

# VALMISTAUDU KUOLEMAAN

Kuolema pelimekaniikkana ja fiktiona digitaalisessa Dark Souls -pelissä

Rauli Karjalainen

Maisterintutkielma

Kirjallisuus

Musiikin, taiteen ja

kulttuurin tutkimuksen laitos

Jyväskylän yliopisto

kevät 2018

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Rauli Karjalainen	
Työn nimi – Title Valmistaudu kuolemaan. Kuolema pelimekaniikkana ja fiktiona digitaalisessa Dark Souls -pelissä.	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Maisterintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2018	Sivumäärä – Number of pages 73
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tutkielma tarkastelee kuoleman teemaa digitaalisessa Dark Souls -pelissä (2011). Aihetta lähestytään Jesper Juulin tekemän jaottelun kautta, jossa hän katsoo digitaalisten pelien koostuvan sekä pelimekaniikasta että fiktiosta. Tutkielman menetelmänä toimii lähipelaaminen.</p> <p>Tutkielma osoittaa, kuinka kuolemalla on keskeinen sija niin pelin pelimekaniikassa kuin pelin fiktiossakin. Nämä kaksi pelin ulottuvuutta muodostavat yhdessä kuolema-aiheisen esteettisen kokonaisuuden. Pelimekaanisesti kuolema on jatkuvasti läsnä pelin korkean vaikeusasteen vuoksi. Kokematon pelaaja kohtaa kuolemaruudun pelin aikana lukuisia kertoja, ja kuolemasta pelissä seuraava rangaistus on ankara. Vaikeusaste saa myös pelimaailman tuntumaan armottomalta paikalta.</p> <p>Tutkielma havainnollistaa, kuinka kuolema on laajalti läsnä myös Dark Soulsin fiktiossa. Pelimaailma on täynnä kulttuurisia kuoleman merkkejä ja symboleja, kuten hautausmaita, raunioita ja ruumiita. Pelaajahahmo kohtaa pelissä vihollisina erilaisia kuoleman personifikaatioita. Samoin pelin kertomat tarinat kytkeytyvät usein kuolemaan ja menetykseen. Pelaaja ohjaa pelissä epäkuollutta ihmismäistä hahmoa, jolle jumalat ovat langettaneet kuolemattomuuden kirouksen estääkseen oman valtakautensa hiipumisen. Pelaajahahmolle paljastuu pelin myötä hirviöiden traagisuus, ja pelaaja joutuu pohtimaan myös kuolemantuottamisen seurauksia.</p> <p>Tutkimus osoittaa, että pelaajahahmon lukuisten kuolemien ja samanaikaisen kuolemattomuuden kirouksen välinen ristiriita pelin keskeinen esteettinen ominaisuus. Tämä ristiriita avaa hedelmällisen maaperän erilaisille tulkinnoille, joita voi tehdä esimerkiksi Freudin kuolemanvietin käsitteen tai Camus'n Sisifyksen myytin käsitteen kautta.</p>	
Asiasanat – Keywords Dark Souls, pelitutkimus, kuolema, kuolemattomuus, fiktio, pelimekaniikka, lähipelaaminen	
Säilytyspaikka – Depository Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto; Jyväskylän yliopiston kirjasto	
Muita tietoja – Additional information	

# Sisällys

1 JOHDANTO.....	1
2 TUTKIMUSKOHDE, MENETELMÄT JA TEORIA.....	4
2.1 Tutkimuskohteen esittely: <i>Dark Souls</i> (2011) .....	4
2.2 Genre, edeltäjät ja soulslike-pelit.....	6
2.3 Tutkimusmenetelmä: Lähipelaaminen.....	12
2.4 Tutkija pelaajana .....	16
2.5 Teoria: pelit sääntöinä ja fiktiona.....	19
2.6 Ympäristöllinen ja indeksikaalinen tarinankerronta .....	21
3 KUOLEMA PELIMEKANIIKKANA .....	23
3.1 Pelien erilaiset kuolemamekaniikat .....	24
3.2 <i>Dark Souls</i> in pelimekaniikat .....	29
3.2.1 Pelaajahahmon kuolema.....	32
3.2.2 Kuolema monipelissä .....	35
3.2.3 Vaikeusaste.....	36
3.3 Pelin haastavat pelitavat .....	38
4 KUOLEMAN TEMATIikka.....	41
4.1 Kuoleman kuvaukset digitaalisissa peleissä .....	41
4.2. Kuolema <i>Dark Souls</i> in pelimaailmassa .....	44
4.2.1 Kuoleman kulttuuriset merkit ja symbolit.....	45
4.2.2 Pelaajahahmon kuolema.....	47
4.3 Kuoleman tarinat.....	48
4.3.1 Elämä, kuolema ja kuolemattomuuden tavoittelu.....	49
4.3.2 Kuoleman tuottamisen seuraukset .....	53
5 KUOLEMAN KOKONAISVALTAINEN ESTETIIKKA .....	58
5.1 Mitä tarkoittaa olla epäkuollut?.....	58
5.2 <i>Dark Souls</i> , Sisyfos ja kuolemanvietti .....	59
5.3 Kuoleman voittaminen .....	62
6 PÄÄTÄNTÖ.....	65
LÄHTEET.....	68

# 1 JOHDANTO

Kuolema on paradoksi. Toisaalta se koskettaa jokaista ihmistä, ja on tässä mielessä hyvin perustavalla tavalla kaikkia yhdistävä kokemus, toisaalta meillä ei ole mahdollista saada tästä kokemuksesta luotettavaa tietoa, ja niinpä kuoleman kokemus säilyy meille itsepintaisesti salaperäisenä ja arvoituksellisena. (Hakola & Kivistö 2014, vii.)

Niin kuin populaarihistorioitsija Yuval Noah Harari kirjoittaa kirjassaan *Homo Deus* (2016), meille muistutetaan usein, että ihmisen elämä on universumin kaikkein pyhin asia. Tätä viestiä välittävät niin opettajat, poliitikot, lakimiehet kuin näyttelijätkin. YK:n ihmisoikeuksien yleismaailmallisessa julistuksessa ihmisen perustavimmaksi oikeudeksi määritellään oikeus elämään. Tässä mielessä kuolema on rikos ihmisyyttä vastaan. (Harari 2016, 24.) Läpi historian uskonnot ja ideologiat ovat suhtautuneet kuolemaan jopa pakkomielteenomaisesti. Kuolema on saanut personifioituja kuvauksia tummaan kaapuun pukeutuneena ja viikatetta kantavana luurankona. Koska esimerkiksi kristinusko, islaminusko ja hinduismi esittävät, että olemisemme merkitys riippuu tuonpuoleisen elämämme kohtalosta, ne ovat nähneet kuoleman positiivisena ja vitalina osana elämää. Ihmiset kuolevat, koska jumalat ovat niin säätäneet. (Harari 2016, 25.) Kuolema on merkittävästi läsnä myös länsimaisessa filosofisessa ajattelussa. Filosofia alkaa Sokrateen kuolemalla, ja Ciceron mukaan ”filosofointi on kuoleamisen opettelua”. Tämä ennakoi Martin Heideggerin ajattelua, jolle ihmisen oleminen on ”olemista kuolemaa kohti” (Critchley 2015, 41; Heidegger 2000, §51-53.)

Harari esittää, että tieteen ja modernin ajattelun näkökulmasta käsin katsottuna kuolema ei kuitenkaan ole metafyyssinen välttämättömyys, vaan ennemminkin tekninen ongelma. Kuolema on aina jonkin ihmiskehon osan toimintahäiriö: sydän lakkaa pumppaamasta verta tai syöpäsolut valtaavat maksan. Koska tieteen näkökulmasta ongelma on tekninen, myös ratkaisu on tekninen. Jotkut tutkijat uskovat, että esimerkiksi geenitekniikan ja nanoteknologian avulla ikuiselta vaikuttanut taistelu kuolemaa vastaan voidaan joskus lopulta voittaa. (Harari 2016, 28-29.) Mutta vaikka kuolema biologisena haasteena ratkaistaisiin, olisiko kuoleman ongelma silti ratkaistu?

Lähestyn tässä tutkimuksessa kuoleman ja kuolemattomuuden aiheita digitaalisten pelien tarkastelun kautta. Jos katsoo digitaalisten pelien historiaa, voi huomata, että peleissä kuolla

paljon. Ei liene liioiteltua väittää, että peleissä kuolla ja tapetaan keskimääräisesti kaikista taiteen ja viihteen muodoista eniten. Siitä huolimatta, että kuolema on peleissä niin keskeisesti läsnä – useat tappelemiseen keskittyvät pelit saattavat koostua pelkästään sarjasta yksinkertaistettuja tilanteita, joissa taistellaan elämästä ja kuolemasta – pelit harvoin *käsittelevät* kuolemaa tai kuolemista.

Otetaan esimerkiksi Naughty Dogin kehittämän, suositun ja kriitikoiden arvostaman Uncharted-pelisarjan (2007–2016) toinen osa *Uncharted 2: Among Thieves* (2009). Tässä pelissä pelaaja ohjaa Nathan Drake -nimistä aarteenmetsästäjää, joka matkaa ympäri maailmaa etsimässä myyttistä Shangri-Lata ja sieltä löytyviä aarteita. Peli on kolmannesta persoonasta käsin kuvattu toiminnallinen seikkailu- ja ammuskelupeli, jossa Drake kiipeilee pitkin kallioita ja rakennuksia, ratkaisee arvoituksia ja ampuu vihollisia. Drakella on matkassaan muita ei-pelattavia hahmoja, joiden kanssa tämä käy keskustelua niin pelaajan ohjaamien toiminnallisten osioiden aikana kuin myös lukuisissa välianimaatioissa. Pelin yleistunnelma on voimakkaan elokuvallinen, ja esimerkiksi *New York Timesin* kriitikko Seth Schiesel kuvasi arviossaan, että mikään muu peli ei ollut *Uncharted 2:n* ilmestymiseen mennessä tarjonnut yhtä aidon elokuvallista viihdekokemusta (Schiesel 2009).

Kun pelaaja epäonnistuu *Uncharted 2:ssa* ohjaamaan Nathan Draken hyppäämään oikeaan kohtaan kielekkeellä tai antaa Draken ottaa vastaan liian monta osumaa vihollisten luodeista, Nathan Drake kuolee. Peli ilmoittaa kuolemasta lyhyellä musiikkipätkällä ja muuttamalla ruudun värityksen harmaaksi. Tämän jälkeen peli palauttaa pelitilanteen ajassa taaksepäin, hetkeen ennen Draken kuolemaa, ja esittää uudelleen saman tilanteen ikään kuin mitään ei olisi tapahtunutkaan. Tämä ei silti tarkoita, että Nathan Drake olisi pelin fiktiossa epäkuollut, joka ei voi koskaan kuolla lopullisesti vaan syntyy maagisesti aina uudelleen kuolemaansa edeltävään hetkeen. Nathan Draken ”kuolemattomuus” johtuu siitä, että kuolema on *Unchartedissa* osa pelin sääntöjä.

Tämän tutkimuksen pääkohde, japanilainen vuonna 2011 ilmestynyt digitaalinen peli *Dark Souls* (FromSoftware), esittää tilanteen, jossa kuolevaisuus on eräällä tavalla voitettu. Pelin päähenkilö on kuolemattomuuteen tuomittu epäkuollut ihminen. Päähenkilön kuolemattomuus on kuitenkin kirous eikä siunaus. Oleminen näyttäytyy kuolemattomalle epäkuolleelle ikuisena kärsimyksenä, joka johtaa kohti syvempää henkistä ontoutta.

Pyrin tässä tutkimuksessa käymään perusteellisesti läpi sitä, miten *Dark Souls* kuvaa ja

käsittelee kuolemaa. Kuoleman teema toimii tutkimuksessa prismana, jonka avulla pelistä saa heijastettua esiin erilaisia merkityksiä. Tutkimuskysymykseni ovat: Miten kuolema toimii pelissä pelimekaniikkana? Miten pelin fiktio käsittelee kuolemaa? Miten kuolema pelimekaniikkana ja fiktiona muodostavat yhdessä esteettisen kokonaisuuden?

Noudattelen tutkimuksessa Jesper Juulin (2005) teoriaa, jonka mukaan pelit voidaan jakaa sääntöihin ja fiktion. Esittelen Juulin teoriaa tarkemmin luvussa kaksi. Käyn samassa luvussa läpi myös tutkimuskohteeni, metodini ja muun tutkimukseen liittyvän teorian. Pureudun kuolemaan pelimekaanisena ilmiönä luvussa kolme ja kuoleman representaatioihin ja fiktiivisiin tarinoihin tarkemmin luvussa neljä. Luvussa viisi käyn läpi sitä, miten mekaniikka ja fiktio muodostavat yhdessä kuolema-aiheisen esteettisen kokonaisuuden.

## 2 TUTKIMUSKOHDE, MENETELMÄT JA TEORIA

Tässä luvussa esittelen ensiksi tutkimuskohteeni sekä sen genren ja tyylipiirteet. Tämän jälkeen käyn läpi tutkimukseni metodin ja teorian.

### 2.1 Tutkimuskohteen esittely: *Dark Souls* (2011)

Tämän tutkimuksen pääkohde on japanilaisen FromSoftware-peliyhtiön kehittämä digitaalinen peli *Dark Souls*, joka ilmestyi Playstation 3 - ja Xbox 360 -konsoleille vuonna 2011. Pelin Microsoft Windows -versio, *Artorias of the Abyss* -lisäosalla täydennetty *Prepare to Die Edition*, ilmestyi vuonna 2012. Peli on tehty alun perin japaniksi, ja sen englanninkielinen versio ilmestyi Yhdysvalloissa ja Euroopassa Namco Bandai Entertainmentin julkaisemana muutama viikko japaninkielisen laitoksen jälkeen. Pelin remasteroitu eli grafiikaltaan paranneltu versio ilmestyy Playstation 4, Xbox One ja Nintendo Switch -konsoleille sekä Microsoft Windowsille toukokuussa 2018. Tämä tutkimus keskittyy *Dark Soulsin* lisäosalla täydennettyyn englanninkieliseen laitokseen. Lisäosan nimi *Prepare to Die*, ”varaudu kuolemaan”, vihjaa pelaajalle, minkälaiseen koitokseen tämän on syytä valmistautua: kokematon pelaaja tulee kuolemaan pelin aikana lukemattomia kertoja.

*Dark Souls* on kolmannen persoonan seikkailullinen toimintaroolipeli, jossa pelaaja ohjaa epäkuollutta ihmismäistä hahmoa, ”valittua epäkuollutta” (chosen undead). Pelin alussa pelaajahahmolle esitetään, että tämän on tarkoitus toteuttaa muinainen ennustus: paeta epäkuolleiden vankilamielisairaalaista ja matkustaa muinaisten lordien ja jumalien valtakuntaan, Lordraniin. Lordranin fantasiamaailmassa pelaajahahmo seikkailee läpi raunioituneiden linnojen, rämeikköjen, katakombien ja luolastojen läpi. Ennen mahtavien, yliluonnollisia voimia omaavien jumalien asuttama maa on monin paikoin hylätty ja enää vain häivähdys entisestä. Nykyään Lordrania asuttavat vihamieliset hirviöt, epämuodostumat, demonit, zombiet ja haamut. Pelaajan tehtävänä on johdattaa pelaajahahmonsa läpi Lordranin ja tappaa matkalla tielle osuvat viholliset.

Pelin alussa selviää, että päähenkilön kuolemattomuus on kirous. Pelaajahahmon tavaraluettelosta löytyy pelin alussa ”pimeyden merkki” (Darksign), joka sisältää seuraavanlaisen kuvauksen:

The Darksign signifies an accursed Undead. Those branded with it are reborn after death, but will one day lose their mind and go Hollow. Death triggers the Darksign, which returns its bearer to the last bonfire rested at, but at the cost of all humanity and souls.

Esinekuvaus tulee selittäneeksi pelaajahahmon kuolemamekaniikan keskeisen toiminnan. Aina kun pelissä kuolee, pelaajahahmo syntyy uudelleen edellisellä lepäämältään nuotiolla. Nuotiot toimivat pelissä tallennus- ja hahmonparannuspisteinä. Kuoleman kohtaan jää pelihahmosta veritahra, jonka keräämällä saa takaisin menetetyt sielut ja ihmisyyden. Sielut ja ihmisyyden toimivat pelissä aseiden, pelaajahahmon ja tämän ominaisuuksien parantamisen resurssina. Jos pelaajahahmo kuolee matkalla veritahralle, maahan pudonnut resurssi katoaa pysyvästi.

Kuolema on *Dark Soulsissa* monella tapaa läsnä. Pelistä löytyy useita alueita ja vihollisia, jotka ovat muunnelmia klassisista kuoleman kuvastoista. Hautausmaita, katakombeja ja jättiläisten hautoja asuttavat luurangot, New Londo -kaupungin raunioita haamut. Burgin linnoituksessa vastaan tulevat sotilaat ja ritarit ovat epäkuolleita zombeja. Päähenkilö itse on niin ikään epäkuollut zombi, joka saa ihmisen ulkokuoren vain uhraamalla nuotiolla ”ihmisyyttä”, jota hän on kerännyt tappamalla muita hahmoja tai löytänyt maailmasta esineinä. Kun pelaajahahmo kohtaa matkallaan muita hahmoja, hän törmää jatkuvasti tarinoihin menetyksestä ja kadotuksesta. Pelin edetessä myös pelin sivuhahmot kokevat raskaita kohtaloita: tappavat toisiaan tai tulevat hulluiksi. Niin ikään pelin viholliset ovat kohdanneet usein jonkinlaisen menetyksen tai ovat vain onttoja kuoria entisistä olomuodoistaan. Esimerkiksi yksi vihollisista on jättimäinen susi, joka vartioi isäntänsä hautaa ja käyttää taistelussa aseenaan kuolleen isäntänsä miekkaa. Toinen on jättikokoinen, laavasta syntynyt ihmisenkaltainen epämuodostuma, joka vahtii kuolleen siskonsa hautaa.

Itse asiassa *Dark Soulsissa* koko maailma on kuolemassa: pelin edetessä pelaajalle selviää, että pelaajahahmon tarkoituksena on tulla ensin mahdollisimman voimakkaaksi tappamalla pelimaailmasta löytyvät merkittävät viholliset, kerätä näiden erityiset sielut ja pelin lopuksi uhrata itsensä ”alkuperäisen tulen polttouunissa” (Kiln of the First Flame). Näin hän voimistaa liekkiä, joka on pelissä vallitsevan jumalten aikakauden (The Age of Fire) perusta. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi pelin lopussa ohjata pelaajahahmon ulos ensimmäisen tulen ääreltä, mikä vauhdittaa totaalisen pimeyden ja ihmisten ajan (The Age of Dark) saapumista.



*Dark Souls* on verrattain pitkä peli. Oma ensimmäinen läpipelukertani kesti noin 70 tuntia, enkä tuolla pelikerralla tullut käyneeksi läpi ja löytäneeksi läheskään kaikkea pelin sisältöä. Esimerkiksi pelin taustatarina, joka kerrotaan ympäristöjen, esinesijoittelun ja esineistä löytyvien parin lauseen mittaisten tekstikatkelmien kautta, jäi ensimmäisellä pelikerralla melko toissijaiseen asemaan. Vasta toisella pelikerralla ja internetistä löytyvien tarinaa kokoavien videoiden ja oppaiden avulla tarina alkoi pääpiirteittäin hahmottua. Pääpiirteittäin siksi, että *Dark Soulsin* tarina on monelta osin niin aukkoinen, että sen koostaminen kulkee spekulatiivisella rajalla. Videopalvelu YouTubeen syntyy edelleen uusia pelin fiktiivisen maailman yksityiskohtia selittäviä videoita, joissa yritetään koota yhteen eri puolella peliä kerrottuja tiedonmurjuja ja muodostaa niistä suurempia kokonaisuuksia. *Dark Souls* onkin mahdollista pelata läpi kiinnittämättä suuremmin huomiota pelin fiktion.

Palaan luvussa neljä tarkemmin pelin kuolemakuvastoon ja fiktiivisiin kuvauksiin kuolemasta. Selitän siinä yhteydessä perusteellisemmin, miten pelin fiktiivinen maailma toimii. Seuraavassa alaluvussa tarkastelen pelin genreä, tähän liittyviä tyyli- ja muotoilun piirteitä sekä *Dark Soulsin* innoittamien pelien joukkoa, josta on pelialan toimittajien kesken vakiintunut nimitys *soulslike* (Souls-pelien kaltainen).

## 2.2 Genre, edeltäjät ja soulslike-pelit

Koska pelit eivät synny kulttuurisessa tyhjiössä ja linkittyvät aina johonkin genreen tai pelisuunnittelun käytänteisiin, genren ja kulttuurisen kontekstin määrittely on peliä esitellessä paikallaan (Fernández-Vara 2014b, 33). Genre on kuitenkin pelien yhteydessä hankalasti määriteltävä käsite, sillä termin määrittelemiseen on niin monia eri tapoja (Fernández-Vara 2014b, 67). Jesper Juul huomauttaa (2014a), että on silmiinpistävä, kuinka pelitutkimuksen puolella genretutkimusta on tehty niin vähän. Aiheesta ei löydy monografioita eikä sille omistettuja julkaisuja.

Pelitoimittajien ja pelisuunnittelijoiden kesken genreistä puhuminen on vakiintunutta toimintaa. Genret toimivat ikään kuin suuntaviivoina, joiden avulla pelaajat voivat löytää itselleen kiinnostavien pelien luokse. Pelitoimittajat ja -kriitikot, jotka usein juuri pyrkivät työllään auttamaan pelaajia merkittäviksi kokemiensa teosten luokse, käyttävät genrejä nimenomaan tällaisina auttavina reittimerkkeinä. Pelaaja, joka on kiinnostunut pelaamaan esimerkiksi roolipelejä, pystyy rajaamaan loputtomalta näyttävää vaihtoehtojen viidakkoa

etsiytyemällä roolipelien genren äärelle. Samoin pelisuunnittelijat tiedostavat pelien genrejen tyypillisiä ominaisuuksia sekä hyödyntävät ja varioivat niitä suunnitellessaan pelejä.

Mutta miksi genrejen akateemisesti käyttökelpoinen määrittely tuntuu olevan jossain määrin vaikeaa? Juul katsoo, että tämä johtuu osaltaan siitä, että pelien genret muuttuvat niin nopeasti. Jos kirjallisuudessa ja elokuvissa genret ovat jatkuvassa muutostilassa, peleissä tämä muutos tapahtuu vielä huomattavasti nopeammin. Samaan aikaan peleiltä puuttuu sellaisia merkittäviä koetinkiviä, joita vasten uusia muuttuvia genrejä voisi peilata. Pelien historia on niin lyhyt, että pelien yhteydessä on hankalampi puhua ”vanhoista hyvistä ajoista”, jolloin genreillä olisi ollut muotopuhuttaita edustajia. Toisaalta pelit myös lainaavat elementtejä genreistä toisiin usein hyvin vapaasti. Esimerkiksi autopelin tekijät saattavat lisätä peliinsä roolipeleistä tuttuja hahmon (tai tässä tapauksessa autojen) kehittelyn välineitä, jolloin käsillä on jo uudenlainen genrehybridi. Juul katsookin, että pelejä tutkiessa genrejä kiinnostavampaa on usein pienemmät pelimekaaniset yksiköt, koska genre on tutkijalle liian laaja kokonaisuus haltuun otettavaksi. (Juul 2014a.)

Fernández-Vara huomauttaa, että vaikka genren määrittelemine on vaikeaa, se voi kuitenkin olla hyödyllistä, sillä pelin sijoittaminen pelien traditioon voi auttaa näkemään, mikä siinä on innovatiivista ja rajoja rikkovaa. Esimerkiksi *Half-Life* (1998) yhdisti ensimmäisen persoonan ammuskelupeleihin tarinan tavalla, jota ei aiemmin oltu ammuskelupeleissä nähty.

Ammuskelupelit kun eivät tyypillisesti olleet olleet ennen sitä erityisen tarinavetoisia.

Tällainen pioneerityö voi tehdä peleistä tutkimuksen kannalta kiinnostavia kohteita, ja näitä erityispiirteitä tunnistaa asettamalla pelin suhteessa genreen ja traditioon. (Fernández-Vara 2014b, 68.)

Pelien genreä määriteltessä on otettava huomioon, kuinka sekä pelin mekaniikkaan että pelin fiktion liittyvät ominaisuudet voivat vaikuttaa genren määrittelyyn. Tyypillisesti peleissä genre määrittyy pelin mekaniikan mukaan, mutta jossain tapauksissa myös fiktiivinen maailma toimii määrittävänä tekijänä. Esimerkiksi selviytymiskauhupeleissä (survival horror) pelaajahahmon täytyy tyypillisesti selviytyä ympäristössä, joka on täynnä hirviöitä, esimerkiksi zombeja. Näissä peleissä pelaaja voi joko joutua pakenemaan hirviöitä, tai vaihtoehtoisesti tappaa niitä. Genren määrittävin tekijä kuitenkin on fiktiivinen maailma hirviöineen. (Fernández-Vara 2014b, 69.)

Pelin fiktion genreä nimitetään usein pelin teemaksi. Peli voi esimerkiksi olla teemaltaan science fictionia, mutta genreltään vaikkapa ongelmanratkontaa, autoilua, ensimmäisen persoonan ammuskelua, strategiaa tai roolipeliä. Juul esittää (2014b, 143-144), että pelin genre on aina eräänlainen abstraktion aste: tapa tislata fiktiivisestä maailmasta tietty toimintojen sarja, joka pelaajan on mahdollista suorittaa. Tämä selittää sen, miksi esimerkiksi Harry Potter -kirjasarjaan perustuvia pelejä voi olla ja on niin monia pelimekaaniselta genreltään erilaisia. Pelin genre syntyy sen myötä, minkälaisen abstraktion asteen pelisuunnittelijat fiktiivisestä maailmasta päätyvät tekemään. Esimerkiksi Harry Potterin maailmasta voidaan pelillistää vaikka taistelemisen, tutkimisen, omistaminen tai keskustelemisen. Näin Harry Potterin fiktiiviseen maailmaan, joka on teemaltaan kevyttä fantasiaa, voidaan sijoittaa genreltään hyvin erilaisia pelejä.

*Dark Souls* on genreltään seikkailullinen toimintaroolipeli. Seikkailun (adventure) ja toimintaseikkailun (action-adventure) genrejen peleissä on usein paljonkin samankaltaisia piirteitä, mutta ne eroavat siinä, että seikkailupelien hallitsevin pelillisyyden muoto on ongelmanratkonta, kun toimintaseikkailupelit painottavat taitoon ja ajoitukseen perustuvaa toimintaa (Fernández-Vara 2014a, 235). *Dark Soulsin* hallitsevin pelillisyyden muoto on toiminta, erityisesti taistelemisen. Toinen keskeinen pelillisyyden muoto on tutkiminen.

Digitaalisten roolipelien toimintaperiaatteet juontavat juurensa *Dungeons & Dragonsin* tapaisten pöytäroolipelien pelisysteemeistä (Burn 2014, 242). *Dark Soulsin* pelaaja valitsee pelin alussa hahmonsä kahdeksasta eri hahmoluokasta (ritari, maagi, varas jne.). Hahmoilla on määritellyt numeeriset vahinkopisteet (damage) ja osumapisteet (hit points), joiden mukaan taistelu elämästä ja kuolemasta määrittyy. Aseilla, varusteilla ja esineillä pelaaja pystyy vaikuttamaan siihen, kuinka paljon vahinkoa pelaajahahmo tekee ja kuinka tehokkaasti tämä pystyy vahinkoa vastaan suojautumaan. Hahmoa pystyy pelin edetessä kehittämään mielensä mukaiseksi, pelin asettamien puitteiden rajoissa. Kehitettäviä taitoja ovat muun muassa voima, kestävyys ja älykkyys, jotka vaikuttavat siihen, miten ja minkälaisia välineitä hyödyntäen pelaajahahmo pelissä selviytyy.

Kirjallisuudentutkimuksen puolelta lainattua termiä mukaillen *Dark Soulsia* voi kuvata myös niin sanotuksi *kehityspeliksi* (Bildung-game, vrt. kirjallisuudessa Bildungsroman), jossa pelaajahahmo kerää pelin edetessä taitoja, varusteita ja henkilökohtaisia ominaisuuksia ja etenee pelin myötä ryysyistä rikkauksiin (Aarseth 2003, 4). Pelaamisen myötä pelaaja oppii tunnistamaan vihollistyyppjä, lukemaan näiden hyökkäyksiä ja hallitsemaan

pelaajahahmoaan paremmin. Pelaajahahmo muuttuu vahvemmakeksi ja oppii käsittelemään paremmin aseita ja taikoja. Pelistä ei löydy karttaa, mutta alueet sekä esineiden, hahmojen ja vihollisten sijainti säilyvät jokaisella pelikerralla samana. Koska *Dark Soulsin* pelimaailma on muodoltaan vakio, pelin eri kohtiin on verrattain helppo viitata viittaamalla pelin alueen nimeen ja kuvailemalla, missä päin aluetta kyseinen kohta sijaitsee. Viholliset ovat pelissä aina samoilla määrättyillä lähtöpaikoillaan, joten ne toimivat tarvittaessa maamerkkeinä suunnistettaessa *Dark Soulsin* pelimaailmassa. *Dark Souls* antaa jo pelin alussa pelaajalle useita reittimahdollisuuksia. Sen pelimaailma on puoliavoin labyrintti (Aarseth 2012, 131), jossa pelaaja voi tutkimalla löytää oman reittinsä jota pitkin edetä.

Teemaltaan *Dark Soulsin* voi luokitella synkäksi fantasiaksi (dark fantasy). Pelin kuvastossa on paljon keskiaikaisen ritarifantasian elementtejä, mutta myös aineksia muista fantasia- ja kauhugenrejen ja mytologioiden kuvastoista. Paitsi miekkoja, ritareita ja lohikäärmeitä, pelistä löytyy demoneja sekä surrealistisia ja satumaisia elementtejä. Gareth Damian Martin listaa KillScreen-verkkójulkaisussa *Dark Soulsin* kulttuuriperimäksi muun muassa Caspar David Friedrichin raunioita kuvaavat maalaukset, Gustave Doren tekemät kuvitukset Danten *Jumalaiseen näytelmään*, japanilaisen kansantaruston yokai-olennot sekä manga-sarjakuvat, erityisesti Kentaro Miuran piirtämän ja käsikirjoittaman, vuonna 1989 ensimmäistä kertaa ilmestyneen *Berserkin* (Martin 2016). Pelimaailman arkkitehtuuriin on haettu innoitusta muun muassa Milanon katedraalista ja Kambodzan Angkor Wak -temppelistä (Otsuka 2011). Pelin pääsuunnittelija, japanilainen Hidetaka Miyazaki on kertonut haastattelussa, kuinka hänen pelisuunnitteluaan ovat inspiroineet länsimaiset fantasiakirjat ja mytologiat. Miyazaki oli nuorempana fantasiakirjallisuuden fani, mutta koska hän ei täysin ymmärtänyt lukemaansa englannin kieltä, hänen täytyi täyttää mielikuvituksellaan tekstien aukkokohdat. Tämä mielikuvitusta hyödyntävä prosessi on vaikuttanut myöhemmin hänen pelisuunnitteluunsa ja näkyy *Dark Soulsissa* tuttujen fantasiaelementtien mielikuvituksellisina muunnoksina. (Sliva 2015.)

Miyazaki on myös maininnut haastattelussa, että vuonna 2001 ilmestynyt *Ico* (Team Ico) oli se peli, joka sai hänet kiinnostumaan pelisuunnittelusta (Parkin 2015). *Dark Soulsissa* voikin tunnistaa sukulaisuutta paitsi *Icoon* myös saman pelinvalmistajayhtiön myöhempään peliin *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005). Tässä pelissä pelaaja ohjaa nimetöntä matkaajaa, jonka täytyy tappaa fantasiamaailmassa jättiläismäisiä kolosseja herättääkseen kuolleen tytön takaisin henkiin. Pelin edetessä pelaajalle selviää, että kolossit eivät ole erityisen vihamielisiä,

vaan pikemminkin surumielisiä olentoja. Pelaaja kohtaa samankaltaisia asetelmia myös *Dark Soulsissa*. Useat pelin suurista vihollisista huokuvat melankoliaa. Esimerkiksi edellä mainittu jättimäinen susi, joka vartioi kuolleen isäntänsä hautaa, alkaa taistelun loppuvaiheessa nilkuttaa. Edetäkseen pelissä pelaajalla ei ole muita vaihtoehtoja kuin tappaa avuttomalta vaikuttava ja sääliä herättävä eläin.

Yksi digitaalisten toimintaseikkailupelien suunnitteluun keskeisesti vaikuttanut teos on *The Legend of Zelda* -pelisarjan ensimmäinen osa, NES-konsolille vuonna 1986 julkaistu *The Legend of Zelda* (Nintendo). Peli sisältää myös *Dark Soulsin* kanssa monia yhteisiä piirteitä, niin kuin Christian Donlan Eurogamer-lehteen kirjoittamassa artikkelissaan huomioi. Donlan kuvaa, kuinka molemmissa peleissä pelaajahahmo heitetään keskelle vihamielistä ja karua maailmaa, ilman karttaa ja vailla suurempaa kädestä pitäen opastamista. Pelaajahahmo löytää matkan varrelta esineitä, joiden käytettävyyttä ei aina suoraan selitetä. *Zeldan* taistelu miekkoineen, kilpineen ja ajoituksen merkityksineen on kuin yksinkertaistetumpi versio *Dark Soulsin* taistelumekaniikasta. Kuolema koittaa molemmissa peleissä aluksi usein, ja vähitellen pelaaja oppii muodostamaan mieleensä karttaa pelimaailmasta ja sen sisältämistä vaaroista. (Donlan 2016.) *Dark Soulsin* ohjaaja Miyazaki myöntää haastattelussa *Zeldan* suuren vaikutuksen ja esittää, että ensimmäisestä *Zeldasta* tuli eräänlainen oppikirja myöhemmille kolmiulotteisille toimintapeleille. (Mielke 2016.)

*Dark Soulsin* henkiseksi edeltäjäksi katsotaan usein myös FromSoftware'n kehittämä *King's Field* -pelisarja (1994–2006). Nämä roolipelit jakavat *Dark Soulsin* kanssa useita esteettisiä ominaisuuksia, kuten synkeän visuaalisen tunnelman ja korkean vaikeusasteen. (Teti 2011.) Mutta toisin kuin *Dark Souls*, *King's Field* -pelit on kuvattu ensimmäisestä persoonasta käsin.

*Dark Souls* on tähän mennessä saanut kaksi jatko-osaa: *Dark Souls II* (FromSoftware) ilmestyi vuonna 2014 ja *Dark Souls III* (FromSoftware) vuonna 2016. *Dark Soulsin* jatko-osat ovat pelimekaniikaltaan ja teemoiltaan pitkälti edeltäjänsä kaltaisia mutta silti itsenäisiä kokonaisuuksia, jotka viittaavat ensimmäisen pelin taustatarinaan. Niin sanottujen Souls-pelien joukkoon luetaan myös *Dark Soulsia* edeltänyt *Demon's Souls* (FromSoftware, 2009), joka on taustatarinaltaan täysin erillinen pelitarinansa, mutta siinäkin on *Dark Soulsin* kanssa huomattavan paljon samankaltaisia pelimekaanisia ja temaattisia elementtejä. Vuonna 2015 Sony Computer Entertainment julkaisi FromSoftware'n kehittämän ja Miyazakin ohjaaman *Bloodborne*-pelin, jonka ydinmekaniikat ovat *Dark Soulsin* kanssa melko yhtäläiset, mutta fiktiivinen maailma ja taustatarina ovat erilaiset.

Paitsi saman pelivalmistajan suoria jatko-osia, *Dark Soulsin* suosio on synnyttänyt lukemattoman suuren joukon pelejä, jotka lainaavat *Dark Soulsilta* joko yhden tai useamman pelisuunnittelullisen ominaisuuden. Pelitoimittajien keskuudessa tällaisia pelejä on alettu kutsua nimityksellä ”soulslike” (Souls-pelien kaltainen). Soulslike-pelejä on ilmestynyt viime vuosina niin paljon, että toimittaja Austin Wood ehdotti PC Gamer -lehden artikkelissaan koko käsitteestä luopumista, koska se on hänen mielestään liian epämääräinen. Woodin mukaan käsite harhaanjohtaa yleisöä odottamaan muilta peleiltä liikaa *Dark Soulsin* ominaisuuksia, ja estää näin näkemästä näiden muiden pelien ainutlaatuisuutta ja vahvuuksia. (Wood 2017.)

Nopea katsaus soulslike-peleihin auttaa kuitenkin hahmottamaan joitain *Dark Soulsin* ominaispiirteitä sekä pelin merkittävää asemaa nykyisten pelisuunnittelijoiden keskuudessa. Vuonna 2014 ilmestynyt *Lords of the Fallen* (Deck13 Interactive, CI Games) muistuttaa *Dark Soulsia* huomattavan paljon paitsi synkkäsävyiseltä ritarifantasia-fiktioltaan, myös ajoitukseen ja harkintaan perustuvalta taistelumekaniikaltaan. *Dark Soulsin* taistelua määrittää vahvasti se, että niin pelaajahahmon kuin vihollistenkin hyökkäysanimaatiot toistuvat aina loppuun saakka, eikä niitä voi keskeyttää uudella ohjaussyötteellä kesken lyönnin. Pelisuunnittelussa tällaista mekaniikkaa nimitetään animaation etusijaisuudeksi (animation priority). Vuonna 2017 ilmestyneet *Nioh* (Team Ninja) ja *Surge* (Deck13 Interactive) ovat niin ikään kolmannelta persoonasta käsin kuvattuja toimintaroolipelejä ja mukailevat samankaltaista ajoitukseen perustuvaa taistelusysteemiä. Näiden pelien fiktiivinen maailma on kuitenkin täysin erilainen: *Nioh* sijoittuu 1600-luvulle Sengoku-ajan Japaniin, *Surge* dystooppiseen tulevaisuuteen jossa ihmiset taistelevat robottiasut yllään. Taistelusysteemin lisäksi kaikki kolme peliä ovat lainanneet *Dark Soulsilta* myös tallennuspiste- ja kokemuspistemekanismit. Jokaisessa pelissä pelaaja voi kehittää hahmonsa kykyjä vain määrätyillä turvapisteillä (*Dark Soulsissa* nuotiot, *Niohissa* alttarit, *Surge*ssä lääkintähuoneet). Kun pelaajahahmo kuolee, tämä syntyy uudestaan edellisellä vieraillemallaan turvapisteellä. Pelaajan on seuraavalla yrityksellä selvittävä hengissä kuolemansa kohtaan saakka, jotta hän voi saada takaisin kuolemassa maahan tippuneet kokemuspisteet.

*Dark Soulsin* pelimekaanisia ja esteettisiä ideoita on lainattu myös kaksikulotteisiin peleihin. Esimerkiksi vuonna 2016 ilmestynyt *Salt & Sanctuary* (Ska Studios) sisältää kaikki edellä mainitut mekaniikat sekä *Dark Soulsia* kovasti muistuttavan, ritarifantasiasta ammentavan fiktiivisen maailman, mutta toteuttaa tämän kaiken kaksikulotteisen tasohyppelyn muodossa.

Joskus pelejä verrataan peliarvioissa *Dark Soulsiin* vain siksi, että ne ovat vaikeita. Esimerkiksi Louise Blain kirjoitti *Crash Bandicoot* -peliin päivitetyn *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* -version (Vicarious Visions, 2017) arviossaan, että *Crash Bandicootista* on tullut uudelleenmasteroinnin myötä kuin *Dark Souls*. Tämä johtui kriitikon mukaan siitä, että pelejä oli paitsi paranneltu graafisesti, niistä oli myös tehty entistä vaikeampia. Uusia versioita pelatessaan pelaajan tulee varautua kuolemaan ja paljon, Blain kirjoittaa. (Blain 2017.)

Aiempaa tutkimusta *Dark Soulsista* on tehty vielä verrattain vähän, johtuen varmasti osaltaan siitä, että pelitutkimus on tieteenalana nuori, mutta erityisesti myös siitä, että *Dark Souls* on pelinä vasta seitsemän vuotta vanha ja mahdollisia analysoitavia pelejä on tuhansia. Daniel Vella tarkastelee *Game Studies* -verkkojulkaisun artikkelissaan *Dark Soulsia* pelillisen ylevän (ludic sublime) käsitteen kautta. Vella katsoo, Jacques Rancièren ja Immanuel Kantin filosofiasta johtaen, että pelillinen ylevä on pelaajan pelisuhteen ratkaiseva esteettinen hetki, jota määrittää pelaajan halu hallita peli, joka hänen on kuitenkin mahdotonta pelin digitaalisesta luonteesta johtuen hallita kokonaisuudessaan. Tom van Nuenen käy artikkelissaan ”Playing the Panopticon: Procedural Surveillance in Dark Souls” (2015) läpi sitä, kuinka pelin pelimekaniikkoja voidaan ymmärtää post-Panopticon-käsitteen valossa. Jodi A. Byrd tarkastelee Souls-pelisarjaa kolonialismin rakenteita vasten artikkelissaan “Do they not have rational souls?': consolidation and sovereignty in digital new worlds” (2015). Serge Petralito (2017) on tutkimusryhmänsä kanssa tarkastellut *Dark Souls* -pelisarjan kolmannen osan kautta sitä, kuinka pelaajahahmon kuolema ja pelin korkea haastavuusaste voivat synnyttää pelaajalle positiivisia pelikokemuksia.

### 2.3 Tutkimusmenetelmä: Lähipelaaminen

Pelitutkimus on tieteenalana verrattain nuori. Matematiikan ja sosiaalitieteiden alalla ei-digitaalisia pelejä on tutkittu jo pidemmän aikaa, mutta humanististen tieteiden puolella pelejä on alettu tutkia laajemmin vasta muutaman viime vuosikymmenen aikana. Johan Huizinga kirjoitti pelitutkimuksen varhaiseksi klassikoksi luettavan teoksen *Leikkivä ihminen (Homo ludens)* jo vuonna 1938, mutta esimerkiksi pelien esteettisten ominaisuuksien tutkiminen on yleistynyt vasta digitaalisten pelien kehittymisen myötä. (Aarseth 2003, 1.) Eräänlaisena pelitutkimuksen alkamisvuotena voidaan pitää vuotta 2001, jolloin pelien tutkimukseen keskittyvä *Game Studies* -verkkojulkaisu perustettiin. Päätoimittaja Espen Aarseth nimitti

julkaisun ensimmäisessä pääkirjoituksessa vuotta pelitutkimuksen ”Year Oneksi” (Aarseth 2001). Kyseessä ei ollut ensimmäinen kerta, kun pelejä tutkittiin akateemisesti, mutta ensimmäistä kertaa akateemisen tutkimuskentän osa-alue keskittyi peleihin (Arjoranta 2015b, 20).

Pelitutkimus on luonteeltaan monitieteistä. Näin jo osin siksi, että koska digitaaliset pelit ovat simulaatioita, ja simulaatiot voivat lähtökohtaisesti esittää minkä tahansa ilmiön mikä on kuviteltavissa, mikään tutkimuksen ala ei ole suljettu pois pelitutkimuksen piiristä (Aarseth 2003, 1). Tästä monitieteisyydestä johtuen pelitutkimuksella ei ole vielä vakiintunutta metodologiaa. Toistaiseksi ainoa pelitutkimuksen menetelmiä laajemmin kokoava teos on vuonna 2015 ilmestynyt *Game Research Methods*. Vaikka kirjalla on ansionsa, on sillä myös omat puutteensa, kuten Jonne Arjoranta, Marko Siitonen ja Tanja Välisalo *Pelitutkimuksen vuosikirjaan* kirjoittamassa arviossaan toteavat. Teos esittelee kirjavan joukon erilaisia lähestymistapoja pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen. Eri lukujen teemat, metodologiset lähestymistavat ja abstraktiotasot kuitenkin vaihtelevat hyvin suuresti, ja monet menetelmistä eivät ole erityisiä juuri pelitutkimukselle, vaan pikemminkin sovellettavissa myös siihen. Laajuudesta huolimatta teos ei esimerkiksi laadullisia menetelmiä käsittelevässä osiossa esitele lainkaan narratiivista- tai sisällönanalyysiä, jotka ovat tyypillisesti olleet pelitutkimuksessa hyvin edustettuina. (Arjoranta 2016.)

Käytän tässä tutkimuksessa metodina lähipelaamista. Metodi on peleihin sovellettu muunnelma kirjallisuuden lähiluvun (close reading) metodista. Kuten Jonne Arjoranta toimittamansa *Lähipeluu – luentoja digitaalisista peleistä* -teoksen johdannossa kirjoittaa:

Ajatus on sama kuin kirjallisuuden lähiluvussa: tutkija pelaa perusteellisesti jotakin peliä ja yrittää ammentaa sen sisällöstä sellaisia asioita, jotka eivät ole ilmeisiä ensisilmäyksellä. Pelaamalla peliä tarkkaavaisesti ja toistuvasti tutkija muuttaa itsensä tutkimusvälineeksi, joka luotaimen tavoin syöksyy pelin maailmaan ja kartoittaa sen tuntemattomia syvyyksiä. (Arjoranta 2015a, 6.)

Lähipelaamisen metodia luonnosteli ensimmäisenä Espen Aarseth artikkelissaan ”Playing Research” (2003). Siinä hän katsoi, että tutkijalla on kolme erilaista tapaa kerätä tutkimuskohteestaan tietoa. Ensinnäkin tutkija voi haastatella pelin tekijöitä saadakseen tietoa pelin suunnittelusta, säännöistä ja mekaniikoista. Toinen tapa on tarkastella muiden peliä tai lukea heidän tekemiään selvityksiä, raportteja ja arvioita pelistä ja sen kulusta. Kolmanneksi tutkija voi pelata peliä itse. Aarseth pitää näistä kolmesta tavasta kolmatta kaikkein



tärkeimpänä, varsinkin jos tutkijan on mahdollista täydentää sitä kahden ensimmäisen kohdan tavoilla. (Aarseth 2003, 3.)

Itse tukeudun tässä tutkimuksessa Aarsethin listaamista tiedonhankintamenetelmistä ensisijaisesti kohtaan kolme ja toissijaisesti kohtaan kaksi. Kohta yksi tulee huomioiduksi siinä, että viittaa muutaman kerran pelin pääsuunnittelijan Hidetaka Miyazakin antamiin haastatteluihin. Kohtaa kaksi hyödynnän erityisesti videopalvelu YouTubeen laajan pelivideotarjonnan osalta. Lukuisat käyttäjät ovat ladanneet YouTubeen paitsi omia pelivideoitaan myös videoita, joissa he kommentoivat omaa peliään ja pelin sisältöä. Tutkimusta tehdessä on syytä huomioida, että nämä niin sanotut Let's Play -videot eivät välitä pelistä kuvaa sellaisenaan, vaan niissä pelaajat kerronnallistavat omaa pelisuoritustaan tarinaksi (Kerttula 2017). Väitän, että näitä videoita tarkastelemalla minun on tutkijana mahdollista saada pelistä laajempi kokonaiskäsitys kuin vain itse pelaamalla. Koska peli on minulle teoksena niin tuttu, pystyn erottamaan sen, milloin on kyse pelaajan omasta tulkinnasta ja itse luomasta tarinasta ja millä tavalla nämä ovat relevantteja suhteessa peliteokseen. *Dark Souls* on pelinä kokonaisuudessaan niin laaja, että yhden pelaajan on mahdoton selvittää kaikkia pelimaailman, -mekaniikan ja tarinan yksityiskohtia. Toisen käden lähteenä pelivideot ovat myös varsin havainnollistavia, sillä niistä pystyy usein näkemään paitsi sen, miltä itse peli näyttää, myös sen, miten pelaaja peliin reagoi, vaikka reagointi luultavasti onkin hyvin erilaista kuin oma reagoitini olisi. Myös Aarseth katsoo, että tutkijan on syytä hyödyntää tutkimuksessaan myös toisen käden lähteitä, sillä koska pelaaminen perustuu pelaajan suoritukseen, tutkijan oma suoritus ei välttämättä ole pelin ymmärtämisen kannalta paras tai riittävän kattava. (Aarseth 2003, 7.)

Myös Clara Fernández-Vara, joka käy kirjassaan *Introduction to Game Analysis* (2014) läpi pelianalyysin työkaluja, painottaa sitä, että vaikka perinteisesti humanististen tieteiden tekstianalyysi on pyrkinyt rajaamaan analyysin koskemaan vain analysoitavaa tekstiä, tämä lähestymistapa ei usein ole tutkimuksen kannalta kaikkein hedelmällisin. Tutkijana en nimittäin koskaan lähesty tekstiä tyhjiössä: edeltävä tieto aiheesta ja sen ympäriltä sekä sosiokulttuurinen taustani rajaavat sitä, miten tekstiä ymmärrän ja tulkiten. Näin ollen teosanalyysiäkin tehdessä minun on tarpeen mukaan hyödyllistä huomioida pelin luontiin ja pelaamiseen liittyvää kontekstoivaa tietoa, kuten pelin saamia arvioita, tekijöiden haastatteluja ja pelistä kirjoitettuja akateemisia julkaisuja. (Fernández-Vara 2014b, 33–34.)

Aarseth käy lähipelaamista esittelevässä artikkelissaan läpi myös kirjojen ja elokuvien ja pelien ymmärtämisen eroja. Hän väittää, että osoittaakseni, että ymmärrän kirjan tai elokuvan, voin kirjoittaa siitä esseen, jonka perusteella opettaja voi sitten arvioida ymmärrystäni. Mutta osoittaakseni, että ymmärrän pelin, minun täytyy vain osata pelata sitä hyvin. (Aarseth 2003, 5.) Yhtenä Aarsethin artikkelin keskeisenä pontimena on halu muodostaa juuri pelitutkimukselle ominainen metodi, joka ei ole puolihuolimaton käsillä olevien, muilta tieteenaloilta lainattujen metodien hyödyntämistä (Aarseth 2003, 1). Fernández-Vara katsoo, että vaikka Aarseth on oikeassa huomauttaessaan, että pelejä on syytä ymmärtää juuri niiden itsensä kontekstista käsin, pelitutkijan ei tulisi kuitenkaan rajoittaa itseään sulkemalla pois muilta tutkimusaloilta lainattuja hyödyllisiä työkaluja. Olemassa olevien teorioiden toimivuutta pelien yhteydessä voi testata, ja parhaimmillaan ne voivat auttaa hahmottamaan peleistä keskeisiä asioita. (Fernández-Vara 2014b, 202.)

Teen tätä tutkimusta kirjallisuustieteeseen oppiaineeseen ja hyödynnän peliä analysoidessani myös kirjallisuudentutkimuksen opinnoistani karttunutta osaamista. Silti kirjallisuudentutkimuksen metodit eivät sellaisenaan sovellu *Dark Soulsin* analysoimiseen, vaan minun on ensisijaisesti tutkittava kohdettani pelaamalla saatua tietoa analysoiden eli lähipelaamisen metodilla ja vasta toissijaisesti kirjallisuudentutkimuksen metodeja hyödyntäen. Koska, kuten Aarsethkin kirjoittaa, paras tapa tutkia pelejä on pelata niitä (Aarseth 2003, 3), lyhyt katsaus omaan pelihistoriaani lienee paikallaan. Samalla tulen selvittäneeksi oman suhteeni ja asemani tutkijana suhteessa tutkittavaan peliin ja peleihin laajemminkin.

Olen pelannut erilaisia pelejä vähintäänkin ala-asteikäisestä asti. En muista tarkkaa hetkeä, jolloin ensimmäistä kertaa antauduin tietokonepelin lumoamaksi, mutta peleihin liittyy lukuisia jännittäviä ja tunnerikkaita muistoja. Muistan, kuinka vanhempani vuokrasivat minulle huoltoasemalta Nintendon 8-bittisen NES-konsolin, ja miten oudon kiehtovalta koneen mukana vuokratun *Super Mario Bros.* -pelin värikäs ja surrealistinen maailma tuntui. Kuinka jännittävää oli pikkuserkkujen luona kesällä 1994 kokeilla *Doomia* (id Software, 1993) tai seurata vierestä, kun vanhemmat pojat pelasivat *Quest for Glory 3:sta* (Sierra On-Line, 1992), joka olisi itselleni ollut silloin aivan liian vaikea hallita. Hetket, jolloin Commodore 64:n kasetilta ladattavat pelit lopulta käynnistyivät, olivat luonteeltaan maagisia. Serkkuni kertoi legendoja kaseteilta löytyvistä peleistä, jotka hän oli onnistunut käynnistämään vain kerran. Pelit seurasivat mukana myös lapsuuden jälkeen. Kun minun olisi

pitänyt päntätä keväällä 2002 ylioppilaskirjoituksiin, pelasin läpi *Falloutin* (Interplay Productions, 1997) ja *Fallout 2:n* (Black Isle Studios, 1998). Olen pelannut elämäni aikana useita satoja eri tietokone- ja videopelejä kymmenillä eri alustoilla. Lisäksi olen pelannut lukemattomia lautapelejä, päiväkotikiikasta tähän päivään saakka.

Kun edellisen kerran yritin tehdä graduani syksyllä 2012, pakenin silloinkin opiskelua pelimaailmaan. Uppouduin pelaamaan tämän graduni tutkimuskohdetta, *Dark Soulsia*. En toki silloin tiennyt, että tulisin myöhemmin tekemään aiheesta akateemista tutkimusta. Siinä onkin jotain ironista, että välttellessäni gradun tekemistä pelaamalla tulin oikeastaan tutustuneeksi hyvin perinpohjaisesti graduni aineistoon. Käytin *Dark Soulsin* pelaamiseen yli 1100 tuntia. Se on määrä, jollaista en ole käyttänyt lähimainkaan minkään muun taide- tai viihdeteoksen äärellä. Toki tuosta ajasta suurin osa kului pelin moninpeliulottuvuutta hyödyntämällä, joka ei ole tämän tutkimuksen keskiössä. Mutta useampi sata tuntia kului myös pelin yksinpeliosioon. Katselin myös lukemattomia tunteja netistä, kun muut pelasivat peliä. Kävin läpi kaikki löytämäni YouTubeen niin sanotut lore-videot, joissa avattiin, koottiin ja spekuloidiin pelin kryptistä ja tiedonmurusista koostuvaa tarinaa. Jos minun pitäisi nimetä kaikkien aikojen suosikkipelini, se olisi *Dark Souls*. Enkä liene ainoa.

## 2.4 Tutkija pelaajana

Aloitin tätä tutkimusta varten *Dark Soulsin* uudella hahmolla alusta uudestaan paitsi kerätäkseni pelistä dokumentoivaa kuvamateriaalia myös pelatakseni peliä vielä tutkijan näkökulmasta käsin. Mutta minkälaista sitten on niin sanottu akateeminen pelaaminen? Vaikka tutkimukseni ei keskity varsinaisesti pelaajakokemukseen vaan pelin mekaniikan ja fiktion analysoimiseen, on lähipelaamisen metodia hyödyntäessä mietittävä kriittisesti myös sitä, minkälaisen pelaajaroolin tutkijana otan ja miten se mahdollisesti vaikuttaa tutkimuksen tekemiseen. Aarseth lainaa artikkelissaan (2003) Richard Bartlen (1996) tekemää luokittelua erilaisista pelaajatyypeistä. Nämä ovat *sosiaalinen pelaaja* (*socializer*, pelaaja joka pelaaa nauttiakseen toisten pelaajien seurasta), *tappaja* (*killer*, pelaaja joka nauttii vallasta muiden pelaajien yli), *saavuttaja* (*achiever*, pelaaja joka haluaa voittaa ja menestyä) ja *tutkija* (*explorer*, pelaaja joka haluaa ratkaista pelin arvoituksia ja piilotettuja mekaniikkoja, mukaan lukien ohjelmoinnin virheet eli bugit). Aarseth lisää listaan vielä viidennen tyypin, *huijajaan* (*cheater*, pelaaja joka hyödyntää pelin bugeja, läpipeluuohjeita ja mahdollisia muita tapoja huijata pärjätäkseen pelissä). (Aarseth 2003, 3–4.) Lisäksi Aarseth huomauttaa, että

tyypittelyä voisi vielä täydentää jaottelemalla pelaajat kokemuksen mukaan ensikertalaisiin (newbie), viihdepelaajiin (casual) ja kovan luokan pelaajiin (hardcore). Näin erilaisia pelaajakategorioita saataisiin viisitoista. Aarseth mainitsee myös, että tyypittelyä olisi entisestään mahdollista täydentää esimerkiksi erottelemalla tutkijan teoreettista perustaa (lacanilainen, feministinen, semioottinen jne.) tai motivaatiota (esteettinen, eettinen jne.). (Aarseth 2003, 6.)

Itse olen pelaajana käynyt *Dark Soulsin* yhteydessä läpi kaikki Aarsethin mainitsemaa viisi pelaajatyyppejä ja kulkenut kehityspolun ensikertalaisesta kovan luokan pelaajaksi. Tätä tutkimusta tehdessä rooleista painottuu tutkijan tyyppi, vaikka hyödynnän myös muista pelaajatyypeistä käsin keräämääni tietoa ja kokemusta.

Fernández-Vara huomauttaa, että tutkijan on helppo viitata itseensä ideaalina pelaajana, vaikka tämä ei sellainen välttämättä ole. Jo se, että tutkija lähestyy peliä systemaattisesti ja kriittisesti erottaa tämän suuresta osasta muita pelaajia, joten on vaikea nähdä tutkija-pelaajan edustavan mitenkään keskivertoa pelaajatyyppejä. Myös mitä enemmän tutkija peliä pelaa, sitä paremmaksi hän siinä tulee, ja sitä harvinaisempi pelaajatyyppejä hänestä myös tulee, sillä ekspertit ovat pelaajissa vähemmistö. Tässä mielessä tutkijan on hyvä hyödyntää mahdollisuuksien mukaan myös muiden pelaajien peliaineistoa. Tämä etäisyys voi auttaa tutkijaa hahmottamaan peleistä uusia puolia ja ominaisuuksia, varsinkin jos tutkimus keskittyy pelaajan käyttäytymisen tarkasteluun. Toisaalta tämä ei saa toimia tekosyynä sille, että tutkija ei itse pelaa peliä. Sillä ymmärtääkseen sitä, miten peli toimii, miten se pelaajan asemoi ja minkälaista ajattelutapoja pelaaminen vaatii, tutkijan on itse pelattava peliä. (Fernández-Vara 2014b, 28-29.)

Vuoden 2007 artikkelissaan ”I Fought the Law – Transgressive Play and The Implied Player” Aarseth jatkaa tutkija-pelaajan position tarkastelua ja nostaa esiin pelitutkimuksen piiriin kirjallisuudentutkimuksen puolelta lainaamansa sisäispelaajan (implied player) käsitteen. Kirjallisuudentutkija Wolfgang Iserin alun perin kehittelemässä mallissa sisäislukija on eräänlainen ideaalilukija, joka tietää kaikki kirjan vaatimat ennakkotiedot ymmärtääkseen tekstin täydellisesti. Sisäislukija on tekstin konstruktio, eikä millään tavalla identifioitu keneenkään todelliseen lukijaan. Sisäispelaaja on vastaavanlainen rooli peleissä: pelin asettamat odotukset, jotka ideaalipelaaja täydellisesti täyttää. (Aarseth 2007, 132.) Sisäispelaajan käsitteen vastapainoksi Aarseth mainitsee transgressiivisen pelaamisen (transgressive play), joka on sellaista pelaamista, jossa pelaaja onnistuu jotenkin rikkomaan

pelin ennalta asettamia tavoitteita ja rajoituksia, esimerkiksi hyödyntämällä ohjelmistosta löytyviä ohjelmointivirheitä. Tällainen pelaaminen tuo Aarsethin mukaan pelaajalle kokemuksen (todellisesta tai kuvitteellisesta) mahdollisuudesta säilyttää oma identiteetti ja kontrolli peliä pelatessa. (Aarseth 2007, 132–133.)

Tero Karppi ja Olli Sotamaa käyvät artikkelissaan ”Rethinking Playing Research” (2012) kriittisesti läpi Aarsethin esittämää mallia ja pitävät ongelmallisena sitä, että Aarseth kanonisoi artikkeleissaan (2003, 2007) akateemisen pelaamisen oikeaoppiseksi malliksi sisäispelaajan käsitteeseen perustuvan mallin (Karppi 2012, 416). Karppi ja Sotamaa viittaavat artikkelissaan Thomas Malabyn (2007) esittämään argumenttiin, että pelit ovat aina joksikin tulemisen prosesseja (process of becoming). Kun pelejä pelaa, ne sisältävät aina uusia käytäntöjä, merkityksiä ja tapoja pelata. Tässä mielessä pelit eivät koskaan täysin palaudu niiden sääntöihin eikä pelaaminen ole ennalta määrättyä. (Karppi 2012, 414.) Karppi ja Sotamaa myös laajentavat lähipelaamisen metodia omaan käyttöönsä Deleuzen ja Guattarin filosofisiin käsitteisiin pohjaavalla assemblage-teorialla. Sen avulla tutkijat pystyvät paremmin analysoimaan pelaamisen eri ulottuvuuksien välisiä yhteyksiä ja yhdistämään ”pelin materiaalisena ja pelaamisen elettyinä kokemuksena” (Karppi 2012, 426).

Itse en hyödynnä tässä tutkimuksessa assemblage-teoriaa, vaikka toki peliä analysoidessa huomioon erilaisia konteksteja ja tarvittaessa myös pelin vaikutusta pelaajaan. Katson, että minulle tämän tutkimuksen tutkijana pelaaminen on eräänlaista tasapainottelua ennalta määrättyjen pelitapojen ja itse löydettyjen pelitapojen välimaastossa. Pelaajana pyrin kehittymään pelissä mahdollisimman hyväksi ja siten etenemään kohti pelin olettamaa sisäispelaajaa, mutta: näitä ideaaleja tapoja pelata *Dark Soulsia* ei ole vain yhtä vaan lukemattomia. Niinpä en voi pyrkiä pelaajana vain kohti yhtä pistettä, vaan yrittää ymmärtää ja osata pelata peliä mahdollisimman monesta pisteestä käsin.

Karppi ja Sotamaa tarttuvat myös siihen, kuinka Aarseth suhtautuu nihkeästi huijaukseen pelien tutkimusmenetelmänä (2003) ja viittaavat Julian Kücklichin artikkeliin (2007), jossa hän esittää, että huijaaminen on pelitutkijalle varsin hyödyllinen työkalu, jonka avulla on mahdollista saada erityistä tietoa pelin pelimekaniikasta. Karppi ja Sotamaa listaavat kolme tapaa, joilla huijaaminen voi vaikuttaa peliin: pelin koodiin kirjoitetut huijauskoodit, pelin ulkopuoliset huijausohjelmat ja modit, sekä erilaiset strategiaoppaat ja läpipeluuohjeet. (Karppi 2012, 416–417.) Itse hyödynnän tätä tutkielmaa tehdessäni tarpeen mukaan näistä kohtia kaksi ja kolme (koska kohtaa yksi ei *Dark Soulsiin* sisälly). Kücklichia mukailen en

näe ongelmaa vaan pikemmin etua siinä, kuinka erilaisten huijaustapojen käyttö voi auttaa tutkijaa saamaan pelistä esiin erityistä tietoa. Toisaalta ymmärrän ja huomioin myös Aarsethin huolen siitä, että esimerkiksi liian vahva läpipeluuohjeisiin tukeutuminen voi jättää jotain olennaista pelikokemuksen ulkopuolelle (Aarseth 2003, 4). Niinpä hyödynnän huijausmenetelmiä vain silloin kuin ne tarjoavat minulle sellaisen näkökulman, joka minulta muuten jäisi huomaamatta.

## 2.5 Teoria: pelit sääntöinä ja fiktiona

Jesper Juul esittää kirjassaan *Half-real* (2005), että digitaaliset pelit koostuvat säännöistä ja fiktiosta. Pelin säännöt määrittävät sen, millä tavalla pelaaja voi olla pelin kanssa vuorovaikutuksessa. Koska pelissä on aina useita lopputulemia, pelaajan täytyy nähdä vaivaa löytääkseen positiivisin mahdollinen lopputulos. Tyypillisesti positiivinen lopputulos on hankalammin saavutettavissa kuin negatiivinen: peleissä on vaikeampaa voittaa kuin hävitä. Tapaa, jolla peliä pelataan, kun pelaaja yrittää päihittää pelin asettamat haasteet, Juul kutsuu pelin *pelattavuudeksi* (gameplay). Säännöt sekä rajaavat että antavat merkityksen pelaajan toiminnoille. Esimerkiksi shakissa säännöt määräävät sen, miten shakkinappuloita saa pelilaudalla liikuttaa. Toisaalta shakin säännöt antavat myös pelitilanteille merkityksen: esimerkiksi shakkimatti ei merkitse mitään pelin ulkopuolella. (Juul 2005, 55–58.)

Fiktio Juul ymmärtää laajasti käsittämään minkälaisen tahansa kuvitellun maailman. Juul erottaa fiktion tarinasta tai kertomuksesta (story), joka on valmiiksi määritelty tapahtumien sarja. Fiktiivinen maailma on aina epätäydellinen, sillä mikään esitys ei pysty määrittelemään kaikkia sen yksityiskohtia. Vastaanottaja tai pelaaja täydentää fiktiivisen maailman ei-esitettyjä osia oman todellista maailmaa koskevan tuntemuksensa sekä genren konventioita koskevan tietämyksensä valossa. Esimerkiksi fantasiagenreen kuuluvassa digitaalisessa pelissä pelaaja ei hämmästy, jos hän kohtaa noidan jolla on taikavoimia, sillä hän tietää noitien olevan fantasian vakiokuvastoa, vaikkei olisi tosimaailmassa taikavoimia omaavia noitia koskaan tavannutkaan. (Juul 2005, 122–123.)

Juul katsoo, että digitaaliset pelit esittävät usein maailmoja, jotka ovat epäkoherentteja: niissä peli estää pelaajaa kuvittelemasta maailmaa täydelliseksi, ristiriidattomaksi kokonaisuudeksi. Hän mainitsee esimerkkinä Nintendon vuonna 1981 valmistaman *Donkey Kong* -pelin, jossa pelaaja ohjaa miestä, jonka lemmikkiapina Donkey Kong on varastanut tämän tyttöystävän.

Pelissä mies, joka sai myöhemmin nimen Mario, yrittää pelastaa tyttöystävänsä kiipeämällä ylös rakennustelineitä ja väistelemällä Donkey Kongin heittelemiä tynnyreitä. Vaikka peli on grafiikaltaan alkeellinen ja maailmankuvaukseltaan hyvin viitteellinen, pelaajan on silti mahdollista kuvitella fiktiivinen maailma, jossa näin tapahtuu. Vaikeampaa on Juulin mukaan ymmärtää sitä, miksi Mariolla on kolme elämää. Mikään pelin fiktiivisessä maailmassa ei viittaa siihen, että hahmot voisivat siellä maagisesti syntyä kuoleman jälkeen uudestaan. Juul huomauttaa, että selitys Marion uudelleensyntymisille löytyy pelin säännöistä: jos Mariolla olisi vain yksi elämä, peli olisi liian vaikea. Kun digitaalisen pelin fiktiivisestä maailmasta löytyy epäjohdonmukaisuutta, pelin tapahtumia voi selittää vedoten pelin sääntöihin. Kun pelaaja ymmärtää pelin säännöt, pelikokemus kokonaisuutena ei tunnu ristiriitaiselta. (Juul 2005, 123–130.)

Juulin ajatus pelien fiktiivisten maailmojen epäkoherentista luonteesta on saanut myös osakseen kritiikkiä. Hogenbirk, van de Hoef ja Meyer esittävät artikkelissaan (2018), että Juulin esittämässä epäkoherenttiudessa on kyse nimenomaan muodon ja fiktion välisestä epäkoherenttiudesta (form-fiction incoherence), ei niinkään fiktiivisen maailman epäkoherenttiudesta. Muodon ja fiktion välinen epäkoherenttius on läsnä myös muissa fiktion muodoissa. Esimerkiksi Homeroksen *Iliassa* kaikki henkilöhahmot puhuvat runomitassa. Tämä ei tarkoita sitä, että teos tulisi tulkituksi niin, että Troijan sotakentällä kaikki hahmot puhuvat koko ajan vain mitalista puhetta, vaan lukija ymmärtää mitallisuuden olevan yksi eepin runon tyylipiirteistä. Samoin Marion uudelleensyntyminen ei ole ristiriidassa pelin fiktion kanssa, sillä sen voi katsoa tapahtuvan peliympäristön (game environment) tasolla, ei pelin fiktion tasolla. Hogenbirk, van de Hoef ja Meyer nimittävät tällaista tapahtumaa artikkelissaan pseudofiktiiviseksi tapahtumaksi (pseudo fictional event) korostaakseen pelaajan tekemän tulkinnan merkitystä. Tämä auttaa ymmärtämään sitä, miksi pelaajat eivät usein tulkitse Donkey Kong -esimerkin kaltaista tilannetta ristiriitaiseksi: he eivät tulkitse Marion katoamista ja uudelleenilmestymistä osaksi fiktiota. (Hogenbirk et. al, 2018).

Aiemmin esimerkiksi nostamassani *Uncharted 2* -pelissäkin säännöt auttavat ymmärtämään pelin fiktiivisen maailman jatkuvuudessa esiintyviä katkoksia. Kun Nathan Drake palaa pelissä aina kuollessaan ajassa mystisesti taaksepäin aikaan ennen kuolemaansa, kyseessä on huomautus pelaajalle tämän epäonnistumisesta: pelaajan pitää hypätä kivenlohkareelta toiselle eikä pudota kuoppaan onnistuakseen pelissä. Ymmärrys pelin säännöistä ei silti poista sitä, että sääntöjen ja fiktion välinen ristiriita voi synnyttää peliin outoja tilanteita. Esimerkiksi

*Uncharted 2:n* kaltaisessa ”aidon elokuvallisessa” pelissä kuolema saattaa synnyttää tahattoman koomisia hetkiä. Pelin kiipeilyjaksoissa vaarallista hyppelyä edeltää välillä Nathan Draken kannustavat ja motivoivat sanat siitä, kuinka pelin hahmojen tulee selviytyä seuraavasta haasteestaan. Jos pelaaja tämän jälkeen epäonnistuu ensimmäisessä hypyssä ja Nathan Drake putoaa suoraan rotkoon, kontrasti juuri kuullun dialogin kanssa saa pelin kerronnallisen sävyn muuttumaan poikamaisen totisesta seikkailusta mustaa huumoria tihkuvaksi komediaksi.

Tarkastelen tässä tutkimuksessa *Dark Soulsia* sääntöjen näkökulmasta luvussa kolme ja fiktion näkökulmasta luvussa neljä. Luvussa viisi yhdistän näitä näkökulmia. Seuraavaksi teen katsauksen siihen, miten indeksisen tarinankerronnan teoria toimii teoriana *Dark Soulsin* kaltaisia pelejä analysoitaessa.

## 2.6 Ympäristöllinen ja indeksikaalinen tarinankerronta

Pelit usein kertovat tarinansa osin pelimaailman ympäristöjen kautta. Käsite ympäristöllinen kerronta (environmental storytelling) on alun perin lainattu huvipuistojen suunnittelun puolelta ja tarkoittaa sitä, kuinka ympäristö voi luoda käyttäjälle kerronnallisen kokemuksen, kun tämä suunnistaa tilassa. Toisaalta pelien kohdalla huvipuistovertaus on siinä mielessä ongelmallinen, että pelaaja ei ole pelkästään vierailija pelimaailmassa, vaan myös aktiivinen toimija siellä. Clara Fernández-Vara listaa ympäristön kautta tapahtuvan kerronnan kaksi perusajatusta: kertomus muokkaa ympäristöä, ja siellä suunnistaminen rakentaa kerronnallisen jakson; pelaajan täytyy koota tarina tulkitsemalla pelimaailmasta löytyviä asioita ja tapahtumia. (Fernández-Vara 2011.)

Fernández-Vara nostaa esiin ympäristöllisen kerronnan erityismuotona indeksisen kerronnan. Fernández-Vara soveltaa pelien analysointiin Charles Peircen semioottista jaottelua. Peirce erottelee kolme erilaista tapaa, joilla merkit (sign) voivat viitata objektiinsa: *Ikoni* muistuttaa kohdettaan, niin kuin esittävä valokuva tai maalaus. *Indeksi* on merkki, jolla on kausaalinen yhteys kohteeseensa: esimerkiksi savu toimii tulen merkinä. *Symboli* on kulttuurinen ja satunnainen ja sen merkitys määräytyy käytön mukaan: esimerkiksi sanat ovat pääosin symbolisia merkkejä. Indeksinen kerronta on pelin narratiivin koostamista indeksien kautta. Tällaista tarinaa ei ole perinteisessä mielessä kerrottu, vaan kyse on enemmänkin tarinan rakentamisesta – sekä pelisuunnittelijan että pelaajan osalta. Pelisuunnittelija rakentaa



pelimaailmaan tarinan osia, joita pelaajan täytyy tulkita ja koota yhteen. Fernández-Vara katsoo, että indeksinen tarinankerronta on nimenomaan peleille ominainen ympäristön kautta tapahtuvan kerronnan muoto, sillä se perustuu pelimaailmasta löytyviin jälkiin. Jäljet voidaan joko suunnitella pelimaailmaan pelisuunnittelijan toimesta, tai vastaavasti pelimaailma voi olla sellainen, että pelaaja voi jättää sinne jälkiä. Fernández-Vara erottelee myös kaksi peleistä löytyvien tarinoiden päätyyppiä: pelimaailman historian ja pelaajan historian. Pelimaailmaan suunnitellut jäljet kertovat pelimaailman historiasta, ja pelaaja täytyy tulkita näitä jälkiä suunnistaessaan pelimaailmassa. Toisaalta pelaaja jättää pelimaailmassa suunnistaessaan jälkiä, jotka muodostavat pelaajan historian. (Fernández-Vara 2011.)

*Dark Souls* kertoo tarinansa pitkälti juuri pelimaailmasta löytyvien jälkien kautta. Paneudun näihin fiktion elementteihin tarkemmin luvussa neljä.

### 3 KUOLEMA PELIMEKANIIKKANA

Digitaalisen pelin säännöt löytyvät pelin koodista, joka määrittää sen, minkälaisen esityksen peli maailmasta tuottaa ja miten se pelaajan syötteeseen reagoi (Fernández-Vara 2014b, 123). Toisin kuin lautapeliin kohdalla, joiden mukana tulee yleensä melko tiiviiseen tilaan mahtuva kirjallinen kuvaus pelin säännöistä, digitaalisten pelien kohdalla pelin säännöt voivat olla suurelta osin pelaajalta pimennossa. Pelin mukana tuleva manuaali saattaa kuvata tietyn osan pelin säännöistä, mutta osa säännöistä jää usein pelaajalle löydettäväksi pelaamisen myötä. Tämä sääntöjen löytäminen saattaa myös olla osa pelaamisen nautintoa. Niinpä digitaalisen pelin sääntöjä kuvatessaan on kuvattava pelin tavoitteet ja tiivistelmä pelin mekaniikoista, jotka määrittävät sen, mitä pelaaja voi pelissä tehdä. (Fernández-Vara 2014b, 94–95.) Toisin sanoen: Kun säännöt määrittävät sen, miten peli toimii, pelimekaniikka määrittää sen, miten pelaaja on pelin kanssa merkityksellisesti vuorovaikutuksessa (Fernández-Vara 2014b, 98).

Pelitutkija Miguel Sicart tekee pelillisyyden etiikkaa käsittelevässä kirjassaan *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* (2013) erottelun pelin proseduraalisen ja semioottisen tason välillä. Proseduraaliselle tasolle kuuluvat pelin säännöt ja pelimekaniikka, sekä peli koodiin kirjoitettuna proseduraalisena systeeminä. Semioottiselle tasolle kuuluvat pelin fiktio ja simulaatio, äänet ja grafiikat, käyttöliittymät, pelin konteksti ja pelaajan aiempi kokemus jolla tämä peliä lähestyy. Toisin sanoen: pelikokemus määrittyy proseduraalisella tasolla ja välittyy semioottisella tasolla. (Sicart 2013, 50–51.)

Proseduraalinen ja semioottinen taso kommunikoivat keskenään erilaisten metaforien ja pelikohtaisten käyttökonektioiden, kuten elinvoimaa kuvaavan palkin avulla. (Sicart 2013, 47–48.) Tässä mielessä esimerkiksi pelaajahahmon elämä on periaatteessa vain numeraalinen muuttuja pelin koodissa. Mariolla voisi olla *Super Mario Bros.* -pelissä aivan yhtä hyvin kolme omenaa, joista hän menettää aina yhden osuessaan viholliseen tai pudotessaan pohjattomaan kuoppaan. Mutta koska tämä muuttuja on nimetty ”elämäksi”, osaksi elämän ja kuolema allegoriaa, pelaaja välittää tästä muuttujasta enemmän. (Sicart 2013, 38, 42.)

Frans Mäyrä tekee samankaltaisen erottelun kirjassaan *An Introduction to Game Studies* (2008, 17–18), jossa hän jakaa pelin ominaisuudet ytimeen ja kuoreen. Ydin sisältää pelin pelillisyyden (gameplay), kuori sen esitykselliset (representational) ominaisuudet. Jaottelu proseduraalisen ja semioottisen tai pelillisen ja esityksellisen tason välille ei ole ongelmaton. Kuten Jonne Arjoranta huomauttaa (2018), jaottelu toimii *Pac-Manin* (1980, Namco)

kaltaisissa yksinkertaisissa peleissä, joissa pelin proseduraalinen taso säilyisi kuta kuinkin samanlaisena pelin semioottisesta tasosta riippumatta, mutta muuttuu ongelmalliseksi vähänkään monimutkaisemmissa peleissä, joissa pelin temaattisia ja narratiivisia elementtejä heijastellaan pelin mekaniikassa. Jos tällaisissa peleissä pelin eri ulottuvuuksia tarkastellaan erillään, kokonaisuuden ymmärtäminen muuttuu vaikeammaksi. (Arjoranta 2018.)

Tarkastelen tässä tutkimuksessa kuitenkin näitä tasoja aluksi erikseen, koska uskon, että tämän avulla pystyn tuomaan esiin jotain oleellista niiden ominaispiirteistä. Tutkimuksen loppupuolella käyn kuitenkin läpi sitä, miten pelin eri ulottuvuudet nimenomaan yhdessä muodostavat pelistä kuolema-temaisen esteettisen kokonaisuuden.

Tarkastelen tässä luvussa kuolemaa pelimekaanisena ilmiönä. Käyn ensiksi läpi, minkälaisia pelimekaanisia muotoja kuolema on saanut digitaalisten pelien historiassa, ja esittelen tarkemmin muutaman havainnollistavan erityistapauksen, joissa kuolema on pelin mekaniikassa tavallista keskeisemmässä roolissa. Tämän jälkeen esittelen aluksi yleisellä tasolla *Dark Soulsin* toimintamekaniikan. Tästä syvennyn tarkastelemaan *Dark Soulsin* kuolemamekaniikkaa keskittyen pelaajahahmon kuolemaan. Kiinnitän huomiota myös pelin vaikeusasteeseen, joka on yhteydessä pelaajahahmon kuolemien määrään. Luvun lopuksi tarkastelen moninpelin yhteyttä kuolemamekaniikkaan sekä vaihtoehtoisia pelaamisen tapoja, jotka haastavat pelin asettamat tavoitteet.

### 3.1 Pelien erilaiset kuolemamekaniikat

Kuolema on ollut keskeinen käytössä oleva pelimekaniikka jo hyvin varhaisista peleistä lähtien. Varhaisissa peleissä pelaajan avatar ei tosin usein ollut ihmisenkaltainen hahmo, vaan esimerkiksi tykki tai avaruusalus. Tällaisissa tapauksissa ”kuolema” merkitsi aluksen tuhoutumista. Kysymys siitä, tarvitseeko avaruusalus ohjautuakseen miehistöä, ei ollut tällaisten pelien kontekstissa oleellinen. Niinpä käsitteet ”elämä” ja ”kuolema” olivat näissä peleissä lähinnä metaforisessa käytössä. Yksi ensimmäisiä pelejä, joissa pelaajan ohjaama avatar pystyi kuolemaan, oli *Maze War* (Steve Colley, 1974). Tässä pelissä pelaaja taistelee toista pelaajaa vastaan ensimmäisestä persoonasta käsin kuvatussa labyrintissa. Pelaajan avatarina toimii pelissä kuitenkin vain silmä. Ensimmäinen peli, joka näytti ihmishahmoisen avatarin kuoleman, oli kolikkopeli *Gun Fight* (Midway, 1975). Tässä hyvin viitteellisesti lännenelokuvista tuttua pyssysankarien kaksintaistelua simuloivassa pelissä pelihahmo kaatuu kuolleena maahan, kun tämä saa osuman luodista. Näytölle tulee teksti ”got me” (sait minut),

jonka jälkeen hahmo herää henkiin ja voi yrittää ampua vihollisensa uudestaan. *Gun Fightissa* kuolema ei ollut lopullinen, vaan lisää elämiä pystyi muiden kolikkopelien tapaan ostamaan rahalla. Koska kolikkopelit olivat kalliita laitteita, niiden pelaajaa oli rajoitettava peliä vaikeuttamalla, jotta pelin pelaamisesta saatiin kerättyä rahaa. Kuolema ja elämä toimivatkin varhaisissa kolikkopeleissä pelaajan pelaajan säätelyn välineinä. (Wenz 2014, 311–312.)

Usean elämän mekaniikka vakiintui myös kotikonsolien käyttöön, vaikka niissä pelaajan ei tarvinnut enää syöttää jokaista pelikertaa kohden laitteeseen uutta kolikkoa. 1990- ja 2000-luvuilla yksinpelien suunnittelussa alettiin siirtyä kohti loppumattomia elämiä. Tästä on seurannut se, että koska pelaajalla on käytössään enemmän yrityksiä, peleissä kuollaan ja epäonnistutaan jopa aiempaa enemmän. Samaan aikaan peleistä on kuitenkin tullut helpompia, sillä epäonnistumisesta seuraava rangaistus on pienempi. Tänä päivänä julkaistavien suuren budjetin pelien tyypillisenä oletuksena toimii se, että kuka tahansa voi ne läpäistä. Vaikeampien pelien kohdalla onkin alettu puhua vanhan koulukunnan vaikeusasteesta (old-school difficulty). (Juul 2013, 70–72.)

Peleissä kuolemasta seuraavaa rangaistusta säätelee suurelta osin se, minkälainen tallennus- ja latausmekaniikka pelissä on käytössä. Esimerkiksi *Super Mario Bros.* -pelin (Nintendo, 1985) pelimaailma on jaettu maailmoihin ja kenttiin, ja pelaaja aloittaa uuden elämän aina kulloinkin meneillään olevan kentän alusta. Kun elämät loppuvat, peli on aloitettava kokonaan alusta. Varhaiset konsolipelit hyödynsivät tallennusmuotona myös salasanoja, koska pelien tallennustila oli usein hyvin rajallinen. Esimerkiksi NES-konsolille julkaistussa *Mega Man 2* -pelissä (Capcom, 1988) pelaajan on läpäistävä kahdeksan eri kenttää vapaasti valitsemassaan järjestyksessä päästäkseen pelin viimeiseen kenttään. Kun Mega Manin elämät loppuvat, pelaaja saa salasanan, jonka syöttämällä hän pystyy jatkamaan etenemistään siitä kohtaan, mihin peli on edellisellä kerralla jäänyt.

Teknologian kehittymisen myötä pelit ja pelikoneet pystyvät käsittelemään yhä suurempia tietomääriä. Tämän seurauksena pelit kehittyivät sellaisiksi, joissa pelaajat pystyivät itse säätämään sen, milloin he haluavat pelin tallentaa (Juul 2009, 238-239). Tällaisissa peleissä pelaaja voi kuoltuaan tai epäonnistuttuaan ladata tallennuksen pelin aiemmasta kohdasta. Seuraava kehitysaskel tästä oli se, että peli tallentaa automaattisesti itse itseään pelaajan edetessä siinä eteenpäin. Useat nykyaikaiset pelit, kuten esimerkiksi *Uncharted 2: Among Thieves*, hyödyntävät tällaisia näkymättömiä tallennuspisteitä. Kuoleman jälkeen peli lataa itsensä automaattisesti edelliseltä tallennuspisteeltä.

Voidaan väittää, että kuolemasta on pelimekaniikkana tullut eräänlainen nykyaikaisten pelien klisee (Schott 2017, 1). Useat nykypelit sisältävät mekaniikkana pelaajahahmon tai vihollisen kuolemisen, vaikka pelin fiktiossa kuolema ei edes olisi pelin narratiivin kannalta mahdollinen lopputulema. Toisaalta on myös syntynyt pelejä, jotka käsittelevät fiktion tasolla kuolemaa, mutta joissa kuolema ei ole läsnä pelaajahahmon onnistumisen ja epäonnistumisen osoittimena. Esimerkiksi Benjamin Riversin suunnittelemissa kauhupeli *Homessa* (2012) ei ole lainkaan kuolemamekaniikkaa, mutta siinä kuolema on temaattisesti vahvasti läsnä. Noin tunnin mittaisessa pelitarinassa pelaaja ohjaa muistinsa menettänyttä miestä, joka herää vieraasta talosta ja löytää lähiympäristöstä ruumiita, murha-aseita sekä omia henkilökohtaisia tavaroitaan. Peli luo äänimaailman ja rajatun näkökyvyn avulla uhkaavan tunnelman, ja kauhugenren konventioita vasten pelaajalle odotuksen siitä, että pelimaailmasta löytyvää asetta tai veistä voi jossain vaiheessa peliä joutua käyttämään itsepuolustustarkoituksessa jonkinlaista uhkaa vastaan. Missään vaiheessa peliä mitään uhkaa ei kuitenkaan ilmesty. Pelaaja vain pyrkii selvittämään, mitä pelimaailmassa on aiemmin tapahtunut ja onko hän mahdollisesti itse ollut se, joka on suorittanut murhat.

Seuraavaksi esittelen muutaman esimerkin kautta, minkälaisia erityisiä muotoja kuolema on pelimekaniikkana digitaalisissa peleissä saanut. Olen nimennyt kuolematyypit seuraavanlaisesti: *pysyvä kuolema (NetHack)*, *merkityksellinen kuolema (Planescape: Torment)*, *itsetietoinen kuolema (Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards)* ja *esteettinen kuolema (I Wanna Be the Guy)*. Kuten kaikki esimerkit osoittavat, pelimekaanisella kuolemalla on myös poikkeuksetta vaikutus siihen, minkälainen peli on esteettisenä kokonaisuutena. Tässä mielessä pelimekaanisen ja fiktiivisen kuoleman erotteleminen on jossain määrin keinotekoista, mutta joka tapauksessa tutkimuksen kannalta hyödyllistä.

***Pysyvä kuolema.*** Pysyvä kuolema (permanent death, lyh. permadeath) tarkoittaa sitä, että kun pelaajahahmo kuolee pelissä, pelaajan on aloitettava peli alusta uudella hahmolla. Toisin sanoen pelimekaanisesta kuolemasta seuraa pelaajahahmon pysyvä fiktiivinen kuolema. Pelaaja ei voi huijaamalla ladata tallennustiedostoa, joka palauttaisi pelin takaisin kuolemaa edeltävään hetkeen. Kyseinen kuolemamekanismi on yksi roguelike-pelien ominaispiirteistä. *Rogue*-pelistä (Glenn Wichman, 1980) nimensä saaneen genren tunnetuin edustaja lienee *NetHack*, jonka ensimmäinen versio ilmestyi vuonna 1987. Tässä ASCII-grafiikalla toteutetussa luolaseikkailussa pelaaja etsii helvetillisestä fantasiamaailmasta kuolemattomaksi

tekevää Yendorin amulettia. Kuolema yllättää *NetHackissa* herkästi, ja pelissä on lukemattomia erilaisia tapoja kuolla. Kuolemien kirjon laajuudesta saa käsityksen kun katsoo, kuinka toimittaja Laura Kalli listaa pelin 30-vuotissyntymäpäivää juhlistavassa *Mikrobitti*-lehden artikkelissaan omia kuolemiaan: ”Olen ahneuksissani tukehtunut liikaan ruokaan, räjäyttänyt oman kristallihaarniskani, muuttanut lemmikkihauvani tarujen hirviöksi, myymälävarkauksista suuttunut kaupanpitäjä on vetänyt minua kohtalokkaasti kuoon, inkubusten kanssa paneskelu on hävittänyt haarniskani, olen nälkiintynyt, myrkyttynyt, hukkunut, palanut, jäänyt, hajonnut atomeiksi, tullut syödyksi ja menehtynyt limahirviön limastamana” (Kalli 2017). Kuolema on pysyvän kuoleman peleissä erityisen painokas tapahtuma, sillä se voi päättää pitkänkin pelirupeaman äkillisesti. Vaikka pelin voi aloittaa aina alusta, pysyvä kuolema synnyttää pelaajalle kokemuksen rajallisuudesta. Jokainen pelaajahahmo ja pelimaailma on *NetHackissa* ainutkertainen. Tätä alleviivaa se, että pelaajan on mahdollista löytää uudella hahmolla vanhan hahmonsa ruumis pelimaailmasta.

***Merkityksellinen kuolema.*** Usein peleissä kuolema toimii pelaajalle osoitettuna rangaistuksena, jolla ei ole näkyvää vaikutusta pelin fiktion. Näin on esimerkiksi edellä mainittujen *Uncharted 2: Among Thieves* - ja *Super Mario Bros.* -pelien kohdalla. Näissä peleissä kuolema palauttaa pelitilanteen edelliseen automaattisesti tallennettuun tilanteeseen, jossa pelin päähenkilö on täysin vahingoittumaton. Toisin on *Planescape: Torment* -pelissä (Black Isle Studios, 1999), jossa pelaaja ohjaa nimetöntä ihmismäistä hahmoa, joka herää pelin alussa ruumishuoneelta. Kun *Planescape: Tormentissa* kuolee, pelaajahahmo päätyy aina takaisin samalle ruumishuoneelle. Pelin edetessä selviää, että pelaajahahmo on kuolematon, joka menettää kuollessaan muistinsa. Joka kerta kun pelaajahahmo kuolee, myös joku toinen hahmo pelin maailmassa kuolee ja muuttuu kosta janoavaksi aaveeksi. Pelissä on kohtia, joissa pelaajahahmon on tarkoitus kuolla pelissä edetessään. Pelin lopussa pelaajahahmo kohtaa aiempia inkarnaatioita itsestään sekä lopulta oman kuolevaisuutensa ruumiillistuman. Kuolemalla on *Planescape: Torment* -pelin fiktiossa erityinen merkitys ja peli käy kuolema-aihetta läpi lukuisin eri tavoin. Näin myös pelimekaaninen kuolema linkittyy osaksi pelin kuolematematiikkaa. Toinen esimerkki merkityksellisestä kuolemasta löytyy *Middle-earth: Shadow of Mordor* -pelistä (Monolith Productions, 2014). Kun pelaajahahmo kuolee tässä J.R.R. Tolkienin luomaan fiktiiviseen maailma- ja tarinakokonaisuuteen perustuvassa toimintaseikkailupelissä, tämän tappaneen vihollisen arvoasema nousee. Kun pelaajahahmo myöhemmin kohtaa saman vihollisen uudestaan

pelimaailmassa, tämä on entistä vahvempi. Vihollinen myös muistaa pelaajahahmon, ja saattaa pilkkata tätä.

***Itsetietoinen kuolema.*** Jos pelihahmon kuolema toimii peleissä tyypillisesti pelaajan epäonnistumisen ilmauksena, jotkut pelit pilkkaavat avoimesti pelaajaa siitä, että tämä epäonnistui. Esimerkistä käyvät monet Sierra Entertainmentin (1980–2008) suunnittelemat seikkailupelit, joissa kuolema yllättää pelaajan usein ja monesti erikoisella tavalla. Esimerkiksi vuonna 1987 julkaistussa *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* -pelissä kuolema vaanii jo pelin ensimmäisessä ruudussa. Pelaaja ohjaa komediallisessa seikkailupelissä 37-vuotiasta Larrya, joka yrittää päästä eroon neitsyydestään. Ruutu kerrallaan esitetty peli alkaa näkymällä, jossa Larry seisoo baarin edustalla ja ruudun alalaidassa kulkee autotie. Jos pelaaja ohjaa Larryn autotielle, auto ajaa välittömästi hänen ylitseen. Ruudulle ilmestyy tekstilaatikko, jossa huomautetaan, että liikenne on tappavan vaarallinen ja pelaajan ei tulisi yrittää ylittää katua. Jos pelaaja ohjaa Larryn alkuruudusta vasemmalle tai oikealle, Larry päätyy pimeälle kujalle, jossa tämän kimppuun hyökkää välittömästi mies joka pahoinpitelee Larryn hengiltä. Jälleen peli huomauttaa tekstilaatikolla, että Larryn pitää osata välttää pimeitä kujia. Ruudulle ilmestyy myös toinen tekstilaatikko, jossa todetaan, että pelaaja epäonnistui taas ja hänelle on saatava uusi hahmo. Tämän jälkeen maa Larryn alla alkaa laskeutua ja johtaa Larryn ruumiin maanalaiseen laboratorioon, jossa Sierra Entertainmentin työntekijät rakentavat liukuhihnalta Larrylle uuden kehon. Peli huomauttaa, että nyt pelaaja tietää, mitä Sierran työntekijöiden on muissakin peliyhtiön peleissä tehtävä aina kun pelaajahahmo kuolee ja pelaaja aloittaa pelin uudestaan.

***Esteettinen kuolema.*** Kriitikko ja pelintekijä Anna Anthropy nimesi Auntie Pixelante -blogissaan vuonna 2008 ”masocoreksi” sellaisten pelien joukon, jotka ovat erityisen vaikeita ja leikittelevät äärimmäisellä tavalla pelaajan odotuksilla. Anthropy katsoo, että masocore-pelit ovat eräänlainen vastareaktio nykyiselle valtavirtaiselle pelinkehitykselle, joka pyrkii välttelemään kuolemaa ja peli ohi -ruutua (Anthropy 2008). Genren tunnetuin esimerkki lienee *I Wanna Be the Guy* (2007). Tässä ilmaiseksi julkaistussa kaksiulotteisessa tasohyppelypelissä pelaaja ohjaa poikaa (”The Kid”), joka yrittää läpäistä erilaisia kenttiä tullakseen lopulta jätkäksi (”The Guy”). Pelin kentät ovat parodisia muunnelmia *Super Mario Brosin* ja *Mega Manin* kaltaisista tasohyppelyklassikoista, mutta *I Wanna Be The Guy* -pelissä kuolema koittaa yllättävämmin kuin alkuperäisissä peleissä. Peli toimii jatkuvasti vastoin pelaajan genrepohtaisia olettamuksia. Esimerkiksi pelin ensimmäisessä ruudussa on

omenapuita. Jos pelaajahahmo kulkee omenien ali, nämä aluksi harmittomilta näyttävät hedelmät tippuvat hahmon päälle ja murskaavat tämän hengiltä. Omenat on siis tiputettava astumalla varovasti niiden alle ja sen jälkeen heti peräännyttävä, jotta putoava omena ei osu hahmoon. Myöhemmin ruudulla tulee vastaan omena, joka on niin alhaalla, että pelaajahahmo pystyy hyppäämään sen yli. Tässä tapauksessa omena kuitenkin lähtee nousemaan ylöspäin, ja murskaa jälleen pahaa-aavistamattoman seikkailijan. *I Wanna Be the Guy* on niin vaikea ja täynnä yllättäviä ansoja, että sen yhdessäkin peliruudussa saattaa kuolla kymmeniä, jopa satoja kertoja. Peli yhtä aikaa trivialisoi kuoleman esittämällä sen lukuisia kertoja toistuvana asiana ja tekee siitä runsaudessaan pelin keskeisen esteettisen ulottuvuuden.

Yhteenvetona: *Nethackissa* säännöt ja fiktio ovat kuolemamekaniikan osalta sopusoinnussa, koska pelimekaaninen kuolema päättää aina kyseisen hahmon fiktiivisen elämän. *Planespace: Tormentissa* pelaajahahmo on kuolematon, ja pelaajahahmon kuolemat ovat keskeinen tapa edistää ja saada selville lisää pelin tarinasta. *Leisure Suit Larryssa* kuolema on periaatteessa ristiriidassa pelin fiktion kanssa, mutta peli itse kommentoi tätä humoristisesti. *I Wanna Be the Guy:ssa* kuoleminen on niin ylenpalttista, että siitä tulee keskeinen osa pelin estetiikkaa. Kaikki edellä esitetyt kuolematyypit ovat jossain muodossa myös *Dark Soulsissa* läsnä. Edellä mainitut kategoriat toimivat kuitenkin pikemminkin esimerkkeinä erilaisista pelien kuolematyypeistä kuin varsinaisina työkaluina *Dark Soulsin* analysointiin. Esittelen seuraavaksi tarkemmin sitä, kuinka *Dark Souls* toimii pelinä.

### 3.2 Dark Soulsin pelimekaniikat

Jos säännöt määrittävät miten peli toimii, pelimekaniikka kuvaa sitä, miten pelissä voi toimia. Tämän vuoksi pelimekaniikkoja kuvataan tyypillisesti verbeillä. Pelin ydinmekaniikat ovat niitä toimintoja, joita pelissä voi ja täytyy suorittaa pelissä pärjätäkseen. (Fernández-Vara 2014, 97-99; Salen & Zimmerman 2004, 316.)

*Dark Soulsin* kaksi ydinpelimekaniikkaa ovat taistelemisen ja tutkimisen. Taistelemisen alle sisältyy sellaisia toimintoja kuin lyöminen, torjuminen, väistäminen ja resurssien hallitseminen. Tutkimisen alle kuuluu esimerkiksi ei-pelattavien hahmojen kanssa keskusteleminen. Ydinmekaniikat linkittyvät tiiviisti toisiinsa, sillä tutkiminen on myös keskeinen osa taistelemista: vihollisten sijainnin, määrän ja ympäristön lukeminen on keskeinen strategia, jota pelaajan täytyy hyödyntää pärjätäkseen menestyksekkäästi *Dark*



*Soulsin* taistelutilanteissa. Silmitön ryntääminen päättyy tyypillisesti kuolemaan, ellei pelaajalla ole todella läpikotaista tuntemusta vihollisten sijainnista, heikkouksista ja hyökkäystavoista. Tässäkin tapauksessa tuntemusta on täytynyt edeltää perusteellinen maailman tutkiminen. Toisaalta myös taistelemisen ja taistelussa kuoleminen ovat osa tutkimustyötä. Yrityksen ja erehdyksen kautta pelaaja oppii tuntemaan pelimaailmaa, vihollisten käyttäytymistä ja maailmaan piilotettuja ansoja.

Samoin pelaajahahmon on jatkuvasti käytävä läpi taisteluja päästäkseen tutkimaan pelin eri alueita. Usein voitettu taistelu paitsi päästää pelaajahahmon etenemään pelissä uudelle alueelle myös johtaa suoraan uuteen tietoon voitetusta vihollisesta. Viholliset tiputtavat kuollessaan varusteita, joista löytyy lyhyitä kuvauksia esimerkiksi vihollisen historiasta. Voidaan jopa ajatella, että *Dark Souls* sisältää toimintaseikkailupelin alla myös eräänlaisen kävelysimulaattorin, jossa pelaajan on tarkoitus tutkia pelialuetta läpikotaisin ja koota sieltä salapoliisimaisesti monitulkintaisen fiktiivisen tarinan sirpaleet. Kävelysimulaattorit ovat peligenre, jossa pelaajan vuorovaikutus pelimaailman kanssa on vähäistä ja pelaajan päätehtävänä on tutkia peliympäristöjä vailla selkeitä esteitä, haasteita tai päämääriä (kts. Muscat ym. 2016). Jos pelissä etenemisen kannalta ensisijainen mekaniikka on taistelemisen, niin pelin fiktion selvittäminen vaatii tämän lisäksi paljon tutkimista ja pelialueiden perusteellista tarkastelua. Esimerkiksi monet pelin kohtaamiset ei-pelattavien hahmojen kanssa vaativat palaamista jo kertaalleen läpikolutuille alueille. Jos pelimaailmaa ei tutki huolella, monet pelin keskeisistäkin fiktiivisistä sisällöistä jäävät löytymättä. Samoin laajatkin alueet pelimaailmasta saattavat jäädä maailmaan huolimattomasti tutkivalta pelaajalta löytämättä.

*Dark Soulsissa* pelaaja ohjaa pelaajahahmoa reaaliaikaisesti peliohjaimella tai pc-versiossa halutessaan hiirellä ja näppäimistöllä. Pelaaja pystyy liikuttamaan hahmoa sekä kameraa hahmon ympärillä. Lisäksi hahmo voi pelaajan antamasta syötteestä tehdä erilaisia toimintoja, kuten lyödä, torjua tai hypätä. Roolipelien konventioita mukailien pelaaja voi pelin alussa muokata pelaajahahmosta haluamansa näköisen ja antaa sille nimen. Ulkonäkö ja nimi eivät kuitenkaan vaikuta pelin toimintaan, vaan ne ovat vain kosmeettisia ominaisuuksia. Tämän jälkeen pelaaja valitsee hahmolleen hahmoluokan kymmenestä vaihtoehdosta. Hahmoluokka määrittää hahmon alkuominaisuudet ja alkuesineet. Esimerkiksi ritarilla on eniten elinvoimaa (vitality), joka määrittää hahmon osumapisteidien määrään, eli kuinka monta vihollisen iskua hahmo kestää. Velholla on eniten älykkyyttä (intelligence), joka vaikuttaa taikojen tehoon.

Hahmoja voi pelin edetessä kehittää haluamallaan tavalla, joten hahmoluokka toimii pelissä lähinnä suuntaa antavana valintana ja sillä on merkitystä erityisesti alkupuolella peliä.

Taistelemiseen pelaajahahmo käyttää pelimaailmasta löytyviä ja ostettavia aseita ja taikoja. Aseet ovat erilaisia miekkoja, kirveitä ja jousia. Vihollisen osumispisteiden määrä määrittää sen, kuinka monta osumaa vihollinen kestää ennen kuolemaa. Osumien voimakkuuteen vaikuttavat pelaajahahmon käytössä oleva ase, aseiden laatu, pelaajahahmon ominaisuudet ja vihollisen puolustuselliset ominaisuudet. Pelaajahahmon ominaisuudet on jaettu kahdeksaan eri luokkaan: elinvoimaan (vitality), voimaan (strength), taitavuuteen (dexterity), kestävyys (endurance), vastustuskykyyn (resistance), älykkyyteen (intelligence), uskoon (faith) ja sopeutuvuuteen (attunement). Ominaisuudet toimivat niin, että kun pelaaja lisää kehityspisteitä vaikkapa voimaan, pelaajahahmo jaksaa käyttää raskaampia aseita ja lyö niillä tehokkaammin. Kestävyys lisätyt pisteet puolestaan auttavat hahmoa kantamaan raskaampia varusteita ja tekemään enemmän toimintoja ennen hengästymistä. Pelin edetessä pelaaja valitsee, mitä ominaisuuksia hän pelissä haluaa kehittää.

Sielut (souls) toimivat pelissä valuuttana, jota käytetään aseiden, varusteiden ja tavaroiden ostamiseen sekä hahmon kykyjen parantamiseen. Pelaajahahmo saa sieluja tappamalla vihollisia. Pelialueiden loppuista löytyy erityisiä, usein pelaajahahmoon nähden valtavan kokoisia vihollisia, jotka pudottavat kuollessaan omat sielunsa, joista voi valmistaa ainutlaatuisia aseita ja taikoja. Pelimaailmasta löytyy nuotioita, jotka toimivat pelin tallennuspisteinä. Lepäämällä nuotiolla pelaaja voi parantaa hahmonsa ja kehittää tämän ominaisuuksia. Kun pelaajahahmo kuolee, tämä syntyy uudestaan edelliseltä lepäämältään nuotiolta. Nuotiolla lepääminen herättää kaikki pelimaailman viholliset henkiin pomovihollisia lukuun ottamatta.

Sielujen lisäksi pelaajahahmolle kertyy pelissä ihmisyyttä (humanity). Kertynyt ihmisyyttä vaikuttaa esineiden löytymisen todennäköisyyteen ja pelaajahahmon puolustusellisiin ominaisuuksiin, mutta keskeinen ihmisyyteen keskittyvä mekaniikka on moninpelellisyyden aukeaminen. *Dark Soulsissa* pelaajahahmo voi olla ihmismuodossa tai zombimaisessa hollow-muodossa. Kun pelaajahahmo on ihmismuodossa, tämä on altis toisten pelaajahahmojen valtauksille, mutta pystyy myös kutsumaan toisia pelaajahahmoja maailmaansa auttamaan. Hollow-muodossa nämä pelaajien väliset vuorovaikutuslottuvuudet eivät ole toiminnassa. Pelaajat pelaavat peliä valtaosan ajasta omissa suljetuissa pelimaailmoissaan. Toisista pelaajahahmoista näkyy pelissä vain haamumaisia heijastuksia.

Pelaajahahmot voivat kirjoittaa toisille pelaajille pelimaailmaan lyhyitä viestejä ja kuollessaan pelaajahahmoista jää maailmaan veritahra, jota koskettamalla toiset pelaajat voivat nähdä pelaajahahmon viime sekunnit ennen kuolemaa.

Vihollisten ohessa pelaajahahmo kohtaa pelimaailmassa useita ei-pelattavia hahmoja, joiden kanssa tämä voi käydä keskusteluja ja kauppaa. Puhuminen on pääosin kuuntelemista, eikä pelaajahahmon omia vuorosanoja kuulla pelissä lainkaan. Pelaajahahmon sanomisiin pelaaja voi vaikuttaa varsin vähän. Pelistä löytyy muutama keskustelutilanne, jossa pelaajan täytyy valita kahdesta vaihtoehdosta. Taistelemisen, tutkimisen ja puhumisen lisäksi vuorovaikutusmahdollisuudet pelimaailman kanssa ovat vähäiset. Osa pelimaailman rekvisiitasta (tuoleista, pöydistä, tynnyreistä jne.) hajoo niitä lyödessä, mutta suurin osa pelimaailmasta ei reagoi pelaajahahmon toimintaan mitenkään.

Käsittelen seuraavaksi tarkemmin kuolemaan kytkeytyviä *Dark Soulsin* pelimekaanisia ja pelillisiä ominaisuuksia. Käyn aluksi läpi pelaajahahmon kuolemamekaniikkaa ja tämän jälkeen kuoleman roolia monipelissa. Sen jälkeen tarkastelen pelin vaikeusastetta sekä luvun lopuksi pelin asettamia tavoitteita haastavia pelitapoja.

### 3.2.1 Pelaajahahmon kuolema

Kuten Jason Tocci huomauttaa, digitaaliset pelit lienevät ainoa kerronnallinen media, jossa päähenkilön kuolema voi olla täysin vailla dramaattista vaikutusta oleva, jopa rutiininomainen tapahtuma. Jos päähenkilön kuolema saa pelaajassa aikaan jonkinlaisen tunnereaktion, kyseessä on todennäköisemmin turhautuminen kuin pohdiskelu. (Tocci 2008, 187.)

Digitaalisten pelien hahmot ovat monimuotoisia kokonaisuuksia: ne ovat yhtä aikaa pelaajan interaktiivisia edustajia pelimaailmassa, fiktiivisiä hahmoja, jotka edistävät pelimaailman tarinaa, ja mahdollisesti myös laajemman pelisarjan symboleja. (Aldred 2014, 355.) Koska hahmojen luonne on monimuotoinen, pelaajan suhde pelaajahahmoon on jatkuvassa liikkeessä. Toisaalta pelaaja voi suhtautua pelaajahahmoon suoraan identifioituen, toisaalta tietoisena pelaajahahmon keinotekoisesta ja fiktiivisestä olemuksesta. (Aldred 2014, 355; Salen & Zimmerman 2004, 453-455.)

Kun pelaaja pelaa itselleen tuntematonta peliä ensimmäistä kertaa eikä ole siinä vielä taitava, ei ole tavatonta, että hän joutuu aluksi näkemään pelaajahahmonsa kuolevan uudelleen ja

uudelleen. Tällaisilla pelaajahahmon kuolemilla on opettava funktio: ne ovat pikemminkin osa pelin pelillistä tasoa kuin pelin narratiivista tasoa. (Wenz 2014, 313.) Torben Grodal esittää (2003), että tällainen toiston estetiikka on keskeinen pelien ominaisuus. Kun pelaaja ensimmäistä kertaa tutustuu pelimaailmaan, maailma ja pelin mekaniikat ovat tälle vieraat. Toiston myötä pelimaailma muuttuu pelaajalle tutummaksi. (Grodal 2003, 148) Kuolema on peleissä usein oppimisen työkalu. Pelaajan on mahdollista opetella useiden yritysten myötä vihollisten sijainti ja hyökkäyskuviot sekä kenttäsuunnittelu pärjätäkseen paremmin pelin asettamia vaaroja vastaan. *Dark Soulsissa* kuolema toimii perustasolla juuri tämänkaltaisena yrityksen ja erehdyksen työkaluna. Koska pelin vaikeusaste on korkea, pelaaja väistämättä kuolee pelissä usein. Pärjätäkseen pelissä pelaajan on kerättävä vihollisten hyökkäystavoista, käyttäytymisestä ja sijainnista tietoa, jota hyödyntämällä taistelu vihollisia vastaan onnistuu.

Taidot voidaan jakaa peleissä reaalisiin ja virtuaalisiin taitoihin. Reaaliset taidot ovat pelaajan todelliset taidot, joita pelissä eteneminen vaatii. Virtuaaliset taidot ovat pelaajahahmon taidot, kuten tämän erilaiset ominaisuuden (voima, kestävyys, älykkyys jne.). Peleissä on mahdollista, että virtuaaliset taidot kehittyvät, vaikka reaaliset taidot eivät kehittyisi lainkaan. (Schell 2008, 151.) Yhtä lailla on pelejä, joissa virtuaaliset taidot eivät kehity lainkaan, mutta reaaliset taidot kehittyvät. Esimerkiksi shakki on tällainen peli: siinä pelin hahmot säilyttävät koko pelin ajan saman virtuaalisen taitotasonsa.

*Dark Soulsissa* eteneminen vaatii erityisesti reaalisten taitojen kehittymistä. Pelissä onnistumisen myötä myös virtuaaliset taidot kehittyvät. Reaalisten taitojen ensisijaisuudesta kertoo se, että peli on mahdollista läpäistä kehittämättä virtuaalisia taitoja lainkaan, mutta hiomalla reaaliset taidot huippuunsa. Toisaalta pelkät virtuaaliset taidot eivät pelissä auta: vaikka pelaajahahmolla olisi maksimaaliset taidot ja huippuunsa kehitetyt varusteet, tämä ei pärjää, ellei pelaajalla ole tarpeeksi reaalista taitoa.

Pelaajahahmon kuolema on peleissä vakiintunut pelaajan epäonnistumisen metafora (Carter et. al. 2013). Kuoleman tuottaminen puolestaan on tyypillisin ja useimmissa peleissä yleensä tehokkain tapa saavuttaa pelin asettamat tavoitteet (Flynn-Jones 2015, 50). Tämä näkyy myös *Dark Soulsissa*: kun pelaajahahmo kuolee, peliruudun täyttää teksti ”You Died” (sinä kuolit) (Kuva 1). Näin peli puhuttelee suoraan pelaajaa ja muistuttaa, että pelaajahahmon kuolema johtui pelaajan epäonnistumisesta. Vastaavasti vihollisen kuolema on peleissä tyypillisesti onnistumisen metafora. Kun pelaajahahmo onnistuu päihittämään erityisen vastuksen, ruudulle ilmestyy teksti ”Victory Achieved” (voitto saavutettu). Kuolema on siis keskeinen



Kuva 1. Kun pelaajahahmo kuolee, ruudun täyttää valtavankokoinen "You Died" -teksti.

pelin etenemiseen liittyvä mekaniikka. Kuolema määrittää sen, pystyykö pelaajahahmo etenemään pelimaailmassa vai palautuuko tämä pelissä taaksepäin. Vastaavasti pelaajahahmo tulee sitä vahvemmaksi, mitä enemmän kuolemaa hän pelimaailmassa tuottaa.

Arjoranta esittää (2017), että vaikka pelit multimodaalisen luonteensa vuoksi eroavat kirjoista, peleihin voidaan soveltaa kirjallisuudentutkimuksen puolelta lainattuja narratologian käsitteitä. Yksi näistä käsitteistä on fokalisointi, joka tarkoittaa sitä pistettä, mistä käsin tarinan tapahtumat nähdään. Yksi peleille tyypillinen näkökulmapiste on ulkoinen fokalisointi (external focalisation). Tämä tarkoittaa sitä, että tarina kerrotaan pelin päähahmon näkökulmasta käsin, mutta ilman että pelaajalla olisi pääsy hahmon tajuntaan. Fokalisointia äkillisesti muuttamalla on mahdollista synnyttää pelaajassa esimerkiksi avuttomuuden kokemuksia viemällä tältä toimijuus pois. (Arjoranta 2017, 700-705.) Pelaajahahmon kuolema on myös *Dark Soulsissa* hetki, jolloin pelaajalta viedään tämän toimijuus pois. Sillä hetkellä, kun pelaajahahmo saa kuolettavan iskun, pelaaja menettää hahmonsensa ohjauskyvyn. Hahmo lysähtää maahan ja haihtuu tyhjyyteen. Kamerakulma säilyy samana, mutta ruutu tummenee ja sen täyttää You Died -teksti, minkä jälkeen peli siirtyy usean sekunnin ajaksi latausruutuun. Tämän jälkeen pelaajahahmo ilmestyy edelliselle lepäämälleen nuotiolle. Tämä lyhyt kuoleman jälkeinen hetki, kun pelaaja ei voi tehdä pelissä muuta kuin odottaa, toimii myös pelissä eräänlaisena pelaajaan kohdistuvana rangaistuksena. Peli ottaa pelaajalta vastoin tämän tahtoa ja halua toimijuuden pois. Tällä hetkellä pelin fokalisointi siirtyy myös hetkellisesti pois pelaajahahmosta.

### 3.2.2 Kuolema monipelissä

Tom van Nuenen tarkastelee *Dark Soulsin* moninpeiliulottuvuutta artikkelissaan ”Playing the Panopticon: Procedural Surveillance in Dark Souls” (2016). Erotuksena tyypillisiin moninpelattaviin roolipeleihin, valtaosan ajasta *Dark Soulsissa* pelaajahahmo ei kohtaa muita pelaajahahmoja suoraan vaan ainoastaan haamumaisina heijastuksina. Välillä toisten pelaajien heijastuksia voi nähdä nuotoiden läheisyydessä. Pelaajahahmo löytää pelimaailmasta myös veritahroja, joita koskettamalla on mahdollista nähdä heijastuksena toisen pelaajahahmon viimeiset sekunnit ennen kuolemaa. Pelaajahahmon maailma voi myös millä hetkellä hyvänsä tulla toisen pelaajahahmon valtaamaksi, kunhan pelaajahahmo on ihmismuodossa, kyseisen pelialueen pomovihollinen on hengissä eikä käynnissä ole pomotaistelu. Pelaajahahmo voi yrittää vallata toisen pelaajahahmon maailman, ja jos valtaaja onnistuu tappamaan valtaamansa maailman isännän, tämä saa palkinnoksi ihmisyyttä.

Moninpeli tuo *Dark Soulsin* kuolemamekaniikkaan proseduraalisen elementin. Yksinpelissä uhkat ovat aina samat: viholliset ovat pelimaailmassa samoilla kohdilla, joten pelaajalla on mahdollisuus ennalta arvioida tulevat uhkat niiltä osin kuin tämä pelimaailmaa tuntee. Mutta pelimaailman valtaava toinen pelaaja voi ilmestyä mistä päin tahansa, millä hetkellä tahansa ja pelaajalla voi olla minkälaiset varusteet, pelitaidot ja taktiikat tahansa. Tämä yhtäkkäinen satunnaisuus ja arvaamattomuus tekee toista pelaajahahmoa vastaan taistelemisesta ja taistelun seurauksena kuolemisesta aivan erilaisen kokemuksen kuin pelkästään tekoälyn ohjaamien vihollisten lyönteihin kuolemisesta. Vallatuksi tuleminen on pelaajalle tyypillisesti myös erityisen jännittävä kokemus, juuri sen satunnaisuuden vuoksi.

Erityistä on myös se, että kun pelaajat tyypillisesti kohtaavat peleissä toisensa kaksintaisteluille varatussa erityisessä tilassa tai ulottuvuudessa, *Dark Soulsissa* taistelu toista pelaajahahmoa vastaan tapahtuu pelaajan henkilökohtaisessa pelitilassa. Koska pelaaja viettää valtaosan pelistään pelimaailmassaan yksin, vallatuksi tulemisen vaikutus on radikaalilla tavalla erilainen kuin peleissä, jossa pelaaja viettää jatkuvasti aikaa neutraaleilla pelialueilla muiden pelaajien ympäröimänä. (Van Nuenen 2016, 518.)

Moninpelissä kuolema saa sosiaalisen ulottuvuuden, vaikka pelaajat kohtaavat toisensa vain nimimerkkien välityksellä. Kuolema toisen pelaajan ohjaamaa pelaajahahmoa vastaan voi olla paitsi oma epäonnistuminen, myös eräänlainen kasvojen menetys.

### 3.2.3 Vaikeusaste

Vaikeusaste vaikuttaa suoraan siihen, kuinka usein pelaajahahmo tulee pelissä kuolemaan. Mitä vaikeampi peli on, sitä useammin pelaaja joutuu pelissä kohtaamaan ”game over” -ruudun, tai *Dark Soulsin* tapauksessa You Died -ruudun.

Pelin vaikeusasteen määrittäminen on osittain subjektiivinen kysymys, sillä pelin vaikeus riippuu pelaajan taidoista: mikä on vaikeaa toiselle, on helppoa toiselle. On kuitenkin mahdollista paikantaa objektiivisia vaikeusastetta määrittäviä tekijöitä. Näitä ovat esimerkiksi se, kuinka paljon ja minkä asteisia haasteita pelaaja pelissä kohtaa, kuinka usein pelin voi tallentaa, kuinka suuri rangaistus epäonnistumisesta pelissä seuraa ja minkälaisia taitoja pelissä onnistuminen vaatii. (Fernández-Vara 2014b, 145.)

Pelin korkea vaikeusaste on yksi toistuvimmista piirteistä, jotka *Dark Soulsin* yhteydessä mainitaan. Myös pelin suunnittelijat ja julkaisijat tietävät tämän, sillä *Dark Soulsin* lisäosalla täydennettyä laitosta myytiin ja markkinoitiin lisänimellä ”Prepare to Die” (valmistaudu kuolemaan). Tom van Nuenen esittää, että *Dark Souls* olisi syytä nähdä samassa kontekstissa klassisten ja pahamaineisen vaikeiden tasohyppelypelien kuten *Battletoadsin* (1991) ja *Contran* (1987) kanssa (Van Nuenen 2016, 511). Van Nuenenin mukaan erityisen *Dark Soulsin* vaikeudesta tekee myös se, että pelaajahahmo voi ihmismuodossa tulla millä hetkellä tahansa toisen ihmisen ohjaaman pelaajahahmon valtaamaksi. Tämä proseduraalinen elementti tekee pelaajahahmon henkilökohtaisesta, valmiiksi haastavasta pelimaailmasta entistä vaikeamman. (Van Nuenen 2016, 517-518.)

*Dark Soulsin* rankaisuun perustuva estetiikka tulee pelaajalle tutuksi heti pelin alussa. Pelaajahahmo aloittaa pelin vankityrmästä, mukanaan ainoastaan katkenneen miekan kahva. Kävellessään läpi vankityrmän käytävien pelaajahahmo saapuu laajaan huoneeseen, jossa tämän kimppuun hyppää valtavankokoinen demoni. Äänimaailman hiljaisuuden rikkoo painostavan intensiivinen musiikki ja näytölle ilmestyy melkein koko ruudun levyinen Asylum Demonin elinvoimapalkki. Yrittäessään lyödä demonia pelaaja huomaa nopeasti, että miekan tynkä ei tee tähän juuri lainkaan vahinkoa. Demonin puolestaan päättää pelaajahahmon elämän muutamalla osumalla. Peli vihjaa pelaajalle heti pelin alussa, että tämän on syytä varautua vaikeisiin haasteisiin. Toisaalta peli tarjoaa haasteisiin myös aina reilun ratkaisun. Esimerkiksi Asylum Demonin huoneesta löytyy pieni ovi, josta kulkemalla pääsee

pakenemaan taistelusta. Myöhemmin pelaajahahmo kohtaa saman demonin, mutta tällä kertaa paremmin varustautuneena.

Tallentaminen tapahtuu *Dark Soulsissa* pelimaailmasta löytyvillä nuotioilla. Nuotioita löytyy maailmasta melko harvoin, ja joskus niiden löytäminen voi olla hankalaa. Tallentamisen hintana on myös se, että kaikki pelimaailman viholliset pomovihollisia lukuun ottamatta heräävät pelin tallentaessa henkiin. Näin ollen pelaajahahmo ei voi juosta huoletta takaisin edelliselle lepäämälleen nuotiolle tallentamaan peliä ja tämän jälkeen palata huolettomana jatkamaan etenemistä siitä kohdasta mihin on jäänyt.

Myös kuolemasta seuraava rangaistus tekee pelistä vaikean. *Dark Soulsissa* pelaajahahmolle kertyy sieluja sitä mukaa kun tämä tappaa pelimaailmassa vihollisia. Sielut toimivat sekä pelaajahahmon taitojen että aseiden kehittämisen valuuttana. Taitoja voi kehittää vain nuotioilla ja aseita aseseppien luona. Kun pelaajahahmo kuolee, tästä jää kuoleman kohtaan maahan veritahra, johon putoavat myös käyttämättömät kerätyt sielut. Kuoleman jälkeen pelaajahahmo herää henkiin edellisellä lepäämällään nuotiolle. Pelaajahahmo voi saada sielut takaisin, jos tämä seuraavalla yrittämällä selviää hengissä veritahralle asti. Jos ei, maahan pudonneet sielut katoavat lopullisesti. Niinpä pelaaja joutuu aina harkitsemaan tarkkaan, kuinka suuria riskejä hän pelissä ottaa, ja uskaltaako hän johdattaa pelaajahahmon tuntemattomiin vaaroihin.

Tyypillisesti peleistä löytyy useita eri vaikeusasteita, jotta pelaajat voivat valita pelin haastavuuden omien taitojensa mukaan. Osa *Dark Soulsin* kokonaisvaltaista estetiikkaa on se, että pelissä ei ole mahdollista valita vaikeusastetta. *Dark Souls* on vaikea paitsi siinä, miten paljon peli epäonnistumisesta rankaisee, myös siinä, miten peli mekaniikoistaan ja tarinoistaan kertoo. Peli esimerkiksi kertoo pelaajalle vain osan toimintamekaniikoistaan. Jossain vaiheessa peliä pelaajahahmo kohtaa pelimaailmassa vihollisia, jotka voivat hyökkäyksillään tuottaa hahmolle curse-statuksen. Jos pelaajahahmo saa tämän kirouksen, tämän elinvoima puolittuu pysyvästi, kunnes tämä löytää pelimaailmasta esineen, jolla kirouksen saa parannettua. Samoin monet pelin tarinat selviävät pelaajalle vain, jos tämä on valmis näkemään paljon vaivaa. Pelin tarinan kaikessa laajuudessaan voi katsoa olevan niin vaikea selvittää, että tämä vaatii kokonaisen pelaajayhteisön panoksen. Tämän seurauksena videopalvelu YouTubeen ja erilaisille keskustelupalstojen foorumeille on syntynyt lukuisia pelin tarinaa ja fiktiivisiä elementtejä kokoavia, pohtivia ja spekulioivia videoita ja kirjoitusketjuja.



Vaikeusaste on siis osa *Dark Soulsin* esteettistä armottomuutta. Peli pyrkii ottamaan pelaajalta luulot pois ja esittää pelimaailman olevan armoton paikka. *Dark Soulsin* maailmassa sankaruus ei ole sellaista, jonka pelaaja voi saavuttaa alkeellisilla kyvyillä pitää peliohjainta kädessä. Myöskään pelimaailmasta löytyvät hahmot eivät ole helpon menestymisen symboleja, vaan kertovat pikemminkin tarinoita siitä, kuinka kuolema ja epäonnistuminen ovat Lordranissa vääjäämätön lopputulema.

Haastavat (hardcore) pelit on mahdollista erottaa rennoista (casual) peleistä sen mukaan, kuinka ankarasti ne rankaisevat pelaajaa tämän epäonnistumisesta. Rennotkin pelit saattavat olla haasteellisia, mutta niissä epäonnistumisesta seuraava rangaistus on pieni. (Juul 2010, 42.) *Dark Soulsissa* kuolema vie pelaajalta mahdollisesti suurenkin määrän resursseja ja etenemistä pelissä. Matka tallennuspisteinä toimivien nuotioiden välillä on toisinaan huomattavankin pitkä eikä peli takaa sitä, että pelaaja löytää kaikki pelin nuotiot. Lisäksi kerättyjen resurssien putoaminen kuoleman kohtaan ja, pomovihollisia lukuun ottamatta kaikkien vihollisten uudelleensyntyminen tekevät matkasta seuraavalle nuotiolle haastavan, vaikka pelaajalla onkin kuoleman jälkeen hieman enemmän tietoa ja ymmärrystä edessä odottavasta uhkasta.

### 3.3 Pelin haastavat pelitavat

Pelejä on mahdollista pelata niiden ilmeisen ja oletetun päämäärän mukaisesti, sekä myös tätä päämäärää vasten tai sen ohi. Espen Aarseth kirjoittaa artikkelissaan (2007) pelin olettamasta sisäispelaajasta (joka on pelitutkimuksen vastine sisäislukijalle eli kirjan oletetulle ei aktuaaliselle lukijalle, joka ikään kuin lukee kirjaa täydellisesti ymmärtäen kaikki sen nyanssit) sekä kumouksellisesta ja sääntöjä rikkovasta pelaamisesta. Aarsethin mukaan pelaamalla kumouksellisesti ja pelin asettamia sääntöjä rikkoen, esimerkiksi hyödyntämällä pelistä löytyviä bugeja, pelaaja pystyy säilyttämään pelatessaan kokemuksen omasta identiteetistä ja kontrollista. (Aarseth 2007, 132–133.)

Toisaalta voidaan ajatella, että ennakoimaton pelaaminen tietyllä tapaa kuuluu pelien luonteeseen. Pelaaja on aina pelisuunnittelijan näkökulmasta arvaamaton muuttuja pelin systeemissä. Pelisuunnittelija voi pyrkiä rajaamaan tavat, jolla pelaaja voi pelisysteemissä toimia ja pyrkiä suunnittelulla ohjaamaan pelaajan toimintaa, mutta pelisuunnittelija ei pysty rajaamaan sitä, miten pelaaja tässä systeemissä lopulta tulee toimimaan.

Vaikka *Dark Souls* asettaa pelin pelaamiselle selkeitä rajoituksia (esimerkiksi pelissä ei voi edetä eteenpäin tappamatta pomovihollisia), pelaajan on silti mahdollista valita, pyrkiikö hän tappamaan kaikki viholliset ja pelin ystävällisetkin hahmot, vai vaikkapa tappamaan mahdollisimman vähän tekoälyn ohjaamista agenteista. Peliä voi myös pelata keskittymällä pelin eri osa-alueisiin. Esimerkiksi pelin fiktiiviseen tasoon voi kiinnittää vähän jos ollenkaan huomiota ja keskittyä vain tappelemiseen vihollisten kanssa. Vastaavasti pelaaja voi yrittää salapoliisin tai arkeologin tavoin tutkia pelimaailman yksityiskohtia ja tiedonmurusia ja rakentaa näiden pohjalta mahdollisimman rikasta mielikuvaa siitä, mitä pelin fiktiossa tapahtuu ja on tapahtunut.

Peliä on myös mahdollista pelata pelin tarjoamia pelitapoja muokaten. Esimerkkejä tällaisista pelitavoista ovat esimerkiksi nopeusmatka (speed run), haastematka (challenge run) ja taisteluklubit (fight club). Nopeusmatkoilla pelaajat pyrkivät läpäisemään pelin mahdollisimman nopeasti. Tämän tutkimuksen kirjoitushetkellä CapitaineToinon-nimisen käyttäjän nimissä oleva maailmanennätys pelin läpäisemisessä on 20:44. Tässä matkassa pelaaja hyödyntää pelistä löytyviä bugeja ja häiriöitä, kuten esimerkiksi sitä, että kun pelin sammuttaa oikeaan aikaan, peli lataa seuraavalla kerralla käynnistettäessä itsensä vääärältä alueelta. Nopeusmatkoilla pelaajat uhmaavat myös pelaajahahmon kuolemamekaniikkaa. Ennätyssuorituksissa pelaajahahmot eivät kuole lainkaan ja onnistuvat jopa väistämään ainoan peliin kirjoitetun välttämättömän kuoleman, joka tapahtuu, kun pelaaja kohtaa Herttuan arkistoissa (Duke's Archive) ensimmäistä kertaa Suomuttoman Seathin (Seath the Scaleless). Kohtaaminen tapahtuu niin pienessä huoneessa, että pelaajan ei ole mahdollista kiertää lohikäärmeen taakse, joka piilottelee selkensä takana kuolemattomuuden antavaa kristallia. Tämän kohtaamisen voi välttää hyppäämällä onnistuneesti huonetta edeltävältä hissiltä seuraavalle pelialueelle. Oikoreittiä ei selvästikään suunniteltu peliin tietoisesti, sillä pystyäkseen hyppäämään pois hissistä pelaajahahmon täytyy onnistua pudottautumaan hissien kaiteelle, mihin pelaajahahmolla ei normaalisti pitäisi olla pääsyä.

Haastematkoilla pelaajat pyrkivät läpäisemään pelin itse asettaman rajoituksen puitteissa. Haastematkan voi suorittaa esimerkiksi kehittämättä hahmoaan lainkaan, käyttämättä kilpeä, käyttämällä ainoastaan jouta tai pelaamalla peliä jollain muulla ohjaimella kuin pelille tarkoitettulla ohjaimella, esimerkiksi sähkörumpusetillä. Haastejuoksu voi nopeusjuoksujen tapaan uhmata pelaajahahmon kuolemaa esimerkiksi pyrkimällä läpäisemään pelin ottamatta yhtään vahinkoa. Toisaalta pelin voi saada muistuttamaan pelaajahahmon kuoleman

ylenpalttisuudessa masocore-pelejä, jos yrittää ohjata pelaajahahmoa esimerkiksi tanssimatolla.

*Dark Soulsin* moninpeliulottuvuus on synnyttänyt pelaajien kesken peliin sinänsä kuulumatonta ja ennalta suunnittelematonta järjestäytymistä. Pelimaailmaan on muodostunut omat alueensa, joille pelaajat hakeutuvat etsimään kaksintaisteluita. Pelin ulkopuolisilla verkkosivustoilla (Reddit, 2018) on järjestetty sovitusti kaksintaisteluturnauksia. Pelaajat ovat järjestäneet myös itse niin sanottuja tappelklubeja, joissa yksi pelaaja isännöi tapahtumaa kutsumalla pelimaailmaansa valtaajia, jotka taistelevat tämän pelaajan maailmassa vastakkain. Tyypillisesti tappelklubin isäntä lähettää tapahtumasta reaaliaikaista videokuvaa suoratoistopalvelu Twitchissä. Pelin lisäosan myötä *Dark Soulsiin* tuli myös erillinen kaksintaisteluareena, mutta tästä huolimatta pelin epäviralliset kaksintaistelualueet ovat olleet huomattavasti virallista aluetta aktiivisemmassa käytössä. Tappeluklubeissa pelaaminen tiivistyy taisteluksi elämästä ja kuolemasta. Pelissä etenemisen sijaan pelaajat keskittyvät vain hiomaan kaksintaistelutaitojaan.

Nämä pelin asettamia oletuksia vastaan pelaamisen tavat näyttävät, kuinka pelin mekaniikat (mukaan lukien kuolemamekaniikka) voivat saada erilaisen merkityksen ja käyttötarkoituksen, kun pelaaja tietoisesti pyrkii pelaamaan peliä asettamien tavoitteiden ohi tai niitä vastaan.

## 4 KUOLEMAN TEMATIikka

Kuolema kaikkine eri muotoineen on yksi *Dark Soulsin* keskeisistä teemoista. Peli nostaa kysymyksiä muun muassa kuolemaan liittyvästä menetyksestä, kuoleman tuottamisesta oikeutuksesta ja seuraamuksista ja kuolemasta uhkana ja vapautuksena. Tarkastelin edellisessä luvussa *Dark Soulsia* keskittyen pelin sääntöihin ja pelimekaanisiin ulottuvuuksiin. Tässä luvussa keskityn pelin fiktion. Käyn ensiksi läpi kuoleman kuvauksia digitaalisissa peleissä. Tämän jälkeen syvennyn tarkastelemaan kuolemaa *Dark Soulsissa*. Käyn läpi pelimaailmasta löytyvät kuoleman merkit ja symbolit, pelaajahahmon kuoleman hetket sekä pelin fiktiosta löytyvät kuolemaan liittyvät tarinat.

### 4.1 Kuoleman kuvaukset digitaalisissa peleissä

Kun kuolema on ainakin länsimaisissa yhteiskunnissa tullut yhä harvinaisemmaksi arkipäivän kokemukseksi, kuoleman kuvaukset mediassa ovat samalla lisääntyneet huomattavasti. Kuoleman esittäminen speaktaakkelina on arkipäiväistynyt elokuvien ja uutismedioiden käsittelyssä. Vivian Sobchack (2004) esittää, että väkivaltaiset ja muulla tavoin poikkeukselliset kuolemat ovat paradoksaalisesti muuttuneet nykyään normaaliksi ja luonnollisiksi. (Hakola & Kivistö 2014, xv; Sobchack 2004, 231.)

Elokuvateoreetikko Catherine Russell (1995) katsoo, että länsimaisella fiktiolla on kuoleman kaipuu. Kuolema toimii esimerkiksi rikoskirjallisuudessa tyypillisesti tarinan alkupisteenä, ja tarina kietoutuu sen selvittämisen ympärille, kuka on tehnyt murhan. Russell esittää, että kaipuu kuolemaan asiat järjestävänä lopetuksensa juontaa juurensa kehitysromaanien perinteestä. Näissä romaaneissa fiktiivinen kuolema on odotettu ja toivottu, koska se rauhoittaa kertomuksen nostattaman ahdistuksen ja tarjoaa sulkeuman. (Hakola & Kivistö 2014, x; Russell 1995, 2-4.)

Pelit kuvaavat kuolemaa tyypillisesti eri tavalla kuin esimerkiksi kirjallisuus ja elokuvat. Karin Wenz kirjoittaa (2014), että koska kuolema on peleissä harvoin lopullinen ja pelin voi aloittaa aina alusta uudestaan, pelien tapa käsitellä kuolemaa on leikillinen. Wenz katsoo, että kuoleman kaikkialle levittyvä läsnäolo on osa tietokoneen ontologiaa: Koska tietokoneet ovat luonteeltaan simulaatiokoneita, kuolevaisuuden konsepti tulee niiden yhteydessä perustavalla tavalla haastetuksi. Siinä missä kuoleman symboliset representaatiot kirjallisuudessa ja

elokuvissa mahdollistavat kuvitteellisen kuoleman tutkiskelun ja kuolevaisuuden filosofisen pohdiskelun, pelit siirtävät tämän tutkiskelun taka-alalle ja korostavat toistettavuutta ilman seurauksia. Se, minkä pelit kuoleman tarkasteluun lisäävät, on pelaajan oman kuoleman tarkastelu, vaikka se tapahtuukin avatarin kautta. Wenz mainitsee esimerkiksi pelaajien YouTube-videopalveluun tekemät itsemurhapelivideot, joissa pelaajat pyrkivät löytämään mahdollisimman monia erilaisia tapoja tappaa pelin avatar. Itsemurhapelivideot osoittavat Wenzin mukaan sen, kuinka kuoleamisen kokemus voi olla joillekin pelaajille hyvin keskeinen ja nautinnollinen. (Wenz 2014, 314.)

Vaikka pelit toki käsittelevät kuolemaa simulaatioluonteensa vuoksi eri tavalla kuin kirjallisuus ja elokuvat, myös pelien fiktiivisten hahmojen kuolemat voivat saada pelaajassa aikaan samankaltaisen emotionaalisen vaikutuksen kuin elokuvien tai kirjallisuuden kuvaukset kuolemasta. Klassinen esimerkiksi tästä on *Final Fantasy VII* -pelissä (Square, 1997) kuvattu Aeris-hahmon kuolema, joka aiheutti pelisarjan faneissa ylitsevuotavaa surua maailmanlaajuisesti (Burn 2014, 244). Myös *Dark Souls* kuvaa kuolemaa ja menetystä emotionaalisesti koskettavalla ja kuolevaisuuden filosofiaa ja merkitystä pohdiskelevalla tavalla. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii se, että videopalvelu YouTubeen suosituimpiin *Dark Souls* -aiheisten videoiden tekijöihin lukeutuva käyttäjä VaatiVidya on nimennyt pelin pomovihollisten ja ei-pelattavien hahmojen taustatarinoita käsittelevän videosarjan nimellä ”Prepare to Cry” (varaudu itkemään), muunneltuna pelin täydennetyin laitoksen lisäotsikosta ”Prepare to Die”. (VaatiVidya, 2013.)

Digitaalisten pelien kuvaukset kuolemasta ovat muuttuneet huomattavasti alku aikojen abstrakteista tikku-ukkomaisista hahmoista, jotka tulevat ammutuksi tai yliajatuksi. Ihmishahmon graafinen mallintaminen on tullut koko ajan realistisemmaksi ja elokuvalliset esitykset kuolemasta ja tappamisesta ovat nykyään jokapäiväistä kuvastoa aikuisille suunnatuissa toimintapeleissä. (Wenz 2014, 312.) Perinteisissä digitaalisissa peleissä pelaajahahmon kuoleman hetki on esitetty usein harmittomana pienenä esteenä, jonka jälkeen pelaajahahmo on taas valmis taistoon. Esimerkiksi *Super Mario Bros.* -pelissä Mario kääntyy kuollessaan katsomaan kohti pelaajaa, irvistää ja putoaa pois peliruudulta. Narratiivisesti kunnianhimoisemmissa peleissä pelaajahahmon kuoleman hetket puolestaan ovat usein vahvasti dramatisoituja ja niissä saatetaan jopa fetisoida kuolemaa. Esimerkiksi Capcomin julkaisemassa *Resident Evil 4* -kauhupelissä (2005) kuoleman hetket muistuttavat

kauhuelokuvien graafisia shokkikuvauksia, joissa pelaajahahmo huutaa tuskissaan, kun vihollinen upottaa moottorisahan tämän kaulaan. (Tocci 2008.)

Kuolemaa on myös pyritty sensuroimaan peleissä. Carly A. Kocurek (2015) on tarkastellut sitä, kuinka kuoleman tuottaminen on peleissä tyypillisesti oikeutettu sillä, että väkivalta kohdistuu hirviöihin. Samoin peleissä kuolemasta on yritetty tehdä oikeutetumpaa tekemällä siitä vähemmän graafista. Esimerkiksi peleissä on saatettu korvata punaisena lentävä veri eri värisellä verellä, tai kuten *Lego Indiana Jones: The Original Adventures* -pelissä (Traveller's Tales, 2008) – legopalikoilla. Tässä Indiana Jones -elokuvasarjaan väljästi perustuvassa, Lego-lelujen estetiikalla toteutetussa toimintaseikkailupelissä pelin hahmot murtuvat kuollessaan pieniksi palikoiksi. Tämän jälkeen viholliset vain katoavat pelimaailmasta. Pelin suhtautuminen kuolemaan on korostetun leikillinen ja kokonaan vailla speaktaakkeliluonnetta. (Kocurek 2015.) *Dark Souls* -pelaaja pystyy valitsemaan pelin graafisen verisyyden asteen joko säätämällä veren määrän kokonaan päälle, keskiverroksi tai kokonaan pois.

Voidaan myös kysyä, miksi peleissä pitää ylipäättään kuolla lainkaan? Näin tekee toimittaja Kate Bevan *The Guardian* -lehteen kirjoittamassa artikkelissaan (2007). Artikkelissa toimittajan haastattelema pelisuunnittelija Eric Zimmerman esittää, että kuolema on peleissä outo historiallinen jäännös, eikä peleillä useimmissa tapauksissa ole hyvää ja perusteltua syytä sisällyttää kuolemaa osaksi peliä. Pelisuunnittelija Peter Molyneux täydentää tätä ajatusta väittämällä, että jos pelisuunnittelu aloitettaisiin nyt tyhjästä, suunnittelijat eivät päätyisi tämänkaltaiseen paradigmaan. (Bevan 2007.)

Fiktioltaan koherentit selitykset pelaajahahmon kuolemalle ovat peleissä melko harvinaisia (Tocci 2008.). Useista peleistä, kuten esimerkiksi *Uncharted 2:sta* tai *Super Mario Brosista*, ei löydy diegeettistä selitystä pelaajahahmon kuolemaa seuraavalle uudelleensyntymälle. Aika vain siirtyy hetken taaksepäin tai pelaajahahmo herää maagisesti henkiin, ilman että tämänkaltainen magia olisi pelin kuvaamassa maailmassa mahdollista. Toisaalta nykyään on julkaistu pelejä, jotka ottavat kuoleman aiheena vakavasti. Yksi kuoleman ja pelien historiallista suhdetta uudelleen määrittelemään pyrkivä peli on *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) (Schott 2017, 1). Tässä Ryan ja Amy Greenin suunnittelemassa omaelämäkerrallisessa tutkimuspelissä pelaaja ohjaa vanhempia, joiden lapselle on diagnosoitu 12 kuukauden iässä parantumaton syöpä. Peli laittaa pelaajan samankaltaisten tilanteiden ja valintatilanteiden eteen kuin Greenit ovat tosielämässä joutuneet kamppaillessaan lapsensa tukena tämän syöpää vastaan. Paitsi että *That Dragon, Cancer*

eroaa tyystin niistä kuolemaan liittyvistä funktioista ja kuvauksista, joita peleissä tyypillisesti kohtaa, se myös vangitsee ja heijastelee tapoja, joilla kuolema on eri aikoina ilmentynyt ja kuinka siihen suhtautuminen on ajan myötä muuttunut. (Schott 2017, 3.)

## 4.2. Kuolema Dark Soulsin pelimaailmassa

Pelit simuloivat monella tapaa tosielämästä tuttuja kokemuksia, vaikka ne sijoittuvatkin usein fantasiamaailmaan (Wenz 2014, 310). Näin tekee myös *Dark Souls*: vaikka peli tapahtuu maailmassa, jossa on yliluonnollisia olentoja ja epäkuolleet pystyvät kuoleman jälkeen maagisesti syntymään uudestaan, tästä maailmasta löytyy myös lukuisia merkkejä tosielämästä tutuista kuoleman kulttuurin muodoista. Pelimaailmassa on paljon sellaista kuoleman kuvastoa, joka viittaa suoraan erilaisiin kulttuurisiin kuolemaan liittyviin käytäntöihin. Samoin peli esittää, että kuolemalla on pelimaailmassa myös sosiaalisia merkityksiä. Vaikka pelaajahahmo kohtaa pelimaailmassa pääasiassa erilaisia hirviöitä, peli esittää, että myös nämä voivat kokea esimerkiksi surua ja menetyksen tunteita.

*Dark Souls* kertoo tarinansa suurelta osin ympäristöstä löytyvien jälkien ja jäänteiden kautta. Usein näistä jäänteistä, eli pelimaailmasta löytyvistä esineistä, löytyy virkkeen tai kahden mittainen kuvaus esineen historiasta ja käyttötarkoituksesta. Pelimaailma on muutenkin hyvin rikas, monitulkintainen ja yksityiskohtainen kuvatessaan sitä, mitä maailmassa on tapahtunut.

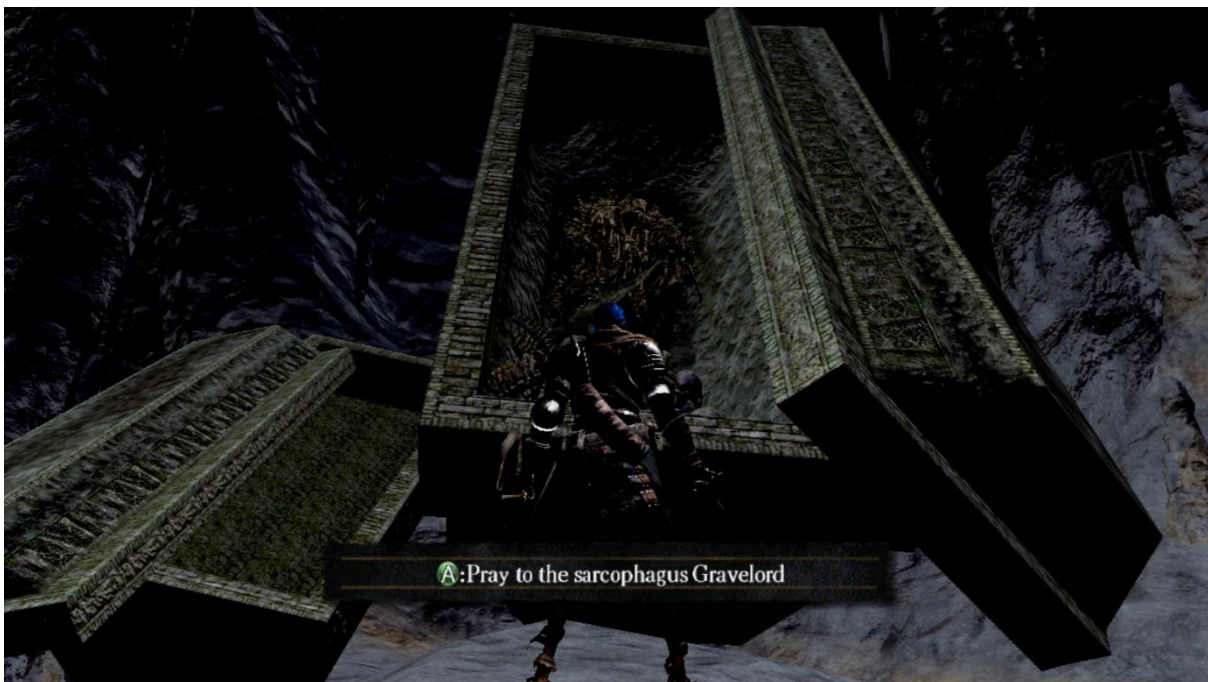


Kuva 2. Pelaajahahmo Artoriouksen haudalla. Kun pelaajahahmo koskettaa hautaa, tämän kimppuun hyökkää valtavan kokoinen susi Sif.

Pelaaja saa todella tehdä salapoliisimaista työtä selvittääkseen, mitä maailmassa on tapahtunut ennen kuin pelaajahahmo on saapunut sinne.

#### 4.2.1 Kuoleman kulttuuriset merkit ja symbolit

*Dark Soulsin* pelimaailma on täynnä kulttuurisia kuoleman merkkejä ja symboleja. Maailmasta löytyy useita hautoja, joista osan luona käydään merkittäviä taisteluja. Esimerkiksi jossain vaiheessa peliä pelaajahahmo löytää metsän siimeksestä suuren aukion, jolla jättiläismäinen susi Sif vartioi kuolleen isäntänsä Artoriuksen hautaa (Kuva 2). Heti pelin alussa pelaajahahmo voi harhailla ensimmäisen nuotion läheisyydestä löytyvälle hautausmaalle. Hautausmaan takaosasta johtaa reitti kahteen kokonaan kuolemalle omistettuun pelialueeseen: katakombeihin ja jättiläisten haudoille. Kun pelaajahahmo jatkaa matkaansa tarpeeksi syvälle näihin maanalaisiin kalmistoihin, tämä kohtaa lopulta Niton, ”kuolleista ensimmäisen” (Nito, First of the Dead). Nito on jättikokoinen, useista luurangoista koostuva jumalhahmo, jonka pelin alkuanimaatiossa kerrotaan levittäneen kuolemaa ja sairautta maan päälle silloin kun jumalat kävivät ikuisina pidettyjen lohikäärmeiden kimppuun. Nito on siis eräänlainen *kuolema itse*. Pelaajahahmon on mahdollista ryhtyä pelissä Niton palvelijaksi (Kuva 3), siitä huolimatta, että tämän on jossain vaiheessa peliä myös pakko tappaa Nito edetäkseen pelissä loppuun saakka. Niton palvelijana pelaajahahmo pyrkii saastuttamaan toisten pelaajien pelimaailmoja ja kylvämään niihin lisää kuolemaa.



Kuva 3. Pelaajahahmon on mahdollista liittyä Niton palvelijaksi rukoilemalla jättiläisen hauta-arkun äärellä.



Hautojen lisäksi useat pelimaailman alueet ovat raunioita. Kun pelaajahahmo kulkee näiden alueiden läpi, tämä löytää merkkejä aiemmasta sivilisaatiosta. Patsaat ovat rapistuneet, linnamaisten rakennelmien muurit ovat sortuneet. Kokonainen Uuden London (New Londo) kaupunki on jäänyt veden alle, ja nyt kaupungissa vaeltavat haamut. Ruttokaupungin (Blighttown) asukkaat ovat sairauden runtelema ruumiinsyöjiä (infested ghouls). Joka puolella pelaaja kohtaa epäkuolleita, jotka ovat menettäneet järkensä, toivonsa ja muuttuneet lopullisesti ontoiksi (hollow). Jopa eläimet, kuten rotat ja koirat, ovat Lordranissa epäkuolleita.

Pelimaailma on myös täynnä ruumiita. Jokainen esine, jonka pelaajahahmo pelimaailmasta löytää, on joko kiinni ruumiissa tai piilotettuna arkussa. Niinpä ruumiita lojuu joka puolella ympäri Lordrania, sillä pelistä löytyy satoja erilaisia esineitä. Jo heti pelin alussa, kun pelaaja saa pelaajahahmon ohjat käsiinsä ja aloittaa pelin vankisellistä, tuntematon ritari pudottaa selliin kattoluukusta ruumiin. Ruumiissa on kiinni sellin avain. Usein ruumiista löytyy toivonsa menettäneiden epäkuolleiden sieluja, jotka nämä ovat kadottaneet muuttuessaan lopullisesti ontoiksi. Samoin vihollisista, sen jälkeen kun pelaajahahmo on nämä tappanut, jää usein pelimaailmaan jäljeksi näiden ruumis.

Osa maailmassa näkyvästä elämästä osoittautuu pelin myötä illuusioksi. Kun pelaajahahmo etenee pelissä tarpeeksi pitkälle, tämä päättyy Anor London kaupunkiin. Tämä jumalten legendaarinen asuinpaikka näyttää ensi silmäyksellä loistokkaalta alueelta. Aurinko loistaa tällä kirkkaampana kuin missään muualla pelimaailmassa, ja rakennukset ovat säilyneet ehjinä. Kun pelaajahahmo kuitenkin tutkii perusteellisesti kaupungin salaisuutta, Anor London loisto paljastuu illuusioksi. Jumalat ovat oikeasti hylänneet kaupungin kauan sitten. Jäljellä on ainoastaan Gwynin nuorin poika Gwyndolin, joka taikavoimiensa avulla on pyrkinyt epätoivoisesti säilyttämään auringon loistossa kylpevän valheen. Kun illuusio särkyy, jopa taivaalla loistanut aurinko sammuu, ja koko kaupunki vaipuu hämärän peittoon.

Hautojen, raunioiden, ruumiiden ja kuolemalle omistettujen alueiden kaikkialle levittyvä läsnäolo vaikuttaa pelissä kahdella tavalla. Ensinnäkin pelaaja kokee kirjaimellisesti kuljettavansa pelaajahahmoaan kuoleman keskellä, kun tämä kohtaa lukuisia kuoleman symboleja ja henkilöitymiä. Toisaalta haudat ja muistomerkit ovat osoitus siitä, että *Dark Soulsin* maailmassa kuolemalla on myös ainakin jossain määrin merkitystä. Haudat toimivat kuolleiden muistomerkkeinä ja kielivät arvostavasta suhtautumisesta kuolleita kohtaan.

Kulttuuri, josta on nyt jäljellä vain pelkät jäänteet, ei luultavasti ole aina ollut vain pelkkä loputtoman kuoleman, epätoivon ja kärsimyksen tyysija.

#### 4.2.2 Pelaajahahmon kuolema

Tiukasti ajateltuna *Dark Soulsin* pelimaailma ei sisällä kuin yhden valmiin tilanteen, jossa pelaajahahmo kuolee: kun pelaajahahmo kohtaa ensimmäisen kerran jättimäisen albiinolohikäärmeen Suomuttoman Seathin (Seath the Scaleless), kohtaaminen tapahtuu pienessä huoneessa, jossa Seath piilottelee selkensä takana tämän kuolemattomaksi tekevää kristallia. Pelaajahahmo ei pysty vahingoittamaan Seathia eikä pakenemaan huoneesta, joten ainut tapa päästä ulos tilanteesta on kuolema. Kaikki muut pelaajahahmon kuolemat ovat potentiaalisia ja pelaajan pelitaidoista riippuvia kuolemia. Näiden kuolemien toimeenpaneva voima on sarja prosesseja, jotka määrittävän se, miten kuolema voi pelissä tapahtua. Tämä on yleistä digitaalisten pelien luonteelle: niiden kuvaama maailma ei ole kokonaisuudessaan ennalta tehty, vaan se syntyy osittain prosessien määrittämänä tilanteen mukaan. Tällä tavoin digitaalisten pelien on mahdollista sisältää valtavia pelialueita, jotka eivät muuten olisi tämänhetkisellä teknologialla toteutettavissa. Proseduraalisesti animoidut virtuaaliset hahmot voivat realistisesti reagoida simuloitujen ympäristöjen muutoksiin ilman että pelisuunnittelijat olisivat joutuneet tekemään loputtoman suuren varaston ennalta nauhoitettuja animaatiokatkelmia. (Lessard 2013, 407.)

*Dark Soulsissa* kuolemaa kuvataan aina kolmannelta persoonasta käsin. Pelaajahahmon kuoleman hetki on kuitenkin eräänlainen siirtymä toisen persoonan kerrontaan. Yhtäkkiä peli puhuttelee pelaajaa, kun tummenevalle näytölle ilmestyy pelaajahahmon maahan lysähtäneen ruumiin ylle suurin kirjaimin kirjoitettu teksti ”You Died” (sinä kuolit). Yhdistettynä riitasointuiseen ääniefektiin teksti on liioittelevassa koossaan jopa pilkkaava. Kuoleman hetkellä peli muistuttaa, että pelaaja on se, joka on toiminnasta vastuussa: pelaaja sai epäonnistumisellaan aikaan pelaajahahmon kuoleman. Pelaajahahmon kuoleman hetki tietyllä tapaa korostaa pelaajan ja pelaajahahmon välistä suhdetta. Ei välttämättä siinä mielessä, että pelaaja samastuisi ja sulautuisi pelaajahahmoonsa kuoleman hetkellä entistä syvemmin, vaan siinä mielessä, että pelaaja tulee silloin tietoiseksi omasta vastuustaan.

Mitä merkitsee pelaajalle kuoleman hetkellä esitetty toteamus ”You Died”? Se selvästi puhuttelee suoraan pelaajaa, mutta silti pelissä ei kuollut pelaaja vaan pelaajahahmo. Niin

kuin aiemmin esitin, ehkä tässä viitataan pelaajan vastuuseen suhteessa pelaajahahmoon: hahmon kuolema johtui pelaajan epäonnistumisesta. Mutta silti tekstin esittämisen tavassa ja sen yksinkertaisessa painokkuudessa on jotain sellaista, joka tuntuu viittaavan muuallekin kuin vain tähän pelaaja-pelaajahahmo-suhteeseen. Se ikään kuin muistuttaa pelaajaa myös tämän omasta kuolevaisuudesta: pelaajakin tulee joskus kuolemaan, sillä kuolema on kohtalona väijäämätön. Ja *Dark Souls* vie varsinkin aloittelevan pelaajan tämän kuolema-kokemuksen äärelle väistämättä monta kertaa, sillä se on pelinä niin vaikea.

Kuoleman hetkellä pelaajahahmo lysähtää maahan ja tämän jälkeen haihtuu pois pelimaailmasta. Pelaajahahmon kuoleman kuvauksessa on tässä mielessä myös jotain unenomaista. Kuoleman jälkeen pelaajahahmo herää nuotiolta, ontompana kuin aikaisemmin. Kuolema on vienyt hahmolta tämän hallussa olleet sielut ja ihmisyyden. Jos pelaajahahmo on kuollessaan ollut ihmismuodossa, muutos on näkyvä. Pelaaja näyttää aina kuoleman jälkeen zombilta.

Jos pelaaja pelaa *Dark Soulsia* internetiin kytketyllä pelilaitteella, tämä voi nähdä pelissä toisista pelaajista haamumaisia heijastuksia. Kun pelaajahahmo kuolee, tästä jää maahan veritahra. Nämä tahrat näkyvät sattumanvaraisesti myös toisille pelaajille niin, että tahrain koskettamalla on mahdollista nähdä haamumaisena heijastuksena esitys tämän pelaajahahmon viimeisistä sekunneista ennen kuolemaa. Pelaajat eivät kuitenkaan näe sitä, mihin toiset pelaajahahmot ovat kuolleet, vaan ainoastaan esityksen näiden kuolinkamppailusta.

### 4.3 Kuoleman tarinat

Kuten aiemmin esitin, osa *Dark Soulsin* tarinan kerronnasta tapahtuu pelimaailman ympäristöjen ja sieltä löytyvien hahmojen ja esineiden kautta. Näillä ympäristöillä ei ole kertomusten perinteisessä mielessä kertojaa, mutta niillä on historia. Paitsi siitä, miltä ympäristöt ja sieltä löytyvät asiat näyttävät, pelaaja saa pelimaailman hahmojen historiasta tietoa myös lukemalla esineistä löytyviä lyhyitä esinekuvauksia. Näillä teksteillä on kertoja tai mahdollisesti kertoja, joiden identiteetti ja alkuperä ei tule pelissä selville. Pelin alkuanimaatiossa kerronta tapahtuu vanhan naisen äänellä (roolissa malesian-kiinalainen näyttelijä Pik-Sen Lim). Kuka tämä vanha nainen on, se ei pelin aikana selviä. Peli ei myöskään kerro, onko teksteistä löytyvä kertoja sama henkilö kuin alkuanimaation kertoja. Esinekuvauksista löytyvät tekstit eivät ole tyyliltään neutraaleja, ja niissä kertoja ottaa kantaa

esimerkiksi siihen, miten ihmiset eivät löytäneet käyttöä ihmisyydelle ennen kuin näistä tuli epäkuolleita. Epäkuolleille ihmisyyys toimii pelissä lääkkeenä näiden epätoivoon ja onttoutumiseen, ja ironisesti ja irvokkaasti tätä ihmisyyttä on etsittävä usein väkivaltaisoin keinoin, esimerkiksi tappamalla muita epäkuolleita.

Pelin kerronta ei myöskään ole täysin luotettavaa. Pelin alussa pelaajalle uskotellaan, että pelaajahahmon on tarkoitus suorittaa pelin edetessä muinainen ennustus. Peliä tarkemmin tutkimalla pelaaja löytää kuitenkin myös esityksiä siitä, että pelaajalle uskoteltu myyttinen ennustus onkin vain jumalien salajuoni, joilla nämä pyrkivät varmistamaan oman aikakautensa säilymisen.

Siitä huolimatta, että *Dark Soulsissa* kerronta on suurelta osin viitteellistä ja usein melko hyvin pelaajalta piilotettua, peli onnistuu kuvaamaan rikkaasti lukuisia erilaisia tarinoita, kohtaloita ja teemoja, kuten suuremman hyvän vuoksi uhrautumisen hinta (Gwyn), vaikeat perhesuhteet (Gwyndolin), urhoollisuus ja epäonnistuminen (Artorius). En pureudu tässä tutkimuksessa tarkemmin näistä jokaiseen, vaan tuon muutan esimerkin kautta esiin muutamia keskeisesti kuoleman teemaan liittyviä tarinoita. Tarkastelen seuraavassa alaluvussa aluksi elämän, kuoleman ja kuolemattomuuden aiheita. Osoitan tässä yhteydessä yksityiskohtaisemmin Pinwheel-esimerkin kautta, kuinka peli kertoo traagisen tarinan perheensä menettäneestä miehestä. Tämän jälkeen tarkastelen sitä, miten peli paljastaa pelaajalle, että tämän tuottamalla kuolemalla on pelimaailmassa seurauksia.

#### 4.3.1 Elämä, kuolema ja kuolemattomuuden tavoittelu

*Dark Soulsin* fiktiossa elämä pohjaa tuleen. Pelin myyttisessä historiassa nykyistä Tulen aikakautta edelsi ikuisten lohikäärmeiden harmaa ja muuttumaton aika. Ensimmäisen Tulen (First Flame) myötä maailmaan saapuivat eroavaisuudet: kuolema ja elämä, valo ja pimeä. Jumalat tuhosivat lohikäärmeet ja rakensivat laajan ja rikkaan sivilisaation, mutta jumalat eivät olleet lohikäärmeiden tapaan ikuisia: pelin nykyajassa Tulen aikakausi on päättymäisillään, ja Pimeyden aikakausi alkamassa. Estääkseen jumalten valtakauden rappeutumisen, jumalista voimakkain Gwyn uhrasi itsensä sitoakseen yhteen jäljellä olevan tulen rippeet. Samalla jumalat langettivat ihmisille kirouksen. Epäkuolleet ihmiset eivät voi koskaan kuolla lopullisesti, vaan nämä syntyvät aina uudestaan pelimaailmasta löytyviltä nuotioilta. Kun nuotioita katsoo lähemmin, huomaa että niissä palaa epäkuolleiden luita.

Ihmisyys toimii nuotioiden polttoaineena. Samoin ihmisyys on epäkuolleille ainoa lääke, joka estää näitä tulemasta lopullisesti ontoiksi ja hulluiksi. Jumalat siis tekivät ihmisistä kuolemattomia, jotta näiden loputon kärsimyksen kierre pitäisi jumalten aikakauden elossa.

Jumalista läheisimmin elämään ja tuleen yhteyksissä oleva Izalithin noita pyrki voimistamaan hiipuvaa liekkiä tekemällä siitä kopion. Tämä rituaali kuitenkin epäonnistui, ja sekä Izalithin noita että suurin osa tämän tyttäristä muuttuivat kaaosdemoneiksi. Izalithin noidasta tuli Kaaoksen peti (Bed of Chaos), valtava ihmishahmoinen puumainen olento, josta tarinan mukaan saivat alkunsa kaikki pelimaailmasta löytyvät demonit. Kuoleman vastustaminen yrittämällä muokata elämän perustana toimivaa tulta johti hirviömäiseen lopputulokseen. Toisaalta, tästä demonien synnyttäjistä puhutaan pelissä myös elämän petinä (bed of life). Hirviömäinen kaaos tulee tässä mielessä rinnastetuksi pelissä itse elämään.

Yksi pelin kuolemattomuutta epätoivoisesti etsivistä hahmoista on albiinolohikäärme Suomuton Seath. Kun jumalat kävivät lohikäärmeiden kimppuun, Seath petti oman lajinsa edustajat ja varasti näiltä kuolemattomaksi tekevän kristallin. Gwyn palkitsi Seathin herttuan arvonimellä, ja antoi tämän käyttöön Lordranin mahtavan kirjaston, jossa Seath voisi tutkia kuolemattomuuden salaisuutta. Seath teki ihmisuhteilla kokeita ja kehitti lukuisia taikoja. Lohikäärmeiden kuolemattomuuden salaisuus olivat näiden suomut. Suomuton Seath yritti epätoivoisesti valmistaa itselleen kristallista kuolemattomuuden suomut, tässä kuitenkin onnistumatta. Lopulta tämä ajoi Seathin hulluksi. Kun pelaajahahmo kohtaa pelissä Seathin, tämä näyttää olevan yhtä lailla ontto kuin pelin muutkin viholliset. Ensimmäisellä kohtauskerralla kristallimaisten suomujen peittämä lohikäärme kuitenkin vaikuttaa olevan kuolematon. Pelaajan iskut eivät tee tähän lainkaan vahinkoa. Myöhemmin selviää, että tämä johtui Seathin lohikäärmeiltä varastamasta kristallista, jota tämä piilotteli selkänsä takana. Kun pelaajahahmo onnistuu särkemään kristallin, Seathista tulee jälleen haavoittuvainen.

Toinen kuoleman aiheeseen kytkeytyvä hahmo on Pinwheel, jonka pelaajahahmo kohtaa katakombien loppuvastuksena. Kuvatessani Pinwheelin tarinan hahmotan samalla hieman yksityiskohtaisemmin, minkälaisin erilaisin tavoin *Dark Souls* fiktiivisen hahmojen historian kertoo ja kuinka peli samalla myös ruokkii pelaajan ja tulkitsijan mielikuvitusta ja intoa spekulatioon. Esinekuvauksista selviää, että Pinwheel on nekromantti, joka on varastanut Nitolta nuotioiden vahvistamiseen käytettävän pyhän riitin (Rite of Kindling). Pinwheel on pukeutunut suureen kaapuun, josta sojottaa pitkiä keppejä ja näiden päissä roikkuu lyhtyjä. Kasvoina sillä on kolme kuolinnaamioita muistuttavaa naamioa: isän, äidin ja lapsen naamio



*Kuva 4. Pinwheelissä on yhdessä hahmossa koko perhe: isä, äiti ja lapsi.*



*Kuva 5. Katakombeista löytyy kahdenlaisia patsaita. Äitiä ja lasta kuvaavissa patsaissa lapsen naamio on sijoitettu äidin vatsan kohdalle, ja kun pelaajahahmo menee patsasta lähelle, naamion aukoista työntyy esiin piikkejä.*

(Kuva 4). Pinwheeliä on oikeastaan kolme hahmoa yhdessä. Isä kantaa hartioillaan äitiä ja lasta. Kun pelaajahahmo onnistuu tappamaan Pinwheelin, tämä pudottaa riitin lisäksi yhden naamioistaan. Naamiot kuvaavat isää urhoolliseksi ja vahvaksi, minkä vuoksi isän naamio antaa käyttäjälleen voimaa kantaa painavampia kantamuksia. Lempeäksi kuvatulle äidille kuulunut naamio antaa käyttäjälleen lisää elinvoimaa. Naiivin lapsen naamio nopeuttaa

käyttäjänsä palautumiskykyä rasiuksesta. Yksi naamioiden huomiota herättävä piirre on se, että vain isän naamiolla on silmät. Äidin ja lapsen naamioissa silmäkohdat ammottavat tyhjinä.

Tekstit kertovat, kuinka katakombit ovat Pinwheelin valta-alueita. Ympäri katakombeja löytyy lukuisia Pinweeliä esittäviä patsaita, joista osalla on päässään isän naamio ja osalla äidin naamio. Äitejä esittävillä patsailla on myös vatsansa kohdalla lapsen naamio, jonka tyhjinä ammottavista silmäaukoista työntyy esiin piikkejä, kun patsasta menee tarpeeksi lähelle (Kuva 5). Tämä vihjaa, että ehkä sekä äiti ja lapsi ovat molemmat menehtyneet mahdollisesti synnytykseen. Pinwheel on nekromantti, ja nekromantit ovat hahmoja, jotka pystyvät nostattamaan kuolleita henkiin. Pelaajahahmo törmää katakombeissa muihinkin nimettömiin nekromantteihin, jotka nostattavat kalmistosta löytyviä luurankoja eloon. Pinwheel ei kuitenkaan pelaajahahmon nähden tätä tee, mutta pystyy monistamaan itsestään harhakuvia ja kopioita. Kun pelaajahahmo etenee katakombeista syvemmälle Jättiläisten hautaan kohti Niton aluetta, tämä löytää sieltä useita Pinwheelin kopiota. Samalla alueella pelaajahahmo kohtaa myös lukuisan määrän pieniä lapsen kokoisia luurankoja. Myös Pinwheelin oma huone on täynnä luurankoja, joista osa roikkuu katosta ikään kuin niillä olisi yritetty tehdä kokeita. Samoin hetkellä, kun pelaajahahmo saapuu Pinwheelin huoneeseen, tämä on tutkimassa operaatiopöydän päällä makaavaa luurankoa. Ympäri huonetta lojuu myös lukuisia kirjoja suurissa pinoissa. Kaikki kieli siitä, että Pinwheel yrittää edelleen epätoivoisesti tutkia ja löytää jotain.

Mutta miksi Pinwheel on varastanut Nitolta nuotioita vahvistavan riitin? Tätä peli kerro, mutta tarjoaa muutamia tulkinnallisia eväitä. Ehkä Pinwheel tavoitteli Nitolta kykyä herättää kuolleen vaimonsa ja lapsensa takaisin eloon. Pelin alkuanimaatio vihjaa, että Lordranissa vaeltavat epäkuolleet ovat kuolleesta tulen avulla eloon herätettyjä ihmisiä. Animaatio esittää, kuinka nainen on kyykistyneenä hautausmaalla ruumiin ylle. Tämä poimii ilmasta tulikekälteen, ja painaa kätensä ruumiin kasvojen ylle. Tämän jälkeen kamera zoomaa ruumiin silmään, joka ympärille ilmestyy liekehtivä kehä. Samanlainen reunoilta roihuava ympyrä on pelaajahahmolta pelin alussa löytyvä Pimeyden merkki, jollaista jokainen epäkuollut kantaa mukanaan. Niton sielu kertoo, että tämä hallitsee kaikkien olentojen kuolemaa: *"Gravelord Nito administers the death of all manner of beings"*. Ehkä Pinwheel ajatteli, että Niton voimien avulla tämä pystyisi herättämään vaimonsa ja lapsensa samaan tapaan epäkuolleina eloon kuin pelin muille epäkuolleille ihmisille on tehty. Ja kuka tietää, onko Pinwheel tässä

onnistunut. Kun pelaajahahmo kohtaa tämän traagisen hahmon, hän näkee perheestä vain näiden kaavun alta pilkistävät kuolinnaamiot.

Paitsi tarinoita siitä, miten erilaiset hahmot yrittävät tavoitella kuolemattomuutta, pelistä löytyy myös esityksiä, joissa kuolema näyttäytyy positiivisena asiana ja kuolemattomuus kärsimyksenä. Tämä on tietysti läsnä jossain määrin kaikilla pelin epäkuolleilla: kuolemattomuus ajaa heitä kohti onttoutta ja hulluutta. Mutta erityisen painokkaasti ja eksplisiittisesti tämän ilmaisee tulen vartija Anastacia Astorialainen (Anastacia of Astora). Tulen vartijat (fire keeper) ovat *Dark Soulsin* maailmassa nuotioiden ruumiillisia manifestaatioita. He ovat kaikki naisia, ja mystisesti sidoksissa vartioimiinsa nuotioihin. Anastacia on pelin alussa mykkä hahmo, joka istuu kaltereiden takana vangittuna nuotion läheisyyteen. Kun pelaajahahmo etenee pelissä, ritari Lautrec Carimilainen (Knight Lautrec of Carim) murhaa Anastacian ja varastaa tämän sielun. Myöhemmin pelaajahahmon on mahdollista toimittaa sielu takaisin nuotion läheisyyteen. Näin myös Anastacia palaa henkiin, ja tällä kertaa puhekyvyn omaavana. Hän kiittää pelaajahahmoa mutta ilmaisee samalla, että hänen epäpuhtaan kielensä ei ollut koskaan tarkoitus palata entiselleen. Hän myös ilmaisee iloitsevansa siitä, mitä pelaajahahmo on tekemässä. Hän esittää, että uhraamalla itsensä Ensimmäiseen nuotioon pelaajahahmo tulee poistaneeksi epäkuolleiden kirouksen. Anastacia kiittää pelaajahahmoa siitä, että tämän jälkeen hän voi kuolla ihmisenä.

#### 4.3.2 Kuoleman tuottamisen seuraukset

Jesper Juul esittää kirjassaan *The Art of Failure* (2013), että peleillä on muihin ilmaisuvälineisiin, kuten kirjallisuuteen ja elokuvaan nähden ainutlaatuinen tapa saada pelaaja kokemaan rikoskumppanuuden ja vastuun kokemuksia. Tämä johtuu pelaajan aktiivisesta toimijuudesta pelitarinassa. Tyypillisesti peleissä pelaajan ja pelin fiktiivisen päähenkilön päämäärät ovat samat: kun pelaaja onnistuu, myös päähenkilö onnistuu. On kuitenkin pelejä, joissa pelaajan onnistuminen vaatii päähenkilön epäonnistumisen. Esimerkiksi villiin länteen sijoittuvassa *Red Dead Redemptionissa* (Rockstar San Diego, 2010) pelaajan on pelin loppupuolella pakko uhrata pelin päähenkilö pelastaakseen tämän perheen ja viedäkseen pelitarinaa eteenpäin. Ennen tätä kohtausta pelaajan onnistumiseen on vaadittu, että tämä pystyy pitämään pelin päähenkilön elossa. Nyt pelaajan on kuitenkin onnistuttava uhraamaan pelin päähenkilö, sillä muuten peli ei etene.



Pelien on myös mahdollista osoittaa, että pelaajan toiminta ei ole niin yksinkertaisesti sitä miltä se on pelin alussa ja vailla parempaa tietoa näyttänyt. Juul mainitsee esimerkkinä Brenda Brathwaiten *Train*-lautapelin (2009), jossa pelaajat pyrkivät pelin alussa junapeleille tyypilliseen tapaan rakentamaan ratayhteyksiä. Kun ensimmäinen pelaaja saa ratayhteytensä valmiiksi, tämä kääntää korttipakasta juna-aseman nimen, jonne rata johtaa. Kaikki pakassa olevat asemien nimet ovat tunnettujen historiallisten keskitysleirien nimiä. Tässä vaiheessa pelaajille selviää heidän aluksi viattomalta vaikuttaneen toimintansa seuraukset: he ovat tietämättään olleet rakentamassa junayhteyksiä keskitysleireille. (Juul 2013, 108–109.)

Pelit esittävät tyypilliset viholliset hirviöinä, jotta näihin kohdistettu väkivalta olisi oikeutetumpaa. Vuonna 1976 ilmestyneessä *Death Race* -pelissä (Exidy) pelaaja ohjaa autoa, jolla on tarkoitus ajaa tikku-ukkomaisten hahmojen yli. Kun tässä onnistuu, tikku-ukot huutavat ja muuttuvat risteiksi. Peli herätti ensimmäisen digitaalisten pelien yhteydessä nähdyn moraalipaniikin ja sitä pidettiin kauhistuttavana. Pelin tekijät kuitenkin esittivät – pelin mainoskuvastossa ja tiedotteissa – että tikku-ukot ovat hirviömäisiä gremlinijä, jolloin näiden yliajaminen olisi moraalisesti oikeutettua. (Kocurek 2015, 79.) Hirviömäisyyttä on käytetty viihteessä usein väkivaltaisen toiminnan oikeutuksena. Kun peleissä pelaajahahmon väkivaltainen toiminta kohdistuu hirviöihin, se ei näyttäydy murhaamisena vaan selviytymisen kannalta välttämättömänä toimintana. (Kocurek 2015, 81.)

Myös *Dark Souls* kehystää pelaajan ajattelemaan, että pelaajahahmo on pelin sankari: Pelaajahahmo on hyvällä asialla, ja tätä kohtaan vihamielisesti käyttäytyvät hahmot ovat pelin vihollisia. Tämä johtuu kolmesta asiasta. Ensimmäinen pelimaailman vastaanotto on pelaajahahmoa kohtaan erityisen vihamielinen. Tyypillisesti tämänkaltaisissa peleillä pelaajan on pelin alussa sijaitsevalla harjoittelualueella mahdollista testata pelin perusmekaniikkoja. *Dark Souls*issa pelaajahahmo johdatetaan jo pelin harjoittelualueella kohtaamaan ylivoimainen vastus. Pelin ensimmäinen vihollinen on jättimäinen demoni, Asylum Demon. Tämä pelaajahahmoa monta kertaa suurempi hirviö hyppää pahaa-aavistamattoman pelaajahahmon kimppuun vain muutaman minuutin peliajan jälkeen.

Toisekseen peli noudattelee roolipelien konventioita, ja monet pelin vihollisista ovat muunnelmia *Dungeons & Dragonsin* (Gygax & Arneson, 1974) vakiinnuttamista vihollistyypeistä. Roolipeleissä pelaajat suorittavat tehtäviä ja kohtaavat matkalla vihollisia, jotka ovat mitä mielikuvituksellisimpia hirviöitä, epämuodostumia, kuoleman ruumiillistumia ja demoneja. Viholliset ovat esteinä pelaajan tavoitteille, ja *Dark Souls*issakin tyypillisesti

ainut tapa olla vuorovaikutuksessa tai ohittaa viholliset on tappaa nämä. Tästä seuraa voimakas mielikuva siitä, että pelaajahahmo on pelin sankari. Kolmanneksi pelin tarina asettaa pelin alussa pelaajahahmon ainakin eräänlaiseksi sankariksi. Pelin alkuanimaatio on monin paikoin melko viitteellinen, mutta sen myyttisessä kertomuksessa puhutaan valitusta epäkuolleesta, joka tulee toteuttamaan muinaisen ennustuksen. Pelaajahahmo on tämä valittu epäkuollut, joten suuren myyttisen tehtävän toteuttajana pelaaja tulkitsee pelaajahahmon sankariksi, vaikka peli ei kerro, kenen ennustuksesta tässä on kysymys.

Pelaajahahmon oletettu sankaruus on kuitenkin mahdollista kyseenalaistaa pelissä etenemisen myötä. *Dark Souls* esimerkiksi osoittaa useassa kohtaa, kuinka pelaajahahmon tuottamalla kuolemalla on pelimaailmassa yllättäviä seurauksia. Otetaan esimerkiksi Quelaaq ja tämän sisko, johon pelissä viitataan nimellä Fair Lady. Quelaaq ja Fair Lady olivat aikoinaan Izalithin noidan tyttäriä, ihmismäisiä hahmoja, joista sittemmin tuli näiden äidin epäonnistuneen kokeen myötä kaaosdemoneja: puoliksi ihmisiä, puoliksi hämähäkkimäisiä epämuodostumia. Pelaajahahmo kohtaa Quelaaqin pomovihollisena Ruttokaupungin (Blighttown) pohjalla. Tämä jättimäinen epämuodostuma hyökkää aggressiivisesti pelaajahahmon kimppuun intensiivisen kuoromusiikin soidessa taustalla. Sen jälkeen, kun pelaajahahmo on onnistunut päihittämään Quelaaqin kaksintaistelussa, hän pääsee luolastossa aukeampaan pyöreään tilaan, jonka seinästä paljastuu salaovi pieneen syvennykseen. Täällä syvennyksessä on piilossa Fair Lady, Quelaaqin sokea ja sairas sisko.

Kun pelaajahahmon aluksi yrittää puhua Fair Ladylle, tämä saa vastaukseksi vain kolme pistettä (Kuva 6). Pelaajahahmo ei ymmärrä Fair Ladyn kieltä. Mutta jos pelaajahahmolla on hallussaan Old Witch's Ring ja tämä pukee sen ylleen, Fair Ladyn puheen tulkitseminen onnistuu. Selviää, että Fair Lady luulee pelaajahahmoa siskokseen Quelaaqiksi. Hän kertoo olevansa hyvin sairas, mutta saavansa lohtua siitä tiedosta, että Quelaaq on elossa ja voi hyvin. Tämä hetki on pelaajalle riipivä. Pelaajahahmo on riistänyt Fair Ladyn rakkaan siskon ja huolenpitäjän hengen, eikä hänellä ole muuta vaihtoehtoa kuin uskotella sokealle ja kärsivälle naiselle, että tämän sisko on vielä elossa.



*Kuva 6. Pelaajahahmo vaatii erityisen sormuksen ymmärtääkseen Fair Lady'n kieltä.*



*Kuva 7. Pelaajahahmo näyttää pelin alussa hirviöltä.*

Jos pelaaja kiinnittää tarkkaa huomiota pelin toimintamekanismiin hän huomaa, että pelin viholliset käyvät pelaajahahmon kimppuun vain, jos tämä menee niitä riittävät lähelle. Tämä on toteutettu suoraan pelin koodissa: vihollisille on määritelty tietyt etäisyydet, jonka sisällä ne alkavat käyttäytyä pelaajahahmoa kohtaan aggressiivisesti. On myös helppo ajatella, että vihollisten näkökulmasta käsin pelaajahahmo on vihollinen. Pelin alussa tämä herää vankilasta, jonne tämä on potentiaalisesti vaarallisena hahmona suljettu. Peli koostuu pitkälti

siitä, että pelaajahahmo hyökkää pelin *vihollisten* alueille ja pyrkii tappamaan nämä. Jos tämän tiedon valossa palaa katsomaan pelaajahahmon kasvoja miltä ne näyttävät pelin alussa, tuntuu yhtäkkiä itsestään selvältä, että pelaajahahmo on yhtä lailla pelimaailmassa *hirviö* (Kuva 7).

Pelin päätarinassa on kaksi mahdollista lopetusta. Pelaajahahmo voi joko toteuttaa muinaisen ennustuksen, uhrata pelin lopussa itsensä Ensimmäisen tulen nuotioon ja näin pitää osaltaan jumalten aikakautta hengissä. Toisaalta pelaajahahmo voi myös hylätä jumalten suunnitelman, ja kävellä viimeiseltä nuotiolta pois. Tämän jälkeen pelaajahahmoa ylistetään muinaisten käärmeolentojen toimesta uudeksi pimeyden ruhtinaaksi, joka on saattanut alulle pimeyden aikakauden. Kysymys siitä, kumpi pelin lopetuksista on niin sanotusti hyvä tai onnellinen lopetus, on hyvin ambivalentti. Pimeyden aikakauteen viitataan pelissä myös ihmisyyden aikakautena, jolloin siinä mielessä tämän lopetuksen voisi ajatella olevan hyvä. Pelaajahahmo tekee vasten juonittelevien jumalhahmojen salajuonta ja päätyy itsekkääseen ratkaisuun. Toisaalta peli on aiemmin näyttänyt, mitä seuraa siitä, kun ihmisyyys pääsee valloilleen. Pelin lisäosassa pelaajahahmo matkaa ajassa taaksepäin Oolacilen kaupunkiin, jonka asukkaat ovat kaivaneet alkukantaisen ihmisen Manuksen haudan auki. Manuksen ihmisyyden on villiintynyt ja synnyttänyt kaupungin alle pimeyden syöverin. Kaupungin asukkaat ovat tämän seurauksena muuttuneet epämuodostumiksi. Oolacilen näkyä valloilleen päässeestä ihmisyydestä ei missään muodossa voi kuvata onnelliseksi tai hyväksi olotilaksi. Toisaalta jumalten suunnitelman mukaan toimiminen ei näytä sen paremmalta vaihtoehdolta. Pelaajahahmo kyllä ikään kuin uhraa itsensä suuremman hyvän vuoksi, mutta kenen hyvää tämä suurempi hyvä on? Ja onko elämä hiipuvan tulen aikakaudella varsinaisesti hyvää? Jumalat ovat tuominneet ihmiset kuolemattomuuden kierteeseen, ja näistä on suurelta osin tullut mielensä menettäneitä zombeja. Elämä on läpi pelin näyttänyt kärsimyksenä, eikä jumalistakaan ole pelimaailmassa enää jäljellä kuin rippeet.

## 5 KUOLEMAN KOKONAISVALTAINEN ESTETIIKKA

Niin kuin pelin tarkastelu erikseen pelimekaniikkana ja fiktiona osoitti, *Dark Soulsin* kaltaisen laajan ja monisyisen pelin jakaminen eri osa-alueisiin on aina jossain määrin keinotekoista ja jopa mahdotontakin. Kun analysoin pelin mekaniikkaa, tulen myös väistämättä jatkuvasti viitanneeksi pelin fiktion – ja toisinpäin.

Tarkastelen tässä luvussa *Dark Soulsia* esteettisenä teoksena, jossa sekä pelin mekaniikka että fiktio ovat molemmat aktiivisia merkityksellisen kokemuksen tuottajia. Katson aluksi lyhyesti, miten pelaajahahmon kuolemattomuus toimii keskeisenä siltana pelin sääntöjen ja fiktion välillä. Tarkastelen tämän jälkeen, miten *Dark Souls* resonoi Camus'n *Sisyfoksen myytin* sekä Freudin kuolemanvietin ja kammottavan käsitteiden kanssa. Luvun lopuksi tarkastelen sitä, kuinka *Dark Soulsin* kaltaisilla peleillä on mahdollisuus tuottaa nostattavia kokemuksia osoittamalla, että epätoivoisessa ja mahdottomalta vaikuttavassa maailmassa pelaajan on mahdollisuus onnistua.

Tämän luvun tarkoituksena on näyttää esimerkkien avulla, minkälaisiin suuntiin *Dark Soulsin* kuoleman teeman tarkastelua olisi mahdollista lähteä laajentamaan.

### 5.1 Mitä tarkoittaa olla epäkuollut?

Palautetaan vielä hetkeksi mieleen sääntöjen ja fiktion rajapinta. Jesper Juul kuvaa pelin abstraktion asteeksi sitä aluetta, jossa säännöt ja fiktio limittyvät. Hän käyttää esimerkkinä *Cooking Mama* -peliä (Office Create, 2006) ja kysyy, miksi pelissä ei ole mahdollisuutta leikata porkkanaa tikuiksi. Tässä ruuanvalmistusta simuloivassa pelissä pelaajalle annetaan erilaisia ruuanlaittoon liittyviä tehtäviä, joista tämän tulee suoriutua. Pelaaja voi esimerkiksi valmistella, lämmittää ja järjestellä raaka-aineita. Mutta on mahdollista kuvitella myös lukemattomia muita keittiössä suoritettavia toimintoja, joita pelissä ei voi tehdä. Esimerkiksi peli mahdollistaa porkkanoiden siivuttamisen, mutta niistä ei voi tehdä tikkuja. Joku voisi väittää, että nämä rajoitukset ovat teknologisia rajoituksia: kaikkea ei pelissä voida simuloida. Mutta Juul esittää, että rajoitukset johtuvat nimenomaan siitä, että kyseessä on *pelejä*. (Juul 2014a, 139.)

Mutta miten yhdistää pelin tasolla pelaajahahmon kuolema osaksi pelin fiktiota? Olen aiemmin tässä tutkimuksessa listannut erilaisia tapoja, joilla tämä voidaan tehdä.

Pelaajahahmon kuolemasta voi tehdä pysyvän, niin että pelaajan ei ole mahdollista palata ohjaamaan samaa pelaajahahmoa sen jälkeen, kun tämä on kuollut. Toisaalta pelit voivat itsetietoisesti viitata siihen kerronnalliseen katkokseen, jonka kuolema pelin fiktiossa aiheuttaa. Yksi vaihtoehto on tehdä kuolemasta pelin keskeinen esteettinen sisältö, ja näin ollen rakentaa pelin fiktio ikään kuin suhteessa tähän hallitsevaan esteettiseen elementtiin. Neljäs vaihtoehto on sisällyttää pelaajahahmon uudelleensyntyminen osaksi pelin fiktiota.

*Dark Souls* rakentuu pelinä näistä erityisesti kahden viimeisen varaan. Se tekee samanaikaisesti kuolemasta sekä esteettisesti peliä hallitsevan aiheen, sääntöjen ja fiktion tasolla mahdottomuuden. Siitä huolimatta, että peli ikään kuin kertoo lukemattomia tarinoita kuolemasta ja menetyksestä, pelaajahahmo ei voi kuolemaa pelin sisällä lopullisesti kohdata. *Dark Souls* onnistuu herättelemään kuolemattomuuteen liittyvän ristiriidan kautta laajempiakin kysymyksiä siitä, miten peleissä pelaajahahmot usein ovat ikään kuin kuolemattomia, vaikka tämä kuolemattomuus selittyisikin pelin säännöillä.

Tästä lukuisten kuolemien ja samanaikaisen kuolemattomuuden välisestä ristiriidasta on mahdollista lähteä avaamaan tulkintaa ja analyysiä lukuisiin erilaisiin suuntiin. Esittelen seuraavassa kahdessa kappaleessa joitain esimerkkejä tästä.

## 5.2 Dark Souls, Sisyfos ja kuolemanvietti

Jo sen takia, että *Dark Souls* käyttää varsin omaperäisellä ja ristiriitaisella tavalla sellaisia suuria ja monitulkintaisia käsitteitä kuin ihmisyyys ja sielu, peli tarjoaa runsaasti kaikupintaa tarkastella sitä rinnakkain erilaisten myyttisten, uskonnollisten ja filosofisten käsitteiden kanssa. Esimerkiksi pelin perusasetelma, jossa pelaajahahmo yrittää voittaa uudelleensyntymisen kierteen, muistuttaa hyvin paljon buddhalaista näkemystä elämästä kärsimyksenä, josta olisi valaistumisen myötä vapauduttava. Tapa, jolla osa maailma paljastuu pelaajahahmolle illuusioksi, tuo mieleen hindulaisuuden Maya-käsitteen. *Dark Soulsin* maailmassa on käynnissä jumalten ja ihmisten kamppailu, mikä kutsuu mieleen antiikin myytit. Pelin alussa esitetään myyttinen maailman synty ja pelaajahahmolle annetaan ymmärtää, että tämän käsissä on koko maailman kohtalo. Peli myös lainaa suoraan antiikin kuvastosta. Esimerkiksi Gwyn on salamoita heittävä jumalien isähahmo, monella tapaa kuin Zeus. Pelaajahahmo kohtaa pelimaailmassa myös variaatioita myyttisistä antiikin hirviöistä, kuten Hydran ja Khimairan.

Yksi voimakkaasti *Dark Soulsin* tematiikan kanssa resonoiva antiikin myytti on Sisyfoksen tarina. Tilanne, johon *Dark Souls* pelaajahahmon heittää, tuo mieleen Albert Camus'n kuvauksen Sisyfoksen tuomiosta:

Jumalat olivat tuominneet Sisyfoksen vierittämään lakkaamatta suurta kivenjärkeä erään vuoren harjalle, mistä kivi sitten vierii omalla painollaan takaisin. He olivat ajatelleet – ja aika oikein – ettei ole kauheampaa rangaistusta kuin hyödytön ja toivoton työ. (Camus 1963, 102.)

Niin kuin jumalat ovat tuominneet Sisyfoksen loputtomaan hyödyttömään työhön, samoin jumalat ovat tuominneet *Dark Soulsin* epäkuolleen pelaajahahmon loputtomaan rangaistuksen kehään. Tämä tulee esiin pelissä monella tasolla. Ensinnäkin, pelin useat kuolemat ja tästä seuraava alueiden uudelleenpelaaminen muistuttavat välillä hyvin kirjaimellisesti Camus'n kuvaamaa Sisyfoksen toivotonta työtä. Vuoren rinne on kuin pelin vaikea alue, jonka pelaajahahmo yrittää kerta toisensa jälkeen päihittää, mutta epäonnistuttuaan joutuu palaamaan alkuun ja yrittämään uudestaan. Sisyfoksen myytti resonoi myös *Dark Soulsin* suuren tarinan kanssa. Päästyään pelin kertaalleen läpi epäkuollut heitetään täsmälleen samaan lähtötilanteeseen, josta pelaajahahmo löysi itsensä ensimmäistä kertaa peliä aloittaessaan. Pelin lopun epämääräisyys ei anna vastausta siihen, oliko pelaajahahmon saavutuksista mitään hyötyä. Jos pelaajahahmo uhraa itsensä nuotiolle, mitä sitten? Tulen aikakausi jatkuu hieman pidempään, kunnes tulee uusi epäkuollut, joka toistaa saman? Pimeyden ruhtinaaksi päätyminen ei ole sen valoisampi lopetus. Muinaiset käärmeolennot kiittävät pelaajahahmoa tämän saavutuksista, mutta edessä on loputtoman pimeyden aikakausi. Tässäkin tapauksessa peli ei tarjoa loppua, joka ratkeaisi millään tavalla, vaan pikemminkin avaa enemmän kysymyksiä kuin antaa vastauksia.

Toisaalta *Dark Soulsin* on mahdollista tuottaa samankaltaista onnellisuutta, mitä Camus kuvaa Sisyfoksen onnellisuudeksi. Camus näkee Sisyfoksessa eräänlaisen eksistentiaalismin sankarin. Hänen mukaansa Sisyfoksen hiljainen ilo on tietoisuutta siitä, että hänen kohtalonsa on hänen omansa. ”Jo taisteleva pyrkimys huippuja kohti riittää täyttämään ihmisen sydämen” (Camus 1963, 107). Tämä tekemisen itsensä pyhittäminen on yksi avain *Dark Soulsin* absurdilta tuntuvaan maailmaan. Merkitys toiminnalle ei lopulta synny päämäärästä ja jonkin ulkopuolisen voiton saavuttamisesta, vaan tekemisestä itsestään. Pelaaja voi kääntää kuolemattomuuden kirouksen voitoksi ikään kuin omistautumalla pelimaailmalle täysin. Tästä yhtenä osoituksena voidaan pitää myös luvussa kolme esiteltyjä pelin haastavia pelitapoja,

joissa pelaajat synnyttävät omaehtoista merkitystä pelimaailman määrittelemien merkitysmahdollisuuksien sisään ja viereen.

Toisen kiinnostavan heijastuspinnan *Dark Soulsille* tarjoaa Sigmund Freudin kammottavan (Unheimlich) ja kuolemanvietin (Todestrieb) käsitteet. Emily Flynn-Jones (2015) esittää, että pelien kuolemamekaniikkaa on mahdollista tulkita Freudin kuolemanvietin käsitteen kautta. Freud mainitsee kuolemanvietin käsitteen ensimmäistä kertaa esseessään *Mielihyväperiaatteen tuolla puolen* (1920), jossa hän tutkii ihmisten ristiriitaista käyttäytymistä ja yrittää ymmärtää, miksi ihmiset palaavat menneisyyden epämiellyttäviin tai negatiivisiin kokemuksiin. Freud esittää tällaisen käytöksen olevan kuoleman läsnäoloa elämässä, ja traumaattisten kokemusten läpikäymisen olevan ihmisten tapa kohdata oma kuolevaisuutensa. (Flynn-Jones 2015, 51.)

Freud sai inspiraation kuolemanviettiin tarkastelemalla lapsenlapsensa leikkiä. Flynn-Jones nostaa Freudin tarkastelusta esiin kolme keskeistä kuolemanviettiin liittyvää käsitettä: toiston (repetition), toimijuuden (agency) ja hallinnan (mastery). Flynn-Jones huomauttaa, että kaikki nämä käsitteet ovat tuttuja myös pelitutkimuksesta, vaikka niitä ei siinä kontekstissa usein liitetäkään kuolemanvietin käsitteeseen. Flynn-Jonesin mukaan kaikki kolme käsitettä liittyvät tiiviisti pelaajahahmon kuoleman mekaniikkaan. Kun pelaajahahmo kuolee, pelaaja menettää hetkellisesti kontrollin hahmoonsa. Mutta kun peli on ladannut itsensä uudestaan, pelaaja saa ohjat takaisin (toimijuus) ja uuden yrityksen (toisto) yrittää päihittää osuuden, joka nujersi tämän edellisellä kerralla (hallinta). (Flynn-Jones 2015, 52.)

Peleissä, joissa pelaajahahmo kuolee lukuisia kertoja, nautinnolliset ja epämiellyttävät kokemukset sekoittuvat ja ovat yhtä aikaa läsnä. Toisto toimii peleissä rangaistuksena (pakottaa pelaamaan saman alueen uudestaan), mutta toisaalta toistoon liittyy myös nautinnon kokemuksia (toisto tekee pelaajasta paremman pelaajan). Toisto voi peleissä toimia myös muulla tapaa nautinnon tuottajana. Esimerkiksi *Dark Soulsissa* pelaaja voi löytää nautintoa sielujen *farmaamisesta*. Tämä englannin viljelyä tarkoittavasta farming-verbistä juontuva pelipuhekielinen käsite tarkoittaa sellaista pelillistä toimintaa, jossa pelaaja toistaa tiettyä samaa kaavaa kerätäkseen hahmolleen ylimääräistä resurssia. Esimerkiksi *Dark Soulsissa* yksi pelaajayhteisön suosima farmauspaikka on Ariamiksen maalatusta maailmasta löytyvä Phalanx-vihollisten joukko. Oikealla taktiikalla tämä vihollisrypäs on erittäin nopea tappaa, ja matka nuotiolle ja takaisin on muutamia kymmeniä sekunteja. Kokonaan tapettu Phalanx-joukko tuottaa runsaasti sieluja, joten tämä on nopea ja tehokas tapa vahvistaa pelaajahahmoa.



Vaikka farmaaminen on toimintana korostetun toisteista, voi se tuottaa pelaajalle esimerkiksi meditatiivisia kokemuksia.

Myös pelaajan ja pelaajahahmon suhteen voi nähdä kytkeytyvän kuolemanviettiin. Diane Carr (2003) katsoo, että pelaajahahmo on ikään kuin pelaajan kaksoisolento. Freudilaisen Unheimlich-käsitteen kontekstissa kaksoisolento voi Carrin mukaan edustaa joko kuolemattomuutta pelaajan peilikuvana tai toimia pelaajan kuolevaisuuden muistuttajana. Tarkastelemalla kahta erilaista peliä, *Planescape: Tormentia* sekä *Silent Hill 2:sta* (Konami, 2001), Carr tekee erottelun kahden erilaisen kaksoisolutotyypin välille. Hänen mukaansa *Planescape: Tormentissa* pelaajahahmolla on kuolemattomuuden heijastamisen vaikutus, sillä pelaaja pystyy muokkaamaan hahmoa, sen ulkomuotoa ja tätä kautta pystyy rakentamaan pelaajahahmon keholle identiteetin. *Silent Hill 2* puolestaan kutsuu esiin kuolettavan kaksoisoluton, sillä pelin päähenkilö Harry on tavallinen mies äärimmäisen uhkaavassa ympäristössä, missä kuoleman mahdollisuus on koko ajan läsnä. (Carr 2003.) Carrin kaksoisolutojaottelu on varsin yksinkertaistava: pelaajat harvoin muodostavat yksinkertaista vain toiseen kategoriaan kuuluvaa suhdetta pelaajahahmoon. Jaottelun ansion voi pikemminkin nähdä olevan sen, että Carr nostaa esiin pelaajan ja pelaajahahmon suhteesta puolia, jotka resonoivat kuolevaisuuden ja kuolemattomuuden ajatusten kanssa.

Flynn-Jonesin mukaan peleissä, joissa kuolema toimii epäonnistumisen kuvauksena, pelaajahahmon rooli vaihtelee jatkuvasti näiden Carrin nimeämän kahden erilaisen kaksoisolutotyypin välillä (Flynn-Jones 2015). *Dark Souls* on juuri tämänkaltainen peli. Toisaalta pelaaja saa pelin alussa muokata pelaajahahmosta haluamansalaisen. Toisaalta tämä pelaajahahmo joutuu liikkumaan koko pelin ajan ympäristöissä, joissa kuoleman uhka on erityisen korostetusti läsnä.

*Dark Soulsin* luentaan erityisesti Unheimlich-käsitteen ja siihen liittyvien aiheiden kautta voisi mennä huomattavasti syvemmällekkin, mutta se vaatisi kokonaan oman tutkimuksensa.

### 5.3 Kuoleman voittaminen

*”Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.” -Samuel Beckett (1983)*

Tragedian paradoksi on se, että kun ihmiset tavallisesti pyrkivät välttämään epämiellyttäviä kokemuksia, taiteen äärellä he tietoisesti hakeutuvat niiden äärelle. Perinteisissä tragedioissa,

kuten näytelmissä tai kirjoissa, katsoja ja tai lukija ei kuitenkaan koe olevansa vastuussa esityksen traagisista tapahtumista. Tämän etäisyyden turvin tragedia on mahdollista kokea puhdistavana. Pelien kohdalla on usein toisin. Kun pelaaja kohtaa pelissä nöyryyttävän tappion, tätä todella harmittaa. Pelit eivät puhdistu pelaajia epämiellyttävistä tunteista, vaan ovat tuottamassa näitä kokemuksia alun perinkin. (Juul 2013, 4.) Toisaalta on olemassa lukuisia tarinallisia pelejä, jotka voivat synnyttää perinteisistä tragedioista tuttuja puhdistumisen kokemuksia. Myös *Dark Soulsista* löytyy tarinan tasolla tragedia, jonka pelaaja voi kokea pelin läpäistessään puhdistavana.

Peleissä epäonnistumisen paradoksi on siinä, että vaikka pelaajat eivät lähtökohtaisesti pidä epäonnistumisesta, he kaipaavat peleiltä mahdollisuutta epäonnistua (Juul 2013, 4). Pelit tuottavat pelaajille puutteellisuuden kokemuksia ja samalla lupaavat, että kehittämällä taitojaan pelaajat pystyvät korjaamaan tämän puutteellisuuden. Pelit samanaikaisesti aiheuttavat puutteellisuuden kokemuksen ja motivoivat pelaajia pelaamaan enemmän, jotta nämä voisivat paeta tätä kokemusta. Epäonnistumisen välttäminen onkin yksi keskeinen pelien tuottaman nautinnon muoto. (Juul 2013, 7.)

Tutkimusten mukaan pelaajat nauttivat haastavistakin peleistä, kunhan pelit tarjoavat mahdollisuuden oppia, pärjätä ja kehittyä. Serge Petralito tutki työryhmänsä kanssa sitä, miksi pelaajat nauttivat sellaisten pelin pelaamisesta, joissa nämä jatkuvasti epäonnistuvat. Tutkimuksen testipelinä toimi *Dark Souls 3*. Tutkimus osoitti, että epäonnistumisen kaltaiset negatiiviset tapahtumat antoivat voittojen, oppimisen ja kehittymisen kaltaisille hetkille luonnetta. Pelaajahahmon lukuisat kuolemat saivat saavutukset tuntumaan entistä merkittävimmitä. (Petralito ym. 2017.)

Juul esittää, että pelit ovat motivoivia juuri siitä syystä, että ne eivät tarjoa kouriintuntuvia rangaistuksia tai palkintoja epäonnistumisesta ja onnistumisesta. Jotkut psykologit uskovat, että konkreettisten hyötyjen lisääminen toimintaan voi tehdä siitä vähemmän motivoivaa. Pelien ulkopuolella epäonnistumisella on seurauksia, jotka voivat saada henkilön turvautumaan tuttuihin tapoihin ja minimoimaan riskit, minkä seurauksena myös oppiminen ja kehittyminen voi jäädä vähäiseksi. (Juul 2013, 122.) Kuolema peleissä on fiktiivinen kuolema. Sellainen kuolema, josta pelaaja selviää ja voi oppia (Juul 1999, 52).

Samaan tapaan kuin Juul katsoo, että peleillä on ainutlaatuinen tapa käsitellä tragediaa laittamalla pelaaja vastuuseen pelissä tapahtuvasta epäonnistumisesta, voidaan katsoa, että

peleillä on myös mahdollisuus tuottaa poikkeuksellisia onnistumisen kokemuksia. Kun Juul puhuu peleistä *epäonnistumisen taiteena* (The Art of Failure), yhtä hyvin peleistä, ainakin *Dark Soulsin* kaltaista peleistä, voidaan puhua myös *onnistumisen taiteena*. Sillä kaikesta pelin kuvaamasta kuolemasta, epätoivosta ja epäonnistumisesta huolimatta sen voi nähdä myös eräänlaisena elämän ylistyksenä.

Mutta miksi niin kokonaisvaltaisesti epätoivosta kertova peli kuin *Dark Souls* voi myös olla pelikokemuksena nostattava? Näin kysyy myös toimittaja Matthew Gault *Vice*-lehden artikkelissaan (2016). Vastaus löytyy siitä, että *Dark Souls* laittaa pelaajan ikään kuin kokemaan masentuneen ihmisen maailmankuvan: että millään ei ole mitään merkitystä, kaikki henkilöt ovat vain onttoja kuoria ja pienimmänkin etenemisen aikaansaaminen tuntuu äärimmäiseltä ponnistukselta. Että pelaaja on maailmassa äärimmäisen yksin, ja kaikki muut tuntuvat joko epäilyttävän pahantahtoisilta, järkensä menettäneiltä tai vihamielisiltä. Esteet vaikuttavat ylitsepääsemättömiltä ja maailma synkältä.

Gault raportoi useammasta tapauksesta, joissa *Dark Souls* on auttanut pelaajia syvän ja itsetuhoisen masennuksen kanssa. Esimerkiksi skotlantilainen Hamish Black kertoo yrittäneensä itsemurhaa kahdesti viikon aikana. Toipumisaikansa hän käytti pelaamiseen, ja nimenomaan *Dark Soulsin* pelaamiseen. Black oli pelannut peliä aikaisemminkin, mutta oli jättänyt sen kesken, koska se oli tuntunut liian vaikealta. Itsemurhayritys sai Blackin kuitenkin näkemään pelin uudessa valossa:

There's a recalibration that goes on in your head regarding life and death. That was my *last* suicide attempt because something triggered in my head that said, I want to fight this, I want to survive. (Gault 2016.)

Vaikka *Dark Souls* on äärimmäisen vaikea, se myös osoittaa, että ponnistelut voivat tuottaa tulosta. Pelissä onnistuminen on todella palkitsevaa, koska haasteet ovat niin suuret. Pelin nostattava vaikutus syntyy juuri tästä, että osoittamalla maailmantilan, jossa kaikki on kuolemassa ja merkitykset ovat katoamassa, peli myös näyttää, että epätoivoisesta lähtöasetelmasta huolimatta siinä on mahdollista pärjätä. Yrittämällä, erehtymällä ja yrittämällä taas uudestaan pelissä on mahdollista edetä ja kehittyä, vaikei tällä etenemisellä tai kehityksellä olisikaan mitään määriteltyä lopullista päämäärää.

## 6 PÄÄTÄNTÖ

Tarkastelin tässä tutkimuksessa *Dark Soulsia* esteettisenä kokonaisuutena. Kuoleman teema toimi mielestäni hyvänä kehyksenä *Dark Soulsin* pelimekaniikan ja fiktion tarkasteluun. Tämän rajauksen avulla pystyin löytämään pelin erityispiirteitä ja huomioimaan sitä, minkälainen peli juuri *Dark Souls* on. Pelimekaniikan ja fiktion tarkasteleminen erikseen auttoi löytämään molemmista niiden erityispiirteitä, vaikka osat tulevatkin lopulta ymmärretyksi suhteessa kokonaisuuteen.

*Dark Soulsin* pelimekaniikan tarkastelu osoitti, että kuolema on pelin keskeinen pelimekaaninen ulottuvuus. *Dark Souls* on pelinä vaikea, joten tyypillinen pelaaja joutuu kohtaamaan pelin aikana kuolemaruudun lukuisia kertoja. Korkealla vaikeusasteella on kuitenkin pelin kannalta merkityksellinen rooli: pelaajahahmon kuolema toimii pelissä yrityksen ja erehdyksen työkaluna. Pärjätäkseen pelissä pelaajan on kerättävä tietoa pelin vihollisista ja peliympäristöistä sekä kehityttävä pelaajahahmonsa ohjaamisessa. Korkea vaikeusaste tekee myös pelistä esteettisesti armottoman: pelaajahahmo ei tunnu sankarilta, kun tämä kuolee jatkuvasti. Lisähaasteen peliin tuo sen moninpeliulottuvuus, joka altistaa pelaajahahmon pelimaailman muiden pelaajien hyökkäyksen kohteeksi. Pelaaja voi kuitenkin myös pyrkiä pelaamaan pelin asettamien tavoitteiden ohi tai niitä vastaan, ja tällä tavalla haastaa pelin asettamat pelitavat. Esimerkiksi pelistä löytyviä bugeja hyödyntämällä tai pelitaitonsa huippuun hiomalla pelaaja voi yrittää läpäistä pelin nopeasti ja kuolematta kertaakaan.

*Dark Soulsin* fiktion tarkastelu osoitti, että kuolema on kokonaisvaltaisesti läsnä pelin aiheissa, teemoissa ja tarinoissa. Pelimaailma on täynnä kulttuurisia kuoleman merkkejä ja symboleja. Pelaajahahmo etenee pelissä ohi hautausmaiden ja raunioiden ja kohtaa vihollisina erilaisia kuoleman personifikaatioita. Pelimaailmasta löytyy huomattavan paljon ruumiita, jotka voimistavat kokemusta siitä, että pelaaja kuljettaa pelaajahahmoaan kirjaimellisesti kuoleman keskellä. Pelaajahahmon oman kuoleman hetkellä peli muistuttaa pelaajalle, että tämä on vastuussa pelaajahahmon kuolemasta. Samalla You Died -teksti tulee muistuttaneeksi pelaajaa myös tämän omasta kuolevaisuudesta.

Paitsi kuoleman symboleja, *Dark Soulsin* fiktiosta löytyy myös lukuisia kuoleman tarinoita. Pelin suuressa tarinassa jumalien epäkuolleille langettama kuolemattomuuden kirous osoittautuu epätoivoiseksi yritykseksi estää jumalten aikakauden hiipuminen. Tällä yrityksellä

on ollut kirjaimellisesti hirviömäisiä seurauksia, niin kuin pelaaja pelimaailmaa tutkiessaan huomaa. Pelistä löytyy lukuisia pienempiä traagisia tarinoita, joiden kautta pelaajalle paljastuu myös pelin hirviöiksi kehystämien hahmojen usein traaginen ja melankolinen tausta. Pelin edetessä pelaaja voi kyseenalaistaa hirviöiden ja pelaajahahmon suhteen ja huomata pelaajahahmon olevan itse myös eräänlainen hirviö.

Lähestyin tässä tutkimuksessa peliä erilaisista näkökulmista käsin, minkä johdosta pystyin löytämään pelistä keskenään ristiriitaisiakin tulkintoja. Toisaalta peli esittää maailman, joka on täynnä kuolemaa, ja silti pelaajahahmo on tässä maailmassa kuolematon. Peli ei anna pelaajahahmon toiminnalle palkitsevaa merkitystä tai moraalista oikeutusta, mutta siitä huolimatta pelin on mahdollista tuottaa nostattavia kokemuksia onnistumisesta. Katson, että tämä ristiriita on esteettiselle ja merkityksiä tuottavalle teokselle keskeinen ominaisuus. Tutkimuksen lopussa havainnollistin muutaman esimerkin kautta, miten peliä olisi mahdollista lähteä tulkitsemaan erilaisten teorioiden ja näkökulmien, kuten Freudin kuolemanvietin käsitteen tai Camus'n Sisyfoksen myytin kautta.

Vaikka kuolema toimi erityisen hyvänä prismana *Dark Soulsin* tuottamien merkityksien tarkastelulle, peliä olisi mielekästä lähestyä myös lukuisista muista näkökulmista käsin. Yksi kiinnostava aihe olisi tarkastella *Dark Soulsin* kuvaamia perhetarinoita tai sitä, miten peli esittää eri sukupuolet. Pelin naishahmoista suurin osa on vangittuja tai jollain muulla tavalla uhreja. Osa naishahmoista paljastuu illuusioiksi. Toisaalta pelimaailmasta löytyy lukuisia patsaita, jotka kuvaavat naista pitämässä lasta sylissään. Tämä viittaa mahdollisesti siihen, että naisia on myös pidetty ja palvottu *Dark Soulsin* kuvaamassa maailmassa jonkinlaisina äitihahmoina.

*Dark Soulsin* tarkastelu herätteli laajemminkin kysymyksiä kuoleman kuvauksesta digitaalisissa peleissä. Tämän tutkimuksen puitteissa niistä tuli sivuttua useita, mutta aihe on peleille niin keskeinen, moninainen ja resonoiva, että mahdollisuuksia erilaisille jatkotutkimuksille on loputtoman paljon. Esimerkiksi pelien erilaisten kuolematyyppien luokittelua voisi viedä pidemmälle ja tehdä siitä tarkemman ja hienovaraisemman.

Kuoleman ja digitaalisten pelien välistä tutkimusta voisi myös laajentaa pohtimalla, miten kuolemaa voidaan käsitellä koko ajan kehittyvien uusien teknologioiden avulla. Esimerkiksi minkälaisia mahdollisuuksia VR-teknologia luo ensimmäisen persoonan kuoleman kuvaamiselle? VR-teknologian avulla pelaaja on mahdollista saattaa kokemaan henkilöahmon kuolema tämän silmistä käsin katsottuna niin, että kokemus on näkö- ja

kuuloaistin osalta totaalinen. VR-laitteiden avulla immersio fiktiivisen maailman ja sen tapahtumien kanssa on ruudulla tapahtuvaa esitystä suurempi. Tutkimuksissa onkin jo todettu, että VR:n avulla voidaan esimerkiksi vähentää pelaajan tai käyttäjän kuoleman pelkoa tuottamalla virtuaalisia kehostapoistumiskokemuksia. (Bourdin ym. 2017). VR-avaa tässä mielessä aivan uudenlaisia mahdollisuuksia esimerkiksi pelaajan vastuun ja osallisuuden kokemuksen synnyttämiselle, sillä samaistuminen peliin on tämän teknologian avulla ainakin aistien osalta huomattavasti kokonaisvaltaisempaa.

# LÄHTEET

## Tutkimuskohde

FromSoftware. (2011). *Dark Souls*. Japani: Namco Bandai Games.

## Tekstit

Aarseth, E. (2001). Computer game studies, Year One. *Game Studies 1 (1)*. Haettu osoitteesta <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. Teoksessa *Digital Arts and Culture Conference* (Vol. 16). Melbourne.

Aarseth, E. (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player. Teoksessa *Situated play, DiGRA 2007* (s. 130-133). Tokyo: University of Tokyo.

Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. Teoksessa *Proceedings of the International Conference on the Foundations of the Digital Games – FDG'12G'12* (s.129-133). New York: ACM Press.

Aldred, J. (2014). Characters. Teoksessa M.J.P. Wolf & B. Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Games Studies* (s. 355–363). New York, Routledge.

Arjoranta, J. (toim.) (2015a). *Lähipeluu: luentoja digitaalisista peleistä*. Jyväskylä, Jyväskylän yliopisto.

Arjoranta, J. (2015b). *Real-Time Hermeneutics: Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games*. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä Studies in Humanities 250. Väitöskirja.

Arjoranta, J., Siitonen, M., & Välisalo, T. (2016). *Lankoski, Petri, ja Staffan Björk, toim. (2015). Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh, PA: ETC Press. [Kirja-arvio]. Teoksessa R. Koskimaa, J. Arjoranta, U. Friman, F. Mäyrä, O. Sotamaa & J. Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016* (s. 66-67). Tampere: Tampereen yliopisto. Haettu osoitteesta <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2016>

Arjoranta, J. (2017). Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. *Game and Culture*, vol. 12(7-8), 696-717.

Arjoranta, J. (2018). Can Games Really be Separated into Core and Shell? [blogikirjoitus]. Haettu 20.2.2018 osoitteesta <https://jonne.arjoranta.fi/2018/core-shell/>

Anthropy, A. (2008). Masocore Games [blogikirjoitus]. Haettu 12.2.2018 osoitteesta <http://auntiepixelante.com/?p=11>

- Balaji, M. (2013). *Thinking Dead: What the Zombie Apocalypse Means*. Lanham: Lexington Books.
- Beckett, S. (1983). *Worstward Ho*. London: Calder.
- Bevan, K. (2007). Why do we have to die in games? *The Guardian*. Haettu osoitteesta <https://www.theguardian.com/technology/2007/jul/26/games.guardianweeklytechnologysection>
- Bourdin, P., Barberia, I., Oliva, R. & Slater, M. (2017). A Virtual Out-of-Body Experience Reduces Fear of Death. *PLoS ONE* 12(1): e0169343. Haettu osoitteesta <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0169343>
- Burn, A. (2014). Role-playing. Teoksessa M.J.P. Wolf & B. Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Games Studies* (s. 241–250). New York: Routledge.
- Camus, A. (1963). Sisyfoksen myytti. Teoksesta *Esseitä*. Suom. Leena Löfstedt. Helsinki: Otava.
- Carr, D. (2003). Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment. *Game Studies* 3 (1). Haettu osoitteesta <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>
- Carter, M., Gibbs, M. & Wadley, G. (2013). Death and dying in DayZ. Teoksessa *IE '13 Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*.
- Critchley, S. (2015). *ABC of Impossibility*. Minneapolis, MN: Univocal Publishing.
- Donlan, C. (2016). Buried in the First Legend of Zelda is a Glimpse of Dark Souls. *Eurogamer*. Haettu osoitteesta <http://www.eurogamer.net/articles/2016-07-17-buried-in-the-first-legend-of-zelda-is-a-glimpse-of-dark-souls>
- Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. Teoksessa *DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*.
- Fernández-Vara, C. (2014a). Adventure. Teoksessa M.J.P. Wolf & B. Perron (toim.) *Routledge Companion to Video Games Studies* (s. 232–240). New York, Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2014b). *Introduction to Game Analysis*. New York, Routledge.
- Flynn-Jones, E. (2015). Don't Forget to Die: A Software Update is Available for the Death Drive. Teoksessa T.E. Mortensen, J. Linderoth & A. Brown. *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments* (s. 50–66). New York, Routledge
- Gault, M. (2016). Don't Go Hollow: How 'Dark Souls' Is Defeating Depression. *Vice*. Haettu osoitteesta: [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/4xav83/dont-go-hollow-how-dark-souls-is-defeating-depression](https://motherboard.vice.com/en_us/article/4xav83/dont-go-hollow-how-dark-souls-is-defeating-depression)



- Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear and Muscles: Videogames, Media and Embodied Experiences. Teoksessa M.J.P. Wolf & B. Perron. *The Video Game Theory Reader* (s. 129–156). New York: Routledge.
- Hakola, O. & Kivistö, S. (toim.) (2014). *Death in literature*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Harari, Y. (2016). *Homo Deus. A Brief History of Tomorrow*. London: Harvill Secker.
- Hogenbirk, H., van de Hoef, M. & Meyer J. (2018). Clarifying Incoherence in Games. *Journal of the Philosophy of Games* (2017) 1:xx-xx.
- Heidegger, M. (2000). *Oleminen ja aika*. Suomentanut Reijo Kupiainen. Tampere: Vastapaino.
- Huizinga, J. (1967). *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineuksen määrittelemiseksi*. Suomentanut Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY.
- Juul, J. (1999). *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. University of Copenhagen. Pro gradu.
- Juul, J. (2005). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press
- Juul, J. (2009). Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games. Teoksessa M.J.P. Wolf & B. Perron (toim.). *The Video Game Theory Reader 2*. (s. 237–252). New York: Routledge.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: an Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Mass.: MIT Press
- Juul, J. (2014a). Genre in Video Games (and Why We don't Talk [more] about it) [blogikirjoitus]. Haettu 20.2. osoitteesta: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2014/12/22/genre-in-video-games-and-why-we-dont-talk-about-it/>
- Juul, J. (2014b). On Absent Carrot Sticks: The Level of Abstraction in Video Games. Teoksessa R. Marie-Laure & J.-N. Thon (toim.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. (s. 139–156). University of Nebraska Press.
- Kalli, L. (2017). Hyvää syntymäpäivää, NetHack! Klassikkopelien klassikko täytti 30 vuotta. *Mikrobitti*. Haettu osoitteesta <https://www.mikrobitti.fi/2017/07/hyvaa-syntymapaivaa-nethack-klassikkopelien-klassikko-taytti-30-vuotta/>
- Karppi, T. ja Sotamaa O. (2012). Rethinking Playing Research: DJ HERO and Methodological Observations in the Mix. *Simulation & Gaming* 43(3), 413–429.

- Kocurek, C. (2015). Who hearkens to the monster's scream? Death, violence and the veil of the monstrous in video games. *Visual Studies*, 30:1, 79–89.
- Kücklich, J. (2007). Homo deludens: Cheating as a methodological tool in digital games research. *Convergence*, 13, 355–367.
- Lankoski, P. ja Björk, S. (toim.). (2015). *Game Research Methods: An Overview*.
- Lessard, J. (2013). Procedural. Teoksessa B.J. Robertson, L. Emerson & M. Ryan (2013). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2, 95–113.
- Martin, G.D. (2016). Visions of Hell: Dark Souls's Cultural Heritage. *Kill Screen*. Haettu osoitteesta <https://killscreen.com/articles/visions-of-hell-dark-soulss-cultural-heritage/>
- Muscat, A., Goddard, W., Duckworth, J. & Holopainen, J. (2016). First-Person Walkers: Understanding the Walker Experience through Four Design Themes. Teoksessa *DiGRA/FDG '16 – Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG Dundee, Scotland: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games 1: 13*.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: SAGE.
- Nuenen, T. (2016). Playing the Panopticon: Procedural Surveillance in Dark Souls. *Games and Culture*, 11 (5), 510–527.
- Otsuka, K. (2011). Dark Souls Interview. Teoksessa *Dark Souls Design Works*. Ontario, Canada: UDON Entertainment Corp.
- Petralito, S., Brühlmann, F., Iten, G., Mekler, E. & Opwis, K. (2017). A Good Reason to Die: How Avatar Death and High Challenges Enable Positive Experiences. Teoksessa *Proceedings of the 35rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2017)* (s. 5087–5097).
- Russell, C. (1995). *Narrative Mortality: Death, Closure, and New Wave Cinemas*. University of Minnesota Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Ma.: The MIT Press.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, Mass.: Morgan Kaufmann/Elsevier cop.
- Schott, G. R. (2017). That Dragon, Cancer: Contemplating life and death in a medium that has frequently trivialized both. Teoksessa *DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference Vol. 14* (s. 1–10).

Schiesel, S. (2009). A Game That Takes Aim at Bigger Screens. *New York Times*. Haettu osoitteesta <http://www.nytimes.com/2009/11/07/arts/television/07uncharted.html>

Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge, Mass: The MIT Press.

Sliva, M. (2015). Inside the Mind of Bloodborne and Dark Souls' Creator. *IGN*. Haettu osoitteesta <http://www.ign.com/articles/2015/02/05/inside-the-mind-of-bloodborne-and-dark-souls-creator-ign-first>

Sobchak, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.

Tocci, J. (2008). You Are Dead. Continue?: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2; 2, 187–201. Haettu osoitteesta <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/43/81>

Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies 15:1*. Haettu osoitteesta <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>

Wenz, K. (2014). Death. Teoksessa M.J.P. Wolf & B. Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies* (310–316). New York, Routledge.

## **Verkkosivut**

Reddit. (2018). Dark Souls PVP. Haettu osoitteesta <https://www.reddit.com/r/darksoulspvp/>

## **YouTube-videot**

VaatiVidya. (2013). Dark Souls Lore [video]. Haettu osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=7eJeUG1m6eI&list=PLWLedd0Zw3c5RCXboUsPwHsZJlXB2CzCz>

## **Pelit**

FromSoftware. (2015). *Bloodborne*. Japani: Sony Computer Entertainment.

Office Create. (2006). *Cooking Mama*. Japani: Taito.

Vicarious Visions. (2017). *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*. Yhdysvallat: Activision.

FromSoftware. (2014). *Dark Souls II*. Japani: Bandai Namco Games.

FromSoftware. (2016). *Dark Souls III*. Japani: Bandai Namco Entertainment.

Exidy. (1976). *Death Race*. Yhdysvallat: Exidy.

Nintendo. (1981). *Donkey Kong*. Japani: Nintendo.

Gary Gygax, Dave Arneson. (1974). *Dungeons & Dragons*. Yhdysvallat: TSR.

Square. (1997). *Final Fantasy VII*. Japani: Square.

Taito. (1975). *Gun Fight*. Yhdysvallat: Midway.

Benjamin Rivers Inc. (2012). *Home*. Kanada: Benjamin Rivers Inc.

Michael “Kayin” O’Reilly. (2007). *I Wanna Be the Guy*.

SIE Japan Studio, Team Ico. (2001). *Ico*. Japani: Sony Computer Entertainment.

Traveller’s Tales. (2008). *Lego Indiana Jones: The Original Adventures*. Yhdysvallat: LucasArts.

Sierra Entertainment. (1987). *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. Yhdysvallat: Sierra On-Line.

Deck13 Interactive, CI Games. (2014). *Lords of the Fallen*. Yhdysvallat: CI Games.

Steve Colley. (1973). *Maze War*.

Capcom. (1988). *Mega Man 2*. Japani: Capcom.

Monolith Productions. (2014). *Middle-earth: Shadow of Mordor*. Yhdysvallat: Warner Bros. Interactive Entertainment.

The HetHack DevTeam. (1987). *Nethack*.

Team Ninja. (2017). *Nioh*. Yhdysvallat: Sony Interactive Entertainment.

Namco. (1980). *Pac-Man*. Japani: Namco.

Black Isle Studios. (1999). *Planescape: Torment*. Yhdysvallat: Interplay.

Rockstar Sand Diego. (2010). *Red Dead Redemption*. Yhdysvallat: Rockstar Games.

Capsom Production. (2005). *Resident Evil 4*. Japani: Capcom.

Ska Studios. (2016). *Salt and Sanctuary*. Yhdysvallat: Ska Studios.

SIE Japan Studio, Team Ico. (2005). *Shadow of the Colossus*. Japani: Sony Computer Entertainment.

Konami. (2001). *Silent Hill 2*. Japani: Konami.

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros*. Japani: Nintendo.

Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer*. Yhdysvallat: Numinous Games.

Brenda Brathwaite. (2009). *Train*. Yhdysvallat: Brenda Brathwaite.

Nintendo. (1986). *The Legend of Zelda*. Japani: Nintendo.

Deck13 Interactive. (2017). *The Surge*. Ranska: Focus Home Interactive.

Naughty Dog. (2009). *Uncharted 2: Among Thieves*. Yhdysvallat: Sony Computer Entertainment.