

**This is an electronic reprint of the original article.  
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.**

**Author(s):** Äyrämö, Sanna-Mari

**Title:** Mission US: Flight to Freedom -peli historiallisen empatian rakentajana

**Year:** 2017

**Version:**

**Please cite the original version:**

Äyrämö, S.-M. (2017). Mission US: Flight to Freedom -peli historiallisen empatian rakentajana. Ennen ja nyt : historian tietosanomat, 2017(1).  
<http://www.ennenjanyt.net/2017/01/mission-us-flight-to-freedom-peli-historiallisen-empatian-rakentajana/>

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

# Ennen ja nyt - Historian tietosanomat

## Mission US: Flight to Freedom -peli historiallisen empatian rakentajana

Kirjoittanut Sanna-Mari Äyrämö  
Julkaistu 2017-01-11 08:01:32

Tässä artikkelissa tarkastelen *Mission US*<sup>[1]</sup>-roolipelisarjan *Flight to Freedom* (2015) -peliä pelaajan historiallisen empatian rakentajana. Tarkastelussani keskityn osittain peliin, osittain pelaamiseen kohdistuvan analyysin pohjalta erittelemään ja kuvailemaan edellä mainitun oppimispeilin narratiivi- ja pelisääntöjä koskevia suunnitteluratkaisuja sellaisina kuin ne pelaajan näkökulmasta näyttäytyvät.

Narratiivi-käsitteellä tarkoitan tässä yhteydessä tarinasisällön ja sen kerronnan muodostamaa semioottis-kognitiivista kokonaisuutta, jossa kertomisen prosessi ja siitä syntyvä lopputuote, eli tarina, yhdistyvät erottamattomasti toisiinsa kuin kolikon kaksi puolta. Digitaalisten pelien tutkimuksessa narratiivista peleistä tai pelinarratiivista (myös ludonarratiivista) puhutaan usein erotukseksi sellaisista abstrakteista peleistä (esimerkiksi *Tetris* 1984), joissa itessään ei ole tarinasisällöksi tunnistettavaa ainesta<sup>[2]</sup>. Marie-Laure Ryanin mukaan sisällön tunnistaminen juuri narratiiviksi edellyttää tietynlaisen mentaalisen kuvan muodostamista, toisin sanoen materiaallinen aines (esimerkiksi median esittämät kuvat ja ääni) toimii vastaanottajalle narratiivisena ärsykeenä. Minimissään tällainen kognitiivinen narratiivi-representaatio sisältää henkilöohjelmia, maailman objekteineen sekä tapahtumia, jotka käsittelevät henkilöohjelmien näkökulmasta sekä fyysisen että psykologisen ulottuvuuden.<sup>[3]</sup> Perinteisen median tarinankerrontaan verraten digitaaliset pelit – vaikka esittäisivätkin yllämainittuja sisällöllisiä komponentteja – saattavat silti jättää varsinaisen tarinankerronnan konstruoinnin enemmän tai vähemmän pelaajan itsensä varaan<sup>[4]</sup>.

*Mission US* on digitaalisten historiapelien sarja, jossa tutustutaan neljään eri ajankohtaan Yhdysvaltojen historiassa. Pelit on suunniteltu erityisesti yhdysvaltalaisen yläaste- ja lukioikäisten historian oppimisen pelilliseksi tueksi, ja ne tutustuttavat pelaajan valittuun historialliseen ajankohtaan ja tilanteeseen nuorten päähenkilöidensä näkökulmasta.

*Mission US:n* kotisivuilla ilmoitettiin eksplisiittisiin oppimistavoitteisiin sisältyvä muun muassa pelaajan historiallisen empatian, ja siten historioitsijalle ominaisen ymmärryksen ja kriittisen näkökulman, kehittäminen<sup>[5]</sup>. Historiallisen empatian käsite on pitkään ollut kiistanalainen. *Flight to Freedom*-peliä tarkastellessani olen käsitellyt historiallista empatiaa erityisesti Jason Endacottin ja Sarah Brooks'n näkökulmaan sitoutuen kognitiivis-affektiivisena pyrkimyksenä ymmärtää menneisyyden ihmistä tämän omista lähtökohdista<sup>[6]</sup>. Valitsin mainitun näkökulman ennen kaikkea sillä perusteella, että siinä historiallinen empatia pyritään määrittelemään viimeaikaiseen psykologiseen tutkimukseen perustuen sekä kognitiivisena että affektiivisena ilmiönä vaihtoehtoisten lähestymistapojen keskittyessä usein enemmän jompaankumpaan näistä puolista.

Erilaisissa digitaalisissa peleissä narratiivi ja pelisäännöt voivat kohdata toisensa monin tavoin. Pelisuunnittelijan ratkaisut suuntaavat pelaajan huomiota kulloinkin tiettyjen, valittujen sääntö- ja narratiivialueiden risteämiin. *Flight to Freedom*-pelin tarkasteluun soveltamani analyysimenetelmä sisältää sekä valitun pelin lähilukua että pelaamisen prosessin tarkastelua ennen varsinaista analyysivaihetta kirjoittamaani pelauspäiväkirjaa hyödyntäen. Analyysi toteutettiin väitöskirjatyössäni muodostetun narratiivivitekehksen ohjaamana. Tämän viitekehksen keskeiset elementit käydään läpi artikkelin seuraavassa alaluvussa.

Artikkelissa kuvattuna tulkinta-analyysin tavoitteena on kirjoittaa auki, miten suunnitteluratkaisut suuntaavat pelaamista ja millaisten seikkojen ympärillä pelaajan pelaamisen aikaiset merkitysneuvottelut tällöin todennäköisimmin askaroivat. Tunnistetaan pelaajan merkitysneuvottelut pelaamisen aikaisen oppimisen kannalta keskeisiksi. Oppimispeleiksi suunniteltujen pelien tapauksessa on tarkoituksenmukaista verrata analyysituloksia pelille eksplisiittisesti ilmoitettuihin oppimistavoitteisiin. Tässä tapauksessa tarkastelu rajattiin pelin historialliseen empatiaan liittyvään oppimistavoitteeseen. Artikkelin kolmas alaluku käsittelee historiallista empatiaa, minkä jälkeen kahdessa sitä seuraavassa alaluvussa siirrytään käsittelemään otteita *Flight to Freedomin* tulkinta-analyysistä ja historiallista empatiaa tukevien piirteiden toteutumista pelissä ja sen pelaamisessa.

### TARINOIDEN KAUTTA OPETTAMINEN, PELINARRATIIVI JA PELAAJAN TOIMIJUUS

Viimeisen kolmen-neljänkymmenen vuoden sisällä on kirjoitettu runsaasti narratiivin roolista inhimillisen kokemuksen ymmärtämisen ja haltuun ottamisen apuvälineenä<sup>[7]</sup>. Opetuksessa narratiivin erilaisia ulottuvuuksia voidaan hyödyntää esimerkiksi muistamista ja ongelmanratkaisuun liittyvää kognitiivista tukea tarjoten<sup>[8]</sup> sekä tilanteissa, joissa oppilaalla ei syytä tai toisesta ole mahdollista saada ensikäden kokemusta käsitellyistä aiheista<sup>[9]</sup>.

Tarinoiden kautta opettaessa tarjolla on useita, erilaisia oppimistavoitteisiin sopivia menetelmiä. Oppilaat oppivat tarinoita vastaanottaessaan, niitä itse kertoessaan sekä tunnistessaan tarinarakenteen<sup>[10]</sup>. Tarinan vastaanottamisen prosessiin perustuvassa opettamisessa erityinen merkitys on sillä, kuinka kerronta aktivoi ja "herättää henkiin" vastaanottajan omia aikaisempia kokemuksia mieleensä uudelleen läpi koettavaksi. Oppijan omaan tarinankertomiseen perustuvassa oppimisessä oppijan tulee yhdistää aikaisempia kokemuksiaan annettuun aiheeseen. Uuden oppiminen tapahtuu tällaisia yhteyksiä muodostettaessa. Tarinarakenteen tunnistamisen tapauksessa oppija saatetaan erityisen tietoisiksi inhimillisen kokemuksen narratiiviluonteesta. Tämän myötä hän alkaa hahmottaa, kuinka narratiivista ajattelua voi hyödyntää oman itsensä tapahtumiin ja toimijuuteen halutulla tavalla asemoimiseksi, ja kuinka erilaiset ryhmät, yhteisöt ja kulttuurit käyttävät narratiivisen ajattelun tapaa merkityksien tuottamiseen. Tämän kaltainen herääminen mahdollistaa edelleen sen, että oppija kykenee, paitsi tunnistamaan, myös kyseenalaistamaan ja kritisoimaan vallitsevia ajattelutapoja.<sup>[11]</sup>

Tarinallisissa digitaalisissa peleissä pelaaja voidaan asemoida monin tavoin suhteessa narratiiviin. Hän voi olla pelaamisen ohessa kerrotun tarinan vastaanottaja, henkilöhahmon roolin rajoissa tarinan aktiivinen muodostaja tai tarinan ulkopuolelle sijoitettu ja sen rakenteella leikkilevätkä kaikkivaltias. Tässä artikkelissa pelisuunnittelun tunnistetaan voivan kohdistaa pelaajan huomio yhteen tai useampaan neljästä alla listatusta narratiivin suunnittelualueesta<sup>[12]</sup>:

- Pelin materiaalisin, kertoo ja esittämistä koskeviin valintoihin sekä multimodaaliseen diskurssiin
- Kerronnan vastaanottajassa herättämiin mentaalisiin kuviin, vaikutelmiin ja odotuksiin
- Fiktionaalisen maailman kohteisiin ja tapahtumiin (eli tarinakomponentteihin)
- Tarinan funktiorakenteeseen

Suunnittelijan luodessa narratiivia, tai pelaajan vastaanottaessa tarinallista peliä, narratiivinen merkityskokonaisuus muodostuu näiden neljän alueen välisestä dynaamisesta vuorovaikutuksesta<sup>[13]</sup>. Pelisuunnittelija voi kuitenkin sääntösuunnittelun kautta kohdistaa pelaajan huomion erityisesti jo(i)llekin tiety(i)lle narratiivin aluee(i)lle<sup>[14]</sup>. Pelaamista määrittävät digitaalisen pelin säännöt tunnistetaan tässä Chee Siang Angin ehdottaman neliosaisen typologian mukaisesti. Tämän typologian mukaan digitaalisella pelillä on symboliset ja semanttiset *paidea*-säännöt. Symboliset *paidea*-säännöt kertovat, mitä pelaaja voi pelin virtuaalisessa todellisuudessa tehdä. Nämä säännöt määrittävät myös pelaajalta tarvittavien fyysisten toimien suhteen virtuaalisiin toimiin. Semanttiset *paidea*-säännöt määrittävät, miten virtuaalinen maailma vastaa pelaajan toimiin ja millaisia ovat pelaajan toimien seuraukset virtuaalisessa maailmassa. Semanttiset *paidea*-säännöt sisältävät myös tiedon siitä, ovatko jotkut pelaajan toimet yhdistettävissä toisiinsa. Lisäksi digitaalisella pelillä on ulkoiset *ludus*-säännöt, eli säännöt, jotka ilmaisevat pelaamisen päätavoitteen, ja sisäiset *ludus*-säännöt, jotka määrittävät, kuinka päätavoite voidaan saavuttaa.<sup>[15]</sup> Tulkinta-analyysissä käytetty viitekehys saadaan, kun asetetaan nämä kaksi elementtiä – narratiivi ja digitaalisten pelien sääntöapparaatti – risteämään toisensa. Alla esitetyn taulukon tyhjät ruudut ovat niitä mahdollisia risteämiskohtia, joiden kannalta analytiikka voi pelinarratiivin suunnitteluratkaisuja peliä ja sen pelaamisen osalta eritellä.

Narratiivin suunnittelualaue (alla)/ sääntötyypit (oikealla)	<u>Ulkoiset ludus - säännöt</u>	<u>Sisäiset ludus - säännöt</u>	<u>Symboliset paidea -säännöt</u>	<u>Semanttiset paidea -säännöt</u>
Tarinakomponentit				
Funktiorakenne				
Kerronnan herättämät mentaaliset kuvat, mielleyhtymät ja odotukset				
Materiaalinen representaatio ja multimodaalinen diskurssi				

Esimeriksi pelaajan osallistuminen, siis se mitä pelaaja voi tehdä (symboliset paidea -säännöt), saatetaan sitoa tarina-aineksen kannalta nimenomaan henkilöahmon näkökulmaan, jolloin tuotetaan Ryanin ehdottamien termien sisältä osallistumista (*intenal type of involvement*) pelinarratiiviin. Jos pelaaja taas operoi tarinamaailman ulkopuolelta, jumalankaltaisessa asemassa, Ryanin kahtiajaon mukaisesti tätä suunnitteluratkaisua kutsuttaisiin ulkoiseksi osallistumiseksi (*external type of involvement*). Digitaalisten teosten piirteinä ulko- ja sisätyyppinen osallistuminen muodostavat Ryanin mukaan jatkumon kaksi ääripäätä, joiden väliin mahtuu ulkoista ja sisäistä osallistumista eri tavoin ja erilaisin painotuksin yhdistäviä digitaalisia pelejä ja teoksia.<sup>[16]</sup>

Digitaalisten pelien narratiivisuunnittelun toteutusta voidaan luonnehtia myös Espen Aarsethin ehdottamaa pelitytologiaa soveltaen. Aarsethin tytopologian luokitteluperusteena toimii pelitarinan sisältämien erilaatuisten tarinafunktioiden suhde pelaajalle tarjottuihin valinta- ja vaikutusmahdollisuuksiin nähden.<sup>[17]</sup> Ajatus siitä, että tarinasisällöllä on mediasta riippumaton funktiorakenne, on peräisin venäläisen formalisista, Vladimir Proppilta, ja tätä perusoivallusta on edelleen käsitteellistetty klassisen narratologian piirissä. Proppin määritelmän mukaisesti tarinafunktioilla tarkoitetaan tässä tarinan yksittäisen tapahtuman merkittävyyttä tarinatapahtumien kokonaiskulun kannalta.<sup>[18]</sup> Erotellakseen erilaatuisia tarinafunktioita Aarseth soveltaa termejä *kemel* ja *satellite*. Termistö on peräisin Seymour Chatmanilta, jonka mukaan *kemel*-funktiot ovat keskeisiä, tarinankulkua määrittäviä elementtejä, yleensä tapahtumia tai tekoja, kun taas *satellite*-funktiot ovat kertontaa eri tavoin täydentäviä tarinaelementtejä.<sup>[19]</sup>

Aarsethin neliosaisen pelitytopologian neljä luokkaa ovat: 1) lineaariset pelit, joissa on kiinteät (eli pelaajan toimista riippumatta muuttumattomat) *kemel*-tarinaelementit ja joustavat (eli pelaajan valinnan kohteina olevat) *satellite*-elementit, 2) hyperteeksti-tyyppiset pelit, joissa pelaaja voi valita *kemeleiden*, siis keskeisten tarinatapahtumien väliä, mutta kuhunkin polkuun liittyvät täydentävät *satellite*-elementit ovat kiinteitä, sekä 3) *creamy middle*-tyyppiset etsintätehtäviin keskittyvät (*quest*-orientoituneet) pelit, jotka tarjoavat pelaajalle valinta- tai vaikutusmahdollisuuksia sekä *kemel*- että *satellite*-elementtien suhteen. Viimeisen luokan Aarsethin tytopologiassa muodostavat 4) ei-narratiiviset pelit.<sup>[20]</sup>

Pelaajan osallistumista, toimijuutta ja vaikutusmahdollisuuksia digitaalisessa pelimaailmassa käsitellään englanninkielisessä keskustelussa käsitteellä 'player agency'. Kunnollisen suomenkielisen vastineen puuttuessa käytän tässä ilmaisua *pelaajan toimijuus*. Modemissa pelitutkimuksessa tätä erityislaatuista toimijuutta on luonnehdittu ja määritelty eri tavoin. Sitouden Noah Wardrip-Fruinin tarjoamaan alustavaan luonnehdintaan pelaajan toimijuudesta yleensä sekä Joshua ja Karen Tanenbaumin ehdottamaan määritelmään, joka edelleen luonnehtii pelaajan toimijuutta erityisesti tarinallisisa peleissä.<sup>[21]</sup>

Wardrip-Fruin havainnollistaa pelaajan toimijuutta *SimCity*-esimerkin avulla seuraavasti: "a process designed to transition players, through experimentation and feedback, from their initial assumptions to an understanding of its procedural city"<sup>[22]</sup>. Siten pelaajan täysivaltaisen toimijuuden *tavoiteltuun* liittyvä oivaltamis-, oppimis- ja harjoitteluprosessi on jo itsessään osa sitä ennalta suunniteltua pelaajan toimijuutta johon pelattessa ennen muuta osallistutaan. Wardrip-Fruin tähdentää, että pelisuunnittelussa tulisi pyrkiä herättämään pelaajassa sellaisia mielihaluja, jotka digitaalinen teos sitten lopulta myös tyydyttää. Pelaajan toimijuus motivoitua näin pelistä itsestään käsin.<sup>[23]</sup>

Tanenbaum ja Tanenbaum määrittelevät tarinallisen pelin pelaajan toimijuuden *merkityksiin sitoutumisena* (*commitment to meanings*). Heidän mukaansa määritelmän *merkitys*-osa asettaa etusjalle pelaajan aikomukset (*intents*), joihin hänen pelaamisen aikana tekemänsä valinnat perustuvat. Määritelmän sitoutumis-osalta tarkoitetaan pelaaja-esiintyjän (*player-performer*) improvisointia pelitarinan puitteissa. Tanenbaum ja Tanenbaum lisäävät, että koska pelaajan improvisoitujen toimien tulee tapahtua sellaisen systeemin kautta, joka on pääasiassa pelisuunnittelijan määrittämä, pelaajan merkityksiin sitoutuminen voidaan nähdä eräänlaisena *pelitarinan välityksellä käytynä pelaajan ja pelisuunnittelijan välisenä dialogina*.<sup>[24]</sup>

Edellä kuvattu Tanenbaumin ja Tanenbaumin esittämä määritelmä tarinallisen pelin pelaajan toimijuudesta keskittyy erityisesti sellaisiin pelaajan merkitysneuvotteluihin, joissa pelaajan huomio kohdistuu fiktionaalisen todellisuuden kohteisiin ja piirteisiin ja hänen näistä muodostamiinsa mielikuviin eli mentaalisiin kuviin<sup>[25]</sup>. Näille merkitysneuvotteluille on myös ominaista, että ne tuotetaan nimenomaan, Ryanin termien ilmaisten, sisäisestä pelaajaposiitiosta tarinaan osallistumalla<sup>[26]</sup>. Kuten muut tässä alaluvussa kuvailut peleihin ja tarinallisuuteen liittyvät teoriat implikoivat, toisenlaiset pelinarratiivien liittyvät suunnitteluratkaisut voivat johtaa eri tavoin suuntautuneisiin pelaajan merkitysneuvotteluihin. Tarinallisessa pelissä suunnittelija tarjoaa puitteet pelaajan toimijuudelle nimenomaan narratiivisuunnittelulla ja erilaisia narratiivipeli-sääntö-suhteita luoden.

## HISTORIALLINEN EMPATIA

Koska tarkastelen *Flight to Freedomin* suunnitteluratkaisuja pelaajan historiallisen empatian tuottamisen kannalta, on tässä vaiheessa hyvä luoda katsaus siihen, mitä historiallinen empatia tarkoittaa. Aiheeseen liittyvää debattia on käyty aina siitä asi, kun käsite ensi kerran otettiin käyttöön 1988 brittiläisessä historia-oppiaineen opintosuunnitelmassa<sup>[27]</sup>.

Jos historioitsijan päätavoitteeksi nähdään menneisyyden ymmärtäminen, tällöin historianopettajien tulisi tarjota opiskelijoilleen tilaisuus puntaroida sellaisia menneisyydessä vaikuttaneita arvoja ja uskomuksia, jotka eivät välttämättä vastaa opiskelijan omia arvoja ja uskomuksia<sup>[28]</sup>. Merkitysten muodostaminen ja tulkitseminen historiallisisa lähteitä tarkastellen edellyttää väistämättä empatian käyttöä, sillä tavoitteena on analysoida tapahtumia, toimintaa ja maailmaa nimenomaan inhimillisistä toimijaa ja kolijaa ymmärtääkseen<sup>[29]</sup>.

Historiallisen empatian ympärillä käydyssä keskustelussa on käsitelty muun muassa, mitä historiallinen empatia on<sup>[30]</sup>, miten se ilmenee opiskelijan toiminnassa tai puheessa<sup>[31]</sup>, millaisilla ohjauksellisilla menetelmillä historiallisisa empatiaa tai joitain sen osatekijöitä voitaisiin opetuksessa tukea tai kehittää<sup>[32]</sup> sekä miten historiallinen empatia johtaa parempiin historiaan liittyviin oppimistuloksiin<sup>[33]</sup>. Historialliseen empatiaan liittyvä keskustelu jakautuu karkeasti katsoen kahtia<sup>[34]</sup>: joko keskitytään ilmiön kognitiiviseen alueeseen<sup>[35]</sup> tai painotetaan sen affektiivista puolta<sup>[36]</sup>.

Vaikka kognitiivinen ja affektiivinen eivät välttämättä olisi toisiaan poissulkevia historiallisen empatian puolia<sup>[37]</sup>, sekä teoreettinen että käytännön näkökulma historiallisen empatian hyödyntämiseen on on saanut niin monenlaisia muotoja, että kentällä on pitkään vallinnut epä tietoisuus siitä, miten ilmiö tulisi hahmottaa ja miten sitä tulisi vaalia<sup>[38]</sup>. Käytännössä historiallisen empatian eri puolten käsitteleminen erikseen johtaa erilaisten seikkojen korostamiseen oppimisessa; kognitiivisen puolen korostuksessa puhutaan enemmän siitä, miten oppilas omaksuu tietyn näkökulman, kun taas affektiivisen puolen myötä korostuu erityisesti se, miten oppilaat saadaan välittämään oppimisen kohteena olevasta aiheesta ja siihen liittyvistä ihmisistä<sup>[39]</sup>.

Jason Endacott ja Sarah Brooks kritisoivat historialliseen empatiaan liittyvän tutkimuksen nojautuneen pääasiassa vanhentuneille määritelmille. He pyrkivätkin edistämään tätä tilannetta sosiaalipsykologian kaksi-dimensioista empatiakäsitystä soveltamalla. Näin historiallisen empatia päästään määrittelemään pyrkimyksenä muodostaa kognitiivis-affektiivinen käsitys menneen ajan ihmisen kokemuksista, ajatuksista ja reaktioista hänen kohtaamiensa tilanteita kohtaan. Puhtaasti kognitiiviselle tiedolle ja rationaaliselle päättelylle pohjautuviin käsityksiin verrattuna historiallinen empatia auttaa oppilasta historiallisen empatian käsitteeseen hengessä muodostamaan syvemmän ja kokonaisvaltaisemman käsityksen menneisyyden henkilöistä ja tapahtumista. Tämän käsityksen valossa ihmiset tunnistetaan inhimillisiksi toimijoiksi, ja käsitys historiallisisa tapahtumista täydentyy siten, että tapahtumat voidaan tunnistaa inhimillisinä kokemuksina, päätöksinä ja toimintana. Historiallisen empatian taito voi myös ehkäistä sellaisten vinoutuneiden käsitysten muodostamista, joissa menneisyyden henkilöitä ja heidän ominaisuuksiaan ja ratkaisujaan arvioidaan nykypäivän asenne- ja kokemuspohjaa suoraan historialliseen tilanteeseen soveltaen. Sen lisäksi, että historiallisen empatian avulla oppilaat voivat ymmärtää syvällisemmin historiallisisa henkilöitä, heidän toimintaansa ja kokemuksiaan, oppilaat saattavat lopulta tulla myös paremmin tietoisiksi nykyhetkessä ympärillään vaikuttavista tarpeista ja kehittää voimakkaamman yhteyden oman toimijuuden tunteeseensa (*a sense of agency*). Tämän myötä oppilaat voivat todennäköisemmin muodostaa itselleen sellaisia kokemuksia, joissa he itse ovat kykeneviä vastaamaan oman aikansa haasteisiin.<sup>[40]</sup>

Endacottin ja Brooksin mukaan kognitiivis-affektiivista historiallisen empatia edellyttää kolmea toisiansa liittyvää ja toisistaan riippuvaista pyrkimystä: historiallisisa kontekstuaalisointia, toisen henkilön aseman asettumista ja affektiivisen yhteyden muodostamista. Historiallisen kontekstuaalisointi edellyttää, että oppilas ymmärtää syvällisesti kyseessä olevaa historiallisisa ajankohtaa määrittävät sosiaaliset, poliittiset ja kulttuuriset normit, tarkasteltavana olevaan historialliseen tilanteeseen johtaneet tapahtumat sekä muut asiaan liittyvät samanaikaiset

tapahtumat. Historiallisessa kontekstuaalisoinnissa oppilas käyttää näitä faktuaalisia ja käsitteellisiä tietoja temporaalisen erillaisuudentajansa polttoaineeksi. Toisen henkilön asemaan asettaessaan oppilas pyrkii ymmärtämään toisen ihmisen aikaisempia elettyjä kokemuksia, periaatteita, asemaa, asennetta ja uskomuksia voidakseen edelleen ymmärtää, miten kyseinen henkilö on saattanut ajatella tietyssä tilanteessa.<sup>[41]</sup> Affektiiviseen yhteyteen liittyen myös Nancy Dulberg on puhunut henkilökohtaisen yhteyden muodostamisesta. Hänen mukaansa tällaisen yhteyden muodostamisena pohjana voi toimia jaettu sukupuoli, etninen tausta, kokemus tai abstraktimpi väline, kuten historiallisen fiktion tai primäärilähteen lukeminen.<sup>[42]</sup>

Historiallisen empatian mahdollistamiseksi ja tukemiseksi Endacott ja Brooks suosittelevat neljän osa-alueen toimeenpanemista oppilaanohjaustilanteessa. Ensinnä he mainitsevat historiallisen tilanteen ja henkilöiden, erityisesti historiallisen empatian kohteen, tutuksi tekemisen. Seuraavaksi oppilaat kehittävät syvemmän ymmärryksen kyseessä olevasta historiallisesta kontekstista, historiallisesta näkökulmasta ja aiheeseen liittyvistä tunneperäisistä seikoista primään- ja sekundäänilähteitä tutkien. Tämän jälkeen oppilaiden tulee jollain tapaa ilmaista ja demonstroida muodostamiensa käsityksiä. Lopulta oppilaat muodostavat yhteyden menneisyyden ja nykyisyyden välille samalla, kun reflektoivat omassa henkilökohtaisessa näkemyksessään historiallisen empatian kautta tapahtuneita muutoksia.<sup>[43]</sup>

Tarinankerronnalla pyritään yleensä nostattamaan vastaanottajassa erilaisia tunteita. Endacott ja Brooks tähdentävät empatian ja sympatian kokemisen toisistaan erottamisen tärkeyttä<sup>[44]</sup>. Kuten yllä kuvattiin, empatian kokeminen mahdollistuu, kun ihminen asettaa itsensä kognitiivisesti henkilöhaamon asemaan ja muodostaa affektiivisen yhteyden tämän kokemuksiin. Tällöin on mahdollista kokea tunteita tarinan henkilöhaamon (tai läsnä olevan toisen ihmisen) kanssa. Sen sijaan sympatian kokeminen poikkeaa Endacottin ja Brooksin mukaan empatiasta erityisesti siinä suhteessa, että tällöin ihminen kokee tunteita henkilöhaamoa kohtaan. Tämän eron tunnistaminen on tärkeää, sillä sympatian liittyvät tunteet eivät nouse erityisesti pyrkimyksestä ymmärtää toista henkilöä.<sup>[45]</sup> Tällaisen tunnesiteen on nähty voivan jopa loitontaa oppilasta historia-oppiaineen oppimistavoitteesta, eli historiallisille todisteille ja tulkitsemiselle perustuvan ymmärryksen saavuttamisesta<sup>[46]</sup>.

## HISTORIAALISELLA NARRATIIVILLA KONTEKSTUALISOITU PELAAMINEN

*Flight to Freedom* jakautuu prologiin, osiin 1-5, sekä epilogiin. Prologi ja osat 1-5 muodostavat jatkumon, jonka tarinallinen tapahtumakulku toistuu aina pääpiirteissään samanlaisena, vaikkakin yksittäiset osien 1-5 läpipelut voivat tuottaa tarinasta uudenlaisia versioita, mikä ilmenee epilogiossa erilaisina tarinaloppuina. Prologissa esitetään puheesta ja pelikistetyssä piirrosanimaatiosta koostuva ei-interaktiivinen välianimaatio, jossa kuullaan päähenkilö Lucyn äänellä kerrottu johdatus vuoden 1848 afrikkalais-yhdysvaltalaisen orjien arkipäivään Kentuckyssä sijaitsevalla kuvitteellisella Kingin plantaasilla. Orjien on tehtävä valtavasti työtä aamusta iltaan. Lucy tapaa toisella tilalla työskentelevää isäänsä vain silloin tällöin. Lucy luettelee erilaisia orjien käyttämiä strategioita, joilla he koettavat selvitä ja jopa taistella orjuuttavaa järjestelmää vastaan. Tytön äiti sanoo, että Lucyn vartuessa hänen elämänsä tulee olemaan entistä raskaampaa. Mutta kuinka asiat voivat muuttua vielä tätäkin raskaammiksi, Lucy ihmettelee, ja näin on pelaajalle esitelty sen henkilöhaamon kokemusmaailmaa, jona hänen on tarkoitus pelissä toimia. Kuvasuoritus päättyy kysymyksiin "Mitä voin tehdä? Mitä orja voi tehdä?"<sup>[47]</sup> laajentaen päähenkilön ongelman koko vertaisryhteyden emotionaalisten haasteiden esillepanoon.

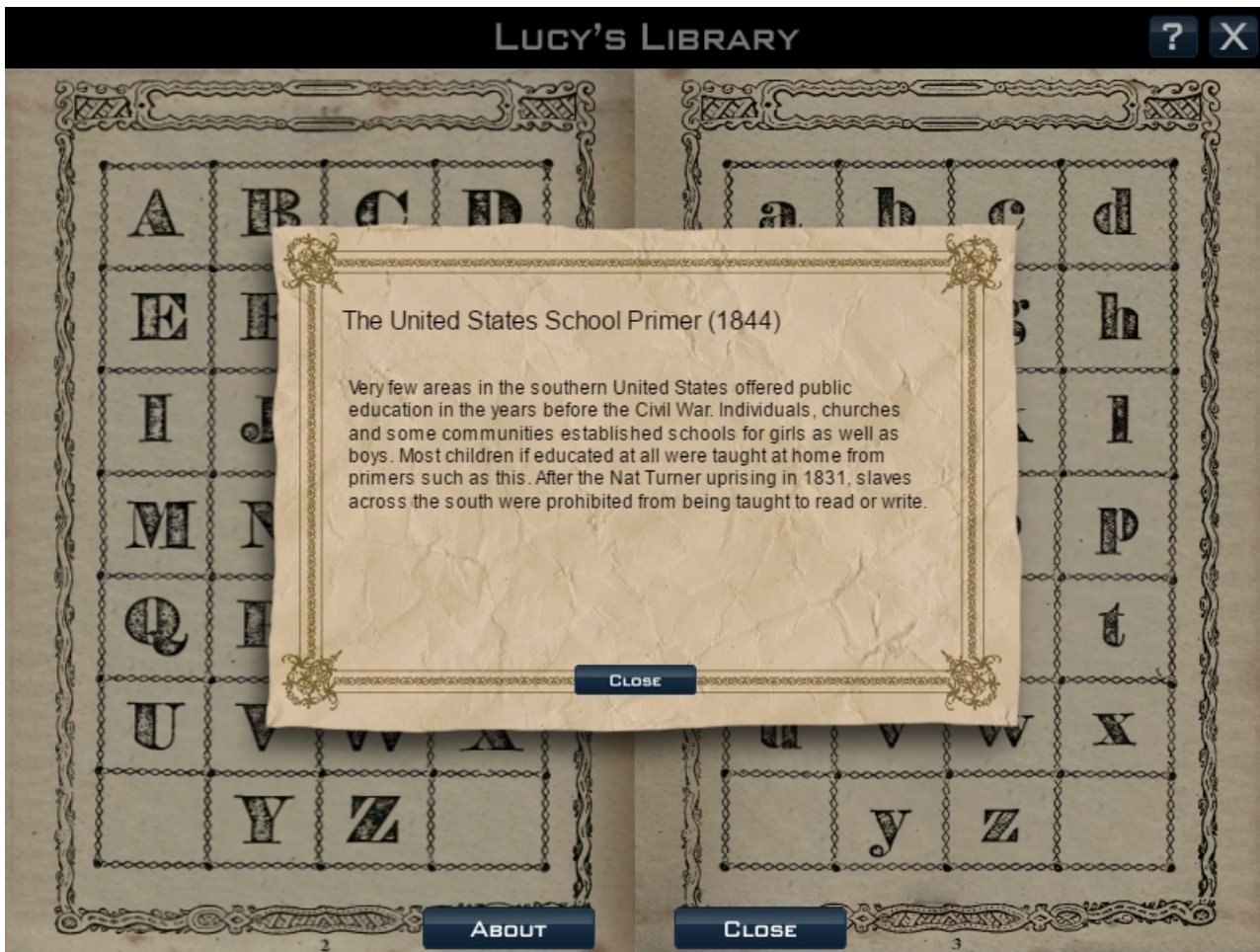
Prologin animaation päätyttyä näemme edellä mainitut kysymykset otsikona ruudulla. Alla oleva teksti puhuttelee lukijaansa pelaajana. Tekstiin on nostettu joitakin Lucyn edellä mainitsemia orjien selviytymisstrategioita: "Ota varman päälle, vastusta, tai sabotoi Kingin plantaasia". Näiden toimintavaihtoehtojen kerrotaan esiintyvän pelissä myös merkeinä, joita pelaaja saa sen mukaan, miten hän Lucyn roolissa päättää toimia. Tekstissä huomautetaan, ettei pelissä ole yksittäisiä oikeita valintoja, mutta että joillakin valinnoilla on jatkoa ajatellen pysyvät seuraukset. Pelaajalle kerrotaan myös, että pelin lopussa hän tulee määrittämään Lucyn elämänsä lopulliset vaiheet keräämiään pelimerkkejä käyttäen. Tämän perusrakenteen voi nähdä heijastavan historialliseen empatiaan liitettyjä perusarvoja: inhimillisen toiminnan ja saavutusten monimutkaisuutta tulee lähestyä niiden ansaitsemalla herkkyydellä ja arvostuksella<sup>[48]</sup>.

Prologin tarjoama yleisohje orientoi pelaajaa pohtimaan pelitarinaa kokonaisuutena ja pelaamisen mittaan suunnaten pelaajan huomion erityisesti pelitarinan funktiorakenteeseen: Millaiset tavoitteet asetan Lucyna toiminnalleni? Miten toimin käsillä olevissa tilanteissa pyrkäkseni kohti tavoitteitani? Mitkä valinnat ovat keskeisiä tarinan loppupuolen kulun kannalta, ja millä tavoin? Ensimmäisen läpipelun aikana pelaaja ei voi tietää valintojensa lopullisia seurauksia. Erilaiset elämäntilanteet tulevatkin kunnolla esiin vasta useiden läpipeluiden, ja erilaisten pelimerkkien avaamisen uudenlaisten loppujen myötä. Pelimerkit on nimetty seuraavasti: lukutaito, perhe, itsenäinen, vastarinta, sabotaasi, ota varman päälle, suostuttelu, pakomestari, utelias, taisteluhenkki, Parkerin lupaus, Oh Henry!, usko, Parkerin liittolainen, Millien liittolainen, tiukka hintaneuvottelu, johtajuus ja yhteisö. Tarjolla olevan pelimerkkien muodossa pelaajalle tarjotaan käsitystä erityisesti sellaisista historialliseen kontekstiin liittyvistä sosiaalis-poliittisista nomeista ja arvoista, jotka ovat keskeisiä päähenkilön kannalta, mikäli hän haluaa ottaa aktiivisen roolin omaan kohtaloonsa vaikuttamisen suhteen.

*Flight to Freedom*-pelin ohjaaminen on erittäin yksinkertaista maisemakuvan liu'uttelua hiiren osoittimen avulla ja klikkaus-pohjaista valintojen tekemistä itse valittuun tahtiin. Kohteen klikkaamisen merkitys on yleistäen liikkumista kahden sijainnin välillä, työtehtävän suorittamista ja dialogitilanteissa puhumista. Peli reagoi valintoihin edistämällä tarinaa tietyn ennalta määrätyn polun mukaisesti, sekä mahdollisesti antamalla pelaajalle pelimerkkejä ja täsmäsanoja (*smartwords*). Usein tarinatarinain vaihtelun mahdollisuuksia näyttää kuitenkin olevan enemmän kuin niitä todellisuudessa on. Esimerkiksi kakkososan pakomatalla toteutuman kokonaisvaihtelua rajoittaa se, ettei jo vierailtuun sijaintiin voi palata uudestaan.

Pelin mittaan Lucy voi saada itselleen kirjoitettuja dokumentteja, esimerkiksi aapisen, orja koskevia ilmoituksia tai muotilehden. Näitä dokumentteja myös pelaaja voi tarkastella lähemmin. Pelin alussa Lucy ei juurikaan osaa vielä lukea, mitä ilmennetään teksteissä esiintyvillä sumeilla kohdilla. Ensimmäisen tekstidokumentin löytäessään näyttöön ilmestyy pelaajaa suoraan puhutteleva, ohjaava teksti, jossa Lucyn lukutaidon kerrotaan paranevan muun muassa täsmäsanoja keräämällä. Täsmäsanan esiintyvät henkilöhaamojen repliikkeissä erottuina linkeinä, ja ne kerätään klikkaamalla sanaa, jolloin ruutuun ilmestyy myös sanan merkityksen esittävä teksti-ikkuna. Ensimmäisestä osasta voi löytää esimerkiksi täsmäsanan *auction block* (koroke, jolta myydään hyödykkeitä tai palveluita korkeimmin tarjoavalle), *patroller* (henkilöt joiden vastuulla on paenneiden orjien kiinniotto ja palauttaminen tietyn kaupungin, maan tai osavaltion alueella), ja *Yankee* (nimitys, jolla Yhdysvaltojen etelävaltiolaiset kutsuivat pohjoisvaltiolaisia). Lucyille kertyviä tekstidokumentteja voi tarkastella myös myöhemmin pelin osien välillä siirtymisen yhteydessä erillisestä dokumenttipankista (katso esimerkki, kuva 1). Tässä yhteydessä pelaaja voi lukea dokumentin asiayhteyteen liittyviä lisätietoja, sekä paikoin myös luonnehdintaa siitä, miten pelidokumentit suhteutuvat todellisiin vastaaviin historiallisiin dokumentteihin.





Esimerkki Flight to Freedom -pelissä esiintyvistä tekstidokumentista, jonka Lucy voi pelin mittaana saada haltuunsa ja jota myös pelaaja voi tarkastella. "Lucyn kirjasto" -menun kautta pelaaja voi palata näihin dokumentteihin uudestaan ja löytää myös niihin liittyviä taustatietoja. Ruudunkaappauskuva.

Seuraavaan listaan on tiivistetty kunkin peliosion aihe, johon liittyviä kysymyksiä pelaaja tarinan tapahtumien päälinjan edetessä johdatetaan pohtimaan:

1. Orjien jokapäiväiset tavat vastustaa orjuuttamista
2. Pakenevia orjia uhkaavat monenlaiset vaarat ja vaikeudet
3. Orjien vapauttamisen puolesta puhuvien vaihtoehtojen lisäksi muut ryhmät ja kaikkien afrikkalais-yhdysvaltalaisen kokemus syrjintää
4. Orjuudenvastaisen toiminnan eri muodot ja näkemykselliset erot sekä *The Underground Railroad* -toiminta pakenevien orjien auttamiseksi
5. Karanneiden orjien palauttamiseksi säädetyt lakit, The Fugitive Slave Law, ja sen seuraukset kaikille afrikkalais-yhdysvaltalaisille

Pelin ensimmäisessä osassa, joka on otsikoitu *Behind the Big House*, pelaaja tutustuu Lucyn roolissa Kingin plantaasin orjien erilaisiin työtehtäviin. Pelaajan valittavaksi tulee tapa, jolla Lucy tehtävänsä hoitaa. Valintatilanteessa kyse ei ole menettelytavasta vaan valinnasta noudattaa ohjeita tai poiketa niistä, tehdä työ viivyttellen tai ripeästi, sekä joskus myös esimerkiksi päätöksestä varastaa esineitä tai ruokaa tilaisuuden tullen. Näillä valintatilanteilla havainnollistetaan niitä arkipäivän vaikutusmahdollisuuksia, joilla orjat saattoivat työskentelynsä ohessa vastustaa kohtaanvastaavaa vääräyksiä tai pyrkiä turvaamaan hyvinvointinsa. Pelin ensimmäisen osan mittaana tutustutaan myös useisiin tarinan henkilöihin: Lucyn äitiin, Jonah-veljeen, nuoreen miesorjaan nimeltä Henry, keittiössä työskentelevään naisorjaan Esheeriin sekä tilanomistajan tyttäreen Sarahiin.

Ykkösosassa pelaaja hankkii vastarintamerkin ensimmäisestä tilan isännän määräyksestä vastustavasta valinnastaan. Tällöin, toisin kuin myöhemmissä vastaavissa tilanteissa, merkin saamisen yhteydessä esitellään myös infoikuna, joka antaa pelaajalle tiedon vastarintamerkin saamisesta, merkin saamiseen johtaneesta Lucyn toiminnasta ja esittää tarinatasolla stimuloivia kysymyksiä Lucyn toiminnan mahdollisten seurausten pohtimiseksi. "Saako hän [isäntä] selville? Tullaanko sinua rangaistamaan? Vastustatko lisää?". Vastarintamerkki tarjotaan näin pelaajalle osana peliin johdattavaa pelaamisen opetusta. Samalla tarjottujen kysymysten avulla pyritään vahvistamaan pelaajan asettamista Lucyn rooliin. Sabotaasi-merkin saaminen ensimmäisestä osasta sen sijaan edellyttää useiden vastustavien tekojen valintaa. Näin ollen tietynlaisen toimintatavan kokeilemisen ja saman toimintatavan systemaattinen toteuttaminen useissa eri tilanteissa erottautuvat toisistaan. Samaten "ota varman päälle" -merkki myönnetään useiden työtehtävien tunnollisesta ja tottelevaisesta suorittamisesta.

Päivän päätteeksi Lucy joutuu syytetyksi tilan savustamossa syntyneen tulipalon aiheuttamisesta (se, syytytti hän palon, jätetään tässä vaiheessa pelaajan päätettäväksi). Lucy päättää paeta tilalta. Ennen pakoa Lucyn tulee suorittaa rajallinen määrä tekoja, joiden avulla hän valmistautuu tulevaan pakoon. Lucy voi esimerkiksi tavata veljensä ja äitinsä, keskustella näistä toisen tai molempien kanssa ja saada äidiltä hyödyllisiä esineitä mukaansa. Lucy voi myös varastaa tilan eri sijainneista esimerkiksi ruokaa, halon, ja vaihtovaatteet naamioitumista varten. Myös toinen orja, Henry, pakenee samana yönä, ja heidän käymänsä keskustelun mukaisesti Lucylla on mahdollisuus joko paeta hänen kanssaan tai yksin.

Pelin toinen osa, *Runaway!*, keskittyy Lucyn pakomatkaan, joka suuntautuu orjuudesta vapaan Ohion osavaltion puolelle. Osion alussa esiintyvä tekstimuotoinen ohje kehottaa pitämään silmällä Lucyn ruoka-annosten määrää ja hänen terveydentilansa koskevia tietoja. Lucyn mukanaan kantamat esineet ja mahdollinen matkaseura (Henry) vaikuttavat kullakin läpipelauksella pakomatkan mittaana esiin tuleviin vaihtoehtoihin. Lucyn esineitä pelaaja voi tarkastella kantaamavaliokosta, muttei niitä varsinaisesti voi valita käytettäväksi. Sen sijaan esineistä seuraava etu tulee esiin esineeseen liittyvänä tekstimuotoisena toimintavaihtoehtona, joka saattaa tulla tarjolle jossain vaiheessa matkaa. Lisäksi ruokatarvikkeet voivat lisätä Lucyn käytössä olevien ruoka-annosten määrää. Jos Lucy päättää lähteä toimintavaihtoehtojen kanssa, neuvottelevat he yhdessä vaihtoehtoisista kulkukohteista. Muussa tapauksessa pelaaja näkee ennen etenemispäätöksen tekemistä ainoastaan Lucyn kohdetta koskevat mietteet.

Matkalla Lucy voi kohdata karanteita orjia etsiviä partioita ja näiden karkulaisten kiinnittämiseen koulutettuja koiria. Oikeastaan jokaisen vastaanottelijan kohtaaminen tai huono-onnisen piilopaikan valitseminen sisältää riskin kiinnijäämisestä, jolloin Lucy palautetaan takaisin plantaasille. Mikäli Lucy jää kiinni, infoikuna ilmoittaa pelin päättyneen, mutta tarjolla on kuitenkin mahdollisuus yrittää uudestaan heti toisen osan alusta. Tämän kaltaisia tarinaversioita sulkeumia kohdataan myös pelin kolmannessa ja neljännessä osassa, ja myös nämä "lopun" mahdollistavat pelin jatkamisen käsillä olevan pelin osan tai tarinan kohtauksen alusta.

Pelin kolmas osa, otsikoituna *Free and Not Free*, sijoittuu ajallisesti vuoden päähän edellisten osien tapahtumista. Nyt Lucy on sijoittunut asumaan Ohioon, Riplean kylän lähetyville, missä hän työskentelee pyykkärinä ja esiintyy Morgan ja Abigail Wright -nimisen pariskunnan sukulaistyttö. Tänä nimenomaisena päivänä Lucyn täytyy poikkeuksellisesti noutaa asiakkaiden pyykki Morgan Wrightin puolesta Ripleystä. Matkalla Lucy saa kuulla huoletuttavia uutisia: herra King on aikeissa myydä orjiaan, siis myös Lucyn äidin ja Jonah-veljen, etelään välttääkseen konkurssin. Tässä osassa Lucy tutustuu myös herra Parkeriin ja opettajaan Millie Hatcheriin, jotka kuuluvat abolitionisteihin, sekä *Free Soil* -puolueen kannattajaan, herra Benjamin Harrisoniin. Kaikki nämä ihmiset työskentelevät orjuudesta vapautumisen puolesta, ja osa heistä pyrki myös salaisesti auttamaan orjia pakomatalla Kanadan puolelle turvaan.

Lisäksi Lucy kohtaa pyykkihakumatkansa edetessä epäluuloisen hotellinpitäjän, sekä karanteita orjia jäljittävän TC Berchamin, joiden kanssa Lucyn on oltava tarkka sanomisistaan ja varottava herättämästä näiden epäluuloja itseään ja Wrighteja kohtaan. Puheissaan Lucyn on pysyttävä sukulaistyön roolissaan ja varottava paljastamasta omaa todellista taustaansa sekä sitä, että herra Wrightin tämänpäiväisen matkan todellinen syy on osallistua väkivaltaisten kansalaisten kokoukseen Cincinnatiassa. Jos Lucy päätyy juoksemaan herra Berchamia pakoon, peli päättyy, sillä Bercham toimittaa tytön seriffille. Jos Lucy selviytyy Berchamin kohtaamisesta, miehen poistuttua hän löytää lattialla tältä pudonneen paperin, joka on sattumoisin juuri Henryn pidättämiseen oikeuttava dokumentti. Kolmannen osan loppuun mennessä peli on sisällyttänyt pelaajalle kuvan käsillä olevan historiallisen tilanteeseen liittyvien erilaisten kulttuuristen, poliittisten ja sosiaalisten ryhmien edustajista ja heidän vaikuttamisestaan syvänteen näin pelaajan historiallisiin kontekstuaalisuosiin.

*Gathering Forces* -nimeä kantavassa neljännessä osassa Lucy osallistuu ensimmäistä kertaa kirkolla järjestettävään abolitionistien kokoukseen. Hänen mieltään painaa huoli omien perheenjäsenien kohtalosta, mikä näkyy tarjolla olevista repliikkivaihtoehtoista. Lucyn on kuitenkin maltettava mielensä, sillä liian avoimesti perheen pelastamista käsittelevät repliikkivaihtoehtoinen kokouksen koko kuulijakunnalle johtavat pelin loppumiseen. Samoin, jos Lucy ilmaisee kokouksen jälkeen käydessä keskustelussa päättäneensä lähteä muiden neuvoista huolimatta omin päin pelastamaan perhettään. Molemmista päätöksistä seuraavat tapahtumat johtavat tavalla tai toisella Lucyn palauttamiseen Kingin plantaasille, mistä hänet tullaan edelleen myymään etelän puuvillapelloille.

Jos Lucy hoitaa asiansa kokouksessa kärsivällisyyttä noudattaen, kokouksen jälkeen Lucy tapaa viimein taas Henryn. Tässä kohtauksessa Reverend aikoo pidättää Henryn, mutta joutuukin huomaamaan, ettei hänen hallussaan enää olekaan vangittavan orjan tuntomerkki ja nimen mainitsevaa karkuri-ilmoitusta, jonka Lucy edellisessä osassa löysi. Reverend joutuu näin ollen perääntymään, ja jälkeensä Lucy voi keskustella Henryn kanssa lyhyesti tämän jatkosuunnitelmiin. Kaikilla repliikkivalinnoilla Lucy saa tietoa myös oman perheensä tilanteesta. Henry kertoo, että Lucyn äiti on jo myyty etelään ja Jonah-veli on jäänyt yksin Kingin plantaasioille. Henry itse aikoo jatkaa matkaa Kanadaan ja pyytää varovaisesti Lucya mukaansa. Lucyn on pakko kieltäytyä tässä vaiheessa, mutta pelaajan valittavaksi jää, lupautuuko hän tulemaan Henryn perästä myöhemmin, vai sivuuttaako hän miehen toiveet.

Keskustelun jälkeen pelaajalle esitetään episodimainen välianimaatio Jonahin pakomatka, jonka päätteeksi Jonah löytää tiensä Lucyn luo. Veljensä kanssa käydyssä keskustelussa Lucy voi yrittää valehdella Jonahin lohdutukseksi äidin uudelleen tapaamisen mahdollisuuksista, mutta näin valitessaan hän joutuu pian selittelemään sanojaan Jonahille. Lucy voi myös ilmaista luovuttaneensa äidin uudelleen näkemisen mahdollisuuden suhteen tai valaa veljeen toivoa tulevasta ja kehottaa tätä rukoilemaan. Näin pelin neljännessä osassa keskitytään selvästi aikaisempaa enemmän Lucyn henkilökohtaiseen kokemukseen. Se, että pelaajalle tarjotaan vaihtoehtoja, joilla hän voi tehdä valintoja Lucyn tunteita, taipumuksia tai ajatuksia koskien, tarjoaa oppilaille suuremman valikoiman erilaisia tilaisuuksia muodostaa henkilörahmon kanssa affektiivinen yhteys. Näin pelaaja voi valita sellaisen toiminta- tai reagoitavan, jonka hän voi yhdistää johonkin aikaisempaan kokemukseen, ja muodostaa näin tunnetason ymmärrystä henkilörahmon kokemuksiin.

Viidennessä osassa, *New Times, New Troubles*, siirrytään tarina-ajassa jälleen vuosi eteenpäin. Osan alkuanimaatiossa Morgan Wright joutuu pulaan häntä uhkaavaan sävyyn puhuttelevien valkoisten miesten kanssa. Morganin nähdään näyttävän miehille hänet vapaaksi mieheksi todistavia papereita, mutta se mitä tämän jälkeen tapahtuu jää näkemättä, sillä kohtauksesta siirrytään Abigailin kasvokuvaan. Abigail kertoo Lucylle Morganin joutuneen vankeilaan, ja pyytää Lucya lähtemään kiireesti Ripleyhin. Myös tästä dialogista voi kuitenkin vielä ennen lähtöä saada lisätietoja vuonna 1850 voimaan tulleesta *Fugitive Slave Actista*, laista, jonka mukaan pohjoiseen karneerat otat tuli sahin uhalla palauttaa takaisin omistajalleen. Abigail Wright kertoo, että lain voimaantulon jälkeen monet paenneita orjia jäljittävät miehet ovat alkaneet toimia aikaisempaa aggressiivisemmin.

Ripleyyn päästyään Lucy saa toimintaohjeita abolitionisti-tutuiltaan, neiti Hatcherilta ja herra Parkerilta. Hän voi auttaa keräämään todisteita osoittaakseen Morganin olevan vapaa mies. Neiti Hatcher pyytää Lucya etsimään sopivia, mieluiten vaaleaihoisia todistajia, jotka voisivat puhua Morganin puolesta tämän kohtalosta päättävälle komission jäsenelle. Herra Parker kehottaa Lucya palaamaan Morganin kiinniottopaikalle ja etsimään Morganin palasiksi revityt henkilöpapereit. Lisäksi, Lucyn aikaisemmista valinnoista riippuen, hänelle saattaa tarjoutua mahdollisuus lähettää Morganin perheelle sähkösanoman avun saamiseksi.

Aikaa todisteiden etsintään on rajallisesti, koska Morganin kohtalosta päättävä komission jäsen tulee kaupunkiin jo huomenna. Tarina-ajan rajallisuus ilmenee rajoituksena, jonka mukaisesti pelaaja voi Morgania auttaakseen suorittaa vain valitsemansa kolme asiaa. Tässä kohtaa pelitarina haarautuu aidosti. Haarautumisen aiduudella viittaa tarinan kehittymiseen siten, että tapahtumat ottavat toiseen valintamahdollisuuteen nähden uudenlaisen käänteen, ja tämä muutos vaikuttaa edelleen tarinan seuraaviin tapahtumiin ja henkilörahmon kohtaloihin.

Sopivien todistajien tai paperinpalojen etsintään voi käyttää kaksi toimintakertaa, joten Lucy voi jättää toteuttamatta minkä tahansa kolmesta toimintavaihtoehdosta. Sähkösanoma vaihtoehtoja on kolme, ja nämä poikkeavat toisistaan sekä viestin pituuden että lähettämisen hinnan ja lukutaitomerkkejä koskevien vaatimusten suhteen. Mikäli Lucy haluaa etsimään Morganin revittyjä henkilöpapereita (yksi tai Jonahin kanssa), hän tulee kohtaamaan polulla Berchamin. Lucyn ja Berchamin välinen keskustelu voi olla sävyiltään uhkaava tai, paremmassa tapauksessa, Lucy voi saada suostuteltua ja lahjottua Berchamin todistamaan Morganin kiinni otaneita opportunisteja vastaan. Heidän toimintansa on nimittäin epäedullista myös Berchamin omien bisnesten kanssa. Lopulta, kerättyjen todisteiden kokonaisvaikutusten perusteella, Morgan voi joko vapautua tai jäädä edelleen vangituksi, jolloin häntä odottaa tulevaisuus orjuudessa. Tämän ratkaisun jälkeen Lucy voi päättää lähteä Abigailin ja Morganin – mikäli mies vapautui – kanssa Kanadaan, lähettää pelkästään Jonahin heidän mukaansa, tai päättää, että he molemmat jäävät aloilleen Ripleyyn muiden tuttuja abolitionistien avuksi.

Valitsipa Lucy tulevaisuudensuunnitelmansa miten tahansa, hän tulee kohtaamaan Berchamin joko ennen Kanadaan lähtöä tai elämän jatkuessa Millie Hatcherin koulua käyden. Nyt Bercham on saanut tietoonsa Lucyn todellisen henkilöllisyyden. Hän ottaa Lucyn (ja Jonahin, ellei Lucy lähettänyt häntä Kanadaan) kiinni ja Lucy joutuu kohtaamaan plantaasinomistajan kopean tyttären, Sarahin, sellin kattereiden läpi. Sarah aikoo myydä Lucyn (ja Jonahin) saadakseen rahaa. Lucyn ja Sarahin käymä keskustelu voi kuitenkin saada Sarahin ottamaan Jonahin palvelukseensa Illinoisiin, missä Sarahin täytyy lain mukaan maksaa Jonahille palkkaa, ja tämän pitäisi siis lopulta pystyä saavuttamaan vapaan miehen asema. Lucylta tällaisen neuvottelutuloksen saavuttaminen edellyttää kuitenkin oman epäoikeudenmukaisuuden tunteen, vihan ja pettymyksen taka-alalle laittamista ja Sarahin näkökulman myötäilemistä. Tähän Lucy ja Sarahin käymään keskusteluun on rakennettu vaihtoehtoinen verkko, jonka esiin saaminen edellyttävän pelaamisen kautta (eikä siis mekaanisesti kaikkia eri vaihtoehtoja läpi kokeillen) vaatii kaikkien kolmen historiallisen empatian edellytysten toteutumista<sup>[49]</sup>; historiallista kontekstuaalisointia (esimerkiksi naisten välisen sosiaalisen roolijaon ymmärtämiseksi), Lucyn rooliin asettumista (esimerkiksi jotta pelaaja osaisi ottaa huomioon, millaisia etuja Lucy saattaisi haluta tässä tilanteessa tavoitella) ja affektiivisen yhteyden muodostamista (jotta pelaaja voisi kuvitella, *miten* edellä mainittuja etuja voisi saavuttaa).

Lucy itse joutuu huutokaupattavaksi orjakaupassa. Pelaaja voi vielä ansaita viimeisen pelimerkin sen mukaan, mitä Lucy ajattelee omaa myyntivuoroa odotellessaan. Tämän jälkeen peli etenee epilogiosaan. Epilogissa kerrotaan etenee teksti- ja kuvituskuvaohjaisina jaksoina, joiden välissä pelaaja valitsee etenemisvaihtoehdon. Kerrottakseen esitys on tiivistä ja etenee tarinan ajassa suurin harppauksin kattaen Lucyn elämästä seuraavat kymmenen vuotta. Tarinan etenemiseksi valitaan joko seuraavia tapahtumia pelikäden kuvaava lause tai määrätyn pelimerkin käyttäminen, edellyttäen että pelaaja on hankkinut kyseisen pelimerkin osien 1-5 mittaan (katso esimerkki, kuva 2). Kunkin valinnan jälkeen pelaaja saa luettavakseen tarinan seuraavan käänteen ja näkee uudet jatkovaihtoehdot sisältäen myös sellaiset tarinahaaraan liittyvät, pelimerkkiä edellyttävät etenemissuunnat, joihin pelaajalla ei pelimerkin puuttuessa ole pääsyä.



Esimerkki *Flight to Freedom*in epilogiosan valintatilanteesta, johon tullessaan pelaaja on kuvattuna kerralla onnistunut hankkimaan "Millien liittolainen"-merkin, muttei "Parkerin liittolainen"-merkkiä. Pelaaja voi siis tällä kertaa valita tarinan jatkoin kolmesta vaihtoehdosta. Ruudunkaappauskuva.

Valitessaan pelimerkki-vaihtoehdon pelaaja ei etukäteen tiedä, mihin tehty valinta johtaa. Useat läpipelaukset kuitenkin vahvistavat, että pelattaessa epilogia useiden pelimerkkien kanssa Lucyn tulevaisuudennäkymät ovat selvästi valoisampia siihen syneään orjan kohtaloon verrattuna, mikä Lucya muutoin odottaa. Peli tarjoaa tarinaloppua varten runsaasti toisistaan erilaisia tapahtumakulkuja, ja lisäksi joihinkin lopputuloksiin voidaan päätyä useiden hieman toisistaan poikkeavien tapahtumakulujen kautta, jolloin yksi ja sama loppu toteutuu erilaisena versiona. Erilaisin tarinaloppuihin tutustukseen epilogin voi pelata heti uudestaan samoilla merkeillä eritaivoin valiten, jonka aikaisemmin läpipelatun osan 1-5 voi ladata uudestaan pelattavaksi aina episodiin asti, tai pelaaja voi tietysti myös aloittaa koko pelin alusta.

Aarsethin esittämää typologiaa ajatellen peliä on kokonaisuutena vaikea määrittää yksittäisen tyyppin mukaiseksi<sup>[50]</sup>. Tarinafunktiot määräytyvät tarinan kokonaisuudesta käsin, ja tuon kokonaisuuden määrittämisessä tarinan lopulla sisällöllisenä sulkeuman muodostajana on erityinen painoarvo. Jos *Flight to Freedom*-pelitarinaa tarkasteltaisiin vain epilogin ja osien 1-4 osalta (ja pitkin matkaa mahdolliset näennäisoput jätettäisiin huomiotta), *Flight to Freedom* edustaisi lähinnä lineaarista pelityyppiä. Kun viidennessä osassa ja epilogissa tarinan haarautumisen seurauksena voidaan lisätä useita erilaisia lopetuksia, peli saa hyperteeksti-tyyppisen pelin muodon. Pelaaja ei varsinaisesti muotoile tarinaa vaan tekee osittain sokeasti valintoja, joiden seurauksena hän ei ilman aikaisempaa kokemusta samanlaisesta läpipelusta voi ennustaa. Toisin sanoen paidea-sääntöjen alueella pelaajan huomion kohteeksi ei kohoteta tilanteiden erilaisia osatekijöitä ja ilmoittaa proseduraalisesti luonnehtivaa systeemiä vaan inhimillisen kokemuksen perspektiiviin sidottu tarinaversioiden verkko, jossa pelimerkit avaavat uusia, tarinakokonaisuuden kannalta keskenään erilaatuisia polkuja. Se, mitä kaikkea pelaaja voi tarinan todellisuudessa tehdä, on rajoitettu kulloinkin tarjottujen muutamien vaihtoehtojen muotoon. Näin ollen pelissä toimimisen kannalta oleelliseksi nousee kysymys, *missä kohdoin ja millaisilla valinnoilla* tarinatapahtumien kulkuun on mahdollista vaikuttaa.

Missä mielessä pelaajan toiminta epilogissa sitten on *pelaamista*? Pelaaja ei voi itse valita pelimerkkien käyttöhetkeä, ja toisaalta, valitessaan pelimerkin avaaman tarinahaaran, hän ei varsinaisesti tiedä, mihin hänen valintansa tulee johtamaan. Epilogin tarinankerronta on siis oikeastaan apapeliä. Ryanin ulkoisesta pelaajapostista *pelaamisen* kuvausta epilogivaihe ei oikeastaan vastaa, koska pelaaja ei kontrolliolla tarina-ainesta<sup>[51]</sup>. Sen sijaan epilogin voisi nähdä eräänlaisena tulosten tarkastamisena – tarkastamisena joka tehdään tämänkertaisen läpipelun arvioimiseksi ja ehkä myös uudelleenpelaamista silmälläpitäen.

Tieto pelin eri osissa tarjolla olevista pelimerkeistä ja täsmäsanoista on koottu kunkin osion lopussa nähtävään ruutuun, missä pelaajalle kerrataan myös, mitkä merkit ja täsmäsanat on juuri



pelatun osion mittaan saatu hankittua. Pelaaja voi lisäksi tarkistaa kunkin merkin ja täsmäsanana yhteyteen liitetystä vihjeestä, millaisella toiminnalla tai kenen kanssa keskustelemalla nämä ovat uudelleen pelatessa hankittavissa. Osioiden lopussa näytetyt tilannekoosteet muodostavat siis sisäisestä osallistumisesta ja roolihahmosta etäännyttäviä tuokioita, joissa pelaajaa muistutetaan juuri tehdyistä tarinaa koskevista valinnoista ja joiden tarjoamat vinkit ovat merkityksellisiä erityisesti kunkin osion uudelleen pelaamista ajatellen.

## PELAAJA PELITARINAA IMPROVISOIVANA INSTRUMENTTINA

Pelaajan ludus-sääntöihin liittyvissä merkitysneuvotteluissa keskeiseksi nousee tarjottujen toimintavaihtoehtojen merkityksen konstruointi. Tällöin pelaajan huomio kohdistuu erityisesti hänen tarinaelementeistä tuottamiensa käsitysten ja odotusten paikkansäilytykseen. Fiktiivisen tilanteen näkökulmasta pelin asettamat valintatilanteet ovat aina mahdollisten seurausten kannalta uudenlaisia, joten pelaaja joutuu arvioimaan vaihtoehtojen ja valintojen merkitystä tilanne kerrallaan. Tässä arvioinnissa pelaaja voi tukeutua, paitsi dialogeista saamaansa historialliseen kontekstiin liittyvään tietoon myös omaan kokemukseensa, eli tietoon, joka nousee pelaajan elämäkokemuksesta, minkä pelaaja arvioi jossain suhteessa vastaavan Lucyn kohtaamia kokemuksia.

Pelaajan osallistumistavan kannalta pelin osat 1-5 poikkeavat epilogista merkittävästi. Osissa 1-5 pelaajan osallistumista voi luonnehtia Ryanin ehdottamia termejä käyttäen pääsääntöisesti sisäiseksi, henkilöihannon tilanteeseen ja näkökulmaan sidotuksi osallistumiseksi<sup>[52]</sup>. Henkilöihannon näkökulma motivoi pelaamista ja perustelee pelaajalle tarjottujen vaihtoehtojen sisällön, samoin kuin tarjottujen vaihtoehtojen rajoittuneisuuden. Pelaajan valintoja voi ohjata puhdas uteliaisuus, pelaajassa heräävä sympatian tunne Lucya kohtaan tai henkilöihannon rooliin asettumisella aikaansaatu eläytymisen Lucyn hahmoon ja hänelle improvisoiden kuviteltuihin tunteisiin. Viimeksi mainitussa tilanteessa, pelin 1-5 osissa, pelaajan toimijuuteen liittyvät merkitysneuvottelut saavat Tanenbaumina ja Tanenbaumina kuvaaman improvisationaalisen eläytymisen ja dialogisen tarinankerronnan muodon<sup>[53]</sup>.

Epilogissa pelaaja omaksuu aikaisempiin osiin verrattuna ulkoisemman osallistumisen tavan, jolloin hän etäännyy henkilöihannosta ja siirtyä tarkastelemaan tarinan kokonaisuutta erityisesti esiin piirtyvää loppua vasten. Toki pelaaja saattaa edelleen epilogissa asettaa pelaamiselle myös Lucyn hahmoon eläytymisen pohjalta muodostamia tavoitteita. Hän saattaa esimerkiksi pyrkiä löytämään Lucylle tulevaisuuden, jossa tämä saa elää vapaana naisena, jossa hän auttaa muita orjia pakenemaan, tai jossa Lucy ja Henry saavat lopultakin elää yhdessä. Tämän kaltaisten loppujen mahdollisuudesta peli tarjoaa viitteitä osissa 1-5 tarjottujen toimintavaihtoehtojen muodossa.

Epilogissa ludus-sääntöjä koskevat pelaajan merkitysneuvottelut suuntaavat pelaajan huomion aikaisempaa enemmän pelimerkkien edustamiin arvoihin ja muihin merkityksiin. Pelaaja saattaa pohtia esimerkiksi kysymyksiä: Millaisia lopputuloksia hankkimillani merkeillä voidaan saavuttaa? Mitkä saavutetuista merkeistä ja niihin oikeuttaneista valinnoista osoittautuvat epilogissa erityisen merkittävät? Tällaiset kysymykset ovat erityisen merkityksellisiä, mikäli pelaaja on hahmotellut tarinalle mielessään tietynlaisen tavoittelepon. Lisäksi pelaaja saattaa tarkastella vieläkin ulkoisemmasta osallistujapositionista nousevia kysymyksiä, kuten: Miten toistaiseksi saavuttamattomia tarinapolkuja voisi avata? Miten uusia pelimerkkejä voi saada? Tällaista valinta-avaruutta tarkastellessaan pelaaja ei enää tarkastele tarinapahantia henkilöihannon eläytymisen pohjalta muodostetun kokemuksen perusteella vaan päätyy pohtimaan tarinaa kokonaisuutena sekä yksittäisten tilanteiden ja tekojen funktionaalista arvoa: Missä kohtaa olisin voinut kääntää koko tarinan kulun (tarinan yksittäisten tapahtumien tai tekojen funktionaalista tarkastelu)? Millaisen ihmisen ja millaisten teemojen tarina Lucyn tarinasta olisi tuolloin tullut (tarinokokonaisuuden tarkastelu)?

Toisinaan pelaamisen aikana tarjotut repliikki- tai toimintavaihtoehdot esitetään valmiiksi tulkituina. Tällaiset tulkinnot esitetään pelaajalle tekstimuotoista repliikkiä tai toimintavaihtoehtoa edeltävissä hakuskeissa. Esimerkiksi ensimmäisessä osassa yksi Lucyn työtehtävistä on hoitaa kanoja (katso kuva 3). Kanalassa työskentelyyn liittyvistä toimintavaihtoehdoista kolme neljästä on täydennetty seuraavanlaisin tulkinnoin: "[Obey Mr. Otis]", "[Waste time]", ja "[Steal food]". Lisäksi tarjolla on vaihtoehto "Kerää kananmunat nopeasti ja huolimattomasti muutamia särkin". Jos pelaaja päättää tarttua tähän työtehtävään ensimmäiseksi, ja toteuttaa tehtävän ajan tuhlaukseksi tulkitulla toimintavaihtoehdolla, sen konkreettinen merkitys tarinan todellisuudessa on "kerää kaikki munat, mutta käytä aikaa lempikanojesi silittelyyn ja niiden kanssa leikkimiseen". Tästä valinnasta pelaaja saa vastarintamerkin (*the Resistance Badge*). Vastarintamerkin voi toisaalta saada myös nopeasta ja huolimattomasta munien keräämisestä. Pelin kontekstissa eläinten helliminen ja leikkittäminen, samoin kuin eläinten huolimaton hoitaminenkin, saavat siis orjuuttamisen vastustamisen lisämerkityksen.



Esimerkki Lucyn työtehtäviin liittyvästä valintatilanteesta kanalassa. Kolme neljästä toimintavaihtoehdosta esitetään tällä kertaa valmiiksi tulkituina. Ruudunkaappauskuva pelistä Flight to Freedom.

Joissakin dialogitilanteissa esitetyt repliikkivaihtoehdot voisi tulkita Lucyn ajatuksiksi kyseisessä tilanteessa, jolloin pelaajan valinta koskisi ainoastaan sitä, mitä Lucy päättää sanoa ääneen. Näin tulkitin edellä esittämässäni tarinakuvauksessa kuvailllessani tilannetta abolitionistien kokouksessa, missä Lucyn on ehkä sanottava jotain muuta kuin mitä hänen mielessään liikkuu ja mihin hän käytännössä pyrki. Toisen esimerkin tarjoaa tilanne, jossa – saadakseen Jonahin pelastettua orjuudelta – Lucyn on esitettävä ilahtunutta Sarahille tämän kerrottua päässeensä hyvin naimisiin Lucyn paranteleman mekon ansiosta (katso kuva 4). Tilanteeseen on luotu voimakas emotionaalinen jännite, sillä Lucyn on heittäydyttävä keskusteluun kaltereiden takaa, jouduttuaan juuri kiinniotetuksi ja menetettyään jälleen vapautensa. Vasta hetkeä aikaisemmin pelaajan on täytynyt paneutua Lucyn tulevaisuudensuunnitelmiin ja siihen, kuinka hän päättää toimia Jonah-veljen kanssa. Sarahin kanssa puhuessaan Lucya on juuri kohdannut pahimman mahdollisen vastoinkäymisen, kohtalon, jolla pelin aikaisemmissa vaiheissa merkityksellistettiin pelin loppuminen kesken osion. Sarahia onnittellevan repliikin valinta tuntuu siis Lucyn asemaan eläytyen todennäköisesti erityisen vastenmieliseltä. Toisaalta Lucy on juuri saanut Jonahin luokseen, ja nyt poika on jäänyt uudelleen kiinni Lucyn tekemän päätöksen vuoksi. On siis uskottavaa, että syyllisyys ja huoli voisivat antaa Lucylle voimaa tarttua tarvittaviin sanoihin. Tämän kohtauksen edukseen kääntäminen edellyttää pelaajalta kaikkein eniten juuri empatian mahdollistamaa tilannelukutaitoa. Sen sijaan sympatiaan pohjautuva reagointi johtaisi sellaisten turhautumista ilmaisevien tai vetoavien sanavalintojen valintaan, joiden myötä tilanteessa saavutettavissa olevat edut luisuisivat Lucyn ulottumattomiin.



Lucy emotionaalisen paineen alla. Millä perusteella pelaaja valitsee Lucyn vastauksen?  
Ruudunkaappauskuva pelistä Flight to Freedom.

Pelin kultaaltaan rauhallinen ryhti tukee osaltaan valintatilanteita, joissa pelaajan tulee pohtia käsillä olevaa tilannetta taustalla olevien uhkien ja tulevaisuuteen kuviteltujen mahdollisuuksien valossa. Epilogiosan toteutustavasta johtuen Lucyn tulevaisuutta ei voi suunnitella konkreettisesti, vaan tilaisuuksia avaava toiminta täytyy pelimerkkien perusteella tunnistaa itsessään arvokkaaksi. Tämä ajatus on pelissä esillä sen alkuisista lähtien: pakomatulle mukaan kerättyjä esineitä ei voi suunnitelmallisesti käyttää, mutta kunhan on varautunut, niin tilaisuus niiden hyödyntämiseen saattaa tarjoutua. Yleistäen: Koskaan ei voi tietää mitä tulevaisuus tuo tullessaan, mutta aina voi varautua tulevaisuuteen varustamalla itsensä mahdollisimman monenlaisin välinein ja taidoin.

Pelin eri osien mittaan pelaaja tutustuu myös epäoikeudenmukaisuuden ehdoilla elävän ihmisen toiminnan moniulotteiseen luonteeseen: On tekoja, joiden avulla pyritään fyysisesti tai psykologisesti selviytymään epäoikeudenmukaisissa ja epäinhimillisissä olosuhteissa, kun taas toisenlaisten tekojen tarkoitus on vaikuttaa vallitsevaan tilanteeseen ja sitä ylläpitävään järjestelmään. Ihminen tekee tiettyjä ratkaisuja omaan elämäänsä vaikuttaakseen, toisia ratkaisuja hän tekee vaikuttaakseen laaja-alaisemmin yhteisönsä eduksi. Näiden eritasoisten tavoitteiden välillä on ennen pitkää pakko tehdä vaikeita valintoja, mutta *Flight to Freedom*-pelissä tämänkaltaista sovittelevaa ei juuri nosteta esiin. Päätös, joka Lucyn täytyy tehdä viidennessä osassa valitsee lähtee hän Abigailiin ja (ehkä myös) Morganin mukana Kanadaan vai jääkö Ripleyyn auttaakseen muita pakomatulla olevia orjia, on oikeastaan ainoa, joka selkeästi korostaa näitä ristiriitaisia vaihtoehtoja ja intressejä. Improvisoidun pelaamisen aikana edellä mainittujen valintojen ristipaine välittyy pelaajalle vain, jos hän kokee sen empatian kautta.

Jotta valintojen seuraukset jäsenyisivät loogisina, pelaajan tulee ainakin jossain määrin muistaa valintojensa laatu. Tarinarakenne tukee tällaisten yksityiskohtien muistamista jo itsessään. Lisäksi pelikistetty visuaalinen kerronta ja useat sellaiset valintatilanteet, joissa tarjottu vaihtoehtoille ei määritellä valmiita tulkitintoja, jättävät tilaa pelaajan omalla henkilökohtaisella aineksella täydentämälle mentaalille kuville. Näitä pelaaja muodostaa henkilökohtaisista ja tilanteista eläytyäkseen kerrontaan. Tällöin pelaaja myös täydentää pelikistettyä kerrontaa kognitiivisen tietovarantonsa pohjalta, esimerkiksi luomalla selityksiä sille, miksi Lucy toimii juuri valitulla tavalla. Johtuuko dialogissa valittu Lucyn esittämä kysymys hänen tietämättömydestään, yksinkertaisuudestaan vai tarpeesta esittää tyhempää kuin onkaan? Tarinallisen pelin pelaajan toimijuuden dialogiluonteen vuoksi *Flight to Freedom* pelaajan omin tulkinnoin täydennettyjen tarinakäänteiden paikkansapitävyys tulee pelatessa pelaajan uudelleen arvioimaksi, ja tarvittaessa uudelleen tulkitemaksi. Tätä arviointia ja tulkintaa pelaaja suorittaa erityyppisiä paidea-sääntöjä vasten – siis kokiossaan, miten pelin maailma pelaajan toimien reagoi ja millaisia valintoja Lucyn roolissa pääsee tietyn valinnan jälkeen tekemään. Toiminnan kannattavuutta pelaaja punnitsee hankittuja pelimerkkejä, täsmäsanojen määrää ja kerronnan etenemistä vasten.

Jos peli palkitsee odottamattomasti pelaajan alustavasti tulkitemia, Lucyn roolissa suoritettuja valintoja ja pyrkimyksiä pelimerkein, jotka on nimetty historiallisesta kontekstista poimittujen arvojen ja ilmiöiden perusteella, pelaajalle tarjoutuu tilaisuustunnistaa omien kokemusten tai nykyajan kontekstin pohjalta muodostettujen ennakkokäytönsä rajallisuus. Pelisysteemin arvoissa Lucyn toimintaa pelaajan omiin ennakkokäytöksiin nähden poikkeavalla tavalla pelaajalle tulee mahdolliseksi ymmärtää, kuinka erilaiset elämänohjelmat saattavat pakottaa ihmisen löytämään sellaisia suhtautumis- ja toimintatapoja, joihin omassa elämässä ei välttämättä koskaan tule tarvetta. Lisäksi pelin tilanteet voivat auttaa muodostamaan käsitystä eäisytydestä, joka henkilön ajatusten, sanomisten ja tekojen välillä saattaa olosuhteiden pakosta vallita. Tällaiset sisällöt korostuvat kuitenkin erityisesti – ei yksittäisen eläytyvän läpipelun myötä – vaan vasta tarinan funktiorakenteen hahmottuessa uudelleenpelaamisen kautta.

Uudelleen pelatessa *Flight to Freedom* pelaaja saa tilaisuuden kokeilla eri reagoitintapoja samoihin tilanteisiin ja tunnistaa näin tilanteiden asettamia haasteita. Lucyn täytyy esimerkiksi osata tarvittaessa valehdella, muttei pidä valehdella turhaan tai liikaa. Yksittäistä tarjottua vaihtoehtoa ei kuitenkaan ole määritelty ainoaksi oikeaksi tai ehdottomasti vääräksi, vaan monenlaiset valinnat osissa 1-5 voivat mahdollistaa epilogissa emotionaalisesti tyydyttävän lopun. Uudelleenpelaamisen kautta pelaaja voi pohtia myös sitä, mikä Lucyn kokemassa historiallisessa tilanteessa voisi merkitä onnellista loppua. Tämän kysymys herättelee väistämättä pelaajan historiallisen empatian taitoa. Arvioidakseen erilaisen loppujen merkitystä Lucyn kannalta pelaajan on myös kyettävä erottamaan Lucyä kohtaan mahdollisesti heränneet sympatian tunteet empatiasta.

## LOPUKSI – HISTORIALLINEN EMPATIA FLIGHT TO FREEDOM -PELISSÄ

Endacottin ja Brooks'n mukaan historiallinen empatia edellyttää kognitiivis-affektiivista työtä, joka pitää sisällään tilanteen historiallisen kontekstuaalisuutta, toisen henkilön asemaan asettumista ja affektiivisen yhteyden muodostamista henkilön kokemuksiin<sup>[54]</sup>. *Flight to Freedom*-pelissä historialliseen kontekstuaalisuuteen annetaan mahdollisuus esimerkiksi dialogin muodossa tarjottujen tietojen, täsmäsanoin korostettujen käsitteiden ja ilmiöiden sekä vielä lisäksi erillisen dokumenttipankin havaintomateriaalin muodossa. Pelin pelaaminen ei tosin erityisesti edellytä dokumenttipankin tarkastelua. Toisen henkilön asemaan pelaaja asettuu pelatessaan rooliaan Lucyna. Tämä pelin alussa 14-vuotias henkilökohtainen tarjoo yläaste- ja lukioikäisistä koostuvan kohderyhmän pelaajille ikäryhmän puolesta samaistuttavan roolin. Affektiivisen yhteyden muodostamista Lucyn kokemuksiin olen kuvannut edellä tarkemmin. Erityisesti pelikistetty kerronta, Lucyn hahmon jätetty tulkinanvara ja tulkittamisen välttämättömyys sekä pelaajalle asetettu tarve arvioida eri toimintavaihtoehtojen laatuja ja mahdollisia seurauksia ovat pelinarratiivin ominaisuuksia, jotka kannustavat pelaajaa aktiivimaan omasta kokemuspohjasta nousevaa tietoa improvisoidun pelaamisen aikaansaamiseksi ja tukevat näin myös kokemuseräisen tietoon liittyvien tunneustojen hyödyntämistä. Lisäksi pelinarratiivin edessä pelaajan valinnan jälkeen pelaaja saa välitöntä palautetta muodostetun affektiivisen yhteyden paikkansapitävyydestä myös muiden henkilökohtaisiin käsikirjoitukseen perustuvista reaktioista.

Oppilaan historiallisen empatian tukemiseksi Endacott ja Brooks ehdottavat neljän tyypistä oppilaan ohjauksellisia toimia. Edellä kuvaamani perusteella näistä kolme toteutuu *Flight to Freedom*-pelin pelaamisen mittaan: historiallisen empatian kohteen, tilanteen ja henkilöiden, tutuksi tekeminen; syvemmän ymmärryksen kehittäminen historiallisesta kontekstista, näkökulmasta ja aiheeseen liittyvistä tunnepitoisista seikoista; sekä muodostettujen käsitteiden demonstroiminen, mikä *Flight to Freedom* tapauksessa toteutuu sekä pelaajan pelatessa tekemällä yksittäisinä valintoina että uudelleenpelaamisen yhteydessä suoritettuna olettamusten testaamisena. Neljännessä oppilaan ohjauksellisessa kohdassa oppilaita ohjataan muodostamaan yhteys menneisyyden ja nykyisyyden väliin siten, että he voivat samalla reflektoida omassa henkilökohtaisessa näkemyksessään historiallisen empatian kautta tapahtuneita muutoksia.<sup>[55]</sup> Epilogiosan Lucyn roolista etäännyttävä pelinarratiivinen asetelma ikään kuin valmistaa oppijaa tähän, joten esimerkiksi oppituntitilanteessa opettaja voisi yhdistää pelin pelaamisen erilaisia pohdintatehtäviä, joissa oppilas siirtyä tarkastelemaan pelaamisen aikana heränneitä omakohtaisia ajatuksiaan. Digitaalisen pelinhan ei oppimismateriaalina välttämättä tarvitse kattaa kaikkia oppilaan ohjaukselle asetettuja vaatimuksia, vaan usein pelit soveltuvat opetuksen paremmin, kun niitä käytetään osana kokonaisuutta, muiden tehtävien lisäksi.

Digitaalinen peli tarjoaa narratiivisuunnittelijoille monenlaisia valintatilanteita, joiden kautta pelaajan merkitysneuvottelut voidaan suunnata eri tavoin ja erilaatuisiin kohteisiin. Edellä esittämäni analyysin perusteella *Flight to Freedom* tapauksessa pelaajan merkitysneuvotteluissa huomio kohdistuu erityisesti tarinan funktiorakenteeseen sekä audiovisuaalisen kerronnan herättämien pelaajan omien mentaalisten kuvien, käsitteiden ja odotusten tarkastelussa. Tällainen suunnittelullinen lähtökohhta on johdonmukainen historialliseen empatiaan liittyvän oppimistavoitteen näkökulmasta. Toivon tämän artikkelin osaltaan havainnollistavan myös sitä, millainen potentiaali digitaalisissa peleissä piilee historialliseen empatiaan vastaavien mentaalisten taitojen oppimista sekä näiden tietoisien ja tarkoituksellisten hyödyntämisen harjoittelusta ajatellen.

*Kirjoittaja on filosofian maisteri, joka viimeistelee digitaalisten oppimispelien narratiivisuunnittelua käsittelevää väitöskirjaansa Jyväskylän yliopistossa taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksen sekä tietotekniikan laitoksen yhteisohjauksessa.*

## LÄHTEET

Aarseth, Espen. A Narrative Theory of games. *FDG '12.Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Game*. ACM, New York 2012, 129-133.

Ang, Chee Siang. Rules, Gameplay, and Narratives in Video Games. *Simulation & Gaming*. 37: 3 (2006), 306-325. Saatavilla osoitteesta <http://sag.sagepub.com/content/37/3/306.short>

Barton, Keith C., and Linda S. Levstik. *Teaching history for the common good*. Routledge, NJ 2004.

Blake, Christopher. Historical Empathy: A Response to Foster and Yeager. *International Journal of Social Education* 13:1 (1998), 25-31.



- Bruner, Jerome. The narrative construction of reality. *Critical inquiry*18:1 (1991), 1-21.
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press, London 1978/1986.
- Clark, M. Carolyn & Rossiter, Marsha. Narrative learning in adulthood. *New directions for adult and continuing education*119 (2008), 61-70.
- Doppen, Frans H. Teaching and learning multiple perspectives: The atomic bomb. *The Social Studies*91:4 (2000), 159-169.
- Dulberg, Nancy. Engaging in History: Empathy and Perspective-Taking in Children's Historical Thinking. (2002). Saatavilla osoitteesta <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED474135.pdf>
- Endacott, Jason L. Reconsidering affective engagement in historical empathy. *Theory & Research in Social Education*38:1 (2010), 6-47.
- Endacott, Jason & Brooks Sarah. An Updated Theoretical and Practical Model for Promoting Historical Empathy. *Social Studies Research and Practice*. 8:1 (2013), 41-58. Saatavilla osoitteesta [http://www.socstrpr.org/wp-content/uploads/2013/04/MS\\_06482\\_no3.pdf](http://www.socstrpr.org/wp-content/uploads/2013/04/MS_06482_no3.pdf)
- Foster, Stuart. Using historical empathy to excite students about the study of history: Can you empathize with Neville Chamberlain? *The Social Studies*90:1 (1999), 18-24.
- Herman, David. *Stories as a Tool for Thinking*. Center for the Study of Language and Information, 2003.
- Herman, David. Toward a transmedial narratology. *Narrative across media: The languages of storytelling*. University of Nebraska Press, NE2004, 47-75.
- Jonassen, David, Dan Cemusca, and Gelu Ionas. Constructivism and instructional design: The emergence of the learning sciences and design research. *Trends and issues in instructional design and technology*2 (2007), 45-52.
- Knight, Peter. Empathy: Concept, confusion and consequences in a national curriculum. *Oxford Review of Education*15:1 (1989), 41-53.
- Polkinghome, Donald E. *Narrative knowing and the human sciences*. Suny Press, Albany 1988.
- Propp, Vladimir. *Morphology of the Folk Tale*. Laurence Scott (transl.), 2<sup>nd</sup> ed. University of Texas Press, Austin 1928/1968.
- Ryan, Marie-Laure. "Beyond myth and metaphor." *Game Studies* 1:1 (2001). Saatavilla osoitteesta <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.137.374&rep=rep1&type=pdf>
- Ryan, Marie-Laure. Will New Media Produce New Narratives? *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press. Lincoln, NE 2004, 337-359.
- Ryan, Marie-Laure. Narrative. *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Routledge, London 2005, 344-348.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of story*. University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.
- Skolnick, Joan, Dulberg, Nancy & Maestre, Thea. *Through other eyes: Developing empathy and multicultural perspectives in the social studies*. Vol. 43. Pippin Publishing Corporation, Toronto 2004.
- Tanenbaum, Karen & Tanenbaum, Joshua. Commitment to Meaning. A Reframing of Agency in Games. *Digital Arts and Culture*. 12-15 (2009). Saatavilla osoitteesta <https://escholarship.org/uc/item/6f49f74n>
- Wardrip-Fruin, Noah. *Expressive Processing. Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. The MIT Press, London 2009.
- Yeager, Elizabeth & Foster, Stuart. The role of empathy in the development of historical understanding. *Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies*. Rowman & Littlefield, USA 2001: 13-21.
- Äyrämö, Sanna-Mari. Learning between Rules and Narrative. Player's Meaning Negotiations Analyzed, Designed, and Assessed. *Proceedings of The 9th European Conference on Games Based Learning. ECGBL 2015*. Nord-Trøndelag University College Steinkjer, Norway 2015, 631-637.
- Äyrämö, Sanna-Mari. Narrative Constitution for Instructional Game Design: The Semiotic-Cognitive Model of Narrative. (*hyväksyty julkaistavaksi StoryWorlds-lehdessä*).

#### VIITATUT PELIT:

- Mission US: A Cheyenne Odyssey*. Thirteen Productions LLC. 2015. <http://www.mission-us.org/>
- Pajitnov, A. *Tetris*. Elektronika 60. 1984.

- 
1. <http://www.mission-us.org/> [Takaisin]
  2. Aarseth 2012. [Takaisin]
  3. Ryan 2005. [Takaisin]
  4. Ryan 2001. [Takaisin]
  5. <http://www.mission-us.org/pages/about> [Takaisin]
  6. Endacott & Brooks 2013. [Takaisin]
  7. Esimerkiksi Polkinghome 1988; Bruner 1991; Herman 2003, 2004. [Takaisin]
  8. Herman 2003. [Takaisin]
  9. Jonassen & Hernandez-Serrano 2002. [Takaisin]
  10. Clark & Rossiter 2008. [Takaisin]
  11. Clark & Rossiter 2008. [Takaisin]
  12. Äyrämö 2015. [Takaisin]
  13. Äyrämö, *julkaistavana*. [Takaisin]
  14. Äyrämö 2015. [Takaisin]
  15. Ang 2006, 312. [Takaisin]
  16. Ryan 2004, 339; Ryan 2006, 108. [Takaisin]
  17. Aarseth 2012, 130-131. [Takaisin]
  18. Propp 1928/1968. [Takaisin]
  19. Chatman 1978/1986. [Takaisin]
  20. Aarseth 2012, 130-131. [Takaisin]
  21. Wardrip-Fruin 2009; Tanenbaum & Tanenbaum 2009. [Takaisin]
  22. Wardrip-Fruin 2009, 345. [Takaisin]
  23. Wardrip-Fruin 2009, 345. [Takaisin]
  24. Tanenbaum & Tanenbaum 2009. [Takaisin]
  25. Tanenbaum & Tanenbaum 2009. [Takaisin]
  26. Ryan 2004. [Takaisin]
  27. Esim. Knight 1989; Blake 1998. [Takaisin]
  28. Doppen 2000, 160-161. [Takaisin]
  29. Yeager & Foster 2001, 13. [Takaisin]
  30. Yeager & Foster 2001. [Takaisin]
  31. Endacott 2010. [Takaisin]
  32. Foster 1999; Dulberg 2002. [Takaisin]
  33. Doppen 2000. [Takaisin]
  34. Endacott 2010. [Takaisin]
  35. Esim. Foster 1999; Yeager & Foster 2001. [Takaisin]
  36. Esim. Skolnick Dulberg & Maestre 2004. [Takaisin]
  37. Endacott 2010. [Takaisin]
  38. Endacott & Brooks 2013, 41-42. [Takaisin]
  39. Barton & Levstik 2004. [Takaisin]
  40. Endacott & Brooks 2013. [Takaisin]
  41. Endacott & Brooks 2013. [Takaisin]
  42. Dulberg 2002. [Takaisin]
  43. Endacott & Brooks 2013, 46-55. [Takaisin]
  44. Endacott & Brooks 2013. Ks. myös Foster 1999. [Takaisin]
  45. Endacott & Brooks 2013. [Takaisin]
  46. Foster 1999. [Takaisin]
  47. Peliin liittyvät käännökset englannin kielestä ovat omiani. [Takaisin]
  48. Foster 1999. [Takaisin]

49. Endacott & Brooks 2013. [Takaisin]
50. Vrt. Aarseth 2012. [Takaisin]
51. Vrt. Ryan 2006. [Takaisin]
52. Ryan 2006. [Takaisin]
53. Tanenbaum & Tanenbaum 2009. [Takaisin]
54. Endacott & Brooks 2013, 43-44. [Takaisin]
55. Endacott & Brooks 2013, 46-55. [Takaisin]

