

KUN HIRVIÖIKSI PALJASTUMME

Rikoskumppanuuden kokemus Dark Souls -pelissä

Rauli Karjalainen

Kirjallisuuden kandidaatintutkielma

Musiikin, taiteen ja

kulttuurin tutkimuksen laitos

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2018

Ohjaaja: Risto Niemi-Pynttari

Sisällys

1 Johdanto.....	3
2 Tutkimuskohde, tutkimusmenetelmät ja teoria.....	6
2.1 Pelitutkimuksen lähtökohdat.....	6
2.2 Dark Souls tutkimuskohteena.....	6
2.3 Lähipelaaminen.....	9
2.4 Rikoksumppanuus ja pelaajan vastuu tragediasta.....	11
3 Dark Soulsin rikoksumppanuuden analyysi.....	15
3.1 Sankaruuden konteksti ja vihamielinen maailma.....	15
3.2 Hirviöilläkin on tunteet: Quelaaq ja Fair Lady.....	18
3.3 Suuren tarinan ambivalenssi.....	21
4 Päätäntö.....	23
5 LÄHTEET.....	25

1 Johdanto

Tarkastelen tässä tutkimuksessa digitaalista *Dark Souls* -peliä (FromSoftware 2011) pelitutkija Jesper Juulin muotoileman rikoskumppanuuden käsitteen kautta. Tarkoitukseni on selvittää, minkälaisin eri tavoin *Dark Souls* tuo esiin sen, että pelaajahahmon oletettu toiminta pelimaailmassa ei ole lopulta sitä miltä se pelin alussa näyttää.

Japanilaisen FromSoftware -peilyhtiön kehittämä *Dark Souls* ilmestyi Playstation 3 ja Xbox 360 -konsoleille vuonna 2011. Pelin pc-versio, *Artorias of the Abyss* -lisäosalla täydennetty *Prepare to Die Edition*, ilmestyi vuonna 2012. Peli on tehty alun perin japaniksi, ja sen englanninkielinen versio ilmestyi Yhdysvalloissa ja Euroopassa Namco Bandai Entertainmentin julkaisemana muutama viikko japaninkielisen laitoksen jälkeen. Kuitenkin pelin ääninäytellyt osiot ovat englanniksi myös japaninkielisessä laitoksessa. Tämä tutkimus keskittyy pelin lisäosalla täydennettyyn englanninkieliseen laitokseen. *Dark Soulsille* on ilmestynyt sittemmin myös kaksi jatko-osaa, *Dark Souls 2* (FromSoftware 2014) ja *Dark Souls 3* (FromSoftware 2016). Vuonna 2009 ilmestynyt *Demon's Souls* (FromSoftware) luetaan myös niin sanottujen Souls-pelien joukkoon, ja peli onkin monessa mielessä eräänlainen *Dark Soulsin* esiaste. Keskityn tässä tutkimuksessa kuitenkin vain pelisarjan ensimmäiseen osaan.

Dark Souls on kolmannen persoonan seikkailullinen toimintaroolipeli, jossa pelaaja ohjaa epäkuollutta ihmismäistä hahmoa, ”valittua epäkuollutta” (chosen undead), jonka on pelin myötä tarkoitus toteuttaa pelin alkuanimaatiossa esitetty myyttinen ennustus: paeta epäkuolleiden vankilamielisairaalaista ja matkustaa muinaisten lordien ja jumalien valtakuntaan, Lordraniin. Lordranin fantasiamaailmassa pelaajahahmo kulkee erilaisten alueiden, kuten raunioituneiden linnojen, rämeikköjen, katakombien ja luolastojen läpi. Ennen mahtavien, yliluonnollisia voimia omaavien lordien asuttama maa on nyt monin paikoin hylätty ja enää vain häivähdys entisestä. Nykyään Lordrania asuttavat vihamieliset hirviöt, epämuodostumat, demonit, zombiet ja haamut. Pelaajan tehtävänä on johdattaa pelaajahahmonsa läpi Lordranin ja tappaa matkalla tielle osuvat viholliset.

Digitaalisten roolipelien toimintaperiaatteet juontavat juurensa *Dungeons & Dragonsin*

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

Pelaajahahmo kohtaa pelimaailmassa ei-pelattavia hahmoja, joista osa on pelaajahahmoa kohtaan vihamielisiä. Osan hahmoista kanssa pelaajahahmo voi käydä lyhyitä ja usein epämääräisiä keskusteluja. Ystävälliseltäkin vaikuttavat hahmot ovat usein joko pahaenteisiä tai hulluuden partaalla. Pelin tarinat vaativat pelaajalta tutkivaa, kokeilevaa ja yksityiskohtiin huomiota kiinnittävää pelitapaa. Peli on mahdollista pelata läpi tietämättä fiktiivisen maailman tapahtumista ja historiasta juuri mitään. Erilaisiin peliympäristöihin voi suhtautua vain vaikutelmina, mutta jos pelaaja alkaa tehdä selvitystyötä, ympäristöistä on mahdollista löytää monimuotoisia ja yksityiskohtaisia tarinoita.

Teemaltaan *Dark Souls*in voi luokitella synkäksi fantasiaksi (dark fantasy). Pelin kuvastossa on paljon keskiaikaisen ritarifantasian elementtejä, mutta myös aineksia muista fantasia- ja kauhugenrejen ja mytologioiden kuvastoista. Paitsi miekkoja, ritareita ja lohikäärmeitä, pelistä löytyy myös demoneja sekä surrealistisia ja satumaisia elementtejä. Gareth Damian Martin listaa KillScreen-verkkosivustollaan *Dark Souls*in kulttuuriperimäksi muun muassa Caspar David Friedrichin raunioita kuvaavat maalaukset, Gustave Doren tekemät kuvitukset Danten *Jumalaiseen näytelmään*, japanilaisen kansantaruston yokai-olennot sekä manga-sarjakuvat, erityisesti Kentaro Miuran piirtämän ja käsikirjoittaman, vuonna 1989 ensimmäistä kertaa ilmestyneen *Berserkin*. (Martin 2016.)

Esittelen luvussa 2 tutkimusmenetelmäni sekä Jesper Juulin muotoileman rikoskumppanuuden käsitteen. Luvussa 3 analysoin *Dark Souls*ia rikoskumppanuuden

näkökulmasta. Esittelen aluksi sitä, kuinka peli luo pelaajalle tutkinnallisen konteksti, jossa tämä mieltää pelaajahahmon pelitarinan sankariksi ja viholliset vihollisiksi. Tämän jälkeen tarkastelen tarkemmin yhtä pelin osiota, jossa pelaajahahmo kohtaa Quelaapomovihollisen sekä myöhemmin tämän sairaaan siskon. Lopuksi tarkastelen pelaajahahmon roolia koko pelitarinassa, pelin lopussa tehtävää valintaa sekä näiden valintojen moraalista perustaa.

2 Tutkimuskohde, tutkimusmenetelmät ja teoria

Tässä luvussa esittelen ensiksi digitaalista peliä tutkimuksen ja analyysin kohteena. Tämän jälkeen käyn läpi tutkimukseni metodin ja tutkimukseni keskeisen teoreettisen käsitteen eli Jesper Juulin muotoileman rikoskumppanuuden käsitteen.

2.1 Pelitutkimuksen lähtökohdat

Digitaaliset pelit ovat monimuotoisia multimediaalisia ohjelmakokonaisuuksia, jotka voivat emuloida minkä tahansa muun ilmaisuvälineen sisältöä, kuten elokuvia, tekstiä, sarjakuvaa, lautapelejä ja urheilua. Toisin sanoen digitaalinen peli ei ole puhtaasti vain peli, vaan ohjelmistokokonaisuus, joka sisältää muiden asioiden lisäksi myös pelin. (Aarseth 2012, 130.)

Pelitutkimuksen kuuluisin kiista käytiin 2000-luvun taitteesta alkaen niin sanottujen ludologioiden ja narratologioiden välillä. Ludologit katsoivat, että pelejä täytyy tutkia niiden omista lähtökohdista käsin ja että tämän vuoksi on syytä pyrkiä kehittämään juuri pelitutkimukselle ominaisia metodeja valmiiden muualta lainattujen metodien, kuten narratologian sijaan. Narratologit puolestaan katsoivat, että peleihin on mahdollista soveltaa kirjallisuudentutkimuksen puolelta lainattuja kerronnan tutkimuksen käsitteitä, sillä peleistä löytyy yhtä lailla tarinoita kuin muistakin fiktiivisiä maailmoja kuvaavista ilmaisuvälineistä. (Aarseth 2012, 130; Kokonis 2014, 173–174; Simons 2007.)

Kiistan voi katsoa olevan osa pelitutkimuksen syntyyn liittyvää tarvetta identiteetin muodostamiseen. Monitieteiselle pelitutkimukselle oli löydettävä oma metodinsa, jotta tieteenala pystyi syntymään omana kokonaisuutenaan. Kiista myös valotti sitä, että peli on kertovana ilmaisuvälineenä täysin erilainen kuin esimerkiksi kirja tai elokuva. (Mäyrä 2008, 9–10.)

2.2 *Dark Souls* tutkimuskohteena

Tarkastelen tässä tutkimuksessa *Dark Soulsin* tapaa tuoda pelaajalle pelaamisen myötä

pelin fiktiosta esiin sellaisia puolia, jotka pelin alussa ovat pelaajalta pimennossa. Pelaaja saa pelimaailmasta lisää tietoa pelaamisen myötä, ja tämä tieto paljastaa pelaajalle, että tämän toiminnalla on maailmassa seurauksia, joita tämä ei ehkä ensisilmäyksellä tule ajatelleeksi.

Käytän tässä tutkimuksessa pelaajahahmon käsitettä silloin kun puhun pelaajan ohjaamasta hahmosta pelimaailmassa. Pelaajahahmon käsite sisältää sekä hahmon toiminnan pelimaailmassa että pelaajan vastuun päättää, miten tämä hahmo maailmassa toimii. Välillä kirjoitan pelistä ensimmäisessä persoonassa painottaakseni pelikokemuksen pelaajaan kohdistuvaa henkilökohtaista vaikutusta. Tutkin pelimaailmasta löytyviä vihollisia ja ei-pelattavia hahmoja kokonaisina fiktiivinä hahmoina. Vaikka pelaajahahmo kohtaa nämä hahmot usein aluksi vain yksinkertaisina graafisina esityksinä, joita vastaan tämän tulee taistella, hahmoilla on myös historia ja laajempi fiktiivinen ulottuvuutensa. Tämä historia selviää pelaajalle esineistä löytyvien kuvauksien, ympäristön yksityiskohtien sekä ei-pelattavien hahmojen kanssa käytyjen keskusteluiden avulla.

Analysoin luvussa 3 pelin fiktiota ikään kuin pysyvänä tekstinä tai visuaalisena esityksenä fiktiivisen maailman tapahtumista. Tämä on mahdollista sen takia, että *Dark Soulsissa* pelin narratiivinen sisältö on pitkälti ennalta koodattu. Pelissä viholliset ja ei-pelattavat hahmot ovat aina samoilla paikoilla ja pelialueet pysyvät pelikerrasta toiseen samanlaisina.

Kuten Clara Fernández-Vara (2014) esittää, pelien sisältö voidaan jakaa ennalta koodattuun sisältöön ja proseduraaliseen sisältöön. Ennalta koodattua sisältöä ovat tyypillisesti esimerkiksi pelin grafiikat ja musiikit. Ennalta koodatut sisällöt pysyvät samanlaisina pelikerrasta toiseen. Proseduraalisen sisällön peli taas tuottaa itse tiettyjen sille annettujen ohjeiden mukaisesti. (Fernández-Vara 2014, 134.) Esimerkiksi Derek Yu:n suunnittelema *Spelunky* (2008) tuottaa proseduraalisesti pelimaailman jokaisella pelikerralla uudestaan tiettyjen ehtojen ja rajoitusten puitteissa. Pelaaja ohjaa kaksiulotteisessa tasohyppelypelissä luolatutkijaa, joka pyrkii löytämään vihollisten täyttämistä luolastoista mahdollisimman paljon aarteita. Pelimaailma on jokaisella pelikerralla erilainen, mutta pelin suuri narratiivi säilyy pelikerrasta toiseen samanlaisena. Luolatutkija joutuu aina etenemään ensiksi neljä kaivoskentän läpi,

vaikka kenttien muoto onkin jokaisella pelikerralla erilainen. *Spelunkys*ssa kenttien sisäinen muoto ja järjestys on tuotettu proseduraalisesti, mutta esimerkiksi pomoviholliset ja näiden sijainti on ennalta koodattu.

*Dark Souls*issa peli tuottaa proseduraalisesti muun muassa vihollisten liikkeen, mutta viholliset löytyvät aina ennalta koodatuilta paikoiltaan. Pelaaja voi vaikuttaa pelimaailman tapahtumiin pelaajahahmon liikkumisella ja toiminnalla, mutta esimerkiksi pomovihollisten sijainti, näiden fiktiivinen historia sekä pelin suuri narratiivi ovat kaikki ennalta koodattu. Tämän vuoksi peliin on tutkimuksessa myös mahdollista viitata kuin pysyvään ja muuttumattomaan teokseen. Tapahtumat, joihin tässä tutkimuksessa viittaa ja joita analysoin, säilyvät pelikerrasta riippumatta samanlaisina.

*Dark Souls*issa eteneminen vaatii pelaajalta paljon taitoa. Peli on todella vaikea, ja kokematon pelaaja tulee kuolemaan siinä aluksi usein. Peli myös rankaisee pelaajaa kuolemasta tuntuvasti. Pelissä on harvakseltaan tallennuspaikkoja, ja joka kerta kuoleman jälkeen pelaajahahmo syntyy uudelleen edelliseltä tallennuspaikalta menettäen kaiken siihen asti keräämänsä resurssin. Kuoleman kohtaan putoaa pelimaailmaan veritahra, jonka poimimalla pelaajalla on yksi mahdollisuus käydä noutamassa kadonneet resurssit takaisin. Jos pelaajahahmo kuolee matkalla veritahralle, resurssit katoavat pysyvästi. Joka kerta kun pelaajahahmo kuolee tai lepää nuotiolla tallentaakseen pelin, pelimaailman viholliset heräävät henkiin pomovihollisia lukuun ottamatta.

Pelaajan on nähtävä vaivaa myös pelin fiktiivisen sisällön selvittämiseksi. *Dark Souls*issa tarinaa ei ole kerrottu pelaajalle kertojan toimesta yksinkertaisesti ja kootusti, vaan se löytyy sirpaleina pelimaailman ympäristöistä, ei-pelattavien hahmojen kanssa käydystä dialogista, välianimaatioista sekä pelimaailmasta löytyvien esineiden sisältämistä lyhyistä tekstimuotoisista kuvauksista. Tässä mielessä pelitarinan löytäminen ja kokoaminen vaatii osin salapoliisimaista työtä. Tarinan kokoamisen vaikeudesta ja yksityiskohtien runsaudesta kertoo jotain se, että videopalvelu Youtubeen syntyy edelleen uusia fanien tekemiä videoita, joissa yhdistellään, tulkitaan ja spekuloidaan pelimaailmasta löytyviä yksityiskohtia ja fiktion detaljeja.

Aiempaa tutkimusta *Dark Soulsista* on tehty vielä verrattain vähän, johtuen varmasti osaltaan siitä, että pelitutkimus ylipäättään on tieteenalana varsin nuori. Daniel Vella tarkastelee Game Studies -verkkójulkaisun artikkelissaan *Dark Soulsia* pelillisen subliimin (ludic sublime) käsitteen kautta. Vella katsoo, Jacques Rancièren ja Immanuel Kantin filosofiasta johtaen, että ”pelillinen subliimi” on pelaajan pelisuhteen ratkaiseva esteettinen hetki, jota määrittää pelaajan halu hallita peli, joka hänen on kuitenkin mahdotonta hallita kokonaisuudessaan. Tämä mahdottomuus johtuu digitaalisen pelin luonteesta: peli on liian suuri ja osan toiminnastaan salaava kokonaisuus, jotta sitä voisi ottaa täysin kokonaisuutena haltuun. Tom van Nuenen käy artikkelissaan *Playing the Panopticon: Procedural Surveillance in Dark Souls* (2015) läpi sitä, kuinka pelin pelimekaniikkoja voidaan ymmärtää post-Panopticon-käsitteen valossa. Jodi A. Byrd tarkastelee Souls-pelisarjaa kolonialismin rakenteita vasten artikkelissaan *'Do they not have rational souls?': consolidation and sovereignty in digital new worlds* (2015). Serge Petralito on tutkimusryhmänsä kanssa tarkastellut *Dark Souls* -pelisarjaa ja sitä, kuinka pelaajahahmon kuolema ja pelin korkea haastavuusaste voivat synnyttää pelaajalle positiivisia pelikokemuksia.

2.3 Lähipelaaminen

Käytän tässä tutkimuksessa metodina lähipelaamista. Metodi on peleihin sovellettu muunnelma kirjallisuuden lähiluvun (close reading) metodista. Kuten Jonne Arjoranta (2015, 6) toimittamansa *Lähipeluu – luentoja digitaalisista peleistä* -teoksen johdannossa kirjoittaa:

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

Lähipelaamisen metodia luonnosteli ensimmäisenä Espen Aarseth artikkelissaan *Playing Research* (2003). Aarseth katsoo, että tutkijalla on kolme erilaista tapaa kerätä tutkimuskohteestaan tietoa. Ensinnäkin tutkija voi haastatella pelin tekijöitä saadakseen

tietoa pelin suunnittelusta, säännöistä ja mekaniikoista. Toinen tapa on tarkastella muiden pelaamista tai lukea heidän tekemiään selvityksiä, raportteja ja arvioita pelaamisesta ja sen kulusta. Kolmanneksi tutkija voi pelata peliä itse. Aarseth pitää näistä kolmesta tavasta kolmatta kaikkein tärkeimpänä, varsinkin jos tutkijan on mahdollista täydentää sitä kahden ensimmäisen kohdan tavoilla. (Aarseth 2003, 3.)

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

Aarseth käy lähipelaamista esittelevässä artikkelissaan läpi myös kirjojen, elokuvien ja pelien ymmärtämisen eroja. Hän väittää, että osoittaakseen ymmärtäneensä kirjan tai elokuvan, tutkija voi kirjoittaa niistä esseen, jonka perusteella ymmärrystä pystytään arvioimaan. Osoittaakseen ymmärtäneensä pelin, tutkijan täytyy vain osata pelata peliä hyvin. (Aarseth 2003, 5.) Yhtenä Aarsethin artikkelin keskeisenä pontimina on halu muodostaa juuri pelitutkimukselle ominainen metodi, joka ei ole puolihuolimaton käsillä olevien, muilta tieteenaloilta lainattujen metodien hyödyntämistä (Aarseth 2003, 1). Fernández-Vara katsoo, että vaikka Aarseth on oikeassa huomauttaessaan, että pelejä on syytä ymmärtää juuri niiden itsensä kontekstista käsin, pelitutkijan ei tulisi kuitenkaan rajoittaa itseään sulkemalla pois muilta tutkimuksenaloilta lainattuja hyödyllisiä työkaluja. Olemassaolevien teorioiden toimivuutta pelien yhteydessä voi testata, ja parhaimmillaan ne voivat auttaa hahmottamaan peleistä keskeisiä asioita. (Fernández-Vara 2014, 202.)

Teen tätä tutkimusta kirjallisuustieteen oppiaineeseen ja hyödynnän peliä analysoidessani myös kirjallisuudentutkimuksen opinnoistani karttunutta osaamista. Kirjallisuudentutkimus antaa hyvät välineet muidenkin kuin pelkästään tekstimuodossa

olevien teosten tarkasteluun. Silti kirjallisuudentutkimuksen metodit eivät sellaisenaan sovellu *Dark Soulsin* analysoimiseen, vaan minun on ensisijaisesti tutkittava kohdettani pelaamalla saatua tietoa analysoiden eli lähipelaamisen metodilla ja vasta toissijaisesti kirjallisuudentutkimuksen metodeja hyödyntäen. Koostan lähipelaamisella sekä muiden pelaajien pelilöytöjen perusteella tutkimuksen kohdeteoksesta sen analysoitavan osan, jota sitten tarkastelen rikoskumppanuuden käsitteen valossa.

2.4 Rikoskumppanuus ja pelaajan vastuu tragediasta

Tyypillisesti pelit heijastelevat pelaajan tavoitteita fiktion maailmassa: pelaajan onnistumisesta seuraa pelaajahahmon onnistuminen. Toisin sanoen, pelaajan ja pelaajahahmon päämäärät ovat samat. Jesper Juul kysyy kirjassaan *The Art of Failure* (2013, 27), onko mahdollista kuvitella peliä, jossa nämä kaksi asiaa olisivat ristiriidassa? Olisiko mahdollista kuvitella *Anna Karenina* -peli, jossa pelaaja onnistuu silloin kun Anna Karenina tekee itsemurhan? On ainakin jossain muodossa, vastaa Juul, ja nostaa esimerkiksi *Red Dead Redemption* -pelin (Rockstar San Diego 2010), jossa pelaaja joutuu pelin loppupuolella väistämättä uhraamaan pelin päähenkilön pelastaakseen perheensä ja edetäkseen pelissä. Tosin erotuksena *Anna Kareninaan* pelaajalle ei *Red Dead Redemptionissa* kerrota, että tiettyjen tapahtumasarjojen jälkeen tämä ei voi enää tehdä muuta kuin uhrata päähenkilönsä. Ristiriita pelaajan ja pelin päähenkilön tavoitteiden välillä voi synnyttää ahdistuksen kokemuksia, mutta juuri nämä ahdistuksen kokemukset voivat johtaa myös täysin uudentyyppiseen tragedian kokemiseen, jossa pelaaja tuntee teosta vastuullisuutta, osallisuutta ja rikoskumppanuutta. (Juul 2013, 27–29, 107.)

Juul esittää, että rikoskumppanuuden kokemuksen synnyttäminen pelaajassa on yksi peleille ainutlaatuinen tragedian käsittelemisen tapa. Peli voi esimerkiksi jossain vaiheessa paljastaa pelaajalle, että hänen toimintansa ei olekaan ollut niin yksinkertaisesti sitä miltä aluksi on vaikuttanut. Juul ottaa esimerkiksi Brenda Brathwaiten suunnitteleman *Train*-lautapelin (2009). Tässä pelissä pelaajat rakentavat aluksi junaraiteita ja sijoittelevat ihmishahmoja junavauhuihin, tyypillisten junapeliin tapaan. Kun ensimmäinen pelaajista saa junayhteyden valmiiksi, korttipakasta

käännetään junaradan kohdeaseman nimi. Kaikki pelin kohdeasemat ovat nimetty keskitysleirien mukaan. Tässä vaiheessa pelaajien viattomalta vaikuttanut junaraiteiden suunnittelu- ja rakennusprosessi paljastuu karmivaksi toiminnaksi. Pelaajat ovat tietämättään olleet rakentamassa junayhteyksiä keskitysleirikuljetuksille. (Juul 2013, 108–109.)

Digitaalisten pelien puolelta hyvä esimerkki rikoskumppanuuden kokemuksen synnyttämisestä löytyy Team Icon kehittämästä pelistä *Shadow of the Colossus* (2005). Tässä toimintaseikkalupelissä pelaaja ohjaa kolmannesta persoonasta käsin nimetöntä matkaajaa, joka tappaa suuria kolosseja saadakseen henkiolennon herättämään kuolleen tytön takaisin henkiin. Vaikka jättimäiset kolossit muistuttavat nopeasti katsottuna tyypillisiä pelien hirviöitä, joita pelaajahahmon tulee tappaa edetäkseen pelissä, pelaajalle käy pelin edetessä selväksi, että hirviöt eivät itseasiassa ole pahuuden ja vihamielisyyden ruumiillistumia, vaan pikemmin surumielisiä ja melankolisia olentoja. Peli lopulta jopa rankaisee päähenkilöä siitä, että tämä on tappanut kolosseja. Peli kyseenalaistaa hienovaraisella tavalla pelaajan toiminnan motiivin. Edetäkseen pelissä pelaajalla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin tappaa kolossit. Mutta onko tappaminen oikein, se jää pelaajan pohdittavaksi. (Juul 2013, 109–110.)

Toinen tunnettu esimerkki pelaajahahmon toiminnan motivaatioiden kyseenalaistamisesta löytyy vuonna 2012 ilmestyneestä *Spec Ops: The Line* -pelistä (Yager Development). Tässä kolmannen persoonan ammuskelupelissä pelaaja ohjaa eliittijoukkojen kapteenia, joka lähetetään tiedustelutehtäviin katastrofin jälkeiseen Dubaihin. Pelin edetessä pelaajahahmon mieli alkaa järkkyyä, kun hän alkaa hitaasti tajuta sodan kauheuden. Tämä muun muassa tajuaa, että hän on joukkonsa kanssa vahingossa tappanut lukuisia siviilejä. Peli pyrkii kyseenalaistamaan pelien tyypillistä tapaa käsitellä sotaa viihteenä näyttämällä, että tappaminen ei ole niin harmitonta toimintaa, minkälaisena sotapelit sen tyypillisesti esittävät.

Kolmas esimerkki pelaajan oletetun toimintamallin kyseenalaistamisesta on Toby Foxin kehittämä roolipeli *Undertale* (2015). Pelaaja ohjaa pelissä ihmislasta, joka kohtaa fantasiamaailmassa erilaisia ”hirviöitä”. Konventionaalisissa roolipeleissä ainut tapa edetä ja selvitä pelissä on tappaa vastaan tulevat hirviöt. Undertalessa pelaaja pystyy ratkaisemaan ongelmatilanteet myös puhumalla. Peli itseasiassa palkitsee pelaajaa siitä,

että tämä pyrkii selviytymään tilanteista puhumalla taistelemisen sijaan. Pelaajan tekemät päätöksen vaikuttavat pelin kulkuun, dialogiin ja lopputulemaan.

Voidaan tietenkin kysyä, missä määrin pelaaja pelaajahahmoon ja tämän toimintaan ylipäättään samaistuu. Pelaajahahmolla on pelimaailmassa tyypillisesti monimuotoinen rooli. Tämä on sekä pelaajan toiminnan edustaja pelimaailmassa, fiktiivinen pelimaailman tarinaa edistävä hahmo, että mahdollisesti myös laajemman peli- tai viihdefranchisen symboli. (Aldred 2014, 355.) Katie Salen ja Eric Zimmerman (2004) esittävät, että pelatessaan pelaajat jatkuvasti vaihtelevat kognitiivisia kehyksiä, joiden myötä he joko sijoittavat itsensä pelaajahahmoon suoraan samaistuen tai suhtautuvat pelaajahahmoon ulkopuolelta käsin keinotekoisena ja fiktiivisenä oliona. (Salen & Zimmerman 2004, 453–455.) Näin ollen kaikki pelaajahahmon tekemä toiminta pelimaailmassa ei tule arvioiduksi rikoskumppanuuden tai tragedian käsitteiden valossa. Esimerkiksi pelaajahahmon kuolema on pelaajalle usein vain tämän epäonnistumisen symboli, ei niinkään tragedia.

Jason Tocci huomauttaa, että digitaaliset pelit lienevät ainoa kerronnallinen media, jossa päähenkilön kuolema voi olla täysin vailla dramaattista vaikutusta oleva, jopa rutiininomainen tapahtuma. Jos päähenkilön kuolema saa pelaajassa aikaan jonkinlaisen tunnereaktion, kyseessä on todennäköisemmin turhautuminen kuin pohdiskelu. (Tocci 2008, 187.) Tästä huolimatta, kuten aiemmin mainituista peliesimerkeistä käy ilmi, pelimaailman tapahtumat voivat tulla tulkituiksi myös tragedioina ja pelaaja voi kokea rikoskumppanuuden ja vastuun kokemuksia pelatessaan eteenpäin pelitarinaa, jossa pelaajahahmo on osallisena epämiellyttävien, ikävien tai traagisten tapahtumien toteutumisessa.

Juulin mukaan se, että peleissä traaginen loppu (se kun pelaaja on vastuussa päähenkilön kärsimyksestä tai muista negatiivisista tapahtumista) aiheuttaa epämiellyttävän olon, on osoitus siitä, että pystymme nauttimaan traagisista tarinoista silloin kun emme itse koe olevamme vastuussa niistä. Esimerkiksi Shakespearen *Othello*ssa haluamme Desdemonan selviytyvän, mutta olisimme vihaisia näytelmän ohjaajalle jos tämä oikeasti selviäisi. *Othellon* tapauksessa emme myöskään koe olevamme vastuussa Desdemonan kuolemasta. Perustavanlaatuinen ero pelien ja tarinoiden välillä onkin se, että peleissä tunnemme olevamme vastuussa kärsimyksestä

ja tarinoissa emme. (Juul 2013, 112.)

Juul kuitenkin lisää, että tästä huolimatta emme luultavasti koe olevamme täysin vastuussa pelien traagisista tapahtumista, koska ne eivät ole täysin meidän hallinnassamme. Jokaisessa lineaarisessa pelissä pelin suunnittelija on se, joka on suunnitellut kärsimyksen ja tehnyt siitä väistämättömän. (Juul 2013, 112–113.) Esimerkiksi *Dark Soulsissa* peli on suunniteltu niin, että pelaajahahmon on mahdoton olla tekemättä niitä tekoja, jotka synnyttävät pelaajassa rikoskumppanuuden kokemuksen, jos pelaaja aikoo pelata pelin läpi.

3 Dark Soulsin rikoskumppanuuden analyysi

”Kun hirviöiksi paljastumme, onko hyvät päivät valhetta sittenkään?”

CMX - Sielunvihollinen

Teen tässä luvussa analyysin *Dark Soulsin* tavasta tuottaa pelaajalle rikoskumppanuuden ja osallisuuden kokemus pelitarinan tapahtumissa. Esittelen aluksi sitä, kuinka peli tuottaa pelaajalle kokemuksen siitä, että pelaajahahmo on pelitarinan sankari ja viholliset ovat pelitarinan vihollisia. Seuraavaksi käyn läpi yhden kohtauksen kautta sitä, kuinka peli paljastaa pelaajahahmolle tämän toiminnan seuraukset ja kyseenalaistaa sankari-vihollinen-asetelman. Lopuksi tarkastelen sitä, kuinka peli alleviivaa pelaajahahmon toiminnan ambivalenttiutta tarjoamalla tälle pelin lopussa kaksi vaihtoehtoa, joista kumpaakaan ei voi pitää yksinkertaisesti onnellisena tai hyvänä lopetuksena.

3.1 Sankaruuden konteksti ja vihamielinen maailma



Kuva 1. Ensimmäinen pelaajahahmon kohtaama vihollinen on jättimäinen demoni, Asylum Demon. (Dark Souls, FromSoftware).

Kun alan pelata *Dark Soulsia* minulle käy hyvin nopeasti selväksi, että peli on todella vaikea. Ohjattuani pelaajahahmoni pois vankityrmästä ja luettuani muutaman maahan kirjoitetun viestin, jotka kertovat minulle pelin perusmekaniikkoja (kuten sen mistä peliohjaimen napista hahmoni lyö), pelaajahahmoni päätyy suureen huoneeseen, jossa tämän kimppuun hyppää valtavan kokoinen demoni. Agressiivinen kuoromusiikki rikkoo hiljaisuuden, peliruudun täyttää pomovihollisen elinvoimapalkki ja tämän nimi: Asylum Demon (Kuva 1). Olen löytänyt asekseni toistaiseksi vasta katkenneen miekan kahvan. Kun yritän lyödä demonia, tämän elinvoimapalkki ei silminnähden pienene lainkaan. Demonin puolestaan päättää elämäni kahdella iskulla. Seuraavalla yrittämällä yritän juosta ympäri huonetta demonia karkuun, ja lopulta löydän yhdeltä seinältä pienen oven, josta pääsen etenemään demonin ohi. Myöhemmin, paremmin varustautuneena, pelaajahahmoni päihittää demonin ja pääsen vihdoinkin etenemään pois pelinharjoittelualueelta.

Tyypillisesti tällaiset pelien alussa sijaitsevat prologimaiset harjoittelualueet mahdollistavat pelaajalle pelin mekaniikkojen testaamisen turvallisissa olosuhteissa. *Dark Souls* puolestaan ottaa pelaajalta luulot pois heti alussa. Jo harjoittelualueella on selvää, että *Dark Soulsin* maailma on haastava ja vihamielinen. Pienetkin uhkat ovat tappavia, ja tässä maailmassa täytyy edetä harkiten. Kun saavun jättimäisen korpin lennättämänä pelin varsinaiseen alkuun, löydän sieltä nuotion ääreltä masentuneen ritarin. Tämä kertoo pelaajahahmolleni epämääräisen tehtävän: kun soitan kahta pelimaailmasta löytyvää kelloa, jotain tapahtuu. Tämän lisäksi hän sanoo, että täältä ei löydy pelastusta ja että pelaajahahmoni olisi ollut parempi vain jäädä mätänemään Epäkuolleiden mielisairaalaan (Undead Asylum).

Peli asettaa heti alussa tulkinnallisen kontekstinsa. Maailma ja vastaanotto tuntuvat niin vihamielisiltä, että täältä ei varmasti voi löytyä kuin vihollisia. Masentunut ritari, joka ei sentään käy heti pelin alussa kimppuuni, naureskelee hänkin pahaenteisesti ja pilkallisesti. Nuotiolla soi melankolinen, hieman salaperäinen musiikki. Muuten maailmassa on hiljaista. Siellä täällä partioi muutamia vihollisia. Kun lähdän kiipeämään ylös kohti Epäkuolleiden linnoitusta (Undead Burg), kohtaan zombeiksi muuttuneita sotilaita. Varomattomasti pelaamalla huomaan kuolevani näihin aluksi haurailta vaikuttaviin vihollisiin helpommin kuin ajattelin. Vaihtoehtoisesti voin lähteä tutkimaan lähistöllä olevaa hautausmaata, mutta siellä saan vastaanani luurankoja jotka

eivät suostu pysymään kuolleina vaikka tappaisin ne kuinka monta kertaa. Kun löydän hissillä tieni alas New Londo Ruinsille, löydän sieltä tulvan alle jääneen rauniokaupungin. Siellä kohtaan haamuja, joihin miekkani ei tehoa lainkaan.

Dark Souls kehystää pelaajahahmon toiminnan digitaalisille peleille tyypillisesti sankarilliseksi. Vaikka pelaajahahmo pelin alussa pakenee vankilasta, pelaaja ei luultavasti silti miellä tätä rikolliseksi. Pelin alkuanimaatiossa kerrotaan pelimaailman myyttinen syntytarina. Pitkään maailmassa oli vain ikuisia lohikäärmeitä ja muuttumatonta harmautta, kunnes joukko ihmismäisiä hahmoja löysi tulen ja tulesta mahtavien jumalhahmojen sieluja. Tämän myötä maailmaan tulivat sellaiset eroavaisuuksien käsitteet kuten valo ja pimeä ja kuolema ja elämä. Jumalten kaltaiset lordit tuhosivat lohikäärmeet ja näin alkoi Tulen aikakausi (Age of Fire). Nyt tuli on kuitenkin hiipumassa ja pimeä uhkaa vallata koko maailman. Elävien keskuudessa kulkee hahmoja, joilla on kuolemattomuuden kirous. Muinaisen ennustuksen mukaan jonain päivänä valittu epäkuollut tulee pakenemaan vankilamielisairaalaan ja matkustamaan lordien maahan Lordraniin.

Peli esittää, että pelaajahahmo on valittu toteuttamaan muinainen ennustus. Jo tämä asetelma tekee pelaajahahmon toiminnasta sankarillista, vaikka peli ei viittaa siihen, kenen muinaisesta ennuksesta on kyse. Pelaajahahmon toiminnalle on olemassa ennustuksen myötä ikään kuin korkeammalta taholta tullut oikeutus. Kun pelaajahahmo on onnistunut toteuttamaan masentuneen ritarin pelin alussa mainitseman epämääräisen tehtävän ja soittamaan kahta pelimaailmasta löytyvää jättimäistä kelloa, tämä kohtaa nuotion läheisyydessä jättimäisen käärmemäisen olennon, joka esittelee itsensä Kingseeker Framptiksi. Frampt on pelaajahahmosta innoissaan, ja kertoo tälle tämän seuraavan tehtävän: pelaajahahmon tulee tappa pelimaailmasta löytyvät mahtavat lordit, kerätä näiden sielut, ja lopuksi uhrata nämä kaikki ja itsensä ensimmäisen tulen uuniin (Kiln of the First Flame), jonne lordeista mahtavin, Gwyn, on aikoinaan uhrannut itsensä estääkseen pimeyden saapumisen. Näin pelaajahahmosta tulee mahtavan lordin seuraaja, seuraava Suuri lordi.

Tehtävä vaikuttaa fantasiamaailman ja pelien kontekstissa järkeenkäyvältä, vaikka se on samanaikaisesti hieman erikoinen, jos sitä yhtään pysähtyy miettimään. Mikä oikeastaan on pelaajahahmon ja lordien suhde? Miksi pelaajahahmo on pelin alussa vankilassa ja

miten tälle on tullut zombimainen kuolemattomuuden kirous? Peli ei ole vielä antanut tässä vaiheessa juurikaan vastauksia näihin kysymyksiin.

3.2 Hirviölläkin on tunteet: *Quelaaq ja Fair Lady*

Vihollisten hirviömäinen olemus on peleille tyypillinen tapa oikeuttaa toisiin hahmoihin kohdistuva väkivalta. Vuonna 1976 ilmestynyt *Death Race* on varhainen esimerkki digitaalisten pelien herättämästä moraalisesta paniikista. Pelissä pelaaja saa pisteitä siitä, että tämä ajaa autolla muutamasta pikselistä koostuvien tikku-ukkomaisten hahmojen yli, jotka kuollessaan ensin kirkuvat ja tämän jälkeen muuttuvat risteiksi. Pelin kehittäjät väittivät sekä pelin mainoskuvastossa että lehdistölle annetuissa lausunnoissa, että yliajettavat hahmot ovat gremlineitä tai hirviöitä. Näin niiden brutaali tappaminen on oikeutettua eikä paheksuttavaa niin kuin ihmisiin kohdistuva väkivalta. (Kocurek 2015, 79.) Hirviömäisyyttä on käytetty viihteessä usein väkivaltaisen toiminnan oikeutuksena. Esimerkiksi peleissä, kun pelaajahahmon väkivaltainen toiminta kohdistuu hirviöihin, se ei näyttäydy murhaamisena vaan selviytymisen kannalta välttämättömänä toimintana. (Kocurek 2015, 81.)

Myös *Dark Soulsissa* pelaajahahmo kohtaa hirviöitä. Vihamieliset ihmismäiset hahmotkin on usein esitetty jossain määrin hirviömäisinä, esimerkiksi hulluksi tulleina epäkuolleina ritareita. Monet pelin hirviöt ovat muunnelmia klassisten roolipelien ja fantasiakuvastojen hirviöistä. Näin näillä olennoilla on pitkä historiallinen tulkintakehys tulla miellettyksi vihamielisiksi olennoiksi, jotka uhkaavat viedä pelaajahahmon hengen jos tämä ei onnistu tekemään samaa vihollisille ennen sitä.

Pelin sääntöjen tasolla pelaajahahmon kuolema on *Dark Soulsissa* aina menetys ja vihollisen kuolema onnistuminen. Kun pelaajahahmo onnistuu tappamaan pomovihollisen, ruudulle ilmestyy teksti ”Victory Achieved” (voitto saavutettu). Lisäksi pelaajahahmo saa taposta palkkioksi sieluja, jotka toimivat pelissä pelaajahahmon ominaisuuksien ja varusteiden parantamisen valuuttana. Pelaajahahmo ei pysty etenemään pelissä alueelta toiselle ellei hän onnistu tappamaan näiden alueiden lopusta löytyviä pomohirviöitä.

Kuitenkin pelin fiktion tasolla vihollisen kuolema esitetään toisinaan myös tragediana. Esimerkiksi Ruttokaupungin (Blighttown) pohjalla pelaajahahmo kohtaa hämähäkkimäiseksi epämuodostumaksi muuttuneen Quelaaqin. Pelaajahahmon saavuttua taisteluareenalle Quelaaq hyökkää äkäisenä tämän kimppuun ja yrittää tappaa pelaajahahmon hinnalla millä hyvänsä. Kun pelaajahahmo onnistuu tappamaan Quelaaqin, tämä saa palkkioksi 20 000 tavallista sielua sekä Quelaaqin erikoissielun, jonka esinekuvauksesta selviää, että Quelaaq on aikoinaan ollut Izalithin noidan tytär, mutta on sittemmin muuttunut kaaosdemoniksi.

Taistelun jälkeen pelaajahahmolle aukeaa reitti alueelle, josta hän voi löytää salaseinän takaa Quelaaqin siskon. Tähän surumieliseen hahmoon viitataan pelissä vain nimellä ”Fair Lady”. Fair Lady on niin ikään epämuodostuma, jolla on naisen yläruumis ja hämähäkin kaltaisen olion alaruumis. Kun pelaajahahmo aluksi yrittää puhua Fair Ladylle, näytölle ilmestyy vain kolme pistettä (Kuva 2). Pelaajahahmo ei ymmärrä luonnostaan Fair Ladyn kieltä. Jos tällä kuitenkin on hallussaan Old Witch's Ring ja tämä pukee sormuksen ylleen, pelaajahahmo alkaa ymmärtää Fair Ladyn puhetta. Sokea ja heikossa kunnossa oleva Fair Lady luulee pelaajahahmoa siskokseen Quelaaqiksi, ja kertoo olevansa tuskissaan ja voimiensa pian loppuvan. Hän sanoo olevansa kiitollinen siitä, että sisko on vielä elossa ja pyytää tätä pitämään itsestään huolta.



Kuva 2. Pelaajahahmo kohtaa Fair Ladyn. (Dark Souls, FromSoftware).

Tällä hetkellä selviää, että pelaajahahmo ei ole aiheuttanut vain vihamieliseksi uhkaksi ja pelissä etenemisen esteeksi asetetun hirviön kuolemaa, vaan myös sokean ja sairaassa kunnossa olevan naisen rakkaan siskon kuoleman. Yhtäkkiä pelaaja näkee eri valossa myös aiemmin tappamansa Quelaaqin. Tuo hirviö, joka aluksi vaikutti vain vihamieliseltä epämuodostumalta, olikin toisen henkilön sisko, joka ehkä vain yritti vartioida näiden kotialuetta.

Tällaisilla hetkillä *Dark Souls* käsittelee pelaajan vastuuta ja pelaajahahmon toiminnan seurauksia pelimaailmassa. Hakatessaan tohjoksi ensimmäisten alueiden epäkuolleita zombiemaisia sotilaita mikään pelissä ei viittaa siihen, että näiden vihamielisiltä vaikuttavien ja yksinkertaisesti käyttäytyvien *vihollisten* tappamisessa voisi olla mitään väärää. On epätodennäköistä, että pelaaja tulee tässä vaiheessa peliä miettineeksi toimintansa seurauksia tai vihollisten kuoleman seurauksia. Pelaaja tunnistaa viholliset vihollisiksi näiden käyttäytymisen ja genren konventioiden perusteella. Tämän näköiset ja vihamielisesti käyttäytyvät hahmot tulevat tulkituksi roolipelissä yksiselitteisesti vihollisten kategoriaan.

Jos pelaaja kiinnittää tarkkaa huomiota pelimaailmaan tämä huomaa, että harva vihollinen käy pelaajahahmon kimppuun aktiivisesti. Viholliset pikemminkin odottavat valituilla paikoillaan, ja hyökkäävät pelaajahahmon kimppuun vasta kun tämä saapuu niitä tarpeeksi lähelle. Tämä on toteutettu myös pelimekaniikan tasolla niin, että vihollisilla on määritelty etäisyys, jonka sisällä ne muuttuvat passiivisista aggressiivisiksi. Peli voidaankin tulkita niin, että pelaajahahmo on se joka tunkeutuu vihollisten alueelle eikä toisinpäin. Pelaajahahmo on siis se, joka hyökkää. Viholliset ovat pelaajahahmolle vihollisia vain, koska tämä on alun perinkin hyökännyt näiden alueelle. Tämä tulee kaikkein eksplisiittisimmin selväksi kun pelaajahahmo päättyy pelin loppupuolella Ariamisin maalattuun maailmaan. Tämä suureen maalaukseen piilotettu pelialue sisältää kaikkea sellaista, mitä jumalat ovat pitäneet uhkaavana ja vaarallisena ja päättäneet sulkea pois omasta todellisuudestaan. Maalauksen lopussa pelaajahahmo kohtaa Priscillan, joka vaikuttaa olevan jumalhahmon ja lohikäärmeen ristisiitos. Toisin kuin muut pelin pomoviholliset, Priscilla ei käy välittömästi pelaajahahmon kimppuun, vaan pyytää tätä poistumaan maalauksen maailmasta: *"Thou must returneth whence thou came. This land is peaceful, its inhabitants kind, but thou dost not belong. I beg of thee, plunge down from the plank, and hurry home."* Pelaajahahmo voi tämän jälkeen

valita, käykö hän Priscillan kimppuun vai jättääkö hän tämän rauhaan. Se kuitenkin on selvää, että pelaajahahmo on saapunut maailmaan kutsumatta.

3.3 Suuren tarinan ambivalenssi

Dark Souls on pelaajan rikoskumppanuuden osoittamisen kanssa pelinä hyvin hienovarainen, eivätkä useat pelaajat edes tunnista tätä rikoskumppanuutta ensimmäisellä pelikerralla. Monet kohtaukset, joissa pelaajalle valkenee pelimaailman hirviömaisten vihollisten hauraus ja melankolia, paljastuvat vasta kun pelaajahahmo on onnistunut suorittamaan pelimaailmassa tietyn määrän oikeita toimintoja. Näin on esimerkiksi edellä mainitun Quelaaiin tapauksessa. Pelaaja ei voi tietää Quelaaiin ja tämän siskon tragediasta ennen kuin hän on tappanut Quelaaiin, löytänyt tämän siskon salaseinän takaa sekä löytänyt puhetta tulkkaavan sormuksen. Mitä pidempään ja perusteellisemmin pelaaja *Dark Soulsia* pelaa, sitä paremmin hänelle luultavasti selviää, että pelaajahahmo jota hän ohjaa ei ole yksiselitteisesti sankari. Itseasiassa on täysin perusteltua tulkita pelaajahahmo pelin hirviöksi.

Myös pelin suuri tarinalinja saa vaihtoehtoisen selityksen, jos pelaajahahmo etenee pelissä tietyssä järjestyksessä. Kun pelaajahahmo tappaa Neljä kuningasta (Four Kings) ennen kuin luovuttaa jumalolentojen sieluille tarkoitetun astian Framptille, hän löytää pelin aikana myös toisen muinaisen käärmeolennon, Darkstalker Kaathen. Kaathe pyrkii vakuuttamaan pelaajan siitä, että Framptin suunnitelma on jumalolentojen salajuoni pelaajaa vastaan. Kaathe opastaa pelaajahahmoa myös tappamaan jumalolennot, mutta väittää, että Frampt on menettänyt järkensä ja kaveeraa Gwynin kanssa. Kaathen mukaan pelaajahahmon tulisi edistää luonnollista kehitystä kohti pimeyden aikakautta (Age of Dark), ja tulla Pimeyden lordiksi (Dark Lord). Pimeyden aika on Kaathen mukaan myös ihmisyyden aikakausi.

Pelin suuri tarinalinja ei tarjoa pelaajalle muita vaihtoehtoja kuin jumalolentojen tappamisen. Toki pelaaja voi vaikka vain istuttaa pelaajahahmonsa nuotiolle tai kuljeskella ympäriinsä maisemia ihailien, mutta päästäkseen eteenpäin pelin asettamissa tavoitteissa jumalolennot on tapettava. Vasta aivan pelin lopussa, ennen pelin päättävää lyhyttä välanimaatiota ja lopputekstejä, pelaaja voi tehdä valinnan. Hän voi joko uhrata

itsensä nuotiolla ja noudattaa Framptin kannattamaa tarinalinjaa, tai hän voi tappaa pelin viimeisen pomovihollisen ja kävellä ulos koko Tulen aikakautta ylläpitävän nuotio-ääreltä ja noudattaa Kaathen kannattamaa tarinalinjaa. Pelaajan valinnasta riippuen seuraa jompi kumpi lyhyt animaatio: jos pelaaja uhraa itsensä nuotioon, pelaajalle näytetään, kuinka pelaajahahmo kumartuu nuotiolle, syttyy liekkeihin ja lopulta räjähtää suureksi tulilieskaksi; jos pelaaja päättää ohjata hahmonsa ulos polttouunista uhraamatta itseään, ulkopuolella odottaa käärmeolentojen joukko ja kertojaääni kertoo, että sekä Kaathe että Frampt kumartavat uutta pimeyden lordia.

Toisin kuin monet roolipelit, joissa pelaajalle kerrotaan näytöllä näkyvän lukeman avulla, onko tämä pelannut moraalisesti hyvin vai huonosti, *Dark Souls* ei määrittele sitä, kumpi pelin lopetuksista on hyvä ja kumpi paha. Jos asiaa katsotaan ihmisten näkökulmasta, voidaan ajatella, että jälkimmäinen lopetus on parempi. Siinä pelaaja tulee valinneeksi suunnan, joka edistää ihmisten aikakauden saapumista. Mutta toisaalta ihmisten aikakausi on myös Pimeyden aikakausi. Peli on näyttänyt pelaajalle, mitä seuraa siitä, kun ihmisyyttä pääsee valloilleen. Pelin lisäosassa pelaajahahmo matkustaa ajassa taaksepäin Oolacilen kylään, jonka asukkaat ovat kaivaneet auki alkuperäisiin ihmisiin kuuluneen olennon haudan. Nyt tämä ihmisyyttä on päässyt valloilleen, ja kylän asukkaat ovat muuttuneet hirviömäisiksi epämuodostumiksi. Toisaalta ensimmäinen vaihtoehto ei näyttäytyä sen parempana. Sitä noudattaessaan pelaajahahmo vaikuttaa jumalhahmojen käsinukelta, joka huijataan uhraamaan itsensä jotta jumalhahmojen hiipuva aikakausi jatkuisi hieman pidempään. Pelin lopussa pelaajalle ei kerrota, poistiko pelaajahahmon uhraus oikeasti kuolemattomuuden kirouksen Lordranin maailmasta.

Kun pelaaja on pelannut ja tutkinut *Dark Soulsia* tarpeeksi kauan, tälle kirkastuu pelaajahahmon hirviömäinen olemus. Toisaalta voidaan ajatella, että tämä on ollut ilmeistä pelin alusta lähtien. Aivan pelin alussa, herätessään vankityrmästä, pelaajahahmo on hirviömäisessä ulkomuodossa (Kuva 3). Pelaajahahmon ulkomuoto voi vaihdella pelin aikana hirviömäisen hollow-tilan ja ihmismäisen ulkomuodon välillä. Hirviömäinen ulkomuoto on kuitenkin se, mihin pelaajahahmo aina kuoltuaan palaa.



Kuva 3. Pelaajahahmo näyttää hirviöltä pelin alussa. (Dark Souls, FromSoftware).

4 Päättäntö

Olen tässä tutkimuksessa osoittanut, kuinka *Dark Souls* saa pelaajan kokemaan rikoskumppanuuden kokemuksia, kun pelaaja perehtyy perusteellisemmin pelimaailmaan ja pelin fiktion. Tutustumalla perusteellisesti pelimaailmaan pelaajalle selviää, että pelin alussa ilmeiseltä näyttävä toiminta onkin luonteeltaan jossain määrin kyseenalaista.

Pelin alussa pelaaja tulkitsee pelaajahahmonsa pelin sankariksi ja viholliset vihollisiksi genren konventioiden sekä pelimaailman vihamielisen vastaanoton perusteella. Se, että pelin alkuanimaatiossa viitataan pelaajahahmon matkaan muinaisen ennustuksen toteutumisenä ja pelaajahahmoon ”valittuna”, vahvistaa oikealla asialla olemisen kokemusta entisestään.

Kun pelaaja etenee pelissä tämä kohtaa tilanteita, joissa pelaajahahmon tekojen seuraukset käyvät kiusallisen selviksi. Yksi tällainen kohta on Quelaag-pomovihollisen tappaminen ja tämän jälkeen Quelaagin siskon kanssa jutteleminen. Jutteleamalla siskon kanssa pelaajalle selviää, että Quelaag oli kärsivän ja sokean siskon ainut onnen tuoja. Pelaamisen myötä pelaaja alkaa havaita, että pelimaailman viholliset käyvät

pelaajahahmon kimppuun vain jos tämä menee niitä liian lähelle. Toisaalta on perustelua myös ajatella, että pelaajahahmo on pelin tarinassa vihollinen, joka hyökkää muiden alueelle.

Peli myös näyttää, että pelaajan on hankala tehdä pelimaailmassa moraalisesti kestäviä valintoja. Pelin kahdesta mahdollisesta lopetuksesta on mahdoton sanoa, onko kumpikaan niistä perinteisten moraalikäsitteiden valossa tarkasteltuna hyvä tai onnellinen lopetus.

Mielestäni *Dark Soulsin* fiktion tarkasteleminen rikoskumppanuuden käsitteen valossa auttoi ymmärtämään paremmin sitä, miten peli kertoo traagisesta maailmasta peleille ominaisella tavalla. Kun pelaaja näkee vaivaa tarinan selvittämiseen, tämä alkaa ymmärtää pelimaailmaa paremmin. Tarinan selvittäminen vaatii paitsi päättelytaitoja ja pitkäjänteisyyttä, myös menestystä ja paneutumista taitoon perustuvassa pelissä.

Tämä tutkielma keskittyy tarkemmin vain muutamaaan *Dark Soulsista* löytyvistä rikoskumppanuuden tarinoista, jotka mielestäni edustavat hyvin pelin kerronnallista kokonaisuutta. Tutkimatta jää kuitenkin valtaosa pelin narratiivista ja fiktiivisistä aineistosta. Analysoimalla näitä tapauksia pelin tuottamasta rikoskumppanuuden kokemuksesta olisi mahdollista saada vielä syvällisempi, monipuolisempi ja perusteellisempi käsitys kuin mitä tämän tutkimuksen puitteissa on ollut mahdollista tuottaa.

Dark Souls tarjoaa tietysti myös lukuisia muita perusteluja ja erityisen kiinnostavia näkökulmia, joiden kautta peliä olisi mielekästä tutkia. Yksi näistä on esimerkiksi pelin mekaniikan ja fiktion tarkastelu kuoleman tematiikan kautta. *Dark Soulsin* maailma on täynnä kuolemaa, kuvia kuolemasta, tarinoita kuolemasta, ja pelin keskeinen pelimekaniikka on kuolema. Mekaniikan tasolla pelaaminen on kamppailua elämästä ja kuolemasta, ja tämä kamppailu tapahtuu fiktiivisessä maailmassa, joka on kokonaisuudessaan kuolemassa.

5 LÄHTEET

Tutkimuskohde

FromSoftware (2011) *Dark Souls*. FromSoftware.

Tekstit

Aarseth, E. (2003). *Playing research: Methodological approaches to game analysis*. Paper presented at DAC. Melbourne, Australia.

Aarseth, E. (2012). "A Narrative Theory of Games" Teoksessa *Proceedings of the International Conference on the Foundations of the Digital Games*. New York: Association for Computing Machinery. s.129–133.

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

Burn, A. (2014). Role-playing. Teoksesta *Routledge Companion to Video Games Studies*, 241-250. New York: Routledge.

Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.

Juul, J. (2013). *The Art of Failure : an Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press: Cambridge.

Kocurek, C. (2015). "Who hearkens to the monster's scream? Death, violence and the veil of the monstrous in video games". *Visual Studies*, 30:1, s.79-89.

Kokonis, M. (2014). "Intermediality between Games and Fiction: The "Ludology vs. Narratology" Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca." *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 9:1, s.171-188.

Martin, G.D. (2016). "Visions of Hell: Dark Souls's Cultural Heritage". Kill Screen 11.5.2016 <https://killscreen.com/articles/visions-of-hell-dark-soulss-cultural-heritage/>

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: SAGE.

Salen, K. ja Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Ma.: The MIT Press.

Shakespeare, W. (2013) *Othello*. Suom. Matti Rossi. Helsinki: WSOY. Alkuperäinen englanninkielinen teos ilmestynyt vuonna 1603.

Simons, J. (2007). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies* 7:1. <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>

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

Pelit

Brenda Brathwaite (2009) *Train*. Brenda Brathwaite

Mossmouth, LLC (2008) *Spelunky*. Mossmouth, LLC.

Rockstar San Diego (2010) *Red Dead Redemption*. Rockstar Games.

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

Toby Fox (2015) *Undertale*. Toby Fox.

Yager Development (2012) *Spec Ops: The Line*. 2K Games.