1 Iluusion synty

Empatian fysikaalisia piirteitä alettiin havaita kuluvan vuosituhannen alussa. Aivojen rakennetta tutkiessa on havaittu, että jokaisen ihmisen aivoissa on peilisoluja. Peilisolut ovat erikoistuneet reagoimaan tunnistettaviin eleisiin. Jos ihmiselle näytetään rusinoita syövä apina, ihmisen aivoissa aktivoituvat samat alueet kuin jos hän itse olisi juuri laittanut suuhunsa rusinan. Peilisolut pystyvät käsittelemään saamaansa informaatiota hyvinkin abstraktisti ja esimerkiksi täydentämään vastaanottamaansa vaillinaisen informaation ymmärrettäväksi. Peilisolut vaikuttavat myös tunteiden ja tuntoaistimusten kokemiseen. Ne reagoivat fyysiseen kipuun, pelkoon, onnellisuuteen, hämmästykseen ja muihin helposti ulkopuolisen havainnoijan käsittämiin tunteisiin. Peilisolut myös ennakoivat tapahtumia, sillä osa niistä on erikoistunut päättämään vielä tapahtumattomien tekojen ja aikeiden motiiveja, päättämään syitä ennen seuraamuksia. Toisin sanoen kykymme ymmärtää toisiamme on meihin sisäänrakennettu. (Kinnarinen 2005.)

Kerronnan keinoin voi opettaa ihmisen luulemaan valheellisetkin tapahtumat todellisiksi. Psykologisessa tutkimuksessa koehenkilöille kerrottiin neljä tarinaa koskien heidän lapsuuttaan. Neljän tarinan joukossa oli aina yksi tapahtuma, jota ei koskaan ollut tapahtunutkaan. Koetilanteen jälkeisessä haastattelussa joka neljäs koehenkilö koki tutkijoiden kehittelemän tarinan oikeana lapsuusmuistonaan. Aivomme näyttäisivät näin ollen olemaan alttiit omaksumaan kertomuksina jaettuja tarinoita hyvinkin henkilökohtaisesti. (Loftus & Pickel 1997.)

Aivotutkija Felipe de Brigard ei usko, että muistin tehtävä olisi tallentaa todenmukaista tietoa tapahtuneista asioista myöhempää käyttöä varten. Hän sanoo muistojen olevan systemaattisesti värittyneitä ja vääristyneitä. Mieli täydentää jatkuvasti todellisuudesta muodostuvaa mielikuvaa, arvaillen todellisuuden sisältöä. Näin mieli rakentaa menneisyydestä kertomuksia, jotka saattavat pitää paikkansa. Mielikuvituksen värittämät muistot ovat terveille aivoille tyypillinen piirre. Muistisairauksista kärsivillä muistot vääristyvät vähemmän. Tästä piirteestä on hyötyä luovassa ongelmanratkaisussa ja tulevaisuuden ennakoinnissa. Tulevaisuutta auttaa ennakoimaan myös menneiden tilanteiden käsittely. Aivotutkimuksen mukaan samat aivojen alueet ovat vastuussa tulevaisuuden hahmottelusta ja tilannemuistista. Omiin havaintoihimme pohjautuvan kertomuksen luominen ja jatkuva muokkaaminen on ihmiselle luonnollista. (Puttonen, 2015.)

Kertomuksen hahmoon samaistumista eivät aina ohjaa empatian tunteet. Emme välttämättä tunne samaa kuin seuraamamme hahmot, vaan pikemminkin jotain heitä kohtaan. Tällöin kyse on sympatiasta. Empatia ja sympatia eivät ole toisistaan erillisiä, vaan vahvistavat toisiaan. Välittäessämme hahmosta tarpeeksi, voimme kokea häntä kohtaan myös sympatiaa. Kun empatiassa on kyse myötäelämisestä, sympatia voi herättää katsojassa hahmon tunnetilasta johtuvia, mutta poikkeavia tunteita. Nähdessämme toisissa onnellisuutta tai epäonnea, teemme arvion omasta onnestamme ja tunnemme vastaavasti joko tuskaa tai iloa. Toisten epäonni antaa meille kirikkaamman kuvan omasta onnestamme ja päinvastoin. Näin epäonnista hahmoa voidaan sympatian avulla käyttää herättämään kokija ajattelemaan omaa onneaan. (Pesonen, 2002. Hume, 1739.)

### 3.2 Illuusion rikkoutuminen

Epäuskon lykkääminen on englantilaisen Samuel Taylor Coleridgen 1800-luvun alussa luoma käsite. Alun perin Coleridge tarkoitti, että lukija hyväksyy kauhutarinassa uskomattomatkin tapahtumat niin kauan kuin lukija on halukas uskomaan lukemaansa. Nykyään termi on laajentunut kuvaamaan sitä, kuinka kertomuksen kokija hyväksyy kerrontaan käytetyn median rajoitteet. Epäuskon lykkäämisessä on tiivistettynä kyse siitä, että yleisöä voi pyytää uskomaan mahdottomaan, mutta ei epätodennäköiseen. Pelaajan liika ohjaaminen ja rajoittaminen rikkovat helposti epäuskon lykkäämisen, sillä tuo epäusko vaatii kokijalta vapaaehtoista ylläpitämistä. (Honkala, 2015.)

Outo laakso (Uncanny valley) on professori Masahiro Morin jo 1970-luvulla robotiikan yhteyteen kehittämä käsite. Suuren budjetin peleihin pystytään tuottamaan nykyään niin ulkoisesti ihmisenkaltaisia hahmoja, että termi on noussut pinnalle myös joidenkin pelien kohdalla. Morin teorian mukaan ihmisen kaltaiseksi muuttuva robotti muuttuu ihmismielelle luotaantyöntäväksi pyrkiessään kohti ihmisenkaltaisuutta kuitenkin saavuttamatta sitä. (Mori, 1970.)

Outo laakso -ilmiössä voi olla kyse samanlaisesta erosta mahdottoman ja epätodennäköisen välillä kuin epäuskon lykkäämisessäkin. On paljon helpompi hyväksyä selkeästi kuvitteellinen animaatiohahmo kuin vaillinaisesti käyttäytyvä, ulkoisesti hyvin realistinen ihmishahmo. Meillä on paljon tietoa ja kokemuspohjaa ihmisen käyttäytymisestä, mutta ei lainkaan reaali maailman tietoa teini-ikäisistä sankarikilpikonnista. Mielenkiintoisesti outo laakso -ilmiötä käytetään myös tehokeinona. Erityisesti kauhutarinoissa naamioituina hahmoina tai inhimillisiä piirteitä omaavina nukkeina ilmiön psykologiaa on hyödynnetty pitkään. Jo Mary Shelley käytti vaillinaisen ihmisenkaltaisuuden herättämiä etovia tunteita kauhun lietsomiseen kirjassaan Frankenstein. (Shelley, 2005.)

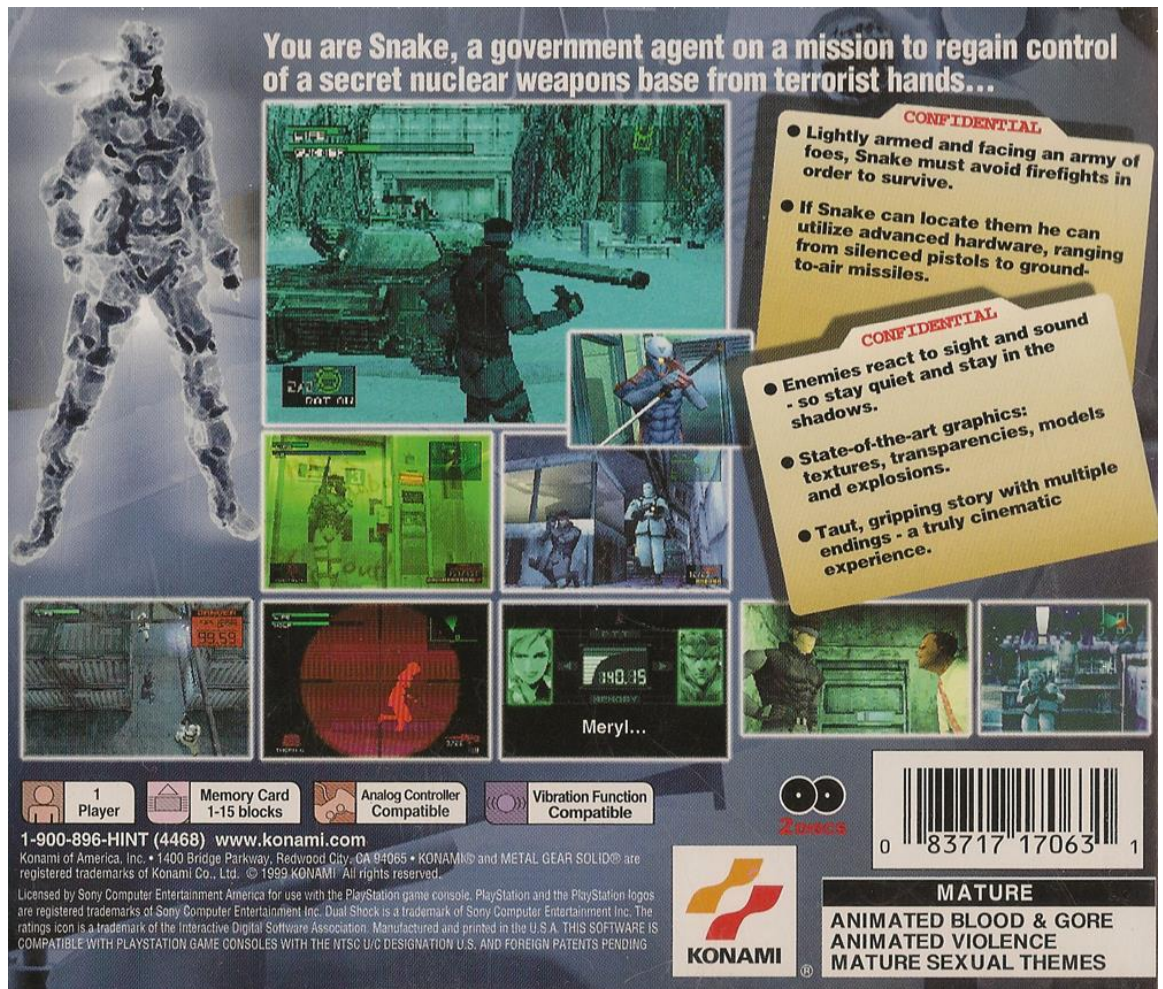
Yksinkertaistettu, realismia tavoittelematon esitys on ihmiselle helpompi samaisuttava kuin yksityiskohtaisuudessaan oikeaa maailmaa jäljittelevä versio. Asioita voidaan korostaa jättämällä ylimääräinen informaatio pois. Näin mikä tahansa tarinankerronta voi hyötyä yksinkertaistamisesta ja yksinkertaistetun kuvan

yleismaailmallisuus muodostuu sen vahvuudeksi. Tikku-ukon voi nähdä muistuttavan useampaa ihmistä kuin yksityiskohtaisemmin esitetyn hahmon. Olemme lajina itsekeskeinen ja aivomme muodostavat jopa pistorasiasta tai auton keulasta vaivattomasti assosiaation ihmiskasvoihin. Mitä yksityiskohtaisemmat näkemämme kasvot ovat, sitä enemmän odotamme saavamme niistä informaatiota. Mielestäni ei ole yllättävää, että tarkkaan kuvattujen kasvojen tuottama vaillinaisen informaatio rikkoo epäuskon lykkäämisemme kasvoihin ja persoonaan niiden kasvojen takana. Arkisessa kanssakäymisessä ei epäuskon lykkäämistä tapahdu, joten oudosti käyttäytyvä ihmisen kaltaiseksi luotu olento on primitiivisille aivoillemme vähintäänkin arveluttava. (McCloud, 1994, 28-42.)

Kertomuksen ja kokijan välillä on erityisesti peleissä, elokuvissa ja teatterissa läsnä oleva neljäs seinä. Teatterissa tämä seinä asettuu esiintyjien ja yleisön väliin. Neljäs seinä ikään kuin eristää esityksen omaan todellisuutensa, jättäen yleisön passiivisen tarkkailijan rooliin. Neljännen seinän rikkomista voidaan käyttää tehokeinona. Tällöin yleisöä puhutellaan suoraan tai jopa otetaan osalliseksi esitykseen. Peleissä neljättä seinää rikotaan jatkuvasti, usein käytännön syistä. Tämä tapahtuu esimerkiksi ohjeistamalla pelaajaa pelin näppäinkomennoissa. Oikein käytettynä neljännen seinän rikkomisen voi mahdollistaa uusia kerronnan tasoja, kun katsoja tehdään tietoisemmaksi itsestään ja häneltä vaaditaan osallistumista kertomuksen etenemiseksi. (Bell, 2008.)

Metal Gear Solidissa neljännen seinän rikkomista käytettiin tehokeinona useaan otteeseen ja eri tavoilla. Pelissä on radio, jonka eri taajuuksilla pelin päähenkilö kommunikoi toisten hahmojen kanssa. Peli vaatii eräässä kohdassa toisen hahmon taajuuden löytämistä, jotta pelissä pääsee etenemään. Peli neuvoo tarkistamaan taajuuden laatikon takaa. Pelissä on käytettävissä laatikko-esine, joten pohdiskelin pitkän tovin ennen kuin älysin kyseessä olevan pelin fyysisen laatikon (kuvio 1.).





Kuvio 1. Metal Gear Solid -pelin CD-laatikon takakansi. Meryl löytyy taajuudella 140.15. (Konami, 1998)

Toinen tunnettu tilanne samasta pelistä liittyy yhteen pelin loppuvastustajista. Ajatuksia lukemaan pystyvä Psycho Mantis tietää, missä ohjainportissa pelaajan peliohjain on ja ottaa pelaajalta pois mahdollisuuden ohjata hahmoaan. Jotta pelaaja voi voittaa Psycho Mantiksen, on hänen fyysisesti vaihdettava ohjaimensa johto portista toiseen, jolloin peliohjaimen napit alkavat taas toimia. Muistan nämä temput ensimmäistä kertaa kokiessani tunteneeni riemua. Pelissä käytetään neljännen seinän rikkomista osana pelimekaniikkaa ratkaisemalla pelin esittämiä haasteita pelaajan todellisuudessa. Kun pelin päähenkilön ongelmista tehdään pelaajan ongelmia, pelaajan samaistuminen syvenee. (Konami, 1998.)

Kuvio 1:stä on nähtävissä, että digitaalistenkaan pelien ei tarvitse rajoittaa sisältöään nollien ja ykkösten varaan. Audiovisuaalista luonnettaan hyödyntämällä ne voivat levittäytyä myös muiden medioiden puolelle. Nykyään pelilaatikoiden takakansissa käytetään nyrkkisääntönä kolmea ruutukaappausta. 90-luvulla, jolloin Metal Gear Solidkin alun perin julkaistiin, ruutukaappauksia saattoi olla useita. Määrää on hyödynnetty metapelinä piilottamalla kuvien lomaan pulman ratkaisu.

Epäuskon lykkääminen, outo laakso ja neljäs seinä ovat kaikki konkreettisia esimerkkejä siitä miten monet tekijät voivat vaikuttaa myönteisesti tai kielteisesti kertomuksen kokemiseen. Näyttää siltä, että mitä monimutkaisemmaksi kerrontaan käytetty koneisto muuttuu, sitä helpommin syntyvät otolliset olosuhteet tarinan kokemisen häiriintymiselle. Aikoinaan kylästä toiseen kiertävän tarinankertojan tuskin tarvitsi näistä seikoista välittää. Toki oikein käytettynä häiritseviä elementtejä voidaan käyttää tehokeinona kertomuksesta vieraannuttavien piirteidensä avulla. Ehkä neljättä seinää rikkoakseen kiertävä tarinankertoja saattoi kysyä jännittävää tarinaa silmät suurina seuranneelta lapselta ”Haluatko kuulla mitä seuraavaksi tapahtui?”.

## 4 KERTOMUKSEN RAKENNE

Ensimmäiset kertomuksen rakenteita tutkivat narratologiset kirjoitukset ajoittuvat antiikin Kreikkaan. Tässä luvussa käsittelen tarkemmin kertomuksen tutkimusta, sen historiallisia vaiheita ja kerron, kuinka sankarimyytti on saanut oman osansa analyttisestä tutkimuksesta. Luvussa tarkastellaan myös eri kulttuureiden välillä pieniä poikkeuksia vaille samankaltaisena toistuvaa kertomuksen muotoa, ja kuinka tätä muotoa rikotaan.

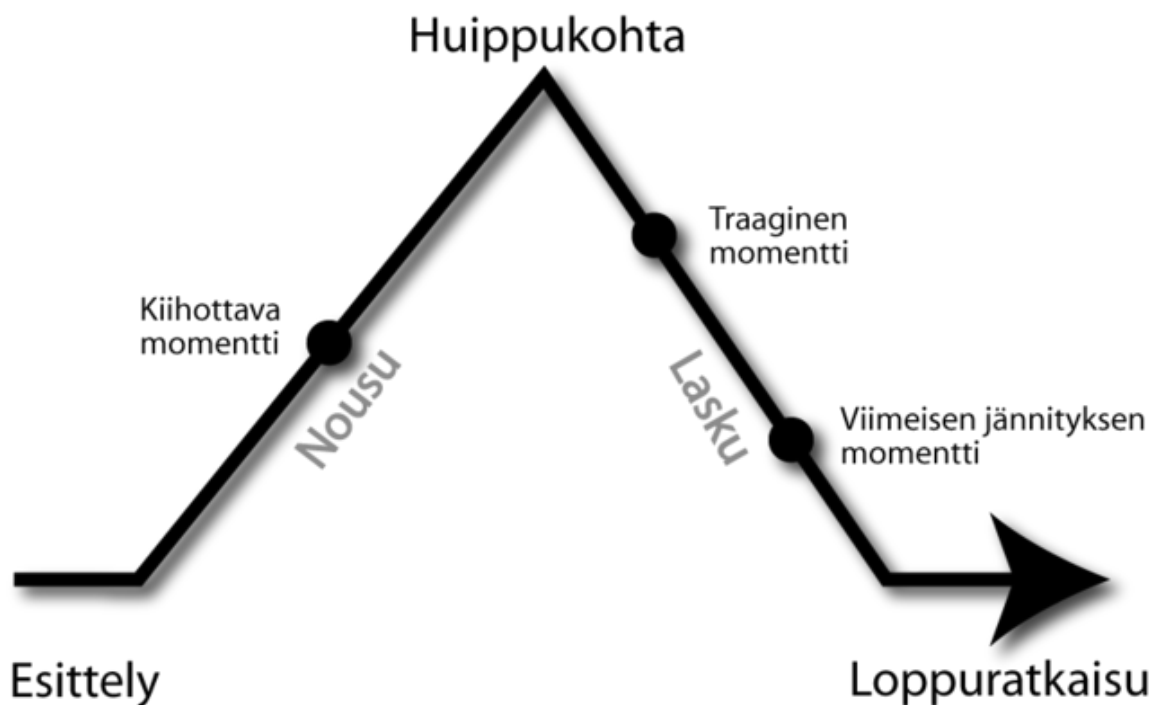
### 4.1 Klassinen kaari

Aristoteleen mukaan juoni on toisiaan seuraavien tapahtumien looginen ketju. Juoni etenee alusta keskikohtaan ja loppuun. Hänen mukaansa hyvän juonen täytyy antaa aikaa havainnoinnille, mutta se ei saa olla niin pitkä, että sitä ei pysty muistamaan. (Aristoteles 1997, 27.)

Japanilaisesta klassisesta musiikista juontuu termi jo-ha-kyū. Sanat tarkoittavat suomeksi karkeasti käännettynä alku-tauko-nopea. Termiä on sittemmin käytetty varsinkin noh-teatterissa, mutta myös muilla taiteenaloilla. Esimerkiksi ruuan valmistus, lautaselle aseteltu valmis annos ja annoksen nauttiminen ovat tapahtumina suoraan jo-ha-kyūn draaman kaareen istuvia. Jo-ha-kyū viittaa näin samankaltaiseen kolmiosaiseen rakenteeseen kuin Aristoteleen draaman kaari. Yhtä lailla myös Aristoteleen draaman kaarta voisi käyttää ruokailusta puhuessa, vaikka rytmitys korostuu teorioissa eri tavoin. Jo-ha-kyū tuo Aristoteleen yleisemmällä tasolla operoivaan draaman kaaren teoriaan yksityiskohtaisuutta viivyttämällä keskikohtaa ja äkkinäistämällä lopun. (Rimer, 1984.)

Aristoteleen hahmottelemaa juonen kulkua ovat monet pyrkineet muokkaamaan, mutta suuriin linjoihin ei ole muutoksia tullut. Yli kaksi tuhatta vuotta Aristoteleen jälkeen elänyt saksalainen Gustav Freytag tutki Aristoteleen mallia ja klassisia tragedioita kuten Shakespearea. 1800-luvulla hän kehitteli Aristoteleen mallin pohjalta oman versionsa draaman kaaresta (kuvio 2.). Samat ajatukset ovat läsnä sekä Aristoteleen että Freytagin malleissa, mutta Freytag tarkentaa teoriaa

pitäen sen kuitenkin edelleen yleispätevällä tasolla. Freytagin mukaan draamassa on kyse perusongelman ympärille kasaantuvista uusista ongelmista. Mielenkiinto tarinan seuraamiseen syntyy ongelmien myötä draaman hahmojen välille syntyneistä jännitteistä ja katsojan odottaessa kuinka hahmot saavat nuo jännitteet ratkaistuksi. Ongelmia kehitellään aina juonen huippukohtaan saakka. Huippukohtadassa ongelmavyöhyt ja siten myös juonen jännite alkavat purkautua. Tästä kertoo kuviossa vähenevää jännitystä kuvaava laskeva kaari. Draaman viimeinen vaihe on loppuratkaisu. Draama on joko komedia tai tragedia. Komediasa päähenkilö on loppuratkaisun koittaessa paremmassa tilanteessa kuin kertomuksen alussa, tragediassa taas päähenkilön tilanne on kurjistunut entisestään. (Alanko-Kahiluoto & Käkelä-Puumala, 2008.)



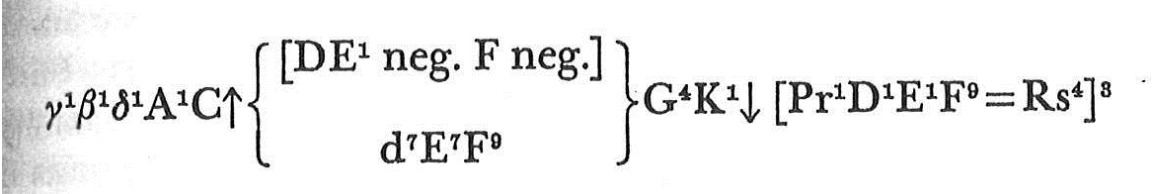
Kuvio 2. Freytagin pyramidi.

Tuhansien vuosien ajalle sijoittuva lähdemateriaali tekee Freytagin mallista vielä nykyäänkin relevantin. Nykyään Freytagin mallia soveltavat esimerkiksi Hollywood-käsikirjoittajat. Yhdysvaltalaisen elokuvateollisuuden tuotteiden kaavamaisuus ei suinkaan ole vain katsojan kuvitelmaa. Kerronnan keinot ja niiden asuttama kulttuuri kokevat osittaisia muutoksia, mutta mallin ajattomuus ja nykypäivän laajamittainen käyttö todistavan draaman järkkymättömien perusrakenteiden

puolesta. Viimeisin supersankaritarina paikallisen elokuvateatterin valkokankaalla eroaa 1600-luvun keskieurooppalaisen teatterilavan iltanäytöksen tapahtumista vain ilmiasultaan ja nyansseiltaan.

#### 4.2 Sadut ja sankarit

Kertomusperinteen rakenne on ollut folkloristiikan piirissä luonteva tutkimuksen kohde jo vuosisadan ajan. Kansanperinteen tutkijat alkoivat 1900-luvulla tutkia satujen kaavamaisuutta. Vladimir Propp julkaisi 1958 tutkimuksensa *Kansansatujen rakenne*. Tässä tutkimuksessa hän pyrki venäläisiä kansansatuja vertaamalla jakamaan kansasadut pienimpiin yhteisiin nimittäjiinsä löytääkseen niistä rakenteelliset yhteneväisyydet. Näitä nimittäjiä hän löysi yli kahden sadan sadun aineistostaan 31 kappaletta ja kutsui niitä funktioiksi. Kaikki Proppin tunnistamat funktiot esiintyvät useimmissa aineiston kansansaduissa, joskaan eivät aina samassa järjestyksessä. Funktioita ovat esimerkiksi sankarin poistuminen kotoaan, tarinan konnan ensiesiintyminen, maagisen avun saanti ja sankarin muodonmuutos. Satujen toisistaan eroavista mitasta, kertojasta, esiintymisalueesta tai teemasta huolimatta tutkimuksissa oli havaittavissa selkeä kaavamaisuus. Propp käsittelikin aineistoaan matemaattisista lähtökohdista, kuten hänen kaavansa sadusta Maaginen joutsenhanhi (kuvio 3.) osoittaa. Propp itse huomauttaa kyseisen kaavan yhteydessä, että jos Maagisen joutsenhanhen kaikki funktiot kirjoitaisi näkyviin, syntyisi seuraavanlainen malli. (Propp, 1968, esim. 96-99.)

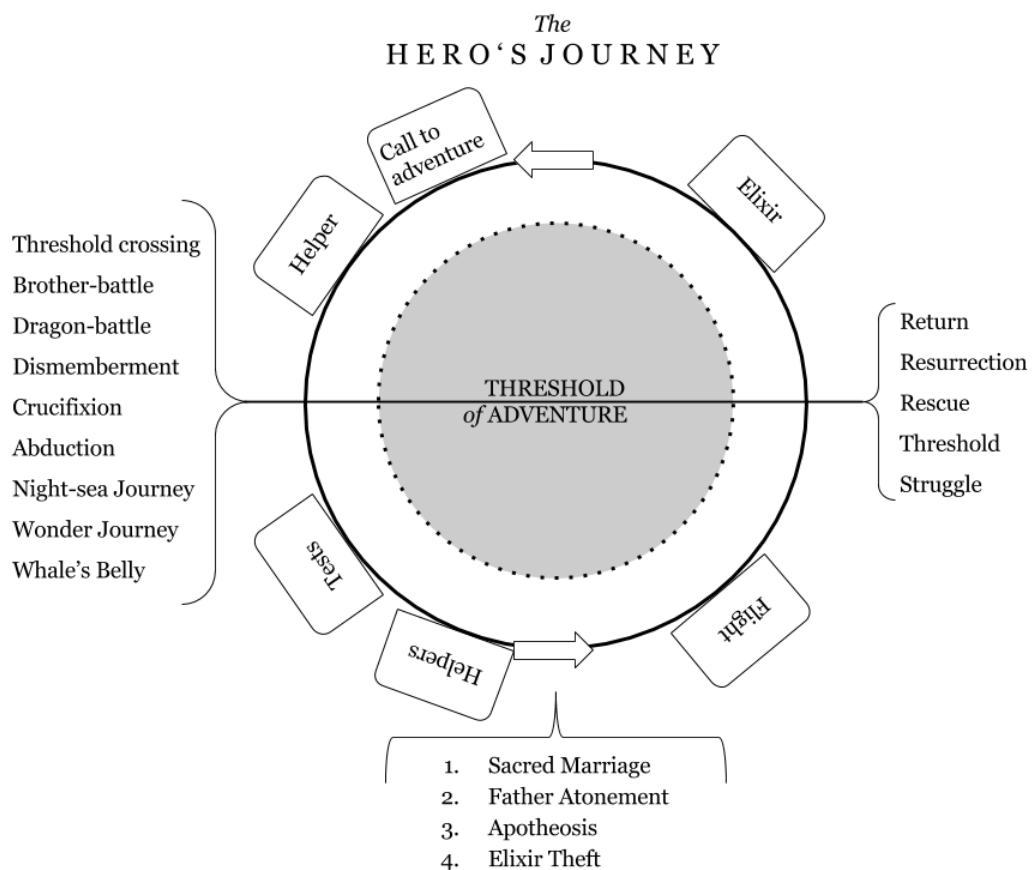


$$\gamma^1 \beta^1 \delta^1 A^1 C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} [DE^1 \text{ neg. } F \text{ neg.}] \\ d^7 E^7 F^9 \end{array} \right\} G^4 K^1 \downarrow [Pr^1 D^1 E^1 F^9 = Rs^4]^8$$

Kuvio 3. Maagisen joutsenhanhen funktioista muodostettu malli. (Propp, 1968, 99)

Vladimir Proppin tutkimustulosten ohella narratologisen tutkimuksen kivijalkateoksiin lukeutuu myös amerikkalaisen Joseph Campbellin kirjoittama *Sankarin tuhannet kasvot* (*The Hero With a Thousand Faces*). Tutkimuksessaan Campbell

vertailee historiallisten sankarimyyttien yhtymäkohtia ja selittää niissä esiintyvää kuvastoa unitutkimuksen ja psykologian parissa tehdyn uransa suoman ymmärryksen turvin. Teoksessaan Campbell avaa tunnettujen myyttien kuvastoa ja pureutuu niiden rakenteeseen ja rakenteellisiin yhteneväisyyksiin. Lopputuloksena on sankarin matkan vaiheiden kaareksi tai kehäksi pelkistäminen ja myyteissä toistuvien avainvaiheiden kehälle poimiminen (kuvio 4.). Teoksessaan Campbell määrittelee sankarin matkan vaiheet kaareksi tai kehäksi. Sankari kokee vastoinkäymisiä matkansa varrella. Voittoisa kotiinpaluu on sankarin lähdön syy ja täytymys. Alla esitetyssä kuvassa on yksinkertaistettu versio sankarin matkasta. Tässä kuvassa on mainittu vain sankarin matkan pääpiirteet, joita Campbell luettelee yhteensä 17 kappaletta. (Campbell, 2008, 210.)



Kuvio 4. Sankarin matka. (Campbell, 2008, 23)

Sankarin matkan elementit ovat löydettävissä useiden pelien juonista. Erityisesti ajattelen kuvio 4:ssä esitettyjen sankarin matkan vaiheiden pätevän peleihin, joissa pelaaja asetetaan maailmaa pelastavan sankarin kenkiin. Jenova Chen,

yksi Journey-pelin kehittäjästä toteaa, että monessa pelissä on kyse sankarin matkasta. Hänen mukaansa voisi yksinkertaistaen sanoa, että tarinan kaari on melkein kuin tarina muodonmuutoksesta. Sankarin ei välttämättä tarvitse olla henkilö. Tarinan teema ja muoto voi olla millainen vain, kunhan kyse on muodonmuutoksesta. (Minkley, 2011.)

Nukketeatteriesityksessäkin tapahtuu usein metamorfoosi, muuntuminen. Teatteriesityksessä tämä muutos tapahtuu usein tarinan viimehetkillä, sillä se on usein juonen ratkaisun mahdollistava tai ratkaisun tuloksena syntyvä tapahtuma. Biologiassa termiä metamorfoosi käytetään kuvaamaan muodonmuutosta keskenkasvuisesta aikuiseksi. Sankarin matkassa muodonmuutos tapahtuu Campbellin mukaan tarinan loppupuolella, kun sankari revitään kappaleiksi ja hän syntyy uudestaan entistä vahvempana. Sankarin kaaresta syntyvä kasvutarina ei lopulta poikkea paljontaan toukan matkasta kotiloksi ja lopulta ritariperhoseksi. (Campbell, 2008. Kielitoimiston sanakirja, 2015.)

#### 4.3 Rakenteen rikkominen

Eräs poikkeus klassisiin juonen malleihin on episodimainen rakenne. Tällaisessa rakenteessa juoni koostuu useasta pienemmästä osasta, episodista. Jokainen episodi on erillinen kokonaisuutensa. Pienemmistä episodeista muodostuu suurempi tarinallinen jatkumo. Episodimaisessa rakenteessa episodit saattavat liittyä löyhästikin toisiinsa. Katsojalle ei välttämättä näytetä kaikkea episodien välissä tapahtuvaa. Tällainen rakenne antaa vapauksia suhteessa juonen jatkumoon ja on siksi nykyään yleisesti käytetty. Digitaalisissa peleissä episodimaisen rakenteen voidaan katsoa lyöneen itsensä lopullisesti läpi digitaalisen jakelun yleistyttyä viime vuosina. Episodimainen rakenne sopii hyvin nykyajan kuluttajalle. Se pilkkoo kertomuksen pienempiin kokonaisuuksiin. Tällainen pienemmissä pätkissä etenevä kerronta mahtuu myös kiireisempään aikatauluun. (Laitinen, Raike & Viikari 2001. Pickering 2010, 28-30.)

Sarjakuvissa epäjärjestyä ja järjestyksen rikkomista käytetään jatkuvasti tehokeinona. Paneelit rikkovat ajan ja paikan, rytmittäen ja liittäen toisistaan erilliset

paneelit keskenään (kuvio 5.). Epäsäännöllinenkin järjestys vaatii kuitenkin selkeän sulun. Sulku, joka myös loppuratkaisuna tunnetaan, on tärkeä jotta osaamme liittää näennäisesti toisiinsa liittymättömät hetket yhteen ja hahmottaa ne kokonaisuutena. Varsinainen tapahtuma jää lukijan mielikuvituksen tuotteeksi ja vahvistaa näin tapahtuman voimaa. (McCloud, 61-67.)



Kuvio 5. Mieli täydentää vaillinaiset tapahtumat. Jättämällä näyttämättä tapahtumia, niitä voidaan jopa korostaa. (McCloud, 1994, 66)

#### 4.4 Kertomus on looginen jatkumo

Vuonna 1687 määritteli Isaac Newton mekaniikan peruslait. Newtonin III laki toteaa, että ”Jos kappaleeseen vaikuttaa toinen kappale jollain voimalla, niin samanaikaisesti kappaleen täytyy vaikuttaa toiseen kappaleeseen yhtä suurella, mutta suunnaltaan vastakkaisella voimalla.” Liikettä seuraa vastaliike, tekoa seuraa reaktio. Mielestäni on helppo havaita kuinka syy-seuraussuhteet ovat sidoksissa universumin rakenteeseen ja määrittävät siten myös ihmisen tavan käsittää ympäristönsä. Kun esikoiseni oli kolme tuntia vanha, hän alkoi parkua nälkäänsä. Ajattelen, että ihmisen loputtomat tarpeet ovat toiminto ja ihmisen teot noiden tarpeiden tyydyttämiseksi vastatoiminto. Draaman kielellä tämä kääntyy ongelmaksi (tarve) ja ongelman ratkaisuksi (tarpeen tyydyttäminen). Abraham Maslow



toteaa tunnetussa tarvehierarkian motivaatioteoriassa, että kun päivittäiset perustarpeet on turvattu, pyrkivät useammat yksilöt tavoittelemaan uusia tarpeita, kuten sosiaalisen arvostuksen saamista ja itsensä toteuttamista. (Kurki-Suonio 1995. Saarniaho, 2015.)

Kertomuksen suulliseen kerrontaan pohjautuva luonne on yksi syy kertomusten jäsentymiseksi syy-seuraussuhteiden kokonaisuuksiksi. Loogisiksi jatkumoiksi ryhmitellyt asiat ovat helpommin muistettavissa ja ymmärrettävissä, vaikka ne eivät muutoin liittyisikään toisiinsa. Omin sanoin, oman logiikan varaan muodostunut kokonaisuus on helpompi muistaa ja siirtää edelleen. Samankaltaiset tiedon ominaisuudet auttavat toistamaan tietoa. (Kuntoutussäätiö, 2011.)

## 5 EMERGENTTI TARINA

Pelit eroavat muista medioista interaktiivisuutensa ansiosta. Peleissä on säännöt, eli pelimekaniikka, joiden kautta pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Interaktiosta sääntöjen kanssa nousevat tilanteet ja niiden tilanteiden muodostamat jatkumot ovat pelien omintakeisin keino luoda kertomuksia. Tätä kerronnallista ilmiötä kutsutaan emergentiksi narratiiviksi. (Whitehead, 2013.)

Tieteenaloista erityisesti filosofia ja fysiikka ovat tarkastelleet emergenssiä, jopa niin runsaasti, että emergenssin määrittelyminen terminä ei ole yksiselitteistä. Tässä yhteydessä emergenssillä tarkoitetaan monimutkaisista, mukautuvista systeemeistä nousevaa ilmiötä. Helppo esimerkki emergentistä ilmiöstä on kiinteän veden muuttuminen kaasuksi tarpeeksi kuumennettaessa. Pelien yhteydessä voidaan puhua emergentistä pelimekaniikasta, sekä emergentistä narratiivista. Tässä luvussa keskityn emergenttiin narratiiviin peleissä. (Christen & Franklin, 2002, s 1.)

Emergentti narratiivi käsittää tarinaksi mielletävät systeemeistä nousevat ilmiöt. Digitaalisten pelien tapauksessa systeemejä edustavat simulaatiot, joita pelit aina enemmän tai vähemmän ovat. Simulaatio ja narratiivi jakavat joitain tarinan-kerronnan elementtejä, mutta niiden keinoin tuotetut kertomukset poikkeavat toisistaan. Narratiivi kulkee vääjäämättömästi alusta kohti loppua ja se on toistettaessa täysin samanlainen kuin edellisessä iteraatiossaan, mutta simulaatiossa jokainen iteraatio on olemassa sellaisenaan vain kerran. (Frasca, 2003.)

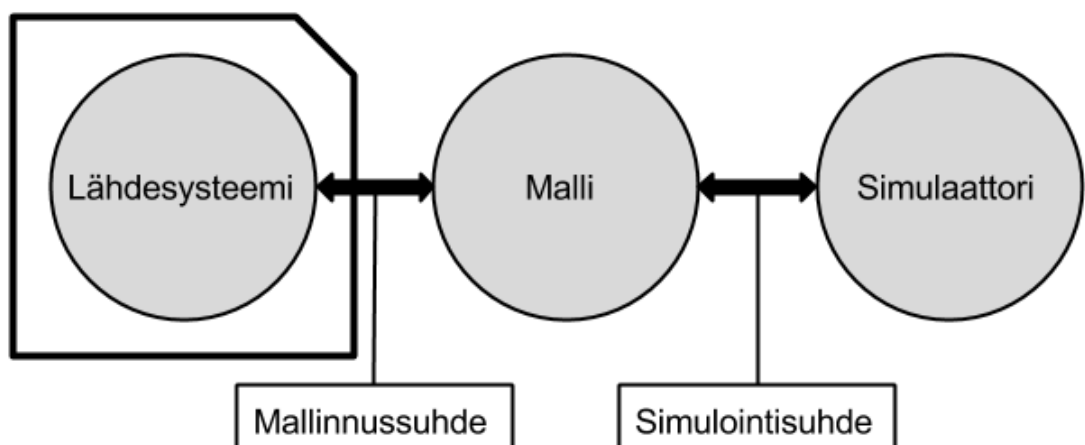
Matthew Weise väittää, että emergentti narratiivi on vaikea saavuttaa vasta kun mennään tarpeeksi pieniin yksityiskohtiin. Kun pelit yrittävät luoda pelaajan toimiin reagoivaa ihmisten välistä kanssakäyntiä, kuten luontevaa keskustelua yksinomaan pelaajan valintojen pohjalta, simuloitavien yksityiskohtien määrä kasvaa huomattavasti. Monet pelit pyrkivät luomaan mielenkiintoisia tilanteita monimutkaisella säännöstöllä, mutta eivät saa sidottua tapahtumia toisiaan huomioon ottavaksi kokonaisuudeksi. Useimmat pelit ratkaisevat ongelman valmistelemalla yksityiskohtaiset lopputulokset etukäteen. Pelaajien ratkaisut ohjataan oikeaan suuntaan ja pelaajan motivaatiot eri ratkaisujen tekemiseksi pyritään ennakoii-

maan oikein. Weisen mukaan monet peliyrietykset rakentuvat organisaationa tällaisen ohjatun kerronnan ratkaisumallin varaan. Pelaajien ohjaus ja tekojen ennakointi ottaa emergenssin suomista mahdollisuuksista vain vähän irti, sillä varjolla että pelaajalle tarjottu kokemus säilyy laskelmoidumpana ja eheämpänä. (Weise, 2011.)

### 5.1 Simulaatio emergenssin tukena

Pelaajan toimiin reagoivassa kerronnassa piilee peleille ominaiset kerronnalliset vahvuudet. Tällainen reaktiivinen kerronta vaatii pohjalleen simulaation. Simulaatioita on ollut olemassa jo ennen tietokoneita. Esimerkiksi lentokoneiden aerodynaamisia ominaisuuksia on testattu pienoismalleilla. Tietokonesimulaatio käsittää kolme pääosaa: lähdesysteemi, malli ja simulaattori (kuvio 6.). Esimerkkinä toimikoon edelleen lentokone. Tällöin lähdesysteemi on itse lentokone. Kokeellisen viitekehysten muodostavat olosuhteet joissa lentokonetta tarkkaillaan, tai joissa sille tehdään kokeita. Malli muodostuu säännöistä, kaavoista, rajoitteista ja sen sellaisista tekijöistä, kuten lentokoneen mekaanisten osien käyttäytymisestä. Simulaattori on tekijä, jolle malli voi antaa ohjeita ja jonka käyttäytymisestä saadaan tarkkailtavia tuloksia. Simulaattori voi olla esimerkiksi tietokone tai mielikuviutus. (Zeigler et al., 2000.)

Kokeellinen viitekehys



Kuvio 6. Simulaation peruselementit. Zeigler et al., 2000. Kirjoittajan suomennos.

Tässä opinnäytetyössä käsitellään pääasiassa digitaalisia pelejä. Emergentistä tarinankerronnasta pelien yhteydessä puhuttaessa tuntuisi kuitenkin ylimieliseltä sivuuttaa pöytäroolipelit. Useimmissa pöytäroolipeleissä pelaajat ovat joko pelaajia tai pelinjohtajia. Pelaajia voi olla useita, kun taas pelinjohtajia on vain yksi. Pelinjohtajan rooli on käytännössä vastata simulaation mallin loogisesta toiminnasta. Hän ohjailee juonen kulkua ja kuvailee paikkoja, tunnelmia ja sivuhahmoja. Pelinjohtaja valvoo pelin kulkua ja antaa pelaajille tilanteen, kysyy pelaajilta mitä heidän hahmonsa tekevät ja reagoi pelaajien valintoihin. Pöytäroolipeleissäkin on säännöt, jotka perustuvat usein nopanheitolla ratkaistaviin tilanteisiin siellä missä halutaan lisäännitystä tai puolueetonta tulosta toimintoihin. (Giæver & Gudmundsen, 2009. Laws et al, 2001.)

## 5.2 Tekoäly valvoo

Tietokonesimulaatioissa mallin toimintaa valvoo tekoäly. Valve Softwaren kehittämä *Left 4 Dead 2* käytti ei-pelaajahahmojen välisten keskustelujen simuloimiseksi dynaamista keskustelusysteemiä. Tämä systeemi rakennettiin niin, että se pyrki reagoimaan pelaajalle kullakin hetkellä olennaisiin tapahtumiin. Keskustelusysteemissä tarkistetaan erilaisista muuttujista, minkä valmiiksi kirjoitetuista lukuisista repliikeistä tekoäly päättää pelaajalle toistaa. Jos muuttujat ovat tosia, niiden määrästä tarkistetaan systeemin sisäinen pisteytys. Mitä enemmän muuttujia, sitä enemmän repliikki voi saada pisteitä ja suurimmat pisteet saanut repliikki toistetaan. Samalla systeemillä luodaan tilanteen mukaan muuttuvia keskusteluja pelaajan mukana kulkevan hahmojoukon välille. Keskustelua tuottaessaan tekoäly tarkistaa esimerkiksi missä fyysisessä paikassa pelihahmot ovat, ketkä hahmoista ovat kuuloetäisyydellä, millaisista aiheista hahmot ovat keskustelleet aiemmin ja millainen pelimekaaninen tilanne (kuten taistelu tiettyä vastustajaa vastaan ja ovatko hahmot haavoittuneet) on meneillään. (Ruskin, 2012.)

*Alien: Isolation* –pelissä tekoäly näytteli isoa roolia pelin nimikkovastustajan käyttäytymisen simuloimisessa. Peliä jopa markkinoitiin harvinaisesti sen tekoälyllä. Pelissä pelaaja välttelee itseään paljon ylivoimaisempaa Alienia liikkuaan avaruusasemalla. Hirviö pystyy liikkumaan kartoilla pelaajaa monipuolisemmin,

mutta pelaaja pystyy seuraamaan sen sijaintia lähes jatkuvasti. Näin ollen jopa silloinkin kun pelaaja ei suoranaisesti näe vastustajaansa, sen on käyttäytyttävä täysin loogisesti. Järjellisen käyttäytymisen merkitys korostuu pelaajan kohdassa tekoälyn ohjaaman hahmon. Jos hahmo ei reagoi pelaajaan tai ympäristöönsä pelaajan olettamalla tai pelaajan aiemmin oppimalla tavalla, pelaajan immersio rikkoutuu ja hän lakkaa uskomasta pelimaailmaan. Tällaista virhettä ei tarvitse pahimmillaan tapahtua kuin kerran. Kertakin riittää tappamaan pelaajan kiinnostuksen peliä kohtaan epäuskon jännitteen rikkoutuessa. Tekoälykeskeisessä pelissä tekoälyn toimintaa on tuettava muilla pelisuunnittelun aspekteilla, kuten kenttä- ja äänisuunnittelulla. (Cook, 2015.)

### 5.3 Äärettömyyttä tavoitteleva proseduraalisuus

Proseduraalinen sisällön luonti tarkoittaa etukäteen määriteltyjen kaavojen pohjalta luotua sisältöä. Keinoa käytetään esimerkiksi pelimaailmojen ja sitä myöten vaihtelevien emergenttien tilanteiden luomiseksi. Vuonna 1980 ensimmäisen kerran päivänvalon nähnyt Rogue toimi kokonaisen genren kantaisänä ja käytti hyväkseen satunnaisluotuja luolastoja. Pelin ympäristöjä ja hahmoja edustavat ASCII-merkit, joista koostuva maailma ympäristöineen, hahmojen sijaintineen ja lukuarvoineen luodaan jokaista pelikertaa varten uudelleen valmiiden kaavojen pohjalta. Pelaaja edustava @-merkki liikkuu käytävistä ja huoneista koostuvassa luolastossa kahdeksaan ilmansuuntaan pyrkien aina vain syvemmälle hirviöitä ja vaaroja vältellen. (McCarthy, 2010.)

Visuaalisten elementtien luominen vaatii aikaa ja rahaa, mutta proseduraalisesti luodut elementit kiertävät osan ongelmasta. Proseduraalisen luonnin etuna on potentiaalisesti ääretön määrä variaatioita, jotka luodaan perustuen matemaattisiin kaavoihin. No Man's Sky -peli luo proseduraalisesti kokonaisen universumin. Peli luo universumiinsa aurinkokuntia asteroidivyöhykkeineen ja planeettoineen. Planeetoilla on proseduraalisesti luodut säät, pinnanmuodot ja kasvustot. Planeettoja asuttavat eläimet ja jopa äänet eläimille luodaan käyttäen matemaattisia kaavoja. Yhteensä pelissä on 18 446 744 073 709 551 616 yksilöllistä planeettaa. Sinänsä tällainen universumien luonti ei ole uusi asia. Jo vuonna 1984 jul-

kaistu avaruuslentely Elite hyödynsi vastaavia tekniikoita aurinkokuntiensa luomiseksi, vaikkakin verrattain paljon pienemmässä mittakaavassa. No Man's Sky hyödyntämä kaava on belgialaisen matemaatikko Johan Gielisin superkaavaksi kutsuttu yhtälö, joka pystyy tuottamaan luonnollisia kolmiulotteisia muotoja. (Khatchadourian, 2015.)

No Man's Sky on hyvä esimerkki proseduraalisesti luodusta sisällöstä, sillä pelin kehittäjät ovat ymmärtäneet, että määrä korvaa harvoin laadun. Vaikka sisältöä voitaisiin luoda loputtomasti, on osasten oltava sisällön kokijalle merkityksellisiä ja mielenkiintoisia. Proseduraalisen generoinnin ongelma onkin usein helposti havaittavista algoritmeista johtuva monotonisuus tai kolikon kääntöpuolena hallitsematon kaaottisuus. (Khatchadourian, 2015.)

#### 5.4 Eheys kaaoksessa

Gielisin superkaavan lisäksi luonnossa toistuu muitakin kaavamaisia lukujonoja, kuten Fibonaccin lukusarja ja sinikäyrä, joista johdettavia lukuja voidaan hyödyntää proseduraalisessa luonnossa. Koska tällaisia matemaattisia yhtälöitä on havaittavissa luonnossa, on lopulta kysymys vain yksilöiden ja tiimien ajasta, väivasta ja luovasta ongelmanratkaisukyvyistä niiden soveltamiseksi peleissä. Samoin voi kuvitella olevan narratologisten kaavojen laita suhteessa emergenttiin tarinankerrontaan. Koska selkeät kaavat ovat todistetusti olemassa, vaaditaan vain oikea sovellustapa niiden käyttämiseksi mielekkään, satunnaisesti luodun sisällön tuottamiseen. Kerrontaa sinänsä ei ole koskaan olemassa havainnointimme ulkopuolella, joten tarvitaan vain toisiinsa luontevasti liittyviä tapahtumia. Ihmiset itse luovat tarinan yhdistämällä tapahtumat mielikuvituksessaan jatku- moiksi. (Weise, 2011.)

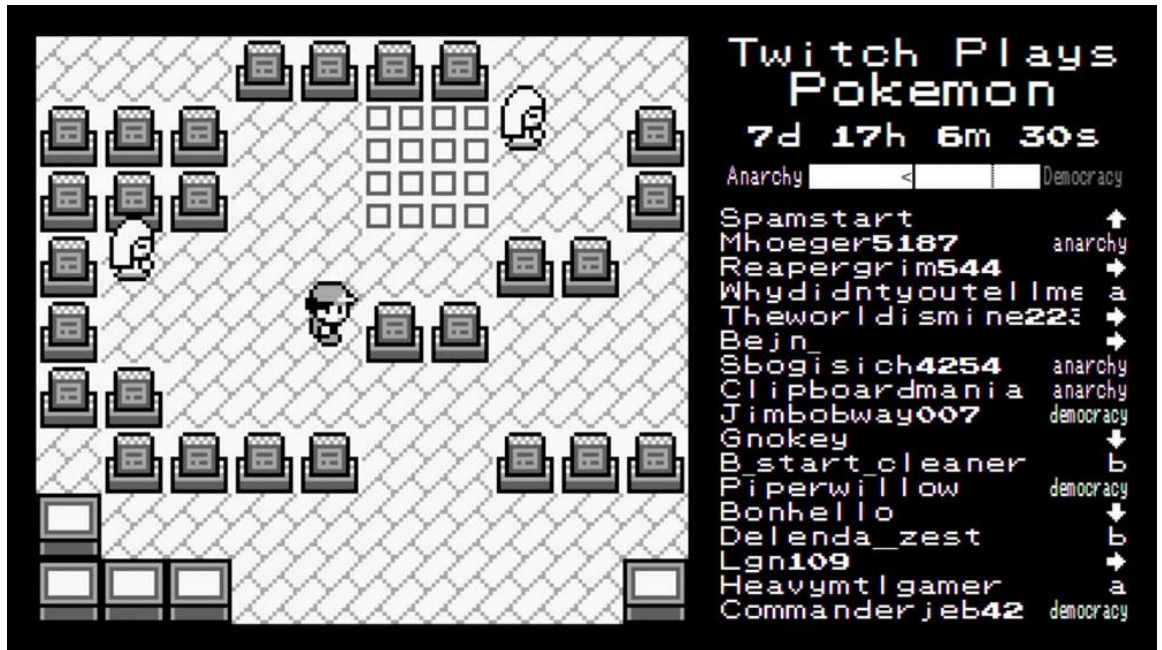
Pelikäsikirjoittaja Tom Jubert toteaa Pelit-lehden haastattelussa pelien tarinan- kerronnasta näin: ”Mielestäni meidän pitäisi palata siihen, mistä lähdimme, ja la- kata yrittämästä tehdä näitä hyvin elokuvamaisia, hyvin dramaattisia, hyvin intel- lektuaalisia kokemuksia. Sen sijaan meidän pitäisi tavoitella tarinakokemusta, joka on hyvin yksinkertainen, mutta myös hyvin avoin, ja tuoda tarinaan enem-

män proseduraalista generointia (Manzos, 2015).” Ehkäpä ennen lineaaristen medioiden, kuten kirjojen ja elokuvien kehittymistä kertomamme tarinat olivatkin vuorovaikutteisempia.

### 5.5 Jaettu emergenssi

Pelaajan ja pelin kulkua passiivisesti tarkastelevan henkilön kokemus pelistä ovat hyvin erilaiset. Simulaatiota passiivisesti sivusta seuraava näkee vain lopputuloksen, mutta simulaation kanssa interaktiossa oleva vaikuttaa lopputulokseen aktiivisesti. Tämän vuoksi ludologian kantaisä Gonzalo Frasca väittää että simulaatiota ulkopuolisesti tarkkaileva ei voi kokea emergenttiä tarinaa, vaan kokee sen aina lineaarisena, passiivisen tarkkailijan roolissa. Mielestäni tämä väite on vanhentunut. Twitchin ja YouTuben kaltaiset videoiden suoratoistopalvelut mahdollistavat lukemattomien pelaajien samaan pelisessioon osallistumisen aktiivisina tarkkailijoina passiivisen tarkkailun sijaan. Pelaamisen suoratoiston suosio perustuu mielestäni juuri interaktiivisuuden pelaajan ja yleisön välillä. Tämä taas tarkoittaa että yleisö voi vaikuttaa pelin kulkuun mielipiteillään. Tällainen interaktio eroaa normaalista katsojan ja esiintyjän välisestä suhteesta, sillä suoratoistoa seurattaessa jokainen katsoja voi halutessaan pyrkiä ottamaan aktiivisen roolin pelissä, esimerkiksi neuvomalla pelaajaa tai johtamalla tätä harhaan. (Frasca, 2003.)

Erityisesti monen pelaajan pelatessa samaa peliä, ohjatessa kollektiivisesti normaalisti yhdelle hengelle tarkoitettua kokemusta, on simulaatiossa aivan uusi taso ja koko kokemus perustuu emergenssille. Itse pelin tarina taitaa näissä tapauksissa muuttua toissijaiseksi. Ilmiö on mielenkiintoinen kehityksen suunta. Tällaisia kokeiluja on tehty Twitch-palvelussa, jossa kaikki suoratoistoa seuraavat ovat potentiaalisesti pelaajia. Itse peli on päällä palvelinkoneella josta sitä myös videoidaan. Pelaajina toimiva yleisö äänestää seuraavasta komennosta kirjoittamalla kommentti-ikkunaan haluamansa näppäinkomennon. (kuvio 7.).



Kuvio 7. Twitch Plays Pokemon. Parhaimmillaan yli 75 000 yhtä-aikaista käyttäjää pelasivat samaa peliä useiden viikkojen ajan.

## 5.6 Emergentti huumori

Peleissä oleva huumori perustuu samoille teemoille ja keinoille, kuin huumori muissakin medioissa. Pelien huumorin voi jakaa teknisen toteutuksen kannalta kahteen keinoon. Vitsit voivat olla hyvin tarkkaan etukäteen saneltuja ja perustua esimerkiksi valmiiksi purkitetuille dialogeille ja animaatiolle kuten muissakin medioissa. Toisaalta huumori voi pohjautua pelkästään pelin säännöille ja simulaatiolle. Emergentti komedia on monesti fyysistä ja useimmiten parhaimmillaan moninpeleissä, erityisesti pelaajien ollessa keskenään samassa tilassa. Jos pelissä on fysiikkamoottori, sillä on helposti kaikki mahdollisuudet muuttua sketsiviihteeksi. Suunnitelmallinen emergentti huumori on vaikea toteutettava. Simulaatiosta kumpuavan huumorin lähtökohtana on usein sen yllätyksellisyys. (Lane, 2015)

Yllätyksellisen huumorin myötä pelin tekniset virheet voivat kääntyä voitoksi. Yleisimmät syyt odottamattomaan komiikkaan tarjoavat pelien fyysisten objektien käsittelystä vastaavat algoritmit, eli fysiikkamoottorit epäkohtineen. Erilaisia virheitä voi esiintyä törmäystarkistuksessa, objektien piirtämisessä, odottamatto-



miin tilanteisiin keskenään päätyvien pelaajahahmojen asetelmissa ja hahmo-  
mallien yksittäisten osien epärealistisessa käyttäytymisessä, jotka aiheuttavat  
usein tahatonta emergenttiä koomisuutta. Henkilökohtaisesti koen pelien tahat-  
toman koomisuuden hyvänä asiana niin pitkään kuin rikkinäisyys on pintapuolis-  
ta. Tällaistaikin emergenssiä tavataan vain pelien yhteydessä.

## 6 VIDEOPELIENTEN LAINATUT KERRONNAN KEINOT

Tässä luvussa käsitellään peleissä käytettyjä keinoja kerronnan välittämiseksi pelaajalle. Luku on luettelomainen ja saattaa jättää mainitsematta joitain keinoja. Luvun tarkoituksena on antaa yleiskatsaus erilaisiin pelaajalle havaittavissa oleviin kertomuksen välittämisen keinoihin, eikä pureutua sen yksityiskohtaisemmin esimerkiksi eri genreihin, aikakausiin tai yksittäisten keinojen kieleen.

### 6.1 Audio

Peleissä käytetyt äänet voi luokitella musiikkiin, ambienttiin (ympäristön äänet), ääniefekteihin ja puheeseen. Ääniä käytetään peleissä luomaan tunnelmaa, alleviivaamaan näkyvää toimintaa, tai antamaan pelaajalle informaatiota näkymättömissä tapahtuvista asioista. Pelimekaniikka voi myös perustua kokonaan äänimaailmalle, kuten rytmi- ja musiikkipelien tapauksessa. (Rogers, 2010)

Nykyään pelien sisältöä ei rajoita enää tallennustilan määrä. Harppaukset äänen laadussa ovat olleet tallennustilan kasvamisen ja työkalujen kehittymisen ansiosta yhtä suuret kuin grafiikan laadussa. Äänen ja musiikin tuotannon ongelmat eivät yleensä ole enää sidoksissa teknisiin rajoitteisiin ja tekijät voivat keskittyä luoviin ongelmiin. (Rogers, 2010.)

Puhuttuna äänenä kuullaan joko kahden tai useamman hahmon välistä dialogia tai yhden hahmon puhumaa monologia. Molempia keinoja käytetään omien havaintojeni mukaan viemään juonta eteenpäin ja paljastamaan pelaajalle hahmojen ja maailman taustoja, sekä hahmojen motivaatioita.

### 6.2 Graafinen tyyli

Graafiseen tyyliin kuuluvat esimerkiksi hahmojen esittämisessä käytetyt animaatiot ja muodot, ympäristö ja värimaailma, valaistus, julisteet sekä käyttöliittymä vain muutamia mainitakseni. Nämä kaikki viestivät pelaajalle sanattomasti peli-

maailmasta ja pelin tunnelmasta. Graafisen tyylin alle lukeutuu hyvin moninainen määrä eri asioita. Pitääkseni aihealueen rajattuna käsittelen tässä luvussa tarkemmin vain paria graafisen tyylin alle niputtuvaa elementtiä. Hahmot ja miljöö ansaitsevat omat kappaleensa, sillä ne ovat peleissä osa aktiivista kerrontaa ja erottamaton osa pelin ytimen muodostavaa pelimekaniikkaa. (Solarski, 2013.)

Henkilökohtainen suosikkini graafisista tarinankerrontaa tukevista elementeistä ovat peleissä usein käytetyt julisteet. Julisteilla voidaan avata pelimaailmaa ja sen asukkaiden arkea, sekä tuoda huumoria ja värejä synkkiinkin peleihin. Usein julisteet nähdään mainosten muodossa. Alla olevassa kuvassa (kuvio 8.) nähdään kauhupelin sisältämiä julisteita. Julisteiden sisältö vaihtelee pelkästään tässä pienessäkin otannassa alkoholimainoksesta pelin tapahtumien historiaan ja pelin sisällä toimivien suurryitysten profiilin kohotukseen. Toisinaan tällaisiin pelkästään graafisiin ja epäinteraktiivisiin pelin osiin voidaan liittää hyvin pintapuolista pelimekaniikkaa kuvien keräilyn muodossa. Keräilyn ohessa tällaisten kuvien ainoa funktio on usein syventää pelaajan kokemusta pelimaailmasta, toisin sanoen kerronnan vahvistaminen eläytymisen kautta.



Kuvio 8. Julisteita pelistä Alien: Isolation.

### 6.3 Hahmot

Käsikirjoituksessa hahmot määrittyvät tekojensa, eivät sanojensa kautta. Peleissäkin tarinat keskittyvät hahmojen toimintojen ympärille. Hahmojen toiminnot määrittelevät hahmot ilman että sanallista kerrontaa tarvitaan. Toimintojen avulla voidaan vuorovaikuttaa paitsi pelin sisällä, myös pelaajan kanssa. (Minkley, 2011.)

Hahmot voidaan erottaa toisistaan käytöksellään ja ulkoisilla piirteillä, kuten muodolla, värillä ja liikekielellä. Graafisilla elementeillä pelaajalle voidaan välittää yhdellä silmäyksellä viestejä esimerkiksi hahmojen tunteista, motiiveista, keskinäisistä suhteista, sekä heidän suhteestaan ympäristöön. (Solarski, 2013.)

Pelaajan alter egosta pelimaailmassa puhuttaessa voidaan käyttää termiä Avatar. Avatar on käyttäjää edustava hahmo tietokonepelissä, virtuaalitodellisuudessa tai keskustelupalstalla. Hindulaisissa myyteissä sana tarkoittaa lihaksi tullutta jumalolentoa, mutta on levinnyt tietotekniikan termiksi. Usein avatar on pelin tarinan päähahmo, sillä se on pelaajan ohjauksessa ja tapahtumien keskipisteessä. Pelaaja on interaktiossa pelimaailman kanssa avatarinsa kautta, joten avataria on myös pelaajan pääasiallinen samaistumisen kohde. Avatariin samaistuminen on ratkaisevan tärkeä osa pelikokemusta, erityisesti epäuskon jännitteen säilymisen kannalta. (Partanen, 2009.)

### 6.4 Miljöö

Pelin tapahtumaympäristöistä puhutaan vaihtelevilla termeillä. Siinä missä kerronnan teorian kannalta miljöö on oikein hyvä termi, peleissä eri tapahtumaympäristöillä on myös pelimekaaninen ulottuvuus. Tapahtumaympäristöistä käytetty termi peleissä on yleensä kenttä tai taso (level). Pelin sisällä kenttä voi tarkoittaa tapahtumaympäristön lisäksi yksittäistä tapahtumaympäristön osiota tai pelaajan etenemiseen viittaavaa yksikköä. Myös muita samaa asiaa hiukan eri aspektista kuvaavia termejä, kuten maailma tai kartta, voidaan käyttää. Termeihin huomion kiinnittäminen on oleellista, sillä jo kentän ja maailman välinen ero on mittakaa-

valtaan yksiselitteinen. Kun pelaajalle kuvaillaan tapahtumaympäristöä, tällaisella yksittäisellä sanalla voidaan vaikuttaa mielikuviin. (Rogers, 2010, 197.)

## 6.5 Välivideot

Välivideot ovat pelissä nähtäviä, etukäteen animoituja tai näyteltyjä videoita. Ne edistävät juonta, luovat tunnelmaa ja esittelevät hahmoja tai ympäristöjä. Tyypilliset välivideot ovat epäinteraktiivisia ja tapahtuvat varsinaisen pelin ohessa. Välivideoiksi voidaan kuitenkin lukea myös pelimoottorin sisällä toteutetut etukäteen määrätyt tapahtumat, jotka palvelevat samaa tarkoitusta, mutta sallivat tai jopa vaativat pelaajainteraktion. Jälkimmäisen kaltaiset juonenkuljettamiskeinot ovat olleet olemassa jo pitkään, mutta niitä pyritään käyttämään nykyään enemmän, jotta pelaajan mielenkiinto peliin ja sen tarinaan saataisiin pidettyä kiinteämmin yllä. Kontrolloidun speaktaakkelin tarjoamisessa erilliset välivideot pitävät edelleen pintansa ja niitä nähdäänkin esim. avaus ja lopetusvideoina, pelaajaa palkitsemassa tai peliä rytmittämässä. (Rogers, 2010, 407-408.)

Pelaaja ei voi yleensä vaikuttaa välivideoiden kulkuun, paitsi jos kyseessä on QTE, eli quick time event. QTE:t ovat välivideoihin upotettuja pelaajalta vaadittuja näppäinkomentoja, joissa onnistuminen ja epäonnistuminen muuttaa välivideon kulkua. Yleensä QTE:ssä epäonnistuminen johtaa saman kohdan uudelleen yrittämiseen onnistumiseen asti. (Rogers, 2010, 183-184.)

## 6.6 Dialogi

Dialogi on vuoropuhelua. Peleissä näyttelijöiden lukema dialogi palvelee kahta tarkoitusta. Dialogi edistää juonta esimerkiksi kertomalla pelaajalle lisää pelimaailmasta tai hahmoista. Juonen edistämisen lisäksi dialogi ohjaa pelaajaa eteenpäin pelikokemuksessa kertomalla suoraan tai vain vihjaamalla mitä pelaajan pitää seuraavaksi tehdä. Hahmojen luonteenpiirteitä voidaan korostaa heidän käymänsä dialogin ja yksittäisten kommenttien myötä. Dialogi esitetään usein sekä puhuttuna, että tekstinä. (Dille & Platten, 2007, 59-61. Rogers, 2010, 86.)

Pelien dialogi nauhoitetaan usein perinteisesti mikrofonin puhumalla. Näyttelijän liikkeitä taltioidessa voidaan äänittää myös repliikkejä, kuten elokuvassa. Repliikkejä voidaan äänittää myös jälkikäteen pelitilanteisiin sovittaen. Tämä onnistuu esimerkiksi pukemalla näyttelijälle tai näyttelijöille mikrofonit heidän seuraessaan pelikuvaa tai pelatessaan.

## 6.7 Tekstisisältö

Yksi tapa jaotella kuvallista kerrontaa peleissä on grafiikkaan, käyttöliittymään ja tekstiin jakaminen. Käyttöliittymä on toki tärkeä osa pelaajan ja pelin välistä vuorovaikutusta, mutta en itse laskisi sitä osaksi pelien tarinankerrontaa. Ellei sitten käyttöliittymään lisätä funktionaalisuuden ulkopuolelle jääviä kerronnallisia elementtejä. (Dille & Platten, 2007.)

Varhaiset tietokonepelit olivat usein joko tekstipohjaisia ja tarinakeskeisiä, tai pelimekaniikkaan keskittyneitä, jolloin tarina jäi sivummalle. Nykyään tekstisisältöä käytetään peleissä runsaasti erilaisissa tarkoituksissa. Peleissä käytetyn tekstin voi jaotella kertovaan tekstiin ja tekstin käyttämiseen ikoneina. Esimerkiksi Super Mario Brosissa suuri osa pelin tekstistä toimii ikoneina tai muuten pelkästään informatiivisena. Ennuigissa tekijä hyödyntää tekstiä tarinan välittämiseksi (kuvio 9.). (Dille & Platten, 2007.)



Kuvio 9. Ikoniteksti ja kertova teksti. Vasemmalla ruutukaappaus Nintendon 1985 julkaisemasta pelistä Super Mario Bros ja oikealla ruutukaappaus Josh Millardin 2015 julkaisemasta pelistä Ennuigi.

## 7 AJATUKSIA PELIEN TARINANKERRONNASTA

Tämä luku sisältää pääasiassa omia ajatuksiani pelien tarinankerronnasta. Perustelen mielipiteitäni käytännön esimerkeillä, sillä aiheesta on paikoin haastava löytää tutkimustietoa. Siellä missä lähteet puuttuvat, kyse on puhtaasti subjektiivisesta mielipiteestäni. Luvun tarkoitus on yhtä lailla kerätä omat ajatukseni kaasaan, kuin tarjota uusia perspektiivejä lukijalle.

### 7.1 Interaktiivinen audiovisuaalinen media

Pelit voidaan määritellä kattavasti interaktiiviseksi audiovisuaaliseksi mediaksi. Tämä termi on hyvin yleismaailmallinen. Jopa niin yleismaailmallinen, että sen voisi ajatella pätevän muihinkin ilmiöihin kuin peleihin. Ollaanhan televisionkin kanssa vuorovaikutuksessa kaukosäätimen avulla. Itse kuitenkin pidän määritelmästä, sillä se sisältää kaikki pelien ominaispiirteet. Avaan noita piirteitä seuraavaksi.

Interaktiivisuus tarkoittaa vuorovaikutusta. Pelillä on aina osallistuja, eli pelaaja. Pelaaja ohjaa pelin kulkua olemalla vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Peli asettaa pelaajalle tavoitteet, kuten monesti minimivaatimuksena pidetyt voitto- ja tappioehdot. Tavoitteet ovat osa sääntöjä, joiden rajoissa pelaaja toimii. Se miten pelaaja on vuorovaikutuksessa peliin sääntöjen kautta muodostaa pelimekaniikan. Pelimekaniikka on vain peleissä tavattava ilmiö, jonka suhteesta pelin kerrontaan palaan pian.

Audiovisuaalisuus tarkoittaa kuvaa ja ääntä. Molemmat, tai vähintäänkin toinen on aina peleissä läsnä välittämässä tietoa pelaajalle. Pelaajan syöte, eli pelille antama komento, tuottaa aina kuvaan tai ääneen perustuvan palautteen. Pelaajan ja pelin välinen kommunikaatio perustuu pelaajan toiminnon ja pelin vastatoiminnon varaan. Audiovisuaalinen informaatio määrittelee myös pelaajan suhtautumisen peliin ja sen millaista tietoa pelaaja saa.



Media tarkoittaa, että kyse on viestin- ja ilmaisuvälineestä. Viestien välittäminen liittyy erottamattomasti sekä interaktiivisuuteen, että audiovisuaalisuuteen. Pelaaja tarvitsee keinot ja ymmärryksen viestiäkseen pelin kanssa tai sen avulla. Pelit ovat käyttäjän ja ohjelman välisen välittömän kaksisuuntaisen viestintänsä ansiosta täysin omanlaisensa media. (Kielitoimiston sanakirja, 2015.)

## 7.2 Pelimekaniikka vuorovaikutuksen välineenä

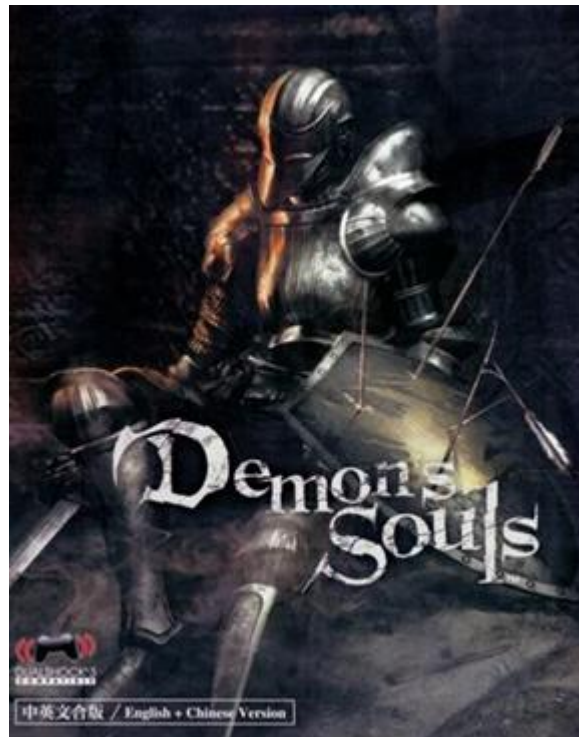
Pelimekaniikka on pelin sääntöjen ja pelaajan käytössä olevan laitteiston varassa oleva tapa pelaajan ja pelin vuorovaikutukselle. Yksinkertaistaen pelimekaniikassa on kyse ongelmien ja ongelmanratkaisumetodien esittämisestä ja soveltamisesta. Usein ongelmat ja työkalut esitetään asteittain monimutkaistuvana. Asteittaisella haasteen kasvattamisella pidetään pelaajan mielenkiinto yllä. Asteittaisuudella myös varmistetaan, ettei pelaaja hämmenny ja turhaudu saadesaan kerralla liikaa uutta tietoa.

### 7.2.1 Draaman ja pelimekaanikan suhde

Draamaa ja pelimekaniikkaa rinnakkain tarkastellessa on mielenkiintoista havaita kuinka samankaltaiset ominaisuudet niillä on. Klassisessa draamassa on kyse ongelmien kasautumisesta ja niiden ratkaisemisesta. Ratkaisun hetki on kertomuksen määrittelevä piirre. Samoin pelimekaniikassa on kyse ongelmien esittelystä ja niiden ratkaisusta. Toki suuria erojakin on, kuten pelien toistettavuus ja erilaisten ratkaisumallien kokeileminen suhteessa draaman suoraviivaiseen etenemiseen.

Haasteen voittaminen on sekä pelimekaniikassa että draamassa määrittelevä hetki. Viime aikoina on haasteellisuus tehnyt paluun kalliimpiinkin pelituotantoihin. Enää eivät kaikki pelit pyri olemaan helppoja kulutustuotteita, vaan käyttävät jopa myyntivalttinaan kovatasoista vaikeusastettaan. Hyvänä esimerkkinä toimii From Softwaren Souls-pelisarja, joka on alusta asti tehnyt itsensä tunnetuksi an-

teeksipyylemättömän vaikeana. Jo pelin kansikuvalla luodaan pelaajalle mielikuva matkaansa lannistuneesta sankarista. (kuvio 10.).



Kuvio 10. Demon's Soulsin kansikuva. Kyseinen kansikuva on pelin Japanilaisesta versiosta.

Draaman parissa kokijan ei yleensä tarvitse tehdä töitä tarinan etenemiseksi, mutta draaman tarina voi olla intellektuellisesti ja emotionaalisesti haastava. Väitän että pelin haastetason nostaminen on suoraan sidoksissa pelaajan ja pelin väliseen älylliseen, sekä erityisesti tunnesiteeseen. Jotta pelaaja ymmärtää vaikean ongelman luonteen, hänen on omistettava sille enemmän aikaa ja vaivaa löytääkseen ratkaisun.

Vaikeustason lisääminen potentiaalisesti lähentää yleisöä pelin kanssa. Toki myös vastareaktio voi olla mahdollinen, minkä vuoksi haastavat pelit koetaan jossain määrin edelleen pienemmän yleisön tuotteiksi. Näissä pienemmissä joukoissa voidaan kuitenkin puhua jopa kymmenistä miljoonista asiakkaista. Ovat-han e-urheilupelitkin pääasiassa erittäin haastavia oppia, saati sitten pärjätä huipputason kilpailuissa. E-urheilussa liikkuu kuitenkin pelimaailman suurimmat ihmismassat ja rahat. Samoin kuin peleissä, myös draamassa kaikkein haasta-

vimmat teokset näyttävät olevan usein niitä, joilla on mahdollisuus voittaa sekä kriitikoiden että yleisön sydämet. Kevyemmät pelit taas ovat komedian kaltaises-  
sa asemassa. Niillä voi toki tavoittaa suuriakin yleisöjä, mutta usein teokselta  
vaaditaan kokijan haastamista ennen kuin sen tekijät pokkaavat palkintoja gaa-  
lailloissa.

### 7.2.2 Pelimekaniikka pelaajan välikappaleena

Pelimekaniikka määrittelee pelaajan suhteen pelimaailmaan. Elokuvakäsikirjoi-  
tuksessa hahmot määrittyvät tekojensa, eivät niinkään sanojensa kautta. Vas-  
taavasti peleissä pelaajan asema pelin puitteissa määrittyy pelimekaniikan tarjo-  
amien toimintomahdollisuuksien kautta.

Draamassa hahmot voidaan jakaa erilaisiin arkkityyppeihin. Näitä on lähteistä  
riippuen kymmenistä vain kouralliseen erilaisia. Jaottelun voi tehdä hahmojen  
ominaisuuksien, kuten tavoitteiden, luonteenpiirteiden, paheiden ja hyveiden  
mukaan. Peleissä toimivat hahmot voi toki jaotella samalla lailla arkkityyppeihin  
suhteessa pelin juoneen, mutta pelimekaniikan näkökulmasta jaottelu on musta-  
valkoisempaa. Karkeasti jakaen pelimekaniikka on joko konstruktivistista tai de-  
struktivistista. Lisäksi pelaaja voi vaikuttaa maailmaan välittömästi aktiivisesti tai  
epäsuorasti passiivisemmin. Tällainen kahtia jako on kuitenkin vain kärjistettyä  
arkkityypiajattelua. Myös hahmojen arkkityyppejä pystyttäisiin hyödyntämään  
varmasti pelimekaniikan suunnittelussa ja toteutuksessa myös. Arkkityypitkin  
pohjautuvat ihmisten perustarpeisiin ja psykologiaan tarjoten globaalisti ymmär-  
rettävää materiaalia. (Pearson, 1991.)

### 7.3 Draaman teoria suhteessa pelien kerrontaan

Pelimekaniikka koostuu sarjasta toistuvia toimintoja. Näitä kutsutaan pelimekaa-  
nisiksi silmukoiksi (gameplay loop). Esimerkiksi keskusteluvaihtoehdoista yhden  
vastausvaihtoehdon valitseminen on yksi pelimekaaninen silmukka, kun koko  
keskustelun läpi käyminen useine vaihtoehdoineen on pidempi silmukka, joka si-

sältää useita pieniä silmukoita. Edelleen itse pelin voi ajatella olevan yksi iso silmukka, joka sisältää lukuisia sisäkkäisiä silmukoita. Koska useimmissa peleissä on voitto- ja tappioehdot, muodostavat pelit alusta loppuun kulkevan eheän kokonaisuuden, joka alkaa jostakin ja päättyy toisaalle. Tällaista rakennetta verrattaessa kolmiosaiseen draaman rakenteeseen niistä löytyy yhtenäisyyksiä.

Tarinan kaari on tärkeä huomioida juonellisissa peleissä. Lopetus on usein kertomuksen määrittelevä osuus ja vaillinainen loppu voi mitätöidä koko kertomuksen. Otan esimerkiksi Mass Effect 3:n ja suomalaisen Trine 3:n. Molemmat ovat trilogioidensa päätösosia. Mass Effect 3:n tekijät lupailivat alun perin, että pelaajan koko trilogian aikana tekemät päätökset vaikuttaisivat loppuratkaisuun. Pelin julkaisussa tuli nähtävästi kuitenkin kiire ja loppuratkaisu oli universumissa kaihuvan pamauksen sijaan suutari. Asiakkaat olivat tyrmistyneitä ja aiheesta nousseen keskustelun seurauksena tekijät päätyivät muuttamaan loppuratkaisun päivityksessä. Trine 3:n tekijät taas kohtasivat uusien pelimekaniikkojen sisällyttämisen myötä huomattavasti kasvaneen budjetin ja sitä myöten kiirehdytyn julkaisun. He eivät kuitenkaan onnistuneet kommunikoimaan markkinoinnissaan, että peli julkaistaisiin lyhyen läntänä. Juoni ehti vasta alkaa pelin jo loputtua. Monen fanin mielestä juoni ei varsinkaan koko trilogiaa ajatellen käsitellyt tapahtumia tarpeeksi kattavasti. Peli kohtasi paljon negatiivisia käyttäjäarvosteluja, jotka heijastuivat välittömästi myyntiin ja saivat tekijät julkaisemaan anteeksipyyntövideon. Vajaaksi jätetyn tarinan seuraus on Trinen kohdalla tähän saakka menestyneen pelisarjan epävarma tulevaisuus.

Simulaatiopohjainen Dwarf Fortress käyttää proseduraalista generointia luodakseen maailman asukkaineen joka pelikerralle uudestaan. Pelaajan ainut tavoite on pitää vähintään yksi yhdyskunnan muodostavista kääpiöistä hengissä epäsuorasti niihin vaikuttamalla, jotta peli jatkuu. Pelissä ei ole voittoehto. Maailma luodaan jokaista pelikertaa varten uudelleen algoritmeilla ohjaten jokaisen kääpiöheimon edustajan luonteenpiirrettä myöten. Näinkin päämäärättömässä asemassa pelaaja alkaa pelin sääntöjen puitteissa tehdä valintoja. Valinnat muodostavat syy-seuraussuhteiksi muodostuvia temaattisia jatkumojä, eli kertomuksia. Internetistä on löydettävissä runsaasti kaunokirjalliseen muotoon kirjoitettuja pelikokemuksia. Dwarf Fortress Stories -sivustolta ([dfstories.com](http://dfstories.com)) löytää kyseisen

pelin tiimoilta syntyneitä pelitilanteisiin pohjautuvia tarinoita, joita kirjoittajat ja toiset käyttäjät ovat myös kuvittaneet.

Simulaatiopohjaisessa pelissä voi olla kerrontaa ilman juonta. Simulaation ei tarvitse olla monimutkainen mahdollistaakseen kerronnan syntymisen. Pelaaja on aina pelin päähenkilö ja kuten muissakin kertomuksissa, päähenkilö on kertomuksen tapahtumien keskipisteessä. Jos pelaajan läsnäololla pelimaailmassa ei ole merkitystä, ei pelillä ole pelaajalle merkitystä. Juoni ei koskaan etene ilman pelaajan panosta. Simulaatiosta nousevassa emergentissä tarinassa pyrimme joka tapauksessa tarkastelemaan meille esitettyjä tapahtumia jatkumoina.

Valmiiksi luodun juonen lisäksi voidaan kerronnassa käyttää keinoja, jotka kertovat pelaajan käyttäytymiseen muokkautuvaa tarinaa. Kokeellinen peli *Façade* pyrkii luomaan pelaajalle avoimella tekstikentällä ja tekoälyn ohjaamalla isäntäpariskunnalla interaktiivista draamaa illalliskutsun merkeissä. Pelaaja ohjaa keskustelun kulkua syöttämällä repliikkejä, joihin tekoäly pyrkii reagoimaan. Tällainen pelatessa tarkentuva tarinakin vaatii aina teeman ja vankan perusrakenteen. *Façade* tarjoaa pelaajalle monia etukäteen käsikirjoitettuja juonirakenteita, joiden välillä liikutaan pelaajan toimien mukaan ja joiden keskinäisiä rajoja hälvennetään luonnollisuuden tunnun lisäämiseksi. Simulaation vaatimat sääntöverkostot ja strukturalistinen narratologia tuntuvat vain odottavan toistensa löytymistä. Ihmettelenkin, miksi tällaisia rakenteellisia yhteneväisyyksiä ei ole hyödynnetty enempiä pelimekaanisella tasolla?

#### 7.4 Metapeli

Metapeli käsittää pelitapahtuman ulkopuolelta saadun tiedon tai resurssien hyödyntämisen pelitapahtumaan vaikuttaakseen. Käytännössä pelin vaikutus levittäytyy itsensä ulkopuolelle. Esimerkiksi etukäteen kilpakumppanin pelitavoista saatu tieto ja tuon tiedon hyödyntäminen kisassa on metapelaamista.

*Trials Evolution* vei metapelin niin pitkälle, että metapeli muodostui omaksi pelikseen. *Trialsiin* kätkeytyt elementit muodostivat sarjan vihjeitä, jotka johtivat ratkai-

sua etsineet pelaajat aarrejahtiin oikeassa maailmassa. Monimutkaisten ongelmien ratkaiseminen vaati pelaajilta monen alan asiantuntemusta ja yhteistyötä. Vaivannäön seurauksena tekijöiden peliin, internetsivustoille ja fyysiseen maailmaan kätkeytetyt vihjeet selvisivät, vaikka asiaan perehtyneet joutuivatkin odottamaan viimeisen palan paikalleen lokahtamista aina vuoteen 2113 asti. (Pyykkönen, 2014.)

Metatarina on kertomuksen sisäinen kertomus. Elokvassa näytetään kun hahmot käyvät teatterissa. Jos elokuvan hahmojen katsoma näytelmä näytetään myös elokuvan katsojalle, on kyseessä metatarina. Peleissä tavataan myös metapelejä. Useimmiten käytetty peli pelin sisällä on minipeli. Toistuvat ongelmanratkaisut, kuten lukkojen tiirikoiminen auki, ovat yleisimmin käytetyt minipelit. Peli saattaa sisältää myös täysimittaisen pelin, usein saman sarjan vanhemman osan muodossa. Ninja Gaidenissa pelihahmo voi pelata sarjan vanhempia osia pelimaailman sisäisellä kolikkopelillä. (Team Ninja, 2004.)

Metatarina on peleissä harvinainen dramaturginen tehokeino. Mielestäni pelien metatarinoilla on kuitenkin kaksi tähän asti harvinaisemmalle käytölle jäänyttä mahdollisuutta. Molemmissa lähtökohtana on, että pelaaja ei ole tabula rasa, vaikka pelin juoni olisi hänelle täysin tuntematon. Molemmat vaikuttavat pelin kertomukseen sen ulkopuolelta.

Ensinnäkin peleillä on mahdollisuus kommentoida omalla kerronnallaan sitä ympäröivää todellisuutta, jossa ne on luotu. Jos pelissä on hiukankaan taiteellista sisältöä tai kunnianhimoa, tekijöiden perspektiivi (kuten kulttuuriympäristö) välittyy. Edellä mainittu Metal Gear Solid -pelisarja on esimerkiksi kommentoinut ydinaseiden kilpavarustelua japanin kaksi ydinpommia kokeneesta näkökulmasta. (Konami, esim. 1998.)

Toinen mahdollisuus on spekulatio. Her Story on peli, jossa pelaaja tutkii poliisin haastattelutaltiointeja naisesta, jonka mies on kadonnut. Peli jättää naisen syyllisyyden tai syyttömyyden kokonaan pelaajan harkintakyvyn varaan. Epäiltyä näyttlee oikea ihminen, joten pienimmätkin eleet ovat monitulkintaisia ja potentiaalisia keskustelun herättäjiä. Koska peli ei tarjoa yhtä ainoaa oikeaa vastausta

naisen syyllisyydestä esittämäänsä kysymykseen, pelaaja luo itse oman tarinansa ja sosiaaliset pelaajat tietysti jakavat nämä tarinat. Molemmat keinot voivat oikein käytettynä vahvistaa pelin kertomusta tekemällä siitä henkilökohtaisemman. (Barlow, 2015.)

## 7.5 Pelillistävä kerronta

Pelillistäminen on erilaisissa palveluissa hyödynnettyä pelillisten ominaisuuksien lisäämistä palveluun, pääasiassa asiakassuhteen vahvistamiseksi. Lentoyhtiöiden ja ruokakauppojen bonuspisteet ovat pelillistämisen arkipäiväinen esimerkki, mutta pelillisiä elementtejä voidaan hyödyntää esimerkiksi internet-sivuilla, kouluissa ja kivijalkakaupoissa. Tässä käsittelen pelillistämisen osa-alueista vain tarinallistamista.

Ruokakaupasta löytyy esimerkki myös tarinallistamisesta. Monissa ruokapakkausissa on kerrottu tuotteen historiaan, syntyyn, valmistajaan tai valmistusprosessiin liittyvä tarina. Nämä tarinat eivät välttämättä kerro mitään itse tuotteen sisällöstä, mutta toimivat markkinoivana kertomuksena vahvistamassa ja luomassa odotuksia sekä mielikuvia tuotteesta. Kuluttaja ostaa mieluiten tuotteen, jonka arvomaailman kokee omaansa vastaavaksi. Toisin sanoen haluamme samaistua jopa elintarvikkeisiin ja niihin liittyviin prosesseihin.

Opetuspeleissä tarinallisuudella voidaan teemojen ja syy-seuraussuhteiden kautta luoda pelaajalle innostava konteksti opetusmateriaalille. Pelimekaniikka pyrkii aina aktivoimaan pelaajaa ja kerronta pelissä pyrkii samaan. Yksinkertaisimmillaan kerrontaa voi luoda teemalla. Tunnistettavalla teemalla voidaan vahvistaa samaistumista ja sitä kautta motivaatiota. Hyvin käytettynä kerronnallisuudella voidaan lujittaa pelaajan tunnesidettä peliin ja sen tarjoamaan sisältöön. Kehittäjille konkreettista hyötyä pitkäaikaisista asiakkaista on lujittunut asiakkaan luottamus ja mahdollisuus kerätä syventävää tietoa tuotteestaan palautteen tai käyttörutiinien muodossa.

## 8 POHDINTA

Rakenteellisten arkkityyppien tarkastelu on validia niin pitkään kuin ihmiset tekevät luomuksia toisilleen. Kertomusten rakenteelliset ominaispiirteet ylittävät niiden välittäjäaineena toimivien medioiden rajat. Tämä johtuu siitä, että kaikkien medioiden välittämät kertomukset tuottavat ihmiset, joiden persoonaan, tarpeisiin ja kulttuurihistoriaan kertomukset ovat sidottu. Näin peleissä ja muissa medioissa kerrottuihin tarinoihin pätevät hyvin pitkälti samat rakenteelliset säännöt. Kuitenkin pelit myös sekoittavat pakkaa mahdollistaen itselleen omintakeisen kerronnan.

Kaikki uudet keksinnöt perustuvat jo olemassa olevalle teknologiapohjalle ja sen uudelleensovitukselle. Näin myös kaikki uudet kertomukset perustuvat jo olemassa oleville elementeille ja näiden elementtien uudelleenjärjestelylle. Peleillä on mahdollisuus luoda tapahtumaympäristö, jossa kerronnan elementit ovat kokijansa uudelleenjärjesteltävissä hänen haluamansa kaltaiseksi kokonaisuudeksi. Tämä uudelleenjärjestely tapahtuu pelin sallimissa rajoissa. Näin ollen avoiminkin kokemus määrittyy teeman, miljööän ja sallimiensa toimintojen mukaan.

Digitaalisten pelien kerronnallinen vahvuus ei kuitenkaan jää vain simulaatiosta nouseviin yksittäisiin tapahtumiin ja niiden tapahtumien luomiin kokonaisuuksiin. Pelien on mediana mahdollista sisällyttää kokijansa osaksi itseään vahvemmin kuin yksikään toinen kerronnan muoto. Siinä missä kirjat ovat kolmannessa persoonassa koettuja ja teatteri sekä elokuvat toisessa persoonassa koettuja tapahtumia, on pelien mahdollista luoda ensimmäisen persoonan kokemus. Välitön, interaktiivinen läsnäolo yhdistettynä synnynnäiseen eläytymiskykyymme erottaa pelit kokonaan omaksi kokemusmaailmaksi. Eläytymiskykyymme lisäksi pelit voivat tukea monille ihmisille luontaisia taipumuksia ympäristön tutkimiseen, luovaan ongelmanratkaisuun, itsensä ilmaisuun ja ihmisten väliseen kanssakäymiseen. Viimeksi mainituista jokainen sisältää jo itsessään runsaasti potentiaalia kertomusten syntymiselle.

Suurin vedenjakaja peleistä pitävien ja pelejä vierastavien välillä on usein pelien vaatima aktiivinen osallistuminen. Interaktiivisena mediana pelit vaativat aina pe-



laajan aktiivisuutta, jotta pelikokemus jatkuu. Toiminnot ovat myös pelaajan työkalu pelin tarjoaman kertomuksen kokemiseen. Ensimmäisen persoonan ongelmanratkaisu on aktiivista. Toisin on kolmannesta tai toisesta persoonasta tapahtuva passiivisen ongelmien syntymistä ja ratkaisua sivusta seuraavan osallistujan laita. Tietysti aktiivinen tarkkailija voi löytää enemmän yksityiskohtia ja tasoja myös passiivisesti omaksuttavasta tarinasta, mutta sama pätee myös interaktiiviseen kerrontaan.

Passiivisesta tarkkailijasta aktiiviseksi kokijaksi siirtyminen voi häivyttää neljännen seinän kokijan ja koettavan väliltä kokonaan. Kokemuksen välitön henkilökohtaisuus yhdistettynä aktiiviseen toimintaan ja noihin toimintoihin reagoivaan ympäristöön ovat yhdistelmä, joka vaatii luojiltaan ja usein kokijaltaankin kokonaisvaltaista omistautumista. Ulkopuolisen tarkkailijan silmin tällainen omistautuminen voi vaikuttaa jopa muusta ympäristöstä eristäytymiseltä. Onkin hienoa havaita, että siinä missä nämä keinot ovat peleille yksilöllisiä, voivat pelit muovautua myös kevyemmän kokemuksen tarpeisiin muista medioista lainattuja keinoja käyttäen ja omia vahvuuksiaan muihin medioihin pienempinä annoksina lisäten. Näin esimerkiksi lukijan valintojen mukaan haarautuvaa juonta kertova interaktiivinen teksti on kevyempi kanssakäytävä, mutta voi tarjota tuoreutta niin tekijälleen kuin kokijalleenkin.

Globaalissa tietoyhteiskunnassa on jatkuvasti helpompi tuoda julki ajatuksensa ja tavoittaa toisensa. Jaamme arkisiakin asioita oppiaksemme ja viihtyäksemme, sekä ymmärtääksemme paremmin ympäröivää todellisuutta. Kertomukset antavat meidän kurkistaa toistemme maailmoihin ja kokea välillisesti todellisuutta toistemme kautta. Näin ollen digitaalisuuden mahdollistamat konkreettisesti luodut maailmat ja niihin toinen toisemme vierailulle kutsuminen on luonteva suunta kertomusten kehitykselle.

Kertomuksen asema kulttuurissa on ollut ja tulee varmasti myös olemaan keskeinen. Tiedon jäsentäminen toisiaan seuraaviksi tapahtumaketjuiksi on ihmiselle luonnollinen tapa käsitellä informaatiota. Medioiden muuttuessa muuttuvat myös kertomusten ilmiäiset. Kuitenkin kertomuksen olemus on niin perustavanlaatuisesti kertojaansa sidonnainen, että se näyttää pysyvän pääasiassa muut-

tumattomana kerrontaan käytetyistä työkaluista riippumatta. Työkalumme ja ympäristömme ovat jatkuvassa muutoksessa, mutta ihminen itsessään muuttuu hyvin hitaasti.

## 9 LÄHTEET

Alanko-Kahiluoto, Outi & Käkelä-Puumala, Tiina. Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki 2008.

Aristoteles. Runousoppi. Suomentanut Pentti Saarikoski. Gaudeamus, Helsinki 1997.

Bell, Elizabeth S. Theories of Performance. Sage Publications Ltd, London 2008.

Campbell, Joseph. The Hero With a Thousand Faces. New World Library, California 2008 (1949).

Christen, Markus & Rebecca, Laura. The Concept of Emergence in Complexity Science: Finding Coherence between Theory and Practice. Columbia, New York 2002.

Cook, Michael. 13. 3. 2015. Electric Dreams, Part 3. Saatavilla: <http://www.rockpapershotgun.com/2015/03/13/electric-dreams-part-3-alien-ideas-for-player-expectations> (Luettu 5. 9. 2015).

Cross, Tom. 10. 7. 2009. Analysis: Story And The Trouble With 'Emergent' Narratives. Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/news/115255/Analysis\\_Story\\_And\\_The\\_Trouble\\_With\\_Emergent\\_Narratives.php](http://www.gamasutra.com/view/news/115255/Analysis_Story_And_The_Trouble_With_Emergent_Narratives.php) (Luettu 12. 9. 2015).

Dille, Flint & Platten, John Zuur. The Ultimate Guide to Videogame Writing and Design. Lone Eagle Publishing Company, New York 2007.

Frasca, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Routledge 2003.

Giæver, Ole Peder & Gudmundsen, Martin Bull. Itran kaupunki. Suomalaisen roolipelaamisen seura ry, Helsinki 2009.

Barlow, Sam. Her Story. Barlow, 2015.

Honkala, Tuomas. 2015. Epäuskon jännite. Pelit 8/2015.

Hume, David. A Treatise of Human Nature. Clarendon Press, Oxford 1896.

Karvonen, Erkki. Johdatus viestintätieteisiin. Saatavilla: <http://viesverk.uta.fi/johdviest/johdatus.html> (luettu 2.2.2015).

Khatchadourian, Raffi. World without end, 18. 5. 2015. Saatavilla: <http://www.newyorker.com/magazine/2015/05/18/world-without-end-raffi-khatchadourian> (Luettu 9.9.2015).

Kielitoimiston sanakirja, 2015. Saatavilla: <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi> (luettu esim. 16.2.2015).

Kinnarinen, Tuula. Peilisolut auttavat ymmärtämään muita. Tiede-lehti 8/2005.

Kuntoutussäätö. Miksi muisti pettä? 2011. Saatavilla: <http://www.oppimisvaikeus.fi/> (Luettu 18. 2. 2015).

Koskela, Lasse & Rojola, Lea. Lukijan ABC-kirja: Johdatus kirjallisuuden nykyteorioihin ja kirjallisuudentutkimuksen suuntauksiin. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki 1997.

Kurki-Suonio, Kaarle & Riitta: Vuorovaikuttavat kappaleet – mekaniikan perusteet. Limes, Helsinki 1995.

Laitinen, Karri & Raike, Antti & Viikari, Timo. Episodimainen rakenne. Saatavilla: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/episodi.jsp> (Luettu 20.2.2015).

Laitinen, Laura. Kehällä - aikakäsityksistä ja ekologisesta maailmankuvasta. Hybris-lehti 1/2011.

Lane, Rick. 20 years on, Worms remains a comedy classic, 7.6.2015. Saatavilla: <http://www.eurogamer.net/articles/2015-06-07-20-years-on-worms-remains-a-comedy-classic> (Luettu 5.10.2015).

Lappalainen, Jouni. Empatia ihmisen evoluution keskiössä. Loviisan Sanomat 10.8.2010.

Laws, Robin D., Snead, John & Freeman, Peter. The Dying Earth Roleplaying Game. Pelgrane Press Ltd., London 2001.

Loftus, Elizabeth & Pickrell, J. E. Kuinka väärä muisto muodostetaan. Psykologia-lehti 2/1997.

McCarthy et al. 1001 Video Games You Must Play Before You Die. Casell Illustrated, Lontoo 2010.

McCloud, Scott. Understanding Comics, The Invisible Art. HarperCollins Publishers, Inc., New York 1994.

Konami. Metal Gear Solid. Konami, 1998.

Mikkola, Anna-Maria & Julin, Anita & Kauppinen, Anneli & Koskela, Lassi & Valkonen Kaija. Äidinkieli ja kirjallisuus - käsikirja. Werner Söderström Osakeyhtiö, Porvoo 1999.

Minkley, Johnny. A Hero's Journey. 8. 11. 2011. Saatavilla: <http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-11-a-heros-journey-interview> (Luettu 7.9.2015).

Mori, Masahiro. The Uncanny Valley. *Energy* 7 (4), 33-35.

Partanen, Heidi. Avatar. 2009. Saatavilla: <http://www.kielikello.fi/index.php?mid=2&pid=11&aid=2025> (Luettu 12. 9. 2015).

Pearson, Carol S. *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World*. HarperCollins Publishers, New York 1991.

Pesonen, Pekko. Toisen housuissa. 2002. Saatavilla: [http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen\\_toisen\\_housuissa\\_2.jsp](http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen_toisen_housuissa_2.jsp) (Luettu: 21. 9. 2015).

Pickering, Kenneth. *Key Concepts in Drama and Performance*. Palgrave Macmillan, New York 2010.

Piela, Ulla & Rausmaa, Pirkko-Liisa. Sadut. Kertomusperinne - Kirjoituksia proosaperinteen lajeista ja tutkimuksesta. Toimittaneet Järvinen, Irma-Riitta & Knuutila, Seppo. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Pieksämäki 1982, 85-106.

Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. American Folklore Society and Indiana University, Indiana 1973.

Puttonen, Mikko. Näin aivot vääristävät muistoja – sadat ihmiset muistivat nähneensä uutisvideon, jota ei ollutkaan. *Helsingin Sanomat* 23.6.2015.

Pyykkönen, Janne. Pelihistorian oudoin salaisuus selviää. *Pelaaja* 3/2013.

Manzos, Alexandr. Pelikerrontaa mittatilaustyönä. *Pelit* 8/2015.

Roger, Scott. *Level Up! The Guide to Great Videogame Design*. John Wiley & Sons, Ltd., Chichester 2010.

Ruskin, Elan. 2012. Rule Databases for Contextual Dialog and Game Logic or How To Make Writers even More Awesome. Saatavilla: [http://www.valvesoftware.com/publications/2012/GDC2012\\_Ruskin\\_Elan\\_DynamicDialog.pdf](http://www.valvesoftware.com/publications/2012/GDC2012_Ruskin_Elan_DynamicDialog.pdf) (Luettu 14. 8. 2015).

Saarniaho, Rami. Otavan opisto 2015. Saatavilla: [http://opinnot.internetix.fi/fi/materiaalit/ps/ps4/03\\_motivaation\\_emootioiden/04\\_3\\_4\\_maslowin\\_tarvehierarkia?C:D=gjtb.e7S7](http://opinnot.internetix.fi/fi/materiaalit/ps/ps4/03_motivaation_emootioiden/04_3_4_maslowin_tarvehierarkia?C:D=gjtb.e7S7) (Luettu 15.9.2015).

Shelley, Mary. Frankenstein. Gummerus Kustannus Oy, Helsinki, 2005 (1831).

Simonsuuri, Kirsti. Ihmiset ja jumalat: myytit ja mytologiat. Tammi, Helsinki 2002.

Sokolov, Y. M. Russian folklore. Hatboro, Pennsylvania 1966 (1938).

Solarski, Chris. 30. 1. 2013. The Aesthetics of Game Art and Game Design. Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the\\_aesthetics\\_of\\_game\\_art\\_and\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php?print=1) (Luettu 7. 9. 2015).

Team Ninja. Ninja Gaiden. Tecmo, 2004.

Yamazaki, Masakazu & Rimer, J. Thomas. On the Art of the No Drama: The Major Treatises of Zeami. Princeton Library of Asian Translations, Princeton 1984.

de Waal, Frans. The Evolution of Empathy. Saatavilla: [http://greatergood.berkeley.edu/article/item/the\\_evolution\\_of\\_empathy](http://greatergood.berkeley.edu/article/item/the_evolution_of_empathy) (luettu 14.2.2015).

Weise, Matthew. The Future Is Now – Emergent Narrative without Ridiculous Tech. Game Developers Conference Online 2011. Luento. Saatavilla: <http://www.gdcvault.com/play/1015053/The-Future-Is-Now-Emergent> (Luettu 9.9.2015).

Whitehead, Dan. 22.6.2013. Systems vs. stories. Saatavilla: <http://www.eurogamer.net/articles/2013-06-22-systems-vs-stories> (Luettu: 12.9.2015).

Zeigler, Bernard P. et al. Theory of Modeling and Simulation. Academic Press, London 2000.