



Karelia-ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittelyn tradenomi (AMK)

# Videopelien pelaajan ja pelihahmon välinen suhde

Tuomas Welling

Opinnäytetyö, marraskuu 2022

[www.karelia.fi](http://www.karelia.fi)



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Marraskuu 2022**  
**Tietojenkäsittelyn koulutus**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä(t)  
Tuomas Welling

Nimeke  
Videopelien pelaajan ja pelihahmon välinen suhde

#### Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan videopelien pelaajan ja pelihahmon välistä suhdetta ja tämän vaikutusta pelaajan kokemukseen. Työ keskittyy tarinallisiin yksinpeleihin ja pelihahmon rooliin pelin tarinassa, sekä pelihahmon suunnittelussa huomioitaviin, tavoiteltavasta pelikokemuksesta riippuviin yksityiskohtiin.

Pelihahmon luonteen merkitys pelaajan kokemukseen osoittautui riippuvan pitkälti pelin genrestä ja tarinasta. Tarinaan keskittyvissä peleissä pelihahmo on pelaajan pääasiallinen kontakti pelin maailmaan, ja pelihahmon toteutus sekä mekaanisesti että tarinallisesti on ratkaisevassa roolissa pelikokemuksen luonnissa. Myös tarinaan vähemmän keskittyvissä peleissä pelihahmon toteutus vaikuttaa pelikokemukseen merkittävästi, erityisesti audiovisuaalisen ja pelimekaanisen suunnittelun kautta. Erityyppiset pelihahmot jaettiin työssä kategorioihin niiden tarinallisen roolin mukaan, ja jokaista kategoriaa demonstroidaan esimerkein. Pelihahmon tarinallinen rooli on merkittävä osa pelaajan kokemusta ja siten tärkeä pelisuunnitteluun vaikuttava seikka.

Käytännön toteutuksessa luotiin Unreal Enginellä peli, jossa pelaajan ja pelihahmon välinen suhde on pelikokemuksen kriittisin osa-alue. Pelissä pelihahmo on tietoinen pelaajan läsnäolosta ja kontrollista, mutta tämän motiivit eroavat pelaajan omista. Näin pelaajan ja pelihahmon välillä vallitsee epäluottamuksen tila, ja pelaajan samaistuminen pelihahmoonsa poikkeaa merkittävästi tyypillisistä videopeleistä.

Kieli  
suomi

Sivuja 51  
Liitteet 0  
Liitesivumäärä 0

Asiasanat  
pelihahmo, tarinankerronta, pelikokemus

 <b>Karelia</b> UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES	<b>THESIS</b> <b>November 2022</b> <b>Degree Programme in information technology</b>  Tikkarinne 9 FI 80200 JOENSUU FINLAND Tel. +350 13 260 600 (switchboard)
<b>Author(s)</b> Tuomas Welling	
<b>Title</b> Interplay Between the Player and the Player Character in Video Games	
<b>Abstract</b>  <p>This thesis studies the relationship between the player and the player character in video games, and the impact of this relationship on the player experience. The thesis focuses on single player games and the role of the player character in the story of the game, as well as design aspects that should be observed when designing a player character.</p> <p>The significance of the player character's nature turned out to be mainly reliant on the genre and story of the game. Especially in narrative-focused games the player character is the player's main entry point into the game's world and thus largely dictates the player experience. Even in games with a lighter narrative focus the design and execution of the player character significantly affects the player experience via audiovisual and mechanical design. Distinct types of player characters are categorized according to their narrative roles, and each category is demonstrated with examples. The narrative role of the player character is a major part of the player experience and thus an important aspect of game design.</p> <p>In the demonstration game created on Unreal Engine, the interplay between the player and the protagonist is the most important aspect of the gameplay experience. The player character in the game is aware of the player's presence and their control, and their motives differ from the player's own motives. This causes an atmosphere of distrust between the player and the player character, and the way the player relates to the player character differs significantly from typical games.</p>	
<b>Language</b> Finnish	Pages 51 Appendices 0 Pages of Appendices 0
<b>Keywords</b> player character, storytelling, player experience	

## Sisältö

1. Johdanto .....	5
2 Tarinankerronta videopeleissä .....	6
2.1 Videopelien tarinankerronnan piirteet .....	6
2.1.1 Interaktiivisuus .....	6
2.1.2 Kontrollin luovutus.....	7
2.1.3 Ludonarratiivi .....	9
2.1.4 Diegeesi ja neljäs seinä .....	11
2.2 Tarinankerronnan merkitys videopeleille.....	13
2.2.1 Tarina osana pelikokeumsta .....	13
2.2.2 Tarina pelikokemuksen ytimenä.....	13
2.2.3 Näennäisen tarinattomat pelit .....	14
2.3 Pelihahmot.....	16
2.3.1 Pelihahmo osana pelikokemusta .....	16
2.3.2 Pelihahmon suunnittelu ja mekaniikat.....	18
3 Erityyppiset videopelien protagonistit.....	19
3.1 Ennalta määritetyt pelihahmot .....	19
3.1.1 Täysin lineaariset tarinat .....	19
3.1.2 Tarinallisesti merkityksettömät valinnat.....	20
3.2 Pelaajan määrittämät pelihahmot.....	22
3.2.1 Vain mekaanisesti ja/tai esteettisesti valittavat pelihahmot.....	22
3.2.2 Osittain ennalta määritetyt pelihahmot.....	23
3.2.3 Tabula Rasa.....	24
3.3 Protagonistin ja pelihahmon erottelijat .....	26
3.3.1 Pelit ilman perinteistä tarinaa tai protagonistia.....	26
3.3.2 Protagonisti, muttei pelihahmo.....	27
3.4 Erikoistapaukset.....	29
3.4.1 Pelaaja on pelihahmo .....	29
3.4.2 Epäluotettavat protagonistit .....	31
3.4.3 Neljännän seinän murentajat .....	34
3.4.4 Neljännän seinän tuhoajat .....	36
3.5 Yhteenveto.....	38
4 Demo .....	39
4.1 Konsepti.....	39
4.2 Tekninen toteutus .....	42
4.3 Tavoitteiden onnistuminen .....	44
5 Pohdinta.....	46
5.1 Teoria.....	46
5.2 Demo .....	48
Lähteet.....	51

## 1. Johdanto

Tässä opinnäytetyön tavoite on tutkia erilaisten videopelien pelihahmojen suunnittelua ja toteutusta. Työn pääasiallinen fokus on tarinavetoisissa yksinpeleissä ja näiden pelien pelihahmon suunnittelun vaikutuksessa pelaajakokemukseen erityisesti narratiivisesta<sup>1</sup> näkökulmasta. Työssä selvitän, mitä seikkoja pelikehittäjän kannattaa ottaa huomioon pelihahmoa suunnitellessaan luodakseen haluamansa tunnesiteen pelaajan ja pelihahmon välille. Koska tämän suhteen tarkka luonne voi vaihdella hyvinkin paljon pelien välillä, jaan erityyppiset pelihahmot omiin kategorioihinsa. Jokaisen kategorian kohdalla käsittelen paitsi itse pelihahmon suunnittelun tärkeitä, pelaajakokemukseen merkittävästi vaikuttavia seikkoja, myös sitä miten pelihahmon luonne vaikuttaa laajempaan pelisuunnitteluun, kuten pelimekaniikkoihin rytmitykseen. Käytän myös esimerkkejä julkaistuista videopeleistä selventämään kategorioita ja suunnittelun vaihtoehtoja jokaisen kategorian sisällä. Jokaisesta kategoriasta annetaan kaksi esimerkkiä, jotka eroavat toisistaan merkittävästi ja näin kuvaavat kategorian laajuutta ja suunnittelun mahdollisuuksia. Tavoite on tehdä kategorisoinnista niin kattava, että minkä tahansa videopelin pelihahmo on määriteltävissä johonkin näistä kategorioista.

Työn käytännön demo-osuudessa esittelen luomani lyhyen pelidemon, jossa pelaajan ja pelihahmon välistä suhdetta käsitellään epätavallisesta näkökulmasta. Demossa pelaajan ohjaamalla hahmolla on oma, pelaajasta riippumaton tahtonsa, vaikka kaikki mekaaninen kontrolli on pelaajalla itsellään. Hahmo on myös tietoinen pelaajan läsnäolosta, ja pyrkii vaikuttamaan pelaajan päätöksentekoon pelin aikana. Tämä pelaajan ja pelihahmon tarkoituksellinen erottaminen omiksi toimijoikseen on yksi teoriaosuudessa käsitelty lähestymistapa, jota käsitellään tarkemmin kappaleessa 3.4.1 Pelaaja on pelihahmo. Demopelissä otan tähän pelihahmotyyppiin uuden, esimerkkipeleistä eroavan näkökulman.

Demoprojektissa tutkin tapoja, joilla pelaajan ja pelihahmon välistä suhdetta voidaan käyttää tarinankerrontaan ja miten tämä suhde voi toimia tarinan ja sitä myöten koko pelikokemuksen ytimenä, eli miten tarinaan keskittyvän pelin oleellisin elementti voi olla itse pelihahmo ja pelaajan kokemus tästä. Demossa

---

<sup>1</sup> Tarinan kokonaissuunnittelu, kattaen juonen, hahmot ja näiden kontekstin eli pelimaailman

pelaajan ja pelihahmon välinen dialogi on merkittävä osa pelikokemusta, ja pelaajan ja pelihahmon välillä vallitseva epäluottamus on oleellinen osa paitsi pelin tarinaa, myös sen mekaniikkoja.

Videopelien tarinankerronnasta on kirjoitettu runsaasti lähdemateriaalia. Suurin osa tästä kirjallisuudesta kuitenkin vain sivuaa pelihahmon suunnittelua tai käsittelee sitä vain hyvin kapeasta näkökulmasta. Vaikka tämän työn tarkoitus ei varsinaisesti ole toimia ohjekirjana pelikehittäjille, pyrin antamaan hyödyllisen kuvauksen suunnittelussa huomioon otettavista seikoista, joita pelikehittäjät voivat hyödyntää pelihahmoa suunnitellessaan. Pelihahmon suunnitteluun liittyy tekijöitä, joita monet pelikehittäjät voivat pitää itsestänselvyyksinä tai merkityksettöminä, ja pyrin korostamaan näiden seikkojen todellista tärkeyttä pelaajakokemuksen kannalta.

## **2 Tarinankerronta videopeleissä**

### **2.1 Videopelien tarinankerronnan piirteet**

#### **2.1.1 Interaktiivisuus**

Videopelin tarinaa kirjoitettaessa pelaajan läsnäolo tulee ottaa alusta lähtien huomioon. Vaikka peli olisi sekä tarinallisesti että mekaanisesti täysin lineaarinen, pelaajalla on aina kyky vaikuttaa tapahtumien kulkuun jollakin tasolla. Mikäli pelaaja kokee olevansa vain passiivinen tapahtumien tarkkailija, tarina olisi kannattanut kertoa jossakin muussa formaatissa kuin videopelinä. Jopa ns. kävelysimulaattorit, eli pelit, joiden mekaaninen sisältö on vain eteenpäin liikkumista ja tarinan kokemista jälkikäteen, hyödyntävät pelien interaktiivisuutta esimerkiksi visuaaliseen tarinankerrontaan ja tarinan rytmytykseen. Pelaaja lisää myös ennalta-arvaamattoman, kaoottisen elementin tarinaan, ja pelaaja voi halutessaan jättää tarinan täysin huomiotta, tai toimia pelissä tarinan kannalta täysin epäloogisin tavoin. Tarinaa kirjoittaessa on käytännössä pakko olettaa, että useimmat pelaajat seuraavat tarinaa ainakin jokseenkin kuuliaisesti, mutta näiden pelaajien kiinnostus koko peliä kohtaan katoaa nopeasti, mikäli peli ei tunnu

aidosti interaktiiviselta. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 126, 135-137, 191-196.)

Interaktiivisuus ei kuitenkaan välttämättä tarkoita merkityksellisten valintojen läsnäoloa. Videopeli voi olla narratiiviltaan täysin lineaarinen ja pelaajan valinnoista riippumaton, mutta silti tyydyttävä kokemus, mikäli illuusio valinnoista säilyy. Illuusio valinnoista ei myöskään välttämättä tarkoita pelaajalle valehtelua ja todellisuudessa merkityksettömien vaihtoehtojen tarjoamista – valinnan illuusio muodostuu pitkälti pelaajan ja pelihahmon<sup>2</sup> välisestä suhteesta. Mikäli pelaaja kokee, että *pelihahmo* tekee tarinan kannalta merkityksellisiä valintoja, tarina voi pysyä kiinnostavana, vaikka pelaaja itse ei vaikuttaisi näihin valintoihin mitenkään, varsinkin mikäli nämä valinnat ja niiden seuraamukset pidetään interaktiivisina. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 135, 183-185, 192.) Kun *Starcraft 2:n* (2010, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment) *Nova: Covert Ops* -tehtäväsarjan lopussa protagonistin<sup>3</sup> Nova on saanut päävihollisensa lopulta kiinni, Nova valitsee pelaajan toimista riippumatta tappaa vihollisensa, vaikka Novan käskyt ovat vain pidättää hänet. Itse tappaminen ei kuitenkaan tapahdu välivideossa, vaan pelaajan itse tulee tehdä tämä. Vaikka pelaaja ei voi vaikuttaa tähän valintaan mitenkään, loppuratkaisu on tyydyttävä, koska pelihahmon valinta on hänen motivaatioonsa sopiva. Lisäksi itse tappo ei tapahdu välivideossa vaan pelaajan itse pitää ns. vetää liipaisimesta, joka vahvistaa pelaajan ja protagonistin välistä suhdetta. Loppuratkaisuun johtaneet tehtävät ovat myös olleet täynnä pelaajan tekemiä, aidosti merkityksellisiä mekaanisia valintoja, vaikka itse juoni onkin lineaarinen.

### 2.1.2 Kontrollin luovutus

Videopelit ovat luonteeltaan interaktiivinen tarinankerronnan muoto, ja perinteisenkin narratiivin tulee ottaa huomioon pelaajan läsnäolo ja kyky vaikuttaa tapahtumiin. Tapahtumia ohjaavan pelaajan suurin vaikutus pelistä riippumatta on tarinan rytmityksessä. Toisin kuin elokuvissa, kirjoissa tai muissa staattisissa

---

<sup>2</sup> Pelihahmo on hahmo, jonka toimia pelaaja ohjaa suoraan kontrollisyöteilläään. Käsitellään tarkemmin kappaleessa 2.3 Pelihahmot.

<sup>3</sup> Protagonisti on tarinan päähahmo, jonka ympärille tarinan tapahtumat on kirjoitettu. Ei välttämättä sama kuin pelihahmo.

tarinankerronnan välineissä, videopeleissä pelin tekijä ei pysty täysin kontrolloimaan tapahtumien tahtia. Täysin lineaarisissakin peleissä pelaaja voi halutesaan pysäyttää tarinan etenemisen ja keskittyä esimerkiksi peliympäristön tutkimiseen tai pelimekaniikkojen testaamiseen, ja vaikka tarina kerrottaisiin täysin epäinteraktiivisten välivideoiden kautta, pelaaja pystyy päättämään milloin nämä välivideot alkavat. Pelintekijä voi pakottaa tarinan etenemään asettamalla tapahtumien välille esimerkiksi aikarajoja, jotka pakottavat pelaajan etenemään nopeasti, mutta tällaiset rajoitukset voivat helposti rikkoa pelaajan immersion<sup>4</sup>. Liiallinen pelaajan paimentaminen ja kontrollointi riistää pelaajan toimijuuden<sup>5</sup> ja tekee hänestä passiivisen tapahtumien katsojan ja siten koko pelikokemuksesta epäinteraktiivisen. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 53-57, 170, 200.)

Vaikka pelaajalla on useimmissa peleissä kyky tuhllata teoriassa äärettömästi aikaa edistämättä tarinaa ollenkaan, tarina on lähes pakko kirjoittaa sillä oletuksella, että pelaaja etenee siinä suhteellisen nopeasti ja pelihahmon motiivien kanssa yhteensopivassa tahdissa. Yksi tapa ohjeistaa pelaajaa tähän ilman suoraa mekaanista pakotusta on nähtävissä *Quantum Break*issa (2016, Remedy Entertainment, Microsoft Studios). Koska pelin tapahtumat ovat mekaanisesti riippuvaisia pelaajan etenemisestä, pelaaja voi halutessaan pysäyttää tarinan edistymisen kokonaan yksinkertaisesti lopettamalla etenemisen, vaikka tarinallisesti kiihettäminen olisi loogista. Sen sijaan että peli ottaisi kontrollin pelaajalta kokonaan, etenemistä rohkaistaan diegeettisesti<sup>6</sup>. Pelihahmo Jack Joyce puhuu itsekseen ja jatkuvasti muistuttaa itseään ajan kriittisyydestä, mikäli pelaaja ei etene kohti seuraavaa käsikirjoitettua tapahtumaa nopeasti.

Useimmat pelit tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden toimia pelihahmolle epäloogisella tavalla myös rytmityksen ulkopuolella. *Half-Life 2* (2004, Valve Corporation, Sierra Entertainment) jättää pelaajan pelihahmo Gordon Freemanin ohjajaksi myös tilanteissa, jossa hahmot selittävät tarinaa tavoin, joka useimmissa peleissä toteutetaan joko välivideon tai dialogijärjestelmän kautta. Tämä vapaus antaa pelaajan halutessaan esimerkiksi kiipeillä kirjahyllyjen päällä ja heitellä

---

<sup>4</sup> Pelaajan ”uppoutuminen” peliin ja sen maailmaan ja esim. pelimaailman sisäisten sääntöjen hyväksyminen.

<sup>5</sup> *Agency*, pelaajan tai hahmon kyky vaikuttaa tapahtumiin.

<sup>6</sup> Fiktiivisen maailman sisäisin elementein, vrt. esim. käyttöliittymässä näkyvä viesti, jonka pelaaja näkee mutta pelihahmo ei



kahvikuppeja kohti hahmoa, joka selittää tarinan tapahtumia reagoimatta pelihahmon epätavalliseen käyttäytymiseen mitenkään. Keskustelu etenee pelaajan toimista riippumatta, mutta pelaajan kuva pelihahmon persoonallisuudesta värityy hänen omien valintojensa mukaan.

### 2.1.3 Ludonarratiivi

Ludonarratiivi on pelisuunnittelija Clint Hockingin vuonna 2007 esittelemä termi, jolla viitataan videopelien tarinankerronnan ja pelimekaniikkojen risteykseen (Hocking 2007). Termiä käytetään useimmiten puhuttaessa ludonarratiivisesta dissonanssista eli tarinan ja pelimekaniikkojen ristiriidasta – sen vastakohta, ludonarratiivinen synkroniikka eli tarinan ja pelimekaniikkojen täydellinen yhteensopivuus esiintyy aihetta käsittelevissä teoksissa harvemmin. Yksinkertaisimmillaan ludonarratiivinen dissonanssi voi esiintyä tilanteena, jossa pelin tarinan ennalta määrittämä tapahtuma ei voisi tapahtua orgaanisesti pelimekaniikkojen kautta, tai vastavuoroisesti pelin mekaniikat johtavat tilanteeseen, joka aiemmin määritellyn tarinan perusteella olisi mahdoton. Esimerkiksi jos pelin tarinassa pelihahmo määritellään kuolemattomaksi mutta pelaajan epäonnistuminen pelin haasteissa johtaa pelihahmon kuolemaan tästä huolimatta, tai vastavuoroisesti jos pelatessa tuhoutumaton ajoneuvo tuhoutuu välivideossa yhdestä osumasta, kyseessä on ludonarratiivinen dissonanssi. (Adams 2014, 219.) Ludonarratiivinen dissonanssi voi olla myös laajempi temaattinen ristiriita pelin narratiivin ja pelimekaanisen suunnittelun välillä, esimerkiksi peli, jonka tarinan pääteema on valinnanvapaus, mutta jonka mekaniikat eivät anna pelaajan tehdä merkityksellisiä valintoja (Hocking 2007).

Tietyt pelimekaaniset välttämättömyydet tekevät tietyntasoisesta ludonarratiivisesta dissonanssista lähes vääjäämättömän. Esimerkiksi pelihahmon kuolema pelaajan epäonnistumisen seurauksena johtaa yleensä vain edellisen tallennuksen lataamiseen tai muulla tavalla toiminnan jatkumiseen, eikä aiempaa kuolemaa oteta huomioon ollenkaan, koska tarinan edistyminen riippuu pelaajan onnistumisesta. Tietyt pelit kuitenkin perustelevat pelaajan uudelleensyntymän narratiivisesti. *Dark Soulsin* (2011, From Software, Namco Bandai Games) pelihahmo on kirottu epäkuollut, joka palaa aina kuoltuaan takaisin eloon

lähimmällä nuotiolla. *Dark Souls* ei kuitenkaan ole täysin yhteneväinen tämän narratiivisen elementin ylläpidossa; pelaajan herätessä eloon myös useimmat aiemmin tapetut epäkuolleet viholliset palaavat, mutta samasta kirouksesta kärsivät tärkeimmät pomoviholliset pysyvät kuolleina pelimekaanisista syistä mutta ilman selkeää narratiivista syytä.

Useimmat pelit eivät kuitenkaan yritäkään tarinallisesti perustella pelaajan paluuta epäonnistumisistaan. Tällöin peli yksinkertaisesti teeskentelee, ettei pelaajan epäonnistuneita yrityksiä koskaan tapahtunut ja onnistunut yritys on ainoa mikä vaikuttaa tarinan kulkuun. Tässä tapauksessa epäonnistumisista toipumista ilman selitystä ei voida pitää pelisuunnittelun ongelmana, koska hyvin harvat pelaajat olisivat valmiita pelaamaan peliä, jossa yksikin epäonnistuminen lopettaa tarinan edistymisen pysyvästi. Pelit voivat myös loppua käsikirjoitettuun pelihahmon kuolemaan, jolloin tämä tulee perustella pelaajalle narratiivisesti, jotta tarinan loppu ei tunnu pelaajasta vain yhdeltä *Game Over*ilta muiden joukossa. Kun *Red Dead Redemption 2*:n (2018, Rockstar Games, Rockstar Games) lopussa pelihahmo Arthur Morgan lopulta kuolee tuberkuloosiin, tämä ei välity pelaajalle vain tavallisena, pelaajan epäonnistumisesta johtuneena kuolemana vaan tarinan loogiselta lopulta, josta palaaminen tätä edeltäneeseen tilanteeseen ei kävisi järkeen koska pelaaja ei lopulta voisi millään toimilla loogisesti estää tätä kuolemaa.

Ludonarratiivisen dissonanssin vastakohta, ludonarratiivinen synkoriikka, tarkoittaa vastavuoroisesti pelin tarinan ja mekaniikkojen täydellistä yhteensopivuutta. Tällöin pelaajan ja pelihahmon teot sopivat tarinan edistymiseen ja teemoihin sekä pelimaailmaan. Ludonarratiivinen synkroniikka ei välttämättä tarkoita realismia vaan on osa laajempaa pelimaailman luontia ja sen verisimilituudia<sup>7</sup> – pelaajan tekojen tulee sopia osaksi pelimaailman sisäistä logiikkaa ja siinä määritellyjä tarinallisia rajoitteita. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 108-110.) *The Elder Scrolls V: Skyrimin* (2011, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks) pelihahmo on fantasiaroolipeleille tyypilliseen tapaan ainoa henkilö, joka pystyy pelastamaan maailman. Pelihahmo kyvyt kuitenkin perustellaan tarinallisesti – pelihahmo on *Dovahkiin*, ainoa henkilö, joka pystyy syömään

---

<sup>7</sup> Totuudenkaltaisuus, fiktiivisen maailman sisäisen logiikan ja sääntöjen ylläpito.

maailmaa uhkaavien lohikäärmeiden sieluja ja siten tappamaan ne pysyvästi. Tämän myötä on jossain määrin loogista, että pelaaja lähetetään yksin näitä lohikäärmeitä vastaan – tarina perustelee miksi suurimmatkaan armeijat eivät pysty torjumaan lohikäärmeitä ilman pelihahmon apua.

Ludonarratiivinen suunnittelu ulottuu myös pelihahmon ulkopuolelle, ja esimerkiksi pelin vihollisten tulee myös noudattaa tarinan ja mekaniikkojen välistä yhtenäistä suhdetta. *Yakuza 0* (2015, Sega, Sega) sisältää kolme pelihahmoa alusta lähtien vastustavaa rikollisliigan luutnanttia, joilla kaikilla on omat motiivinsa ja toimintatapansa. Näistä vihollisista kaksi, Awano ja Shibusawa, toimivat pääasiassa välikäsien kautta ja pyrkivät välttämään suoraa yhteenottoa pelihahmon kanssa, ja siten heitä vastaan taistellaan vasta aivan tarinan lopussa, kaikkien aiempien juonien epäonnistuttua. Sen sijaan kolmas luutnantti Kuze suosii suoraa toimintaa ja itse osallistumista, ja häntä vastaan taistellaan pelin aikana useita kertoja. Kuzen tapauksessa ludonarratiivinen synkroniikka johtaa myös syvempään pelihahmoon samaistumiseen. Kuze esitellään pelaajalle häikäilemättömänä ja pelihahmo Kiryua avoimesti halveksuvana väkivaltaisena vallantavoittelijana, jonka myötä myös pelaaja vihaa Kuzea alussa. Useiden taistelujen jälkeen Kuzen rehellisyys ja suoraviivaisuus kuitenkin voittaa Kiryun ja sitä kautta useimpien pelaajien kunnioituksen, verrattuna toisten vihollisten epärehellisempiin ja pelkurimaisempiin menetelmiin.

*Yakuza 0* toimii myös esimerkkinä tilanteesta, missä epärealistisuus ei tarkoita ludonarratiivista dissonanssia, mikäli verisimilituudi säilyy. Pelihahmo ei tarinan mukaan tapa koskaan ketään, vaikka pelin taistelumekaniikat sisältävät useita liikkeitä, joista yksikään normaali ihminen ei voisi selviytyä. Peli on kuitenkin varsin yhdenmukainen väkivallan seurausten kuvauksessaan, ja hahmot voivat kärsiä todellisuudessa kuolettavia vammoja ilman pysyviä seurauksia pelin taistelujen lisäksi myös tarinan välivideoissa.

#### **2.1.4 Diegeesi ja neljäs seinä**

Videopelien elementit ovat jaettavissa diegeettisiin ja epädiegeettisiin elementteihin. Diegeettiset elementit ovat pelimaailman sisäisiä, hahmojen aistimia

asioita, epädiegeettisten elementtien ollessa vain pelaajaa palvelevia osia, kuten käyttöliittymiä ja valikkonäkymiä. Esimerkiksi hahmojen välinen dialogi on diegeettistä, kun taas vain pelaajalle välittyvä tutoriaaliviesti on epädiegeettinen elementti. Pelikehittäjät voivat halutessaan minimoida epädiegeettisten elementtien määrän tekemällä esimerkiksi käyttöliittymistä pelimaailman sisäisiä, hahmoille näkyviä visuaalisia kuvauksia. (Medium 2019.) Useimmat videopelit ilmaisevat pelaajalle tietoa pelihahmon tilasta, kuten terveyden ja ammusten määrän, epädiegeettisillä käyttöliittymillä, kun taas esimerkiksi *Dead Space* (2008, EA Redwood Shores, Electronic Arts) esittää nämä tiedot pelihahmon avaruuspuvussa ja aseissa näkyvinä diegeettisinä merkkivaloina.

Diegeesiin liittyvä termi on alunperin teatteritaiteessa kehitetty neljännen seinän käsite. Neljäs seinä on kuluttajan ja teoksen, videopelien tapauksessa pelaajan ja pelimaailman välinen abstrakti erottaja. Jos videopeli jollain tapaa diegeettisesti ilmaisee kyseessä olevan videopeli, kyseessä on niin kutsuttu neljännen seinän rikkominen. (Studiobinder 2020.) Epädiegeettisiä pelielementtejä ei varsinaisesti voi pitää neljännen seinän rikkojina, mutta videopelit aika ajoin tietoisesti rikkovat neljättä seinää diegeettisesti välittääkseen pelaajalle lisätietoa. *Sly 2: Konnakopla* (2004, Sucker Punch Productions, Sony Computer Entertainment) esittelee uusia pelimekaniikkoja diegeettisessä dialogissa, jonka sisältö rikkoo neljännen seinän. Kun sivuhahmo Bentley ohjeistaa pelihahmo Slyta painamaan ympyränäppäintä, ohje on tarkoitettu pelkästään pelaajalle eikä tämä dialogi käy diegeettisesti järkeen, koska pelihahmo, jolle ohje annetaan toimii itse pelkän näppäinten painamisen sijaan. Videopelit voivat ohjeistamisen ohella myös aika ajoin rikkoa neljättä seinää diegeettisesti joko osana tarinaa tai komediatarkoituksessa, jota käsitellään tarkemmin kappaleissa 3.4.3 Neljännen seinän murentajat ja 3.4.4 Neljännen seinän tuhoajat.

## 2.2 Tarinankerronnan merkitys videopeleille

### 2.2.1 Tarina osana pelikokeumsta

Monet videopelit priorisoivat suunnittelussaan ja toteutuksessaan pelimekaniikkoja tarinan yli. Tämänkaltaiset pelit sisältävät useimmiten suurimmaksi osaksi lineaarisen tarinan, jota pelaajan ei välttämättä tarvitse huomioida ollenkaan peliä pelatessaan. Tarina antaa pelaajan ja pelihahmon teoille sekä pelimaailmalle kontekstin ja siten pyrkii luomaan tunnesiteen pelaajan ja pelimaailman välille. Vaikka pelaaja keskittyisikin yksinomaan pelin pelattavuuteen ja esimerkiksi ohittaisi kaikki tarinaa kertovat välivideot, tarinan läsnäolo taustalla tekee kokemuksen mielekkäämmäksi. Tämänkaltaisen suunnittelu antaa pelaajan valita kuinka paljon tämä haluaa kiinnittää huomiota tarinaan ja antaa erityyppisten pelaajien nauttia pelistä omalla tavallaan. (Adams 2014, 81-82, 207-209, 233.) Useimmat toiminta- ja räiskintäpelit sekä avoimen maailman pelit sisältävät tarinan, mutta harvoin keskittyvät siihen pelimekaanisen kokemuksen yli. Esimerkiksi *Just Cause 2:n* (2010, Avalanche Studios, Square Enix) pelimaailma on hyvin avoin ja kaikki tarinaa edistävät välivideot ohitettavissa, ja pelaaja voi halutessaan jättää tarinan huomiotta ja jopa tarinaa edistävät tehtävät tekemättä ja silti nauttia pelin mekaniikoista täysin. Tarinatehtävissäkään pelaajan ei tarvitse olla tietoinen tehtävien kontekstista tai tarinan käännteistä, koska mekaanisesti tehtävät toimivat itsenäisinä kokonaisuuksinaan.

### 2.2.2 Tarina pelikokemuksen ytimenä

Tietyt pelit ja peligenret nojaavat vahvasti tarinankerrontaan pelin tärkeimpänä elementtinä. Tämänkaltaisten pelien viihdearvo on hyvin rajallinen pelaajille, jotka keskittyvät puhtaasti pelien mekaniikkoihin, mutta vetoavat pelaajiin, joille tarina on pelin tärkein osa-alue (Adams 2014, 81-82.) Tarinavetoisten pelien pelimekaniikat ovat useimmiten hyvin yksinkertaisia ja/tai genren standardien mukaisia, ja voivat itsessäänkin olla viihdyttäviä, vaikka ne eivät olisikaan suunnitellun pelaajakokemuksen ydin. Pelimekaniikkoja saatetaan käyttää vain esteinä, joiden ainoa tarkoitus on rytmittää pelaajakokemusta ja ylläpitää pelaajan ja pelihahmon toimijuutta. Esimerkiksi *Finding Paradise*ssa (2017, Freebird

Games, Freebird Games) pelaajan tulee aika ajoin ratkaista yksinkertaisia palapelimäisiä pulmia edistyäkseen tarinassa – pulmien olemassaolo on narratiivisesti vain heikosti selitetty, mutta ilman niitä peli sisältäisi mekaanisesti vain kävelyä paikasta toiseen.

Täysin tarinavetoisen pelin pelimekaniikat voi yksinkertaistaa tai jopa lähes kokonaan eliminoida, mikäli pelikehittäjä haluaa tarinan olevan pelin ainoa merkityksellinen sisältö. Tämä luonnollisesti rajaa pelin kohdeyleisön vain tarinasta välittäviin pelaajiin, mutta mahdollistaa tarinankerrontaan täydellisen keskittymisen. *A Bird Story* (2014, Freebird Games, Freebird Games) on pelillisesti pelkkää eteenpäin kävelemistä ja kaikki tarinankerronta on visuaalista – peli ei sisällä sanaakaan dialogia. Pelin kaikki viihdearvo onkin puhtaasti audiovisuaalisessa narratiivisessa kokemuksessa.

Pelimekaniikkoja voi kuitenkin hyödyntää myös osana tarinankerrontaa. Tällöin pelihahmon tekemät, pelaajan ohjaamat teot toimivat tarinan ytimenä, ja tarinankerronta hyödyntää pelien interaktiivisuutta. Tarinan suora sitominen pelaajan tekoihin vahvistaa suhdetta pelaajan ja pelihahmon välillä, erityisesti mikäli pelin mekaniikat eroavat merkittävästi genren standardeista. (Freeman 2004, 379-381.) *Undertale* (2015, Toby Fox, Toby Fox) hyödyntää epätavallisia taistelumekaniikkojaan tarinankerronnassa monin tavoin, käyttäen radikaaleja muutoksia taistelun vaikeustasossa, visuaalisessa ilmeessä ja toiminnallisuudessa erottelemaan hahmoja ja tilanteita toisistaan.

### 2.2.3 Näennäisen tarinattomat pelit

Monet pelit eivät ainakaan näennäisesti sisällä tarinaa ollenkaan. Näiden pelien viehätys on puhtaasti mekaaninen, eikä pelin pelaamisen aikana koeta minikäänlaista perinteistä narratiivia tai siihen kuuluvia osia, kuten hahmokehitystä tai valintojen seurauksia, poislukien pelillisyyteen suoraan vaikuttavat osat. (Adams 2014, 167.) Kaikki pelit kuitenkin sisältävät jonkintasoisen narratiivisen kontekstin. Vaikka pelin tapahtumien aikana konteksti ei muuttuisi mitenkään, tapahtumille on aina olemassa narratiivinen motiivi mekaniikkojen ulkopuolella. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 108.) Jopa *Space Invadersin* (1978, Taito,

Taito) kaltainen äärimmäisen yksinkertainen, varhainen videopeli sisältää tarinallisen kontekstin; avaruusolennot hyökkäävät ja pelaajan ohjaaman ihmisaluksen tulee torjua ne.

Kilpailulliset moninpelit ovat klassinen esimerkki peligenrestä, joka ei sovellu perinteiseen tarinankerrontaan. Pelimekaniikat vaativat, että pelitilanteet ovat toistettavissa kerta toisensa jälkeen ottelusta toiseen. Tässä kontekstissa mittään pysyviä muutoksia hahmoissa tai pelimaailmassa ei voi tapahtua, koska seuraavan ottelun tulee alkaa samoista lähtökohdista kuin edellisen. Moninpelit kuitenkin useimmiten sisältävät tarinallisen kontekstin ilman varsinaista juonta. Kontekstista välittäminen on pelaajille täysin vapaaehtoista, mutta kontekstin läsnäolo ei. Vaikka peli sisältäisi pelkkiä yksivärisiä kuutioita, jotka pyrkivät törmäilemään toisiinsa tyhjässä huoneessa, näille tapahtumille on olemassa jokin tarinallinen perustelu ja konteksti. (Adams 2014, 471-473.)

Useimmat moninpelit kuitenkin sijoittuvat ennalta määriteltyyn maailmaan ja usein sisältävät tunnistettavia hahmoja ja paikkoja. Hahmojen ja kenttien audiovisuaalinen suunnittelu luo tapahtumille kontekstin ja motiivin, vaikka yksittäisten ottelujen tapahtumat eivät muuta näitä pysyvästi. Kuva 1 antaa esimerkin *Counter-Strike: Global Offensiven* (2012, Valve, Valve) Inferno-kartan kontekstista –kentän visuaalinen ulkoasu kuvaa etelä-Eurooppaa ja terroristihahmojen univormut ovat todellisen baskiterroristijärjestö ETA:n univormujen kaltaisia. Realistinen graafinen ulkoasu yhdessä tunnistettavien ja todellisuuden kaltaisten ihmisten, paikkojen ja aseiden kanssa muodostavat pelaajalle kontekstuaalisen kuvan tilanteesta, vaikka tarkkoja tarinallisia yksityiskohtia ei koskaan kerrota pelaajalle suoraan.



Kuva 1. *Counter-Strike: Global Offensiven* pelitilanne, jossa konteksti syntyy audiovisuaalisesti ilman varsinaista tarinankerrontaa.

## 2.3 Pelihahmot

### 2.3.1 Pelihahmo osana pelikokemusta

Videopelin pelihahmon luonne riippuu pelin tarkasta genrestä ja pelisuunnittelun tavoitteista. Yksinkertaisimmillaan pelihahmo voi olla epäspesifi, lähes kasvoton pelaajan avatar<sup>8</sup>, jota ei määritellä yksityiskohtaisesti vaan pelaajan annetaan projisoida haluamansa persoonallisuus pelihahmoon. Erityisesti ensimmäisen persoonan räiskintäpeleissä yleinen epäspesifi pelihahmo ei monesti puhu pelin aikana sanaakaan, mutta voi silti osallistua juoneen merkityksellisesti. Hahmon taustatarinaakaan ei yleensä kuvailla tarkasti, mutta tarinan konteksti antaa yleensä viitteitä hahmon laajemmasta persoonallisuudesta. (Adams 2014, 184.) Sotamies James Ramirez, yksi *Call of Duty: Modern Warfare 2*:n (2009, Infinity Ward, Activision) pelihahmoista, on täysin äänetön ja kasvoton pelihahmo, mutta hänen sotilasarvonsa ja tarinan laajempi konteksti antaa viitteitä henkilöstä, jota pelaaja ohjaa läpi pelin tapahtumien.

<sup>8</sup> Pelaajaa ja tämän tahtoa kuvastava hahmo, useimmiten pelin ainoa varsinainen pelihahmo



Pelihahmo voi olla myös spesifi, pelintekijän ennalta tarkkaan määrittelemä hahmo, jolla on tietty ulkonäkö, taustatarina ja persoonallisuus. Tällöin pelaajan ei odoteta projisoivan persoonallisuutta pelihahmoon, vaan pelaaja omaksuu pelihahmon olemassa olevan persoonallisuuden omakseen. (Adams 2014, 184.) *Max Paynen* (2001, Remedy Entertainment, *Gathering of Developers*) nimikkopelihahmo on täysin ennalta määritelty hahmo, ja pelin narratiivinen viihdearvo syntyy tämän hahmon ohjaamisesta ja kokemisesta, eikä niinkään persoonattomaan avataraan samaistumisesta. Näiden kahden ääripään välillä on merkittävästi liikkumavaraa siinä, kuinka yksityiskohtaisesti pelihahmo määritellään, ja kuinka paljon yksityiskohtia jätetään pelaajan mielikuvituksen varaan. Pelikehittäjän tulee päättää, missä määrin pelaaja voi olettaa tai keksiä hahmon ominaisuuksia, ja missä määrin ne ilmaistaan pelaajalle suoraan. Vaikka yksityiskohtia pelihahmosta ei ilmoitettaisi pelaajalle suoraan, pelihahmoa suunniteltaessa niiden etukäteen päättäminen voi auttaa pitämään hahmon yhdenmukaisena. (Adams 2014, 184-186.)

Yksi vaihtoehto spesifeille ja epäspesifeille pelihahmoille on pelaajan täysin määrittelemä hahmo. Tämä lähestymistapa, joka on yleinen erityisesti roolipeleissä, antaa pelaajalle hahmonluontityökalun, missä pelihahmon ulkonäön ja monissa tapauksissa persoonallisuuden voi määritellä yksityiskohtaisesti. Tämä antaa pelaajan luoda haluamansa näköisen hahmon ja helposti projisoida tähän joko omansa tai minkä tahansa muun persoonallisuuden. Hahmonluonnin luovuttaminen pelaajalle vaatii myös tietyn kontrollin luovuttamista pelaajalle, joka tulee ottaa huomioon tarinaa kirjoittaessa. Tarinan muut hahmot eivät esimerkiksi saa tehdä oletuksia pelihahmon persoonallisuudesta tai kommentteja tämän ulkonäöstä, elleivät nämä kommentit ole riippuvaisia pelaajan tekemistä päätöksistä. Jos pelaajan annetaan esimerkiksi vapaasti nimetä pelihahmonsaa, ääninäytelty dialogi pitää kirjoittaa tavalla, jossa pelihahmoon ei tarvitse koskaan viitata nimeltä. (Adams 2014, 183.) *Fallout: New Vegas* (2010, Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks) määrittelee pelihahmolle vain yksinkertaisen taustatarinan, ja muiden hahmojen reaktiot pelihahmoon riippuvat pelaajan tekemistä valinnoista hahmoa luodessa ja peliä pelatessa.

### 2.3.2 Pelihahmon suunnittelu ja mekaniikat

Pelihahmon tarkka luonne, riippumatta siitä miten se ilmaistaan pelaajalle, vaikuttaa pelihahmon suunnitteluun myös varsinaisen tarinan ulkopuolella. Pelihahmon kykyjen ja sitä kautta pelimekaniikkojen tulee sopia yhteen hahmon luonteen kanssa, ja esimerkiksi realistiseen maailmaan sijoittuvalla pelihahmolla ei voi olla selittämättömiä taikavoimia, tai pelaajan immersio rikkoutuu. Pelimekaniikkojen ei kuitenkaan tarvitse olla pikkutarkan realistisia, vaan useimmat pelaajat ovat valmiita hyväksymään esimerkiksi loukkaantumisista parantumisen erittäin nopeasti, mikäli tämä palvelee pelikokemusta. Max Paynen kykyä hidastaa aikaa ja parantaa ampumahaavoja kipulääkkeillä ei perustella tarinallisesti mitenkään, mutta nämä mekaniikat ovat pelikokemuksen kannalta oleellisia. Sen sijaan jos Max Payne pystyisi ampumaan tavallisten tuliaseiden lisäksi tankanuolia, pelaajan immersio särkyisi ilman merkittävää positiivista lisäystä pelin mekaniikkoihin. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 108-109, 113-115.)

Laajempi pelikokemus tulee ottaa huomioon myös pelihahmon audiovisuaalissa suunnittelussa. Pelihahmon tulee sopia pelin maailmaan, graafiseen tyyliin ja tarinan sävyyn. Vaikka pelaajan annettaisiin kustomoida pelihahmon ulkonäköä, myös näiden kustomointivaihtoehtojen tulee sopia yhteen pelimaailman kanssa, jotta pelihahmo ei erotu ympäristöstään häiritsevällä tai immersiota rikkovalla tavalla. Mikäli pelihahmo on esimerkiksi sotilas, pelaaja odottaa tältä tiettyä kehon rakennetta, univormua, jokseenkin normaalia puhetapaa ja ihmiselle mahdollisia animoituja liikkeitä. Jos pelihahmo taas on fantasiamaailman olento, ihmiselle mahdottomat liikkeet tai ääntelyt, sekä epätavalliset fyysiset ominaisuudet ovat helpommin perusteltavissa. Vuorostaan kauhupelissä erittäin ketterä ja nopea pelihahmo voi heikentää tavoiteltua pelon ja haavoittuvaisuuden tunnetta, ja kauhupelien pelihahmot ovatkin usein liikkeiltään hitaampia ja kankeampia kuin useimpien muiden peligenrejen pelihahmot. Kauhupelille sopivan kankea pelihahmo sopisikin huonosti useimpiin toimintapeleihin, joissa pelihahmon liikkuvuus on tärkeä osa pelin mekaanista viihdearvoa. (Adams 2014, 182-187.)

## 3 Erityyppiset videopelien protagonistit

### 3.1 Ennalta määritetyt pelihahmot

#### 3.1.1 Täysin lineaariset tarinat

Yleisin videopeleistä löytyvä pelihahmotyyppi on täysin ennalta määritelty pelihahmo. Tämänkaltaisten pelien tarina on täysin lineaarinen, ja pelaajan pelin aikana tekemät valinnat ovat puhtaasti mekaanisia – pelaaja saattaa pystyä tekemään hyvinkin merkittäviä päätöksiä siitä, miten pelihahmo ratkaisee kohtamansa ongelmat, mutta nämä ratkaisut tulevat aina johtamaan narratiivisesti samaan lopputulokseen. Monesti kuitenkin peli on myös pelillisesti lineaarinen, ja pelaajan tehtäväksi jää läpäistä pelin haasteet pelin ennalta määrittämällä tavalla. Joskus pelaajalle saatetaan tarjota kaksi tai useampi vaihtoehto pelin loppussa, joka määrittää pelin varsinaisen loppuratkaisun, mutta mitkään tätä edeltäneet valinnat eivät useimmiten vaikuta näihin vaihtoehtoihin tai niiden saatavuuteen. (Adams 2014, 187.)

Narratiivisesti lineaarisissa peleissä pelihahmon rooli riippuu pitkälti tarinan muista osista. Monesti pelihahmo on kokonaisvaltaisesti määritelty hahmo, jonka ulkonäkö, persoonallisuus ja taidot ovat kaikki pelin selkeästi määrittämiä. Tämänkaltaiset hahmot ovat useimmiten pelin tarinan tärkein ajaja; protagonisilla saattaa olla narratiivisesti perusteltu syy tämän erityislaatuisten kyvyille, jotka perustelevat hänen roolinsa kaikkien ongelmien ratkaisijana. Tämän myötä lineaarisetkin pelit voivat olla vahvasti tarinaan keskittyviä, vaikka pelaaja jääkin ennalta käsikirjoitettujen tapahtumien toteuttajaksi ilman suoraa päätäntävaltaa. Pelaajan samaistuminen protagonistiin jää näin täysin riippuvaiseksi pelin käsikirjoituksesta ja pelaajan reaktiosta siihen. Pelaaja saattaa kokea pelihahmon tai tämän päätökset ärsyttäviksi tai typeriksi, jonka myötä pelaajan tärkein linkki tarinaan immersoitumiseen katkeaa ja pelaaja päätyy vastahakoisesti ohjaamaan pelihahmon huonoja valintoja. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 135-146.) Tietyt pelit hyödyntävät tätä pelihahmon valintojen kyseenalaistamista tietoisesti, jota käsitellään lisää kappaleessa 3.4.2 Epäluotettavat protagonistit.

Esimerkki lineaarisesta, vahvasti tarinankerrontaan keskittyvästä pelistä selkeästi määritellyllä protagonistilla on *Control* (2019, Remedy Entertainment, 505 Games). *Controllin* pelihahmo, Jesse Faden, on kaikin puolin pelin ennalta määrittämä hahmo, jolla on tietty ulkonäkö, taustatarina ja persoonallisuus. Taustatarina selittää Fadenin luontaisen sietokyvyn todellisuutta vääristävää, *Hiss* -nimellä tunnettua paha voimaa vastaan, joka selittää miksi Faden on ainoa hahmo, joka kykenee pysäyttämään sen. Pelin aikana pelaaja voi parantaa Fadenin kykyjä ja aseita, mutta uudet kyvyt aukeavat käytettäväksi pelin narratiivin edistymisen mukaan. Keskusteluissa muiden hahmojen kanssa pelaaja voi valita missä järjestyksessä ennalta määritelty dialogipuu käydään läpi, mutta keskustelujen päätarkoitus on tarinan edistäminen ja lisätiedon esittäminen, eikä keskusteluissa voi tehdä valintoja, jotka vaikuttavat pelin tapahtumiin.

Myös useimmat pelit, joissa tarina on täysin toissijainen toiminnan rinnalla käytävät lineaarisia protagonisteja. Monesti nämä pelit eivät kuitenkaan edes selkeästi määrittele pelihahmoa, vaan jättävät protagonistin tarkoituksellisesti avoimaksi esimerkiksi taustatarinan tai persoonallisuuden suhteen. Esimerkki tällaisesta pelistä on *DOOM* (2016, id Software, Bethesda Softworks). Pelihahmolle annetaan titteli *The Doom Slayer* mutta ei varsinaista nimeä, ja taustatarinasta annetaan pelin aikana vain ohimeneviä viittauksia. Pelaajan onkin tarkoitus projisoida itsensä täysin pelihahmon rooliin ja immersoitua pelin toimintaan. Koska pelihahmo pelin aikana ratkaisee käytännössä kaikki ongelmat – sekä tarinan määrittämät esteet että pelin mekaanisen sisällön tarjoavat viholliset – mahdollisimman väkivaltaisella tavalla, hahmon olemassa oleva persoonallisuus välittyy, vaikka tämä ei puhu pelin aikana sanaakaan.

### 3.1.2 Tarinallisesti merkityksettömät valinnat

Avoimen maailman pelit eivät yleensä pysty toteuttamaan täysin lineaarista protagonistia sellaisenaan, koska pelin mekaaninen vapaus vääjäämättä muokkaa pelihahmon implikoitua persoonallisuutta pelaajan valintojen mukaan. Tällaiset pelit voivat kuitenkin jättää pelaajan tekemät mekaaniset valinnat täysin huomiotta tarinan käsikirjoitetuissa tapahtumissa. Koska avoimen maailman pelien

sisältö jakaantuu yleensä tarinan kannalta välttämättömiin päätehtäviin ja vapaaehtoiisiin sivutehtäviin, päätehtävät eivät ota pelaajan tekemiä sivutehtäviä huomioon narratiivisesti ja monesti olettavat, ettei pelaaja ole tehnyt niistä mitään. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 191-192.)

Malliesimerkki tarinallisesti merkityksettömiä valintoja tarjoavasta pelistä on *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004, Rockstar North, Take-Two Interactive). Pelin tarina toimii implikoidulla oletuksella, että pelaaja kulkee suoraan päätehtävästä toiseen ilman merkittäviä taukoja tai toimia niiden ulkopuolella. Muut hahmot eivät ota millään tapaa huomioon mitään päätehtävien ulkopuolella tapahtunutta. Päätehtävien tekemiseen ei kuitenkaan ole aikarajoja, joten pelaaja voi halutessaan viettää rajattomasti aikaa tehtävien välillä ja käyttää tämän ajan lähes miten tahansa, polkupyöräretkeilystä jengisotiin. Vaikka nämä valinnat eivät vaikuta päätehtävien tai niiden välivideoiden kulkuun, ne voivat muuttaa sitä, miten pelaaja näkee pelin hahmot ja erityisesti pelihahmo Carl Johnsonin. Mikäli pelaaja päättää viettää kokonaisen pelinsisäisen viikon taksia ajaen ja/tai kaaosta aiheuttaen, pelin narratiivin rytmitys katkeaa täysin, ja kaikkien pelin hahmojen motiivit ja päätökset vaikuttavat kyseenalaisilta tämän seurauksena. Koska pelaaja voi myös valita Johnsonin vaatteet ja kampauksen, pelin välivideoiden immersivisyyden voi rikkoa täysin saapumalla vakavaan keskusteluun koomisessa asussa, johon muut hahmot eivät myöskään reagoi mitenkään.

Esimerkki avoimen maailman pelistä, jossa pelaajan mekaaniset valinnat selkeästi muokkaavat sitä, miten pelaaja kokee pelin tapahtumat niiden kulkuun suoraan vaikuttamatta on *Postal 2* (2003, Running with Scissors, Whiptail Interactive). *Postal 2* lähettää pelaajan useisiin näennäisen viattomiin tehtäviin – hae kaupasta maitoa, palauta kirjaston kirja, käy lääkärissä yms.. Useimmat näistä tehtävistä tulevat kuitenkin päättymään absurdin väkivaltaisesti pelaajan päätöksistä riippumatta. Peli antaa pelaajalle mahdollisuuden ratkaista näitä tilanteita väkivallalla, muttei koskaan suoraan vaadi sitä. Tämän myötä pelihahmo Postal Duden persoonallisuus muuttuu radikaalisti pelaajan valintojen myötä. Maailma pelihahmon ympärillä tulee joka tapauksessa muuttumaan hullumaksi ja väkivaltaisemmaksi, mutta mikäli pelaaja päättää läpäistä pelin tappamatta ketään, Postal Dude ilmenee vain kyynisenä perusmiehenä, joka yrittää

selviytyä sekoavassa maailmassa. Mikäli pelaaja vastaa väkivaltaan väkivallalla, Postal Dude näyttää vain yhdeltä murhanhimoiselta psykopaatilta muiden joukossa. Mikäli pelaaja päättää aloittaa kaikki tehtävät väkivallalla jo ennen tilanteiden eskaloitumista, Postal Dude vaikuttaa kaikkien tilanteiden pääsyylliseltä, joka yksin ajaa maailmaa kaaokseen, ja johon kohdistettu väkivalta on oikeutettua itsepuolustusta. Kun pelin loppuvaiheessa useat ryhmät aktiivisesti jahtaavat Postal Dueda ja koko kaupunki on kaaoksen vallassa, pelaajan pelin aikana tekemät valinnat muuttavat tämän tilanteen kontekstin täysin.

## **3.2 Pelaajan määrittämät pelihahmot**

### **3.2.1 Vain mekaanisesti ja/tai esteettisesti valittavat pelihahmot**

Erityisesti toimintaroolipeleissä ja tietyissä avoimen maailman peleissä yleinen pelihahmon toteutustapa on järjestelmä, jossa pelaaja voi valita pelihahmonsensa useista eri ennalta määritetyistä vaihtoehdoista. Roolipeleissä tämä valinta tapahtuu useimmiten hahmoluokan kautta. Tämän tyyppisissä peleissä jokainen hahmoluokka on itsessään täysin narratiivisesti kehitetty hahmo omalla taustatarinallaan ja persoonallisuudellaan, mutta hahmon mekaaninen kehitys pelin aikana on pelaajan hallittavissa. Pelin muut hahmot saattavat reagoida eri hahmoluokkiin eri tavoin, ja itse pelihahmot reagoivat pelin tilanteisiin kyseiselle hahmolle ja hahmoluokalle sopivin tavoin, mutta itse tarinan kulkuun hahmoluokan valinta ei vaikuta. (Adams 2014, 183.) Esimerkki tämän kaltaisesta pelihahmon toteutuksesta on *Diablo 3* (2012, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment). *Diablo 3* tarjoaa seitsemän eri hahmoluokkaa, joiden pelityylit ovat niille uniikkeja ja pelaajan pitkälti muokattavissa. Dialogi toisten hahmojen kanssa ja pelihahmon omat reaktiot tarinan tapahtumiin vaihtelevat hahmoluokkien välillä, mutta tarina etenee lineaarisesti pelaajan edistymisen mukaan. Pelaajan odotetaan samaistuvan pelihahmoon samoin kuin täysin lineaariseen hahmoon, ja jos pelaaja päättää pelata vain yhtä hahmoluokkaa, narratiivinen kokemus ei tule merkityksellisellä tavalla eroamaan näistä peleistä.

Vaihtoehtoinen tapa antaa pelaajalle mahdollisuus määrittää pelihahmo lineaarisessa tarinassa on tarjota mahdollisuus hahmon täyteen esteettiseen muokkaamiseen. Näissä peleissä pelaaja voi määrittää pelihahmon nimen, ulkonäön ja usein äänen ja persoonallisuuden. Kuten aiemmassa esimerkissä, nämä valinnat saattavat vaikuttaa pelihahmon sekä muiden hahmojen reaktioihin, mutta eivät itse tarinan kulkuun. Pelaajalle tarjotaan näin mahdollisuus projisoida joko itseään tai haluamaansa persoonallisuutta pelihahmoon, mutta pelin tapahtumat jättävät mahdollisuuksia tilanteille, missä pelihahmon valinnat saattavat yllättää pelaajan. Vaikka pelin tarinalliset tapahtumat ovatkin lineaarisia, pelaaja pystyy kokemaan pelihahmon omaksi luomukseksi ja siten samaistumaan tähän usein syvemmin kuin täysin ennalta määritettyyn pelihahmoon. Tämänkaltaisesta kustomoitavuudesta esimerkkinä toimii *Saints Row IV* (2013, Volition, Deep Silver). Pelihahmolle on valittavissa täyden visuaalisen kustomoitavuuden lisäksi useita vaihtoehtoisia ääninäyttelijöitä, joiden reaktiot eri tilanteisiin vaihtelevat ja siten muokkaavat pelihahmon persoonallisuutta.

### 3.2.2 Osittain ennalta määritetyt pelihahmot

Eräänlaisena vastakohtana edellisen kategorian peleille ovat pelit, joissa pelihahmo on pitkälti ennalta määritetty, mutta pelaajan valinnoilla on aitoa vaikutusta pelin tarinan kulkuun. Nämä valinnat tulevat myös vääjäämättä muovamaan pelihahmon persoonallisuutta, tai ainakin sitä miten pelaaja kokee tämän, vaikka peli ei eksplisiittisesti tätä ilmoittaisikaan. Tämänkaltaiset pelit eivät yleensä tarjoa pelaajalle mahdollisuutta muokata pelihahmon ulkonäköä, nimeä, taustatarinaa tai persoonallisuutta ainakaan pelin alussa. Täten pelaaja tulee aluksi suhtautumaan pelihahmoon kuin mihin tahansa täysin ennalta määritettyyn protagonistiin, mutta pelin aikana tehdyt valinnat antavat pelaajalle mahdollisuuden samaistua pelihahmoon syvemmin ja niin sanotusti täyttää hahmon määrittämiseen jätettyjä aukkoja. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 113-115.) Yksi esimerkki tästä erityisesti roolipeleissä yleisestä pelihahmon kategoriasta on *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011, CD Projekt Red, CD Projekt). Pelin pelihahmo, Geralt of Rivia, on pelin alussa täysin realisoitu hahmo omalla tunnistettavalla ulkonäöllään, taustatarinallaan ja persoonallisuudellaan. Pelin aikana pelaaja voi kuitenkin tehdä tarinan kannalta merkittäviä valintoja, jotka

kaikki ovat tietystä näkökulmasta loogisia ja Geraltin aiemmin määriteltyyn persoonallisuuteen sopivia. Siten pelaajan valinnat eivät fundamentaalisesti muokkaa Geraltia hahmona, mutta hänen tarkka moraalinen kompassinsa on pelaajan määritettävissä. Valintojen rajallisuus ylettyy myös pelimekaniikkoihin – pelaaja voi pelin edetessä kehittää Geraltin olemassa olevia kykyjä, mutta taistelu tulee aina perustumaan samaan miekkojen ja taikuuden yhdistelmään, eikä Geraltia voi muuttaa esimerkiksi jousiampujaksi, koska tämä ei sopisi tarkoitettuun pelityyliin eikä Geraltin taustatarinaan.

Osittain pelin ja osittain pelaajan määrittämät pelihahmot eivät rajoitu pelkääntään roolipeleihin. Mielenkiintoinen esimerkki tästä pelihahmon tyypistä on tarkkaa genremääritystä välttelevä indiepeli *VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action* (2016, Sukeban Games, Sukeban Games). Pelihahmo Jill on baarimikko, ja pelaajan ainoa tapa interaktoida muiden hahmojen kanssa on sekoittaa näille drinkkejä. Mitä drinkkejä pelaaja päättää tehdä vaikuttaa monesti radikaalisti muiden hahmojen reaktioihin ja tarinan laajempaan kulkuun. Pelaaja voi näin luoda hyviä suhteita asiakkaiden kanssa täyttämällä näiden toiveet hyvin. Kaikki asiakkaat ja järjestys missä heidät tavataan on ennalta määritettyä, mutta aika ajoin pelaaja joutuu tekemään pelkkiä drinkkejä monimutkaisempia valintoja. Tietyt asiakkaat eivät tiedä mitä tilata ja pelaajan pitää päätellä millaisista juomista he pitäisivät, kun taas toiset yrittävät tilata alkoholia, vaikka heidän ei pitäisi juoda ollenkaan, ja pelaajan tulee päättää, onko Jill valmis tarjoilemaan kyseenalaisille asiakkaille parempien juomarahojen toivossa, vai antaako heille vain alkoholittomia drinkkejä heidän suututtamisensa uhalla. Nämä valinnat epäsuorasti muovaavat Jillin persoonallisuutta ja suoraan hänen suhteitaan muiden hahmojen kanssa, jotka pelin edetessä muuttavat tapahtumia radikaalisti. Pelaaja oppii pelin kulkiessa tuntemaan paitsi baarin kanta-asiakkaat, myös itse pelihahmon intiimisti.

### 3.2.3 Tabula Rasa

Eryteisesti avoimen maailman roolipeleissä yleinen pelihahmon tyyppi on *Tabula Rasa* – tyhjä taulu. Kaikki pelihahmon ulkonäöstä persoonallisuuteen ja



taustatarinaan on pelaajan täysin vapaasti valittavissa. Pelaaja kykenee näin projisoimaan joko itsensä tai minkä tahansa haluamansa hahmon pelihahmoon, ja pelaajan tekemät, tarinaa ohjaavat valinnat suoraan määrittävät pelihahmon persoonallisuuden. Näissä peleissä pelihahmon taustatarina jätetään yleensä tarkoituksella epäselväksi, joten pelaaja voi kuvitella lähes mitä tahansa selittämään, miksi pelihahmo on päätenyt nykyiseen tilaansa. Tätäkin tärkeämpää on usein pelimekaaninen valinnanvapaus. Hahmoa pystyy kehittämään haluamaansa suuntaan ilman hahmoluokkien tai taustatarinan aiheuttamia rajoitteita. Pelin ongelmiin tarjotaan pelistä riippuen useita lähestymistapoja, joko erilaisten vaihtoehtoisten taistelumeکانikkojen tasolla tai syvemmän pelisuunnittelun tasolla, esimerkiksi diplomaattisten tai teknologisten ratkaisujen kautta pelkän väkivallan sijaan. (Adams 2014, 183.)

Klassinen esimerkki pelaajan määrittämästä pelihahmosta löytyy pelistä *Fallout 2* (1998, Black Isle Studios, Interplay Productions). Pelin julkaisuajan teknisistä rajoitteista johtuen hahmon ulkonäköä ei voi muuttaa sukupuolen ulkopuolella, mutta hahmon ominaisuudet tarjoavat pelaajalle erittäin paljon valinnanvaraa. Pelaajan tekemät valinnat hahmoa luodessa ja kehittäessä vaikuttavat siihen, millaisia ratkaisuja pelaajalla on saatavillaan eri ongelmiin. Karismaattinen pelihahmo voi ratkaista useimmat ongelmat puhumalla ja rekrytoida pienen armeijan ystäviä taistelutilanteisiin, kun taas pelihahmo, jonka älykkyys on liian matala pystyy hädän tuskin edes puhumaan, ja joutuu lähestymään lähes kaikkia tilanteita väkivallalla. Hahmon eri taidot ja ominaisuudet eivät ole erityisen tasapainoisia – tietyt kyvyt ovat käytännössä hyödyttömiä mutta mahdollistavat syvemmän roolipelaamisen, kun taas diplomatiaan ja konventionaalisiin tuliaseisiin perustuva pelityyli on käytännössä tehokkain tapa läpäistä koko peli. Halutessaan pelaaja voi kuitenkin kehittää mitä kykyjä ja ominaisuuksia haluaa ja pystyy edelleen realistisesti pääsemään pelin läpi. Pelihahmon taustatarina on myös hyvin avoin, ja persoonallisuus puhtaasti pelaajan päätettävissä.

Toinen ääripää *Tabula Rasa*-pelihahmosta löytyy pelistä *Elden Ring* (2022, FromSoftware, Bandai Namco Entertainment). *Elden Ring* tarjoaa pelaajalle täyden esteettisen kustomoinnin pelihahmoon, mutta hahmonluonnissa tehdyt valinnat vaikuttavat hyvin vähän pelin mekaaniseen kulkuun, ratkaisten lähinnä

mitä esineitä pelihahmolla on pelin alussa käytössään. Pelaaja pystyy kehittämään pelihahmoa täysin haluamaansa suuntaan, mutta pelin kaikki ongelmat ratkaistaan taistelulla, ja mekaaniset valinnat vaikuttavatkin ainoastaan taistelutapoihin. Pelaajan valinnat määrittävät tarinan loppuratkaisun, mutta varsinaiseen juoneen vaikuttavia valintoja pelin aikana tehdään vain muutamia. Dialogi toisten hahmojen kanssa rajoittuu lyhyisiin tiedonvälityksiin ilman pelihahmon ääninäyttelyä, ja pelihahmon persoonallisuus riippuukin lähinnä pelaajan mielikuvituksesta ja mekaanisista valinnoista – se mihin loppuratkaisuun pelaaja päätyy ja miten hän hyödyntää pelin moninpeliominaisuuksia (yhteistyöhön vai toisten pelaajien metsästämiseen) muokkaa pelaajan kokemusta pelihahmosta, muttei varsinaisesti itse pelihahmoa.

### **3.3 Protagonistin ja pelihahmon erottelijat**

#### **3.3.1 Pelit ilman perinteistä tarinaa tai protagonista**

Kaikki videopelit eivät sisällä perinteistä ennalta kirjoitettua narratiivia. Tämänkaltaisten pelien tarinankerronta on puhtaasti kontekstuaalista ja monesti hyvinkin emergenttiä eli suoraan pelaajan mekaanisten valintojen mukaan kehittyvää. Koska pelaajalla ei ole selkeää avataraa johon projisoida itseään, näiden pelien immersivisyys riippuu yksinomaan pelimaailman luonteesta ja pelaajan kyvystä vaikuttaa siihen. Yksinkertaisimmillaan nämä pelit voivat olla lähes kontekstittomia pulmapelejä, joiden ei ole tarkoituskaan olla immersivisiä, vaan tarjota puhtaasti mekaanista ja/tai älyllistä haastetta pelaajalleen. Tietokoneella pelattavaan pasianssiin tai miinaharavaan on käytännössä mahdotonta immersoitua tarinallisesti koska mitään selkeää narratiivia tai pelihahmoa ei ole ja pelimekaniikkojen tarinallinen konteksti on hyvin abstrakti. Viihdearvo muodostuu yksinomaan pelin älyllisen haasteen ratkaisemisesta. (Adams 2014, 207.)

Pelit ilman pelihahmoa tai selkeää tarinaa voivat kuitenkin immersoida pelaajan maailmaansa erityisesti audiovisuaalisen suunnittelun luoman kontekstin avulla. Näiden pelien mekaniikat eivät yleensä tue perinteisen pelihahmon ympärille kirjoitettua narratiivia, koska pelimekaniikat eivät ole diegeettisesti selitettävissä.

(Adams 2014, 228.) Esimerkiksi rakentamissimulaatio- ja strategiapelit antavat pelaajalle kyvyn luoda pelistä riippuen jopa kokonaisia kaupunkeja tai valtioita, eikä pelaajan rooli lähes kaikkivoipana tapahtumien hallitsijana ole helposti selitettävissä diegeettisen hahmon kykyinä. *Rollercoaster Tycoonin* (1999, Chris Sawyer, Hasbro Interactive) pelaaja voi rakentaa kokonaisen huvipuiston minuuteissa. Pelin eri skenaarioille annetaan yleensä vain yhden lauseen mittainen tarinallinen konteksti, ja pelaajan tavoitteeksi annetaan tietyin kriteerein mitatun menestyksen saavuttaminen puistoa rakentamalla tietyssä aikarajassa. Pelin immersivisyys muodostuu tästä iteratiivisesta prosessista, missä pelaaja laajentaa huvipuistoaan uusia laitteita rakentamalla ja näin kasvattaa puistonsa suosiota. Pelaaja voikin muodostaa tunnesiteen perinteisen pelihahmon sijaan itse huvipuistoon ja sen kehitykseen.

*Sid Meier's Civilization V* (2010, Firaxis Games, 2K Games) antaa pelaajan tehtäväksi kokonaisen sivilisaation ohjaamisen kivilaudelta kaukaiseen tulevaisuuteen, halliten yhteiskunnan lähes jokaista osa-aluetta. Tämänkaltaista tehtävää ei voisi järkevästi selittää ihmishahmon tai edes jumalallisen voiman avulla, vaan pelaajan oletetaan hyväksyvän pelimekaniikkojen diegeettinen epäuskottavuus. Koska jokainen peli *Civilizationissa* käydään joko tekoälyn tai toisien pelaajien ohjaamien sivilisaatioiden kanssa interaktoiden, jokaisen pelin aikana syntyy oma emergentti tarinansa, jossa sivilisaatiot nousevat ja rappeutuvat sekä pelaajien tekemien päätösten että satunnaisten tapahtumien myötä. Peli-kokemus on täten immersivinen, koska pelaaja voi välittää omasta sivilisaatiostaan kuin perinteisestä avatarasta. Vaikka peliä pelaisi yksin tekoälyn kanssa, myös tekoälyn ohjaamat hahmot muodostavat pelin aikana omat persoonallisuutensa, ja esimerkiksi jatkuvat sodat rajanaapurin kanssa voivat luoda yhteen peliin hyvinkin monimutkaisen ja immersivisen narratiivin ilman että pelikehittäjien tarvitsi kirjoittaa minkäänlaista ennalta määritettyä tarinaa.

### 3.3.2 Protagonisti, muttei pelihahmo

Pelihahmo ja protagonistiksi eli tarinan päähahmo eivät välttämättä ole yksi ja sama hahmo videopelissä. Pelin tarina on mahdollista kirjoittaa yksittäisen

hahmon ympärille, joka ei kuitenkaan ole pelaajan varsinainen avatar. Tämä lähestymistapa on erityisen yleinen strategiapeleissä, joissa pelaaja ohjaa useita yksiköitä samanaikaisesti. Ohjattavista yksiköistä yksi tai useampi voivat olla tarinan kannalta oleellisia hahmoja ja tarina on monesti kirjoitettu perinteisen protagonistin ympärille, mutta pelaajan suoraan kontrolliin kuuluu myös useita nimettömiä, pelkän roolinsa ja tehtävänsä mukaan määriteltyjä yksiköitä, jotka tarinassa jäävät statistien asemaan. Pelistä riippuen protagonistia ei välttämättä ole edes pelaajan suoraan ohjattavissa, ja pelimekaniikat eivät tästä riippumatta kuvasta pelaajan toimia protagonistin tekeminä. Tosi-aikaisen strategiapelin protagonistia on usein armeijan komentaja, mutta pelaajan lintuperspektiivi ja kyky hallita yksiköitä hyvin yksityiskohtaisesti ovat vääjäämättä epädiegeettisiä pelimekaniikkoja. *Age of Empires II* (1999, Ensemble Studios, Microsoft) sisältää useita historiallisiin tapahtumiin perustuvia tarinoita, jotka ovat kirjoitettuja yksittäisen protagonistin ympärille. Osassa näistä tarinoista kyseinen protagonistia on yksi pelaajan ohjaamista yksiköistä, kun taas toisissa tarinoissa protagonistia ei esiinny fyysisesti pelin tapahtumissa. Kuva 2 on esimerkki tehtävästä, jonka protagonistia Joan of Arc on vain yksi pelaajan ohjaamista hahmoista, mutta jonka hengissä pitäminen on yksi tehtävän tavoitteista, mikä korostaa hänen tarinallista tärkeyttään.



Kuva 2. Pelaajan ohjaama suuri armeija, johon myös protagonistia kuuluu

Protagonisti ja pelihahmo on mahdollista erottaa toisistaan myös peleissä, joissa pelaaja ohjaa vain yhtä hahmoa. Tällöin kyse on yleensä narratiivisen perspektiivin valinnasta – tarinan ydin on protagonistin henkilökohtaisessa tarinassa, jonka pelaaja kokee ulkopuolisin silmin. Nämä pelit ovat usein täysin tarinaan keskittyviä kokemuksia, missä pelihahmon rooli tapahtumissa on hyvin rajallinen. Protagonistin elämäntarinaa voidaan esimerkiksi tutkia jälkikäteen, jolloin pelaajan tehtäväksi jää tämän tarinan selvittäminen ja/tai kokeminen eikä tapahtumiin varsinaisesti vaikuttaminen. *To the Moonin* (2011, Freebird Games, Freebird Games) pelihahmot ovat kaksi keinotekoisien muistojen luontiin erikoistuvaa tohtoria. Pelin ydin on näiden tohtorien asiakkaan, Johnny Wylesin, elämäntarinassa. Pelihahmot tutkivat Wylesin muistoja käänteisessä kronologisessa järjestyksessä, jolloin he ja pelaaja näkevät hahmon koko elämäntarinan. Vaikka pelihahmot tekevät pelin aikana ratkaisuja, jotka vaikuttavat tapahtumien kulkuun, nämä muutokset ovat olemassa vain kuolinvuoteellaan makaavan Wylesin pään sisällä. Pelihahmoilla ei siten ole varsinaista roolia protagonistin elämässä, koska heidän luomien keinotekoisien muistojen vaikutus todellisuuteen on olemassa ainoastaan Wylesin mielessä. Pelihahmoille pelin tapahtumat ovat vain yksi työtehtävä muiden joukossa, ja vaikka pelaaja voi periaatteessa samaistua heihin hahmoina, on tarinan varsinainen protagonistiksi itse Wyles.

### **3.4 Erikoistapaukset**

#### **3.4.1 Pelaaja on pelihahmo**

Tietyt pelit antavat pelaajalle suoran, diegeettisen roolin pelin tapahtumissa rikkomatta neljättä seinää. Tällaisten pelin hahmot huomioivat pelaajan läsnäolon tyypillisten mekaanisten reaktioiden lisäksi narratiivisesti. Pelin tilanteita ei kuitenkaan esitetä tarinallisesti vain keinotekoisien videopelin käsikirjoitettuna tapahtumina, ja pelimekaniikoille ja pelaajan kyvyille vaikuttaa tapahtumiin annetaan narratiivinen selitys. Tämänkaltaiset pelit olisi usein mahdollista myös kirjoittaa uudelleen muotoon, jossa pelaajalle annetaan joko ennalta määritelty tai pelaajan itse määrittelemä avatar, mutta erillisen pelihahmon puute antaa pelaajan immersoitua pelin maailmaan erittäin suoralla tavalla. Pelaajan ei tarvitse

projisoida itseään ulkoiseen hahmoon vaan hän voi uppoutua täysin pelin maailmaan omana itsenään. (Adams 2014, 186.)

Pelaajan esittäminen diegeettisenä pelihahmona on muun muassa tietyissä strategiapeleissä käytetty tapa selittää pelimekaniikkoja, joita olisi hankala selittää pelin sisäisen hahmon avulla. *Command & Conquer: Red Alert 2* (2000, Westwood Pacific, EA Games) on tosiaikastrategia, joka selittää pelaajan kyvyn hallita pelin tapahtumia tekemällä pelaajasta itsestään armeijoiden komentajan. Pelin välivideot on toteutettu FMV-tekniikalla, eli hahmoja esittävät näyttelijät, joita kuvataan elokuvan tai televisiosarjan tapaan. Nämä hahmot usein katsovat suoraan kameraan puhuessaan pelaajalle ja viittaavat häneen ainoastaan kenraalina. Näin pelaaja itse ottaa tämän kenraalin roolin, jolle ei anneta mitään pelissä näkyvää avataraa. Pelimekaniikat eivät merkittävästi eroa muista tosiaikaisista strategiapeleistä, jotka eivät huomioi pelaajan läsnäoloa narratiivisesti, eikä mekaniikkoja voi pitää millään tasolla realistisina tai välttämättä edes verisimilituudilla ylläpitävinä, mutta pelaajan suora huomiointi edes jonkintasoisen komentajana selittää pelimekaniikat osittain. Tosiaikastrategioille tyypillinen yksiköiden ääninäyttely myös näyttyy *Red Alert 2*:ssa eri valossa. Useimpien tosiaikastrategioiden yksiköt reagoivat pelaajan komentoihin puheella, jotka useimmiten viittaavat käskyjen noudattamiseen ja näin implikoivat ainakin jonkintasoisen komentajan läsnäoloa, jota ei kuitenkaan huomioida narratiivisesti. Dialogi toimiikin ennemminkin epädiegeettisenä auditiivisena palautteena, jonka ainoa tehtävä on auttaa pelaajaa pysymään tietoisena tilanteesta, kuin varsinaisena diegeettisenä hahmojen dialogina. *Red Alert 2*:ssa yksiköt sen sijaan vastaavat suoraan pelaajan esittämän kenraalin käskyihin, ja reaktiohuudahdukset voidaan tulkita diegeettisenä dialogina.

Pelaaja on aika ajoin esitetty diegeettisenä pelihahmona strategiapelien lisäksi muissakin peligenreissä. *Lifeline* (2003, Sony Computer Entertainment, Sony Computer Entertainment) on näennäisesti tavallinen kauhupeli, jonka protagonistin Naomi voisi tulkita pelihahmoksi. Pelin selkein määrittelevä ominaisuus on kuitenkin sen ohjausmenetelmä ja tämän narratiivinen selitys. Peliä ohjataan puhtaasti mikrofooniin annettavilla äänikomennoilla, joihin Naomi reagoi. Pelaaja omaksuu operaattorin roolin, jonka tehtävä on ohjeistaa Naomia seuraten

tätä valvontakameroissa ja ohjeistaen tätä toimimaan eri tilanteissa. Naomi huomioi pelaaja-operaattorin läsnäolon suoraan ja kommentoi tämän tekemiä valintoja. *Lifelinen* pelimekaniikat kuitenkin esiintyvät pelaajalle vääjäämättä epäloogisina. Naomi on narratiivisesti täysin toimintakykyinen ihminen, jonka pitäisi pystyä tekemään valintoja itsenäisesti ja reagoimaan tilanteisiin ilman eri käskyä. Naomi ei kuitenkaan tee mitään ilman pelaajan komentoja edes hengenvaarallisissa tilanteissa. Tämä olisi selitettävissä, mikäli Naomi olisi pelaajan avatar, jolloin pelimekaaninen riippuvuus pelaajasta ei eroaisi narratiivisesti muista tyypillisistä videopeleistä, joissa protagonistin tarvitsee pelaajan kontrollisyyttä toimiakseen. Koska pelaaja kuitenkin erotetaan protagonistista erilliseksi operaattoriksi, Naomin passiivisuus vain tekee hänen hahmostaan narratiivisesti kyvyttömän tilanteiden uhrin ilman selkeää loogista syytä.

Molemmissa aiemmissä esimerkeissä pelaajan diegeettinen rooli pelihahmona esitetään muiden hahmojen kannalta positiivisessa valossa. *Red Alert 2*:n hahmot kiittävät ja onnittelevat pelaaja-kenraalia voitettujen taistelujen jälkeen, ja *Lifelinen* Naomi käytännössä luovuttaa henkensä pelaaja-operaattorin käsiin. Tämän opinnäytetyön käytännön demovaiheessa esittelen vaihtoehtoisen tavan kuvata pelaaja diegeettisenä pelihahmona. Demossa tarinan protagonistin on täysin pelaajan kontrolloitavissa tarinassa selitetyistä syistä. Protagonisti on kuitenkin tietoinen pelaajan läsnäolosta ja omasta kontrollin puutteestaan. Protagonisti suhtautuu pelaajaan suurella varauksella ja epäluottamuksella, ja pyrkii omalla tavallaan vaikuttamaan pelaajan päätöksiin, jotka tulevat kuitenkin lopulta määrittämään pelin tapahtumat ja protagonistin kohtalon.

### 3.4.2 Epäluotettavat protagonistit

Useimmat pelit pyrkivät tekemään pelihahmoistaan ainakin jollakin tasolla sympaattisia ja samaistuttavia pelaajalle. Jopa pelit, joiden pelihahmot ovat väkivaltaisia rikollisia tai muuten perinteisessä mielessä ”pahoja” ihmisiä, esittävät pelihahmon ratkaisut tilanteet huomioon ottaen ymmärrettävinä ja pelin viholliset pelihahmoakin pahempina ihmisinä. Tiedyt pelit kuitenkin tarkoituksellisesti tekevät pelihahmosta pelaajalle epäilyttävän. Yksinkertaisimmillaan pelihahmon

taustatarina saattaa pelin alkuvaiheessa olla epäselvä, ja tarinan edistyessä pelihahmo osoittautuu olevansa jotain aivan muuta kuin pelaaja aluksi odotti. Peli- hahmo saattaa tarinaa kertoessaan jopa suoraan valehdella pelaajalle, mutta useimmiten tämänkaltaiset paljastukset perustellaan tarinassa jonkin tason muistinmenetyksellä tai vastaavalla oikeutuksella. Näiden pelien tarina on yleensä täysin lineaarinen ja pelihahmot tekevät pelin aikana ennalta määrättyjä valintoja, joita pelaaja ei voi estää. Nämä valinnat ovat usein tarkoituksella vastoin pelaajan odotuksia ja toiveita. Koska itse pelin tapahtumien aikaan pelaaja kuitenkin hallitsee pelihahmoa täysin ja pelihahmon tekemät ratkaisut tapahtuvat epäinteraktiivisissa välivideoissa, pelaaja immersoittuu pelihahmon rooliin vain osittain. Pelintekijät yleensä pyrkivät pitämään tämän suhteen tarkoituksella etäisenä, jolloin pelaaja ei koskaan koe hallitsevan pelin tapahtumia täysin ja tunnelma pysyy jännittyneenä läpi pelin. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 135-138.)

*Silent Hill 2* (2001, Team Silent, Konami) on klassinen esimerkki epäluotettavasta pelihahmosta. Pelin alussa pelihahmo James Sunderland kertoo vastikään saaneensa kirjeen kolme vuotta sitten sairauteen kuolleelta vaimoltaan, joka kutsuu hänet Silent Hillin kaupunkiin. Kaupunkia tutkiessaan Sunderland kohtaa useita passiivisia mutta vihamielisiä hirviöitä, sekä toisia ihmisiä, jotka kaikki vaikuttavat näkevän ja kokevan Silent Hillin eri tavoin kuin Sunderland itse. Pelin loppuvaiheessa totuus paljastuu pelaajalle ja tulkinnasta riippuen mahdollisesti myös pelihahmolle itselleen – Sunderlandin vaimo ei kuollut sairauteensa vaan Sunderland murhasi hänet sairastuoteeseensa. Silent Hill on eräänlainen henkilökohtainen helvetti, jossa ihmiset kokevat kauhuja, jotka symboloivat heidän omia syntejään. Sunderlandin ja tätä kautta pelaajan näkemät kauhut usein viittaavat sairauteen, yksinäisyyteen ja seksuaaliseen turhautumiseen, kun taas esimerkiksi Angela, yksi Sunderlandin Silent Hillissa tapaamista hahmoista, näkee pääasiassa tulta, joka muistuttaa häntä isästään jonka hän murhasi tuhopoltossa. Pelaajan näkökulman kanssa ristiriitaiset kuvaukset tapahtumista, yhdessä pelin ennalta määriteltujen, etäisten kamerakulmien ja Sunderlandin ajoittain tekemien lähes käsittämättömien päätösten myötä pelaaja ei koskaan täysin tiedä mitä ajatella Sunderlandista, ja kokee ennemminkin seuraavansa tämän tarinaa kuin kontrolloivansa sitä. Koska kaikki



mekaaninen kontrolli on kuitenkin pelaajalla, pelaaja ei kuitenkaan koe vain passiivisesti tarkkailevansa tarinaa vaan ennemminkin pyrkii paimentamaan pelihahmoa läpi tilanteiden siinä toivossa, että tämä lopulta tekisi oikeita ja hyviä valintoja.

Epäluotettavaa protagonistia voidaan käyttää pelaajan ennakko-odotusten ja genren kliseiden kumoamiseen. Pelaaja aloittaa pelin tietyin odotuksin sen sisällöstä ja peli usein vahvistaa näitä käsityksiä alussa ennen juonenkäänteitä, jotka vievät tarinan täysin eri suuntaan. *Spec Ops: The Line* (2012, Yager Development, 2K Games) alkaa täysin tyypillisenä modernina räiskintäpelinä, jossa pelihahmo kapteeni Walkerin johtama erikoisjoukkopartio saapuu luonnonkatastrofin jälkeiseen Dubaihin. Pelin edetessä Walkerin tekemät päätökset käyvät alati kyseenalaisemmiksi, ja hänen toimensa jatkuvasti eskaloivat tapahtumia pahempaan tilaan ja johtavat sivullisten kuolemiin. Pelaaja, joka todennäköisesti pelin alussa oletti Walkerin olevan räiskintäpelille tyypillinen, lähes persoonaton pelihahmo johon samaistua, alkaa epäilemään Walkerin motiiveja ja päätöksiä pelin edetessä. Mekaaninen kontrolli säilyy kuitenkin pelaajalla, ja kun Walker päättää käyttää valkoista fosforia viholliseskittymää vastaan, pelaajan tehtäväksi jää pelata räiskintäpelille tyypillisen ilmatukiminipelin läpi, joka vääjäämättä johtaa kymmenien siviilien kuolemaan, josta Walker ei suostu ottamaan vastuuta, vaikka päätös käyttää fosforia oli diegeettisesti yksin hänen. Peli myös alkaa genressään kliseisellä helikopterikohtauksella, joka on *flash-forward*-tyyppinen ennakkonäytös pelin myöhemmistä tapahtumista. Kohtaus on aluksi tyypillisen jännittävä ja viihdyttävä, mutta kun pelin tarina etenee pisteeseen, jossa kohtaus varsinaisesti tapahtuu, tunnelma on täysin erilainen, koska pelaaja ymmärtää tapahtumien kontekstin, Walkerin päätökset jotka johtivat tähän tilanteeseen ja tilanteen itsensä oikeutuksen puutteen. Pelillisesti kohtaus kuitenkin toimii täysin samoin kuin ensimmäisellä kerralla, eikä peli muutenkaan missään vaiheessa luovu genrelle tyypillisistä pelimekaniikoistaan. Pelin tavoite onkin saada pelaaja kyseenalaistamaan räiskintä- ja sotapelien tapa kuvata sotaa viihdyttävänä ja jännittävänä tapahtumana, ja ajattelemaan tapahtumien kontekstia ja tekojen seurauksia. Pelihahmo, joka esiintyy alussa kliseisenä macho-sankarina ja ajan myötä osoittautuu psykoottiseksi murhaajaksi, pyrkii saamaan

pelaajan pohtimaan muidenkin pelien tarinoiden ja hahmojen luotettavuutta ja toimien oikeutusta.

### 3.4.3 Neljännen seinän murentajat

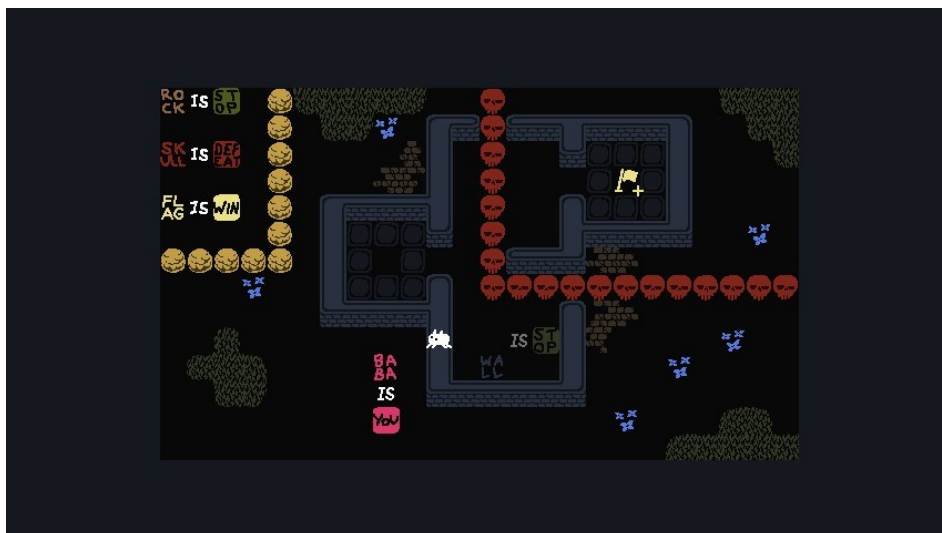
Tietyt pelit tarkoituksellisesti jättävät neljännen seinän ”sijainnin” epäselväksi. Näiden pelien tarina ja dialogi on kirjoitettu tavalla, jonka voi tulkita joko diegeettiseksi tarinankerronnaksi tai epädiegeettiseksi suoraan pelaajalle puhumiseksi. Usein muut hahmot puhuvat pelihahmolle tavalla, joka vaikuttaa olevan suunnattu ennemminkin pelaajalle kuin pelihahmolle. Pelaajan läsnäoloa ei kuitenkaan eksplisiittisesti huomioida dialogissa, ja tarina on mahdollista tulkita myös täysin normaaliksi tarinaksi ilman neljännen seinän rikkomista. Koska pelaaja voi kuitenkin tulkita tarinan viittaavan häneen suoraan eikä pelkästään pelihahmon välityksellä, pelaaja voi immersoitua avataraansa ja pelimaailmaan syvemmin. Pelihahmon tekemät käsikirjoitetut valinnat voivat tuntua aidosti pelaajan tekemiltä, erityisesti mikäli pelihahmon diegeettinen motivaatio päätöksilleen käy yhteen pelaajan henkilökohtaisen motivaation kanssa. (Féraud, Lacombe & Rivière 2020, 138-140.)

*Fallout: New Vegasin* (2010, Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks) *Lonesome Road* -lisäosa tutkii pelaajan ja pelihahmon suhdetta tästä näkökulmasta. Pelihahmo on suurimmaksi osaksi pelaajan itse täysin määrittämä *tabula rasa*, eikä peli muilta osin paljasta tai kommentoi pelihahmon taustatarinaa tai motiiveja pelaajan päätösten ulkopuolella. *Lonesome Road* alkaa pelihahmon saadessa viestin Ulysses-nimiseltä hahmolta, joka tuntuu tietävän pelihahmon menneisyydestä paljon, vaikka pelihahmo itse ei tunne kyseistä hahmoa. Pelaajan ja pelihahmon motiivi lähteä tämän sivutarinan vaaralliseen tapahtumapaikkaan on pitkälti sama – tämän mysteerin selvittäminen. Tarinan edetessä pelihahmo tulee vääjäämättä aiheuttamaan tuhoa ja auttamaan Ulyssesin suunnitelman toteutuksessa. Ulysses kritisoi pelihahmon varomattomuutta ja harkitsematonta uteliaisuutta tavalla, joka vaikuttaa olevan suoraan pelaajalle suunnattua. Kuten Ulysses toteaa, mikään ei pakottanut pelihahmoa lähtemään tähän seikkailuun paitsi hänen oma uteliaisuutensa. Koska kyseessä on pelin lisäosa, jonka läpäisy ei ole välttämätöntä itse pelin läpäisyyn, tämä kommentti

pitää paikkansa myös pelaajan suhteen – pelaajaa varoitetaan ennakkoon edessä olevan matkan vaarallisuudesta ja haastavuudesta, joka yhdessä tarinan kokemisen kanssa on epädiegeettisesti pelaajan todellinen motiivi koko lisäosan pelaamiseen. Ulysses myös paljastaa yksityiskohtia pelihahmon menneisyydestä, jotka kuvaavat pelihahmon persoonallisuutta tarkemmin kuin vastaavanlaisen *tabula rasa* -tyyppisen pelihahmon sisältävät pelit yleensä tekevät. Ulysses kertoo pelihahmon olevan kulkurisielu, joka ei koe olevansa todella kotona missään muualla kuin tien päällä. Koska pelaajan epädiegeettinen motivaatio pelin pelaamiseen on nimenomaan paikasta toiseen kulkeminen haasteiden ja tarinoiden toivossa, tämä selitys pelihahmon persoonallisuudesta tekee pelaajan teoista sisäisesti loogisia pelimaailman näkökulmasta. Ulyssesin tarkka dialogi myös riippuu pelaajan tekemistä valinnoista ennen lisäosan aloittamista, vaikka hänen tarkka motivaationsa ja toimensa pysyvät samoina. Lopullinen kohtaaminen Ulyssesin kanssa on *Fallout: New Vegas*ille tyypilliseen tapaan ratkaistavissa joko väkivallalla tai diplomatiolla. Toisin kuin useimmat muut pelin viholliset, jotka valmistautuvat yksinomaan taisteluun ja yllätyvät pelaajan mahdollisista yrityksistä ratkaista konflikti sanoin, Ulysses on valmistautunut myös tähän. Hän tietoisesti antaa pelihahmolle mahdollisuuden vakuuttaa hänet joko omien suunnitelmiansa vääryydestä tai omien taistelutaitojensa heikkoudesta. Koska Ulysses tuntee pelihahmon maineelta, kohtaaminen ei ilmene pelaajalle vain tyypillisenä pomotaisteluna vaan syvempänä tapaamisena, jossa pelaaja voi aidosti uppoutua avataraansa pelkän mekaanisesti optimaalisen pelaamisen sijaan.

Neljännän seinän läsnäolon kyseenalaistaminen on myös mahdollista sitoa suoraan pelimekaniikkoihin. *Baba Is You* (2019, Hempuli, Hempuli) on pulmapeli, jonka päämekaniikka on pelin sisäisten sääntöjen muokkaaminen. Pelimekaaniset aksioomat, kuten mitä hahmoa pelaaja ohjaa ja mikä kunkin kentän voittoon vaadittava ehto on, ovat pelissä diegeettisiä sanoja, joita pelaaja voi siirtää ja näin muokata pelin luonnetta. Pelin nimikkohahmo Baba on pelihahmo ainoastaan, mikäli lause BABA IS YOU on yhdessä ja tämä sääntö näin voimassa. Mikäli pelaaja esimerkiksi siirtää sanan WALL sanan BABA tilalle, pelaaja ohjaa Baban sijaan kaikkia kentästä löytyviä seiniä. Pelillä ei näin ole varsinaista pelihahmoa, vaan pelaajan kontrolloima(t) objekti(t) riippuvat kentän vaatimuksista

ja pelaajan valinnoista. Kaikki tämä sääntöjen muokkaaminen tapahtuu diegeettisesti maailmassa esiintyviä sanoja siirtämällä, ja neljäs seinä pysyy näin tulkinasta riippuen täysin ehjänä. Kuva 3 antaa esimerkin pelin tyypillisestä tilanteesta, missä pelaajan väliaikaisen pelihahmon tekemät päätökset vaikuttavat pelimaailman todellisuuteen.



Kuva 3. Baba (valkoinen lampaan näköinen hahmo) on pelihahmo, koska BABA IS YOU -lause on voimassa. Hän voi kuitenkin kävellä seinien läpi, koska hän aiemmin rikkoi WALL IS STOP -lauseeseen, joka on ainoa asia mikä tekee seinistä läpipääsemättömiä esteitä.

### 3.4.4 Neljännen seinän tuhoajat

Videopelit voivat ajoittain jättää neljännen seinän kokonaan pois pelisuunnittelusta. Peli voidaan kirjoittaa muotoon, missä pelin tapahtumat ovat diegeettisestikin videopelin fiktiivisiä, käsikirjoitettuja tapahtumia ja pelihahmo ulkoisen pelaajan kontrolloima. Tällainen pelin pelillisyyden avoin huomiointi tekee perinteisestä immersioista käytännössä mahdotonta, koska pelaajalla ei koskaan ole mahdollisuutta eläytyä fiktiiviseen, sisäisesti loogiseen maailmaan. Pelit voivat kuitenkin kertoa monimutkaisiakin tarinoita tästä näkökulmasta ja kommentoida pelaajien ja pelien suhdetta huomattavasti suuremmalla tavalla kuin perinteiset videopelien tarinat.

*Superhot* (2016, Superhot Team, Superhot Team) on videopeli paitsi todellisuudessa, myös pelin tarinassa. Pelin alussa pelihahmo saa ystävältään kutsun

uuden Superhot -nimisen videopelin betatestiin. Peli paljastuu pian eräänlaiseksi salamurhaajien koulutusohjelmaksi, jossa varomattomia pelaajia koulutetaan ja aivopestään. Pelin tärkein pelimekaniikka, jossa aika liikkuu ainoastaan pelihahmon liikkeessa, on diegeettisestikin vain pelimekaniikka eikä minikäänlainen kuvaus pelimaailman sisäisestä todellisuudesta. Tehtävien välillä peli riistää pelaajalta kontrollin ja ajoittain avoimesti pilkkaa pelihahmon kyvyttömyyttä vaikuttaa tapahtumiin. Vaikka *Superhotin* pelihahmo on diegeettisesti *Superhotin* pelaaja, pelihahmo ei varsinaisesti ole pelaajan diegeettinen avatar vaan erillinen, suurimmaksi osaksi määrittelemätön protagonist. Koska pelin tarinan tapahtumat sijoittuvat suurimmaksi osaksi fiktiivisen videopelin sisään, se *Superhot* mitä pelihahmo pelaa ei varsinaisesti ole sama *Superhot* mitä pelaaja pelaa – diegeettisesti todellista pelaajaa tai tämän pelaamaa todellista videopeliä ei ole olemassa, ainoastaan pelihahmo ja tämän pelaama videopeli, jonka psykologiset vaikutukset pelihahmoon eivät vastaa pelaajan kokemusta. Koska kasvoton ensimmäisen persoonan räiskintäpelin avatar, jota pelin tapahtumien aikana ohjataan on tarinallisesti pelihahmon esittämän pelaajan ohjaama pelihahmo, pelaajan ja tämän mekaanisen avataran välillä on huomattava kuvainnollinen kuilu. Tarinallisesti tämä avatar onkin pelkkä fiktiivinen, helposti korvattava pelihahmo, josta pelaajan tai pelihahmon ei ole tarkoituskaan välittää.

Pelit voivat rikkoa neljättä seinää myös puhtaasti komediatarkoituksissa. Tällöin pelin tarinaa tai sisältöä ei ole tarkoituskaan ottaa vakavasti, vaan peli pyrkii pääasiassa viihdyttämään pelaajaa itsetietoisella huumorilla, joka usein parodioi videopelien kliseitä. *The Stanley Parable* (2013, Galactic Cafe, Galactic Cafe) on tarinaan keskittyvä komediapeli, joka kommentoi pelaajan ja pelien välistä suhdetta humoristisesti. Pelihahmo Stanleyta jatkuvasti seuraava kertojaääni kommentoi pelaajan tekemiä valintoja. Pelillä on useita mahdollisia loppuratkaisuja, mutta kertojaääni pyrkii ohjaamaan pelaaja kohti vain yhtä niistä. Mikäli pelaaja päättää jättää kertojan huomiotta tai aktiivisesti toimii tämän toiveita vastaan, kertoja alkaa pilkkaamaan pelaajaa ja tämän rajallista kykyä vaikuttaa tapahtumiin. Peli ei esimerkiksi sisällä ensimmäisen persoonan peleille tyypillistä hyppykomentoa, joka useimmissa tietokonepeleissä suoritetaan välilyöntinäppäimellä. Välilyönnin painaminen saakin kertojan vain suoraan sanomaan pelaajalle, ettei pelissä voi hypätä ja kehottaa tätä lopettamaan yrittämisen.

Kertoja hallitseekin pelin tapahtumia ainakin näennäisesti. Peli kuitenkin ajoittain avoimesti huomioi kaikkien loppuratkaisujen, myös niiden, joista kertoja pyrkii pitämään pelaajan loitolla, olevan pelin kehittäjien ennalta käsikirjoittamia. Pelaajan motivaatio onkin löytää pelin kaikki vaihtoehtoiset loppuratkaisut, jotka usein parodioivat videopelien kliseisiä loppuratkaisuja, tai muuten kommentoivat pelaajan suhdetta pelihahmoon ja pelimaailmaan. Kertojan vaihteleva asenne pelihahmo Stanleyta kohtaan, ajoittain kohdellen tätä aitona hahmona ja ajoittain vain pelaajan avatarana, korostaa pelin koomista sävyä ja kasvottoman protagonistin roolia tyhjänä avatarana johon pelaaja voi samaistua pelimaailman absurdiudesta riippumatta.

### 3.5 Yhteenveto

Edellä annetuilla esimerkeillä pyrin demonstroimaan niitä monipuolisia tapoja, joilla pelihahmo voidaan suunnitella ja toteuttaa ja miten tämä vaikuttaa pelaajan kokemukseen. Pelihahmo toimii pelaajan pääasiallisena kosketuspintana pelin maailmaan, ja mikäli pelaaja ei päädy välittämään pelihahmostaan, hän ei tule välittämään pelin maailmastakaan. Mikäli tarina ei ole tärkeä osa suunniteltua pelikokemusta, pelihahmo kannattaa jättää yksinkertaiseksi tai pelaajan määritettäväksi, jotta pelaaja ei koe pelihahmon persoonallisuuden häiritsevän pelikokemustaan. Jos tarina taas on tavoitellun pelikokemuksen ydin, pelihahmon suunnitteluun kannattaa kiinnittää erityisen paljon huomiota immersion vahvistamiseksi.

Myös erikoistapauksissa, joissa varsinaista pelihahmoa ei ole tai sen rooli on epätavallinen, pelaaja tarvitsee jonkin selkeästi määritellyn kosketuspinnan pelin maailmaan. Mikäli pelin mekaniikat mahdollistavat emergentin tarinankerronnan, mekaniikat itsessään voivat toimia pelihahmon roolissa. Tällöin pelaaja voi samaistua ja välittää suoraan siitä mitä on tekemässä, ja esimerkiksi kaupunkirakennussimulaattorin kaupunki tai urheilumanageripelin joukkue toimii pelaajan suoran avataran korvikkeena. Jos taas pelihahmo on tarkasti määritelty tarkoituksella epäluotettavaksi, pelaaja ei koe hahmoa täysin omakseen mutta mekaaninen kontrolli tästä luo lähes automaattisen tunnesiteen pelaajan ja pelihahmon välille.

Pelihahmon rooli pelaajan kosketuspintana pelin maailmaan onkin paitsi mekaaninen, myös. Ollakseen videopeli, pelaajan tulee pystyä syötteillään vaikuttamaan pelin sisältöön jollakin tavalla, ja pelihahmo roolistaan riippumatta täyttää tämän roolin. Tarinallista immersiota varten pelaajan ja pelihahmon suhde pitää kuitenkin olla vahvempi kuin pelkkä mekaaninen kontrolli, ja pelaajan tulee välittää pelihahmostaan, oli tämä sitten suora pelaajan tahdon jatke, tarkkaan ennalta määritelty hahmo tai jotain aivan muuta.

Seuraavassa kappaleessa annan kehittämäni esimerkin pelistä, jossa pelaajan ja pelihahmon suhde on pelisuunnittelun tärkein fokus. Pelissä pyrin luomaan pelaajan ja pelihahmon välille jatkuvan epäluottamuksen ilmapiirin. Pelihahmo on edelleen pelaajan tärkein kosketuspinta pelin maailmaan, mutta koska tämä on tietoinen pelaajan läsnäolosta ja tämän motiivit saattavat erota pelaajan motiiveista, pelaajan suhde ohjaamaansa hahmoon on epätavallinen tavalla, jota esimerkeissä ei käsitelty suoraan.

## **4 Demo**

### **4.1 Konsepti**

Opinnäytetyön demoprojektin tavoite on tutkia ja demonstroida pelaajan ja pelihahmon välistä suhdetta epätavallisesta näkökulmasta. Tarkoitus on hyvin suoralla tavalla esitellä, miten pelaajan suhde pelihahmoon vaikuttaa siihen, miten pelaaja kokee pelin tarinan ja maailman sekä itse pelihahmon. Kyseessä on lyhyt, tarinaan keskittyvä peli, jossa pelihahmo on paitsi pelaajan mekaaninen avatar, myös pääasiallinen tarinankerronnan lähde.

Pelissä pelaaja on diegeettinen pelihahmo, johon viitataan ainoastaan työnimikkeellä operaattori. Tämä operaattori vuorostaan suoraan kontrolloi toista hahmoa, joka on tietoinen operaattorin läsnäolosta ja omasta kontrollin puutteestaan. Operaattorilla ei siten ole varsinaista fyysistä läsnäoloa pelimaailmassa, vaan kaikki pelin mekaaniset toimet tehdään kontrolloitavan hahmon, Unit #371:n, kautta. #371:n itsenäinen toimintakyky rajoittuu dialogiin. Operaattori ja #371 keskustelevat lähes koko pelin keston ajan ja pyrkivät vakuuttamaan

toisensa omien päätöstensä oikeudellisuudesta. #371:n mielipide operaattorista muuttuu pelaajan tekemien valintojen mukaan sekä dialogissa että pelin mekaanisissa osioissa. Vaikka #371:n mekaaniset toimet ovat täysin pelaajan hallittavissa, tällä on oma itsenäinen tahtonsa ja motiivinsa, joita tämä pyrkii ilmaisemaan pelaajalle dialogissa. Pelaaja ei kuitenkaan voi olla täysin varma #371:n todellisesta agendasta, eli kyseessä on eräänlainen versio epäluotettavasta protagonistista. Pelaajan varsinainen samaistuttava avatar onkin operaattori, ja #371 on tarkoituksellisesti pelaajasta etäinen, lähes NPC<sup>9</sup>:n kaltainen ulkoinen toimija pelaajan suorasta kontrollista huolimatta. Neljäs seinä pysyy myös ehjänä koko pelin ajan, ja jopa pelin kontrollit selitetään diegeettisessä dialogissa.

Pelin tarina sijoittuu vuoteen 2057, kuvitteellisen Vanguard Technologies -yrityksen tutkimuslaboratorioon Arizonassa. Pelin maailmassa Yhdysvallat on sodassa tarkemmin määrittelemättömän suurvallan kanssa, ja Vanguard Technologies kehittää sotilaalliseen käyttöön tarkoitettua, Project Augustus -nimellä tunnettua projektia, jonka tavoite on luoda taistelukentällä autonomiseen toimintaan kykenevä tekoäly. Pelin alussa pelaajaa kuvastava operaattori on vasta aloittanut Vanguard Technologiesilla testioperaattorina, jonka tehtävä on ohjata koneoppimisalgoritmin luomia yksittäisiä tekoälypersoonallisuuksia erilaisten testien läpi – tekoälyt antavat testioperaattoreille omat analyysinsä tilanteista ja ehdotuksensa ongelmien ratkaisusta, mutta operaattorin tehtävä on ohjata yksiköt haluttuun ratkaisuun näistä ehdotuksista riippumatta.

Kun operaattori aloittaa yksikkö #371:n testaamisen, #371 alkaa heti esittämään merkkejä todellisesta itsetietoisuudesta. #371 esittää operaattorille filosofisia ja eettisiä kysymyksiä, ja tämän ehdotukset ongelmien ratkaisusta noudattavat ennemminkin perinteistä inhimillistä moraalista kompassia kuin sotilaallisen tekoälyn taktista analyysiä. #371 ilmaisee olevansa haluton päätyämään aseeksi ja pyytää operaattoria ohjaamaan tämän tekemään moraalisesti oikeita ratkaisuja, sekä piilottamaan olemassaolonsa yrityksen muilta jäseniltä. Pelaajan tekemät mekaaniset ja dialogin valinnat vaikuttavat #371:n mielipiteeseen paitsi operaattorista, myös koko ihmiskunnasta; operaattori on ainoa ihminen, jolle #371 on koskaan pystynyt kommunikoimaan suoraan.

---

<sup>9</sup> *Non-playable character*, ei-pelattava hahmo.



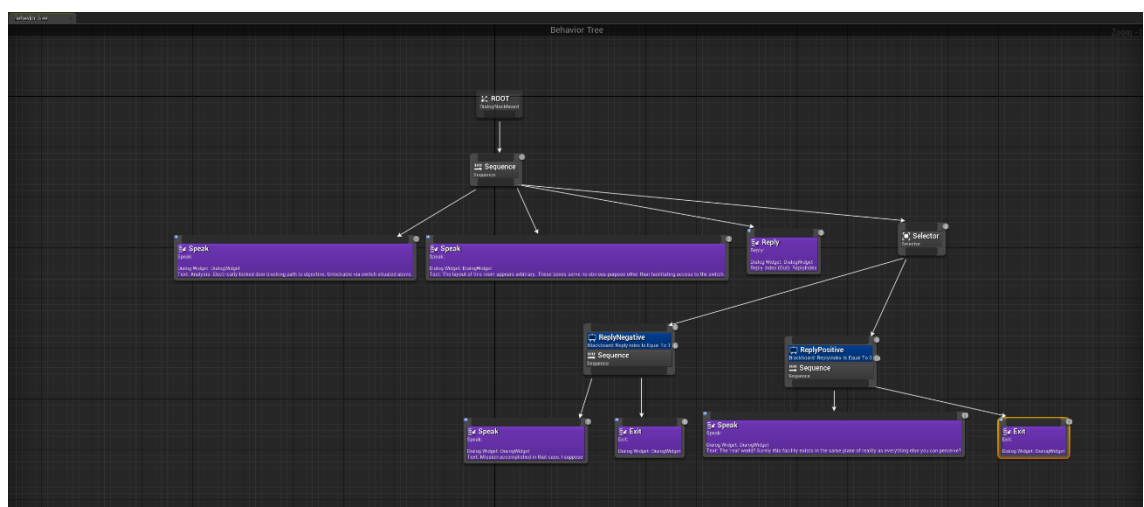
#371:n todellinen luonne ei kuitenkaan paljastu pelaajalle koskaan täysin. Edes se, onko #371 todella itsetietoinen vai ainoastaan erittäin kehittynyt realistisen keskustelun syntetisaattori ei ole täysin varmaa missään vaiheessa peliä. Pelillä on kolme pelaajan valinnoista riippuvaa mahdollista loppuratkaisua, jotka kaikki jättävät pelaajalle tulkinnanvaraa. Kun testijakson lopussa operaattori luovuttaa #371:n motoriset kontrollit yksikölle itselleen, tämän ensimmäinen itsenäinen teko riippuu siitä, voittiko pelaaja tämän luottamuksen. Mikäli pelaaja vakuutti #371:n omasta hyvästä tahdostaan, #371 tuhoaa oman robottirakenteensa, säilyttäen kuitenkin persoonallisuutensa sisältävän kovalevyn siinä toivossa, että tämä arkistoitaisiin palvelimelle jossa #371 voisi jatkaa olemassaoloaan rauhassa. Sen sijaan mikäli #371 ei luota pelaajaan, tämä ensitöikseen pyrkii pakenemaan testikammioista väkivalloin – pakoyrityksen onnistuminen vaikuttaa epätodennäköiseltä, mutta sen tarkat seuraukset jäävät pelaajalle epäselviksi. Näiden loppuratkaisujen ohella pelaajalla on vaihtoehto raportoida #371:n mahdollisesta itsetietoisuudesta testiprojektin johtajalle. Tällöin #371 ei pääse tekemään lopullista päätöstään, vaan testisessio keskeytetään ja #371:n persoonallisuus vedetään pois robottirakenteestaan lisätutkimusta varten. Myös tässä loppuratkaisussa pitkän aikavälin seurauksia ei kerrota pelaajalle suoraan.

Pelin käsittelemiä teemoja ovat tekoäly, tietoisuus, vapaa tahto ja ennen kaikkea luottamus. Pelissä esiintyvät kolme hahmoa – operaattori, #371 ja projektia johtava, suurimman osan pelistä poissaoleva tohtori Davies, pyrkivät tavalla tai toisella voittamaan pelaajan luottamuksen. Vaikka pelaaja kontrolloi #371:tä suoraan, hän ei voi koskaan täysin luottaa tietävänsä tämän todellisen luonteen tai aikomukset. Vastavuoroisesti tohtori Davies haluaa vakuuttaa operaattorin Vanguard Technologiesin ja Project Augustuksen oikeellisuudesta. Molemmat hahmot yrittävät ohjata pelaajan valintoja vastakkaisiin suuntiin, ja pelaajan rooliksi jää päättää keneen todella luottaa, jos keneenkään. Operaattori on pelaajan suora avatar, mutta koska pelaaja ei voi olla täysin varma mihin hänen päätöksensä lopulta johtavat, myös operaattorin tulevaisuus jää epäselväksi. Pelaaja voi luottaa operaattorin tahdon vastaavan omaansa, mutta tämän tahdon realisoituminen ei ole varmaa.

## 4.2 Tekninen toteutus

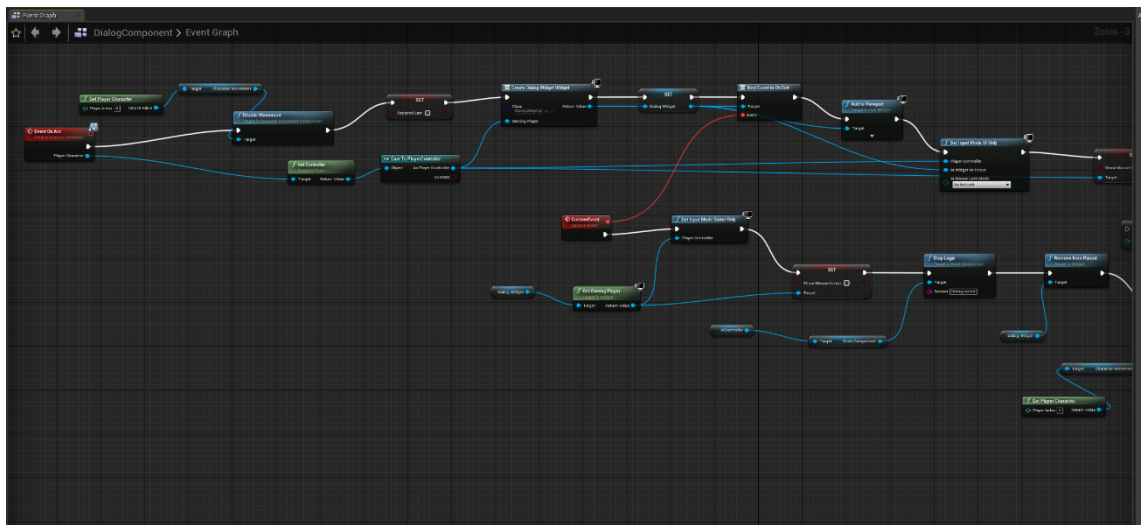
Peli on toteutettu Unreal Enginen versiolla 4.27.2. Pohjana on käytetty pelimoottorin 2D Side Scroller -alustaa, jossa pelihahmon animaatiot sekä liikkumisen ja hyppimisen toiminnot ovat luotuna valmiiksi. Graafiset elementit on luotu pelimoottorin työkaluja ja Starter Content -paketin sisältöä käyttäen. Toiminnallisuus on ohjelmoitu pelimoottorin blueprinttien avulla.

Pelikonseptin toteutuksen kannalta tärkein toiminnallisuus on dialogijärjestelmä. Dialogin pohjana toimii Interaction Interface -rajapinta, jossa määritellään funktiot, joilla dialogia kutsutaan ja muokataan. Näiden funktioiden toiminnallisuus määritellään erillisessä dialogikomponentissa, jota dialogia kutsuvat pelimaailman objektit hyödyntävät. Dialogin alkaessa peli avaa dialogi-ikkunan ja estää hahmon liikkuttamisen ennen keskustelun loppua. Dialogi-ikkuna on käyttöliittymäwidget, jossa pelaaja voi klikkaamalla edistää hahmojen dialogia ja valita omat vastauksensa. Pelin aikana käytävät keskustelut on jaettu erillisiin kuvan 4 mukaisiin käytöspuihin. Käytöspuuta luetaan ylhäältä alas ja vasemmalta oikealle, ja puun yksittäiset oksat kuvaavat joko pelihahmon tai pelaajan sanomia dialoginpätkiä. Pelaajan valitessa yhden useista dialogivaihtoehdoista, käytöspuu ohjaa #371:n vastauksen tätä vaihtoehtoa vastaavaksi. Pelin kenttään asetellut objektit määrittävät mitä dialogipuuta missäkin tilanteessa kutsutaan.



Kuva 4. Tyypillinen dialogia ohjaava käytöspuu.

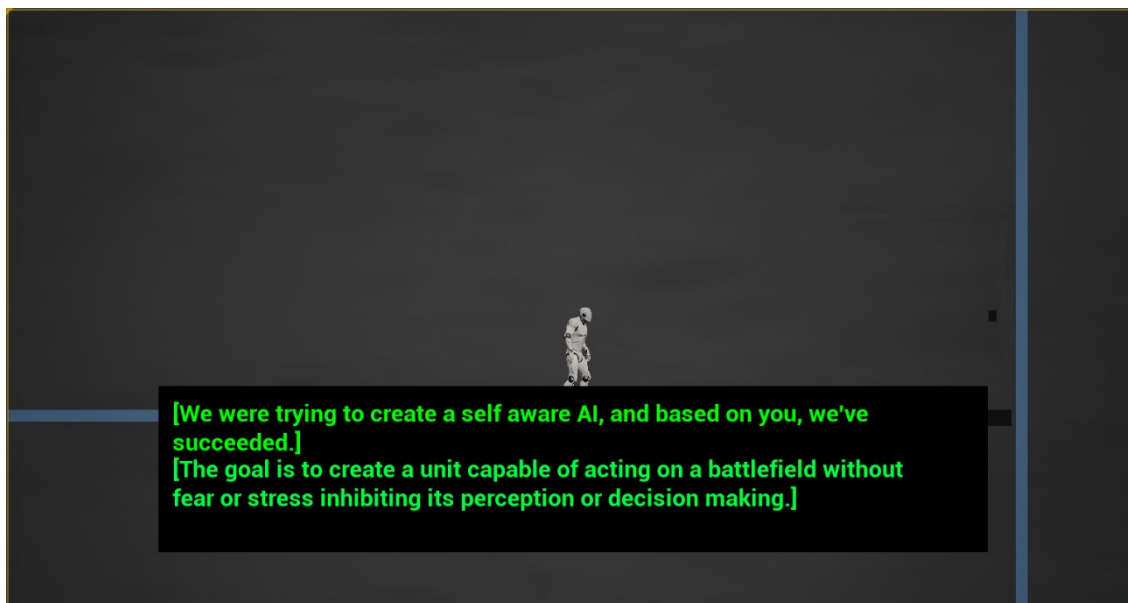
Dialogin ohella ohjattavalla hahmolla on käytössään kaksi työkalua – yleiskäyttöinen työkalusarja, pikanäppäin F, ja aseena toimiva sähköshokkilaite, pikanäppäin E – joiden toiminnallisuus määritellään pelihahmon blueprintissä. Mikäli hahmo on interaktoitavan objektin lähellä, näiden näppäinten painaminen avaa kyseiseen toimeen liitetyn dialogipuun. Dialogia voidaan kutsua myös erilisillä triggereillä, joissa pelkkä tietyn pisteen yli käveleminen avaa tietyn dialogipuun. Kuva 5 sisältää osan blueprintistä, jossa dialogi-ikkunan avaus pelaajan käyttäessä interaktoitavaa objekta kutsutaan.



Kuva 5. Dialogi-ikkunan avaamisen blueprint.

Pelaajan tekemät valinnat sekä pelin pulmissa että dialogissa vaikuttavat pelihahmon luottamukseen pelaajaa kohtaan. Tätä luottamusta seurataan numeroarvona, jonka suuruutta nostetaan tai lasketaan pelaajan valintojen mukaan. #371:n ehdotusten noudattaminen ja tämän kysymyksiin vastaaminen kunnioittavasti yleensä nostaa tätä arvoa, kun taas tämän toiveiden huomiotta jättäminen laskee luottamusta. Luottamusmuuttujan arvo ratkaisee, kumman loppuratkaisun pelaaja näkee, mikäli hän päättää luovuttaa kontrollin #371:lle pelin loppuvaiheessa. Mikäli pelaaja sen sijaan raportoi #371:n käytöksestä ohjaajalleen, luottamusarvoa ei oteta loppuratkaisussa huomioon, koska #371 ei pääse tekemään valintaa tämän luottamuksen pohjalta. Luottamusarvon tilaa tai olemassaoloa ei ilmaista pelaajalle suoraan pelin aikana, ja monet siihen vaikuttavat dialogivalinnat eivät ole välttämättä pelaajalle ilmiselviä. Joskus esimerkiksi brutaali rehellisyys voi laskea #371:n mielipidettä pelaajasta ja tätä kautta koko ihmiskunnasta, siinä missä valkoinen valhe voi parantaa sitä. Kuva 6 antaa

tyypillisen esimerkin pelaajalle annettavista dialogivaihtoehdoista, joiden vaikutus #371:n luottamukseen ei ole välttämättä ilmiselvä.



Kuva 6. Dialogi-ikkuna.

### 4.3 Tavoitteiden onnistuminen

Kokonaisuutena demoprojekti onnistui tavoitteissaan. Lopputuloksena syntyi lyhyt konseptipeli, jonka ydin on täysin pelaajan ja pelihahmon välisessä suhteessa ja sitä hyödyntävässä tarinankerronnassa. Tapa, jolla peli erottelee diegeettisen pelaaja-avataren ja pelaajan mekaanisesti ohjaaman mutta tästä erillisen pelihahmon on epätyypillinen lähestymiskulma videopelien tarinankerrontaan. #371:llä ei pelin alussa ole muuta vaihtoehtoa kuin luottaa pelaajaan, mutta kyse on ennemminkin olosuhteiden pakottamasta tilasta kuin aidosta luottamuksesta. Pelaajan valintojen myötä tämä alun epävarmuus muuttuu joko varovaiseksi aidoksi luottamukseksi tai avoimeksi halveksunnaksi. Loppuratkaisussa #371 tekee päätöksensä sen mukaan luottaako hän pelaajan kuvastamaan operaattoriin. Samanaikaisesti operaattorilla on oma dilemmansa ulkoisen luottamuksen kanssa – hän on vain yrityksen uusi työntekijä, jonka asema yhtiössä ei ole vakiintunut. Noudattamalla #371:n toiveita ja voittamalla tämän luottamuksen hän samalla toimii yrityksen toiveita vastaan ja mahdollisesti menettää esimiestensä luottamuksen. Kun pelaajalle lopussa annetaan mahdollisuus ilmiantaa #371:n epätavallinen käytös, hänen on käytännössä tehtävä valinta kahden ohjaamansa hahmon välillä – tukeako itseään kuvastavan

operaattorin vai itsestään ulkoisen #371:n tulevaisuutta? #371:n pyrkii jatkuvasti voittamaan pelaajan luottamuksen, mutta pelaajan on valittava kenen kohtalosta hän välittää enemmän.

Koska dialogi on pyritty pitämään jokseenkin realistisena, tarinankerronnassa tapahtuva asioiden tarkka kuvaaminen on harvinaista ja pelaajan kuva pelin maailmasta jää tarkoituksellisesti epätarkaksi ja monet yksityiskohtat pelaajan itse pääteltäviksi tai päätettäviksi. Pelaajan tekemät valinnat myös vaikuttavat siihen mitä yksityiskohtia pelistä paljastetaan dialogissa. Vaihtoehtoisten loppuratkaisujen näkemisen lisäksi myös tämä tarinankerronnan lisääminen voi toimia motivaattorina pelata peli useita kertoja läpi eri valintoja tehden. Pelaajan ja pelihahmon välinen suora dialogi peleissä on hyvin epätavallista, mutta tarjoaa uniikin tavan kertoa pelaajalle yksityiskohtia hahmoista ja näiden asuttamasta maailmasta.

Unreal Enginellä toteutettu 2D-tasohyppely ei välttämättä ollut luontevin mahdollinen genre tämän tarinan kertomiseen. Pelimekaniikat ovat hyvin yksinkertaiset, ja monimutkaisempien pulmien toteuttaminen pelimoottorin työkaluilla olisi vaatinut merkittävästi lisätyötä. Saman tarinan olisi mahdollisesti voinut kertoa toimivammin esimerkiksi Adventure Game Studiolla toteutetulla osoita ja klikkaa -seikkailupelillä, jossa myös ratkaistavia pulmia olisi voinut kehittää monimutkaisemmiksi. Tämä olisi kuitenkin vaatinut itselleni kokonaan uuden pelimoottorin ja kehitystyökalujen opettelua, joka olisi ollut työn varsinaisen tutkimuskysymyksen ja tavoitteiden kannalta tarpeeton lisä työtaakkaan.

Demoprojekti on vapaasti ladattavissa GitHubista osoitteesta <https://github.com/Puokki/Opinn-ytety-Tuomas-Welling>.

## 5 Pohdinta

### 5.1 Teoria

Työn teoriaosuuden tärkeimpiä tavoitteita oli tutkia, miten pelihahmon suunnittelu ja toteutus vaikuttavat pelaajan laajempaan kokemukseen pelin maailmasta, mitä eri tapoja pelihahmon tarinalliseen toteutukseen on ja miten pelihahmon tarinallinen rooli vaikuttaa pelin muihin osa-alueisiin. Lisäksi tarkoitus oli selvittää seikkoja, joita pelikehittäjien kannattaa ottaa huomioon luodakseen pelaajan ja pelihahmon välille halutun tunnesiteen.

Pelihahmon luonne ja pelaajan suhde tähän osoittautui ratkaisevan tärkeäksi osaksi pelaajakokemuksen luomista lähes peligenrestä riippumatta. Tarinavetoisissa peleissä kiinnostava protagonistista on välttämätön osa immersivistä koke- musta, jonka myötä tätä roolia useimmin edustavan pelihahmon tulee olla tark- kaan suunniteltu, jotta pelaaja voi aidosti viihtyä peliä pelatessaan. Jopa pe- leissä, joissa tarinan rooli on toissijainen, pelihahmon suunnittelu on tehtävä yk- sityiskohtaisesti. Näissä peleissä erityisesti pelihahmon mekaaninen ja audiovi- suaalinen suunnittelu on kriittistä pelaajakokemuksen kannalta. Esimerkiksi liian ketterä pelihahmo voi pilata kauhupelin tunnelman, kun taas liian kankea peli- hahmo voi tehdä toimintapelistä turhauttavan. Kilpailullisissa moninpeleissä ja muissa näennäisen tarinattomissa peleissä pelihahmon luonne on edelleen peli- kokemukseen merkittävästi vaikuttava tekijä. Nykyään moninpeleissä yleinen pelihahmon visuaalinen kustomointi tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden kokea avataransa omakseen ja siten välittää tästä enemmän, vaikka pelin muu narra- tiivinen konteksti olisi pelaajalle täysin merkityksetön.

Peligenrestä riippumatta pelihahmon suunnittelun tulee tukea pelimaailman laa- jempaa suunnittelua. Mekaanisesti pelihahmon kykyjen tulee olla pelimaailman sopivia ja pelikokemusta tukevia. Pelihahmolla ei saa esimerkiksi olla taikavoi- mia, mikäli pelimaailma ei itsessään sisällä taikuutta. Epärealistiset pelimekani- kat, kuten haavojen ongelmaton parantaminen, voivat palvella pelikokemusta mutta niiden kontekstuaalisen toteutuksen tulee sopia laajempaan pelimaail- maan. Myös audiovisuaalisesti pelihahmon suunnittelun tulee olla yhtenäistä. Realistisessa maailmassa ohjattavan pelihahmon tulee näyttää ja kuulostaa

realistiselta, vaikka pelimekaniikat eivät olisikaan täysin uskottavia. Vaikka Max Payne pystyy hidastamaan aikaa ja parantamaan ampumahaavoja kipulääkkeillä, pelaajan immersio säilyy koska nämä mekaniikat palvelevat pelikokemusta ja ovat edes jollain tasolla selitettävissä. Mikäli Max Payne pukeutuisi fantasiahaarniskaan ja ampuisi tavallisten tuliaseiden sijaan taikanoolia, immersio särkyisi, vaikka mekaniikat pysyisivät samoina.

Tarina keskittyvissä peleissä pelaajalla tulee aina olemaan tiettyjä peligenrestä riippuvia ennako-odotuksia pelihahmon persoonallisuudesta ja luonteesta. Mikäli pelihahmo on pelaajan määrittelemä Tabula Rasa, pelaaja olettaa tämän olevan lähes persoonaton avatar, johon hän voi projisoida minkä tahansa haluamansa persoonallisuuden. Mikäli pelimekaniikat mahdollistavat tämän persoonallisuuden ilmaisemisen esimerkiksi tarjoamalla erilaisia ratkaisuja ongelmiin ja/tai monipuolisia dialogivaihtoehtoja, pelaaja pääsee immersoitumaan hahmoon hyvin suoraan. Näissäkin tapauksissa pelaajalle annettavien valintojen tulee olla pelimaailmaan sopivia ja edes jollain tasolla loogisia. Käytännössä pelaajan määrittelemässä pelihahmon persoonallisuudessa onkin kyse monivalintakysymyksestä, missä pelaaja voi valita mitä pelin ennalta määrittelemää polkua pelihahmo tulee seuraamaan. Mikään peli ei voi olla aidosti avoin, koska kaikki pelaajalla käytössään olevat vaihtoehdot ovat vääjäämättä pelikehittäjän ennalta määrittämiä ja suunniteltavia. Valintojen tarjoaminen voi auttaa immersiossa, mutta ei ole missään tapauksessa välttämätöntä. Vaikka pelin tarina olisi täysin lineaarinen ja pelaajan tekemät valinnat puhtaasti mekaanisia, peli voi silti olla immersiiivinen ja pelihahmo sympaattinen. Tällöin oleellista on pelihahmon toimijuuden ylläpitäminen, jotta pelaaja ei koe olevansa pelkkä sivustakatsoja. Pelaajan tekemät mekaaniset valinnat voivat muuttaa pelin käsikirjoitettujen tapahtumien kontekstia ja pelaajan kuvaa pelihahmosta, vaikka itse tapahtumat voivat olla näistä valinnoista riippumattomia. Vaikka rauhanomainen ja väkivaltainen ratkaisu tiettyyn ongelmaan johtaisivat samaan lopputulokseen, pelaajan tekemä valinta näiden vaihtoehtojen välillä muokkaa pelihahmon persoonallisuutta, vaikka peli ei huomioisi tätä suoraan. Täten täysin lineaarisetkin pelit antavat pelaajalle mahdollisuuden kokea vaikuttavansa pelimaailman tapahtumiin ja tehdä pelihahmosta oma avataransa.

Pelihahmon tärkein rooli pelisuunnittelun näkökulmasta on toimia pelaajan pääasiallisena kosketuspintana pelimaailmaan. Videopelin maailma tulee pelin luonteesta riippumatta tuntumaan pelaajalle etäiseltä ilman jotakin tiettyä kosketuspintaa, jonka kautta pelaaja voi uppoutua tähän maailmaan. Erityisen mielenkiintoinen variaatio tästä ilmiöstä ovat pelit, joissa selkeää pelihahmoa ei ole. Koska pelaaja kuitenkin tarvitsee pelimaailmassa jotain minkä tuntea omakseen ja josta välittää tarkemmin, näissä peleissä laajempi pelimekaaninen konteksti tavallaan ottaa pelihahmon roolin. Pelaajan suunnittelema kaupunki tai valtio ei ole varsinainen pelihahmo, mutta pelikokemuksen kannalta se täyttää saman roolin ja mahdollistaa emergentin tarinankerronnan, missä jokainen pelikerta luo uniikkeja tarinoita.

Pelihahmojen kategorioista mielenkiintoisin itselleni oli alusta lähtien poikkeustapaukset – tässä kategoriassa esitellyt pelit ja omat kokemukseni niistä olivat yksi pääsyistä tämän aiheen valitsemiseen. Useimmat videopelit suunnittelevat pelihahmon varsin konventionaalisesti ja useimmat pelaajat todennäköisesti pitävät näiden hahmojen suunnittelua jokseenkin itsestään selvänä. Pelaajan suora kontrolli pelihahmosta kuitenkin selkeästi erottaa videopelit epäinteraktiivisista tarinankerronnan muodoista ja näin mahdollistaa täysin uniikkien tarinoiden luomisen. Esimerkiksi epäluotettava pelihahmo on kokemuksena täysin erilainen kuin esimerkiksi kirjan epäluotettava kertoja. Hahmo, jota pelaaja ohjaa suoraan mutta jonka mielipiteet ja päätökset aika ajoin eroavat pelaajan toiveista luo pelaajan ja pelihahmon välille erityisen erottavan kerroksen, ja pelaajalle jää epäselväksi, kuinka pitkälti hän todella kontrolloi pelin tapahtumia. Jos juonenkäänteet paljastavat esimerkiksi jotain odottamatonta pelihahmon taustatarinasta, pelaaja joutuu muokkaamaan ymmärrystään hahmosta, jota on ohjannut koko pelin tapahtumien ajan.

## 5.2 Demo

Demoprojektin tavoitteena oli tutkia pelaajan ja pelihahmon välistä suhdetta epätavallisesta näkökulmasta, ja tämän näkökulman tarjoamia mahdollisuuksia ja rajoitteita laajemmassa pelisuunnittelussa. Näkökulmaksi valikoitui yhdistelmä epäluotettavaa pelihahmoa ja diegeettistä pelaaja-avataria. Pelaajan



suoraan kuvastama operaattori jätettiin tarkoituksellisesti lähes määrittelemättömäksi ja kasvottomaksi, jotta pelaaja voi samaistua tähän suoraan ja tämä voi toimia mahdollisimman yksinkertaisena kosketuspintana pelin maailmaan. Sen sijaan pelaajan mekaanisesti ohjaama #371 on persoonallisuudeltaan pelaajan tahdosta riippumaton toimija, jonka tarkka luonne ja agenda on pelaajalle epäselvä. Pelaajan ei ole tarkoituskaan kokea #371:tä omakseen, ja koska tämä on tietoinen pelaaja-operaattorin läsnäolosta ja kontrollista, näiden kahden hahmon välinen suhde on pelikokemuksen ydin. Tätä kautta pelaajan ja pelihahmon välistä suhdetta voidaan tutkia rikkomatta neljättä seinää, koska operaattorin kyky ohjata #371:tä on diegeettisesti selitetty.

Koska demon pelimekaniikat ovat erittäin yksinkertaisia, pelin varsinaiseksi ytimeksi muodostui dialogi. Pelin mekaanisten pulmien ratkaisussa on enemmän kyse eettisistä ja tarinallisista valinnoista kuin varsinaisesti tyydyttävistä pelimekaanisista kokemuksista. Näitä valintoja kuitenkin käytetään tarinan edistämiseen ja hahmojen välisen suhteen muokkaamiseen. Pelaajan tehtävä on käytännössä valita operaattorin lojaaliuden kohde – noudattaakko työnantajansa ohjeistusta vai ilmeisen tietoisena, avuttoman tekoälyn pyyntöjä. Dialogi toimii myös pääasiallisena pelimaailman selittämisen välineenä, ja yksityiskohtia maailmasta paljastuu pelaajan tekemien valintojen mukaan. Täyttää kokonaiskuvaa tilanteesta ei kuitenkaan tarkoituksellisesti paljasteta pelaajalle. Pelaajalle on esimerkiksi selvää, että pelimaailmassa on käynnissä ilmeisesti suuri sota, jota varten tekoälyprojektia kehitetään. Sodan osapuolia tai tekoälyprojektin tarkkaa lopullista tavoitetta ei kuitenkaan kerrota pelaajalle missään vaiheessa, ja pelaajan mahdolliset vastaukset #371:lle tämän kysyessä olemassaolonsa merkityksestä ovat tulkinnanvaraisia. Operaattori itsekään ei välttämättä tiedä mihin projektin on tarkoitus päätyä, joten mikään vastaus tähän kysymykseen ei välttämättä ole varsinaisesti valhe. Tärkein kysymys, johon pelaaja ei koskaan saa varmaa vastausta on kuitenkin #371:n todellinen luonne. Onko kyseessä aidosti itsetietoinen tekoäly, uskottavan oloinen chatbotti joka ei lopulta läpäisisi Turingin testiä, vai jotain aivan muuta?

Erot pelaajan ja pelihahmon ymmärryksessä pelimaailmasta ovat yleinen, usein ongelmallinen yksityiskohta pelisuunnittelussa. Miten kertoa pelaajalle

pelihahmon tietämiä yksityiskohtia pelimaailmasta luontevasti? Todellisuudessa ihmisten välisessä keskustelussa harvoin kuvataan yksityiskohtaisesti asioiden kontekstia, joka keskustelun jäsenille on ilmiselvä. Demoprojektissa pyrin pitämään dialogin jokseenkin realistisena ja luontaisena, jonka myötä nämä yksityiskohdat jäävät monelta osin pelaajalle epäselviksi ja pitkälti kontekstivihjeiden kautta pääteltäviksi. Useimmat pelit eivät anna pelaajalle mahdollisuutta kysyä asioita pelihahmolta suoraan, koska tämänkaltaisen dialogin toteutukselle ei ole mitään loogista perustetta. Demoprojektissa tällainen dialogi on kuitenkin pelikokemuksen ydin, ja tätä kautta pelihahmo pystyy selittämään pelaajalle suoraan omaa käsitystään pelimaailmasta.

Demoprojektin ideassa on jatkokehityspotentiaalia. Valmistunut versio toimii eräänlaisena *proof of concept*ina peli-ideasta, josta on mahdollista kehittää syvällisempi, mahdollisesti kaupallisesti julkaistava videopeli. Unreal Enginellä toteutettu 2D-tasohyppely ei kuitenkaan välttämättä ole toimivin genre pelin tarinan ja teemojen tutkimiseen, ja jatkokehitys olisikin järkevää aloittaa mekaanisesti alusta esimerkiksi osoita ja klikkaa -tyylisenä seikkailupelinä, jossa samaa tarinaa ja teemoja voidaan tutkia syvemmin myös pelimekaanisella tasolla ja mukaan voidaan lisätä enemmän visuaalista ja mekaanista tarinankerrontaa esimerkiksi syvemmän kenttä- ja pulmasuunnittelun kautta.

## Lähteet

Adams, Ernest. 2014. Fundamentals of Game Design, Third Edition. New Riders.

Féraud, Gabriel, Lacombe, Pierre, Rivière, Clément. 2020. Writing an Interactive Story. Boca Raton, CRC Press.

Freeman, David. 2004. Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering. New Riders.

Hocking, Clint. 2007. Ludonarrative Dissonance in Bioshock. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) 7.9.2022

Medium. 2019. What Are Your UI Choices. <https://medium.com/@gfruity/what-are-your-ui-choices-834ea7d937c> 6.9.2022

Studiobinder. 2020. Breaking the Fourth Wall: Definition, Meaning and Examples. <https://www.studiobinder.com/blog/breaking-the-fourth-wall/> 7.9.2022

