

# **Kerrontaa ja vuorovaikutusta avoimessa pelimaailmassa**

*Skyrim*-roolipelin kerronta

Anni Rikkonen  
Kirjallisuuden kandidaatintutkielma  
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2016  
Ohjaaja: Anna Helle  
Opponentti: Markus Korvenkangas

## Sisällys

1 ”I used to be an adventurer like you.” – Johdanto.....	2
2 Videopelien kerronnasta.....	3
3 <i>Skyrimin</i> kerronta .....	5
3.1 Kerronnan eri muodot .....	7
3.2 Fokalisaatio kerronnan välittäjänä.....	12
4 Kerronta ja vuorovaikutus .....	15
4.1 Aukkoja ja rajoituksia.....	19
5 ”Then I took an arrow in the knee...” – Päättäntö .....	22
Lähteet .....	24

# 1 ”I used to be an adventurer like you.” – Johdanto

Tutkielmassani tarkastelen videopeliä *The Elder Scrolls V: Skyrim*, joka on Bethesdan vuonna 2011 julkaisema fantasiaroolipeli. Peli on voittanut useita palkintoja ja oli ilmestyessään arvostelumenestys. Syyn pelin suosioon voi nähdä liittyvän pelin laajaan sisältöön: pelaaja pääsee itse luomaan peliin hahmonsa ja seikkailemaan sillä haluamallaan tavalla ympäri Skyrimia, joka on *The Elder Scrolls* -pelisarjasta tutun fantasiamaailma Tamrielin pohjoinen provinssi.

Peli alkaa tilanteesta, jossa pelihahmo on vangittuna kapinallisten kanssa ja matkalla mestattavaksi. Mestaushetken kuitenkin keskeyttää lohikäärmeen hyökkäys, ja pelaajan täytyy paeta paikalta. Peli ohjaa pelaajaa suorittamaan erilaisia tehtäviä, jotka johdattavat pelihahmoa pelin pääjuonen läpi: hahmolle selviää, että hän on taruissa ennustettu lohikäärmesyntyinen (*dragonborn*), jonka täytyy kukistaa paha lohikäärme Alduin, maailmojen syöjä.

Pääjuonen lisäksi pelistä löytyy erittäin laaja valikoima niin pienempiä kuin suurempiakin sivutehtäviä ja juonikuvioita. Pelaaja voi esimerkiksi valita puolensa Skyrimin sisällissodassa, liittyä erilaisiin järjestöihin tai vain vaellella ympäri pelimaailmaa. Alun tapahtumien jälkeen edes pääjuoneen kuuluvat tehtävät eivät ole pakollisia, ja pelaaja voi suorittaa niitä vapaassa järjestyksessä. Peli hyödyntää avointa pelimaailmaa, eli pelaaja voi liikkua hahmollaan vapaasti ja tutkia pelin ympäristöä, eikä esimerkiksi pelaamisen vaihe rajoita merkittävästi pelaajan pääsyä eri paikkoihin. Tämä johtaa siihen, että pelaajalla on laajat mahdollisuudet muokata pelikokemuksestaan sellaisen kuin itse haluaa: hahmoaan luodessa hän pystyy päättämään pelihahmonsa sukupuolen, rodun ja ulkonäön, ja pelatessaan hän voi valikoida tehtävistä haluamansa suoritettavaksi. Pelin Playstation 3 -version pelikotelon takakansiteksti kiinnittää huomion juuri tähän seikkaan: ”The legendary freedom of choice, storytelling, and adventure of *The Elder Scrolls* is realized like never before.”

Mainoslauseessa on kiinnostavaa valinnanvapauden ja tarinankerronnan yhdistäminen: *Skyrim* lupaa tarjoavansa molempia, mutta pelitutkimuksen piirissä on esitetty mielipiteitä siitä, että interaktiivisuus estää pelejä olemasta hyviä kerronnan välineitä (esimerkiksi Aarseth 2004b). Tutkimuskysymyksiäni ovatkin, millaisin keinoin *Skyrim* tarinaansa kertoo, ja millaisessa suhteessa tämä kerronta on pelaajan toimintaan.

*Skyrimin* kerrontaa on sivunnut esimerkiksi Jonne Arjoranta (2015) artikkelissaan pelien kerronnan keinoista. *Skyrimin* käsittely on kuitenkin artikkelissa vain esimerkinomaista, ja siitä on hyvä lähteä laajentamaan kattavampaan narratologiseen analyysiin, jollaista ei tietojeni mukaan ole *Skyrimista* vielä tehty. Videopelien kulutus on jatkuvassa kasvussa, ja *Skyrim* on yksi merkittävä ilmiö 2010-luvun pelimaailmassa. On siis mielenkiintoista tarkastella, miten monet pelaajat hurmannut *Skyrim* välittää tarinaansa pelaajalle.

Koska pelien kerronnallisuus on ollut hyvin kiistellyssä asemassa, aloitan käsittelemällä videopelien kerrontaa yleisemmällä tasolla ja samalla muodostan kehykset tarkemmalle analyysilleni *Skyrimista*. Seuraavaksi käsitelen, millaisia kerronnan keinoja *Skyrim* hyödyntää, ja lopuksi pohdin, miten kerronta toimii yhdessä pelaajan toiminnan kanssa. Tulkintani perustuvat hyvin vahvasti omaan pelikokemukseeni, ja analyysissäni hyödynnän Arjorannan tavoin muun muassa kirjallisuuden piirissä kehitettyjä narratologian teorioita, joita sovellan pelitutkimuksen kanssa *Skyrimiin*. Pyrin käsittelemään peliä oman genrensä kautta: videopelejä on monenlaisia, ja *Skyrimiin* vaikuttaa hyvin vahvasti sen kuuluminen avoimen pelimaailman roolipeleihin.

## 2 Videopelien kerronnasta

Pelitutkimuksen piirissä on pitkään esitetty näkemyksiä pelien narratologisen analyysin puolesta ja sitä vastaan. Narratologiaa on hyödynnetty tutkimuksessa paljon, ja tätä ovat kritisoineet muun muassa pelejä tutkivat ludologit, jotka haluaisivat erottaa pelit voimakkaammin kertomuksista ja niiden tutkimisesta. Tutkielmani lähtökohta *Skyrimiin* on narratologinen, mutta tunnistan kuitenkin, ettei videopelien kerronnan käsittely ole täysin yksiselitteistä: kaikki videopelit eivät automaattisesti ole narratiivisia, ja pelien narratologiseen tutkimukseen näyttäisi liittyvän paljon tulkinnanvaraa.

Yksi suurimpia syitä vastustaa narratologista analyysia näyttäisi olevan joidenkin tutkijoiden pelko siitä, että pelitutkimus jää alisteiseksi vanhempien kerrontamuotojen, kuten romaanien ja elokuvien, tutkimukselle (Wesp 2014). Esimerkiksi Espen Aarseth (2004a) on katsonut, että pelejä ei ole tutkittu tarpeeksi itsenäisenä mediumina, vaan ne on käsitetty vain jonkin toisen mediumin jatkeina, kun niiden tutkimukseen on sovellettu narratologian teorioita. Sen sijaan, että pelejä lähestyttäisiin niiden mahdollisesti kertomien tarinoiden kautta, ludologit ovat halunneet ennemmin keskittyä esimerkiksi

pelien sääntöjen, simulaation, pelaajan kokemuksen tai pelitilanteen tutkimiseen (Eskelinen 2012, 209).

On tärkeää, että pelejä tutkitaan monenlaisista lähtökohdista käsin, mutta niiden narratologisen analyysin ei pitäisi vähentää niiden arvoa tai olla pois muunlaiselta tutkimukselta. Sen sijaan erilaisten kertovien medioiden tutkimukset voivat hyödyttää toisiaan (Wesp 2014). Esimerkiksi Arjoranta (2015, 1–2) näkee pelien kerronnan tutkimisen hyödylliseksi, sillä vaikka pelit ovat kehittyneet nopeasti viimeisten vuosien aikana, on niillä silti kehitettävää juuri tarinoiden kertomisessa.

Yksi esimerkki halusta irtautua narratologisesta tutkimuksesta on Aarsethin (2004b) esitys siitä, kuinka seikkailupelejä pitäisi enemmän ajatella niiden sisältämien tehtävien (*quest*) kuin niiden sisältämän tarinan kautta. Hän näkee, että tehtävien suorittaminen on tällaisten videopelien keskeisin piirre eikä kerronta. Aarseth kyllä huomioi, että tarinat voivat toimia pelien kehityksessä inspiraation lähteinä, mutta ilmaisee myös, etteivät tarinoihin keskittyvät pelit voi täysin onnistua kerronnassaan. *Skyrim* on videopelinä hyvin paljon tehtävien suorittamiseen nojaava, mutten itse näe tämän pelin kontekstissa paljonkaan tukea Aarsethin kertomuksen sivuuttaville näkemyksille. Tehtävät ja tarinat ovat sidottuina toisiinsa: tarinaa kertovat elementit ajavat tehtäviä eteenpäin, ja tehtävien suorittaminen mahdollistaa tarinan jatkumisen.

Videopeleihin kuuluva pelaajan valinnanvapaus on nähty yhtenä piirteenä, joka estää pelejä olemasta kertomuksia (Aarseth 2004b, 366). Interaktiivisuutta ja kerrontaa ei kuitenkaan tarvitse nähdä toisiaan vastustavina tekijöinä. Kerronta voi tukea pelaajan toimintaa: se antaa tietoa pelimaailmasta ja auttaa näin pelaajaa toimimaan siinä (Nitsche 2008). Esimerkiksi *Skyrimin* tapauksessa tehtävien suorittaminen ja pelaajan tekemät valinnat niiden aikana jäisivät merkityksettömiksi, jos pelissä mikään ei kertoisi tarinaa pelimaailmasta ja sen oloista.

Ei ole kovinkaan hyödyllistä tarkastella ongelmaa pelien narratiivisuudesta vain tiukan vastakkainasettelun kautta. Videopelit ovat hyvin laaja medium, johon kuuluu hyvin monenlaisten genrejen edustajia, eikä niitä siis voida vain tulkita yhtenä laajana massana (Aarseth 2004b). Pelien kerronnasta puhuttaessa onkin hyvä huomioda, että pelit eivät automaattisesti ole kertomuksia, mutta ne voivat toimia välineinä kerronnalle (Wesp 2014).

Eräs pyrkimys rakentaa keskitietä ludologian ja narratologian välille on Henry Jenkinsin (2004) artikkeli peleistä narratiivisena arkkitehtuurina. Jenkinsin huomio on hyvin vahvasti pelien tiloissa: pelien suunnittelu lähtee usein liikkeelle pelimaailman suunnittelusta, ja tälle pohjalle rakentuvat pelin muiden ominaisuuksien, kuten kerronnan, kehittäminen. Sen sijaan, että pelit niputettaisiin automaattisesti kertomuksiksi, Jenkins haluaa nähdä ne tiloina, jotka tarjoavat paljon mahdollisuuksia kerronnalle. Vastaavasti esimerkiksi Michael Nitsche (2008) on todennut, että vaikka kaikki pelit eivät kertoisikaan tarinoita, ne kertovat tiloja. Pelien tilat puolestaan mahdollistavat kerrontaa (Jenkins 2004; Nitsche 2008).

### 3 *Skyrimin* kerronta

Perinteisemmässä, kirjoitettuja kerrontatapoja tarkastelevassa narratologiassa on pidetty tarinan tapahtumien aikasuhteita tärkeämpänä kuin tapahtumapaikkoja ja niiden määrittelyä (Genette 1980, 215). Kuitenkin Jenkinsin (2004) esitys pelien kerronnan kytkeytymisestä pelin tilaan ohjaa narratologisessa analyysissä kiinnittämään huomiota pelimaailmaan ja sen rakenteeseen. Pelit eivät välttämättä ole kertomuksia perinteisessä mielessä: ne eivät suoraan välitä tiettyä sarjaa tapahtumia, vaan ne ovat kerrontaa mahdollistavia tiloja. Ominaista pelien kerronnallisille elementeille onkin niiden sijainti pelin tilassa. Pelaaja voi liikutella hahmoaan ympäri pelimaailmaa ja näin löytää pelin narratiivit.

*Skyrimin* avoin pelimaailma tukee tätä ajatusta. *Skyrimin* kerronnalliset, tarinoita välittävät osat on ikään kuin siroteltu ympäri pelin karttaa. Tarinoiden rakentumisen kannalta olennaista on, löytääkö pelaaja erilaiset tehtävät ja paikat maailmasta, jossa hänellä on lähes rajoittamaton pääsy kaikkialle.

Tilat itsessään voivat myös muodostaa kertomuksia *Skyrimissa*. Tällöin erilaiset kerrontatavat toimivat yhdessä ja kertovat pelaajalle paikan tarinan. Tällaisesta on esimerkkinä pelistä löytyvä paikka, pieni luola Mara's Eye Den. Tilaan johtaa luukku, joka on piilotettuna Mara's Eye -nimisen lammen keskellä olevalla saarella. Luolassa sisäänkäynnin lähellä olevalta pöydältä löytyy erilaisia arvoesineitä sekä salakuljettajan päiväkirja, jossa kuvaillaan tämän viimeisintä työtehtävää:

Like our current job. Guy hires us to move a bunch of crates with few questions asked. So we get the goods here and I take a look in the boxes [--]. And what do I find?  
Bodies! That bastard has me moving bodies! Well I stripped them of their jewels and gold, so the joke's on him.

Peremmällä luolassa on salakuljettajan ruumis ja pelaaja joutuu taistelemaan kahta vampyyria vastaan. Lisäksi luolassa on häkki, jonne suljettu ruumis kuuluu eläviäkuolleita metsästävän joukkion jäsenelle (*Vigilant of Stendarr*). Päiväkirjamerkintä kertoo, miten salakuljettaja on varastanut kuljettamistaan ruumisarkuista arvoesineet, ja pöydälle sirotellut korut ja kultarahat tehostavat tätä tarinan osaa. Vampyyrit ja salakuljettajan ruumis puolestaan täydentävät päiväkirjan aloittaman tarinan loppuun: salakuljettaja ei kuljettanutkaan täysin kuolleita olentoja ja päätyi röyhkeyttään vampyyrien tappamaksi. Vigilantin ruumis puolestaan viittaa siihen, että vampyyrit ovat asuneet luolassa jo jonkin aikaa ja ehtineet toimia siellä ja sen ympäristössä. Eri kerronnan muodot siis yhdistyvät tilassa kokonaisuudeksi, ja näin paikka erilaisine sisältöineen kertoo pelaajalle tarinan luolan tapahtumista.

Paikat luovat mahdollisuuksia tarinankerronnalle, mutta vastaavasti tarinat tukevat tilojen käyttöä. Aarseth (2004a, 51) on vihjannut, että tarinavetoisissa videopeleissä ainoa pelaamiseen koukuttava tekijä on pelimaailman vaihtelevan ympäristön tutkiminen. Itse kuitenkin näen, että *Skyrimissa* tilat eivät ole mielenkiintoisia ilman niiden sisältämiä tarinoita. Alkuun voikin olla jännittävää tutkia, millaisia paikkoja pelimaailma pitää sisällään, mutta pelin luolastot<sup>1</sup> alkavat toistaa itseään pelin edetessä. *Skyrimin* luolastot on jaettu tiettyihin päätyyppeihin, jotka erottaa pelikartalla erilaisista symboleista. Esimerkiksi vanhoissa hautaholveissa pelaaja todennäköisesti päätyy taistelemaan ruumiiden kanssa ja ratkomaan pulmia päästäkseen eteenpäin, kun taas kadonneen kääpiörodun hylätyissä kaupungeissa hänellä on vastassaan kääpiöiden mekaaninen puolustusjärjestelmä. Ilman kerrontaa olisi edellä kuvattu Mara's Eye Den vain luola muiden vastaavien paikkojen joukossa, eikä se todennäköisesti jäisi pelaajan mieleen. Kuitenkin kun paikasta tehdään kertova erilaisten välineiden kautta, on sen tutkiminen mielekästä. Vastaavasti pelaajalla säilyy into tutkia itseään toistavia luolastoja, kun tutkimista kehystävät eri tehtävien mukanaan tuomat tarinat.

---

<sup>1</sup> Luolastot (*dungeon*) ovat peleissä labyrinttimaisia tiloja, joissa pelaajan täytyy edetä tiettyä päämäärää kohti usein samalla taistellen vihollisia vastaan.

### 3.1 Kerronnan eri muodot

Yksi peleille tyypillinen tapa rakentaa tarinoita ja johdatella juonta eteenpäin on käyttää elokuvamaisia kohtauksia, välinäytöksiä (*cut scene*). Sujuvampaa on kuitenkin yhdistää kerronta voimakkaammin pelaajan toimintaan esimerkiksi niin, että pelaaja voi ohjata hahmonsa keskustelemaan muiden hahmojen kanssa tai lukemaan erilaisia pelimaailman kirjallisia dokumentteja. (Ryan 2011, 47.) *Skyrimissa* kerronta tapahtuu jälkimmäisellä tavalla: pelaaja on jatkuvasti hahmollaan osa pelin tapahtumia ja sen maailmaa, jossa kerrontaa tulee vastaan eri muodoissa.

*Skyrim* kuuluu 3D-animaatiolla toteutettuihin videopelisiin, ja tällaisten pelien kerronta on usein multimodaalista. Esimerkiksi visuaaliset elementit ja äänimaailma rakentavat pelimaailman autenttisuutta ja sitä kautta tukevat myös pelin sisältämiä tarinoita. (Nitsche 2008.) Multimodaalisuus tulee hyvin esiin esimerkiksi edellä kuvatussa Mara's Eye Denissa, jossa tarinaa luodaan niin tekstin kuin esineiden sijoittelun kautta. Pelimaailmaa ja sen tapahtumia välitetäänkin monin eri keinoin. Kerronta voi olla joko osa pelimaailmaan sisäistä toimintaa, jolloin siihen kuuluvat pelin visuaaliset elementit, dialogit ja erilaiset tekstuaaliset osat, tai se voi olla pelimaailman tapahtumiin viittaavaa.

Vaikka *Skyrimissa* ei olekaan välinäytöksiä, kerrotaan tapahtumia silti päähenkilön ympärillä tapahtuvien animoitujen kohtausten avulla. Esimerkiksi kun päähenkilö saapuu ensimmäistä kertaa Windhelmin kaupunkiin, on häntä vastassa keskustelu, jota käyvät kaupungin asukkaat Rolff Stone-Fist, Angrenor Once-Honored ja haltia Suvaris Atheron. Hahmot eivät kiinnitä päähenkilöön mitään huomiota, eikä pelaaja voi kohtauksen aikana keskustella heidän kanssaan<sup>2</sup>. Rolff ja Angrenor syyttävät Suvarista vakoojaksi ja uhkailevat tätä. Kohtaus päättyy, kun miehet jättävät Suvariksen yksin ja poistuvat paikalta, minkä jälkeen pelaaja voi jälleen olla vuorovaikutuksessa hahmojen kanssa. Kohtauksen tarkoituksena on kertoa Windhelmin kaupungissa vallitsevasta rasisisesta tilanteesta: pohjoisen asukkaat kohtelevat mustia haltioita (*dark elf*) ala-arvoisesti. Välittämällä tällaisen kohtauksen pelihahmojen elämästä peli syventää pelaajan tietoja pelimaailmasta ja sen asukkaista.

Vastaavia kohtauksia, jotka etenevät ilman pelaajan toimintaa, tulee vastaan monissa pelin vaiheissa ja paikoissa. Ne voivat olla itsenäisiä kokonaisuuksia, kuten yllä, tai ne voivat

---

<sup>2</sup> Peliruudun yläkulmaan tulee tällöin ilmoitus: "This person is busy."



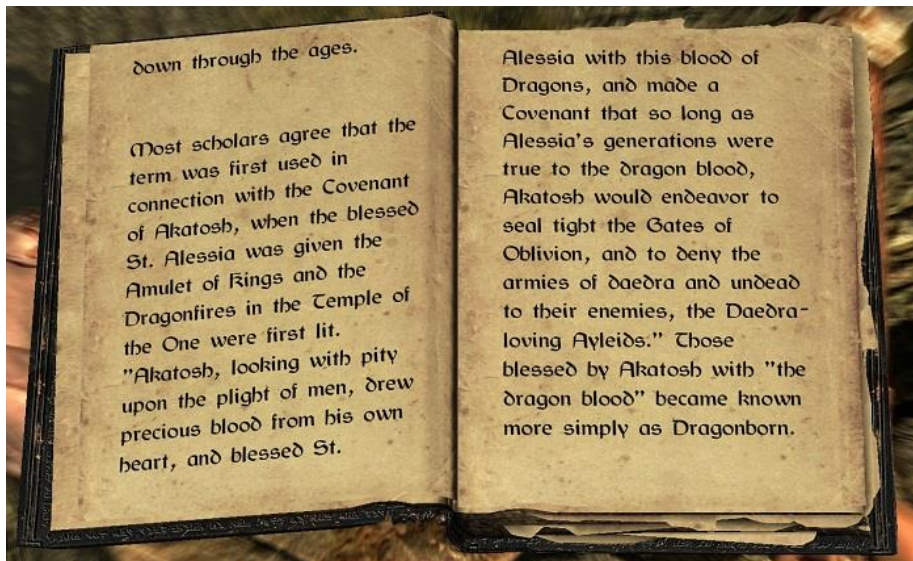
olla osa jotakin tehtävälinjaa, jolloin ne myös kuljettavat laajempaa juonikuviota eteenpäin. Välinäytöksistä ne eroavat siinä, että pelaajalla on jatkuvasti kontrolli omasta hahmostaan, eikä hänen ole pakko jäädä seuraamaan tapahtumia. Pelaajan hahmo on tilanteissa enemmänkin ulkopuolinen tarkkailija kuin aktiivinen osallistuja, ja pelaaja voi ohjata hahmonsa halutessaan muualle, jos ei halua seurata koko kohtausta.

Dialogia esiintyy *Skyrimissa* kohtauserittäin muiden hahmojen kesken kuten yllä tai siten, että pelaajan hahmo keskustelee toisen hahmon kanssa. Esimerkiksi yllä kuvatun kohtauksen jälkeen Suvaris lähestyy pelaajaa ja kysyy tältä: ”Do you hate the dark elves? Are you here to bully us and tell us to leave?” Pelaaja voi itse päättää, vastaako kysymykseen myönteisesti vai ei, ja Suvaris reagoi sen mukaan. Näin pelaaja pääsee päähenkilöä ohjaamalla vaikuttamaan siihen, miten hahmot toimivat kohtauksissa ja keskusteluissa, joissa päähenkilö on osallisena. Dialogit myös ajavat pelin juonta eteenpäin: pelaaja saa suuren osan tehtävistä suoritettavakseen keskustelun myötä, kun hahmot pyytävät apua jossakin asiassa tai ohjaavat oikeaan suuntaan.

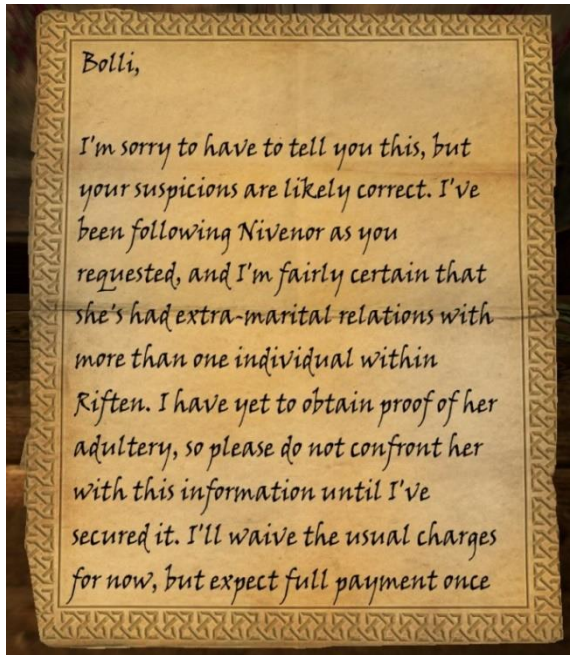
Kerrontaa tapahtuu pelimaailmassa koko ajan päähenkilön ympärillä. Pelimaailmaan on kuitenkin myös upotettu lukuisia muita kertomuksia, jotka välittyvät pelaajalle eri kertojien kautta. Nämä toimivat samaan tapaan kuin perinteisestä narratologiasta tutut toissijaiset kertojat, joita pääkertoja voi kerronnan aikana esitellä (Prince 1982, 15–16). Peli siis ohjailee koko ajan pelimaailman toimintaa, mutta samalla toiminnan sisällä joku muu voi kertoa tilanteen ulkopuolisista tapahtumista. Pelihahmot voivat saada kertojan roolin sekä puheen että kirjoituksen kautta. Tällaiset kerronnan muodot mahdollistavat sen, että pelaaja saa tietoa myös sellaisista pelimaailman tapahtumista, joissa päähenkilö ei ole ollut osallisena.

Päähenkilön käymät keskustelut muiden pelihahmojen kanssa rakentavat tarinaa *Skyrimin* maailman ympärille – pelaaja voi kysymällä saada lisätietoa pelimaailmasta, ja hahmot kuvailevat kohtauksia omasta elämästään. Esimerkiksi kun Suvariksen kanssa keskustelea Rolffin ja Angrenorin käytöksestä, kuvailee hän enemmän Rolffin toimintaa: ”He likes to get drunk and walk around the Gray Quarter yelling insults at us in the small hours of the morning.” Näin Suvaris kertoo pelaajalle, millaisiin tapahtumiin on törmännyt mustien haltioiden asuttamassa kaupunginosassa (*Gray Quarter*).

Erilaisia kirjoitettuja kerronnan muotoja löytyy pelimaailmasta paljon. Pelaaja voi ohjata hahmonsa lukemaan erilaisia kirjoja, kirjeitä ja viestilappusia, jotka aktivoitaessa avautuvat peliruudulle luettaviksi. Kirjat sisältävät usein kuvauksia Skyrimin historiasta tai ne ovat fiktiivisiä tarinoita – näin ne täydentävät pelin fantasiamaailmaa. Esimerkiksi kuva 1 on aukeama pelistä löytyvästä kirjasta ”The Book of Dragonborn”, jossa kerrotaan lohikäärmesyntyisistä. Kirja täydentää pelimaailmaa valottamalla, mitä lohikäärmesyntyinen oikeastaan tarkoittaa ja millainen osuus tällaisilla henkilöillä on ollut Tamrielin historiassa. Erilaiset pelihahmojen kirjoittamat päiväkirjat ja kirjeet puolestaan antavat tietoa tapahtumista, jotka koskettavat läheisemmin pelin nykyhetkeä. Esimerkiksi kuvassa 2 on viestilappu, joka löytyy Riftenin kaupungista kauppias Bollin talosta. Viesti on Bollin pyytämä raportti vaimonsa Nivenorin touhuista, ja se syventää kahden pelaajan kohtaaman hahmon välistä suhdetta ja kertoo heidän elämästään. Sekä kuvassa 1 että kuvassa 2 näkyy visuaalisuuden tärkeys pelin kerronnassa: vaikka kyseessä onkin kerronnan välittyminen tekstin kautta, jäljittelevät molemmat ulkoasultaan oikeaa tekstimuotoa.

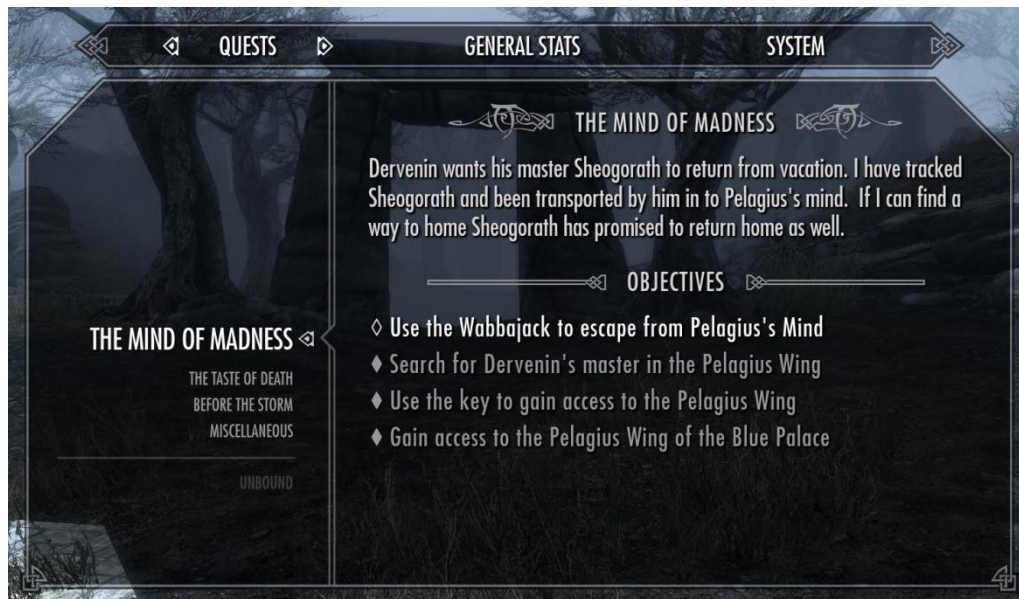


Kuva 1 "The Book of Dragonborn" (Bethesda Game Studios 2011)



**Kuva 2 "Requested Report" (Bethesda Game Studios 2011)**

Merkityksiä rakennetaan myös intertekstuaalisuuden kautta. Käsitän tässä intertekstuaalisuuden tarkoituksellisena viittaamisena muihin kulttuurintuotteisiin, ja kerronnan osana nämä viittaukset voivat täydentää pelaajan tulkintoja pelin tapahtumista tuomalla merkityksiä muista teksteistä. Eräs intertekstuaalinen viittaus löytyy tehtävästä ”The Mind of Madness”. Pelaaja voi aloittaa tehtävän puhumalla Solituden kaupungin kaduilla kulkevalle hullulle miehelle, joka pyytää apua isäntänsä löytämiseen. Isännän hän kertoo olevan teellä vanhan ystävän kanssa kaupungin palatsissa (*Blue palace*), Pelagiuksen siivessä (*Pelagius Wing*). Päästyään sisälle palatsin hylätyihin osiin päähenkilö siirtyy toiseen ulottuvuuteen, joka myöhemmin paljastuu edesmenneen hullun keisarin, Pelagius III:n mieleksi. Paikka on synkkä, ja siellä on pelaajaa vastassa asetelma, joka muistuttaa Liisa Ihmemaassa -tarinasta tutun hatuntekijän teekutsuja – pienen aukean keskelle on katettu pitkä ruokapöytä, ja sen ääressä istuu kaksi miestä, joista toinen kysyy: ”More tea, Pelly my dear?” Pelly tarkoittaa Pelagiusta itseään, ja toinen miehistä paljastuu hulluuden jumala Shegorathiksi. Kerrontaa täydennetään näin intertekstuaalisen viittauksen avulla tilanteen hulluutta korostaen.



**Kuva 3 Tehtävälöki (Bethesda Game Studios 2011)**

Edellä kuvattu kerronta on pelimaailman sisäistä toimintaa, mutta pelistä löytyy myös tähän toimintaan viittaamista. Yksi pelin valikoista on tehtävälöki (*quest journal*), joka pitää kirjaa pelaajan edistymisestä pelin antamissa tehtävissä. Esimerkki tällaisesta raportoinnista on kuvassa 3, joka on edellä kuvatun ”The Mind of Madness” -tehtävän vaiheesta, jossa päähenkilön täytyy selvittää tiensä ulos Pelagiuksen mielestä. Löki koostuu kahdesta osasta: päähenkilö saa siinä minäkertojan roolin referoidessaan, mitä tehtävän aikana on ehtinyt tapahtua, ja sen alapuolella peli ohjaa pelaajan toimintaa imperatiivimuotoisin käskyin. Lisäksi jo suoritetuille tehtäville on lokissa oma osansa. Tällainen kerronta antaa pelaajalle mahdollisuuden saada tietoa pelitilanteen aikana tapahtuneista asioista pelimaailmassa.

Kerronnan eri muotoja voidaan jäsenellä sen mukaan, millainen on kerronnan välittämän tapahtuman suhde kerrontahetkeen. Kerronta voi olla tapahtumien jälkeistä, samanaikaista niiden kanssa tai tapahtumia edeltävää ennakointia. (Genette 1980, 217.) *Skyrimista* löytyy kerrontaa kaikkiin näihin ryhmiin.

Hahmojen puheet ja pelimaailman tekstit viittaavat menneisiin tapahtumiin. Samoin tehtävälökissa päähenkilön kuvaukset ovat tapahtumien jälkeistä kerrontaa. Nämä eri muodot eroavat kuitenkin toisistaan peliaikaan nähden. Upotettujen, toissijaisten kertojien välittämät tapahtumat ovat peliajan ulkopuolisia tilanteita: ne ovat tapahtuneet joko ennen tapahtumia, joista peli alkaa, tai ne ovat tapahtuneet pelimaailmassa silloin, kun

päähenkilö ei ole ollut läsnä. Tehtävälokin kuvaukset puolestaan kertovat tapahtumia, jotka ovat tapahtuneet päähenkilölle pelaamisen aikana.

Tapahtumien jälkeisen kerronnan lisäksi tehtävälöki sisältää myös ennakoitua. Kun käskyt ohjaavat pelaajaa toimimaan tehtävän aikana tietyllä tavalla, ne ennakoivat päähenkilön toimia. Esimerkiksi ”The Mind of Madness” -tehtävän käsky ”Use the Wabbajack to escape from Pelagius's Mind” ennakoi sen, että päähenkilö tulee pakenemaan Pelagiuksen mielestä ja tekee sen käyttämällä wabbajackia, Sheogorathin antamaa mystistä sauvaa. Käskyt muuttuvat kuitenkin ennakoinniksi vasta, kun pelaaja on oikeasti suorittanut toiminnon: pelaajan ei ole pakko noudattaa tehtävälökin antamia käskyjä, ellei halua päästä jonkin tehtävän juonikuviossa eteenpäin. Jotkin käskyistä saattavat siis jäädä peliksi sivuutetuiksi ohjeiksi, jos pelaaja ei ole halukas toteuttamaan käskyn ennakoimaa toimea.

Tapahtumien kanssa samaan aikaan etenevää kerrontaa ovat erilaiset animoidut kohtaukset päähenkilön ympärillä pelaamisen aikana. On kuitenkin huomioitava, että *Skyrimissa* on myös muutama sellainen kohtaus, joka viittaa menneisiin tapahtumiin. Esimerkiksi tehtävässä ”Unfathomable Depths” hullunoloinen nainen, From-Deepest-Fathoms, käskee päähenkilöä viemään oudon kuution (*lexicon*) takaisin sinne, minne se kuuluu: ”You must bring it to Avanchnzal, in the west.” Kyseessä on vanha, raunioitunut kääpiökaupunki. Kun päähenkilö kulkee Avanchnzalin läpi viedäkseen kuution omalle paikalleen, ilmestyy tietyille paikoille ajoittain neljä haamumaista hahmoa keskustelemaan – From-Deepest-Fathoms on yksi heistä. Hahmot ovat ikään kuin kaikuja retkestä, jonka aikana joukkio tunkeutui Avanchnzeliin varastaakseen kuution. Vaikka kohtaukset tapahtuvatkin päähenkilön ympärillä, ovat ne takaumia pelimaailman menneistä ajoista.

### 3.2 Fokalisaatio kerronnan välittäjänä

Virtuaalinen pelimaailma välitetään pelaajalle aina eräänlaisella pelin sisäisellä kameralla, joka toimii kerronnan perspektiivinä (Nitsche 2008, 77). *Skyrimissa* valikkoja lukuun ottamatta peli on jatkuvasti sidottuna päähenkilön näkökulmaan. Pelimaailma siis fokalisoituu pelaajalle päähenkilön kautta. Pelaajalla ei ole mahdollisuutta irrottautua pelin kamerasta, joka seuraa päähenkilöä, mutta hänellä on mahdollisuus vaikuttaa kameran liikkeisiin hahmoaan ohjailemalla. Hahmoa liikuttaessa myös pelin kuvakulma muuttuu, ja näin pelaaja voi määrittää, mikä osa pelimaailmasta on kulloinkin näkyvillä –



pelaaja voi näin vaikuttaa siihen, mitkä kerronnan elementit pääsevät pelissä esiin. Pelin päähenkilö on osallisena monissa eri juonikuvioissa, joita kerrotaan pelaajalle sitä mukaan, kun hän suorittaa hahmollaan niihin kuuluvia tehtäviä. Kerronta on *Skyrimissa* siis keskittynyt hyvin paljon fokalisoijan ympärille.

Genette (1980, 189–194) jakaa kerronnan fokalisaation kolmeen luokkaan. Ensimmäisessä fokalisaatiota ei ole lainkaan, toisessa se on sisäistä ja kolmannessa ulkoista. Sisäinen jakautuu kolmeen alaryhmään sen mukaan, onko kyseessä yhteen hahmoon keskittynyt fokalisaatio, vaihtelee se vai kerrotaanko samat tapahtumat usean eri fokalisoijan kautta. Ulkoinen fokalisaatio puolestaan eroaa sisäisestä siinä, että kerronta seuraa tiettyä hahmoa, mutta hahmon sisäisiin ajatuksiin ei päästä käsiksi. Arjoranta (2015, 6) lisäisi pelien tapauksessa listaan vielä fokalisaation, jossa näkökulma on ensimmäisessä persoonassa hahmon sisällä, mutta pelaaja ei silti pääse käsiksi hahmon ajatusmaailmaan.



**Kuva 4 Pelaaminen ensimmäisessä persoonassa (Bethesda Game Studios 2011)**



**Kuva 5 Pelaaminen kolmannessa persoonassa (Bethesda Game Studios 2011)**

*Skyrimissa* pelaajalla on mahdollisuus valita, pelaako hän ensimmäisen vai kolmannen persoonan näkökulmassa. Kameran asettelu voi siis olla ikään kuin hahmon sisällä, jolloin pelimaailmaa katsotaan päähenkilön silmien kautta (kuva 4), tai kamera seuraa päähenkilön toimia ja näyttää pelihahmon takaapäin (kuva 5). Pelaajalla on siis mahdollisuus valita, kerrotaanko pelin tapahtumia ulkoisen vai sisäisen fokalisaation kautta. Fokalisaation vaihdoksilla voidaan myös pelin aikana korostaa pelaajan kontrollin menetystä: esimerkiksi pelihahmon kuollessa näkökulma vaihtuu automaattisesti ensimmäisestä persoonasta kolmanteen (Arjoranta 2015, 10). Fokalisatio ei kuitenkaan vaihtele hahmosta toiseen, vaan näkökulma on jatkuvasti kiinnittyneenä pelaajan ohjaamaan hahmoon.

*Skyrimin* fokalisaatiota määrittää paljon pelin kuuluminen roolipeligenreen. Tätä tukee fokalisaation keskittyminen vahvasti vain yhden pelihahmon, pelaajan ohjaaman päähenkilön, näkökulmaan. Sitä näyttäisi ohjaavan pyrkimys samaistaa pelaaja pelihahmoonsa ja luoda näin illuusio siitä, että pelaaja itse saa roolin pelin virtuaalimaailmassa. Esimerkiksi näkökulma on pelin alussa automaattisesti ensimmäisessä persoonassa, jolloin pelaaja seuraa pelimaailmaa kuin omilla silmillään. Samaistamiseen tähdätään myös sisäistä fokalisaatiota rajoittamalla: päähenkilöstä pyritään luomaan mahdollisimman neutraali ja persoonaton, jotta samaistuminen olisi helpompaa ja pelaaja voisi luoda hahmostaan juuri sellaisen, kuin haluaa (Arjoranta 2015, 11). *Skyrimin* fokalisaatio ei olekaan puhtaasti sisäistä, vaikka pelattaisiinkin ensimmäisessä persoonassa. Näkökulma on ikään kuin päähenkilön pään sisällä, mutta tämän ajatuksia ei silti kuulla.

Päähenkilön ja pelaajan voidaan fokalisaation kannalta nähdä osittain limittyvän. Kamera kyllä seuraa jatkuvasti päähenkilöä, jolloin pelaajalle välitetään pelimaailmasta vain se, minkä päähenkilökin voisi nähdä, mutta samalla pelaaja itse luo omat tulkintansa ja pistää päähenkilön toimimaan niiden mukaan. Päähenkilöllä ei siis näyttäisi olevan juuri omia ajatuksia, vaan pelaaja jakaa oman sisäisen maailmansa päähenkilön kanssa. Tämä johtaa siihen, että pelin tehtävien juonikuvioissa tulee vastaan valintatilanteita, joissa pelaaja saa päättää päähenkilön toiminnasta, eivätkä fokalisoijan omat ajatukset tapahtumista välity.

Esimerkiksi *Skyrimissa* vallitseva sisällissota tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden päättää, kumpi sodan kahdesta osapuolesta on oikeassa. Hän voi ohjata hahmonsaa liittymään joko kapinallisiin (*stormcloak*) tai keisarikunnan joukkoihin (*imperials*). Monet pelin

hahmoista voivat tarjota oman mielipiteensä siitä, kumman voitto olisi Skyrimin kannalta parempi, ja pelaaja voi tehdä tilanteesta omat tulkintansa ja valita puolen omien mieltymystensä mukaan. Päähenkilön omaa mielipidettä asiasta ei tulla kuulemaan, ja pelaajan valinta saattaa olla ristiriidassa sen kanssa, miten päähenkilö itse toimisi. Jos pelaaja on esimerkiksi luonut hahmostaan haltian, ei tämä todennäköisesti liittyisi kapinallisiin: stormcloakien riveissä esiintyy vahvaa rasismia ja vihamielisyyttä kaikkia muita kuin pohjoisen alkuperäistä kansaa (*nord*) kohtaan. Tulkinnan tilanteesta tekee kuitenkin pelaaja eikä fokalisoijana toimiva päähenkilö, ja tätä kautta fokalisoijan sisäinen maailma limittyy pelaajan kanssa.

Päähenkilön motiivit toimia eivät kuitenkaan ole täysin samat kuin pelaajan. Esimerkiksi sen jälkeen, kun pelaaja on päättänyt liittyä hahmollaan sodan toisen osapuolen riveihin, ei päätöstä voi enää perua, vaan hän voi suorittaa sisällissotaan liittyviä tehtäviä vain valitsemallaan puolella. Päähenkilö on siis päättänyt olla uskollinen valitulle puolelle, ja pelaaja voi vaikuttaa tapahtumien kulkuun vain jättämällä sisällissodan tehtävien tekemisen. Kun päähenkilön toiminta ei näin perustu pelaajan toimintaan, ei pelaaja pääse käsiksi päähenkilön ajatuksiin. Näkökulma siis vaihtelee päähenkilön ja pelaajan jakaman fokalisaation sekä ulkoisen fokalisaation välillä.

Fokalisaatio toimii olennaisena linkkinä kerronnan ja vuorovaikutuksen välillä: jos pelaaja ei ohjaa päähenkilöä, fokalisoijaa, minnekään, ei pelimaailman kerronta välity. Samalla pelaaja pääsee päähenkilöä ohjailemalla vaikuttamaan peliin ja sen maailmaan, ja peli reagoi pelaajan toimintaan. Keskeisenä kerronnan piirteenä onkin vuorovaikutus pelin ja pelaajan välillä.

## 4 Kerronta ja vuorovaikutus

Seikkailupeleille on tyypillistä kerronta, jossa pelaaja saa roolin tarinamaailmassa. Tällöin hahmoa kontrolloimalla voidaan vaikuttaa pelin maailmaan. (Ryan 2011, 44.) *Skyrimin* alussa pelaajan mahdollisuudet toimia pelimaailmassa lisääntyvät vähitellen. Aivan alussa, kun päähenkilö on vielä vangittuna, pelaaja seuraa tapahtumia pelihahmonsensa silmillä, eikä pysty tekemään muuta kuin muuttamaan kuvakulmaa kääntelemällä hahmon katsetta eri suuntiin. Kun vangittuja kapinallisia aletaan kutsua yksitellen nimeltä mestattavien jonoon, kysyy Hadvar-niminen sotilas päähenkilöltä: ”Who are you?” Tällöin pelaaja saa



tehtäväkseen valita pelin päähenkilön rodun, sukupuolen, ulkonäön ja nimen. Hahmon luomisen jälkeen pelaaja on vailla kontrollia hahmosta lohikäärmeen hyökkäykseen asti, jolloin tilanne päättyy sekasortoon ja päähenkilö saa mahdollisuuden paeta.

Paon alkuvaiheessa päähenkilön kädet ovat vielä sidotut, eikä pelaaja voi ohjata hahmoa muuta kuin juoksemaan ja hyppimään. Vähitellen pelaajalle kuitenkin neuvotaan eri tavat, joilla hän voi hahmon avulla toimia pelimaailmassa. Tavallisen liikkumisen lisäksi hahmon voi esimerkiksi ohjata poimimaan objekteja tavaraluetteloon (*inventory*) sekä taistelemaan kontrolloimalla hahmon kahta kättä. Alun pakenemiskohtaus toimii siis eräänlaisena tutoriaalina, jonka jälkeen pelaaja pääsee tutkimaan *Skyrimin* avointa pelimaailmaa. Pakoretken päättyminen päättää tehtävän ”Unbound”, ja tehtävälökissa lukee suoritettun tehtävän kohdalla: ”I now have my freedom to do as I see fit in Skyrim.” Näin peli korostaa pelaajan valinnanvapautta ja mahdollisuutta tutkia pelimaailmaa haluamallaan tavalla.

Vaikka monissa peleissä tällä lailla tarjotaan pelaajalle mahdollisuus vaikuttaa ja tehdä valintoja, sisältyy pelaamiseen kuitenkin paljon valmiin tarinan läpipelaamista. Pelaaja voi valita, miten suorittaa annetut tehtävät, ja mahdollisesti vaikuttaa loppuratkaisuihin, mutta lopulta kaikki tapahtumat ovat osa käsikirjoitettua tarinaa. (Ryan 2011, 44–45.) Tämä näkyy myös *Skyrimia* pelatessa: pelaaja voi vapaasti tutkia pelimaailmaa, kuten peli lupaa, mutta suorittaessaan tehtäviä hän etenee valmiin juonen mukaisesti, eikä siis vuorovaikutuksellaan luo täysin uutta tarinaa.

Vapaan toiminnan ja valmiin juonen suhde näkyy esimerkiksi salamurhaajien järjestön (*Dark Brotherhood*) ympärille keskittyvissä tehtävissä. Päähenkilö voi kuulla huhuja nuoresta pojasta, Aventus Arentinosta, joka yrittää Windhelmin kaupungissa kutsua järjestön salamurhaajaa luokseen vanhan rituaalin avulla. On pelaajasta kiinni, johtaako huhujen kuuleminen mihinkään: hän voi joko jättää huhut noteeraamatta tai seurata niiden ohjeita ja käydä tapaamassa Aventusia. Jos pojalle juttelee, hän luulee päähenkilöä salamurhaajaksi ja pyytää tätä tappamaan ilkeän orpokodin johtajattaren, Grelodin. Kun päähenkilö on murhannut naisen, tuo kuriiri hänelle salaperäisen kirjeen, jossa on vain musta kämmenen kuva ja teksti: ”We know”.

Seuraavan kerran kun pelihahmon ohjaa nukkumaan, herää tämä ränsistyneestä mökistä. Peli on siis ohjannut tarinan etenemistä ilman, että pelaaja on päässyt siihen vaikuttamaan. Mökissä salaperäinen nainen, Astrid, selittää, että tappamalla Grelodin päähenkilö varasti

työtehtävän Dark Brotherhoodilta, ja hänen täytyy nyt maksaa velkansa viemällä vielä toinenkin henki. Astrid on tuonut mökkiin kolme henkilöä ja kertoo, että salamurhaajat ovat saaneet tehtäväkseen tappaa heistä yhden – päähenkilön pitäisi vain arvata, kenet. Tämä aloittaa tehtävän ”With Friends Like These...”

Pelaaja ei voi ohjata hahmoaan pois mökistä, ennen kuin on tappanut jonkun huoneessa olijoista – ovi on lukittu, ja se vaatii avaimen auetakseen. Peli ohjaa pelaajaa valitsemaan yhden sidotuista hahmoista. Jokaiselta heistä voi kysyä, olisiko joku mahdollisesti maksanut heidän murhaamisestaan, mutta tämä ei ole pakollista. Sillä ei ole lopulta merkitystä, kenet ehdokkaista pelaaja päättää murhata – hän voi halutessaan tappaa vaikka kaikki kolme. Myös murhatapa on pelaajasta ja hänen pelitavastaan kiinni: hahmon voi tappaa esimerkiksi miekan heilautuksella tai loitsulla. Pelikerrat saattavat siis vaihdella paljonkin sen suhteen, miten päähenkilö toimii mökissä pelaajan ohjaamana. Kuitenkin, toimipa pelaaja näissä asioissa miten tahansa, Astrid joka tapauksessa antaa päähenkilölle tunnussanan Dark Brotherhoodin tiloihin johtavaan oveen ja kutsuu hänet liittymään heidän joukkoonsa. Tehtävä siis mukailee vuorovaikutuksen mallia, jossa pelaaja luo toiminnallaan erilaisia variaatioita valmiiksi luotuun tarinan kehikseen (Ryan 2011, 45).

Tilanne voi kuitenkin päättyä kahdella eri tavalla. Tehtävälökissa pelaajaa ohjataan tappamaan yksi vangituista pelihahmoista: ”Astrid will only give me the key if I kill someone she has taken captive, to ‘repay my debt.’” Tapon jälkeen tehtävä ”With Friends Like These” jatkuu ohjaten päähenkilöä vierailemaan Dark Brotherhoodin majapaikassa. Tehtävän suorittamisen jälkeen päähenkilö liittyy salamurhaajiin, ja pelaaja pääsee näin käsiksi järjestölle kehitettyyn juonikuvioon. Pelaajan on kuitenkin mahdollista toimia kehotusta vastaan ja tappaa vangitun hahmon sijaan Astrid. Tällöin tehtävä ”With Friends Like These...” merkitään epäonnistuneeksi, ja alkaa uusi tehtävä, ”Destroy the Dark Brotherhood”. Tehtävä ohjaa pelaajan lopulta tunkeutumaan salamurhaajien päämajaan ja tappamaan jokaisen sen jäsenen.

Mökkiin saapumiseen asti tehtävän juoni on siis edennyt joka pelikerralla samalla tavalla. Pelikerrat tosin vaihtelevat sen mukaan, mitä päähenkilölle tapahtuu ennen tehtävän alkua ja mitä pelaaja päättää tehdä tehtävän osien välillä: hän saattaa esimerkiksi suorittaa lukuisia muita tehtäviä saatuaan Aventukselta tehtäväkseen murhata orpokodin johtajattaren. Toiminta ei kuitenkaan tehtävän tässä vaiheessa vaikuta juoneen mitenkään. Vasta mökissä tehty valinta murhattavan hahmon suhteen vaikuttaa peliin – tosin vain

siinä tapauksessa, että pelaaja päättää toimia pelin antamia ohjeita vastaan. Juonikuviolle on siis käsikirjoitettu kaksi eri loppua, ja pelaaja voi päätöksellään vaikuttaa siihen, kumman lopun peli kertoo.

Ergodisten tekstien<sup>3</sup>, joihin myös pelien voidaan katsoa kuuluvan, kerronnan tutkimista tukee esimerkiksi Aarsethin (1997, 62–65) kehittämä kybertekstien typologia. Typologiasta *Skyrimin* vuorovaikutuksen rakentumista auttavat kuvaamaan erityisesti tekstin perspektiivi (*perspective*), määräytyneisyys (*determinability*) ja aika (*transiency*).

Perspektiiviltään teksti voi olla henkilökohtainen, eli käyttäjä saa roolin tekstin maailmassa, tai se voi olla persoonaton (Aarseth 1997, 63). *Skyrimissa*, jossa pelaaja on jatkuvasti fokalisaation kautta sidottuna päähenkilöön, jonka toimintaa on mahdollista ohjailta, perspektiivi on hyvin henkilökohtainen. Pelaaja on siis jatkuvasti itse osallisena tarinaan, ja hän pääsee sitä kautta itse vaikuttamaan sen muotoutumiseen.

Määräytyneisyydellä tarkoitetaan sitä, tuottaako sama toiminto aina samanlaisen tuloksen (Aarseth 1997, 63). *Skyrimin* tapahtumat ovat tässä mielessä ennakoitavia: tappamalla yhden tai useamman mökin vangituista hahmoista päähenkilö pääsee aina liittymään Dark Brotherhoodiin, kun taas tappamalla Astridin saa hän aina tehtäväkseen järjestön tuhoamisen. Vastaavasti esimerkiksi edellisessä luvussa kuvattu keskustelu haltia Suvariksen kanssa päättyy aina samoin tavoin pelaajan valinnan mukaan. Jos pelaaja ilmoittaa, ettei pidä mustista haltioista, kävelee Suvaris pois sanottuaan: ”Then we have nothing more to talk about.” Jos pelaaja puolestaan päättää, ettei hänellä ole mitään Suvarista ja hänen kaltaisiaan vastaan, voi keskustelua jatkaa Suvariksen vastattua: ”You've come to the wrong city, then.” Tietyt pelaajan valinnat siis tuottavat aina saman lopputuloksen, eikä kerronnasta löydy satunnaisuutta.

Kerronnan aika voi olla hetkellistä, jolloin pelkästään ajan kulumisen tuottaa kerrontaa, tai sen eteneminen voi vaatia käyttäjältä toimintaa (Aarseth 1997, 63). *Skyrimin* kerronnan käyttäytyminen vaihtelee tässä suhteessa pelin eri vaiheissa. Aluksi peli etenee omalla tahdillaan kunnes pelaajan on aika valita, millainen pelin päähenkilöstä tulee kyseisellä pelikerralla. Sen jälkeen kerronta etenee jälleen omalla painollaan lohikäärmeen hyökkäykseen asti. Vastaava vaihtelu näkyy myös tehtävien juonikuvioiden etenemisessä.

---

<sup>3</sup> Ergodiset tekstit vaativat lukijaltaan jotakin merkityksellistä toimintaa. Esimerkiksi kirjan sivun kääntäminen on tekstin lukemisen kannalta triviaalia toimintaa, kun taas ergodinen teksti voi esimerkiksi vaatia lukijaa valitsemaan, miten teksti jatkuu.

Tehtävässä ei tapahdu mitään, ellei pelaaja itse toiminnallaan edistä sitä. Kuitenkin, kun pelaaja on tehnyt jonkin juonta edistävän toimen, etenee tietty kohta omaa tahtiaan. Esimerkiksi ”With Friends Like These...” tehtävä etenee mökkiin vain, jos pelaaja ohjaa hahmonsa nukkumaan salaperäisen viestin saatuaan. Herääminen tapahtuu kuitenkin automaattisesti, ja Astrid alkaa puhua ilman, että pelaajan täytyisi ensin tehdä mökissä mitään.

#### 4.1 Aukkoja ja rajoituksia

Vuorovaikutus ei ole kerronnan kannalta täysin ongelmaton. Pelien tarinoiden ongelmaksi on nostettu, että ne sisältävät vuorovaikutuksen takia usein paljon aukkoja. Tämä johtuu esimerkiksi siitä, että pelaajilla on tapana kokeilla pelin sääntöjen rajoja ja pyrkiä tietoisesti rikkomaan niitä. Ohjelmoijien on hyvin vaikeaa täysin ennustaa pelaajien käytöstä, jolloin peliin jää helposti mahdollisuuksia rikkoa sen välittämän tarinan eheyttä. (Aarseth 2004b.) Pelaaja saattaa myös sivuuttaa kerronnalliset elementit täysin ja keskittyä vain suorittamiseen kaltaiseen pelaamiseen.

*Skyrimissa* mahdollisuus toimia vastoin suunniteltua tulee vastaan hyvin varhaisessa vaiheessa pääjuonta. Kun päähenkilö alussa pakenee lohikäärmeen hyökkäystä Helgenin kaupungista, voi hän lähteä paikalta joko sotilaan, Hadvarin, tai kapinallisiin kuuluvan Ralofin kanssa. Pakenemisen jälkeen Hadvar tai Ralof kertoo sukulaisestaan läheisessä Riverwoodin kylässä ja ohjeistaa päähenkilöä kääntymään tämän puoleen. Tästä alkaa uusi tehtävä, ”Before the Storm”. Riverwoodissa päähenkilöä pyydetäisiin viemään sana lohikäärmeen hyökkäyksestä Whiterunin jaarlille, Balgruufille. Tehtävän suorittaminen ei kuitenkaan lopulta vaadi Riverwoodissa käyntiä: pelaaja voi ohjata hahmonsa suoraan Whiteruniin ja kertoa Balgruufille lohikäärmeestä. Keskustelun jälkeen ”Before the Storm” päättyy aloittaen uuden tehtävän nimeltä ”Bleak Falls Barrow”. Tehtäväloki kuitenkin olettaa, että pelaaja olisi edennyt tehtävän suorittamisessa vaihe vaiheelta, sillä suoritettua tehtävää kuvataan seuraavasti: ”Hadvar’s uncle Alvor asked me to take word to the Jarl of Whiterun of the dragon attack on Helgen, and to ask the Jarl to send soldiers to protect Riverwood.”<sup>4</sup> Näin pelin kerronta ei täysin pysy pelaajan toiminnassa mukana.

---

<sup>4</sup> Jos pelaaja pakenee Helgenista Ralofin kanssa, alkaa päiväkirjakatkkelma seuraavasti: ”Ralof’s sister Gerdur asked me”.

*Skyrimista* löytyvät aukot eivät johdu pelkästään pelaajan toiminnasta, vaan ne voivat olla myös pelimaailman autenttisuutta vähentäviä epäloogisuuksia. Pelaajan ohjaaman hahmon ei esimerkiksi tarvitse lainkaan syödä tai nukkua, vaikka se periaatteessa onkin mahdollista<sup>5</sup> ja pelimaailma antaa viitteitä siitä, että tällaiset elämisen perussäännöt pätevät pelin muihin hahmoihin. (Arjoranta 2015.)

Tällaiset aukot rikkovat myös tehtävien etenemisen loogisuutta. Tämä näkyy esimerkiksi tehtävälinjassa ”Arniel’s Endeavor”, jonka pelaaja voi aloittaa tarjoutumalla auttamaan maagien opistossa (*College of Winterhold*) asuvaa Arniel Ganea hänen tutkimuksessaan. Arniel pyytää tuomaan hänelle jotakin, joka paljastuu sieluja varastoivaksi kiveksi (*soul gem*). Kun kivi on tuotu Arnielille, kiittää Arniel pelihahmoa ja sanoo: ”I have a great deal of work ahead of me.” Loogisesti pelaajan siis pitäisi joutua odottamaan jonkin aikaa, ennen kuin voi tarjota lisäapua tutkimuksessa. Pelaaja voi kuitenkin puhutella Arnielia ja kysyä tältä heti, miten tutkimus edistyy. Vastaukseksi hän saa: ”Terrible, just terrible. I [–] have destroyed my only working model. I’m at a loss.” Keskustelujen välillä ei siis ole kulunut aikaa, jonka Arnielin olisi voinut olettaa tarvitsevan tutkimuksensa suorittamiseen.

Epäloogisuus johtuu tarpeesta selkeyttää ja helpottaa pelaamista. Pelimaailmasta ja sitä kautta sen kerronnasta ei pyritä tekemään täysin autenttista, jotta pelaaminen olisi sujuvampaa eikä liian vaativaa. Sekä tahalliset että tahattomat aukot siis alistavat kerrontaa pelaamisen vaatimuksille. Jos pelimekaniikka mahdollistaa niin sanottua väärin pelaamista, syntyy kerrontaan epäloogisuutta, ja vastaavasti joissain tilanteissa joudutaan tekemään ratkaisuja, jotka helpottavat vuorovaikutusta autenttisuuden ja kerronnan kustannuksella. Tämä näyttäisi tukevan ludologien ajatusta siitä, että kerronta jää peleissä sivuseikaksi verrattuna pelin sääntöihin ja pelaamiseen itseensä (Eskelinen 2012, 233).

Pelaaja ei kuitenkaan voi tehdä ihan mitä vain, ihan miten vain. Vaikka pelaaja yrittäisikin toimia pelimaailmassa mielensä mukaan, on hänen toimintansa aina riippuvainen pelin sallimista rajoista (Jenkins 2004). Jokin *Skyrimissa* pyrkii pitämään kertomuksen kasassa, jolloin pelimekaniikka toimii pelaajan toimintaa rajoittavasti ja alistaa sen kerronnalle. Pelimekaniikka siis toimii kerronnan auktoriteettina, joka määrittää pelin toimintaa sekä pelaamisen rajoja ja mahdollisuuksia.

---

<sup>5</sup> Pelihahmo voi syömällä saada lisää esimerkiksi elinvoimaa (*health points*) ja nukkumalla vauhdittaa taitojen kehittymistä.

*Skyrimissa* tämä näkyy esimerkiksi siinä, että pelaaja pystyy hahmollaan tekemään pelissä vain tiettyjä asioita, kuten käyttämään peliin luotuja aseita ja keskustelemaan niiden hahmojen kanssa, joille on tehty dialogi. Osa rajoituksista selittyy puhtaasti käytännön syillä: esimerkiksi pelimaailmasta ei päästä *Skyrimin* ulkopuolelle, koska pelissä on laajasti sisältöä ilman, että sen tarvitsisi sisältää vielä muita osia Tamrielin fantasiamaailmasta. Toisinaan rajoitukset kuitenkin toimivat pitääkseen tarinan eheänä. Pelaaja ei voi esimerkiksi tappaa joidenkin juonikuvioiden kannalta tärkeitä hahmoja – tämä estäisi hänen etenemisensä tehtävälinjassa, joka perustuu tarinan määrittelemien tavoitteiden saavuttamiseen. Näin pelaajan toiminta jää alisteiseksi pelin auktoriteetille, jonka toiminta perustuu kerronnan eheänä pitämiseen.

Rajoituksiin liittyy kybertekstien typologiassa esitelty saatavuus, jolla tarkoitetaan sitä, ovatko kaikki tekstin osat käyttäjän saatavilla koko ajan vai rajoitetaanko käyttäjän pääsyä tiettyihin osiin (Aarseth 1997, 63). *Skyrimin* avoin pelimaailma periaatteessa mahdollistaa sen, että monet pelin kerronnan osat ovat jatkuvasti pelaajan saatavilla. Pelaaja voi esimerkiksi pelin missä tahansa vaiheessa ohjata hahmonsa edellä kuvattuun Mara's Eye Deniin ja päästä käsiksi sen kertomaan tarinaan. *Skyrimin* saatavuutta tarkasteltaessa voidaan kuitenkin huomata, että kerrontaan sisältyy ajallista ja paikallista kontrollia. Monet kerronnan osat ovat riippuvaisia tietyn tehtävälinjan suorittamisesta, jolloin myös tarinan vaihe määrittää kerrontaa ja pelaamisen mahdollisuuksia. Samoin pelaaja pääsee joihinkin pelin paikkoihin vasta, kun hän on edennyt tiettyyn vaiheeseen jossain pelin juonikuviossa.

Kerronnan luomat rajoitukset ilmenevät hyvin esimerkiksi varkaiden kiltaa (*Thieves Guild*) koskevissa pelin osissa. Kun pelaaja saapuu Riftenin kaupunkiin, voi hän kysellä kaupungin asukkailta siellä toimivasta varkaiden killasta. Killan kerrotaan toimivan kaupungin alla tunneleissa (*Ratway*). Pelaaja pääsee kyllä tunneleihin ja niissä sijaitsevaan kapakkaan (*the Ragged Flagon*), mutta hän ei pääse varkaiden killan päämajaan (*the Ragged Flagon - Cistern*), jonne johtaa salainen sisäänkäynti kapakasta. Hänen täytyy ensin suorittaa Riftenissa tehtävä, joka aloittaa varkaiden killan ympärille keskittyvän juonikuvion.

Riftenin torilla pelihahmoa lähestyy Brynjolf-niminen mies, joka vihjaa päähenkilön ansainneen rahaa epärehellisin keinoin ja ehdottaa helppoa tapaa tienata lisää. Tästä alkaa tehtävä ”A Chance Arrangement”, jossa pelaajan täytyy viedä sormus korukauppias

Madesin kojulta ja lavastaa toinen kauppias, Brand-Shei, varkaaksi. Kun tehtävä on suoritettu, Brynjolf kertoo mahdollisuudesta tienata lisää rahaa – pelihahmon täytyy vain tavata hänet Ragged Flagonissa. Kun pelaaja keskustelee kapakassa Brynjolfin kanssa, pääsee hän liittymään varkaiden kiltaan. Tällöin aukeaa pääsy killan päämajaan, ja pelaaja pääsee keskustelemaan killan jäsenten kanssa, jotka kertovat elämästään ennen kiltaan liittymistä.

Edellä kuvatussa on kyse kerronnan rajoitusten muuttumisesta pelaamisen myötä. Kun pelaaja ohjaa päähenkilön Riftenin kaupunkiin, on hänellä rajoittamaton pääsy kaupungin hahmojen kertomiin tarinoinhin varkaiden killasta. Pelaajan kulku on kuitenkin rajoitettu, koska pelissä ei ole ehtinyt tapahtua tiettyä toimintoa, eli Brynjolfin tarjoaman tehtävän suorittamista. Kun juoni on edennyt vaiheeseen, jossa pelihahmo on hyväksytty varkaiden kiltaan, pääsee pelaaja käsiksi uusien kertojien tarinoinhin keskustellessaan killan muiden jäsenten kanssa.

## 5 ”Then I took an arrow in the knee...” – Päättäntö

*Skyrimin* kerronta on monipuolista, ja olen pyrkinyt kuvaamaan sen eri puolia niin kattavasti, kuin tämän kokoisen tutkielman rajoissa on mahdollista. *Skyrimin* sisältö on kuitenkin niin laaja, että olen joitakin seikkoja joutunut käsittelemään vain pintapuolisesti. Vaikka eri kerrontamuotojen syvällisempi tutkiminen voisi paljastaa enemmän pelin kerronnan mahdollisuuksista ja funktioista, olen analyysissäni kuvannut, miten ne yhdessä luovat pelikokemuksesta tutkivan ja tulkitsevan, muokkaavan sekä kokevan.

Avoin pelimaailma tarjoaa *Skyrimille* monipuoliset mahdollisuudet erilaisten tarinoiden kertomiselle. Kerrontatapoja on monia erilaisia tekstuaalisista visuaalisiin, ja eri osat muodostavat tarinoita, jotka syntyvät pelaajan tulkitessa kerronnallisia elementtejä osana pelin tilaa. Pelimaailmassa vaeltelu ja ympäristön tutkiminen muodostuvatkin tärkeäksi osaksi *Skyrimia*, jota pelatessaan pelaaja voi jatkuvasti löytää erilaisia pelimaailmaan upotettuja kertomuksia.

Avoimeen maailmaan liittyy myös valinnanvapaus, joka antaa pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa kerrontaan. Kun pelaaja tutkii luomallaan päähenkilöllä pelimaailmaa, hän saa itse päättää, mitkä kerronnan muodot pääsevät *Skyrimissa* esiin. Samalla pelaaja vaikuttaa

suoritettavia tehtäviä valikoimalla siihen, minkä juonikuvion kerrontaan päähenkilö pääsee osalliseksi. Kerronta mukautuu siis pelaajan toimintaan ja joutuu välillä myös alistumaan vuorovaikutuksen vaatimuksille ja oikuille. Pelaajan tekemät toimintaratkaisut muovaavat jokaisesta pelikerrasta erilaisen kokonaisuuden, ja kerronnan mukautuvaisuus tekee pelaamisesta muokkaavaa.

Vuorovaikutus ei kuitenkaan tarkoita sitä, että *Skyrimin* tarinat olisivat täysin pelaajan luotavissa. Vuorovaikutuksessa on nimenomaan osallisena kaksi osapuolta: pelaaja ja peli. Pelaaja saa kyllä itse tehdä päätöksiä ja valintoja pelimaailmassa, mutta peli myös reagoi toimintaan tuottamalla sen mukaista kerrontaa. Pelin tuottama kerronta on myös vahvasti sidottuna fokalisoijan asemassa olevaan päähenkilöön, eikä pelaaja voi pelin aikana irrottautua tästä näkökulmasta. Tämä ominaisuus on ominainen roolipeleille, ja se auttaa pelaajaa samaistumaan ohjaamansa hahmoon. Roolipelimäisyys yhdessä kerronnan tarjoamien mahdollisuuksien ja rajoitusten kanssa tekee *Skyrimista* pelaajalle henkilökohtaisen ja kokemuksellisen.

*The Elder Scrolls* -pelisarjan pelit on tapana nimetä niiden keskeisten paikkojen mukaan, jolloin peleihin rakennettu maailma korostuu. Sama pätee myös sarjan viidenteen osaan, *Skyrimiin*. Jos pelin pääjuoni olisi haluttu tuoda enemmän esille, olisi pelin nimeksi todennäköisesti valikoitunut esimerkiksi päähenkilön nimitys, *Dragonborn*. Sen sijaan pelissä on haluttu tuoda esiin, että se keskittyy nimenomaan *Skyrimin* fantasiamaailman tutkimiseen. Tämä suhteutuu mielenkiintoisesti sen kanssa, millaista suuntaa Jenkins on toivonut pelitutkimukseen: ”examining games less as stories than as spaces ripe with narrative possibility.” (Jenkins 2004, 119). Jenkinsin ajatuksen voidaan nähdä toteutuvan *Skyrimissa*: peli ei suoraan pakota pelaajaa osaksi tiettyä kertomusta, vaan esittelee sen sijaan pelimaailman täynnä siihen upotettua kerrontaa. Nämä kertomukset saattavat olla hyvinkin lyhyitä – kuten pelin geneeristen vartijahahmojen toisteleva hokema menneestä elämästään: “I used to be an adventurer like you. Then I took an arrow in the knee” – tai pidempiä juonikuvioita, kuten tarina siitä, miten taruissa ennustettu sankari kukistaa pahan lohikäärmeen. Kerrontaa tulee kuitenkin pelissä vastaan jatkuvasti eri muodoissa, ja se sekä syventää pelin maailmaa että motivoi ja ohjaa pelaamista.



## Lähteet

### Tutkimuskohde

Bethesda Game Studios (2011) *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks: United States.

### Teorialähteet

Aarseth, Espen (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

Aarseth, Espen (2004a) ”Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation”. Teoksessa Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (toim.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, s. 118-130. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.

Aarseth, Espen (2004b) ”Quest Games as Post-Narrative Discourse”. Teoksessa Ryan, Marie-Laure (toim.), *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, s. 361-376. Lincoln: University of Nebraska Press.

Arjoranta, Jonne (2015) Narrative Tools For Games: Focalization, Granularity, and the Mod of Narration in Games. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*. Julkaistu verkossa 28.7.2015. Saatavilla:  
<http://gac.sagepub.com/content/early/2015/07/28/1555412015596271.abstract>

Eskelinen, Markku (2012) *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. Lontoo: Continuum.

Genette, Gerard (1980) *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Ithaca (N.Y.) : Cornell University Press

Jenkins, Henry (2004) ”Game Design as Narrative Architecture”. Teoksessa Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (toim.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, s. 118-130. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.

Nitsche, Michael (2008) *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.

Prince, Gerald (1982) *Narratology. The Form and Functioning of Narrative*. Amsterdam: Mouton Publishers.

Ryan, Marie-Laure (2011) ”The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts”. Teoksessa Page, Ruth & Thomas, Bronwen (toim.), *New*

*Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age.* Lincoln: University of Nebraska Press.

Wesp, Edward (2014) "A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of 'Narrative' Media". *Game Studies* 14(2). Saatavilla:  
<http://gamestudies.org/1402/articles/wesp> [viitattu 12.11.2015].