

Pelaajan ja pelaajahahmon rooli pelin *Ether One* narratiivissa

Jasmine Poikela

Kirjallisuuden kandidaatintutkielma

Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2017

Opponentti: Isla Parkkola

Ohjaaja: Risto Niemi-Pynttari

Sisällys

1 Johdanto.....	3
1.1 Tutkimuskohteen ja -metodin esittelyä.....	3
1.2 Kritiikki pelien narratiivista tarkastelua kohtaan.....	4
2 Tutkielman taustoitus	6
2.1 Pelaajan perspektiivi.....	6
2.2 Genetten narratologia	8
2.3 Fokalisaatio pelitutkimuksessa	10
3 Pelinarratiivi.....	12
3.1 Tarinankerronnalliset keinot.....	12
3.2 Kerronnan ja kertomuksen tasot	14
3.3 Pelin Ether One fokalisaatio	15
4 Pelaajan ja pelaajahahmon rooli.....	17
5 Päätäntö.....	19
LÄHTEET.....	21

Pelaajan ja pelaajahahmon rooli pelin *Ether One* narratiivissa

1 Johdanto

1.1 Tutkimuskohteen ja -metodin esittelyä

Ether One (2014) on White Paper Games-yhtiön kehittämä ensimmäisen persoonan seikkailupeli. Peli käsittelee aiheeltaan ihmismielen haurautta. Protagonistin ja pelaajahahmon Thomas Fletcherin uskotellaan olevan “restorer” eli palauttaja, joka työskentelee yhdessä pelin kertojan tohtori Edmundsin kanssa palauttaakseen fiktiivisen potilaan Jean Thorntonin muistot. Jean Thornton on pelaajahahmon edesmennyt vaimo, joka toimii ylykkeenä pelaajahahmon omien muistojen palauttamiseen. Toimenpiteessä käytetään apuna Ether-instituutin teknologiaa, joka sallii muistoissa liikkumisen.

Tutkimuskysymykseni on, mikä pelaajan ja pelaajahahmon rooli on pelin Ether One narratiivissa. Penny Sweetser puhuu teoksessaan *Emergence in Games* (2008, 307–312) pelaajan perspektiivistä suhteessa pelin narratiiviin ja tekee jaon kolmeen tyyppiin. Pelaaja voi toimia tarinan vastaanottajana, löytäjänä tai luoja. Käytän pelaajan perspektiiviä tarkastellessani pelaajan roolia narratiivissa. Pelaajahahmon roolia tarkastellessa käytän Gérard Genetten kehittämää narratologista teoriaa. Käytän teoriasta muun muassa fokalisaation ja kerromman tason käsitteitä. Koska Genetten teoria pohjautuu kirjallisuudentutkimukseen, otan sen rinnalle pelitutkimuksessa tehtyjä variaatioita fokalisaatioon liittyen, joilla on helpompi analysoida pelaajahahmoa.

Fokalisaatio on tutkielmassani tärkeä käsite, sillä pelaajahahmolla on tärkeä rooli tarinan välittämisessä pelaajalle kertojan lisäksi. Pelaajahahmon toiminta mahdollistaa kertomisen sekä yksityiskohtien paljastamisen. Keskeisiksi kysymyksiksi nousevat, miten tarina välittyy pelaajahahmon kautta, mikä on hänen roolinsa narratiivissa ja mikä on hänen suhteensa pelaajaan. Kyse on näkökulmista, kenen perspektiivistä asioita tarkastellaan ja mikä vaikutus sillä on narratiivissa.

Käytän lähipelun menetelmää tarkastellessani pelaajan ja pelaajahahmon roolia pelin Ether One narratiivissa. Lähipeluu on verrattavissa lähiluvun menetelmään. Se on tulkinnallista tarkastelua, jossa käytän apuna kirjallisuusteoriaa ja pelitutkimusta. Käytän lähipelua pelin

tekstuaalisen sisällön ja dialogin tarkasteluun. Sovellan sitä myös muihin tarinankerronnallisiin keinoihin, kuten hiljaiseen tarinankerrontaan (environmental storytelling). Lähipelulla tarkoitukseni on löytää tarinankerronnallinen sisältö, jota sitten tarkastelen kirjallisuusteorian ja pelitutkimuksen näkökulmasta.

Tutkin pelinarratiivin rakentumista ja välittymistä pelaajalle kandidaatintutkielmassani, koska pelit ovat nousseet huomattavan suureksi mediumiksi esimerkiksi elokuvien ja kirjallisuuden rinnalle. Pelitutkimus on suhteellisen nuori ja sen puitteissa on mm. kiistelty siitä, pitäisikö pelejä tarkastella ollenkaan esimerkiksi kirjallisuuden analyysin valossa. Osa ludologeista on ollut sitä mieltä, että pelejä tulisi pikemminkin tarkastella niiden mekaanisten ominaisuuksien pohjalta. Digitaaliset pelit ovat kuitenkin multimodaalinen mediumi, jossa yhdistyy liikkuva kuva, musiikki sekä teksti sen monessa merkityksessä. Siksi pelejä on hyödyllistä tarkastella monenlaisista näkökulmista ja tehdä eri osa-alueisiin liittyvää analyysia.

1.2 Kritiikki pelien narratiivista tarkastelua kohtaan

Jesper Juul (2001) argumentoi puolesta ja vastaan siitä, voidaanko pelit lukea narratiiviksi. Puolesta puhuu esimerkiksi pelien näkeminen kertomuksina, koska ihmisille on ominaista jäsentää asioita tarinoilla. Monissa peleissä on alustuksia sekä taustatarinoita ja pelit jakavat joitain samoja piirteitä narratiivin kanssa. Ajatusta vastaan taas on se, etteivät pelit ole osa narratiivista mediaa, kuten elokuvia, romaaneja tai teatteria. Myös aika toimii eri tavalla peleissä kuin kertomuksissa. Lisäksi suhde lukijan tai katsojan ja tarinamaailman välillä on erilainen kuin suhde pelaajan ja pelimaailman välillä.

Jos ajatellaan, että kertomuksia käytetään tiedon prosessoimiseen ja ylipäänsä elämämme jäsentelyyn, silloin käytännössä kaikki voitaisiin lukea narratiiviksi, myös pelit. Ajatus on kuitenkin ongelmallinen, sillä kerronnallistaminen on ominaista nimenomaan ihmismielelle, mutta se ei tarkoita että kaikki pitäisi määritellä narratiivin mukaisesti. Vaikka asioita voidaan esittää kertomuksen muodossa, se ei välttämättä tarkoita, että itse asia voitaisiin määrittää narratiiviksi. (Juul 2001.)

Yleensä peleissä on kuitenkin jokin taustatarina, jopa abstrakteimmissakin peleissä on usein kehyskertomus. Toisinaan pelaajan tulee kuitenkin itse selvittää, mikä pelin asetelma on, ja se selviää yleensä pelaamalla peliä (Juul 2001): tarkastelemalla sen toimintoja, ympäristöä ja

objekteja. Ludologien mukaan suurin ero pelien ja narratiivien välillä on se, että kertomuksia tarkastellaan yleensä ulkopuolelta ja halutaan tietää mitä on tapahtunut, kun taas pelaajat yleensä selvittävät mitä tulee tapahtumaan (Simons 2007). On problemaattista ajatella, että kertomuksia ei tarkasteltaisi ”mitä tulee tapahtumaan” -ajatuksella. Tämä ajatus kuitenkin pohjautuu siitä, että kirjallisella tekstillä tai elokuvalla on ennalta määrätty loppu, kun taas peleissä pelaajalla saattaa olla mahdollisuus vaikuttaa lopputulemaan interaktiivisuuden kautta.

Elokuissa ja muissa narratiivisissa mediemeissa kertomukset keskittyvät yleensä ihmisiin, sillä vastaanottaja pystyy samaistumaan niihin. Näin vastaanottaja ei kyllästy. Pelit voivat kuitenkin ylläpitää kiinnostusta, vaikka ne olisivat abstraktejakin. Tämä johtuu siitä, että pelaaja on itse läsnä ja pystyy vuorovaikuttamaan tapahtumiin. Kirjaa lukiessa tai elokuvaa katsoessa teoksen tulee antaa vastaanottajalle jokin motivaattori, sillä vastaanottajalta vaaditaan pelkkä huomio. (Juul 2001.) Pelaajat taas ovat yleensä tiiviisti yhteydessä peliin, sillä ne vaativat pelaajalta aktiivista vuorovaikutusta.

Esimerkiksi elokuvissa ja kirjoissa on erotettavissa kertomisen ja kertomuksen aika (Genette 1983, 33). Peleissä on vaikeampi hahmottaa kertomisen ja kertomuksen aikaa saatika sen vastaanottamisen aikaa. Sen sijaan peleissä nähdään (visuaalista) representaatiota, jonka kanssa pelaaja yrittää vuorovaikuttaa ja muodostaa tapahtumia sen pohjalta. Esitetyt tapahtumat eivät ole menneitä, sillä pelaaja vaikuttaa niihin aina hetkessä.

”In an ‘interactive story’ game where the user watches video clips and occasionally makes choices, story time, narrative time, and reading/viewing time will move apart, but when the user can act, they must necessarily implode: it is impossible to influence something that has already happened. This means that you cannot have interactivity and narration at the same time.” (Juul 2001.)

Juul toteaa artikkelissaan (2001) pelien jakavan samoja piirteitä kertomusten kanssa, mutta on sitä mieltä, etteivät pelit ole narratiiveja. Tämän hän perustelee sillä, ettei kerronta ja interaktiivisuus voi olla samanaikaista, koska jatkuva, samassa hetkessä tapahtuva interaktiivinen tarina ei ole mahdollinen. Konflikti interaktiivisuuden nykyhetkisyyden ja menneen narratiivin kanssa on väistämätön.

Juul ja monet muut ludologit (ks. esim. Eskelinen 2001) ovat olleet sitä mieltä, ettei pelejä tulisi tulkita kertomusten kaltaisina. Toisaalta pelejä ei tarvitse tarkastella siten, että niiden tulee täyttää narratiivin määrittelyn vaatimukset. Nykyään on olemassa paljon tarinapainotteisia pelejä, joita on hyödyllistä tarkastella narratiivisesta näkökulmasta, sillä se voi avata uusia näkökulmia ja tulkintoja esimerkiksi pelitutkimukseen ja kirjallisuudentutkimukseen. Kaikkia pelejä ei tietenkään kannata tarkastella tästä näkökulmasta, eikä se olisi mielekästäkään, sillä monet pelit perustuvat myös pelkkään pelin ja pelaajan väliseen interaktioon, josta puuttuu kokonaan tarinallisuus.

2 Tutkielman taustoitus

2.1 Pelaajan perspektiivi

Penny Sweetser (2008) erottelee kolme erityyppistä pelaajan perspektiiviä. Tämäntyyppinen jako tulee tarpeelliseksi, jos pelin narratiivia tarkastellaan pelaajan näkökulmasta. Pelin narratiivi tulee esiin Sweetserin mukaan vastaanottamalla, löytämällä tai luomalla tarinaa. Nämä perspektiivit ovat pelaajan rooleja suhteessa pelinarratiiviin.

Tarinan vastaanottaminen on yleisin tapa välittää narratiivi pelaajalle. Tarinaa voi välittää pelaajalle esimerkiksi välikohtausten (cutscenes) tai dialogin välityksellä. Narratiivin täytyy myös olla rakenteeltaan lineaarinen, jotta se välittyisi pelaajalle eheässä muodossa ja samanlaisena pelikerrasta toiseen. Kun pelaaja on vastaanottajan roolissa, peli yksinkertaisesti vain välittää tarinan pelaajalle. Tarina on tällöin kirjoitettu etukäteen, eikä siihen tule pelatessa variaatioita. Kun narratiivi on ennalta määrätty, pelaajan motivaationa toimii yleensä pelin alussa kerrottu taustatarina. Se antaa pelaajalle tarkoituksen tai motivaation pelata peli ja vastaanottaa tarina. (Sweetser 2008, 308.)

Pelissä *Ether One* pelaaja kuuntelee kertojan, Phylliksen, puhetta ja vastaanottaa näin tarinaa. Kertoja on pelissä keskeisessä roolissa, ja Phylliksen puhetta saakin kuunnella pelin alusta aina pelin loppuun saakka. Phyllis näyttäytyy ja toimii pelissä pelkästään kertojajäänä. Hän osallistuu näin vain passiivisesti pelin tapahtumiin. Phyllis ohjaa ja neuvoo pelaajahahmoa tämän

työskennellessä muistojen sisältä käsin. Hän kommentoi, mitä pelaajahahmon tulisi tehdä ja minkälaisia reaktioita pelaajahahmon toiminta on aiheuttanut potilaassa.

Kun pelaaja toimii tarinan löytäjänä, täytyy pelaajan nähdä vaivaa narratiivin paljastamiseksi. Narratiivi on edelleen ennalta kirjoitettu ja kenties omaa myös ennalta määrätyn lopputuleman, mutta sitä ei enää välitetä pelaajalle suoraan. Pelaaja voi esimerkiksi puhua pelihahmoille, tutkia ympäristöä tai suorittaa tehtäviä tarinan palasten löytämiseksi. Tällaisissa peleissä, joissa pelaajalle on annettu löytäjän rooli, voi tarinalla olla myös vaihtoehtoisia lopetuksia sekä haarautuvia juonikuvioita. (Sweetser 2008, 309–310.) Pelissä Ether One tarinan palasia on piilotettu esimerkiksi pulmapelien taakse. Jotta pelaaja saisi yksityiskohtaisempaa tietoa narratiivista, tulee hänen ratkaista pelin asettamia pulmia.

Vaikka pelissä toimiikin kertojahahmo, saa pelaaja paljon monimuotoisempaa tietoa narratiivista, jos hän pyrkii aktiivisesti etsimään ympäristöstään pulmien ratkaisun lisäksi myös kirjallisia tekstejä ja ääniviestejä. Pelaaja voi käytännössä ohittaa kokonaan olennaisen kertomuksen tason, joka välittyy lähinnä näistä ympäristöstä löytyvistä tekstuaalisista ja audiitiivisista sisällöistä, jos hän ei pyri paljastamaan ja löytämään tarinaa. Nämä tekstit ja ääniviestit kertovat tarkempaa tietoa itse pelaajahahmosta, hänen elämästään ja muistinmenetyksestään. Jos pelaaja ei pyri aktiivisesti paljastamaan narratiivia, voi pelin loppuratkaisu tuntua pintapuoliselta. Pelaajalta jää tällöin narratiivin syvempi ja yksityiskohtaisempi sisältö kokonaan löytämättä.

Kolmas pelaajan perspektiivi, jonka Sweetser määrittelee, on pelaajan toimiminen narratiivissa luojana. Pelaajan teot voivat esimerkiksi luoda tarinaa tai vaikuttaa tarinan lopputulemaan. Lopputulema ei välttämättä kuitenkaan ole kaikista tärkein tavoite, vaan kiinnostavampaa on matka alun ja lopun välillä. Tämä pelaajan perspektiivi on se, jossa pelaaja pystyy itse vaikuttamaan tarinaan, jopa luoda sen täysin itse. Tällaiset pelit antavat usein vain kehyksen pelaajan toiminnalle, jossa pelaaja itse vuorovaikutuksellisessa suhteessa peliin luo tarinan. (Sweetser 2008, 310.) Ether One ei kuitenkaan anna pelaajalle tällaista vapautta, vaan keskittyy välittämään tarinan pelaajalle antamalla pelaajalle sekä vastaanottajan että löytäjän roolin. Pelaaja ei voi luoda pelin tarinaa tai vaikuttaa sen lopputulemaan, sillä se on ennalta kirjoitettu. Tarina pysyy samana pelikerrasta toiseen.

2.2 Genetten narratologia

Tässä kappaleessa käsitelen Gérard Genetten narratologiaa ja sovellan sen käsitteistöä pelin *Ether One* kertojaan. Genette erottelee erilaisia kertojien asemia suhteessa narratiiviin. Kyse on typologisesta jaottelusta, johon liittyy kerronnan taso sekä kertojan asemoituminen suhteessa kerrottuun tarinaan. Fokalisaatio taas on kerronnan perspektiivi, joka sisältää esimerkiksi fokalisoitujen kohteiden aistihavaintoja ja emootioita. Fokalisaatio on kerronnan fokus (Genette 1983, 189).

Perspektiivi kerronnallisena moodina liittyy niin kutsutun näkökulman rajaamiseen. Kyse on siitä, kuka kertoo tarinaa ja miten. Erilaisia määritelmiä on esitetty perspektiivin tai näkökulman suhteen. Genette (1983, 189) nostaa esiin Tzvetan Todorovin kolmijakoisen määritelmän, jossa kertoja tietää enemmän kuin henkilöhahmo eli sanoo enemmän kuin mitä kukaan henkilöhahmoista tietää, kertoja kertoo vain sen verran mitä henkilöhahmo tietää ja kertoja sanoo vähemmän kuin mitä henkilöhahmo tietää.

Genette nimeää Todorovin kertojan, joka tietää tai sanoo enemmän kuin henkilöhahmo(t), fokalisoimattomaksi tai nollafokalisaatioksi (1983, 189). Tällainen mielletään yleensä kaikkietäväksi kertojaksi. Peleissä nollafokalisaatio luetaan yleensä isometriseksi eli lintuperspektiivistä kuvatuksi peliksi, ja yleensä tällaiset pelit ovat myös strategisia (Arjoranta 2015, 6). Niissä ei yleensä ole selkeää kertojaa, päämäärää tai päähenkilöä. *Ether One* sisältää kuitenkin kertojan sekä protagonistin, jotka varmistavat fokalisaation esiintymisen pelissä.

Toisen kerrontatyyppin, jossa kertoja kertoo vain sen verran mitä henkilöhahmo tietää, Genette nimeää sisäiseksi fokalisaatioksi. Sisäiseen fokalisaatioon Genette liittää vielä kolme erilaista tyyppiä: kiinteä, vaihteleva ja moninkertainen. Kiinteä on säännönmukainen tyyppi, jossa sisäinen fokalisaatio pysyy yhdessä kohteessa. Vaihtelevassa tyyppissä fokalisoitu kohde voi vuorotella esimerkiksi kahden henkilöhahmon välillä. Moninkertaisessa fokalisaatiossa taas sama tapahtuma voidaan kertoa monesta eri näkökulmasta. Näkökulma tai havaintokenttä rajautuu siis tietyn henkilöhahmon kautta. (Genette 1983, 189–190.)

Fokalisaation voidaan nähdä olevan sisäisesti kertojassa, koska Phyllis on selkeästi henkilöity hahmo pelin maailmassa, kerronta on suodattunut hänen omasta näkökulmastaan ja kerronnassa tulee ilmi myös hänen omat emootionsa. Kertojalla ei ole esimerkiksi pääsyä pelaajahahmon tajuntaan, vaikka hän käytännössä havainnoi pelaajahahmolla tämän toimia ja oman

ruumiillistuman reagoitua hoitomenetelmään fyysisessä maailmassa: ”I used the engagement ring a couple of hours ago and my patient is still smiling from ear to ear.”

Kolmannen kerronnan tyyppin, jossa kertoja kertoo vähemmän kuin mitä henkilöahmo tietää, Genette nimeää ulkoiseksi fokalisaatioksi. Tällöin kertojalla ei ole pääsyä henkilöahmon tajuntaan. (Genette 1983, 190.) Fokalisaation voidaan ajatella olevan pelissä kuitenkin ulkoista kertojaan kohdistuvan sisäisen fokalisaation sijasta, sillä kertojalla ei ole pääsyä protagonistin tajuntaan ja oikeastaan kerronta fokalisoituukin pääasiassa pelaajahahmon tekemisiin. Kertoja havainnoi lähinnä ulkoista toimintaa ja tapahtumia, jotka liittyvät protagonistiin. Tämä on keskeisemmässä osassa kuin kertojan omat ajatukset ja emootiot.

Kertominen voi tapahtua eri tasoilla. Genette puhuu kerronnan tasoista, jotka indikoivat siitä, tapahtuuko kerronta narratiivin sisä- vai ulkopuolella, intradiegeettisesti vai ekstradiegeettisesti. Ekstradiegeettisellä tasolla kertoja toimii ensimmäisessä kertomuksessa, kun taas intradiegeettinen kertoja toimii ensimmäisen kertomuksen sisällä. Intradiegeettinen kertoja voi siis toimia ekstradiegeettisen kertojan diegeettisen tason tarinassa. (Genette 1983, 228, 248.) Tällainen kertoja voi osallistua kertomuksen tapahtumiin siinä missä muutkin henkilöahmot.

On myös metadiegeettinen kerronnan taso, joka on ensimmäiseen kertomukseen sisältyvä toisen asteen kertomus. Näillä toisen asteen kertomuksilla on erilaisia funktioita. Selittävä funktio kertoo, miksi johonkin tilanteeseen on esimerkiksi päädytty. Toinen funktio on temaattinen suhde, jossa metadiegesiksellä ja diegesiksellä ei ole aika-avaruudellista jatkumoa. Kolmannella funktiolla taas ei ole tarkkaa suhdetta kahden tarinatason välillä. (Genette 1983, 232–233.)

Genette mainitsee myös eksplisiittisen ja implisiittisen kertojan tasot, joita hän nimittää hetero- ja homodiegeettisiksi (Genette 1983, 243–245). Nämä taas viittaavat kertojan läsnäolon tasoon tarinassa. Heterodiegeettinen kertoja on poissaoleva kertomastaan tarinasta, kun taas homodiegeettinen kertoja on läsnä kertomassaan tarinassa henkilöahmona (Genette 1983, 244–245). Ekstra- ja intradiegeettiset kertojat voivat olla samalla myös homo- tai heterodiegeettisiä. Heterodiegeettinen kertoja on kolmannen persoonan kertoja, eikä osallistu kerrottuun tarinaan. Homodiegeettinen kertoja taas on ensimmäisen persoonan kertoja ja osallinen kerrottuun tarinaan. Homodiegeettinen kertoja voi toimia tapahtumien todistajana tai havainnoijana, tai sitten autodiegeettisenä kertojana, jolloin kertoja on tarinan ”sankari” tai päähenkilö (Genette 1983, 245).

Koska Phyllis on narratiivissa läsnäoleva henkilöahmo ja puhuu ensimmäisessä persoonassa, on hän homodiegeettinen kertoja. Hän toimii kuitenkin ekstradiegeettisellä tasolla, koska hän ei liity kertomaansa tarinaan, vaikka toimiikin ensimmäisen kertomuksen tasolla. Hän

havannoi pelaajahahmoa ja narratiivi keskittyykin myös pelaajahahmoon. Koska kertoja havannoi pelaajahahmon toimintaa, fokalisaatio ei ole kertojassa. Palaan myöhemmissä luvuissa tarkastelemaan pelin Ether One fokalisaatiota tarkemmin.

2.3 Fokalisaatio pelitutkimuksessa

Pelitutkimuksen fokalisaationkäytössä suurin ero Genetten (1983) kirjallisuusteoreettiseen fokalisaatioon on visuaalisuus. Pelien ympäristöllinen tarinankerronta sekä kameran käyttö tukevat peleissä ilmenevää fokalisaatiota, mutta myös äänillä on oma osansa. Esimerkiksi jos musiikki viestii pelaajahahmon mielialasta, voidaan sitä pitää sisäisen fokalisaation elementtinä (Allison 2015, 11). Koska digitaaliset pelit ovat multimodaalinen mediumi, on fokalisaation käsitteen laajentaminen Genetten näkemyksestä välttämätöntä.

Pelitutkimuksessa on kehitelty erilaisia sovelluksia fokalisaatiosta, joista Michael Nitschen näkemys on kenties käsitellyt huolellisimmin fokalisaatiota videopeleissä (Allison 2015, 5). Nitschen konsepti pohjautuu Mieke Balin (1997) versioon Genetten fokalisaatiosta. Balin sovellus Genetten fokalisaatiosta laajentuu visuaalisiin teoksiin ja on siten paremmin sovellettavissa myös videopeleihin (Nitsche 2005, 1).

Bal (1997) on laajentanut Genetten fokalisaatioteoriaa fokalisoijan käsitteellä. Genette (1983, 186) erottelee sen, kuka näkee ja kuka puhuu, eli kenen näkökulmasta tarina kerrotaan ja kuka on kertoja. Bal (1997) määrittää fokalisaation olevan suhde agentin, joka näkee, ja sen mitä nähdään välillä. Kuka näkee tähdentyy kerronnalliseksi ominaisuudeksi, tässä tapauksessa visuaaliseksi tarinankerronnaksi. Mitä nähdään viittaa taas tapahtumaan tai objektiin, ja sitä joka välittää tämän näyn, Bal kutsuu fokalisoijaksi. (Nitsche 2005, 1–2.)

Balin konsepti fokalisaatiosta on helpommin sovellettavissa digitaalisiin peleihin, sillä se ottaa huomioon visuaalisen puolen, toisin kuin Genetten kirjallisuudentutkimukselle perustuva teoria. Nitsche on soveltanut Balin ajatusta fokalisaatiosta ja painottaa kameran roolia sen puitteissa. Kuten Balin fokalisoijat, kamerat ovat irtaantuneet tapahtumia luovista entiteeteistä ja sen sijaan ne luovat perspektiiviä pelimaailmaan (Nitsche 2005, 2). Kun kameranäkymä on kuvattu ensimmäisestä persoonasta, voidaan fokalisaation ajatella olevan sisäistä, ja kun kamera on pelaajahahmoon nähden kolmannessa persoonassa, fokalisaation voidaan ajatella olevan ulkoista (Nitsche 2005, 2).

Kameran suhde pelaajahahmoon ei kuitenkaan määritä yksinään fokalisaatiota, vaan fokalisoijalla (yleensä pelaajahahmolla) on myös suuri vaikutus fokalisaation määräytymiseen. Jos pelaaja pääsee pelaajahahmon ajatuksiin käsiksi, fokalisaatio on sisäistä. Jos pelaaja ei pääse pelaajahahmon ajatuksiin käsiksi, fokalisaation voi ajatella olevan ulkoista (Arjoranta 2015, 6). Sisäisestä fokalisaatiosta voi viestiä myös ympäristön muuttuminen visuaalisesti fokalisoijan kokemuksen mukaan. Siitä voi myös viestiä ekstradiegeettisesti kuvattu HUD eli heads-up display, joka näyttää yksityistä tietoa, erilaisia statistiikkoja pelaajahahmosta tai peliympäristöstä. (Allison 2015, 6–7, 11.) Ulkoisessa fokalisaatiossa pelaajalla on kontrolli pelaajahahmoon, mutta hahmon ajatuksiin ei päästä käsiksi. Isometriset eli yläviistosta kuvatut, ja usein strategiset, pelit voidaan taas nähdä nollafokalisoituina eli fokalisaatio ei ole keskittynyt mihinkään tiettyyn kohteeseen. Tähän ajatukseen liittyy myös kameran vapaa kontrollointi. (Arjoranta 2015, 6.)

Myös muita näkemyksiä fokalisaatiosta on esitetty. Gordon Calleja (2009) puhuu alterbiografiasta, millä hän tarkoittaa tarinan kehitystä videopeleissä, joissa tarina kehittyy interaktion kautta. Pelaaja voi vuorovaikuttaa esimerkiksi pelimaailman objektien, pelisääntöjen ja pelihahmojen kanssa. Tämän mallin puitteissa fokalisaatio voi olla pelaajassa tai pelaajan kontrolloimassa yhdessä tai useammassa entiteetissä. Jos pelaaja kontrolloi monta entiteettiä, hän ei identifoidu mihinkään tiettyyn erityisesti. (Allison 2015, 4–5.)

Ludodiegesis käsitteen on taas kehitellyt Dan Pinchbeck (2007), joka kuvaa peliympäristön interaktiivisuuden yhtenäisyyttä yhdessä sen esitystavan kanssa. Pelaaja muodostaa ymmärryksen pelimaailmasta sen visuaalisesti havaittavien käyttömahdollisuuksien perusteella. Käsitteeseen pohjaa kognitiotieteestä, jossa tietoisesta kokemuksesta ajatellaan muodostuvan saatavilla olevan tiedon osista. Jatkuvuus tai katkonaisuus oletetun ja pelattavan välillä uhkaa pelaajan tavoittelemaa eheää kokemusta. (Allison 2015, 5–6.) Ludodiegesis liittyy fokalisaatioon siten, että sen oletusta soveltamalla voidaan vaikuttaa fokalisaation ilmenemiseen pelissä.

Visuaaliset muutokset, kameran asema sekä myös äänet viestivät fokalisaatiosta. Kun analysoidaan videopelien fokalisaatiota, on keskeistä mieltä, missä suhteessa kamera on pelaajahahmoon tai -hahmihin nähden, näyttäytykö peliympäristö juuri pelaajahahmon näkökulmasta, kuullaanko pelaajahahmon ajatukset ja toimiiko pelissä erillinen kertoja. Fokalisaation tyypit vaihtelevat pääasiassa näissä tapahtuvien variaatioiden seurauksena.

3 Pelinarratiivi

3.1 Tarinankerronnalliset keinot

Peli alkaa Ether-instituutin aulasta, jossa pelaaja voi nähdä tauluja seinillä. Niissä lukee esimerkiksi ”We teach, they restore, you remember”, ”Keeping your fondest memories alive. Discuss the benefits with your local ether representative” ja ”A vision of your past! Restored for your future.” Aulassa olevat taulut ovat ympäristöllistä tarinankerrontaa, sillä ne antavat vihjeitä pelaajalle siitä, mistä pelissä on kyse jo ennen kuin mikään selostus on alkanut.

Kun pelaaja kävelee Ethereal-kiven luokse, alkaa automaattinen selostus kaiuttimen kautta, jossa kerrotaan historiaa ihmismielestä ja sen kartoittamisesta sekä Ether-instituutin syntyisestä. Selostuksessa kerrotaan uudesta keinosta navigoida ihmismielessä, toisin sanoen aivoissa, mikä mahdollistaa pääsyn muistin kolkkiin, joihin ei ole aiemmin päästy. Kyse on uudenlaisesta teknologiasta, jota Ether-instituutti käyttää. Tämä on pelin taustatarina. Taustatarinan tehtävä on täydentää pelin päätarinaa. Se antaa päätarinalle kehyksen, mistä teknologia on saanut alkunsa ja mihin sitä käytetään.

Kun pelaaja pääsee vastaanottotiskin luokse ja soittaa pöydällä olevaa kelloa, alkaa pelin kertoja puhua pelaajahahmolle keskusradion kautta. Hän vaikuttaa tyytyväiseltä saadessaan pelaajahahmon takaisin Ether-instituuttiin ja ohjaa tämän ottamaan avainkortin vetolaatikosta ja suuntaamaan alempiin kerroksiin. Phylliksen puheista voi olettaa pelaajahahmon olevan ”restorer” eli palauttaja tai entisöijä. Entisöijät toimivat lääkäreiden välikätenä. He palauttavat dementoituneiden ihmisten muistoja Ether-instituutin teknologian avulla.

Phyllis ohjaa pelaajahahmon ”restoration chamberiin”, jossa pelaaja voi löytää asiakkaan tiedot sivupöydältä dokumentista sekä diagnoosin tietokoneelta. Asiakas on dokumentin mukaan 69-vuotias nainen, Jean Thornton, joka kärsii dementiaa lewyn kappale -tauti lisänä. Pelaajahahmon päästyä istumaan huoneessa olevaan tuoliin, alkaa Phyllis kertoa heidän asiakkaansa tilasta sekä toimintatavoista, joita he tulevat käyttämään. Pelaajahahmon tehtävä on puhdistaa Jeanin mielestä dementiaa aiheuttava sisältö käyttämällä asiakkaan omia muistoja, käytännössä kulkemalla muistojen läpi. Tämä metodi voimistaa asiakkaan lääkityksestä saamaa apua. Phylliksen kertomat yksityiskohdat ja antama tehtävä pelaajahahmolle on osa taustatarinaa, sillä ne antavat motivaation pelaajan toiminnalle.

Kuten pelin introsta käy ilmi, pääasiallisena kertojana toimii Phyllis, eikä pelaajahahmo itse viesti verbaalisesti mitään. Phyllis antaa pelaajalle neuvoja pelaajahahmon kautta, kun hän neuvoo pelaajahahmoa toimimaan työympäristössään: "I'm going to be guiding you through the process of restoration this evening and hopefully ensuring that nothing terrible happens to you or our client." Pelaajan edetessä kentissä, Phyllis kertoo tarinaa eteenpäin. Kentissä on löydettävissä punaisia rusetteja eli muistojen palasia, joita keräämällä Phylliksen saa kertomaan yleensä työn ja toiminnan etenemisestä, mutta toisinaan myös tarinasta poikkeavia asioita, kuten henkilökohtaisia yksityiskohtia omasta elämästään: "Did I ever tell you that my sister suffered from dementia?" Kun pelaaja suorittaa kenttiin piilotettuja pulmia ja saa projektoreita kasaan pala kerrallaan, Phyllis kertoo potilaan tapaukseen liittyvää tietoa: "This time in life represents having to leave America and life they made together. It can't have been easy to just pack up and leave as quickly as they did and especially having to leave Jim behind."

Phylliksen puhe on yksi tarinankerronnallinen keino, mutta myös muita tapoja tulee introssa esille. Näitä ovat kirjalliset tekstit, joita pelaaja voi löytää paperisina dokumentteina tai tietokoneiden näytöiltä tekstinä. Puhe on pääasiallinen tarinankerronnan muoto, jota pelaaja vastaanottaa edetessään pelissä ollen täten tarinan vastaanottaja (Sweetser 2008, 308). Mutta kirjalliset tekstit pelaajan täytyy itse löytää, jolloin pelaaja saa syvempää tietoa tarinasta ja toimii näin ollen myös tarinan löytäjänä (Sweetser 2008, 309). Pelaaja voi kentissä, ja poistettuaan artefaktilla eli lyhdyllä dementiaa aiheuttavia osia, löytää myös ääniviestejä, jotka kertovat tekstien tapaan syvempää tietoa narratiivista.

Peli sisältää myös paljon ympäristöllistä tarinankerrontaa puheen ja tektuaalisen sisällön lisäksi. Jokainen kenttä kertoo oman tarinansa, sillä ne liittyvät jollain tapaa asiakkaan muistoihin. Esimerkiksi kaivostoissa on käytetty paljon kynttilöitä, jotka viestivät siellä sattuneesta tapaturmasta. Yleensä ympäristöllistä tarinankerrontaa tukevat myös muut tarinankerronnan muodot. Tapaturmasta kerrotaan esimerkiksi ympäristöistä löytyvissä teksteissä. Tarinankerronnalliset keinot tukevat ja täydentävät toisiaan muodostaen narratiivista eheän kokonaisuuden. Pelaajan pelitavasta kuitenkin riippuu, toimiiko hän vain tarinan vastaanottajan roolissa kuunnellen puhetta vai pyrkikö hän aktiivisesti etsimään ympäristöstään vihjeitä, jotka syventävät Phylliksen kertomaa tarinaa ja antavat monipuolisempaa tietoa.

3.2 Kerronnan ja kertomuksen tasot

Phyllis näyttäytyy ja toimii pelissä kertojajäsenenä ja osallistuu vain passiivisesti pelin tapahtumiin. Kertoja ohjaa ja neuvoo pelaajahahmoa tämän työskennellessä muistojen sisältä käsin. Hän kommentoi, mitä pelaajahahmon tulisi tehdä ja minkälaisia reaktioita toiminta on aiheuttanut potilaassa. Pelin edetessä Phylliksen puhe muuttuu ohjaamisesta enemmän tarinan kertomiseksi. Selkeiden tarinankerrontaa tapahtuu Pinwheel Villagessa sekä St. Paul majakassa.

Phyllis on kertojana homodiegeettinen, mikä merkitsee sitä, että hän on personoitu henkilöahmo, jonka minuus ilmenee selkeästi ja joka myös tietyllä tavalla osallistuu pelin tapahtumiin (Genette 1983, 244–245). Homodiegeettinen kertoja on ainakin jossain määrin osallinen kerrottuun tarinaan, vähintäänkin tapahtumien todistajana tai havainnoijana (Genette 1983, 245). Phyllis on kertojana kaikkea tätä.

Phyllis on kuitenkin ulkopuolinen tarinassa siten, ettei hän liity henkilökohtaisesti palautettaviin muistoihin, jotka lopulta muodostavat toisen asteen kertomuksen. Tällöin kertoja on ekstradiegeettinen. Kertoja toimii ensimmäisen kertomuksen tasolla, joka on se tilanne, jossa muistoja palautetaan. Phylliksen voidaan siis ajatella olevan ekstra-homodiegeettinen kertoja, jolloin hän kertojana on kertomassaan tarinassa ulkopuolinen, vaikka onkin läsnäoleva henkilöahmo (Genette 1983, 248).

Voidaan ajatella, että protagonistin menetetyt muistot, joita yritetään palauttaa ja yhdistää eheäksi kokonaisuudeksi, on toisen asteen kertomus eli metadiegeettinen narratiivi, jolloin toiminnan taso, eli se taso, jossa pelaaminen ja Phylliksen kerronta tapahtuu, on ensimmäinen kertomus. Pelin Ether One metadiegeettisellä narratiivilla on selittävä funktio, jolloin kahdella tarinan tasolla on selvä kausaalinen suhde (Genette 1983, 232). Metadiegeettinen taso selittää pelaajahahmon toiminnan ja kertojan kautta ensimmäistä kertomusta: mitä tekijöitä muistojen menettämiseen liittyy ja mitä menetetyt muistot suurpiirteisesti ovat. Selittävä funktio vastaa kysymykseen, miten tähän tilanteeseen on päädytty (Genette 1983, 232).

3.3 Pelin Ether One fokalisaatio

Pelin tapahtumat tarvitsevat edetäkseen kerronnan lisäksi toimintaa, jonka pelaaja mahdollistaa kontrolloidessaan pelaajahahmoa. Protagonistin tarina rakentuu palautettavista muistoista, joiden palauttamisen eteen pelaajahahmo toimii pelaajan kautta. Toiminta keskittyy muistojen palasten etsimiseen kentistä. Muistojen palaset on representoitu pelissä punaisin rusetein ja ne avaavat aina kentän loppuksi yhden ydinmuistoista. Niissä pelaajahahmo kulkee kameran kanssa, jota käyttämällä hän paljastaa lapsuutensa kipeitä muistoja. Lapsuuden muistoista viestii esimerkiksi kameraa pitelevä pieni lapsen käsi, joka erottuu selkeästi muutoin suuremmasta, lyhtyä pitelevästä kädestä. Tällä lyhdyllä pelaajahahmon tulee poistaa dementiaa aiheuttavat osat mielestään.

Pelin toiminnan voidaan ajatella viestivän ulkoisesta fokalisaatiosta, sillä ympäristöä ja tapahtumia tarkastellaan pelaajahahmon näkökulmasta, mutta hänen ajatuksiinsa ei päästä käsiksi, vaikka pelaaja kontrolloi häntä (Arjoranta 2015, 6). Pelaajahahmo ei pelin aikana puhu lähes ollenkaan. Vasta pelin loppuratkaisussa kuullaan protagonistin omia ajatuksia suoraan häneltä itseltään. Suurin osa pelin puheesta onkin vain kertojan omaa monologia. Myös pelin alussa ja sen edetessä fokalisaation voidaan ajatella olevan ulkoista fokalisaatiota, sillä pelaaja luulee olevansa Jean Thorntonin muistoissa ja täten pelaajahahmon ajatellaan olevan tilanteessa ulkopuolinen tekijä. Phyllis on uskotellut fiktiivisen tilanteen pelaajahahmolle, jotta tämä toimisi omien muistojensa palauttamisen eteen.

Kun pelaaja on kerännyt Industrial Centerin kaikki rusetit ja suorittanut ydinmuiston, joudutaan ensimmäisen kentän kaivosto-osaan, Devlin Mineen, jossa pitää tuhota dementian osia artefaktilla. Muistoilla on nimiä, jos sinisiä kiviä tarkastelee pelimekaniikalla. Muistoja ovat esimerkiksi "Jim's first steps" ja "We're pregnant!" Kaivoksessa on paljon kynttilöitä, koska siellä on sattunut suuri onnettomuus, joka on maksanut Jeanin isän hengen. Siksi se on myös keskeisessä osassa pelaajahahmon muistoissa.

Kun dementiaa aiheuttavat kivet on tuhottu, siirrytään hissiin, joka lähtee tippumaan pimeydessä. Tässä vaiheessa kuuluu Thomasin ja hänen poikansa Jimin keskustelua, myös Jeanin monologia kuuluu ja lopulta Phylliksen. Pelaajahahmo joutuu hissillä takaisin Ether-instituuttiin, jossa pitää tuhota suuri sininen Ethereal-kivi. Muisto on "First Kiss" ja sen tuhouduttua instituutti alkaa hajota. Sen jälkeen joudutaan muistoon, jossa kuullaan Jeanin puhuvan Thomasille, joka ei tunnista omaa vaimoaan. Muisto tapahtuu kaksi kertaa, joista jälkimmäisessä muistinmenetys tuntuu vain pahenevan. Tämän jälkeen siirrytään Pinwheel Villageen.

Pinwheel Villagessa pelaajahahmon fokalisaation voidaan ajatella vaihtuvan ulkoisesta sisäiseksi, sillä viimeistään tässä paikassa pelaajalle selviää pelaajahahmon henkilöllisyys sekä se, että protagonistin ei olekaan vaeltanut tekaistun potilaan Jean Thorntonin muistoissa, vaan omissaan. Tämä käy ilmi siitä, miten kertoja muuttaa pelaajahahmon puhuttelua. Yhtäkkiä kertoja kutsuukin pelaajahahmoa omalta nimeltään, kun pelaaja on poiminut kentän viidennen rusetin: ”Erm... listen. Whatever you may think of me... you’re doing fantastic job here, Thomas.” Phyllis indikoi myös Pinwheel Villagea edeltäneiden muistojen hajoamisenkin olevan pelaajahahmon omista muistoista, kun pelaaja on poiminut toiseksi viimeisen rusetin: ”I don’t think I can stand you experiencing another relapse again.” Ulkoisen fokalisaation muuttuminen sisäiseksi tulee siitä, että koko tämän ajan ollaankin fokalisoitu tapahtumia ja muistoja asianomaisen näkökulmasta, vaikka aluksi ollaan luultu päinvastaista.

Fokalisoiija (Bal 1997) on fokalisaation kohde, jonka pisteestä asioita tarkastellaan. Tämä piste voi olla hahmossa, jolloin kyse on sisäisestä fokalisaatiosta, tai sen ulkopuolella, jolloin se on ulkoista fokalisaatiota. Tämä tulee selkeimmin esille kameran käytöllä. Kamera voi olla ensimmäisessä tai kolmannessa persoonassa suhteessa pelaajahahmoon. (Nitsche 2005, 2.) Kun kyse on ensimmäisen persoonan näkökulmasta, fokalisaatio mielletään usein sisäiseksi. Tällöin ympäristö nähdään pelaajahahmon perspektiivistä ja tapahtumat voidaan ajatella fokalisoituvan hänen näkökulmastaan. Pelin *Ether One* ensimmäisen persoonan näkökulma tukee tätä sisäisen fokalisaation ajatusta.

Sisäinen fokalisaatio on pelissä aluksi vaikeasti huomattavissa sen takia, ettei pelaajahahmon ajatuksiin tai emootioihin päästä käsiksi. Vaikka näkökulma onkin kirjaimellisesti pelaajahahmon pään sisällä, harvoin pelaaja tietää mitä hahmo ajattelee (Allison 2015, 1). Sisäisessä fokalisaatiossa keskitytään Genetten (1983, 189) määrittelyn mukaan pelkästään fokalisoituneen hahmon tietämykseen ja kokemuksiin, mikä tekee myös fokalisaation tunnistamisen sisäiseksi vaikeammaksi, sillä pelaajahahmo ei puhu reaaliaikaisesti mitään ennen pelin loppuratkaisua. Pelaajahahmo puhuu vasta viimeisen kentän, St. Paul majakan, jälkeen, kun hän on palannut Phylliksen luo reaali maailmaan.

Ulkoisessa fokalisaatiossa Genetten (1983, 189–190) mukaan esitetään ulkoisia havaintoja, kuten puhetta ja tekoja, muttei sisäistä tietämystä tai kokemuksia. Kertoja havainnoi pelaajahahmon etenemistä ja toimintaa, jolloin kerronta näyttää ulkoisesti fokalisoituneelta pelaajahahmoon. Toisaalta Phyllis tuo toisinaan omia emootioitaan puheessaan esille, jolloin fokalisaation voitaisiin ajatella olevan sisäisesti kertojassa, mutta emootiot ja Phylliksen osallisuus tarinaan on niin pientä, ettei se kumoa kerronnan fokalisoitumista itse pelaajahahmoon, jota tukee

pelaajahahmon toimintakin. Koska pelissä voidaan ajatella pelaajahahmon tekemien päätökset ja toiminnan, puhuu se sisäisen fokalisaation puolesta (Allison 2015, 4).

4 Pelaajan ja pelaajahahmon rooli

Peli Ether One on mahdollista pelata kahdella eri tavalla läpi, tai näitä kahta eri tapaa yhdistäen. Pelaaja voi tutkia ympäristöä, suorittaa pulmapelejä sekä kuunnella ääniviestejä ja lukea tekstejä. Tällöin pelaaja pyrkii löytämään ja paljastamaan narratiivin syvempiä juonteita. Pelaajan perspektiivi on täten suhteessa narratiivin löytäjä. Pelaaja voi myös valita kevyemmän pelitavan ja kerätä kentistä vain punaiset rusetit ja suorittaa ydinmuistot. Tällöin pelaaja toimii tarinan vastaanottajana, ja häneltä jää narratiivin syvemmät juonteet pimentoon.

Löytäjän roolin ottanut pelaaja samaistuu todennäköisesti pelaajahahmoon kasvavassa määrin pelin edetessä, kun hänelle selviää narratiivin kautta pelaajahahmon henkilöllisyys. Tällöin pelaaja saa toiminnalleen merkityksen. Pelaaja ei ohjaakaan vain muistojen entisöijää, jolle kyseessä on häneen liittymätön työtehtävä, vaan kaikella onkin jokin funktio suhteessa pelaajahahmoon ja hänen entiseen elämäänsä. Pelaajalla on pelaajahahmon kautta selkeä rooli narratiivissa, hän ei ole vain ulkopuolinen, joka seuraisi tapahtumia sivusta (Sweetser 2008, 310). Löytäjän rooli syventää pelaajan suhdetta pelin narratiiviiin ja täten myös pelaajahahmoon.

Jos pelaaja on vastaanottajan roolissa, pelin pääasiallinen juoni käytännössä vain kerrotaan pelaajalle (Sweetser 2008, 308). Pelaajan ei tarvitse sitoutua paljastamaan omilla teoillaan pelin tarinaa, jolloin pelaajalle ei todennäköisesti myöskään tule syvempää suhdetta pelaajahahmoon. Pelissä Ether One pelaajalle ei selviä yksityiskohtaista tietoa pelin tarinasta eikä täten myöskään pelaajahahmosta, jos hän ei sitoudu keräämään juonen lankoja yhteen. Tässä tapauksessa esimerkiksi pelaajahahmon henkilöllisyyden selviäminen pelin loppupuolella tulee pelaajalle mitä todennäköisemmin täytenä yllätyksenä.

Koska pelin kertoja kertoo pelin alussa vääristetyn taustatarinan, on pelaajan vaikeampi yhdistää narratiivin syvempiä juonteita yhteen kokonaisuuden kanssa. Taustatarina asettaa motivaation toiminnalle ja se kertoo yleensä keskeiset hahmot sekä heidän päämääränsä ja motivaationsa (Sweetser 2008, 314). Koska taustatarinalla voi olla kauaskantoinen vaikutus

(Sweetser 2008, 314), harhaanjohdettu taustatarina vaikuttaa vahvasti pelaajan tulkintaan narratiivista.

Peli kertoo oikean taustatarinan niin sanotusti takaperin, eli se paljastuu sitä mukaa kuin pelaaja edistyy ja etenee pelimaailmassa (Sweetser 2008, 314). Pelaajan rooli pelissä Ether One kiteytyykin taustatarinan paljastamiseen tarinan löytämisen ja vastaanottamisen puitteissa. Pelaajan tulee siis selvittää, mitä on jo tapahtunut, joten jokainen löytö syventää ymmärrystä pelimaailmasta ja sen tapahtumista (Sweetser 2008, 314). Pelin Ether One tarina menee sekä syvemmälle totuuteen että kertoo taustatarinan takaperin, mistä myös Sweetser (2008, 314) puhuu käsitellessään taustatarinaa. Pelaajan rooli on siis rakentaa tarinan kokonaiskuva nykyisyyden ja menneisyyden välillä selvittämällä, mitä menneisyydessä on tapahtunut.

Ulkoisen ja sisäisen fokalisaation hyödyntäminen pelaajahahmon muistinmenetyksen puitteissa takaa sen, että pelaaja tietää yhtä paljon kuin pelaajahahmokin. Ensimmäisen persoonan näkymä tukee myös pelaajan samaistamista pelaajahahmoon, sillä pelaaja toimii ikään kuin pelaajahahmon silmien kautta. Pelaaja pidetään narratiivin selvittämisessä mukana näiden keinojen avulla. Myös pelaajan perspektiivi vaikuttaa pelaajan ja pelaajahahmon väliseen suhteeseen ja vuorovaikutukseen. Kun pelaaja on löytäjän roolissa, on hän luultavasti paneutunut enemmän pelaajahahmon asemaan kuin pelaaja, joka pelkästään vastaanottaa narratiivin kuuntelemalla kertojan puhetta, keräämällä rusetit ja valokuvaamalla ydinmuistojen tapahtumat, joissa yleensä viestitään pelkällä ympäristöllisellä tarinankerronnalla.

Ulkoisen fokalisaatio on pelin keino, jolla tarinaa ei paljasteta heti pelaajalle. Vasta loppuratkaisun ollessa käsillä voidaan nähdä, miten kyse onkin ollut koko ajan sisäisestä fokalisaatiosta. Fokalisaation muutoksella ja kerronnan harhaanjohtamisella rakennetaan hienovaraisesti jännitettä tarinaan. Sillä on myös tarkoitus pelaajahahmon edistymisen kannalta. Koska protagonistilla on muistinmenetys, myös häntä johdetaan samalla tavalla harhaan kuin pelaajaa. Pelaaja on pelaajahahmon kanssa samalla viivalla, sillä sitä mukaa, kun tarina paljastuu pelaajahahmolle, paljastuu se myös pelaajalle.

Kun pelaajahahmo liittyy keskeisesti paljastettavaan taustatarinaan, on hänellä avainasema suhteessa pelaajaan ja narratiivin selvittämiseen. Lopulta kaikki liittyy pelaajahahmoon: taustatarina, kertoja, toiminta. Taustatarina on protagonistin menetetety traumaattiset muistot, kun taas kertoja on lääkäri, jonka tehtävä on auttaa pelaajahahmoa palauttamaan omat muistonsa. Toiminta mahdollistuu pelaajahahmon kautta, jota pelaaja ohjaa. Pelaajahahmo mahdollistaa

toiminnan, kerronnan sekä tarinan, koska lopulta kaikki nämä elementit kietoutuvat hänen ympärilleen.

5 Päättäntö

Olen keskittynyt tutkielmassani tarkastelemaan pelin Ether One fokalisaatiota, kerronnan ja kertomuksen tasoja sekä pelaajan perspektiiviä ja suhdetta pelaajahahmoon. Lähipelun menetelmällä tulkitsin pelin keskeisiä kohtia ja elementtejä sekä tarkastelin niitä kirjallisuusteorian ja pelitutkimuksen valossa. Analysoin lähipelun avulla pelin narratiivia ja sen tapoja kertoa tarina pelaajalle. Analysointi vaati syvällistä perehtymistä pelin maailmaan ja sen tarinaan, sillä pintaraapaisu ei olisi riittänyt esimerkiksi pelin metadiegeettisen narratiivin selvittämiseen ja läpikäymiseen.

Pelin Ether One narratiivi on monimutkaisempi kuin miltä se aluksi näyttää. Ääniviestit kertovat protagonistin ja hänen poikansa Jimin välisestä vuorovaikutuksesta. Keskusteluista käy ilmi muistisairaana oireiden ilmentyminen: protagonistin ei aina tunnista poikansa ääntä, keskustelut tuntuvat takkuilevan, eikä pelaajahahmo ole aina vastannut poikansa puheluihin. Ympäristöstä löytyvät tekstit vaativat pelaajalta paljon tulkintaa, mihin liittyy erityisesti nimien tunnistaminen ja niiden yhdistäminen toisiinsa. Myös peliympäristöt liittyvät keskeisesti pelaajahahmon muistoihin ja niillä on jokaisella oma merkityksensä, joka selviää ratkaisemalla kenttien pulmia ja lukemalla tekstejä sekä yhdistämällä niihin Phylliksen kertomat asiat.

Kertomuksen eri tasot, ensimmäinen kertomus sekä metadiegeettinen narratiivi, täydentävät ja tukevat toisiaan. Toisen asteen kertomus pitää sisällään selittävät tekijät pelaajahahmon muistinmenetykseen, mikä selventää, miten ja miksi ensimmäisen kertomuksen tilanteeseen on päädytty. Phyllis homodiegeettisenä kertojana toimii ensimmäisen kertomuksen tasolla tapahtumien todistajana ja havainnoijana, mutta on kuitenkin selvitettävän narratiivin ulkopuolinen henkilöahmo, jolloin hän on myös ektradiegeettinen kertoja.

Genetten narratologisessa teoriassa fokalisaation pystyy selvittämään tarkastelemalla kerronnan kohdistumattomuutta tai kohdistumista tiettyyn tai tiettyihin henkilöahmoin. Digitaalisissa peleissä fokalisaation käsitteeseen liittyy monia muitakin seikkoja, joten pelin Ether One fokalisaatiota ei pystynyt selvittämään tarkastelemalla pelkästään kerrontaa. Pelin visuaalisuus

toi fokalisaation tarkasteluun mukaan kameran aseoitumisen suhteessa pelaajahahmoon, sekä myös visualisoidut ympäristöt pelaajahahmon omista muistoista vaikuttivat fokalisaation määrittelyyn. Koska pelin taustatarina kerrotaan Phylliksen toimesta vääristetysti, vaikutti se fokalisaation määrittelyyn. Fokalisaatio voidaan nähdä tämän takia aluksi ulkoisena, mutta muuttuvan sisäiseksi, kun pelaajahahmon henkilöllisyys ilmaistaan suoraan kertojan toimesta Pinwheel Villagessa.

Pelaajan perspektiivi tarinassa on sekoitus vastaanottajaa sekä löytäjää. Pelaajan rooli kiteytyy pelin taustatarinan (tai metadiegeettisen narratiivin) paljastamiseen, jotta ensimmäinen kertomus eli toiminnan taso saa selkeän tarkoituksen. Metadiegeettinen narratiivi jää pelaajan vastuulle, jos hän haluaa saada narratiivista syvällisempää tietoa. Pintapuolisesti toisen asteen kertomus kuitenkin selviää loppuratkaisussa St. Paul majakassa, mutta kuitenkin nivoo samalla yhteen löydetyt tarinan palaset, jos pelaaja on sitoutunut pelissä löytäjän rooliin.

LÄHTEET

Tutkimuskohde

White Paper Games (2014) *Ether One*. Manchester, England.

Muut lähteet

Allison, Fraser (2015) *Whose mind is the signal? Focalization in video game narratives*.

Lüneburg: Proceedings of DiGRA International Conference, Diversity of play, Games, Cultures And Identities.

Arjoranta, Jonne (2015) *Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games*. Games and Culture, A Journal of Interactive Media. Julkaistu 28. heinäkuuta. Saatavilla verkossa:

<http://gac.sagepub.com/content/early/2015/07/28/1555412015596271.abstract>

Bal, Mieke (1997) *Narratology*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.

Calleja, Gordon (2009) *Experiential Narrative In Game Environments*. Brunel University, London: Proceedings of DiGRA International Conference, Breaking New Ground, Innovation In Games, Play, Practice And Theory.

Eskelinen, Markku (2001) *Towards computer game studies*. Digital Creativity. Volume 12, issue 3; 175-183. Saatavilla verkossa:
http://www.tandfonline.com/loi/ndcr20?open=12&year=2001&repetition=0#vol_12_2001

Genette, Gérard; käänt. Culler, J., Lewin J. E. (1983) *Narrative Discourse: An Essay In*

Method. Ithaca, New York: Cornell University Press.

Juul, Jesper (2001) *Games Telling stories?* Game Studies, the international journal of computer game research. Heinäkuu: volume 1, issue 1. Saatavilla verkossa:

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Nitsche, Michael (2005) *Focalization in 3D Video Games*. Digital Proceedings of Future Play, Lansing, MI October 13-15 (digital proceedings).

Pinchbeck, Dan (2007) *Counting Barrels in Quake 4: Affordances and Homodiegetic Structures in FPS Worlds*. The University of Tokyo: Proceedings of DiGRA Conference, Situated Play.

Simons, Jan (2007) *Narrative, Games, and Theory*. Game Studies, the international journal of computer game research. Elokuu: volume 7, issue 1. Saatavilla verkossa:

<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

Sweetser, Penny (2008) *Emergence in Games*. Boston Mass.: Charles River Media.