

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Nelli Järvi

VIDEOPELIN INTERAKTIIVINEN KERRONTA

Opinnäytetyö
Helmikuu 2019



Karelia
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ
Helmikuu 2019
Media-alan koulutus

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
(013 026 600)

Tekijä
Nelli Järvi

Nimeke
Videopelin interaktiivinen kerronta

Tiivistelmä

Opinnäytetyön tavoite on tutkia videopelin interaktiivista kerrontaa tarinankertojan näkökulmasta ja tarjota ohjausta interaktiivisen tarinan luomisessa videopelille. Työssä perehdytään klassisen kerronnan teoriaan ennen interaktiivisuuden ja videopelien käsittelemistä. Kerrontaa käsittelevissä luvuissa selvitetään juonen tapahtumasarjaa, jota interaktiivinen kerronta manipuloi. Opinnäytetyö tuo myös esille antikerronnan ja metafiktion käsitteet ennen kerronnan ja pelien tutkinnan vertailua.

Opinnäytetyö tutkii, miten kerronta toimii yhdessä interaktiivisuuden ja immersion kanssa pelaajan pelatessa videopeliä. Interaktiivisen kerronnan menetelmiin ja asteisiin perehdytään. Työssä keskitytään interaktiivisen kerronnan ongelmiin, joita tulee vastaan videopelin käsikirjoitusvaiheessa tai pelihetkellä ja mahdollisia ratkaisuja näihin ongelmiin analysoidaan myös. Eri videopelejä käytetään esimerkkeinä ongelmien ja ratkaisujen kanssa.

Pohdintaluvussa vertaillaan esitettyjä kerronnan keinoja ja interaktiivisuuden asteita toisiinsa tarinankertojan näkökulmasta. Opinnäytetyön tietopohja perustuu kirjallisuuteen, web-artikkeleihin, videoihin ja videopelitekstiin, joita analysoidaan opinnäytetyössä.

Kieli
suomi

Sivuja
Liitteet 0
Liitesivumäärä

41

Asiasanat
videopelit, interaktiivinen kerronta, tarinankerronta



THESIS
February 2019
Degree Programme in Media

Länsikatu 15
FI 80110 JOENSUU
FINLAND
Tel. +358 13 260 600

Author
Nelli Järvi

Title
Interactive Narrative in Videogames

Abstract

The goal of this thesis was to study the concept of interactive narrative in video games from the perspective of a storyteller and to offer guidance to creating an interactive story in a video game. Before discussing interactivity and video games, the thesis goes over the theories of classic narrative. The chapters focusing on narrative contain research based on sequential events in a story, which are manipulated in interactive narrative. The thesis also brings in the subject of anti-narratives and metafiction before comparing the study of narratives and study of games.

The thesis researches how a narrative works together with interactivity and immersion when a player plays a video game. Different methods and degrees of interactivity of narrative in video games are presented and analyzed. A focal point is the problems that arise either in the video game design process or problems that the players perceive with interactive narrative. Answers to these problems are discussed. Different video games are used as examples for problems and solutions.

The conclusive thoughts that have arisen from working on this thesis are discussed and the interactive narrative methods are compared to each other. The research for this thesis includes textbooks, web articles, online videos and the video games whose narrative methods are analyzed within the thesis.

Language
Finnish

Pages
Appendices 0
Pages of Appendices

41

Keywords
video games, interactive narrative, storytelling

Sisältö

Sanasto	5
1 Johdanto	6
2 Kerronta	7
2.1 Kerronnan käsite	7
2.2 Kerronnan tutkimus	8
2.3 Tapahtumien sarja kerronnassa	11
2.4 Kertomuksen lopetus	13
2.5 Antikerronta ja metafiktio	14
2.6 Narratologian ja ludologian kohtaaminen	16
3 Videopelin kerronta	17
3.1 Tarina videopelissä	17
3.2 Immersio	19
3.3 Pelaajan vaikutusvoima	19
3.4 Lineaarinen kerronta	20
3.5 Epälineaarinen kerronta	21
3.6 Palautuva multilineaarinen kerronta	26
3.7 Ongelmakohtien mahdollisia ratkaisuja	29
4 Pelaajan rakentama kerronta	32
4.1 Päämäärättömät pelit	32
4.2 Moninpelien kerronta	33
5 Kultainen keskitie	35
6 Pohdinta	37
Lähteet	39

Sanasto

Algoritmi

Ohjelmoinnissa käytettävä tietyn järjestyksen sarja peräkkäisiä tapahtumia tai toimintoja, joilla lähtökohdista saadaan haluttu lopputulos. (Encyclopedia Britannica 2019a.)

Antagonisti

Päähenkilön eli protagonistin vastustaja, joka estää protagonistia pääsemästä tavoitteeseensa tai uhkaa protagonistin turvallisuutta. (Encyclopedia Britannica 2019b.)

Avatar

Pelaajan hallitsema hahmo, jonka kautta hän suorittaa toimintoja pelissä ja joka toimii päähenkilönä pelin tarinassa. Joissakin peleissä avatar-hahmon nimi tai ulkonäkö on pelaajan muokattavissa. (Game Research 2018.)

Immersio

Syvä eläytyminen johonkin, esimerkiksi pelaajan eläytyessä pelaamansa pelin tapahtumiin. (Dictionary.com 2019.)

Interaktiivisuus

Vuorovaikutus, videopelissä pelaajan ja pelin välinen vuorovaikutus ja toisiinsa reagointi. (Game Research 2018.)

Ludologia

Pelien tutkimus, nykypäivänä varsinkin videopelien tutkimus. (Game Research 2018.)

Palvelin

Internetpeleistä puhuessa pelipalvelin tarjoaa ylläpidon peleille, joita pelaajat voivat pelata internetin kautta. Pelaajat voivat pelata yhdessä saman palvelimen alla. (Game Research 2018.)

Narratologia

Kirjallisuustieteen alainen kerronnallisen rakenteen tutkimus. (Encyclopedia Britannica 2019c.)

NPC, non-playable character

Käsikirjoitettu pelihahmo, jonka toiminnot ovat tietokoneen hallitsemia ja jonka kanssa pelaaja voi esimerkiksi keskustella interaktiivisesti tai taistella tätä vastaan. (Game Research 2018.)

1 Johdanto

Opinnäytetyöni aihe on videopelin interaktiivinen kerronta. Videopeleissä voidaan hallita tapahtumia hahmojen liikkumisen ohjaamisesta kaikkeen kuviteltavissa olevaan, kuten pelimaailman vapaaseen tutkimiseen ja suurten hirviöiden päihittämiseen. Teknologian kehittyessä vain mielikuvitus on rajana. Pelit tarjoavat myös mahdollisuuden pelaajalle muodostaa oman tarinansa, joka voi erota saman pelin pelaajien tarinoista monella tapaa. Tällaisen interaktiivisen kerronnan rakentaminen tarjoaa haasteita, jotka eroavat perinteisen lineaarisen tarinan kirjoittamisesta. Haasteiden rinnalla ilmenee kuitenkin myös uusia ja mielenkiintoisia mahdollisuuksia tarinankertojalle. Työssä selvitetään, millaisia kerronnallisia mahdollisuuksia pelintekijöillä on nykyhetkellä ja tulevaisuudessa.

Aloitan opinnäytetyöni perehtymällä kerronnan käsitteeseen ja syventymällä klassisen kerronnan teoriaan. Tarina pohjautuu klassisen kerronnan malliin, oli sitten mikä kerronnan sisältävä mediatuote kyseessä. Siksi klassista kerrontaa kannattaa käsitellä ennen videopelin kerrontaan siirtymistä. Kertomuksen tapahtumasarja on tärkeää, sillä videopeleissä usein manipuloidaan kyseisen tapahtumasarjan keinoja. Metafiktiota on selvitettävä, sillä se johtaa varhaiseen interaktiiviseen kerrontaan.

Opinnäytetyöni analyysikappaleet käsittelevät eri menetelmiä ja videopelien kerronnallisia ratkaisuja interaktiivisen kerronnan näkökulmasta. Videopelien lisäksi käytän lähteenä kirjallisuutta, web-artikkeleita ja online-videoita. Haluan kohdistaa tämän työn erityisesti tarinankertojille, jotka ovat kiinnostuneet interaktiivisen kertomuksen kirjoittamisesta. Toivon, että opinnäytetyöstäni on hyötyä juuri pelisuunnittelun käsikirjoitusvaiheessa. Siksi esimerkiksi pelien muu pelattavuus tulee opinnäytetyössä esille vähäisesti, ja vain silloin, kun pelattavuus koskettaa pelin kerrontaa. Sama koskee esimerkiksi peligrafiikkaa ja äänimaailmaa, ellen käsittele kerronnan visuaalisia interaktiivisia keinoja, kuten varoitusviestejä pelaajan vaikuttaessa juoneen.

2 Kerronta

2.1 Kerronnan käsite

Kertomus on ihmisen tapa välittää tietoa jostakin tapahtuneesta asiasta toisille ihmisille. Näin tiettyjä ihmisiä kohtaavat tapahtumat, niiden olosuhteet ja seuraukset tulevat selväksi niille, jotka eivät olleet tilanteessa mukana, ja tieto inhimillisestä kokemuksesta ja ihmisen kokemasta maailmasta kulkeutuu eteenpäin. Oli sitten kyseessä suullisesti raportoitu oikean elämän sattuma, kuten sairauskertomus tai kuvitteellinen tarina kaunokirjallisessa muodossa, tämä kommunikoidaan kerronnan avulla. Kertoja välittää tiedon menneen kokemuksen maailmasta kuulijoille nykyisessä maailmassa, jonka tämä kertoja ja kuulijat jakavat. Seuraukset ovat kaikki se, mitä tapahtuu kertomuksen henkilöille, tai yksittäisten tapahtumien seuraukset (Steinby 2009, 253). Kertomus kertoo, mitä tietyille ihmisille tapahtui tietyissä olosuhteissa tietyin seurauksin, ja tämä edellyttää kerrottavan tapahtumien sarjan ja kertomistapahtuman välin ajallista etäisyyttä (Bacon 2000, 18).

Kerrontaa ei voi olla ilman toimijaa suorittamassa toimintoja. Toimintolausumis- sa joko tehdään jotain, jotain tapahtuu, kerrotaan tapahtumasta tai esitetään tapahtuma. Dialogi on esimerkki toimintolausumasta. Toiminta tarkoittaa, että inhimillinen toimija (*existent*) on tapahtuman suorittaja ja vaikuttaa tilan muutokseen. Tapahtuvassa ilmauksessa muutokset tarinan ajassa ja tilassa vaikuttavat tähän toimijaan, eli hän on tapahtumisen kohteena. Juonelle merkittävässä toiminnassa toimija tai kohde on hahmo. Hahmo on kerronnan subjekti kerronnan predikaatille. Hahmon olemassaolon voi myös päätellä, jos hän ei ole lauseen subjekti. Kielioppi ei määrää toimintaa tai tapahtumaa, vaan tarinan oma logiikka. Hahmon perusteellisia toimintoja ovat nonverbaaliset fyysiset toimin- nat, puheet, ajatuksen, tunteet, havainnot ja tuntemukset. Liikkumattomat lau- sumat ilmaisevat asioiden olemassaolon, kuten paljastaen, esittäen, tunnistaen tai määritellen ne, ja ne voivat vain vihjata kerrontaa. (Chatman 1978, 32-33.)

Chatmanin (1978, 21-22) mukaan kertomuksen kerronta on kokonaisuus, johon sisältyy itsesääteilyä ja muutosta. Kerronta on kokonainen siksi, koska se koostuu elementeistä, jotka eroavat luomastaan koostumuksesta. Nämä elementit ovat tapahtumat ja olemassa olevat asiat (kuten hahmot). Tapahtumat liittyvät toisiinsa ja muodostavat selvän järjestelmän. Kerronta ei myöskään ota mukaan tapahtumia tai ilmiöitä, jotka eivät ole osa tarinaa tai säilytä sen asettamia sääntöjä. Kaikkien tapahtumien asiankuuluvuus tulee tulla esille jossain vaiheessa kertomusta.

Kerrontojen olemassaolo ei ole riippuvainen mediamuodosta: niitä on tekstien lisäksi esimerkiksi elokuvissa, videopeleissä, näytelmissä ja musiikkiesityksissä. Ne voivat myös muuttua muodosta toiseen, esimerkiksi kirja voidaan sovittaa elokuvaksi tai päinvastoin. Audiovisuaalinen elokuvakerronta eroaa hieman sepitetyistä, luettavasta kerronnasta siten, että aistimme elokuvan toiminnan tapahtuvan silmiemme edessä, eli siinä painottuu välittömän kokemisen ja kokonaisuuden hahmottamisen jännite. Katsoja jäsentää välittömän kokemuksen lisäksi elämykset mielekkääksi kokonaisuudeksi. Hän sekä eläytyy katsomansa henkilöahmon näkökulmaan että elokuvan ”kertojan” näkökulmaan. (Bacon 2000, 18-19.)

2.2 Kerronnan tutkimus

Kerronnan teoriaa ja tutkimusta kutsutaan narratologiaksi. Kerronta ei ole yhtä laaja kirjallisuustutkimuksen osa-alue, kuten erilaisten kirjallisuustyyppien, kuten romaanien tai novellien tutkimus (Chatman 1978, 9). Lehtimäki (2009, 29) huomauttaa, että narratologia-termi syntyi vasta 1960-luvun lopussa kirjallisuuden-tutkija Tzvetan Todorovin nimeämänä, vaikka narratologian pohja ulottuu jo antiikin aikoihin asti, sillä se on saanut alkunsa muun kirjallisuustieteen tavoin poetiikan tutkimuksesta. Poetiikassa tekstin tulkinta ei ole keskeistä, vaan se keskittyy enemmänkin kirjallisen tekstin rakenteen selvittämiseen ja sen yleisiin malleihin ja sääntöihin. Siinä pyritään myös selvittämään elementtejä, jotka rakentavat merkitystä tekstissä. Esimerkiksi Aristoteleen Poetiikassa tärkeimpiä tarinan elementtejä ovat juoni ja hahmot. Poetiikalla on yhteys strukturalistiseen

kielitieteeseen, jossa pyritään määrittelemään yleiset kieliopin säännöt. Nämä säännöt mahdollistavat yksittäiset lauseet ja tekevät niistä merkityksellisiä. Kerronnan kieliopin rakenteet ovat löydettävissä kaikista kertomuksista. (Lehtimäki 2009, 29.)

Vuosina 1910-1930 venäläisten kielitieteilijöiden koulukunta, formalismi, rakensi tieteelliseltä pohjalta omaa kielentutkimuksen haaraansa. Venäläisten formalistien kerronnan tutkimus kohdistui runon tai kertomuksen kielelliseen (ja kertomuksen kohdalla erityisesti sen kerronnalliseen) rakenteeseen. Kertomuksen rakennetta tutkitaan suhteessa kerrottavaan tapahtumasarjaan. Formalistisesta näkökulmasta kerronnassa rikottiin tapahtumajärjestyksen kronologiaa esteettisen vaikutuksen saavuttamiseksi. Samoin rakenne ja muoto käsitettiin puhtaasti esteettiseksi ilman tiedollista arvoa. Venäläisessä formalismissa tarina (*faabel*) ja kerronta (*sjuzet*) erotettiin toisistaan, mikä toimi lähtökohtana myöhemmälle, strukturalistiselle tarinan ja juonen erottelulle. Strukturalistista tarinan ja juonen erottelua ei enää perusteltu estetiikalla, vaan kerronnan tutkimuksen vastavuudella kielentutkimukseen. Strukturalistit tutkivat kielen rakennetta. (Steinby 2009, 240-241.)

Formalistit ihannoivat luonnontiedettä ja heidän mielestään kirjallisuudentutkijaa voi verrata luonnontutkijaan, sillä molemmat toimivat osoitettavissa olevien, objektiivisten tosiasioiden varassa. Formalistisesta näkökulmasta spekulatiivinen ja filosofinen estetiikka pystyttiin empiiristämään, eli voitiin osoittaa, mistä konkreettisista ja havaittavista piirteistä esteettinen vaikutus tulee esiin tekstissä. Empirismi perustuu käsitykseen, jossa tieto perustuu aistihavaintoihin ja kokemusperäiseen tutkimukseen eikä sisäiseen päättelyyn (eli rationalismiin). Narratologiassa tämä tarkoitti niiden kohtien löytämistä, joissa kertomus poikkeaa tarinan tapahtumajärjestyksestä. Näin estetiikka muuttuu osaksi kielitiedettä, tai sen kaltaiseksi empiiriseksi tieteeksi. Myös strukturalistit pyrkivät määrittämään kertomuksen rakennetekijöitä samalla tavoin kuin kielitieteilijät kielen järjestelmän kanssa. (Steinby 2009, 238-250.)

Narratologia vastaa myös kysymykseen, mitä on tarinan juoni, hahmo, miljö, näkökulma, ja miten tunnistamme kertojan läsnäolon tai poissaolon. Narratolo-

gia on jaettu kolmeen osa-alueeseen; klassinen narratologia ja modernimmat jälkiklassinen narratologia ja kognitiivinen narratologia. Klassinen narratologia käsittää kerronnan yleiset keinot ja kertomuksen rakenteet, mutta se ei kysy niiden kognitiivista tehtävää. Jälkiklassisessa narratologiassa on keskipisteessä kertomuksen tapa hahmottaa maailmaa, ja se korostaa lukijaa ja tulkitsijaa. Se tarkastelee ja testaa klassisen narratologian mahdollisuuksia ja rajoja. Vanhoja käsitteitä ja keinoja täydennetään tai muokataan, ja jälkiklassinen narratologia pyrkii kontekstualisoivaan luokitteluun. Yksittäiset tekstit ja erilaiset tekstityypit saavat uusia tulkintoja (Hägg 2009, 13), ja erilaiset kokeelliset fiktiot tehdään itsellemme luonnollisiksi. (Lehtimäki 2009, 31.)

Kognitiivinen narratologia painottuu kokemuksellisuuteen ja tietoisuuteen. Se nojautuu empiristiseen tietoteoriaan ja skientistiseen tieteenihanteeseen ja sai alkunsa narratologian ulkopuolelta, historiantutkimuksesta. Tekstiä lukiessa tulkitsija sijoittaa siihen ymmärryksen kehyksiä, jotka vastaavan arkielämän toimintoja ja havaintoja. Lukija rakentaa tekstiin mentaalisen kuvan ja kognitiivisen konstruktion, ja hänellä on pyrkimys inhimillistää kertomuksen agentit (toimijat). Nämä agentit saavat ominaisuuksia, jotka vastaavat yleisiä inhimillisiä toiminta- ja käyttäytymismalleja tietyissä tilanteissa (Margolin 2003, 284). Vaikeatkin fiktiot palautetaan näin kokemuksellisiin kehyksiin. (Steinby 2009, 40-41.)

Steinby (2009, 238-240) mukailee Heideggerin teoriaa, jonka mukaan ihmisen luonnollinen asenne ympäristöönsä on osallistujan tai toimijan asenne, eikä hän ole niiden ulkopuolinen, neutraali tarkkailija. Todellisuus on jo inhimillistetty ihmisen näkökulmasta, ja hän suhteuttaa sen omiin tarpeisiinsa ja tarkoituksperiinsä, esimerkiksi kivi voi toimia vasarana tai kasvi ravintona. Tapahtumat koetaan suhteessa henkilön toiveisiin, tavoitteisiin ja toimintamahdollisuuksiin, ja ihmisen näkökulma tekee tapahtumisesta mielekkään (*sense-making*) tapahtumasarjan. Ne saavat ihmisen toimimaan tai muuttamaan toimintaansa, ja ne ovat usein yllättäviä tai satunnaisia. Tapahtumia ei voi varmasti ennakoida tai päätellä kerronnassakaan, joten kertomus on empirinen.

2.3 Tapahtumien sarja kerronnassa

Formalistisessa ja myöhemmin myös strukturalistisessa kerronnan tutkimuksessa tarina ja juoni ovat erotettu toisistaan. Kerrottu tarina on tapahtumien yhteen nidottu pakkaus, johon sisältyvät tapahtumat, hahmot ja miljö. Kokonaisuus kommunikoidaan lukijalle teoksen kulun aikana. Tarina vastaa näin kysymykseen, ”mitä on oikeastaan tapahtunut.” Juoni taas määrittelee sen, miten lukija saa nämä tapahtumat selville. Se on tapahtumien näennäinen järjestys. Chatman esittää (1978, 20), että tapahtumat voivat esiintyä normaalissa järjestyksessä, takaumana tai ”*in media res*” (taulukko 1). Juonen esittämän järjestyksen ei siis tarvitse seurata tarinan luontaista logiikkaa. Kyseessä on erottelu kertomuksen sisäisten näkökulmien ja kertomisen tuottavan äänen välillä. (Lehtimäki 2009, 29-30.)

Taulukko 1. Klassisen kerronnan tapahtumien mahdolliset näennäiset järjestykset juonessa. (Chatman 1978, 22.)

Normaali järjestys	A-B-C
Takauma	A-C-B
In media res	B-C

Juoni on yksittäisten tapahtumien sommiteltu järjestys, ja tämä järjestys on *diskurssin* suorittama toimenpide. Kertomuksen diskurssi jakautuu kerronnan muotoon ja sen ilmentymään tietyissä muodoissa, kuten kirjallisessa muodossa tai tanssiesityksessä. Kerronnan muoto käsittää kerronnan välityksen rakennelman, tarinan ajan suhde sen kertomisen aikaan, sekä kertojan äänen ja näkökulman. (Chatman 1978, 22.)

Klassisessa kerronnassa tapahtumat esiintyvät osissa. Kerronnan tapahtumat ovat vastavuoroisia ja toisiinsa linkittyneitä. Niiden sarjan linkitys ei ole lineaarinen, vaan se on kausaalinen, eli siinä on syy-seuraussuhde (Chatman 1978, 46). Vaikka kaksi tapahtumaa eivät ole selvästi toisiinsa linkittyneitä, juonen avulla lukija pystyy päättelemään, että ne liittyvät toisiinsa kuitenkin jollain laajemmalla tasolla, mikä selviää myöhemmin teoksessa. E. M. Forster esitti yk-

sinkertaisen esimerkkikertomuksen, jossa tarina ilmoittaa pelkän tapahtumien peräkkäisyyden: ”Ensin kuoli kuningas ja sitten kuoli kuningatar”. Juonen avulla näille tapahtumille annetaan niiden välinen syy-yhteys: ”Ensin kuoli kuningas ja sitten kuningatar kuoli suruun” (Forster 1927.) Peräkkäiset tapahtumat jäävät irrallisiksi toisiinsa nähden ilman tätä syy-yhteyttä. Syy-seuraussuhdetta ei voi empiirisesti havaita, joten se alkaa olla klassisen narratologian ulkopuolella. Oikeassa maailmassahan peräkkäisten toisiaan seuraavien tapahtumien ei koeta olevan tällä tavoin irrallisia toisistaan. (Steinby 2009, 252.)

Juoni korostaa tiettyjä tarinan tapahtumia, tai se voi tehdä myös päinvastoin. Kirjoittaja voi tapahtumien järjestelyn lisäksi käsitellä tapahtumia hyvin yksikoh- taisesti ja häidin tuskin mainita tai jopa jättää kokonaan pois toisia tapahtumia. Hän voi seurata tarinan kronologiaa tarkasti tai vääristellä sitä mielin määrin, tai käyttää tiedonvälittäjiä tai takaumia kertomaan tapahtumista. (Hardison 1968, 123.) Tietysti diskurssin järjestäessä tapahtumia uudelleen täytyy tarinan järjes- tys pysyä selvänä, jotta juoni on yhtenäinen. Esimerkiksi joissakin elokuvissa voi olla vaikea hahmottaa, onko jokin kohtaus takauma (*flashback*) vai enna- kointi (*flashforward*). (Chatman 1978, 63.)

Järjestyksen lisäksi kerronnan tapahtumilla on hierarkia, ja jotkin tapahtumat ovat toisia tärkeämpiä. Klassisessa kerronnassa vain suuremmilla, merkittävillä tapahtumilla on osansa tapahtumaketjussa. Ne ovat ydinkohtia (*kernels*), jotka ovat osa hermeneuttista mallia. Hermeneuttisessa mallissa tekstin yksittäisiin osiin viittaaminen muodostaa tekstin kokonaisuuden ymmärtämisen, ja yksittäis- ten osien ymmärtäminen syntyy kokonaisuuteen viittaamisesta. Asian ydin nou- see esiin merkittävässä tapahtumissa. Nämä ovat risteyskohtia (*nodes*) tai rat- kaisevia seikkoja (*hinges*) kerronnan rakenteessa, eli haarautuvia pisteitä, jotka aiheuttavat liikkeen yhteen tai kahteen (tai vielä enempään) mahdolliseen pol- kuun. Lukija ymmärtää myöhempien ydinkohtien olevan aikaisempien seurauk- sia. Ydinkohtia ei voi poistaa ilman, että tuhoaa koko kerronnallisen logiikan. Pienemmät juonielementit, eli kiertolaiset (*satellites*) eivät ole oleellisia raken- teen säilyttämisen kannalta. Nämä kiertolaiset ovat ydinkohdissa tehtyjen valin- tojen tuloksia, mutta niihin itsessään ei kuulu valinnan tekemistä. Ydinasiat eivät myöskään vihjaa kiertolaisten olemassaoloon, mutta kiertolaiset voivat tehdä

niin ydinasioille. Kiertolaisia voi poistaa häiritsemättä kerronnan logiikkaa, mutta tämä voi johtaa kertomuksen esteettiseen köyhtymiseen. Pienemmät juonielementit muodostavat ikään kuin lihan ”ydinasialuurangon” ympärille: ne täydentävät, tarkentavat ja täydellistävät ydinasian. Tätä täsmentämistä voi tehdä teoriassa loputtomasti. Koska diskurssi ei ole sama kuin tarina, kiertolaisten ei tarvitse esiintyä välittömässä etäisyydessä ydinkohdasta. Ne voivat edeltää tai seurata ydinkohtia vaikka välimatkan päässä. (Chatman 1978, 53-55.)

2.4 Kertomuksen lopetus

Kertomuksen loppu on käsitteenä vain komposition tuotos ja osa kerronnan diskurssia, sillä oikeassa elämässä ei ole mitään luonnollisesti kirjaan tai elokuvaan verrattavissa olevaa kohtaa, joka määrittää kertomuksen alun tai ”*The End*”-lopetuksen. Henkilöhahmon toiminta kuitenkin asettaa tarinan tapahtumille alun ja lopun, joita voi olla vaikea löytää, jos tapahtumista tarkastellaan irrallaan ihmisestä. Kertomus kertoo, mitä henkilö lähti tekemään, miten tapahtuma vaikutti hänen toimintaansa ja mitä sitten seurasi. Tätä sarjaa toistetaan siihen asti, kunnes henkilö on päässyt joko alkuperäiseen tavoitteeseensa, alkuperäistä tavoitetta tärkeämmäksi osoittautuneeksi uuteen päämäärään, tai tilaan, johon henkilön on pakko alistua. (Steinby 2009, 256.)

Tarinan alussa kaikki on mahdollista, ja tapahtumien kulun aikana tämä vapaus pienenee ja tietyistä tapahtumista tulee yhä todennäköisempiä (Goodman 1954). Juonen prosessiin kuuluu mahdollisuuksien väheneminen tai niiden supistuminen. Vaihtoehtoista tulee rajatumpia, ja viimeinen vaihtoehto eli loppuratkaisu ei enää ole edes vaihtoehto vaan väistämättömyys. (Chatman 1978, 46.)

Perinteisessä päätöksen eli loppuratkaisun omaavassa ratkaisevassa (*resolved*) kerronnassa on hermeneuttista ongelmanratkaisua. Sen aikana toistuu kysymys ”mitä tulee tapahtumaan?”, joka saa onnellisen (eli asiat ovat paremmin kuin tarinan alussa päähenkilön näkökulmasta) tai traagisen (asiat ovat huonommin kuin tarinan alussa) vastauksen kertomuksen lopussa. Modernimpi

hahmopainotteinen kerronta taas keskittyy enemmänkin tietynlaisen tilanteen tai olosuhteiden paljastamiseen (*revealed*). Vahva aikaan perustuva järjestys on tärkeämpää ratkaisevassa kerronnassa kuin paljastavassa kerronnassa. Kertomuksella voi olla myös avoin loppu, joka ei anna selvää loppuratkaisua tarinalle, vaan antaa lukijan päätellä itse, mitä lopulta tapahtui. (Chatman 1978, 47.)

2.5 Antikerronta ja metafiktio

Metafiktio viittaa kaunokirjallisuuden kirjoittamiseen ja vanhentuneiden konventioiden kritiikkiin, ja se painottuu lukutapahtumaan ja siihen, miten lukija kiinnittää huomiota tekstin kielelliseen muotoon. Tällainen itsetarkasteleva piirre nousi postmodernismissä keskeiseksi elementiksi, vaikka se onkin ollut jollain tasolla ominaista klassiselle romaanille jo sen alkua ajoista lähtien. Metafiktioivinen romaani tai muussa muodossa oleva teos on ikään kuin tietoinen siitä, että se on fiktiivinen teksti, ja viittaa itseensä kirjallisena fiktiona. (Hallila 2006, 75.)

Klassisen kerronnan ydinkohtien verkko tarjoaa valinnan polkuja, joista aina vain yksi on mahdollinen. Tämän suhteen Chatman (1978, 56-57) tuo esiin antikerronta-termin (*anti-narrative*), joka haastaa narratiivin perinteisen konseptin ja on oleellinen myös interaktiivisen kerronnan käsittelyssä. Tämä anti-kerronta voi muun muassa kyseenalaistaa kerronnallisen logiikan, jossa yksi asia johtaa vain yhteen, seuraavaan asiaan, joka johtaa taas yhteen tiettyyn kolmanteen asiaan ja niin edes päin kertomuksen loppuun asti. Se voi kohdella kaikkia ydinkohtien läpikäymättömien vaihtoehtojen kohtia yhtä kelpaavina. Olisi väärin olettaa, että tällaisissa antikertomuksissa ei ole juontaa, sillä ne ovat silti riippuvaisia perinteisen kerronnan linjauksen ennako-oletuksen vaikutuksesta.

Kerronnan mahdollisuuksilla leikittely ulottuu jo tuhansia vuosia vanhaan kiinalaiseen runouteen asti: *I Ching* –runokokoelmassa lukija valitsee luettavan luvun ja valitun luvun runosäkeistöt esimerkiksi kolikoiden avulla arpanoppien tavoin. Sekä ydinkohtien järjestys että jokaisen säkeen mahdollinen luettavuus on sattumanvaraista ja siten joka lukukerta on erilainen. Hallila (2006, 78-79)

kuvailee miten Calvinon romaanissa vuodelta 1969 *The Castle of Crossed Destinies* tarinan linja rakennetaan tarot-korttien avulla. Metafiktiossa asetetaan maailmoja sisäkkäin, rikotaan maailmojen rajoja tai tehdään mahdottomista maailmoista vaihtoehtoisia maailmoja. Mahdollisuuksien ja valintojen olemassaolo paljastetaan lukijalle.

Digitaalinen kirjallisuus ja varsinkin sen alainen *hypertekstifiktio* ovat myös osa metafiktiota. Hypertekstifiktiota luetaan tietokoneen (tai mobiililaitteen) näytöltä, ja sitä myös tuotetaan ja välitetään esimerkiksi tietokonetta tai internetiä käyttäen. Yellowlees Douglas on myös nimittänyt digitaalista *hypertekstifiktiota* interaktiiviseksi kertomukseksi, sillä ne ovat kertomuksia, joissa lukijalla ja kertomuksella on vuorovaikutteinen suhde (Douglas 2000; Hallila 2006, 127). Suhteellisen lyhyen historian omaavalla hypertekstifiktiolla ei ole vakiintuneita konventioita (Koskimaa 2000), mutta se käyttää jossain määrin metafictionin omia konventioita. Nelson (1993) määrittelee hypertekstin *epäperäkkäiseksi kirjoittamiseksi (non-sequential writing)*, linkkien yhdistämäksi tekstipalojen sarjaksi joka haarautuu ja tarjoaa lukijalle eri kulkuväyliä. Nykypäivänä epäperäkkäisyyden sijasta käytetään termiä *epälineaarinen (non-linear)* tai *monilineaarinen (multi-linear)*. Jälkimmäinen termi on saanut tukea, koska hypertekstissä on monta eri mahdollista lukemisen järjestystä, ja epälineaarista kirjoittamista tai lukemista on kritisoitu mahdottomaksi (Koskimaa 2000).

Hypertekstin tekstipaloja kutsutaan muun muassa risteyskohdiksi, sivuiksi, kehyksiksi tai *lexioiksi*. *Lexiassa* voi olla tekstin lisäksi tai kokonaan sen sijasta audiovisuaalista materiaalia, minkä takia hypertekstiä kutsutaan myös hypermediaksi tai multimediksi, varsinkin jos *lexioissa* esiintyy muutakin kuin tekstiä. Nämä kohdat ovat linkittyneitä toisiinsa linkkien välityksellä, jotka taas kiinnittyvät tekstipaloihin ankkureiden avulla. Esimerkiksi verkkosivulla ankkuri esiintyy usein alleviivattuna tekstillä, jota klikkaamalla pääsee itse linkkiin ja siitä linkin toisen pään ankkurin kautta toiseen sivuun. Yleisessä käytössä verkkosivun ankkurikohtia itsessään kutsutaan linkeiksi – ankkuri tuo esiin linkin olemassaolon. Hypertekstifiktiossa linkkiankkurit esiintyvät usein esteettisesti eri tavoin. Tätä interaktiivista linkittymistä voisi ehkä verrata juonen tapahtumien ydinkoh- tien syy-seuraussuhteiseen linkittymiseen. (Koskimaa 2000.)

2.6 Narratologian ja ludologian kohtaaminen

Ludologia on pelitutkimuksen tieteenala. Video- ja tietokonepelien lisäksi ludologiaan kuuluvat myös esimerkiksi lautapelit ja roolipelit. Nykyisin video- ja tietokonepelien suosio on tuonut esiin uusia ilmiöitä, kuten pelaajien muodostamat yhteisöt ja niiden sisäinen kulttuuri. Lisäksi mobiilipelit ovat myös saaneet oman osa-alueen pelitutkimuksessa. Pelitutkimukseen voi sisältyä pelien rakenteiden ja pelattavuuden lisäksi esimerkiksi pelien visuaalinen ilme tai kerronta, joskin Game Researchin sanakirja (Game Research 2018) kehottaa jättämään nämä kaksi viimeistä osa-aluetta pois ludologian määrittelyssä. Samainen sanakirja esittää narratologian kohdalla, että kyseinen tutkimus on vastakkain ludologian kanssa.

Narratologit voivat kuitenkin tutkia kerrontaa siitä huolimatta, missä mediassa se esiintyy. Videopelejä voi tutkia narratologisesta näkökulmasta yhtä sujuvasti kuin esimerkiksi elokuvan kerrontaa. Videopeleissä esiintyy muiden tarinoiden tavoin hahmoja, toisiinsa linkittyneitä tapahtumia, tapahtumapaikkoja ja loppuja. Juul (2001) huomauttaa, että videopeleissä narratologia ilmenee oikeastaan muutamalla eri tavalla. Narratologiaa voi ilmentyä jo pelin ulkopuolella, kun pelaajat kertovat pelihetkistään. Pelien sisällä taas esitetään kerronnallisia jaksoja, esimerkiksi *cut scene* -lyhytelokuvia, tai pelaaja muodostaa omalla pelaamisellaan juonen. Pelaaja esimerkiksi voi valita dialogin vuorosanat tai tekemällä eri päätöksiä toimintatilanteissa. Pelin sisäiseen kerrontaan kuuluu myös usein ainakin jonkinlainen taustatarina tai alkukohtaus, jotka asettavat pelaamisen tarinan kontekstiin, tai peliin kuuluu kokonainen kertomus jonka pelaajan tulee itse tuoda esiin pelaamalla peliä. Digitaalisissa peleissä on usein myös protagonistiksi eli pelaajan hallitsema tarinan päähenkilö, vaikka kerrontaa olisi niukasti. Varsinaisen protagonistin kokonaan puuttuessa itse pelaaja on silti vakiohahmo, jonka suorituskykyjä peli testailee. Pelin päämäärään pääsemisen estäjä taas toimii antagonistin asemassa.

Frasca (1999) ehdottaa, että pelejä kannattaa tutkia ensisijaisesti peleinä, mutta narratologian kokonaan sivuuttamisen sijasta narratologiaa voidaan käyttää pelitutkimuksen tukena. Tähän kuuluu narratologian ja ludologian samanlaisuuksien ja erojen vertailu. *Ludus* eli sääntöjen muodostava aktiviteetti, joka määrittää häviön tai voiton, on mahdollisuuksien kokonaisuus, joka tapahtuu peliä pelatessa. Kerronta on taas tapahtumasarja. Aika toimii myös hieman eri tavalla peleissä kuin muissa taiteen muodoissa. Esimerkiksi elokuvassa ja kirjassa kerronnan katsoja tai lukija kokee tarinan tapahtumien tapahtuneen menneisyydessä, kun taas peleissä tarina tapahtuu pelihetkellä eli nykyajassa. Toinen ero on pelin pelaajan aktiivisuus ja kerronnallisen tapahtuman, kuten pelaamisen seuraajan passiivisuus. *Ludus*-istunto tuottaa kerrontaa, mutta ei ole itsessään kerronnallinen. Kerronnan laatua ja määrää voi ohjata pelin genre, esimerkiksi yksinkertaisen *puzzle*-genren (pulmapelin) pelin tuottama kerronta voi olla kyseenalaista ja aiheuttaa eri näkemyksiä narratologien keskuudessa, kun taas tarinan ja hahmoja sisältävän seikkailupeli on paljon lähempänä kulttuurisesti hyväksyttyä, kerronnallista genreä.

3 Videopelin kerronta

3.1 Tarina videopelissä

Pelaamiseen kuuluvat toiminnot, joita pelaaja tekee selvitessään pelin haasteista. Kerronnan on punouduttava yhteen pelaamisen kanssa silloin kun videopeliin sisältyy tarina. Tarinan tapahtumat ovat pelaamisen toistuvuudesta ja satunnaisuudesta huolimatta toisiinsa liittyviä ja ne ovat osa yhtenäistä tapahtumasarjaa. Kun pelin pelattavuus ja kerronnallisuus käsittävät samoja aiheita, ne muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Näin pelaaja saa kuvitelman, että pelaaminen ja kerronta ovat osa yhtä tarinaa. (Adams 2010, 166.)

Vuorovaikutus pelaajan ja pelin tarinan välillä tapahtuu ohjelmallisen rakenteen eli pelimoottorin avulla. Pelimoottorilla on kaksi komponenttia, jotka ovat välttämättömiä videopelin olemassaololle: keskusmekaniikka eli ydin, joka saa aikaan

pelin pelattavuuden pelin säännöillä ja pelimekaniikalla eli ohjelmoinnilla, ja käyttöliittymä eli pelin ulkokuori, joka toimii pelaajalle näkyvänä, kuuluvana ja joskus tuntuvanakin pelin representaationa. Kuori on se, miten pelaaja kokee pelin. Tarinankerronnalla voi olla vielä erikseen oma komponenttinsa, ja se toimii muun kuoren tavoin ytimen keskusmekaniikan kanssa sitoakseen kerronnan ja pelaamisen saumattomasti yhteen. Nämä komponentit ohjelmoidaan pelin suunnitelman mukaisesti, mihin sisältyy ennen ohjelmointivaihetta laadittu käsikirjoitus ja sääntöjen laatiminen. (Kuurikoski 2017, 24.)

Pelin ydinmekaniikka hoitaa pelaajan ja itse pelin sisäiset tapahtumat, ja ytimeen sisältyvä tarinamekaniikka huolehtii kerronnallisten tapahtumien kulusta. Tähän sisältyy esimerkiksi videokohtauksien (*cut-scene*) näyttäminen ja kirjanpito pelaajan etenemisestä pelissä ja siten päättäminen siitä, mikä juonen kohta pelataan seuraavaksi. Ydinmekaniikka ja tarinamekaniikka lähettävät viestejä (*trigger*) välillään etenemisen yhteydessä: esimerkiksi kun pelaaja saa yhden pelin tasoista (*level*) päätökseen, tarinamekaniikka saa tiedon tästä ydinmekaniikalta ja alkaa näyttää pelin tasojen välisiä kerronnallisia elementtejä. Samalla tavoin tarinamekaniikka lähettää tarinallisen elementin näytettyään tiedon takaisin ydinmekaniikalle, että on pelaajan on saatava jatkaa pelaamista. Myös pelaamisen aikana tehdyt tärkeät, tarinaan vaikuttavat päätökset kulkevat ydinmekaniikan kautta tarinamekaniikalle, joka havaitsee tärkeät juonen kohdat, pysäyttää pelin ja näyttää esimerkiksi videokohtauksen. Myös pelaajan ohjaaman avatar-hahmon sijainti tietyissä kohdissa voi tämän yhteyden kautta laukaista näkyviin kerronnallisia elementtejä. (Adams 2010, 166-168.)

Interaktiivisuus eli vuorovaikutus erottaa pelin kerronnan muista kerronnan muodoista, kuten elokuvista. Elokuvaa katsoessaan katsoja reagoi yksipuolisesti elokuvan tapahtumiin, mutta pelejä pelatessaan pelaajan ja pelin välillä tapahtuu molemminpuolista vuorovaikutusta, mikä osallistaa pelaajan ja johtaa erilaiseen kokemukseen. Crawford (2013, 41) muistuttaa, että interaktiivisuus on prosessi, joka kohtaa jokaisen pelaajan yksilökohtaisesti. Interaktiivisuuden astetta voi lisätä tai vähentää valinnanvarojen määrällä ja interaktion merkityksellisyydellä. Interaktiivisen tarinankerronnan merkitystä voi syventää esimerkiksi soveltamalla verbejä ja matemaattisia algoritmeja yhteen.

3.2 Immersio

Immersiolla tarkoitetaan välitettyä kokemusta, kun esimerkiksi katsoja eläytyy seuraamaansa elokuvan kerronnallisiin tapahtumiin, tai kun lukija eläytyy lukemansa hahmojen kokemuksiin lukiessaan fiktiivistä tekstiä. Myös pelaaminen voi olla immersivistä mukaan lukien pelin sisäinen kerronta. Immersion voi luokitella kahteen luokkaan: uskottavaan tarinaan mielikuvituksellinen eläytyminen (*suspension of disbelief*) tai haasteeseen perustuva, dynaamiseen prosessiin aktiivinen osallistuminen (*flow*-tila). (Bizzocchi 2006.)

Elokuvia voi pitää hyvänä esimerkkinä ensimmäisestä immersion versiosta, ja pelejä taas jälkimmäisestä versiosta. Pelit voivat hyödyntää vielä kolmatta immersion versiota, joka perustuu aistilliseen immersioon. Aistillista immersiota voivat olla esimerkiksi pelisysteemin lähettämä aistihavaintoon perustuvia tehoste, kuten peliohjaimen värinä pelihahmon törmätessä johonkin, tai se voi olla myös *virtual reality* –pelien maailmojen interaktiivinen kokeminen. (Bizzocchi 2006.)

Monet kerronnalliset pelit hyödyntävät myös eläytymisen immersiota. *Cut scene* –välielokuvat ovat toki elokuvien rinnalla immersioltaan samanlaisia, mutta elokuvallisuutta saadaan esiin jo esimerkiksi pelikameran liikkeitä dynamisoimalla ja nostamalla hahmojen välistä dialogia tärkeämpään asemaan (Manzolin 2017, 202). Ääninäytelty dialogi tuo vielä enemmän immersiota pelaamiseen, kun pelaajan ei tarvitse keskittyä dialogin tekstityksen lukemiseen pelihahmojen toimissa näytöllä. Välielokuvien käyttöä saatetaan kuitenkin kritisoida, kun välielokuvat eivät aina sovi yhteen muun pelimaailman kanssa, rikkoen näin immersion.

3.3 Pelaajan vaikutusvoima

Pelaajan vaikutusvoima (*agency*) tai enemmänkin sen illuusio vaihtelee eri peleissä. Vaikutusvoima on pelaajan kyky kontrolloida tai manipuloida pelin maailmaa toiminnoillaan. Pelin tyyppi tai genre saattaa itsessään vaikuttaa vaikutusvoiman tasoon.

Vähiten vaikutusvoimaa on lineaarisissa peleissä, joissa pelaaja etenee järjestyksessä paikasta A paikkaan B, josta jatkaa vielä päätöspisteeseen C. Ainoa vaihtoehto etenemiselle on paikoilleen jääminen. Päinvastainen pelityyppi on avoimen maailman omaava peli, jossa pelaaja saa liikkua vapaasti ja vaikuttaa siihen, missä järjestyksessä suorittaa haasteita. Usein pelien antama vaikutusvoima vaihtelee näiden kahden ääripään välillä.

Narratologisesta näkökulmasta pelaajan vaikutusvoima pelin kerrontaan riippuu siitä, miten lineaarinen tai epälineaarinen kerronta on. Toiminnallisen vaikutusvoiman ja kerronnallisen vaikutusvoiman ei kuitenkaan tarvitse olla toisiinsa linkittyneitä. Epälineaarinen, avoimessa maailmassa pelaaminen ei välttämättä tarkoita epälineaarista kerrontaa. Esimerkiksi *Super Mario Odyssey* –pelissä (Nintendo 2017) pelaajalla on enemmän vapautta tutkia eri maailmoja kuin aikaisemmissa *Mario*-sarjan peleissä ja suorittaa minipelejä haluamassaan järjestyksessä (tai ohittaa ne kokonaan). Välillä peli tarjoaa muutamassa kohdassa myös vapauden valita kahden, seuraavaksi siirryttävän maailman välillä. Pelin kerronta on kuitenkin hyvin lineaarinen.

3.4 Lineaarinen kerronta

Lineaarisen tarinan omaavassa videopelissä pelaaja ei voi millään tavalla vaikuttaa tarinan suuntaan tai sen lopputulokseen. Tästä huolimatta tällainenkaan videopeli ei ole täysin verrattavissa muihin lineaarisen kerronnan omaaviin muotoihin, kuten elokuviin. Pelaajan kohtaamat haasteet muodostavan osan tarinasta ja hänen suorittamat toiminnot kuuluvat myös tarinaan ja vaikuttavat sen etenemiseen, joten kyseessä on interaktiivinen kertomus. (Adams 2010, 168.)

Interaktiota kerrontaan juoneen vaikuttamatta voi tuoda esimerkiksi dialogin valinnalla, jolla saadaan lisätietoa tai sopiva reaktio pelin hahmoilta. Esimerkiksi *Pokémon Sun* ja *Pokémon Moon* –peleissä (Nintendo 2016) pelin NPC-hahmot (*non-playable character*) saattavat kysyä pelaajahahmolta kysymyksiä tai pyytää hänen mielipidettään tietystä asiasta. Mutta vaikka pelaaja vastaisi töykeästi ja hahmo reagoisi loukkaantuneesti, ei tämä valinta ja siihen reagointi vaikuta NPC-hahmon myöhempään suhtautumiseen pelaajaan sen erilaisemmin, kuin jos pelaaja olisi vastannut eri tavalla. Juoni siis jatkuu samalla tavalla vastauksesta huolimatta, mutta pelaaja voi esimerkiksi nähdä erilaisen puolen tietystä pelihahmosta tällä tavalla, vaikkakin vain hetkellisesti. Juonen jatkumista voi vain lykätä pelaajan kieltäytyessä väistämättömästä taistelusta, johon hän ei ole vielä valmis.

Lineaarisella kerronnalla on etuja verrattaessa epälineaariseen kerrontaan. Sen suunnitteluprosessi vaatii vähemmän aikaa ja rahaa, koska materiaalia tarvitsee luoda vain yhteen tapahtumasarjaan. Samoin tarinankerrontamoottori on yksinkertaisempi, sillä sen ei tarvitse pitää huolta pelaajan kohtaamista polunvalintakohdista, koska niitä ei ole olemassakaan. Näin tarinamoottori on myös helpompi lisätä pelin ohjelmaan. Lisäksi pelisuunnittelijoilla on vähemmän huolta ”bugeista” (pelattavuuden ohjelmointivirheistä) tai jatkuvuusvirheistä tarinan pysyessä aina samana pelaajan toiminnoista huolimatta. (Adams 2010, 168.)

Näistä lineaarisen kerronnan eduista huolimatta myös epälineaarista kerrontaa on käytetty monissa videopeleissä. Videopelit antavat kuitenkin kätevän mahdollisuuden vaikuttaa tarinan lopputulokseen. Onko tämä riittävä syy käyttää enemmän aikaa ja rahaa pelin rakentamiseen?

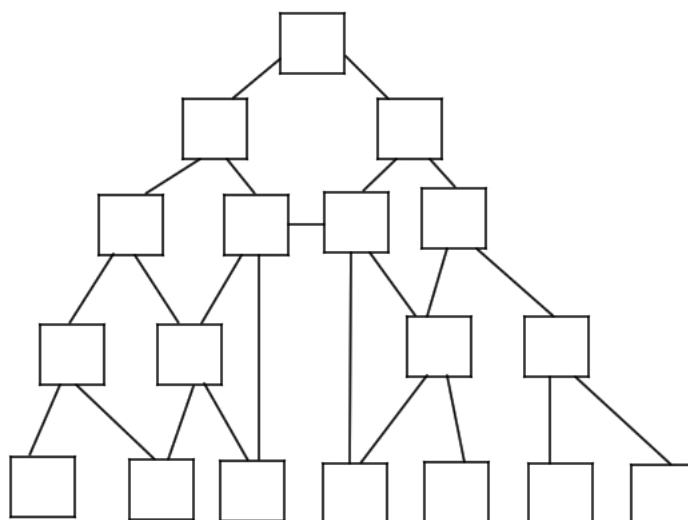
3.5 Epälineaarinen kerronta

Epälineaarisisissa tarinoissa pelaajan on mahdollista vaikuttaa pelin tarinaan toiminnoillaan tai valinnoillaan. Tarinan juoni haarautuu toistuvasti moneen juonikaareen pelin eri kohdissa, kun pelaaja tekee toimintoja ja valintoja pelissä.

Haarautuva juoni mahdollistaa erilaisen pelikokemuksen, vaikka peli pelattaisiin läpi monta kertaa uudestaan.

Pelaamisen aikana tarinankerrontamoottori seuraa pelaajan kulkua tarinassa, ja myös sitä, mitä juonikaarta pelataan milläkin hetkellä. Aina yhteen tällaiseen haarautuvaan juonikohtaan päästessään pelin keskusmekaniikka lähettää tiedon tästä tarinamoottorille, joka tarjoaa sen kohdan mahdollisiin juonikaariin pääsyn. Joko pelin sisäiset (*in-game*) tapahtumat tai pelaajan itse aiheuttamat tapahtumat aiheuttavat muutoksia tarinassa. Eli päätökset, joita pelaajan täytyy tehdä pelin niitä vaatiessa, tai hänen panostuksensa haasteiden suorittamiseksi. Haasteet johtavat usein joko onnistumiseen tai epäonnistumiseen, mutta haasteesta selviytymisellä voi olla eri tasoja (kuten pistemäärä), jotka johtavat eri juonikaariin. Juonikaarten vaihtoehtojen määrä ei tarvitse olla sama joka kerralla, ja haarautuvista kohdista on mahdollista jatkaa juonessa sivusuuntaan suoran etenemisen sijasta. Haarautuvaan kohtaan voi päästä myös enemmän kuin yhdestä juonikaaresta. Taaksepäin juonessa ei kuitenkaan mennä, eikä identtisiä tapahtumia näytetä uudestaan sekavuuden välttämiseksi. (Adams 2010, 169-170, 172.)

Haarautuvissa kohdissa, jotka liittyvät valinnan tekemiseen, on aina yksi juonenkaari jokaista tarjottua valintaa kohti. Tätä voisi verrata suunnan valitsemiseen tienristeyksessä (kuvio 1). Välitön vaikutus on helpointa sijoittaa pelin juoneen, sillä vaihtoehtoiseen juonikaareen päästään heti. Juonikuviot voivat haarautua enemmän kuin yhteen suuntaan, mutta ei taaksepäin.



Kuvio 1. Puumallinen haarautuva juoni, jossa ensimmäinen valintakohta on ylimmäisenä. Neliöt vastaavat juonen valintakohtia, jotka muuttavat juonen suunnan pelaajan vuorovaikutuksen mukaisesti.

Vaihtoehtoisesti valinnalla on välittömän vaikutuksen sijasta viivästynyt vaikutus: eli aikaisemmin tehty valinta vaikuttaakin tarinaan vasta pelin myöhemmässä vaiheessa. Lisäksi pelaajan aikaisemmin tekemät yksittäiset valinnat tai toiminnot voivat kerätä pistemääriä ja siten muodostaa vaikuttavan tekijän haarautuvassa kohdassa. Tätä voi olla esimerkiksi pelin sisäinen maineen rakentaminen tai sen menettäminen, kun pelaaja suorittaa joko hyviä tai ilkeitä tekoja tai kohtelee ei-pelattavia hahmoja (*non-playable character*) ystävällisesti tai kaltoin. Pelaajan on näissä myöhemmin vaikuttavissa valintatilanteissa saatava jonkinlainen varoitus tai ilmoitus, että valinnoilla on seurauksia vasta myöhemmin. Muuten pelaajasta peli voi tuntua epäreilulta, jos hänelle ei kerrottu, että hänen valintansa vaikuttaa jollain tavalla tarinaan. Samoin epäolennaisilla valinnoilla, kuten hahmon ulkonäön kustomoinnilla, ei kannata olla suuria vaikutuksia juoneen. (Adams 2010, 170-171.)

Yksi tapa varoittaa seurauksista on vihjeteksti valintakohdan yhteydessä, joka viestii jollakin tavalla, että pelaajan seuraavalla tekemällä valinnalla on suuri seuraus. Jotkin pelit käyttävät tällaista varoitusta vain juonen kriittisimmissä pisteissä. Toinen tapa on tehdä varoitus jälkikäteen vasta valinnan teon jälkeen. Esimerkiksi *Life Is Strange* -pelissä (Square Enix, 2015) pelin käyttöliittymän eli pelinäkömön yläkulmaan ilmestyy usein heti valinnan jälkeen symboli ja sen

viereen teksti, joka viestii pelaajalle, että kyseisellä valinnalla on seurauksia. Peli on siitä erikoinen, että pelaajalla on mahdollisuus palata ajassa sen verran taaksepäin, että pystyy heti peruuttamaan valintansa ja kokeilla toista vaihtoehtoa. Oikean valinnan tekeminen on välillä välttämätöntä juonen etenemisen mahdollistamisessa, eli epälineaariset juonikaaret ovat umpikujia. Toisaalta esimerkiksi pelihahmojen suhtautuminen pelaajaan voi olla valintojen mukaan epälineaarista ja vaikuttaa hahmojen suhteiden laatuun pelin lopussa.

Valintatilanne voi tapahtua jo heti pelin alussa, jos pelaajan on valittava esimerkiksi hahmokaartista ohjaamansa hahmo tai avatarin hahmoluokka eli on tehtävä päätös siitä, onko hänen hahmonsa vaikkapa parantaja tai taistelija. On tärkeää esittää jo tässä vaiheessa, millaiset ominaisuudet (*characteristics*) jokaisella valittavalla hahmoluokalla on, sillä ne vaikuttavat pelaajan menestymiseen haasteissa, ja mahdollisesti myös siihen, miten ei-pelattavat hahmot kohtelevat häntä. Jo hahmon valinta voi olla siis haarautuva kohta. Tarinaa ohjaileva moottori voi myös valita satunnaisesti eri aloituspisteistä. (Adams 2010, 172.)

Klassisessa kerronnassa on oletus, että luettu tarina tai katsottu elokuva tai näytelmä sijoittuvat ainakin jossakin suhteessa menneisyyteen, vaikka lukija tai katsoja kokee tarinan diskurssin nykyajassa. Videopeleissä voi olla vaikeampaa erottaa tarinan aika, kerronnan aika ja pelaamisen aika toisistaan, sillä pelaaja vaikuttaa tapahtumiin niiden tapahtuessa ja seuraavia tapahtumia ei ole vielä määriteltä. Juul painottaa (2001), että interaktion ja kerronnan on sinänsä mahdotonta tapahtua samalla hetkellä, sillä jo menneitä tapahtumia on mahdotonta manipuloida. Nykypäivänä peleissä pelaajan on usein mahdollista palata taaksepäin vaikuttaakseen tekemäänsä valintaan useiden tallennuksien ansiosta myös ilman *Life Is Strangen* kaltaista, tarinaan kuuluvaa aikamatkustusta, mutta tämä riippuu toki pelisuunnittelusta. Pelin voi suunnitella esimerkiksi niin, että peli tallentuu automaattisesti heti valinnan teon jälkeen, eikä sitä voi muuttaa ilman palaamista koko pelin alkuun.

Yksi tarinankerronnan tärkeimmistä päämääristä on herättää voimakkaita tunteita tarinaa seuraavassa ihmisessä, ja tämä pätee myös interaktiivisessa kerronnassa. Nelsonin (2014) mukaan juoni ei ole kuitenkaan tärkeä interaktiivisessa

tarinassa juurikin sen takia, koska pelaaja voi vaikuttaa juoneen miten haluaa ja interaktiivisen tarinan tunnevoimaan vaikuttavat juonen sijasta pelin hahmot, pelin sisäinen maailma ja vaihtoehtojen laatu. Hahmot ei kuitenkaan itsessään ole interaktiivisia, koska niillä on valmiiksi kirjoitettu hahmokaarensa.

Tarinan tunteisiin vaikuttamiseen liittyvät myös tarinan teema ja sen antama opetus, jotka usein tulevat esiin viimeistään tarinan lopussa. Lopetus kertoo, onko tarina esimerkiksi onnellinen vai traaginen. Se voi jäädä myös hieman häilyväksi jättäen pelaajan pohtimaan tarinan tapahtumia ja hahmoja senkin jälkeen, kun on saanut pelin pelattua. Teeman ei siis tarvitse olla täysin selkeä, mutta sen kannattaa olla looginen tarinan kanssa eikä olla ristiriidoissa tarinan tapahtumien kanssa. Näistä syistä moniloppuiset juonet saattavat häivyttää teeman merkitystä, varsinkin jos erilaiset loput vaihtelevat tunnelmaltaan onnellisista traagisiin. Tarinan tunteellisesti tärkeiden kohtauksien merkitys voi myös kadota, jos ne on mahdollista peruuttaa, mutta myös yhden peruuttamattoman valinnan pakottaminen tarinan loppuun voi pyyhkiä pois pelaajan aikaisemmin tehdyt valinnat. (Adams, 2004.)

Uudelleenpelattavuus koetaan usein positiivisena asiana, joka tuo pelille lisäarvoa. Jos kuitenkin pelaajan menestyminen vaikuttaa tarinaan, voi se johtaa siihen, että pelaajan on pakko pelata huonosti, jotta hän näkee vaihtoehtoiset juonikaaret tai loput. Tässä kohtaa saattaa olla tärkeä huomioida, että esimerkiksi pelaajan ilkeys muita hahmoja kohtaan ei ole välttämättä epäonnistumista, vaan vain yksi vaihtoehtoisista juonikaarista, jota voi seurata tahallisesti. Pelin protagonistin tekojen ohjaaminen moraalisesti arveluttaviksi voi joissakin peleissä luoda viihdyttävämmän kokemuksen, kuin klassisena sankarina toimiminen.

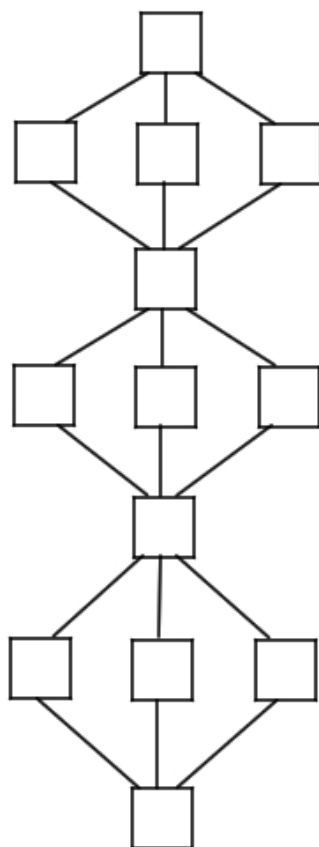
Suurin heikkous epälineaaraisella kerronnalla on sen laatimisen hinta, jos jokainen juonikaaren haarautuva oksa rakennetaan käsin. Puurakenteellinen, haarautuva juoni vaatii paljon enemmän materiaalia ja siten resursseja pelintekijöiltä, mikä on luonnollista monimutkaistettaessa lineaarista kerrontaa. Työn lisääntyminen voi silti olla yllättävää ja äkillistä, kun ryhdytään laatimaan haarautuvaa kerrontaa. Epälineaarisen kerronnan haarautuva ja moniloppuinen juoni voi johtaa helposti jatkuvaan uusien juonikaarien syntyyn (*combinatorial explo-*

sion), mikä voi karata pelisuunnittelijoiden käsistä. Jos juoni haarautuu kahteen suuntaan neljä kertaa, se johtaa jo 16 eri juonikaareen. Lisäksi jos esimerkiksi edes yhdellä tarinan hahmolla on vaihtoehtoina pysyä hengissä tai kuolla juonessa, niin näille jatkumoille täytyy rakentaa omat oksansa, jotta aiemmin kuolleet hahmo ei olekin yhtäkkiä elossa jossain pelin myöhemmistä vaihteista. Modernit pelit käyttävät enää harvoin perinteisellä tavalla rakennettua, vahvasti haarautuvaa kerrontaa, ja usein niissä on pitkiä jaksoja, joissa pelaaja ei vaikuta tarinan suuntaan ollenkaan pelissä edetessään. Käsien rakennettuja, vaihtoehtoisia polkuja (*route*) voi soveltaa esimerkiksi palautuvaksi, multilineaariseksi kerronnaksi, tai hylätä tällaiset staattiset polut kokonaan ja vapauttaa käsikirjoitusta esimerkiksi muuttujien avulla. (Adams 2010, 173.)

3.6 Palautuva multilineaarinen kerronta

Klassinen kerronnallinen juonikaari sisältää kronologisen tapahtumien sarjan, joka alkaa esittelyllä, jatkaa kehittyvään vaiheeseen, johtaa konfrontaatioon ja siten päättyy lopulta loppuratkaisuun. Tätä klassista juonikaarta voi verrata pelaajan kokemukseen hänen edetessään tarkasti suunnitellussa pelin sisäisessä maailmassa. Vaikeus säilyttää tämä tapahtumasarja peleissä johtuu usein kirjoittajan menettäessä hallinnan tarinan etenemisen yksityiskohdista. (Bizzocchi 2006.)

Yksi juonikaarien hallintakeino on itseensä ”taittuva” tai ”palautuva” multilineaarinen kerronta (*foldback narrative*). Se tarjoaa haarautuvan kerronnan mukaan vaihtoehtoja pelaajalle, mutta haarautuvat juonikaaret yhdistyvät välttämättömässä tapahtumassa yhteen tiettyyn keskusasteeseen. Se haarautuu taas ja yhdistyy jälleen seuraavassa välttämättömässä tapahtumassa (kuvio 2). Tämä hallitsee juonikaarten haarautumisen määrää, ja juonen loppujen määrä voidaan määrittää viimeisessä väistämättömässä kohtauksessa, eivätkä ne ole aiempien juonikaarten määrästä riippuvaisia. Tämä on helppo kompromissi lineaarisen, hallittavan juonen ja vaikutusvaltaa antavan epälineaarisen juonen välillä. (Nelson 2015.)



Kuvio 2. Palautuva multilineaarinen kerronta. Neliöt vastaavat juonen kohtia, jotka haarautuvat pelaajan vuorovaikutuksen mukaisesti ja palautuvat välttämättömiin juonen ydinkohtiin.

Tällaista yhdistyvää, haarautuvaa juonta voisi kuitenkin kuvailla vain illuusioksi, joka antaa pelaajan kuvitella, että hän ohjailee juonta mielensä mukaan haarautuvan kerronnan tapaan. Pelaajalla on enemmän vaikutusvaltaa kuin lineaarisen kerronnan omaavassa pelissä mutta rajatusti. Illuusion rikkoutuminen voidaan kokea tällaisen kerrontatyyppin heikkoutena: väistämättömiin kohtauksiin ja pelin loppuun päästessä pelaajan aiemmin tekemät valinnat voivat tuntua merkityksettömiltä, koska tarinan lopputulos ei ollutkaan niistä riippuvainen. Tämä voi myös tulla ilmi vasta, kun peliä pelataan läpi uudestaan. (Nelson 2015; Adams 2010, 174.)

Esimerkiksi *The Walking Dead* –pelisarjan (2012) pelin aloitusteksti kertoo pelaajalle, että pelisarja sopeutuu pelaajan valintoihin ja hänen pelaaminen tulee räätälöimään tarinaa. Pelin tarina on kuitenkin hyvin lineaarinen, ja todellisuus-

dessa pelaaja voi vaikuttaa vain hahmojen suhtautumiseen häneen ja saada aikaan pieniä muutoksia dialogissa. Pelaajalle annetaan illuusio, että hän voi pelastaa muita hahmoja jos niin haluaa, mutta hahmojen kohtalo on ennalta määrätty valinnoista huolimatta, ja hahmojen kuolemia pystyy parhaimmillaan vain viivästyttämään. Ilman aloitustekstin lupailujakin pelissä olisi illuusio valintojen vaikutuskyvystä, mikä rikkoutuu, jos peliä pelataan uudestaan ja yritetään seurata erilaisia polkua, mutta päädytään aina samaan lopputulokseen.

Illuusio voi myös myöhemmin rikkoutua ilman pelin uudelleen pelaamista, jos pelaaja keskustelee pelistä muiden pelaajien kanssa, jotka ovat tehneet eri valintoja kuin hän. Pelaaja voi myös muulla tavalla hankkia tietoa vaihtoehtoisista poluista vain saadaksesen selville, ettei valinnoilla ollutkaan suurempaa merkitystä. Tällainen myöhempi ilmeneminen ei toki vaikuta pelin antamaan vaikuttavuimpaan eli ensimmäiseen pelikokemukseen, mutta saattaa silti aiheuttaa viivästyneen pettymyksen.

Life Is Strange –peli (2015) käyttää samalla tavalla palautuvan kerronnan illuusiota hyväkseen, mutta pelin tarinan lopussa on viimeinen valinta, joka johdattaa kahteen, hyvin erilaiseen loppuun. Pelaajahahmo joutuu valitsemaan, pelastaako hän parhaan ystävänsä vai kotikaupunkinsa. Tämä viimeinen valintakohta ei ole riippuvainen pelaajan aikaisemmista valinnoista, joten sekin saattaa olla verrattavissa yksiloppuiseen tarinaan, kuten *The Walking Dead* -pelissä. Loppujen erilaisuus vaikuttaa kuitenkin siihen, miten pelaaja kokee tarinan teeman ja opetuksen tehtyään vaikean valinnan pelin kriittisimmässä kohdassa. Valinnan moraalisuus voi myös vaikuttaa pelaajaan tunnetasolla. On mahdollista myös pohtia, että pelaajan aikaisemmin tekemät valinnat saattavat vaikuttaa tunnetasolla tähän viimeiseen valintaan: vaikka tarina onkin edennyt suhteellisen lineaarisesti, pelaajalla on ollut erilaisia kokemuksia pelastettavien henkilöiden kanssa, riippuen hänen valinnoistaan esimerkiksi dialogin vuorosanoissa. Jos hän on ystävästynyt kotikaupungin asukkaiden kanssa ja siten kiintynyt heihin, saattaa olla todennäköisempää, että hän pelastaa kaupungin hänen ystävänsä sijasta. Siten ainakin hahmojen käyttäytymiseen vaikuttamisella on väliä, vaikka ne olisivatkin hetkellisiä ja tarina pysyisikin aina samana.

3.7 Ongelmakohtien mahdollisia ratkaisuja

Edellä mainituista ongelmista huolimatta haarautuva kerronta on oiva keino antaa pelaajalle mahdollisuuksia vaikuttaa tarinaan tahtomallansa tai osaamallansa tavalla, vaikka käsikirjoituksen kaikki mahdolliset haarat on ennalta rakennettu. Yhdistyvä kerronnan rakenne on taas kompaktimpi versio, joka säästää pelintekijöiden resursseja. Ongelmakohtia on mahdollista korjata ohjelmoinnin puolella.

Haarautuvan kerronnan mahdollisuudet, yhdistyvän kerronnan kompaktius ja valintatilanteiden merkittävyys ovat mahdollista säilyttää käyttämällä ”pelimaailman tila”-rakennetta (*world state*), joka hyödyntää muuttujia ja vähentää jatkuvasti lisääntyvien käännekohtien kirjoittamisen tarvetta. Kyseinen vaihtoehto käyttää muuttujia interaktiivisen kerronnan apuna. (Nelson 2015.)

Yhdistyvää kerrontaa ja muuttujia hyödyntävässä kerronnassa pelaajan tehdessä valinnan pelimoottori tallentaa tämän valinnan mukaisen arvon muuttujaan. Arvo voi olla totuusarvoinen (*boolean*, eli ”*tos*”- tai ”*epätos*”-muotoinen), merkijono tai kokonaisluku. Juoni etenee ja tarvittaessa pelimoottori tarkistaa tietyn muuttujan arvon tietyissä tarinan kohdissa, ja näyttää erilaisen tekstin tai muun visuaalisen elementin tämän muuttujan mukaisesti.

Yksinkertainen esimerkiksi muuttujasta on, kun pelaaja on englanninkielisessä pelissä valinnut alussa pelihahmonsa sukupuolen, pelin muut hahmot tai kertoja viittaavat pelaajaan tämän valinnan muuttujan arvon mukaisesti (esimerkiksi ”*him*” tai ”*her*”). Samalla tavoin monimutkaisempikin vaikutus toimii muuttujien avulla: esimerkiksi joko kuolevalle tai pelastettavalle hahmolle ei tarvitse rakentaa tämän kohtaloista haarautuvia juonikaaria, vaan tämän hahmon kohtalo vaikuttaa tosi- tai epätosi-arvoisilla muuttujilla myöhemmässä kohtaa pelin juonta. Esimerkiksi jossain tarinan kohdassa pelimoottori tarkistaa hahmon muuttujan arvon, ja sen ollessa ”*hahmo.dead = True*” hahmo ei ole läsnä tässä kohtauksessa ja jokin muu hahmo voi mainita, että ikävöi tätä. Jos hahmo pelastettiin, eli arvon ollessa ”*hahmo.dead = False*”, tällä hahmolla voi olla vaikkapa vuoro-

sanoja samassa kohtauksessa. Tästä muutoksesta huolimatta juonikaari pysyy itsessään samana: se vain sisältää itsessään muuttuvia kohtia. Muuttujia voidaan käyttää myös muilla, erilaisilla tavoilla, jotka soveltuvat peliin ja sen tarinaan. Esimerkiksi lukuja voidaan hyödyntää vaikka pelaajan onnistumiseen vaikuttamisessa: suurempi muuttujan arvon luku, joka on saatu pelin aikaisemmasta kohdasta, johtaa parempaan todennäköisyyteen onnistua jossakin haasteessa tai tehtävässä. (Nelson 2015.)

Interaktiivista kerrontaa voi myös lisätä tutkimalla, miten esimerkiksi hahmojen persoonalliset arvot, henkilösuhteet ja käyttäytyminen toimivat suhteessa toisiinsa. Crawford (2013, 144) kehottaa soveltamaan tällaiset interaktioon vaikuttavat tekijät matemaattisiksi muuttujiksi jo käsikirjoitusvaiheessa niin, että nämä tekijät pysyvät abstrakteina arvoina eivätkä muutu vielä varsinaisessa koodissa käytetyiksi luvuiksi. Hahmoilla on valmiina tietyt muuttujien arvot, jotka vaihtelevat interaktiivisen kerronnan tapahtumien aiheuttamien yhtälöiden vaikutuksesta. Yhtälölaskut mahdollistavat monipuolisemman muutoksen hahmojen kehityksessä, verraten *boolean*-mallin tosi/epätosi-binääriarvoihin. Esimerkiksi hahmon A suhtautuminen hahmoon B parantuu tai huononee asteittain hahmo B:n toimien mukaisesti, eikä vain vaihtelee hyvän ja huonon suhtautumisen välillä.

Muuttujien määrä voi tuoda oman ongelmansa pelisuunnitteluvaiheessa. Samalla tavoin kuin miten jatkuvasti haarautuva kerronta voi vaatia liikaa resursseja tekijöiltä, voi suuri määrä muuttujia päätyä hämmentävään ja vaikeasti kirjoitettavaan käsikirjoitukseen. Muuttujien määrä kannattaa pitää tästä syystä kompaktina, ja jokaisella muuttujalla on selvästi oma käyttönsä kerronnassa. Muuttujien tyypit saattavat myös kattaa samoja alueita, eli esimerkiksi painonnoston määrän muuttuja ja voiman muuttuja ovat hyvin päällekkäisiä. Tässä tapauksessa painonnosto kannattaa sisällyttää voiman muuttujaan, joka suurenee joka kerta kun pelihahmo nostaa painoja. Hahmolle ei myöskään kannata määrätä liian tarkoin määriteltyjä persoonallisuuspiirteiden muuttujia, joita voi käyttää vain yhden tietyn toiminnan yhteydessä. Toimintojen vaikuttamat persoonallisuuspiirteet ja muut muuttujat kannattaa luoda vasta sitten, kun kaikki pelin mahdolliset toiminnot ovat päätetty. (Nelson 2015; Crawford 2013, 166.)

Muuttujat voivat myös vaikuttaa juonen käännöskohtiin. Haarautuvan kerronnan sijasta pelaaja voi toimia vapaasti pelimaailmassa, mutta tietyn muuttujan saadessa tietyn arvon pelin tarinamoottori saa juonen kääntymään arvon määrittämään suuntaan. Tällainen muutos voi myös tapahtua aikavaikutteisesti, jolloin pelaaja ei itse toiminnoillaan vaikuta juonen ydinkohdan tapahtumiseen. Pelin hahmot voivat myös toimia tekijöinä, jotka työntävät pelaajaa päämäärää kohti, tai ne voivat myös pitää pelaajan loitolla väärään ratkaisuun ajautumisesta. (Crawford 2013, 182.)

Mikrokerrontaa ovat itsenäiset ja lyhyet kerronnalliset juonikaaret, jotka sisältyvät pelin laajempaan kerronnalliseen kontekstiin. Jopa pelit, joissa ei ole pitkää juonta, joka etenee koko pelin läpi, voivat vaikuttaa pelaajan tunteelliseen kokemukseen pienten, koherenttien mikrokerronnallisten hetkien avulla. Nämä paikallistetut tapahtumat (*localized incidents*) tulevat esiin pelaajan edistyessä ja onnistuessa (tai epäonnistuessa) pelin haasteissa. Jenkins ehdottaa, että vaikkapa vastustajan esikirjoitettu reaktio pelaajan voittoon jalkapallopelissä voi olla mikrokerrontaa. Mikrokerrontaa voi olla myös vain yksittäinen *cut scene* – kohta, mutta sen ei tarvitse rajoittua vain niihin. (Jenkins 2005.)

Näissä paikallistetuissa tapahtumissa yksittäisten, paikallistettujen juonikaarien konsepti tulee esiin; uudet pulmat ja haasteet esitellään pelaajalle, pelaaminen itsessään on kerronnan kehittyvää vaihetta, ja pelin välivaiheiden onnistumiset tai häviämiset ovat väliaikaisia ja paikallistettuja kliimakseja ja loppuratkaisuja. Mikrokerrontaa voi siten olla sivutehtävät ja yksittäiset päätehtävät, ja mikrokerronnallisten tapahtumien onnistuneet päätökset vaikuttavat koko pelin nautinnolliseen kokemukseen. Tätä voi olla pelaamisen eteneminen aina pelin loppuun asti, erilaisten pelimekaniikkojen kokeminen, ja kerronnallisen pelimaailman (ja hahmojen) syveneminen ja konkretisointi. Pelaamisen kokemus mahdollistaa mikrokerronnan prosessin näkemisen toiminnassa. Kerronta ja pelaaminen voidaan erottelun sijasta yhdistää jatkuvan kietoutumisen prosessiin, kun pelisuunnittelua ajatellaan mikrokerronnallisten tapahtumien alustan ja olosuhteiden asettamisena. Kerrottu (*diegesis*) ja näytetty (*mimesis*) tarina yhdistyy ikään kuin näyteltäväksi tarinaksi (*praxis*). (Bizzocchi 2006.)

Storylet-juonet ovat pikkutarinoita, joita pelaaja voi nähdä pelin maailmantilasta riippuen. Pelin alussa tehdyt valinnat aukaisevat ovia muihin pikkutarinoin, joihin pelaaja pääsee alkupisteestä. Nelson vertailee tätä sisällysluettelo, johon ilmestyy uusia kappaleita valintojen perusteella. (Nelson 2015.)

4 Pelaajan rakentama kerronta

4.1 Päämäärättömät pelit

Kappaleessa 2.6 mainittiin ludologinen kategoria *ludus* eli sääntöjen määrittämä aktiviteetti, joka johtaa mahdollisiin lopputuloksiin. *Ludus*-esimerkkejä on helppo löytää videopeleistä, sillä niissä on usein tiettyjä päämääriä, jotka johtavat esimerkiksi voittoon tai häviöön. Vaihtoehtoisia, kerronnallisia loppujakin voi ajatella voittona, sillä pelaaja pääsee pelin eli tarinan loppuun. On kuitenkin olemassa myös videopelejä, joita voi hävitä, mutta ei koskaan voittaa, ja itse pelaaminen on kerrontaa.

Frasca (1999) esittää *luduksen* rinnalle *paidean* eli aktiviteetin, jolla ei ole ennalta määritettyä päämäärää, kategorian. Pelaaja voi määrittää itse oman päämääränsä. Päämäärä voi olla olemassa, esimerkiksi lentokoneen laskeutuminen lentosimulaattorissa, mutta itse simuloitujen lentokoneen lentämisen vapaus ja simulaattorin tarjoamat mahdollisuudet pelaajalle ovat tärkein elementti simulaattorissa. *Paideaan* kuuluu myös esimerkiksi luovat tietokonesovellukset, sillä niiden käyttäjä voi itse määritellä oman päämääränsä ja miten hän sen saavuttaa. Pelaaja voi myös muuttaa *paidean ludukseksi*, jos hän asettaa itselleen haluamansa päämäärän.

Pelaaja voi esimerkiksi *Cities: Skylines* –kaupunkisimulaattoripelissä (2015) kaupungin rakentamisen ja ylläpitämisen haasteen lisäksi haastaa itsensä rakentamaan mahdollisimman ympäristöystävällisen kaupungin tai pyrkiä rakentamaan täydellisen kopion olemassa olevasta, oikeasta kaupungista. Tarinan-

kerrontaa on vielä helpompi lisätä esimerkiksi *The Sims 4*-pelissä (2014), jossa pelaaja voi luoda kerrontaa hallitsemilleen hahmoille. Useat *The Sims* -pelaajat kirjoittavat esimerkiksi blogiinsa hahmoille sattuneista tilanteista kerrontamuodossa.

Frasca (1999) vertailee *paideaa* kerronnan miljööseen, kun taas *ludusta* voi verrata kerronnalliseen juoneen. Pelimaailma, eli pelaajan ympäristö ja pelaajan toiminnat, määrittävät *paidean* aktiviteetit. Pelaajan ympäristö tarkoittaa sekä oikeaa ympäristöä pelitilanteessa, sekä virtuaalista ympäristöä pelin sisällä, johon sisältyy kartoittamista, objekteja ja muita elementtejä. Ympäristön, eli aika- ja avaruudellisten olosuhteiden merkittävyys vaihtelee myös klassisessa narratologiassa: esimerkiksi eepisisissä fantasiatarinoissa ympäristön kuvaaminen voi olla hyvinkin tärkeä elementti, jotta lukija saa tarkan kuvan maailmasta, johon kerronnan tapahtumat sijoittuvat. Matkakertomuksissa ympäristön kuvaaminen saattaa melkein sivuuttaa juonen kokonaan. Videopeli eroaa tässä suhteessa siinä, että pelaaja voi toimia ympäristössä niin vapaasti, kuin mitä videopelin suunnittelija on sallinut. Toimintoihin voi kuulua muun muassa pelimaailman tutkimista, ympäristön manipulointia, objektien löytämistä ja niiden käyttämistä tai rakentamista ja rikkomista.

4.2 Moninpelien kerronta

Moninpelit (*multiplayer*) ovat pelejä, joihin voi osallistua enemmän kuin yksi pelaaja esimerkiksi liittämällä useamman ohjaimen pelikonsoliin. Moninpelit muuntuvat myös verkkopeleiksi nopeiden internet-yhteyksien välityksellä. Internet-yhteys mahdollistaa verkkopelien pelaamisen, eli pelaajien ei tarvitse olla fyysisesti samassa tilassa pelatessaan pelikonsolilla tai tietokoneella, vaan he voivat kirjautua samalle internet-palvelimelle samaan aikaan ja pelata sitä kautta yhdessä samaa peliä. Pelaajat voivat yhteistyöpeleissä muodostaa omia joukkueita ja pelata muita joukkueita tai tietokoneen hahmoja vastaan yhteistyönä, tai kilpailullisessa moninpeleissä kaikki pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Massiivisesti moninpelattavissa peleissä voi olla jopa kymmeniä tuhansia pelaajia samaan aikaan.

Varsinaisen kertomuksen lisääminen varsinkin kilpailulliseen moninpeliin on haastavaa. Lyhyet moninpelusessiot aloitetaan uudestaan jokaisen session loputtua puhtaalta pohjalta ja pelaaminen on *paideamaisesti* loputonta, vaikka itsenäiset sessiot päättyvätkin voittoon tai häviöön. Kerronnallista tapahtumasarjaa ei ole, vaikka pelaaja kehittäisikin avatar-hahmoaan esimerkiksi hankkimalla tehokkaamman aseensa, sillä pelaamisen on oltava reilua muiden pelaajien kanssa pelatessa. Tämän lisäksi pelimaailman täytyy tyhjäntyä (*reset*) edellisen session jäljistä. Syy- ja seuraussuhteita voi löytyä, mutta juoni ja kehittyvät hahmot puuttuvat. (Extra Credits 2013.)

Jos kerronnan lisääminen moninpeliin on suinkin mahdollista, kannattaa pelisuunnittelijan selvittää, miten pelaajien erilaiset kerronnalliset kokemukset tulevat esiin pelatessa, varsinkin pelaajien kohdatessaan toisiaan interaktiivisesti. Pelisuunnittelijan tulisi pystyä ennakoimaan ja jopa kontrolloimaan pelaajien käyttäytymisiä. Pelisysteemin kannattaa olla kykenevä hallitsemaan myös poikkeustilanteet, joissa pelin valmis kerronta ei määrää tarinankulkua pelaajien käyttäytyessä odottamattomasti ja vaikuta siten mahdollisesti jopa negatiivisesti kerronnalliseen kokemukseen. Generoiva tarinamoottori pystyy vastaamaan monen pelaajan käyttäytymiseen, mutta se ei pysty vielä laatimaan ihmisen laatiman kerronnan tasoista kerrontaa. (Ai, Li, Ram, Riedl, 2011.)

Jotkut kilpailulliset moninpelit valottavat pelin maailmaa ja hahmoja pelin ulkopuolisella medialla, kuten *Overwatch*-pelin (2016) animoidut lyhytelokuvat ja sarjakuvat, mutta pelaaja ei kuitenkaan koe kyseistä kerrontaa peliä pelatessaan. Jotkut pelit päätyvät erottamaan tarinalliset yksinpelit ja kilpailulliset moninpelit toisistaan saman pelin sisällä. *Splatoon*-peli (2015) järjestää pelin maailman sisällä kilpailuja, jotka ovat kilpailullista moninpeliä, jonka tulokset heijastuvat pelin hahmoihin ja niiden dialogiin internetin kautta ladattavien päivitysten kautta.

Yhteistyöpeleissä (*co-operative*) pelaajat voivat kuitenkin kokea pelin kerrontaa yhdessä, mutta tällaisissa tapauksissa pelaajia on yleensä kaksi ja muut hahmot eli vastustajat ovat pelin sisäisiä hahmoja, joilla on käsikirjoitetut toimintan-

sa ja vuorosanansa. Esimerkiksi *Portal 2* –pelissä (2011) yhteistyötila on vaikeampi kuin yksinpelutila, ja pelaaminen keskittyy kahden pelaajan koordinointiin pulmien selvittämisessä. Pelin vihollishahmo jopa yrittää asettaa pelaajat toisiaan vastaan suosimalla toista pelaajaa, mutta pelissä ei menesty sabotoimalla toista pelaajaa.

Yhteistyöpelien ulkopuolella moninpelit keskittyvät usein toiminnan tai strategian tuomaan viihteeseen, ja *cut scene* –kohtausten ja hahmon kehityksen tapaista kerrontaa pelin alkukohtauksen jälkeen voi olla hyvin vähän tai ei ollenkaan. Pelaajat luovatkin kerrontaa itse pelin haasteiden, äänimaailman ja visuaalisuuden avulla. Pelin avatar-hahmoon samaistuminen tulee tilanteiden kautta, kun taas valmis kertomus on tehnyt ennalta kyseisen hahmon kokemukset henkilökohtaisiksi. Esimerkiksi voimakkaan vastustajan päihittämisen haaste tekee pelikokemuksesta klassisen kertomuksen, jossa sankarit taistelevat paljon voimakkaampaa vihollista vastaan. Häviäminen johtaa tragediaan ja voittaminen onnelliseen loppuun ja pelaaja luo ainakin omassa mielessään strategiastaan kertomuksen. Tarinalliset pelitilat (*story-mode*) tarjoavat valmiita ja hienovaraisemmin rakennettuja kerronnan elementtejä, ja ovat itsessään kerronnallisia, mutta moninpeleistä voi tulla kerronnallisia jos pelaaja pystyy pohtimaan pelaamistaan ja saamaan pelaamisen kautta uusia havaintoja ja kokemuksia varsinkin muiden pelaajien kanssa. (Schanuel 2011.)

5 Kultainen keskitie

Interaktiivisen kerronnan haasteita käsitellessä eteen tulee kysymys täydellisestä interaktiivisesta kerronnasta, joka ei aiheuta pettymystä pelaajassa. Interaktiivisen kerronnan aste määrittää pelaajan vapauden, ja pelaajan vaihtoehtojen määrä ja laatu määrittävät kyseisen asteen. Tarinankertojan näkökulmasta voi olla jo hämmentävää, mitä kerronnan asteita ja keinoja kannattaisi lähteä tavoittelemaan interaktiivisessa maailmassa. Kertojan kannattaa kysyä ensimmäiseksi, että kuinka valmis hän on luopumaan tarinastaan. Onko tarina tärkeämpi kuin pelaajan vapaus toimia tarinan maailmassa? Silloin kertojan kannattaa py-

syä suljetuissa kerronnan muodoissa, joiden interaktiivisuus on ennalta käsikirjoitettua ja matala-asteista, kuten epälineaarinen haarautuva juonikaari. Suljetun kerronnan keinoja saatetaan kuitenkin kohdella vain koristuksena, joka on lisätty pelimaailman ytimen päälle grafiikan tavoin.

Haarautuva puumallin kerronta on rajoitteista interaktiivisen kerronnan kannalta verraten muihin mahdollisuuksiin. Sen avulla voi silti kertoa tarinan, jonka eri mahdollisuuksien tutkiminen osallistaa pelaajaa. Tällaista peliä suunnitellessa kannattaa muistaa rajoitteet eikä lupailta liikoja pelaajalle, varsinkin palautuvan multilineaarisen kerronnan kanssa. Jos pelaajan valinnoilla ei ole oikeasti merkitystä, ei peliä kannata markkinoida toisin väittäen. Jo pienet interaktiiviset hetket osallistavat pelaajan, ja niiden kertyessä pelaaja kokee olevansa osa edessään avautuvaa tarinaa. Näiden hetkien ei tarvitse olla kriittisiä juonipisteitä, joissa esimerkiksi tärkeä hahmo kuolee tai välttää kuoleman.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että ainoa toinen vaihtoehto on päämäärätön *pai-dea*-tyylinen pelaaminen, jonka kerronta on vain pelaajan mielikuvitusta. Jo poetiikan tutkimuksessa on todettu, että juonen lisäksi lähes yhtä tärkeä elementti tarinassa on hahmot. Esimerkiksi Crawford (2013, 165-166) painottaa hahmojen välisten suhteiden tärkeyttä tarinan maailmassa, jossa kausaalisesta juonesta on luovuttu pelaajan vapauden puolesta, mutta jossa tarinalla on kuitenkin loppu. Crawford myös kehottaa interaktiivisen tarinankerronnan pelaajan palkitsemista suosionosoituksilla pistemäärän sijasta verraten pelaajaa teatteriesityksen näyttelijään. Tällaista hahmojen välistä vuorovaikutusta on hyödynnetty aasialaisten *dating sim* –genren videopelien keskuudessa, jotka ovat viime vuosina saavuttaneet suosiota länsimaissa. Tämän tyyllisissä peleissä ei välttämättä ole juonta ollenkaan, vaan pelaaja rakentaa suhteitaan joko yhteen tai useampaan hahmoon. Suhteiden interaktiivisuus voi yksinkertaisimmillaan tapahtua haarautuvan kerronnan avulla, mutta jotkut pelit hyödyntävät muuttujia ja matemaattisia algoritmeja.

Tähän verraten Kuorikoski (2018, 88) taas kehuu *UFO: Enemy Unknownin* (1994) lautapelimäistä strategiapeliä oivaksi keinoksi yhdistellä pelattavuutta ja interaktiivista kerrontaa. Taktisen pelin hahmot eivät ole moniulotteisia, mutta

pelaaja nimeää taistelijat itse ja kehittää näitä vahvemmaksi. Arvaamattomat taistelut tekoälyä vastaan voivat johtaa hahmon lopulliseen kuolemaan, ja hahmo pitää korvata uudella. Peli voi johtaa voittoon tai häviöön, mutta jokainen pelaaja kokee pelin eri tavalla. Tällaista tiiminkehitystä tekoälyä vastaan voi myös verrata *Pokémon*-sarjan (1996-) peleihin, joissa pelaaja kouluttaa tiimiinsä valitsemiaan *Pokémon*-hirviöitä pelin aikana. Tiimijäsenen häviö taistelussa ei tosin johda kyseisen hahmon kuolemaan, eikä pelaaja voi hävitä peliä. Pelisarjan fanit ovat kuitenkin kehittäneet epävirallisen *Nuzlocke*-nimisen haasteen, jolla on omat säännöt sarjan pelien vaikeuttamiseksi. Tässä haasteessa tiimijäsenet on pakko nimetä ja tiimijäsenen hävitessä taistelussa kyseinen hirviö ikään kuin kuolee ja se poistetaan kokonaan pelistä. Pelaajan hävitessä kokonaisen taistelun hän häviää pelin ja joutuu aloittamaan uudestaan. Haasteen suosio ja sen innoittamat fanisarjakuvat ja –tarinat kertovat tämäntyyppisen strategiapelin ja mielikuvituksen yhteistyön tehokkuudesta. Toki ilman kyseistä haastettakin *Pokémon*-pelien pelaajat käyttävät mielikuvitustaan luodakseen tarinoita ja kerrontaa pelikokemustensa pohjalta, vaikka sarjan pelit ovatkin itse muuttuneet yhä tarinapohjaisemmiksi vuosien aikana.

6 Pohdinta

Olen löytänyt monta erilaista interaktiivisen kerronnan menetelmää ja representaatiota opinnäytetyöni laadullisen tutkimuksen kautta. Opinnäytetyötä aloittaessani olin tietoinen lähinnä klassisesta haarautuvasta kerronnasta, kun ajattelin interaktiivista kerrontaa. Alun perin suunnitelmissani oli keskittyä vain tähän interaktiivisen kerronnan muotoon ja vertailla sitä emergenttiin kerrontaan, mutta lopulta kaikilla käsittelemilläni interaktiivisen kerronnan muodoilla ja asteilla on mielenkiintoisia vahvuuksia heikkouksien ohella.

Crawford (2013, 51-52) väittää, että interaktiivista tarinankerrontaa ei kannata edes kahlita videopelin sisälle ja että se pitäisi kohdata erillisenä taiteenmuotona. Mielestäni videopelit kuitenkin jo hyödyntävät interaktiivista kerrontaa samalla tavoin kuin ne hyödyntävät esimerkiksi elokuvaa, kirjallisuutta ja musiik-

kia. Nykypäivän pelit tarjoavat pelaajalle monipuolisen, interaktiivisen maailman. On kuitenkin totta, että pelaajan vapaus vuorovaikuttamiseen kerronnan kanssa on hyvin riippuvainen pelimaailmasta, ja että interaktiivisuuden aste täytyy päättää jo hyvin varhaisessa vaiheessa peliä suunniteltaessa. Ehkä hypoteettista, täydellistä interaktiivista tarinankerrontaa voisi kohdella yhtenä videopeligenrenä, kuin eristää se kokonaan videopeleistä. Kohdellaanhan *visual novel* -tyyppisiäkin teoksia videopeligenrenä vaikka ne ovatkin yksinkertaisimmillaan ja lineaarisimmillaan nimensä mukaisesti vain (audio-)visuaalisia romaaneja.

Interaktiivisella kerronnalla on mahdollisuudet kehittyä videopelien ohella, vaikka peligrafiikan ja pelimekaniikan kehitys on vahvemmin esillä. Esimerkiksi tekoälyn hyödyntäminen voi tuoda uusia mahdollisuuksia kerrontaan tulevaisuudessa. Vaikka joihinkin interaktiivisen kerronnan ongelmiin ei ole varsinaista ratkaisua, klassisiakin interaktiivisen kerronnan keinoja käytetään ja rakastetaan tästä huolimatta nykyisin.

Lähteet

- Adams, E. 2004. How Many Endings Does A Game Need. The Designer's Notebook.
https://www.gamasutra.com/view/feature/130592/the_designers_not_ebook_how_many_.php. 17.5.2018.
- Adams, E. 2010. Fundamentals of Game Design. San Fransisco: New Riders.
- Ai, H., Li, B., Ram, A. & Riedl, M. 2011. Robust and Authorable Multiplayer Storytelling Experiences.
<https://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/aiide11.pdf>. 27.11.2018.
- Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Bizzocchi, J. 2006. Games and Narrative: An Analytical Framework. Simon Fraser University.
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/1/1>. 12.7.2018.
- Chatman, S. 1978. Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca ja Lontoo: Cornell University Press.
- Cities: Skylines. 2015. Paradox Interactive.
- Crawford, C. 2013. Chris Crawford in Interactive Storytelling, Second Edition. San Fransisco: New Riders.
- Dictionary.com: hakusana *immersion*. 2019.
<http://www.dictionary.com/browse/immersion>. 28.1.2019.
- Encyclopedia Britannica: hakusana *algorithm*. 2019.
<http://www.britannica.com/science/algorithm>. 28.1.2019.
- Encyclopedia Britannica: hakusana *antagonist*. 2019.
<http://www.britannica.com/art/antagonist-literature>. 28.1.2019.
- Encyclopedia Britannica: hakusana *narratology*. 2019.
<http://www.britannica.com/art/narratology>. 28.1.2019.
- Eskelinen, M. 2002. Kybertekstien narratologia. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Extra Credits. 2013. Youtube-video.
<https://www.youtube.com/watch?v=kj7cqLwurtE>. 26.11.2018.
- Forster, E. M. 1927. Aspects of the Novel. Yhdistynyt Kuningaskunta: Edward Arnold.

- Frasca, G. 1999. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.
<https://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. 18.11.2018.
- Game Research. <http://game-research.com/index.php/dictionary/>. 18.11.2018.
- Goodman, P. 1954. The Structure of Literature. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hallila, M. 2006. Metafiktion käsite. Joensuu: Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja.
- Hardison, Jr., O. B. 1968. A Commentary on Aristotle's Poetics. Aristotle's Poetics. Englewood Cliffs: University Press of Florida.
- Hägg, S., Lehtimäki, M. & ja Steinby, L. 2009. Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen. Vantaa: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Jenkins, H. 2005. Game Design as Narrative Architecture. Publications.
http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf. 28.6.2018.
- Juul, J. 2001. Games telling stories? A brief note on games and narratives. Game Studies. <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>. 18.11.2018.
- Koskimaa, R. 2000. Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond.
<http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>. 3.5.2018.
- Kuorikoski, J. 2017. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.
- Life Is Strange. 2015. Square Enix.
- Manzos, A. 2017. Kaikkien aikojen pelit. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Margolin, U. 2003. Cognitive Science, the Thinking Mind, and Literary Narrative. Teoksessa Herman, D. (toim.). Narrative Theory and Cognitive Sciences. Stanford: CS;I Publications, 271-294.
- Nelson, P. 2015. Designing Branching Narrative. The Story Element.
<https://thestoryelement.wordpress.com/2015/02/11/designing-branching-narrative/>. 2.6.2018.
- Nelson, T. H. 1993 (1981). Literary Machines. Sausalito: Mindful Press.
- Overwatch. 2016. Blizzard.
- Pokémon Sun, Pokémon Moon. 2016. Nintendo.
- Portal 2. 2011. Valve Corporations.
- Schanuel, M. 2011. Narrative in Multiplayer.

<http://ontologicalgeek.com/additional-pylons-narrative-in-multiplayer/>.
26.11.2018.

Splatoon. 2015. Nintendo.

Super Mario Odyssey. 2017. Nintendo.

The Sims 4. 2014. Electronic Arts.

The Walking Dead. 2012. Telltale Games.