

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU  
Media-alan koulutusohjelma

Maiju Riihelä

ELÄMYSKOKEMUS JA SAMASTUMINEN VIDEOPELEISSÄ

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2016



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Toukokuu 2016**  
**Media-alan koulutusohjelma**

Länsikatu 15  
80110 JOENSUU  
050 3116310

Tekijä  
Maiju Riihelä

Nimeke  
ELÄMYSKOKEMUS JA SAMASTUMINEN VIDEOPELEISSÄ

Toimeksiantaja

Tiivistelmä

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on käsitellä videopeleissä ilmenevää elämyskoke-  
musta eli immersiota ja selvittää, kuinka suuri osuus videopelin tarinalla on varsinaisen  
elämyskokemuksen muodostumisessa. Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia tarinan ja  
hahmosamastumisen merkitystä suhteessa tarinalliseen immersioon ja elämyskoke-  
mukseen. Työssä tutkitaan pelaajan ja pelihahmon välisen suhteen merkitystä ja asioi-  
ta, jotka voivat osaltaan johdattaa pelaajan kokemaan samastumista pelattavaan hah-  
moon.

Aihetta lähestytään käsittelemällä neljää eri osa-aluetta, joita ovat videopelissä koettava  
elämyskokemus, tarinan dramaturgia, tarinankerronta videopeleissä sekä samastumi-  
nen. Aluksi perehdytään työn kannalta keskeisiin käsitteisiin. Työssä tarkastellaan elä-  
myskokemuksen muodostumisen lisäksi yksityiskohtia, jotka voivat osaltaan vaikuttaa  
elämyskokemuksen rikkoutumiseen. Opinnäytetyössä tarkastellaan tarinan dramaturgis-  
ta rakennetta sekä tarinan vastaanottamista sähköisessä mediassa. Lisäksi perehdy-  
tään toimivien henkilöhahmojen rakentumiseen audiovisuaalisen kerronnan avulla.  
Työssä tutkitaan lineaarisen ja interaktiivisen kerronnan keinoja sekä tarinan käsikirjoi-  
tuksellista kuljettamista videopelissä. Lopuksi tarkastellaan samastumisen käsitettä ja  
videopelin hahmosamastumiseen johdattavia yksityiskohtia. Vertailua toteutetaan käyt-  
tämällä esimerkkeinä tarinavetoisten videopelien tarinankerrontaa sekä niissä tapahtu-  
vaa hahmokehitystä.

Kieli  
suomi

Sivuja 62  
Liitteet 0  
Liitesivumäärä 0

Asiasanat  
Immersio, dramaturgia, samastuminen, interaktiivinen tarinankerronta



**THESIS**  
**May 2016**  
**Degree Programme in Media Studies**

Länsikatu 15  
FI 80110 JOENSUU  
FINLAND  
+358 50 3116310

Author  
Maiju Riihelä

Title  
Experience of Immersion and Identification in Video Games

Commissioned by

Abstract

The purpose of this thesis is to discuss the perception of immersion experienced in videogames and to explore what is the significance of the story narrative itself in the experience of immersion. The aim of this thesis was also to explore the meaning of the role of narrative storytelling and identification with the character in the experience of story immersion. The thesis considers the relationship and the meaning between a gamer and a game character, and discusses what details can lead the gamer to experience identification with the gaming character.

The theme is approached through four different key concepts. The beginning of this thesis focuses on certain essential themes in game studies and moves to explore the different levels of immersion in videogames. The thesis explores details that can have an impact on the breaking of immersion and considers dramaturgical structure of the story and receipt in electronic media. This thesis analyses the game characters in an audiovisual narrative, and the ways of linear and interactive storytelling in video game narrative storytelling are examined critically. Finally, this thesis discusses the concept of identification and the details leading to identification with a character in video games. These themes are analysed by comparing and exploring the ways of storytelling and the character development in narrative video games.

Language  
Finnish

Pages 62  
Appendices 0  
Pages of appendices 0

Keywords  
Immersion, dramaturgy, identification, interactive storytelling

# Sisältö

1	Johdanto.....	5
2	Keskeiset käsitteet .....	7
3	Elämyskokemus .....	10
3.1	Mistä immersio syntyy?.....	10
3.2	Elämyskokemuksen tasot .....	14
3.3	Immersio ja tarina.....	15
3.4	Mikä rikkoo elämyskokemuksen? .....	18
4	Tarina .....	20
4.1	Tarina ja sähköinen media .....	20
4.2	Hyvän tarinan ainekset.....	23
4.3	Tarinan rakenne audiovisuaalisessa kerronnassa .....	24
4.4	Tarinan sankari ja toimivat henkilöt.....	26
4.5	Musiikki kerronnallisena elementtinä .....	29
5	Tarinankerronta videopeleissä .....	31
5.1	Kun pelaaja ohjaa tarinaa .....	31
5.2	Sankarin taival.....	34
5.3	Interaktiivinen elokuva vai videopeli?.....	37
5.4	Interaktiivisen kerronnan keinot .....	40
6	Samastuminen .....	44
6.1	Mitä on samastuminen?.....	44
6.2	Mikä tekee henkilöahmosta samastuttavan? .....	45
6.3	Henkilöahmon hahmottuminen .....	47
6.4	Samastuminen ja moraali.....	49
6.5	Olenko minä Nathan Drake?.....	52
7	Pohdinta .....	55
7.1	Tulokset.....	55
7.2	Yhteenveto .....	57
	Lähteet .....	60

# 1 Johdanto

Mistä videopelissä kokemamme elämys syntyy? Videopelien ympärille kehittyneen monivivahteisen maailman voi näyttävässä visuaalisuudessaan sekä alati monipuolistuvan kerrontansa ansiosta jo lähes rinnastaa elokuvan tarjoamaan elämykseen, vaikka aivan samankaltaisesta kokemuksesta ei olekaan kyse. Siinä missä elokuvan katsoja toimii passiivisena tarkkailijana ja vastaanottajana, on videopelin sisältämä virtuaalimaailma rakennettu pelaajan kontrolloimaksi leikkikentäksi, jossa pelaajan tulee itse opetella säännöt ja ottaa vastuu pelattavan hahmonsa kohtalosta.

Opinnäytetyön tavoitteena on tarkastella yksityiskohtia, jotka osaltaan vaikuttavat elämyskokemuksen syntymiseen eli immersioon. Työn tarkoituksena on selvittää kuinka suuri merkitys tarinalla itsellään on immersion muodostumisessa. Lähempään tarkasteluun asetetaan muun muassa seuraavat kysymykset:

- Mikä on tarinan merkitys itse pelikokemuksessa?
- Millä keinoilla pelikäsikirjoittaja voi syventää pelillistä immersiota?
- Kuinka pelattavaan hahmoon samastuminen vaikuttaa itse pelikokemukseen?

Tarinallista immersiota ja sen muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä käsitellään pääasiallisesti neljän aihealueen ja esimerkkeinä käyttämieni tarinavetoisten videopelien tarinankerronnan kautta. Opinnäytetyössä pyrin tarkastelemaan ja lopulta yhdistämään kaksi asiaa: videopelit ja tarinan. Työssä nostetaan esiin pelaajan oma rooli elämyskokemuksen muodostumisessa: kuinka suuressa määrin pelaajan oma aktiivisuus ja tietoinen osallistuminen vaikuttavat elämyskokemuksen syntymiseen. Reflektoin lähdekirjallisuuden avulla pelaamisen ohessa syntyvää elämyskokemusta ja tarkastelen yksityiskohtia tarinankerronnan sekä pelillisen immersion näkökulmista. Tutkimusmateriaalina käytän 2-3

entuudestaan pelaamaani videopeliä, joiden synnyttämiä kokemuksia tutkin tarkemmin tiedonhankinnan ohessa. Valitsin kolme lähivuosina julkaistua peliä, joiden sisältämiä kerronnallisia ja elämyksellisiä yksityiskohtia käytetään tässä työssä vertailukohteina, konkreettisina esimerkkeinä sekä tutkimukseen liittyvän pohdinnan osana. Valitsemani pelit ovat *The Last Of Us* (2013), *Until Dawn* (2015) sekä *The Walking Dead* (2012). Pelejä käsitellään tarinankerronnallisten elementtien ja elämyksellisyyden kautta, jonka lisäksi tarkastellaan jossain määrin myös peleihin liittyviä juonikuvioita sekä muutamia peleihin sisältyviä henkilöitä.

Tutkimustyö dokumentoitiin kirjoittamalla ylös konkreettisia havaintoja sekä pelaamisen ohessa heränneitä ajatuksia, joita vertailin käyttämäni lähdekirjallisuuteen sekä niissä ilmeneviin mielipiteisiin. Vertasin aiheista kirjoitettua vanhempaa ja uudempaa tietoa ja tarkastelin niiden eroavaisuuksia. Pohdin, mitkä asiat vaikuttivat minuun itseeni pelaamisen aikana ja reflektoin omia kokemuksiani lähdemateriaalista ammennettuun tietoon. Haluan jossain määrin etsiä opinnäytetyöni kautta vastausta siihen, mitkä yksityiskohdat näiden videopelien tavasta kertoa tarinansa lopulta tekivät minuun pelaajana niin suuren vaikutuksen. Ehkäpä löytämäni yksityiskohdat voivat osaltaan auttaa pelikäsikirjoittamisesta ja interaktiivisen kerronnan keinoista kiinnostuneita henkilöitä.

Työssäni keskityn videopeleissä hyväksi havaittuihin kerronnan keinoihin sekä interaktiiviseen ja lineaariseen kerrontaan sekä niiden välisiin eroihin. Lisäksi tarkastelen yksityiskohtia joiden pohjalta henkilöhahmoon samastuminen useimmiten rakentuu. Opinnäytetyön neljä osa-aluetta käsittelevät seuraavia asioita:

- Pelillinen immersio – elämyskokemuksen eri tasot ja tarinallinen immersio
- Tarinan rakenne – tarinan dramaturginen rakenne sekä audiovisuaalisen kerronnan keinot
- Interaktiivinen tarina – kerronnan keinot suhteessa lineaariseen tarinankerrontaan

- Samastuminen – pelaajan ja pelissä esiintyvän henkilöhahmon välinen yhteys ja merkitys itse pelikokemuksessa

Opinnäytetyössä pyritään tarkastelemaan videopelejä käsikirjoituksellisesta näkökulmasta: mitkä yksityiskohdat vaikuttavat tarinallisen elämyskokemuksen syntymiseen ja minkälaista käsikirjoittamista videopeli vaatii saavuttaakseen saumattoman kerronnan ja sitä myöten tarinallisen immersion.

## 2 Keskeiset käsitteet

Seuraavaksi avaan joitakin keskeisiä käsitteitä. Opinnäytetyössä käyttämäni käsitteet on koottu tiedon jäsentämisen helpottamiseksi yhteen käyttämällä eri lähteiden pohjalta kerättyä tietoa. Vastaavia käsitteitä saatetaan käyttää laajalti muissakin yhteyksissä, mutta tällä kertaa keskityn ainoastaan videopeliä ja virtuaalimaailmaa käsitteleviin merkityksiin.

Opinnäytetyön kannalta keskeinen termi immersio kuvastaa voimakasta eläytymistä ja fiktiiviseen maailmaan syventymistä. Esimerkkinä voisi käyttää vaikkapa mukaansatempaavan romaanin tarinaan uppoutumista. Termin englanninkielinen ilmaisu ”immerse” sekä suomenkielistä termiä lähempänä oleva ”immersion” tarkoittavat paneutumista, uppoutumista tai syventymistä (Rekiaro & Robinson 2012, 845). Videopelejä tarkasteltaessa käsitettä käytetään yleensä siinä yhteydessä, kun ilmaistaan pelaajan voimakkaasti uppoutuneen pelaamansa videopelin maailmaan tai tarinaan (Madigan 2010). Opinnäytetyössä käytetään lisäksi immersiota käsiteltäessä ilmaisua elämyskokemus tarinallisen immersion käsitteen yhteydessä.

Samastumista luonnehditaan useimmiten jonkinasteiseksi henkilökohtaiseksi tunnistamiseksi, joka on yhteydessä käsityskykyymme kokiessamme taiteellista mielihyvää. Se johdattaa meidät vastaanottajina ja katsojina yhdistämään esitettävät asiat mielessämme johonkin aiemmin kokemaamme. (McLeish 1998, 23.)

Opinnäytetyössä ilmennetty samastuminen on kerronnan teorian aihepiirissä omana käsitteenään hyvinkin laaja.

Mitä samastuminen siis tarkalleen ottaen on? Sanakirja tarjoaa samastumisen rinnalle käsitteen ”identifikaatio”, mikä viittaa samastamiseen tai tunnistamiseen. Psykologiassakin käytetty termi viittaa samastumiseen joka kohdistuu esimerkiksi henkilöön tai ryhmään (Taito + Tieto 1984, 98). Vaikka itse termiä ”samastuminen” käytetäänkin paljon sekä kirjallisuudessa, elokuvatutkimuksessa että arkipäiväisessä keskustelussakin, ei sen merkitys tunnu siltikään olevan täysin ilmeinen (Bacon 2004, 190). Pesonen (2002) mainitsee samastumisen käsitteen suomenkielisen sanan johtavan hieman harhaan; se johtaa meidät virheellisesti ajattelemaan, että samastuminen olisi vain samankaltaisuuden havaitsemista itsensä ja henkilöahmon välillä. Englanninkielinen termi Identification kuvailee osuvammin, mistä loppujen lopuksi on kyse.

Käsite identifikaatio tulee henkilön tuntemuksesta, että hän ymmärtää toisen ihmisen kokemuksia ja ongelmia suhteessa omiinsa ja voi näin asettua toisen henkilön asemaan (Merriam-Webster 2016). Voimakas samastuminen itses-tämme hyvinkin poikkeavaan henkilöahmoon on siis mahdollista jos vain tunnistamme henkilöahmon kohtaamat tilanteet ja tunteet. Vaikka samastuminen vaikuttaisikin olevan varsin keskeinen asia esimerkiksi katsomiskokemuksen yhteydessä, on käsitettä Baconin luonnehdinnan mukaan tutkittu yllättävän vähän. Suomalaisittain samastumiseen usein liitetty termi ”eläytyminen”, ei sellaisenaan kykene täysin korvaamaan kyseistä käsitettä. Useimmiten sitä käytetäänkin lähinnä täydentämään samastumisen käsitteen merkitystä. (Pesonen 2002; Bacon 2004, 190).

Peleissä samastuminen tapahtuu, kun pelaaja kokee identifioivansa pelaamansa hahmon kanssa ja asettaa itsensä pelihahmonsa tilanteeseen ymmärtääkseen hahmon tuntemuksia ja koettelemuksia itse pelissä. Tällainen peilautuminen voi saada pelaajan viittaamaan pelihahmoonsa ensimmäisessä persoonassa – ”kuolin”. Pelihahmon kamppailujen ja tilanteiden kuvaaminen pelaajan näkökulmasta viittaa hyvin erikoislaatuiseen samastumiseen. Pelaaja asettaa näin



itsensä pelihahmon saappaisiin. (Weinbren 2002, 227.) Opinnäytetyössä samastumisen käsitettä tutkitaan videopeleissä ilmaantuvan hahmosamastumisen kautta.

Interaktio eli vuorovaikutteinen viestintä (eng. Interaction) on yleisesti media-kentällä käytetty termi, jolla viitataan interaktiiviseen mediaan, jonka kulkuun käyttäjä voi itse vaikuttaa (Metropolia 2010). Tässä tapauksessa puhutaan pelaajan mahdollisuudesta kontrolloida ja ohjata pelihahmoa sekä pelin kulkua. Pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa pelimaailman sisäiseen ympäristöön ja pelin sisällä kohtaamiinsa virtuaalihahmoihin sekä testata itsenäisesti pelimaailman sääntöjä.

Videopelit ovat perusluonteeltaan interaktiivisia. Pelaajalla on mahdollisuus muuttaa tarinan suuntaa tai tehdä pelin edetessä tärkeitä valintoja, jotka voivat vaikuttaa pelimaailman sisäisiin asioihin. Pelaaja voi muokata pelaamaansa hahmoa mieleisekseen ja usein myös päättää missä järjestyksessä pelissä annetut haasteet toteuttaa. Peleissä on mahdollista realisoida tarinallisia elementtejä, joita ei välttämättä pystyittäisi ilmaisemaan pelkän kuvakerronnan tai tekstin muodossa. Avainsanana toimii interaktiivisuus, joka voi monin tavoin tukea tarinan kerrontaa. (Shepard 2014.)

Pelaajan valjastama hahmoidentiteetti eli avatar voi olla esimerkiksi verkkopeleissä omaksi kuvaksi luotu hahmo tai yksittäisen videopelin päähenkilö. Sana ”avatar” pohjautuu hindumytologiaan, josta sana usein käännetään mm. inkarnaatioksi tai ruumiillistumaksi. (Chatfield 2011, 44.) Pelaajan ohjaaman hahmon lisäksi pelissä on useimmiten myös tekoälyllä toimivia pelihahmoja (eng. *non-playable-character*, *NPC*) (Techopedia 2016).

Keskeisimmiksi aiheiksi tässä opinnäytetyössä nousevat siis pelaamisen yhteydessä koettava elämyskokemus, hahmosamastuminen sekä videopeleille ominainen interaktiivisuus ja vuorovaikutteisuus. Työssä tarkastellaan lisäksi tarinan dramaturgista rakennetta suhteessa audiovisuaaliseen kerrontaan ja videopelien interaktiivisen kerronnan keinoihin.

## 3 Elämyskokemus

### 3.1 Mistä immersio syntyy?

Kuinka tiedostat pelaajana saavuttaneesi pelillisen immersion? Aika kuluu huomaamattasi ja ympäröivä maailma tapahtumineen katoaa ympäriltäsi. Olet josakin muualla. Sydämesi hakkaa intensiivisessä pakenemiskohtauksessa – ehkä jopa itket henkilöhahmon kuolemaa. Pelin päätyttyä tunnet olleesi toisessa paikassa. Parhaassa tapauksessa koet olevasi yhtä kokemusta rikkaampi.

Pelimaailma tulee todelliseksi prosessissa, joka alkaa pelaajan muodostaessa käsityksensä fiktiivisestä maailmasta audiovisuaalisten yksityiskohtien ja muiden pelimaailmaan kuuluvien vihjeiden kautta. Pelaaja päättää tietoisesti tai tiedostamattaan tuntee kohtien ympäröivän tilan kuvitteelliseksi vai todelliseksi. Jossakin tapauksissa voidaan puhua läsnäolosta tai uppoutumisen tunteesta, kun elämyskokemus syvenee ja ottaa pelaajan valtaansa. On olemassa muutamia pelillisiä keinoja, jotka oikein toteutettuina voivat johdattaa pelaajan immersion kokemisen jäljille. (Madigan 2010.)

Jamie Madigan (2010) jaottelee nämä pelilliset keinot kahdelle osa-alueelle; yksityiskohtiin jotka luovat vivahteikkaan päänsisäisen mallin peliympäristöstä sekä asioihin jotka luovat jatkuvuuden tunteen itse peliympäristössä. Ensimmäiseen osioon kuuluvat aistimukselliset yksityiskohdat – mitä enemmän näitä yksityiskohtia käytetään, sen parempi. Tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi taivaalla lentävä lintu tai kaukaisuudessa haukkuva koira – toisin sanoen visuaaliset yksityiskohdat sekä äänimaiseman rikkaus. Mitä vähemmän selityksiä pelaajan tarvitsee aistimuksellisen ympäristön mahdollisille puutteille tai omituisuuksille keksiä, sen parempi. Mikäli pelimaailman ympäristö haastaa pelaajan keskittymään ympäröiviin tapahtumiin - tästä esimerkkinä vaikkapa vilkas kaupunkiympäristö asukkaineen - sitä vähemmän hän kiinnittää huomiotaan mahdollisiin ongelmakohtiin, jotka alati muistuttavat pelaajan pelaavan ”vain peliä”.

Lopuksi Madigan mainitsee tekstissään pelimaailman eloon herättämiseksi mielenkiintoisen juonen tai tarinan, jonka imu on tarpeeksi vahva immersion luomiseksi. Kirjoissa tämä on lähtökohtaisesti ainoa tapa luoda mukaansatempaava elämyskokemus, ja se toimii osaltaan myös videopelien maailmassa. (Madigan 2010.)

Toiseen osioon eli elämyskokemuksen jatkuvuuteen sisältyvät pelimaailmassa toimivat asiat. Madigan (2010) painottaa peliympäristön interaktiivisuuden tärkeyttä varsinaisen pelikokemuksen saumattomassa etenemisessä. Pelaajan kokemus itsessään on lineaarista, kun hän saa olla vapaasti vuorovaikutuksessa peliympäristön kanssa. Kun pelimaailma ei sisällä epäjohdonmukaisia yksityiskohtia tai esimerkiksi tietyn realismin kannalta olennaisten asioiden puutteita, pysyy peliin rakennettu maailma pelin aikana koettua immersiota tukevana elementtinä koko pelikokemuksen ajan.

Immersion rakentuu parhaimmillaan yksinkertaisen asian ympärille: pelaajalle tarjotaan merkittäviä valintoja, joilla on oikeita seurauksia itse pelissä. Todellinen elämyskokemus rakentuu pelaajan vuorovaikutuksessa virtuaaliseen maailman kanssa. Muutamissa peleissä pelaajan on mahdollista tehdä erilaisia moraalisia valintoja. Pelin kulkuun vaikuttaminen tekee pelaajasta passiivisen tarkkailijan sijaan aktiivisen osan peliä. Pelaaja on siis itse vastuussa tekemistään valinnoista. (David 2015). Pelissä *Until Dawn* (2015) jäljitellään perinteisten kauhuelokuvien luomaa tunnelmaa tukeutuen veristen kauhuelokuvien klassisiin piirteisiin. Pelin perusajatus pohjaa yksinkertaiseen kikkaan: *Until Dawn*issa pelaaja on itse vastuussa pelissä ohjaamiensa henkilöiden selviytymisestä. (Klepek 2015.)

Toisin kuin varsinaisissa kauhuelokuvissa, joissa katsoja voi seurata kaiken aikaa uhkaavammaksi muuttuvaa tilannetta ja ottaa etäisyyttä hahmoihin esimerkiksi nauramalla näiden tekemille epäloogisille päätöksille, on pelissä toisin. Pelihahmojen päätöksille ei voi juuri nauraa, sillä ne ovat pelaajan itsensä toteuttamia. Pelin tavoite on saada pelaaja aidosti välittämään videopelin henkilöistä. (Klepek 2015.) Juurikin tämä pelaajalle luovutettu erityislaatuinen valta

vaikuttaa itse tarinan kulkuun ja pelin lopputulokseen tarjoaa syvemmän elämyskokemuksen ohella myös mahdollisuuden kokea sama peli toisella tavalla erilaisine loppuratkaisuineen. Tämä lisää peliin elämyksellisyyden lisäksi myös sen kulutuksellista arvoa.

Jossain tapauksissa voidaan sanoa pelaajan itsensä tekevän immersion saavuttamiseksi osan työstä. Jos pelaaja on vastaanottava persoona, taipuvaisempi haaveiluun ja heittäytymiseen, on hänen oletettavastikin helpompi luoda tuntemus pelillisestä läsnäolosta. Osa immersiota muodostuu pelaajan emotionaalista sitoutumisesta pelin tapahtumiin. Pelaajaa saatetaan toisinaan luonnehtia passiiviseksi digitaalisen median kuluttajaksi, mutta todellisuudessa pelille omistautunut pelaaja voi parhaassa tapauksessa olla emotionaalisesti hyvinkin vastaanottavainen sekä altis käyttämään mielikuvitustaan. Pelaaja saa elämyksellisessä mielessä eniten irti pelikokemuksesta, jos se muistuttaa intensiivisyydessään todellisen elämän kokemuksia. (Stuart 2010.)

Stuart (2010) viittaa tutkimukseen, jossa tarkkailtiin pelaajan käyttäytymistä virtuaalisessa ympäristössä; pelaaja kuljettaa pelimaailmassa ohjaamaansa hahmoaan tavalla, joka muistuttaa todellisen elämän käyttäytymistä. Keskustellessaan pelaaja pyrkii pitämään yllä katsekontaktia toiseen pelihahmoon tai siirtyä vaistomaisesti kauemmaksi toisen hahmon tullessa liian lähelle; henkilökohtainen tila on siis olemassa myös virtuaalisessa maailmassa. (Stuart 2010.) Täysipainoisen osallistumisen videopelin tarjoamaan kokemukseen voisi ehkä jopa samastaa jonkinlaiseen roolipelaamiseen (Madigan 2010). Yksinkertaisimmillaan pelaaja haluaa pelin luomaan illuusioon heittäytymällä päästä lähemmäs mukana olemisen tunnetta. Immersion lähtökohtaisen toteutumisen saavuttamisessa peleissä on useinkin pelihahmoja, jotka reagoivat realistisesti pelaajan läsnäoloon. (Stuart 2010.)

Esimerkkinä käyttämässäni pelissä *The Last of Us* (2013) nähdään pelaajan mukana kulkevia tai vaihtoehtoisesti peliympäristöön sisältyviä pelihahmoja, jotka toimivat tarinallisina elementteinä pelimaailman puitteissa. Pelihahmot keskustelevat keskenään tai saattavat kommentoida esimerkiksi peliympäristön

yksityiskohtia pelaajan ollessa lähettyvillä. Pelaajan matkakumppani Ellie saattaa päivitellä pelaajan toteuttamia toimintoja esimerkiksi kiroilemalla säikähdyksestä päähenkilön Joelin nitistäessä yllättäen kulman takaa hyökkäävän vihollisen. Jos pelaaja käyttäytyy peliympäristössä poikkeavasti, saattaa matkakumppani kommentoida omituisuuksia. Jos pelaaja esimerkiksi ampuu hutilaukauksia taivaalle tai pysyy pitkiä aikoja liikkumatta, saattaa Ellie kommentoida tapahtumaa tai toiminnan puutetta esimerkiksi ilmoittamalla olevansa tylsistynyt tai kommentoimalla pelaajan käytöstä. Toiminnallisissa kohtauksissa pelaajan ohjaama Joel suojaa Elliotä automaattisesti kädellään vihollisjoukkojen lähestyessä tai kehottaa tätä varovaisuuteen uhkaavissa tilanteissa pelin sisään kirjoitetun dialogin muodossa. Tunnistamme tällaiset inhimilliset eleet omasta elämästämme, ja ne tuovat syvyyttä ja aitouden tunnetta mukaan pelikokemukseen.

Tuomme pelaajina jossain määrin omaa itseämme ja ominaista käyttäytymistämme pelaamiimme peleihin. Onkin mielenkiintoista pohtia, kuinka suuri merkitys esimerkiksi mielikuvituksellamme on tuntemustemme ja tekemistemme kannalta. Nämä asiat voivat toki osaltaan herättää ajatuksia esimerkiksi väkivaltaisista peleistä ja niiden vaikutuksista pelaajan käyttäytymiseen. On totta, että väkivaltainen peli altistaa pelaajan visuaaliselle väkivallalle ja voi mahdollisesti haastaa pelaajan pohtimaan, mitä hän itse tekisi vastaavassa tilanteessa. Vaikka pelaajien laajasta skaalasta saattaakin löytyä niitä, jotka haluavat jäljitellä sotapelissä näkemiään väkivaltaisia asioita todellisessa elämässä, ovat videopelit kuitenkin keskivertopelaajalle lähinnä viihdettä, jotka asettavat pelaajan sodan teemaan. (Stuart 2010.)

Oman havaintoni mukaan videopeleissä ilmenevät sävyerot itse pelin toiminnassa voivat osaltaan toimia pelaajan suhtautumista johdattavina yksityiskohtina. Jos pelihahmo esimerkiksi haukkoo henkeään tai kiroilee hätääntyneenä vihollisten hyökkäyksen sarjatulella, tunnen pelaajana osallistuvani enemmän pelihahmon tuntemaan hätäännykseen ja selviytymiseen pohjautuvaan väkivaltaan. Toisaalta jos henkilöahmo on toimintasankari joka uhittelee vastustajilleen ja esimerkiksi heittää koomisia heittoja kesken vihollisten hyökkäyksen, saa pelihahmon aiheuttama väkivalta hyvinkin erilaisen sävyn. Loppujen lopuksi tapa jolla väkivaltaan suhtaudun riippuu kuitenkin paljon minusta itsestäni. Väki-

vallan suhde pelihahmoon itseensä voi ilmetä yllättävänkin selkeästi, mikäli pelihahmo sattuu olemaan jotain muutakin kuin persoonaton tusinasotilas, jonka kuolema voi siintää parinkymmenen sekunnin päässä. Tapa jolla väkivaltaan pelissä suhtaudutaan voi siis osaltaan toimia tarinallisena elementtinä tai vaihtoehtoisesti keskeytymättömänä toimintana, josta saa onnistumisen kokemuksia.

Kaiken kaikkiaan videopelit altistavat pelaajan monenkirjaville aihe-alueille ja johdattavat pelaajan huomion toisinaan vaikeidenkin aiheiden äärelle. Ne antavat jonkinlaisen vapauden pohtia kyseisiä asioita merkityksensä pohjalta – samaan tapaan kuin esimerkiksi elokuva saa miettimään elämää ja kokemuksia erilaisista näkökulmista. (Stuart 2010.) Tuore esimerkki todellista elämää koskettavasta aihe-alueesta löytyy videopelistä *That Dragon, Cancer* (2016). Pelissä pelaaja asettuu osaksi tarinaa - tarkastelemaan emotionaalisia kokemuksia ja haasteita joita parantumattomasti sairaan lapsen vanhemmat kohtaavat. Peli asettaa pelaajan pohtimaan asioita, joille ei välttämättä löydy ratkaisua tai vastauksia – haastaen pelaajaa ennen kaikkea sitoutumaan emotionaalisesti pelin tapahtumiin. (Kaplan 2016.)

### **3.2 Elämyskokemuksen tasot**

”Kun ihminen käy paikassa, joka ei ole todellisessa maailmassa, hän voi olla oma itsensä sellaisella tavalla, mikä ei ole mahdollista tosielämässä.” (Chatfield 2011, 45.) Elämyskokemus syntyy, kun pelaaja tempautuu pelaamansa pelin maailmaan ja mahdollisesti myös sen puitteisiin istutettuun tarinaan. Pelin immersion saavuttamiseen vaikuttavat kuitenkin monet seikat. Elämystasoa ja näkökantoja aiheesta on luultavasti lukuisia, aivan kuten on pelaajiakin. On kuitenkin mahdollista määritellä ainakin kolme erilaista tasoa, jolla pelin sisäinen eläytyminen tapahtuu (Adams 2004).

Ensimmäistä tasoa voidaan nimittää toiminnalliseksi immersioiksi. Erityisesti nopeissa toimintapeleissä ja kevyissä pulmanratkontapeleissä pelaaja saa välitöntä palautetta tekemistään ratkaisuksista, ja pelin tavoite voi yksinkertaisimmil-

laan olla taktinen selviytyminen. Nopeita hoksottimia ja reaktiokykyä vaativat pelit voivat vaivuttaa pelaajan ns. ”Tetris transsiin”, jossa immersio syntyy lähinnä pelin taktisista ratkaisuksista, ei suuremmista tarinallisista ulottuvuuksista. Pelin rakenteen on oltava helppo oppia ja tarjota pelaajalle mahdollisuus soljuvaan keskeytymättömään toimintaan, jotta immersio säilyy. (Adams 2004.)

Seuraavaa tasoa voitaisiin luonnehtia strategiseksi immersioiksi. Kuten shakissa, tapahtuu uppoutuminen syventymällä pelin tarjoamiin strategisiin mahdollisuuksiin. Tämän tason immersio perustuu laskelmointiin, ennakoointiin, tien etsimiseen voitokkaan lopputuloksen aikaansaamiseksi. Ratkaisu ei välttämättä vaadi konfliktia, vaan voi perustua esimerkiksi Sim Cityn kaltaiseen kaupunkirakentamiseen, strategiseen suunnitteluun. Tämän tyyppisessä uppoutumisessa tarina voi jäädä toissijaiseksi elementiksi, jos peli tarjoaa muutoin riittävästi älyllisiä haasteita. (Adams 2004.)

Kolmantena elämystasona pidetään tarinallista immersiota. Kertomukseen nojautuva elämyskokemus on toiminnaltaan samantyyppistä kuin kirjoissa ja elokuvissa. Pelaajan immersio rakentuu pelihahmoon kiintymisen ja tarinankerronnan kautta – pelaaja haluaa tietää, miten lopussa käy. Tarinallinen immersio kaipaa yleensä hiottua tarinarakennetta ja vahvoja henkilöitä, jotka kantamaan. (Adams 2004.) Tarinallinen immersio voi jossain määrin antaa anteeksi esimerkiksi pelin muita osa-alueita vaivaavan kömpelön toteutuksen, mutta lähtökohtaisesti pelin onnistunut pelattavuus ja interaktiivisuus tukevat tarinallisia elementtejä ja tekee varsinaisesta pelikokemuksesta mielekkäämmän.

### **3.3 Immersio ja tarina**

Immersio on mahdollista saavuttaa useammalla eri tasolla. Jos keskitymme tarkastelemaan immersiiivisen kokemuksen yhtä osa-aluetta eli tarinallista immersiota, on asiaa tarkasteltava läsnäolon käsitteen näkökulmasta. Toiminnallisesti immersiiivinen peli kuten Tetris ei sisällytä peliin tuntemusta että pelaaja itse olisi läsnä pelikokemuksessa, kuitenkin tässäkin tapauksessa voidaan puhua

yleisesti immersion kokemisesta (Stuart 2010). Kuinka suuri osuus tarinalla siis lopulta on elämyskokemuksen syntymisessä?

Tarina on itsessään onnistuneen videopelikokemuksen osa, mutta ei välttämättä onnistuneen pelin pääasiallinen kiintopiste. Videopelin maailma rakentuu sen ympärille punotun tapahtumasarjan ympärille, joka kattaa pelin alusta loppuun. Rakenteellisesti onnistunut juoni ja mukaansatempaava tarina pitävät pyörät pyörimässä ja pelaajan tyytyväisenä ja uteliaana. Tarinan eteneminen on pelikohtaisesti omanlaisensa, mutta tähtää kuitenkin useimmiten pelaajan kohtamiin haasteisiin sekä voitokkaaseen lopputulokseen. Hyvässä tarinassa on yllätyksellisiä käännteitä ja tapahtumia, jotka pitävät pelaajan kiinnostuneena. Pelintekijä suunnittelee tarinan ja pelaaja laitetaan lähtökohtaisesti tarinan keskiöön sitä kuljettamaan. (Shelley 2001.)

On myös pelejä, joissa pelaaja tavallaan kirjoittaa oman tarinansa, ja tässä tapauksessa pelin luoja mahdollistaa virtuaalisen ympäristön, jossa tämäntyylinen itsensä toteuttaminen on mahdollista. Peli pitää pelaajan otteessaan, kun pelaaja on aidosti kiinnostunut pelissä tekemistään päätöksistä. Oikein ajoitetut ja merkittävät päätökset antavat pelaajalle tunteen saavutuksesta, kun pelissä tehty päätös osoittautuu hyväksi. Jos pelaajan eteen asetetut päätökset ovat kuitenkin mitättömiä tai esimerkiksi tarinan kannalta epäolennaisia, katoaa pelaajalta tunne hallinnasta ja peli voi lakata olemasta hauska. (Shelley 2001.)

On tärkeää, että erityisesti tarinavetoisessa pelissä itse tarina on aina jollakin tapaa läsnä pelimaailman ympäristössä. Yksityiskohtat voivat olla hyvinkin hienovaraisia. Ne voivat esiintyä esimerkiksi propagandajulisteiden tai veritahrojen muodossa, ja tuoda näin tarinallista eloa jokaiseen pelimaailman alueeseen. Parhaimmillaan kiehtovat tarinalliset yksityiskohtat pelialuetta tutkittaessa paljastavat pelaajaa ja sitovat tätä vahvasti pelin tarinaan. (Stuart 2010.)

Oman havaintoni perusteella juurikin nämä pienet pelimaailmaan liittyvät yksityiskohtat ovat olleet iso osa niistä asioista, jotka ovat jääneet pelikokemuksesta kirkkaasti mieleen. Näiden yksityiskohtien kautta vedotaan pelaajan omaan



uteliaisuuteen ja tarpeeseen löytää pelimaailmassa piileviä salaisuuksia. Pelissä *The Last of Us* pelaajan on mahdollista ympäristöä tutkiessaan löytää erinäisiä vihjeitä alueella muinoin asuneista ihmisistä; usein näiden ihmisten kohtalo selviää esimerkiksi viestilappujen ja ympäristöön kätkeytyneiden esineiden muodossa. Ympäristön tarjoamat vihjeet konkretisoituvat viimeistään siinä vaiheessa, kun pelaaja sattuu löytämään edesmenneen jäänteet. Pysäyttävä kokemus voi olla aivan nurkan takana. Viemäriverkostoon perustetusta yhdyskunnasta löytyvät loukkuun jääneiden lasten peitellyt ruumiit sekä suojelijan jättämä kirje, jossa hän ilmaisee ”tekevänsä sen nopeasti”, mikäli maailmaa terrorisoivien infektoiduneiden joukko sattuisi pääsemään sisään ovesta.

Kyky ymmärtää ja havainnoida erilaisia kokemuksia videopelin luoman immersioon avulla on itsessään arvokas taito (Stuart 2010). Arkikeskustelussa peleistä puhuttaessa olen itse törmännyt vaihtelevaan suhtautumiseen, kun puheeksi nostetaan pelillinen immersio. Pelaaja voi kokea pelin elämyksellisyyden syntyvän nimenomaan tarinan ja henkilöhahmojen laadukkuudesta. Saumaton ja mielenkiintoinen pelikokemus tulee siis jollain tapaa oletusarvona, mikäli pelaaja on nähnyt mielekkääksi jatkaa tietyn pelin pelaamista. Toisaalta olen kohdannut pelaajia, jotka eivät välitä peliin upotetun tarinan aspekteista itse immersiota haettaessa, vaan he saattavat jopa loikata dialogin tai välivideoiden yli. Toisinaan yksi ja sama pelaaja voi suhtautua tarinallisiin aspekteihin eri tavalla riippuen pelistä jota pelaa. Voinko siis olettaa, että tarinallisen immersion tärkeys on vahvasti pelikohtaista ja pelaajan henkilökohtaisen mieltymyksen määrittelemää? Tässäkin suhteessa olisi kuitenkin otettava huomioon esimerkiksi pelin sisältämän tarinan laadukkuus ja mukaansatempaavuus sekä pelaajien henkilökohtainen kyky arvioida omaa kokemustaan.

Tarinallista immersiota kaipaava pelaaja luultavasti hakee elämyskokemusta tarinavetoisemmista peleistä, joissa tarina nivoutuu itse peliin niin olennaisesti, että tarina-aspektin ylitse hyppääminen heikentäisi itse pelikokemusta. Esimerkiksi *The Last of Us* muuttuisi mielestäni silkaksi selviytymisräiskinnäksi, jos tarinan lohkaisema osuus jätettäisiin täysin huomiotta itse pelikokemuksessa. Videopelien tarjonnan kirjo on tätä nykyä niin laaja, että esimerkiksi yksinomaan toiminnallista immersiota hakevalle pelaajalle on varmasti tarjolla paljon suora-

viivaisempaakin räiskintää. Toki useimmista tarinavetoisista peleistä löytyy lisäksi toiminnallinen moninpeliosio, jossa pelaaja voi harrastaa myös keskeytymätöntä toiminnallisempaa pelaamista. Parhaimmillaan taidokkaasti rakennettu videopeli huomioi immersion rakentumisessa nimenomaan useita eri tasoja. Tässäkin suhteessa olisi kuitenkin löydettävä tasapaino: joka ikiseen pelaajakohtaiseen mieltymykseen vastaaminen ei välttämättä ole pelin kokonaisuuden kannalta järkevää tai edes mahdollista.

### 3.4 Mikä rikkoo elämyskokemuksen?

Mitkä asiat sitten vaikuttavat elämyskokemuksen rikkoutumiseen? Moniulotteisessa pelimaailmassa pieninkin virhe voi osaltaan vaikuttaa notkahdukseen, jonka ansiosta tarkoin rakennettu immersio voi kadota ja pilata elämyskokemuksen. On olemassa pari tekijää, jotka osaltaan voivat estää pelaajaa nauttimasta saumattomasti pelikokemuksestaan. Syyt voivat löytyä esimerkiksi peliä vaivaavasta kömpelöstä ohjauksesta tai suoranaississa teknisissä virheissä, kuten pelinsisäisen kameran tai tekoälyn harhailusta. Jos itse pelaaminen ei tunnu interaktiivisesti toimivalta kokemukselta, saattaa erinomaisesti rakennettu tarina jäädä huomiotta. Saumaton pelikokemus pitää pelaajan kiinni pelin maailmassa ja sen tarinassa. Jos ruudulle hyppää lyhyellä aikavälillä useita latausruutuja tai monen mutkan kautta operoitavia menuvalikoita, katkeaa elämyskokemus jatkuvasti muistuttaen pelaajaa siitä, että hän viettää aikaansa fantasiamaailman sijaan television ääressä ohjain kädessään. (David 2015.)

Saumattoman kokemuksen takaamiseksi pelimaailman ei tulisi sisältää ristiriitaisia tai pelimaailmaan sopimattomia yksityiskohtia, jotka osaltaan muistuttavat pelaajalle kyseessä olevan pelkkä videopeli. Ruudulle yhtenäen pomppaavat ilmoitusviestit tai pelimaailmaan upotetut todellisten tuotteiden mainokset voivat repiä immersion rikki harmiteltavan tehokkaasti. Pelimaailman henkilöiden ja olentojen tulisi käyttäytyä johdonmukaisella tavalla. Jos tekoälyn ohjaama hahmo juoksee tauotta ympyrää, muistuttaa se vain pelaajalle pelin teknisestä rakenteesta ja sen mahdollisista ongelmista. Yksityiskohtien ei tulisi myöskään jatkuvasti kadota pelaajan silmistä. Jo pelkkä latausruutu voi kadottaa pelimaa-

ilman kirjaimellisesti muutamaksi minuutiksi – toisin sanoen keskeyttää kokemuksen. (Madigan 2010.)

Toisinaan mediassa nostatetaan esiin esimerkkejä pelin immersion rikkoutumisesta. *Mirrors Edge* (2008) on toimintaseikkailupeli, jossa harrastetaan intensiivistä vapaajuoksua kattojen kulmilla tasapainoa sekä vaaroja uhmaten. Pelinäkömät koetaan ensimmäisessä persoonassa, ja peliä onkin keuhuttu hyvin elämykselliseksi. Artikkelissaan pelin yksityiskohtia avannut Eric David kiinnittää huomionsa pelin saamaan kritiikkiin, joka kohdistuu lähinnä peliä vaivaavaan kömpelöön ohjaukseen. Oikukkaat kontrollit saattoivat nimittäin aiheuttaa pelaajalle virhearviointeja tarkkuutta vaativissa hyppyissä tai seinäjuoksussa. Pahimmassa tapauksessa pelaajan saavuttama vauhti katkesi äkilliseen pudotukseen kontrollien tulkitessa pelaajan antaman käskyn väärin, mikä taas keskeytti vauhtiin pääsemisen yhtenä. Pelin ohjaustekniikka ei siis aina toiminut vaaditulla tavalla, ja se heijastui lopulta itse pelikokemukseen. David kiinnitti huomionsa teknisten yksityiskohtien lisäksi myös välivideoiden visuaaliseen sarjakuvatyyliin, mikä poikkesi vahvasti muutoin kolmiulotteisen maailman tyylistä. Tarinan etenemisen aikana tuntuma itse peliin vaikutti siis katkeavan. (David 2015.)

Pelikokemuksen saumattomuus toimii immersion muodostumisen ja ylläpitämisen lähtökohtana. Vaikka pelikokemus itsessään onkin lähtökohtaisesti interaktiivinen, on etenemisen kuitenkin pysyteltävä pelaajan silmissä lineaarisena. Kaikenlainen pelaajan odotuttaminen ja kokemuksen jatkuva keskeytyminen voi aiheuttaa ikävän notkahduksen elämyskokemuksessa. (David 2015). Tämä ei kuitenkaan mielestäni tarkoita että pelikokemuksen tulisi olla erityisen helppo tai täysin haasteeton kokemus, päinvastoin. Lähtökohtana toimii immersion keskeytymättömyys. Tämä voi haastavia pelejä pelattaessa tarkoittaa esimerkiksi sitä että pelaaja pääsee välittömästi mukaan pelin rytmiin kiinni epäonnistumisensa jälkeenkin. Toisinaan voi olla pelaajasta itsestäänkin kiinni, kuinka tietoisesti hän suostuu esimerkiksi sivuuttamaan videopelin sisältämät mahdolliset epäkohdat tai suoranaiset ”kauneusvirheet” ja heittäytymään pelin tarjoamaan kokemukseen.

Muita häiritseviä tekijöitä toiminnallisen kokemuksen töksähtelyn lisäksi voivat olla esimerkiksi pelin päähenkilön epäjohdonmukainen käyttäytyminen suhteessa pelin sisältämään tarinaan. Tarinallisen immersion rikkovia elementtejä voi löytyä päähenkilön ristiriitaisen käytöksen sekä tarpeettomien sivuhenkilöiden ohella myös tarinan varsinaisesta rakenteesta. Jos videopeli ei hyödynnä kolmiulotteista ympäristöään tarpeeksi itse tarinan kuljetuksessa, on vaarana liiallinen dialogin määrä, joka voi muuttua turhan juonikuvioiden auki selittämisen ohessa pelaajan kannalta haukotuttavaksi pelin keskeytymiseksi. Toisaalta jos juonipainotteisen pelin tarinaa ilmaistaan hyvin vahvasti visuaalisten vihjeiden kautta, mutta pelihahmo ei reagoi mihinkään, voi kokemus jäädä pelaajan kannalta hämmentäväksi kokonaisuudeksi. (Smith 2015.)

Perusteettomat yksityiskohdat, esimerkiksi pelissä esiintyvä tarpeeton väkivalta, voivat osaltaan rikkoa saumattoman kokemuksen. Ei ole suotavaa että esimerkiksi henkilöihahmon kuolema ei toimi oleellisena osana tarinan tai juonen kuljetuksessa, vaan hahmo kuolee ainoastaan väkivallan itsensä vuoksi. (Smith 2015.) Olipa kyseessä sitten alamaailman juonikuviot huumesotkuineen tai vaikkapa kiinalaiseen mytologiaan pohjautuva kertomus, voi pelistä huokuva taustatuntemuksen puute tai suoranainen piittaamattomuus käsiteltävästä aiheesta osaltaan toimia suurena tekijänä tarinallisen immersion rikkoutumisessa.

## **4 Tarina**

### **4.1 Tarina ja sähköinen media**

Jos astumme hetkeksi taaksepäin tarkastellaksemme tarinallisen immersion tärkeintä osaa eli tarinaa itseään, voimme ehkä ymmärtää tarinan rakenteesta ja mukaansatempaavuudesta olennaisia asioita, jotka osaltaan vaikuttavat suuresti esimerkiksi pelissä koettuun tarinalliseen elämyskokemukseen. Mistä hyvä tarina siis syntyy ja mikä tekee siitä nautittavan? Teoksessa *Tarinan valta* (Torkki 2014, 59) määritellään tarinan ydin seuraavasti; ”Hyvä tarina on hahmo,

jonka ihminen havaitsee tapahtumisen virrassa ja jonka havaitsemisesta koituu hänelle mielihyvää.”

Tarinaksi nimitetään vastaanottajille esitettävien tapahtumien ja suhteiden verkkoa, jotka jollain tapaa yhdistyvät toisiinsa. ”Tarina” samastetaan usein ”juoneen”, vaikka juoni onkin käsitteenä paljon suppeampi. Juoni sisältää käsityksen siitä, että odotettu syy-seuraussuhde on olemassa: että on olemassa henkilö joka pyrkii johonkin - ja jossakin on joku toinen, joka asettuu kyseisten tavoitteiden tielle. Samaten voidaan olettaa, että jossain on päätös aikaansaadulle tapahtumaketjulle. Tarina syntyy vastaanottajan päässä hänen omista mielikuvistaan. Juoni on yksi tapa jäsenellä tarinan ainekset, mutta ei suinkaan tarinan itsensä edellytys. (Siltanen 2003, 13-14.):

Jos juoni olisi tarinan edellytys, emme voisi selittää esimerkiksi evergreen sarjan Twin Peaks suurta menestystä. Se ei oikein ala, ei lopu, ei selity, ei ratkaise itseään koskaan. (Siltanen 2003,14.)

Tarina ei yksiselitteisesti edellytä aukotonta logiikkaa. Tarinan muoto, eli kuinka se esitetään, on monessa suhteessa aivan yhtä tärkeää kuin sen sisältämä tapahtumien ja suhteiden ketju. (Siltanen 2003, 14-15.) Vaikka käyttämässäni lähteessä viitataan lähinnä tv- ja radiotuotantoon, soveltuu pohdinta sähköisen median ulottuvuuksista myös videopelin sisältämän tarinan kuvaamiseen.

Keskeisin sähköisen median myötä tarinankerronnan traditioon putkahtanut uutuus keskittyy kolmelle osa-alueelle: tuotantorakenteisiin, vastaanottoympäristöön ja kertomuksen ja sen vastaanottajan väliseen valtasuhteeseen. Nämä osa-alueet liittyvät tiukasti toisiinsa, ja viimeiseksi mainittu on niistä monimutkaisin. Vastaanottoprosessin painopisteen siirtyessä vahvasti vastaanottajan puolelle vastaanottaja jaksottaa, aloittaa ja lopettaa viestin vastaanottamisen itse. Tämä annostelu ei siis tapahdu rajatusti hallitussa ympäristössä – esimerkiksi teatterisalissa. Sähköinen tarinankertoja siirtää vallan vastaanottajalle. (Siltanen 2003, 18-19.)

Siltanen tarkentaa, ettei kyseessä oleva valta tarkoita yksinomaan vastaanottajan valtaa siinä suhteessa, että hän voi halutessaan vaikkapa sulkea television. Kyseessä on vastaanottajan tuntemus, ettei esitetty tarina ole kuin teatteriesitys jonka aikana muut toimet keskeytyvät. Ei voida siis lähtökohtaisesti olettaa, että kerrottu tarina otetaan vastaan jollain tapaa juhlallisena ja erityisenä asiana. Tekijän on pyrittävä siihen, että vastaanottaja jää koukkuun ja yleisestä hälystä huolimatta haluaa jatkaa tarinaa eteenpäin. (Siltanen 2003, 19.) Seymour Chatmanin luonnehdinnan mukaan kerronnan rakenne pysyy samana, vaikka tarinan muoto siirtyisikin esimerkiksi kirjasta elokuvaksi. Kerronnan ilmaisun rakenne ilmentyy aina jossain muodoissa ja on näin ollen siirrettävissä eri medioiden välillä. (Joensuu 2005).

Näin käsikonsolien ja älypuhelimien aikakautena videopeliä voi pelata muuallakin kuin kotona – vaikkapa automatkalla tai rannalla. Ympäristön vaihtuessa ja esimerkiksi taustahälyn voimistuessa voi viestin vastaanottaminen muuttua ja osaltaan vaikuttaa pelaajan kokemukseen itse pelistä. Pelaaja voi lisäksi aina puuhata jotakin muuta pelaamisen ohessa, aiheuttaen näin viestin jatkuvan keskeytymisen. Olen omalta osaltani huomannut pelikokemuksen olevan aina hieman erilainen, kun pelaan peliä yksin tai yhdessä muiden kanssa. Viestin vastaanottaminen voi siis hieman muuttua ympäristöstäkin riippuen, mutta sisällön tulisi silti pysyä aina yhtä mukaansatempaavana. Pelasin pelin *Until Dawn* (2015) ensimmäistä kertaa niin, että peliohjainta kierrätettiin kolmen ihmisen välillä ja jokainen sai vuorollaan pelata yhden pelin sisältämistä luvuista. Mielestäni tämä vaikutti suuresti siihen, kuinka koin pelissä esiintyvien hahmojen kohtaamat tilanteet. Esimerkiksi huonoista päätöksistä johtuvat seuraukset tuntuivat monin verroin raskaammilta, kun olin itse ohjaksissa. Asettuessani takaisin katsojan rooliin saatoin jälleen lunastaa itselleni vapauden naureskella esimerkiksi takaa-ajokohtauksen tuottamalle hätäännykselle peliä pelaavan kustannuksella.

Sähköinen tarina on kehityskulussaan voitu mieltää virheellisesti silkaksi yleisön mairitteluksi, jonka avulla kulutetaan ylimääräistä aikaa. Todellinen seuraus sähköisen median kehityksessä on kuitenkin ollut tarkkaavaisen vastaanottajan huomioiminen eli tarinan intensiivisyyden optimoiminen. Sähköisen tarinan tulee nykypäivänä olla kestoiltaan, rakenteeltaan ja rytmitykseltään sellainen, että se

sekoittuu saumattomasti vastaanottajan arkeen. Sähköisen median kirjoittajan on tällöin tarkkaan kuviteltava itsensä vastaanottajan asemaan. Hänen on ensin nähtävä ja kuultava – vasta sitten kirjoitettava. (Siltanen 2003, 21.)

## 4.2 Hyvän tarinan ainekset

Torkki (2014) tarjoaa esimerkin mukaansatempaavan tarinan ominaisuuksista. Hän käyttää esimerkkinä tutkimuksen kautta havaittua kaavaa, joka tekee teoksesta yleisön silmissä jännittävämmän. Yleisön havaittiin nauttivan eniten elokuvasta, jossa päähenkilö saavuttaa tavoitteensa ja paha saa palkkansa. Tässä tapauksessa tarina itsessään on palkitsevampi, mitä jalompi tarinan päähenkilö on luonteeltaan. Tarinan ja juonikuvioiden muodostamat tilanteet pitävät otteessaan tehokkaammin, mikäli ne tuntuvat vastaanottajasta vaarallisilta. Kun loppu on onnellinen, saa tarina ansaitsemansa sulkeuman. Mitä kauemmin kestää tie vaikeuksista voittoon, sitä suurempi on draaman tuottama tyydytys. Tarinoiden pohjimmaisen tarkoituksen luonnehditaan perustuvan tyypillisten elämän ongelmien ratkaisuihin. Ratkaisun löytyessä tarinan vastaanottaja kokee mielihyvää. (Torkki 2014, 58.)

Miten tarina siis kerrotaan hyvin? Ohjeistus hahmottaa aloittelevalle tarinankertojalle tärkeimmät asiat, mitkä pitäisi toteuttaa menestyksellisen tarinan syntymiseksi:

- 1) Rakenna mielekäs juoni, jossa jännite aluksi kasvaa, lopuksi purkautuu.
- 2) Rakenna verevät, mielenkiintoiset henkilöahmot.
- 3) Kuvita tapahtumien ympäristö – miltä näyttää, tuntuu, maistuu, tuoksuu.
- 4) Säännöstele jännitettä, pitkitä kerrontaa sopivasti. (Torkki 2014, 73.)

### 4.3 Tarinan rakenne audiovisuaalisessa kerronnassa

Draamallisen rakenteen esimerkiksi elokuvissa voisi kai luonnehtia pyrkivän useimmiten onnen saavuttamiseen. Vaikka elokuvakerronnassa ja videopelin tarinallisessa kerronnassa onkin eroja, muistuttavat ne jossain määrin toisiaan. Tyypilliset alkutilanteet voisi jaotella kahteen eri kastiin, joista ensimmäisessä tarinan alussa vallitsee rauha ja onni - miellyttävä alkutila, jonka rauhan rikkoo ulkopuolinen tekijä, välitön uhka. Päähenkilön tehtävänä on uhan poistaminen. Lopussa uhka poistuu ja onni palaa. (Aaltonen 1993, 57-58.) Vastaava asetelma löytyy omakohtaisen havaintoni pohjalta esimerkiksi The Legend of Zeldapelisarjan peleistä, joissa pelin sankari joutuu useimmiten jättämään rauhallisen kotikylänsä ja matkustamaan maailman ääriin päihittääkseen maailmaa uhkaavan hirviömäisen pahantekijän. Sarjan peleistä esimerkiksi The Ocarina of Time (1998) sekä Twilight Princess (2006) omaavat vastaavan alkutilanteen -- pelit muistuttavatkin alkuasetelmansa puitteissa paljon toisiaan.

Mikäli onni ja rauha eivät palaa tarinan lopussa, on kyseessä tragedia. Onnea ei siis saavuteta vaikka sitä tavoitellaan. (Aaltonen 1993, 58.) Aristoteleen mukaan tragedian juoni kertoo useimmiten sellaisen henkilön kohtalosta, joka joutuu kieltämän oman luonteensa. Tragedian hahmo siis tavoittelee tai olosuhteiden pakosta joutuu tavoittelemaan jotain itselleen ulottumattomissa olevaa asiaa. (McLeish 2000, 31.) Vastaavasti toisessa alkutilanteessa päähenkilö tavoittelee aktiivisesti onnea. Tässä tapauksessa päähenkilö ei itse ole tyytyväinen alkutilanteeseen. Molemmissa tapauksissa päähenkilön päämäärien tielle asettuu kuitenkin esteitä. Esteinä voi toimia mikä vain ihmisistä luonnonolosuhteisiin tai petoeläimiin. Päähenkilön tavoitteita häiritsevät vastavoimat sitä vastoin estävät aktiivisesti päähenkilön tahtoa toteutumasta. (Aaltonen 1993, 58.)

Draamallisessa rakenteessa syntyy vahva eteenpäin vievä liike, *etenemisliike*. Sen avulla napataan yleisön huomio, saadaan vastaanottaja kiinnostumaan niin, että hän haluaa nähdä ja kokea lisää. Vastaanottaja haluaa tietää kuinka lopussa käy - vastaako tarinan päätös mahdollisesti hänen odotuksiaan. Yleisö esittää koko ajan kysymyksiä. Useimmiten ne koskevat tulevia tapahtumia tai tiettyyn suuntaan kulkeutuvaa juonikaarta, joka voi herättää vielä lisää kysy-



myksiä esimerkiksi henkilöhahmojen välisistä suhteista ja niiden muutoksista tai tapahtumista, jotka jotakin kautta linkittyvät toisiinsa. Kun kysymyksiä on sopivasti enemmän kuin vastauksia, pitää fiktiivinen tarina yleisön otteessaan. (Aaltonen 1993, 46.)

Jos esimerkiksi katsoja aavistaa tapahtumat etukäteen tai tarinan herättämiä kysymyksiä tuntuu olevan liikaa, voi kokemus piankin muuttua pitkävetoiseksi ja tylsäksi menettäen siten vetovoimansa. Olipa kyseessä sitten dokumenttielokuva tai videopeli, tekijä pyrkii vastaanottajan huomion kiinnittämiseen ja ylläpitoon. Eteenpäin vievä liike syntyy rakenteesta, kun tarina on saanut muotonsa. (Aaltonen 1993, 46,48.)

Draamallista rakennetta voisi sanoa tässä yhteydessä samastumiseen perustavaksi lähestymistavaksi. Teoksessa on toimivia henkilöitä ja päähenkilö, joiden toimintaan vastaanottaja voi samastua. Rakenteeseen sisältyy tarina ja juoni. Katsoja tai pelaaja saa mahdollisuuden elää mukana, osallistua tapahtumiin, kokea päähenkilön kokemia tuntemuksia ja tuntea mielihyvää. Samastumisesta syntyvä mielihyvä ilmenee, kun tarinan henkilöt ja tapahtumat tuntuvat varteenotettavilta ja vakuuttavilta. Kerrotun tarinan ytimessä toimii inhimillinen eläytymiskyky ja halu kokea tunteita. Kuten kuvailmaisun elokuvassa, on videopelissäkin ilmenevän teknisen rakenteen oltava mieluiten mahdollisimman näkymättömyyden ja huomaamatonta, että samastumisen tunne maksimoituisi ja rakenteellinen toteutus häipyisi taustalle. Vastaanottaja on katsovinaan ja kokevinaan todellisuutta. (Aaltonen 1993, 49, 50.)

Kokonaisuus syntyy, kun teoksella on alku, keskikohta ja loppu. Juonen kuljuttamisessa jokaisella yksityiskohdalla on jokin tarkoitus, eikä lähtökohtaisesti mitään voida ottaa pois ilman että kokonaisuus jotenkin särkyisi. (McLeish 2000, 65, 53.) Kun tarina saavuttaa päätöksensä, on vastaanottaja kenties saanut vastaukset teosta koskeviin kysymyksiinsä ja kokenut elämyksen, jonka kautta hän ehkä ymmärtää jotakin uutta ympäröivästä maailmasta. Tässä tapauksessa vastaanottaja tekee mahdollisesti myös ostopäätöksen. (Aaltonen 1993, 50.)

Videopeleissä onnistunut pelikokemus voi hyvinkin tarkoittaa sitä, että pelaaja harkitsee pelisarjan seuraavan osan ostamista.

Samana tarinan voi kertoa lukuisten eri juontien kautta. Juonen tulee kuitenkin olla pituudeltaan sellainen, että sen voi hyvin muistaa. Tarinalle on annettava muoto, joka koostaa yksityiskohdat ja tapahtumasarjat yhdeksi kokonaisuudeksi, juoneksi. Juonen laajuus on riittävä, kun toisiinsa liitoksissa olevat tapahtumat vääjäämättä kääntyvät vastoinkäymisistä onneen tai onnesta menetykseen. Juonen ansiosta vastaanottajasta tuntuu, että tapahtuminen on välttämätöntä, ja että asiat ovat seurauksia henkilöiden aikomuksista ja teoista. Juonen rakenteen tulee kuitenkin pysyä piilossa vastaanottajalta. (Aaltonen 1993, 51; McLeish 2000, 52-53).

#### **4.4 Tarinan sankari ja toimivat henkilöt**

Draama tuntuu monin verroin väkevämmältä, kun vastakkain on kaksi voimakasta tahtoa. Osapuolten vahva tahto luo täten vahvan kamppailun. Päähenkilön ja tämän vastustajan välisen mittelön tulee olla tasaväkinen. Jos toisen osapuolen nitistäminen ei ole ongelma, ei synny tarvittavaa draamaa. Useimmiten päähenkilö vaikuttaa paljon vastustajaansa heikommalta, mutta tarinan edetessä osoittaa todellisen voimansa ja sankaruutensa. Todellisessa elämässä neuvottelu ja kompromissi toimisivat luultavasti todennäköisimpinä ratkaisuin, mutta draamallisessa muodossa tämä on lähes mahdotonta. (Aaltonen 1993, 58.)

Päähenkilön vastavoimana voi toimia yhteisö tai koko yhteiskunta, jonka lisäksi esimerkiksi ideologiat tai aatteet voivat toimia vastavoimina. Päähenkilö voi joutua kohtaamaan omat sisäiset ristiriitansa. Konflikti voi olla sisäinen tai ulkoinen ja molemmat voivat toimia toistensa vastapainona yhtä aikaa samassa tarinassa. Konfliktia kehitellään tarinan edetessä. Juonessa tulee olla tarpeeksi perusteltuja yllätyksiä ja käännteitä, jotka edellyttävät toimintaa ja muuttavat esimerkiksi tapahtumien suuntaa. Käänteiden on tapahduttava joko todennäköisyyteen tai välttämättömyyteen perustuen. (Aaltonen 1993, 58, 59.)

Pelissä *Until Dawn* (2015) käsitellään useita yhtäaikaisia konflikteja, jotka voivat laajuudessaan käsittää yhteistä ulkopuolista uhkaa vastaan taistelemisen lisäksi esimerkiksi henkilöhahmojen välisiä ongelmia ja ristiriitoja sekä yllättäviä vaaratilanteita. Nämä konfliktit voivat paljastaa jotain uutta ja epämiellyttävää yksittäisen henkilöhahmon luonteesta. On toki osittain pelaajan tekemistä päätöksistä kiinni, kuinka pelihahmojen välinen suhde ja keskinäinen luottamus muodostuu. Epäviisaiden tai ristiriitaisten päätösten toteuttamisessa on aina riski, että pelaaja sinetöi pahaa-aavistamattoman suosikkiahmonsensa kohtalon omilla teoillaan. Tässä tapauksessa pelaaja itse toimii osittain konfliktin synnyttäjänä.

Tarinassa esiintyvien samastuttavien henkilöiden on oltava eläviä ja mielenkiintoisia. Heillä tulee olla päämääriä ja tavoitteita - draaman näkökulmasta ajatellen vielä selvemmin ja vahvemmin kuin todellisessa elämässä. Kun tavoitteiden tielle ilmaantuu esteitä, asetetaan aputavoitteita, jotka elävöittävät tarinaa ja saavat aikaan toimintaa. Henkilöhahmojen tavoitteet ja toiminta kuljettavat juonta eteenpäin. Pää tavoitteen ei tule olla saavutettavissa kerralla. (Aaltonen 1993, 52.)

Juoni kuljettaa henkilöhahmon mukanaan tilanteisiin, joissa hän voi osoittaa luonteensa. Esimerkiksi vakava kriisi tarinassa voi tarkoittaa henkilön todellisen luonteen paljastumista. Käsitksemme henkilön luonteesta muodostuu hänen toiminnastaan, reaktioistaan, puheestaan ja elekielestään. Myös muiden henkilöiden suhtautuminen päähenkilön persoonaan määrittelee tämän luonnetta. Pahaa ihmistä pelätään ja rehtiin luotetaan. Henkilön luonteen tulisi kuitenkin olla johdonmukainen eikä perusteettomia muutoksia saisi tapahtua. (Aaltonen 1993, 53.)

Pelin *The Last of Us* (2013) päähenkilöä Joelia ohjaa jossain määrin hänen menneisyyteensä liittyvä trauma, jonka vaikutus heijastuu niin Joelin luonteseen kuin hänen suhtautumiseensa muihin pelissä esiintyviin henkilöhahmoihin. Joelin menneisyys vaikuttaa erityisesti hänen suhtautumiseensa pelin toiseen pelattavaan henkilöön, Ellieen. Millainen henkilöhahmo Joel olisi, jos hänen menneisyytensä koettelemukset olisivat olleet toisenlaisia? Pelatessani kyseistä

peliiä uudemman kerran huomasi Joelin käyttäytymisessä monia asioita, jotka kykenin jollain tapaa yhdistämään pelissä aiemmin esitettyihin tapahtumiin. Vaikka Joel ei aina toimisikaan pelaajan mielestä järkevimmällä tavalla, on henkilöhahmon tapa reagoida asioihin kuitenkin aina jollain tapaa perusteltavissa. Mistä esimerkiksi pelihahmojen väliset riidat pohjimmiltaan muodostuvat? Pelaaja voi tehdä asioista omat johtopäätöksensä.

Henkilöhahmon täytyy olla jollain tapaa ainutkertainen. Henkilöhahmoa luotaessa on tärkeää selvittää, mikä on kunkin henkilöhahmon tyyppi, luonne ja temperamentti. Tietty ympäristö tai ammatti voi määrittellä henkilön tyytin, kun taas henkilöhahmon luonne määrittelee yksilön. Temperamentti määrittelee henkilön voiman ja reaktiokyvyn nopeuden. Kontrastit henkilöhahmojen luonteissa lisäävät tarinaan vaihtelevuutta ja kiinnostavuutta, ja parhaimmillaan eriluontoiset henkilöhahmot täydentävätkin toisiaan. Päähenkilön ei tarvitse välttämättä olla realistinen arkielämän ilmentymä. Henkilöhahmo voi olla kuvitteellinen, kokonaan arkitodellisuuden ulkopuolella toimiva henkilö: muukalainen ulkoavaruudesta, metsän haltia tai puhuva eläin. Henkilöhahmon tulee kuitenkin olla uskottava tarinan maailman puitteissa. Kerrottu tarina määrittelee luomansa todellisuuden luonnonlait. Tärkeintä on, että päähenkilö toimii johdonmukaisesti omassa tarinassaan. (Aaltonen 1993, 53-54.)

Niin elokuvissa kuin videopeleissäkin tarinan sankari toimii eräänlaisena vastaanottajan toivemien ilmentymänä; rohkeana, älykkäänä, toiminnallisena, seksikkäänä ja karismaattisena. Sankarissa on kuitenkin oltava myös heikkouksia. Jokaisella Teräsmiehellä tulee siis olla kryptonitinsä. Henkilöhahmoon voidaan sijoittaa inhimillisiä piirteitä, jotka helpottavat vastaanottajan samastumista. Tarinan sankarilla on aina jotain arvokasta vaakalaudalla: henki, kunnia, rakkaus. Tästä syntyy toimintaa, joka aiheuttaa saumattoman etenemisliikkeen ja pitää yleisön otteessaan. Sivuhenkilöt toimivat juonta eteenpäin kuljettavina ja päähenkilön luonteen rakentamisessa edesauttavina henkilöhahmoina. Sivuhenkilöihin ei paneuduta samalla lailla syvässä mielessä kuin tarinan päähenkilöön ja vastustajaan, mutta heidätkin tulisi rakentaa yksilöllisiksi ja eläviksi henkilöiksi. (Aaltonen 1993, 54-55.)

Päähenkilön pitäisi herättää sympatiaa vastaanottajissa jo tarinan alkupuolella. Sympaattisen henkilöahmon eli protagonistin vastakohtana toimii vastustaja, antagonist, joka tekee kaikkensa estääkseen päähenkilöä saavuttamasta tavoitettaan. Hän voi olla sarjamurhaaja, rikollisjoukkion johtaja tai vaikkapa kilpakosija; tärkeintä on, että vastustaja asettuu jollain tavoin päähenkilön tielle.

(Aaltonen 1993, 54-55.) Antagonistin perimmäinen merkitys suhteessa päähenkilöön itseensä perustuu siis olennaisesti sankarin tavoitteiden vastustamiseen:

The protagonist wants to rescue the hostages; the antagonist wants to keep the hostages, or worse, kill 'em. The protagonist wants a chalupa; the antagonist has stolen ALL THE CHALUPAS. – – But the point is the same no matter how you slice it: the antagonist stands in the way of the protagonist's goals. (Wendig 2015.)

Antagonistia ei tule aliarvioida, sillä myös päähenkilön vastustajien tulee olla henkilöahmoina kiinnostavia ja jopa jossain määrin samastuttavia. Mitä parempi roisto tarinasta löytyy, sen parempi on itse tarina. (Aaltonen 1993, 55.)  
Mitä esimerkiksi Batman tekisi ilman Jokeria?

#### 4.5 Musiikki kerronnallisena elementtinä

Kerronta perustuu todellisessa elämässä vastaantuleviin asioihin, esimerkiksi tutuiksi tulleisiin stereotypioihin. Siinä missä esimerkiksi elokuvalliset kerronnan keinot leikkauksineen ja kuvakulmineen saavat itse kerronnan tuntumaan lähes läpinäkyvältä ja hyvin vähän itsetietoiselta, on yksi keinotekoinen tekijä eli taustamusiikki kuitenkin luokiteltu kerrontaan, joka ei tunnu keinotekoiselta tai itsetietoiselta johdatukselta. Suurin osa musiikkia myötäilee tarinan tapahtumia ja vahvistaa sen tunnelmaa, mikä taas johdattaa huomion itse tarinaan, eikä siten tunnu irralliselta elementiltä itse tarinankerronnassa. Musiikin äkillinen poissaolo voi vaikuttaa jopa itsetietoisemmalta kuin sen käyttö. Tällaista hiljaisuutta voidaan käyttää esimerkiksi yksittäisten konkreettisten äänien korostamiseen. Havainnointi perustuu pitkälti katsojan tottumukseen ja eritasoisiin odotuksiin. (Bacon 2004, 38-39.)

Videopeleissä musiikki on niin ikään tärkeässä osassa. Pelin interaktiivisen luonteen ansiosta sen sisältämä musiikki useimmiten myötäilee pelaajan etenemistä. Pelin toimintoihin kiinnitetyt ääniefektit, kohtauksiin ajoitettu musiikki sekä pelaajan omasta toiminnasta syntyvä äänimaisema muuntaa äänellistä kokemusta jokaisella pelikerralla. Pelaaja ei siis koe pelin äänimaisemaa kahta kertaa tismalleen samalla tavalla. (Wharton & Collins 2011.)

Audiovisuaalisessa kerronnassa käytettävä musiikki voidaan jaotella narratiiviseen ja ei-narratiiviseen osaan. Musiikin viisi karkeaa perustehtävää on luoda tunnelmaa, alleviivata henkilöiden psykologisia tiloja, toimia taustan täydentäjänä, luoda tuntua jatkuvuudesta sekä ylläpitää jännitystä ja saada lopulta aikaan vaikutelma sulkeumasta. Monissa tapauksissa musiikki voi toimia monissa näistä tehtävistä yhtä aikaa. Mikäli musiikin poissaolo tai sen tilalle asetettu tyystin erilainen musiikki muuttaa fiktiivistä sisältöä, voidaan sen sanoa palvelevan itse kerrontaa ja tukevan tarinan välittämisen tarpeita. Musiikin vaihtuessa elämyskokemus tai kokonaisuus voi joka tapauksessa toki jonkin verran muuttua, mutta pelkällä tunnelmoinnilla ei ole narratiivista funktiota. Narratiiviseksi luokitellun musiikin tehtävänä on tuoda esiin piirteitä henkilöiden luonteesta tai tunnetiloista, jotka eivät muutoin olisi kyllin selviä tai tulisi lainkaan esille. Narratiivinen musiikki voi myös tuoda vastaavasti lisää elementtejä asiantiloihin tai tilanteisiin sekä niihin liitoksissa oleviin seikkoihin. (Bacon 2004, 238-239.)

Ei-narratiivisella musiikilla taas on omat tehtävänsä. Sen avulla esimerkiksi elokuvan tapahtumat saadaan vaikuttamaan elämää suuremmilta ja kohdatun tilanteen aiheuttamat tuntemukset sekä varsinainen merkitys tuntumaan syvemmillä. Musiikki voi myös hienovaraisesti ohjata esimerkiksi katsojaa suhtautumaan tietyllä tavalla esitettyihin tapahtumiin. (Bacon 2004, 240.) Pelissä *Until Dawn* taustalla hienovaraisesti soinnut musiikki voi yllättäen saada uhkaavan sävyn, mikäli yhdessä matkanneet pelihahmot erkaantuvat toisistaan ja näin altistavat itsensä vaaraan.

Musiikki voi johdattaa vastaanottajan tuntemaan erilaisia tuntemuksia aina jännityksestä pelkoon, pelosta iloon jne. Niin elokuvassa kuin pelissäkin kuultava musiikki rikastaa ja elävöittää kokemusta. Se myös ehdollistaa vastaanottajaa, jotta hän samastuisi helpommin tunnetasolla. Taustalla kuultava musiikki antaa tunteen jatkuvuudesta ja sulkeumasta. Se johdattaa pois kerronnallisista epäjohdonmukaisuuksista tai epäuskottavuuksista ja vie huomion pois fiktiivisen elämyksen rakenteellisuudesta. (Bacon 2004, 240.)

Tyypillisimmillään musiikki tukee ja rikastaa henkilöitä, antaa syvyyttä heidän tunnekokemuksilleen ja mahdollisesti auttaa synnyttämään vastaanottajassa empaattisia reaktioita. Mikäli musiikki esiintyy systemaattisesti tiettyjen tapahtumien tai henkilöiden yhteydessä, voidaan puhua teemasta. (Bacon 2004, 241.) Videopelissä jatkuvuuden tarpeellisuus entisestään korostuu, kun pelaaja saa vapaasti määrittää käyttämänsä ajan ja siirtyä elokuvamaisten välivideoiden johdattelemana uusiin ympäristöihin omaa tahtiaan.

## **5 Tarinankerronta videopeleissä**

### **5.1 Kun pelaaja ohjaa tarinaa**

Millaisia ovat sitten hyvät ideat? Nyt mennään vaarallisille vesille. Jos olisi olemassa yleispätevä resepti hyvälle peli-ideoille, olisi olemassa myös yksi ainoa asiakaskohderyhmä, joka tottelisi nimeä ”ihmiskunta”. Tähän ei ole pystynyt edes Tetris. (Vuorela 2009, 74.)

Useimmat suuren tuotannon videopelit kuten esimerkkeinä käyttämäni Supermassive Gamesin *Until Dawn* (2015) ja Naughty Dogin *The Last of Us* (2013) ovat ikään kuin pelaamisen hetkellä syntyviä elokuvia, joissa pelaaja toimii itse päähenkilönä tarinan keskiössä. Tarinan kerronnan suomien vaihtoehtojen määrä moninkertaistuu, kun pelaaja voi yksipuolisen räiskimisen ja asteittaisen etenemisen sijasta vaikka päättää vapaasti lähteä aivan toiseen suuntaan kuin mihin pelin juoni häntä kuljettaa. Tämä tuo tietysti omat ongelmansa pelikäsikir-

joittajalle: on mietittävä erilaisia vaihtoehtoja ja ratkaisuja tarinan etenemiselle, esimerkiksi pelin sisään kirjoitettuja hahmoja, jotka huikkaavat pelaajalle tarvittaessa ja opastavat tätä oikeaan suuntaan. (Häikiö 2012.) Tarinan rakenne muuttuu elokuvakerronnan vääjäämättömästä etenemisestä pelaajan itsensä tahdittamaksi kokonaisuudeksi, jossa pelaaja määrittelee, kuinka paljon aikaa tietyllä alueella käyttää tai mihin suuntaan kulkee.

Videopelien suunnittelussa on varauduttava arvaamattomiinkin tilanteisiin eli niihin toimintoihin, joita pelaaja saattaa itsekseen pelissä tehdä. Mikäli pelin tarinallinen suunnittelu sen mahdollistaa, voivat pelaajan tekemät itsenäiset päätökset joissakin tapauksissa muuttaa peliin kirjoitettua tarinaa esimerkiksi haarautuvien juonimahdollisuuksien kautta. Kaikki vaihtoehdot pitää kirjoittaa pelikäsikirjoitukseen, koska pelin ääninäyttelijät eivät kaikissa tapauksissa voi improvisoida elokuvanäyttelijöiden tyyliin. Määrittelemättömät äännähdykset ja vastaavat repliikit on kirjoitettava ylös, että näyttelijä osaa ne esittää. Vaihtoehtojen laajuuden vuoksi pelikäsikirjoitukset voivat kasvaa jopa viidensadan sivun mittaisiksi, kun verrattaessa esimerkiksi pitkän elokuvan käsikirjoitukseen riittää useimmiten päälle sata sivua. (Häikiö 2012.)

Häikiö luonnehtii videopelien käsikirjoitusten olevan kuin yhdistelmä romaania, elokuvakäsikirjoitusta ja urheilulajin sääntökirjaa laajuutensa ja haastavuutensa puolesta (Häikiö 2012). Ajatus ei liene kovin kaukaa haettu, sillä esimerkiksi pelin *Until Dawn* käsikirjoitus käsitti laajuudeltaan kaiken kaikkiaan noin 10 000 sivua. Valtava sivumäärä johtui osittain kohtuullisen pitkästä kehittelyajasta, jolloin pelin ideaa vietiin ensimmäisen persoonan toimintapelin suuntaan. Lopulta pelistä kuitenkin muotoutui tarinavetoinen selviytymiskauhupeli, jossa henkilöhahmojen toiminnan merkitystä korostettiin. Käsikirjoitusvaiheessa jokaiselle pelissä esiintyvälle henkilöahmolle oli oma kaavionsa, jonka avulla henkilöahmon tuntemuksia ja tilanteisiin suhtautumista kartoitettiin. Videopelit eivät ole luonteeltaan lineaarisia, eikä vastaava ollut *Until Dawnin* käsikirjoitusprosessikaan, sillä kirjoittaminen aloitettiin luvusta kahdeksan. (Klepek 2015.)



Teoriassa perinteinen tarina on kuin lineaarinen tapahtumien sarja, pysäyttämätön jatkumo. Videopeli on kuin puu haarautuvine oksineen ja lukuisine vaihtoehtoineen. Interaktiivisen tarinan voisi ehkä luonnehtia olevan monin verroin rikkaampi ja vaihtelevampi kokemus kuin lineaarinen vastineensa, mutta tämä ei pidä paikkaansa. Perinteinen tarina muodostuu parhaimmillaan useista osasista ja kerronnan tasoista. Taidokkaan dramaturgisen rakenteen ansiosta tarina voidaan kertoa vaikkapa lopusta alkuun tai se voidaan esittää monen erimittaisen tarinan rakentuessa yhtäaikaisesti. Perinteisen tarinan yleisöltä riisutaan valta, he alistuvat katsojiksi ja antavat tarinankertojan kuljettaa itseään tarinan tapahtumien pyörteessä. He tuntevat empatiaa henkilöahmoja kohtaan, mutta eivät voi puuttua tapahtumiin tai hallita kokemusta. Videopelin ollessa kyseessä ei pelaaja voi toimia pelkkänä katsojana tai lukijana, vaan hänellä on oltava mahdollisuus osallistua ja ottaa pelimaailman tarjoama sisältö haltuunsa. (Kelly 2011.)

Pelaaja ottaa pelatessaan aktiivisen toimijan roolin, jonka puitteissa hän hyödyntää pelin resursseja, opettelee uutta, ratkoo ongelmia ja testaa pelimaailman sääntöjä. Pelihahmo toimii linkkinä pelimaailman ja pelaajan välillä. Pelihahmon kuuluu olla oleellinen osa itse tarinaa. On toki otettava huomioon sekin seikka, että pelaaja tuo myös oman persoonansa mukanaan. Vaikka pelihahmon voisi-kin jossakin määrin käsittää pelaajan oman persoonan jatkeeksi, ei pelihahmon pitäisi kuitenkaan tuntua tyhjältä kuorelta. Mikäli pelihahmon ainoa tarinallinen ulottuvuus rajoittuu välivideoihin, joihin pelaajalla ei ole valtaa, voi itse tarina nopeasti muuttua kömpelöksi ja pelaajan kannalta myös irralliseksi kokemukseksi. On kuitenkin olemassa yksi osa kerronnan monista ulottuvuuksista, joka toimii erinomaisesti videopeleissä. Sitä voisi osaltaan nimittää enemmänkin tarinan aistimiseksi kuin sen kertomiseksi. (Kelly 2011.)

Kelly käyttää artikkelissaan nimitystä ”story sensing”, jolla tarkoitetaan tarinan esille tuomista toiminnallisen peliulottuvuuden kautta. Pelaaja ohjaa hahmoaan, mutta ei itseään ympäröivää pelimaailmaa. Virtuaalinen maailma on parhaimmillaan täynnä haasteita, salaisuuksia ja muita yksityiskohtia pelaajan löydettäväksi ja koettavaksi. Kun pelaaja voittaa, tekee löytöjä, kokee onnistumisen tunnetta – tuntee hän samalla olevansa osa pelimaailmaa ja pelaamansa hah-

mon tarinaa. Kirjoituksessa luonnehditaan tarinan aistimuksellisen havainnoimisen toimivan parhaiten sen korostaessa ympärillä olevaa maailmaa hienovaraisin keinoin, luoden tuntemuksen toimivasta ja elävästä maailmasta. (Kelly 2011.) Tarinallisten yksityiskohtien havainnoiminen pelin sisäisessä ympäristössä ei kuitenkaan yksinään kykene kannattelemaan juonellisen tarinan rakennetta videopelissä.

## 5.2 Sankarin taival

Niin peleissä, televisiossa kuin elokuvissakin kulminoituu tarinan menestys onnistuneeseen ja yleisön näkökulmasta toimivaan rakenteeseen, joita usein nimitetään tarinakaareksi tai juonikaareksi. Tarinakaaren kirjallinen tutkimus sai alkunsa Joseph Campbellin 17-vaiheisesta ”sankareiden polusta”, josta on tehty viisiosaiseksi tyypistetty videopelin eri vaiheisiin asetettu versio. (Vuorela 2009, 119.) Videopelin tarinankuljetuksessa on omat dramaturgiset rakenteensa kuten muussakin audiovisuaalisessa kerronnassa, mutta videopelin perimmäistä tarkoitusta eli interaktiivisuutta ei tulisi kuitenkaan missään vaiheessa unohtaa vaan päinvastoin hyödyntää. Käytin havainnollistavana esimerkkinä videopelin *The Last of Us* sisältämiä tarinallisia vaiheita ja tarkastelin niitä Vuorelan tiivistetyn ”sankarin matkan” yhteydessä.

Kaikki saa alkunsa esittelyvaiheesta. Pelaaja tutustuu tarinan maailmaan, genreen, sankareihin ja reunaehtoihin. Videopelissä esittely voi olla jonkinlaisen opetusjakson eli niin sanotun tutoriaalisen muodossa. Kun pelaaja on saanut tarinan maailmasta jonkinlaisen yleiskäsityksen, tarina alkaa edetä varsinaisiin tapahtumiin. Esittelyssä voidaan antaa myös vihjeitä tulevasta. Pelaaja saa yleensä tässä vaiheessa tuntumaa ohjaukseen ja ympäristöönsä. (Vuorela 2009, 119.) Esimerkkinä käyttämässäni pelissä *The Last of Us* pelaaja aloittaa taipaleensa turvallisesta kotiympäristöstä, mutta päättyy lopulta ruudulla näkyviä ohjeita noudattaen pakenemaan infektoituneiden tieltä. Parhaimmassa tapauksessa pelaajan mielenkiinto herää jo pelin alkusysäyksessä, saaden pelaajan kiinnostumaan pelin maailmasta ja tekemään hänet uteliaaksi tulevista tapah-

tumista. Campbellin alkuperäisessä sankarin seikkailussa tätä lähtövaihetta luonnehditaan seuraavasti:

Mytologisen matkan ensimmäinen vaihe – kutsu seikkailuun - merkitsee että kohtalo on kutsunut sankarin ja siirtänyt hänet henkisen elämänsä painopisteen hänen yhteisönsä piiristä tuntemattomalle alueelle. (Campbell 1990, 63-64.)

Seuraavaa vaihetta kutsutaan matkaksi. Pelimaailman säännöt tulevat tutuksi. Jos peli on hyvinkin toiminnallinen, perehdytetään pelaaja saatavilla oleviin kommentoihin, kunnes pelaaja varmasti tietää mitä on tekemässä. Toimintojen opettelu on solutettu juonen jatkuvan kehittymisen oheen. (Vuorela 2009, 120.) Tarinan päähenkilön perusluonne ja tahto selkenee. Jotakin alkaa tapahtua. Kuten esittelyvaihe elokuvassa, synnyttää tämä vaihe pelaajassakin odotuksia. Pelaaja saa katsojan tavoin tietoa ja tekee johtopäätöksiä esitettyjen asioiden perusteella myös tarinan genrestä ja tyylistä. (Aaltonen 1993, 61.)

Pelissä *The Last of Us* pelaajalle tarjotaan mahdollisuus pelimaailman kommentojen ja sääntöjen harjoitteluun, kun pelaaja laitetaan tekemään tehtäviä, jotka antavat esimakua tulevasta saumattomasta etenemisestä. Pelaajan mukana kulkee toinen hahmo, joka dialogin myötä selventää pelimaailman tilannetta ja ohjeistaa pelaajaa epäsuorasti esimerkiksi pysyttelemään hiljaa, ampumaan tai sytyttämään taskulampun. Pelaaja tutustuu tässä vaiheessa tarinan kannalta keskeisiin henkilöihin sekä pelin päähenkilöön, Joeliin.

Ylämäessä tarina on potkaistu kunnolla käyntiin, vaikeudet kasvavat ja sankari kokee vastoinkäymisiä, menetyksiä ja vääryyttä. Sankaria kohdellaan kaltoin ja hänen henkilökuvansa syvenee. Tarinan näkökulmasta tarkoitus on, että päähenkilöllä olisi mahdollisimman paljon kostettavaa tai voitettavaa. Pelaajan sympatiaa sankaria kohtaan herätellään ja näin hänet mahdollisesti myös usutetaan vihaamaan vastapuolta. (Vuorela 2009, 120.) Tämäkään ei tosin ole aivan kiveen kirjoitettu sääntö, sillä toisinaan raja hyvän ja pahan välillä voi olla häilyvä. Tarinan sankarilla tulee kuitenkin olla selkeä päämäärä.

Kuten Vuorela asian ilmaisee ”alkaa epätoivoinen pakomatka, jonka haasteina eivät ole vain vihamieliset sotilaat ja hirviöt, vaan myös epätietoisuus siitä mistä edes löytyisi turvapaikka”. Sankari etenee yhä pidemmälle. Pelaajan eteen asetetaan toinen toistaan kovempia haasteita, ja samalla pelaaja sankarin ohella oppii koko ajan uutta pelimaailmasta, vallitsevasta tilanteesta ja juonenkäänteistä. (Vuorela 2009, 120.) Matkan edetessä syntyneet ristiriidat alkavat tässä vaiheessa todella kärjistyä. Osapuolten välille syntyy kitkaa tai suoranaisia hyökkäyksiä. Tehty asia synnyttää vastareaktion. Keskinäiset vedot ja vastavedot kuljettavat tarinaa kohti käännekohtaa, joka lopulta johtaa vääjäämättömään tarinan päätekijöiden kohtaamiseen. (Aaltonen 1993, 62.) Pelissä *The Last of Us* kasvatetaan päähenkilöhahmojen välistä suhdetta, selviydytään erilaisista haasteista vaarallisessa uudessa maailmassa, ja menetetään matkan aikana kumppani jos toinenkin. Pelin sankari Joel häilyy elämän ja kuoleman välillä ja matka päämäärään horjahtelee uusien vaikeuksien tieltä.

Siirtyminen koetusten maahan merkitsi vasta pitkän ja todella vaarallisen tien alkua, tien jolla odottavat initiaatiotaistelut ja valaistumisen hetket. Lohikäärmeet on nyt surmattava ja yllättävät esteet ylitettävä – yhä uudelleen, uudelleen ja uudelleen. Sillä välin sankari saavuttaa suuren joukon alustavia voittoja, kokee ohimeneviä hurmoksia ja näkee hetkittäin välähdyksiä ihmemaasta. (Campbell 1990, 101.)

Tässä vaiheessa tarina yleensä huipentuu tiettyyn pisteeseen, esimerkiksi ratkaisevaan taisteluun pahaan vastaan tai mullistavaan paljastukseen, joka parhaimmillaan romuttaa pelaajan pelin aikana muodostuneita käsityksiä ja uskomuksia. Tapahtuu lopullinen käänne, jonka voimin sankari kampeaa itsensä pohjalta ja puntit tasoittuvat. Tämä vaihe on tunteellinen, traaginen ja useimmiten täynnä erikoistehosteita. (Vuorela 2009, 121.) Tämä on se vaihe jossa iskeään kaikki kortit pöytään. Konflikti saa lopullisen ratkaisunsa ja toinen osapuolista voittaa. Tarinan sankari eli päähenkilö voi saattaa tarinan päätökseen voittonsa tai häviönsä kautta. (Aaltonen 1993, 62.) Joel ymmärtää viimein, mitä pelin alussa asetettu päämäärä eli nuoren Ellien luovuttaminen tulikärpäsryhmälle merkitsee ja taistelee heitä vastaan pelastaakseen tytön hengen.

Lopputasanne näyttää pelaajalle, mitä tapahtuu huipentuman päättymisen ja lopputekstien välillä. Se kokoaa pelin tapahtumat ja pelaajassa heränneet tuntemukset eheäksi kokonaisuudeksi. (Vuorela 2009, 121.) Tämä häivytysvaihe sallii mukana roikkuneen pelaajan jakaa päähenkilöiden voiton tai tappion aiheuttamat tuntemukset. Jännityksen ja ristiriitojen aiheuttama tunnekuuhu tasaantuu ja pelaaja rauhoitetaan, johdatellaan tarinan päätökseen. (Aaltonen 1993, 62.) Toisinaan pelaaja voi vielä tässä vaiheessa vaikuttaa lopputulokseen esimerkiksi tekemällä pelissä viimeisen valinnan. Pelaaja voi myös kokea vaikuttaneensa loppuratkaisuun pelin aikana tekemiensä valintojen avulla.

Toisinaan tarinan ratkaisu jätetään avoimeksi, esimerkiksi jatko-osaa silmällä pitäen. Näin pelaajaa saatellaan seuraavan osan pariin; pelaaja haluaa tietää, kuinka sankarin kävi. (Vuorela 2009, 121.) Keskeneräisenkin loppuratkaisun tulisi silti tuntua kokonaiselta. *The Last of Us* jättää pelaaja pohtimaan Joelin lopullista valintaa. Pelaaja ei tule näkemään, miten tämä vaikuttaa Joelin ja Ellen väliseen suhteeseen tai heidän tulevaisuuteensa. Tarina on jatko-osalle avoin, mutta toimii myös kokonaisuutena, mikäli pelaaja voi hyväksyä sen että osa tarinasta jätetään pelaajan oman tulkinnan varaan.

### 5.3 Interaktiivinen elokuva vai videopeli?

Peleissä pelaajan on kyettävä manipuloimaan tapahtumien ja toimijoiden ajallisia suhteita ja ominaisuuksia, niiden järjestystä, kestoja, nopeutta, toistuvuutta ja samanaikaisuutta tai ainakin joitain näistä. Tämä erottaa varsin selkeästi pelit kertomuksista, joissa lukija ja katsoja joutuvat aktiivisesti tulkitsemaan (tai passiivisemmin tunnistamaan) heille esitetystä tapahtumavirrasta ilmiöiden ja toimijoiden oikeat ajalliset suhteet siinä määrin kun se ylipäänsä on mahdollista. (Eskelinen 2005, 75.)

Jos vaatimukseksi esitetään, että samassa paketissa tulisi olla erinomainen tarina sekä erinomainen peli, tulee vastaan dilemma. Tarinan polulta poikkeaminen tai kiinteän rakenteen hajauttaminen voi tehdä tarinasta epätydyttävän; toisaalta pelaajan liikkumisvapauden rajoittaminen tekee pelikokemuksesta yhtä lailla epätydyttävän. Peli, joka jäljittelee enemmän kerrottua tarinaa, joka kul-

kee ennalta määrätyn polun kautta tekijän sanelemassa tahdissa, tekee itse pelistä laimean ja pelaajasta pahimmassa tapauksessa pelkän katsojan, joka suorittaa muutamia komentoja tarinan etenemiseksi. Kun taas tarina, joka jäljittelee peliä, voi puolestaan rikkoa vaihtoehtoisilla sivupoluilla ja väliin ripotellulla väkinäisellä interaktiivisuudella hyvänkin tarinan rakenteen. (Costikyan 2007.)

On siis jollain tapaa oletettavissa, että peli ja tarina eivät kulje rinnakkain käsi kädessä, vaan ne ovat enemmänkin toistensa vastakohtia. Kuinka siis kaksi niinkin erilaista asiaa kuin videopeli ja tarina voidaan yhdistää? (Costikyan 2007.) Millaisen tarinan videopeli tarvitsee täydentääkseen toiminnallista pelikokemusta? Perinteinen tapa kertoa tarina videopelin yhteydessä on palkita pelaaja kenttien tai pelialueiden väliin ilmaantuvien lyhyiden välivideoiden muodossa. Hyvä tapa tehdä kokemuksesta saumattomampi ja tyydyttävämpi on vähentää valmiiksi purkitettujen välikohtausten määrä ja rakentaa pelin maailman niin, että pelaaja on itse ohjaksissa, kun suuret ja jännittävät tilanteet tapahtuvat. Kaiken kaikkiaan kyse on kuitenkin videopelistä, ei elokuvasta. (Mechner 2008.)

Videopelit ovat elokuvista poiketen interaktiivisia. Mikä elokuvassa parane näyttämällä kertomisen sijaan, on videopelissä parempi tehdä kuin katsoa. Kun pelaaja saa kokea tarinan hienoimmat hetket itse, voivat ne olla parhaimmillaan unohtumattomia. Jos suurimmat hetket näytetään välikohtausten muodossa, voi seurauksena olla pettymys tai kyllästyminen. Videopeleissä näytettävät välikohtaukset voisi raa'asti jakaa kahteen kastiin: hyviin ja huonoihin. (Mechner 2008.) Mechner ilmentää artikkelissaan, mikä tekee eron näiden kahden välille.

Hyvät välikohtaukset ovat kohtuullisia n. 30 sekunnista pariin minuuttiin kestoisia videoita. Kohtaukset ovat tiiviitä, hyvin käsikirjoitettuja ja -leikattuja. On ihanteellista, jos välikohtaus ilmentää pelin yleisilmettä käyttämällä samoja hahmomalleja, ympäristöjä ja pelin sisäistä grafiikkaa kuin mitä pelissä muutoinkin nähdään. Toiminnan tulisi muistuttaa peliä itseään ja tuntua saumattomalta kokonaisuudelta varsinaisen pelaamisen kanssa. Tarinan tulisi olla yksinkertaistettu, mutta mukaansatempaava. Huonoja välikohtauksia luonnehditaan

puolestaan turhan pitkiksi ja visuaalisesti näyttävämmiksi kuin mitä itse peli satuu olemaan, sisältäen mahdollisesti myös töksähtäviä epäkohtia jotka voivat rikkoa saumatonta pelikokemusta kerronnan kannalta. (Mechner 2008.)

Jos pelissä muutoin tuppisuinen hahmo muuttuu puheliaaksi hölösuuksi välikohtausten aikana tai pelin sankari kykenee yhtäkkiä tekemään asioita, mitä varsinaisen pelikokemus ei salli, ei rakenne ole kunnossa. Huonot välikohtaukset saattavat pahimmassa tapauksessa kertoa tarinaa, jolla ei ole itse pelin kanssa kerrassaan mitään tekemistä. (Mechner 2008.)

Vaikka välikohtaukset olisivatkin hyvin käsikirjoitettuja, näyteltyjä ja visuaalisesti upeita, voi esimerkiksi tarinan kannalta tärkeä henkilöhahmojen välinen suhde jäädä vaillinaiseksi jos se loistaa poissaolollaan varsinaisen pelaamisen aikana (Mechner 2008). Ilman välivideoiden ulkopuolella tapahtuvaa henkilöhahmojen välistä vuorovaikutusta olisi *The Last of Us* voinut olla pelinä hyvinkin toisenlainen kokemus. Henkilöhahmojen väliset hetket ilmenevät pienistä yksityiskohdista; Joelin ja Ellien välisestä dialogista sekä hahmojen välisistä toiminnoista varsinaisen pelaamisen aikana. Matkakumppani ei tässä tapauksessa toimi pelkkänä passiivisena seuraajana, vaan tuo oman persoonansa mukaan elävöittäen tarinaa siinä hetkessä kun pelaaja sen itse kokee. Pelaaja ei putoa keltasta tai joudu paikkaamaan välikohtausten välissä tapahtuvaa hahmokehitystä omilla mielikuvillaan, kun pelihahmojen välinen suhde on jollain tapaa aina läsnä.

On ymmärrettävä tarinan ja videopelin mekaniikan välinen tasapaino. Mechner (2008) esittää artikkelissaan asiaa koskevan kysymyksen. Jos pelin sisältö koostuu esimerkiksi välkkyvien avaruusaluusten ampumisesta, onko pelillä silloin tarvetta esitellä elämää suurempi eepinen tarina maailmaa tuhoavista mörköhahmoista romanttisine sivujuonineen? Epäsuhta pelin ja tarinan välillä voi tehdä pelikokemukselle hallaa, mikäli tarina tuntuu jossain määrin päälle liimatulta. Elokuvissa tarina on ehdoton ykkönen; videopelissä tarina tehostaa pelikokemusta, mutta ei toimi pääasiallisena kiintopisteenä itse pelille. Pelikäsikirjoittajan haasteena onkin luoda tarina, joka soveltuu saumattomasti itse peliin ja pelaamiseen, hyödyntäen pelin mahdollistamaa kerrontaa korostamatta kuitenkaan

sen mahdollisia rajoitteita. On osattava vastata myös herääviin kysymyksiin; miksi pelaajan täytyy tappaa kaikki edetäkseen pelissä? Mihin ollaan matkalla? Miksi päähenkilö suostuu suorittamaan erinäisiä tehtäviä? Ja niin edelleen. (Mechner 2008.)

Kaikkiin pelissä herääviin kysymyksiin ei ole mielestäni välttämättä edes tarvetta saada suoria vastauksia. Strategiapelissä tarina voi rakentua aivan toista tietä kuin mitä tarinavetoisessa pelissä useimmiten nähdään. Kun pelin tarjoamat puitteet otetaan huomioon, voi pelaaja luoda mahdollisesti oman tarinansa myös peleissä, joissa ei suoranaisia henkilöhahmoja esitellä tai tueta esimerkiksi välivideoiden tai dialogin kautta. Tässä tapauksessa huomio kiinnittyy mielestäni pelaajan vaikutusvaltaan suhteessa pelikokemukseen itseensä. Olen huomannut omalla kohdallani alkavani muodostaa päässäni tarinaa oman toimintani kautta, mikäli peli ei tarjoa erityistä juonellista tarinaa itse pelikokemuksen ohessa.

#### **5.4 Interaktiivisen kerronnan keinot**

Tarinan voisi siis luonnehtia olevan suoraviivainen tapahtumien ketju. Tarinan sisältämät tapahtumat ilmenevät samalla tavalla kerta kerran jälkeen. Tarina on hallittu kokemus, jonka tapahtumien kulkuun ja järjestykseen vaikuttaa kokonaisuutta hallitseva tekijä eli tarinankertoja. Jos tarinan tapahtumat vaihtuisivat tai sekoittuisivat, muuttuisi tarinan merkitys kokonaan – ainakin jos kyseessä on tarkasti rakennettu tarina ja huolella työnsä tehnyt tarinankertoja. Videopeli ei kuitenkaan ole suoraviivainen kokemus. Pelin on kyettävä tarjoamaan tunne vapaudesta, jonka ansiosta pelaajalla on mahdollisuus toimia haluamallaan tavalla peliin rakennetun maailman puitteissa. Toki jokaisella pelillä on omat sääntönsä, mutta pelaajasta pitäisi silti tuntua että hänellä on vaihtoehtoja toteuttaa peliä tiettyyn pisteeseen asti oman makunsa mukaisesti. Mikäli näin ei ole, voi pelikokemus muuttua nopeasti hyvinkin passiiviseksi. Pelaajasta voi tällöin tuntua että hän toimii sivustakatsojana, jolla ei ole suoraa valtaa vaikuttaa pelin tapahtumiin ja tilanteisiin, ja peli voi näin menettää merkityksensä - uudelleenpeluuarvosta nyt puhumattakaan. (Costikyan 2007.)



Dynaamisen toteutuksen kannalta on tärkeää, että pelimaailma tuntuu elävältä ja muuntautumiskykyiseltä. Vaihtelevat elementit, hahmot, haasteet ja tehtävät muuttavat joustavasti pelikokemusta. Paikalleen jämähtänyt ja staattinen pelikokemus ei jaksa kauaa kiinnostaa vaihtelua kaipaavaa pelaajaa. Pelikäsikirjoittamisen tehtävänä on pohjustaa pelaajan eteen asetettuja haasteita ja mahdollistaa monipuolisesti vaihtelevat ympäristöt pelin sisäisessä maailmassa. Videopelin käsikirjoitusta tehdessä tulee ottaa huomioon, ettei tarinan rakentaminen suinkaan rajoitu pelkästään elokuvamaisiin välikohtauksiin. Useissa tapauksissa monet sattumanvaraisiltakin tuntuvat yksityiskohdat ovat todellisuudessa osa tarinan rakennetta. Ne tuovat kokonaisuuteen tarinallista otetta varsinaisen pelaamisen ohkeen. Yleisimmät menetelmät tarinan kertomiseen interaktiivisessa pelimaailmassa ovat seuraavat: välianimaatio, pelimaailmaan sisältyvä tekstillinen informaatio sekä pelin käyttöliittymä, pelaamisen ohessa kuultava dialogi sekä sattumanvaraiset yksityiskohdat pelimaailmassa. (Kelly 2011.)

Ensimmäiseksi Kelly mainitsee useimmissa peleissä nähtävät välianimaatiot, joita käsiteltiin hieman jo edellisessä luvussa. Elokuvamaisia välikohtauksia käytetään useimmiten videopelissä ilmaantuvien tärkeiden hetkien sekä esimerkiksi videopelitrailereiden yhteydessä. Välivideoiden ei tulisi keskeyttää pelin etenemistä vaan ilmaantua harvakseltaan tekemään suuret kohtaukset voimakkaammiksi. Parhaat kohtaukset ovat visuaalisesti upeita, mielenkiintoisia ja mukaansatempaavia. On toki pelikohtaista, kuinka paljon välikohtauksia pelin tulisi sisältää. Muutamissa peleissä välikohtaukset pysyvät äärimmäisen lyhyinä ja ilmaantuvat harvakseltaan, toisissa välikohtaukset voivat koko pelin laajuudelta olla monen tunninkin mittaisia ja esimerkiksi toimia hahmojen välisiä suhteita syventävinä hetkinä. Välikohtaukset voivat joissain tapauksissa toimia tarpeettomana toiminnan keskeytyksenä, mikäli dialogi pääsee venähtämään turhan pitkäksi tai jokainen kohtaaminen uuden sivuhahmon kanssa hoidetaan välivideon avulla. (Kelly 2011.)

Seuraavaksi Kelly mainitsee tekstimuotoon puettut yksityiskohdat. Videopelin sisäiseen maailmaan voi kätkeytyä paljonkin tekstillistä informaatiota, joka on olennainen osa pelin käsikirjoittamista. Ne voivat olla videopelin maailmasta

löytyviä kirjeitä, lappusia tai muuta tekstiä, joka syventää taustatarinaa tai pelin mekaniikkaa jollain tapaa. Useimmiten tekstin lukeminen on pelaajalle vapaaehtoista, mutta voi selventää pelissä ilmaantuneita tapahtumia, kertoa lisää pelin päähenkilöstä tai tuoda taustatarinaan lisää syvyyttä. (Kelly 2011.)

The Last of Usissa pelaaja voi halutessaan tutkia Ellien repun, josta löytyy hänen äitinsä kirjoittama kirje. Pelaajalla ei ole veloitetta lukea kirjettä ymmärtääkseen Ellien motiiveja, mutta se tekee tytön rahtusen verran todellisemmaksi omassa maailmassaan. Tällaiset yksityiskohdat voivat usein tulla vastaan pelin tarkemmalla tutkimisella esimerkiksi vielä toisenkin pelikerran yhteydessä. Löysinkin itse kyseisestä pelistä paljonkin yksityiskohtia, jotka olivat ensimmäisen läpipeluun yhteydessä jääneet huomaamatta.

Pelin sisäiset viestit tuovat pelimaailmaan lisää vivahteita, mutta asettelultaan niiden tulisi kuitenkin olla löydettävissä sopivissa paikoissa ja tilanteissa. Tulipalon keskeltä löytyvää kirjettä tuskin kannattaa kirjoittaa hauskaksi. Vastaavasti monta sivua pitkä persoonaton jaaritus ei jaksaa kiinnostaa pelaajaa pitkään. Valinnaisen syventymismahdollisuutensa ansiosta pelin sisäisiä viestejä voi käyttää oivasti hyödyksi tarinan kuljetuksessa. (Kelly 2011). On toki olemassa esimerkkejä peleistä, joissa pelimaailmaan satunnaisesti ripoteltuja viestilappusia käytetään pääasiallisena tarinankuljetuskeinona. Tällainen lähestymistapa voi toimia tai olla toimimatta riippuen pelin imusta.

Pelin käyttöliittymä määrittelee useimmiten maailman visuaalisen ja kielellisen tietoisuuden pelin omassa ulottuvuudessa. Pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa ja esimerkiksi muokata sitä jossain määrin omien valintojensa kautta. Pelin sisältämä informaatio esimerkiksi pelimaailman historiasta, eläinlajeista tai teknologiasta antaa pelaajalle mahdollisuuden tutkia ja etsiä tietoa pelin sisäiseen ulottuvuuteen kuuluvista yksityiskohdista. Tällainen käsi-kirjoittaminen luo kehyksen pelin maailmalle ja tarjoaa mahdollisesti myös lisää hupia pelaajalle. (Kelly 2011.)

Taipaleen aikana kuultava dialogi tuo lisää syvyyttä esimerkiksi hahmojen väliin suhteisiin. Kellyn (2011) mukaan tällainen sananvaihto toimii parhaiten, kun pelaajan ei ole välttämätöntä kiinnittää siihen erityistä huomiota. Toisinaan sananvaihto voi hienovaraisesti antaa pelaajalle vinkkejä etenemiseen tai varoittaa tätä tulevasta vaarasta. Useampaan kertaan toistuva yksittäinen dialoginpätkä voi kuitenkin osoittautua häiritseväksi tekijäksi. Se paljastaa pelin tekniset raamit ja rikkoo pelin luomaa immersiota. Pelaaja tuskin haluaa kuunnella yhtä ja samaa ohjetta sivuhahmon hokemana esimerkiksi pomotaistelun aikana. (Kelly 2011). Peleissä *Las of Us* ja *Until Dawn* hyödynnetään mukana kulkevaa dialogia esimerkiksi silloin, kun mukana kulkevat seuralaiset kommentoivat jotakin peliympäristön yksityiskohtaa tai harrastavat nokkelaa sanailua matkan edetessä.

Viimeisenä käsikirjoituksellisena yksityiskohtana mainitaan pitkin pelimaailmaa nähtävät ja kuultavat yksityiskohdat, jotka osaltaan lisäävät pelimaailmaan eloa ja realismia. Vaikka ne pelaajan näkökulmasta katsottuna vaikuttavatkin sattumanvaraisilta tapahtumilta, kaipaavat ne kuitenkin niin ikään käsikirjoittamista. Tällaisiin yksityiskohtiin voi kuulua esimerkiksi pitkin pelimaailmaa kuultavat radiokanavat, televisio-ohjelmat tai taustalla omaa elämäänsä elävät ohikulkijat. Ohjattavaa pelihahmoa jollain lailla huomioivat tai kommentoivat sivuhahmot kuuluvat myös näihin elementteihin. (Kelly 2011.)

Vastaavat käsikirjoitetut tilanteet aktivoituvat pelaajan vapaasti kulkiessa ja tutkiessa pelimaailmaa, mutta ne eivät välttämättä tuo erityistä eteenpäin vievää liikettä itse pelin juonelliseen tarinaan. Nämä ovat sattumanvaraisia tapahtumia jotka eivät vaadi erityistä etsimistä tai tutkimista. Dialogin lisäksi oikein ajoitetut yksityiskohdat tuovat lisää väriä pelimaailmaan ja saavat ympäristön vaikuttamaan asteen verran elävämmältä. Kuten dialoginkin kanssa, voi tiettyjen asioiden toisto rikkoa elämyskokemusta. Tässäkin tapauksessa pelaaja voi kokea häiritseväksi, mikäli esimerkiksi tiettyä lausetta hoetaan useita kertoja tai jokin toiminto toistuu useampaan kertaan lyhyen ajan sisällä. (Kelly 2011.)

Peliympäristöön käsikirjoitetut sattumanvaraiset tapahtumat esiintyvät useimmiten hienovaraisesti taustalla pelaajan edetessä, joten ne eivät voi sisältää pelaamisen kannalta välttämätöntä informaatiota. Vapaaehtoista syventymistä tarjoavissa yksityiskohdissa on aina riski, ettei pelaaja ehdi kiinnittää niihin tarpeeksi huomiota. (Kelly 2011.)

## 6 Samastuminen

### 6.1 Mitä on samastuminen?

Luon veistoksen, musiikkia tai runon omasta luovasta tarpeestani mutta myös luodakseni yhteyden sinuun; vastakaikusi teokseen tuo sinut yhteen teoksen kanssa mutta liittää sen myös minuun; meidän kumppanuutemme on luonteeltaan horjumaton ja välttämätön. (McLeish 1998, 24.)

Fiktiiviseen tarinaan samastuminen avaa meille katsojina ja vastaanottajina parhaimmillaan uusia ulottuvuuksia – se antaa meille mahdollisuuden koettaa ymmärtää erilaisia henkilöitymiä ja kokemuksia yhteisen ihmisyytemme pohjalta. Ehkäpä juuri tästä syystä audiovisuaalinen fiktio on niin tärkeää meille. (Bacon 2004, 173-174.)

Fiktiivisessä tarinassa samastuminen tapahtuu, kun tunnistamme henkilöahmon kohtaamat tilanteet ja tunteet. Kokeakseen samastumista on vastaanottajan tunnistettava henkilöahmossa tiettyä samanlaisuutta itsensä kanssa, mutta silti tarpeeksi erilaisuutta halutakseen osallistua tarjottuun kokemukseen. (McLeish 2000, 24.) Jos asia rinnastetaan esimerkiksi videopelissä koettuun samastumiseen, voidaan kohteeksi ottaa videopelin päähenkilö tai omaksi kuvaksi luotu avatar. Pelihahmon kanssa vietetään paljon aikaa: pääasiallisen tarinan ohessa voidaan pelattavan hahmon henkilökuva ja luonnetta rakentaa syvemmäksi esimerkiksi vapaamuotoisten sivutehtävien lomassa - näin lähentäen pelaajaa ohjaamaansa hahmoon. Pelihahmo toimii vastaanottajan silminä ja pelaaja kartoittaa ympäristöään pelin sankarin eli tarinan päähenkilön kautta,

mikä vahvistaa kokemusta. Tässä suhteessa samastuminen peleissä onkin hyvin ainutlaatuista.

Pelihahmon persoonaan liittyvän identifikaation voisi jaotella kahteen osaan, joista toisessa pelaaja samastuu olemassa olevaan pelihahmoon, jolla on oma persoonansa, ulkomuotonsa ja tavoitteensa. Pelaaja seuraa pelihahmon tarinaa välivideoissa ja reagoi tilanteisiin, joihin hahmo tarinansa puolesta kulkeutuu. (Mahar 2012). Pelaajana asetun siis valmiiden henkilöhahmojen asemaan. Pelissä *Until Dawn* (2015) pelattavia henkilöhahmoja on kokonaiset yhdeksän kappaletta, ja osa pelin varsinaisesta viehätystä perustuukin henkilöiden välisten suhteiden huomioimiseen. Olenko valmis ymmärtämään henkilöhahmoa, joka käytöksellään antaa itsestään alkuun hyvinkin luotaantyöntävän kuvan? Voinko tämän henkilön asemaan joutuessani paremmin ymmärtää hänen motiivejaan, tuntemuksiaan ja epävarmuuksiaan? Koen siis peliin sisältyvät kokemukset olemassa olevien henkilöitymien kautta.

Toisenlaista tapaa elämyskokemuksen synnyttämiseksi identifikaation kautta voisi sanoa henkilökohtaiseksi samastumiseksi, jossa pelaaja asettaa itsensä ja oman persoonansa osaksi peliä. Pelaaja voi asettaa oman ulkomuotonsa ja käyttäytymisensä ohjaamansa virtuaalihahmoon, ja useimmiten tämän tyyppinen identifikaatio ilmeneekin esimerkiksi pelaajan luomassa avatar-hahmossa. Avoimen virtuaalimaailman verkkopeleissä pelaaja määrittelee itse, kuinka avatar käyttäytyy, eikä siis ensisijaisesti pyri ymmärtämään tai sympatisoimaan pelaamaansa hahmoa. Mahar luonnehtii tämän tyyppisen henkilökohtaisen identifioitumisen mahdollistuvan nimenomaan videopeleissä, joissa pelaajalla on mahdollisuus hallita kokonaisuutta itse omien valintojensa kautta. Mahdollisuus valita tai luoda samastumisen kohde itse toimii esimerkiksi osana *Sims*-pelisarjan viehätystä. (Mahar 2012).

## **6.2 Mikä tekee henkilöhahmosta samastuttavan?**

”Samastuttavan henkilöhahmon määrittelemisen on kuin pyrki kertomaan, miten sävelletään hittibiisi” (Pesonen 2002). Vaikka täydellisesti samastuttavan

henkilön luomiselle ei olekaan yksiselitteistä reseptiä, on joitakin asioita jotka ovat keskeisiä henkilöhahmoon samastumisessa. Aivan ensimmäiseksi on toivottavaa, että henkilöhahmo herättää sympatiaa vastaanottajassa. Henkilöhahmon persoonan tulisi useimmiten olla miellyttävä tai hauska ja hänellä tulisi olla tuttuja heikkouksia joihin samastua. (Pesonen 2002.)

Tärkein roolihahmo eli päähenkilö tulisi esitellä niin pian kuin mahdollista. Roolihahmoon kiintymiseen ja hänen osaansa eläytymiseen vaikuttavat myös useat henkilöhahmon ulkopuolelta ilmenevät seikat, kuten esimerkiksi se, onko hänellä valtaa ympärillään oleviin ihmisiin, voimaa tehdä epäröimättä mitä täytyy sekä kyky ilmaista tunteita välittämättä muiden mielipiteistä. Voidakseen samastua esiteltyyn henkilöhahmoon on vastaanottajan tunnistettava tilanne johon henkilö on ajautunut. Ihanteellisessa tapauksessa vastaanottaja tunnistaa hänestä tuttuja heikkouksia, mutta vastapainoksi myös sankarillisia piirteitä, jotka nojaavat yleiseen sankarimyyttiin. (Pesonen 2002.)

Kun päähenkilö toimii yleisönsä silminä ja vastaanottaja tietää vain sen mitä päähenkilön kuuluu tietää, tuntee vastaanottaja pysyvänsä henkilöhahmon mukana ja ottavansa osaa tilanteisiin, joita päähenkilö kohtaa. Samastumiseen voi auttaa myös erillinen sankari tai henkilöhahmo, johon on helpompi samastua, ja sitä kautta identifioida myös varsinaisen päähenkilön tavoitteita. (Pesonen 2002.)

Vaikka yllä olevat piirteet toimivatkin oivana lähtökohtana samastuttavan hahmon rakentamiseen, ei vaatimuksena ole, että jokaisen kohdan tulisi aina ja välttämättömästi toteutua. Päähenkilön kokemuspohja, useimmiten ansaitseman tragedian, tuo yleisöä lähemmäksi henkilöhahmoa ja herättää sympatiaa tätä kohtaan. Esimerkiksi läheisen ihmisen aiheuttama vääryys tai petetyksi tuleminen aiheuttavat voimakkaamman sympatian nojautuvan tunnekokemuksen kuin kasvottoman vieraan epäoikeudenmukaisen kohtelun uhriksi joutuminen. Tarinan päähenkilön eli protagonistin vastapainona toimii antagonisti – vasta-voima, joka määrätietoisesti asettuu jollain tapaa päähenkilön pyrkimyksen tielle. Antagonistin tulisikin olla katsojalle tai vastaanottajalle jollain tapaa tuttu,

konkreettinen uhka, joka lähestyessään tarinan päähenkilöä kasvattaa vastaanottajan sitoutumista päähenkilön tavoitteisiin ja pyrkimykseen. (Pesonen 2002.)

### 6.3 Henkilöhahmon hahmottuminen

Samastuttavalle hahmolle ei ole juurikaan ulkoisia vaatimuksia. Vaikka ihminen useimmiten samastuu helpoiten omaan ikäluokkaansa kuuluviin henkilöhahmoihin, tämä ei kuitenkaan toimi kiveen kirjoitettuna sääntönä. Ihmisellä on kyky samastua eri-ikäisiin ihmisiin. Henkilöhahmon ei tarvitse olla ulkoisesti katsojansa kaltainen, vaan voimme samastua myös henkilöitymiin, jollaisiin emme edes törmäisi oikeassa elämässä. Henkilöhahmon ei tarvitse olla kaunis, vaan tärkeämpää on useimmiten henkilöhahmossa piilevä karismaattisuus, joka voi ilmetä monella tavalla ja joka omalla tasollaan lisää henkilöhahmoon ihailtavia piirteitä. (Pesonen 2002.)

Vaikka henkilöhahmon ulkoisilla piirteillä ei olekaan samastumisen kannalta erityistä merkitystä, tarjoaa se vastaanottajalle kuitenkin kokonaisvaikutelman, jonka avulla muodostetaan kuva henkilöhahmon luonteesta. Kirjallisuudessa henkilöhahmon luonteenpiirteet voidaan nimetä suoraan tarinankertojan kuvausten mukaisesti, mutta audiovisuaalisen kerronnan keinoin käsitys henkilöhahmon luonteesta muodostuu useimmiten henkilöhahmon ulkoisen olemuksen ja käyttäytymisen kautta. Vastaanottaja voi kiinnittää huomiota päähenkilön suhtautumiseen kun kyse on esimerkiksi toisista henkilöistä, esineistä tai asioista. Lisäksi huomio voi kiinnittyä päähenkilölle tyypillisiin tapoihin, elinympäristöön ja pukeutumiseen, mikä muodostaa vastaanottajalle kokonaisvaikutelman henkilöhahmosta. (Bacon 2004, 172.)

Visuaalisten tekijöiden ohella myös henkilöhahmon ääni voi olla keskeisessä asemassa kokonaisvaikutelman luomisessa. Tämä voi olla seikka, jonka merkityksestä vastaanottaja ei edes itse ole tietoinen. (Bacon 2004, 173). Käytän esimerkkinä pelissä *The Last of Us* tapahtuvaa kohtaamista, jossa nuori Ellie tapaa metsässä vieraan miehen. Mies osoittautuu näennäisen ystävällisestä luonteestaan huolimatta uhaksi. Jo hänen ulkoisessa olemuksessaan on määrit-

telemättömiä asioita, jotka voivat antaa vihjeitä hänen roolistaan itse tarinassa. Miehen ääni, joka on hieman tavallista miehen ääntä korkeampi ja kuiskaavampi, voi antaa pelaajalle tiedostetun tai tiedostamattoman vihjeen tämän todellisesta luonteesta. Nämä pienet yksityiskohdat audiovisuaalisessa kerronnassa voidaan ammentaa laajan skaalan stereotyyppioista ja karrikoinnista (Bacon 2004, 173).

Aristoteles esittää neljä tragedian roolihahmon luonteeseen kuuluvaa ominaisuutta, jotka tulisi ottaa huomioon: menestyksellisen päähenkilön luonteen on oltava hyvä, sopiva, vastattava henkilöä ja oltava johdonmukainen. Henkilöhahmolta odotetaan, että hän käyttäytyy oman luonteensa ja asemansa mukaisesti. Toisin sanoen, jos henkilöhahmon luonne on hyvä, ovat myös hänen tekemänsä päätökset hyviä. Todennäköisyys ja johdonmukaisuus olisi otettava huomioon henkilöhahmon luonteessa. Epäjohdonmukaisempaakin luonnetta kuvailtaessa pitäisi pyrkiä tiettyyn johdonmukaisuuteen. Aristoteles mielsi tragedian hahmon hierarkian tasolla normaalia ihmistä ylevämmäksi ja paremmaksi. (McLeish 2000, 29-30.) Samastuttavan hahmon luonteelle ei kuitenkaan ole yhtä ainoaa yleistävää tekijää. Mikäli hahmo ei toimi draamassa itsenäisesti ja menestyksellisesti vaan on perusluonteeltaan hyvinkin passiivinen, vaaditaan juonelta oikeankaltaista kuljetusta, joka pakottaa henkilöhahmon valintoihin ja saattaa hänet tilanteisiin, joissa hahmo sitoutuu elämäänsä draamaan. (Pesonen 2002.)

Vastaanottajana meillä on kyky asettaa fiktiivisenkin henkilön tunne-elämä omaan mieleemme. On siis mahdollista tavoittaa henkilöhahmon näkemyksiä ja ajatuksia ja käsittää hänen näkökulmansa. Vastaanottaja voi kokea itse samat tunteet kuin henkilöhahmo vastoinkäymisiä kohdatessaan ja tuntee empatiaa häntä kohtaan – erotuksena sympatialle, joka käsittää enemmänkin myötätunnon jota tunnemme toisen ihmisen kokiessa menetyksiä ja vastoinkäymisiä. (Bacon 2004, 191.)

Samastuminen ymmärretään useimmiten fiktiivisen henkilön ja vastaanottajan välillä löytyväksi samankaltaisuuden havainnoimiseksi, ja sen useimmiten oletetaan tarkoittavan lähinnä positiivisiin, moraalisesti hyviin henkilöihin ja heidän



piirteisiinsä samastumista. Todellisuudessa tämä on vain pieni osa ilmiötä. Liian täydellinen henkilöahmo voi aiheuttaa vastareaktion, joka saa tämän tuntu- maan vähemmän inhimilliseltä. Tunnistettavat heikkoudet, esimerkiksi henkiset tai fyysiset heikkoudet, pelko tai riippuvuus, helpottavat päähenkilöön samas- tumista. Päähenkilössä piileviä kadehdittavia ominaisuuksia on näin ollen hel- pompi rakastaa. (Pesonen 2002).

#### **6.4 Samastuminen ja moraal**

Jokaisella tarinalla on oma moraalinsa, joten yksiselitteistä vastausta henkilö- hahmon perimmäisen luonteen tärkeydestä on vaikea antaa. Jos fiktiiviseen hahmoon samastumiseen riittää se, että uskomme päähenkilömme tavoitteisiin, voimmeko antaa anteeksi esimerkiksi videopelin toimintasankarille, joka omien tavoitteidensa saavuttamiseksi vie hengen joukolta vastapuolen sotilaita tai päättää räjäyttää rakennuksen, joka on täynnä siviilejä?

Vastaanottajana meidän on useimmiten helpompi samastua henkilöahmon tavoitteisiin, jotka käsitämme itse moraalisesti hyväiksi. Jos henkilöahmon mo- raali poikkeaa kuitenkin omastamme, on tarinan osattava kantaa esimerkiksi rikolliseen operaatioon tähtäävä tai veriseen koston rakentuva juoni niin, että kykenemme hyväksymään nämä puitteet. Muussa tapauksessa ”pahan” henki- lön kokemat vastoinkäymiset saattavat herättää meissä vastaanottajina säälin ja kauhun sijasta silkkaa tyytyväisyyttä. (Pesonen 2002; McLeish 2000, 39.)

Todellisen maailman lait eivät sido meitä katsojina ja vastaanottajina fiktion samastuessamme, joten on täysin mahdollista nauttia myös omaa moraaliam- me vastaan sotivista valinnoista. Tarinan tyyli määrittelee positiivisen ja negatii- visen valintojen seuraukset. On kuitenkin tärkeää, että protagonistin ja anta- gonistin välillä on tarpeeksi vastakkainasettelua niin, että olemme päähenkilön eli protagonistin puolella voidaksemme kokea toiveita ja pettymyksiä. (Pesonen 2002.)

Episodipohjaisessa pelissä *The Walking Dead* (2012) pelaaja ajetaan tilanteisiin, joissa hänen on tehtävä nopeita valintoja tapahtumien edetessä. Juoni haarautuu tiettyjen rajojen puitteissa pelaajan tekemien valintojen perusteella, ja muutamissa tapauksissa jokin aikaisemmin tehty päätös voi vaikuttaa tuleviin tapahtumiin - esimerkiksi pelissä olevien hahmojen keskinäiseen luottamukseen tai jopa hengissä säilymiseen. Pelin alkupuolella tehty yksittäinen päätös voi tulla seurauksineen pelaajan eteen vaikkapa vasta pelin loppupuolella. Toisiaan pelaajan on tehtävä vaikeita valintoja. Pelikokemus voi muuttua paljonkin pelaajan tyylin mukaan, vaikka tarina ohjataan lopulta ennalta määrättyyn lopputulokseen. Asian ytimessä on yhden tarinan kertominen pelaajan itsensä valitsemalla tavalla. (Miller 2012.)

Pelissä päähenkilön mukana kulkeva selviytyjäryhmä joutuu useiden raskaiden päätösten eteen, jonka johdosta ryhmän sisäinen luottamus rakoilee huomattavasti pelin edetessä. Pari selviytyjää ajautuu keskinäiseen kahnaukseen, ja pelaaja, eli tässä tapauksessa minä – samastuakseni päähenkilö Lee Everettin rooliin – toimin sovittelijana. Pelatessani peliä ensimmäistä kertaa päätin pysytellä erossa hahmojen välisestä konfliktista jättäytymällä kahnauksen ulkopuolelle – en suostunut asettumaan kummankaan riitelevän osapuolen asemaan. Keskinäinen riita päättyi lopulta siihen, että riitapukareista aggressiivisempi ampui toista ryhmän jäsentä päähän. En ollut osaltani vaikuttanut tapahtumiin tai valinnut puoltani, ja tässä vaiheessa peli vaati minua päättämään, kuinka rikokseksi edennyt konflikti ratkaistaisiin. Vaihtoehtona oli äkillisesti väkivaltaan syyllistyneen ryhmän jäsenen hylkääminen tai vaihtoehtoisesti sovitus ja hahmon mukana pitäminen. Hylkääminen johtaisi lähes varmasti kyseisen hahmon kuolemaan, mutta mukana pitäminen voisi asettaa muut ryhmän jäsenet vaaraan. Päätökseni karkottaa väkivaltaan syyllistynyt jäsen ryhmästä juontui halustani suojella muita ryhmän jäseniä.

Raja oli oman käsitykseni mukaan ylitetty, kun ryhmän jäsenten keskinäinen kahnauksen eteneminen väkivaltaan. Tein siis päätökseni sen perusteella, minkä koin mielestäni välttämättömäksi. Ironista tosin on se, että pelaamani päähenkilö Lee Everett sattuu itse olemaan syylliseksi todettu murhaaja. Oma moraalikäsitykseni sekoittuu henkilöhahmon menneisyyden kanssa, mutta samastuin hänen

tavoitteeseensa pitää joukkion jäsenet sekä erityisesti Everettin suojeluksessa oleva nuori Clementine-tyttö turvassa. Peli ajoi minut tekemään päätöksen, jonka en halunnut ajautuvan vastuulleni, mutta toimin pelin tarjoamien vaihtoehtojen puitteissa ja päätin suojella ryhmää väkivaltaiselta jäseneltä. Ennen pitkää Everettin oma menneisyys nousee muiden ryhmän jäsenten tietoisuuteen, ja tässä vaiheessa hahmoon kohdistuvan luottamuksen määrän ratkaiseekin lopulta pelaajan itsensä tekemät päätökset. Kuinka olisi käynyt, jos olisin antanut väkivaltaiselle ryhmän jäsenelle toisen mahdollisuuden? Pelin voi toki aina pelata uudestaan monin eri tuloksin.

Samastuttavalla henkilöahmolla tulee olla oma tahto. On tärkeää, että henkilöahmolla on jokin tavoite mikä ajaa häntä eteenpäin. Tarinan sankarin oma taustatarina voi tarjota vastauksia hahmon käyttäytymiseen ja päätöksiin, ja näin ollen vastaanottaja voi itse tulkita epäsuorasti henkilöahmon käyttäytymisen syitä ja ymmärtää hahmoja myös omien kokemustensa ja näkemyksensä kautta. Henkilöahmon ei kuitenkaan tulisi olla kaavamaisesti yhden ominaisuuden muovaama henkilöitymä. Tietyt ristiriidat hahmon käytöksessä voivat tehdä henkilöahmosta moniulotteisemman ja arvaamattomamman. Henkilöahmolla voi olla esimerkiksi sisäisiä konflikteja, jotka voivat asettua useammalle eri tasolle. Henkilökohtainen konflikti voi koskea esimerkiksi perhettä, ystäviä tai rakastajaa. Yleinen konflikti voi liittyä yhteisöön, yhteiskuntaan tai luontoon. Hahmon sisäinen konflikti voi ilmentyä halun ja tarpeen välisestä ristiriidasta. Tällaisessa tapauksessa katsojalle tai vastaanottajalle tulee selväksi, että pelkkää haluaan seuraamalla henkilöahmo ei voi saavuttaa todellista tarvettaan. (Pesonen 2002.)

Lee Everettin henkilöitymä sekoittuu yhteen pelaajan persoonan kanssa. Pelaaja voi tiettyyn rajaan asti ohjata kuinka Lee käsillä olevaan tilanteeseen reagoi, eli onko päähenkilö aggressiivinen vai sovitteleva. Pelaaja ei toimi pelkkänä katsojana ja tarkkailijana, vaan omaksuu itse henkilöahmon persoonan ja vie tätä haluamaansa suuntaan. Kuinka siis toimii samastuminen suhteessa pelattavaan hahmoon, kun pelaajan oma persoona valtaa ja usein myös häivyttää fiktiivistä hahmoa?

## 6.5 Olenko minä Nathan Drake?

Toin peliin mukaan naishahmon antaakseni heille esimerkin hahmon esittämisestä. Minä esitin häntä. En teeskennellyt olevani nainen, näyttelin vain hahmoa, joka oli nainen. (Chatfield 2011, 46.)

Pelattava hahmo, useimmissa tapauksissa pelin päähenkilö eli tarinan sankari, toimii enimmäkseen pelaajan välittömän kontrollin ja omakohtaisen tulkinnan alaisena, mutta myös pelintekijän tarkoituksen ja hänen tarjoamansa interaktiivisen vapauden välimaastossa. Interaktiivinen tarinankerronta antaa pelaajalle mahdollisuuden teoksen hallintaan, jota esimerkiksi elokuvan katsominen tai kirjan lukeminen ei meille suo. Kun pelaaja ottaa esiin ohjaimen, ottaa hän samalla kontrollin itse pelistä. (Stuart 2014.) Kuinka siis onnistuu samastuminen henkilöhahmoon, jonka kohtalo on vastaanottajan itsensä käsissä?

Videopelissä pelihahmon näkökulmaan asettuminen hoituu useimmiten jo yksinomaan sillä keinolla, että pelaaja asetetaan alusta lähtien vastuuseen pelihahmonsa toimista; ilman pelaajaa itseään pelihahmo ei liiku, ei toimi, ei ajaudu ympäristöstä tai tilanteesta toiseen. Pelaaja itse on vastuussa siitä, että hahmo pysyy hengissä. Joissakin tapauksissa esimerkiksi pelihahmo Mario voitaisiin käsittää pelkkänä kursorina ruudulla; pelin tarina ja maailma koetaan tämän kiintopisteen eli pelihahmon kautta. Toisaalta pelaajalla itsellään on oma sisäinen elämänsä. Pelaaja voi hahmoaan liikuttamalla siirtää sisäiset vaikuttimensa ja halunsa, toivonsa ja pelkonsa ruudulla liikkuvaan hahmoon. Marion tavoitteet ovat toki samat; pysytellä hengissä, kukistaa vihollinen, päästä eteenpäin ja lopulta voittaa. Rinnastamme siis omat tuntemuksemme ohjaamaamme pelihahmoon. (Weinbren 2002, 229-230; Perlin 2004.)

Siinä missä pelaaja tavoittelee pelin hallintaa, tavoittelee virtuaalinen pelihahmo ympäristönsä hallintaa. Tavoite on pelaajalle kuvitteellinen ja pelihahmolle virtuaalisessa maailmassa hyvinkin todellinen. Nathan Drake tahtoo pakonomaisesti löytää kadonneen aarteen - pelaaja haluaa voittaa eteen heitetyt haasteet ja lopulta voittaa pelin. Teoksessa Mariosofia tätä yhteyttä sanotaan peilautumi-

seksi, mikä voi esimerkiksi saada pelaajan viittaamaan ohjattavaan pelihahmoon ensimmäisessä persoonassa. Pelin päähenkilölle sattuvat asiat ja tilanteet ovat kuin pelaajan omia kokemuksia – ”putosin lentokoneesta aavikolle ja melkein kuolin.” Tämä on audiovisuaalisen kerronnan keinoja myötäillen hyvin erikoislaatuista samastumista. (Weinbren 2002, 227.)

Vaikka pelaajan oma persoona ottaakin jossain määrin kontrollin pelattavasta sankarista, on pelihahmon henkilöitymä tärkeä kiintopiste samastumiskokemuksessa. Esimerkiksi toiminnallisessa räiskintäpelissä pelaaja saattaa hetkellisesti jäljitellä ohjaamansa sotilaan ominaisuuksia varsinaisen pelaamisen aikana. Pelaaja voi hyvinkin mieltää itsensä rohkeammaksi, varovaisemmaksi, aggressiivisemmaksi tai toiminnallisemmaksi kuin mitä hän arkielämässään kokee olevansa. Tämä ilmiö voi ilmetä automaattisesti pelaajan samastuessa pelattavaan hahmoonsa ja ottaessaan jollain tapaa pelaamansa hahmon roolin. (Klimmt & Hefner & Vorderer 2009, 358.)

Pelissä *The Last of Us* päästään ohjaamaan kolmea eri hahmoa; voimakasta ja tehokasta tappajaa Joelia, hänen nuorta tyttärtään Sarahia sekä teini-ikäistä Eliettä. Pelaaja yllätetään pelin keskivaiheilla, kun osat yllättäen vaihtuvat. Huomasin omassa pelikäyttämiseni eroja pelihahmojen vaihtuessa; suurelleen asevalikoimaan ja raakaan voimaan totuttautuneena tuntui hento ja aseistukseltaan vaatimaton Ellie olevan suuremmassa vaarassa. Eteneminen oli siitä pisteestä lähtien varovaista ja harkinnanalaista. Omaksuin siis uuden ohjattavan henkilöahmon roolin.

Voimakas samastuminen on kaiken kaikkiaan suhteellisen valinnallinen prosessi. Pelaaja ei kuitenkaan koskaan täysin unohda itseään tai jätä omaa persoonaansa naulaan roikkumaan samastuessaan pelattavaan hahmoon. Joissakin tapauksissa epäloogisten yksityiskohtien tietoinen sivuuttaminen voi olla yksi tapa kokea voimakkaampaa samastumista. (Klimmt & Hefner & Vorderer 2009, 358-359.) Voimakasta fiktion tunnevaikutukselle heittäytymistä saatetaan toisinaan luonnehtia jonkinasteiseksi eskapismiksi – todellisuuspaoksi. Vastaanottaja eli tässä tapauksessa peliä pelaava henkilö voi tarkoituksellisesti antautua

mukaan leikkiin ja hyväksyä erikoisenkin tarinan tai fiktiivisen maailman todeksi. Ilmiöstä käytetään pelaamisenkin yhteydessä termiä *suspension of disbelief*, jonka Pesonen tekstissään kääntää muotoon ”epäuskon vapaaehtoinen lykääminen”. (Pesonen 2002.) Vastaanottaja siis hyväksyy sellaisiakin asioita, mitkä ymmärtää todellisessa elämässä mahdottomiksi.

Toimintasankari voi selviytyä räjähdyksistä ja luotisteista saamatta naarmuaan – toisaalta fantasiamaailmassa tai tietejännäreissä puhutaan olennoista, jotka menevät järkeilyn ja loogisuuden tuolle puolen. Fiktiivisen tarinan nauttimiseksi vastaanottaja hyväksyy sen sisältämän todellisuuden kyseisen tarinan universumissa. Epäuskottavien asioiden hyväksyminen ei kuitenkaan onnistu loputtomiin, mikäli tarina ei tunnu johdonmukaiselta ja uskottavalta omassa universumissaan. Vaikka fiktiivisen tarinan puitteet olisivatkin todellisessa elämässä tyystin mahdottomia, tulisi henkilöhahmojen tuntemusten ja toiminnan silti pysytellä uskottavuuden rajoissa. Vastaanottaja ei välttämättä kykene hyväksymään epäjohdonmukaisuuksia, jos ne koskevat henkilöhahmojen käytöstä tai toimintaa. (Media college 2016.)

Joissain tapauksissa videopelien mielletään olevan enemmän todellisuuspakoa kuin identifikaatiota – pelaajan oletetaan henkilöhahmoon samastumisen sijasta hautautuvan enemmänkin immerssiiviseen fantasiaan ja itsensä unohtamiseen. Toisaalta voisi ajatella kenen tahansa empatiaan, samastumiseen ja mielikuviin kykenevän ihmisen tuntevan uteliaisuutta siitä, miltä tuntuisi olla joku toinen. (Stuart 2014.) Olipa kyseessä sitten videopelin, elokuvan tai romaanin henkilö, samastuminen ei tarkoita, että luulisimme olevamme joku muu. Kuvittelemme olevamme toinen henkilö, kuvittelemme maailman hänen psyykkisestä ja fyysisestä perspektiivistään. Mitä hän tekee, tuntee tai ajattelee. Taivallamme siis matkan jonkun toisen saappaissa. (Pesonen 2002.)

## 7 Pohdinta

### 7.1 Tulokset

Opinnäytetyön alussa asetettiin kolme tutkimuskysymystä, joihin pyrin löytämään vastauksen työssä käyttämäni lähdemateriaalin sekä tutkimusaineistona hyödyntämieni videopelien avulla. Ensimmäisessä tutkimuskysymyksessä pureudutaan tarinan ytimeen, sen merkitykseen varsinaisessa pelikokemuksessa. Tässä tapauksessa tärkeäksi tekijäksi nousee itse tarinan synnyttämä imu, joka pitää pelaajan otteessaan. Kuten Stuart (2010) artikkelissaan mainitsi, voi pelikokemukseen vahvasti sitoutuva pelaaja olla hyvinkin vastaanottavainen ja omata valmiudet käyttää omaa mielikuvitustaan osana antoisan elämyskokemuksen syntymistä.

Aktiivisintakaan pelaajaa ei tulisi kuitenkaan aliarvioida tarinan vastaanottajana, sillä pelaaja itse määrittelee osallistumisensa pelin tarinaan. Tämä voi itsessään vaikuttaa voimakkaasti elämyskokemuksen vastaanottamiseen tai jopa itse peliin kokonaisuutena, sillä esimerkiksi epäjohdonmukaisuuksia tai ristiriitaisia elementtejä sisältävät tarinan osaset voivat toimia immersiiivisen kokemuksen rikkojina. Immersion eri tasoja tarkasteltaessa voisikin tarinan osaltaan sanoa toimivan pelillisen kokemuksen osana, mutta ei kuitenkaan sen keskeisenä ominaisuutena. Immersion syntyminen on täysin mahdollista ilman tarinaakin. Tarinan rakenne ei ole elokuvalla tyypillisesti lineaarinen, ja tämä tulisi huomioda myös peliä käsikirjoitettaessa. Mielestäni tärkeimmäksi yksityiskohdaksi nousee pelin toimintaan soveltuva tarinallinen rytmi tai rakenne, jonka puitteissa itse tarina tai juoni etenee. Jos pelaaja aistii tarinan muutoinkin kuin suoran kerroksen kautta, ollaan oikeilla jäljillä. Tarina, erotuksena juonesta, voi osaltaan rakentua yksinomaan pelaajan vuorovaikutuksesta pelin kanssa vaikka peli ei itsessään sisältäisi esimerkiksi lainkaan dialogia.

Toinen tutkimuskysymys pureutuu keinoihin, joiden avulla käsikirjoittajan olisi mahdollista syventää tarinallista immersiota. Löysin lähdemateriaalini kautta useita konkreettisia esimerkkejä yksityiskohdista, jotka osaltaan kykenevät sy-

ventämään pelimaailmaa ja sen sisältämiä henkilöahmoja. Näihin lukeutuu pelimaailmassa toimivien hahmojen keskinäinen dialogi, pelimaailmaan asetellut tarinalliset elementit, vaihtoehtoiset sivupolut tai juonenkäänteet ja muut vastaavat keinot. Kuitenkin mielestäni yksi tärkeimmistä esiin nousevista seikoista löytyy siitä perimmäisestä ajatuksesta, että tarinan tulisi olla alati läsnä pelin maailmassa. Tämä toki tuottaa käsikirjoittajalle haasteita, koska hänen on osattava täyttää kohtausten välisiä aukkoja, kun kerronta ei ole lineaarista. Toisaalta voidaan ajatella tämän avaavan käsikirjoittajalle lukuisia uusia mahdollisuuksia.

Pelien kehityksen ottaessa valtavia loikkauksia pelin tekniset yksityiskohdat eivät enää samalla tavalla sido käsikirjoittajaa. Esimerkiksi hahmojen kasvoniilmeet voivat hoitaa sen, mitä vielä kymmenen vuotta sitten olisi pitänyt tuoda ilmi dialogin kautta. Käsikirjoittajan on kuitenkin näiden pelien suomien yksityiskohdrien monipuolistuessa huomioitava useita erilaisia kerronnantasoja. Pelin päähenkilön tarinan lisäksi esiin marssitetaan usein liuta sivuhenkilöitä - lisäksi on syytä muistaa, että oivallisesti luotu pelimaailma on jo itsessään oma tarinansa. Toiminnan sivussa puhuttava dialogi painottuu merkityksessään yllättävänkin korkealle. Se on mitä mainioin tapa syventää henkilöahmoja ja saada pelaaja aidosti välittämään heistä. Toki varsinaisen pelaamisen näkökulmasta minulla ei ole tarvetta kuunnella virtuaalisen matkakumppanini puujalkavitsejä tai päähenkilön kertomusta näkemistään unista. Tämä on kuitenkin oma syvyydentasonsa, joka voi hyvällä käsikirjoittamisella tuoda henkilöahmoihin juuri sitä mitä monilta nykypeleiltä kaivataan, samastuttavia ja eläviä hahmoja.

Kaikki pelit eivät kuitenkaan kaipaa osakseen suurta määrää dialogia, ja tässä tapauksessa käsikirjoittajan olisi nojattava juonen sijasta nimenomaan tarinaa eteenpäin vieviin elementteihin. Mitään puhumaton hahmokin voi kertoa oman tarinansa ympäristönsä ja toimintansa kautta. Vuonna 2012 julkaistu peli *Journey* on oiva esimerkki pelistä, jonka synnyttämä elämyskokemus toimii täysin ilman dialogia. Työhön sisällyttämäni yksityiskohdat pelin *The Last of Us* sisältämistä tarinallisista elementeistä voivat mahdollisesti toimia suunnannäyttäjänä hienovaraisempaa kerrontaa haettaessa, kun pyrkimyksenä olisi jäljitellä vastaavanlaista elämyskokemusta vaikkapa eri genren peleissä.



Kolmanneksi tutkimuskysymykseksi esitettiin, kuinka hahmosamastuminen vaikuttaa itse pelikokemukseen. Kun pelin tavoitteena on saada pelaaja sitoutumaan kokemukseen emotionaalisesti, sanalla sanoen tuntemaan jotakin, on samastuminen ja sympatian kokeminen yksi oleelliseksi nostetuista asioista joiden kautta tarinallinen immersio osaltaan syvenee. Mielestäni on ensisijaisen tärkeää että kykenen samastumaan henkilöön, jonka ympärillä pyörivä tarina lohkaisee itse pelistä suuren osan. Esimerkkeinä käyttämässäni peleissä nimenomaan henkilöhahmoista välittäminen ja heidän kohtaloihinsa sitoutuminen olivat avainasemassa antoisan pelikokemuksen vastaanottamiseksi. Tietenkin tämä tarkoittaa sitä, että henkilöhahmon persoonaan on huolella asetettu samastuttavia tai jopa rakastettavia piirteitä pelaajan tunnetasolla tapahtuvan välittämisen saavuttamiseksi.

Hyvin toteutettu henkilöhahmo tarvitsee tuekseen myös johdonmukaisen tarinan ja persoonaansa tukevat sivuhenkilöt sekä oikeanlaisen vastavoiman. Lähdemateriaalia etsittäessä nousi tekstistä toisinaan esiin mielipiteitä, joiden mukaan videopelien sisältämät hahmot eivät juurikaan elä varsinaisen pelikokemuksen ulkopuolella. Uskon, että tämä tietty pelihahmoja leimaava staattisuus on hiljalleen karsiutumassa. Esimerkiksi peli *The Last of Us* jätti mieleeni epämääräisen kaiherruksen useammaksi päiväksi varsinaisen pelin päätyttyäkin. Voisiko näin tapahtua, jos en olisi sitoutunut henkilöhahmoihin, ottanut heidän tuntemuksiin ja kokemuksiin omikseni? Mitä pelihahmoille itse pelin jälkeen tapahtuu, sitä voin tässä vaiheessa vain arvailla.

## 7.2 Yhteenveto

Opinnäytetyö sai alkunsa törmätessäni internetissä artikkeliin, joka käsitteli videopeleissä tapahtuvaa identiteettiparadoksia. Samastuminen on jo esimerkiksi elokuvakerronnan käsitteenä mielestäni varsin kiinnostava aihe tutkittavaksi. Aiheesta löytyikin paljon materiaalia, mutta tutkimusta nimenomaan videopeleissä tapahtuvasta hahmosamastumisesta löytyi erityisesti suomen kielellä varsin vähän. Samastumisen käsite suhteessa pelattavaan hahmoon päättyi siis

lopulta johdattamaan minut perimmäisen aiheeni äärelle. Halusin käsitellä samastumista laajemmassa kontekstissa lipsumatta kuitenkaan liiaksi psykologian puolelle.

Lähdemateriaaliin tutustuminen sekä aineistoon perehtyminen rajasi lopulta hieman käsittelemiäni aiheita. Päätin jakaa tutkimuksen neljään osa-alueeseen. Jokaisesta työssäni käsittelemistäni aihealueesta olisi periaatteessa pystynyt tekemään monen sivun edestä tutkimustyötä tai jopa kokonaisen opinnäytetyön, joten työlle oli löydyttävä selkeät raamit. Ensimmäinen luku käsittelee immersion eli elämyskokemuksen muotoutumista ja sen eri tasoja. Pelaajan kokema elämyskokemus on jo itsessään kiehtova aihe tutkimuskohteeksi, mutta tarvitsin kuitenkin jonkinlaisen aihion johon keskittyä. Päätin valita tarkasteltavakseni nimenomaan tarinallisen immersion, sillä se oli monella tapaa yhteydessä niihin aihealueisiin jotka kiinnostivat minua henkilökohtaisesti eniten. Ennen tutkimustyön aloittamista ja aiheeseen vielä sen syvällisemmin perehtymättä käsitin tarinan automaattisesti sisältyvän osaksi immerssiivisen kokemuksen kokonaisuutta. Luettuani aiheesta enemmän ymmärsin tarinan olevan vain yksi mahdollinen osa sitä mitä useimmiten käsitämme elämyskokemukseksi.

Otin siis tutkimukseeni tarinallisen näkökulman. Näin aiheelliseksi käsitellä hieman syvällisemmin tarinan dramaturgista rakennetta nimenomaan audiovisuaalisen kerronnan kautta. Halusin käsitellä työssäni lisäksi sitä, miten tarinan vastaanottaminen osaltaan muuttuu sähköisessä mediassa. Pidin sopivana lähtökohtana käsitellä kerronnan perusrakennetta sekä tarinan ja juonen toisistaan erottamista, mikäli haluaisin lähteä purkamaan erityisesti videopeleihin liittyvää kerrontaa ja sen eroavaisuuksia perinteisen tarinankerronnan kanssa.

Kolmannessa luvussa keskityin lopulta hieman tarkemmin itse videopeleissä tapahtuvaan kerrontaan. Pelikäsikirjoittaminen ei ole suinkaan niin suoraviivaista kirjoittamista kuin voisi kuvitella. Oli siis varsin mielenkiintoista verrata lineaarisen ja interaktiivisen tarinan rakentumista suhteessa toisiinsa. Videopelit ovat kehityskulkunsa edetessä löytäneet mainioita keinoja tarinan esilletuomiseksi. Otin lähdemateriaalin oheen vertailukohteeksi muutamia henkilökohtaisiksi suo-

sikeikseni päätyneitä videopelejä, jotka olivat tavalla tai toisella tehneet vaikutuksen tarinallisen kerrontansa kautta. Totta puhuakseni satun itse olemaan pahimman luokan elämispelaaja.

Viimeisessä luvussa käsittelin aihetta, josta koko opinnäytetyö periaatteessa sai alkunsa. Keskityin purkamaan hieman samastumisen käsitettä ja samastuttavan hahmon piirteitä. Päätin pureutua hieman tarkemmin myös perinteisen tarinankerronnan kannalta tapahtuvaan hahmosamastumiseen ja henkilöhahmon rakentumiseen, koska nämä yksityiskohdat ovat mielestäni varsin olennainen asia käsikirjoittamisessa ja tarinankerronnassa itsessään. Lopuksi pohdin samastumista videopelikokemuksen yhteydessä. Otin lähempään tarkasteluun jo aiemmin pelaamani pelin *The Last of Us*, koska se soveltui mielestäni tutkimustyöhön erinomaisesti. Päätin pelata pelin läpi uudestaan tällä kertaa havainnoiden asioita opinnäytetyöhön liittyvän tutkimuksen kannalta. Huomasinkin läpipeluuni aikana paljon yksityiskohtia, jotka olivat jääneet minulta huomaamatta ensimmäisellä pelikerralla ja jotka osaltaan tukivat jo koostamaani tietoperustaa.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli löytää vastaus siihen, mitkä asiat vaikuttavat elämyskokemuksen syntymiseen ja kuinka suuri osuus tarinalla itsellään on immersion muodostumisessa. Vaikka videopeli voi lähtökohtaisesti pärjätä mainiosti ilman tarinaa, on tarinan merkitys elämyskokemuksessa kuitenkin yllättävän suuri. Sujuva tarinankerronta ja samastuttavaan henkilöhahmoon sitoutuminen vaikuttaisivat kulkevan käsi kädessä, mutta muuttuvat tekijät, kuten immersion painottuminen usealle eri alueelle sekä pelaajan oma alttius heittäytymiseen, ovat asioita, jotka tekevät yksiselitteisen vastauksen löytämisen monimutkaiseksi. Tarinan ja henkilöhahmojen samastuttavuuden tärkeys korostuu entistä enemmän nykypäivän peleissä, ja onkin mielenkiintoista nähdä mitä uusia tarinallisia ulottuvuuksia videopelien tarinankerronnalta on odotettavissa vielä tulevaisuudessa.

## Lähteet

- Aaltonen, J. 1993. Käsikirjoittajan työkalupakki. Helsinki: Valtionhallinnon kehittämiskeskus.
- Adams, E. 2004. The Designer's Notebook: Postmodernism and the 3 Types of Immersion.  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/2118/the\\_designers\\_notebook\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2118/the_designers_notebook_.php). 17.3.2016.
- Bacon, H. 2004. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Campbell, J. 1990. Sankarin tuhannet kasvot. Helsinki: Otava.
- Chatfield, T. 2011. Hupi Oy: Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden. Jyväskylä: Docendo.
- Costikyan, G. 2007. Games, Storytelling, and Breaking the String.  
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>  
 21.3.2016.
- David, E. 2015. Choice and consistency: How to make or break immersion in video games.  
<http://siliconangle.com/blog/2015/02/17/choice-and-consistency-how-to-make-or-break-immersion-in-video-games/> 4.3.2016.
- Eskelinen, M. 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Helsinki: Sitra.
- Häikiö, P. 2012. Modernissa tietokonepelissä pelaaja muuttuu elokuvan päähenkilöksi.  
[http://yle.fi/alueet/helsinki/2010/08/modernissa\\_tietokonepelissa\\_pelaaja\\_muuttuu\\_elokuvan\\_paahenkiloksi\\_1919728.html](http://yle.fi/alueet/helsinki/2010/08/modernissa_tietokonepelissa_pelaaja_muuttuu_elokuvan_paahenkiloksi_1919728.html).  
 25.3.2016.
- Joensuu, J. 2005. Huomioita median käsitteestä kirjallisuustieteessä (ja Chatmanin narratologiassa).  
<http://www.arthis.jyu.fi/julkaisut/tarkkojasiirtoja/joensuu.html>  
 11.5.2016.
- Kaplan, S. 2016. A father's tribute to his son who died of cancer: A video game of love and grace.  
<https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2016/01/12/a-fathers-tribute-to-his-son-who-died-of-cancer-a-video-game-of-love-and-grace/> 20.4.2016.
- Kelly, T. 2011. Video Game Writing and the Sense of Story (Writing).  
<http://whatgamesare.com/2011/02/video-game-writing-and-the-sense-of-story-writing.html>. 26.3.2016
- Klepek, P. 2015. How Until Dawn Ended Up With A 10,000-Page Script.  
<http://kotaku.com/how-until-dawn-ended-up-with-a-10-000-page-script-1732405938> 18.3.2016.
- Klimmt, C, Hefner, D, Vorderer, P. 2009. The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception.  
[http://networkingworlds.weebly.com/uploads/1/5/1/5/15155460/video\\_games\\_identity.pdf](http://networkingworlds.weebly.com/uploads/1/5/1/5/15155460/video_games_identity.pdf) 12.4.2016.
- Madigan, J. 2010. The Psychology of Immersion in Video Games.  
<http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/>. 16.3.2016.

- Mahar, I. 2012. The Two Ways You Become Immersed in Video Games.  
<http://kotaku.com/5949897/the-two-ways-you-become-immersed-in-video-games> 5.5.2016.
- McLeish, K. 2000. Aristoteleen runousoppi. Helsinki: Otava.
- Mechner, J. 2008. The Sands of Time: Crafting a Video Game Story.  
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/pop-friendly> 2.4.2016.
- Media college. 2016. Suspension of Disbelief.  
<http://www.mediacollege.com/glossary/s/suspension-of-disbelief.html> 10.4.2016.
- Merriam-Webster. 2016. Identification.  
<http://www.merriam-webster.com/dictionary/identification> 9.4.2016.
- Metropolia. 2010. Mitä on vuorovaikutteinen tarinankerronta?  
<https://wiki.metropolia.fi/pages/viewpage.action?pageId=23205153>  
 20.4.2016.
- Miller, G. 2012. The Walking Dead: The Game Review.  
<http://www.ign.com/articles/2012/12/12/the-walking-dead-the-game-review> 1.4.2016.
- Perlin, K. 2004. Between a Game and a Story?  
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/formal>  
 2.4.2016.
- Pesonen, P. 2002. Toisen housuissa: Samastuminen käsikirjoittajan näkökulmasta.  
[http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen\\_toisen\\_housuissa.jsp](http://elokuvantaju.aalto.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/pesonen_toisen_housuissa.jsp). 20.3.2016.
- Rekiaro, I. Robinson, D. 2012. Suomi-Englanti-Suomi. Mikkeli: Gummerus.
- Shelley, B. 2001. Guidelines for Developing Successful Games.  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/3041/guidelines\\_for\\_developing\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/3041/guidelines_for_developing_.php?print=1) 25.2.2016.
- Shepard, M. 2014. Interactive Storytelling – Narrative Techniques and Methods in Video Games.  
<http://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/index>. 19.3.2016.
- Siltanen, J. 2003. Tarina sähköisissä viestimissä. Teoksessa Hirvonen, E. (toim.) Käsikirjoittaminen. Helsinki: Art house, 13-28.
- Smith, E. 2015. 10 Videogame Writing Trends That Need to Die.  
<http://www.pastemagazine.com/blogs/lists/2015/01/10-videogame-writing-trends-that-need-to-die.html> 4.5.2016.
- Stuart, K. 2014. The identity paradox: why game characters are not us, but should be.  
<https://www.theguardian.com/technology/2014/apr/24/the-identity-paradox-why-game-characters-are-not-but-should-be> 20.2.2016.
- Stuart, K. 2010. What do we mean when we call a game "immersive"?  
<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/10/games-science-of-immersion> 13.4.2016.
- Taito + Tieto. Pieni sivistyssanakirja. 1984. Helsinki: Otava.
- Techopedia. 2016. Non-Player Character (NPC).  
<https://www.techopedia.com/definition/1920/non-player-character-npc> 29.2.2016.
- Torkki, J. 2014. Tarinan valta. Keuruu: Otava.
- Vuorela, V. 2009. Elämäpeli: Pelintekijän maailmat. Helsinki: BTJ Kustannus.

- Wallis, J. 2008. Making Games That Make Stories.  
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/generic>  
3.4.2016.
- Weinbren, G. 2002. Sonic – c'est moi! Pelihahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakkomielteinen hallinta. Teoksessa Huhtamo, E Kangas, S. (toim.) Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudemus, 218-237.
- Wendig, C. 2015. 25 Things You Should Know About Antagonists.  
<http://terribleminds.com/ramble/2012/07/24/25-things-you-should-know-about-antagonists/> 20.2.2016.
- Wharton, A. Collins, K. 2011. Subjective Measures of the Influence of Music Customization on the Video Game Play Experience: A Pilot Study.  
[http://gamestudies.org/1102/articles/wharton\\_collins](http://gamestudies.org/1102/articles/wharton_collins) 21.4.2016.