

Lauri Tujula

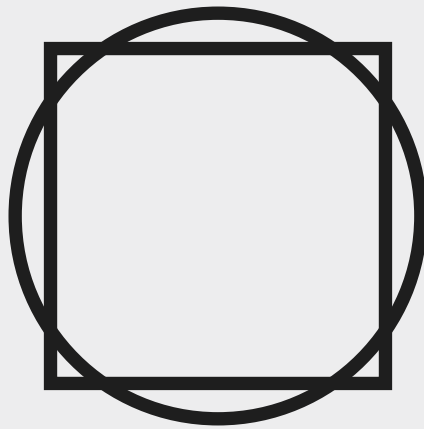
# Taikapiiri

– taidepeli ja peli osana taiteellista työkentelyä

Opinnäytetyö (AMK)

Turun Taideakatemia, Kuvataiteen ko.

2017



## Tiivistelmä

Tekijä	Lauri-Petteri Tujula
Otsikko	Taikapiiri – taidepeli ja peli osana taiteellista työskentelyä
Sivumäärä	74
Aika	11.04.2017
Tutkinto	Kuvataiteilija
Koulutus	Kuvataiteen ko, Turun AMK.
Suuntautumisvaihtoehto	Kuvataiteilija
Ohjaajat	Ilona Tanskanen, Riikka Niemelä

Tässä opinnäytetyössä tutkin digitaalisten pelien mahdollisuuksia osana taiteellista työskentelyä. Tarkoituksena on muodostaa käsitys peleistä taiteellisina teoksina.

Työ on jaettu kolmeen osaan, joista ensimmäisessä, osiossa tapausesimerkit, pyritään pohtimaan pelaamieni pelien pohjalta niiden taiteellista ja teknistä sisältöä. Pelien rakenne -osiossa keskityn omien havaintojeni pohdintojeni pohjalta muodostamaan kuvaa pelien tarinan kerronnasta ja tekniikasta. Peli galleriassa -osiossa paneudun pohtimaan, miten rakennan opinnäytetyönäyttelyni Titanik-galleriaan ja miten otan pelillisen toteutuksen osaksi kokonaisuutta.

Opinnäytetyöni kirjallinen toimii pohjana ja tukena omalle taiteelliselle työskentelylleni pelien parissa.

Kirjallinen antaa lukijalleen käsityksen pelinkehittämisen erilaisista vaiheista ja siitä, kuinka tätä tietotaitoa voidaan hyödyntää osana taiteellista työskentelyä.

Avainsanat: taide, pelit, taidepeli

## Abstract

Author	Lauri-Petteri Tujula
Title	Magic circle – Art game and games in art working
Number of pages	74
Date	11.04.2017
Degree	Visual artist
Degree programme	Fine Arts, TUAS Arts Academy.
Specialisation option	Fine arts
Instructors	Ilona Tanskanen, Riikka Niemelä

This thesis studies the potential of digital games as a part of an artistic process. Its intent is to assert digital games as potential works of art.

Analytical part of the thesis is divided into three parts: case-by-case examples, structure of games and the exhibition.

First part covers case-by-case examples of particular games' artistic and technical content. Second part, the structure of games, contains observations about game narratives and technical content. The last part examines how to build the thesis exhibition in a gallery space and how to include a playable game as a part of the exhibition.

Analytical part of the thesis serves as a basis and a support for working with games as a form of artistic expression.

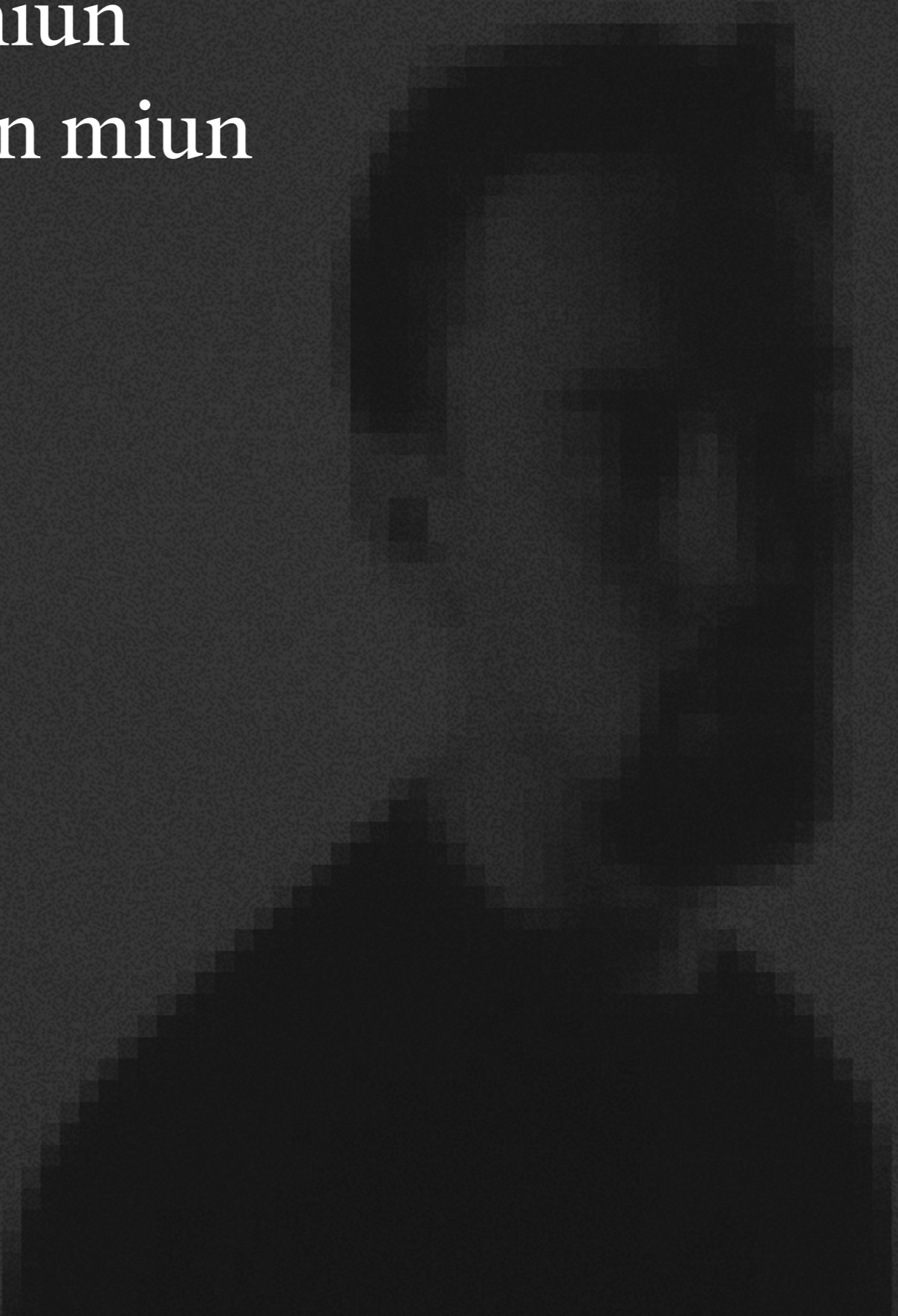
Keywords: art, games, art games

# Sisällysluettelo

Alkusanat	8
Taidepelit, mitä ne ovat	14
Kommentoiva: The Stanley Parable	18
Tarinallinen: Passage	22
Kokemuksellinen: Eidolon	26
Mekaaninen: Superhot	30
Peli osana näyttelyä: Saari	32
Taikapiiri	36
Pelaajatyyppit	40
Tarina	44
Vähemmän onkin enemmän	50
Miten rakentaa peli osaksi taidenäyttelyä	58
Loppusanat	68
Lähteet	70

Lauri Tujula

Taiteilijana miun  
paras lähde on miun  
oma elämä



# Alkusanat

<sup>1</sup> Blow 2008.

Pelaaminen on aina ollut tärkeä osa identiteettiäni, ja onkin itselleni hyvin luonnollista ottaa tuo osa-alue elämästäni osaksi taiteellista ilmaisua. Pelaaminen ja pelit ovat taiteellisenä tapahtumana minulle kiinnostava ilmiö juurikin mahdollisuuksiensa ja käyttämättömien voimavarojensa suhteen. Tässä opinnäytetyössä tulen tutkailemaan noita mahdollisuuksia ja pohtimaan, miksi tuota ilmaisuvoimaista kanavaa tulisi käyttää osana taiteellista työskentelyä. Toivon osaltani kannustavani muitakin taiteilijoita lähestymään tätä mediaa ja näkemään sen mahdollisuudet kerronnan välineenä. Koen myös tämän kirjallisen opinnäytetyön lukemisen hyödylliseksi pelintekijöille, joilla voisi olla paljon ammennettavaa taiteiden parista. Tämä näiden kahden alan vuorovaikutteisuus on oman kokemukseni mukaan valitettavan harvinaista, mutta onnekseni olen voinut todeta viime vuosien aikana tilanteen muuttuneen parempaan suuntaan.

Se, ettei pelejä juurikaan ole käytetty osana taiteellista ilmaisua, ei oikeastaan ole kauhean yllättävää. Ensinnäkin pelit ovat suhteellisen nuori media, jos verrataan sitä vaikkapa veisto- ja maalaustaiteen tuhansia vuosia pitkään historiaan tai video- ja valokuvataiteiden lähes satavuotiseen historiaan.

Toisekseen pelien käyttöä varjostaa käsitys niiden tekemisen vaikeudesta. Sitä se toki on, mutta samalla kun teknologia on kehittynyt, on pelienkin tekeminenkin kehittynyt. Pelisuunnittelija Jonathan Blow on todennut pitämässään luennossa tiivistetysti seuraavaa: *Ennen pelien suunnittelu oli helppoa ja koodaaminen vaikeaa, nykyään pelien suunnittelu on vaikeaa ja koodaaminen helppoa*<sup>1</sup>. Pelien suunnittelun saralla taiteilijoilla voisi olla paljon sellaista kapasiteettia, jota olisi mahdollista nyt hyödyntää.

Juuri edellä mainituista syistä tämä media on itselleni kiinnostava ja koen olevani osa jotain uutta ja jännittävää, joka vielä hakee muotoaan ja sanastoaan. Tässä kirjallisessa opinnäytetyössä pyrin osaltani muodostamaan sanastoa tämän kentän ympärille.

Nyt kun meille on vähitellen kasvanut sukupolvi, itseni mukaan lukien, joille pelaaminen ja interaktiivinen viihde on ollut läsnä koko elämänskaaremme, koen ajan olevan kypsä tämän median käyttöönotolle laajemminkin osana taiteellista ilmaisua. Useimmille aikalaisilleni pelien toiminnalliset perinteet ja periaatteet alkavat olemaan riittävän tuttuja, jotta meidän ei enää

tarvitse kauheasti käyttää aikaa pelimekaniikoiden opettamiseen ja voimme suhteellisen turvalisin mielin olettaa, että kokijamme osaavat hyödyntää heillä jo olevaa tietotaitoa. Kuitenkin on edelleen syytä muistaa, että pelit ovat osa teknologista kehitystä, ja käyttöömmee tulee jatkuvasti uusia tapoja hallita tätä maailmaa. Viimeisimpinä esimerkkeinä virtuaalitodellisuuden<sup>1</sup> ja lisätyn todellisuuden<sup>2</sup> kokemusten saapuminen.

Miksi pelit sitten ovat niin mainio väline taiteen kentälle? Mielestäni pelit ovat ainoa media, jossa kokijalle voidaan luontevasti antaa mahdollisuus vaikuttaa tarinan tapahtumiin ja olla osa kokemaansa maailmaa. Toki jo aiemmin esimerkiksi ns. *Create your own story* -kirjat<sup>3</sup> ovat hyödyntäneet samankaltaista kokemuksellisuutta. Digitaaliset pelit tarjoavat kuitenkin mahdollisuuksia saavuttaa sellaisia eläytymisen tasoja, joita en usko muiden medioiden mahdollistavan. Tässä kohtaa haluan muistuttaa, ettei tämän opinnäytetyön tarkoitus ole olla ylistyslaulu peleille muiden medioiden kustannuksella. Tarkoitukseni on tarkastella pelejä osana luontevaa jatkumoa jo aiemmin käyttämillemme medioille sekä sitä, miten pelien olisi hyvä osata hyödyntää myös näiden medioiden mahdollisuuksia.

## Lyhyesti itsestäni pelaajana

Koska pelit ja taiteet ovat itselleni hyvin henkilökohtainen kokemus ja lähes jokainen tapaamani pelaaja on pelaajaprofililtaan erilainen, koen tärkeäksi taustoitaa itseäni pelaajana mutta myös taiteen kokijana. Se, millainen kokija olen, vaikuttaa hyvin paljon omaan pelimakuuni mutta myös siihen, miten koen pelaamani pelit. Tästä syystä tämä kirjallinen opinnäytetyö ei tule olemaan kaikkia peligenrejä kattava, vaan keskittyy tutkimaan niitä kokemuksia, joita olen itse kokenut pelien parissa ja edustaa täten omaa subjektiivista näkökulmaani kenttään.

Pelien ja taiteiden kokijana kuvailisin itseäni muutamalla sanalla näin: *kuuloaistirajoitteinen filistelijä*. Toinen korvani ei kuule, ja toinen on keskivaikeasta kuulonalentumasta kärsivä, mikä vaikuttaa pelaajakokemukseeni monin tavoin. Ensinnäkään en omaa minkäänlaista suuntakuuloa, joka on monissa peleissä tärkeä väline pelimaailman havainnointiin. Itseltäni on useampikin peli, lähinnä kauhupeligenressä, jäänyt kesken, koska en ole voinut paikantaa äänilähteitä niiden suunnan perusteella. Osittain samasta syystä minulla on ongelmia vieraskielisten tekstiin ja erityisesti puheeseen pohjaavien pelien kohdalla. Puheen erottelukokemukseni on rajoittuneempi kuin keskivertopelaajalla, ja samasta syystä kielten oppiminen on aina ollut

<sup>1</sup> Virtuaalitodellisuus  
Virtual reality eli VR.

Teknologia, jossa tietokoneen ja esimerkiksi virtuaalitodellisuuslaisten tuottamien aistimusten avulla luodaan keinotekoinen ympäristö.

<sup>2</sup> Lisätty todellisuus, Augmented reality eli AR. Teknologia, jossa käyttäjä katsoo maailmaa läpikatseltavan näytön avulla, ja kuvaan lisätään tietokonegrafikalla tuotettuja elementtejä.

<sup>3</sup> Create your own story -kirjat. Tarinalisia kirjoja, joissa lukija voi vaikuttaa tarinan kulkuun valitsemalla valmiiksi kirjoitetuista vaihtoehdoista mieleisensä.



<sup>1-4</sup> Ruutukaappauksia minulle haastavaa. Tämä on osaltaan vaikuttanut siihen, millaisista peleistä erityisesti pidän. Huomaan nauttivani peleistä, joiden tarina ja maailma on rakennettu mahdollisimman vähän puhutun kerronnan varaan, kuitenkin niin, että pelin maailma on rikas ja sisältää paljon tulkittavaa. Tämän tyyppisiä pelejä ovat esimerkiksi Fez, ja tässäkin opinnäytetyössä käsiteltävä Eidolon, tai viimeaikojen suosikkini The Witness.

<sup>5</sup> Vuoropohjainen peli. Peli, jossa on vähintään kaksi osapuolta, jotka molemmat pelaavat omien vuorojensa aikana. vrt. shakki. Huomaan myös pelaajana nauttivani peleistä, jotka tarjoavat jatkuvasti haastavaa oppimista (kuten avaruusmatkustamissimulaattori Elite — Dangerous) tai toisinaan jopa epärealistista vaikeustasoa. Pelit ovatkin minulle usein tapa haastaa itseä. Hyvinä esimerkkeinä tästä pelityypistä käyvät monet vanhemmat pelit, kuten Rainbow six: Raven shield tai Thief, joissa molemmissa kiinnostavana piirteenä on se, että kuulon hyödyntäminen on niissä tärkeässä merkityksessä.

<sup>6</sup> Moninpeli. Peli, johon osallistuu useampi ihmispelaaja, joko samalla tai vastapuolella. Usein nautin myös peleistä, jotka tarjoavat haasteen lisäksi myös rauhallista vuoropohjaista<sup>5</sup> etenemistä, jolloin minulle tarjoutuu mahdollisuus käyttää aikaa haastavien ongelmatilanteiden ratkaisemiseen.

Viime vuosina selkeäksi suosikkigenrekseni ovat kuitenkin nousseet monipelattavat<sup>6</sup> pelit, kuten Team fortress 2 tai Arma 3. Näitä molempia myös yhdistää niiden kuuluminen niin sanottuun

fps-pelien<sup>1</sup> genreen. Sosiaalisuus ja vuorovaikutus pelien ääressä onkin viime vuosina noussut yhä kiinnostavamaksi ilmiöksi itselleni.

Kuten edellä oleva listaus jo osoittaa, oma pelimakuni on suhteellisen monipuolinen ja sitä on mahdoton niputtaa yhteen genreen. Sen lisäksi että tulkiten pelejä ennen kaikkea oman pelimakuni kautta viihdyttävänä tuotteina, tulkiten niitä myös oman henkilöhistoriani ja kokemuspohjani kautta ja muodostan niihin sisältöjä ja tulkintoja sieltä, aivan kuten taiteidenkin kentällä olemme tottuneet muodostamaan samakaltaisia suhteita tulkintojen ja oman historiamme kautta. Tulenkin tässä opinnäytetyössäni painottamaan pelien tulkinnassa omaa henkilökohtaista näkemystäni pelien sisällöistä ja tukemaan niitä tarpeen mukaan muiden tekemillä havainnoilla. Lukijan on kuitenkin syytä muistaa, ettei tämä opinnäytetyö ole peleihin syväluotaava teos, vaan pikemminkin kirjoittajan muodostamaa tulkintaa peleistä, taiteesta ja maailmasta sillä tavalla kuin itse sen näen. Tästä syystä lukijan tulisikin olla tietoinen niistä taustoista, joita omaan tulkitsijana.

<sup>1</sup> Fps, eli first person shooter. Ammuskelu peli, jossa kamera on sijoitettu pelattavan hahmon silmien tasolle.

osa\_1

# Tapausesimerkit

Simply by the act of moving forward are we implying a journey such that a destination is inevitably conjured into being via the very manifestation of the nature of life itself?

A dragon with  
snuffed out soul

## Taidepelit, mitä ne ovat

<sup>1</sup> Huom! Taidepeli, ei pelitaide, jolla tarkoitetaan esimerkiksi pelien konsepti- tai fanitaidetta.

<sup>2</sup> Haastattelin Pelit-lehden toimittajaa Aleksandr Manzosta tätä opinnäytetyötä varten Turussa 6.10.2016.

<sup>3</sup> e-sport, eli elektroninen urheilu, joka tarkoittaa tietokonepelien pelaamista kilpailullisesti.

<sup>4</sup> Konsolisodalla tarkoitetaan ilmiötä, jossa eri pelikonsolien valmistajat (nykyisin PlayStation, Xbox ja Nintendo) kilpailevat markkinaosuudesta.

<sup>5</sup> Sarhimaa 2014 & Nordling 2016.

Koska pelit jakaantuvat niin moneen eri lajityyppiin, rajaan tässä opinnäytetyssä käsiteltävät pelit pitkälti taidepelien<sup>1</sup> genreen. Jätän tästä rajauksesta kuitenkin pois esimerkiksi puhtaasti visuaalisuuteen ja taitopelaamiseen perustuvat taidepelit. Käsiteltävät pelit ja näkökulmat ovat valikoituneet niin, että ne tukisivat mahdollisimman hyvin omaa työskentelyäni pelien ja taiteiden parissa.

Ihminen on luultavasti lähes koko olemassaolonsa ajan pelannut pelejä jossakin muodossa. Aluksi luultavasti leikin ja myöhemmin pelien hahmossa. Onkin hyvin luonnollista, että pelit tulevat luultavasti olemaan tulevaisuudessakin osa ihmisen kulttuurihistoriaa. Mikä sitten tekee pelistä taidepelin? Mikseivät shakki, Super Mario tai jalkapallo ole taidepelejä?

Taidepelin käsite on hieman hankala. Osittain syy löytyy siitä, ettei kaikille termeille ole vielä vakiintuneita merkityksiä.

*”Tuntuu että se [peliala] on tällä hetkellä niin isossa murroksessa, että etsitään niitä sanoja, eikä kukaan tiedä miten niistä pitäisi puhua.” – Aleksandr Manzos*

Haastattelemani Aleksandr Manzos ehdotti taidepelejä kuvaaviksi termeiksi kokeellisia pelejä tai kokeellisia pienpelejä. Jälkimmäistä termiä hän on käyttänyt kirjoittaessaan Pelit-lehteen.<sup>2</sup> Osittain taidepeli termi kärsii myös siihen liitetystä arvolutuneisuudessa; Termi on saanut hieman pilkallisen painotuksen. Pelaajakulttuurin sisällä taidepelejä ei usein edes pidetä peleinä. Osittain tämä johtuu mahdollisesti pelaajakulttuurin sisällä vallitsevasta putkinäköisyydestä, jossa taitopelaaminen mm. esportin<sup>3</sup> muodossa on nostettu pelaamisen jonkinlaiseksi virstanpylvääksi. Grafiikasta ja sen realistisuudesta on tullut itseisarvo, ja varmasti kulttuurinkin sisällä vallitseva konsolisota<sup>4</sup> on osaltaan luonut koventuneita asenteita, sekä keskustelun ja mielipiteiden kärjistymistä ja niiden taakse linnoittautumista. Erityisesti pelialaa on viimevuosien jakanut ns. Gamergate, jossa esiin nousivat naisten kohtaamat ongelmat pelialan sisällä, mm. työttömyyden ja seksuaalisen häirinnän muodossa<sup>5</sup>. Taidepelit genrenä on myös saanut osansa tästä pelialan jopa riitaisasta jakautuneisuudesta.

### Taide?

Ennen kuin pystymme syventymään siihen, mitä on taidepeli ja mikä perinteinen peli, tulee meidän hetken miettiä taiteen rajausta. Taiteen itsensä määrittely on hankalaa, ja jokainen määritelmä tuntuu jollain tavalla vajaalta. Kuvataiteilija Anssi Kastionni on määritellyt nykytaiteen mm. näin: *”Nykytaiteen tehtävä on näyttää meille millainen maailma on.”*<sup>1</sup> Mielestäni tämä on suhteellisen hyvä tulkinta, sillä jokainen tuntemani taiteilija tulkitsee töissään, jos ei yhteiskuntaa tai ympäröivää maailmaa, niin ainakin jotain henkilökohtaista tunnetilaansa tai ajatustaan ja näyttää näin jotakin siitä, millainen oma henkilökohtainen maailma on. Anssi Kasitonin määritelmä on myös hyvin käyttökelpoinen, kun lähdetään miettimään taidepelien rajausta. Pelit taidemuotona edustavat mitä selkeimmin nykytaidetta olemalla kiinni aikamme teknologisessa kehityksessä. Näin ne ovat osaltaan muodostamassa jo olomuodollaan kuvaa maailmamme olemuksesta.

### Peli?

Kun puhutaan taidepeleistä, tulisi myös miettiä pelin olemusta. Filosofin Johan Huizingan kirjassa Leikkivä ihminen (1938) hahmoteltiin pelin luonnetta suunnilleen seuraavasti: peli on läheistä sukua leikkimiselle, joka on kuitenkin rajatumpi sääntöineen ja jossa on vähemmän tilaa improvisoinnille. Peli on toimintaa, jossa on peliä varten luodut säännöt ja välineet, joiden avulla yleensä on tarkoitus saavuttaa jonkinlainen päämäärä.<sup>2</sup> Tämä päämäärä videopeleissä on perinteisesti, esim. Super Mario-pelisarjassa, ollut prinsessan pelastaminen linnasta. Tuon tavoitteen esteeksi on luotu rajoitteita, jotka pyrkivät tekemään pelin läpäisystä haastavaa. Esim. prinsessan pelastamiseksi Marion on läpäistävä sarja kenttiä, joissa Marion henkeä vaanivat erilaiset vaarat. Peli loppuu joko siihen, että prinsessa pelastetaan tai Marion elämien määrä loppuu kesken, minkä jälkeen pelaajan on aloitettava peli alusta.

Mikä siten tekee jostain pelistä taidepelin? Kun tutkii taidepelejä ja elementtejä, joista ne rakentuvat, voi yleensä muodostaa käsityksen useammasta ratkaisevasta tekijästä, jotka yhdistävät lähes kaikkia taidepelejä. Tärkeimpänä yhdistävänä on usein se, tekijänä pelin tarina on usein etusijalla suhteessa pelattavuuteen. Itse pelin ulkopuolella tapahtuvista ilmiöistä voidaan nostaa esille se, että taidepelin julkaisijat tai tekijät ovat lähes poikkeuksetta pieniä toimijoita pelimarkkinoilla ja pelien julkaisu tapahtuu vain digitaalisessa muodossa ja lähes vain

<sup>1</sup> Saari 2012.

<sup>2</sup> Caillois 1967.



ja ainoastaan pc-julkaisuina. Tällöin ei tarvitse sijoittaa rahaa kalliisiin DVD-levityskustannuksiin ja markkinointikoneisto voi myös olla pienempi. Koska tekijätiimi on lähes aina suhteellisen pieni, aiheuttaa se myös pelin tuotannossa sen, että tekijöiden on karsittava esimerkiksi pelin mekaniikoista, tarinan laajuudesta, hahmomalleista tai vaikkapa visuaalisuudesta. Taidepelien näkökulmasta tämä on usein lopputuloksen kannalta vain hyvä ja tekee tahattomastikin osasta pelejä taidepelejä, vaikkei niitä sellaisiksi olisi alun perin suunniteltukaan. Pientoimijat ovat yleensä myös joustavampia muuttamaan pelin tuotannollista suuntaa, jolloin voidaan tehdä nopeastikin lopputulosta parantavia ratkaisuja. Niukkuus voidaankin kääntää voimavaraksi ja luovuutta tuottavaksi koneeksi.

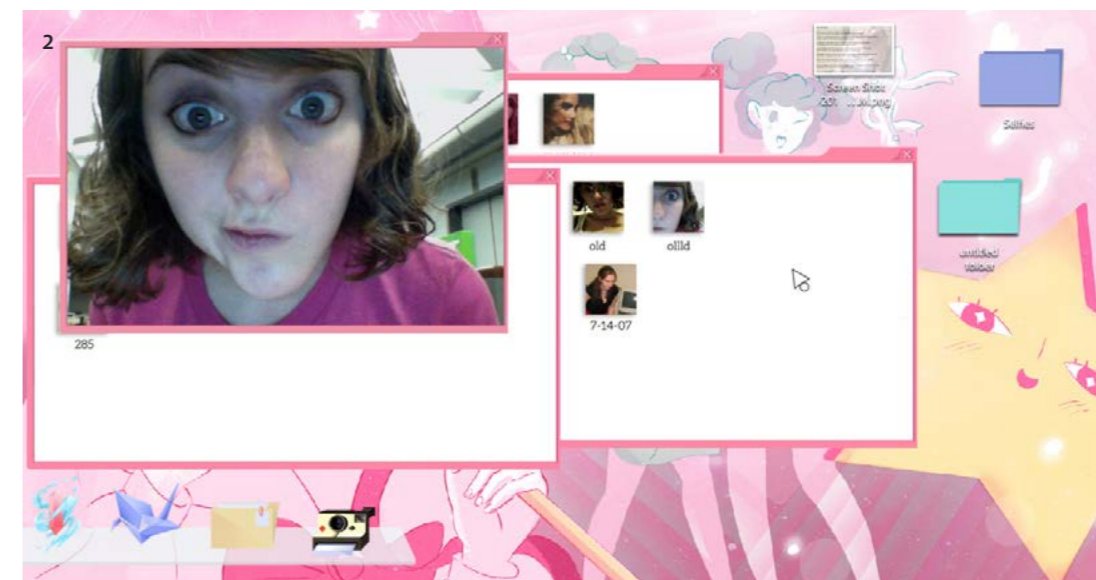
Taidepeli onkin usein peli, joka rikkoo perinteisiä ja totuttuja pelikonventioita yllättävällä tavalla tai on muuten taiteelliselta laadultaan sellainen, että sen voidaan katsoa olevan taidepeli. Sitä, millaista tuo taiteellinen laatu on, on tietysti vaikea määritellä, mutta koetan avata aihetta myöhempien lukujen esimerkkipelien avulla. Koska käsiteltävät pelit ovat luonteeltaan erilaisia, olen luonut luokittelun, jonka mukaan pyrin erottelamaan käsiteltävät taidepelit omiin alakategorioidihinsa:

- kommentoivat
- tarinalliset
- kokemukselliset
- mekaaniset
- peli galleriassa.

Todellisuudessa jokaisen käsiteltävistä peleistä voisi asettaa useampaan kuin yhteen määrittelemistäni kategorioista. Olen kuitenkin pyrkinyt tekemään valinnat niin, että peli sijoitetaan kategoriaan, johon se mielestäni selkeimmin kuuluu. Olen myös jättänyt listasta pois muutamia mahdollisia luokitteluja, kuten taitopohjaiset tai visuaaliset taidepelit.



1-3 Peli, taidepeli ja taide.



## Kommentoiva: The Stanley Parable



- <sup>1</sup> The Stanley Parable ja tyypillinen valintatilanne. The Stanley Parable on syntynyt alkujaan Half-Life 2 nimisen pelin modina<sup>2</sup>, jonka loi Davey Wreden. Modin saatua huomiota ja kiinnostusta yleisön taholta, päätettiin pelistä julkaista itsenäinen versio vuonna 2013. Kuten monen muunkin taide- ja indiepelin, on The Stanley Parablenkin kehittämisestä vastannut pieni pelistudio (Galactic Cafe) muutaman hengen tiimillä.
- <sup>2</sup> Modi, mod. Erityisesti pc-pelien parissa esiintyvä ilmiö, jossa pelistä on kehitetty pelaajien ja fanien toimesta vaihtoehtoinen versio. Stanley Parables on protagonistimme<sup>3</sup> Stanley'n silmin kuvattu peli, joka alkaa Stanley'n työhuoneesta, kun hän tajuaa kaikkien muiden työntekijöiden kadonneen. Tästä alkaa seikkailu, jossa Stanley vaeltelee ympäri toimistorakennusta. Tämä ympäri toimistorakennusta vaeltaminen, ja eri reittien valitseminen, on pelin keskeisintä toimintaa.
- <sup>3</sup> Protagonisti. Tarinan päähenkilö. Tärkeässä roolissa pelin tarinan kannalta on Stanley'n päänsisäinen kertojaääni, joka koettaa ohjata Stanleytä kulkemaan kertojan viitoittamaa tarinaa mukaillen. Pelin tärkein tarinaa kuljettava ja sen suuntaan vaikuttava tapahtuma on pelaajan mahdollisuus valita reittinsä vapaasti ja jättää noudattamatta kertojaäänien ohjeita. Peli onkin oikeastaan kymmenien erilaisten

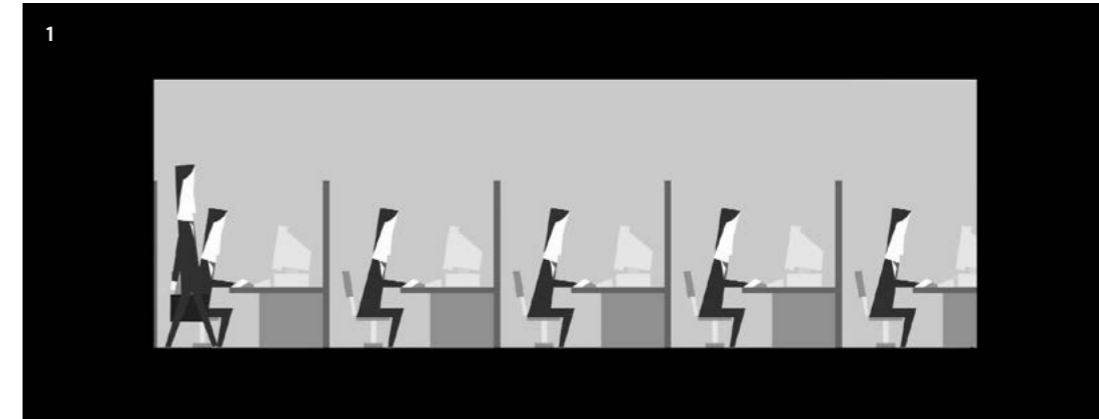
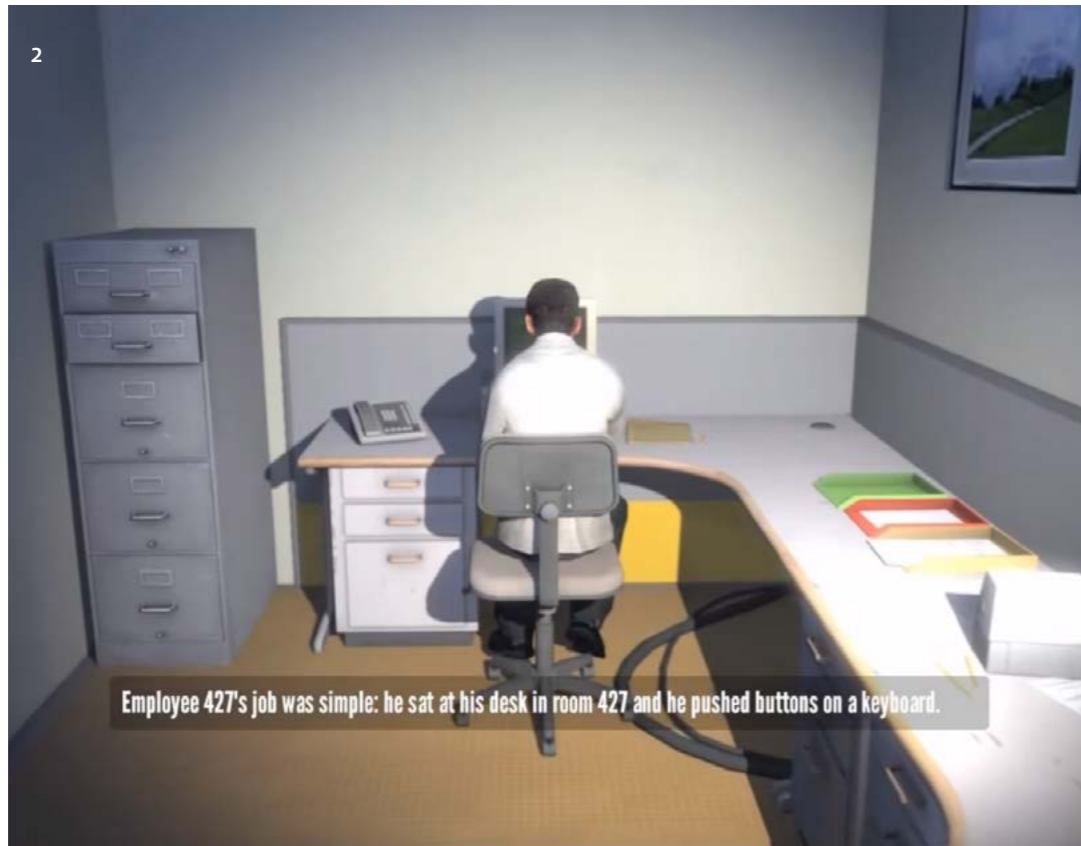
haarautumien jatkumoa, jossa jokainen valittu suunta vie tarinaa uuteen suuntaan. Pelissä ei näin ollen ole oikeastaan mitään varsinaista loppua tai maalia, vaan pikemminkin useiden erilaisten loppujen mahdollisuuksia, joista lopulta kaikki vievät takaisin pelin alkutilanteeseen, jossa Stanley tajuaa työkavereidensa kadonneen.

Sisällöllisesti pelissä pohditaan pelien, työmme, elämämme ja tekemiemme valintojen merkityksellisyyttä. Pelin aloituskohtauksessa Stanley'n tietokoneen näytölle ilmestyy tasaisin väliajoin numero tai kirjain ja Stanley'n tulee painaa näppäimistöään tätä kirjainta tai numeroa. Stanley'n työpäivä koostuu tästä yksinkertaisesta mekaanisesta toiminnasta, jota hän toistaa päivästä, viikosta ja vuodesta toiseen. Pelin kertojaääni kertoo Stanley'sta seuraavaa: hän kokee tekevänsä työtä, johon hänet on luotu, hän on siinä hyvä ja hän on onnellinen.

Tämä on pelin luomaa kertomusta siitä, millaista tekemämme työ on hyvin usein luonteeltaan. Olemme osa isompaa koneistoa, jossa tottelemme mekaanisesti annettuja ohjeita, kyseenalaistamatta työmme merkityksellisyyttä. Kohtausta voidaan tulkita myös pelien olemuksen kautta. Useimmat digitaaliset pelit, joita pelaamme, ovat lopulta perusluonteeltaan hyvin samankaltaisia Stanley'n työn kanssa. Näemme näytöllä vihollisen, ammumme vihollisen, juoksemme suojaan, avaa ovan painamalla nappia x ohjaimessa jne. Suoritamme vain mekaanisesti pelin ohjaamia tapahtumia ja olemme oikein tyytyväisiä.

Stanley Parable on täynnä vastaavatyypistä pohdintaa, joka vaatii pelaajalta malttia pysähtyä ajattelemaan kohtaamia asioita. Stanley Parable onkin malliesimerkki komentoivista taidepeleistä. Muita samankaltaisia pelejä taidepelien genressä ovat mm. samojen tekijöiden Beginner's Guide, joka sukeltaa syvemmälle pelien ja pelien tekemisen luonteeseen. Papers Please, jossa pelaaja toimii passintarkastajana kuvitteellisen diktatuurin rajalla ja joutuu tekemään moraalisia valintoja, valitettavan usein oman perheensä kustannuksella. Every Day The Same Dream taas on peli, jossa pelaaja herää jatkuvasti uudelleen ja uudelleen samaan päivään, tavoitteenaan päästä tästä limbosta ulos. Vahvana teemallisena piirteenä pelissä ilmenee kriittisyys monotoniseen elämänrytmiin, josta ulospääsyksi tarjotaan mm. parvekkeelta pudottautumista.

1-2 The Stanley Parable.



- 1 Every Day the Same Dream.
- 2 Papers Please.
- 3 Beginners Guide.



## Tarinallinen: Passage

<sup>1</sup> MoMA 2014.

<sup>2</sup> Rohrer 2008.

Taustoittaessani kirjallista opinnäytetyötäni törmäsin peliin nimeltä Passage, joka oli ensimmäisten 14:stä MoMAN kokoelmiinsa ottamien pelien joukossa<sup>1</sup>. Pelin tekijä Jason Rohrer loi pelin vuonna 2007 Kokoromis Gamma Shown järjestämään kisaan, jossa tarkoituksena oli luoda peli 70:ssä päivässä, käyttäen mahdollisimman erikoista kuvasuhdetta. Passagen käyttämä kuvasuhde on 1:16, jolloin pelinäköymä on matala: 16 pikseliä korkea ja 100 pikseliä leveä.<sup>2</sup>

Passage on peli, joka kertoo viidessä minuutissa pelin protagonistin elämänkaaren mittaisen tarinan. Peli alkaa näkymästä, jossa pelaajan hahmo on kuvan vasemmassa reunassa. Peliä pelatessa hahmo liikkuu vähitellen vasemmasta reunasta kuvan oikeaan reunaan. Samalla pelaajahahmon muoto ja nopeus vähitellen muuttuvat alun nopealiikkeisestä nuorukaisesta hidasliikkeiseen vanhukseen. Lopulta kuvan oikean reunan saavuttaessaan pelaaja kuolee ja jää hetkeksi kuvaruutuun hautakivenä.

Putkimainen kuvasuhde symboloi pelissä aikajanaa, jonka jokainen meistä kulkee elämänsä aikana. Samalla tuo kuvasuhde on kuitenkin myös näköymä, joka kertoo jotain oleellista siitä, miten näemme elämämme. Samalla kun peli etenee, muuttuu myös protagonistin suhde tuohon näköymään. Pelin alkupuolella pelaajalle annetaan eräänlaisen suttuisen filterin läpi aavistus, siitä mitä pelaajalla on edessään, jos hän jatkaa vain eteenpäin. Tuo näköymä muuttuu kuitenkin jatkuvasti, kun pelaaja joutuu väistämään vastaantulevia esteitä. Tämä toimii mielestäni metaforana sille, kuinka me elämässämme epämääräisesti kuljemme johonkin suuntaan, josta meillä on epämääräinen aavistus, mutta kun vastaan tulee este, joudumme muuttamaan suuntaamme ja ehkä jopa päämääräämme. Pelin puolivälin tienoilla, kun protagonist on aikuinen, tuo tulevaisuudesta tarjottava näköymä on vähitellen kadonnut. Lopulta pelin edetessä ja hahmon vanhetessa tuo suttuinen tulevaisuudenaavistus ilmestyykin vähitellen aikajanan vasempaan reunaan. Hän ei enää näekään tulevaisuutta, vaan menneen elämän takanaan epämääräisenä muistikuvana.

Passagessa pelaajan tarkoitus on viedä protagonistin tuon suhteellisen helposti läpikuljettavan sokkelon läpi ja samalla kerätä matkan varrelta aarrearkkuja, joita avaamalla pelaaja joko palkitaan arkusta paljastuvalla pienellä ilotulitusta muistuttavalla animaatiolla ja pisteillä tai arkku on tyhjä. Parhaimmillaankaan noiden arkkujen kerääminen ei kuitenkaan tuo pelaajalle mitään sen



<sup>1</sup> Pelin alkutilanne. Pelin päähenkilö matkansa alussa, edessään epämääräinen tulevaisuus.

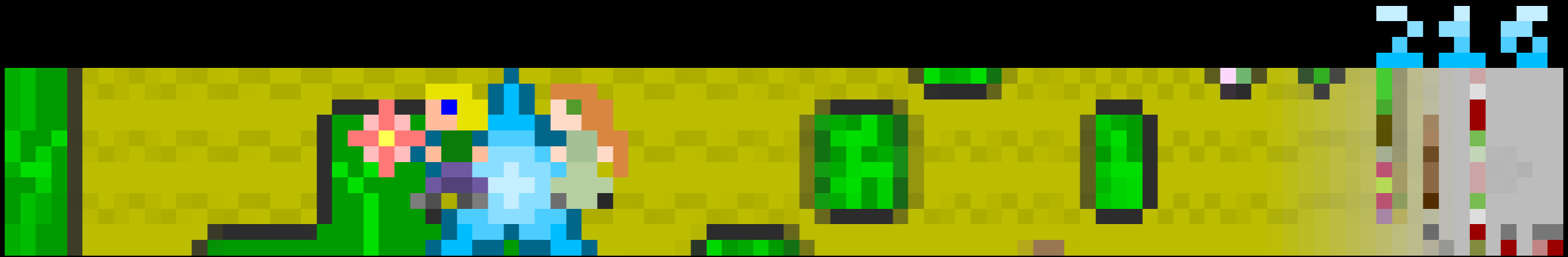
<sup>2</sup> Rohrer 2014.

<sup>3</sup> Rohrer 2016.

suurempaa palkintoa kuin hetkellisen ilon animaation ja pisteiden muodossa. Rohrer onkin itse todennut, ettei elämässäkään jokainen teko tuota palkintoa<sup>2</sup>.

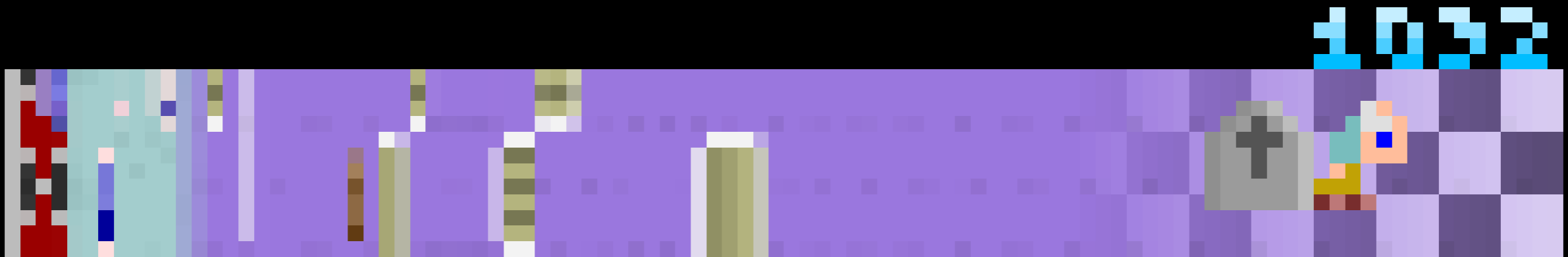
Pelin tarinassa tärkein kohta on kuitenkin pelin alussa tehtävä valinta siitä, haluaako matkan suorittaa yksin vai ottaa matkalle mukaan tyttöystävän. Mikäli pelin suorittaa yksin matkaten, on matkanteko huomattavasti helpompaa, koska itseksensä kulkeva protagonistin mahtuu kulkemaan kentän kaikista pienimistäkin raoista, johon parisuhteessa oleva protagonistin ei vastavasti pysty. Tästä johtuen parisuhteessa oleva protagonistin ei pysty löytämään pelin kaikkia aarrearkkuja tai menemään pelin kaikille alueille. Tämä on mielestäni metafora elämässä tehtävälle valinnalle siitä, haluanko olla yksin ja keskittyä seikkailuihin, uraan tai vaikkapa pelamiseen, vai valita parisuhteen, jonka myötä elämässäni tehtävien valintojen ja mahdollisuuksien määrä on luonnollisestikin pienempi, mutta ainakaan ei kulje sitä matkaa yksin. Vastaavasti pelissä avattavista arkuista saatavien pisteiden määrä on suurempi, jos mukana on kumppani. Jason Rohrer tekikin pelin osittain rakkauskirjeeksi vaimolleen<sup>3</sup>.

1



- <sup>1</sup> Passage, arkun avaaminen.
- <sup>2</sup> Passage, kumppanin kuolema.

2



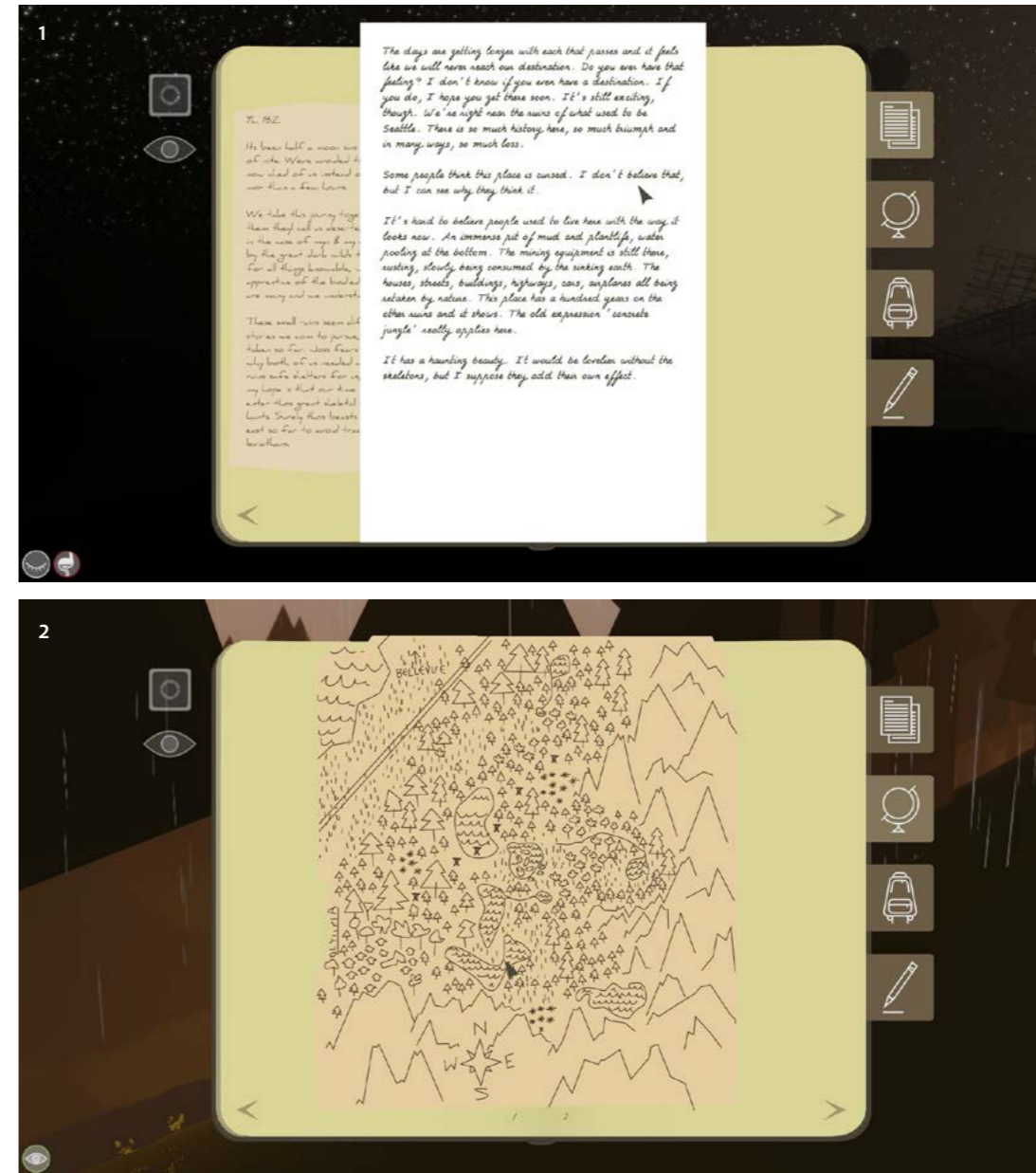


## Kokemuksellinen: Eidolon

<sup>1</sup> Eidolon ja taustalla häämöttäviä raunioita.

Eidolon on vuonna 2014 julkaistu valtavaan post-apokalyptiseen Washingtoniin sijoittuva peli. Pelissä pelaajan näkökulma maailmaan tapahtuu ensimmäisen persoonan kamerasta (first person). Muita yleisiä 3D-peleissä mahdollisia kamerakulmia ovat Fixed 3D, jossa kamera vaihtaa paikkaa pelaajan liikkumisen mukaan, ja kolmannen persoonan (third person) kamera, jossa kamera on sijoitettu pelaajan ulkopuolelle, seuraamaan pelaajaa. Huomaan itse pitäväni ensimmäisen persoonan peleistä. Aavistelenkin samaistuvani protagonistin hahmoon näin helpommin kuin näkökulmasta, jossa kamera on sijoitettu pelattavan hahmon ulkopuolelle.

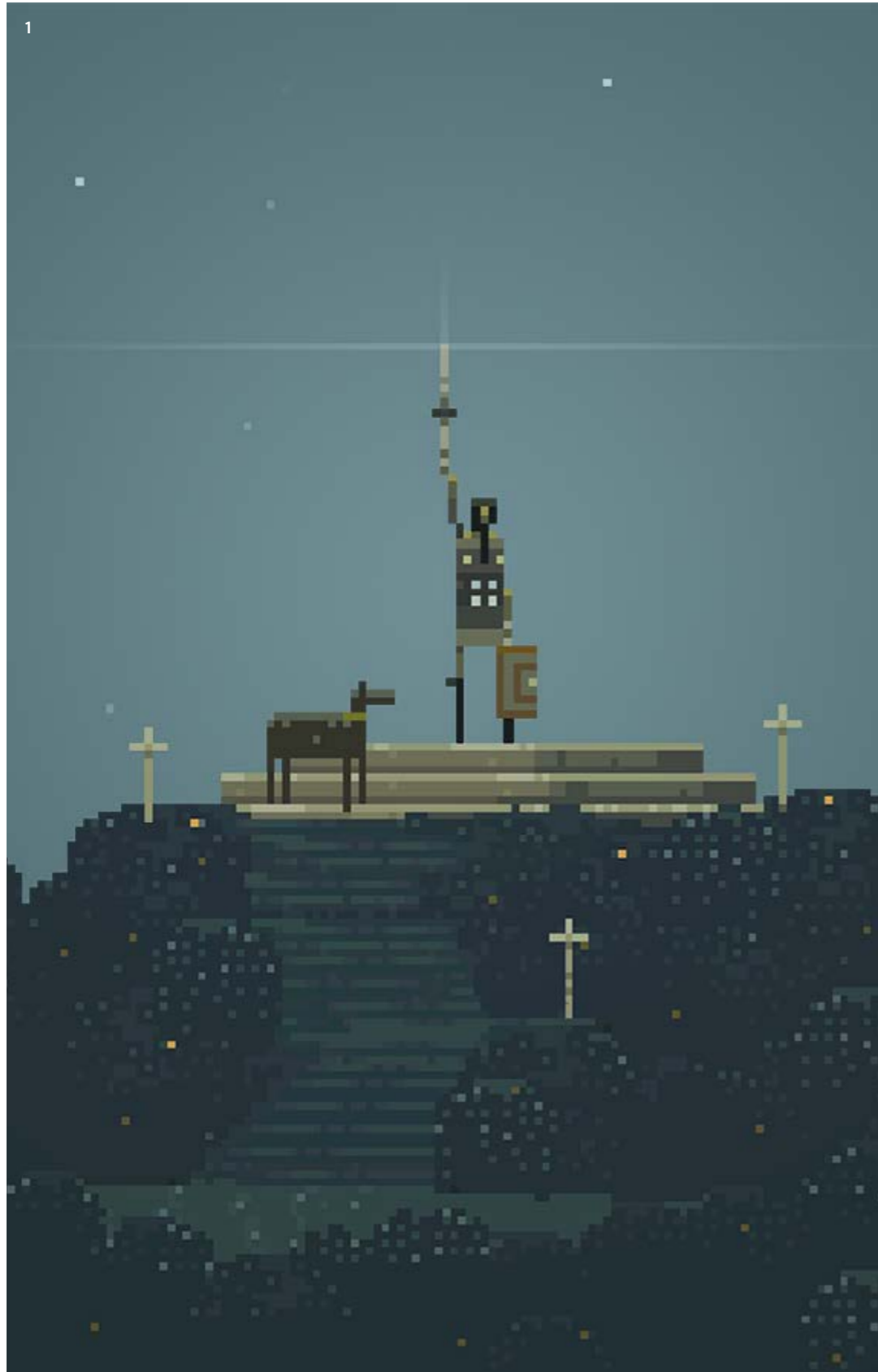
Toisin kuin vaikkapa aiemmin käsittelemässäni Stanley Parablesa, Eidolon ei taustoita pelaajan hahmoa tai maailmaa pelin alussa. Eidolonissa pelaaja vain herää keskeltä valtavaa metsää, ilman että hänelle selitetään mitään siitä, kuka hän on, mistä hän tulee tai missä hän on, tai



<sup>1-2</sup> Eidolon, matkanvarrelta löytyneitä muistiinpanoja, jotka taustoittavat maailmaa.

edes mitä pitäisi tehdä. Tämä on itselleni yksi kiehtovimmista piirteistä Eidolonissa. Pelaaja joutuu kasaamaan pala kerrallaan kasaan ymmärrystä maailmasta. Tätä tukee myös pelin visuaalinen ulkoasu, joka on hyvin pelkistetty ja jopa karu. Mutta kun pelaajalle annetaan reilusti tilaa kuvitella, täyttää hän maailman ymmärryksensä aukkokohtat ja luo niille merkityksellisyys.

Myös Eidolonin pelimekaniikka on hyvin karua ja yksinkertaistun minimalistista. Pelissä on hyvin vähän mahdollisia tekemisen toiminnallisuksia. Voit lähinnä kalastaa, metsästä, kerätä risuja



ja sieniä ja jatkojalostaa niitä. Muuten pelissä aika meneekin lähinnä paikasta toiseen kulkien ja maailmaan tiputeltuja viestejä etsien. Maailmasta löytyvät menneiden ihmisten jättämät viestit toimivat jonkinlaisena tarinana, jota pelaajan on mahdollista seurata. Viestien tärkein tehtävä onkin antaa pelaajalle pelissä päämääriä, joita kohti suunnata loputtoman suuressa maailmassa, jossa kaupunkien rakenteet ovat jo romahtaneet ja luonto on vallannut jäljelle jääneet rauniotkin itselleen. Pelin tärkeimpänä hahmona toimiikin luonto, joka massiivisuudellaan ja ihmiset syrjäyttäneellä elinvoimaisuudellaan kertoo jotain pienuudestani sen rinnalla.

Vaikkakin Eidolon kertookin jonkinlaisen tarinan ihmiskunnan lopusta, on se itselleni vähemmän merkittävää tämän pelin kohdalla. Nautin maisemista ja hitaasta matkan teosta, pysähtelen ja ihastelen ympäröivää maailmaa ja näen itseni kulkemassa tuossa rauhoittavassa maailmassa. Pelinä Eidolon on itselleni ennen kaikkea meditatiivinen kokemus, jossa varsinaisen tarinan merkitys on toissijaista. Tästä syystä niputan sen mieluummin kokemuksellisten pelien joukkoon. Muita itselleni kokemuksellisten taidepelien genreen määriteltäviä pelejä on lukuisia; niitä kaikkia yhdistää kokemuksen merkityksen painottuminen tarinan kustannuksella. Sword and Sworcery on audio-visuaalisella vaikuttavuudellaan itseäni puhutteleva. Varsinkin pelimusiikilla on valtava merkitys pelikokemuksen muodostumiseen. Flower-pelissä pelaamisen helppouden ja yllättävyyden kokemus yhdistettynä pelin maagiseen tunnelmaan ja ihastuttavaan ideaan kukan terälehtien lennättämisestä luo maailman, johon mielelläni hyppää sisään.

## Mekaaninen: Superhot

<sup>1</sup> Steam on pelien jake-  
luun erikoistunut  
sovellus ja kauppa-  
paikka.

<sup>2</sup> Greenlight, Steam  
palvelussa oleva  
ohjelma, jonka avulla  
rankataan yleisön  
äänien perusteella  
julkaistavia pelejä.

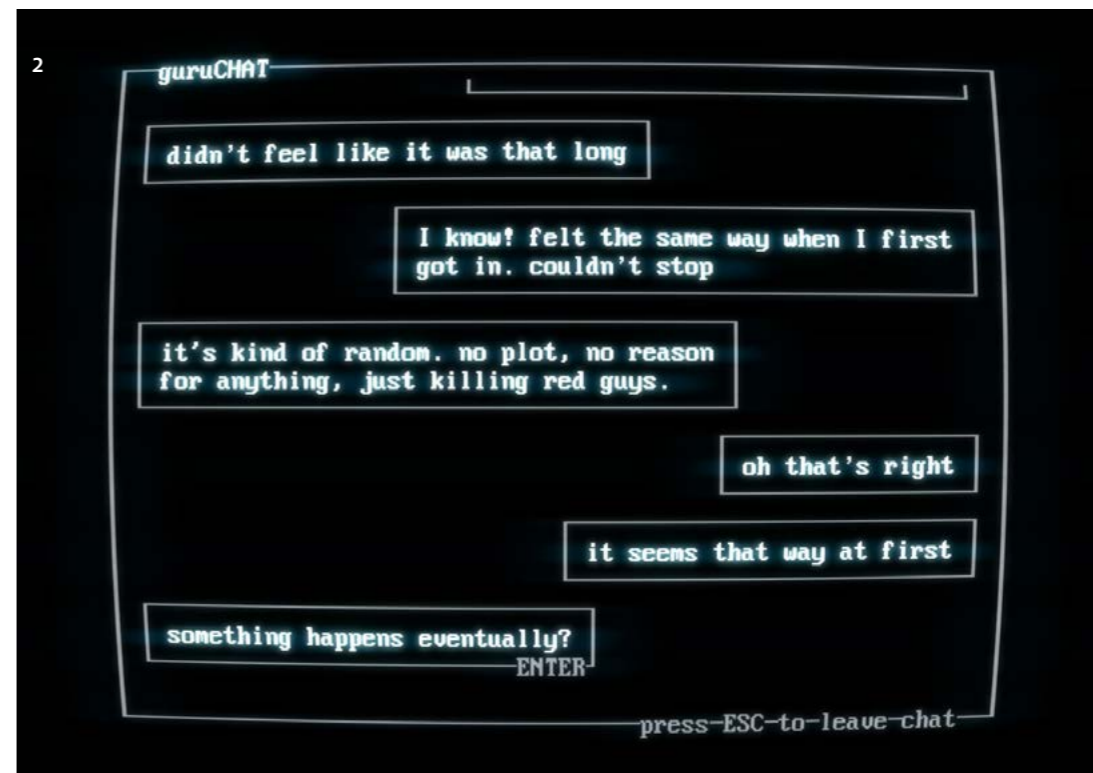
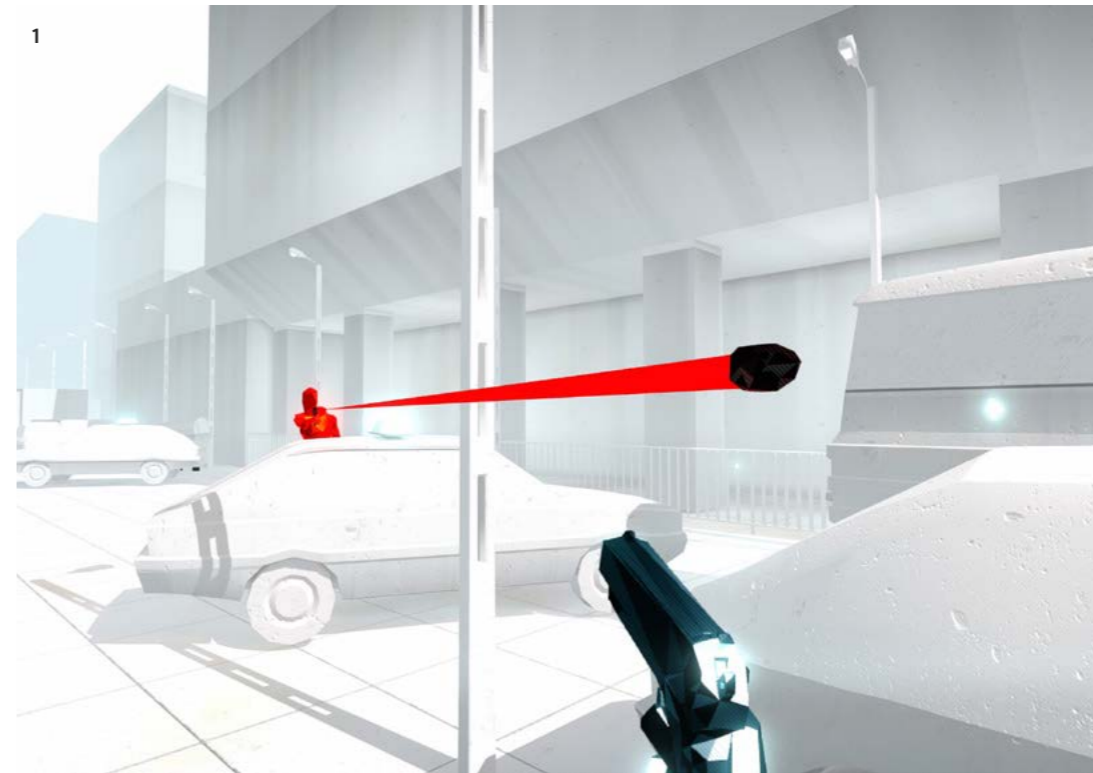
<sup>3</sup> SUPERHOT team 2016.

Superhotin ensimmäinen versio syntyi viikossa 7 Day FPS Challenge game jameissä vuonna 2013 puolalaisen kaveriporukan toimesta. Pelin prototyyppi sai tapahtuman jälkeen runsaasti huomiota kiinnostavan mekaniikkansa ansiosta. Lopulta peli julkaistiin Steam<sup>1</sup> -palvelun Greenlight<sup>2</sup> -ohjelmassa, jonka se läpäisi yhden viikonlopun aikana. Tämä auttoi kehittäjiä rahoittamaan lopullisen pelin tekemisen ja lopulta julkaisemisen.<sup>3</sup>

Superhot on peli, jossa pelaaja pelaa peliä pelin sisällä. Tarina kertoo pelaajasta, joka saa käsiinsä salaperäisen piraattipelitiedoston. Lopulta peli osoittautuu joksikin muuksi kuin ensivilkaisulla voisi luulla. Lopulta itse tarinaa kiinnostavampaa pelissä on kuitenkin sen pelimekaaniset ratkaisut, joissa ajankulkua on rikottu. Pelin aika kulkee normaalilla vauhdilla, kun pelaaja liikkuu pelialueella, mutta pelaajan paikalleen pysähtyessään aika hidastuu moninkertaisesti normaaliin verrattuna.

Ensisilmäyksellä peli on hyvin tavallisen oloinen ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, jossa tarkoituksena on läpäistä lyhyitä kenttiä tappaen vastustajina toimivat punaiset hahmot ennen kuin ne tappavat pelaajan. Yhdistettynä ajan hidastumiseen pelistä tulee kuitenkin yllättäen puzzle-peli, joka rikkoo hyvin vakiintunutta fps-pelien konseptia. Fps-pelit ovat käytännössä olleet toistensa jatko-osan jatko-osia jo parikymmentä vuotta ensimmäisen Doom (1993) ilmestymisestä lähtien, eikä tuossa genressä ole tämän jälkeen keksitty juurikaan mitään mullistavaa. Juuri tästä syystä Superhot tuntuu todella raikkaalta tuulahdukselta tässä jo hieman väsähtäneessä genressä, jossa pelin tarina ja mekaniikka laitetaan aina vain näyttävämpien toimintakohtausten ja kliseisten maailmanpelastamis-kertomusten varaan. Superhot onkin kiinnostava esimerkki siitä, miten vanhasta genrestä saadaan tehtyä jotain tuoreen oloista lisäämällä siihen elementti, jollaista genressä ei ole aiemmin nähty.

Pelien mekaniikkaa on omaperäisellä tavalla käytetty myös Flower-pelissä. Toisin kuin Superhotissa, jossa mekaniikkaa käytetään traditioita rikkovasti itse pelin tapahtumissa (ajan hidastuminen), Flower yllättää intuitiivisella ja helposti opittavalla ohjaamisellaan, jossa tuulen suunnan muuttaminen tapahtuu käsiohjainta kallistelemalla.



<sup>1</sup> Superhot, tyypillinen  
näkyvä pelistä.

<sup>2</sup> Superhot, välivideo.



## Peli osana näyttelyä: Saari

Saari on tapausesimerkeistä ainoa, joka on tehty ainoastaan näyttelykäyttöä silmälläpitäen. Se on vuonna 2016 tekemäni pelillinen teos, joka oli osana samannimistä näyttelykokonaisuutta. Teoksessa pelaaja matkustaa Turun Aurajokea mukailevan jokiosuuden halki kohti Airistoa, jossa pelaaja saavuttaa pelin päämäärän merelle päästyään. Pelin pelaaminen tapahtuu ohjainlaitteistolla, joka mukailee vanhan keskimoottoriveneen ohjainlaitteistoa kaasuiheen ja peräsimineen. Peräsin kääntää venettä ja kaasua säättää vauhdin; pelaaja kontrolloikin liikkumistaan näiden ohjainlaitteiden avulla. Lisäksi pelaaja istutetaan pelin maailmaan virtuaalitodellisuuslasien avulla kokemaan tapahtumat veneen kuljettajan silmien kautta.

Pelin tarina välittyy ensisijaisesti kertojajäänen avulla. Tarinan keskiössä on pelin tekijän suhde peleihin ja se, miten ne mahdollistavat hänelle poistumisen reaaliworldista ja siihen liittyvistä epämiellyttävistä tunteista, tarjoten pakopaikan ja mahdollisuuden seikkailuihin. Tätä tarinaa tuetaan pelimaailmaan sijoitetuilla 3D-mallinnetuilla tapahtumapaikoilla ja yksityiskohdilla, joiden joukossa on mm. kuvaelmia lapsuuden suosikkipeleistä ja veistoksellinen monumentti, jossa kertoja pelaa tietokonepeliä eristyksissä ympäröivältä maailmalta.

Tarina on rakennettu hyvin suoraviivaiseksi ja pelaajalle ei pelissä tarjota muuta mahdollisuutta, kuin edetä pelimaailmassa kohti Aurajoen alajuoksua. Onkin paikallaan pohtia täyttääkö teos edes pelin määritelmää, vai onko se vain pelin muotoon puettu taiteellinen teos. Roger Caillou määrittelee Johan Huizingan ajatuksiin pohjaten pelin toiminnaksi, joka on olennaisesti:

1 – vapaata: pelaajaa ei voi pakottaa osallistumaan pelin menettämättä puoleensavetävää ja hauskaa olemustaan

2 – erillistä: se rajautuu tiettyyn etukäteen sovittuun tilaan ja aikaan

3 – epävarmaa: sen kulkua ei voi määrittellä eikä sen tulosta päättää etukäteen, koska tietty tarpeellisen luovuuden toimintavapaus jää välttämättä pelaajan aloitteen varaan

4 – tuottamatonta: se ei luo hyödykkeitä eikä rikkautta eikä minkäänlaista uutta ainesta.

Lukuun ottamatta pelaajien kesken tapahtuvaa varallisuuden siirtymistä pelin lopputilanne on sama kuin tilanne pelin alussa

5 – sääntöjen ohjaamaa: alisteista konventioille, jotka sulkeistavat tavanomaiset lait ja pystytävät hetkellisesti uuden lainsäädännön, jolla ainoana on merkitystä



- 1-2 Ruutukaappaus pelistä.  
 3 Saari-pelin pelaamista Brinkkalan galleriassa, 2016.  
 4 Caillous 2012.

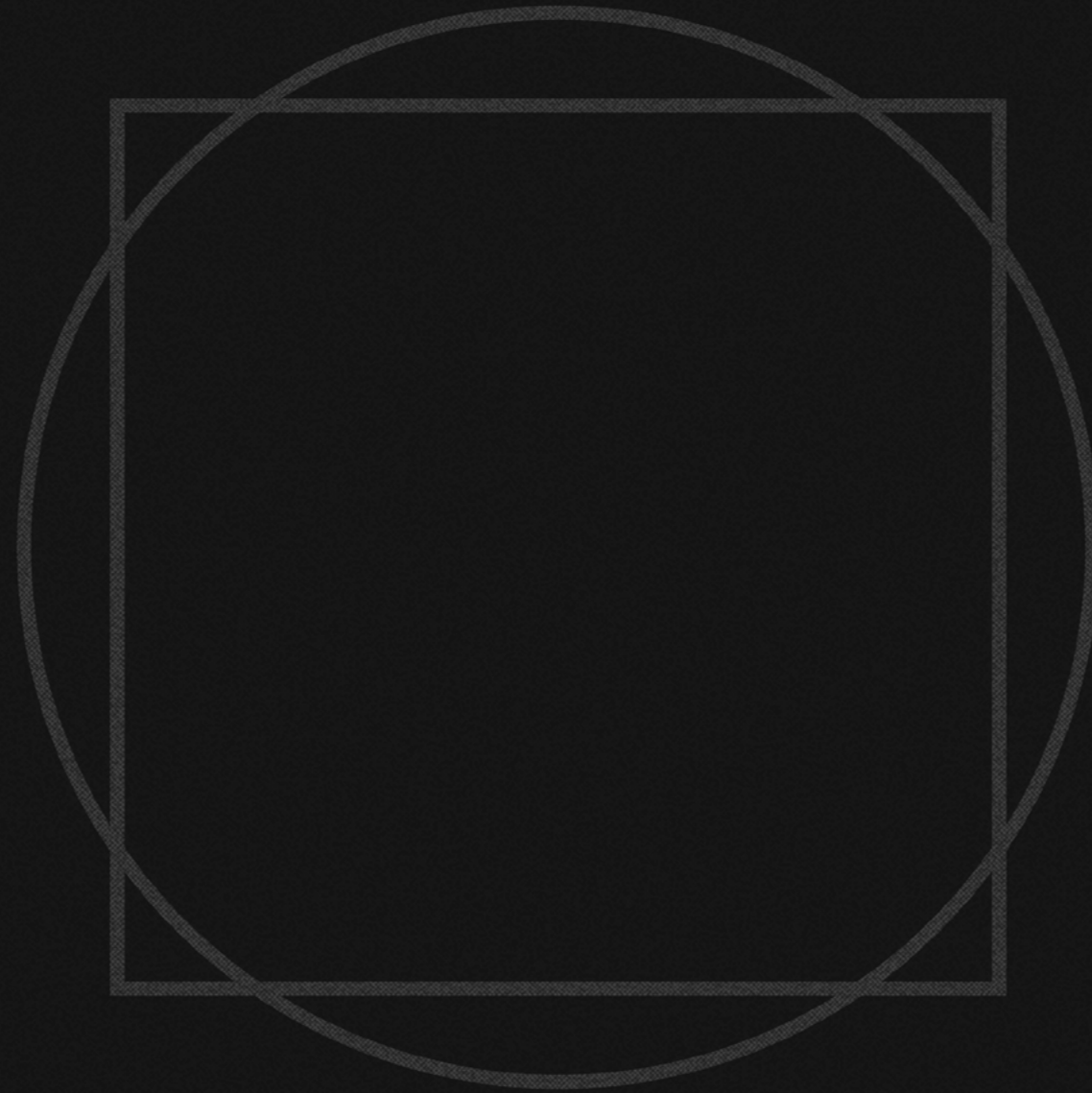
6 – fiktiivistä: siihen liittyy erityinen tietoisuus toissijaisesta todellisuudesta tai suoraan sanoen epätodellisuudesta arkielämään verrattuna.<sup>4</sup>

Saari-teos täyttää ehdottomasti vapaaehtoisuuden, erillisyyden, tuottamattomuuden, sääntöjen ja fiktiivisyyden rajauksen, mutta se, onko peli epävarmaa, on jo tulkinnallisempi kysymys. Saari-pelissä on hyvin tiukasti määritelty lopputulos siitä, mihin pelaaja päätyy. Pelaajalla ei myöskään ole juuri tilaa omalle luovuudelle, jota voidaan olettaa peliin sisältyvän. Saari-pelissä ainoa tarjottu valinnanvapaus on se, millaista vauhtia ja mitä väistellen pelaaja haluaa jokea edetä.

Jos peli määritellään päämäärällisenä toimintana, ovat Saari-pelin pelilliset ansiot myös kyseenalaistettavissa. Halukkuus tarinan kokemiseen voidaan kyllä nähdä päämäärällisenä toimintana, joka motivoi tarttumaan peliin. Pelaajalle ei pelissä kuitenkaan ole mitään selkeää annettua tavoitetta. Hänet vain istutetaan pelin maailmaan ja katsotaan mitä tapahtuu. Pelaaja joko suorittaa matkan loppuun tai jättää sen kesken. Pohdittuani asiaa olen vähitellen taipunut ajattelemaan teosta pikemminkin pelejä mediana hyödyntävänä interaktiivisena tarinana.

Osa\_2

# Pelin rakenne



## Taikapiiri

<sup>1</sup> Huizinga 1947.

<sup>2</sup> Salen & Zimmerman, 2004.

<sup>3</sup> Point and click.

Yleensä seikkailupeleissä esiintyvä pelimekaniikka, jossa pelaaminen tapahtuu hiiren kursorilla osoittamalla haluttuja paikkoja tai kohteita.

Taikapiiri on pelintutkimuksen käsite, jossa kuvataan tilaa, johon pelaaja suostuu, kun hän aloittaa pelin. Termi esiintyi ensimmäisen kerran Johan Huizingan *Leikkivä ihminen* –kirjassa. Hänen määritelmänsä mukaan taikapiiri on tiettyjen sääntöjen mukaan näytelty tilapäinen mielikuvitusmaailma oikean todellisuuden sisällä.<sup>1</sup> Hän käytti termiä erityisesti leikin kuvaukseen, mutta nykyisin termi on muodostunut osaksi nykyaikaista pelintutkimuksen sanastoa. Ensimmäisinä termin nykyaikaisten virtuaalisten pelien kentälle toivat Katie Salen ja Eric Zimmerman vuonna 2003. He muokkasivat samalla termiä kuvailemaan enemmän todellisuuden ja pelikokemuksen välistä eroa.<sup>2</sup>

Taikapiiri onkin eräänlainen reaali maailmasta ”erillään” oleva tila, jossa pätevät eri säännöt ja päämäärät, kuin reaali maailmassamme. Näihin sääntöihin ja päämääriin pelaaja sitoutuu, kun hän aloittaa pelin. Usein taikapiirissä olemiseen liittyy voimakas immersio. Tällä kuvataan tilaa, jossa pelaaja ikään kuin unohtaa ympäröivän maailman ja uppoutuu pelin maailmaan. Pelaaja voi kuitenkin myös olla osa taikapiiriä, ilman että hän immersoittuu pelin tapahtumiin ja on edelleen läsnä ns. reaali maailmassa. Taikapiiri onkin leikkimisen tai pelaamisen tila, jossa pelaaja/leikkijä luo sovittujen/sopimattomien sääntöjen mukaisen mielikuvitusmaailman todellisen reaali maailman sisälle.

### Taikapiiri ei ole suljettu

Useimmat pelit rajautuvat kokemuksiin, jotka koemme vain ja ainoastaan kun avaamme koneen ja kyseisen pelin tiedoston. Pelin tapahtumat tapahtuvat vain sen sisällä, eivätkä riko pelin taikapiiriin rajoja. Pelit kyllä sisältävät paljon viittauksia fyysiseen maailmaan, mutta valitettavan harvoin peli, markkinointimateriaaliaan lukuun ottamatta, jatkuu taikapiirinsä ulkopuolelle fyysiseen maailmaan, ulottaen samalla tarinaa ja maailmaansa pidemmälle.

Kiinnostavan poikkeuksen tässä tekee kuitenkin Paper Cardboard Computerin *Kentucky Route Zero* –peli, joka on ns. point and click–peli.<sup>3</sup> *Kentucky Route Zero*ssa pelaaja toimii antiikki-liikkeen lähettinä Kentuckylaisella kaivosteollisuusalueella. Peli on täynnä yksityiskohtia, jotka viittaavat todellisiin tapahtumapaikkoihin, henkilöihin ja ilmiöihin. Pelin kolmannessa episodissa on kohtaus, jossa päähenkilömme on pubissa ja seuraa konserttia, jossa siniseen mekkoon



pukeutunut nainen esittää laulun nimeltään *Too late to love you*. Kyseisen kohtauksen inspiraationa on todennäköisesti toiminut Kentuckylainen laulajatar Loretta Lynn. Pelin laulajattaren esiintymisasu on saanut mallinsa Loretta Lynnin levynkannessa olevasta mekosta. Asetelma myös muistuttaa laulajattaren elämäkerrallisen *Coal Miner`s Daughter*–elokuvan kohtauksta, jossa Loretta esiintyy kimalteisessa taustassa, ikään kuin tähtitaivaan taustoittamana. Pelissä esityksen alkaessa pubin katto katoaa, paljastaen tähtitaivaan. Lisäksi Loretta Lynniin viittaa pelissä myös kappaleen nimi *Too late to love you*. Lynnin todelliseen tuotantoon kuuluu kappale nimeltä *It's too late to love me*. *Kentucky Route Zero*ssa tämän tyyppiset viittaukset reaali maailmaamme ovat muutenkin hyvin yleisiä.

Kiinnostavinta kuitenkin on se, miten pelin maailmaa jatketaan taikapiirin ulkopuolella. *Kentucky Route Zero*–pelin yhteyteen on peliepisodein<sup>4</sup> julkaisun välissä julkaistu pelintekijöiden toimista eräänlaista animateriaalia. Ensimmäisen ja toisen episodin välissä julkaistiin ilmainen

<sup>1</sup> Ruutukaappaus pelistä *Kentucky Route Zero*.

<sup>2</sup> Loretta Lynnin levyn kansi.

<sup>3</sup> Ruutukaappaus elokuvasta *Coal Miner`s Daughter*.

<sup>4</sup> Episodi. Digitaalisen jakelun myötä yleis- tynyt jakelutapa, jossa peli julkaistaan tv-sarjamaaisesti useammassa osassa.

<sup>1</sup> Ruutukaappaus

ebaysta, sivulta, jossa

vaaleanpunainen

puhelin on myynnissä.

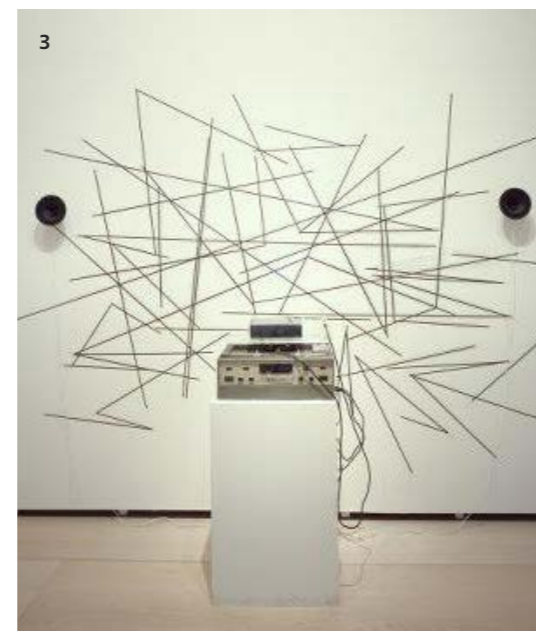
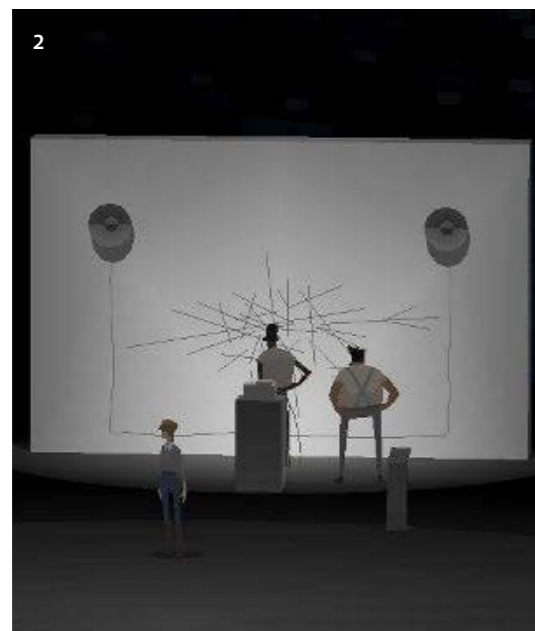
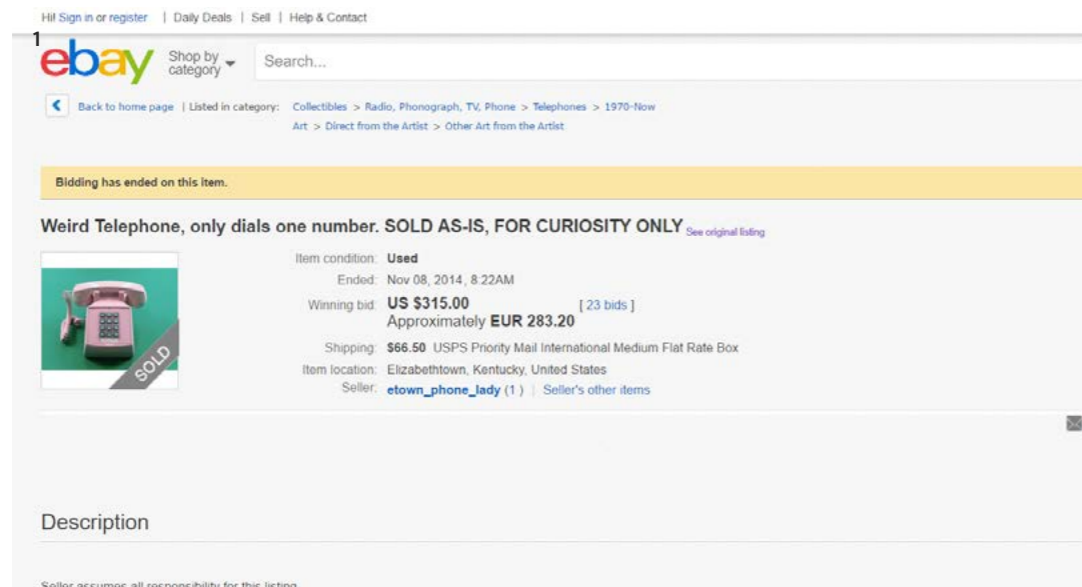
<sup>2</sup> Limits and Demont-

sration ja pelissä oleva

teos Overdubbed.

<sup>3</sup> Nam June Paik,

Random Access.



minipeli Limits and Demonstrations, joka oli kuvitteellisen taiteilija Lula Chamberlainin virtuaalinen retrospektiivinen näyttely. Pelaaja kiertää pääpelistä irrallisessa minipelissä tätä näyttelyä ja tutustuu Chamberlainin tuotantoon protagonistien johdolla. Näyttely sisältää kiinnostavana yksityiskohtana myös lukuisia viittauksia todellisen maailman yksityiskohtiin. Näyttelyssä on mm. mukana teos Overdubbed, joka on uudelleentulkinta videotaitteen pioneerin Nam June Paikin Random Access-teoksesta, jossa seinään on teipattu ristiin rastiin musiikkia sisältäviä magneettinauhvoja. Näitä nauhoja pitkin näyttelyvieras kuljettaa eräänlaista lukijaa ja muodostaa näin oman musiikillisen kokonaisuutensa ja polkunsä. Samalla tavoin pelin digitaalisessa



näyttelyssä protagonistit kuljettavat nauhuria pitkin magneettinauhvoja. Vähitellen kokemus muuttuu tekstiseikkailu-tyyppiseksi kokemukseksi, jossa pelaajalle annetaan nauhojen risteymäkohdissa mahdollisuus ikään kuin tehdä valintoja siitä, miten kuljettaa tarinaa eteenpäin. Samalla teoksessa viitataan myös Choose Your's Own Adventure-tyyppisiin seikkailupelikirjoihin ja monien digitaalisten pelien historiaan.

Digitaalisen näyttelyn lisäksi pelaajille on fanimateriaalina tarjottu myöhemmin myös virtuaalitodellisuuslaseilla koettava teatteriesitys The Entertainment, sekä Ebayssa myytävänä fyysisenä esineenä vaaleanpunainen puhelin, jolla voi soittaa vain yhteen, automaattiseen puhelinvaihteeseen ohjautuvaan numeroon. Puhelinvaihteeseen antaa tietoa ja taustoittaa Echo River-nimistä turistikohdetta, joka löytyy pelin neljännessä episodista. Vaaleanpunaisesta puhelimesta on tehty myös oma minipelinsä.

<sup>1</sup> Ruutukaappaus vaaleanpunaisesta oudosta puhelimesta.

## Pelaajatyypit

<sup>1</sup> Huom. pelaajatyyppejä voitaisiin luokitella tarkemminkin, mutta näkisin tämän rajauksen riittävän tarkaksi näyttelysuunnitelman tekoon.

<sup>2</sup> Tutoriaali. Pelin alussa oleva osuus, jossa pelaajalle opetetaan pelin tärkeimmät toiminnallisuudet.

Koska pelit mediana ovat vielä suhteellisen tuore kerronnanväline, on syytä pysähtyä hetkeksi miettimään myös erilaisia pelaajatyyppejä ja niiden mukanaan tuomia haasteita osana näyttelyä. Näyttelyvieraat voidaan jakaa karkeasti kokeneisiin pelaajiin ja kokemattomiin pelaajiin<sup>1</sup>. Molemmat ryhmät on syytä ottaa huomioon peliä tai pelillistä teosta suunniteltaessa. Suunnitteluvaiheessa täytyykin tehdä päätös siitä kenelle peli ja kokemus suunnataan ja ohjata suunnitteluratkaisuja myös tämän näkökulman kautta.

### Kokemattomien pelaajien huomioiminen

On hyvin todennäköistä, että osa näyttelyvieraista ei ole koskaan tai juuri ollenkaan pelannut digitaalisia pelejä. Siksi on syytä olettaa, ettei heillä ole käsitystä peleihin muodostuneista vakiintuneista käytännöistä, kuten tyyppillisestä pelin sisällä liikkumisesta. Perinteisesti peleissä on tätä varten pelin alussa jonkinlainen tutoriaali<sup>2</sup>, jossa pelaajalle opetetaan pelin keskeiset toiminnallisuudet. Galleriatilaan pelillistä teosta tehdessä on syytä miettiä, miten tämä vaihe ratkaistaan. Vaihtoehtoja on karkeasti ottaen kaksi: Joko sijoitat teoksen alkuun tai teoksen ulkopuolelle näyttelytilaan jonkinlaisen ohjeistuksen tai tutoriaalin<sup>1</sup>, joka kertoo miten peliä pelataan. Toisena vaihtoehtona on tehdä pelin toiminnallisuudet niin, että pelaaja osaa käyttää pelin toimintoja, ikään kuin peilaten niitä todellisen elämän toimintoihin. Esimerkiksi Saari-teoksessani tämä ongelma oli ratkaistu niin, että pelin pelaaminen tapahtui näyttelytilaan sijoitetulla peräsimmellä ja kaasulla, jolla peliä pelattiin samalla tapaan kuin venettä ohjattaisiin reaalielämässäkin. Tällöin oletuksena oli, että jokaisella olisi jonkinlainen käsitys siitä, miten veneen ohjaaminen tapahtuu. Lisäksi pelin ulkopuolelle, näyttelytilaan, oli sijoitettu ohjelappu, jossa kerrottiin miten ohjaaminen ja pelin käynnistäminen tapahtuu. Käytännössä kuitenkin huomasin, että usein pelaajat ovat liian malttamattomia tutustumaan ohjeistuksiin, joita pelin ulkopuolelle on sijoitettu.

Usein järkevämpää onkin rakentaa pelin sisälle jo aiemmin mainittu tutoriaaliosuus ja tehdä pelissä tapahtuvat toiminnallisuudet riittävän yksinkertaisiksi ja intuitiivisiksi. Flower-pelissä pelaaja on tuuli, joka kuljettaa kukkien terälehtiä. Ohjaaminen on tehty yksinkertaiseksi ymmärtää. Pelaajan ei tarvitse oikeastaan tehdä muuta kuin tarttua ohjaimen ja alun hyvin nopeassa tutoriaalivaiheessa seurata ohjetta kallistaa ohjainlaitetta sivusuunnassa ja sen jälkeen

eteen tai taaksepäin. Samalla pelaaja huomaa tuulen käyttäytymisen reagoivan ohjaimen kulmaan. Tuon syy-seuraus-suhteen tajuaminen vaatii sitä, että pelaaja malttaa pelin alussa keskittyä hieman kiinnittämään huomiota pelimaailman ja ohjainlaitteen väliseen suhteeseen.

Kun pelin toiminnallisuudet suunnitellaan riittävän intuitiivisiksi ja yksinkertaisiksi, voidaan lähes kenen tahansa olettaa pystyvän pelaamaan pelillistä teosta. Vastapainona tälle joudutaan pelin sisällössä valittavan usein tekemään kompromisseja esimerkiksi pelattavuuden tai kerronnan tasolla. Tällöin vaarana on, että pelin mekaniikat ohjaavat liikaa sisältöä tai rajoittavat erilaisia mahdollisuuksia, joita peli maailma voisi tarjota.

Kiinnostavia mahdollisuuksia intuitiivisten ja helposti kenen tahansa omaksuttavien kontrollien saralla tarjoavat uudet virtuaaliodellisuusteknologiat<sup>1</sup> ja niiden ohjainlaitteet, joilla voidaan vaikkapa mallintaa fyysisen maailman käsien asento ja sijainti pelaajaan nähden niin tarkasti, että niitä voidaan käyttää pelimaailmassa jäljittelemään pelaajan käsiä. Tällöin pelaajan omat toimet fyysisen maailman puolella käsien liikuttamisesta rajatulla alueella kävelemiseen johtavat suoraan reaktioon pelin sisällä. Tämänkaltaisen tekniikka on vielä suhteellisen uutta, mutta kehitteillä on kiinnostavia uusia ratkaisuja. Käsittelen yhtä mahdollista ratkaisua tämän kirjallisen viimeisessä kappaleessa, jossa hahmottelen opinnäytetyönäyttelykokonaisuuttani.

Kokemattomien pelaajien pelaamista voidaan myös edesauttaa ja helpottaa käyttämällä ohjainlaitteita, jotka jäljittelevät tosielämän vastaavia laitteita. Esimerkiksi autoilupelien pelaaminen ratti-poljin-ohjaimilla<sup>2</sup> tai lentopelien joystickilla<sup>3</sup>, voi edesauttaa pelin sujuvaa pelaamista, mutta myös samalla helpottaa peliin immersoitumista.

Kokemattomille pelaajille peliä tehdessä tulee kiinnittää erityisesti huomiota myös pelin rytmiin ja vauhdikkuuteen, tai oikeastaan vauhdin puutteeseen. Nopeaa reagoimista vaativat pelitilanne on potentiaalinen kiinnostuksen tappaja pelaajille, joita ei pelaaminen ole aiemminkaan kiinnostanut, ja joille itse peliin ja pelaamiseen totutteleminenkin on jo itsessään elämys. Suosinkin itse näyttelykäytössä yleensä pelejä, jotka eivät vaadi taitopelaamista, vaan keskittyvät ennemmin tarinaan ja kokemuksellisuuteen.



<sup>1</sup> HTC Vive-virtuaaliodellisuuslasit ohjainlaitteistoinen.



<sup>2</sup> Eurotruck Simulatorin pelaamista ratti-poljin-yhdistelmällä.



<sup>3</sup> Joystick-ohjain lentosimulaattorien pelämiseen.

<sup>1</sup> Näppäimistö, jossa w, a, s ja d näppäimet merkattu oransseilla painikkeilla.



<sup>2</sup> PS4-konsolin ohjain.



## Kokeneiden pelaajien huomioiminen

Jos on oletettavaa, että suurin osa kokijoista omaa jonkinlaista osaamista pelaamisen käytäntöihin esimerkiksi tietyn ikäryhmän puitteissa, on mahdollista suunnitella pelin toiminnallisuudet hieman monimutkaisemmiksi. Tämä on pelisuunnittelun kannalta monipuolisempi, mutta todennäköisesti samalla myös toteutuksen kannalta suuritöisempi lähtöasetelma. Vaikka kokijakunta koostuisi tottuneista pelaajista, on peliin syytä sisällyttää jonkinlainen ohjeistus pelaamisen mekaniikoista tai vaihtoehtoisesti käyttää pelaamisessa hyvin vakiintuneita käytäntöjä. Tällainen on esimerkiksi wasd:n käyttäminen näppäimistöllä pelatessa; Pelihahmon ohjaaminen tapahtuu w-, a-, s- ja d-näppäimillä tai nuolinäppäimillä. Usein tähän liitetään pelihahmon katseen tai suunnan ohjaaminen hiirellä. Tällöin hiiren vasemmanpuoleinen painike toimii usein ykköspainikkeena, jolla esimerkiksi avataan ovia, ammutaan tai tehdään muita oleellisia toiminnallisuuksia. Hiiren oikeanpuoleinen painike toimii kakkosnäppäimenä, jolla voidaan esimerkiksi tähdätä, zoomata tai avata vaikkapa tavaraluettelo. Tyypillisesti tätä ohjaamisen tapaa käytetään First person- tai Third person-peleissä.

Strategiapeleissä tai muissa yleensä isometristä tai lintuperspektiiviä käyttävissä peleissä ohjaaminen tapahtuu useimmiten lähestulkoon pelkän hiiren varassa. Zoomaaminen kartalla tai pelimaailmassa tapahtuu hiiren keskirullan avulla. Vastaavasti hiiren vasen näppäin toimii ykköspainikkeena, jolla aktivoidaan toiminnallisuuksia tai liikutetaan pelihahmoja ja oikeanpuoleinen näppäin valitsee esimerkiksi pelattavan hahmon tai avaa tavaraluettelon.



<sup>1</sup> Cities Skylines-kaupunginrakennus-strategiapeli lintuperspektiivistä kuvattuna.

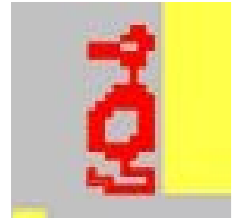
<sup>2</sup> Flow-kokemuksessa ihminen paneutuu kokonaiskapasiteetillaan keskitetyneesti tavoitteelliseen toimintaan sulkien kaiken muun tietoisuudesta.

Näppäin- ja hiiri-ohjaamiselle on olemassa muitakin vaihtoehtoja, joista yleisimpänä ovat pelikonsolien puolelta tutut ohjaimet. Vakiintuneiden käytäntöjen mukaan niillä ohjaaminen ohjaimessa olevien kahden ns. tatin avulla, joista toisella liikutetaan hahmoa pelimaailmassa ja toisella ohjataan hahmon katseen suuntaa. Tähän usein yhdistetään ohjainlaitteesta ja pelistä riippuen muita toiminnallisuuksia muiden näppäimien taakse yleensä niin, että keskeisimmät toiminnallisuudet löytyvät oikean käden peukalon painikkeista, jotka löytyvät oikeanpuoleisen tatin läheisyydestä.

Edellä mainitut käytännöt ovat ehkä ne yleisimmät käytetyt, vaikka todellisuudessa näitäkin käytäntöjä sovelletaan hyvin paljon ristiin. Lopulta jokainen peli on variaatio tai yhdistelmä näistä toiminnallisuuksista. Kokeneiden pelaajien huomioiminen on toki muitakin kuin ohjainlaitteiston valitsemista näyttelytilaan. Heille suunnatussa teoksessa on syytä miettiä erityisesti tarina-pelattavuus-jaottelua, ja sitä, kumpaan päähän tätä janaa oman teoksensa haluaa sijoittaa. Kumpaankin päähän sijoittaminen antaa teokselle omia mahdollisuuksiaan, joista kiinnostavana pitäisin erityisesti taitopeleissä ja hyvän pelattavuuden omaavissa peleissä esiintyvää flow-kokemusta<sup>2</sup>. Tällöin jossa pelaaja saavuttaa tilan, jossa omat taidot ja pelin tarjoamat haasteet kohtaavat kokijan kannalta nautinnollisena kokonaisuutena. Kokeneille pelaajille suunnattua näyttelyä tehtäessä erilaisten toteutustapojen määrä kasvaa huomattavasti suhteessa kokemattomiin pelaajiin kohderyhmänä.

## Tarina

<sup>1</sup> Salminen 2014.



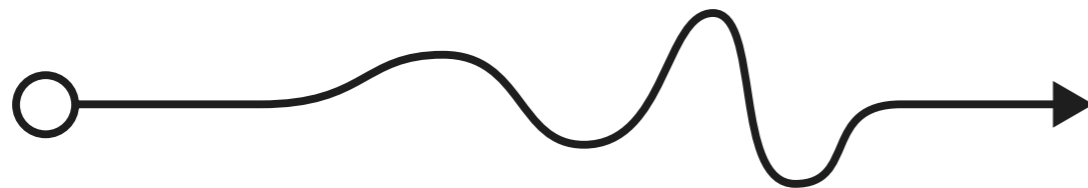
<sup>2</sup> Adventure pelin lohikäärme.

*Tarinat antavat pelaajille syyn uskoa pelimaailmaan. Pelimaailman tunnelma ja atmosfääri koskettavat pelaajaa merkityksellisemmin, jos hän haluaa uskoa maailmaan.<sup>1</sup>*

Digitaalisten pelien historian alussa tarinan tarkoituksena oli kertoa pelaajalle pelin kannalta tärkeää tietoa, kuten syyn pelaajan toimintaan. Nintendon Super Mario-pelien tarina oli suunnilleen seuraava: Kooba ryöstää prinsessan ja piilottaa hänet linnaansa. Mario pelastaa Prinsessan Kooban kynsistä, mutta joka kerta kun Mario läpäisee yhden linnan, onkin Prinsessa jo viety seuraavaan piiloon. Tarina ei etene tästä mihinkään ja antaa vain syyn siihen, miksi pelaajan tulisi edetä pelissä eteenpäin, aina uudesta kentästä seuraavaan. Alkuaikoina pelien tarina myös paikkasi sitä, mitä karkea grafiikka ei pystynyt kertomaan. Esimerkiksi Atarille julkaistussa Adventure-pelissä pelaajan kohtaama lohikäärme näyttäisi enemmän ankalta, ellei hänelle olisi kerrottu pelissä olevasta lohikäärmeestä<sup>2</sup>. Vähitellen pelien tarinankerronnalliset keinot ovat monipuolistuneet ja syventyneet.

Mediana pelit tarjoavatkin kiinnostavia tapoja tarinoiden rakentamiseen. Kun kokija pääsee itse vaikuttamaan tarinan tapahtumiin, voidaan hänelle tarjota useita erilaisia etenemisreittejä ja näin ollen vaihtoehtoisia tarinoita. Kun mietitään elokuvien tai kirjojen kertomien tarinoiden rakennetta yksinkertaistettuna, ovat ne yleensä lineaarisia polkuja pisteestä A pisteeseen B. Useimmat pelit noudattavat samankaltaista tarinallista rakennetta, mutta yhä useammin törmäämme peleissä vaihtoehtoisin tapoihin kertoa tarinaa tai tarinoita. Olenkin pyrkinyt hahmottelemaan pelaamieni pelien pohjalta muutamia vaihtoehtoisia tarinankerronnan tapoja. Tarinoiden tyypittelyt eivät ota huomioon millaisia mahdollisuuksia esim. roolipelit tarjoavat peleille, koska itselläni ei ole juurikaan kokemusta kyseisestä peligenrestä.

### Lineaarinen tarina



Useimmat pelit noudattavat tarinan kerronnassa lineaarista rakennetta, jossa pelin alussa



on alkutilanne, esimerkiksi prinsessa on ryöstetty linnastaan ja pelaajan on pelastettava hänet. Tästä alkaa matka, joka jokaisella pelikerralla toistuu rakenteeltaan samanlaisena, eikä tarina muutu pelikerrasta toiseen. Lineaarinen tarina on pelisuunnittelun kannalta ehdottomasti helpoimmin hallittavissa oleva tarinoiden muoto ja tästä syystä aloitteleville pelintekijöille suosittelavin tapa tarinansa kertomiseen.

Luultavasti suurin osa peleistä noudattaa lineaarista rakennetta, vaikka ne taitavasti piilottaisivatkin pelaajalta tämänkaltaisen kerronnan, luoden illuusion tarinasta, johon pelaaja voi vaikuttaa. Esimerkiksi Grand Theft Auto, yksi aikamme isoimmista pelisarjoista, tarjoaa avoimessa pelimaailmassaan<sup>2</sup> näennäisen illuusion valinnanvapaudesta. Tässä pelisarjassa pelaajalla on usein päätarinan eteenpäin viemiseksi valittavana samanaikaisesti useita erilaisia tehtäviä<sup>3</sup>, jotka on kuitenkin rakennettu niin, ettei niiden suorittamisjärjestys vaikuta päätarinaan. Tällä tavoin pelaajalle luodaan illuusio valinnanvapaudesta, vaikka todellisuudessa hänen ainoa valintansa liittyy suoritettavien tehtävien keskinäiseen järjestykseen. Lopulta pelaaja päätyy tarinan etenemisen kannalta aina samaan pisteeseen.

### Haarautuva tarina

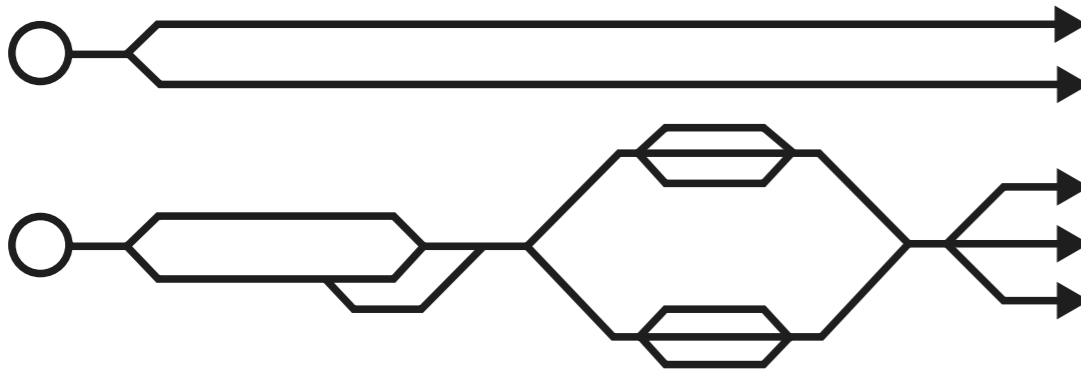
Haarautuva tarinatyyppe voidaan jakaa karkeasti kahteen osaan. Käsitelen niitä tässä kuitenkin yhtenä kokonaisuutena, koska niiden perusrakenne noudattaa pitkälti samaa kaavaa.

<sup>1</sup> Beginners Guide edustaa tyypillistä lineaarista kerrontaa, jossa pelaajaakuljetaan kentästä toiseen hyvin tarkkaan valittua reittiä ja tarinaa pitkin.

<sup>2</sup> Avoin pelimaailma. Pelin tekemisen suuntaus, jossa pelaajalla on vapaus kulkea luodussa pelimaailmassa vapaasti. Avoin pelimaailman vastakohtana voidaan pitää esimerkiksi useimpia tasohyppelepelejä, joissa pelaaja kulkee määritellyn reitin hyvin tarkasti.

<sup>3</sup> Epälineaarinen tarinankerronta. Pelaaja valitsee tehtävien tekemisen järjestyksen, mutta ei vaikuta tarinaan päätöksillään.

<sup>1</sup>The Wolf Among Us, Telltale-pelistudion peli, jossa pelaaja voi valita dialogeissa eri vaihtoehtojen välillä ja näin vaikuttaa tarinan kulkuun ja lopputuloksiin.



Haarautuvassa tarinassa pelaajalle annetaan pelin aikana mahdollisuus valita vähintään kahdesta mahdollisesta reitistä, jota seurata. Tämä haarautuva tarinatyyppi on laajalti käytetty tapa saada pelaaja pelaamaan peliä uudelleen, ja näin kasvattaa pelin uudelleenpelaamisarvoa.

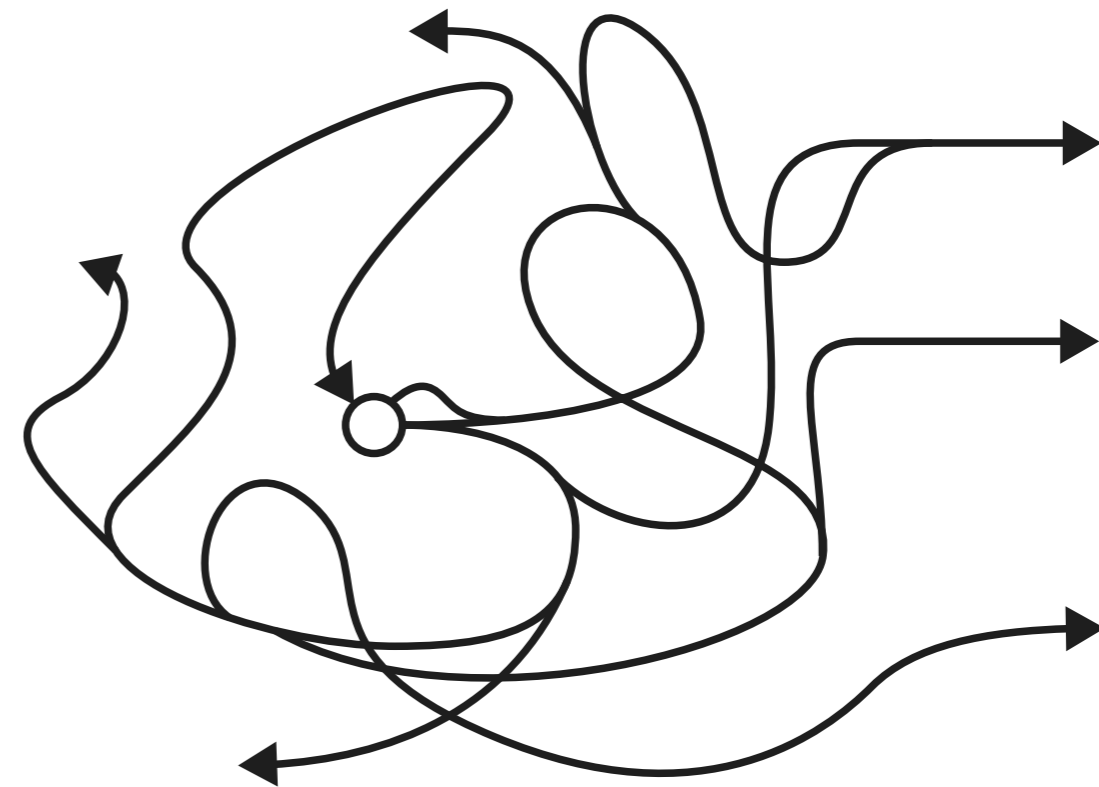
Tapausesimerkeissä käsitelty Passage-peli edustaa haarautuva tarinatyyppin yksinkertaisempaa linjaa, jossa pelaajalle tarjotaan tarinan aikana mahdollisuus valita joko reitti A tai B ja seurata valintaansa pelin loppuun asti koskaan palaamatta toiseen polkuun.

Haarautuva tarinatyyppi on yleistynyt peleissä viime vuosina. Erityisesti haarautuvien tarinoiden genreä ovat vieneet eteenpäin Telltale-pelistudion pelit. Ne ovat luonteeltaan TV-sarjamaisia kokonaisuuksia, joissa pelaajan eteen tuodaan valintoja vaativia ongelmatilanteita ja kohtauksia. Valintoja seurauksina jotkin tarinan hahmot esimerkiksi kuolevat tai muuttavat asennettaan pelaajaan. Näissä peleissä tarina on lähes aina kirjoitettu niin, että vaikka jokin hahmo kuolisikin

tai hänen kanssaan käyty dialogi muuttuisi, ei sillä juuri ole merkitystä päätarinan kulkuun. Lopulta pelaaja pelaa lähes aina samaa tarinaa pienillä valintojen muovaamilla vivahte-eroilla.

Haarautuvan tarinan-tyyppi on pelintekijöille työläs tapa kirjoittaa ja tehdä pelejä. Tällöin tarina täytyy kirjoittaa moneen kertaan, jokaiselle polulle omansa, mutta kuitenkin niin, että ne nivoutuvat lopulta yhdeksi tarinaksi. Samalla tuotettavan dialogin jne. määrä kasvaa myös muualla pelin tuotannossa.

### Monipolkuinen tarina



Monipolkuisen tarinatyyppin esimerkkinä voisi toimia aiemmin käsittelemäni Stanley Parable, jossa pelin sisälle on rakennettu selkeitä tarinallisia pätkiä, joita pelaaja kulkee satunnaisessa järjestyksessä. Tämän tarinatyyppin merkittävin ero suhteessa lineaariseen ja haarautuvaan tyyppiin, on tehtyjen valintojen merkityksessä tarinaan. Monipolkuisessa tarinassa pelin kertomat tarinat ja lopputulokset saattavat poiketa toisistaan täysin, riippuen pelaajan valinnoista.



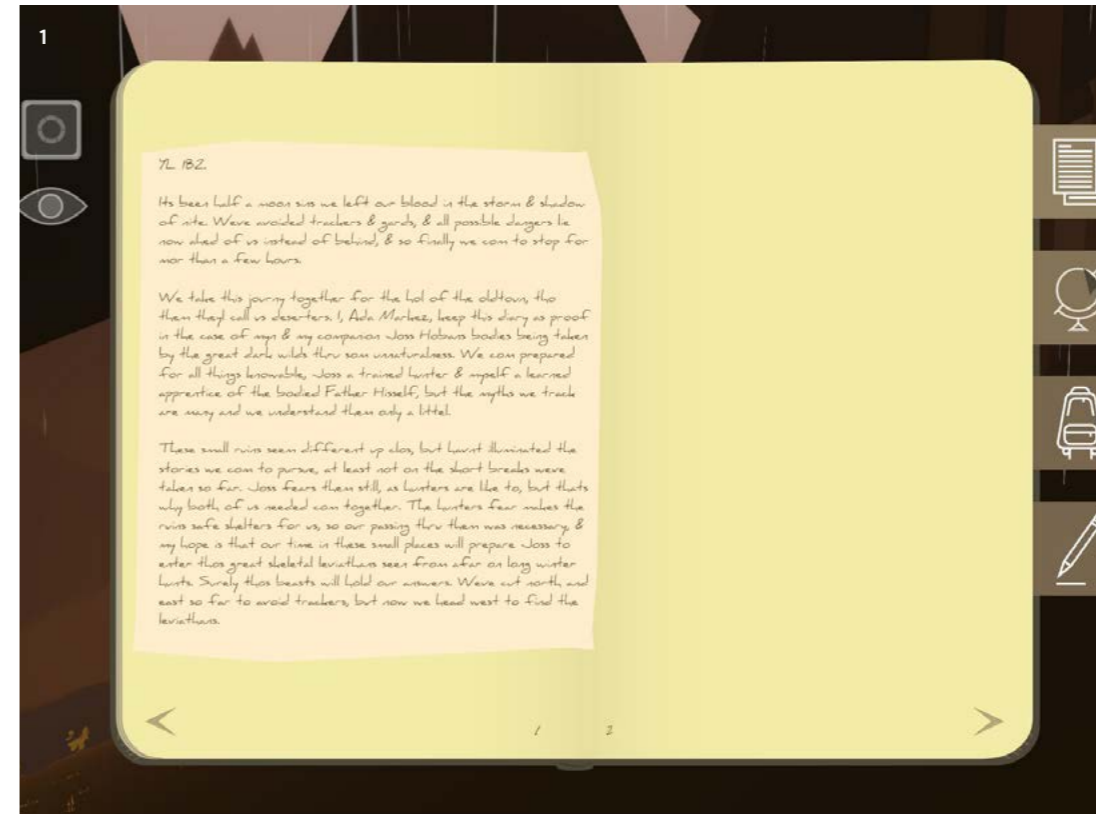
<sup>1</sup> Kävelysimulaattori. Peligenre, jossa pelaajan tehtävänä on lähinnä kulkea ympäriinsä ja tutkia maailmaa. Genren pelien kesto on yleensä lyhyt, joistain minuuteista muutamiin tunteihin.

Koska monipolkuinen tarina on jokaisella pelikerralla erilainen, on pelin uudelleenpeluuarvo varsin hyvä. Pelintekijän täytyy tätä pelityyppiä varten luoda useita erillisiä tarinoita, ja siksi tämän tyyppisten pelien kestokin on yleensä varsin lyhyt. Stanley Parablessa yksi ”läpäisy” kestää tyypillisesti noin 15 minuuttia. Koska pelissä on kymmeniä erilaisia polkuja mistä valita, on pelattavaa lopulta useiksi tunneiksi, vaikka ensimmäisellä kerralla pelimaailma saattaa tuntua todella pieneltä. Tämän tarinatyyppin peleissä ei ehkä pitäisi edes puhua pelin läpipelaamisesta, vaan pikemminkin kokemusta paremmin kuvaavasta ”pelin pelaamisesta ympäri”.

## Poluton tarina



Poluttoman tarinatyyppin tunnuspiirteitä on pelaajalle annettu vapaus kulkea ja tutkia pelialuetta oman mielensä mukaan. Pelaaja vain heitetään pelialueelle ja sanotaan; mene minne ikinä haluat. Tyypillisesti tämäntyyppisissä peleissä tarinaa viedään eteenpäin pelimaailmaan sijoitettujen ääninauhotteiden, muistiinpanojen jne. avulla. Maailma ja tarina aukeavat näin vähitellen. Tämä tarinatyyppi on hyvin suosittu ns. kävelysimulaattorien<sup>1</sup> parissa, ja tyypillisiä esimerkkejä tällaisesta tarinankerronnasta löytyy pelien parista lukuisia. Suosio johtuu osin siitä, että tällä tavoin tarinan rakentaminen on tekijätiimille suhteellisen helppoa. Jo tapausesimerkinä käsitelty Eidolon-peli on tyypiesimerkki tästä tarinankerronnan tavasta; Tarinaa viedään eteenpäin pelimaailmasta löytyvien viestien muodossa. Myöskin astetta monimutkaisempi The Witness-peli luottaa pitkälti tähän tarinankerronnan tapaan. The Witnessissä pelimaailman tapahtumia avataan ääninauhotteiden ja pelistä löytyvien patsaiden muodossa.



<sup>1</sup> Eidolon-pelissä tarina koetaan maailmasta löytyvien viestien kautta- Ne avaavat maailmassa aiemmin eläneiden ihmisten kohtaloa. <sup>2</sup> The Witness-pelin maailmassa tarinaa avataan maailmasta löytyvien patsaiden ja ääniviestien avulla.

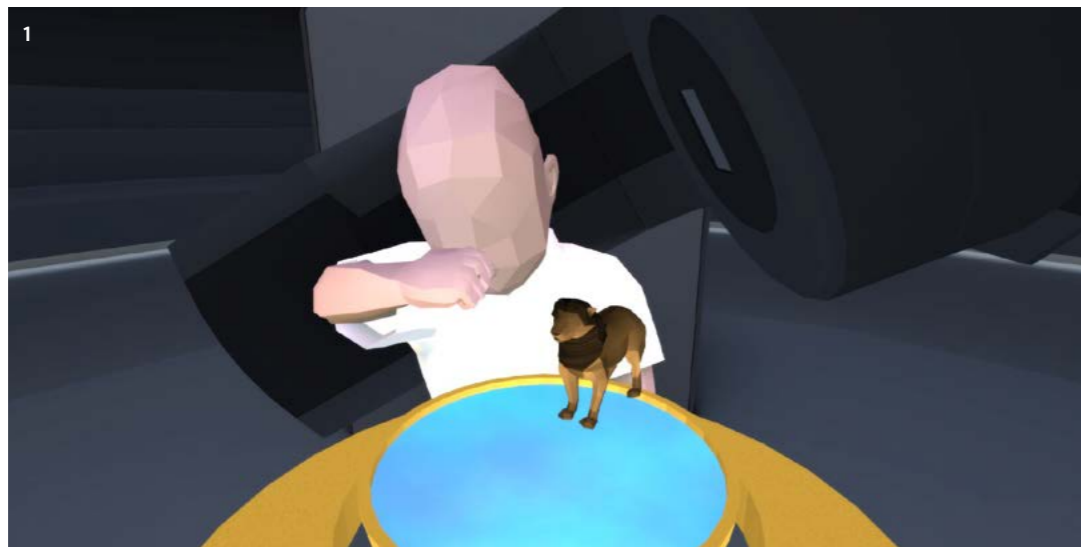


## Vähemmän onkin enemmän

<sup>1</sup>That Dragon Cancer-  
peli ja low poly-gra-  
fiikka.

<sup>2</sup>Polygoni, eli moni-  
kulmio. 3D-malli  
koostuu useista yhteen-  
liitetystä polygoneista.

Koska pelejä tekevät työryhmät törmäävät lähes varmasti resurssipulaan, onkin työryhmien syytä keksiä tapoja kiertää tätä ongelmaa. Yleensä järkevintä on joko rajata pelin grafiikkaa riittävän yksinkertaiseen muotoon, jotta sen tuottaminen olisi työmäärällisesti järkevää, tai rajata pelialuetta ja -maailmaa niin, ettei siellä ole juurikaan mitään pelin tai tarinan kannalta turhaa. Yleensä järkevin ratkaisu löytyy näitä molempia vaihtoehtoja yhdistelemällä. Viimevuosina varsin yleisiksi grafiikkalinjoiksi ovat muodostuneet low poly-grafiikka tai vanhojen pelien estetiikasta ammentava pikseligrafiikka.



### Low poly-grafiikka

Low poly-grafiikalla tarkoitetaan graafista tyyliä, jossa kolmiulotteiset objektit on pelissä tehty niin, että niiden kolmiulotteiset mallit sisältävät mahdollisimman vähän polygoneja<sup>2</sup>. Tätä graafista tyyliä edustavat esim. sellaiset pelit kuin That Dragon Cancer, Kentucky Route Zero, Virginia tai vaikkapa tapausesimerkkinäkin käsitelty Saari-peli.

### Pikseligrafiikka

Pikseligrafiikalla tarkoitetaan grafiikkaa, jota käytetään hyvin paljon kaksikulotteisissa nykypeleissä. Tämä tyyli hakee inspiraationsa vanhojen pelien aikoinaan teknisistä rajoitteista johtuneesta pikselisestä ulkoasusta, jossa pelimaailma ja hahmot on rakennettu pienistä nelis-

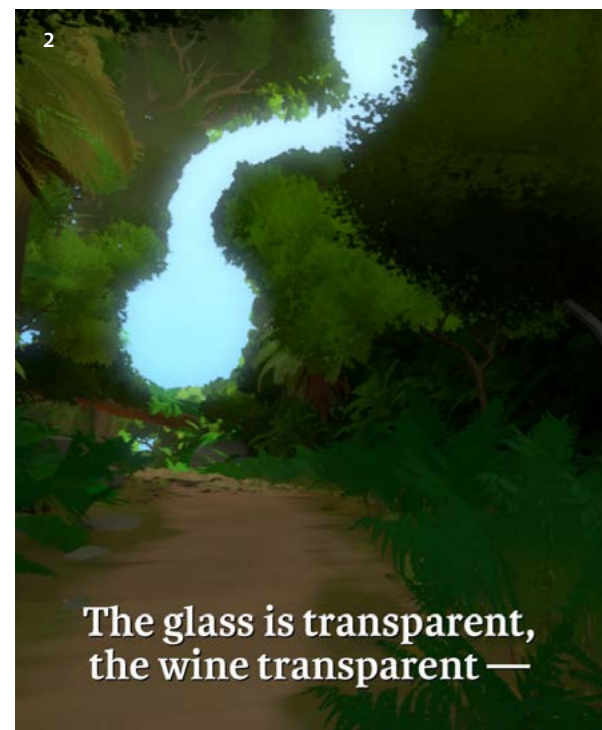


<sup>1</sup>Fez ja pikseligrafiikka.

kulmaisista pikseleistä. Tätä tyyliä edustavat nykypeleissä esimerkiksi aiemmin käsittelemäni Passage-, Sword and Sworcery- tai vaikkapa Fez-pelit.

Kyseisten graafisten tyylien käyttö on nykypeleissä jo niin yleistä, etteivät ne välttämättä puhuttele ainakaan omaperäisyydellään. Tyylikkäästi toteutettuna ne voivat kuitenkin yhä olla erittäin kiinnostavia. Tästä ehkä parhaana esimerkkinä pikseligrafiikkaa käyttävä Sword and Sworcery, jonka tyyli on yhdessä pelin äänimaailman kanssa erittäin tyylijuurisesti toteutettua. Uskon että audiovisuaalisten tyylien luovassa ja tyylikkäässä käyttämisessä taiteilijoilla olisi paljon annettavaa.

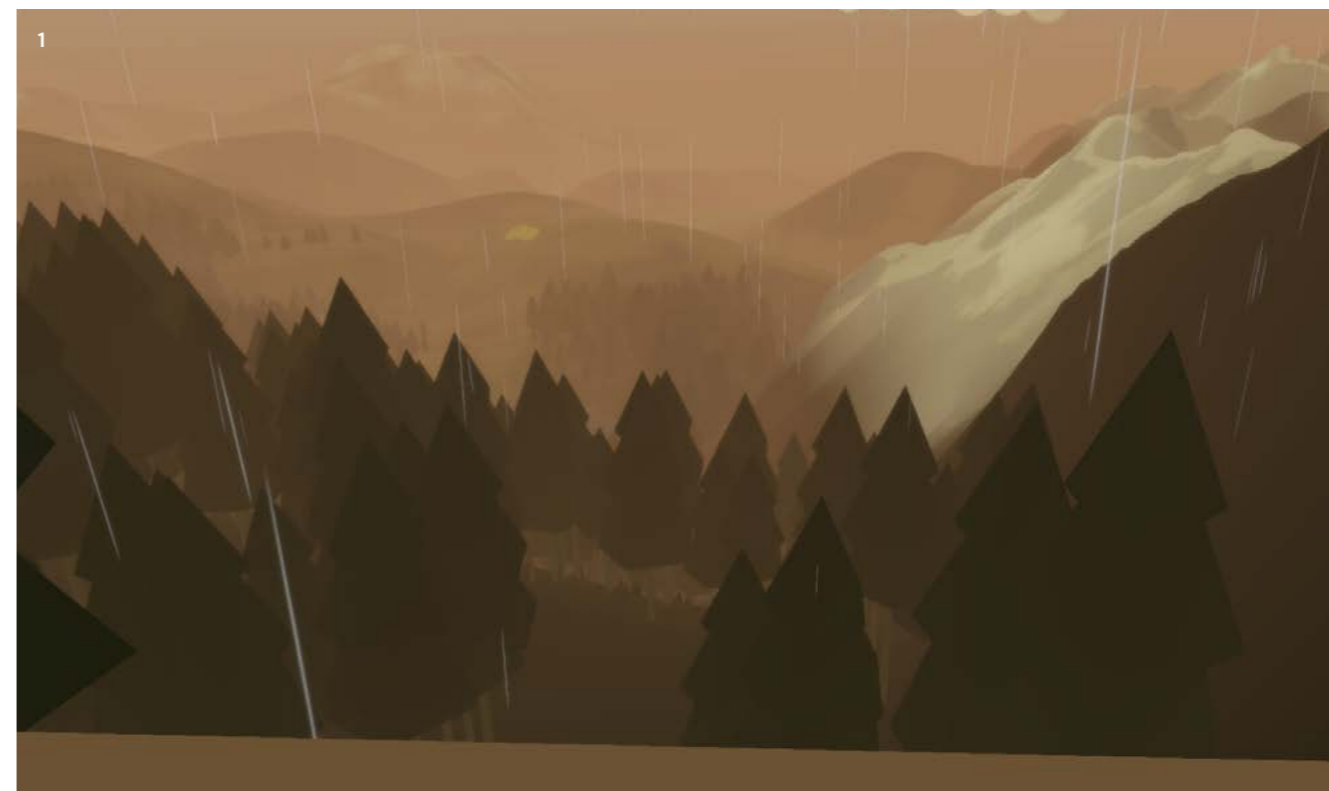
Pelin graafisen tyylin karsiminen voi olla myös hyvä ratkaisu pelin elävöittämisen kannalta. Kun pelaajalle ei tarjotakaan kaikkea nähtäväksi, joutuu hän itse täyttämään puuttuvat yksityiskohdat. Näin pelin maailmasta saattaa tulla elävämpi ja samaistuttavampi. Tätä keinoa hyödyntää low poly-grafiikkaa käyttävä That Dragon Cancer. Peli kertoo tekijöidensä henkilökohtaisen tarinan heidän lapsensa syöpään sairastumisesta. Tarinan keskiössä oleva lapsi on kuvattu kasvottomana, jolloin pelaajalle annetaan mahdollisuus kuvitella lapselle kasvot itse, esim. omasta lähipiiristään. Tällä tavoin pelaajan on ehkä helpompi samaistua lapsen ja vanhempien tarinaan. Toisaalta, johtuen pelin henkilökohtaisesta luonteesta, ovat tekijät ehkä tällä ratkaisulla halunneet myös suojella kuolleen lapsensa identiteettiä. He ovat halunneet kertoa lapsensa tarinan, mutta eivät henkilöidä sitä juuri häneen.



<sup>1-2</sup> The Witness.

<sup>3</sup> Unfinished Swan

Graafisen linjauksen lisäksi peleissä voidaan myös käyttää pelimaailman rajausta apuna tarinan-kerronnassa. Kun pelaajalle ei näytetä kaikkea, mitä olisi mahdollista näyttää tai häntä ei lasketa kaikkialle, voidaan pelaajan huomio helpommin kiinnittää tarinan kannalta oleellisiin asioihin. Tätä keinoa käyttävät hyväkseen pelit kuten Unfinished Swan tai The Witness. Molemmat edustavat paljastavuudessaan eräänlaisia ääripäitä, joista Unfinished Swanissa pelaajalle ei konkreettisesti näytetä mitään muuta kuin se, mikä on etenemisen tai tarinan kannalta oleellista. Vastaavasti The Witness taas näyttää kaiken, mutta pelimaailmassa juuri mikään ei ole



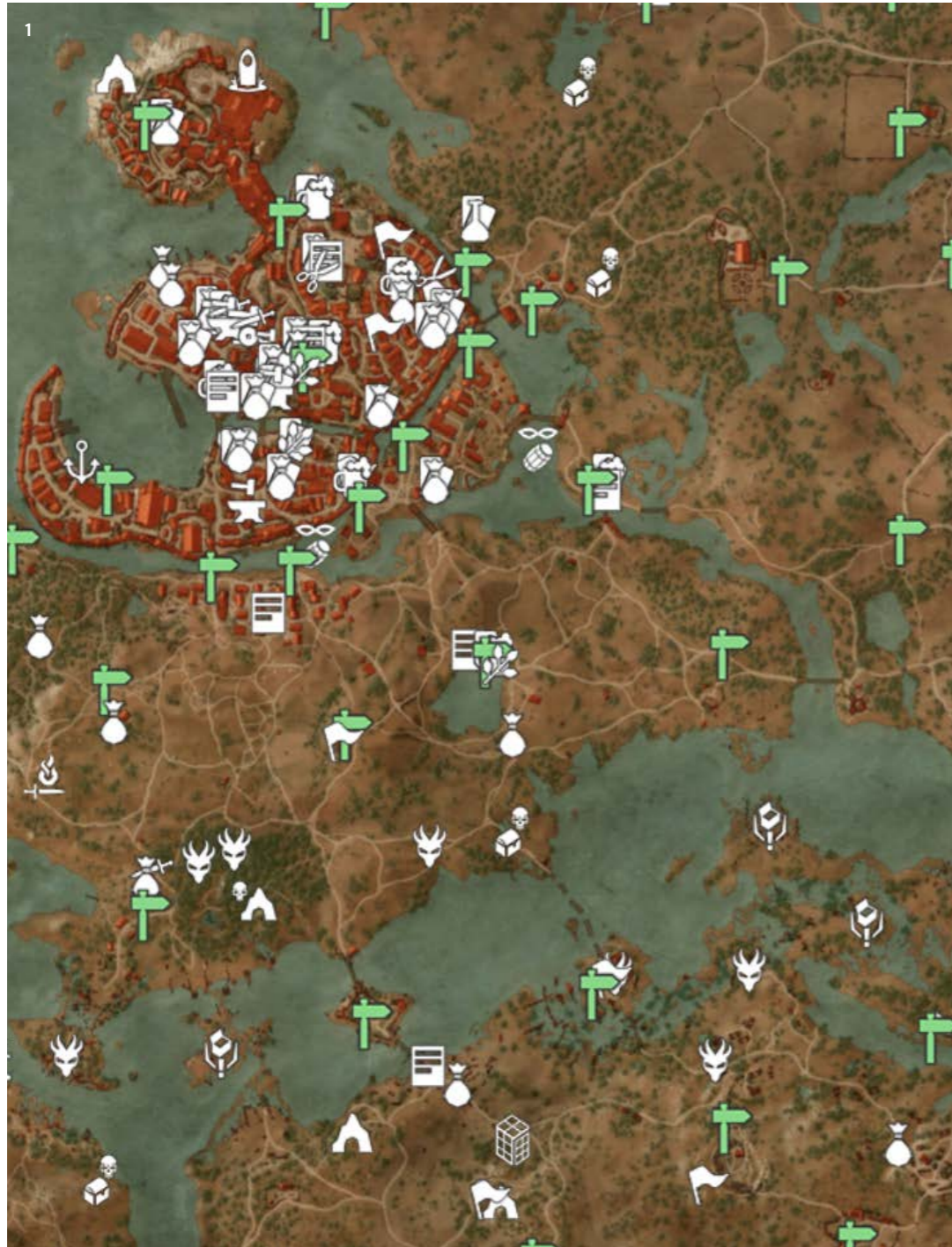
turhaa pelin ongelmien ratkaisun tai tarinan kannalta. The Witness onkin kiinnostava esimerkki pelisuunnittelusta, jossa pelin jokainen yksityiskohta on hiottu merkitykselliseksi. Puissa olevat sammaleet, tai vaikkapa vedenpinnasta syntyvät heijastukset saattavat olla ratkaisun avain käsillä olevaan ongelmaan. Patsaiden muodostamat varjot kertovat tarinaa eteenpäin jne.

<sup>1</sup> Eidolon ja näkymä laaksoon.

Opinnäytetyötäni varten haastattelemani Aleksander Manozin kanssa pohdimme myös pelimaailman tyhjyyden merkitystä Eidolon-pelille. Siinä tapahtumat sijoittuvat valtavaan metsään, jossa välimatkat ovat pitkiä, eikä määränpäiden välissä ei ole juurikaan muuta kuin metsää. Tämä vahvistaa pelissä vallitsevaa yksinäisyyden ja maailman massiivisuuden tunnetta. Samassa yhteydessä pohdimme myös the Witcher 3-pelin maailman laajuutta. Tuossa pelissä avoin pelimaailma on käsittämättömän laaja ja täynnä tehtäviä, tapahtumia ja yksityiskohtia. Lopulta pelimaailman massiivisuus alkaa menettää merkitystään, koska se ei enää tunnu suurelta. Jokaisen mäen takaa löytyy peliin jotakin lisäsisältöä, eikä peli koskaan tavoita samanlaista tyhjyyden kautta syntyvää massiivisuuden kokemusta, kuin Eidolon.

Lisäsisällön kylväminen on hyvin tyypillistä avoimen maailman peleissä. Tuntuu siltä, että pelin-tekijät pelkäävät pelaajien kyllästyvän, mikäli heille ei tarjota jatkuvalla syötöllä jotakin tehtävää.

<sup>1</sup>The Witcher 3. Screenshot tehtävät ja lisäsisällön näyttävästä kartasta.



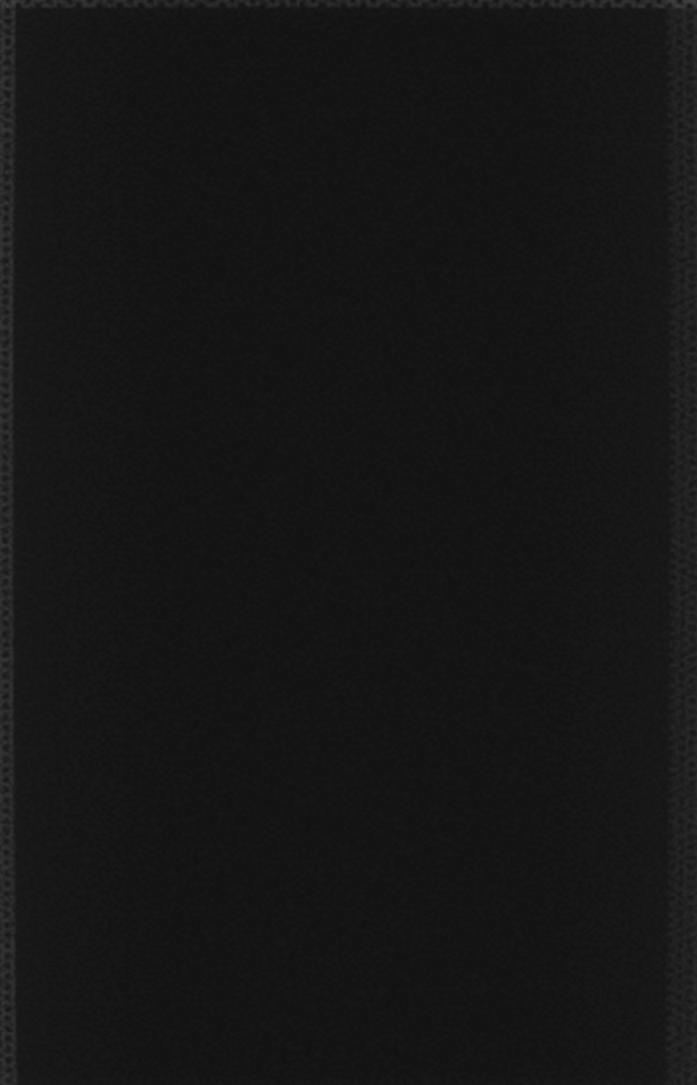
Tyypillisesti lisäsisältö voi olla esim. piilotettujen aarteiden etsimistä ja keräilyä tai vaikkapa alueiden valtaamista vastustajan hallusta. Esimerkeistä varsinkin aarteiden etsiminen ja keräily on usein itse pelin kannalta täysin turha ominaisuus, jolla vain saadaan peliin lisäpituutta. Olimmekin keskustelumme yhteydessä samaa mieltä siitä, että pelintekijöillä voisi olla paljon saatavaa taiteilijoilta myös pelimaailman yksinkertaistamisen ja tarinan kiteyttämisen suhteen.

<sup>1</sup>The Witcher 3.



Osa\_3

# Peli galleriassa



## Miten rakentaa peli osaksi taidenäyttelyä

<sup>1</sup>Autofktio. Todel-  
lisuuteen pohjaava  
kertomus, joka sallii  
totuuden vääristelyä  
ja jossa päähenkilönä  
toimii kirjailija/taitei-  
lija itse.

Tässä osiossa käyn läpi aiemmin tekemiäni havaintoja ja pyrin muodostamaan kuvan siitä, miten pelillinen teos tuodaan osaksi taidenäyttelyä. Keskityn tässä projektin tärkeimpään vaiheeseen; Muodostan vision teoksesta ja teen sen pohjalta selkeän suunnitelman toteutettavasta kokonaisuudesta. Ilman kunnollista suunnitelmaa tämänkaltainen projekti laajenee helposti hallitsemattomaksi ja vaikeuttaa sen valmiiksi saattamista. Tästä osiosta on jätetty pois lopullisen pelillisen toteutuksen toteuttaminen.

Kun peli tuodaan osaksi näyttelyä, tulisi muu näyttely mielestäni rakentaa niin, että se tukisi pelin sisältöä tai peli tukisi muun näyttelyn sisältöä. Tärkeintä olisi luoda näiden kahden elementin välille toimiva keskusteluyhteys.

### Visio

Käytän esimerkkinä suunnitelmaani opinnäytetyönäyttelystäni nimeltä Walden. Näyttely tulee sisältämään yhden virtuaalisessa todellisuudessa koettavan teoksen, jossa näyttelyvieras pelaa pelin päähenkilöä ja kertojaa. Tapahtumapaikkana toimii kuvitteellinen Walden-saari. Walden viittaa Henry David Thoreau'n Walden – elämää metsässä – kirjaan, jossa kirjoittaja kertoo viettämästään kahdesta vuodesta Walden-järven rannalla. Kirjan tapahtumat sijoittuvat 1840-luvun puoliväliin Yhdysvaltojen Länsirannikolle. Teoksessaan Thoreau'n pohtii ympäröivän maailman olemusta ja sen kulutuskeskeisen kulttuurin lyhytnäköisyyttä ja vetäytyy Walden-järven rannalle heittäytyen yhteiskunnan ulkopuoliseksi tarkkailijaksi.

Omassa Walden-teoksessani tapahtumat sijoittuvat omaan todellisuuteeni. Rakennan teokseen tilanteen, jossa pakenen ympäröivää todellisuuttani ja siihen liittyviä haasteita luomaani Walden-nimiseen saareen. Pyrin purkamaan ahdistukseni syitä ja tutkimaan sitä, miksi pakenen. Tämä pakeneminen on näkynyt lähes kaikissa pitämissäni näyttelyissäni, ja siksi pyrin luomaan koko elämäni kattavan kaaren, jossa pohdin, miten tämä pakeneminen on näkynyt eri elämänvaiheissani alkaen huonosta kuulosta johtuneesta epävarmuudesta, aina tähän päivään, jolloin olen jo sinut fyysisten vajaavaisuuksieni kanssa, mutta ahdistukseni kohdistuu enemmän ympäröivään yhteiskuntaan. Näyttelykokonaisuus on autofiktiivinen<sup>1</sup> tarina minusta.

Tärkeä osa teosta on jo aiemmin pitämieni näyttelyiden ja niiden kautta tekemäni itsetutkiskelun pariin palaaminen. Aiemmat näyttelyt, jotka ovat mukana opinnäytetyönäyttelyssäni:

*Mies tulevaisuudesta – Pohdin tässä näyttelyssä lapsuudenkokemuksiani. Kuulovamma ja korvien tinnitys saivat minut pelkäämään avaruudesta saapuvia olentoja. Kuvittelin kuulovammani aiheuttaneen kyvyn, eräänlaisen superaistin, jolla pystyin kuulemaan avaruudesta saapuvia signaaleja.*

*Magma – Taideopiskelu aiheutti minussa epävarmuutta, kun jouduinkin kohtaamaan ensimmäistä kertaa eläessäni tunteita, joita olin padonnut itseäni. Helpommalta olisi tuntunut palata entiseen jetset-elämäni.*

*Time warpers – Pohdin pakenemisen teemaa ensimmäisen kerran useammalla aikatasolla, menneisydessä, tässä päivässä sekä tulevaisuudessa. Kokonaisuudessa olivat vahvasti läsnä tuolloin kestämättömän elämäntyyliimme aiheuttamat paineet. Keskeisenä teemana oli ajatus ihmiskunnan asuttamisesta Kepler-168f –eksoplaneetalle.*

*Saari – Tässä näyttelyssä pakeneminen näkyi myös useammassa tasossa. Näyttely käsitteli suhdettani pelaamiseen ja veneilyyn, ja sitä, kuinka koen ne samankaltaisiksi tapahtumiksi ja tavoiksi paeta ympäristöä.*

Lisäksi tulen käsittelemään edellä mainittujen näyttelyiden lisäksi pakenemista tätä näyttelyä varten rakennettujen teemojen kautta. Tämän takia tulen rakentamaan saarelle myös muita tapahtumapaikkoja:

*Mökki – Toimii pelin aloituspaikkana. Täällä pohdin teemaa kodin merkityksen kautta. Tärkeänä elementtinä tulee olemaan minun ja avovaimoni erilainen suhde kodin tarpeellisuuteen. Itseleni koti ei ole niinkään tärkeä oman tilan paikka, vaikkakin sen merkitys on viimeisen puolen vuoden aikana kasvanut.*

*Mylly ja pellot – Täällä keskityn miettimään omavaraisuuden kautta taloudellisten paineiden aiheuttamaa negatiivista tunnetta.*

Rantasauna – *Sauna on aina ollut itselleni tärkein paikka ystäväni kohtaamiseen. Tapahtumapaikka toimii symbolina ystäväilleni ja heidän merkitykselleen.*

Sekametsä – *Paikka, jossa kerron minun ja avovaimoni yhteisestä haaveesta. Haluamme nähdä mahdollisimman monta erilaista metsätyyppiä. Metsä on meille molemmille rakas ja rauhoittava ympäristö, jossa viihdymme.*

Teknologiapuisto – *Olen aina ollut kiinnostunut teknologiasta ja sen kehittymisestä. Osittain tämä johtuu ajatuksesta kuulovammani parantamisesta teknologian turvin. Täällä pohdin tekniikan merkitystä itselleni ja ympäristölle.*

Linnanrauniot – *Paikka, jonka luonto on jo ottanut valtaansa. Symboli menneille kansoille ja heidän katoamiselleen. Täällä pohdin, onko ihmisen lajina edes tarpeellista selvitä.*

Laivanhylky – *Täällä pohdin mahdollisuuksiani toteuttaa haaveeni Välimerelle suuntautuvasta matkasta, jossa matkaisin veneellä Suomesta Marokkoon.*

Tulen käyttämään pelillisen osion toteuttamisessa virtuaalitodellisuusteknologiaa. Osittain näkyvyyden takia, sillä koen teknologian olevan juuri nyt niin kiinnostavaa, että uskoisin sen itsessään jo houkuttelevan vierailijoita näyttelyyn. Toiseksi tekniikan avulla on mahdollista tehdä pelillinen toteutus, joka on luultavasti suurimmalle osalle näyttelyvieraista pelattavuudeltaan riittävän helppoa. Kolmanneksi kun pelaaja suljetaan lähes kokonaan ympäröivästä galleriasta erilliseen virtuaaliseen todellisuuteensa, tukee tekniikka myös näyttelyssä käsiteltävää teemaa: *ympäröivästä maailmasta poistuminen ja omaan todellisuuteen pakeneminen.*

### Toteutus virtuaalisessa todellisuudessa

Kun visio siitä mitä haluan kertoa, on hahmottunut, voidaan pohtia toteutusta. Mitä on järkevää toteuttaa ja miten? Tässä vaiheessa on syytä hahmotella, mitkä ovat toteutuksen reunaehdot. Omalla kohdallani joudun toteamaan, etten osaa juurikaan koodaamista. Joudun toteuttamaan projektin suurimmilta osin itse, turvautuen satunnaisesti koodaamista osaavien ystäväni apuun. Lisäksi aika on rajallinen, tässä tapauksessa noin neljä kuukautta. Lisäksi taloudellisesti



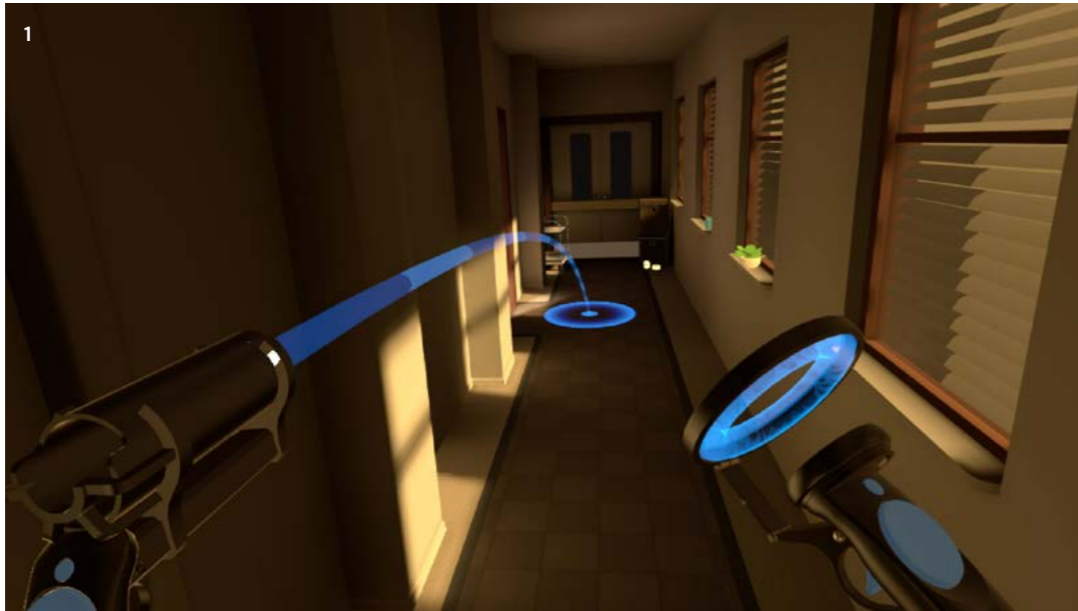
<sup>1</sup> Eidolon ja maailmasta löytyvä tarinan palanen.  
<sup>2</sup> Saari-pelin low poly-tyylinen grafiikka.



itselläni ei ole juurikaan mahdollisuuksia sijoittaa rahaa apuvoimien palkkaamiseen tai esimerkiksi valmiiden 3D-mallien hankkimiseen.

Opinnäytetyönäyttelyni pelimaailma tulee olemaan karsittu ja jokaisen sinne tehdyn yksityiskohdan tulisi tukea tarinaa ja alueen tunnelmaa. Koska haluan jokaisen yksityiskohdan olevan merkityksellinen ja aikatauluni on tiukka, tulen tekemään ensimmäisenä jokaisesta alueesta karkean version, joka sisältää vain tärkeimmät yksityiskohdat. Yksityiskohtia lisään vähitellen elävöittämään, mutta ennen kaikkea merkityksellistämään pelin maailmaa.

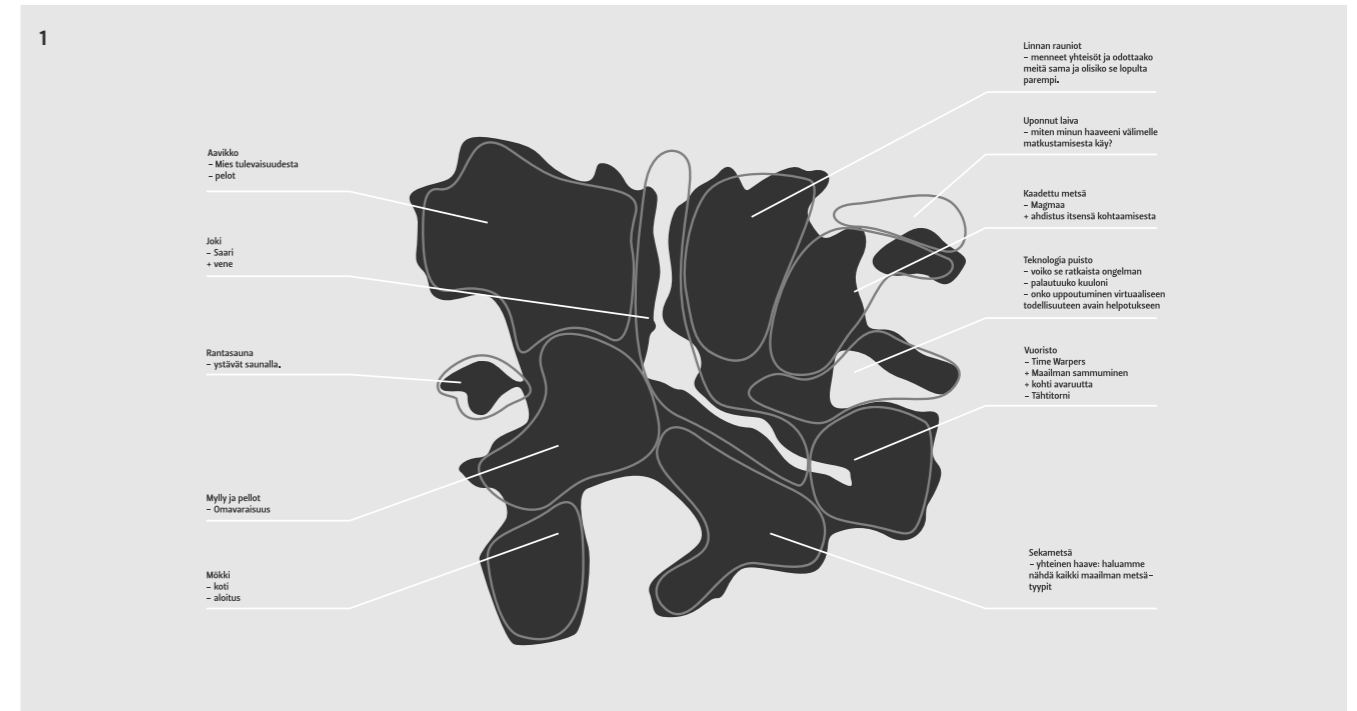
<sup>1</sup>Teleporttaus virtuaalitetodellisuuspelejä Budget Cutsissa.



Tyylillisesti peli tulee olemaan kävelysimulaattori, jossa pelaaja kuljeskelee vapaasti ympäri saarta. Pelaaja saakin valita reittinsä ja sen, miten tarinan kokee, itse. Pelin tarinan voidaan katsoa edustavan aiemmin esiteltyä poluttomien tarinoiden tyyppiä, jossa ei ole minkäänlaista selkeää tarinankaarta alkuineen ja loppuineen. Pelaaja vain vaeltelee, tutkii ja kohtaa asioita ja tarinan palasia. Peli muistuttaaakin monissa asioissa Eidolonia, niin tunnelmaltaan kuin toteutukseltaankin. Waldenin keskiössä on sama rauhoittavuuden kokemus, joka syntyy kun kuljeskelee ympäriinsä koettaen löytää kätkeytyt salaisuudet. Teos on ennen kaikkea kokemuksellinen, vaikka se sisältää tarinallisia ja kanta-aottavia piirteitä.

Waldenin audiovisuaalinen tyyli tulee noudattelemaan pelillisessä Saari-teoksessa jo käyttämäni äänitoteutusta ja low poly-grafikkaa. Suurimpana syynä tähän tietysti ajan puute, sillä kyseinen graafinen tyyli on riittävän nopeasti toteutettavissa. Saari-teoksen tyylistä poiketen, haluaisin kuitenkin panostaa tämän Walden-teoksen kohdalla hieman enemmän animaatioihin, joiden avulla yksinkertaisiinkin muotoihin saadaan lisää elävyyttä. Myös materiaalien tekstuurisiin tuloihin kiinnittämään enemmän huomiota, koska nyt minulla on käyttämieni Blender- ja Unity-ohjelmistojen parista enemmän osaamista.

Tarinaa viedään eteenpäin tapahtumapaikkoihin sijoitetuilla äänitriggereillä, jotka laukaisevat tarinaa eteenpäin vieviä osioita. Toimin itse kertojana teoksessa, jolloin saan luotua hyvin henkilökohtaisen näkökulman, kertomalla itse itsestäni. Kerrontaa laukaisevina triggerinä toimivat peliin sijoitetut esineet, jotka ovat tarinan kannalta oleellisia. Esimerkiksi Saari-näyttelyä

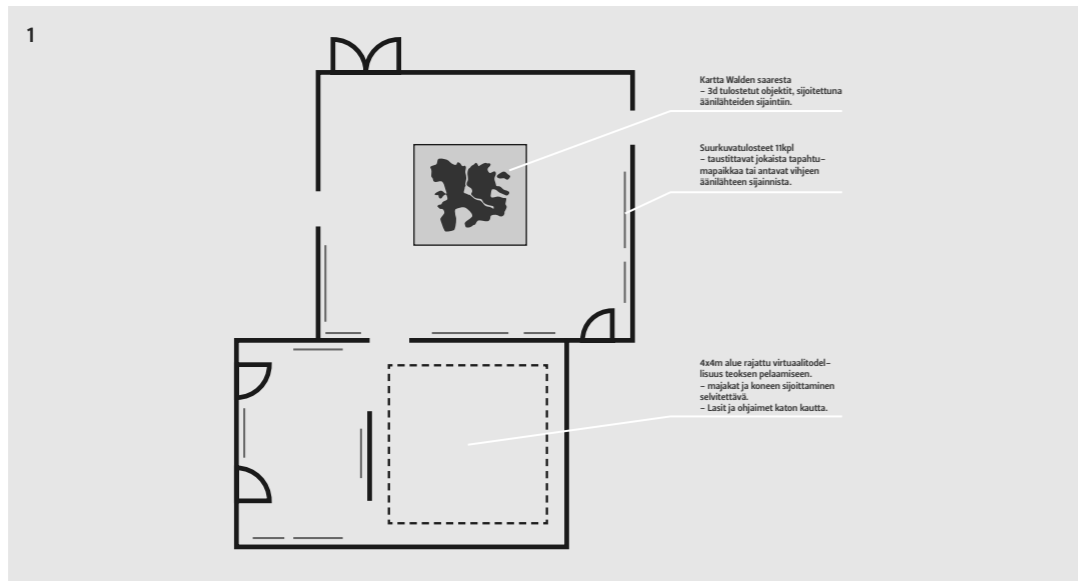


käsittelevän alueen tarina käynnistyy, kun pelaaja saapuu joen varteen sijoitettuun veneeseen. <sup>1</sup>Ensimmäinen versio Vastaava tarina käynnistyy pelin teknologiaa käsittelevällä alueella pelaajan löytäessä alueelle saaren tapahtumapaikkojen suunnitelmasta. sijoitetun kuulolaitteen. Jokainen pelissä oleva tarina on piilotettu jonnekin päin kyseistä aluetta ja pelaajan tehtävänä onkin löytää nämä äänilähteet vihjeiden avulla. Tämä voidaan nähdä pelilisenä haasteena, josta palkintona on kertomus, joka avaa kyseistä aluetta teemallisesti. Walden ei tule äänen lisäksi sisältämään muita interaktioita pelaajan ja maailman välillä.

Walden-teoksen pelaaminen tapahtuu galleriaan sijoitetulla virtuaalitetodellisuuslaitteistolla. Liikkuminen tapahtuu laitteistoon kuuluvien ohjainten avulla, joilla osoitetaan haluttua paikkaa mihin siirrytään. Tämän jälkeen liipaisinta painamalla kokija siirtyy teleportaten tähtäimen osoittamaan paikkaan. Tämä on todennäköisesti helpoin tapa toteuttaa liikkuminen niin, ettei kokija tunne pahoinvointia, jota virtuaalitetodellisuuslaitteisto saattaa aiheuttaa. Tämä pahoinvointi johtuu siitä, ettei keho tunne liikettä, kun kamera liikkuu virtuaalisessa todellisuudessa. Ilmiö tunnetaan yleisemmin nimellä motion sickness. Teleporttaaminen on myös virtuaalitetodellisuuslaseilla liikuttaessa helpoimmin omaksuttavissa oleva liikkumisen tapa ja siksi soveltuukin kenen tahansa vieraan käytettäväksi. Teoksen pelaaminen pyritään tekemään mahdollisimman helpoksi näyttelyvieraille. Tämä liikkumisen tapa ohjeistetaan ohjainlaitteisiin kiinnitetyillä tarroilla, joissa kerrotaan, mitä mikäkin painike tekee.



<sup>1</sup> Ensimmäinen suunnitelma näyttelytilan käytöstä.



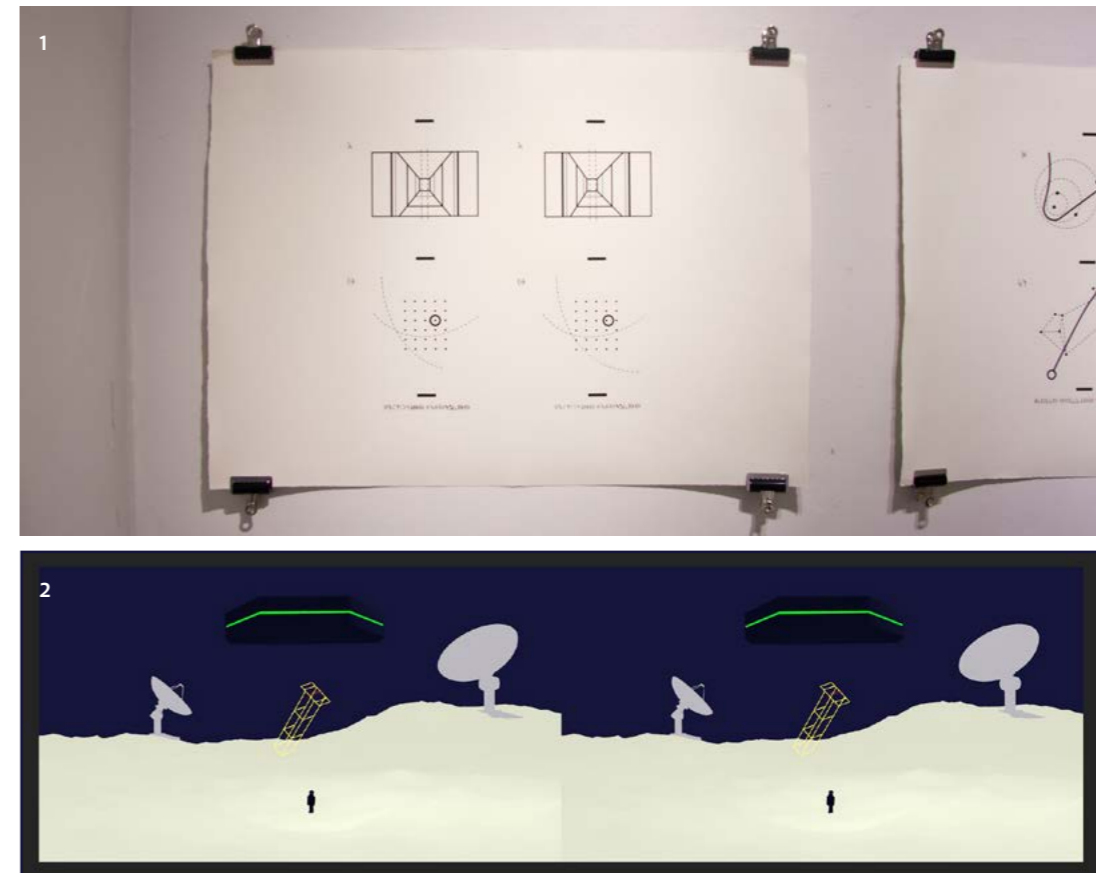
Ennen varsinaista toteuttamista on myös syytä luoda suunnitelma pelin maailman rakenteesta. Olenkin luonut projektia varten kartan, johon jokainen tapahtumapaikka on sijoitettu. Olen merkinnyt karttaan jokaisessa paikassa käsittelemäni teemat ja mitä sinne tulisi suunnilleen sijoittaa. Lisäksi jokaisen alueen kohdalle on merkitty ne asiat, mitkä koen tärkeäksi kertoa tuolla kyseisellä alueella. Tämä kartta toimii työskentelyssäni keskeisimpänä työkaluna, jonka avulla pystyn seuraamaan projektin etenemistä ja pitämään kirjaa tehdyistä ja tekemättömistä asioista. Inspiraationa kartan rakenteeseen on toiminut pelaamani the Witness-peli. Walden-saari tulee muistuttamaan jonkin verran tuon pelin saarta.

### Toteutus virtuaalisen todellisuuden ulkopuolella

Koska pelillinen teos tulee olemaan vain yksi osa näyttelykokonaisuutta, tuleekin jo tässä vaiheessa suunnitella miten teos jatkuu pelillisen osuuden ulkopuolella. Ratkaisuja voi olla monia, mutta pyrin hahmottelemaan tähän yhden mahdollisen ratkaisun.

Pyrin lähestymään muuta näyttelykokonaisuutta niin, että se tukee virtuaalitodellisuusosuuksessa olevia tarinanpalasia ja niiden löytämistä. Näyttely on rakennettu niin, että tuo virtuaalitodellisuusosuus on näyttelyn tärkein palanen ja muu näyttely pyrkii tukemaan tätä teosta.

Olen jakanut pelin maailman yhteentoista erilliseen alueeseen ja ajatuksenani on näyttelyosuuksessa antaa kokijalle vihjeitä siitä, mistä hän voisi löytää jokaiselle alueelle kätkeytävät äänilähteet.



<sup>1</sup> Mies tulevaisuudesta-näyttelyssä ollut teos.  
<sup>2</sup> Ensimmäinen testi Mies tulevaisuudesta-näyttelyyn pohjautuvasta kuvasta, joka hyödyntää stereografiikkaa.  
<sup>3</sup> Stereograafinen. Kuva jossa on perspektiivi mukana.

Siksi sijoitankin näyttelytilaan suuren pöydälle levitetyn kartan, joka esittelee pelialueena toimivan Walden-saaren ja kertoo suunnilleen jokaisen äänilähteen sijainnin pelillisessä osuudessa. Koska itse pelin sisällä ei ole minkäänlaista karttaa, tulee tämä näyttelytilassa oleva kartta toimimaan näyttelyvieraan avaimena tarinoiden löytämiseen.

Tämän lisäksi näyttelyyn tulee 11 suurta tulostetta, joista jokainen esittelee jokaisen alueen teemaa ja mahdollista ratkaisua tarinan palojen löytämiseen. Esimerkiksi Mies tulevaisuudesta-osion tuloste esittelee stereograafisen<sup>3</sup> kuvan, jossa lapsi siepataan avaruusaluksen kyytiin vetosäteen avulla. Tämän kuvan avulla kerron tuosta avaruusolentoihin liittämästäni pelosta, ja samalla teemasta ja teknisestä toteutuksesta, jota käsittelem Mies tulevaisuudesta-näyttelyssäni vuonna 2012. Samalla kuva antaa vihjeen siitä, mistä tarinallinen osuus löytyy pelissä.

Tällä tavoin pyrin rakentamaan kokonaisuuden, jossa virtuaalisen todellisuuden teos ja muu näyttely muodostaisivat yhden kokonaisuuden, eikä teknisesti eroavien elementtien raja olisi näyttelyssä kovin selkeä. Tavoitteenani on luoda tila, jossa peli alkaa heti galleriaan astuttaessa.



# Loppusanat

Kirjallinen opinnäytetyöni vastasi sille asetettamiini kysymyksiini osittain. Monessa suhteessa lopputulos on kuitenkin vajaa. Toisaalta koen saaneeni työn kirjoittamisen myötä itselleni varmuutta työskentelyyni pelien ja taiteiden välissä. Erityisesti itseäni jäi tekstissä vaivaamaan viimeisen peli galleriassa -osuuden pintapuolisuus. Tätä osiota olisin halunnut kasvattaa lisää, mutta hyvin pian huomasin, että tämänhetkiset aika- ja voimavarani eivät siihen tule riittämään. Mikäli olisin tuota osiota lähtenyt kasvattamaan, vastaisi se luultavasti laajuudeltaan jo yksinään kirjallisen opinnäytetyöltä odotettua laajuutta. Koska tuon osion suppeus kuitenkin vaivaa minua, koetan ehkä vielä täydentää osiota Titanik-galleriaan tulevan opinnäytetyönäytelyni jälkeen.

Päällisin puolin olen kuitenkin kirjalliseen opinnäytetyöhöni tyytyväinen, koska työn myötä sain paremmat työkalut lähteä hyödyntämään pelejä taiteellisessa ilmaisussani ja tämän tekstin kirjoittaminen selvensi omaa suhdettani peleihin ja kuinka ne koen.

## Lähteet

Blow, Jonathan 2008. Game Focus Germany. Viitattu 01.10.2016 <https://www.youtube.com/watch?v=ZJ0sw3yeo9o>.

Caillois, Roger 2012. Pelin määrittelmä. Suom. T. Kilpeläinen & M. Valkama. Julkaisussa Niin & Näin, 72–75.

Huizinga, Johan 1947. Leikkivä ihminen: yritykseen kulttuurin leikkiaineeksi määrittämiseen, WSOY, Helsinki.

Indie Game: Life After-dokumentti elokuva 2016. Ohj. Lisanne Pajot & James Swirsky.

Manzos, Aleksandr 2016. Haastattelu, haastattelija Lauri Tujula 2016.06.10 Turku.

MoMA 2014. Viitattu 29.11.2016. <https://www.moma.org/collection/works/145533?locale=en>.

Nordling, Olli. Tietokoneen ja poikien välissä: tyttöjen asema suomalaisessa tietokonepelikulttuurissa 1990-luvulla, -kulttuurilehti Mustekala, Viitattu 29.11.2016, <http://mustekala.info/node/37548>.

Rohrer, Jason, 2008. Viitattu 29.11.2016. <http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/>.

Rohrer, Jason, 2014. Viitattu 29.11.2016. <https://www.moma.org/collection/works/145533?locale=en>.

Saari, Juha, 2012. Nykytaiteen määrittelyä, edu.fi, Viitattu 29.11.2016. [http://www.edu.fi/taiteen\\_perusopetus/kuvataide/nykytaidekasvatus](http://www.edu.fi/taiteen_perusopetus/kuvataide/nykytaidekasvatus).

Salen, Katie & Zimmerman, Erik, 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press, Cambridge MA/London.

Salminen, Eero, 2014. Virtuaaliodellisuus ja immersio peleissä, Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Sarhimaa, Jutta 2014. Raiskaus- ja tappouhkaukset ajavat pelialan naisia kodeistaan – tästä skandaalissa on kyse, Helsingin sanomat, viitattu 29.11.2016. <http://www.hs.fi/nyt/art-2000002769237.html>.

SUPERHOT team, 2016. Viitattu 01.10.2016. <http://superhotgame.com>.

## Kuvat

- s. 6–7 Lauri Tujula, 2016.
- s. 10 Ruutukaappauksia peleistä, joista pidän: Fez, The Witness, Elite Dangerous ja Arma 3. Viitattu 2017.11.04 <http://fi.ign.com/fez-ps4/57743/review/arvostelussa-fez>.
- s. 10 Ruutukaappauksia peleistä, joista pidän: Fez, The Witness, Elite Dangerous ja Arma 3. Ruutukaappaus Lauri Tujula 2016.
- s. 10 Ruutukaappauksia peleistä, joista pidän: Fez, The Witness, Elite Dangerous ja Arma 3. Ruutukaappaus Lauri Tujula 2016.
- s. 10 Ruutukaappauksia peleistä, joista pidän: Fez, The Witness, Elite Dangerous ja Arma 3. Ruutukaappaus Lauri Tujula 2016.
- s. 11–12 Lauri Tujula, 2016.
- s. 17 Peli, taidepeli ja taide. Viitattu 2017.11.04. <http://www.gamehackstudios.com/doom-2-free-download/>.
- s. 17 Peli, taidepeli ja taide. Viitattu 2017.11.04. <http://www.theverge.com/2015/11/4/9668806/cibele-nina-freeman-game-review>.
- s. 17 Peli, taidepeli ja taide. Lauri Tujula 2016.
- s. 18 The Stanley Parable ja tyypillinen valintatilanne. Ruutukaappaus Lauri Tujula 2016. Pelistä The Stanley Parable.
- s. 20 The Stanley Parable. Ruutukaappaus Lauri Tujula 2016.
- s. 20 The Stanley Parable. Ruutukaappaus Lauri Tujula 2016.
- s. 21 Every Day the Same Dream. Ruutukaappaus Lauri Tujula 2016.
- s. 21 Papers Please. Viitattu 2017.11.04. <http://junkiemonkeys.com/papers-please-review/>.
- s. 21 Beginners Guide. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 23 Pelin alkutilanne. Pelin päähenkilö matkansa alussa, edessään epämääräinen tulevaisuus. Viitattu 2017.11.04. <http://www.widewalls.ch/pixel-art/>

s. 24–25 Passage, arkun avaaminen. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 24–25 Passage, kumppanin kuolema. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 26 Eidolon ja taustalla hämmöttäviä raunioita. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 27 Eidolon, matkanvarrelta löytyneitä muistiinpanoja, jotka taustoittavat maailmaa. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 27 Eidolon, matkanvarrelta löytyneitä muistiinpanoja, jotka taustoittavat maailmaa. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 28 Sword and Sworcery. Viitattu 2017.11.04. <http://www.swordandsworcery.com/artwork/>

s. 29 Flower. Viitattu 2017.11.04. <http://flowers.pearljewelryusa.com/flower-ps3-game-length/>

s. 31 Superhot, tyypillinen näkymä pelistä. Viitattu 2016.11.04. <http://www.gamespot.com/reviews/superhot-review/1900-6416368/>

s. 31 Superhot, välivideo. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 33 Ruutukaappaus pelistä. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 33 Ruutukaappaus pelistä. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 33 Saari-pelin pelaamista Brinkkalan galleriassa, 2016. Lauri Tujula, 2016.

s. 34–35 Lauri Tujula, 2016.

s. 36 Ruutukaappaus pelistä Kentucky Route Zero. Viitattu 2016.11.04. <https://www.youtube.com/watch?v=ufAUonsYhVU>

s. 36 Loretta Lynnin levyn kansi. Viitattu 2016.11.04. <https://play.wimpmusic.com/album/52501257>

s. 36 Ruutukaappaus elokuvasta Coal Miner's Daughter.. Viitattu 2016.11.04. <https://www.youtube.com/watch?v=V8I2cF51Npc>

s. 38 Ruutukaappaus ebaysta, sivulta, jossa vaaleanpunainen puhelin on myynnissä. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 38 Limits and Demonsration ja pelissä oleva teos Overdubbed. Viitattu 2016.11.04. <https://superlevel.de/spiele/kentucky-fried-zero-english-edition/>

s. 38 Nam June Paik, Random Access. Viitattu 2016.11.04. <https://superlevel.de/spiele/kentucky-fried-zero-english-edition/>

s. 39 Ruutukaappaus vaaleanpunaisesta oudosta puhelimesta. Lauri Tujula, 2016.

s. 41 HTC Vive-virtuaalitodellisuuslasit ohjainlaitteistoinen. Viitattu 2016.11.04. <http://www.technobuffalo.com/2016/04/06/vive-steamvr-ad-nails-vr/>

s. 41 Eurotruck Simulatorinpelaamista ratti-poljin-yhdistelmällä. Viitattu 2016.11.04. [https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1lhtzl/just\\_my\\_87\\_year\\_old\\_grandma\\_playing\\_euro\\_truck/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1lhtzl/just_my_87_year_old_grandma_playing_euro_truck/)

s. 41 Joystick-ohjain lentosimulaattorien pelaamiseen. Viitattu 2016.11.04. <https://flightsimcontrols.com/store/joysticks/vkb-fat-black-mamba-for-non-eu/>

s. 42 Näppäimistö, jossa w,a,s ja d näppäimet merkattu oransseilla painikkeilla. Viitattu 2016.11.04. <https://www.computerpoweruser.com/article/19361/wasd-keyboards-v2-104-key-custom-mechanical-keyboard>

s. 42 PS4-konsolin ohjain. Viitattu 2016.11.04. <http://www.geeky-gadgets.com/sony-playstation-4-dualshock-4-09-07-2013/>

s. 43 Cities Skylines-kaupunginrakennus-strategiapeli lintuperspektiivistä kuvattuna. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 44 Adventure pelin lohikäärme. Viitattu 2016.11.04. <https://mostlyfilm.com/2011/05/10/video-games-and-me/>

s. 45 Beqinners Quide edustaa tyypillistä lineaarista kerrontaa, jossa pelaajaa kuljetetaan kentästä toiseen hyvin tarkkaan valittua reittiä ja tarinaa pitkin. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 46 The Wolf Among Us, Telltale-pelistudion peli, jossa pelaaja voi valita dialogeissa eri vaihtoehtojen välillä ja näin vaikuttaa tarinan kulkuun ja lopputuloksiin. Viitattu 2016.11.04. <http://thekoalition.com/reviews/wolf-among-us-episode-1-review>

s. 49 Eidolon-pelissä tarina koetaan maailmasta löytyvien viestien kautta- Ne avaavat maailmassa aiemmin eläneiden ihmisten kohtaloa. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 49 The Witness-pelin maailmassa tarinaa avataan maailmasta löytyvien patsaiden ja ääniviestien avulla. Lauri Tujula, 2016.

s. 50 That Dragon Cancer-peli ja low poly-grafiikkaa. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 51 Fez ja pikseligrafiikkaa. Viitattu 2016.11.04. <http://www.ign.com/images/games/fez-vita-20004238/533f549b005bd356c80a5e14>

s. 52 The Witness. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

s. 52 The Witness. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.

- s. 52 Unfinished Swan. Viitattu 2016.11.04. [http://static5.gamespot.com/uploads/screen\\_kubrick/mig/2/3/6/9/2122369-169\\_the\\_unfinished\\_swan\\_gameplay\\_ps3\\_101612\\_generic\\_painting.jpg](http://static5.gamespot.com/uploads/screen_kubrick/mig/2/3/6/9/2122369-169_the_unfinished_swan_gameplay_ps3_101612_generic_painting.jpg)
- s. 53 Eidolon ja näkymä laaksoon. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.
- s. 54 The Witcher 3. Ruutukaappaus tehtävät ja lisäsisällön näyttävästä kartasta. Lauri Tujula, 2016.
- s. 55 The Witcher 3. Viitattu 2016.11.04. <http://www.zeropointachievements.com/the-witcher-iii-wild-hunt/>
- s. 56–57 Lauri Tujula, 2016.
- s. 61 Eidolon ja maailmasta löytyvä tarinan palanen. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.
- s. 61 Saari-pelin low poly-tyylistä grafiikkaa. Ruutukaappaus Lauri Tujula, 2016.
- s. 62 Teleporttaus virtuaalitodellisuuspeli Budget Cutsissa. Viitattu 2016.11.04. <http://www.roadtovr.com/7-ways-move-users-around-vr-without-making-sick/>
- s. 63 Ensimmäinen versio saaren tapahtumapaikkojen suunnitelmasta. Lauri Tujula, 2016.
- s. 64 Ensimmäinen suunnitelma näyttelytilan käytöstä. Lauri Tujula, 2016.
- s. 65 Mies tulevaisuudesta-näyttelyssä ollut teos. Lauri Tujula, 2012.
- s. 65 Ensimmäinen testi Mies tulevaisuudesta-näyttelyyn pohjautuvasta kuvasta, joka hyödyntää stereografikkaa. Lauri Tujula, 2016.
- s. 66–67 Lauri Tujula, 2016.

