

Virtuaalista vaeltelua pelimaailmassa

Tietokonepeli *Myth II: Soulblighter* kybertekstinä

Leena Jokinen

Pro gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopisto
Kirjallisuuden laitos
Kevät 2002

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta	Humanistinen tiedekunta
Laitos	Kirjallisuuden laitos
Oppiaine	Yleinen kirjallisuus
Työn laji	Pro gradu -tutkielma
Tekijä	Leena Jokinen
Työn nimi	Virtuaalista vaeltelua pelimaailmassa — Tietokonepeli <i>Myth II: Soublighter</i> kybertekstinä
Aika	Kevät 2002
Sivumäärä	123

Tiivistelmä

Tietokonepelit ovat jatkuvassa kasvussa oleva mediakulttuurin osa-alue, jota ei voi pitää marginaalisena ja jonka akateeminen tutkimus on hiljattain vasta käynnistynyt. Niitä ei voi pitää kirjallisuutena, mutta kirjallisuudentutkimus tarjoaa osin hyödynnettäviä metodeja niiden tarkasteluun esimerkiksi tässä työssä käytetyn kybertekstin teorian rinnalle.

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, mikä tekee tietokonepelistä oman tyyppisensä kulttuurituotteen ja mikä merkitys narratiivisuudella on pelin kokonaisuuden kannalta sekä missä määrin pelissä realisoituu aitoa interaktiivisuutta. Tutkimuskohdetta, strategiapeli *Myth II: Soublighteria*, voi tarkastella kybertekstinä, jolloin keskiöön nousevat sen mahdollistamat ergodiset käytännöt. *Myth II* ei ole luonteeltaan dynaamisin mahdollinen kyberteksti, mutta pelaajalla on käytössään lukuisia vuorovaikutuksen mahdollisuuksia pelin rajoituksista huolimatta. *Myth II* hyödyntää myös tehokkaasti narratiivisuutta kehyskertomuksessaan, vaikka itse pelijaksoissa narratiivisuuden aste on olematon.

Yksi pelien tunnusmerkillisimmistä piirteistä on niiden spatiaalisuus: pelit ovat virtuaalisia tiloja, joissa pelaaja liikkuu maastoa haltuunottaen. Peleille on myös ominaista niiden sisältämä mahdollisuus manipuloida aikaa, mitä mahdollisuutta kirjallisuus ei tunne lainkaan samassa mittakaavassa. *Myth II* ei edusta tietokonepelien perustyyppiä, vaan on luonteeltaan genrehybridi. Tutkimustuloksia voi kuitenkin soveltaa jossain määrin koskemaan koko graafisten seikkailupelien genreä.

Asiasanat	Tietokonepelit, kyberteksti, ergodisuus, interaktiivisuus, narratiivisuus
Säilytyspaikka	Kirjallisuuden laitos
Muita tietoja	

Sisältö

1 Johdanto	3
1.1 Tietokonepeli tutkimuskohteena	3
1.2 Tutkimuskohde <i>Myth II : Soulblighter</i>	7
1.2.1 Pelin tapahtumien tausta	8
1.2.2 Pelin perusrakenne	10
2 Tietokonepelin positio kirjallisuudessa ja julkisessa keskustelussa	12
2.1 Ergodisuus korostaa käyttäjän valtaa	12
2.2 Mikä on teksti?	14
2.2.1 Hyperteksti	16
2.2.2 Kyberteksti	17
2.3 Tietokonepelit	19
2.3.1 Leikki ja peli esteettisenä toimintana	19
2.3.2 Tietokonepelien lajityypit	24
2.3.3 Tietokonepelit ja julkisuus	29
3 Tietokonepeli narratologisesta näkökulmasta	35
3.1 Kehyskertomus narratiivisena rakenteena	35
3.2 Tapahtumat	38
3.3 Intrigue, intrigant ja intriguee	46
3.4 Henkilöt toiminnan välikappaleina	56
3.5 Intertekstuaalisuus osana pelin tulkintaympäristöä	65
4 Ajallis-tilalliset ulottuvuudet	70
4.1 Temporaalisuus	70
4.2 Spatiaalisuus	74
4.3 Katse ja ääni	80

5	Pelaaminen toimintana	87
5.1	Interaktiivisuus	87
5.1.1	Ergodinen lukeminen	90
5.1.2	Tapausesimerkki: <i>Myth II</i> :n pelaaminen	92
5.1.3	Kybertekstin typologia	98
5.1.4	Lukijasta tekijään?	104
5.2	Interaktiivisuuden harha	106
6	Päätäntö	108
	LÄHTEET	113

1 Johdanto

1.1 Tietokonepeli tutkimuskohteena

Kirjallisuus on käsitteenä yhdistetty jo kauan painetussa, ja ennen kirjapainotaidon keksimistä käsinkirjoitetussa muodossa olevaan tekstiin. Kirjan muoto on tullut monesti jo niin hallitsevaksi kirjan määritteeksi, että kirjallisuutena voi olla vaikea pitää minkään muun muotoista, hallitsevan esitystavan normeja rikkovaa kirjallisuuden lajia. Tämä koskee myös elektronista, väljästi määriteltynä tietokonepohjaista, kirjallisuutta, josta käytävää keskustelua vanha käsitys kirjallisuudesta usein hallitsee. Tämä on sinänsä ymmärrettävää, koska ilmiönä elektroninen kirjallisuus on varsin nuori. Perustavanlaatuinen kysymys elektronista kirjallisuutta tutkittaessa onkin tämän uuden välineen eli tietokoneen (tai joissain tapauksissa spesifimmin ymmärrettynä internetin) vaikutus ihmisten tapoihin sekä tuottaa että lukea kirjallisuutta.

Elektroninen kirjallisuus pitää sisällään joukon erilaatuisia tekstejä, joiden asemasta teksteinä ei edes olla aina yhtä mieltä. Selvimmin tähän joukkoon kuuluvat painetun kirjallisuuden jälkikäteen tehdyt digitoinnit (esimerkiksi vanhat romaanit jotka on tallennettu sittemmin myös digitaalisesti pyrkimyksenä säilyttää ja saattaa yleisön saataville huonosti säilynyt kappale) tai painetun kirjan rinnalla digitaalisesti (esimerkiksi verkossa) julkaistavat versiot, jotka on vain siirretty digitaaliseen muotoon niiden sisällön millään tavalla muuttumatta tai olematta sidoksissa digitaalisuuteen. Edelleen elektronisen kirjallisuuden alueelle kuuluvat varsinaiset *hypertekstit*, jotka ovat (kauno-)kirjallisuutta, ja joiden rakenteen verkkomaisuutta muun muassa internetissä hyödynnetään (esimerkiksi hyperromaanit). Kirjallisuuden ulkopuolelle sen sijaan jäävät tietokonepelit, MUDit, MOOt ja muut tietokoneilla ja verkkoympäristössä kukoistavat lajityypit¹. Näille uudenlaisille teksteille on ominaista *ergodisuus*, käyttäjän korostunut aktiivisuus tekstiä lukiessa, tulkitessa, muokatessa ja luodessa.

Tietokonepelit eivät ole marginaali-ilmiö. Ne ovat saavuttaneet markkina-arvoltaan elokuvateollisuuden jo jonkin aikaa sitten, eikä mitään merkkiä suosion hiipumisesta ole näkyvissä (Gustavson 2001, 5). Niinpä on ajankohtaista ulottaa myös nämä erityiset käyttäjän aktiivisuutta korostavat *kybertekstit* akateemisen tutkimuksen piiriin. En ole tässä työssä ensimmäinen, vaan useat tutkijat ovat tahoillaan tutkineet niin pelejä kuin tietoverkossa julkaistua verkkofiktiotakin, mutta tutkimus on vasta alussaan ja aukkoja on vielä paljon.

¹MUDit eli multi-user dungeonit ovat tietoverkoissa eläviä yhteisöjä, joissa osallistujat voivat luoda omat hahmonsensa ja ympäristönsä ja toimia vuorovaikutuksessa toisten osallistujien kanssa näiden hahmojensa välityksellä. MUDit ovat siis eräänlaisia avoimia tekstuaalisia pelejä. MUDeista tarkemmin ks. esim. Aarseth 1997.

Yksi tutkimusta pitkään hallinneista kysymyksistä on kysymys tietokonepelien *narratiivisuudesta*. Pelejä on koitettu tutkia kirjallisuustieteen menetelmin, mutta samalla on monesti unohdettu niiden erityisyys juuri peleinä, pelien omat erityispiirteet huomioon ottaen. Niinpä peliä tarkasteltaessa kertomuksena unohtuu juuri se, mikä pelissä on ratkaisevaa: pelaaja. Pelaaminen ja lukeminen eivät ole toisiinsa verrattavaa toimintaa, sillä peli ei ole koskaan “valmis”, kokonainen teos pelaajan tulkita, vaan se muotoutuu lukemattomista vaihtoehdoista pelitapahtuman edetessä. On toki totta, että myös kirjan lukeminen on lukemattomien mahdollisuuksien tulkintaa, mutta kirjassa kirjan sanat ja virkkeet - mustat merkit paperilla - pysyvät koko ajan samoina, ja tulkinta muotoutuu niiden perusteella lukijan mielessä. Pelissä asia ei ole näin: pelin tapahtumia ei ole olemassa ennen pelitapahtumaa, ennen kuin pelaaja ne luo omilla valinnoillaan. Pelaajan rooli on täysin toisenlainen kuin lukijan. Pelissä ei myöskään ole narratologian kertojaa, joka välittäisi kertomuksen tapahtumat sisäislukijalle, eikä kahta erilaista aikaa (tarinan ja diskurssin ajat), joten lukemistapahtuma on luonteeltaan täysin erilainen verrattuna pelitapahtumaan.

Myöskään pelin “juonen” kerronnallisuus ei ole peliä oleellisesti määrittävä eikä edes sen tärkeimpiä ominaisuuksia. Peliä ei yleensä pelata hyvän tarinan vuoksi, vaan lähinnä siksi, että “pelaaminen on hauskaa”. Pelatessa tärkeintä ei ole pelin tarina vaan itse pelaamistapahtuma: jännitys, adrenaliini, mahdollisuus pelata itse ja saada omalla toiminnallaan aikaan muutoksia ja käänteitä pelin kulussa, voittoa. Niinpä rajoittuminen kirjallisuustieteelliseen lähestymistapaan ei tekisi oikeutta tietokonepeleille, niin kuin ei myöskään kirjallisuudelle. Tällöinhän kirjallisuustieteen käsitteistöä pitäisi muokata kattamaan myös pelien ominaisuuksia. Edelleen on kyseenalaista, onko kaikissa peleissä juonta edes olemassa: esimerkiksi useimpia lentosimulaattoreita voidaan pitää tällaisina juonettomina peleinä.

Kirjallisuustiede tarjoaa kuitenkin osin käyttökelpoisia välineitä tietokonepelien tutkimiseen. Tietokonepelejä voi tarkastella uudenlaisina mediateksteinä, joissa realisoituu joitain myös kirjallisuudelle ominaisia piirteitä näiden piirteiden olematta kuitenkaan kaikkein leimaa-antavimpia tietokonepelien kokonaisuuden kannalta. Tästä, ja laajahkosta tekstikäsitteistäni johtuen, pelien joitain osa-alueita voidaan tutkia kirjallisuustieteellisin metodein. Tämä ei yksinään kuitenkaan riitä, vaan rinnalle tarvitaan juuri tietokonepelien tutkimukseen sopivaa käsitteistöä.

Tutkimukseni tavoitteena on käsitellä tietokonepelejä kirjallisuustiedettä sekä erityistä *kybertekstin teoriaa* soveltaen. En kuitenkaan koeta väittää, että tietokonepelit olisivat kirjallisuutta, mutta kirjallisuustieteen avulla voi päästä tarkastelemaan joitain niiden osa-alueita hyvinkin hedelmällisesti. Tietokone-

pelit ovat yhä varsin vähän tutkittu alue kirjallisuudentutkimuksen saralla, mikä johtuu ainakin osittain niiden varsin heikosta akateemisesta statuksesta esimerkiksi kertomukseen verrattuna. Tietokonepeli sijoittuukin varsinaisen elektronisen kirjallisuuden ulkovartioon: tämän puhtaampia edustajia lienee varsinaisen verkkokirjallisuus tai -fiktio, jolla tarkoitan (jopa ainoastaan) tietoverkossa julkaistua kirjallisuutta, esimerkiksi internetissä julkaistuja romaaneja, novelleja tai runoja, jotka käyttävät rakenteessaan hyväkseen verkkoympäristön suomia mahdollisuuksia.

Ongelmia tutkimuksessa tuottaa se, että kirjallisuudentutkimus ei yksinään riitä kuvaamaan tietokonepelin ontologiaa, vaan rinnalle tarvitaan täysin omaa, tutkimusalueen erityispiirteet huomioon ottavaa teoriaa. Tietokonepelejä ei kannata tutkia kirjallisuutena, mutta ei myöskään suhteessa kirjallisuuteen, koska tällainen näkökulma on hyvin rajoittunut eikä pysty vastaamaan tietokonepelin omalakisien tarkastelun nostamiin haasteisiin. Kertomuksen sisältäminen yhdistää tietokonepelejä kirjallisuuteen, mutta kertomus ei ole pelin tärkein ominaisuus. Siksi tutkimuksellinen rajoittuminen ainoastaan narratologiseen analyysiin ei tekisi oikeutta tietokonepeleille. Sen sijaan tarvitaan tietokonepelin erityispiirteiden tutkimusta, johon ei kirjallisuustieteellinen näkökulma riitä. Yritän vastata tähän haasteeseen soveltamalla kybertekstin teoriaa kirjallisuustieteellisten metodien rinnalla huomioiden näin samalla myös tutkimuskohteen kirjallisuudelle vieraat piirteet. Tällä pyrin luomaan mahdollimman monipuolista kokonaiskuvaa tutkimuskohteestani.

Työni tavoite on kaksiosainen. Tarkoituksena on ensinnäkin sijoittaa tietokonepeli suhteessa elektronisen kirjallisuuden kenttään sen ominaispiirteitä määrittämällä, ja toiseksi pohtia sen narratiivisia elementtejä myös narratologisesta näkökulmasta. Päättökysymyksenä on selvittää, mikä tekee tietokonepelistä täysin omanlaisensa kulttuurituotteen eli mitkä ovat pelien määrittäviä ja distinktiivisiä piirteitä verrattaessa niitä vaikkapa kirjallisuuteen. Suora vertailu toiseen taiteenalaan ei kuitenkaan ole hedelmällinen lähtökohta pelitutkimukselle, koska pelitutkimus vaatii omat, pelien ominaispiirteisiin keskittyvät metodinsa ja vertailu keskittäisi huomion pelien kannalta epäoleellisiin seikkoihin. Tästä syystä pyrin keskittymään tietokonepeleihin itsenäisinä mediakulttuurin tuotteina. Pohdin tutkimuksessani erityisesti tietokonepelin rakennetta: sen spatiaalista ja temporaalista luonnetta sekä sen sisällä olevaa narratiivista kehystä ja tämän kehyksen merkitystä koko pelin kannalta. Edelleen yritän selvittää sekä pelaajan että tekijän asemaa pelissä ja pelissä realisoituvan interaktiivisuuden määrää ja merkitystä pelin pelaamiselle.

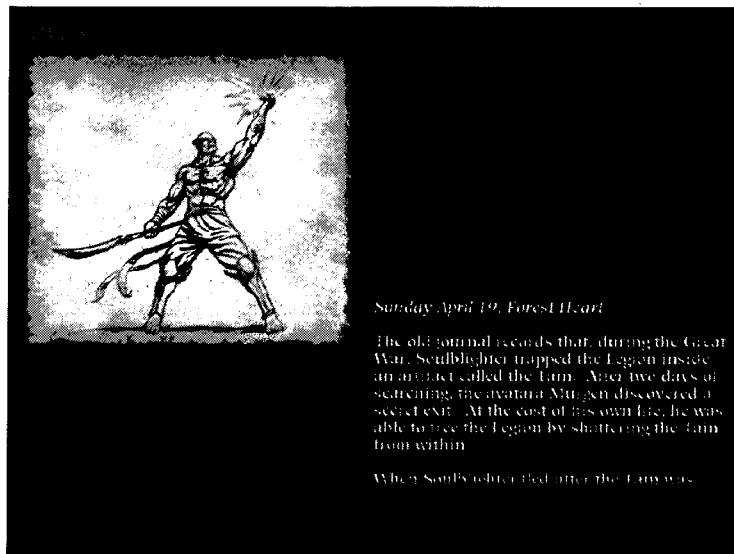
Tutkimuskohteekseni olen valinnut Bungie-yhtiön vuonna 1998 julkaiseman strategiapelin *Myth II: Soulblighter*. Syyt juuri tämän pelin valinnalle ovat seu-

raavat. Peli on taidokkaasti tehty niin esteettisesti kuin rakenteellisestikin ja sen fantasiamaailma on mielestäni kiehtova. *Myth II: Soulblighter* on jatko-osa *Myth: Fallen Lords* -pelille (Bungie 1997) ja jatkaa sen tarinaa. Jatko-osa on kehittyneempi kuin edeltäjänsä, mistä syystä se on myös kiinnostavampi tutkimuskohde.

Tutkimusaineistoni käsittää pääasiallisesti vain tämän yhden pelin. Käsitte- len ohimennen myös muita pelejä, mutta syvennyn tutkimuksessani tarkemmin vain tähän. Tästä syystä en yritä saavuttaa laajasti yleistettäviä tutkimustu- loksia tietokonepelien ontologiasta, vaan tyydyn erittelemään tarkemmin lähin- nä seikkailupelejä ja etenkin strategia-/fantasiapelien genreä, jonka lajityypin oivallinen edustaja *Myth II: Soulblighter* mielestäni on. Tällöin tutkimukseni jät- tää väistämättä vastaamatta kovinkaan tarkasti muita tietokonepelien genrejä koskeviin kysymyksiin. Tämänkaltainen teoslähtöinen näkökulma on kuitenkin mielestäni perusteltu, koska yhden lajityypin ja sen esimerkkiedustajan lähempi tarkastelu voi avata uusia näkökulmia ja tutkimuksellisia ovia myös muihin gen- reihin ja peleihin. Tietokonepelien koko skaala on myös niin laaja, ettei yhdessä tutkimuksessa olisi mahdollista vastata lähellekään tyhjentävästi niitä kaikkia koskeviin kysymyksiin. Niinpä tyydyn tekemään eräänlaisen pelinavauksen yh- den pelin ontologiaa tarkastelemalla jo olemassaolevaa teoriaa hyväkseni käyt- täen.

Norjalainen tutkija Espen Aarseth on tutkinut erilaisia kybertekstejä ansiok- kaasti väitöskirjastaan muokatussa teoksessa *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Kyseinen teos on uranuurtaja tällä tutkimusalueella, ja sovel- lankin työssäni suurelta osin hänen luomaansa kybertekstin teoriaa sekä koetan avata sitä esimerkkien avulla. Yhdistän tähän muun muassa Gérard Genetten ja Seymour Chatmanin luomaa narratologian käsitteistöä. Hyödynnän myös muiden kybertekstitutkijoiden töitä, joita on pääasiassa julkaistu internetissä erillisinä artikkeleina. Niinpä työssä käyttämäni teoriapohja on melko tieteiden- välinen. Tämä, sekä tutkimusalan nuoruus, pakottaa aluksi esittelemään tie- tokonepelien ja erityisesti oman tutkimuskohteeni taustaa jossakin määrin.

Tutkimukseni etenee seuraavasti. Aluksi esittelen tutkimuskohdetta ja -aluetta ja siihen liittyvää kysymyksenasettelua. Tästä siirryn pelin narratiivisen kehyk- sen analysointiin, jolloin työ käsittelee muun muassa pelin rakennetta ja nar- ratologian käsitteiden soveltuvuutta niiden tarkasteluun sekä pelin spatiaalis- temporaalista luonnetta. Lopuksi käsittelem pelin interaktiivisuutta ja sen pelat- tavuutta käytännössä.



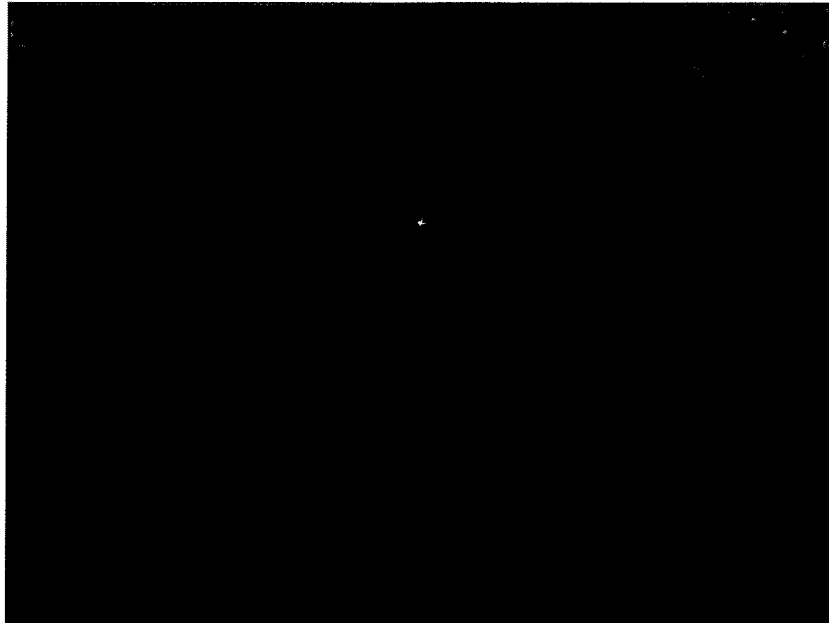
Kuva 1: Johdantokuva. Relic -episodin alkuruutu, jossa johdatellaan tämän pelijakson tapahtumiin (Bungie 1998).

1.2 Tutkimuskohde *Myth II : Soulblighter*

Myth II: Soulblighter on reaaliaikainen², kolmiulotteinen strategiapeli. Se sijoittuu fantasiamaailmaan, eräänlaiseen Keski-Maahan³, jossa pelaaja kohtaa erilaisia, useimmiten vihamielisiä olentoja. Pelaajan tehtävänä on johtaa joukkojaan tarkoituksenaan pelastaa maailma pahuuden kynsistä. Pahuutta edustaa myyttinen Soulblighter. Pelaajalla on apunaan rykmentti, joka koostuu aluksi jousimiehistä (Bowmen), jalkaväkimiehistä (Warriors) ja kääpiöistä (Dwarves). Jousimiehet ovat hyviä etätaisteluissa: ne voivat ampua tavallisia ja tuliuuolia suojaisan matkan päästä, jolloin vihollinen ei pysty vahingoittamaan niitä. Ne pystyvät tarvittaessa tappelamaan myös puukoin, mutta tämä ei ole niiden vahvin puoli. Jalkaväkisoturit ovat hyvin koulutettuja veteraaneja, jotka puolustavat maataan viimeiseen asti. Ne ovat omimillaan lähitaistelussa, aseina niillä on miekat ja kilvet. Kääpiöt ovat pieniä, ärhäköitä otuksia, jotka rakastavat räjähteitä. Niillä on aseinaan polttopulloja ja räjähdepakkauksia. Kääpiöt ovat kuitenkin itsepäisiä ja kiukkuisia, ja niitä pitää kohdella hienotunteisesti. Tärkeä hahmo on myös muun muassa myöhemmin joukkoihin liittyvä parantamistaitoja omaava tietäjä (Journeyman).

²Reaaliaikaisuudella tarkoitan pelaajan tekemien valintojen ja toimintojen toteutumista välittömästi, ilman viivettä tai odottelu-aikaa.

³Keski-Maa (Middle-Earth) on J.R.R. Tolkienin tuotannossa, esimerkiksi romaanissa *Taru sormusten herrasta* (1993) esiintyvä fantasiamaailman "arkityyppi".



Kuva 2: Strategiakuva. Yari-niminen kääpiö on tunkeutunut näkymättömyyttä hyväksi käyttäen vihollislinnoitukseen Into the Breach -episodissa tarkoituksenaan räjäyttää nostosillan ketjut ja päästää näin ulkopuolella (taustalla) odottelevat ja hyökkäystä valmistelevat joukot valtaukseseen.

1.2.1 Pelin tapahtumien tausta

Tapahtumat sijoittuvat aikaan kuusikymmentä vuotta Suuren Sodan jälkeen (Great War). *Myth II*:n edeltäjä, pelisarjan ensimmäinen osa *Myth: Fallen Lords* sijoittui Suuren Sodan tapahtumiin ja *Myth II* toimii ensimmäisen osan tarinan jatkajana. Yli sata vuotta sitten saapui Balor, joka herätti taitoillaan Fallen Lords´it, pahan lähettiläät, jotka janosivat hänen laillaan vain tuhoa ja sen tuomaa valtaa. Fallen Lords´eja olivat muun muassa Shiver, the Deceiver, the Watcher ja pahin kaikista, Soulblihter.

Heidän johtamansa Pimeyden armeija (the Army of the Dark) niitti tuhoa ja kärsimystä halki kylien. He tuhosivat itäisten kylien pääkaupungin Muirthemnessä ja tappoivat säälimättä. He jatkoivat retkeään yli Cloudspinen rikkaille Läntisille alueille. Vain kaksi Lännen kaupunkia vastusti armeijan hyökkäyksiä, kun valon armeija (the Army of the Light) saapui johtajanaan Alric, viimeinen Lännen Yhdeksästä suojelijasta. Alric hyökkäsi suoraan vastustajan linjojen läpi itsensä Balorin kimppuun, joka saatiin huiputtamalla paljastamaan itsensä ja jonka pää leikattiin irti. Soulblihteria vältellen pää onnistuttiin viemään Great Devoidin partaalle, ja heittämällä pää sen syvyyksiin Balorin kohtalo sinetöitiin.

Koska Fallen Lords -ien johtaja oli lyöty, Pimeyden Armeija joutui vainon kohteeksi ja suurelta osin tuhotuksi. Soulblihter pakeni nyt vapaana Balorin palveluksesta erämaahan odottamaan tilaisuuttaan palauttaa aiempi mahtinsa ja tyydyttämään kunnianhimonsa, jonka Balor oli häneltä evännyt.

Alric istuu nyt, kuudenkymmenen vuoden kuluttua Suuresta Sodasta, jälleenrakennetun Madrigalin kaupungin valtaistuimella. Soturit ovat palanneet kyliinsä, liittolaiset kotimaihinsa. Maa kukoistaa rauhassa, mutta Soulblihter on palaamassa uuden, ylivoimaisen armeijansa johdossa. Tätä valtavaa armeijaa vastaan pelaaja joutuu taistelemaan rykmenttinsä avulla. Häviö merkitsee maan joutumista totaalisen hävityksen ja tuhon kohteeksi.

Myth II:n maailma on selvästi saanut vaikutteita fantasiakirjallisuudesta. Sen maisemana on ehkäpä keskiaikaiseksi luonnehdittava maaseutu myyttisine ja tarunhohtoisine tapahtumapaikkoineen, joille on löydettävissä esikuvia muun muassa J.R.R. Tolkienin tuotannosta.⁴ Henkilöhahmot on selkeästi jaettavissa hyviin ja pahoihin. Asetelmaa muuttaa kuitenkin pelin loppupuolella mukaan tuleva Deceiver, joka edustaa alunperin pahaa, mutta joka ”kääntääkin takkinsa” ja liittyy hyvien puolelle. Hänen motiivinsa tämän tekemiseen jäävät kuitenkin arvoitukseksi. Tässä mielessä henkilöhahmot eivät ole täysin ohuita tai ennalta-arvattavia. Pikemminkin hahmot ovat hyvin mielikuvituksellisia erilaisine ominaisuuksineen, joita pelaaja ei voi etukäteen tietää. Esimerkiksi ensitörmääminen Wightin kanssa on perin tuhoisa: Wightit pystyvät räjäyttämään kaasua täynnä olevan ruumiinsa ilmaan, ja samassa räjäytyksessä kaiken lähellään olevan. Klassista fantasiaseikkailua peli muistuttaa myös tarinankulultaan: sankarit joutuvat kulkemaan vastuksesta toiseen matkallaan kohti päämääräänsä, pahuuden ilmentymän Soulblihterin tuhoamista ja oman maansa ja kansansa pelastamista.⁵ Soulblihter onkin nähtävissä eräänlaisena sadun lohikäärmeenä, jolta maa on pelastettava. Apunaan pelaajalla on myöhemmässä vaiheessa itse kuningas Alric, jolla on hallussaan magiaa. Ilman näitä ei Soulblihterin tuhoaminen olisikaan mahdollista. Myös Journeyman on fantasiakirjallisuudesta tuttu hahmo: tietäjä-parantaja, joka pystyy parantamaan haavoittuneita jopa kesken taistelun. Journeymania voisikin verrata vaikkapa Britannian legendoista tuttuihin druideihin (ks. esim. Thomas Malory, 1989, *Pyöreän pöydän ritarit*). Journeymaneissa on myös nähtävissä yhteys kristilliseen perinteeseen: Journeymanit ovat muinaisia kuninkaallisia Heron Guardeja, jotka pakenivat pelkurimaisesti Muirthemnen kaupungin tuhoa 60 vuotta sitten. He lähtivät vaeltelemaan katumuksen osoituksena, ja oppivat näillä matkoillaan parantamisen taidon. Journeymanit ovat siis kristillisen etiikan mukaisia katuviä miehiä, jotka hyvittävät

⁴Ks. esim. J.R.R. Tolkien: *Hobitti eli sinne ja takaisin* (1997) ja *Taru sormusten herrasta*

⁵Ks. esim. Vladimir Proppin *Morphology of the Folktale* (1968)



Kuva 3: Tunnelmakuva. Kääpiöt, Berserkit (Berserks) ja Journeymanit yövar-
tiossa nuotiolla Through the Ermine -episodissa.

entisiä pahoja tekojaan tekemällä pyyteettömästi hyvää. He myös saavat anteeksiannon pelin kuluessa, ja syntyvät uudelleen Heron Guardeiksi, tällä kertaa parantamisen taidolla varustettuina.

1.2.2 Pelin perusrakenne

Pelin tapahtumat koostuvat 25 eri tehtävästä, jotka on suoritettava tietyssä (kronologisessa) järjestyksessä. Jotta pääsisi jatkamaan matkaa, on ensin selvittävä hengissä edellisestä tehtävästä. Jokaisen jakson alussa määritellään suoritettava tehtävä (Mission Objectives). Jakso on itsenäinen episodi, joka sijoittuu eri ympäristöihin ja jonka tavoitteena on suorittaa menestyksekkäästi annettu tehtävä. Useimmissa episodeissa seuraavaan jaksoon pääsee etenemään suorittuaan annetun tehtävän niin, että edes joku omasta rykmentistä on säilynyt hengissä. Lisäksi toisissa tehtävissä määritellään tarkasti, keiden on selvittävä tehtävästä hengissä. Käytännössä rykmentti kannattaa saada mahdollisimman täysilukuisena "maaliin", koska jokainen rykmentin jäsen oppii koko ajan taitavammaksi: esim. viidestä taistelusta hengissä selvinnyt soturi on jo kokenut sotilas, eikä häntä kannata vaihtaa alokkaaseen, jonka taidoissa, mm. osumatarkkuudessa, on vielä paljon kehittämistä.



Kuva 4: Toimintakuva. Pelaajan joukot ovat pakenemassa maagisen World Knotin kautta onnistuneen Beyond the Cloudspine -episodin mission jälkeen. Taustalla lähestyvä vihollisryhmä (Gholeja, Fetchejä ja Soulesseja).

Myth II on graafisesti erittäin taidokas ja kehittynyt three-dimension- eli 3D-peli, jonka äänimaisema on myös huolellisesti tehty. Linnunlaulu on aidon kuu-
loista, samoin taistelujen kalske. Kuvakulmavalinta on muodollisesti elokuva-
mainen: pelin maisemaa tarkastellaan ikään kuin videokameran linssin läpi,
mutta pelaaja pystyy koska tahansa siirtelemään kameraa haluamallaan tavalla,
mikä sen sijaan ei ole elokuvissa mahdollista. Näytön oikeassa yläreunassa on
pienoiskoossa oleva kartta, josta maiseman kokonaisuus näkyy, ja jonka jokaiseen
kolkkiaan pelaaja voi halutessaan kameran kohdistaa haluamalleen etäisyydelle.
Maisemaa voi siis tarkastella tauotta mistä kuvakulmasta ja millä etäisyydel-
lä tahtoo. Kartassa näkyy myös lähestyvä vihollinen punaisena pisteenä, jolloin
pelaaja pystyy ennakoimaan vihollisen tulon ennen kuin se on jo liian myöhäistä.
Pelissä on hiirellä toimiva ikoniohjaus, ja se kuuluu pelien genressä ns. "osoita
ja klikkaa" (point and click) -kategoriaan (Järvinen 1999c, 374).

Myth II:ta voi pelata yksin (single-player game) tai useamman pelaajan kesken
verkkopelinä (multi-player game). Keskityn tässä työssä käsittelemään *Myth
II*:ta yksilöpelinä. Pelaamistilanne muuttuu radikaalisti, jos pelaajia on useita,
enkä siis yritä mahduttaa verkkopelaamisen piirteitä tähän työhön.

2 Tietokonepelin positio kirjallisuudessa ja julkisessa keskustelussa

2.1 Ergodisuus korostaa käyttäjän valtaa

Tietokonepelit eivät sijoitu itsestään selvästi kirjallisuudentutkimuksen kohteeksi. Pyrin tämän luvun alkupuolella luomaan käsitteellisen perustan, jonka avulla tutkimuskohdetta on helpompi lähestyä. Kyseeseen tulee tällöin tekstikäsitteiden problematisointi, jossa käytän apuna ergodisuuden, hyper- ja kybertekstin käsitteitä. Tämän luvun loppupuoli käsittelee leikin ja pelin esteettisiä ominaisuuksia, mistä siirrytään tietokonepelien lajityyppien ja niihin liittyvän julkisen keskustelun esittelyyn.

Digitaalisia tekstejä käsiteltäessä kirjallisuuden käsitteen rajat on määriteltävä uudelleen. Uusi digitaalitekniikka on tehnyt mahdolliseksi täysin uudentyyppisten tekstien esiinmarssin, joiden tarkasteluun eivät traditionaaliset käsitteet enää riitä. Merkittävin muutos on ehkä se, että teos ei enää välttämättä ole valmiiksi annettu kokonaisuus, eli teoksella ei ole valmista muotoa, esimerkiksi että se alkaisi sivulta yksi ja jatkuisi lineaarisesti sivulle 300. Sen sijaan käyttäjä joutuu itse muovaamaan teoksen, mitä ennen teosta ei tiukkaan ottaen ole olemassa. Teos ei siis ole pysyvä ja muuttumaton objekti. Olennaista on käyttäjän panos, sillä teos syntyy vasta tulkintaprosessissa käyttäjän aktiivisen osallistumisen avulla.

Espen Aarseth on kehittänyt kategorian ergodinen kirjallisuus (ergodic literature) eräänlaiseksi kattokäsitteeksi, jonka avulla erilaisia hypertekstejä on helpompi ymmärtää ja määritellä. Sen taustalla on ajatus teoksen tulkintaprosessin ergodisesta luonteesta, jossa käyttäjän aktiivisuus korostuu. Varsinaiseen ergodiseen kirjallisuuteen kuuluu niin painettuja kuin digitaalisiaakin tekstejä, joskin jälkimmäiset ovat välineenä joustavampia.

Termi ergodinen viittaa etymologisesti kreikkankielisiin sanoihin *ergon* ja *hodos*, jotka merkitsevät työtä ja polkua. Ergodisen tekstin käyttäjältä vaaditaan erityistä aktiivisuutta tavanomaisen sivujen kääntelemisen ja rivien seuraamisen lisäksi. (Aarseth 1997, 1-2.) Ergodisessa tekstissä on keskeisenä niin sanottu luotaava (eksploratiivinen) funktio, jolla tarkoitetaan käyttäjän tekemiä valintoja erilaisten mahdollisuuksien väliltä (mts, 64). Tätä kutsutaan World Wide Webin kohdalla yleensä navigoimiseksi, mutta käytän tässä selvyuden vuoksi Markku Eskelisen suomenkielistä sanaa luotaaminen (Eskelinen 1997, 9). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että käyttäjän on valittava missä järjestyksessä tekstissä etenee, ja mielenkiintoista tämä on siksi, että olemassa ei yleensä ole mitään

oikeaa järjestystä tai ratkaisua. Käyttäjä joutuu siis tavallaan itse luomaan kyseessä olevan teoksen. Perustellusti voidaan sanoa, että teosta ei ole olemassa ennen kuin käyttäjä on sen näin omilla valinnoillaan luonut. Sitä ennen teos on useiden eri vaihtoehtojen kimppu, joista ei ole muotoutunut yhtä, erillistä teoskokonaisuutta. Hyvä esimerkki ergodisesta tekstistä on vaikkapa Stuart Moulthropin internetissä julkaistu hyperteksti *Hegirascope*. Teos koostuu erilaisista, ei-hierarkkisessa suhteessa toisiinsa olevista linkeistä, ja teoksen kokonaisuus riippuu kokonaan lukijan valitsemasta/valitsemista poluista. Teokselle ei ole olemassa minkäänlaista ”ideaalilukutapaa”, vaan jokainen lukija tekee oman versionsa valitsemalla aktiivisesti tarjolla olevien linkkien väliltä. Teos on näiden lukijan valintojen kautta myös lukijan ”luoma”, sillä voi olla, että edes sama lukija ei pysty lukemaan teosta samalla tavalla kahdesti. Jos lukija valitsee yhdenkin eri polun kuin ensimmäisellä lukukerralla, ei teos ole enää sama. Tämä on meille kaikille tuttua internetistä: sen selailemisellehan on ominaista juuri luotaaminen, ”surffailu” linkistä toiseen. Tunnin surffailun jälkeen ei monikaan muista edes mistä linkistä lähti liikkeelle.

Ergodisuuden käsite sopii kuvaamaan myös tietokonepelejä, joissa pelaajan aktiivisuus valintojen tekijänä korostuu. Tietokonepelejä ei kuitenkaan voi pitää kirjallisuutena, jolloin myös varsinainen *ergodisen kirjallisuuden* käsite on niiden kohdalla käyttökelvoton. Siitä huolimatta voidaan pelejä tarkastella niiden pelaamisprosessissa realisoituvan ergodisuuden kautta. Jos ergodisuus ymmärretään aktiiviseksi työskentelyksi teoksen tulkintaprosessissa, myös pelaajan toimintaa pelissä voidaan tarkastella ergodisuuden käsitteen avulla. Erilaiset tekstit voivat pitää sisällään erilaisia ergodisuuden potentiaaleja niiden sijoittumatta kuitenkaan ergodiseksi kirjallisuudeksi.

On kuitenkin muistettava, ettei lukija ole passiivinen myöskään perinteisiä, painettuja tekstejä, esimerkiksi romaaneja, lukiessaan. Lukeminen vaatii aina tulkintaa ja siksi lukija on aina aktiivinen teosta lukiessaan, riippumatta siitä, onko teksti luonteeltaan ergodinen vai ei. Lukeminen vaatii siis lukijan aktiivista osallistumista merkityksenmuodostamisprosessiin, ja tässä mielessä kaikki lukijat ovat aktiivisia (Chatman 1980, 28). Näin ollen teoksen ergodisuus ei ole arvottava määrite: sen pyrkimyksenä ei ole rajoittua tietyn tyyppisiin teksteihin, vaan löytää yhteinen nimittäjä erilaatuisille käyttäjän valtaa korostaville teksteille. Tarkoituksena on tarjota uutta näkökulmaa tekstuaalisuuteen, ei rajata siitä jotain pois. Tässä tarvitaan uusia käsitteitä.

2.2 Mikä on teksti?

Jotta olisi mahdollista määrittää tekstityyppien välisiä eroja, on ensin määriteltävä tekstin käsite. Kaikkia mediatekstejä ei ehkä perinteisessä mielessä voi edes pitää teksteinä: esimerkiksi tietokonepelin tekstuaalinen luonne voi monen mielestä olla kyseenalainen. Puhuessani tietokonepelistä tekstinä en kuitenkaan koeta väittää, että peli olisi kirjallisuutta. Tietokonepelit ovat oma genrensä, jota pitää tarkastella omalakisesti. Mikäli peliä tarkasteltaisiin kirjallisuutena, siitä kärsisivät sekä kirjallisuus että pelit, koska se ei tarkastelutapana ottaisi huomioon pelin ominaispiirteitä. Muun muassa Janet Murray ja Brenda Laurel ovat tutkineet tietokonepelejä tällaisesta hieman ulkokohtaisesta näkökulmasta, Murray kirjallisuustieteellisesti ja Laurel yrittäen istuttaa pelejä draaman malleihin (ks. Murray 1997, Laurel 2000). Kumpikin lähestymistapa on pelitutkimuksen kannalta hieman epäonnistunut, koska samalla he tulivat pakotaneeksi pelit tutkimukselliseen viitekehykseen, jossa ei annettu tilaa pelien omille piirteille, vaan tarkasteltiin pelien vähemmän relevantteja ominaisuuksia. Tutkimustulos paljasti jotakin ehkä tietokonepelien suhteesta muihin taiteisiin, mutta itse tietokonepelejä katsottiin tällöin kuin vääristyneen prisman läpi, jolloin kokonaiskuva tutkimuskohteesta jäi kirkastumatta⁶. Edelleen mikäli tyytyisimme tarkastelemaan pelejä puhtaasti kirjallisuustieteellisestä näkökulmasta, myös käsityksemme kirjallisuudesta pitäisi määritellä uudelleen, ottaen huomioon pelien istuvuus näihin määritelmiin. Tästä huolimatta on perusteltua tarkastella peliä tekstinä, eräänä tekstuaalisuuden muotona, minkä pyrin tutkimuksen kuluessa osoittamaan. Tämä käsiteltävänä olevien tekstien monimuotoisuus pakottaa valitsemaan hyvin väljän tekstin määritelmän, jotta sitä voitaisiin soveltaa rakentavasti monenlaisiin tekstuaalisiin objekteihin.

Aarsethin mukaan tekstin tärkein määrite on sen tarkoitus:

A text, then, is any object with the primary function to relay verbal information. Two observations follow from this definition: (1) a text cannot operate independently of some material medium, and this influences its behavior, and (2) a text is not equal to the information it transmits. *Information* is here understood as a string of signs, which may (but does not have to) make sense to a given observer. (Aarseth 1997, 62.)

Tekstin ensisijainen tarkoitus on siis Aarsethin mukaan välittää verbaalista informaatiota. Kuitenkaan se ei voi tehdä sitä esittämismedialle irrallisena tai

⁶On muistettava, että ainakaan Laurelin työn fokuksena ei ollut tietokonepelien tutkimus sinänsä, vaan hän pyrki luomaan tietokoneiden ja ihmisten välisen vuorovaikutuksen poetiikkaa.

riippumattomana, vaan valittu esitysmuoto ja -väline vaikuttavat tekstin kokonaisuuteen. Esimerkiksi näytelmä on aivan erilainen riippuen siitä luetaanko se tekstinä (näytelmäkirjallisuus, käsikirjoitus), esitetäänkö se televisiossa (tv-näytelmä), näyttämöllä (välitön teatteriesitys) tai radiossa (kuunnelma). Jopa tekstin tulkinta voi muuttua ratkaisevasti valitusta välineestä riippuen, mutta joka tapauksessa painotukset ja sävyerot ovat näiden välineiden välillä huomattavat. Esimerkiksi J.R.R. Tolkienin romaani *Taru sormusten herrasta* (Tolkien 1991) on aivan erilainen elokuvana (Jackson 2001), vaikka romaani onkin helppo tunnistaa sen elokuvaversioista.

Tietokonepelejä tarkasteltaessa ei kuitenkaan riitä, että määrittelen tekstin aarsethlaisittain verbaalisen informaation välittämiseksi. Graafisessa seikkailupelissä varsinainen verbaalinen informaatio voi olla hyvinkin vähäistä. Tästä syystä tekstikäsitystä tulee laajentaa jälkistrukturalistiseen suuntaan.

Tapani käsittää tekstuaalisuus myöntää siis velkansa jälkistrukturalistiselle käsitykselle, jossa päähuomio siirtyy teoksesta tekstiin. Roland Barthes kuvaa artikkelissaan *Tekstin teoria* tekstiä produktiivisena, jatkuvasti “työskentelevänä” tuotantoprosessina (Barthes 1993a, 177). Barthesin mukaan tekstin merkitys ei ole teoksessa itsessään tai tekstin luojaan hallussa, vaan lukijan ja/tai kirjoittajan hallussa: “merkitsijä kuuluu kaikille” (mts, 178). Barthes hylkää käsityksen, jonka mukaan teoksessa olisi olemassa jokin objektiivinen merkitys, mikä jää lukijan tehtäväksi löytää. Sen sijaan Barthes näkee tekstin tuotantona, polyseemisenä tilana, “jossa useat mahdolliset merkitykset kohtaavat” (mts, 179). Lukija on siis myös Barthesille aktiivinen toimija, jonka tehtäväksi ei jää vain (valmiin) teoksen vastaanottaminen.

Barthes erottaa toisistaan teoksen ja tekstin. Teos on “pala ainetta, se vie hyllytilaa (esim. kirjastossa). Teksti taas on metodologinen kenttä.” (Barthes 1993b, 160-161.) Teksti tuotetaan lukijan ja kirjoittajan välisessä suhteessa, se on jotain mikä syntyy työssä, työskennellessä. Teksti ei ole pysyvää, vaan se syntyy merkitysprosessissa. Merkitys on vastavuoroisuutta: samalla kun lukija työstää tekstiä, teksti työstää lukijaa. Tällaisesta tekstikäsituksesta löytyy helposti yhtymäkohtia ergodiseen kirjallisuuteen, jossa lukijan roolia korostetaan teoksen autonomisen aseman kustannuksella. Barthesin tekstin teoria välttää pysyviä luokitteluja: hänen mukaansa tekstiä ei voi rajoittaa yksinkertaiseen lajinmääritykseen, sillä tekstin olemus nimenomaan pyrkii uudistamaan ja rikkomaan rajoja, ei pitäytymään hierarkioissa ja kategorioissa (mts, 161). Barthes näkeekin tekstin verkkona tai kudelmanä, jossa sitaatit ja kaiut toisista teksteistä kohtaavat ja muovaavat yhdessä tekstin siksi merkitysavaruuksi, jona se näyttäytyy lukijalle. Teksti ei siis ole koskaan valmis tai pysyvä, se “on kokonaan kudottu sitaateista, viitteistä, kaiuista: edeltävien tai samanaikaisten

kulttuurien kielistä (...), jotka kulkevat sen läpi valtavassa stereofoniassa” (mts, 164). Barthes hylkää myös kirjailijan aseman “tekstin isänä”, jolla olisi omistustai tekijänoikeus tekstiinsä. Teksti on organismi, jota ei voi lukea kirjailijan intentioita silmälläpitäen, sillä se kasvaa ja “kehittyy” kirjailijasta riippumatta (mts, 164-165). Näistä tekstin metaforista ei ole pitkä matka hypertekstin ja kybertekstin käsitteisiin, joita käsittelen seuraavaksi.

2.2.1 Hyperteksti

Hypertekstiä kuvataan usein mekaaniseksi (tietokonepohjaiseksi) lukemisen ja kirjoittamisen systeemiksi, joka on rakenteeltaan verkkomainen, ja jonka osat on yhdistetty toisiinsa jonkinlaisin linkein. Lukeminen tapahtuu silloin yleensä valitsemalla hiiren klikkauksella haluttuja polkuja. (Aarseth 1997, 76.) Erinomainen esimerkki tästä on World Wide Web eli (hyperteksti-)dokumenttien verkosto internetissä⁷. Se koostuu erilaisista pääosin html -sivunkuvauskielillä (HyperText Markup Language) tehdyistä koti- yms. hypertekstisivuista. Sivuja voi selata ja lukea erilaisilla selainohjelmilla, esimerkiksi Netscape Navigator, Internet Explorer tai Mozilla Web Browser. Sivulta toiselle pääsee siirtymään tekstissä korostettuina näkyvien hyperlinkkien avulla tai vaikkapa kirjoittamalla valmis osoite selainohjelman osoitekenttään, jolloin selain hakee halutun dokumentin.

Web ei koostu pelkästä (linkein yhdistetystä) sanallisesta tekstistä, vaan sille on ominaista hypermedian käyttö (Järvinen 1999b, 37). Tällöin dokumentti voi koostua tekstistä, valokuvista, piirroksista, elokuvasta, videokuvasta, äänestä, animaatiosta yms. tai vaikkapa näistä kaikista yhdistettynä. Niinpä Aarsethin ja Barthesin yhdistetty tekstikäsite toimii riittävän väljänä kattamaan nämä kaikki tekstuaalisuuden muodot eikä rajoitu pelkästään sanalliseen tekstiin.

Www-dokumenttien lukeminen ei välttämättä ole verkkomaista, dokumentista toiseen hypähtelevää. Webistä löytyy paljon perinteiseen muotoon järjestettyjä dokumentteja, joista ei johda polkuja toisiin dokumentteihin. Tällöin lukeminen ei poikkea perinteisen, painetun tekstin (esim. romaanin) lukemisesta. Lukemistilanne vain on toinen: tämänhetkisiä näyttöjä ehkä erityisiä eBook-laitteita lukuunottamatta ei ole mukava viedä vuoteeseen iltalukemista varten, vaan lukeminen tapahtuu useimmiten pöydän ääressä, junassa tai muussa kohtuullisen rajoitetussa tilanteessa. Kaikki elektroniset tekstit eivät kuitenkaan ole varsinaisesti hypertekstejä: hypertekstille on ominaista verkkomainen, linkitetty rakenne.

⁷World Wide Web (www) eli lyhyemmin pelkkä Web ei ole ainoa internetin osa-alue, vaan siihen kuuluvat myös sähköpostit, uutisryhmät, IRC:t (Internet Relay Chat), MUDit (Multi User Dungeons) ja MOO:t (Multi User Domain Object Oriented). Näistä “ircit” ovat keskustelufoorumeita, “mudit ja “moot” eräänlaisia osanottajien luomia virtuaalisia tiloja, esimerkiksi fantasiapelimailmoja.

Näin ollen esimerkiksi sisällöltään painetun kaltaiset elektroniset kirjat ovat vain muodoltaan digitoituja, mutta eivät rakenteellisesti hypertekstejä.

Hypertekstiä luetaan siis tavallisesti valitsemalla hiiren klikkauksella haluttuja polkuja, hyperlinkkejä. Periaatteessa tässä ei ole vielä mitään uutta: samankaltaista toimintaahan on esimerkiksi kirjan lukeminen loppuviitteitä tai muuta kommentaaria samanaikaisesti seuraten. Yhtä lailla tässä tapauksessa lukija saa itse päättää, seuraako hän loppuviitteitä lukemisensa ohessa, vai lukeeko ne vasta lopuksi tai jättääkö ne kenties kokonaan lukematta. Aarseth esittää kuitenkin tähän tärkeän lisäyksen: hyperteksti on järjestelmä, jonka lukemisjärjestys ei olekaan täysin vapaa, vaan sen luoja voi määrittellä mitkä tekstin osat ovat lukijan saatavilla (Aarseth 1997, 77). Tekstin luojasta sitten riippuu, miten hän tahtoo tekstiä rajoittaa: jotkin tekstin osat voivat olla näkyvissä vain tietyn ajan, tai vain kerran koko lukemistapahtuman aikana, jolloin lukija ei pysty palaamaan uudestaan samaan tekstin osaan.

Hypertekstillä voi olla useita erilaisia lukutapoja ja ne riippuvat tietysti tekstin rakenteesta ja sen sisällöstä. Koodeksityyppisen teoksen lukeminen (kirja loppuviitteineen) onnistuu homolineaarisesti (rivi kerrallaan esittämisjärjestyksessä, viitteet lopuksi) tai heterolineaarisesti (hyppien viitteiden ja tekstin välillä). Hypertekstirakenne sen sijaan sallii vain yhdenlaisen eli hyperlineaarisen lukutavan. Tällöin lukija joutuu valitsemaan haluamansa ei-hierarkkisesti järjestyneiden polkujen verkosta haluamansa, jolloin jokainen polku on samanarvoinen. (mts, 79.) Digitaalisen kirjallisuuden tutkija Raine Koskimaa käyttää tästä hyperlineaarisesta lukutavasta myös nimitystä multilineaarinen korostamaan sitä, että hypertekstissä on useita mahdollisia lukujärjestyksiä (Koskimaa 1999a, 117). Tällöin tekstikokonaisuudesta ei ole erotettavissa "leipätekstiä" ja viitteitä, vaan kaikki tekstin osat ovat tasa-arvoisessa suhteessa toisiinsa. Teksti ei siis ole silloin rakenteeltaan hierarkkinen, jolloin homo- ja heterolineaarinen lukeminen käyvät mahdottomiksi.

Hyperteksti ei käsitteenä riitä kuvaamaan kaikkia niitä ilmiöitä, joita ergodiseen kirjallisuuteen kuuluu. Siksi Espen Aarseth on luonut kybertekstin käsitteen, jota esittelen seuraavaksi.

2.2.2 Kyberteksti

Kyberteksti ei ole uusi tai vallankumouksellinen tekstin muoto, jonka ainoastaan tietokoneen keksiminen on mahdollistanut. Se ei myöskään ole irtiotto perinteisestä tekstuaalisuudesta, vaan pikemminkin *näkökulma* kaikkeen tekstuaalisuuteen. Se on keino laajentaa kirjallisuuden tutkimus käsittämään myös niitä

ilmiöitä, jotka on perinteisesti jätetty sen ulkopuolelle. (Aarseth 1997, 18.) Kybertekstin käsite pitää siis sisällään kaikki tekstuaalisuuden muodot, niin painetut kuin elektronisetkin. Sen sijaan että kyberteksti tekisi eroa näiden tekstien välillä, se on paremminkin työkalu, jonka avulla on mahdollista kartoittaa mittavia yhtäläisyyksiä näiden kahden kategorian välillä. Niinpä Aarsethin pyrkimyksenä on hylätä vastakkainasettelut perinteisen ja elektronisen tai digitaalisen ja analogisen tekstin välillä. Kyberteksti pitää sisällään koko tekstuaalisuuden kirjon, ja Aarseth huomauttaakin, että myös painetuissa teksteissä on hyvinkin dynaamisia tekstejä, esim. kiinalainen oraakkelikirja *I Ching* (1968) ja (post)moderni proosa (mts, 9). Niinpä elektroniset tekstit eivät suinkaan ole merkityskäytännöiltään aina dynaamisimpia ja painetut epädynaamisia. Kybertekstin käsite kattaa nämä kaikki ja tarjoaa mahdollisuuden tarkastella näitä kaikkia tekstuaalisuuden muotoja samojen käsitteiden avulla.

Kyberteksti on näin ollen hypertekstiä laajempi käsite, eräänlainen kattotermi. Hyperteksti on osuva käsite puhuttaessa linkkien varaan rakentuneesta tekstistä, mutta kyberteksti kattaa myös sellaiset ilmiöt kuten tietokonepelit, tekstigeneraattorit ja MUDit, jotka eivät ole perinteisesti mahtuneet kirjallisuudentutkimuksen tekstikäsitteiden piiriin. Kyberteksti siis laajentaa mahdollisten tekstuaalisuuksien kirjoa ja antaa välineitä tutkia niiden ontologiaa.

Jo kyberteksti-sanana etymologia⁸ viittaa siihen, että kyberteksti sisältää jonkinlaisen informaation takaisinsyöttösilmukan. Tämä pitää tavallaan paikkansa kaikessa tekstuaalisuudessa, mikäli teksti käsitetään tarkoittamaan jotain muuta kuin pelkkiä merkkejä paperilla. Sanojen merkitys voi muuttua riippuen vaikkapa siitä kontekstista, jossa teksti luetaan. Hyvä esimerkki tästä on uudelleen lukeminen, sillä sama romaani voi vuosien päästä uudelleen luettuna saada täysin toisenlaisia merkityksiä lukijan mielessä. (mts, 19.)

Aarseth näkee tekstin koneena, kuten kyber-etuliite osoittaa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita konetta metaforisessa mielessä, vaan verbaalisten merkkien tuotantoon ja kulutukseen käytettävänä mekaanisena välineenä (mts, 21). Väline on osa tekstiä: ilman sitä teksti ei olisi olemassa. Kirja ei ole olemassa ilman paperille painettuja merkkejä, elokuva ei ole olemassa ilman filmiä eikä edes ilman sen esittämiseen tarvittavaa projektoria. Kone ei kuitenkaan ole täydellinen ilman kolmatta osapuolta, sen (ihmis-) käyttäjää, ja tässä kolmiyhteydessä teksti realisoituu (mts, 21). Tarvitaan siis teksti, väline ja käyttäjä.

Kyberteksti tarkoittaa mahdollisten tekstuaalisuuksien monipuolisuutta tai näkökulmaa tekstuaalisuuden laaja-alaisuuteen, joka ymmärretään koneiden typologiaksi, erilaisiksi kirjallisiksi kommunikaatiosysteemeiksi. Mekaanisten osien

⁸Cyber -etuliite viittaa muodon yhdistämiseen, kybernetiikkaan ja tietokoneverkkoihin (ks. esim. www.cyberspacegroup.com)

välillä esiintyvät toiminnalliset erot määrittelevät esteettistä prosessia. (mts, 22.) Tämä tarkoittaa yksinkertaisesti valitun välineen ja sen mahdollistaman esitystavan vaikutusta kulloiseenkin tekstiin, sen sisältöön ja muotoon. Kaikenlaiset tekstityypit voidaan määritellä tämän moniulotteisen kerronnallisen kentän avulla funktionaalisten taipumustensa mukaisesti, sillä se ei rajoitu koskemaan vain tietyn tyyppisiä tekstejä (mts, 22). Esittelen tätä Aarsethin tekemää muuttuja-asteikkoa vasta interaktiivisuutta käsittelevässä luvussa 5.1. Asteikon avulla minkä tahansa tekstin voi määritellä sen muuntuvuuden luonteen perusteella. Kyseinen asteikko selventää myös kybertekstin käsitettä, sillä se tarjoaa monipuolisen ja tehokkaan tavan havainnollistaa käsitteen laaja-alaisuutta esimerkkien avulla.

Erityisen hyvin kybertekstin informaation takaisinsyöttöön viittaava merkitys sopii kuvaamaan tietokonepelejä. Kyberneettisille koneille ja järjestelmillehän on ominaista informaation virtaaminen edestakaisin eräänlaisena kehänä, jolloin käyttäjällä on mahdollisuus koneen säätelyyn taannehtivan vaikutuksen tai takaisinkytkennän avulla (Fuchs 1970, 314). Kybernetiikka onkin säätelytiedettä ja myös tietokonepeliä voidaan tarkastella säätelyjärjestelmänä, jolloin pelaajan tehtävänä on saada erilaisten yritysten kautta säädelyä pelin järjestelmä vastamaan tilannetta, joka on otollinen tavoitteen kannalta. Pelaaja koettaa tällöin saada pelin olosuhteita säädelyä takaisinsyöttösilmukan kautta: hän muuttaa pelin olosuhteita pelin syöttämisen palautteen avulla.

2.3 Tietokonepelit

2.3.1 Leikki ja peli esteettisenä toimintana

Julkisuudessa on esitetty arvioita tietokonepelien vahingollisesta vaikutuksesta lapsiin ja nuoriin. Länsimaisessa kulttuurissa on perinteisesti vallinnut melko ongelmallinen suhtautuminen peleihin ja leikkeihin. Leikki on nähty usein haitallisenä tai ainakin yhdentekevänä vapaa-ajan ilmiönä. Kirkollisissa piireissä leikki ja siitä saatava nautinto yhdistettiin vielä viime vuosisadalla helposti synnilliseen elämään ja turmelukseen. Nykyisinkin aika ajoin aktivoitua keskustelua tietokonepelien väkivaltaisuutta lisäävästä vaikutuksesta liittyy selvästi populaarikulttuurin kehitykseen liittyvästä media- tai moraalipaniikista (Järvinen 1999c, 372-373). Ilmiö on tuttu esimerkiksi 1900-luvun alussa virinneestä uusien teknologisten keksintöjen herättämästä moraalista vastustuksesta, jonka kohteeksi joutuivat niin elokuva, televisio kuin videokin, puhumattakaan sarjakuvien tai rock-musiikin herättämistä vastareaktioista.

Monet kulttuurintutkijat katsovat pelien ja leikkien olevan kulttuurin peruste-

kijöitä. Lapsi oppii leikkimällä kulttuurisia taitoja, arvoja ja rooleja. Leikki on merkittävä osa lapsen sosiaalistumisprosessia ja kasvua aikuisuuteen. Leikki ja peli liittyvät monissa kielissä etymologisesti hyvin läheisesti toisiinsa, esimerkiksi ranskan *jeu* (peli, leikki), espanjan *jugar* (pelata, leikkiä) ja latinan *lud* (leikki, peli). Toisissa kielissä leikki ja peli on erotettu omiksi käsitteikseen, esimerkiksi englannin substantiivit *game* (peli) ja *play* (leikki, näytelmä) ja ruotsin verbit *leka* (leikkiä) ja *spela* (pelata, soittaa). Kuitenkin myös englannin verbi *play* tarkoittaa sekä pelaamista, näyttelemistä että leikkimistä. Niinpä siihen liittyy läheisesti myös taiteellinen ulottuvuus. Edelleen myös suomen kielen sana *peli* voi viitata moniin erilaisiin tarkoitteisiin, esimerkiksi laite, vehje, apuväline, kisa, touhu, soittopeli, kulkupeli jne. Peli ja leikki ulottuvat siis monille elämän alueille eivätkä suinkaan ole rajattavissa vain lasten ja nuorten ajanvietteeksi.

Johan Huizingan mukaan pelit ja leikit ovat kulttuurin määrittäjiä, jotka ovat luoneet elämään mielekkyyttä. Näennäisestä hyödyttömyydestään huolimatta ne voivat olla äärimmäisen vakavaa toimintaa. (Huizinga 1947, 14-15.) Pelin vakavuus tulee esiin selvästi esimerkiksi siinä, kuinka huolellisesti ja keskittyneesti peliä pelataan. Peliin on pakko keskittyä, jos siinä aikoo menestyä ja “voittaa”.⁹ Tietokonepeleistä puhuttaessa ei olekaan mitenkään tavatonta, että pelaaja uppoutuu peliinsä tunneiksi ja tunneiksi. Yö kuluu aivan huomaamatta pelimaailmoissa toimiessa. Tätä tunnetta toiseen maailmaan uppoutumisesta kutsutaan immersioiksi. Immersiosta puhutaan erityisesti silloin, kun kyseessä on tietokoneteknologian aikaansaama mielen ja ruumiin tila (Järvinen 1999a, 167).

Immersion syntymistä edesauttaa ns. informaation laajuus eli samanaikaisesti useita aisteja ruokkivien impulssikanavien monipuolisuus (Ryan 1994, 3). Niinpä immersiiivinen kokemus syntyy tehokkaammin kuvan ja äänen yhteisvaikutuksessa verrattuna siihen että vain yhteen aistiin vedottaisiin kerrallaan. Myös pelaajan valta suhteessa kuvitteelliseen maailmaan samoin kuin maiseman mahdollisimman yksityiskohtainen ja kolmiulotteinen tilavaikutelma ovat immersiota edistäviä tekijöitä (mts, 3, 6-7). Immersio ei kuitenkaan ole vain vuorovaikutteisen median ominaispiirre, vaikka esimerkiksi Marie-Laure Ryan on tutkinut immersiota lähinnä virtuaalitodellisuuden (virtual reality tai VR) kannalta (ks. Ryan 1994). Kirjat ja elokuva aikaansaavat myös immersiiivisiä tiloja, jolloin esimerkiksi lukija uppoutuu kirjan kuvitteelliseen maailmaan eikä huomaa ajan kuluu. Näiden eri välineiden luomien immersiiivisten tilojen yhdistävänä tekijänä toimii tällöin niiden fiktiivisyys. Tietokonepelin immersiiivisyyttä lisää

⁹Pelaamisen keskittyneisyys ja vakavuus näkyy arkielämässä varsin hyvin myös rahapelien kohdalla. Rahapelit voivat pahimmillaan aiheuttaa vakavaa riippuvuutta, ja peliaddiktiosta vieroittamiseen on olemassa omat hoitoryhmänsä, jotka toimivat pitkälti samalla periaatteella kuin alkoholismien hoitoon keskittyneet ryhmät kuten AA-kerhot (Anonymous alcoholics).

mielestäni kuitenkin se, että pelaajan perspektiivi pelimaailmaan on huomattavan henkilökohtainen hänen valta-asemansa ansiosta. Pelaajan toiminta pelissä ei ole yhdentekevää, vaan hän syventyy pelin tapahtumiin henkilökohtaisemmin. Pelissä realisoituva uhka suuntautuu suoraan pelaajaa kohti, ja uhka on lähes todellinen, koska sillä on seurauksia. Pelin päähenkilö on useimmiten pelaaja itse, ja tämä henkilö on vaarassa kuolla uhkan kohdistuessa suoraan siihen. Pelin toimijaan syntyy tällöin vahva side: sitä ei saa päästää kuolemaan, vaikka pelissä on yleensä mahdollista herättää se uudelleen henkiin ja jatkaa siitä mihin juuri jäitiin (peli tarjoaa välittömästi mahdollisuuden aloittaa uuden pelin samasta tilanteesta, ruudulle tulee esim. teksti “restart”). Tässä mielessä pelaaja on virtuaalimaailmassaan kuolematon, ja pystyy saavuttamaan tiettyjä kaikkivoipaisuuden, voiman ja hallinnan tunteita. Samasta syystä pelaamista voi luonnehtia myös amoraaliseksi toiminnaksi, sillä pelissä on mahdollista tehdä sellaisia asioita, jotka ovat todellisuudessa kiellettyjä, paheksuttuja tai jopa mahdottomia. Tietysti myös kirjallisuudessa tai elokuvissa on mahdollista päästä kokemaan taiteen kautta vastaavia kiellettyjä tai mahdottomia asioita. Esimerkiksi kauhu-elokuvien viehäytys perustuu pitkälti siihen, että katsoja voi “pelätä turvassa” eli kokea todellisuudessa pelottavia tai kauhistuttavia asioita ilman suoraa itseensä kohdistuvaa uhkaa. Pelon tunne on silti todellinen.

Pelitutkija Aki Järvinen näkee edellä mainittujen perinteisesti maskuliiniseksi ominaisuuksiksi miellettyjen haltuunottamisen ja vallan tunteiden olevan yksi selitys pelien suurelle suosiolle etenkin poikien keskuudessa (Järvinen, 1999c, 375). Pelit eivät ole sen sijaan saavuttaneet yhtä suurta suosiota tyttöjen parissa, koska pelejä pidetään yhä poikien yksityisalueena ja suunnitellaan poikia pääasiallisena kohderyhmänä silmällä pitäen. Pelien välittämät roolimallit ovat yleensä hyvin maskuliinisilla arvoilla ladattuja, eikä niiden tästä syystä oleteta kiinnostavan niin paljon tyttöjä. Myös pelien aihepiirit ja genret on omaksuttu poikien leikeistä ja poikakirjallisuudesta, eivätkä ne senkään vuoksi puhuttele tyttöjä yhtä paljon. Käsittelen näitä aihepiirejä tarkemmin luvussa 2.3.3 Tietokonepelit ja yhteiskunta.

Ranskalainen filosofi Roger Caillois on eritellyt leikkien ja pelien kulttuurisia merkityksiä teoksessaan *Man, Play and Games (Les Jeux et les Hommes)* (2001). Hän määrittelee leikkimisen (play) toiminnaksi, joka on vapaaehtoista, erillistä suhteessa muihin arkielämän tapahtumiin, tulokseltaan epävarmaa, epäproduktiivista, sääntöjen mukaan rakennettua ja/tai kuvitteellista. (Caillois 2001, 9-10.) Tämä määrittely ei kuitenkaan kerro vielä mitään pelien ja leikkien varsinaisesta sisällöstä, vaan on luonteeltaan muodollinen. Caillois sijoittaa sisällöllisesti erilaiset pelit muuttuja-akselille, jonka toisen ääripään muodostaa *paidia*, jolle on ominaista vapaa improvisointi, mielikuvituksen käyttö ja sääntöjen puute.

Sana *paidia* viittaa lapseen, ja *paidiaa* edustavat tyypillisesti lasten säännötömät leikit tai vaikkapa kissan leikittely lankakerällä. Saman muuttuja-akselin toiseen päähän sijoittuu *ludus*, joka edustaa rajoitettua, sääntöjen mukaisesti etenevää ja taitoa ja kärsivällisyyttä vaativaa toimintaa. (mts, 13, 27.) Lasten *paidia* -tyyppinen leikki muuttuu *ludukseksi* kun säännöt astuvat siihen mukaan. *Paidia* ja *ludus* eivät kuitenkaan ole pelejä jaottelevia kategorioita, vaan pareminkin attribuutteja, jotka kuvaavat erilaisia pelejä ja leikkejä riippumatta siitä mihin kategoriaan ne voidaan sijoittaa. Ne kuvaavat minkä tahansa pelin tai leikin säännönmukaisuuden ja vapaan mielikuvituksen astetta, mutta eivät tee muuta eroa eri pelien välille.

Caillois myös jaottelee pelit neljään erilaiseen kategoriaan. Näitä ovat *agôn*, *alea*, *mimicry* ja *ilinx*. *Agôn* tarkoittaa kilpailullista peliä, jossa osanottajat pyrkivät hiomaan taitojaan yhä parempaan saavutukseen, tavoitteenaan voitto. *Agôn*issa yhdistyvät tietyn taidon harjoittelu kohti virheetöntä suoritusta sekä taidon osoittaminen säännöin rajatussa tilanteessa. (mts, 14-15.) Erilaiset urheilulajit kuten jalkapallo tai tennis ovat hyviä esimerkkejä, kuten myös shakki tai biljardi.

Alea viittaa etymologisesti noppapeliin. Se on tyypillisesti onnen peliä, jossa pelaajalla ei ole suoria vaikutusmahdollisuuksia kuten *agôn*issa. Voitto on satunnaista eivätkä pelaajan henkilökohtaiset ominaisuudet vaikuta siihen. (mts, 17.) Tässä mielessä *alea* on hyvin demokraattinen pelityyppi. Hyviä esimerkkejä ovat lotto ja ruletti.

Mimicry viittaa illuusioon tai kuvitteelliseen maailmaan. Lapset leikkivät soata tai kotia ja näin tehdessään imitoivat aikuisia. Lapsi kuvittelee tällöin olevansa joku toinen ja eläytyy tähän kuvitteelliseen maailmaan. (mts, 19-21.) *Mimicry*lle on tyypillistä ikään kuin -aspekti, jolloin leikkijä suhtautuu kuvitteelliseen maailmaan kuin se olisi oikea, vaikka tietää eron oikean ja kuvitteellisen välillä. Samoin tekee katsoja: kuninkaaksi pukeutunutta näyttelijää ei pidetä oikeana kuninkaana, vaikka esitykseen eläydytään kuin se olisi totta. Myös karnevaalit ja teatteri edustavat *mimicry*ä.

Ilinx tarkoittaa pelejä, jotka aiheuttavat esimerkiksi huimausta ja tasapainon menettämistä tai muuta fyysistä epästabiilisuutta (mts, 23). Lapset pyörivät silmät kiinni kunnes tasapaino häviää tai hyrräävät karusellissa kovassa vauhdissa. Myös nykyaikaisten huvipuistojen vetonaulat, vuoristoradat ja "space-shotit" vetoavat tähän fyysiseen kokemukseen.

Tavallisesti leikki yhdistetään lapsiin, peli aikuisiin. Tämä johtuu ensinnäkin pelien vahvasta sosiaalisesta merkityksestä ja toiseksi pelien tuloksellisuudesta. Lasten leikeissä ei ole voittajia ja häviäjiä niin selvästi kuin aikuisten peleissä, ja kasvaakseen aikuiseksi pelaajaksi lapsen on ensin sosiaalistuttava. Tyydyn

käyttämään seuraavaa ludologi Gonzalo Frasca'n muotoilemaa pelin määritelmää pelistä sääntöjen mukaan tapahtuvana toimintana, jonka tuloksena on voitto tai tappio, saavutus tai menetys. (Frasca 1999, 366-367.) Pelitutkija Jesper Juul tekee tähän määritelmään lisäyksen, jonka mukaan pelin tapahtumat ovat epätodellisia suhteessa reaaliseen maailmaan eli peleissä eivät päde samat lait kuin arkitodellisuudessa (Juul 2000, 2). Juuri tähän tarvitaan sääntöjä. Koska todellisuudessa pätevät säännöt eivät ole voimassa pelissä, tarvitaan pelin maailman omat säännöt, sillä pelaaminen ilman sääntöjä olisi mahdotonta. Tällöin pelin mielekkyys kärsisi. Pelissä ei myöskään voitaisi valita voittajaa, koska ei olisi olemassa perusteita millä voittaja valittaisiin.

Digitaalisten pelien "pelimäisyyttä" voidaan erotella seuraavan määritelmän mukaisesti: pelaajalle asetetaan päämäärä, jonka saavuttamista hankaloittavat erilaiset esteet ja hidasteet. Vapaamuotoisemmista leikeistä myös tietokonepelit eroavat sääntöluonteensa perusteella. (Järvinen 1999a, 176.) Nämä säännöt ohjaavat ja rajoittavat pelaamista, ja ovat tärkeitä pelien mielekkyyden kannalta. Säännöt tarkoittavat siis niitä tapoja, joiden puitteissa pelaaja voi pelissä toimia.

Tietokonepelit edustavat tyypillisesti *agôn* -tyyppisiä pelejä. Ne ovat kilpailullisia, vaikkei yksilöpeleissä pelatakaan toisia pelaajia vastaan. Vastustaja on silloin peli itse, ja tavoitteena on voittaa pelin rakenteeseen kuuluvat esteet. Joissain tapauksissa pelaaja pelaa ensisijaisesti itseään vastaan yrittäen parantaa omaa suoritustaan siirryttäessä vaikkapa pelitasolta toiselle, yhä vaikeammalle tasolle. Monet toimintapelit mutta myös ongelmanratkaisupelit ovat selvimminkin *agôn* -tyyppisiä pelejä. Tietokonepelien kilpailullisesta luonteesta kertovat myös turnaukset, joita pelaajat järjestävät internetissä tiettyjen pelien ympärille sekä tulostaulukot, joihin kirjataan tiettyssä pelissä saavutetut parhaat tulokset. Myös pelihallien suosio viittaa kolikko- ja muiden hallipelien kilpailulliseen luonteeseen: halleissa käydään yhtä lailla seuraamassa toisten pelejä ja pelaamassa julkisesti, omia taitoja esitellen. Monissa peleissä on mukana myös *alea* -tyyppistä sattumanvaraisuutta, esimerkiksi nopan heittoa tai korttien jakoa. Pelaajan taitavuus, nokkeluus ja kärsivällisyys ovat kuitenkin tietokonepeleissä hallitsevia ominaisuuksia. Pelaajan on mahdollista kehittyä harjoittelemalla yhä paremmaksi pelaajaksi ja tämä itsensä ylittämisen ja täydellisen suorituksen tavoittelu onkin yksi syy niin tietokonepelien kuin muidenkin pelien ja yhtä lailla myös urheilun suosiolle.

Tietokonepeleihin liittyy ominaisuuksia myös *mimicry*- ja *ilinx* -tyyppisistä peleistä. Pelaaja uppoutuu pelin maailmaan kuin se olisi todellinen ja omaksumonissa peleissä myös henkilöhahmon roolin pelin sisäisessä maailmassa. Pelin maailma on illuusiota, jonka pelaaja hyväksyy toden kaltaiseksi alkaessaan

pelata. Voimakkaimmin tämä näkyy roolipeleissä. Joissain peleissä tavoitellaan myös suoraa fyysistä vaikutusta käyttämällä peliohjaimena tärisevää rattia, jolloin pelaaja saattaa kokea *ilinx* -tyyppistä sitoutumista peliin. *Ilinx* -tyyppistä vaikutusta on hyödynnetty etenkin urheilupeleissä, esimerkiksi formulapeleissä tai lentosimulaattoreissa. Virtuaalitodellisuuskokeilut viittaavat kehityksen olevan kulkemassa tähän suuntaan, samoin kuin digitaalisten pelien yhteys juurilensa eli 1800-luvun speaktaakkeliesityksiin. Näistä laterna magica- ja panoraamaesityksistä on peräisin tapa jäljitellä todellisuutta kameran avulla: uusi media yhdistää tähän vain taktiillisuuden “vanhan” median korostetun visuaalisuuden sijaan (Darley 2000, 42, 62).

Kulttuurintutkija Lawrence Grossberg on kuvannut tiettyyn kohteeseen sijoitettua energiaa tai siihen panostamista *affektin* käsitteellä (Grossberg 1995, 41-42). Pelaajalla on affektiivinen suhde peliin, jossa hän haluaa kehittyä ja jonka voittamiseen hän on valmis uhraamaan lähes rajattomasti aikaansa. Affektilla tarkoitetaan tällöin halua tai intohimoa, joka kohdistuu tiettyyn populaarikulttuurin tuotteeseen, tietokonepeliin, jossa menestyminen tuottaa pelaajalle mielihyvää. Pelistä saatava mielihyvä liittyy pelien luonteeseen ajanvietteenä, joka on irrallaan muusta todellisuudesta. Pelatessaan myös aikuinen voi irrottautua arkipäivästä ja keskittyä pelin korvaavaan maailmaan samaan tapaan kuin lapsi eläytyy omaan leikkiinsä. Jo tavallisessa korttipelissä on todellisuudesta irrottava luonne, sillä pelatessaan aikuinenkin pelaaja ajattelee pelin ehdoilla ja kokee pelin etenemisen ja onnistumisen tärkeäksi. Vaikkapa *Ristiseiskaa* pelatessa on hetkellisesti tärkeintä se, kuka “panttaa” tärkeitä kortteja. Vakava suhtautuminen peliin onkin pelille elintärkeää: huolimattomasti tai yhdentekevästi suhtautuva pelaaja pilaa pelin muiltakin osanottajilta, eikä korvaavaa todellisuutta pääse syntymään, koska sidos arkeen ei tällöin pääse heikkenemään.

2.3.2 Tietokonepelien lajityypit

Määrittelen tietokonepelin tarkoittamaan tietokoneen välityksellä pelattavaa peliä. Sen läheinen sukulainen on konsolipeli, jota pelataan television välityksellä erillisellä laitteella, pelikonsolilla (Sony Playstation, Nintendo GameCube, Microsoft XBox jne). Useimmissa tapauksissa konsoli- ja tietokonepeleillä ei ole mitään eroa: konsolipelit siirtyvät nopeasti tietokoneelle ja päinvastoin. Pelihistorioitsija Petri Saarikoski näkee kuitenkin eron pelaamiskäytännöissä: hänen mukaansa konsolilla pelaaminen on rennompaa, tutun ja turvallisen tv-laitteen yhteydessä sohvalla maaten tapahtuvaa toimintaa, kun taas tietokonepelaaminen vaatii usein enemmän laitetuntemusta ja tapahtuu jäykemmin tietokoneen edessä istuen (Saarikoski 2001, 20-21). Kuitenkaan pelaaminen tietokoneella ei vaadi enempää laitetuntemusta, joskin tietokoneen käyttöliittymä mahdollistaa

suuremman määrän erilaisia toimintoja suuremman painikemääränsä ansiosta. Jaakko Suominen sen sijaan erottaa video- tai tv-pelit ja tietokonepelit lähinnä kulttuurihistoriallisin perustein. Tv-peleillä hän tarkoittaa lähinnä 1970-luvun elektronisia urheilupelisovellutuksia ja niiden perillisiä. Tietokonepelit toimivat hänen mukaansa sen sijaan laitteissa, joilla voi suorittaa muitakin tehtäviä ohjelmaa vaihtamalla. (Suominen 1999, 170.) Tällä hetkellä eron tekeminen näiden pelityyppien välillä tuntuu kuitenkin vanhentuneelta, sillä kyse on lähinnä alustasta, jossa peli toimii eikä näiden pelien välillä ole juurikaan toiminnallisia tai sisällöllisiä eroja. Tietokonepelien valikoima on ainoastaan suurempi kuin konsolipelien valikoima.

Tietokonepelien historia kulkee lähes yhtä kauas kuin tietokoneidenkin historia. Aivan varmaa selvyyttä ei ole siitä, mitä pitäisi pitää ensimmäisenä tietokonepelinä, mutta jo vuonna 1961 kehitettiin ensimmäinen *moderni* tietokonepeli, *Spacewar*, MIT:n laboratoriossa Steve Russellin toimesta. Se oli toteutukseltaan graafinen peli, jossa kaksi pelaajaa ampui toistensa aluksia avaruudessa. Se oli myös ensimmäinen peli, joka loi uuden tietokonepelipohjaisen genren, joka ei ollut suoraan omaksuttu vanhoista lautapeleistä, vaan oli uuden lajityypin itsenäinen edustaja. 1970-luvulle sijoittuu kolikkoperiaatteella toimivien videopelien ja samoin myös seikkailupelien synty. Tekstipohjaisten seikkailupelien esi-isä oli William Crowtherin ja Don Woodsin kehittämä *Adventure* (1976), jossa pelaaja eteni tekstikomennoin tekstuaalisessa peliympäristössä. Crowtherin innoittajana oli toiminut lautapeli *Dungeons & Dragons* (Gygax 1974), ja *Adventure* toimi edelleen innoittajana ensimmäiselle MUDille, jonka Roy Trubshaw ja Richard Bartle loivat nimellä *Multi-User Dungeon* (1979-80). Siinä useat pelaajat saattoivat pelata yhdessä ja se lainasi nimensä uusille MUDeille, joita sen jälkeen kehitettiin. Ensimmäinen kolmiulotteinen tietokonepeli oli *Star Raiders* (Atari, 1979), ja sen jälkeen kolmiulotteisten pelien voittokulku on jatkunut aina näihin päiviin asti, joskaan ei yksinomaisesti. 3D-pelit kuten *Doom* ja *Myth II* eivät kuitenkaan ole suoraan *Adventure*n jälkeläisiä, sillä niiden kehitykseen vaikutti merkittävästi myös Michael Toyn, Glenn Wichmanin ja Ken Arnoldin vuonna 1980 luoma *Rogue*, jossa oli useita tasoja ja monipuolista toimintaa. (Aarseth 2001, 155-157, Aarseth 1997, 98-102.)

Suomessa tietokoneiden yleistyminen sijoittuu 1980-luvulle. Vuotta 1984 pidetään vedenjakajana, jolloin tietokoneita alettiin ostaa hyvää tarkoittaen pääasiassa nuorten harrastuskäyttöön, ja suurin osa niistä päätyi vanhempien pettymykseksi lähinnä pelikoneiksi. Näitä olivat esimerkiksi Commodore 64 ja Amiga, jotka muodostivat Suomessa täysin uuden nuorisokulttuurin pohjan. (Saarikoski 1999, 158.) Näiltä ajoilta lienevät peräisin myös asenteet, joiden mukaan tietokoneella pelaaminen on pelkkää ajan haaskausta. Tietokoneharrastuksiin

onkin vahvasti liittynyt kahtiajako hyödylliseen ja hyödyttömään toimintaan. Hyödyllistä tietokoneen käyttö on silloin, kun sillä kirjoitetaan esimerkiksi koulu-esitelmää, mutta internetin käyttö ja etenkin pelaaminen luokitellaan mieluusti hyödyttömäksi harrastetoiminnaksi.

1990-luvun puolivälissä pelit alkoivat kehittyä taidokkaiksi kolmiulotteisiksi eli 3D-peleiksi, joissa tekninen ja sisällöllinen laatu olivat huomattavasti parantuneet. Tämän kehityksen taustalla oli muun muassa PC:n yleistyminen kotikoneena ja samalla koneiden suoritusnopeuden jatkuva nousu. (Saarikoski 1999, 158.) Tähän 1990-luvun peliperheeseen liittyy myös *Myth II* (1998), joka on valittu amerikkalaisissa lukijaaäänestyksissä vuoden peliksi, ja jonka yhteyteen on syntynyt jo oma fanikulttuurinsa pelille omistettuine kotisivuineen ja keskusteluryhmineen.¹⁰

Tietokonepelien ympärille on syntynyt joukko niitä käsitteleviä aikakauslehtiä. Lähes poikkeuksetta tietokoneisiin keskittynyt lehti esittelee myös pelejä, ja onpa peleille omistettu myös aivan omia lehtiä, muun muassa kotimainen *Pelit*. Myös valtalehdissä on palstoja, joissa käsitellään tietokoneisiin liittyviä asioita, ja myös näillä palstoilla esitellään uusia pelejä. Esimerkiksi Helsingin Sanomien *Nyt*-viikkoliitteessä on täysin peleihin keskittynyt oma palstansa. Tämän lehdistön ansiota lienee, että peleillekin on kehittynyt oma käsitteistönsä, joka helpottaa peleistä puhumista.

Pelejä luokitteluun on syntynyt joukko lajityyppejä eli genrejä. Pelit myös yhdistelevät piirteitä eri genreistä ja rikkovat genrejen välisiä rajoja yhtä lailla kuin muutkin tekstit. Alan lehdistössä ja tutkimuksessa ovat vakiintuneet ainakin sellaiset lajityypit kuin ongelmanratkaisupelit, toimintapelit, seikkailupelit, seikkailulliset roolipelit, simulaatiot, urheilupelit, strategia- ja roolipelit (Järvinen 1999a, 176). Seikkailupeliä käytetään paitsi yhden lajityypin (alalajin) nimenä, myös eräänlaisena pelien pääluokkana: suuri osa tietokonepeleistä on joltain osaltaan seikkailupelejä, ehkäpä ongelmaratkaisupelejä, simulaatto-reita ja urheilupelejä lukuunottamatta.

1. *Simulaatiopeli* on ehkä helpoin tunnistaa omaksi lajikseen. Simulaatiopeleille on tyypillistä kohteensa huolellinen ja pikkutarkka toistaminen. Esimerkiksi lentosimulaattori *Flight Simulator 2002* (Microsoft 2002) pyrkii antamaan mahdollisimman tarkan ja aidon vaikutelman lentokoneen lentämisestä, jolloin kaikki ohjaamoon ja lentotapahtumaan liittyvät yksityiskohdat lennonjohtoa ja turbulensseja myöten on pyritty ottamaan peliin

¹⁰Linkkejä erilaisille *Myth II* :lle omistetuille sivuille löytyy osoitteesta <http://www.bungie.org> ja pelin demo osoitteesta <http://www.wigglefish.com/zine/gaming/reviews/mythdemo.html> sekä tietoa Mythin pelaamisesta vaikkapa keskusteluryhmästä alt.games.myth.

mukaan.

2. *Urheilupelit* ovat toinen helposti tunnistettava genre, esimerkiksi jääkiekko- tai formulapelit. Näissä jäljitellään urheilulajin sisäisiä tunnusmerkkejä, muun muassa säännöt ovat samat ja pelaaja voi päästä pelaamaan “oikeilla” pelaajilla.
3. *Ongelmanratkaisupelit* ovat ehkä lähimmin sukua lautapeleille ja erilaisille hahmottamiskykyä vaativille leluille. Näistä klassinen esimerkki on *Tetris*, jonka jotain versiota melkein kaikki tietokonetta vähänkin enemmän käyttävät ovat joskus pelanneet. Läheistä sukua ovat myös erilaiset tietokoneelle siirretyt korttipelit, esimerkiksi pasianssi, jossa kone jakaa ja “sekoittaa” kortit käyttäjän puolesta.
4. *Roolitietokonepelit* ovat omaksuneet sisältönsä lauta- ja liveroolipeleistä¹¹, mutta ovat siirtäneet sen elektroniseen muotoon. Roolitietokonepeleissä pelin konteksti on hyvin korostunut, ja ne ovat usein varsin tarinallisia ja hyvin huolellisesti taustoitettuja. Myös henkilöhahmot korostuvat usein muita pelejä enemmän.
5. *Toimintapelit* ovat selkeimmin kuvattavissa ns. räiskintäpeleinä, joissa pelaajan tarkoituksena on useimmiten valita asearsenaalista käyttämänsä (tuli-)aseet ja tappaa näillä kaikki vihamielinen vastaantuleva elämä. Monissa peleissä muunlaisia vastaantulijoita ei olekaan. Hyvä esimerkki tästä lajista on vaikkapa peliklassikko *Doom* (Id Software, 1993).
6. *Seikkailupelit* sijoittuvat useimmiten huolellisesti suunniteltuun maailmaan, jonka vaarojen läpi pelaajan on kuljettava jotakin tehtävää suorittamassa. Hyvä esimerkki seikkailupelistä on vaikkapa FTL:n *Dungeon Master* (1988), jossa pelaajan on tarkoitus kuljettaa pelin sankareita läpi luolaston etsimässä maailman pelastavaa Firestaffia. *Dungeon Master* on myös hyvä esimerkki genrejen sekoittumisesta, sillä se on luokiteltavissa roolipeli-vaikutteiseksi seikkailupeliksi. Näkökulmasta riippuen sitä voisi pitää myös seikkailullisena roolipelinä.

Seikkailupelit voidaan jakaa kahteen pääluokkaan, episodipeleihin ja draamallisiin peleihin. Episodipelit koostuvat toimintajaksoista, episodeista, jotka on suoritettava tietyssä järjestyksessä. *Myth II* on tällainen peli, sillä se koostuu 26:sta kronologisessa järjestyksessä suoritettavasta tehtävästä.

¹¹Live-roolipelit ovat pelejä, joiden pelaajat toimivat itse pelin henkilöinä omaksumissaan rooleissa ja peliä varten suunnitellussa ympäristössä. Pelin johtaja johtaa pelaajien toimintaa ennaltsuunnitellun pelin rungon pohjalta. Monet liveroolipelit sijoittuvat esimerkiksi keskiaikaan, jolloin pelaajat ovat pukeutuneet keskiaikaisiin asuihin ja toimivat esimerkiksi haltioiden tai linnanherrojen ja -rouvien rooleissa.

Draamallisissa peleissä pitäydytään draaman klassisissa ajan ja paikan ykseyksissä, ja pelin tapahtumien järjestystä voidaan improvisoida jossain määrin (Aarseth 1997, 125). Esimerkkinä draamallisista peleistä mainitakoon tekstuaalinen seikkailupeli *Deadline* (Marc Blank 1982), jossa salapoliisi joutuu ratkomaan murhaa tietyn aikarajan sisällä. Tässä pelissä ei ole määrättyä tapahtumajärjestystä, vaan pelaaja saa yrittää edetä murhan selvittämisessä missä järjestyksessä haluaa.

7. *Strategiapelit* perustuvat taistelujen voittamiseen huolellisesti laadittujen strategioiden avulla. Niille on ominaista se, että ilman hyvää strategiaa peliä ei voi voittaa, eli valitusta strategiasta riippuu, selviävätkö pelaajan joukot hengissä taistelun läpi. Esimerkiksi oikeista toisen maailmansodan aikaisista taisteluista on tehty pelejä. Strategiapelejä ovat myös kokonais-ten sivilisaatioiden tai kaupunkien suunnittelua tai johtamista simuloivat pelit, esimerkiksi lautapelinäkin tunnettu *Civilization* eri versioineen (MicroProse Computer Games 1991-1999).

Tämän tutkimuksen primäärilähde *Myth II: Soulblighter* kuuluu selvimmin strategiapeli- genreen. Sen huomiota herättävin ominaisuus on taistelemisen ylivoimaista vihollista vastaan pienellä joukolla. Pelaaja johtaa siis joukkojaan taistelusta toiseen, ja pystyy hyvän strategian avulla etenemään tehtävästä seuraavaan, usein yhä vaikeampaan tehtävään. Tehtäviin kuuluu muun muassa linnakkeen valloittamista, vankien vapauttamista, kulkua laivaan halki vihollisalueen ja vesistön ylitystä tuntemattomalla, vihamielisellä alueella. *Myth II* on myös tyypillinen genrehybridi¹², sillä se sekoittaa seikkailu- ja fantasiaroolipelin aineksia narratiiviseen kehukseensa. Joukossa taistelee fantasiakirjallisuudesta tunnistettavia hahmoja kuten Journeyman ja kääpiöt, ja vihollinen koostuu kokonaisuudessaan hyvin mielikuvituksellisista hahmoista, kuten salamoita lähettävät Fetchit ja brutaalit, sikaa muistuttavat Maulit. Tapahtumat myös sijoituvat fantasiakirjallisuutta muistuttaviin paikkoihin, kuten maagiseen World Knotin portaaliin. Joukoilla on myös apunaan taikakeinoja ja loitsuja, joilla ne pystyvät taistelemaan samanlaisia keinoja omaavaa vihollista vastaan.

Myth II:n tapahtumat sijoittuvat kolmiulotteiseen maisemaan, mikä on nykyisille seikkailupeleille tyypillinen ominaisuus. Sille on ominaista myös riippuvuus pelin kehystarinasta, mikä näkyy episodimaisena, kronologisesti etenevänä kehystarinana. Graafisille seikkailupeleille on myös tyypillistä sijoitua jollain lailla sarjakuvamaisiksi luonnehdittaviin ympäristöihin, joissa kuvakulmat ja leikkaukset ovat saaneet vaikutteita elokuvakerronnasta.

¹²Nykyisille tietokonepeleille on tyypillistä eri genrejen sekoittuminen. Puhtaita tietyn genren edustajia on yhä vähemmän.

Pelin kehystarina on merkittävä pelin osatekijä siksi, että se motivoi pelaajan toimintaan. Jo pelin ohjekirja ja prologi (animaatiojakso ja tekstikatkelma) asettavat pelin tähän kerronnalliseen kehykseensä, ja esittelevät pelin maailman ja tärkeimmät henkilöhahmot. Fantasiahahmot tarvitsevat tyypillisesti jonkin verran taustoitusta, jotta ne pääsisivät oikeuksiinsa. Tässä mielessä voisi väittää, että fantasiapelit ovat ehkä lähimpänä ”kirjallisuutta”, sillä niissä on käytetty selkeästi eniten pelikertomusta pelin toiminnallisten ainesten rinnalla. Toimintakaan ei ole silmitöntä räiskintää *Doomin* tapaan, vaan se on motivoitu tarinallisilla aineksilla. *Myth II:n* visuaalinen ilme ei ole realistista valokuvamaiseen, mimeettiseen tapaan, vaan sen maisema muistuttaa jollain lailla tiettyä luonnosteltua, sarjakuvamaista piirrostapaa.¹³ Maisemaa kuvataan kuin videokameran linssin takaa, mutta pelaaja voi elokuvista poiketen vaihdella kuvakulmaa ja zoomata linssiä haluamallaan tavalla. Nämä ovat kuitenkin vain yksittäisiä eri taidelajeilta lainattuja keinoja, jotka eivät lähennä pelejä sen enempää elokuvaan kuin sarjakuvaankaan. Sarjakuvista, elokuvista ja tv-sarjoista on tehty pelejä, samoin kuin peleistä elokuvia ja sarjakuvia, mutta peli on kokemuksena niin erilainen verrattuna elokuvan katseluun tai sarjakuvan lukemiseen, että rakenteellisia yhtäläisyyksiä on vaikea löytää juuri sen enempää. Esimerkiksi vaikkapa *Tomb Raider* -pelin (Eidos Interactive 1996) pelaaminen ja samanimisen elokuvan (West 2001) katsominen ovat kokemuksina täysin erilaisia, eikä niitä voi oikeastaan edes verrata toisiinsa. Tämä johtuu siitä, että pelaajan ja katsojan roolit ovat täysin erilaiset. Pelaaminen on aktiivista, osallistuvaa toimintaa kun taas katsominen on passiivista, vastaanottavaa toimintaa. Peleissä immersivisyys on yleensä merkittävästi syvempää. Käsitellen pelejä tarkemmin tästä näkökulmasta luvussa 4.3 Katse ja ääni.

2.3.3 Tietokonepelit ja julkisuus

Tietokonepeleihin suhtautuminen on ollut varsin ambivalenttia. Julkisuudessa keskustelun aiheiksi ovat nousseet ainakin pelot pelaamisen haitallisuudesta pelaajan sosiaalisten suhteiden ja sosiaalisten kykyjen kehittymisen kustannuksella, huoli pelaajien passivoitumisesta sekä pelien addiktiivisuudesta, pelot pelien väkivaltaisuuden vaikutuksista ennen kaikkia lapsiin, huoli tyttöjen syrjäytymisestä hyvin maskuliinisessa pelikulttuurissa. Toisaalta pelien hyödyllisyyttä on puolusteltu tietotekniikkataitojen opettajana ja ”Suomi tietoyhteiskunnaksi” -hankkeen vauhdittajina, jolloin ajatellaan, että lapset oppivat tulevaisuudessa tarvitsemiaan tietoteknisiä taitoja jo pienestä pitäen tietokonepelejä pelatessaan. Pelkoja ja toiveita on liitetty myös kielitaidon kehittymiseen: puo-

¹³Ks. esim. Max Cabanesin *Sokkoleikki* (1991), jossa maisemat on piirretty varsin maalauksellisesti ja aidon tuntuisesti ja kuvakulmia on vaihdeltu.

lustajat näkevät tietokoneet kielitaidon (lähinnä englannin kielen) kehittäjinä, kun taas vastustajat pelkäävät suomen kielen kirjoitustaidon katoavan.

Pelko sosiaalisten suhteiden kuihtumisesta tuntuu ainakin pääosin tarpeettomalta, sillä pääosa pelaamiseen käytetystä ajasta on pois muiden medioiden, lähinnä television katseluun käytetystä ajasta (Nurmela & Heinonen & Ollila & Virtanen 2000, 29). Samasta syystä myös pelko pelien addiktiivisuudesta ja passivoimisesta tuntuu ylimitoitetulta. Pelit eivät ilmeisesti peloista huolimatta rajoita pelaajien muuta elämää, vaan pelaaminen on yleensä vapaa-ajan harrastus. Tätä käsitystä tukevat myös jäljempänä tässä luvussa käsiteltävän Annikka Suonisen toteutetun tutkimuksen tulokset. Monet pelaajat ovat lisäksi puolustaneet tietokoneharrastustaan sillä, että itse asiassa tietokoneet auttavat solmimaan uusia sosiaalisia suhteita, esimerkiksi internetin keskusteluryhmien ja sähköpostituttavuuksien avulla. Kielitaidon kehittymiseen liittyvät argumentit pitävät osaltaan molemmat paikkansa. Englannin kielen taito kehittyy tietoverkoissa liikuttaessa, onhan englanti Webin ”virallinen kieli”. Toisaalta sähköpostin yms. palvelujen käytössä oikeinkirjoitus on usein toisarvoista, ja etenkin epävirallisille sähköposteille on ominaista isojen kirjainten poisjättäminen ja kieliasun viimeistelemättömyys. Esimerkiksi tekstiviestejä tutkittaessa on sitä vastoin tultu siihen tulokseen, että tekstiviestien ja sähköpostin käyttö kuitenkin lisää kirjallista viestintää, jolloin asialla olisi myös hyvät puolensa (ks. esim. Crystal 2001). Edelleen on huomattava, että siinä missä tietokoneharrastusta pidetään positiivisena asiana niin kauan kuin se liittyy ”hyödylliseen” toimintaan, asennoituminen muuttuu pääosin negatiiviseksi, kun puhe kääntyy pelkästään peleihin.

Myös tietokonepelien väkivaltaisesta vaikutuksesta lapsiin ja nuoriin on esitetty useita argumentteja. Esimerkiksi japanilainen professori Ruyta Kawashima on päättänyt tutkimuksissaan siihen tulokseen, että tietokonepelit vahingoittavat aivojen kehittymistä. Tutkimuksen mukaan pelit aktivoivat vain niitä aivojen osa-alueita, jotka ovat yhteydessä näköön ja liikkeeseen, kun taas esimerkiksi aivojen etulohko jää täysin käyttämättä. Johtopäätöksenä oli, että tietokonepelit aiheuttavat vastuutonta ja väkivaltaista käytöstä, koska juuri etulohko, joka vaikuttaa itsekontrolliin, jää pelejä pelattaessa kehittymättä. (McVeigh 2001.)

Voimakkain argumentti tietokonepelien haitallisuudesta liittyy kuitenkin niiden realismisuuteen¹⁴. Pelien grafikan kehittyessä pelit ovat muuttuneet yhä realistisemmiksi, jolloin pelätään, että nuoren pelaajan voi olla toisinaan vaikea

¹⁴Pelien realismisuus on yleensä sidoksissa realistiseen esitystapaan: ympäristö kuvataan mahdollisimman realistisesti. Sen sijaan sillä ei ole mitään tekemistä tapahtumien realismisuuden kanssa. Useimmat toimintapelit ovat tapahtumiltaan hyvin epärealistisia.

erottaa peliä ja todellisuutta toisistaan. Pelien kehityksessä “realistisuus” on tärkeää, jotta pelaaja voisi uppoutua kunnolla tapahtumiin. Toisaalta pelaaja tietää kuitenkin koko ajan, että peli ei ole totta, vaan (mahdollisesti hyvinkin todentuntuinen) representaatio todellisuudesta. Pelaaja ei esimerkiksi pakene fyysisesti uhkaavaa vaaraa, vaan tietää että se ei uhkaa häntä oikeasti. Tämä ei kuitenkaan estä häntä eläytymästä peliin ja pelkäämästä pelin hahmojen tai oman protagonistinsa¹⁵ puolesta. Samankaltaisesta ilmiöstä on kyse kun elokuvien kohdalla puhutaan “tietoisesta epäuskosta luopumisesta” eli eläytymisestä (willing suspension of disbelief) (ks. esim. Walker 2001). Toisin sanoen tiedämme, että pelin tapahtumat eivät ole totta, mutta se ei estä meitä eläytymästä niihin *ikään kuin* ne olisivat totta.

Esimerkiksi B. Gunterin mukaan tv-tutkimuksissa väkivallan on todettu tuntuvan hämmentävältä ja voimakkaalta erityisesti silloin, kun se liittyy ajallisesti tai paikallisesti läheiseen arkielämään (Gunter 1985, 245 sit. Kytömäki 1999, 112 nojalla¹⁶). Näin ollen pelien useimmiten hyvin epärealistiset tapahtumat ja tilanteet, vaikka ovatkin realistisesti kuvattuja, eivät aiheuttaisi niinkään aggressiivista käytöstä. Nuorekin pelaajan on helppo erottaa futuristinen avarustaistelu todellisuudesta.

Toisaalta pelien pelaamisesta ei suinkaan haeta samoja asioita ja tuntemuksia kuin realistisemmin sävyttyneestä tv- ja elokuvasuhteesta. Pelit tarjoavat erilaista mielihyvää, ja tämän mielihyvän lähde on toiminta. Peli tarjoaa jännitystä ja nautintoa osallistumisesta, tapahtumiin vaikuttamisesta, jolloin tapahtumien realistisuus voi olla toisarvoista. Jossain tapauksissa se voi olla jopa haitallista: tapahtumiltaan todella realistinen peli olisi varmasti vähintäänkin tylsä nopeaan toimintaan ja näyttäviin toimintatilanteisiin tottuneista pelaajista. Tästä syystä joissain peleissä, kuten *Myth II*:ssä, pelaaja voi vaikuttaa pitkäveteisten tilanteiden etenemiseen nopeuttamalla ajan kulua pelissä esimerkiksi tapahtumaköyhällä pitkällä marssilla. Kyse on eräänlaisesta tylsän tilanteen “pikakelauksesta.” Grafiikan laadun tarkkuus ja realistisuus sen sijaan on tärkeää kiihtyvässä kehittyvässä tietokone- ja peliteollisuudessa. Yhä näyttävämmiin toteutetuihin graafisiin 3D-pelisiin ovatkin syrjäyttäneet ison osan tekstuaalisista seikkailupeleistä ainakin nuorempien pelaajakunnan keskuudessa. Tämä kertoo mediakulttuurin voimakkaasta (audio-)visualisoitumisesta.

Elokuva- ja tv-tutkimuksen tuloksia ei kuitenkaan voi suoraan soveltaa pelitutkimukseen, koska peleissä pelaajan osallistuminen tapahtumiin on paljon syvempää. Television kohdalla kyse on lähinnä katsojan samaistumisesta ohjel-

¹⁵Protagonistilla tarkoitan pelin hahmoa, joka on “pelaaja itse”: peli etenee pelaajan omasta näkökulmasta käsin ja antaa sen vaikutelman kuin pelaaja olisi “itse” pelin päähenkilö tai toimija. Aiheesta tarkemmin luvussa 5 Pelaaminen toimintana.

¹⁶Gunter 1985: *Dimensions of Television Violence*. Gower, Aldershot.

man henkilöihin, kun taas peleistä puhuttaessa pelaaja tavallaan *on itse* pelin henkilö ja toimii mukana pelissä. Tästä syystä tietokonepelin pelaajan voidaan nähdä altistuvan helpommin pelaamisen aikaansaamalle väkivaltaisuuille. Pelaaja saa tuntea suoraan oman toimintansa vaikutukset, sillä hän itse tekee ratkaisun vaikkapa vastaantulevan henkilön tappamisesta ja toteuttaa sen. Tietokonepeli syöttää suoraan palautetta pelaajan toteuttamasta toiminnasta, ja pelaaja kokee tällöin suoraan oman toimintansa tuloksellisuuden. Hänen ampumansa vastaantulija "kuolee". Jo elokuvien väkivaltaisuutta suosivien toimintamallien on pelätty lisäävän lasten taipumusta toteuttaa näitä malleja myös käytännössä niiden todellisia seurauksia ymmärtämättä. Tietokonepeleissä tappamisesta saatava mielihyvä on helposti syvempää, koska se on pelaajan oman harkinnan ja toiminnan tulosta. Lisäksi pelaaja asennoituu väkivaltaan yleensä toimijan roolissa, kun taas elokuvissa ja kirjallisuudessa hänen roolinsa on monesti uhrin. Kauhuelokuvassa pelätään uhrin puolesta, eikä useinkaan asetuta murhaajan asemaan. Lisäksi siinä missä kirjallisuudessa eläydytään vaikkapa murhaajan rooliin, teoksen taustalla on usein moraalinen pohdintaa. Tietokonepeleissä ei toistaiseksi tällaista moraalista ulottuvuutta ole ollut. Pahimmillaan väkivalta on itse tarkoitus, kuten *Soldier of Fortune* -pelissä (Activision 2001), jossa suoritetaan kylmiä teloituksia ja pelaaja voi halutessaan jättää uhrin vaikkapa kitumaan hengiltä. Väkivallan seurausten tai moraalisen pohdintaa pelissä ei ole, vaikka pelin yhtenä tehokeinona onkin esittää realistisen oloisesti vaikkapa vatsaanammutun ihmisen kärsimyksiä. Edelleen pelien väkivaltaisuus korostuu siinä, että kauhuelokuvien ja -kirjallisuuden lumo syntyy turvallisesta pelosta, kun taas tietokonepelissä pelaajan kokema uhka on torjuttavissa usein ainoastaan omaksumalla itse väkivaltaisia toimintamalleja. Keino torjua itseensä kohdistuvaa väkivaltaa on siis väkivalta. Vaikka pelaajan väkivaltaiset keinot on usein perusteltu taistelulla pahaa vastaan, tähän taisteluun ei anneta vaihtoehtoisia toimintamalleja.

Lisäksi pelaaminen vaatii pelaajalta voimakasta keskittymistä, mikäli hän tahoo edetä pelissä menestyksekkäästi. Niinpä pelaamista luonnehtiikin immersivisyys, jollaista esimerkiksi television katselu ei yleensä saa aikaan: immersion syntyminen vaatii mahdollisuutta vaikuttaa aktiivisesti tapahtumiin. Pelaaja on aktiivinen toimija, ja kuten Aki Järvinen toteaa, "on oireellista, että valtaosa pelien vaalimista tuntemuksista liittyy voimaan, hallintaan ja valtaan" (Järvinen 1999c, 375). Seikkailu- ja toimintapelien pääasiallinen funktio on usein tappaminen, joskin näissä peleissä tilan haltuunottaminen on vähintään yhtä merkittävää (Johnson 1997¹⁷ sit. Järvinen 1999c, 375 nojalla). Toisaalta tilan haltuunottaminen pelissä edellyttää yleensä aina vastustajien tappamista. Tä-

¹⁷Steven Johnson, 1997, *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. HarperEdge.

ten pelin tuottama mielihyvä ja väkivaltaisuus liittyvät toisiinsa joka tapauksessa. Siitä huolimatta merkittäväksi ja yhä vastaamattomaksi kysymykseksi jää, missä määrin vastustajien tappaminen virtuaalisissa pelitiloissa tosiasiaassa vaikuttaa pelaajan käytökseen todellisuudessa.

Peleistä käytävä väkivaltakeskustelu pyörii useimmiten nimenomaan erilaisten “räiskintäpelien” ympärillä, joissa vastaatulijoiden tappaminen toimii pääasiallisena tarkoituksena. Samalla keskustelussa unohdetaan suuri joukko pelejä, joilla ei ole mitään tekemistä väkivallan kanssa, esimerkiksi ongelmanratkaisu- ja urheilupelit sekä simulaattorit. Näin käytävässä keskustelussa yleistetään mahdollisten haitallisten vaikutusten koskevan kaikkia pelejä, vaikka näin ei tosiasiaassa todellakaan ole. “Räiskintäpelit” vain saavat huomattavasti enemmän palstatilaa lehdistössä.

Toinen pelitutkijoita voimakkaasti puhuttava aihe on pelien sukupuolisidonnaisuus. Aki Järvinen näkee tietokonepeleillä olevan hyvin suoria yhteyksiä poikakulttuuriin: pelien genret ovat suoraan johdettavissa vastaavista poikakirjojen lajeista (Järvinen 1999c, 374). Pelien tarjoamat toimintamallit ovat hyvin maskuliiniseksi miellettyjä: tilan haltuunottoa, arvoitusten ratkaisua, vihollisten eliminointia. Myös peleissä toimivat “roolimallit” ovat pääsääntöisesti maskuliinisiin ominaisuuksiin yhdistettyjä¹⁸, poikkeuksena *Tomb Raider* -pelin sankaritar Lara Croft, joka hänkin vastaa ulkoiselta olemukseltaan miehisiä fantasioita. Ääriesimerkkinä tästä toimii *Duke Nukem 3D* -peli (3D Realms 1996), jossa Duke vieraillee elokuvateatterissa, jossa pyörii pornofilmi. Duke on muutenkin maskuliinisten pelihahmojen ääriesimerkki, sillä koko peli on täynnä vastaavia piirteitä: Duke käy myös pornokaupassa ja striptease-esityksessä, jossa Duken käteen ilmestyy välittömästi rahatukku maksua varten. Pelin kehystarinakin on seksistinen, sillä siinä ulkoavaruuden oliot ovat kaapanneet naisia kasvualustoiksi kokeilleen. Duke myös kohtaa näitä naisia ja pelaaja saa päättää, ampuako onnettomat naiset vai jättääkö kitumaan. Suurimmassa osassa pelejä siis mieshahmot taistelevat miehissä tehtävissä, eikä naisille jää pelien maailmassa juuri muita kuin objektin rooli samaan tapaan kuin klassisissa saduissa, joissa prinssi taistelee lohikäärmettä vastaan ja pelastaa lopuksi avuttoman prinsessan. Lisäksi siinä missä naishahmoja ylipäänsä esiintyy, ne ovat yleensä ulkonäöltään hyvin suunniteltuja miehiseen makuun sopiviksi kuten juuri *Tomb Raiderin* sankaritar Lara Croft hämmästyttävine rinnan- ja lantionympäryksineen.

Lasten ja nuorten mediakäytäntöjä ja erityisesti pelikulttuuria tutkinut An-

¹⁸Käsitys maskuliinisista ominaisuuksista on sidoksissa myös länsimaissa vallitsevaan käsitykseen sukupuolista binaarisina oppositioina, joissa maskuliini on normi ja feminiini nähdään toisena suhteessa tähän normiin. Tällöin maskuliinisuuteen yhdistetään varsin arvolutuneesti voiman, aktiivisuuden, valon ja järjestyksen attribuutteja, kun taas feminiiniksiksi mielletään pimeys, kaaos, heikkous ja passiivisuus. Aiheesta enemmän ks. esim. Koivunen, Anu & Liljeström, Marianne (1996): *Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen*.

nikka Suoninen toteaa, pelaaminen on hyvin sukupuolisidonnaista: pojat pelaavat selvästi enemmän kuin tytöt. Hänen tekemänsä tutkimuksen¹⁹ mukaan 87 prosenttia kaikista kyselyyn vastanneista pojista ilmoitti pelaavansa vähintään kerran viikossa, kun vastaavasti tytöistä näin teki 59 prosenttia. Ero kasvaa, kun pelaamiseen käytettyjä aikoja verrattiin tarkemmin: 60 prosenttia pojista ja 23 prosenttia tytöistä pelasi ainakin neljänä päivänä viikossa. Poikien pelaaminen myös kesti selvästi kauemmin kerrallaan: 64 prosenttia pojista pelasi vähintään kaksi tuntia päivässä, kun taas tytöistä 64 prosenttia ilmoitti pelaavansa korkeintaan tunnin silloin kun ylipäänsä pelasivat joitain tietokone- tai konsolipelejä. Pojista löytyivät myös tutkimuksen ainoat "suurkuluttajat", jotka pelasivat yli neljä tuntia päivässä vähintään neljänä päivänä viikossa. (Suoninen 1999, 148-149.)

Myös Suoninen selittää tyttöjen vähäisempää kiinnostusta peleihin sillä, että pelien maailma on kovin maskuliininen sotineen ja tappeluineen, jääkiekkoi-
neen ja formuloineen, ja se keskittyy liiaksi maskuliinisiin lajityyppeihin. Tytöt eivät hänen mukaansa myöskään innostu niin paljon pelaamisesta, jolloin sensoriset pelitaidot eivät kehity, jolloin osa peleistä on yksinkertaisesti liian vaikeita ollakseen kiinnostavia. (mts, 151-152.) Niinpä tyttöjen suosimat pelit ovat helpompia eivätkä saavuta samanlaista harrastuksenomaista asemaa kuin poikien suosimat vaikeammat taistel- yms. pelit. Poikien pelaamiselle on edelleen ominaista ryhmässä peluu ja keskustelu koneiden ja pelien ominaisuuksista, kun taas tytöt pelaavat pääosin yksin ja keskittyvät mieluummin matkapuhelmiensa vertailuun (mts, 151, 153). Peliteollisuudella olisikin vastassaan suuri haaste suunnitella pelejä, joista myös tytöt innostuisivat yhtä paljon kuin pojat tällä hetkellä. Kiinnostavien pelien puute ei ole kuitenkaan ainoa este tyttöjen pelaamiselle. Tyttöjen pelaamista estävät myös vanhempien poikien teknisiä harrastuksia suosivat asenteet, joiden mukaisesti pojalle hankitaan mieluummin uusi, tehokas tietokone, mutta tytön oletetaan pärjäävän vanhalla koneella tai kokonaan ilman tietokonetta.

Tietokonepelejä eivät kuitenkaan pelaa vain lapset. Jyrki J.J. Kasvi toteaa, että ainakin Yhdysvalloissa vuonna 1998 Idsan toimesta toteutetun tutkimuksen mukaan enemmistö sekä pelaajista että pelien ostajista oli täysi-ikäisiä (Kasvi 1999, 136). Kasvi ei kuitenkaan kerro tutkimuksen toteutuksesta enempää, ja lienee selvää, että ainakin pelien ostajat ovat enemmistöltään vähintään 18-vuotiaita, koska nuorilla ei useinkaan ole rahaa ostaa kalliita pelejä, vaan he saavat niitä lahjaksi vanhemmiltaan tms. Yhteiskunnan huoli kohdistuu kuitenkin

¹⁹Suomen osuus Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri -tutkimuksesta, joka oli osa kansainvälistä tutkimushanketta Children, Young People and the Changing Media Environment. Aineisto on kerätty syksyllä 1997 peruskoulun ensimmäisen, neljännen, seitsemännen ja yhdeksännen luokan oppilailta.

lähinnä pelien vaikutuksiin kasvuikäisillä nuorilla, jolloin vanhempien rooli väkivaltaisten pelien ostajina ja niiden pelaamisen hyväksyjänä korostuu.

Edellä kuvatun kaltaiset mediapaniikit ovat reaktioita etenkin nuorten arkielämän voimakkaaseen medioitumiseen. On selvää, että nyt kasvava nuoriso elää pienestä pitäen erilaisessa mediaympäristössä kuin edeltäjänsä. Mediapaniikeissa on kuitenkin pohjimmiltaan kyse vallankäytöstä: tietokonepelit leimataan aliarvoiseksi populaarikulttuuriksi ja niiden haitallisia vaikutuksia tutkitaan auktoriteettiasemasta käsin. Aki Järvinen lainaa Kirsten Drotneria, jonka mukaan mediapaniikki voimistuu, kun sen kohteena ovat uuden median synnyttämät kyvyt, joita ei voida opettaa institutionaalisesti esimerkiksi koulussa (Drotner 1992²⁰, sit. Järvinen 1999a, 169 nojalla). Niinpä mediapaniikeille on tyypillistä toistua ajasta toiseen, sillä kulttuurin kentälle ilmestyy aina uusia mediakäyttäjää, jotka uhkaavat uutuudellaan ja vieraudellaan totuttua järjestystä.

3 Tietokonepeli narratologisesta näkökulmasta

3.1 Kehykertomus narratiivisena rakenteena

Tietokonepelejä on tutkittu niiden lyhyen tutkimushistorian aikana kirjallisuutena, elokuvina ja draamana. Niiden perusluonteeksi on tällöin poikkeuksetta nähty jonkinlaisen narratiivisen rakenteen sisältäminen. Kuitenkaan tarina ei ole tietokonepelin merkittävin ominaisuus, vaan pelissä tärkeintä on itse pelaaminen. Pelattavuuden näkökulmasta tarina vaikuttaa tosiasiasa varsin triviaalilta. Käsittelen tässä luvussa tarinan ja sen eri osa-alueiden merkitystä tietokonepelissä ja koetan löytää ja soveltaa sopivia käsitteitä, joilla olisi mahdollista korvata narratologian käsitteistöä paremmin peleihin sopivaksi.

Vaikka tarina ei olekaan tietokonepelin tärkein ominaisuus, jonkinlainen narratiivinen kehys on löydettävissä suurimmasta osasta pelejä kenties urheilupelejä ja simulaattoreita lukuunottamatta. Tämä kerronnallinen kehys luo puitteet sille kilpailulliselle tilanteelle, “jossa päämäärän saavuttamista hidastavat pelielementit pyritään sitomaan pelin kehyskertomukseen ja pelimaailmaan” (Järvinen 1999a, 176). Yleensä pelien mukana tulee ohjekirja, jossa esitellään pelin tarina ja mahdollisesti myös sen henkilöitä sekä annetaan ohjeita pelin pelaamiseen. Myös pelin pakkausotelossa on usein viitteitä pelin tarinalliseen kehukseen, esimerkiksi *Myth II*:ta esitellään pakkauksessa näin:

²⁰Kirsten Drotner, 1992, “Modernity and Media Panics.” Teoksessa Skovmand & Schröder (ed.), *Media Cultures. Reappraising Transnational Media*. London & New York: Routledge.

Destruction reigns supreme. Castle walls crumble under a barrage of Dwarven mortar fire. Flaming arrows rain down from battlements. Deadly sorceries rip through your ranks, scattering your bravest warriors.

Näin jo pakkauksen kyljestä on luettavissa vihjeitä pelin sisällöstä samaan tapaan kuin romaanin takakansiteksteistä. Kotelo tuntuukin vakiintuneen samantyyppiseksi kustantajan mainostauluksi kuin esimerkiksi monet bestsellerkirjojen ns. pokkaripainokset, joissa kirjan kannet on varustettu siteerauksin kirjan saamista lehtikritiikeistä. *Myth II*:n kotelossa peliä mainostetaan tekstein “ Game of the Year”, “Strategy Game of the Year” ja “Best Real-Time Strategy Game” *Computer Games Strategy Plus*, *Computer Gaming World* ja *PC Gamer* -lehtiä siteeraten. Näyttäisi myös siltä, että monet pelien lajityypit ovat vakiintuneet omiksi genreikseen juuri pelilehdistöstä lainattujen pakkaustekstien määrittelyjen mukaan. Peliteollisuudella ei ole käytössään samanlaista markkinointikoneistoa kuin esimerkiksi elokuvateollisuudella, vaan peleihin keskittyneet erikoislehdet toimivat pääosin pelien mainostajina ja samalla myös niiden määrittelijöinä²¹. Näiden lehtien arvioinnit päätyvät pelien pakkausihin antamaan ostajalle viitteitä kyseisen pelin sisällöstä. Pelien narratiivinen kehys on tässä merkittävä, sillä se mahdollistaa pelin verbalisoinnin: pelin sisällöstä voidaan puhua toisten pelaajien kesken juuri narratiivista kehystä hyödyntäen, jakaen peli narratiivisesta rungosta johdettuihin osiin.

Oheismateriaalin lisäksi myös itse pelissä voi olla selviä osioita, joiden funktiona on johdattaa pelin tarinan maailmaan tai pitää yllä tarinallista kehystä. Nämä osiot voivat koostua teksti- tai elokuvakatkelmista, animaatiosta ja niissä voi olla voice over²² -kertoja elokuvien tapaan. Näissä osioissa ei pelaajalla yleensä ole aktiivista roolia, vaan pelaaja katsoo nämä yleensä hyvin lyhyet katkelmat läpi päästäkseen jatkamaan pelaamista.

Kehyskertomuksen tehtävä pelissä onkin lähinnä motivoiva: tarina sidotaan pelitapahtumiin, jotta pelaajan toiminnalla pelissä olisi jotain järkeä ja siitä tulisi mielekkäämpää. Peliä ei kuitenkaan pelata kertomuksen vuoksi: kertomus on monesti lisätekijä, jonka tarkoituksena on tukea ja eheyttää itse pelitapahtumaa, jotta pelitapahtuma olisi mahdollisimman immerssiivinen ja puoleen-savetävä. Silti väitän, että itse pelitapahtuman kannalta statistin osassa oleva

²¹ Jotain laajoja peleihin keskittyneitä tv- ja kadunvarsimainoskampanjoita on viime aikoina esiintynyt, mutta verrattaessa elokuvateollisuuden mainoskapasiteettiin ne ovat jääneet melko marginaalisiksi.

²² Voice over -kertoja on elokuvissa usein käytettävä kertoja, joka puhuu “tapahtuminen päälle” etenkin elokuvan alussa ja lopussa ja toimii siis esimerkiksi muistelijana, joka kertoo tarinaansa jälkikäteen ja johdattaa kehyskertomuksen avulla katsojan elokuvan tapahtumiin, joihin sukelletaan takauman avulla. Ks. esim. Valkola 1999, 66.

kertomus on hyvinkin elimellinen osa hyvää seikkailupeliä. Kuten Marie-Laure Ryan toteaa osuvasti, miksi suunnittelijat näkisivät niin paljon vaivaa narratiivisen kehyksen suunnittelussa tai miksi toiminta muotoiltaisiin kamppailuksi terroristeja tai ulkoavaruuden olioita vastaan, jollei kehyksellä olisi mitään väliä (Ryan 2001, 9-10). Tällä sen sijaan ei ole mitään tekemistä sen kanssa, onko kertomus kirjallisessa mielessä *hyvä*. Valtavan suosion saaneet “räiskintäpelit” *Doom* ja *Quake* (Id Software 1996) seuraajineen ovat hyviä esimerkkejä tarinallisesti hyvinkin ontoista peleistä, mikä ei kuitenkaan ole haitannut pelaajakuntaa: ne ovat yhä erittäin suosittuja peliklassikkoja. Näissäkin peleissä on oma tarinallinen kehyksensä, vaikka se onkin erittäin mustavalkoinen ja ohut hyvä-paha -vastakkainasetteluissaan ja “tapa tai tule tapetuksi” -ideologiassaan.

Narratiivisen kehyksen tehtävänä on siis motivoida pelitapahtumaa ja luoda puitteet pelaamiselle. Tähän ei tarvita kovinkaan moniulotteista kertomusta, vaan suppea ja epäuskottava kertomuskin riittää täyttämään tämän tehtävän. Pelitapahtuma ei silti olisi sama, jos kertomus puuttuisi kokonaan. Silloin pelaaja saisi eteensä itselleen vieraan pelimaailman, josta hänellä ei olisi mitään ennako-odotuksia tai -aavistuksia, ja hänen suorittamansa toiminta olisi ainakin aluksi suunnittelematonta ja summittaista. Siksi väitänkin, että myös ns. räiskintäpeleissä ohutkin tarinallinen motivointi on tarpeen, sillä se luo peliin merkityksiä ja sitä ilman myös taidokkaat graafiset ympäristöt olisivat vain hienoja kuvia ilman sidosta pelimaailman kokonaisuuteen. Tarina viimeistelee pelin kokonaisuuden ja luo sille merkityksen, vaikka ohuenkin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että se olisi pelin tärkein tai määrittävin ominaisuus. Näinhän asia ei ole, vaan pelissä tärkeintä on viime kädessä pelaaminen itse.

Tarinasta puhuttaessa on tarpeen määritellä, mitä tarinalla tarkoitetaan. Tyydyn Gérard Genetten minimaaliseen määritelmään, jonka mukaan

(...) as soon as there is an action or an event, even a single one, there is a story because there is a transformation, a transition from an earlier state to a later and resultant state (Genette 1988, 19).

Tarinaa tarvitaan siis toiminta tai tapahtuma, joka aiheuttaa ajallisen muutoksen. Näin määriteltynä myös tietokonepeli *Myth II* sisältää tarinan, joka motivoi pelaajaa etenemään pelissä. Käsittelen seuraavaksi *Myth II*:n tarinaa ja perustelen sen avulla tarinan merkitystä pelin kokonaisuuden ja mielekkään pelaamisen kannalta. Erittelen tarinaa tarkemmin narratologian käsitteistön avulla, jotta selviää, missä määrin pelin tarina poikkeaa kaunokirjallisuuden tarinoista. Jatkossa kun puhun pelin kohdalla tarinasta, tarkoitan pelin narratiivisen kehyksen tarinaa, en peliä tarinana.

Genette määrittelee tarinan (story) tarkoittamaan signifioitua tai narratiivista sisältöä, kun taas termi narratiivi (narrative) voi tarkoittaa signifioijaa, diskurssia tai narratiivista tekstiä itseään (Genette 1980, 27). Tarina on siis narratiivin sisällä, narratiivin alakäsite. Rimmon-Kenan käyttää Genetten narratiivista myös sanaa teksti ja kuvaa tarinan ja tekstin suhdetta toisiinsa:

Tarina viittaa kerrottuihin tapahtumiin, jotka on irrotettu paikaltaan tekstissä ja palautettu kronologiseen järjestykseensä, sekä näihin tapahtumiin osallistuviin henkilöihin. (...) Kun 'tarina' on tapahtumien jatkumo, 'teksti' on puhuttu tai kirjoitettu diskurssi, joka vastaa niiden kertomisesta. (...) teksti on se, minkä luemme. (Rimmon-Kenan 1991, 9-10.)

Myös peli pitää siis sisällään tarinan, vaikkei se olekaan itse narratiivi. Genette jatkaa määrittelemällä kertomisen (narrating) narratiivisen toiminnan tuottamiseksi ja edelleen siksi toden tai fiktiivisen kokonaistilanteen tuottamiseksi, jossa toiminta tapahtuu (Genette 1980, 27). Niinpä narratiivissa on kertoja, joka välittää lukijalle toiminnan ja myös ne toiminnan puitteet, joissa toiminta tapahtuu.

Seymour Chatmanin mukaan jokaisessa narratiivissa on kaksi osaa: tarina (story) ja diskurssi (discourse). Tarina voidaan jakaa edelleen tapahtumiin (events) ja eksistentteihin (existents), ja nämä puolestaan toimintoihin (actions) ja satumuksiin (happenings) sekä henkilöihin (characters) ja puitteisiin (settings). (Chatman 1980, 19.) Diskurssi sen sijaan koostuu niistä ilmauksista, joilla tarina välitetään lukijalle (mts, 146).

3.2 Tapahtumat

Myth II:n narratiivinen kehys koostuu 25 itsenäisestä tehtävänannosta (Mission Objectives), joiden yhteydessä pelin tarinaa kuljetetaan eteenpäin ja paljastetaan lisää. Itse pelijaksot sijoittuvat näiden tehtävänantojen väliin: jokaisessa tehtävänannossa kerrotaan tarinan kehittyminen siitä tilanteesta, johon pelaaja jäi suoritettuaan edellisen tehtävän. Nämä tehtävänannot ovat kirjallisia, ja niitä edeltää joko suullisesti ja samanaikaisesti kirjallisesti kerrottu tarina tai animaatiokatkelma, jossa pelin tarinaa kerrotaan eteenpäin. Itse pelijaksoissa kerrontaa ei juurikaan esiinny, eikä pelitilanteita voikaan pitää narratiiveina. Pelaaminen on toimintaa, jossa ei ole kertojaa eikä silloin kerrontaakaan, eikä siinä ole edes valmista juonirakennetta, jota voisi kertoa lukijalle. Pelin tapahtumat kehittyvät sitä mukaa kun pelaaja niitä pelaa, eikä pelissä ole olemassa valmista juonta, jonka kertoja kertoisi ja pelaaja sitten tulkitsisi. Pelaajalla

on paremminkin edessään varasto mahdollisia “juonia”, joista hän pelatessaan tulee valinneeksi yhden. En kuitenkaan kutsuisi näitä pelaajan tekemiä valintoja juoniksi, koska juoni on harhaanjohtava käsite tässä yhteydessä, enkä halua sekoittaa narratologisia käsitteitä pelaamisen käsitteistöön. Juoni rajoittuukin siis narratiiviseen kehukseen, eikä itse pelitilanteissa ole juonta ainakaan perinteisessä mielessä. Chatman toteaaakin, että “narratiivi ilman juonta on looginen mahdottomuus” (Chatman 1980, 47). Näin ollen peli ei voi olla narratiivi. Pelatessa toimija on pelaaja, ei lukija, ja pelaamisen ja lukemisen erilaisuutta toimintana käsittelen tarkemmin luvussa 3.3 Intrigue, intrigant ja intriguee sekä luvussa 5 Pelaaminen toimintana.

Myth II:n kehyskertomuksen tarina koostuu siis 25 osiosta, joista voisi puhua myös Chatmanin termillä juonen ydin (kernel) (Chatman 1980, 53). Juoni koostuu tarinan tapahtumista, jotka on muutettu juoneksi diskurssin avulla (mts, 43). Juonen ytimet ovat tärkeämpiä juonen kokonaisuuden kannalta kuin juonen satelliitit eli sivuhaarat (satellite), jotka Chatman määrittää vähäpätöisemmiksi juonen tapahtumiksi, joilla ei ole ratkaisevaa roolia kokonaisuuden kannalta (mts, 54). Sivuhaarat voi vaikka poistaa juonesta kokonaisuuden ymmärrettävyyden siitä kärsimättä. Niinpä *Myth II*:n kehyskertomus koostuu pelkistä juonen ytimistä: ne ovat ratkaisevia kehyskertomuksen ja siis koko peliä motivoivan tarinan kannalta. Tarinakatkelmat ovat kuitenkin lyhyitä ja prosentuaalisesti ne kattavat vain pienen osan koko pelistä; niinpä juonesta on karsittu kaikki “ylimääräinen” pois ja vain ydinkohdat ovat jääneet jäljelle.

Tapahtumien kuvaukset koostuvat päiväkirjamerkinnoistä, jotka joku nimeämättömän sotilas on kirjoittanut. Jokaista toimintajaksoa edeltää prologi, jossa tämä sotilas kertoo edellisestä tehtävästä ja sen jälkeen tapahtuneista asioista, esimerkiksi siirtymisestä uuteen paikkaan, komentajan kuolemasta, huhuista, joita kyläläiset ovat kuulleet. Prologissa siis tiivistetään yhteen tarinaa. Esittelen seuraavaksi lyhyesti pelin tapahtumat.

1. *Willow Creek*. Peli alkaa maanantaina elokuun 25. päivänä. Joukot ovat saaneet käskyn lähteä kapteeninsa Cruniacin johdolla Willow Creekin kylään ottamaan selvää haudanryöstöjä koskevista huhuista. Pelaajan tehtävänä on tuhota kylään hyökkäävä elävien kuolleiden armeija.
2. *Salvation*. 25.8. Elävien kuolleiden armeija on lyöty, mutta kyläläisiä on kaapattu läheiselle hautausmaalle. Monet ovat kuolleet, osa paennut. Pelaajan tehtävänä on vapauttaa kaapatut kyläläiset hautausmaan kätköistä.
3. *Down a Broken Path*. 26.8. Kyläläiset on vapautettu, mutta kylään on hyökätty uudestaan. Tilanne alkaa näyttää pahalta: vihollisen joukoissa on

nähty kauheita Sieluttomia (Souless) ja Gholeja. Willow Creekin johtaja Rurik ilmoittaa, että hänen on päästävä Tallowin kaupungin pormestarin puheille. Pelaajan tehtävänä on saattaa Rurik hengissä Tallowiin.

4. *Into the Breach*. 2. 9. Rurik on kertonut Tallowin pormestarille kuulleen sa huhuja, joiden mukaan hämärä joukkio kuljettaa ruumisröykkiöitä läheiseen linnaan. Linnan omistaa paroni Kildaer. Lisäksi mahtava armeija vihollisia, Thralleja, on lähestymässä Tallowin kaupunkia. Pelaajan tehtävänä on kuitenkin tunkeutua paronin linnaan näkymättömän tien löytäjäkääpiön (Pathfinder Dwarf) avulla.
5. *The Baron*. 2.9. Linnoitukseen päästyään joukkojen komentaja Cruniac herättää kunnioitusta. Hän onnistuu tuhoamaan loitsun, jonka vallassa paronin linnaa vartioinut sotilas oli. Paroni on kuitenkin vielä kateissa, ja vartija kertoo, että linnasta on useita salaisia pakoreittejä. Pelaajan tehtävänä on tukkia nämä pakoreitit ja etsiä ja tappaa paroni.
6. *Gonen's Bridge*. 15.9. Paroni on tapettu, mutta samaan aikaan vihollinen on onnistunut valtaamaan Tallowin kaupungin ja kaikki läheiset kylät. Lisäksi valtava vihollisarmeija lähestyy joukkoja ilmeisenä aikomuksenaan vallata linna takaisin. Pelaajan tehtävänä on paeta vihollisarmeijaa läpi vihamielisen seudun aina Gonenin sillalle asti. Silta pitää räjäyttää ylityksen jälkeen ja joukkojen kersantin Rurikin täytyy selvitä tästä hengissä. Cruniac jää puolustamaan linnaa.
7. *Beyond the Cloudspine*. 17.9. Silta on räjäytetty, mutta Cruniac on kuollut paetessaan ylivoimista vihollista. Cruniacin tappoi hirvittävä Soulblihter, josta ei ole kuultu mitään sitten edellisen sodan (Great War). Joukoille tulee kiire päästä kuningas Alricin luo Madrigalin kaupunkiin. Käveleminen Madrigaliin kestäisi kuukausia, mutta Garrick uskoo, että Cloudspinen länsipuolella on vanha, osin tuhoutunut World Knotin portaali. Kääpiöt uskovat voivansa korjata sen. Pelaajan tehtävänä on päästä World Knotiin ja korjata portaali kääpiöiden avulla ja poistua sitten teleportaamalla.
8. *The Great Library*. 23.9. Joukot ovat päässeet portaalin avulla Madrigalin Alricin luo. Alric määrää armeijansa etsimään Soulblihteria armeijoi-neen ja tuhoamaan ne, ennen kuin ne kasvavat liian voimakkaiksi. Alric pelkää Soulblihterin etsivän miestä nimeltä the Summoner, kokoonkut-suja, jonka syntymä on ennustettu muinaisessa Total Codex -kirjassa. Summonerin vallassa ennustetaan olevan Myrkridioiden (the Myrkridia) vapauttamisen ja ennalta näkemättömän tuhon levittämisen. Alric käs-keekin joukkoja lähtemään World Knotin kautta Covenantin kirjastoon

Total Codexia hakemaan, jotta hän voisi löytää Summonerin ennen Soulblighteria. Pelaajan tehtävänä on vartioida kirjaston sisäänkäyntiä sillä aikaa kun Journeyman hakee kirjan.

9. *Gate of Storms*. 10.10. Soulblighteria ei voi pysäyttää. Hän etsii Summoneria kaikkialta, eikä kukaan jää henkiin hänen kynsistään. Soulblighter on vallannut useita kaupunkeja, ja häntä vastassa on enää vain Alric, ainoa joka selvisi suuresta sodasta Fallen Lords'ejä, suurta pahaan vastaan. Joukot lähetetään lumisateeseen pohjoiseen Tandemin kaupunkiin odottamaan viimeisten mukana Madrigalin kaupungista vetäytyvää Alricia. Pelaajan tehtävänä on saada paikalle saapuva Alric Vigilance-nimiseen odottavaan laivaan.
10. *Landing at White Falls*. 16.11. Soulblighter on löytänyt Summonerin ja Myrkridiat on päästetty irralleen maailmaan tekemään tuhojaan. Joukot ovat päässeet Alricin kanssa pakoon Soulblighterin mahtavaa armeijaa, mutta tappiot olivat kovat: ranta täyttyi Soulesseista, joiden keskellä ulvoi riettauksia Shiver, pelottava lisä Soulblighterin armeijaan. Shiver on jo kerran aiemmin lyöty, suuressa sodassa, jossa hänen tappiokseen koitui entisen Fallen Lords'ien vihollisen antama vihje. Pelaajan tehtävänä on suojella Alricia, jonka laivaa tulitetaan rannalta kanuunoilla. On päästävä vihollisen puolustuksen läpi, löydettävä kanuunat ja tapettava molempien kanuunoiden miehistö.
11. *Through the Ermine*. 30.11. Alric etsii Myrdrediä, voimakasta hahmoa 60 vuoden takaa, jota Balor nimitti Pettäjäksi, the Deceiver, saatuaan tämän taivuteltua rinnalleen. Alric on lähettänyt Twelve Motion Jeweled Skullille, häntä hyvin palvelleelle Journeymanille, kutsun saapua Stair of Griefin. Pelaajan tehtävänä on selvittää hengissä yöstä vihamielisessä Erminen metsässä.
12. *The Stair of Grief*. 22.12. Twelve Motion Jeweled Skull kertoo Deceiverin vihollisten tuhonneen 60 vuotta sitten Deceiverin täällä Dramus Riverillä: hänet oli upotettu jokeen, ja hänen valtikkansa oli uponnut pohjaan. Nyt Deceiver on jäädytettynä jossakin, hengissä vain noituutensa voimin, ilman voimia vapauttaa itseään. Alric uskoo, että Deceiver liittyyisi joukkoihin, jos hänet vapautetaan ja valtikka, Deceiverin taikavoimien välikappale, palautetaan. Pelaajan tehtävänä on tehdä lähestyville vihollisille väijytys ja tuhota ne kaikki.
13. *The Deceiver*. 10.1. Deceiverin valtikka on nostettu joesta ja hänen vanhoja liittolaisiaan velhoja (Warlocks) on nähty lähistöllä. Viholliset jahtaa-

vat joukkoja sitkeästi, ja suunnitelmana on saada takaa-ajajat houkutelua Warlockien käsiin. Sillä aikaa joukoilla olisi mahdollisuus etsiä Deceiver käsiinsä. Pelaajan tehtävänä on löytää Deceiver jäätiköltä ennen Soulblihteria ja käyttää valttikkaa ja loitsua Deceiverin elvyttämiseksi.

14. *With Friends Like These*. 1.2. Deceiver on saatu omien rinnalle. Hän on johdattanut joukot Twelve Dunsiiin pelättyjen Trowien alueelle. Trowit ovat vanhastaan Myrkridioiden vihollisia, ja Deceiver uskoo saavansa heidät puolelleen. Trowit eivät kuitenkaan ole vakuuttuneita halustaan taistella toisten rotujen puolesta, mutta lupaavat liittyä sotaan, jos heidät pystytään voittamaan heidän ehdottamassaan pelissä. Pelaajan tehtävänä on pelata peliä, jossa kentällä on kuusi lippua, ja valloittaa näistä ainakin neljä.
15. *Walls of Muirthemne*. 26.2. Shiveristä on saatu lyhytaikainen voitto, jonka jälkeen Shiver on uudella hyökkäyksellä ajanut joukot ahtaalle. Alricin uusi suunnitelma on vallata Muirthemnen muinainen pääkaupunki vihollisten hallusta. Pelaajan tehtävä on etsiä kaupungin muurista heikko kohta ja murtautua siitä kääpiöiden avulla kaupunkiin. Kääpiöiden on säilyttävä tehtävästä hengissä. Kaupunkia vartioivat joukot pitää tappaa ja kaupunki tyhjentää ilmahyökkäystä varten.
16. *The Ibis Crown*. 27.2. Kaupunki on vallattu, mutta se tuntuu turhalta. Alric paljastaa suunnitelmakseen Ibiksen kruunun löytämisen, jonka jälkeen Llancarfanista tulee jälleen Cath Bruigin kuningaskunta ja Alricista sen keisari. Tämä yhdistää kansaa taistoon yhteistä vihollista vastaan. Legendan mukaan kruunun haltijalla on käytössään todella mahtavat voimat. Alric uskoo kruunun olevan kätkeytyneenä Cath Bruigin mausoleumin alla olevissa noidutuissa katakombeissa. Pelaajan tehtävänä on etsiä kruunu katakombeista. Journeymanin pitää säilyä hengissä tehtävää varten.
17. *Redemption*. 2.3. Ibis Crown on löydetty ja Alric on kruunattu keisariksi. Journeymaneja ei enää ole: he syntyvät uudestaan Heron Guardeiksi, kuninkaan sankarillisiksi vartiokaarteiksi. Myrkridia-armeija kuitenkin hyökkää kaupunkiin. Pelaajan tehtävänä on puolustaa Muirthemneä. Hän ei saa päästää yhtään vihollista läpi.
18. *Relic*. 19.4. Vanhoissa aikakirjoissa kerrotaan, että Soulblihter vangitsi Valon legioonan Tain -nimisen artefaktin sisään. Murgen -niminen sankari kuitenkin onnistui vapauttamaan legioonan, ja Soulblihter pakeni vieden palan voimakasta Tainia mennessään. Alric on nyt lähettänyt joukot Deceiverin johdolla etsimään palaa Tainista, sillä sen avulla voidaan estää

Soulblighterin pääsy Myrkridioiden luo. Tehtävä tuntuu toivottomalta, silti pelaajan tehtävänä on löytää Tainin osa.

19. *The Summoner*. 20.4. Tainin piti olla Myrkridioiden viimeinen leposija, mutta Summoner on ollut Tainissa jo useita kuukausia elvyttämässä Myrkridioiden rotua. Joukot ovat nyt Tainin keinomaailman sisällä tappaakseen Summonerin. Pelaajan tehtävänä on etsiä ja tappaa Summoner kulkiessa halki erilaisten ansojen. Vain kääpiöt voivat selvittää ansat: kääpiöiden ja Deceiverin on säilyttävä hengissä.
20. *A Murder of Crows*. 21.4. Deceiver on tuonut joukot suoraan Soulblighterin leiriin yllätysshyökkäys mielessään. Alric ei ole tällaista käskyä antanut: Deceiver paljastuu pöyhkeäksi ja omaa etuaan tavoittelevaksi. Joukot on heti vangittu ja Deceiver suljettu jonkin pedon nyrkkiin. Pelaajan tehtävänä on vapauttaa kaikki leirin vangit, myös Deceiver.
21. *Limbs, Heads, and Smoking Craters*. 21.4. Joukot on vapautettu, mutta he ovat keskellä eräänlaista asevarikkoa. Aseita ja räjähteitä on kaikkialla. Pelaajan tehtävänä on hävittää Soulblighterin asevarasto ja myös sitä vartioivat Wightit joukkotuholla. Ainakin yhden kääpiön on säilyttävä hengissä räjähdde-eksperttinä. Sota kuitenkin jatkuu vaikka tämä tehtävä epäonnistuisikin.
22. *The Wall*. 23.4. Alricin armeijan kuullaan lähteneen kohti taistelua itsensä Soulblighterin kanssa. He ovat juuttuneet kuitenkin taisteluun Shiverin kanssa muutaman mailin päähän suurelta padolta. Deceiver määrää joukot puolustamaan patoa, ettei Soulblighter saa sitä räjäytettyä armeijan niskaan. Deceiver itse lähtee varoittamaan keisaria. Pelaajan tehtävänä on estää vihollista räjäyttämästä patoa ja hukuttamasta armeijaa.
23. *Shiver*. 25.4. Shiver on yhä joukkojen ja Soulblighterin välissä suuren Thrall-armeijansa kanssa. Alric on onnistunut saamaan Shiverin perääntymään, mutta hengiltä tätä ei ole vielä saatu. Deceiver haluaa päästä tappamaan Shiverin, ja Alric on määrännyt 5 miestä mukaan etsimään tämän syvältä piilostaan. Kun Shiver on saatu surmattua, Alric armeijoi-
neen lähtee Soulblighterin perään. Pelaajan tehtävänä on tuhota Shiver.
24. *Twice Born*. 25.4. Alricin sankaruus on suurenmoista. Hänellä on maaginen miekka Balmung, jolla hän pyyhkii vihollisia tieltään. Soulblighter on ahdistettu viimeiseen taisteluun, ja hän on hurmassa ja epätoivoinen. Taistelu on alkanut jo kaksi päivää sitten ja menetykset ovat valtavat. Silti Soulblighterin joukkoja on saatu ajettua perääntymään. Deceiverin hallus-

sa on kuollut varis, pala Soulblighterin olomuotoa, eikä hän niin ollen voi paeta. Pelaajan tehtävänä on tappa Soulblighter.

25. *The Forge*. 27.4. Soulblighter on sittenkin onnistunut pakenemaan. Hän katosi kohti Tharsiksen Silmää ja sen kautta maan uumeniin. Soulblighter on kuitenkin selvinnyt pahemmastakin kuin tulivuoren uumenista. Niinpä on mentävä hänen peräänsä. Soulblighter ei kuitenkaan ole varmastikaan paennut pelosta, vaan jos hän aikoo kuolla, hän aikoo viedä muut mukanaan. Alric aikoo tuhota Tharsiksen ja samalla koko Cloudspinen vuoriston, jos tehtävää ei voi muuten suorittaa loppuun. Niinpä Alric ottaa mukaansa kaikki jotka mahtuvat Tharsikseen, sillä Soulblighterin tavoite ei ole valloittaa vaan tuhota kaikki. Niinpä Soulblighter on tuhottava tai kuoltava - ja maailman siinä samalla.

Pelin lopussa on vielä epilogi, päivätty 4. toukokuuta. Vihollinen on lyöty ja Pimeys väistynyt. On jälleenrakennuksen aika. Entinen Journeyman Nine Skull Crocodile kertoo, että ihmiskunnan lakien mukaan maailmaa hallitaan sykleissä joko hyvän tai pahan voimin. Jokaiseen aikakauteen kuuluu sankareita ja hirviöitä, ja edellisen kulta-ajan sankarit palaavat usein seuraavan ajan hirviöinä. Vaikka jokaisen kulta-ajan sankarit vaihtuvat, paha hallitsee aina sama voima, the Leveler. Soulblighter ei ollut Leveler, joten paha voi palata. Näin pelin lopuksi tarinan langat sidotaan yhteen ja jätetään loppu avoimeksi vaikkapa jatko-osan varalle. Pelin loppuun kuuluu siis selvä ratkaisu, jota kohti pelaaja on tasaisesti edennyt suoriutuessaan tehtävästä toiseen. Se tekee pelistä suljetun kokonaisuuden, jonka jälleenpelaamisarvo on huomattavasti heikompi kuin pelien, joissa varsinaista ratkaisua ei ole. *Myth II*:n voi tuki pelata "läpi" useaan kertaan, mutta pelin jännite heikentyy, koska sillä ei ole varsinaisesti mitään uutta tarjottavaa johtuen pelin sidoksisuudesta jo kertaalleen paljastuneeseen tarinaan. Toisaalta voidaan miettiä, mitä uutta tarjottavaa on myöskään pelissä, joka jatkuu ilman ratkaisua toistaen lähes samanlaisia tilanteita kerrasta toiseen vaikeusasteen vain koventuessa. Samalla tavalla *Myth II*:n voi pelata uudelleen erilaisia strategioita tai eri vaikeusastetta käyttäen.

Kuten edellisestä kävi ilmi, *Myth II*:n pelitapahtumat on motivoitu hyvin voimakkaasti kehyskertomuksella. Jokainen tehtävä on kokonaisuuden kannalta tärkeä ja johdattaa kehyskertomuksen juonta eteenpäin. Peli onkin hyvä episodipelien edustaja, koska se etenee tehtäväjärjestyksessä. Juoni ei etene ennen kuin pelaaja on pelannut voitokkaasti edellisen tehtävän läpi.²³ Juoni muuttuu myös monipolvisemmäksi mitä pidemmälle edetään: uusia henkilöitä tulee

²³Poikkeuksena tästä toimii Limbs, Heads and Smoking Craters -episodi. Jos tehtävän voittaa, kääpiöt hurraavat voittoa, jos tehtävässä epäonnistuu, Gholjoukko jahtaa rykmenttiä pakosalle.

mukaan ja taistelut muuttuvat vaarallisemmiksi. Samalla kun vihollisen joukot saavat uusia voimia ja yhä pelottavampia rotuja puolelleen, myös pelaajan oma Valon armeija saa puolelleen vahvistuksia. Pelin narratiivinen kehys muistuttaakin paljon seikkailuromaanin rakennetta: alun vaatimattomista tilanteista juoni kehittyy kohti huippukohtaansa vieden henkilöt yhä vaarallisempiin tehtäviin. Samalla myös peli vaikeutuu tehtävä tehtävältä ja vihollisjoukkojen lyöminen muuttuu yhä hankalammaksi. Eli siinä missä pelaajan kokemus karttuu, pelin vaikeusastekin kovenee.

Tarinan kannalta on merkittävää, että pelitilanne voi päättyä kahdella eri tavalla. Jos pelaaja häviää vaikkapa Salvation -episodin, pelaaja näkee omia joukkojaan kuljetettavan luovutettaviksi paroni Kildaerille. Jos pelaaja voittaa tämän jakson, Ghastit jäävät hautausmaalle “nuolemaan näppejään”. Niinpä jokaisella episodilla on selvä alku ja loppu; loppuja vain on kahdenlaisia. Tämä tuo peliin rakenteellista yhtenäisyyttä. Pelin jokainen osa on hallittu kokonaisuus, ja yhteenliitettynä nämä osat muodostavat rakenteellisesti hyvin motivoitun ja koherentin kokonaisuuden. Jokainen pelijakso liittyy kausaalisesti seuraavaan: seuraavaan jaksoon ei voi siirtyä ennen kuin edellisen lopputulos muodostaa siihen kausaalisen suhteen. Kehyskertomuksen tarinalla on tässä suuri merkitys. Pelijaksojen toiminnalla on jokaisessa jaksossa oma, erillinen tavoitteensa, joka palvelee koko pelin kokonaistavoitetta omalta osaltaan ja täydentää kehyskertomuksen tarinalinjaa. Pelaajan ei tarvitse missään vaiheessa harhailla pelimaailmassa umpimähkään vihollisia tappaen, vaan jokainen toiminto on perusteltu tehokkaammin kuin vain yleisellä “pahat viholliset pitää eliminoida” -logiikalla. Vihollisen surmaamisella on tarkoitus, esimerkiksi kuningas Alricin suojeleminen Landing at White Falls -jaksossa tai itsepuolustus kruunua etsittäessä The Ibis Crown -jaksossa. Pelin tavoite ei siis ole vihollisen tappaminen sinänsä, vaan jonkin “suuremman” tavoitteen tähden, jollainen on esimerkiksi Salvation -jaksossa kyläläisten suojeleminen Ghasteilta, etteivät ne tulisi syödyiksi.

Monet pelit eivät sisällä niin hienovireistä juonta kuin *Myth II*. Esimerkiksi huippusuositut pelit *Doom* ja *Quake* ovat Jesper Juulin mukaan suosittuja juuri tarinan puutteen vuoksi. Hän väittää, että etenkin toimintapelien kohdalla juonta on pidetty epäoleellisena ja jopa haitallisena esimerkiksi pelin uusintapelaamisen kannalta. Lisäksi hän jatkaa, että pelin pelaajalla ei useinkaan ole narratiivista kiinnostusta pelin loppuratkaisuun. (Juul 1998, 5.) Näen tässä eräänlaisen koulukuntaeron. Juul voi olla oikeassa niiden pelien kohdalla, joista hän puhuu, esim. juuri mainitsemani *Doom* ja *Quake*, ja hän esittää myös itse poikkeuksen säännöstä, Juulin mukaan vähemmän suosittu *Mystin* (Cyan 1993) (Juul 1998, 4). Suuresta suosiostaan huolimatta en vetäisi “räiskintäpelien” genreen kuuluvien *Doomin* ja *Quaken* perusteella kovin pitkälle meneviä johtopää-

töksiä, koska nämä pelit vetoavat tiettyyn (suureen) yleisöön, mutta eivät kaikkiin. Oma kiinnostukseni sen sijaan kohdistuu juuri *Mystin* ja *Mythin* kaltaisiin, tarinallisempiin peleihin, joissa silmitön väkivalta ei ole päätarkoituksena. Väki- valtaa toki *Mythissä*kin esiintyy yhtä lailla, mutta se on motivoitu tarinallisilla aineksilla. Ehkä kyse on jossain määrin sukupuolieroista, jolloin tarinallisemmat pelit vetoavat paremmin naispuolisiin pelaajiin kun taas monet miehet toivovat nopeaa ja haastavaa toimintaa itsetarkoituksellisemmin (Suoninen 1999, 152). Kyseessä on tällöin myös pelityylien välinen ero. Toiminnalliset ”räiskintäpelit” vaativat pelaajalta nopeaa reaktiokykyä ja saumatonta silmän ja käden yhteis- toimintaa, kun taas tyttöjen suosimat pelit ovat usein arvoitusten ratkomista ja muuta vähemmän motorisia taitoja vaativaa toimintaa sisältäviä (mts, 152). Tyttöjen suosimat pelit eivät ehkä olekaan niin suorituskeskeisiä, vaan vetoavat päättelykykyyn ja hitaampaan toimintaan enemmän kuin poikien suosimat nopean toiminnan pelit. Nopeaa reagoimista vaativat toimintapelit voivat myös olla vähemmän pelaaville tytöille liian vaikeita, koska ne vaativat saumatonta silmän ja käden yhteistyötä. Myös toimintapelien väkivaltaisuus ja sen aiheutta- mat kapeat toimintamallit voivat etäännyttää tyttöjä, jotka monesti vierastavat myös väkivaltaisia toimintaelokuvia ja pitävät enemmän ihmissuhdedraamoista, joissa tarina on vivahteikkaampi ja eläytyminen henkilöiden ongelmiin on syvem- pää.

Tarinallisuus on etenkin rooli-, strategia- ja fantasiapeleille ominainen piirre. Monet fantasiapelit ammentavat sisältöään (fantasia)kirjallisuudesta. Myös eri- laiset lauta- ja liveroolipelit toimivat näiden pelien taustavaikuttajina, tarjoten erilaisia fantasiamaailmojen malleja. Syynä tähän on ehkä suhteellisen vakiin- tunut lajityyppi, jossa henkilöhahmot ja maailmat jakavat samoja esikuvia ja joiden käyttäjryhmä on varsin eriytynyt joukko alan harrastajia.

3.3 Intrigue, intrigant ja intriguee

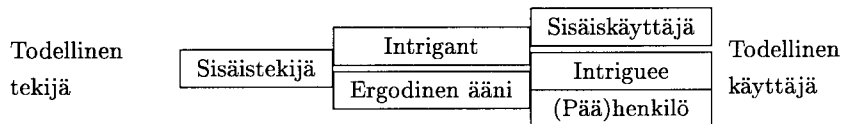
Seymour Chatman on kehittänyt mallin, josta ilmenevät narratiivisen kommu- nikaatiotilanteen osatekijät (Chatman 1980, 151). Tyydyn kuvaamaan sen ly- hesti kaaviona, sillä tarkoitukseni on tarjota vertailukohta käsitteille, joil- la korvaan nämä perinteiset narratologiset tekijät. Kaavion suomennokset ovat peräisin Rimmon-Kenanin teoksesta, jonka on suomentanut Auli Viikari (Rim- mon-Kenan 1991, 110).

Todellinen tekijä → sisäistekijä → (kertoja) → (yleisö) → sisäislukija → Todellinen lukija

Todellinen tekijä tai kirjailija (real author) on kirjailija itse, todellinen lukija (real reader) ”oikea”, lihaa ja verta oleva lukija. Sisäistekijä (implied author) ei ole kertoja, vaan pikemminkin se konstruktio, jonka lukija kokoaa tekstin aineksista.

Sisäistekijä ei voi kertoa mitään, vaan se on eräänlainen teoksen ilmentämien normien alkuperä. Samaan tapaan sisäislukija (implied reader) ei ole lukija, vaan kertomuksen itsensä olettama lukija, eräänlainen ideaali- tai mahdollinen lukija. Kertoja (narrator) on se taho, joka välittää kertomuksen tapahtumat lukijalle, esimerkiksi minä-kertoja. Yleisö (narratee) on se taho, jolle kertoja osoittaa kertomuksensa tai ainakin implisiittisesti puhuttelee.²⁴ (Chatman 1980, 148-150.)

Narratologian käsitteet eivät siis ole riittäviä kuvaamaan tietokonepelin rakennetta. Edellinen Chatmanin narratiivisen kommunikaatioprosessin malli muuttuu ergodisen kommunikaatioprosessin malliksi seuraavasti, joskin on huomattava ettei näitä kahta mallia voi verrata toisiinsa yksi yhteen. Esitän mallin selvyuden vuoksi jo tässä kohdassa ja pyrin avaamaan sitä seuraavaksi.



Kaavio vastaa Aarsethin luomaa mallia muilta osiltaan, paitsi että olen korvanut Aarsethin “puppet” -nimityksen (pää)henkilöllä, koska Aarsethista poiketen päähenkilö ei ole *Myth II*:ssa kuori, johon pelaaja asettuu (Aarseth 1997, 127). Tätä käsittelem hieman tarkemmin tässä ja myös seuraavassa luvussa.

Aarseth näkee eräänlaisen kavennetun juonen yhtenä hyödyllisenä tapana päästä tarkastelemaan seikkailupelin rakenteellisia elementtejä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että seikkailupelissä olisi sisäänrakennettuna myös tarina. Yksittäinen juonikin voidaan monesti poistaa pelin siitä juuri kärsimättä. Juoni käsitteenä kuitenkin muuttuu, koska kun pelaaja osallistuu peliin, hän on pelin ja samalla myös juonen sisällä, eikä näin ollen säilytä samaa etäisyyttä juoneen kuin lukija perinteisessä mielessä (Aarseth 1997, 112). Pelaaja ei esimerkiksi voi olla varma siitä, että pelin “juoni” on millään tapaa järkeenkäypä tai looginen, kun taas lukija voi yleensä olettaa näin olevan, edes jollain sumealla tasolla.

Seikkailupelin juoni ei olekaan sama kerrottu, narratiivinen juoni kuin mihin narratologiassa on yleensä pitäydytty, vaan se koostuu sarjasta käyttäjän toteuttamia toimintoja:

Instead of a narrated plot, cybertext produces a sequence of oscillating activities effectuated (but certainly not controlled) by the user. But there is nevertheless a structuring element in these texts, which in some way does the controlling or at least motivates it. As

²⁴Sulut ovat mallissa siksi, että Chatmanin mukaan kertoja ja yleisö eivät ole välttämättömiä. Tätä ajatusta on kritisoitu usein: monet teoreetikot uskovat, että ne ovat aina jossain muodossa läsnä. Ks esim. Rimmon-Kenan 1991, 112.

a new term for this element I propose *intrigue*, to suggest a secret plot in which the user is the innocent, but voluntary, target, with an outcome that is not yet decided - or rather with several possible outcomes that depend on various factors, such as the cleverness and experience of the player. (Aarseth 1997, 112.)

Sanalle *intrigue* ("juonittelu") ei ole olemassa kovin sujuvaa suomenkielistä vastinetta, joten tyydyn käyttämään englanninkielistä termiä. Se on peräisin draaman teoriasta, ja vapaasti käännettynä sen merkitys on lähellä vehkeilyä tai juonittelua: draamassa se tarkoittaa kohtausta, jonka menestys riippuu sen kohteena olevien henkilöiden tietämättömyydestä kyseisestä hankkeesta. Esimerkiksi taannoisessa Moskovon kissateatterin esityksessä Helsingissä oli kohtaus, jossa kissarosvot varastivat salaa kissoja. Kissojen omistaja ei ollut tietävinään selkänsä takana tekeillä olevasta rikoksesta, vaikka yleisössä olevat lapset huusivat varoitushuutoja. Kohtauksen käsikirjoitukseen tietysti kuului, ettei kissojen omistaja tiennyt rikoksesta mitään.

Aarseth erottaa draamallisen *intriguen* ergodisesta *intriguesta*. Erona on se, että draamassa *intrigue* sijoittuu juonen tasolle ja yleisö tietää varsin hyvin hankkeesta, kun taas ergodinen *intrigue* on suunnattu pelaajaa vastaan. (mts, 113.) Se on eräänlainen hanke pelaajan pään menoksi, josta pelaaja ei voi tietää mitään: se koostuu pelin yllätyksellisistä elementeistä, joihin pelaaja ei voi valmistautua ennakolta vaan joista hänen tulee itse ottaa selvää. Lisäksi ergodinen *intrigue* ei voi olla tulokseltaan menestyksekkäs tai epäonnistunut, sillä sen onnistuneisuus on kiinni pelaajasta eikä siis ole sisäänrakennettua (mts, 113). *Myth II*:ssa *intrigue* tulee hyvin esiin uusien vihamielisten hahmojen kohtaamisessa. Pelaaja ei voi tietää, että esimerkiksi Fetch pystyy lähettämään salamoita pitkänkin matkan päästä ennen kuin koko rykmentti on kerran kuollut Fetchin hyökkäykseen. Tämä käänne on täysin yllättävä, eikä pelaaja pysty ennakoimaan sitä millään tavalla. Pelaajasta riippuu, mihin suuntaan "juoni" tästä etenee. Juuri tästä ennalta-arvaamattomuudesta, alun ja lopun ja siis varsinaisen suunnitellun ja valmiin juonen puutteesta johtuen koko juonen käsite on korvattava *intriguen* käsitteellä.

Intriguen kohdetta voidaan kutsua *intrigueeksi* ("juoniteltava"), joka voidaan nähdä narratologian käsitteiden yleisö ja sisäislukija vastineiksi, kuten myös päähenkilön vastineeksi (mts, 113). Seikkailupelissä pelaaja omaksuu päähenkilön roolin, eikä siis voi nähdä päähenkilöä toisena, tai oikeastaan minkäänlaisena henkilönä. Päähenkilöstä tulee oikeammin pelaajan kauko-ohjattu jatke (mts, 113). Pelaaja on itse päähenkilön asemassa, koska hän toimii päähenkilönä pelissä. Selvimmin tämä näkyy ns. first person shooter (FPS) -genressä, jossa

pelaaja on selvästi päähenkilön asemassa (esimerkiksi *Doom*). Näissä peleissä pelaaja näkee pelimaailman päähenkilön silmin ja selvin osoitus tästä on pyssyn piippu, joka kulkee pelaajan katseen edessä ikään kuin se olisi pelaajan itsensä kädessä. Tällöin päähenkilöstä voidaan käyttää myös käsitettä puppet (“sätkynukke”), koska päähenkilö on tällöin eräänlainen tyhjä kuori, jonka sisälle pelaaja asettuu.

Myth II:ssa pelaajan positio ei ole aivan näin selvä. Pelaaja on joukkojen komentaja, joka sanelee joukkojen käskyt, ja jota hänen joukkonsa myös suoraan puhuttelevat. Jousimiehet ja jalkaväkimiehet puhuttelevat häntä (pelaajaa) kohdellaasti: “Yes sir?” kun taas kääpiöt suhtautuvat häneen kättäisemmin: “Now what?”, “All right, all right”. Pelaaja on siis jollain tavalla yksi pelin henkilöistä, paikalla oleva joukkojen komentaja, mutta pelaaja ei pysty tarkastelemaan itseään ulkopuolelta käsin, yhtenä henkilöistä. Asiaa sotkee vielä se, että joukkojen komentaja on nimetty: hän on pelin alussa Cruniac, sankarillinen komentaja, joka kaatuu taistelussa Soulbrighteria vastaan. Tämän jälkeen kehyskertomuksen kertojan joukkoja komentaa Rurik. Pelaaja ei siis voi olla kummassakaan näistä komentajan rooleista. Kehyskertomuksen kertoja on kuitenkin ilmeisesti pelaajan joukkojen jäsen, koska pelaaja taistelee niissä tehtävissä, joista kertoja kertoo. Kertoja myös viittaa pronomiinilla “me” pelaajan joukkojen suorittamiin tehtäviin, esimerkiksi *The Deceiver* -episodissa:

As soon as Twelve Motion Jeweled Skull pried The Deceiver's scepter from the Dramus' icy clutches, we fled the Stair of Grief and headed north in the search of the man himself.

Toisaalta pelin puolivaiheilla *Ibis Crown* -episodissa kertoja kertoo, ettei hän itse ollut läsnä katakombeissa etsimässä kruunua. Sen sijaan hän matkusti etelään suorittamaan toista tehtävää:

Though willing, I will not be going below to help find the crown. Instead I will be travelling south to Forest Heart to search for another relic: the Tain.

Lopullisesti ei selviä kuka kehyskertomuksen kertoja on, mutta *Mythille* omistetuilla fanisivuilla on esitetty arveluita *Journeymanin* ja *Myth: The Fallen Lords* -pelissä esiintyvän rodun fir'Bolgin puolesta. Missään vaiheessa peliä häntä ei kuitenkaan suoraan identifioida²⁵.

Päähenkilö ei myöskään suoranaisesti tee mitään pelin maailmassa kuten esimerkiksi *Doomissa*. *Doomissa* päähenkilö ampuu itse vastaanulijoita, mutta *Myth*

²⁵ Aiheesta enemmän osoitteesta <http://myth.bungie.org>

II:ssa päähenkilö ei itse tee mitään, vaan laittaa toiset tekemään puolestaan. Lisäksi hänen näkökulmansa tapahtumiin on aivan toisenlainen kuin pelin henkilöiden: hän pystyy säätelemään “kuvakulmaansa” ja katsomaan kokonaisuutta tahtomastaan suunnasta, yleensä yläviistosta. Eli siinä missä FPS -genren päähenkilöt fokalisoivat maailmaa sisäisesti, eräänlaisen henkilöfokalisoijan perspektiivistä, *Myth II*:ssa päähenkilö ei näkyvästi osallistu toimintaan pelin representoimassa maailmassa, vaan tarkastelee sitä ulkopuolisesti. Päähenkilön positio on lähempänä kertojafokalisoijaa.²⁶ Pelin kulku riippuu hänen toiminnastaan, mutta hän ei osallistu peliin samalla tasolla kuin muut henkilöt. Tässä mielessä hän ei ole varsinainen konstruoitu henkilö, vaan päähenkilö on perustellusti käyttäjän jatke, eräänlainen epähenkilö. Näin ollen päähenkilöä ei perinteisessä muodossa ole. Pelaaja on identifioimaton rykmentin käskyttäjä, jonka joukkoihin pelin kehyskertomuksen kertoja yleensä kuuluu myös identifioimattomana, vaikkakaan ei aivan kaikissa tapauksissa. Lisäksi itse Alric on toisinaan mukana pelaajan joukoissa, samoin Deceiver. Näin ollen pelaaja ei voi olla missään tapauksessa varsinainen pelin henkilö, koska hän “käskisi” silloin myös kuningasta, mikä rikkoisi pahasti pelin tarinan sisäistä logiikkaa vastaan.

Päähenkilö on siten eräänlainen pelaajan kauko-ohjattu jatke, joka tarkkailee peliä hieman eri asemasta kuin perinteinen henkilöhahmo tai edes päähenkilö, sillä hän ei osallistu toimintaan samalla tasolla kuin muut henkilöt. Pelaaja ei silloin voi nähdä päähenkilöä itsensä ulkopuolisena henkilönä. Tästä seuraa, että myös yleisö (narratee) sisällytetään tähän identifikaatioprosessiin. Kuitenkin näiden positioiden välinen ero säilyy, ja se on Aarsethin mukaan selkeimmin nähtävissä päähenkilön tai päähenkilöposition kuollessa. Kun päähenkilö kuolee, hän on myös todella poissa. Yleisö sen sijaan seuraa tämän tapahtuman alusta loppuun, ja juuri yleisölle tarjotaan mahdollisuus aloittaa uusi peli heti perään. Pelaaja on kolmas taho, joka sen sijaan pystyy oppimaan edellisistä virheistä ja parantamaan seuraavaa suoritusta edellisestä kokemuksesta viisastuneena. (Aarseth 1997, 113.) Vaikka päähenkilö olisi “sama”, hän ei voi tietää edellisen pelin tapahtumia, yleisö sen sijaan voi “tietää”, muttei pysty toimimaan, ja pelaaja hallitsee koko tilannetta “oppivana” subjektina, ja pystyy pelaamaan erilaisen pelin edellisestä kokemuksesta viisastuneena. Kuitenkaan *Myth II*:ssa päähenkilö ei voi kuolla, koska hän ei ole pelin henkilö. Viimeisen joukkueensa jäsenen kuollessa kuitenkin myös päähenkilöpositio “katoaa”, sillä ilman joukko- ja päähenkilöpositiotakaan ei ole olemassa. Yhtä lailla siinä kuitenkin yleisö seuraa epäonnistuneen pelisession loppuun ja edellisestä pelitilanteesta viisastunut käyttäjä voi yrittää pelata seuraavan tilanteen paremmin.

Todellinen, fyysinen pelaaja ei kuitenkaan ole sama asia kuin päähenkilö, jon-

²⁶Fokalisaation käsitteistä enemmän esim. Rimmon-Kenan 1991, 96.

ka asemaan pelaaja siis pelin ajaksi pääsee. Pelaaja sijoittuu eräänlaiselle harmaalle alueelle, jossa hän on samanaikaisesti pelin ulkopuolella elävä empiirinen subjekti, mutta myös pelin sisällä toimiva roolihenkilö (Juul 2001, 8). Pelaajan immerstiivinen pelikokemus onkin riippuvainen siitä, missä määrin hän “eläytyy” pelimaailman tapahtumiin. Niinpä peliin uppoutumisessa onkin tärkeää *tuntea todella olevansa* siinä maailmassa, jonka peli representoi. Tässä mielessä pelin graafiset ominaisuudet ovat hyvinkin tärkeitä: uskottavan tuntuinen ja näköinen ympäristö auttaa eläytymään pelin pseudomaailmaan niin kuin se olisi oikea. Pelaajalta edellytettävä identifikaatio on luonteeltaan erilaista kuin vaikkapa elokuvan identifikaatio: pelaajan pitää tuntea olevansa pelin henkilö ja sisällä pelin maailmassa, mutta samalla hänen tulee säilyttää viileä harkintansa, joka kohdistuu pelissä onnistumiseen. Samasta syystä hyvinkin abstraktit pelit vetoavat pelaajiin: peli syöttää jatkuvaa palautetta pelaajan toiminnasta ja sitoo peliin dynaamisemmin kuin mikään elokuva tai kirja (Juul 2001, 7). Jill Walker tiivistää asian osuvasti:

‘You’, the fictional character travels the the globe while *you* the real player plan which of *your* character’s strengths to develop. (...) You (...) are supposed to suspend all your belief in yourself, rather than in the unrealism of the game-world, so you can *be* the character you’re playing. (Walker 2000, 45.)

Intriguen voidaan nähdä korvaavan narratiivien “tarinan” (story), koska se sisältää samoja elementtejä, kuten tarinan tapahtumat (events) ja olemassaolevat puitteet (existents), joihin kuuluvat esimerkiksi henkilöt ja miljööt (characters and settings).²⁷ Seikkailupelin intrigue ei kuitenkaan sijoitu samanlaiselle tapahtumajanjalle kuin useimmissa narratiiveissa, vaan se muodostaa eräänlaisen moniulotteisen tapahtuma-avaruuden ja kehittyä tekstin ja käyttäjän yhteisvaikutuksessa (Aarseth 1997, 114). Täten seikkailupelin rakenne ei koostukaan tarinasta ja diskurssista kuten narratiivien rakenne, vaan se koostuu omasta ergodisesta diskurssistaan, jonka rungon muodostaa juuri intrigue. Seikkailupelissä ei siis ole samalla tavalla pysyvää ja etenevää juonta kuin esimerkiksi romaanissa, eikä siinä ole silloin samanlaista tarinaakaan. Seikkailupelin juonen tilalla on intrigue, jonka muoto ei ole valmiiksi (kokonaan) määrätty, vaan jonka muodon pelaaja määrää edetessään pelissään. Pelaaja ei kuitenkaan pysty etenemään pelissä mielivaltaisesti, vaan pelissä on tietty runko, jonka mukaisesti pelaaja etenee. Pelaaja ikään kuin “neuvottelee” tiensä pelin rungon halki kohti tavoitettuihin kokeilleen erilaisia mahdollisuuksia, joiden avulla pelissä olisi mahdollista

²⁷Näistä narratologian käsitteistä ks. esim. Seymour Chatman (1980), *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*

edetä. Juonen puuttuminen tekee mahdottomaksi myös perinteisen tarinan ole-massaolon: mielivaltaisesti yhteenliittyvät tapahtumat ja toiminnot eivät vielä riitä tarinan syntymiseen. Tarina on olemassa kehyskertomuksen tasolla, johon intrigue tosin lomittuu ollen sidoksissa kehyskertomuksesta käsin määriteltyihin tehtäviin ja tavoitteisiin.

Intriguen sisälle sijoittuvat “tapahtumat” ja “sattumukset” eivät kuitenkaan kuvaava pelin olemusta onnistuneesti. Ne voidaan korvata käsitteillä käyttäjä-tapahtumat (user events) ja systeemitapahtumat (system events), joista edelliset ovat riippuvaisia ja jälkimmäiset riippumattomia pelaajan toiminnasta (Eske-linen 2001, 3). Systeemitapahtumat ovat niitä tapahtumia, joita peli itsessään sisältää ja joita pelaaja ei voi muuttaa. Pelaaja joutuu reagoimaan niihin käyttäjä-tapahtumilla eli niillä konkreettisilla toimilla, joilla hän etenee pelissä. Käyt-täjä-tapahtumat voivat olla joko onnistuneita tai epäonnistuneita, riippuen siitä päästäänkö niiden avulla toivottuun taivoitteeseen vai ei. Myös pelin käyttäjä- ja systeemitapahtumia voidaan tarkastella niiden tärkeyden kannalta ja peri-aatteessa jako ytimiin ja satelliitteihin on tarpeeton, koska pelitapahtumatkin ovat luonteeltaan ytimiä (mts, 3). Pelaajan jokainen toiminto on tavoiteorien-toitunutta eikä ns. turhia tapahtumia ole, sillä jokaisen toiminnan tavoitteena on päästä lähemmäs lopullista voittoa, jolloin jokainen tavoitteen kannalta ir-relevantti toiminta vain etäännyttäisi pelaajaa tästä tavoitteesta.

Intriguen muassa seikkailupelissä on intrigant (“juonittelija”), intriguen vaihto-ehto kertomuksen kertojalle (narrator). Voidaan väittää, että seikkailupelissä on jo kertoja, jolloin intrigantin käsite olisi tarpeeton. Intrigantin ja intrigueen välil-lähän on ergodinen ääni, joka välittää tapahtumat sisäiskäyttäjälle. Kuitenkin ergodinen ääni on sekä enemmän että vähemmän kuin narratologian kertojat. Se ei tyydy vain kertomaan, vaan se on sekä välittäjä-neuvottelija että kirjaimel-lisesti mekaaninen konstruktio. (Aarseth 1997, 114.) Ergodisen äänen merki-tys korostuu tekstuaalisissa seikkailupeleissä, joissa peli etenee tekstikomen-noin. Näissä peleissä ergodinen ääni vastaa tekstuaalisesti pelaajalle. Esimerkik-si kun pelaaja antaa komennon “go south”, ääni kommentoi tekstirivillä “you see a narrow corridor”. Graafisissa peleissä ergodisen äänen funktio on nimel-lisesti vähäisempi, koska toiminta etenee (audio)visuaalisesti.²⁸ Toisin sanoen sitä ei kerrota, vaan se näytetään visuaalisesti. *Myth II*:ssa ergodinen ääni ker-too kuitenkin verbaalisesti esimerkiksi lisäjoukkojen saamisesta (“New units re-ceived”) ja omien kaatumisesta (“Casualty”). Ergodinen ääni ei ole kuitenkaan

²⁸ Erotan tässä pelin äänimaailman kokonaan pelin “äänestä”, jonka funktio on siis välittää tietoa pelaajalle. Graafisissa peleissä ei pelin äänellä ole samanlaista merkitystä kuin tekstuaalisissa. Pelin äänimaailma on kuitenkin eri asia: se koostuu taistelujen äänistä, linnun laulusta, henkilöiden puheesta ja komentoista, tuulen huminasta jne. Äänimaailma on graafisissa peleissä erittäin merkitsevä, koska se on ainoa tapa välittää tietoa visuaalisten liikkeiden lisäksi. Käsittelen aihetta tarkemmin luvussa 4.3 Katse ja ääni.

vain yksi "puhuja" pelissä, vaan koostuu usean eri mekaanisen komposion yhteenlankeamisesta:

To sum up, what I here refer to as voice seems not to be identifiable as a singular speaker but, rather, as a composite, mechanical chorus coming from both inside and outside of the intrigue envelope. (...) they are perhaps an imperfect simulacrum representing the intrigant and speaking with several tongues. (Aarseth 1997, 120.)

Sen sijaan Aarseth vertaa intrigantia sisäistekijään (implied author), tahoan joka on vastuussa pelin tapahtumista (mts, 114). Kuitenkin intrigant on myös ergodisen äänen kanssa hyvin samankaltaisessa suhteessa, mutta suhde ei ole samanlainen kuin narratiiveissa kertojan ja sisäistekijän, sillä juuri intrigant on vastuussa intriguen välittämisestä pelaajalle ja toimii intrigueen vastaparina. Intrigant ei kuitenkaan ole identtinen sisäistekijän tai pelin ohjelmoijan kanssa. Aarseth toteaa Per Aage Brandtia lainaten, että intrigant on lähinnä koneen *suunnittelija* (*designer* of the machine) tai implisiittinen ohjelmoija²⁹. Käsitystä intrigantista kuvaa ehkä parhaiten se jokaisessa tietokoneessa "asuva peto", joka on vastuussa siitä, jos kone "kaatuu" tai jos sen toiminnassa ilmenee muita virheitä: emmehän syytä koneen ohjelmoijaa virheilmoituksista yms. (mts, 120.)

Myth II:ssa on ergodisen äänen lisäksi narratiivinen kertoja (narrator), joka sijoittuu siis kehyskertomuksen tasolle. Kehyskertomuksen kertoja kertoo pelin tapahtumat kaunokirjallisuuden kertojien tapaan, tässä tapauksessa päiväkirjamerkinnöin. Kertoja on mukana pelin tapahtumissa ja hänen näkökulmansa tapahtumiin on rajallinen: hän tietää tapahtumista sen verran kuin hän näkee osallistuessaan itse tarinaan. Tapahtumiin osallistuvan kertojan tieto kertomuksen maailmasta rajoittuu siihen, mitä hän voi yhtenä kertomuksen henkilöistä tietää.

Pelin sisäiskäyttäjän, intrigueen ja pelaaja-päähenkilön suhde on kuitenkin josain määrin ambivalentti. Myös pelaaja toimii pelin tapahtumien "tuottajana". Pelaajahan ei varsinaisesti kerro tapahtumia, jotka hän tuottaa pelissä edetessään. Hän on kuitenkin se taho, joka nämä tapahtumat "kirjoittaa" peliin. Esimerkiksi yhden jakson pelattuaan pelaaja on tuottanut tapahtumat, jotka tähän jaksoon kuuluvat. Ne on mahdollista tallentaa ja katsoa jälkikäteen uudestaan, silloin tosin eri positiosta käsin. Kuten narratiivissa on kertoja, joka kertoo juonen tapahtumat, pelissä on ergodinen ääni, joka "välittää" intriguen tapahtumat intrigueelle. Ääni siis välittää pelaajalle pelaajan itsensä tekemän

²⁹ Aarseth siteeraa Per Aage Brandtia, 1993, "Meaning and the Machine: Toward a Semiotics of Interaction." In Andersen, Holmquist, Jensen (ed.), *The Computer as a Medium*. Cambridge University Press. p. 128-140.

toiminnan seuraukset. Kyseessä on alati vaihtuva liike, jossa pelaaja "sukkuloi" näiden kolmen eri position välillä. Walker tiivistää asian käyttäen esimerkkinä tekstiseikkailupelejä:

When you play a role-playing game, you don't just play the role of your *avatar*, you also accept the roles of narrator and narratee. (...) Remember what it's like: you change positions constantly, back and forth, narrator and narratee. You are the narratee as the program's narrating voice displays words glowing in on your screen (...) You respond, pressing the keys faster though you know that time here only exists in the enter key. You are the narrator now; you need a simple sentence that the program can parse. "Kill troll with sword" you write, and the program, narratee for a moment, interprets it instantly, then narrates the results back to you. You reply, and the narration moves back and forth, back and forth until the the battle is won or the battle is lost. (Walker 2000, 39.)

Myth II:ssa pelaaja siis asettuu päähenkilön rooliin, jotta hän pystyy osallistumaan peliin ja tarkastelemaan sitä toimivana subjektina. Pelin intrigue asettaa pelaajalle erilaisia esteitä, jotka pelaajan on päähenkilön roolissa ratkaistava. Vastaan voi tulla ensi kerran vaikkapa joukko Myrkridioita. Myrkridioiden tulo edustaa intrigueta eli odottamatonta käännettä pelissä, jota pelaaja ei ole voinut ennakoida. Hyökkäys on suunnattu varsinaisesti sisäiskäyttäjälle, joka on siis pelin potentiaalinen pelaaja, jonka pelin rakenne "olettaa" pystyvän selviämään intrigueta. Intriguee on kuitenkin se konstruktio, jota haastetaan toimintaan, sillä intriguee on se pelin "yleisö", jota voidaan suoraan puhutella tai haastaa toimimaan. Pelissä pelaaja omaksuu hetkeksi intrigueen roolin ja ottaa intriguen haasteen vastaan. Pelaaja voi kuitenkin muistaa, että edellisessä yrityksessä joukot olivat liian lähellä vihollista ja kuolivat hyökkäyksessä. Näin hän reflektoi edellistä kokemusta ja omaksuen päähenkilön roolin hän voi komentaa joukot sopivan suojaisalle etäisyydelle ja käskeä hyökkäykseen. Siirtyen intrigueen rooliin pelaaja seuraa tilanteen loppuun ja havaitsee, että uusi vihollisjoukko lähesyy. Pelaaja siirtyy päähenkilön rooliin ja komentaa joukkonsa perääntymään. Näin pelaaja siirtyy jatkuvasti positiosta toiseen pelin edistyessä.

Myth II:ssa on mielestäni kaksi erilaista kerrosta. Sen kehyskertomus kulkee pelin etenemisen rinnalla siten, että jokaisen pelijakson alussa on kerronnallinen jakso, jossa kerrotaan perinteisen narratologisen kertojan välityksellä tähänastisista tapahtumista. Näiden jaksojen merkitys on antaa lisäinformaatiota pelin kulusta ja sen maailmasta, sitoa toiminta narratiiviseen kehukseensä. Kehyskertomuksen tehtävänä on myös "palauttaa" pelaaja takaisin toiselle tasolle,

kuin muistuttaen että pelaaja on ollut koko ajan pelatessaan hypodiegeettisellä tasolla (ks. McHale 1996, 118). Näitä jaksoja voisi perustellusti analysoida perinteisin narratologisin käsittein, kun taas toimintajaksot vaativat näitä omia ergodisuutta paremmin kuvastavia käsitteitään. Myöskään kertojan ja henkilön kuvaamiseen ei perinteinen narratologia riitä, sillä narratologian tuntemat henkilöt ja kertojat ovat muuttumattomia objekteja, kun taas kybertekstissä ne voivat olla muuttuvia. Dynaamisissa teksteissä kertojat ja henkilöt muuttuvat liikuteltaviksi ja vaihdettaviksi objekteiksi (Eskelinen 1999a, 360-361). Esimerkiksi kertojapositio voi vaihtua joka lukukerralla tai vain tietyillä ennalta arvaamattomilla lukukerroilla, samoin myös henkilöt. Jossain peleissä on esimerkiksi mahdollista vaihtaa pelaajan henkilöpositiota.

Myth II ei ole varsinaisesti dynaaminen henkilöiltään ja kertojiltaan. Kertojan identifioiminen on siinä sen sijaan tehty vaikeaksi eikä päähenkilöäkään ole perinteisessä mielessä, vaan pelaaja korvaa päähenkilöposition. Pelaaja-päähenkilön asemaa mutkistaa se, että hänen fokalisaationsa on tarinan ulkoinen ts. hänen näkökulmansa ei ole peliin osallistuvan henkilön vaan näitä henkilöitä “ylemmältä tasolta” komentavan subjektin. Se etäännyttää ehkä hieman pelaajaa pelitapahtumista, koska pelaaja itse ei ole suoraan vaarassa. Vihollisen hyökkäys ei suuntaudu konkreettisesti pelaajaa kohti kuten FPS-genren peleissä, vaan pelaaja tarkkailee taistelua hieman eri näkökulmasta. Tämä voi aiheuttaa myös voimattomuuden tunnetta, sillä pelaaja ei voi enää strategiansa määrättyään ja taistelun alettua vaikuttaa vaikkapa jousimiehen osumatarkkuuteen, vaan pelin tekoäly suuntaa nuolen vallitsevien olosuhteiden mukaisesti. Toisaalta pelaaja saa myös vapauksia, jollaisia kaikissa pelityypeissä ei voi saavuttaa. Pelaaja voi vaikkapa jättää joukkonsa taistelemaan kentälle ja siirtää kameraa toisaalle. Tämä mahdollistaa periaatteessa pelin ulkokohtaisen tarkkailun: tutkiakseen pelin maisemia pelaajan ei tarvitse olla sidoksissa johonkin henkilöön, jonka roolissa ja “ruumiissa” pelaaja etenisi. Tässä mielessä pelaaja ei ole sidoksissa roolihenkilönsä ruumiilliseen hahmoon ja sen etuihin ja rajoituksiin, esimerkiksi liikkumanopeuteen. Kyseinen sidoksittomuus ei kuitenkaan kannata pitkälle, sillä ilman komentajaa pelin henkilöt ovat suojaattomia ja menehtyvät nopeasti vihollisten hyökkäykseen. Hyökkäys ei ole sidoksissa komentajan “läsnäoloon”, vaan pelaajan tarkastellessa kameran avulla pelikenttää toisaalla, pelin henkilöt joutuvat taisteluun toisaalla, ja pian kuolevat ilman komentajaansa, jolloin myös pelaajan pelin ulkopuolinen tarkastelumahdollisuus katoaa ja peliepisode päättyy. Pelaaja voi kuitenkin käyttää tätä hyödykseen aloittaessaan episodin uudestaan. Jos tehtävään kuuluu vaikkapa jonkin tietyn paikan etsiminen, pelaaja voi kameraa siirtelemällä tutkia maisemaa hetken ennen kuin vihollinen ehtii päättää käynnissä olevan pelin tuhoamalla pelaajan suojaattomat joukot. Sen

jälkeen pelaaja voi aloittaa episodin taas uudestaan hieman paremmilla tiedoilla varustettuna.

3.4 Henkilöt toiminnan välikappaleina

Tietokonepelin intrigue koostuu erilaisista toiminnoista, joita pelaaja toteuttaa pelin henkilöiden kautta. Päähenkilön roolissa toimii käytännössä pelaaja itse, sillä pelaajan omaksumalla henkilöpositiolla on eniten valtaa suhteessa pelin tapahtumiin. Päähenkilön asemaa olen jo analysoinut aiemmin. Seikkailupeliin kuuluu yleensä kuitenkin myös muita henkilöitä. Jossain peleissä ei henkilöitä ole, esimerkiksi joissain palikoiden siirtelyyn perustuvissa ongelmanratkaisupeleissä, ja niissä pelin toiminnot rakentuvat toisenlaisen logiikan varaan.

Tietokonepelien henkilöitä ei kuitenkaan voi tarkastella samasta perspektiivistä kuin narratiivien henkilöitä. Pelit ovat virtuaalisia tiloja, joiden representoimilla objekteilla ei useinkaan ole referenttejä arkitodellisuudessa (Järvinen 1999d, 209). Näin ei aina ole narratiiveissakaan, mutta henkilö on kuitenkin narratiiveissa keskeinen konstruktio, jonka kautta tai josta tarina useimmiten kerrotaan (ks. Culler 1988, 230). Tietokonepeleissä henkilöt ovat usein enemmänkin tilaorientaation pisteitä, pelimaailman objekteja, joilla ei ole edes keinotekoisia, monipuolisia psykologisia piirteitä (Järvinen 1999d, 212, Darley 2000, 152). Tämän huomaa helposti tarkasteltaessa peleistä tehtyjä elokuvia. Pelimaailman päähenkilön ei tarvitse olla psykologisesti moniulotteinen tai uskottava, mutta elokuvan päähenkilön tarvitsee, koska elokuva vaatii psykologisesti mahdollisen samastumisen kohteen. Suositusta *Tomb Raider* -pelistä tehty elokuva *Lara Croft: Tomb Raider* epäonnistui mielestäni juuri päähenkilön Lara Croftin yksioikoisuuden vuoksi. Kyse ei ollut näyttelijätär Angelina Jolien suorituksesta, vaan yrityksestä siirtää suosittu peli mahdollisimman samankaltaisena valkokankaalle. Sama hahmo, joka sopi hyvin tietokonepelin sankarittareksi, ei ollut tarpeeksi moniulotteinen elokuvan sankarittarena eikä tarjonnut riittävää samastumisen kohdetta elokuvan katsojille.³⁰ Pelissä tästä ei ole haittaa, koska pelin painopiste on pelaamisessa eli hengissä säilymisessä pelin maailmassa eikä tulkinassa. Tätä aihetta käsittelem tarkemmin luvussa 5 Pelaaminen toimintana.

Seikkailupelien henkilöt eivät ole kirjallisuudelle tai elokuvalle ominaisia persoonia, eikä heillä ole varsinaista luonnetta. He määrittävät pääosin toiminnan

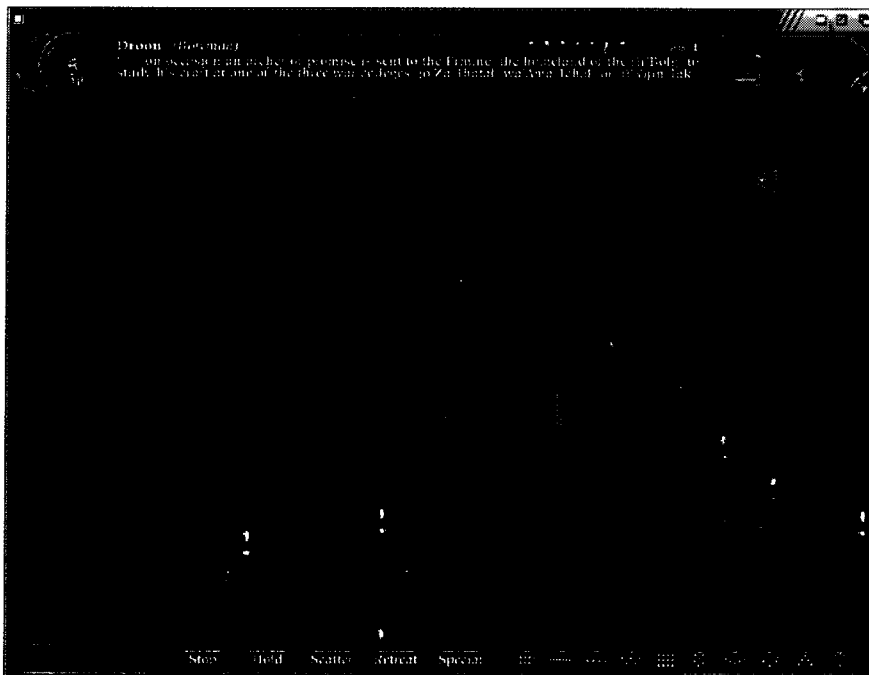
³⁰Olemassa on tietysti lukemattomia elokuvia, joissa päähenkilö on yksioikoinen eikä tarjoa samastumisen kohdetta. Näissä, kuten *Tomb Raider*issakin, painopiste ei olekaan päähenkilön samastumisessa vaan toiminnassa ja sen tuomassa vauhdin ja jännityksen tunteessa. Kyseiset elokuvat tuomitaankin usein huonoiksi tarinallisen ohuutensa vuoksi, vaikka moniulotteinen tarina ei ole edes niiden pyrkimyksenä.

kautta ja edustavat yleensä hyvin stereotyyppisesti joko hyvää tai pahaa eli toimivat joko pelaajan puolella tai häntä vastaan. Tämä on selvästi nähtävissä sellaisissa toimintapeleissä kuten *Doom* ja *Quake*, joissa tarinallinen motiivointi on muutenkin ohutta. Vastustajat ovat silloin hirviöitä, jotka pitää tappaa. Tällöin hirviö ei olekaan varsinainen (henkilö)hahmo, koska sen tehtävänä on toimia vain toiminnan esteenä ja siten vaikeuttaa pelaajan etenemistä pelissä. Hirviö kutistuuikin henkilöhahmosta tuhottavaksi objektiksi tai Järvisen sanoin tilaorientaation pisteeksi, joka lähinnä määrittää pelaajan sijaintia pelimaailmassa (Järvinen 1999d, 212).

Seymour Chatmanin mukaan henkilöhahmon (character) kriteerinä toimii henkilön tärkeys juonen kannalta. Ero henkilöiden ja muiden tarinan puitteisiin kuuluvien objektien välillä on henkilöiden merkittävyys juonenkulun kannalta, josta seuraa, että siinä missä puitteet ovat tarinaa täydentäviä eikä niitä ole näin ollen välttämätöntä kuvata, tarinassa mukana olevat henkilöt pitää aina jollain tavalla nimetä tai kuvata. Henkilöiden ympärillä olevat maisemat, kalusteet yms. puitteet voi lukija mielessään täydentää päättelemällä, mutta henkilöiden läsnäolo on aina ilmaistava. (Chatman 1980, 140-141.) Niinpä puitteet ovat toimintaa täydentäviä, henkilöt sen sijaan joko ovat toiminnassa yksilöidysti mukana tai eivät. Narratiivissa ei esimerkiksi välttämättä kerrota missä toiminta tapahtuu, mutta siihen osallistuvat henkilöt yksilöidään. Tämä Chatmanin väite ei kuitenkaan aina välttämättä pidä paikkaansa, koska esimerkiksi postmodernissa kirjallisuudessa ei ole lainkaan tavatonta, että kertoja jättää tahallaan ilmaisematta jonkun henkilön läsnäolon, jolloin lukija joutuu itse ottamaan korostetusti tarinasta selvää. Tarkoituksena on tällöin "hämätä" lukijaa ja korostaa lukijan vaihtoehtoisia tulkintamahdollisuuksia. Samaan tapaan kertomuksessa voi olla epäluotettava kertoja, jonka kertomat seikat eivät olekaan totta.

Pelissä tapahtumat ovat kuitenkin visuaalisesti välitettyjä, jolloin sekä tilanteen puitteet että henkilöt ovat selvästi näkyvillä. Pelin henkilöt ovatkin puitteista poiketen "elollisia" toimijoita, joilla on määrätty "identiteetti", joka koostuu sarjasta tätä henkilöä kuvaavia piirteitä. Identiteetti ei välttämättä useinkaan tee henkilöstä itsenäistä persoonaa, vaan sen tehtävänä on lähinnä erottaa henkilö muista saman pelin henkilöistä sekä määrittää ne ominaisuudet, joiden perusteella henkilö toimii pelin maailmassa. Merkittävää onkin se, että henkilöstä kerrotaan *riittävästi* kokonaisuuden kannalta: että lukijalle/ pelaajalle jää sellainen olo, että kaikki kokonaisuuden kannalta tärkeä on kerrottu (Culler 1988, 232). Tästä seuraa, että koska tietokonepelissä henkilöiden taustoittaminen ja yksityiskohtainen kuvaus on tavoitteen kannalta tarpeetonta, se voidaan yhtä hyvin jättää minimiin. Identiteetti määritelläänkin *Myth II*:ssa lähinnä nimen ja ro-

dun sekä muutamien ominaisuuksien avulla, jotka ovat näkyvillä näytöllä aina kun kyseisen henkilön aktivoi hiiren klikkauksella. Nimen lisäksi yksittäisestä henkilöstä saatetaan kertoa jokin pieni tarina sekä yksilöidä hänen tähänastiset tapponsa ja taistelukokemus edellisiltä pelitasoilta. *Myth II*:ssa henkilön identi-



Kuva 5: Willow Creek -episodissa jousimiehet ovat kohdanneet vihamielisiä Ghasteja. Valittu jousimies on haavoittunut lievästi taistelussa (keltainen väri) ja yläreunan palkissa olevat kilvet kuvaavat sen suorittamien tappojen määrää. Kuvasta näkyy myös, että sillä on yksi tulinuoli käyttämättä. Oikeassa yläreunassa näkyy lisäksi alueen kartta. Alareunassa oleva palkki on pelaajan hallintavalikko.

teetti onkin osin pelaajan luoma, sillä käyttäessään tiettyä henkilöä taistelussa pelaaja tulee antaneeksi tälle henkilölle taistelukokemusta, joka on nimen lisäksi oikeastaan ainoa tekijä, joka erottaa tietyn henkilön toisesta saman aselajin tai rodun edustajasta. Erot saman rodun tai aselajin edustajien välillä ovat siis häviävän pieniä ja painottuvat taistelukokemukseen. Myös henkilöiden toiminta on pelaajariippuvaista. Henkilöt eivät toimi juurikaan itsenäisesti vaan pelaajan käskyjen mukaisesti.

Chatman määrittelee samaan tapaan henkilöihahmon piirteistä koostuvaksi paradigmaksi, jossa piirteellä tarkoitetaan suhteellisen vakaata persoonallisuuden ominaisuutta, joka saattaa myös muuttua kertomuksen aikana. Piirre (trait) on kuitenkin eri asia kuin henkilön psykologiset ominaisuudet kuten tunteet, ajatukset, motiivit yms. (Chatman 1980, 126.) Chatman luokittelee henkilöt

edelleen litteisiin ja pyöreisiin henkilöihin. Litteällä (flat) henkilöllä ei ole yleensä kuin yksi tai hyvin harva häntä määrittävä piirre, ja litteän henkilön toiminta on hyvin ennalta-arvattavaa. Pyöreä (round) henkilö koostuu useista erilaisista piirteistä, jotka ovat usein ristiriitaisia eikä hänen toimintaansa näin ollen voi ennakoita, vaan se voi olla hyvinkin yllättävää. (mts, 132.) *Myth II*:n henkilöt ovat kaikki litteitä, koska henkilöillä on vain harvoja piirteitä ja heidän toimintansa on pelaajan määräämää pelin sallimissa puitteissa ja täten hyvin ennalta-arvattavaa.

Myth II:ssa henkilöitä määrittää eniten heidän rotunsa. Saman rodun tai aselajin edustajat eivät edellä esitetyn mukaisesti paljonkaan eroa toisistaan, mutta rotujen välillä on tuloksekkaan pelaamisen kannalta merkittäviä eroja. Esitellen seuraavaksi lyhyesti valon armeijan eli pelaajan joukkojen ominaisuudet. Berserkit ovat nopeita, rohkeita ja hyviä taistelijoita. Ne ovat hyviä tiedustelijoita nopeutensa ansiosta sekä tehokkaita lähitaisteluissa. Ne eivät ole kovin kestäviä haavoituttuaan vaan menehtyvät helposti vammoihinsa. Toisinaan ne ovat myös liian innokkaita taistelemaan ja hyökkäävät hätiköidysti vihollisen kimpuun ellei pelaaja pidä niitä kurissa. Jousimiehet ovat hyviä etätaistelussa, jos ne asetetaan hyvään asemaan, mielellään maaston korkeimpiin kohtiin. Ne ovat korvaamattomia taistelussa sellaisia vihollisia vastaan, jotka pystyvät tuhoamaan joukkoja matkan päästä, kuten Fetchit. Lähitaistelussa ne voivat puolustautua pienen puukon avulla. Ne ovat kuitenkin hyvin hitaita ja myös herkkiä haavoitumiselle. Kääpiöt ovat hyvin tehokkaita räjähteineen. Ne voivat tuhota suuria joukkoja vihollisia hyvin laaditun suunnitelman avulla. Kääpiöiden räjähteet tuhoavat helposti isonkin vihollislauman, etenkin jos onnistuu saamaan aikaan ketjureaktion usean räjähdepanoksen avulla. Myös kääpiöt menehtyvät helposti vammoihinsa ja ovat todella hitaita. Niillä ei myöskään ole mitään keinoa puolustaa itseään lähitaistelussa, joten pelaajan täytyy suojella heitä joutumasta vihollisen käsiin. Kääpiöiden ohella joukoissa on myös mörssärikääpiöitä (Mortar Dwarves) ja tienlöytäjäkääpiöitä (Pathfinder Dwarves). Mörssärikääpiöt ovat parhaimillaan linnakkeiden murtamisessa. Ne voivat myös hyödyntää taitojaan tehokkaasti vihollisia vastaan. Tienlöytäjäkääpiöt voivat olla näkymättömiä niin kauan kuin eivät törmää vastarintaan tai aseta pommeja. Erityisominaisuuksiin lukuunottamatta kääpiöt ovat keskenään hyvin samanlaisia. Journeymanit ja Heron Guardit ovat hyödyllisimpiä parannustaitonsa ansiosta. Parannusloitsua voi käyttää myös aseena Soulbrighterin ei-kuolleita joukkoja vastaan, jolloin loitsu toimii vastakkaisesti. Journeymanit voivat myös taistella lähitaistelussa. Ne ovat hitaita ja voivat siten jarruttaa matkantekoa. Deceiverin erityisominaisuutena ovat hänen taikansa. Deceiver voi hyökätä langettamalla taian, joka imee vastustajan elinvoiman ja pysäyttää tämän liikkumattomaksi. Deceiver voi

myös käännäyttää vihollisia omiksi liittolaisikseen langettamalla Blinding Dream -loitsun. Jos tämän langettaa pysyvästi, Deceiver menettää taikomiskykynsä joksikin aikaa. Alric on hyvin nopea, voimakas ja kestävä taistelussa. Hänellä on myös hallussaan taikomiskykyjä, ennen kaikkea kyky langettaa Dispersal Dream -loitsu, joka räjäyttää suurenkin joukon vastustajia ilmaan pieninä palasina. Loitsua ei voi käyttää rajattomasti. Alricilla on myös taikamiekka Balmung, joka repii vastustajan kappaleiksi taiallaan.

Myth II:n henkilöitä määrittävät lähinnä sellaiset ominaisuudet, jotka erottavat niitä toisista hyödynnettävyytensä kannalta. Tietyn rodun lähitaistelukyvyt ja nopeus vaikuttavat siihen, millaisissa tehtävissä tätä rotua voi käyttää. Kääpiöitä voi käyttää ansojen virittämiseen ja vihollisten räjäyttämiseen turvallisen välimatkan päästä, kun taas berserkit ja tavalliset sotilaat ovat omimmillaan lähitaistelussa. Deceiver ja Alric ovat tehokkaita taistelijoita, mutta rajallisia loitsuja täytyy käyttää harkiten. Rodut eroavat toisistaan vain pelaamisen kannalta relevantissa määrin. Jokaisella rodulla on omat hyvät puolensa, jotka määrittävät ne tehtävät ja tilanteet, joissa tätä rotua kannattaa käyttää. Niillä on myös huonot puolensa, jotka rajoittavat sekä niiden itsensä että muiden joukkojen käyttöä. Pelaajan on otettava huomioon kääpiöiden kyvyttömyys puolustaa itseään lähitaistelussa ja suojattava kääpiöitä sellaisilla joukoilla, jotka siihen pystyvät. Erot eri rotujen välillä ovat näin ollen toiminnallisia. Jokaisella rodulla on toiminnallinen ominaisuus, joka erottaa sen muista roduista. Muunnelliset ominaisuudet ovat pelin kannalta irrelevantteja, eikä rotuja eritelläkään sen tarkemmin, kuten ei myöskään yksittäisten henkilöiden ominaisuuksia. Rotu on siis eräänlainen pelinappulan tunnusväri: rodulla on määritelty ne ominaisuudet, joita kyseisellä pelinappularyhmällä on. Yksittäisten saman ryhmän pelinappuloiden välillä sen sijaan on lähinnä vain kosmeettista eroa, ja sekin on pääosin pelaajan luomaa pelin edetessä ja pelinappuloita käytettäessä. Rotu määrittää henkilöitä siis samaan tapaan kuin shakissa jako kuningattariin, torneihin, ratsuihin ja lähetteihin.

Henkilöhahmojen sisäisen elämän, ajatusten ja tunteiden, esittäminen on hyvin mediariippuvaista (Chatman 1980, 133). Romaaneissa henkilöahmojen ajatuksia voidaan luodata kertojan avulla hyvinkin paljon, mutta esimerkiksi elokuvissa niiden ilmituominen on usein lakonista ja näyttelijän ja dialogin sielukkuuden varassa. Myöskään tietokonepeleissä ei ole juurikaan käytetty mahdollisuutta sukeltaa henkilöahmojen sisäiseen maailmaan eikä se nykyisissä peleissä olisi ehkä tarkoituksenmukaistakaan. Henkilöhahmo realisoituu pelissä ensisijaisesti toimijana, eikä ainakaan nykyisissä peleissä ole luodattu henkilöiden psyykeä yhtään välttämätöntä enempää eli käytännössä ei juuri lainkaan. Toimintapelissä henkilön osalta on relevanttia vain henkilön kyky tappaa vihollisia ja selvitä

itse hengissä, eli tärkeäksi nousee lähinnä nopeus, nokkeluus ja aseenkäyttötaito. Nämäkään ominaisuudet eivät ole varsinaisesti henkilön ominaisuuksia, vaan pelaajan: henkilön säilyminen hengissä on pelaajan pelitaidoista kiinni. Peleissä henkilöt ovatkin hyvin litteitä, eikä *Myth II* tee tästä poikkeusta. Henkilöitä luonnehditaan vain sen verran kuin pelin toiminnan kannalta on olennaista eli lähinnä taistelukykyä ja -kokemusta. Tosiasiassa pelien henkilöt ovat jopa niin litteitä, että voidaan epäillä, ovatko he varsinaisesti lainkaan henkilöitä. Henkilöiden sielunelämän esittäminen on jätetty minimiin: henkilöt eivät edes puhu juuri mitään, mikä auttaisi henkilöiden ajatusten selvittämisessä. Tähän mennessä pelien henkilöhahmojen ajatukset ovatkin olleet täysin toissijaisia, koska henkilöä tarvitaan lähinnä toiminnan suorittamiseen. Ajattelun pelissä hoitaa pelaaja, eikä pelaamisen tarkoituksena ole välittää ajatuksia, vaan saada aikaan mielihyvää, mikä syntyy pelaajan kannalta tuloksekkaasta pelaamisesta ja onnistumisesta, sekä jännityksestä joka tähän liittyy.

Henkilöhahmo on siis ensisijaisesti toimija eikä henkilöiden ajatuksia tai tunteita ole valotettu peleissä, koska ne ovat irrelevantteja. Toisaalta henkilöhahmo ei kuitenkaan kaikissa peleissä ole edes toimijan roolissa. Koska pelaajalle on varattu toimijan rooli, henkilöhahmo jää lähinnä marionetiksi. Aarseth onkin korvannut narratologian käsitteen henkilö käsitteellä *puppet*, sätkynukke (Aarseth 1997, 113). Henkilöhahmo tarjoaakin pelaajalle lähinnä kuoret joihin asettua, sisäisen näkökulman pelin tapahtumiin. Esimerkiksi *Doomissa* pelaaja omaksuu päähenkilön roolin ja asettuu päähenkilön asemaan pyssynpiipun taakse, josta hän tarkkailee pelin maailmaa ja toimii sen sisällä. Niinpä sen päähenkilö kutistuu kuoriksi, joihin pelaaja asettuu ja joiden näkökulman pelaaja samalla omaksuu. Muita varsinaisia henkilöitä *Doomissa* ei ole, sillä vastaantulevat hirviöt eivät täytä henkilön tunnusmerkkejä.

Tietokonepelien henkilöitä on mahdollista luokitella esimerkiksi Vladimir Proppin seitsemän kansansaduista omaksutun roolin tai A. J. Greimasin aktanttien perusteella. Propp jakaa henkilöt edustamaan seitsemää roolia, jotka ovat roisto (villain), lahjoittaja tai varustaja (donor or provider), auttaja (helper), prinsessa tai etsitty (princess or sought-for person) ja prinsessan isä (her father), liikkeelle lähettäjä (dispatcher), sankari (hero) ja valesankari (false hero) (Propp 1973, 79-80). Näin henkilöt on luokiteltu heidän edustamansa tehtävän perusteella, ja venäläinen kansansatu onkin Proppin mukaan kertomus näistä seitsemästä henkilöstä. *Myth II*:n pelaaja joukkoineen edustaa tämän mallin mukaan sankaria ja Soulblighter roistoa, Deceiver auttajaa. Journeyman voisi edustaa lahjoittajaa, sillä Journeymanin taidot ovat ratkaisevia evästäessään Alricin joukkoja. Liikkeellelähettäjänä toimii Alric. Soulblighter voisi olla myös väärä sankari, tavoitteleehan hän maailman valtaa ja omaa "sankarillisia" kykyjä.

Myös etsitty olisi Deceiver, koska hänen mukaantulonsa on kriittinen taistelun voittamiseksi, ja hänen osallistumisensa sinetöi alustavasti Soublighterin häviön. Prinsessan isää, joka lupasi sankarille palkinnon, ei pelistä löydy, ellei jälleenrakennusta lupaileva Alric toimi tässäkin tehtävässä.

Proppin malli ei juurikaan edistä pelin henkilöiden analyttistä tulkintaa, sillä se ei onnistu tarjoamaan juurikaan uutta tietoa henkilöistä. Roolit ovat monin paikoin päällekkäisiä eikä Alricin määrittelyminen sankariksi ja Soublighterin roistoksi juuri lisää ymmärrystämme pelin henkilöiden ontologiasta tai niiden merkityksestä kokonaisuuden kannalta. A. J. Greimas on puuttunut Proppin mallin päällekkäisyyksiin esittelemällä vaihtoehdoksi aktanttien varaan perustuvan teorian, jonka Greimas uskoo onnistuvan kattamaan kokonaisen mikrouniversumin organisaation. Greimasin malli on yksinkertaisempi ja se perustuu ”halun objektiin, jota subjekti tavoittelee”. Niinpä mallissa realisoituvat seuraavat aktantit: subjekti (pelaaja joukkoineen), objekti (maailman pelastaminen pahuudelta), lähettäjä (pahan saapuminen viattomien kimppuun), vastaanottaja (viattomat ihmiset), vastustaja (pimeyden armeija johdossaan Soublighter) ja auttaja (hyvien armeija johdossaan Alric). Greimasin mukaan mallilla on erinomaiset käytömahdollisuudet, koska se mahdollistaa tematiikan sijoittamisen näihin aktantteihin. (Greimas 1980, 206.) En kuitenkaan näe tälläkään mallilla olevan kovin perusteltua hyötyä henkilöiden merkityksen analysoinnissa: se tyytyy lähinnä kuvaamaan pelin kehyskertomuksen rooleja.

Kyseiset mallit ovat mielestäni siis varsin yksipuolisia, eivätkä tarjoa kovin analyttisiä välineitä henkilöiden tarkasteluun. Koetan niiden sijaan hyödyntää James Phelanin luomaa mallia, joka antaa mielestäni enemmän liikkumavaraa. Phelanin mukaan tekstin henkilöt koostuvat kolmesta komponentista, jotka ovat mimeettinen, temaattinen ja synteettinen komponentti (Phelan 1989, 3). Näistä mimeettinen ja temaattinen voivat olla eriasteisesti kehittyneitä, mutta synteettinen komponentti on aina läsnä, enemmän tai vähemmän etualalla. Synteettisellä komponentilla Phelan tarkoittaa sitä, että henkilöahmo on aina fiktiota eli keinotekoinen konstruktio. Esimerkiksi eläytyessämme voimakkaasti romaanihenkilön elämään unohdamme, että hän on keinotekoinen, kirjailijan luoma hahmo, kun taas tietokonepelejä pelatessamme emme unohda vastaantulevien henkilöiden keinotekoisuutta. Teksteissä henkilöitä myös kuvaillaan ja kuvailemalla heistä koetetaan luoda useimmiten todenmukaisia, oikean tai mahdollisen ihmisen kaltaisia ja samalla henkilöille annetaan oikeiden ihmisten piirteitä. Tällöin kyseessä on mimeettinen komponentti. Temaattinen komponentti sen sijaan viittaa siihen, että henkilöillä on vastineensa maailmassa, henkilöt edustavat joitain arvoja tai oikeita ihmistyyppejä ongelmineen. (mts, 2-3.) Henkilöiden avulla voidaan siis sanoa jotakin maailmasta, heitä voidaan käyttää teeman e-

silletuomiseen. Esimerkiksi romaanihenkilön taistelu sovinnaisen yhteiskunnan normeja vastaan edustaa temaattista komponenttia.

Phelan käyttää käsitettä dimensio (dimension) tarkoittamaan mitä tahansa ominaisuutta, minkä henkilö omaa kun tämä henkilö eristetään teoksesta, jossa hän esiintyy. Dimension voidaan ajatella vastaavan piirrettä. Dimensiot voivat kehittyä funktioiksi tekstin kehittelyn avulla, jolloin funktiolla tarkoitetaan dimension kehittymistä ”huippuunsa”, ehyeksi kokonaisuudeksi. (mts, 9-11.) Esimerkiksi mimeettiset dimensiot ovat henkilön ominaisuuksia, joilla häntä kuvataan. Mimeettiset funktiot ovat tulosta siitä, kuinka näitä dimensioita käytetään yhdessä tarkoituksena luoda kokonainen, ehjä ja uskottava henkilö, jonka tulevien toimien kannalta jotkin piirteet ovat hyvin relevantteja.

Myth II:n henkilöillä on mimeettisiä dimensioita, joilla heitä kuvataan: ulkonäkö, kävelytyyli, aseenkäyttötaito ja taistelukokemus. Näillä dimensioilla ei henkilöistä kuitenkaan tule kokonaisia tai uskottavia henkilöitä, jolloin mimeettinen dimensio jää kehittymättä mimeettiseksi funktioksi. Muutamalla dimensiolla luonnosteltu henkilö ei vielä tee henkilöstä kokonaista, todellisen kaltaista henkilöä, vaan henkilö jää karikatyyriksi. Siitä huolimatta henkilöiden dimensiot ovat toiminnan kannalta relevantteja, eikä muunlaisia dimensioita henkilöillä olekaan. Taistelupelissä tärkeintä on toimintakyky ja sen ulkopuoliset ominaisuudet jäävät irrelevanteiksi. Tässä kontekstissa henkilöiden luonnehtiminen muutaman mimeettisen dimension avulla riittää, vaikka se ei teekään henkilöistä mimeettistä funktiota omaavia.

Myth II:n henkilöiltä löytyy vain vähän, tai oikeammin yksi, temaattinen dimensio. Henkilöt eivät edusta jotakin laajempaa kokonaisuutta kuten esimerkiksi aikansa arvomaailmaa. Kuitenkin tietokonepeleissä on usein selvä vastakkainasettelu hyvien ja pahojen välillä. Näin myös *Myth II*:ssa, jossa pelaajan joukot taistelevat hyvien puolella Soulblighterin edustamaa paha vastaan. Tämä tuo pelien moraaliperustaan kiinnostavan ulottuvuuden. Monissa tietokonepelien pelaaja edustaa yleensä hyvää: maapalloa, ihmisiä, rotuaan tai vain itseään puolustavaa sankaria. Tällainen tilanne on myös *Myth II*:ssa, jossa pelaaja yrittää estää Soulblighteria saamasta koko maailmaa haltuunsa ja muuttamasta sitä pahan valtakunnaksi. Vihollinen nähdään tällöin absoluuttisen pahan ilmentymänä. Tässä mielessä pelien moraaliperusta on täysin terve, vallitsevan maailmankuvan mukainen, sillä omien, ”vapaiden” arvojen puolustaminen paha vastaan on täysin hyväksyttävää. Tietokonepelejä paheksutaan kuitenkin juuri niiden amoraalisen arvoperustan vuoksi, koska peleissä on mahdollista suorittaa toimintoja, joita normaalielämässä ei hyväksytä eli lähinnä toisiin kohdistuvaa väkivaltaa. Kontekstissa, johon pelien väkivalta sidotaan, on kuitenkin yleisesti hyväksyttävä puolustaa itseään myös väkivaltaisilla keinoin. Tässä mielessä pelin

narratiivisella kehyksellä on suurikin merkitys pelin moraaliperustan kannalta. Toisaalta pasifistisemmin ajateltuna pelien maailmankuva ei tarjoa juuri muita mahdollisuuksia toimia pelin sisällä kuin aggressiivisen, väkivaltaisuutta korostavan toimintamallin. Tästä näkökulmasta voidaan miettiä, onko pelaajakaan varsinaisesti hyvän edustaja, koska hän turvautuu samanlaisiin keinoihin kuin vastustajansa, pahan edustaja. Pelaaja edustaa hyvää ehkä vain tavoitteidensa, mutta ei suinkaan keinojensa osalta. Näin ajateltuna pelien tarjoamat moraalisesti yksioikoiset toimintamahdollisuudet eivät suinkaan edusta hyvää, vaan tarjoavat pelaajille vain yksipuolisia ja normaalielämässä torjuttuja toimintamalleja.

Temaattisten funktioiden etsiminen tietokonepelistä edustaisi kuitenkin mielestäni vääränlaista lähestymistapaa peleihin, koska jos pelien narratiiviset aineksetkin ovat vähäisiä ja saattavat joskus puuttua jopa kokonaan, tematiikan etsiminen vetää huomion täysin epäoleellisiin asioihin. Tematiikka liittyy olennaisesti teoksiin, joissa tulkinnallinen funktio korostuu, ja tietokonepelien kaltaisissa ergodisuutta korostavissa teoksissa se on viime kädessä toisarvoinen.

Synteettinen komponentti sen sijaan on hyvin korostunut *Myth II*:ssa. Henkilöt ovat melko karkeasti animoituja eikä samastumista heihin tapahdu. Henkilöistä ei yritetä antaa kuvaa todellisina henkilöinä, vaan heidän keinoitekoisuutensa on hyvin selvää. Henkilöt ovat pikemminkin pelinappuloita, joita pelaaja käsittelee tavoitteensa mukaisesti, kuin ehjiä henkilöitä joiden ajatusten ja toiminnan taustoitusta auttaisi meitä eläytymään heihin. Henkilöiden synteettinen komponentti on koko ajan esillä, sillä henkilöt ovat korostetusti toiminnan välillisiä suorittajia, joilla ei ole mahdollisuuksia realisoitua oikean ihmisen kaltaisina kokonaisuuksina.

Phelan jakaa myös yleisön kahteen eri luokkaan riippuen tavasta, jolla yleisö vastaanottaa teoksen. Kirjoittajan (authorial) yleisö tiedostaa lukevansa fiktiivistä tai "keksittyä" teosta, kun taas narratiivinen (narrative) yleisö "ottaa sen todesta" ja eläytyy siihen (Phelan 1989, 93). Pelaaja edustaa kirjoittajan yleisöä. Pelaaja ei voi eläytyä pelin henkilöihin, koska pelaajan huomio kiinnittyy väistämättä pelitoimintaan, omiin reaktioihinsa ja toiminnan muutoksiin. Tällöin myös henkilöiden synteettisyys korostuu, koska ne ovat pelaajalle vain toiminnan välineitä tai kohteita, eivät kokonaisia, eläydyttäviä henkilöitä. Pelaajan valta vaikuttaa pelin tapahtumiin vähentää pelin henkilöiden mimeettisyyttä, koska se korostaa pelaajan mahdollisuutta manipuloida henkilöitä siinä missä muitakin peliohjeita. Tällöin myös henkilöiden ja koko pelin synteettisyys korostuu. Tämä ei kuitenkaan estä pelaajan immersiota peliin, sillä immersio syntyy pelaajan syventymisestä pelimaailmaan toimivana subjektina, ei eläytyvänä. Eläytyminen liittyy tulkintaan, kun taas immersio on peleissä

toiminnan aikaansaama tila.

3.5 Intertekstuaalisuus osana pelin tulkintaympäristöä

Vaikka tietokonepelien kohdalla eläytyminen ja tulkinnallisuus eivät ole hallitsevia funktioita, ovat pelit kuitenkin fiktiivisiä maailmoja, joilla on monesti esikuvia kirjallisuudessa ja elokuvissa. Pelit ovat omaksuneet runsaasti vaikutteita muista kulttuuriteollisuuden tuotteista, joita ne hyödyntävät pyrkiessään luomaan monipuolisia, uskottavia ja kiinnostavia fiktiivisiä maailmoja. Intertekstuaalisuus onkin monia uusia kulttuurituotteita leimaava piirre, joka sitoo niitä varhaisempiin kulttuurin muotoihin.

Intertekstuaalisuus -käsite on Anna Makkosen mukaan peräisin Julia Kristevan Mihail Bahtinia käsittelevästä esseestä³¹, jossa intertekstuaalisuudella tarkoitetaan ”kirjallista sanaa”, joka on tekstuaalisuuksien kohtauspaikka ja erilaisten tekstien dialogia. Tähän dialogiin osapuolia ovat kirjoittava subjekti, vastaanottaja ja kulttuurikonteksti. Dialogia käydään subjektin ja vastaanottajan välillä mutta myös kulttuurikontekstissa eri aikojen tekstien välillä. (Makkonen 1991, 18.) Tapoja käsittää intertekstuaalisuus eli tekstienvälisyys on useita: intertekstuaalisuuden nimissä on tutkittu esimerkiksi aiempien tekstien vaikutusta uudempiin teksteihin eli eräänlaisia lainoja edeltävästä kirjallisuustraditiosta, mutta myös kätkeytyjä merkityksiä, jotka aktivoituvat vasta suhteessa uuteen kontekstiin (ks. Tammi 1991, 60-66). Laajimmillaan käsite viittaa universaaliin ilmiöön, jossa jokainen teksti toimii osana laajempaa diskurssia, johon kaikki olemassaolevat tekstit osallistuvat, ja myös ne tekstit, jotka eivät ole vielä olemassa (Parry 1991, 83). Intertekstuaalisuus onkin eräänlaista kielen leikkiä, jossa tarkoituksena ei ole viitata teksteihin kehämäisesti, vaan saada sen avulla aikaan keskustelua kirjallisuuden konventioista ja myös kirjallisuuden ulkopuolisesta maailmasta (Saariluoma 1998, 11). Intertekstuaalisuuden havaitseminen on lukijan vallassa: lukija voi huomata tai yhtä lailla olla huomaamatta missä tahansa tekstissä viitteitä tai yhteyksiä johonkin toiseen tekstiin riippumatta siitä mikä tekijän intentio on ollut. Jonkin teoksen käyttäminen impulssina tai lähteenä ei kuitenkaan ole varsinaisesti intertekstuaalisuutta, sillä intertekstuaalisuuden tulisi lisätä kohteisiinsa jotakin, tuottaa suurempia määriä ”poeettista informaatiota” kuin mitä tekstissä olisi ilman intertekstuaalista suhdetta (Tammi 1991, 66).

Myth II:lla on intertekstuaalinen yhteys fantasiakirjallisuuden genreen ja sitä kautta J.R.R. Tolkienin tuotantoon, läheisimmin teoksiin *Taru sormusten her-*

³¹Kristeva 1969/1980: *Word, Dialogue and Novel in Desire of Language*. Sit. Makkonen 1991, 18 mukaan.

rasta ja *Hobitti eli sinne ja takaisin*, mutta myös teokseen *Silmarillion* (2001). *Myth II* toimii eräänlaisena tämän fantasiaperinteen jatkajana toisenlaiseen muotoon siirrettynä. Tolkienin tuotanto edustaa eräänlaista fantasiakirjallisuuden universaalia, johon lähes kaikki fantasia-aiheinen kirjallisuus vertautuu. Syy tähän on se, että *Taru sormusten herrasta* edustaa täysin vertaansa vailla olevaa kokonaisen fantasiamaailman historian, taruston ja kielen sisällyttämää kronikkaa. Teos on ottanut vaikutteita eri maiden kansanperinteestä ja kielistä, mukaan lukien suomen kieli ja *Kalevalan* (1951) mytologia. Tästä erittäin moniulotteisesta fantasiamaailman taustoituksesta ja monitulkintaisuudesta johtuen voidaan väittää, että lähes kaikki fantasia-aiheiset teokset ovat jossain määrin sidoksissa Tolkienin tuotantoon. Yksittäisiä viittauksia on löydettävissä myös *Myth II*:sta, vaikka sidoksisuus ei välttämättä ole kiinni yksittäisistä lainoista tai alluusioista. Tolkienin teoksissa kansansadut ja -mytologia ovat olleet vahvoja vaikuttimia, ja tämä perinne jatkuu yhä fantasiakirjallisuudessa. *Tarun sormusten herrasta* tapaan fantasiakirjallisuudelle on tyypillistä matkan ympärille keskittyvä tarina: fantasiakertomus on tyypillisimmillään kertomus matkasta, jonka päähenkilö suorittaa yksin tai yhdessä uskottujen kumppanien kanssa. Matkan tarkoituksena on useimmiten saattaa päätökseen päähenkilölle uskottu tehtävä, joka on viime kädessä maailman pelastaminen, mikä tapahtuu viimeisessä taistelussa pahan edustajaa vastaan. Sankari on usein epätodennäköinen valinta: nuori tai pienikokoinen ja vailla valtaa. Vaikeaa ja täynnä vaaroja olevaa tehtävää helpottaa kesken matkaa yllättäviltä tahoilta saatu apu. Apuna voivat toimia myös erilaiset taikaesineet, joita sankarille annetaan matkan varrella pahan voimien voittamiseksi. Lopuksi sankari onnistuu lähes ylivoimaisessa tehtävässään, jolloin paha voitetaan ja maailman tasapaino palautuu. *Taru sormusten herrasta* noudattaa tätä kansansaduista tuttua kaavaa yhtä lailla kuin *Myth II* ja on vakiinnuttanut sen tyypilliseksi fantasian juonenkuluksi. Tässä suhteessa *Myth II* on puhdaspiirteinen Tolkienin fantasiaperinteen jatkaja.

Tarussa sormusten herrasta sankarina toimii pieni ja nuori hobitti Frodo Repuli (Frodo Baggins), joka saa tehtäväkseen lähteä viemään mahtavan pahan ruhtinaan Sauronin takomaa ja loitsimaa mahtisormusta turvaan Sauronilta, sillä Sauron tarvitsisi vain tuon sormuksen saattaakseen Keski-Maan (Middle-Earth) pahan valtaan. Seurakseen Frodo saa aluksi kolme muuta hobittia, mutta seurue täydentyy yhdeksäksi sormuksen ritariksi Rivendellissä, jossa mukaan tulevat kääpiö Gimli, haltia Legolas, velho Gandalf ja ihmiset Aragorn ja Boromir. Matkalla Frodo tai hänen ystävänsä saavat apua monilta: haltioilta, enteiltä, ihmisiltä. Heillä on myös taikaesineitä, kuten Frodon ihmeellinen mithrilistä tehty haarniska ja miekka, joka säteilee sinistä valoa, jos lähistöllä on örkkejä (orcs).

Teoksessa on valtavasti erilaisia käännteitä ja kokonaisten valtakuntien historiaa ennen kuin maan kohtalosta päätetään viimeisessä taistelussa, johon Frodon onnistuminen tehtävässään eli sormuksen tuhoamisessa vaikuttaa myös ratkaisevasti. Sauron lyödään ja maailma pelastuu. Myös *Myth II*:ssa pelaajan joukot ovat jatkuvalla matkalla suorittamassa tehtäväänsä eli maailman pelastamista Soulblihterin edustamaa pahaa vastaan. Pieni ja selvästi alivoimainen joukko on vastuussa Soulblihterin joukkojen kukistamisesta. Joukot saavat täydennyksiä ja apua antaa välillä myös kuningas Alric. Odottamattomin apu tulee kuitenkin Deceiveriltä. Käytettävistä taikaesineistä merkittävin on Alricin miekka Balmung, joka tekee suurta tuhoa. Viimeisessä episodissa Soulblihter onnistutaan kukistamaan ja maailma pelastuu tuholta.

Myth II:sta ja *Tarusta sormusten herrasta* löytyy myös yksittäisiä samankaltaisia piirteitä. *Myth II*:ssa esiintyvät rodut, kuten kääpiöt, Journeymanit ja Wightit, ovat saaneet vaikutteita Tolkienilta. Tolkienilla esiintyy myös kääpiöitä (Dwarves) ja Journeymanin hahmo, kuten myös Alric, muistuttaa paljon Tolkienin velhoja (Wizards), joista kuuluisin on viisas velho Gandalf. Molemmissa teoksissa kääpiöt ovat itsepäisiä, omanarvontuntoisia pieniä otuksia ja tietäjä-velhot viisaita vanhoja miehiä, joilla on tiedossaan muilta salattuja asioita ja maagisia kykyjä. Wight -niminen rotu esiintyy myös molemmissa teoksissa pahojen edustajana, vaarallisena hirviönä. Tolkienin Smeagol -nimi juontuu sanasta Ghoul, mikä vastaa hyvin pitkälle *Myth II*:n Gholia. Tolkienin Smeagol on tosin pidemmälle kehitelty hahmo, kun *Myth II*:ssa Gholit ovat vain yksi vihollisroduista. Tolkienilla esiintyy myös enttejä (Ents), jotka ovat eräänlaisia metsissä asuvia puun henkiä, eläviä puita. *Myth II*:ssa sen sijaan esiintyy rauhallisia metsäjättiläisiä (Forest Giants). Perusajatus metsän heräämisestä henkiin on sama, vaikka Tolkienilla entit ovat jälleen pidemmälle kehiteltyjä hahmoja, jotka päätyvät hyvien puolelle. Edelleen myös Tolkienin tuotannossa esiintyy soturikansa berserkit (Berserks) samoin kuin *Myth II*:ssa. Tolkienin pahoista olioista määrällisesti eniten on örkkejä, jotka ovat Sauronin pahoiksi loihittimia ja kiduttamia entisiä haltioita. Sauron vastaa *Myth II*:n Soulblihteriä, pahan alkulähdettä ja johtajaa, joka havittelee maailman tuhoamista ja saattamista täysin omaan hallintaansa. Sauron ja Soulblihter eivät kuitenkaan ole ainoita pahan ruhtinaita, sillä molempia on edeltänyt suurempi ja voimallisempi paha voima, Sauroinia Melkor ja Soulblihteriä Balor. Sankarit ovat molemmissa teoksissa koko valtakunnan puolesta taistelevia ruhtinaita, joilla on oikeus maansa kruunuun: *Myth II*:ssa Alric ja *Tarussa sormusten herrasta* Aragorn. Suurena eroavaisuutena huomattakoon, että *Myth II*:ssa ei esiinny haltioita lainkaan, jotka sen sijaan Tolkienilla ovat hyvin tärkeä osa teosten maailmaa. Rakenteellisesti molemmissa tarinoissa on paljon yhtäläisyyttä, sillä myös Tolkienilla hyvät saavat vas-

taansa toistuvasti pahan edustajan, joka tavoittelee maailman yksinvaltiutta ja kokoaa massiivisia paholaisarmeijoita puolelleen levittämään totaalista tuhoa ja kauhua. Suuri hyvän ja pahan välinen taistelu vaatii eri rotujen yhdistymistä, ja vain entisten erimielisyyksien unohtaminen ja voimien yhteen liittäminen voi mahdollistaa pahan lyömisen. Vastaavia rakenteellisia yhtäläisyyksiä on tietysti löydettävissä miltei kaikista suurista taruista, ja tällaisissa tapauksissa voidaan puhua intertekstuaalisuuden sijasta arkkitekstuaalisuudesta, jolloin arkkitekstilä tarkoitetaan laajasti ymmärrettyä taustatekstiä (Genette 1992, 83). Myös monet paikannimet ja koko pelimaailman kartta muistuttavat Tolkienin vastaavia. Paikannimistö on saanut molemmissa teoksissa paljon vaikutteita kelttikielistä ja muilta osin nimistö on hyvin kuvailevaa. *Myth II*:ssa esiintyy mm. Rhi'ornin, Rhi'anon, Muirthemne, Dramus, Llancarfan, Myrgard ja Cath Bruig, kun taas Tolkienin tuotannossa on samaan tapaan rakennettuja nimiä, esim. Minas Tirith, Minas Morgul, Lothlorien, Rivendell, Isengard, Rohan, Moria ja Khazad-zum. Kuvailevasti nimetystä paikannimistä Tolkienilla esiintyvät Sumuvuoret (Misty Mountains), Harmaat vuoret (Grey Mountains) ja suoalue Dead Marshes. *Myth II*:ssa esiintyvät vastaavasti Cloudspine Mountains ja suoalue Dire Marsh. Molemmissa tapauksissa fantasiamaailman kartta muistuttaa paljon Euroopan karttaa, joka rajoittuu lännessä mereen ja jonka itäosista pahuus nousee ja etenee kohti länttä. Molemmissa teoksissa esiintyy myös erilaisia taikaesineitä, kuten esimerkiksi lumottu miekka, joka auttaa sankaria viimeisissä, tärkeissä taisteluissa, taikakiviä ja -sormuksia. Molemmissa teoksissa esiintyy myös luku yhdeksän maagisena lukuna: *Myth II*:ssa yhdeksän lännen suojelijaa, *Sormusten herrassa* yhdeksän taikasormusta, yhdeksän sormuksen ritaria.

Tässä suppeassa vertailussa Tolkienin tuotannosta ja *Myth II*:sta löytyy paljon samankaltaisuuksia. Merkittävää tässä yhteydessä on myös se, että peli saa eräänlaisen toisen ulottuvuuden sen avulla. *Myth II* ei ole vain taistelusimulaattori, vaan pelaaja saa siinä itse mahdollisuuden sijoittua tolkienhenkiseen keskiaikaiseen ympäristöön ja taistella itse ne taistelut, jonka kaltaisia myös Tolkien kuvaa. Ohuiksi jäävät henkilöhahmot ja koko fantasiamaailma saavat lisäulottuvuutta, kun niitä tarkastelee "Tolkien-linssin" läpi. Pahojen joukkojen taistelukeinot ja taitat eivät yllättäen, koska sen kaltaisiin on osannut jo varautua. Tolkienin tuotanto lisää ymmärrystä niistä ehdoista, joiden varassa pelissä toimitaan ja edetään. Taikuus, rotujen ominaisuudet ja tehtävän suorittamisen tärkeys ovat kaikki itsestäänselviä asioita. Mielikuvituksellinen fantasiamaailma ei ole vieras, vaan etäisellä tavalla tuttu. Toisaalta fantasiakirjallisuudessa minkään teoksen on vaikea välttyä yhteyksiltä Tolkienin tuotantoon, koska Tolkienin huolellisesti rakennettu maailma on täysin vertaansa vailla vielä tänäkin päivänä.

Intertekstuaalisuudesta on tavallaan kyse silloinkin, kun tietty teos muunnetaan toiseen mediaan. Perustellumpaa on kuitenkin puhua tällöin multimodaalisuudesta, millä tarkoitetaan useiden eri mediamuotojen yhdistämistä ja käyttöä sisäkkäin. Samalla korostetaan, että yksikään muoto ei ole olemassa yksinään tai tyhjiössä, vaan aina sidoksissa muihin. (Lehtonen 2001, 86.) Multimodaaliset käytännöt tuntuvat olevan jatkuvasti kasvussa: sarjakuvista tehdään elokuvia ja pelejä, peleistä elokuvia, elokuvista romaaneja jne. Joissain tapauksissa jo tuotannon alkuvaiheessa pidetään silmällä teoksen muunnettavuutta toiseen mediaan (Darley 2000, 139). J.K. Rowlingin *Harry Potter ja viisasten kivi* -romaanista (1999) tehtiin lähes samanaikaisesti sekä elokuva (Columbus 2001) että tietokonepeli (Electronic Arts 2001) eikä se jääne ainoaksi esimerkiksi. Samaan tapaan erilaiset yksityiskohdat, katkelmat, tyyli ja tekniikat siirtyvät medioista toisiin (Darley 2000, 139). Elokuvien erikoisefektejä käytetään hyväksi tietokonepelejä suunniteltaessa ja tietokonepelien grafiikkaa elokuvissa. Uusi kulttuurituote ei sijoitukaan enää yksinomaan suhteessa toisiin saman lajin teoksiin, vaan niitä kehitetään jatkuvassa dialogissa muiden kulttuurituotteiden kanssa. Yksityiskohdat, tyyli ja tekniikat siirtyvät lajista toiseen. Intertekstuaalisuudesta on tullut pysyvä esteettinen normi visuaalisen massakulttuurin piirissä (mts, 139).

Myös toisto ja sarjoittuminen ovat nykyisen kulttuuriteollisuuden intertekstuaalisuutta korostavia piirteitä. Elokuvat, televisiosarjat, tietokonepelit, sarjakuvat ja romaanit saavat jatko-osia ja uusia versioita. Ne korostavat yhteyttä edellisiin teksteihin, olivat ne sitten saman sarjan edeltäviä osia tai samasta teoksesta tehtyjä uusintoja toiseen välineeseen siirrettyinä. Niinpä näitä tuotteita kuluttavan subjektin kannalta tuttuus tulee merkittäväksi osatekijäksi onnistuneessa kulttuurituotteen tuottamassa elämyksessä. (mts, 140.) Tässä tilanteessa intertekstuaalinen viittaussuhde ei pystykään juuri tuottamaan uusia merkityksiä tai tuomaan poeettista lisäinformaatiota. Muodollinen eroavaisuus muodostuu pääkriteeriksi kahden saman teoksen variaation välille tai sarjan eri osien välille. *Myth II* ei tee tästä poikkeusta. Sen tarina vaatii edellisen osan taustoitusta, mutta käytännössä merkittävää on sen muodollinen eroavaisuus sen edeltäjästä, *Myth: The Fallen Lordsista*. Tarinallisesti se täydentää edeltäjänsä siitä mihin se jäi, mutta muodollisesti merkitystä on vain pelin uudistuksilla, niillä seikoilla, jotka erottavat näiden kahden pelin pelaamisen kokemuksina toisistaan. Tässä työssä en kuitenkaan ryhdy vertailemaan näitä keskenään.

4 Ajallis-tilalliset ulottuvuudet

4.1 Temporaalisuus

Siirryn seuraavaksi käsittelemään tietokonepelien ehkä kaikkein ominaislaatuisimpia piirteitä, niiden tapaa käsitellä aikaa ja tilaa. Tietokonepelin aika poikkeaa narratologian tavasta käsittää aika, kuten tulen seuraavassa osoittamaan. Kaikkein voimakkaimmin tietokonepelejä leimaa kuitenkin niiden tapa representoida tilaa. Käsittelen tätä kysymystä pelien spatiaalisuudesta luvussa 2.1. Luvun loppuosa on omistettu pelaajan aistikokemukselle ja siinä käsitellään pelaajan peliin kohdistamaa katsetta sekä pelin äänen merkitystä pelaajalle.

Narratologiassa aikaa on totuttu tarkastelemaan kolmelta kannalta, jotka ovat järjestyksessä kesto ja frekvenssi (ks. Chatman 1980, Genette 1980, Rimmon-Kenan 1991). Järjestyksellä viitataan tapahtumien järjestykseen kun ne tapahtuivat ja samalla myös siihen järjestykseen, jossa ne kerrotaan. Frekvenssillä mitataan sitä määrää, kuinka usein jokin tapahtui ja kuinka moneen kertaan tämä tapahtuma kerrotaan. Kestoa sen sijaan mitataan yleensä sivumäärissä: kuinka paljon tilaa tietyn tapahtuman kertominen vie tekstissä. Kestoa mittaamaan tarvitaan pseudoajan käsite, koska kestoa ei voi mitata temporaalisella suurella eli todellinen aika samoin kuin diskurssiaika korvataan pseudoajalla (Eskelinen & Koskimaa 2001, 1). Pseudoaika on Genetten käsite³², jota Eskelinen kuvaa tilallisena ajan mittana, jolloin kertomuksen aikaa suhteutetaan sanojen, rivien ja sivujen määrään ja edelleen toisaalta siihen, ettei lukijan tekstin parissa kuluttamaa aikaa voida millään lailla verifioida (Eskelinen 1999a, 359).

Kybertekstien kohdalla kertomuksen aika (story time) ja kerronta- tai pseudoaika (narratologian diskurssiaika, joka edellisillä perusteilla on korvattu pseudoajan käsitteellä) eivät kuitenkaan riitä kuvaamaan kaikkia mahdollisia aikajärjestyksiä. Kahden edellä luetellun aikasysteemin lisäksi olemassa on kaksi muuta, lukemisen ja tekstin aika, joilla mitataan todellista, kellolla mitattavaa aikaa. Tekstin aika tarkoittaa yksinkertaisimmillaan sitä, miten kauan teksti on olemassa. Lukemisen aika tarkoittaa taas sitä, kuinka kauan tai kuinka usein lukijalla on pääsy tekstiin tai johonkin sen osaan. Sekä todellisen ajan että pseudoajan asetukset voivat olla joko pysyviä tai muutettavissa. (mts, 359.) Näiden neljän aikasysteemin pohjalta Eskelinen on luonut eräänlaisen kymmenmuuttujaisen ergodisen ajan typologian. Typologian tarkoituksena on toimia osaltaan käsiteltävän tekstin monimuotoisuuden ja dynaamisuuden mittarina. Esittelen seuraavaksi *Myth II*:n ajallisen profiilin tarkoitukseni osoittaa tämän tietokonepelin ajalliset ominaisuudet, jolloin on mahdollista verrata sen ajallisia

³²Genette 1988, 23

ominaisuuksia esimerkiksi narratologian sisällyttämiin mahdollisuuksiin ja myös tämännäntyyppisen kybertekstin kokonaispotentiaaleihin. Typologia perustuu Eskelisen malliin (mts, 359-360):

1. *Olemassaolo*. Teksti on olemassa joko rajoittamattoman tai rajoitetun ajan. Edellisessä tapauksessa se on pysyvä, jälkimmäisessä väliaikainen. *Myth II* on luonteeltaan pysyvä: sen olemassaolon aikaa ei ole rajoitettu.
2. *Hybridisyys*. Tekstillä on joko yksi tai useampi kybertekstuaalinen profiili. Jälkimmäisessä tapauksessa se on hybridi, ja hybridejä on kolmea eri lajia: paikalliset, peräkkäiset ja samanaikaiset hybridit. Paikallisissa hybrideissä tekstin eri osilla on toisistaan poikkeavia genreprofileja, peräkkäishybrideissä tekstin ajallisesti toisiaan seuraavilla osilla on toisistaan poikkeavia genreprofileja ja simultaanihybrideissä eri genreasemat ovat samanaikaisesti esillä eri osissa. *Myth II* ei ole hybridi, sillä sen osat ovat profiileiltaan samanlaiset.
3. *Kokonaisuuden lukuaika*. Lukijan käytössä oleva aika on kestoaltaan joko rajoittamatonta, rajoitettua ja riittävää tai rajoitettua ja riittämätöntä, jolloin lukija ei ehdi lukea koko tekstiä. *Myth II*:n kokonaisuuden lukuaika on rajoittamatonta, sillä pelaamista ei ole rajoitettu *ajallisesti*. Pelin loppuun asti pelaaminen ei ole riippuvaista ajasta vaan pelaajan taidoista. Ajan kuluminen ei sinällään saa kokonaisuutta sulkeutumaan pelaajalta, vaan pelaajan "virhe", joka estää etenemisen seuraavaan episodiin ja sen kautta kokonaisuuteen.
4. *Osien lukuaika*. Lukijan aika on joko rajoitettua tai rajoittamatonta kuten edellä. *Myth II*:n osien lukuaika on rajoitettua, sillä pelin tekoölyn ohjaamat viholliset hyökkäävät pelaajan joukkojen kimppuun, vaikkei pelaaja tekisi itse mitään estäen näin pelin rajoittamattoman etenemisen vapaasti ajan kuluessa. Joissain jaksoissa on myös muita rajoituksia.
5. *Mahdollisten lukemiskertojen määrä*, joita ovat yksi, rajoitettu tai rajoittamaton. *Myth II*:n voi pelata rajattomia kertoja: mikään ei estä pelaamasta peliä yhä uudelleen ja uudelleen.
6. *Mahdollisten lukemiskertojen määrä tekstin osien tasolla* samaan tapaan kuin edellä. *Myth II*:n osat voi myös pelata lukemattomia kertoja.
7. *Aikavyöhykkeiden määrä*. Homogeenisessä tekstissä aikavyöhykkeitä on yksi, heterogeenisessä tekstissä niitä on useita toisistaan riippuvaisia ja monikollisessa tekstissä niitä on useita toisistaan riippumattomia tai itsenäisiä.

Tässä on kyse kybertekstin ajallisesta organisoinnista ja itseorganisoinnista, mikä ei ole lukijan havaittavissa välittömästi eikä siis näkyvissä näytöllä. *Myth II* on monikollinen, koska siinä pelaajan on mahdollista valita ajan kulun nopeus, eivätkä valitut nopeudet ole riippuvaisia toisistaan.

8. *Kerrallaan havaittavissa olevien aikavyöhykkeiden määrä.* Kuten edellä, mutta kyse on näytöllä näkyvistä vyöhykkeistä ja niiden välisistä suhteista. *Myth II* on tässä suhteessa homogeeninen, koska kerrallaan havaittavissa voi olla vain yksi aikavyöhyke.
9. *Muutosten luonne.* Jos muutoksia tapahtuu, ne ovat joko syklisiä eli toistuvia tai lineaarisia eli ainutkertaisia. *Myth II*:ssa tapahtuu ainutkertaisia eli lineaarisia muutoksia, joita pelaaja ei voi ennustaa.
10. Jokaisen kategorian sisällä voidaan lisäksi tehdä jako *annettuihin, valittuihin ja aiheutettuihin parametreihin*. Tekstin aika voi siis olla valmiiksi annettua, jolloin lukija ei voi siihen vaikuttaa tai lukija voi valita haluamansa aikasysteemin tai lukija voi toiminnallaan aiheuttaa muutoksia aikasysteemissä.

Eskelinen toteaa lopuksi, että näitä kategorioita yhdistelemällä saadaan ainakin 18 erilaista aikasysteemiä, joista narratologia on käsitellyt yhtä (mts, 360).

Tämän ajallisen typologian perusteella voidaan todeta, että *Myth II* ei ole ajallisesti kovin dynaaminen. Tekstin aika on siinä yhtä muuttumatonta kuin vaikkapa perinteisessä painetussa kirjallisuudessa: ajan kulumisen ei saa teosta katoamaan, vaan se on kokonaisuutena ja myös osina pysyvästi olemassa. Väliaikaisia tekstejä voisivat olla esimerkiksi verkkoteokset, joiden olemassaolo on rajoitettu johonkin tiettyyn aikaan ja jotka "katoavat" tämän ajan kuluttua. Yhtä lailla teoksen olemassaolo voisi lakata kun se on luettu yhteen kertaan, eikä lukija voisi enää sen kerran luettuaan päästä takaisin teokseen tai sen jo kertaalleen luettuun osaan. Myös lukemisen aikaa voidaan rajoittaa esimerkiksi niin, että lukijalle annetaan vaikkapa vain kaksikymmentä sekuntia jonkin teoksen osan lukemiseen, jonka jälkeen kyseinen osa vaihtuisi toiseen tai vastaavasti kokonaisuuden lukuaika olisi rajoitettu vaikkapa puoleen tuntiin.

Myth II:ta pelattaessa ei käytännössä ole mahdollista pelata kokonaisuutta kerralla alusta loppuun asti, mutta peliin ei kuulu varsinaista aikarajoitusta, jonka sisällä peli olisi pelattava. Pelin eteneminen on luonteeltaan yrityksen ja erehdyksen kautta tapahtuvaa kehämäistä hapuilua, jossa pelaaja yrittää löytää oikeita ratkaisuja "voittoaakseen" pelin. Ajallisesti ei ole määritelty, kuinka kauan tämä yritys saa kestää. Hypoteettisesti voidaan ajatella, että mikäli pelaaja olisi

vaikkapa pelannut pelin niin monesti “läpi”, että hän hallitsisi kaikki strategiat, joiden avulla pelissä pystyy etenemään, hän pystyisi pelaamaan koko pelin kerralla alusta loppuun. Lisäksi pelin eri osia on mahdollista pelata rajattomia kertoja, ja käytännössä näin täytyykin tehdä, jotta episodit pystyisi pelaamaan voitokkaasti. Tällöin pelaaja ei vain pelaa samaa episodina kokonaisuutena useita kertoja, vaan episodin osia, joita hän voi myös tallentaa välillä ja näin muuttaa tekstin osia erillisiksi mikro-osiksi. Osienkaan pelaamisen määrää ei ole millään tavalla rajoitettu: on mahdollista pelata samaa episodina niin usein kuin haluaa, esimerkiksi yrittää parantaa edellistä suoritustaan, vaikka episodi olisi jo “voitettu”. Osien pelaamisen aika on sen sijaan rajoitettua. Periaatteessa on mahdollista pelata samaa episodina niin kauan kuin pystyy pitämään joukkonsa hengissä, eikä joukkojen hengissä säilyminenkaan ole suoraan sidoksissa aikaan vaan pelaajan taitoihin. Pelkkä ajan kuluminen ei saa heti joukkoja kuolemaan ja peliä loppumaan, mutta peliin ohjelmoitu tekoäly johdattaa vihollisia pelaajan rykmentin kimppuun. Peliepisodei ei tällöin ole ajallisesti rajoittamaton, koska se vaatii pelaajalta aktiivisia, onnistuneita ponnisteluja, jotta hän pystyisi pidentämään episodin aikaa. Ilman pelaajan onnistuneita toimia peliepisodin aika loppuu pelaajan kannalta “ennen aikojaan”.

Myth II:n temporaalisuus ei siis ole kokonaan valmiiksi peliin ohjelmoitua. Pelin aika on sidoksissa pelaajaan ja tämän suorittamiin toimintoihin ja toiminta määrittää pelaajan käsitystä pelin tilassa koetusta ajasta. Pelin osien tasolla tekoäly huolehtii kuitenkin siitä, että pelaajan toiminta-aikaa rajoitetaan tehokkaasti. Pelin tapahtumien etenemiseen kuluva aika eli tapahtuma-aika onkin ergodisen ajan perustaso. (Aarseth 1999, 37.) Pelin aika on sidoksissa toimintoihin, ja toimintojen onnistuneisuus ratkaisee pelitilanteen mahdollisen ajan. Jos pelaajan toiminnot epäonnistuvat, pelin henkilöt kuolevat, episodi päättyy ja pelin episodin pelaamisen aika päättyy. Episodin voi kuitenkin aloittaa uudelleen, jolloin pelin aika alkaa taas “alusta”. Pelaamiskertojen määrää ei siis ole rajoitettu eikä myöskään siihen käytettävää aikaa, vaan tapahtuma-aika on pelaajan koko ajan pelatessa kehittyvän tiedon ja taidon tulos (mts, 37).

Aarseth jakaa pelin ajan kolmeen tasoon: edellä mainittuun tapahtuma-aikaan, neuvotteluaikaan ja etenemisaikaan. Neuvotteluaika on tapahtuma-ajan ulkopuolista aikaa, jossa mahdollisia ratkaisuja ja mahdollisia tapahtuma-aikoja pelissä etenemiseksi kokeillaan, ja mikäli riittävän tyydyttävään ratkaisuun päästään, saavutetaan etenemisaajan taso, joka mittaa pelissä etenemistä alusta loppuun. (mts, 37.) *Myth II*:n aikaa voidaan siis mitata etenemisaikana, eli kuinka kauan kokonaisuuden pelaaminen kestää. Etenemisaika koostuu tapahtuma-ajasta, joka mittaa yksittäisten tapahtumien pelaamiseen käytettyä aikaa. Näiden ulkopuolella on neuvotteluaika, joka koostuu niistä kokeiluista, yrityksistä

ja erehdyksistä, joiden kautta karttuvan tiedon ja taidon avulla pelaaja saavuttaa tapahtuma-ajan. Neuvottelu-aika ei siis ole itsessään tapahtuma-aikaa, vaan aikaa, jolla saavutetaan taito, jolla “puhtaaseen suoritukseen” eli yhden tapahtuman pelaamiseen menevä tapahtuma-aika saavutetaan.

Narratologiassa nämä kolme tasoa ovat identtisiä, mikäli ne luetaan tapahtumajärjestyksessä. Ergodisessa tekstissä sen sijaan juonitaso ja etenemistaso on erotettu. (Aarseth 1997, 125.) Lukijan on itse otettava juonitasolla aktiivisesti selvää tapahtumien etenemisestä, mikä ei aina ole niinkään selkeää. Juonitaso ja etenemistaso eivät siis ole identtiset. Narratiivissa juonitaso koostuu yhdestä tarinalinjasta, joka avautuu yhdellä etenemistasolla lukijalle vähän kerrallaan, mutta ergodisessa tekstissä etenemistasoja voi olla useita.

Seikkailupelin etenemistason esillepano koostuu käytännössä käskyistä ja itse pelaamiseen liittyvistä komendoista, eli se realisoituu eräänlaisena pelin metatasona. Neuvottelutaso koostuu pelaajan ja pelin ergodisen äänen välisestä vuorovaikutuksesta eli komendoista ja niiden vastauksista. Pelaaja etenee neuvottelutasolla yrityksen ja erehdyksen kautta ja näin “neuvottelee” pelin rakenteen kanssa tuloksellisista ratkaisuksista aina siihen asti, kunnes hän löytää sopivan ja pääsee etenemään pelissä kohti “ratkaisua”. Pelin ääni voi esimerkiksi kommentoida epäonnistunutta yritystä episodin jälkeen esiintyvällä kuvalla, joka on erilainen riippuen pelijakson tuloksesta. Huonosti menneen episodin jälkeen kuvassa voi olla vihollinen juhlimassa kuolleita joukkoja. Neuvottelutasoa edustaa myös mahdollisuus tallentaa siihen asti tuloksekkaasti pelattu jaksos, jotta pelaajan ei tarvitse aloittaa alusta koko episodina (Aarseth 1999, 37). Niitä menetelmiä, joilla neuvottelutasolla voidaan edetä käsittelen tarkemmin pelaamista toimintana käsittelevässä luvussa.

4.2 Spatiaalisuus

Tietokonepelit ovat kehittyneet visuaalisuudeltaan kahdessa vuosikymmenessä ratkaisevasti. Siinä missä nykyisten 3D-pelien edelläkävijät, tekstuaaliset seikkailupelit, loivat vaikutelman tilasta ainoastaan tekstuaalisesti, nykyiset toimintapelit onnistuvat jäljittelemään todellisuutta grafiikaltaan ja äänenlaadultaan. Tilan esittäminen onkin tietokonepeleissä se alue, jolla kehitystä on tapahtunut kaikkein eniten. Toiminnat, tehtävät, pelien rakenteet ja aihepiirit ovat säilyneet hämmästyttävän samankaltaisina näihin päiviin asti, mutta skenografia, visuaaliset ja äänitehosteet kehittyvät hurjaa vauhtia pelistä toiseen siirtäessä (Aarseth 2001, 161). Peleistä suosituimpia ovat yleensä aina uutuudet, jotka onnistuvat viemään tilarepresentaationsa askeleen verran pidemmälle kuin edeltäjänsä. Tästä kertovat hyvin suosituista peleistä laadittavat jatko-osat, jot-

ka eivät juuri lisää pelien aihepiireihin tai toimintoihin mitään uutta, mutta tehtävien suorituksen ympäristöihin sitäkin enemmän.

Tietokonepelien keskeinen motiivi liittyykin tilassa liikkumiseen ja tilan haltuunottoon, jolloin spatiaalinen representaatio muuttuu pelien keskeiseksi funktioksi (mts, 161, Järvinen 1999c, 375). Riippumatta pelin tehtävistä protagonistilla liikkuu aina pelin maailmassa ja tehtävän suorittaakseen joutuu yleensä koluaamaan pelitilan läpikotaisin. Pelien suunnittelijat pyrkivätkin kehittämään yhä monipuolisempia ja todellisemman kaltaisia peliympäristöjä. Pelien immersivyyden kannalta tämä on hyvin ratkaisevaa, sillä mitä reaalisemman vaikutelman simuloidusta maailmasta peli pystyy välittämään, sitä helpompaa tähän "lumetodellisuuteen" on uppoutua. Tietokonepelien simuloimat maailmat ovat toki tähän asti olleet varsin rajallisia yrityksissään välittää pelaavalle subjektille vaikutelmaa todellisuudesta, eikä niiden keino- tai lumetodellisuutta kannatakaan sekoittaa fyysiseen todellisuuteen. Lumetodellisuus perustuu Philippe Quéaun mukaan reaaliaikaiseen kuviensyntetisointitekniikkaan ja kolmiulotteiseen visualisointiin ja luo voimakkaan illusion katsojan sulautumisesta kuvaan (Quéau 1995, 13). Tietokonepelien representoima lumetodellisuus ei kuitenkaan saavuta niin syviä immersion muotoja kuin Quéaun esittelemä lumetodellisuus, sillä Quéau edellyttää subjektin sulautumista tähän tilaan esimerkiksi datahanskojen ja -kypärien avulla (mts, 14). Tietokonepeleissä kuitenkin korostuu pelaajan näkökulma peliin käyttöliittymän ja "kehystämisen" välityksellä: pelimaailma on tietokoneen käyttöliittymän välityksellä tuotettu ja lisäksi se rajautuu tietokoneen näytön ruutuun (Järvinen 1999d, 213). Tässä mielessä pelaaja säilyy pelimaailman ulkopuolisena subjektina, sillä hänen kosketuspintansa pelin lumetodellisuuteen on rajallinen huolimatta siitä hyvinkin todellisen kaltaisesta tunteesta, minkä vaikkapa formulapelin tärkeä ratti saa aikaan. Quéaun määrittelemässä lumetodellisuudessa subjekti voi "liikkua" ja "koskettaa" objekteja, mutta tietokonepelien kolmiulotteisuutta lähentelevässä maailmassa pelaaja tarkastelee objekteja kuitenkin selvästi ulkopäin. Pelaaja näkee päätä kääntäessään ympäröivän "oikean todellisuuden" eikä lumetodellisuuden ilmiötä kuten Quéaun lume- tai virtuaalitodellisuuden subjekti.³³ Pelien representoima tila on myös siinä mielessä huomattavan keinotekoinen, että pelin tila on rajallista kuten myös pelaamiseen käytetty aika (mts, 213).

Spatiaalisuus on tärkeimpiä pelejä määrittäviä ominaisuuksia, ja siksi on mahdollista luokitella pelejä sen perusteella, kuinka ne representoivat tilaa (Aarseth 2001, 154). Tilan representaatio ei käsitteenä kuitenkaan ole yksiselitteinen. Aki Järvinen on määritellyt pelitiloja seuraavasti:

³³Quéaun määrittelemä lumetodellisuus on tietysti myös keinotekoinen, sillä esimerkiksi tuntoaistilla on siinä hyvin vähäinen merkitys: käden asettaminen virtuaalitodellisuuden tuelle ei saa aikaan palovammoja yms.

Kun ymmärrämme, että kuvitteellisen tilan luominen ja siinä liikkuminen yhdistävät kaikkia digitaalisia pelejä, niiden tarkasteleminen tilakokemuksina ja elämysympäristöinä on helppoa nähdä tarkoituksemukaiseksi. Peleissä on oleellista se, että pystymme ohjaamaan liikettä esitetyssä tilassa, kun puolestaan esimerkiksi elokuvassa seuraamme sitä, millä tavoin sekä minkälaiseksi tila valkokankaalla tai televisioruudulla esitetään. (...) Pelitilat ovat virtuaalisia tiloja, joihin on representoitu eli esitetty jotakin "jossakin valossa" (maisemia, esineitä, hahmoja jne.). Pelien tapauksessa kyseisillä objekteilla ei pääosin ole referenttejä arkitodellisuudessa, vaan ne ovat mielikuvituksen tuotetta. Siten pelitilan objekteista muotoutuu fiktiivinen pelimaailma. (Järvinen 1999d, 209.)

Aarseth on päätenyt luokittelemaan pelejä kolmella eri jaotteluperusteella. Ensimmäkin pelit voidaan jakaa kahtia sen perusteella, kuinka henkilökohtainen käyttäjaperspektiivi niissä on (Aarseth 2001, 159). Toisissa peleissä pelaajan näkökulma on selvästi pelin ulkopuolinen, kun taas toisissa pelaaja sulautuu itsekin pelin maailmaan protagonistinäkökulmansa kautta. *Myth II* kuuluu selvästi ensimmäisen luokkaan, sillä siinä pelaaja ei ole pelin maailmassa toimiva yksi pelin henkilö, vaan säilyttää etäisyytensä pelin tapahtumiin etäämpänä käskyjä jakavana komentajana. FPS-genre edustaa taas jälkimmäistä ryhmää, esimerkkinä päähenkilönäkökulmaa hyödyntävä *Doom*. Samalla perusteella voidaan tehdä eroa simulaatioiden ja "vähemmän realististen" toimintapeliin välille (mts, 159).

Toisena jakoperusteena voidaan pitää eroa pelien tavassa representoida tilaa avoimina maisemina tai suljettuina labyrinthteina. Jälleen simulaatiopelit sijoittuvat ensimmäiseen luokkaan tavassaan esittää tila rajoittamattomana, ilman että pelaajan pääsy johonkin tilan osaan olisi estetty. (mts, 159.) *Myth II* kuuluu selvästi tähän luokkaan, sillä pelaajalle annetaan lähes vapaat kädet edetä pelin tilassa mielensä mukaan. Paikasta toiseen etenemistä ei ole rajoitettu esimerkiksi niin, että sinne johtaisi vain tietty polku. Jälkimmäiseen luokkaan kuuluvat *Doomin* kaltaiset toimintapelit, joissa peliympäristöt ovat suljettuja labyrinthteja, joista poispääsemiseksi täytyy toisinaan nähdä erityistä vaivaa ja kekseliäisyyttä. Pelaaja joutuu kulkemaan pitkin risteileviä tunneleita, jolloin tilaa käytetään kontrolloimaan liikkumista (mts, 159).

Kolmanneksi pelejä voidaan luokitella sen perusteella, kuinka paljon pelaajalla on todellisia vaikutusmahdollisuuksia pelin maailmassa. Jälleen monet simulaatiopelit sijoittuvat ensimmäisen luokkaan, jossa pelaajan vaikutusmahdollisuudet ovat varsin mittavat antaessaan pelaajan muuttaa pelin maailmaa. (mts,

159.) Esimerkiksi *Civilization*issa pelaajan tehtävänä on luoda lähes tyhjästä kokonaisia sivilisaatioita. Jälkimmäiseen ryhmään sijoittuvat seikkailupelit, joissa pelaaja ei pysty muuttamaan pelin maailmaa merkittävästi (mts, 159). Useimmat 3D-pelit kuuluvat tähän ryhmään, esimerkiksi *Doom. Myth II*:ssa pelaaja voisen sijaan räjäyttellä pelin maailman kiinteitä kohteita kuten puita, variksenpelättejä tai vaikkapa sikoja. Puiden räjäyttely ei tosin ole vielä merkittävää toimintaa pelin maailman kannalta, mutta pelaaja joutuu muun muassa räjäyttämään sillan Gonen's Bridge -episodissa, joka muuttaa pelin ympäristöä pysyvästi. Vihollinen ei pääse sen jälkeen pelaajan kimppuun joen yli. Niinpä *Myth II* sijoittuu ensimmäiseen luokkaan, vaikka pelaajan mahdollisuus muuttaa pelin maailmaa onkin hyvin rajallinen.

Vaikuttaakin siltä, että perusero eri pelityyppien välillä on kiteytettävissä näihin kolmeen kategoriaan. Simulaatiopelit edustavat pelien toista ääripäätä avoimine maisemineen, mittavine pelaajan vaikutusmahdollisuuksineen ja ulkopuolisine pelaajan näkökulmineen. Näin ollen voidaan päätellä, että mitä enemmän pelaajalla on todellista vaikutusvaltaa pelin maailmaan, sitä todennäköisemmin myös pelin ympäristö on avoin ja pelaajan näkökulma ulkopuolinen suhteessa pelin maailmaan. Näissä peleissä ei myöskään ole valmista "juonta" tai tarinalinjaa eikä myöskään "ratkaisua" tai kiinteää loppua. Toisessa ääripäässä sen sijaan ovat spatiaalisesti suljetut pelitilat, joissa pelaaja omaksuu päähenkilön roolin ja toimii annetuissa puitteissa vailla niin suuria vaikutusmahdollisuuksia. Tällaisiin peleihin on helpompaa sijoittaa myös selvä "ratkaisu" tai loppu kuin myös pelaajaa motivoiva tarinakin.

Myth II sijoittuu kiinnostavasti tämän akselin simulaatioiden puoleiseen reunaan, mutta ei tämän lajityypin tyylipuhtaimpana edustajana. Pelaajalla ei ole siinä ns. maailmasimulaatioista poiketen ratkaisevasti valtaa suhteessa pelin maailmaan, vaikka hän pystyykin jonkin verran muuttamaan pelin maailmaa. Yllättävänä poikkeuksena on urheilusimulaattoreiden sijoittuminen tälle akselille: niissä muiden simulaattoreiden kanssa yhteisenä piirteenä on vain avoin tila, sillä pelaajan perspektiivi on niissä pelimaailman sisäinen eikä vaikutusvaltaa pelin maailmaan ole juurikaan.

Aarseth on käsitellyt *Myth II*:n edeltäjän, *Myth: Fallen Lords* -pelin spatiaalisuutta yksityiskohtaisemminkin (ks. Aarseth 2001, 164-169). Molemmat pelit sijoittuvat hyvin selvästi ulkoilmaan, Läntisen Meren (The Western Ocean) rajoittamalle osin vehreälle ja viljavalle maalle, osin sitä halkovaan Cloudspinen vuoristoon. Muutamat joet halkovat maata ja sen keskellä sijaitsee myös jokunen sankka metsä. Pelaaja liikuttaa joukkojaan eri ympäristöissä, jotka vaihtuvat tehtävien mukaan. Pelaaminen onkin jatkuvaa liikettä paikasta toiseen, ja on perusteltua sanoa, että kyse on uusien maastojen läpi vaeltamisesta ja niiden val-

loittamisesta viholliselta. Tilan valloittaminen viholliselta palkitaan, jonka seurauksena pelaaja pääsee jatkamaan matkaa seuraavaan valloitettavaan tilaan. Esimerkiksi The Great Library -episodissa pelaajan täytyy pitää hallussaan kirjaston sisäänkäynnin ympäristö, ja "palkinnoksi" Journeyman löytää Total Codex -kirjan, jonka avulla Summoner voidaan ehkä löytää. Samoin The Stair of Grief -episodissa pelaajan täytyy saada maasto haltuun lähestyviltä vihollisilta väijytyksen avulla, jotta Deceiverin valtiikka voitaisiin nostaa. Vastaavalla tavalla pelin muidenkin episodien suorittaminen on tilan hyödyntämiseen ja haltuunottamiseen perustuvaa toimintaa.

Pääosa episodeista sijoittuu ulkoilmaan, mutta muutamia suljetuissa sisätiloissa tapahtuvia tehtäviäkin on, esimerkiksi The Baron ja The Ibis Crown -episodit. Pelin aikana vallataan useita eri maastoja, sillä pelaaja matkaa joukkojensa kera lähes koko pelin kartan esittämän alueen ympäri. Karttaan ei kuulu mitataavaa, joten pelaajan matkaamia "kilometrejä" ei voi mitata. Kartta muistuttaa melko suuresti hieman muunneltua Länsi-Euroopan karttaa, ja siinä vihollinen saapuu idästä.

Jokaisen tehtävän suorittaminen on sidoksissa jollain tavalla paikkaan, jossa se suoritetaan. Tehtävän suorittamiselle jokaisessa paikassa on jokin merkitys, ja samalla kyseisen paikan valtaaminen ladataan pelin kehyskertomuksessa motivoitulla merkityksellä. Pelaajan on käytettävä hyväkseen kaikkia maaston ominaisuuksia, sillä joukkojen asettumisesta strategisesti esimerkiksi ylämäen rinneisiin on taistelussa korvaamatonta hyötyä. Peliä ei voi voittaa, ellei näitä maaston suomia etuja huomioi, sillä pelin tekoälyn ohjaamat viholliset huomioivat kyllä käyttämättä jääneet mahdollisuudet. Esimerkiksi jousimiehet on sijoitettava maastossa mahdollisimman korkeaan kohtaan, jotta heidän osumatarkkuutensa ja nuolten kantomatka olisivat riittäviä. Ylämäkeen ammuttu nuoli ei kannakovin pitkälle ja vihollinen pystyy tällöin käyttämään sijaintinsa suomat edut pelaajan joukkoja vastaan. Yhtä lailla myös ylämäkeen heitetty räjähdettä voi olla heittäjälleen kohtalokas, sillä se voi vieriä takaisin heittäjänsä jalkoihin.

Pelin maisema ja olosuhteet ovat hyvin realistisia grafiikaltaan. Ympäristö täytyy ottaa huomioon myös sääolojen suhteen. Esimerkiksi The Deceiver -episodissa jäätiköllä sataa lunta, ja lumeen jää jälkiä sekä omilta joukoilta että vihollisilta. Näitä jälkiä voi käyttää hyödykseen vihollista etsiessä, mutta niitä on myös varottava, koska vihollinen pystyy seuraamaan omia jälkiä. Realistisuutta tavoitellaan myös verijäljillä ja savulla ja noella, joita jää taistelupaikoille taistelujen seurauksena. Kuivalla ilmalla räjähteiden käyttö saattaa olla vaarallista: kuiva nurmikko syttyy helposti tuleen ja saattaa surmata omiakin joukkoja. Lumituiskussa tulinolet ovat sen sijaan varsin tehottomia, sillä ne sammuvat helposti jo ilmassa. Tuulenpuuskat saattavat myös kääntää ammutun nuolen

suuntaa, jolloin nuoli ei osukaan kohteeseensa. Tilan esittäminen mahdollisimman realistisesti, "oikean maailman" lakeja noudattaen lisää pelin viehätystä ja tuo pelaamiseen lisäarvoa. Pelaajan toiminnot eivät tapahdu "tyhjiössä", jossa jokainen toimi olisi ennustettavissa seurauksiltaan siinä merkityksessä, että mitään muuttujia ei tulisi väliin. Pelaajan täytyy sen sijaan ottaa huomioon sääolosuhteita ja joukon jäsenten kunto: oman realistisuutta lisäävän panoksensa tuovat myös henkilöhahmot, jotka kehittyvät pelin aikana yhä taitavimmiksi sekä taisteluissa tulleet osumat, jotka eivät välttämättä heti tapa vaan haavoittavat.

Pelin maasto on epäsymmetristä kuten oikeakin maasto ja vuoret, kanjonit ja joet halkovat sitä estäen vapaan etenemisen joka suuntaan. Muuten maisema on avointa ja vapaata kulkea, mutta nämä maantieteelliset esteet rajoittavat sitä säännönmukaisesti, kuten Aarsethkin huomauttaa (Aarseth 2001, 168). Varsin avoimessa maisemassaan myös *Myth II* on siis jossain määrin spatiaalisesti rajoitettu, vaikkei siinä määrin kuin monet nimenomaan liikkeen kontrollointiin perustuvat pelit.

Tietokonepelit ovat tilan allegorioita, jotka käyttävät todellisuutta mallinaan pyrkimyksenään saada todellisuutta imitoivat lumetodellisuutensa mahdollisimman pelattaviksi pelitiloiksi (mts, 169). Tavoitteena on saada pelaajalle aikaan mahdollisimman immersiivinen kokemus pelin keinomaailmassa. Realististen kaltaisten ominaisuuksien lisääminen tilaan auttaa tässä, koska sen avulla on mahdollista saada aikaan pieniä, mutta merkittäviä yksityiskohtia, joita oikeakin maailma on tulvillaan.

Pelien realismi siis tavallaan edesauttaa immersiota, tiettyyn pisteeseen asti. Realistiselta vaikuttavassa maailmassa on helpompi toimia ja realistisiin maailmoihin on helpompi uppoutua, koska pelin synteettisyys ei silloin vie koko huomiota. Realismilla pyritäänkin hälventämään muuten pinnalla olevaa synteettisyyttä. Peleissä "ikään kuin" -aspekti onkin tärkeä, mutta siihen sijoittuu myös paradoksi, sillä juuri kasvava realismi, yhä hienommat efektit ja kasvava vuorovaikutteisuus muistuttavat kuitenkin siitä, että kokonaisuus on lopultakin keinotekoinen (Darley 2000, 55). Mitä hienommaksi pelien grafiikka kehittyy, sitä enemmän siihen kiinnitetään huomiota. Pelejä saatetaankin pelata hienon grafiikan vuoksi samaan tapaan kuin elokuvia katsotaan yhä hienompien ja todellisen näköisten efektien vuoksi. Niinpä tuloksena on ristiriita: mitä todellisemman näköisiä ja tuntuksia pelit ovat, sitä enemmän niiden synteettisyyteen kiinnitetään huomiota, arvailaan kuinka illuusio on saatu aikaan.

4.3 Katse ja ääni

Tietokonepelien genrejako on säilynyt hyvin samankaltaisena koko niiden historian ajan. 2000-luvulle tultaessa peliteollisuus ei ole esitellyt uusia pelityyppejä tai -genrejä, vaan kehitys on ollut suurinta niiden visuaalisessa puolessa (Darley 2000, 28). Pelien audiovisuaaliset ominaisuudet ovat yhä lähempänä todellisuuden illuusiota valon, värien, äänen ja muiden yksityiskohtiensa osalta. Pelien kohdalla visuaalinen kehitys on ollut huimaa ja nykyisellä tekniikalla pystytään toteuttamaan jo fotorealismia tavoittelevia pelejä. Esimerkiksi *Wolfenstein 3D*:tä (Id Software 1993) ja sen jatko-osaa *Return to Castle Wolfensteinia* (Activision 2001) verratessa kehityksen harppausmainen nopeus havainnollistuu erinomaisesti. *Wolfenstein 3D* on vielä kömpelöä animaatiota, mutta sen jatko-osa on jo pelottavan todenmukaisen näköinen. Aidon näköisiä ihmisiä vastaan taisteleminen aktivoi jossain määrin uudelleen huolen pelien realismisuuden ja väkivaltaisen käytöksen suhteesta. Näin fotorealismissa pelissä pelaaja ei enää taistele tunnistamattomia ulkoavaruuden olioita tai hirviöitä vastaan, vaan pelaajan toimien kohteena on hyvin todentuntuinen representaatio toisesta ihmisestä.

Graafisuuden laatu ja tarkkuus onkin yksi tärkeimpiä ominaisuuksia uusien pelien nautinnollisuudessa ja myös niiden markkinoinnissa (ks. Rowley 1998, 3, Gustavson 2001, 5). Yhä tarkemmalla graafisella ilmaisulla pelien suhde todellisuuteen tulee läheisemmäksi, jolloin myös pelaavan subjektin halu kasvaa entisestään. Todellisuuden representaatio alkaa muistuttaa yhä enemmän todellisuutta, jolloin keinomaailmoista kasvaa todellisuuden korvikkeita, jotka ovat todellisuuden jäljittelyssään jopa johdonmukaisempia kuin todellisuus itse. Teknologian halu on kytköksissä naturalismiin eli tässä tapauksessa teknologian suhteeseen luontoon ja todellisuuteen, jolloin lisääntynyt todellisuusvaikutelma lisää subjektin mahdollisuuksia hallita luontoa (Sihvonen 1996, 106-107). Kari Hintikka on sen sijaan esittänyt, että tietokonepelissä grafiikka ja visuaalisuus jäävät taka-alalle, koska maailman suosituimmat pelit kautta aikojen ovat olleet näiltä osin hyvin yksinkertaisia, esimerkiksi *Tennis* ja *Tetris* (Hintikka 1993, 67). Nykyisinkin monet ongelmanratkaisuun tai tasohyppelyihin keskittyvät pelit ovat graafikaltaan vaatimattomia, koska näiden pelien lähtökohtana ei ole todellisuuden jäljittely tai uskottavien simulaatioiden luominen. Hintikka yleistää kuitenkin väitteensä koskemaan kaikkia pelejä, ja juuri toiminta- ja seikkailupelien kohdalla grafiikan laatu on ensisijaisen tärkeää. Toisaalta vuonna 1993 pelien grafiikka todellakin oli heikkolaatuista, sillä ilmestyessään samana vuonna *Doom* herätti suurta vaikuttuneisuutta 2D:n ja 3D:n välimaastoon sijoittuvalla grafiikallaan, jossa liike oli mahdollista vain horisontaalisesti. Noista päivistä peliteollisuus on edennyt aimo harppauksin, eikä PC-pelien tekniik-



Kuva 6: Pelien fotorealistisuuden kehittyminen on ollut huimaa viimeisen kymmenen vuoden aikana. Ylempi kuva *Wolfenstein 3D*:stä (Id Software 1993), alempi sen jatko-osasta *Return to Castle Wolfenstein* (Activision 2001).

ka ole tässä suhteessa kovasti jäljessä vastaavasta VR- eli virtuaalitodellisuustekniikasta (Gustavson 2001, 5). Hollywood-studioiden kiinnostus digitaaliseen kuvankäsittelyyn on vaikuttanut siihen, että myös pelien visuaalisuuteen ja tietokoneanimoituihin efekteihin on pystytty panostamaan entistä enemmän (ks. Friedman 1995, 2). Tästä seuraa myös se, että raja animaatioiden ja näytel-

tyjen elokuvien välillä kapenee. Pyrkimys saada aikaan uskottavaa lumetta on läpäissyt koko audiovisuaalisen ilmaisun kentän.

Koska audiovisuaalisuus on toiminnallisuuden jälkeen pelien näkyvimpiä ja määrittelevimpiä ominaisuuksia, pelejä on verrattu monesti elokuvaan, on jopa esitetty arvioita peleistä ”interaktiivisina elokuvina” (ks. Manovich 1999, 216). Nykyisissä seikkailupeleissä toiminta esitetään graafisesti (eikä esimerkiksi tekstuaalisesti) ääniraidan tukemana, jolloin pelaajan edessä tietokoneen näytöllä on television ruudussa avautuvaa maisemaa muistuttava näkymä. Pelaajan kannalta tilanne on kuitenkin toisenlainen. Elokuvan katsomista on usein kuvattu *voyeurismin* käsitteen avulla. Voyeurismilla tarkoitetaan jonkin katsomista ilman että katsoja tulee itse nähdyksi (ks. Ellis 1988, 45). Se on siis eräänlaista tirkistelyä, jossa katsojan valta korostuu juuri siksi, että hän on itse suojassa katseeseen vastaamiselta. Elokuvan henkilöt toimivat katsojan silmien edessä hyvin intiimillä etäisyydellä, mutta katsojalla ei kuitenkaan ole valtaa puuttua heidän tekemisiinsä. Katseen objekti on jo poissa katsomistilanteesta. Tämä tekee tirkistelystä vielä intiimimpää, koska katsojalla ei ole mahdollisuutta muuttaa toiminnan kulkua. Hänen on vain jatkettava katsomista hyvin läheltä. Toisin sanoen katsoja on turvassa kiusalliselta katseeseen vastaamiselta, mutta hänen oma katseensa on samalla myös hyvin impotentissa asemassa. Tietokonepelin pelaajan tilanne sen sijaan eroaa ratkaisevasti elokuvan katsojan voyeuristisesta katseesta. Pelaajan etäisyys pelin tilanteeseen on olematon, koska pelaaja on itse mukana pelissä protagonistina. Pelaajan katse ei ole tällöin ulkopuolinen ja päähenkilöihin samastuva, vaan pelaaja on itse sisällä pelissä eikä silloin saavuta etäisyyden aikaansaamaa tirkistelyyn liittyvää valtaa katsoa tilannetta suojassa. Pelaaja itse on tilanteessa alttiina: samalla kun hän saavuttaa vallan vaikuttaa pelin tapahtumiin, hän menettää suojaisan etäisyyden katsoa niitä ulkopuolelta. Katseen objektit ovat läsnä samassa tilassa ja ajassa. Siinä missä elokuvan katsojan perspektiivi elokuvaan on ulkopuolinen, pelaajalla se on sisäinen. Pelaaja joutuu ottamaan vastuun teoistaan pelissä, kun elokuvan katsoja voi tarkkailla elokuvan henkilöiden tekojen seurauksia ulkokohtaisesti arvioiden. Pelaajan valta on valtaa vaikuttaa pelin tapahtumiin, mutta samalla hän menettää turvallisuuden joka liittyy elokuvan katsojan mahdollisuuteen säilyttää ulkopuolisuutensa. Elokuva perustuu pitkälti näkemisen ja kuulemisen haluun, mutta tietokonepeli yhdistää tähän koskemisen halun, mikä on pelikokemuksen kannalta ratkaisevaa. Voyeurismin sijasta voidaan puhua taktiilifantasioista, jotka liittyvät kiinteästi subjektin haluun saavuttaa ruumiillisuuden edut, mutta ei niiden haittoja (Sihvonen 1996, 122).

Historiallisesti elokuva ja tietokonepelit ovat eri aikakauden tuotteita. Yhteistä niille on pyrkimys luoda korvaava maailma, joka elää toisessa tilassa ja ajas-

sa. Pyrkimyksenä on luoda katsojalle todellisuusvaikutelma, joka mahdollistuu lähinnä liikkeen ja syvyyden illuusiosta (Aumont & Bergala & Marie & Vernet 1996, 23). Elokuvan todellisuusvaikutelma syntyy, kun katsoja reagoi esennoituu tilaan kuin se olisi oikea. Hän ikään kuin unohtaa, että kuva-ala on rajattu eikä jatku enää rajauksen ulkopuolella (mts, 26). Tässä elokuva ja tietokonepelit eroavat toisistaan. Elokuvalla on lähes aina yhteys todellisuuteen, sillä sen tila ja aika ovat vangittuja. Sen sijaan tietokonepelit ovat itsessään simuloituja maailmoja, joilla ei välttämättä ole minkäänlaista yhteyttä todellisuuteen, eli toisin sanoen ne eivät ole olemassa muualla kuin tietokoneen näytöllä (Saarikoski 1998, 5). Esimerkiksi elokuva sitoutuu eri tavalla todellisuuteen kuvaustilanteensa ja -hetkensä kautta. Tietokonepelien pyrkimys lainata klassisen elokuvakerronnan muotokieltä on korvautunut pelisuunnittelijoiden käytännön pakosta kehittämällä omalla muotokielellä. Valokuvallisuus ja graafinen ilmaisu kohtaavat peleissä uudelleen, vaikka animaatio ja elokuva ovat eronneet ilmaisutapoina toisistaan jo paljon aiemmin. (Manovich 1999, 215.) Tietokone-efektien käyttö elokuvissa on kuitenkin hämähäyttämässä eroa tietokonepelien ja elokuvan muotokielen välillä, kun myös elokuvissa on mahdollista toteuttaa todellisuuden ylittäviä kohtauksia uusimman tekniikan avulla.

John Ellis tekee eroa elokuvan ja television välillä erottelemalla tv:n katselukokemuksen yksityiseksi, hajamieliseksi ja luonteeltaan silmäileväksi (glance), kun taas elokuvan katsominen on julkista, keskittynyttä ja spektaakkelinomaista tuijotusta (gaze) (Ellis 1988, 24-25). Tietokonepeli jakaa joitain piirteitä molemmista. Useimmiten pelaaminen on yksityistä, mutta se on aina keskittynyttä ja tiettyä peliä pelataan varta vasten, ei hajamielisesti lähetysvirtaa seuraillen kuten tv:n kohdalla. Tietokonepelien kuva on tyypillisesti kooltaan vaatimaton eikä siksi asetu dominoimaan katsojaa kuten valkokankaan kuva. Keskittyneeksi pelaamiskokemuksen tekee se, mikä erottaa pelaamisen tulkinnallisuuteen perustuvista esitystavoista, eli pelaajan valta suhteessa pelin etenemiseen. Peliä ei voi silmäillä kuten televisiota, vaan pelaaminen vaatii pelaajan keskittynyttä panosta. Keskittyneisyys korostaa myös pelaamista ruumiillisempaan toimintaan kuin mitä esimerkiksi hajamielinen tv:n katsominen on, sillä se sitoo pelaajan tietokoneen ääreen hyvin konkreettisesti. Samalla pelejä koetetaan kehittää yhä taktiileimmiksi, joskin toistaiseksi pelien taktiilisuus on hyvin hienovaraisista, lähinnä käden toimintaan kytkeytyvää. Pelaaminen on tästä syystä myös yleensä yksityistä toimintaa, mutta julkiseksi se muuttuu kuitenkin heti, kun pelaajia on useita, ja uusia pelejä pelataan usein ryhmässä tai verkkopeleinä toisia pelaajia vastaan.

Kuvien havainnoinnissa on aina kyse maailmallisesta havainnoinnista, joka edellyttää eräänlaista mediatiivista liikkumista kuvien yllä (Valkola 1999, 29). Anne

Friedberg on analysoinut elokuvaan liittyvää liikkuvaa, virtuaalista katsetta Baudelairin runoissa elävän ja Walter Benjaminin analysoiman³⁴ käsitteen flaneeraus (flâneur) avulla. Se tarkoittaa katsetta, joka liikkuu, kuvitteellisesti kuljeskelee (flaneeraa) imaginaarisessa paikassa ja ajassa. (Friedberg 1997, 37.) Flaneeraus on tyypillisesti modernia miehistä katselua, flanöörin vapaata kuljeskelua julkisessa kaupunkitilassa. Myös tietokonepelin pelaajan katse on sukua flaneeraukselle. Pelaaja on flanööri, joka liikkuu virtuaalisessa tilassa katseen- ja johdattamana, kuljeskelee ruudulle avautuvassa ympäristössä kuin moderni esi-isänsä Pariisin kaduilla. Tällä liikkuvalla katseella on historia, joka alkaa jo ennen elokuvaa ja jonka juuret ovat muun muassa matkailussa. Alkuaan vain julkisiin tiloihin liittyvä vaeltava katse muuttui kuitenkin tuotteeksi tavaratalojen, massaturismin ja -viihteen vaikutuksesta. Niinpä jälkimodernissa ajassa vaeltava katse liittyy yhtä lailla julkiseen (elokuvateatterit, ostosparatiisit) kuin yksityiseenkin tilaan (televisio, video). (mts, 37.) Tietokonepelien flaneeraus on yksityisiin tiloihin siirtynyttä puolijulkista vaeltelua, jolle on ominaista imaginaaristen maailmojen haltuunotto vaeltavan katseen avulla.

Audiovisuaalinen kerronta ei ole vain tilassa esiintyviä kuvallisia rakenteita, vaan myös ajassa olevien kuvien rakenteita. Siinä missä valokuva on ”siivu” tilaa otettuna ajasta, liikkuva kuva on ajallis-tilallinen ”kerrostuma”, jossa siivu tilaa hahmotetaan ajan läpi. (Valkola 1999, 32-33.) Kerronta koostuu peräkkäisistä kuvista, jossa seuraava kuva korvaa aina edellisen kuvan. Tässä mielessä audiovisuaalinen kerronta on hyvin lineaarista. Esimerkiksi liikkeen hahmottaminen perustuu toisiaan seuraavien kuvien väliseen eroavaisuuteen (mts, 33).

Elokuva koostuu eri mittaisista otoksista ja otokset yhdistetään toisiinsa leikkauksen avulla. Elokuvan muoto syntyy pitkälti leikkaajan pöydällä, vaikka leikkaus onkin katsojalle näkymätön suhde toisiaan seuraavien kuvien välillä (mts, 53). Tietokonepeleissä ei samanlaisia otoksia ja leikkauksia ole, lukuunottamatta ns. cut scene -kohtauksia, joita peleissä saattaa olla varsinaisten toimintajaksojen ulkopuolella. Niiden tehtävänä on sitoa toimintaa narratiiviseen kehykseen. Peleissä yksi episodi on periaatteessa ”yhtä ottoa”, sillä toimintaa eivät leikkaukset katkaise³⁵. Ideaalitapauksessa pelaaja pelaa koko episodin läpi yhdeltä istumalta. Ajatusta yhdellä otolla pelatusta episodista tukevat myös pelitallenteet (saved films), joita pelaaja voi tallentaa hyvin onnistuneesta episodista. Tällöin pelaaja voi katsoa jälkikäteen onnistuneesti pelaamaansa pelijaksoa ulkopuolisesti, kuin elokuvaa. Tallenne koostuu vain onnistuneista pelitapahtumista ja muodostaa eheän kokonaisuuden episodista. Ker-

³⁴Friedberg viittaa teoksiin Charles Baudelaire: *Les Fleurs du Mal* (Pahan kukkia) ja Walter Benjamin: *Das Passagen-Werk* (Friedberg 1997)

³⁵Joissain peleissä on selvempiä vaikutteita elokuvakerronnasta, jolloin pelaaja voi vaikkapa tehdä elokuvaleikkauksia pelaamaansa peliin yms. Elokuvatutkimuksen näkökulmasta tietokonepelit näyttätöyisivätkin varmasti melko toisenlaisessa valossa.

ran tallennettua pelitapahtumaa pelaaja ei pääse enää manipuloimaan, ellei hän pelaa sitä uudelleen ja tallenna tätä uutta versiota.

Pelin ollessa käynnissä pelaaja voi kuitenkin manipuloida pelin aikaa. Käytännössä peliepisodei ei koskaan etene lineaarisesti alusta loppuun yhdellä otolla, vaan pelitilanne koostuu lukuisista välitallennuksista ja yrityksistä ja erehdyksistä. Pelaaja voi puuttua otoksen kulkuun ajallisesti pysäyttämällä pelin halumaansa kohtaan ja vaikkapa tallentamalla siihenastisen pelinsä. Tähän kohtaan muodostuu eräänlainen pehmeä leikkaus, ajallinen katkos otoksessa (ks. mts, 54). Leikkausta edeltävä ja sitä seuraava kuva voivat olla täysin toisiaan vastaavat, mutta niiden välissä on huomaamaton poikkeama, pehmeä leikkaus. Pelaajan manipulointimahdollisuudet kasvavat, jos hän hyödyntää leikkauskoh- tia ja kommentaa vaikkapa joukkojaan toiminnan ollessa pysähdyksissä. Tällöin leikkauskohta on selvä, koska leikkausta edeltävä ja sitä seuraava kuva ovat eri- laiset sommitelmiltaan.

Otoksen sisäiseen liikkeeseen voidaan vaikuttaa kameranliikkeellä. Useilla eri kameroilla kuvattujen otosten ilmaisuun saadaan dynamiikkaa yhdistämällä eri kuvakulmia, mutta myös käyttämällä liikkuvaa kameraa. Tietokonepelit ovat omaksuneet liikuteltavan kameran kiitettävästi. *Myth II*:ssa pelaaja voi panoroi- da, zoomata tai rotatoida maisemaa tarpeidensa mukaisesti ja saada tällä tavoin pelin maailman haltuunsa myös virtuaalisen kameran avulla. Kameran liike ei ole sidoksissa pelaajan joukkojen sijaintiin, vaan kameraa voi liikutella halki pelin maisemien riippumatta omasta tai vihollisen sijainnista. Pelaajan mah- dollisuudet manipuloida myös kameran liikettä ovat näin ollen huomattavasti suuremmat kuin elokuvassa, jossa kameraposition on alisteinen elokuvan narra- tiiviselle logiikalle eikä katsoja voi siihen vaikuttaa.

Äänen merkitys on tietokonepeleissä jaettavissa neljään osatekijään. Ensim- mäiseksi ääni tekee pelikokemuksesta moniaistisen, eli peli vetoaa samanaikaises- ti sekä näkö- että kuuloaistiin (ks. Bordwell & Thompson 1997, 316). Näin ärsykeäistimus on monipuolisempi ja immersivisempi. Toiseksi äänellä voidaan vaikuttaa siihen, kuinka subjekti tulkitsee edessään avautuvaa pelimaailmaa: onko se hilpeä, painostava vai jännittävä tms. (mts, 316). Äänen merkitys tun- nelman luoja on selvästi esiin esimerkiksi kauhuelokuvissa, joiden katso- misessa ei ole mitään mieltä ilman ääntä: suurin osa pelosta luodaan juuri ää- nen avulla. *Myth II*:n jokaista episodista edeltää tehtävänanto ja kertojan pro- logijakso, jonka taustalla soi pahaenteinen tai lohduton musiikki. Jo musiikista pelaaja voi päätellä, että kyseessä ei ole iloinen ja kepeä toimintapeli. Episodin päättyessä musiikki on voitokasta ja juhlavaa, mikäli pelaaja on onnistunut pelaamaan episodin loppuun asti. Pelaamiskokemuksen kannalta ääni on merkit- tävässä roolissa, sillä se todella vaikuttaa pelaajaan jopa fyysisesti. Kolmanneksi

äänen avulla voidaan myös ohjata katsetta (mts, 316). Kun kääpiön asettama satchel charge -panos räjähtää, pelaajan huomio kiinnittyy räjähdyskohtaan ja hän tarkistaa, kuinka pahoja tuhoja räjähdys sai aikaan. Ilman ääntä pelaaja ei välttämättä huomaisi koko räjähdystä, esimerkiksi mikäli hänen huomionsa olisi kiinnittyneenä jonnekin toisaalle. Neljänneksi äänellä voidaan myös luoda odotuksia, vaikka tietokonepelissä tätä mahdollisuutta käytetään vain harvoin (mts, 318). Musiikki voi kiihtyä tai muuttua sävyiltään vaikkapa lähestytessä oikeaa ratkaisua. Tällaiselle äänenkäytölle olisi paljon hyödyntämismahdollisuuksia suunniteltaessa pelejä esimerkiksi lapsille. Ääni on kuitenkin luonteeltaan hyvin selektiivistä aina antinaturalismiin asti, sillä pelien ääniraidoilta on turha etsiä kaikkia kyseiseen tilanteeseen naturalistisesti liittyviä ääniä (Valkola 1999, 176). Ääniraita on paremminkin puhdas kuuluma, johon on valikoitu tiettyjä, tilanteeseen suunnittelijan mielestä sopivia ääniä.

Myth II:n äänimaisema koostuu prologi- ja tehtävänantojaksojen taustamusiikista, henkilöiden puheesta, toiminnan aiheuttamista äänistä, mm. räjähdykset, miekan kalahdukset, jousen suhahdukset ja ympäristön äänistä, mm. linnunlaulu, sikojen ääntely. Taisteluista aiheutuvat äänet samoin kuin ympäristön äänet edesauttavat merkittävästi pelimaailman immersivisyyttä, koska ne luovat vaikutelmaa todellisuudesta moniaistillisuudellaan. Musiikin tehtävänä on luoda tunnelmaa ja välittää signaali uuden peliepisodin alkamisesta kuin myös onnistuneesti pelatun episodin voittamisesta. Äänen merkitys tietokonepelissä on samankaltainen kuin elokuvissa sillä erotuksella, että peleissä pelaaja voi saada musiikin välityksellä henkilökohtaista palautetta toimistaan. Elokuvassahan tällaista palautekanavaa ei ole, koska elokuvan katsojan rooli on merkittävästi erilainen.

Elokuva ja tietokonepelit jakavat samankaltaisen katseeseen ja ääneen vetoavan ilmaisutavan. Pelaajan katse eroaa kuitenkin elokuvan katsojan katseesta läsnäolonsa ansiosta. Niiden sisällöstä on myös löydettävissä joitain yhtäläisyyksiä, sillä sekä peleissä että elokuvissa on useimmiten sisäänrakennettuna narratiivinen juoni. Peleissä sen merkitys on kuitenkin vähäinen, koska se realisoituu pelaajaa aktivoivana intriguena ja lisäksi pelin säännöt rajoittavat sen etenevän dynamiikkaa. Peleissä keskeistä on leikkiminen, erilaisten mahdollisuuksien kokeilu, mikä kehittää lähinnä päättelykykyä ja silmän ja käden yhteistoimintaa (Saarikoski 1998, 6). Elokuvan lumo sijoittuu sen mahdollistamaan identifiointiin, mikä ei sisällä samanlaisia leikin elementtejä lainkaan.

5 Pelaaminen toimintana

5.1 Interaktiivisuus

Tämän luvun kantavana ajatuksena on pelissä realisoituvan interaktiivisuuden määrä. Tietokonepelit ovat kybertekstejä, joissa pelaajan aktiivinen panos on tärkeä pelin etenemisen kannalta. Pyrin selvittämään, missä määrin pelaajalla on todellista vaikutusvaltaa pelin sisällä ja kuinka ergodisia tietokonepelit siis lopulta ovat. Aloitan tarkastelemalla vuorovaikutteisuuden merkitystä.

Vuorovaikutteisuudesta on julkisuudessa käytetty kyllästymiseen asti termiä interaktiivisuus. Interaktiivisuudella on tarkoitettu lähes kaikkea, mikä liittyy jollain tavalla uuteen teknologiaan ja tietokoneisiin. Interaktiivisuus on lattea muotiana, trendimerkki, jonka merkitystä ei ole paljon analysoitu. Niinpä siitä on tullut mainio markkinointihokema.

Hyperteksteistä puhuttaessa käyttäjän ja tekstin ”suhdetta” määritellään usein sanalla interaktiivinen. Sillä tarkoitetaan lyhyesti käyttäjän suurempaa valtaa tekstiin nähden. Tällöin käyttäjän ainoana mahdollisuutena ei ole enää olla tekstin passiivinen vastaanottaja, vaan hänet nähdään aktiivisena tekstin tuottamiseen osallistujana. Tästä seuraa, että hänen roolinsa vuorovaikutuksessa ei ole vain vastaanottajan, vaan yhtä lailla myös lähettäjän. Hyviä esimerkkejä tästä ovat hypertekstit, joissa lukija saa itse valita mieleisiään polkuja lukemansa tekstin monista vaihtoehtoista. Esimerkkinä olkoon vaikkapa yleisesti ensimmäisenä hyperromaanina pidetty Michael Joycen *Afternoon*, jossa tarina koostuu erilaisista leksioista, joiden lukemisjärjestyksestä riippuu, millainen kuva romaanin kokonaisuudesta lukijalle syntyy.

Hannu Eerikäisen mukaan vuorovaikutteisuus voidaan määritellä yksinkertaisimmin niin, että ihminen ja kone ovat vuorovaikutuksessa silloin, kun koneen toiminta riippuu ihmisen tekemistä valinnoista ja koneen esittämistä vaihtoehtoista. Näin ollen käyttäjän valta on valtaa vaikuttaa siihen, mitä kone tekee seuraavaksi. (Eerikäinen 1997, 73.)

Interaktiivisuus on kuitenkin huono sana kuvaamaan sitä vuorovaikutusta, mikä tekstin ja käyttäjän välillä vallitsee. Sen konnotatiivinen merkitys viittaa käyttäjän vapaaseen vaikutusmahdollisuuteen tekstiin nähden, mutta näin hyper-tai kybertekstien kohdalla ei asia useimmiten ole. Käyttäjällä on valittavinaan useita vaihtoehtoja *rajatusta joukosta* mahdollisuuksia, eikä käyttäjä tällöin ole vapaasti vuorovaikutteisessa suhteessa tekstiin. Usein myös puhutaan interaktiivisuudesta tekstin ominaisuutena, vaikka vuorovaikutteisuus on käyttäjän ominaisuus: teksti ei ole vuorovaikutteinen, vaan kyse on käyttäjän tekemistä valinnoista suhteessa tekstiin. Interaktiivisuuden sijasta koneen toiminta on pikem-

minkin re-aktiivista, sillä koneen toiminta on sidoksissa siihen, mitä koneeseen on ennalta ohjelmoitu (mts, 74). Kyse onkin siitä, että eri teknologiat sisältävät erilaisia interaktiivisuuden potentiaaleja, ja käyttäjästä riippuu, kuinka hän niitä hyödyntää (Fornäs 1999, 38). Television chattiohjelmaa voidaan katsoa “passiivisesti” ruudulla kulkevana viesteinä tai ohjelmaan voidaan osallistua “aktiivisesti” lähettämällä ohjelmaan omia viestejä ja lisäämällä näin oma panos ohjelman sisältöön. Chattaajan “aktiivisuus” korostuu, jos hän saa vielä viestiinsä vastauksen joltain toiselta chattaajalta ja jatkaa edelleen tätä vuorovaikutusta.

Markku Eskelinen on kritisoinut vallitsevaa interaktiivisuuden mallia, jota hänen mielestään voisi laajentaa yksittäisen lukijan tietoisesti tekemistä valmiina ja muuttumattomina olevista valinnoista kohti käyttäjäryhmän valitsemia/aiheuttamia seurauksia loputtomasta/täydentyvästä sarjasta mahdollisuuksia (Eskelinen 1999a, 358). Totta onkin, että tämä nykyisin pääosin käytössä oleva tapa käsittää interaktiivisuus on hyvin riisuttu verrattuna hänen väläyttämässään mahdollisuuksiin. “Interaktiivisuuden” käsitys on kuitenkin lujassa, minkä huomaa helposti kun tarkastelee yhteyksiä, joissa sitä on käytetty. Useimmiten se liittyy enemmän tai vähemmän hurjiin teknologiautopioihin, joista varhainen esimerkki on maailmankylä-ajatuksesta tunnetun Marshall McLuhanin näkemys medioista ihmisen jatkeena ja tekniikan maailmaa kutistavasta ja osallistumaan pakottavasta luonteesta. McLuhanille teknologia edustaa tietoisuuden jäljittelyä ja koko maailman sulkemista keskushermoston syleilyyn. (McLuhan 1968, 23-25, 43.) Hillitymmin digitaalisen teknologian mahdollistamasta monipuolisesta interaktiivisuudesta on profetoinut Nicholas Negroponte, joka sitoo tekniikan mahdollisuudet muun muassa älykkäisiin agentteihin, pay-per-view-televisioon ja kotiteknologian säätelymahdollisuuksiin (Negroponte 1996).

Erilaisista hyperteksteistä on käytetty nimikettä vuorovaikutteinen fiktio (interactive fiction)³⁶ vuodesta 1984 lähtien. Nimike koski aluksi lähinnä tekstiseikkailupelejä, joissa pelaaja eteni tekstuaalisesti luodussa peliympäristössä kirjoittamalla koneelle lyhyitä komentoja, joihin kone myös vastasi tekstuaalisesti. Tätä termiä ennen nimikkeinä toimivat muun muassa tarinapelit, tietokonefiktio ja tietokoneromaanit (Aarseth 1997, 48). Kuitenkin nämä sanat kuvaavat heikosti tietokonepelien ominaisuutta. Pelin pelaaja ei voi luottaa pelkästään mielikuvitukseensa tai aiempaan kokemukseensa kuten vaikkapa teatteriesityksen katsoja. Teatteriesityksen katsoja on tietoinen tämän lajityypin konventioista, ja osaa odottaa tietynlaista esitystä, samoin kuin salapoliisromaaniin lukija tietää millä tavalla dekkareissa pyritään johdattamaan lukija epäilemään väärää henkilöä murhaajaksi. Myös tietokonepeleissä etenkin saman

³⁶Anthony Nieszin ja Norman N. Hollandin samannimisen artikkelin mukaan (Critical Inquiry 1984) Suom. LJ

peligenren edustajat ovat tunnistettavia toisiinsa verrattuina. Toisen strategia-pelin pelaaminen auttaa selvittämään jossain määrin myös uuden pelin peliteknikkaa, mutta hienosäätö eri pelien välillä on kuitenkin varsin suurta. Pelaajan on kuitenkin pelikokemuksestaan huolimatta kokeiltava uudessa pelissä yrityksen ja erehdyksen kautta sopivaa ratkaisua, joka päästäisi hänet pelin sisäisen suodattimen läpi. Jos pelaaja on ennestään taitava, siitä on hänelle toki apua, mutta se ei auta häntä suoraan selvittämään esimerkiksi sitä, mihin suuntaan uudessa pelissä kannattaisi lähteä kulkemaan. Näillä yrityksillä ja erehdyksillä ei ole enää mitään tekemistä fiktion kanssa: ne ovat pelin tekniikkaa, ja tästä syystä on harhaanjohtavaa kutsua peliä interaktiiviseksi fiktioksi. Fiktio herättää mielikuvia kaunokirjallisuudesta ja sen tulkinnasta, ei suinkaan aktiivisesta pelaamisesta. Toki kaunokirjallisuuden lukijakin voi tehdä lukiessaan erilaisia tulkintavaihtoehtoja lukemastaan, mutta lukija kuitenkin seuraa ennaltamäärättyä tarinalinjaa tulkinnassaan, eikä koeta päästä umpimähkäisesti yrityksen ja erehdyksen kautta tekstissä eteenpäin.

Pelien pelaaminen on toiminnaltaan erilaista kuin fiktion lukeminen ja tulkitseminen. Sen ominaispiirteenä on päämäärähakuinen vuorovaikutus pelaajan ja pelin välillä, jossa pelaajan toimilla on suora, välitön vaikutus pelin maailmaan (Kangas 1999, 130). Pelaajan toimilla ei kuitenkaan välttämättä ole *haluttua* vaikutusta, vaan oikeita vaikutustapoja täytyy etsiä ja kokeilla. Tätä yrityksen ja erehdyksen kautta etenevää toimintaa voisi kuvata eräänlaisena hermeneuttisena kehänä. Ruotsalaisen kulttuurintutkija Johan Fornäs kuvaa *Kulttuurintutkimus* -lehden haastattelussa hermeneuttista kehää malliksi, jolla esim. Paul Ricoeur kuvasi tekstin ymmärtämiseen liittyvää dialektiikkaa, jossa subjekti jatkuvasti kehittää tietyssä kontekstissa ymmärrystään tekstistä heiluriliikkeessä osan ja kokonaisuuden, selittämisen ja ymmärtämisen, muodon ja merkityksen ym. välillä (Fornäs 2000, sit. Järvinen 2000, 11 nojalla). Niinpä pelaaminenkin koostuu yrityksistä kehittää ymmärrystään pelin kokonaisuudesta ja niistä lainalaisuuksista, joiden mukaan pelissä on mahdollista edetä. Tämän jälkeen pelaajan tulee testata tähänastista ymmärrystään ja sen toimivuutta pelin tavoitteen kannalta, ja mahdollisesti yrittää arvata uudelleen ja kehittää uudelleen ymmärrystään kohti parempaa ratkaisua. "Erehdystä" tarvitaan pelaajan tulkinnallisessa prosessissa yhtä kipeästi kuin arvaustakin, koska erehdysten kautta pelaaja voi tehdä tavoitteen kannalta parempia arvauksia ja näin kehittää ymmärrystään pelin kokonaisrakenteesta.

Aarseth kuvaa tätä ergodisen tekstin lukemisen heiluriliikettä termeillä aporia ja epifania. Ne kuvastavat pelin neuvottelutasolla tapahtuvaa liikettä "oikean ratkaisun" löytämiseksi. Aporia on umpikuja, este pääsulle johonkin tekstin osaan, jolloin kokonaisuus jää sen vuoksi arvoitukseksi. Epifania on sen sijaan

yllättävä ulospääsy tästä umpikujasta. Se siis korvaa aporian. (Aarseth 1999, 38.) Niinpä pelaaja kohtaa aporian aina tullessaan pelissä vaikeaan paikkaan, josta tuntuu mahdottomalta löytää ratkaisua pelin voittamiseksi. Yllättävän ratkaisun löytyessä kyseessä on epifania, avain jolla tilanteen voi voitokkaasti pelata. Aporioita ja epifanioita on tietysti erilaatuisia: osa voi olla tarkoin suunniteltuja, osa teoksen suunnittelijalta jääneitä “vahinkoja”, bugeja. *Myth II*:ssa aporia voi olla vaikkapa The Summoner -episodissa eteentuleva tilanne, jossa joukkojen pitäisi päästä eräänlaisen salamoita syöksevän kentän läpi. Salamaniskuja ei voi välttää eikä niitä voi kiertää. Ainoa mahdollisuus on mennä kentän läpi, mutta salamamat ovat tappavia. Deceiver on jostain syystä resistentti salamoille, joten Deceiverin pitää mennä ensin kentän läpi. Deceiverin kuljettaminen kentän poikki ei kuitenkaan ratkaise mitään, sillä muut joukot ovat yhä toisella puolella ja yhtä haavoittuvaisia kuin ennenkin. Ratkaisu toivottomaan tilanteeseen on epifania. Deceiver pitää asettaa keskelle salamakentän pilareita, jossa hän imee itseensä kaiken salamoinnin. Tällä aikaa muut joukkojen jäsenet voivat ylittää kentän turvallisesti, ja Deceiver voi poistua vasta näiden jälkeen. Pelaajalla ei kuitenkaan ole minkäänlaista ennakkokäsitystä siitä, että Deceiverillä on tällainen kyky, ja Deceiverin sijoittaminen keskelle kenttää salamoiden kohteeksi on ilmeisen epifaninen ratkaisu, sillä pelaaja ei voi tätä tietää kuin kokeilemalla erilaisia tuloksettomia ratkaisuja.

5.1.1 Ergodinen lukeminen

Missä määrin pelaaja sitten on aidosti vuorovaikutteisessa suhteessa peliin? Umberto Eco on jaotellut tekstejä avoimiin (open) ja suljettuihin (closed). Avomissa teksteissä on useita tulkintamahdollisuuksia, suljetuissa vain yksi. Eco määrittelee kuitenkin avoimien tekstien alakategoriaksi muuttuvat tekstit (works in movement), koska ne koostuvat suunnittelemattomista tai rakenteeltaan epätäydellisistä osista. (Eco 1989, 3-4, 12.) Muuttuva teksti korostaa vastaanottajan roolia: vastaanottajan on “suunniteltava” tai rakennettava teksti itse loppuun.

Espen Aarseth on laajentanut tekstin vastaanoton rajoja luomalla perinteisen lukijan tulkitsevan käyttäjäfunktion rinnalle kolme muuta käyttäjäfunktiota. Ne ovat kirjoittava, muokkaava ja luotaava funktio (Aarseth 1997, 64). Kaikki lukeminen on luonteeltaan tulkitsevää, joten nämä kolme muuta funktiota toimivat tulkitsevan funktion rinnalla ja täydentäjinä. Ne laajentavat ymmärtämystämme ergodisten tekstien vastaanoton tavoista nimeämällä konkreettisesti monimuotoisempia vaihtoehtoja. Käsittelen näitä käyttäjäfunktioita tarkemmin seuraavassa luvussa.

Aarseth määrittelee ergodisen lukemisen lukemiseksi, joka vaatii lukijalta eri-

tyisiä ponnisteluja tekstissä etenemiseksi. Sen lisäksi hän toteaa, että jotta voitaisiin puhua erityisestä ergodisesta lukemisesta, pitää olla myös ei-ergodista lukemista. Tämä ei vaadi lukijalta juuri muita konkreettisia ponnisteluja kuin sivun kääntämisen ja silmien liikkeen riveillä. (Aarseth 1997, 1-2.) Puhuttaessa lukijan korostuneesta vallasta ja vuorovaikutteisuudesta suhteessa tekstiin on annettu usein ymmärtää, että tällainen ergodinen, aktiivisen työskentelevä lukeminen on jotakin uutta ja vallankumouksellista. Kuitenkin kuten Fornäs toteaa, kaikki lukeminen on aktiivista: lukijat tekevät aina asioita teksteille eikä lukeminen siis ole passiivista kuluttamista (Fornäs 2000, sit. Järvinen 2000, 11 nojalla). Fornäs jatkaa tulkinnan kuvailua:

Tulkintaa voidaan kuvata kolmionmuotoisena prosessina, jossa tekstit, subjektit ja kontekstit kohtaavat ja merkitys muotoutuu. Tällainen sekoitus jonkin tekemistä ja jonkin vaikutuksen alaiseksi joutumista elää mukana kaikessa kulttuurissa ja viestinnässä. Sen tasapaino saattaa vaihdella tilanteen mukaan. Joskus käyttäjän aktiviteetti on suhteellisen marginaalista, joissakin toisissa tapauksissa tekstiä ei juurikaan kunnioiteta, vaan sitä käytetään raakamateriaalina melko mielivaltaisesti. (Fornäs 2000, sit. Järvinen 2000, 12 nojalla.)

Kaikki lukeminen on siis tavallaan aktiivista, mutta lukijan aktivoinnin taso vaihtelee. Ergodisessa lukemisessa lukija joutuu aina ottamaan varsinaisen tulkinnallisen funktion rinnalle myös jonkin lisäfunktion, jotta hänen lukemansa tai käyttämänsä teksti olisi jollain tapaa mielekäs. Ergodiselle tekstile onkin ominaista, että sen vastaanottamiseksi ei pelkkä tulkinta riitä, vaan tekstin kokonaisuuden hahmottamiseksi vastaanottajan on tehtävä kouraantuntuvampia valintoja. Hyper- tai kybertekstin vastaanotto onkin luonteeltaan prosessuaalista, sillä siinä on mukana sen oma valmistumisen prosessi (Koskimaa 1999b, 343). Käyttäjä täydentää tekstiä siinä edetessään, eikä voi tietää, koska teksti on "valmis". Käyttäjältä vaaditaan tekstissä etenemiseksi toimintoja, jotka vaikkapa romaania lukiessa kuuluvat kertojalle (mts, 343).

Ergodisuus sopii kuvaamaan myös pelaajan toimia hänen edetessään pelissä. Pelaaja ottaa tällöin aktiivisesti itse selvää pelin sisällöstä ja työskentelee pelin rakenteen parissa. Myös pelaaja täydentää itse peliä siinä edetessään, sillä pelin tapahtumat ovat pelaajan toiminnan tulosta. Pelaaja ikään kuin neuvottelee pelin rakenteen kanssa niistä vaihtoehdoista, joiden puitteissa hän pystyy etenemään pelissä tavoitteensa mukaisesti. Pelaaja toteuttaa parhaan tietämyksensä mukaan toimintoja, jotka auttavat häntä läpi pelin sisäisen rakenteen. Pelaaja

ei kuitenkaan voi vapaasti valita näitä toimintoja, vaan ne ovat rajoitettuja, kuten seuraavaksi osoitan.

5.1.2 Tapausesimerkki: *Myth II*:n pelaaminen

Esittelen seuraavaksi niitä vaihtoehtoja, joiden puitteissa *Myth II*:n pelaaja voi toimia pelissä. Esittelemäni toiminnot ovat kaikki käyttäjätapahtumia, jotka käytännössä muodostavat *Myth II*:n intriguen systeemitapahtumien ohella. Systeemitapahtumia ovat ne pelin tekoälyn tuottamat toiminnot, joihin pelaajan täytyy reagoida käyttäjätapahtumilla, esimerkiksi Fetchien väijytys, johon pelaaja reagoi asettamalla joukkonsa tiettyyn muodostelmaan ja hyökkäämällä vihollisen kimppuun. Pysin seuraavan esittelyn puitteissa osoittamaan, että myöskään tietokonepelin pelaaja ei ole vapaan vuorovaikutteisessa suhteessa peliin, vaan hänenkin toiminta-avaruutensa on rajallinen.

1. *Joukkojen valinta.* Pelaaja voi valita yhden tai useita joukkojen jäseniä. Jos hän valitsee useita, hän voi valita saman aselajin edustajia tai eri aselajien edustajia sekaisin. Valinta tapahtuu klikkaamalla hiirellä haluttua henkilöä.
2. *Liikkuminen.* Pelaaja voi valita yhden, useamman tai kaikki joukkonsa jäsenet liikkumaan kohti haluamaansa kohdetta klikkaamalla hiirellä haluamaansa henkilöä tai henkilöitä sekä heti perään haluamaansa kohdetta.
3. *Pysähtyminen.* Pelaaja voi pysäyttää haluamansa henkilön tai henkilöt kesken suoritettavaa tehtävää välittömästi.
4. *Hyökkääminen.* Pelaaja voi määrätä henkilön tai henkilöt hyökkäämään klikkaamalla ensin hyökkääjää ja heti perään viholliskohdetta. Oma sotilas jatkaa vihollisen kanssa taistelua, kunnes jompi kumpi kuolee ellei pelaaja anna muita komentoja. Pelin tekoäly ohjaa taistelua ellei pelaaja anna lisäkomentoja.
5. *Paikallaan pysyminen.* Yleensä joukot pysyvät siinä paikassa mihin pelaaja on heidät määrännyt, eivätkä liiku minnekään ilman komentoa. Jos paikalle tulee vihollinen, joukot lähtevät tekoälyn ohjaamina sen perään. Jos pelaaja haluaa tietyn joukon pysyvän paikallaan joka tapauksessa, hän voi käyttää pysy-komentoa. Silloin valitut joukot eivät lähde lähellä olevan vihollisen perään, mutta puolustautuvat kyllä jos vihollinen hyökkää.
6. *Hajaantuminen.* Pelaaja voi hajauttaa tiiviisti asemoidut joukkonsa vihollisen hyökkäyksen alta valitsemalla halutun joukon.

7. *Perääntyminen.* Pelaaja voi määrätä perääntymisen valitsemalla halutut joukot.
8. *Katseen suunta.* Vihollinen voi tappaa sotilaat heidän itsensä huomaamatta, jos se pääsee hyökkäämään selän takaa. Pelaaja voi suunnata henkilön tai henkilöiden katseen haluamaansa suuntaan.
9. *Muodostelmat.* Pelaaja voi asettaa halumansa joukot erilaisiin muodostelmiin, joista käsin hyökkäys ja puolustus on tehokkaampaa. Muodostelmat ovat pelin onnistumisen kannalta erittäin tärkeitä. Jokaista muodostelmaa vastaa symboli, joka on näkyvässä ruudun alareunassa olevassa hallintavalikossa. Muodostelmia on kymmenen: short line - lyhyt linja (neljä aina rinnakkain), long line - pitkä linja (kahdeksan rinnakkain), loose line - löysä linja (neljä rinnakkain pitkin välein), staggered line - hajautettu linja (joukot ovat epäsäännöllisesti rinnakkain), box - laatikko (joukot asettuvat täydeksi neliöksi), rabble - epämääräinen joukkio (joukot ovat levällään satunnaisin välein), shallow encirclement - löysä kaari (joukot ovat laajassa kaaressa), deep encirclement - tiivis kaari (tiukempi ja pienempi kaari), vanguard - kärkimuodostelma (v:n muotoinen muodostelma) ja circle - ympyrä (ympyrämuodostelma).
10. *Lisäkyvyt.* Joillain henkilöillä on hallussaan lisäkykyjä. Jousimiehet voivat toisinaan ampua tulinuolia ja joillain henkilöillä on käytössään taikoja, esimerkiksi Alricilla.

Käytännössä pelaajan toimintamahdollisuudet ovat sidoksissa kunkin episodin tavoitteeseen ja siihen tilaan, jossa tehtävä tulee suorittaa sekä tietysti joukkoihin, jotka pelaajalla on käytössään. Esimerkiksi Great Library -episodissa pelaajan tehtävänä on suojella kirjaston sisäänkäyntiä sillä aikaa kun Journeyman hakee Total Codexin. Pelaaja ei kuitenkaan voi jäädä vartioon yhteen paikkaan, vaan koko ympäröivä alue on pidettävä suojassa vihollisilta. Kirjastoa ympäröivälle aukiolle on viisi mahdollista tuloväylää: pohjoinen, etelä, länsi, lounas ja luode. Vihollinen voi tulla mistä tahansa näistä suunnista eikä pelaaja voi poistaa kaikkia joukkojaan aukiolta missään vaiheessa. Pelaajan on ryhmitettävä joukkonsa otolliseen muodostelmaan niin että kääpiöt ovat suojassa muiden takana ja myös jousimiehet ovat berserkkien takana, mistä niillä on riittävä etäisyys viholliseen. Berserkit on sijoitettava muodostelman kärkijoukoiksi. Ensimmäinen hyökkäys tulee lännestä ja sitä seuraa useita muita hyökkäysaaltoja eri ilmansuunnista. Jousimiesten on hoidettava Fetchit ja Wightit, koska niitä ei saa päästää lähietäisyydelle. Berserkit ja kääpiöt keskittyvät tuhoamaan hyökkäävät Gholit, Thrallit ja Soulessit. Joukkoja ei saa päästää lähtemään

vihollisten perään eikä hajaantumaan muodostelmasta, sillä ne saattavat vahingossa taistelun tuoksinassa vahingoittaa toisiaan ellei pelaaja pidä tiukkaa kuria. Kun hyökkäysaallot on torjuttu, Journeyman ilmestyy paikalle ja joukkojen on lähdettävä hänen kanssaan World Knotin portaaliin. Portaalia vartioi joukko Soulesseja ja Gholeja: pelaajan pitää tuhota ne lähinnä berserkkien ja jousimiesten avulla ja astua tämän jälkeen portaaliin ja teleportata pois lähestyvän vihollisarmeijan alta.

Kuten edellisestä kävi ilmi, *Myth II*:n pelaajalla on käytössään rajattu määrä vaihtoehtoja. Pelaajalla on useita mahdollisuuksia, joiden varastosta hän voi valita, miten hän toimii. Hän ei voi kuitenkaan keksiä näiden vaihtoehtojen lisäksi uusia mahdollisia toimintapoja: kaikki pelissä toimivat vaihtoehdot on koodattu peliin, eikä pelaaja voi niitä normaalitapauksessa muuttaa.³⁷ Pelaajan pitää tuntea hyvin pelin kaikki mahdolliset toiminnat ja osattava käyttää niitä, jotta peli etenisi tavoitteellisesti. Pelaaja voi päättää, mitä joukkonsa jäsentä tai jäseniä hän liikuttaa, mihin suuntaan ja kuinka paljon. Hän voi päättää, mihin hyökkäysmuodostelmaan hän asettaa joukkonsa ja mitkä joukon jäsenet. Hän voi päättää, millä aselajilla vihollisen kimppuun käydään, kuinka monen soturin voimin ja keiden satureiden jne. Kuitenkaan kaikkia mahdollisia toimintoja ei voi yhdistää keneen tahansa henkilöön: vain kääpiöt voivat käyttää räjähteitä ja vain jousimiehet ampuvat jousilla. Aselajit ovat siis henkilökohtaisia. Pelaaja voi kuitenkin valita vaikkapa kaikki joukkonsa liittymään tiettyyn muodostelmaan tai vain osan joukoista. Joukkojen liikkumisen suuntaa ei ole rajoitettu muuten kuin maantieteellisten esteiden avulla: joukkoja ei saa menemään syvään veteen eikä hyppäämään rotkoon. Taikominen ja parantaminen sen sijaan ovat rajoitettuja toimintoja: vain tietyt henkilöt voivat taikoa (esim. Alric) ja parantaa (Journeyman). Mahdollisuus parantamiseen on myös rajallinen, eikä jokaista sotilasta kannatakaan parantaa pienen osuman vuoksi, vaan "säästää" parannukset siihen, kun niitä todella tarvitaan. Jokaisen henkilön ympärille tulee värikenttä kohdistimen osuessa siihen, joka paljastaa, miten terve henkilö on. Vihreä väri on terveyden väri ja väri haalistuu asteittain kohti punaista kun henkilö haavoittuu. Yleensä siis yksi osuma ei vielä tapa, vaan haavoittaa.

Pelaaja ei ole aina vapaa valitsemaan henkilöä, joka minkäkin tehtävän suorittaa. Tehtävänannossa saatetaan rajoittaa jonkin tehtävän suorittajaksi vaikkapa vain kääpiö, koska vain kääpiö voi räjäyttää kohteita. Käytännössä jokaisella pelihahmolla on ominaisuutensa, jotka rajoittavat pelaajan valintamahdollisuuksia. Näitä ominaisuuksia on yleensä vain yksi henkilöä kohti. Kääpiötä

³⁷Pelin mukana tulee editori, jonka avulla on mahdollista luoda vaikkapa uusia joukkoja tai ympäristöjä. Editorilla luotu pelimaailma on kuitenkin jo eri peli, koska pelaaja ei voi luoda uusia mahdollisuuksia kesken pelin.

ei kannata viedä viedä liian lähelle taistelun melskettä, koska kääpiöillä ei ole välineitä lähitaisteluun, vaan ne voivat vain käyttää räjähteitä. Niinpä mahdollisten toimintojen määrä pienenee entisestään tavoitteellisesti pelattaessa: edellä esittelemäni kymmenen erilaista toimintavaihtoehtoa eivät aina ole kokonaisuudessaan käytettävissä, koska tietyissä tilanteissa vain yksi ainoa toimintatapa on tuloksellinen. Koska jokaisella henkilöllä on tietty ominaisuutensa, pelaajan täytyy tarkasti valita etäisyys, jonne minkin pelaajan ryhmittää: jousimiehet nuolenkantaman päähän, soturit ja berserkit lähietäisyydelle, kääpiöt kauemmas odottamaan taistelun laantumista tai tekemään ansoja. Alric ja Deceiver voivat lisäksi käyttää magiaa, mutta se on heidän hyökkäysominaisuutensa, eikä muuta tilannetta. Tehtävänannoittain mahdollisuuksia voidaan vielä erikseen rajoittaa. Esimerkiksi Into the Breach -episodissa tehtävän voi suorittaa ainoastaan näkymätön Yari -kääpiö, koska kukaan muu ei pääse linnoitukseen näkymättömänä, ja jokainen yrittäjä tapetaan jo linnoituksen portilla. Syy tähän on selvä: *Myth II*:ssa on elintärkeää huomioda strategiset tekijät: maasto, muodostelmat, vihollisen koko. Vihollinen on ylivoimaisessa asemassa suojassa linnoituksessa vaikka miten suuren armeijan hyökkäykseltä: vain näkymätön kääpiö voi päästä sisälle ja eliminoida vihollisen ja lopuksi päästää muut joukot nostosillan kautta sisään (ks. kuva 2).

Näiden mahdollisten toimintojen lisäksi voi tarkastella toimintoja, joita pelissä ei voi käyttää. Pelaaja ei voi olla välittämättä peliepisodin tavoitteesta, vaan hänen on pelattava tavoitteen mukaisesti. Tämä sulkee jo pois lukuisan määrän vaihtoehtoja. Hän ei voi lähteä vaeltelemaan minne tahansa pelin maailmassa vaikkapa vain yhden pelin henkilön voimin jättäen muut oman onnensa nojaan. Joukot voi toki hajauttaa, mutta silloin on oltava hyvin tarkkana, ettei vihollinen pääse yllättämään suojattomia joukkojen jäseniä. Hänen täytyy pitää koko joukko hallinnassaan ja tarkkailun alla ja yrittää täyttää tavoite, mikäli hän tahtoo jatkaa peliä yhtä episodina pitemmälle. Pelaaja ei voi valita omaa positiotaan, vaan hän on väistämättä pelin joukkojen nimeämätön komentaja. Pelaaja ei voi olla piittaamatta strategioista, vaan mahdolliset toiminnot on valittava muutamien mahdollisten strategioiden joukosta. Hän ei voi esimerkiksi päättää liittoutua vihollisten kanssa, vaan ainoa mahdollisuus on yrittää taistella sitä vastaan niillä joukoilla ja aseilla, joita hänellä on. Pelaaja ei myöskään voi puhutella vihollista eikä edes omia joukkojaan: hän voi vain seurata sivusta miten omat joukot puhuttelevat häntä. Edes kärttyisästi ja epäkunnioittavasti puhutteleville kääpiöille pelaaja ei voi määrätä kurinpalautusta, koska sellaista toimintoa ei pelissä ole. Pelaaja ei voi myöskään päättää peräytyä taistelusta ja edetä seuraavaan tehtävään, koska peli ei tunne sellaista toimintoa kuin luovutusvoitto tai antautuminen. Pelaajan pitää joko taistella taistelu voittoisasti

tai hävitä se ja kuolla. Tappion jälkeen peliepisodin voi tietysti aloittaa aina uudelleen, mutta pelaajan vaihtoehdot eivät siinä lisäänty.

Varsinaisia pelaajalle mahdollisia toimintoja ovat siis karkeasti sanottuna henkilön liikuttaminen eri suuntiin eri nopeuksilla tai paikallaan pitäminen tai pysäyttäminen, sekä hyökkääminen jokaiselle henkilölle ominaisella (yhdeällä tai kahdeella) tavalla. Tämän lisäksi yksi henkilötyyppi (Journeyman) voi hyökkäämisen lisäksi parantaa. Liikkuminenkin on usein rajoitettua, koska joukot kuolevat mikäli pelaaja vie ne suunnittelemattomasti liian lähelle vihollista. Vain soturit selviävät lähitaistelusta, mikäli vihollisia ei ole liikaa. Kääpiöt ovat sen sijaan hyvin haavoittuvaisia, eivätkä pysty puolustamaan itseään lähitaistelussa.

Pelin henkilöiden avulla suoritettavien toimintojen lisäksi pelaajalla on käytössään myös muita mahdollisia toimintoja. Ne liittyvät käyttöliittymän hallintaan, eivätkä niinkään pelin sisällä toimimiseen. Ne eivät siis lisää pelaajan mahdollisuuksia toimia pelin maailmassa, vaan helpottavat pelaamisen koordinoitua. Käyttöliittymän hyvä hallinta auttaa pelatessa, koska sen avulla saa pelin kokonaisuuden paremmin haltuun. Nopeasti etenevässä pelitilanteessa pelaajalla ei ole aikaa miettiä, mitä painiketta painamalla tulivuolen saa lentämään.

Käyttöliittymän hallintaan liittyy hallintavalikon ja statusvalikon käyttö (ks. kuva 5). Hallintavalikosta löytyy "painikkeita", joita painamalla voi korvata näppäimistön käytön: pysäytä, pidä paikallaan, hajaannu, peräänny, käytä erikoiskykyä sekä jokaista muodostelmaa vastaava symboli. Statusvalikossa näkyy valitun henkilön kuva, nimi, tyyppi, tämän tyyppin tai rodun kuvailu, henkilön suorittamien tappojen määrä, henkilön kantamat esineet, symboli joka osoittaa henkilön olevan vanha "veteraani" edellisestä episodista, tehtävänanto-, pause/lopetus/tallennus- ja karttapainike. Ruudun oikeassa yläkulmassa on kartta, jossa näkyy lähes koko taistelukenttä, myös niiltä osin, joissa pelaajalla ei ole yhtään joukkojen jäsentä. Omat joukot näkyvät kartalla pieninä vihreinä palloina, viholliset punaisina ja vaarattomat (esim. kyläläiset jotka eivät ota osaa taisteluihin) sinisinä palloina. Kartasta näkyy myös keltaisella viivalla merkittynä pelaajan sen hetkinen kuvakulma tai kameraposition sekä se suunta, josta käsin pelin tilaa kuvataan. Pelaaja voi klikata kartan näkyviin tai pois näkyvistä aina halutessaan, sekä liikuttaa kameraa mihin tahansa kohtaan karttaa riippumatta siitä, onko kyseisessä kohdassa omia joukkoja. Hän voi myös vaihtaa kameran suuntaa. Klikkaamalla oikealla hiiren näppäimellä kartan jotakin kohtaa pelaaja voi myös kommentaa joukkonsa heti tuohon paikkaan, jolloin hänen ei tarvitse ohjata joukkoja taipale kerrallaan. Se ei silti estä joukkoja joutumasta matkalla hyökkäyksen kohteeksi. Pelaaja voi myös säädellä kamerakulmaa koska tahansa eteen- tai taaksepäin, oikealle tai vasemmalle, liikuttaa sitä kehämäisesti ympäri 360 asteen kulmassa, rotatoida eli liikuttaa "katsettaan" sivuille vaikka ka-

mera pysyy samassa paikassa, zoomata eli tarkentaa tai etääntyä kohteesta tai asettaa kameran keskelle valitsemaansa paikkaa. Automaattisesti kamera kuvaa senhetkistä taistelukenttää, mikäli pelaaja ei siirrä kameraa. Lisäksi pelaaja voi muuttaa pelin nopeutta hitaammaksi, jotta hän ehtii nopeasti etenevässä taistelussa antaa kaikille riittävät komennot tms., tai nopeammaksi, jolloin esimerkiksi taipaleen pitkäväteinen taivallus käy nopeammin. Pelaaja voi myös vaikuttaa äänenvoimakkuuteen ja pelin resoluutioon ynnä muihin ulkopelillisiin seikkoihin. Mielenkiintoisena yksityiskohtana pelaaja voi valita, leviääkö taistelukentälle verta taistellessa vai ei. Jos verisuodatin ei ole päällä, kenttä muuttuu melko nopeasti punaisen veren tahraamaksi.

Pelaajalla on näin ollen varsin paljon mahdollisuuksia vaikuttaa pelin hienosäätöön, sillä hän pystyy hallitsemaan pelin tapahtuma-avaruutta erilaisin kamerakulmin ja pelin nopeuden manipuloinein. Tämä on kuitenkin vain pelin käyttöliittymään liittyvää teknistä hienosäätöä, sillä se auttaa pelaajaa vain ottamaan pelin maailman paremmin haltuun. Sen sijaan näillä käyttöliittymän ominaisuuksilla ei ole suurempaa strategista merkitystä pelin edistymisen kannalta, vaan siihen vaaditaan aina yrityksen ja erehdyksen kautta tapahtuvaa etenemistä.

Onnistuneen pelin kannalta on tärkeää, että pelaaja voi tallettaa siihen asti pelaamansa pelin niin usein kuin tahtoo. Niinpä pelissä kannattaa edetä vähän kerrallaan, ja tallentaa peli aina vaikkapa ennen taistelua. Näin epäonnistuneen taistelun jälkeen voi jatkaa suoraan edellisestä tallennuksestaan vaikkapa muuttamalla muodostelmaa tai viemällä joukot parempaan asemaan, eikä tarvitse pelata koko episodina alusta lähtien. Yhden episodin pelaaminen voi kestää ajallisesti hyvinkin kauan, ja on turhauttavaa aloittaa pelaaminen aina episodin ensimmäisistä tilanteista, kun voi edetä suoraan siihen taisteluun, joka on vaikea voittaa. Niinpä pelin pelaaminen ei etenekään suoraviivaisesti, vaan kehämäisesti (Kirksaether 1998, 4). Paluu saman episodin aiemmin tallennettuun kohtaan ja yritys jatkaa peliä siitä eteenpäin muodostavat kehän, joka saattaa toistua lukemattomia kertoja.

Pelissä on yleensä myös mahdollisuus huijata. *Myth II* on vaikea peli, jonka voittamiseksi esimerkiksi sen fanisivuilla on ohjeita eri episodien menestyksekkääseen pelaamiseen (walk-throughs). Ohjeiden avulla pelaaminen rikkoo tietysti pelin yrityksen ja erehdyksen kautta edistyvää logiikkaa, mutta esimerkiksi vähän pelikokemusta omaaville se voi olla ainoa keino selvitä pelistä. "Huijaamisen" kohdalla näkyy kuitenkin ehkä kaikkein selkeimmin pelaajan hyvin rajoittunut toiminta-avaruus: tällaisessa tapauksessa pelaaja ei ole keksinyt yhtäkään mahdollista toimintaa, joka johdattaisi hänet pelin voittajaksi. Tällöin pelaaja voi joutua turvautumaan huijaukseen, jotta saisi tietoonsa keinoon, jol-

la pelissä on mahdollista edetä. Vaikka pelaajalla on käytössään numeraalisesti suuri määrä erilaisia toimintavaihtoehtoja, huijaukseen turvautuessaan hän on tullut tilanteeseen, jossa niistä yksikään ei toimi tavoitteen kannalta. Tällöin ainoa mahdollisuus on turvautua huijaukseen eli hankkia pelin ulkopuolelta tietoa siitä, miten ylivoimaisen tilanteen voi pelata menestyksekkäästi.

5.1.3 Kybertekstin typologia

Yleisten käyttäjäfunktioiden sekä *Myth II*:n rajallisten toimintamallien ohella lukijan roolia tarkennettaessa on tarpeen tarkastella niitä mahdollisuuksia, joita ergodininen teksti itsessään voi sisältää. Aarseth on luonut mallin, jonka avulla minkä tahansa tekstin muuntuvuus on mahdollista määritellä. Tämä ei koske ainoastaan kybertekstejä, vaan sitä voi soveltaa yhtä hyvin myös painettuihin teksteihin ja hyperteksteihin. Tämän seitsenluokkaisen asteikon avulla mikä tahansa teksti voidaan sijoittaa omaan genreasemaansa. Asteikon avulla saavutettavia mahdollisia genrepositioita on yhteensä 576, joista tosin suurin osa on vain hypoteettisia ja varsinaisesti käytössä olevien määräksi jää enintään tusina (Koskimaa 2000, chapter2.htm#mark4, kpl 7)³⁸. Tekstin genrease-man määrittely auttaa selvittämään tekstin ergodisuuden asteen, ja sitä kautta myös käyttäjän rooleja ja vuorovaikutteisuuden määrää.

1. *Dynamiikka*. Ensimmäinen muuttuja Aarsethin seitsenluokkaisessa asteikossa on dynamiikka (dynamics). Dynamiikalla tarkoitetaan tekstin muuttuvuutta: kun staattisessa tekstissä skriptonit (merkkijonot sellaisina kuin ne ilmenevät käyttäjille) ovat muuttumattomia, intratekstonisesti dynaamisessa tekstissä skriptonien sisältö voi muuttua tekstonien (merkkijonot itse tekstissä) lukumäärän ja sisällön pysyessä useimmiten samana ja tekstonisesti dynaamisessa tekstissä myös tekstonit voivat muuttua.³⁹ On silti mahdollista, että tekstonienkin lukumäärä ja sisältö voi muuttua. (Aarseth 1997, 62–63.) Toisin sanoen tekstonit muodostavat tekstissä olevien mahdollisuuksien varaston, skriptonit ne hahmot ja ominaisuudet, joita tekstin pinnalla liikkuva lukija tai käyttäjä voi kohdata tietyssä tekstin vaiheessa (Eskelinen 1999, 132). Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi *Afternoonissa* tai muissa hyperteksteissä skriptonien (ja tekstonien) määrä on vakio: käyttäjä ei pysty lisäämään uusia tekstoniyhdistelmiä teokseen, vaan se on jo ”valmis” ja vain luettavissa eri (valmiine) yhdistelmineen. *Myth II*:n

³⁸Koskimaa 2000 -viittaukset koskevat teoksen sähköisesti julkaistua versiota (URL)

³⁹On hyödyllistä erottaa merkkijonot sellaisina kuin ne ilmenevät lukijoille ja sellaisina kuin ne ovat itse tekstissä, koska ne eivät välttämättä ole samat. Aarseth päätyi nimityksiin skriptonit kuvaamaan edellistä ja tekstonit jälkimmäistä. Hän lisää, että skriptonit ovat niitä joita ideaalilukija lukee.

kaltaisessa strategiapelissä tekstonien määrä on myös vakio, mutta skriptonien (tekstoniyhdistelmien) määrä vaihtelee riippuen siitä, miten peli etenee (mitä vaihtoehtoja pelaaja valitsee). Pelissä on siis sisäänrakennettuna tietty määrä (vaikkakin lähes loputon) vaihtoehtoisia toimintamalleja tai toimintamahdollisuuksia, joista olisi ehkä parempi puhua pelin runkona. Tämä siksi, ettei synny kuvaa suppeasta ja suljetusta teoksesta, mitä se ei suinkaan ole. Toisin sanoen erilaiset skriptonit ovat niitä mahdollisuuksia, jotka seuraavat, jos pelaaja laittaa rykmenttinsä tietystä järjestyksessä kohti vihollisen linnaketta. Pelaaja pystyy valitsemaan kuitenkin täysin vapaasti mieleisiään vaihtoehtoja, eli muokkaamaan pelin sisältöä aktiivisesti omaksi pelitapahtumakseen. Esimerkiksi parantamalla kuolemaisillaan olevan sotilaan pelin sisältö ”muuttuu”: pelaajalla olisi toki mahdollisuus olla parantamatta sotilasta, jolloin hän kuolisi, ja peli olisi oleellisesti ”muuttunut”. *Myth II* on siis intratekstonisesti dynaaminen.

2. *Määräytyneisyys*. Saman asteikon toinen muuttuja on määräytyneisyys (determinability). Tällä tarkoitetaan tekstin stabiilisuutta, jossa teksti on ennakoitava jos kaikki perättäiset skriptonit ovat aina samat, jos eivät, teksti on ennakoimaton. (Aarseth 1997, 63.) Nopeasti pääteltynä esimerkiksi *Myth II* olisi ennakoitava: samat reagoinnit samassa tilanteessa tuottavat näennäisesti aina saman lopputuloksen. Siinä ei ole sellaista sattumanvaraisuutta kuin esimerkiksi nopan heitto tms., joka määräisi pelin kulkua ennalta-arvaamattomaan suuntaan. Käytännössä on kuitenkin hyvin vaikeaa, jopa mahdotonta, pelata samaa tilannetta kahdesti samalla tavalla. On millimetreistä kiinni, osuuko vihollisen nuoli omiin joukkoihin tai osuuko omien joukkojen nuoli viholliseen. Samoin esimerkiksi yllättävä tuulenpuuska voi vaikuttaa osumatarkkuuteen, eikä tuulenpuuskan tuloa voi mitenkään ennustaa. Tuulenpuuska on kirkkaimmin tällainen sattumanvarainen ja ennakoimaton elementti, jonka pelin tekoäly tuottaa pelaajasta riippumatta. Laajemmassa mielessä tarkasteltuna *Myth II* on ennakoitava, mutta koska kaikki pienet yksityiskohdat juuri näitä arvaamattomia tuulenpuuskaa myöten on otettava huomioon, *Myth II* sijoittuu ennakoimattomaksi.
3. *Aika*. Seuraava muuttuja on aika (transiency). Jos pelkkä ajan kuluminen saa skriptonit tulemaan itsestään esiin, tekstin aika on tekstilähtöistä. Jos tähän tarvitaan käyttäjän responssi, aika on lukijalähtöistä. (mts, 63.) *Myth II* on lukijalähtöinen kuten pelit yleensäkin. Pelin tapahtumat ovat riippuvaisia peliä kontrolloivasta ohjelmasta, ja pelin ohjelman tapahtumat ”käynnistyvät” kun pelaaja toimii samalla tasolla (Aarseth 1998, 37). Pelissä on myös tekoälyn ohjaama toiminto, joka saa viholl-

liset hyökkäämään pelaajan joukkojen kimppuun, vaikei pelaaja tekisi mitään. Tässä mielessä *Myth II*:n aika on monikollista, koska yhden peliepisodin sisällä aika on yleensä tekstilähtöistä ja etenee siis pelaajasta riippumatta mahdollistaen vaikkapa koko rykmentin kuoleman ellei pelaaja sitä onnistu estämään. Sen sijaan peliepisodien alussa olevien teksti- tai elokuvakatkelmien pyöriessä muun pelin aika ei etene lainkaan. Pelaajan pelatessa yhtä peliepisodia koko muu peli pysyy myös lukijalähtöisenä ajaltaan, sillä toisten episodien aika ei etene sillä aikaa. Tässä mielessä mahdollisuudet käsitellä aikaa tämän typologian puitteissa ovat hieman rajalliset, sillä typologia ei ota huomioon juuri tällaista monikollista aika-profilia.

4. *Perspektiivi*. Perspektiivi (perspective) on pelin kohdalla selkeä muuttuja. Jos teksti vaatii käyttäjää ottamaan strategisen roolin maailmassaan, perspektiivi on henkilökohtainen, ja jos ei, se on ulkopuolinen. (Aarseth 1997, 63.) Peli on väistämättä siis henkilökohtainen. Pelin toimintahan perustuu aktiiviseen pelaajaan, jota ilman pelin ideassa ei ole mitään järkeä. Jotta pelaaja voisi pelata, hänen on pakko pitää pelihahmonsensa hengissä ja hyvissä voimissa. Sen sijaan verkkofiktio on yleensä aina ulkopuolinen perspektiiviltään: lukija voi lukea tekstiä haluamassaan järjestyksessä, mutta siitä huolimatta hän ei voi muuta kuin lukea.
5. *Saatavuus*. Saatavuus (access) määrittää käyttäjän pääsyä tekstin kaikkiin osiin. Mikäli käyttäjällä on koko ajan pääsy kaikkiin tekstin osiin, tekstin saatavuus on rajoittamatonta, muuten se on rajoitettua. (mts, 63.) *Myth II* on selvästi rajoitettu. Pelaaja pystyy etenemään vain tehtäväjärjestyksessä. Hän ei voi edetä toiseen tehtävään ennen kuin on suoriutunut ensimmäisestä tehtävästä niin että hänen joukkonsa ovat säilyneet hengissä. Pelaajalla on pääsy vain suoritettavaan tehtävään ja sitä edeltäviin: kaikki muut ovat rajoitettuja. Teksti pysyy luonteeltaan rajoitettuna, mikäli siinä on yksikin skriptoni, johon käyttäjällä ei ole esteetöntä pääsyä koska tahansa.
6. *Linkitys*. Verkkokirjallisuudelle on ominaista, että se on organisoitu linkkien avulla (mts, 63-64). Linkitys on tutuimillaan World Wide Webissä, jossa eri tekstit ovat tyypillisesti yhteydessä toisiinsa hypertekstilinkkien avulla. Linkillä tarkoitetaan yhteyttä kahden hypertekstikatkelman välillä. Sen sijaan se nimenomainen kohta, johon linkki kiinnittyy, on nimeltään ankkuri. Se erottuu muusta tekstistä alleviivauksella ja värillä. Samaa periaatetta hyödynnetään runsaasti verkkoteoksissa, jolloin teksti(katkelmat) liittyvät toisiinsa linkein. Muuttujana linkitys (linking) saattaa kuitenkin

tietyistä tekstilajeista puuttua kokonaan. Esimerkiksi *Myth II* ei tukeudu linkkeihin lainkaan, vaan on toteutukseltaan graafinen: pelaaja liikkuu “aitoa” fantasiamaailmaa kuvaavassa graafisesti toteutetussa maailmassa. Kuvasta toiseen ei johda linkkejä, ellei ajatella teleporttaamisen tilanteesta toiseen tai kameraposition siirtelyn kartan klikkaamisen avulla olevan eräänlaisia linkkejä.

7. *Käyttötapa*. Viimeinen muuttuja on käyttötapa (user functions). Joissakin teksteissä käyttäjällä on lisäfunktioita varsinaisen tulkinallisen funktion lisäksi. Tällainen on luotaavan (eksploratiivisen) funktion lisäksi muokkaa- eli konfiguratiivinen funktio, jossa skriptonit ovat osaksi käyttäjän valitsemia tai luomia. Luotaava funktio tarkoittaa käytännössä valintaa erilaisten mahdollisuuksien, esimerkiksi linkkien väliltä. Mikäli käyttäjä pystyy lisäämään tekstoneita, on funktio kirjoitettava eli tekstoninen. Kirjoittaminen voi olla joko yksityistä, jolloin tehdyt lisäykset jäävät vain tekijänsä käyttöön, tai julkista, jolloin muutokset ovat kaikkien käyttäjien nähtävillä. (mts, 64.) Jos käyttäjä ei pysty lisäämään tekstiin mitään tai muutenkaan muokkaamaan sitä, hänen roolinsa on tulkitseva ja hän operoi vain merkityksen parissa. *Myth II* on selvästi käyttäjäfunktioltaan konfiguratiivinen, koska pelaajan on jatkuvasti osallistuttava pelin kehittymiseen eli toimittava aktiivisesti pelimaailmassa. *Myth II*:ssa on myös yksityinen kirjoitettava funktio, sillä pelin mukana tulee editori, jonka avulla on mahdollista luoda itselleen omia karttoja, objekteja, ääniä ja vaikkapa uusia joukkoja.

Tämän Aarsethin luoman typologian mukaan voi luokitella minkä tahansa tekstin, ja saada sen avulla selville tekstin profiilin. *Myth II*:n profiili on siis seuraava:

<i>Muuttuja</i>	<i>Arvo</i>
Dynamiikka	Intratekstonisesti dynaaminen
Määräytyneisyys	Ennakoimaton
Aika	Monikollinen
Perspektiivi	Henkilökohtainen
Saatavuus	Rajoitettu
Linkitys	Linkitön
Käyttötapa	Konfiguratiivinen

Taulukosta selviää, että lukijan kannalta *Myth II* sijoittui varsin ergodiseen asemaan. Se on käyttötavaltaan ainakin konfiguratiivinen, mikä antaa pelaajalle aktiivisen roolin pelaajana. Lukijan perspektiivi on henkilökohtainen, jolloin

pele edellyttää pelaajan panosta toimiakseen. Lisäksi pelissä itsessään toteutuva dynaamisuus ja ennakoimattomuus sekä monikollinen aika takaavat pelaajalle mittavasti mahdollisuuksia olla aidosti pelin toimiva subjekti, sillä pelaajan ratkaisuille ja valinnoille on todellisuudessa merkitystä pelin kannalta. Sen sijaan pelin saatavuus on rajoitettua, eli pelaaja ei pääse halutessaan mihin tekstin osaan tahansa, vaan joutuu etenemään tapahtumajärjestyksessä. Peli on myös luonteeltaan ennakoimaton, mikä tarkoittaa sitä, että pelaaja ei pysty kontrolloimaan kaikkia eteensä tulevia tilanteita, vaan peli saattaa tuottaa yllätyksiä. Näistä rajoitteista huolimatta *Myth II* on hyvinkin dynaaminen teksti salliessaan pelaajalle merkittävästi liikkumavaraa. Hyvä kysymys onkin, missä määrin muut tekstityypit tarjoavat lukijalle näinkin paljon vaikutusmahdollisuuksia. *Myth II* ei ole kuitenkaan tietokonepeleistä kaikkein dynaamisimpia, vaan huomattavasti dynaamisempia pelejä on olemassa.

Tekstin profiilin ansiona mainittakoon, että se auttaa pääsemään käsiksi tekstin ominaispiirteisiin sekä sijoittamaan sen paikalleen muiden kybertekstien joukkoon. Profiilin avulla on helpompaa lähestyä sekä yksittäistä tekstiä että kybertekstien varsin laajaa ja monipuolista joukkoa. Profiilin ansiot eivät jää vain tähän, vaan sen avulla voidaan määritellä myös mikä tahansa tekstilaji, ja vertailla vaikkapa perinteistä painettua romaania tai kokeellista lyriikkaa samojen muuttujien avulla. Näin saadaan myös tarpeellista vertailupohjaa ”uudemille” digitaalisille teksteille, ja saatetaan huomata, etteivät ne lopulta niin paljon eroakaan perinteisestä painetusta kirjallisuudesta (ks. Aarseth 1997, 67-75). Monissa tapauksissa tietty painettu teksti voi olla ominaisuuksiltaan lähempänä digitaalisia tekstejä kuin muita painettuja tekstejä ja päinvastoin.

Aarseth häivyttää kybertekstin teoriassaan rajaa digitaalisten ja painettujen tekstien välillä. Kuitenkin tämä ero on suurempi kuin mitä Aarseth väittää, koska käytännössä digitaaliset tekstit ovat välineenä paljon joustavampia (Koskimaa 1999a, 125, Koskimaa 2000, chapter2.htm#mark4, kpl 1). Edelleen myös Aarsethin käsitys narratiivisten ja ergodisten tekstien eroavaisuudesta on hieinan jyrkkä, sillä kuten Koskimaa huomauttaa, narratiivisuus voi olla kybertekstin ominaisuus, vaikkei kyberteksti olisikaan kokonaisuutena narratiivinen. Sama teksti tosin ei voi olla yhtä lailla sekä narratiivinen että ergodinen, sillä mitä ergodisempi tietty teksti on, sitä vähemmän siinä on narratiivisia ominaisuuksia ja päinvastoin. Aarseth ei tosin koskaan tätä kiellä. (Koskimaa 2000, chapter2.htm#mark4, kpl 11.) Lukijan vapaus liikkua tekstissä ja tehdä ratkaisuja sen eteenpäin kuljettamiseksi kärsii ratkaisevasti, jos hänen täytyy pitää silmällä kerronnan jatkuvuutta ja eheyttä. Esimerkiksi *Myth II*:ta pelatessa pelaaja ei voi pyrkiä täydentämään juonta, sillä pelijakson tavoitteena on tehtävän suorittaminen, eikä pelaaja voi etukäteen edes tietää, kuinka juonta pitäisi

pyrkii täydentämään. Hän pyrkii pelatessaan suorittamaan parhaansa mukaan annetun tehtävän, mutta ei voi tietää, miten juoni sen jälkeen etenee. Pelaamisen aika on ikuinen preesens. Pelaaja ei voi vaikuttaa asioihin, jotka ovat jo tapahtuneet tai jotka eivät ole vielä tapahtuneet. Kerronta sen sijaan viittaa aina jo menneeseen aikaan. Tästä seuraa, että kerrontaa ja pelaajan toimintaa ei voi esiintyä samanaikaisesti. (Juul 2001, 6.) Mitä ergodisempi teksti on kyseessä, sitä vähemmän lukija voi kiinnittää huomiota tarinaan ja mitä narratiivisempi teksti, sitä vähemmän lukijalla on mahdollisuutta toimia aktiivisesti tekstin sisällä. Niinpä ergodinen teksti on dominanttiltaan konfiguraatiivinen kun taas narratiivi on tulkinnallinen (Eskelinen 2001, 2).

Marie-Laure Ryan täydentää Aarsethin teorian käyttötapoja jaolla, joka perustuu binaarisiin pareihin sisäinen (internal)/ulkoinen (external) interaktiivisuus ja eksploratiivinen (exploratory)/ ontologinen (ontological) interaktiivisuus. Näitä yhdistämällä saadaan neljä eri ryhmää, joihin sijoitettavia tekstejä voidaan tarkastella lähemmin suhteessa lukijaan. (Ryan 2001, 5.) Ryanin jako on jossain määrin päällekkäinen Aarsethin typologian osien kanssa, mutta valottaa ansiokkaasti käyttäjän asemaa. Katteoria ulkoinen/eksploratiivinen interaktiivisuus pitää sisällään tekstejä, joissa käyttäjä on rooliltaan ulkopuolinen suhteessa tekstiin eikä voi vaikuttaa tekstin sisältöön konfiguraatiivisesti. Tällaisia tekstejä ovat klassiset hypertextit. Katteoria sisäinen/eksploratiivinen interaktiivisuus mahdollistaa lukijan ottamaan sisäisen roolin tekstin maailmassa ja tutkimaan sitä, mutta hänellä ei ole valtaa muuttaa tekstiä eikä täten konfiguraatiivista funktiota. Tällainen teksti on seikkailupeli *Myst*. Katteoriassa ulkoinen/ontologinen interaktiivisuus käyttäjä muistuttaa kaikkivoipaa jumalhahmoa. Hän pitää käsissään tekstin maailman objektien kohtaloita ja liikuttelee niitä mielensä mukaan kuin sätkynukkeja. Esimerkkinä tästä katteoriasta ovat simulaatiopelit kuten *SimCity* (Electronic Arts 1989) tai *Civilization*. Monissa peleissä on kuitenkin sitoutettu käyttäjää tiiviimmin sijoittamalla tämä jumalhahmo pelin henkilöksi. (Ryan 2001, 6-9.) Näin myös *Myth II*:ssa: aiemmin perustelin vaikeutta sijoittaa pelaajaa tarkasti mihinkään rooliin pelissä. Kyse onkin pelin sijoittumisesta Aarsethin termein käyttöavaltaan konfiguraatiiviseksi ja perspektiiviltään henkilökohtaiseksi, mutta Aarsethin jako jättää huomioimatta tilanteen, jossa käyttäjän perspektiivi on kyllä henkilökohtainen, mutta hänen omaksumansa roolin perspektiivi ulkoinen. *Myth II*:n joukkojen komentaja on pelin maailmaan nähden ulkoisessa vuorovaikutuksessa, koska hän ei sijoitu pelissä samalle tasolle kuin muut pelin henkilöt (ks. mts, 9). Hän hallitsee tilaa eri tavalla: hänellä on mahdollisuus siirtyä kartan avulla mihin tahansa pelin kolkkaan ilman fyysisiä rajoituksia. Toisaalta hän sijoittuu myös pelin sisäiseen maailmaan, koska hänen henkensä on pelissä uhattuna (mts, 9).

Mikäli joukot epäonnistuvat tehtävässä, myös komentajapositio kuolee. Viimeinen kategoria sisäinen/ ontologinen interaktiivisuus pitää sisällään tekstejä, joissa käyttäjä on selvästi tekstin sisäisessä roolissa ja hänellä on valtaa tekstin sisältöön (mts, 9). *Myth II* sijoittuikin kategorioiden ulkoinen/ontologinen ja sisäinen/ontologinen interaktiivisuus välimaastoon, koska sen perspektiivi on luonteeltaan sekä ulkoinen että sisäinen samaan aikaan.

5.1.4 Lukijasta tekijään?

Olen käyttänyt tässä työssä vaihtelevasti käsitteitä lukija, pelaaja ja käyttäjä. Lukijan käsite sijoittuu yksiselitteisesti koskemaan sellaisia tekstejä, joissa lukijalla ei ole tulkitsevan funktion rinnalla muita funktioita tai niistä vain luotaava funktio. Kyseeseen tulevat tällöin muun muassa hypertekstit. Käyttäjä toimii laajempina ilmaisuna, kun käsittelyn kohteena voi olla useita erityyppisiä kybertekstejä, eikä käsitettä pelaaja voi tästä syystä käyttää. Pelaaja sen sijaan viittaa vain tietokonepelin pelaajaan.

Kybertekstien kohdalla on myös käyty keskustelua siitä, missä määrin käyttäjä fuusioituu tekstin tekijän kanssa. Käyttäjän rooliin on kieltämättä poikkeuksellisen aktiivinen esimerkiksi sellaisessa tapauksessa, jossa hän saa itse muokata tekstiä lukiessaan mieleiseensä muotoon, ja muuttaa sitä jopa pysyvästi ja julkisesti. Tällöinhän tekstin tekijällä ei ole enää valtaa oman tekstinsä lopulliseen muotoon. Monissa peleissä on esimerkiksi mahdollisuus luoda omia taitelulentäjä ja -joukkoja, kuten myös *Myth II*:ssa, sillä sen mukana tulee tätä tarkoitusta varten erillinen editori. Tällöinhän omia pelimaailmoja luova pelaaja lähenee hyvinkin paljon pelin suunnittelijaa.

Aarseth kuitenkin huomauttaa, että ei riitä, että tekstin tekijällä (tai luoja) on luomisvalta tekstin sisältöön, vaan hänellä pitää olla valta myös sen muotoon ja lajityyppiin (Aarseth 1997, 164). Tällöin pelkkä tekstin sisäinen muuntelu ei riitä tekijyyden saavuttamiseksi. Vaikka lukijalla siis onkin kybertekstien kohdalla laajat mahdollisuudet lisätä, poistaa ja muokata tekstien elementtejä, hän ei silti liiku samalla tasolla tekstin luoja kanssa. Hänen tekemänsä muutokset eivät yleensä realisoidu samalla tavalla (julkiseksi) teokseksi, vaan hän operoi alemalla tasolla jo olemassaolevan teoksen sisällä⁴⁰. Ideologisella tasolla tämä olemassaoleva teos on oma artefaktinsa, eikä sen tekijyyttä voi saavuttaa tekemällä siitä oman, muunnellun kopionsa. Voidaan tietysti väittää, että jo pääsy muokkaamaan materiaaleja hämärtää tekijän ja lukijan rajat, ja että jolkaisesta tehdystä muutoksesta seuraa oma, uusi teoksensa. Kuitenkaan esimerkiksi kustannustoimittajaa ei pidetä (uuden) tekstin tekijänä, vaikka hän

⁴⁰Tästä on olemassa poikkeuksia, esim. *Half-Lifesta* modifioitu *Counter Strike* -peli (Havas-Interactive 2000).

olisi lisännyt ja poistanut teoksesta osia. Uusi tekniikka ei ole tehnyt tähän muutoksia. Pelkästään uusi tekniikka ei voi edistää lukijan roolin muuttumista kohti tekijyyttä. Tekijyys ei olekaan teknologinen, vaan puhtaasti sosiaalinen kategoria (mts, 172).

Myös Aarseth päätyy hylkäämään käsitteen lukija kirjallisuudentutkimuksen käyttöön, koskemaan sen tavanomaisempia ja totuttuja merkityksiä. Hän puoltaa käsitteen käyttäjä omaksumista koskemaan kaikkia kuviteltavissa olevia tekstuaalisia käytäntöjä, mukaanlukien lukeminen ja kirjoittaminen. (mts, 173.) Käyttäjälle sallitaan siis huomattavasti laajempi toimintakenttä laajempine toiminnan muotoineen. Tätä jakoa hän perustelee käytännöllisyydellä: se pitää vakiintuneet termit vapaina väärin- ja ristiinkäytöltä, ja selkeyttää niiden sisällöllisiä eroja.

Monien digitaalisten kulttuuriteollisuuden tuotteiden kohdalla tekijyyttä on pidetty toisarvoisena. Televisiomainokset, musiikkivideot ja tietokonepelit erotuvat toisistaan sisällön ja genreajattelun, eivät suinkaan tekijän perusteella kuten esimerkiksi kirjat ja elokuvat⁴¹. Massakulttuuri on kaupallista eikä siihen ajatella liittyvän taiteellista itseilmaisua, jolloin myös tekijän merkitys teoksen luojana vähenee. Tietokonepelien tekijöinä huomiota saavat tyypillisesti pelien suunnittelijat ja julkaisijat, mutta heistäkin puhutaan monikossa korostaen pelien kehitystyön ryhmätyöluonnetta (Darley 2000, 135-137). Yksilöitä ei nosteta esille, vaan peleistä mainitaan yleensä vain julkaisija, esimerkiksi Id Software, Bungie jne. Yksittäistä tekijää ei peleissä yleensä olekaan, sillä esimerkiksi *Myth II*:n tekijöiksi luetellaan noin sata eri henkilöä ohjelmoijista käyttöliittymäsuunnittelijoihin ja tarinan kirjoittajista animaattoreihin ja testikäyttäjiin. Mielikuvat peleistä syntyvätkin lähinnä yleisen arvostuksen, eivät niinkään tekijän henkilöllisyyden kautta (mts, 138). Tärkeitä tässä prosessissa ovat pelin sisältämät uudistukset, joilla on todellista käyttöarvoa pelaajakunnan silmissä, kuten parempi grafiikka tai käyttöliittymä. Tällaisessa tilanteessa ollaan lähestymässä eräänlaista teknistä instrumentalismia, jossa taiteilija syrjäytyy ohjelmoijan tieltä. Tietokonepelejä ei ainakaan toistaiseksi ole mielletty taiteeksi vaan puhtaasti populaarikulttuurin viihteelliseksi osa-alueeksi. Alan rajua kaupallisuus ei tätä mielikuvaa ainakaan horjuta. Tietokonepelistä puhuttaessa nousee esiin Walter Benjaminin vanha, jo elokuvaa koskenut ajatus taideteoksen auran katoamisesta teknisen uusinnettavuuden myötä (Benjamin 1989, 144). Teos menettää arvoaan uniikkina taiteellisen itseilmaisun tuloksena, kun se on mahdollista ulottaa massatuotannon piiriin. Ilmiö on tutuimmillaan jäljennettyjen taidejulistesten ja -postikorttien kohdalla, kun kenellä tahansa on mahdol-

⁴¹ Kaikissa elokuvissakaan ei ole yksittäistä tekijää. Esimerkiksi *auteur*-idea vastustavat elokuvakollektiivit eivät merkitse elokuviinsa edes ohjaajan nimeä, vaan korostavat elokuvan tekoa tiimityönä.

lisuus saada *Mona Lisa* seinälleen kirkkaissa väreissä. Kuitenkin eräät tuhansina kopioina leviävät Hollywood-elokuvat ulotetaan taiteellisen itseilmaisun piiriin klassisen elokuvan *auteur*-ajattelun tapaan. Jotkin pelisuunnittelijat ovat myös keränneet itselleen mainetta ja erityistä arvostusta juuri persoonallisten näkemystensä ansiosta, kuten *SimCityn* Will Wright tai *King's Questin* Roberta Williams (Friedman 1995, 2). Toistaiseksi pelejä on suunniteltu niiden viihdearvoa silmällä pitäen, mutta ei ole mahdotonta, että tulisimme tulevaisuudessa näkemään myös taiteellisesti kunnianhimoisia projekteja. Toisaalta pelien asema populaarikulttuurina ei sulje pois niiden taiteellisia arvoja. Vaikka pelejä suunnitellaan viihdettä silmällä pitäen, se ei automaattisesti tee niistä taiteellisesti arvottomia, vaikka julkinen mielipide ei pelejä taiteena pidäkään.

5.2 Interaktiivisuuden harha

Pelit eroavat narratiiveista selkeästi siinä, että siinä missä narratiiveissa kaikki kertomuksen osat ovat yhtä tärkeitä, peleissä ei asia ole niin. Pelaaja ei käytännössä voi eikä yleensä edes halua käydä läpi kaikkia mahdollisia tilanteita, jotka pelin rakenteeseen on koodattu (Eskelinen 2001, 2). Peliä pelataan tavoitteen saavuttamiseksi ja keinoja päästä tavoitteeseen on käytännössä valtavasti, mutta vielä enemmän on "väärä ratkaisuja", joilla tavoitteeseen ei päästä. Yleensä vain tietynlaisilla ratkaisuilla voi päästä pelissä eteenpäin, ja nämä ratkaisut on jollain lailla pelin tarinallisesta kehyksestä johdettavissa. Tämä ei tietenkään sulje pois mahdollisuutta valita toisin, mutta tavoitteellisesti pelattaessa pelaajan on valittava rajoitetusta määrästä komentoja. Pelaaja voi tietysti valita täysin vapaasti näistä tavoitteeseen johtavista vaihtoehdoista.

Näitä valintatilanteita, joista pääsee etenemään kohti toivottua ratkaisua vain tietyillä valinnoilla Aarseth nimittää suodattimiksi (filters) erotukseksi esimerkiksi Wolfgang Iserin narratologiassa käyttämästä termistä aukko kohta (gap) (Aarseth 1997, 111). Iserin aukko kohta tarkoittaa tekstissä olevaa (juonellista) aukkoa, jonka lukija joutuu täydentämään mielikuvituksensa avulla (ks. Iser 1987, 165). Jotta lukijan tulkinta olisi järkevä eikä hän sortuisi ylitulkintaan, mahdollisuudet aukon täyttämiseen ovat rajatut. Tulkinnan pitää tapahtua tietyissä rajoissa, sillä aukkokohdan oikea tulkinta on ratkaiseva tekstin kokonaisuuskannalta. Kuitenkaan kaikki suodattimet eivät ole ratkaisevia pelin etenemisen kannalta. Siksi niitä on kahdenlaisia: niitä, jotka edistävät pelaajaa hänen pyrkimyksissään kohti ratkaisua, ja niitä, joilla ei ole pelin edistymisen kannalta erityistä merkitystä (Aarseth 1997, 111). Eskelisen jako onnistuneisiin ja epäonnistuneisiin käyttäjätapahtumiin vastaa Aarsethin jakoa relevantteihin ja epärelevantteihin suodattimiin (ks. luku 3.3 Intrigue, intrigant ja intriguee).

Myth II:ta pelatessa on merkityksetöntä, millä tavalla tai kuinka pitkän harhailun jälkeen joukot pääsevät kohteeseen, jossa tietty missio pitää suorittaa. Merkitystä on pelin kokonaisuuden kannalta vain sillä, että tehtävä tulee jollain lailla suoritetuksi. Tosin pelaajan kannalta tämä ei ole niin yksinkertaista, koska joukot kannattaa saada mission läpi mahdollisimman terveinä ja vähin tappioin. Jos joukkoja kuolee liikaa, seuraavan tehtävän suoritus vaikeutuu. Lisäksi hyvät, pitkäaikaiset sotilaat kannattaa pitää hengissä. Joissain tehtävissä tehtävän suorittaminen vaatii jonkun tietyn henkilön eloonjämistä. Esimerkiksi Walls of Muirthemne -episodissa kääpiöiden pitää selvitä tehtävästä, koska heidän räjähteensä ovat kriittisiä mission kannalta. Sen sijaan sillä ei ole merkitystä, mitä kääpiötä käyttää ansan virityksessä. Jokainen kääpiö tekee sen suunnilleen samalla lailla, eikä pelin kulkuun vaikuta, käyttäkö Oria vai Yaria.

Merkityksellinen suodatin sen sijaan on vaikkapa taistelustrategia. Jos pelaaja ryhmittää joukkonsa huonosti tai ei käytä hyväkseen maastoa, tuloksena on hyvin nopeasti koko joukon teurastus. Tulokseen johtavia strategioita on rajallinen määrä, ja pelaaja joutuukin kokeilemalla etsimään hyvän strategian, jolla lopputulos olisi riittävän hyvä (ts. yhden sotilaan selviäminen taistelusta hengissä ei yleensä riitä). Voittoon johtavia strategioita ei kaikissa tapauksissa ole kuin muutama: väärää muodostelmaa käyttämällä voi olla mahdotonta saavuttaa voittoa. Niinpä oikea strategian valinta on merkityksellinen suodatin. Suodatin varsinaisessa merkityksessään ei olekaan narratiivinen elementti, vaan pikemminkin osa pelin sisäistä rakennetta. Näyttäisikin siltä, että narratologian peruskäsitteet eivät ole lainkaan riittäviä kuvaamaan seikkailupelejä, eivätkä ainakaan niiden eroavaisuuksia kirjallisuuteen nähden. (Aarseth 1997, 111.)

Pelaaja ei siis ole vapaan vuorovaikutteisessa suhteessa peliin, vaan hänen pelaamistaan säätelevät tiukat rajoitteet. Mikäli pelaaja ei pelaa pelin sääntöjen mukaisesti, ts. ei tottele peliin kirjoitettua logiikkaa, rangaistuksena on kuolema. Peli loppuu. Toisaalta ilman näitä rajoitteita pelin ideassa ei olisi mitään järkeä: pelihän eroaa leikistä juuri sääntöluonteensa perusteella. Pelissä etenemistä ja onnistumista säätelee peliin sisäänkirjoitettu järjestelmä, jonka kanssa pelaaja on vuorovaikutuksessa käyttöliittymän välityksellä. Jill Walker kuvaa osuvasti tätä pelaajan "vapauden" ambivalenssia:

In these games you're offered more than the role of narratee or reader that you would receive in most traditional stories. The role of the narrator is yours to fill as well as that of the narratee. You're still within a clear framework of fictional world with limitations and expectations, but you have a voice of your own, albeit for limited periods. You're on the producing end of the communication model

and not just a recipient. (...) But even when you seem to be a narrator in an electronic text, you are playing a role determined by the program and the fictional world. (Walker 2001, 40.)

Yhteenvetona voi todeta, että puheet uuden tekniikan tuomasta interaktiivisuudesta ja käyttäjän vallasta ovat pitkälti teknologiahyphen aiheuttamaa retoriikkaa. Se, että lukijalle annetaan enemmän valtaa vaikuttaa omaan lukukokemukseensa, ei tee lukijasta vielä kirjailijaa. Hypertekstin lukeminen tai pelin pelaaminen on edelleen rajoitettua toimintaa, mikä on varsin kaukana aidosta vuorovaikutuksesta. Ergodinen kirjallisuus laajentaa lukijan rooleja aktiivisempaan suuntaan, mutta muutos on lähinnä perspektiivissä. Lukeminen toimintana ei muutu kirjoittamiseksi, saati lukijan rooli kirjailijaksi.

6 Päätäntö

Tietokonepelit sijoittuvat elektronisen kirjallisuuden ulkolaidoille vastaamatta perinteistä käsitystä kirjallisuudesta. Niiden kuvaamiseen sopii Espen Aarsethin ajatus erilaisten tekstien sisältämistä ergodisuuden potentiaaleista, jonka mukaan käyttäjän aktiivisuus ja ponnistelu teoksen tulkintaprosessissa korostuvat. Ergodisia voivat olla myös narratiivisten tekstien ulkopuolelle jäävät tekstit, joita ei voida luonnehtia kirjallisuudeksi. Tällöin joudutaan määrittelemään uudelleen myös tekstin käsite. Tähän haasteeseen vastaa osittain Aarsethin käsite kyberteksti, joka tarkoittaa näkökulmaa kaikkeen tekstuaalisuuteen jättämättä tarkastelun ulkopuolelle epänarratiivisia tai painamattomia tekstejä. Kybertekstin käsitettä voidaan kritisoida ehkä liiastakin väljyydestä: mahduttaahan se sisälleen lukemattoman joukon erilaisia tekstejä, joilla ei nopeasti pääteltynä näyttäisi olevan paljonkaan yhteistä. Käsitteen väljyys kallistuu kuitenkin positiiviseksi kun muistetaan, että kyberteksteillä on yhteinen nimittäjä: palautekanava käyttäjän ja tekstin välillä, joka mahdollistaa käyttäjän roolin aktiivisena tekstin työstäjänä.

Myös jälkistrukturalistinen käsitys tekstistä työskentelevänä, merkitysprosessissa syntyvänä on hyödyllinen kybertekstin käsitteen rinnalla, sillä se laajentaa tekstikäsitystä verbaalista informaatiota välittävästä merkkijonosta yleisluontoisemmaksi merkkijärjestelmäksi. Jälkistrukturalistisia teorioita sovellettaessa on kuitenkin muistettava, että kyseisiä tekstin metaforia ei ole kirjoitettu digitaalisia tekstejä silmälläpitäen, eikä näin ollen ole viisasta taivuttaa niitä varten vasten omia tarkoituksia vastaaviksi. Bartheslainen käsitys tekstistä tarjoaa tästä huolimatta sopivan kehikon, jota vasten kybertekstin teoriaa on hyvä peilata.

Tietokonepelit ovat hyvä esimerkki ergodisuuden hyödyntämisestä. Ne ovat kybertekstejä, jotka mahdollistavat käyttäjälleen lukuisan määrän todellisia vaikutusmahdollisuuksia suhteessa tekstiin. Ne eivät kuitenkaan ole kirjallisuutta, vaikka useimmissa peleissä realisoituu joitakin narratiivisia elementtejä. Tästä huolimatta tarina ei ole pelin kokonaisuuden kannalta irrelevantti, vaan tarina sitoo pelitapahtumia yhteen ja motivoi pelaajaa muodostaen pelistä eheän kokonaisuuden. Kaikki pelit eivät kuitenkaan hyödynnä tarinallisuuden suomia etuja. Toisissa peleissä sidoksisuus tarinaan voi olla jopa haitallista, mikäli se ei tarjoa pelin sisältöön mitään uutta, vaan toimii käytännössä vain päälleliimatuna ominaisuutena, joka saattaa vieläpä heikentää pelin jälleenpelaamisarvoa.

Tutkimuksen kohteena olevassa strategiapelissä *Myth II: Soulblighter*:ssa narratiivisia elementtejä ovat kehyskertomuksen tasolla esiintyvä kertoja ja kehyskertomuksen narratiivinen juoni. Se on varsin tarinallinen peli verrattuna moniin suoraviivaista toiminnallisuutta korostaviin peleihin. Varsinaisissa pelitapahtumissa narratiivista juonta tai kertojaa ei kuitenkaan enää esiinny *Myth II*:ssakaan, sillä pelin juoni koostuu intriguesta, johon pelaajan tulee reagoida omilla toiminnoillaan. Intrigue ei ole valmiiksi rakennettu juonikehitelmä, vaan pelaajan eteen tuleva vaarallinen pelitilanne, josta pelaajan tulee yrittää selvitä valitsemallaan pelistrategialla. Tällaisissa tilanteissa pelaajan aktiivisuus korostuu, sillä pelin ”juoni” ei ole valmiiksi määrätty, vaan se muotoutuu pelin edetessä pelaajan tekemistä valinnoista riippuen. Pelin intrigue haastaa pelaajaa tekemään erilaisia valintoja, ja näistä valinnoista ja niiden seurauksista pelin rakenne koostuu.

Pelin kehyskertomuksessa esiintyy narratologinen kertoja, mutta intriguen tasolla on sen sijaan ergodinen ääni. Ergodinen ääni välittää pelaajalle tämän tekemien toimintojen seuraukset, joihin pelaaja taas reagoi uusilla valinnoilla. Pelaaja toimii pelin intrigueena, yleisönä, mutta samalla myös päähenkilön aktiivisessa roolissa aivan konkreettisesti. Tällöin pelaajan roolit ovat hyvin moninaiset, sillä hän sekä tuottaa pelissä realisoituvat tapahtumat että seuraa yleisön roolista näiden tapahtumien seurauksia ja tuottaa niiden pohjalta jälleen uusia tapahtumia. Pelaajan toiminta pelissä koostuukin jatkuvasta positioiden vaihdoksesta, kun hän pelatessaan sukkeloi erilaisten roolien välillä ollen välillä päähenkilön, välillä sisäiskäyttäjän tai intrigueen roolissa. Pelin tapahtumat voidaan jakaa kahteen luokkaan, joista ensimmäiset ovat systeemitapahtumia, joihin pelaaja joutuu reagoimaan toisilla, eli käyttäjätapahtumilla. Niinpä pelin eteneminen koostuu jatkuvasta vuorovaikutuksesta koneen (systeemitapahtumat) ja ihmisen (käyttäjätapahtumat) välillä.

Tietokonepelin vuorovaikutteisuus on kuitenkin luonteeltaan rajoitettua. Peleille on ominaista sääntöjenmukaisuus, ja säännöt rajoittavat käytännössä pelaajan

toimintaa. Pelissä on olemassa tavoite, jota kohti pelaaja pyrkii. Pelissä etene- mistä kohti tavoitetta vaikeutetaan erilaisilla esteillä ja hidasteilla, jotka tekevät pelistä mielekkään. Tietokonepeleille on ominaista edistyminen kehämäisesti yrityksen ja erehdyksen kautta. Pelatessa korostuu toisto, sillä saavuttaakseen tavoitteensa pelaaja joutuu yleensä pelaamaan saman tilanteen yhä uudelleen ja uudelleen, kunnes löytää sopivan strategian, jolla tilanteesta pääsee menestyk- sekkäästi eteenpäin. Tietokonepelin vuorovaikutteisyyden rajoittuneisuus tulee tässä selvästi esiin. Pelaaja ei suinkaan ole vapaan interaktiivisessa suhteessa peliin, vaan aitoa interaktiota esiintyy vain vähän. Pelaajan käytettävissä olevat mahdollisuudet on selvästi koodattu pelin rakenteeseen, eikä pelaaja voi näitä mahdollisuuksia lisätä tai muuttaa. Valinnanmahdollisuuksia on toki lukemat- tomia, mutta useimmissa tilanteissa tavoitteen kannalta sopivia ratkaisuja on vain muutama, tai jopa vain yksi. Myös *Myth II*:ssa on kokonaisuuden kannal- ta merkityksettä vuorovaikutustilanteita hyvin paljon, mutta ratkaisevissa tilanteissa aidon vuorovaikutuksen määrä on vähäinen. Toivottuun ratkaisuun johtavia mahdollisia valintoja on hyvin vähän. Pienikin virhe valitussa strate- giassa voi johtaa tappioon. Mielikuva tietokonepeleistä vapaan vuorovaikutteis- na on näin ollen virheellinen. Tästä huolimatta tietokonepelit ovat yksi tä- hänastisten kybertekstien dynaamisimmista lajeista, sillä rajoittuneisuudestaan huolimatta ne tarjoavat pelaajalle toistaiseksi olemassaolevista tekstilajeista ehkä eniten vuorovaikutuksen mahdollisuuksia. Tutkimuksen kohteena oleva peli *Myth II* ei kuitenkaan sijoitu kaikkein dynaamisimpaan tietokonepelien joukkoon, eikä tästä syystä toimi kovin edustavana esimerkkinä tietokonepelien dynaamisuuden potentiaaleista.

Ajatus lukijan ja tekijän roolien fuusioitumisesta on myös tullut ajankohtaiseksi tietokonepelien kohdalla. Lisääntynyt valta vaikuttaa teoksen sisältöön hämärtää lukijuuden ja tekijyyden eroja. Pelaajalla ei ole kuitenkaan mahdollisuutta vai- kuttaa teoksen muotoon ja lajityyppiin, eikä pelaajan sisäisesti muuntelema teos täytä uuden teoksen kriteerejä. Pelaajan valta on valtaa vaikuttaa teoksen pe- laamisprosessissa, mutta itsenäistä teosta ei hänen muokkaamastaan versiosta vielä yleensä tule. Joitain esimerkkejä rajojen hämärtymisestä on kuitenkin jo olemassa.

Yksi tietokonepelien tunnusomaisimmista piirteistä on niiden spatiaalisuus. Tie- tokonepelit ovat virtuaalisia tiloja, joissa pelaaja liikkuu maastoa tutkien ja sitä haltuunottaen. Tilarepresentaation yksityiskohtaisuus ja realismi ovat pe- likokemuksen kannalta merkittäviä, sillä ne edesauttavat immersion syntymistä, mutta vain tiettyyn rajaan asti, jolloin ne alkavat toimia päinvastoin kiinnittäen pelaajan huomiota pelien synteettisyyteen. Tilan avulla voidaan myös rajoit- taan pelaajan toimintamahdollisuuksia. *Myth II*:ssa tila on merkittävin pelaajan

toimintaan vaikuttava tekijä, sillä juuri tilan suomien mahdollisuuksien käyttäminen hyväkseen on ainoa keino selvitä pelin maailmassa.

Grafiikan laatu ja sen aikaansaama todellisuusvaikutelma tehostavat pelaamisen intensiivisyyttä. Myös äänellä on vaikutusta pelikokemuksen immersiiivisyyteen samalla kun se tuo lisäinformaatiota toisen aistikanavan kautta. Äänen tehtävä on harvoin narratiivinen, mutta se sitoo pelaajaa tiukemmin pelin maailmaan ja tarjoaa tietoa pelin tapahtumista visuaalisen informaation rinnalla.

Temporaalisilta ominaisuuksiltaan tietokonepeli poikkeaa narratiiveista. Kyber-teksteissä aika voidaan jakaa neljään osaan, joita ovat tarina- ja pseudoajan lisäksi lukemisen ja tekstin ajat. Lukemisen ja tekstin ajoilla voidaan rajoittaa pelaamiseen käytettyä aikaa. Lukemattomista mahdollisuuksista huolimatta *Myth II*:ssa näitä ei ole juurikaan käytetty hyväksi, vaan pelin ajallinen organisaatio on lähinnä pelaajasta riippuvaista eikä peliä ole rajoitettu ajallisesti. Tietokonepelin perusaikataso on tapahtuma-aika, jolla mitataan jonkin episodin pelaamiseen käytettyä aikaa. *Myth II*:ssa aika ei etene lineaarisesti vaan pareminkin syklistä, sillä samaan tapahtumaan voidaan pelatessa käyttää toistuvasti pitkiäkin aikoja. Narratiiveissa juoni etenee sitä mukaa kuin lukija sitä lukee, mutta tietokonepeleissä pelaamisen aika on erotettu. Pelissä on erikseen neuvottelutaso, jolla pelaaja yrittää löytää hyvää ratkaisua pelissä edetäkseen. Näin pelin ”juoni” ei avaudu pelaamisen tahdissa, vaan toiset tilanteet vaativat huomattavasti enemmän aikaa kuin toiset. Tietokonepelin aika on pelaajasta riippuvaista ja kulkee eteenpäin pelaajan valintojen mukaan.

Myth II ei monessakaan suhteessa ole kaikkein tyypillisin tietokonepelien edustaja. Se on genrehybridi, joka jakaa piirteitä monesta eri pelityypistä. Teoslähäinen lähestymistapa, vaikka koskeekin vain yhtä peliä, mahdollistaa kuitenkin tietokonepelien ontologian yksityiskohtaisemman tarkastelun. Pelaamisen perusluonne, simuloitussa maailmassa toimivana subjektina liikkuminen, ei kuitenkaan vaihtelee pelistä toiseen. Tässä suhteessa *Myth II* on edustava esimerkki ja sen avulla on mahdollista kuvata tutkimusaluetta. Yksityiskohtainen tulosten yleistettävyyttä jää kuitenkin samalla toteutumatta. Samalla on huomattava, että tietokonepelien kenttä on hyvin laaja ja monimuotoinen eikä erilaisilla peleillä ole välttämättä paljonkaan yhteistä keskenään.

Moninaistuvassa mediaympäristössä on tärkeää ulottaa uudet populaarikulttuurin muodot myös akateemisen tutkimuksen piiriin. Tietokonepelit ovat hyvin suosittu mediakulttuurin muoto ja niiden sisällöllisen ja toiminnallisen rakenteen tunteminen ei ole toisarvoista. Mediapaniikit koskevat yleisesti juuri uusia kulttuurin alueita, joita ei ole vielä omaksuttu valtakulttuurin osaksi. Tietokonepelit ovat käyttäjilleen kuitenkin arkipäivää ja niiden ominaisuuksien tunteminen häivyttää myös pelejä kohtaan osoitettua epäluuloa. Samalla on mah-

dollista pienentää kuilua “uuden” ja “vanhan” median välillä. Sen sijaan että tietokonepelit erottautuisivat täysin omanlaisiksi ja irrallisiksi populaarikulttuurin tuotteiksi, ne ovat ymmärrettävissä multimodaalisiksi kulttuurituotteiksi, jotka lainaavat paljon sisällöstään “perinteisiltä” taiteilta, kirjallisuudelta ja elokuvalta. Ei ole myöskään sanottua, etteikö tietokonepelien potentiaalia olisi hyödynnettävissä myös arvolähtöisen viihdekulttuurin viitekehysten ulkopuolella, käsittämällä ne osaksi taiteellista ilmaisua. Toistaiseksi pelit on mielletty selvästi viihteellisen ja kaupallisen massakulttuurin tuotteiksi, jolloin niiden asema taiteellisena itseilmaisuna on lähes olematon.

Olen käyttänyt tutkimuksessani erilaisia kirjallisuustieteen teorioita yhdistäen niitä kybertekstin teoriaan. Menetelmä on ollut tämän työn kannalta varsin käyttökelpoinen, koska se sallii tietokonepelien erilaisten piirteiden tutkimisen samassa työssä. Tarkoitukseni on ollut kokonaiskuvan luominen yhdestä tietokonepeleistä, ja tähän tarkoitukseen käyttämäni menetelmä on sopinut hyvin joustavuutensa ja tieteidenvälisyytensä ansiosta.

Lopuksi todettakoon, että en ole tässä tutkimuksessa koettanut saavuttaa laajasti yleistettäviä tutkimustuloksia, vaan olen keskittynyt lähinnä yhden pelin ominaispiirteiden tarkasteluun. Tutkimuksen pääkohdat koskevat kuitenkin jossain määrin koko graafisten seikkailupelien genreä. Laajemman aineiston käsitteily ja erilaisten pelityyppien vertailu sekä tarkempi analyysi jäävät siitä huolimatta jatkotutkimukselle avoimiksi aiheiksi. Täysin käsittelemättä ovat myös monen pelaajan kesken pelattavat verkkopelit (multi-player games), jotka laajentavat tutkimusaluetta merkittävästi. Soveltuvaa tutkimuskirjallisuutta on toistaiseksi kuitenkin vain niukasti. Se asettaa rajoituksia tutkimuksen laajuudelle. Espen Aarsethin panos kattavan teorian luomiselle on ollut hyvin merkittävä, mutta myös Aki Järvinen on toiminut nimenomaan pelitutkimuksen uranuurtajana. Digitaalisen kulttuurin kenttä on laaja ja joidenkin sen osa-alueiden tutkimus on vasta käynnistynyt. Tässä mielessä tietokonepelien, kuten muidenkin kybertekstien, osalta kokonaiskuva pysyy tarkasti hahmottumatta vielä hyvän aikaa.

LÄHTEET

Primaarilähde:

Myth II: Soulblighter. 1998. Bungie Software Products Corporation. Linux-versio Loki Entertainment Software.

Sekundaarilähteet

Tutkimuskirjallisuus

Painetut lähteet:

- Aarseth**, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. Ensimmäinen luku luettavissa kokonaisuudessaan internetissä osoitteessa <http://www.hf-fak.uib.no/hi/Espen/> (1.11.2001)
- Aarseth**, Espen. 1999. "Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art." In Ryan, Marie-Laure (ed.), 1999, *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press. p. 31-41.
- Aarseth**, Espen. 2001. "Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games." In Eskelinen, Markku & Koskimaa, Raine (eds.), 2001, *CyberText Yearbook 2000*. Publications of the Research Centre for Contemporary Culture 68. Jyväskylä: University of Jyväskylä. p. 152-171.
- Aumont**, Jacques & **Bergala**, Alain & **Marie**, Michel & **Vernet**, Marc. 1996. *Elokuvan estetiikka*. Suom. Sakari Toiviainen. Helsinki: Edita. (Alkut. *Esthétique du Film*, Éditions Nathan, 1994)
- Barthes**, Roland. 1993a. "Tekstin teoria." Teoksessa *Tekijän kuolema, tekstin syntymä*. Toim. Lea Rojola. Suom. Lea Rojola ja Pirjo Thorel. Tampere: Vastapaino. s. 169-190. (Alkut. "Texte (Theorie du)," 1973)
- Barthes**, Roland. 1993b. "Teoksesta tekstiin." Teoksessa *Tekijän kuolema, tekstin syntymä*. Toim. Lea Rojola. Suom. Lea Rojola ja Pirjo Thorel. Tampere: Vastapaino. s. 159-168. (Alkut. "Révue d'Esthétique," Encyclopaedia Universalis, 1971).

- Benjamin, Walter.** 1989. "Taideteos teknisen uusinnettavuuden aikakaudella." Teoksessa Benjamin, Walter, 1989, *Messiaanisen sirpaleita. Kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta*. Toim. Markku Koski, Keijo Rahkonen ja Esa Sironen. Suom. Raija Sironen. Tutkijaliiton julkaisusarja 57. Jyväskylä: Kansan sivistystyön liitto, Tutkijaliitto. s. 139-173. (Alkut. Gesammelte Schriften, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 1972).
- Bordwell, David & Thompson, Kristin.** 1997 (1979). *Film Art: An Introduction*. Fifth & international edition. New York et al. : McGraw-Hill.
- Caillois, Roger.** 2001. *Man, Play and Games*. Translated by Meyer Barash. Chicago: University of Illinois Press. (Orig. *Les Jeux et les Hommes*, Paris: Librairie Gallimard, 1958).
- Chatman, Seymour.** 1980 (1978). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Second printing. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Crystal, David.** 2001. *Language and the Internet*. Cambridge, UK & New York: Cambridge University Press.
- Culler, Jonathan.** 1988 (1975). *Structuralist Poetics. Structuralism, Linguistics, and the Study of Literature*. 7th printing. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Darley, Andrew.** 2000. *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London & New York: Routledge.
- Eco, Umberto.** 1989. *The Open Work*. Translated by Anna Cancogni. Cambridge, MA: Harvard University Press. (Orig. *Opera Aperta*, Milan: Bompiani, 1962)
- Eerikäinen, Hannu.** 1997. "Mediakone, terminaalikeho ja subjektin ylösnousemus - Interface ja interaktiivisuuden lupaus." Teoksessa Mikkonen, Kai & Mäyrä, Ilkka & Siivonen, Timo (toim.), 1997, *Koneihminen - kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella*. Jyväskylä: Atena Kustannus. s. 57-93.
- Ellis, John.** 1988 (1982). *Visible Fictions. Cinema: Television : Video*. Fourth printing. London & New York: Routledge.
- Eskelinen, Markku.** 1997. *Digitaalinen avaruus*. Juva: Wsoy.
- Eskelinen, Markku.** 1999a. "Kybertekstin narratologia, taso 1." *Parnasso* 49 (1999):3. s. 355-365.

- Eskelinen, Markku.** 1999b. "Digitaalinen dominantti, bioteksti ja psykosomaattinen käyttöliittymä." Teoksessa Järvinen, Aki ja Mäyrä, Pekka (toim.), 1999, *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino. s. 129-143.
- Fornäs, Johan.** 1999. "Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä." Suom. Aki Järvinen. Teoksessa Järvinen, Aki ja Mäyrä, Pekka (toim.), 1999, *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino. s. 29-50.
- Frasca, Gonzalo.** 1999. "Ludologia kohtaa narratologian." *Parnasso* 49(1999):3. s. 365-371.
- Friedberg, Anne.** 1997. "Elokuva ja jälkimoderni tila." Suom. Anu Koivunen. Teoksessa Koivunen, Anu ja Salmi, Hannu, (toim.) 1997, *Varjojen valtakunta. Elokuvahistorian uusi lukukirja*. Turku: Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskuksen julkaisusarja A9. s. 36-55. (Alkut. "Les Flaneurs du Mal(1): Cinema and Postmodern Condition," *PMLA* 106: 3, (May 1991).
- Fuchs, Walter R.** 1970. *Informaatioteoria ja kybernetiikka*. Suom. Uljas Anttila ja Pauli Leiwo. Helsinki: Kirjayhtymä. (Alkut. *Knaurs Buch der Denkmäschinen*, München/Zürich: Droemersch Verlaganstalt Th. Knaur Nachf., 1968).
- Genette, Gérard.** 1980. *Narrative Discourse*. Translated by Jane E. Lewin. Oxford: Basil Blackwell. (Orig. *Discours du Récit*, in *Figures III*, Editions du Seuil, 1972).
- Genette, Gérard.** 1988. *Narrative Discourse Revisited*. Translated by Jane E. Lewin. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Genette, Gérard.** 1992. *The Architext. An Introduction*. Translated by Jane E. Lewin. Berkeley: University of California Press. (Orig. *Introduction à l'architexte*, Paris: Editions du Seuil, 1979)
- Greimas, A. J..** 1980. *Strukturaalista semantiikkaa*. Suom. Eero Tavasti. Helsinki: Gaudeamus. (Alkut. *Sémantique Structurale. Recherche du Méthode*, Paris: Augé, Gillon, Hollier-Larousse, Moreau et Cie - Librairie Larousse, 1966).
- Grossberg, Lawrence.** 1995. "Rockfaniutta etsimässä." Teoksessa *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Toim. ja suom. Juha Koivisto, Mikko Lehtonen, Ensio Puoskari ja Timo Uusitupa. Tampere: Vastapaino. s. 34-51. (Alkut. "Is There a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom," in Lisa A. Lewis (ed.), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 1992, p. 50-65)

- Hintikka, Kari.** 1993. "Virtuaalitaide etsii kehyksiään." Teoksessa Tarkka, Minna (toim.), 1993, *Video, taide, media. Antologia*. Helsinki: Taide. s. 61-70.
- Huizinga, Johan.** 1947. *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseen*. Suom. Sirkka Salomaa. Porvoo: Wsoy. (Alkut. *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Basel, 1944).
- Iser, Wolfgang.** 1987 (1984). *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*. Fourth printing. Baltimore: Johns Hopkins University Press. (Alkut. *Der Akt des Lesens. Theorie Ästhetischer Wirkung*, Munich: Wilhelm Fink, 1976).
- Järvinen, Aki.** 1999a. "Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit." Teoksessa Järvinen, Aki ja Mäyrä, Pekka (toim.), 1999, *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino. s. 165-184.
- Järvinen, Aki.** 1999b. *Hyperteoria. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 60.
- Järvinen, Aki.** 1999c. "'Oletko varma, että haluat lopettaa?'" - Pelaamisen ja pelattavuuden kulttuurisista ulottuvuuksista." *Parnasso* 49(1999):3. s.372-379.
- Järvinen, Aki.** 1999d. "Pelitilat/ tilapelit - tietokonepelit tilakokemuksina ja matkatarinoina." Teoksessa Honkela, Timo (toim.), 1999, *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. s. 204-217.
- Järvinen, Aki.** 2000. "'Hybridisyys on hedelmällistä.'" Johan Fornäsin haastattelu uusmediasta ja kulttuuriteoriasta." *Kulttuurintutkimus* 17(2000):3. s. 3-14.
- Kangas, Sonja.** 1999. "Mukautuvat käyttöliittymät elektronisissa peleissä." Teoksessa Honkela, Timo (toim.), 1999, *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. s. 128-134.
- Kasvi, Jyrki J.J.** 1999. "Pelit, pelaajat ja yhteiskunta. Näkemyksiä tietokonepeleistä ja niiden vaikutuksista." Teoksessa Honkela, Timo (toim.), 1999, *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. s. 135-141.
- Koivunen, Anu & Liljeström, Marianne.** 1996. *Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Jyväskylä: Vastapaino.

- Koskimaa, Raine.** 1999a. "Digitaaliset tekstit ja kirjallisuus." Teoksessa Järvinen, Aki ja Mäyrä, Pekka (toim.), 1999, *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino. s. 113-128.
- Koskimaa, Raine.** 1999b. "Protohypertekstit - painetun kirjallisuuden äärirajoilla." *Parnasso* 49(1999):3. s.336-344.
- Koskimaa, Raine.** 2000. *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Jyväskylä: Jyväskylä University. Tohtorinväitöskirja. Saatavilla myös internetistä osoitteesta: <http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/> (30.10.2001)
- Kytömäki, Juha.** 1999. *Täytyy katsoa, jos saa katsoa. Sosiaalipsykologisia näkökulmia varhaisnuorten televisiokokemuksiin*. Vantaa: Helsingin yliopiston sosiaalipsykologian laitos.
- Laurel, Brenda.** 2000 (1991). *Computers as Theatre*. 8th printing. Reading (MA): Addison-Wesley.
- Lehtonen, Mikko.** 2001. *Post scriptum. Kirja medioitumisen aikakaudella*. Tampere: Vastapaino.
- Makkonen, Anna.** 1991. "Onko intertekstuaalisuudella mitään rajaa?" Teoksessa Viikari, Auli (toim.), 1991, *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. s. 9-32.
- Manovich, Lev.** 1999. "Mitä on digitaalinen elokuva?" Suom. Aki Järvinen. Teoksessa Järvinen, Aki ja Mäyrä, Pekka (toim.), 1999, *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino. s. 205-225.
- McHale, Brian.** 1996 (1987). *Postmodernist Fiction*. Sixth printing. London: Routledge.
- McLuhan, Marshall.** 1968. *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Suom. Antero Tiusanen. Porvoo: WSOY. (Alkut. *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, 1964).
- Murray, Janet H.** 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Negroponte, Nicholas.** 1996. *Being Digital*. London: Coronet Books, Hodder & Stoughton.
- Nurmela, Juha & Heinonen, Risto & Ollila, Pauli & Virtanen, Vesa.** 2000. *Matkapuhelin ja tietokone suomalaisen arjessa. Suomalaiset ja tuleva tietoyhteiskunta. Tutkimushanke, vaihe II, raportti I*. Tilastokeskus: Helsinki.

- Parry, Christoph.** 1991. "Nimi Osip tulee sinua vastaan." Paul Celanin Niemandrose tekstien ja runoilijoiden kohtaustapaikkana." Teoksessa Viikari, Auli (toim.), 1991, *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. s. 82-104.
- Phelan, James.** 1989. *Reading People, Reading Plots. Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. The University of Chicago Press: Chicago.
- Propp, Vladimir.** 1973 (1968). *Morphology of the Folktale*. Second edition. Translated by Lawrence Scott, revised and edited by Louis A. Wagner. Fourth printing. Austin: University of Texas Press. (Orig. *Morfologija Skázki*, Leningrad, 1928).
- Quéau, Philippe.** 1995. *Lumetodellisuus*. Toim. ja suom. Osmo Pekonen. Jyväskylä: Art House. (Alkut. *Le Virtuel: Vertus et Vertiges*, Éditions Champ Vallon, Institut National de la Communication Audiovisuelle, 1993).
- Rimmon-Kenan, Shlomith.** 1991. *Kertomuksen poetiikka*. Suom. Auli Viikari. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. (Alkut. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London & New York: Methuen, 1983).
- Saarikoski, Petri.** 1998. "Elokuva ja tietokonepelit. - Vaeltava katse 1990-luvulla." *Wider Screen* 2:1998. Saatavilla myös internetistä osoitteesta URL: http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2_98/elokuva_ ja_tietokonepelit.htm (14.3.2000)
- Saarikoski, Petri.** 1999. "Kun tietokonepelikulttuuri oli vielä lapsen kengissä..." Suomalainen tietokonepelikulttuuri ja populaari mikrolehdistö 1980-luvulla osana nuorten poikien kotimikroharrastusta." Teoksessa Honkela, Timo (toim.), 1999, *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. s. 156-165. Saatavilla myös internetistä osoitteesta <http://users.utu.fi/petsaari/peliseminaari.html> (1.11.2001)
- Saarikoski, Petri.** 2001. "Sohvaperunat ja näppishiiret. Tietokone- ja videopelaamisen eroista ja yhtäläisyyksistä." *Peili* 1:2001. s. 20-22.
- Saariluoma, Liisa.** 1998. "Saatteeksi." Teoksessa Saariluoma, Liisa ja Hakkarainen, Marja-Leena (toim.), 1998, *Interteksti ja konteksti*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Sihvonen, Jukka.** 1996. *Aineeton syli. Johdatus audiovisuaaliseen tulevaisuuteen*. Tampere: Gaudeamus.

- Suominen, Jaakko.** 1999. "Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna." Teoksessa Honkela, Timo (toim.), 1999, *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. s. 170-186.
- Suoninen, Annikka.** 1999. "Tietokonepelejäkö? Ei kiitos." Miksi pelaaminen ei viehätä tyttöjä?" Teoksessa Honkela, Timo (toim.), 1999, *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. s. 147-155.
- Tammi, Pekka.** 1991. "Tekstistä, subtekstistä ja intertekstuaalisista kytkennöistä. Johdatusta Kiril Taranovskin analyysimetodiin." Teoksessa Viikari, Auli (toim.), 1991, *Intertekstuaalisuus. Suuntia ja sovelluksia*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura. s. 59-103.
- Valkola, Jarmo.** 1999. *Kuvien havainnointi ja montaasin estetiikka. Taide- ja mediakasvatuksellinen näkökulma audiovisuaalisen kerronnan teoriaan ja analyysiin*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston taidekasvatuksen laitos.
- Walker, Jill.** 2001. "Do You Think You're Part of This? Digital Texts and the Second Person Address." In Eskelinen, Markku & Koskimaa, Raine (ed.), 2001, *CyberText Yearbook 2000*. Publications of the Research Centre for Contemporary Culture 68. Jyväskylä: University of Jyväskylä. p. 34-51.

Painamattomat lähteet (internet-lähteet):

- Eskelinen, Markku.** 2001. "The Gaming Situation." In *Game Studies* 1:2001. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (22.8.2001)
- Eskelinen, Markku & Koskimaa, Raine.** 2001. "Discourse Timer - Towards Temporally Dynamic Texts." In *Dichtung Digital* June 2001. URL: <http://www.dichtung-digital.de> (9.10.2001)
- Friedman, Ted.** 1995. *Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textual Media*. URL: <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm> (24.9.2001)(modified version)
- Gustavson, Stefan.** 2001. *Multi-player 3-D Graphics Computer Games: History, State of the Art and Development Trends*. URL: <http://www.itn.liu.se/~bjogu/TNM008-2001/games.pdf> (12.8.2001)
- Juul, Jesper.** 1998. *A Clash Between Game and Narrative*. URL: <http://www.jesperjuul.dk/text/DAC%20Paper%201998.html> (21.9.2001)
- Juul, Jesper.** 2000. *What Computer Games Can and Can't Do*. URL: <http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCAD.html> (24.9.2001)
- Juul, Jesper.** 2001. "Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives." In *Game Studies* 1:2001. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (22.8.2001)
- Kirksaether, Jorgen.** 1998. *The Structure of Video Game Narration*. URL: <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html> (24.9.2001)
- Rowley, Stephen.** 1998. *Action Films / Action Games*. URL: <http://home.mira.net/~satadaca/action.htm> (25.9.2001)
- Ryan, Marie-Laure.** 1994. *Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. URL: <http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html> (12.1.2002)
- Ryan, Marie-Laure.** 2001. "Beyond Myth and Metaphor. - The Case of Narrative in Digital Media." In *Game Studies* 1:2001. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (22.8.2001)

Aikalaisaineisto

Painetut lähteet:

- Cabanes, Max.** 1991. *Sokkoleikki*. Suom. Pieta Turkka ja Jukka Heiskanen. Helsinki: Like.
- I Ching or Book of Changes.*** 1968 (1951). Third Edition. Richard Wilhelm translation, rendered into English by Cary F. Baynes. London: Routledge & Kegan Paul.
- Kalevala.*** 1951 (1849). Koonnut Elias Lönnrot. 23. painos. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Malory, Thomas.** 1989. *Pyöreän pöydän ritarit*. Neljäs painos. Suom. Marja Helanen-Ahtola. Hämeenlinna: Karisto. (Alkut. *Le Morte d'Arthur*, England, 1485)
- McVeigh, Tracy.** 2001. "Computer Games Stunt Teen Brains." *Observer* 21.8.2001. Saatavilla myös internetistä osoitteesta [http://www.observer.co.uk/international/story/\(21.8.2001\)](http://www.observer.co.uk/international/story/(21.8.2001))
- Rowling, J.K.** 1999 (1997). *Harry Potter ja viisasten kivi*. Toinen painos. Suom. Jaana Kapari. Helsinki: Tammi. (Alkut. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Bloomsbury Publishing, 1997)
- Tolkien, J.R.R.** 1997. *Hobitti eli sinne ja takaisin*. Yhdeksäs painos. Suom. Kersti Juva. Juva: Wsoy. (Alkut. *The Hobbit or There and Back Again*, George Allen & Unwin Ltd, 1937)
- Tolkien, J.R.R.** 2001 (1979). *Silmarillion*. Kymmenes painos. Toim. Christopher Tolkien. Suom. Kersti Juva. Helsinki: Wsoy. (Alkut. *The Silmarillion*, George Allen & Unwin Ltd, 1977)
- Tolkien, J.R.R.** 1993 (1966). *Taru sormusten herrasta*. Kymmenes painos. Suom. Kersti Juva ja Eila Pennanen. Juva: Wsoy. (Alkut. *The Lord of the Rings*, George Allen & Unwin Ltd, 1954-1955).

Painamattomat lähteet

Kirjallisuus:

Joyce, Michael. 1987. *Afternoon. A Story.* Watertown (MA): Eastgate Systems. (elektroninen teksti)

Moulthrop, Stuart. 1995. *Hegirascope.*

URL: <http://raven.ubalt.edu/Moulthrop/hypertexts/HGS/Hegirascope.html> (31.10.2001) (verkkoteksti)

Elokuvat:

Columbus, Chris. 2001. *Harry Potter ja viisasten kivi.* Warner Bros. (Alkut. *Harry Potter and the Philosopher's Stone.*)

Jackson, Peter. 2001. *Taru sormusten herrasta: sormuksen ritarit.* New Line Productions. (Alkut. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.*)

West, Simon. 2001. *Lara Croft: Tomb Raider.* Paramount Pictures.

Tietokonepelit:

Civilization. 1991-1999. MicroProse Computer Games.

Deadline. 1982. Marc Blank, Infocom.

Doom. 1993. Id Software.

Duke Nukem 3D. 1996. 3D Realms.

Dungeon Master. 1988. FTL.

Flight Simulator 2002. 2002. Microsoft.

Half-Life: Counter Strike. 2000. Havas Interactive.

Harry Potter ja viisasten kivi. 2001. Electronic Arts. (Alkut. *Harry Potter and the Sorcerer's Stone.* EA, 2001.)

Myth: Fallen Lords. 1997. Bungie Software Products Corporation.

Myst. 1993. Cyan.

Quake. 1996. Id Software.

Return to Castle Wolfenstein. 2001. Activision.

SimCity. 1989. Electronic Arts.

Soldier of Fortune. 2001. Activision.

Tomb Raider. 1996. Eidos Interactive.

Wolfenstein 3D. 1993. Id Software.