

**Paula Ojanen**

**TARINAN JA HENKILÖHAHMON MUODOSTUMINEN  
*GOLDEN COMPASS* -PC-PELISSÄ**

**Pro Gradu -tutkielma  
Jyväskylän yliopisto  
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos  
Digitaalinen kulttuuri  
Kevät 2011**

**JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO**

|   |   |
|---|---|
| Tiedekunta - Faculty<br>Humanistinen tiedekunta   | Laitos – Department<br>Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos |
| Tekijä – Author<br>Paula Ojanen   |   |
| Työn nimi – Title<br><br><b>TARINAN JA HENKILÖHAHMON MUODOSTUMINEN GOLDEN COMPASS - PC-PELISSÄ</b>  |   |
| Oppiaine – Subject<br>Digitaalinen kulttuuri  | Työn laji – Level<br>Pro Gradu –tutkielma                         |
| Aika – Month and year<br>Helmikuu 2011  | Sivumäärä – Number of pages<br>95 sivua                           |
| <p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Pro Gradu -työssäni tutkin tarinan ja henkilöhaahmon muodostumista PC -pelissä, erityisesti sitä, miten tarina ja henkilöhaahmo siirtyvät toisesta julkaisumuodosta, romaanista ja elokuvasta, pelin muotoon. Käsittelen myös tarinan eroja representaatiossa ja simulaatiossa, tässä tapauksessa pelissä.</p> <p>Tutkimuskysymyksiäni olivat:1) Mitä eroja representaatiossa ja simulaatiossa on kerronnallisella tasolla, 2) mikä näiden erojen merkitys on henkilöhaahmon ja tarinan rakentumiseen ja 3) miten henkilöhaahmon rakentuminen eroaa romaanissa ja pelissä? Materiaalini käytin <i>Golden Compass</i> -PC-peliä. Peli perustuu Philip Pullmanin <i>Kultainen kompassi</i> -nimiseen romaaniin, josta tehty elokuva on nimeltään <i>Kultainen kompassi</i>. Etsin vertailukohtia romaanin ja elokuvan sekä pelin tarinan ja henkilöhaahmojen välillä keskittyen erityisesti päähenkilö Lyran haahmoon.</p> <p>Pelin henkilöhaahmon syvyyttä ja toimintaa tutkiessani käytin Shlomith Rimmon-Kenanin teoriaa kolmen muuttujan systeemistä sekä Vladimir Proppin teoriaa henkilöhaahmon funktioista. Simulaatiota käsittelin käyttäen tutkijoiden Aarseth, Franca, Consalvo ja Dutton, Lankoski sekä Pearce teorioita. Pearcen ja Frascan mukaan representaatiossa itse tarina on kerronnan tarkoitus. Simulaatiossa, pelissä tarinan funktio on luoda pelaamiselle looginen rakenne ja tukea pelaamisen kokemusta. Tämä tarinan funktio näkyy myös <i>Golden Compass</i> -pelissä. Tarinaa on käytetty vain niiltä osin kuin se tekee tarinasta pelattavamman. Myös Proppin tarinoiden funktiot löytyivät tutkimastani pelistä tukien tarinan käytön painottumista pelissä toimintaan.</p> <p>Henkilöhaahmon rakentumista analysoin Rimmon-Kenanin esittämään teoriaan peilaten. Lyran henkilöhaahmo pelissä on allegorinen ja litteä. Pearcen ja Frascan mukaan pelissä henkilöhaahmo on jätettävä vajaan kuvailun tasolla, jotta pelaaja voisi samaistua haahmoon omissa pelitoiminnoissaan. Petri Lankosken mukaan henkilöhaahmon rakentamisessa voidaan käyttää erityisesti peliin sopivia keinoja ja tämä näkyy myös <i>Golden Compass</i> -pelistä.</p> |   |
| Asiasanat – Keywords<br>Golden Compass, narratologia, ludologia, henkilöhaahmo, tarina, peli, simulaatio, representaatio  |   |
| Säilytyspaikka – Depository<br>Jyväskylän Yliopisto   |   |
| Muita tietoja – Additional information  |   |

## SISÄLLYSLUETTELO

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1     | JOHDANTO .....  | 5  |
| 1.1   | Läsnäolon illuusio vai tasa-arvoinen tarinankertoja?..... | 7  |
| 1.2   | Tekstin laajeneminen .....                                | 8  |
| 1.3   | Tutkimusongelma ja tutkimuksen suorittaminen .....        | 10 |
| 2     | GOLDEN KOMPASS – ANALYSOITAVA PELI .....                  | 12 |
| 2.1   | Kultainen kompassi - tarina sodasta jumalaa vastaan ..... | 12 |
| 2.2   | Tarinan keskeiset henkilöahmot .....                      | 13 |
| 2.2.1 | Lyra Belaqua .....  | 13 |
| 2.2.2 | Pantalaimon .....   | 14 |
| 2.2.3 | Iorek Byrnison .....                                      | 14 |
| 2.2.4 | Lordi Asriel.....   | 15 |
| 2.2.5 | Rouva Coulter .....                                       | 16 |
| 2.3   | Kultainen kompassi ilmiönä .....                          | 16 |
| 2.4   | Golden Compass - PC-peli .....                            | 17 |
| 3     | MITÄ ON REPRESENTAATIO? .....                             | 18 |
| 3.1   | Mikä on tarina? .....                                     | 18 |
| 3.2   | Kerronnan teoria eli narratologia .....                   | 20 |
| 3.3   | Tarinan rakenne .....                                     | 20 |
| 3.3.1 | Välitön tarina ja metatarina.....                         | 20 |
| 3.3.2 | Tarina kommunikaatioprosessina .....                      | 22 |
| 3.3.3 | Tarinan parafrasi .....                                   | 24 |
| 3.3.4 | Minimitarina .....  | 25 |
| 3.3.5 | Tarinan ja kerronnan suhde .....                          | 26 |
| 3.4   | Vladimir Propp ja satujen tarkat säännöt .....            | 28 |
| 4     | MITÄ ON SIMULAATIO?.....                                  | 32 |
| 4.1   | Gonzalo Frasca'n irtiotto narratiivista.....              | 32 |
| 4.2   | Narratiivin merkityksestä pelissä.....                    | 34 |
| 4.3   | Peli simulaation rakenteena.....                          | 36 |
| 4.3.1 | Pelin tutkimuksesta .....                                 | 36 |
| 4.3.2 | Pelin rakenteesta.....                                    | 37 |
| 4.3.3 | Pelin analyysistä .....                                   | 39 |
| 4.3.4 | Säännöstön merkitys pelissä.....                          | 46 |
| 4.3.5 | Leikin merkitys simulaatiossa .....                       | 48 |
| 4.4   | Pelaajan kahtiajakautunut rooli .....                     | 50 |
| 5     | HENKILÖHAHMO REPRESENTAATIOSSA.....                       | 52 |
| 5.1   | Litteät ja pyöreät henkilöahmot .....                     | 52 |
| 5.2   | Proppin henkilöahmojen funktiot.....                      | 53 |
| 5.3   | Henkilöhahmon kuolema ja ylösnousemus.....                | 56 |
| 5.3.1 | Kompleksisuuden akseli .....                              | 60 |

|   |    |
|---|----|
| 5.3.2 Kehityksen akseli.....  | 61 |
| 5.3.3 Tietoisuuden akseli.....                                      | 62 |
| 5.4 Fokalisaatio.....   | 63 |
| 5.4.1 Fokalisaatio henkilöhahmon maailman määrittäjänä .....        | 63 |
| 5.4.2 Fokalisaatio Golden Compass -pelissä .....                    | 64 |
| 6 HENKILÖHAHMO SIMULAATIOSSA .....                                  | 66 |
| 6.1 Henkilöhahmon rooli pelin toteutumisessa .....                  | 66 |
| 6.2 Henkilöhahmon hahmottaminen ja kognitiivinen emotioteoria ..... | 69 |
| 6.3 Pelaaja kohtaa henkilöhahmon.....                               | 72 |
| 6.4 Henkilöhahmon muodostuminen .....                               | 75 |
| 7 JOHTOPÄÄTÖKSET .....  | 80 |

## LÄHTEET JA KIRJALLISUUS

## LIITTEET

## LOPPUVIITTEET

## TAULUKKOLUETTELO

|  |    |
|--|----|
| Taulukko 1. Kommunikaatioprosessi <i>Golden Compass</i> -pelissä.....  | 24 |
| Taulukko 2. Proppin funktioiden vastaavuus <i>Golden Compass</i> -pelin<br>tarinassa .....                         | 31 |
| Taulukko 3. Henkilöhahmon kolmen muuttujan systeemi Rimmon-<br>Kenanin mukaan <i>Golden Compass</i> -pelissä ..... | 57 |
| Taulukko 4. Lyran henkilöhahmo Rimmon- Kenanin kolmella<br>akselilla .....   | 59 |
| Taulukko 5. Lyran funktiot luonteenpiirteinä .....   | 79 |

## 1 JOHDANTO

*”- Se tuokin mieleen jännittävän tapauksen viime vuosituhannelta, kun vaeltelin Australian takamailla luononvoimia uhmaten. Silloin...*

*- Se oli varmaan hieno reissu. Juuri nyt en kuitenkaan jaksa kuunnella puuduttavia matkakertomuksiasi. Minulla on nimittäin tapaaminen tietokoneellani erään neiti Sara Loftin kanssa.*

*- Puuduttavia!? Väitänkö siis, että tuon tekotodellisuuden juonenkäänteet ovat mukaansatempaavampia kuin minun kiinnostava ja vaiherikas elämäni?*

*- En toki. Sinun tarinoissasi on epäilemättä uskottavampi juoni kuin yhdessäkään pelaamassani pelissä...mutta siltä ne ovat vain **tarinoita**.*

*- Oletko tosiaan tuota mieltä, Aku-setä?*

*- Kyllä! Roope-sedän elämäntarinassa saattaa hyvinkin olla jännittävämpiä kohtia kuin tilanteet, joihin joudun vaikka **Luolaston herraa** pelatessani. Mutta ymmärrätte kai, että pelissä pääsen katsomaan vaaraa suoraan silmiin. Silloin en pelkästään kuuntele tarinaa vaan olen itse mukana siinä – vieläpä pääroolissa!*

*- Etkö osaa käyttää omaa mielikuvitustasi?*

*- Ei se ole sama asia! Pelissä voin itse määrätä tapahtumien kulun omilla teoillani ja valinnoillani.” (Aku Ankka, n:o 35, 24-25, 2010.)*

Mistä tarina syntyy? Mikä synnyttää lihattomat ihmiset, jotka elävät kanssamme aika ajoin? Ja mikä määrää niiden muodon?

Walter Benjamin (2002) kuvasi käyttäen Charles Baudelairin termiä flâneur 1920 -luvun urbaania kulkuria, sivustakatsojaa, joka heittäytyy tapahtumiin, peliin, mukaan mielitekojensa viemänä lähtien taas liikkeelle uusiin kokemuksiin ilman vastuuntuntoa tai lupauksia. Sivustakatsojan ja äärimmäisen tarinaan tai kokemukseen uppoutumisen, immersion, yhdistelmä takaa flâneurille vapauden, mahdollisuuden luoda oma todellisuutensa. Pystyäkseen toimimaan flâneur tarvitsee kuitenkin infrastruktuurin, joka takaa hänelle anonymiteetin; urbaanin kaupunkiverkoston, joka ei kysele yksilön menoja, vaan odottaa vain kasvotonta minimiosallistumista yhteisön prosesseihin, jotta sen toimintakyky säilyy.

Digitaaliset, sisältöä nopeammin kehittyvät ilmaisukeinot sekä perinteisiä rajoja rikkova yhteisöjen muodostus on tehnyt Benjaminin filosofiasta taas ajankohtaisen. Digitaalinen ilmaisu tuo käyttäjän mahdollisuuden vaikuttaa teoksen sisältöön tai muotoon uudelle tasolle liittyen teoksen saavutettavuuteen. Tekijän kaikkivaltius hämärtyy ja lukija astuu yhteiselle foorumille. Kertojan ja lukijan välisessä kommunikaatioprosessissa henkilöhahmo toimii merkittävänä tekijänä niin perinteisessä kuin sähköisessä ilmaisumuodossa. Henkilöhahmo on kanava lukijan ja tarinan välillä, se tarjoaa mahdollisuuden samaistua tarinan maailmaan.

Kokeileminen on hauskaa. Äärimmäisen vapauden ja rajattomuuden antaminen teokselle voi kuitenkin pahimmassa tapauksessa kostautua sisällön kustannuksella. Ilman sisältöä viestintä on merkityksetöntä. Sisällön rakenne vaatii logiikkaa, punaista lankaa – tarinaa. Kun käsitellään esimerkiksi klassisia digitaalisia seikkailupelejä, on tämä ilmaisun viidakko vain marginaalinen. Seikkailupelit tarvitsevat edetäkseen rakenteen, jonka

sisällä saattaa syntyä pelaajan vapauden illuusio, vaikka todellisuudessa pelaajan vaihtoehdot tarinan kuljettamiseen on hyvinkin rajalliset. Mielenkiintoista onkin, miten henkilöhahmo muuttuu tarinan alustan muuttuessa representaatiosta simulaatioksi lukijan tullessa osaksi tarinaa.

Pro Gradu -työni käsittelee sitä, miten tarina ja henkilöhahmo siirtyvät representaatiosta simulaation muotoon, tässä tapauksessa kirjasta tietokonepelin maailmaan keskittyen henkilöhahmoon. Etsin niitä tapoja, millä henkilöhahmon kerronalliset ominaisuudet siirtyvät pelillisin keinoin simulaatioon, peliin ja miten henkilöhahmo rakentuu pelissä. Materiaalinani käytän *Golden Compass* -PC-peliä, joka perustuu Philip Pullmanin romaaniin *Kultainen kompassi*.

### **1.1 *Läsnäolon illuusio vai tasa-arvoinen tarinankertoja?***

Lukijan osallistumisen tasoa tekstiin kuvataan termillä ergodisuus. Tietokonepeli voidaan käsittää ergodisena tekstinä, koska sen sisäänrakennettu logiikka edellyttää edetäkseen pelaajan osallistumista. Ergodisuuden asteella tarkoitetaan sitä, kuinka syvää osallistumista lukijalta teksti vaatii. (Aarseth 1997.) Kirjan muodossa teksti on ergodinen, kun lukija kääntää sivua.

Mitä tämä ergodisuus ja ei-ergodisuus tarkoittaa tarinan rakenteen kannalta? Aristotelisen filosofian mukaan konventio tarinasta perustuu alkuun, keskivaiheeseen ja loppuun. Tämä artistotelinen konventio on määrittänyt kokonaisuuden fiktiossa ja kertoo myös länsimaisen filosofian elämänkaaren lineaarisuudesta. Ajankäytön mahdollisuuksien lisääntyessä voidaan kyseenalaistaa tämän lineaarisen filosofian ajankohtaisuus. Tapa käsittää niin

tarina kuin elämänkaarikin vapaassa hierarkiassa eteneväksi, monella tasolla tapahtuvaksi kokemukseksi saattaa olla luontevampaa verkkoyhteiskunnassa kasvaneelle ihmiselle.

Romaani antaa tekstinä lukijalle tarkkailijan paikan, korkeintaan näennäisen osallistujan roolin, kuten Italo Calvino romaanissaan *Jos talviyönä matkamies* (Calvino 2000). Romaani johdattaa lukijan tarinoiden verkkoon, jossa Calvino kyseenalaistaa lukijan tarkkailijan roolin haastaen kirjan sisäisen lukijan kautta myös varsinaista lukijaa tarkkailemaan omaa suhdettaan tekstiin. Käytännössä lukijalla ei tietenkään ole mahdollisuutta vaikuttaa tekstiin. Tämä läsnäolon illuusio muistuttaa digitaalista seikkailupeliä, jossa pelaaja kylläkin kuljettaa henkilöahmoa, mutta hänen valintansa eivät vaikuta juoneen ja tarinaan kokonaisuutena. Voidaanko pelaajan läsnäoloa tässä tapauksessa kuvailla voimakkaammaksi kuin lukijan läsnäolon illuusiota Calvinon romaanissa? Toisaalta on pelejä ja digitaalisia tekstejä, joissa pelaajalle on rakennettu mahdollisuus vaikuttaa tekstin sisältöön ja jopa muotoon. Kuitenkin peli ja romaani ovat lähtökohtaisesti ilmaisumuotoina hyvin erilaisia, joten yksin kirjallisuustieteen teoreettinen kehys ei taivu pelin tutkimiseen.

## **1.2 Tekstin laajeneminen**

Ystäväni joutui Dostojevskin *Rikoksen ja rangaistuksen* lumoihin jokunen vuosi sitten. Päähenkilö Raskolnikov eli hänen arjessaan. Sivutuotteena tästä kaudesta valmistui tilasuunnittelun kurssilla Raskolnikovin kellariloukko, pahvilaatikkoon luotu näkymä *Rikoksen ja Rangaistuksen* maailmaan. Ystäväni kokemuspöydässä Dostojevskin teksti laajentui kirjan ulkopuolelle, tekstistä tuli lihaa – tai tarkemmin pahvia.

Monimedian aikana olemme tottuneet filmatisointeihin ja peliversioihin



romaneista, elokuvaan, jotka ovat alun alkaen olleet pelejä ja romaaneihin, jotka perustuvat tv-sarjoihin. Adaptaatio ja tarinan kierrätys on aina ollut osa mediakulttuuria, mutta Mikko Lehtosen mukaan se on kiihtynyt viime aikoina. Tosin Lehtosen mukaan eri representaation muodot ovat aina vaikuttaneet toistensa kehitykseen. (Lehtonen 2001.)

*Harry Potter* on tekstin laajenemisesta erinomainen esimerkki. Yhä useammin esimerkiksi kysymykseen ”Oletko jo lukenut uusimman *Harry Potterin*?” vastataan ”En, mutta kävin katsomassa elokuvan.” *Harry Potterin* tarinan ilmaisukeinot eivät ole ainoastaan kirjallisia, elokuvan tai pelin muodossa, vaan sen yhteyteen on kehittynyt runsas käyttäjäkulttuuri, mm. erilaisia verkkoyhteisöjä ja sivustoja, joissa tarjoillaan vaihtoehtoisia juonenkäännteitä ja loppuratkaisuja. Harryn maailma on lähtenyt elämään omaa elämäänsä alkuperäisen tekstin ulkopuolelle.

Tässä vaiheessa voidaankin kysyä, mikä on alkuperäinen teksti? Jos elokuvaa tehtäessä ollaan otettu huomioon pelin tuotannolliset mahdollisuudet esimerkiksi lisäämällä toiminnallisia ja pelimäisiä osuuksia elokuvaan, jotta peliin olisi helpompaa rakentaa vastaavia osuuksia, voidaanko olla olettamatta, että romaanin teksti syntyy täysin toisten medioiden vaikutuksista vapaana. Syntyykö romaani muun mediakentän ulkopuolella, vaikutuksilta suojatussa tilassa? Tuskin.

Käsiteltäessä lukijan kokemusta tekstistä voidaan kysyä, syntyvätkö mielikuvat tekstiä luettaessa ainoastaan sen synnyttämien mielikuvien pohjalta vai seikkailevatko uudessa *Harry Potter* -romaanissa elokuvan tai pelin näköiset hahmot. Onko mahdollista erottaa näitä kolmea tekstimuotoa toisistaan itsenäisiksi? Vai onko kysymyksessä yhtenäinen intermediaalinen teksti, jonka eri osiot täydentävät toisiaan luoden yhtenäisen lukukokemuksen lukijan lähtökohdista?

### 1.3 Tutkimusongelma ja tutkimuksen suorittaminen

Henkilöhahmojen tarkastelu *Kultainen kompassi* -tarinan eri tuotteissa on mielenkiintoista. Rakentuvatko ne oman mediansa ehdoilla itsenäisiksi hahmoiksi vai ankkuroituuko henkilöhahmo aina kirjaan? Varioituvatko henkilöhahmoissa monimediatekstin sisäiset, yhteiset piirteet? Jos näin on, kuinka tämä kokemus rakennetaan, kun kysymyksessä on peli, joka tarvitsee lukijan osallistumista – millä keinoin onnistutaan luomaan yhtenäinen henkilöhahmo pelillisin keinoin?

Kun tarkastellaan tarinan ilmaisua eri median muodoissa, henkilöhahmo nousee keskeiseksi ja kokoavaksi eri median muotojen ilmaisua yhdistäväksi tekijäksi. Henkilöhahmo on se kanava, jolla lukija kiinnittyy tarinaan ja tunnistaa sen uudestaan eri tulkinnassa. Kun *Kultaisen kompassin* Lyra saa kasvot elokuvassa, seuraavat ne kasvot Lyran henkilöhahmoon pelissä – kun taas peli on hyödyntänyt kirjasta materiaalia, jota elokuvassa ei ole käytetty. Lyra on kuitenkin tuttu, syvä hahmo, joka on saanut uusia piirteitä uudelleen tulkittuna. Kun henkilöhahmo viedään simulaatioon, onkin mielenkiintoista nähdä, mitä henkilöhahmolle tapahtuu – pysyykö kanava tarinaan samanlaisena, vai jääkö tarina taka-alalle henkilöhahmon noustessa merkittävämmäksi pelaajan kokemuksessa?

Tässä Pro gradu -työssäni analysoin SEGAN 2007:n tuottamaa peliä *The Golden Compass*. Peli perustuu Philip Pullmanin kirjaan *Kultainen kompassi*. Olen valinnut kyseisen pelin siksi, että pelin henkilöhahmot ovat olemassa myös kirjassa sekä kirjaan pohjautuvassa pelissä. Tällä tavalla toivon löytäväni vertailukohtia pelin ja kirjan henkilöhahmojen välillä. Vaikka käsittelen kyseistä peliä myös yleisellä tasolla, olen erityisesti keskittynyt

yhteen pelin kohtaukseen nimeltä ”Trollesund”. Sitä analysoimalla haen niitä pelillisiä keinoja, joilla päähenkilön ominaisuudet on tuotu representatiivisesta simulativiseen ilmaisumuotoon. Analyysiä varten olen kirjoittanut kohtauksen auki liitteeseen 1.

Teoreettisina lähtökohtinani ovat representaation tutkimus kerronnan tutkimuksen näkökulmasta, simulaation ja pelin tutkimus sekä henkilöhahmon tutkimus representaatiossa ja pelissä.

Käytän käsitettä lukija romaanin osalta ja pelaaja pelin osalta. Nämä käsitteet ovat suhteessa toisiinsa, mutta koska niiden toiminnallisuus on ratkaisevasti erilainen, on perusteltua erottaa käsitteet median mukaan.

Tutkimuskysymyksiäni ovat:

- Mitä eroja representaatiossa ja simulaatiossa on kerronnallisella tasolla ja mikä näiden erojen suhde on henkilöhahmon ja tarinan rakentumiseen?
- Mitä eroja henkilöhahmon rakentumisessa romaanissa ja pelissä on?
- Miten Lyran hahmo rakentuu *Golden Compass* -pelissä?

Pelin henkilöhahmon syvyyttä ja toimintaa tutkiessani käytän kerronnan tutkimusta soveltaen mm. Shlomith Rimmon-Kenanin teoriaa kolmen muuttujan systeemistä sekä Vladimir Proppin henkilöhahmon funktioita. Simulaatiota käsitellen käyttäen tutkijoiden Aarseth, Franca, Consalvo ja Dutton, Lankoski sekä Pearce teorioita.

## 2 GOLDEN COMPASS – ANALYSOITAVA PELI

### 2.1 *Kultainen kompassi - tarina sodasta jumalaa vastaan*

Philip Pullmanin vuonna 1995 ilmestynyt *Universumien tomu* -trilogian ensimmäinen osa *Kultainen kompassi* aloittaa fantasiatarinan sodasta Jumalaa ja kirkkoa vastaan.

Kirjan päähenkilö on 12 -vuotias Lyra Belaqua, joka on kasvanut suojattua elämää Oxfordin yliopiston akateemikkojen kaitsemana ja laiminlyömänä. Lyran maailmankaikkeus koostuu lukemattomien limittäisten maailmojen todellisuudesta. Näitä maailmoja yhdistää Tomu – pimeä materiaali, joka muodostuu tietoisesta hyvästä energiasta. Lyran oma maailma muistuttaa ulkoisesti viktoriaanista aikaa, mutta on kuitenkin kehittynyt teknologisesti omilla ehdoillaan. Lyran maailmassa ihminen on jakautunut kahtia. Ihminen kantaa mukanaan ns. tosiolevaisuuttaan, sielunsa fyysistä muotoa, *daimonia*. Daimoni on eläimen muotoinen hahmo, johon ihmisellä on elintärkeä suhde. Daimoni ei voi etäännyä ihmisestä tiettyä välimatkaa pidemmälle, ja se on asettunut eläinhahmoon, joka kertoo ihmisen perusluonteesta. Ennen murrosikää daimoni vaihtaa muotoaan ja ottaa pysyvän hahmon vasta sitten, kun lapsi alkaa muuttua aikuiseksi.

Kirjan perusasetelma on kirkon erittäin vahvaksi kasvanut asema suhteessa ylimaalliseen Tomuun, jonka kirkko käsittää pahasta syntyväksi, perisyntiä muistuttavaksi voimaksi. Lyran maailman kirkko on inkvisitiolaitosta muistuttava organisaatio, joka kontrolloi ihmisen ajatuksenvapautta ja käy hyvinkin kouriintuntuvaa taistelua perisyntiä kohtaan. Kirkon käsityksen mukaan juuri Tomu herättää ihmisessä levottomia ajatuksia ja viettelee synnin tielle. Tomu asettuu ihmiseen vasta murrosiän alkaessa ja daimonin asettuessa pysyvään hahmoonsa. Tästä syystä kirkko on kehittänyt

tieteellisen keinon erottaa Tomu ihmisestä. Tällä keinolla katkaistaan erityisellä leikkauksella lapsen ja daimonin välinen suhde ennen murrosikää. Leikkausta kehittääkseen organisaatio, katunimeltään Kahmaisijat, tekee tieteellisiä kokeiluja kidnapatuilla katulapsilla kaukana pohjoisnavalla. Kokeilut ovat vaarallisia ja prosessissa menehtyy lapsia.

Kahmaisijoiden saapuminen Oxfordiin muuttaa Lyrän siihenastisen elämän. Kahmaisijoiden uhriksi joutuu Lyrän paras ystävä, keittiöpoika Roger, ja Lyra lähtee pelastamaan Rogeria kauas Pohjoiseen. Avukseen Lyra saa Oxfordin rehtorilta aletimetrin, totuusmittarin, jota kutsutaan myös kultaiseksi kompassiksi. Aletimetri on laite, jolta erilaisia symboleja yhdistämällä voi kysyä mitä vain ja saada aina totuudenmukaisen vastauksen. Aletimetri vaatii lukijaltaan erittäin korkeaa oppineisuutta, mutta jostain syystä Lyralla on vaistonvarainen kyky lukea sitä. Myöhemmin käy ilmi, että aletimetri toimii nimenomaan tomun ohjaamana.

## **2.2 *Tarinan keskeiset henkilöahmot***

### **2.2.1 Lyra Belaqua**

Tarinan päähenkilö on siis 12 –vuotias Lyra Belaqua. Lyra on oman käsityksensä mukaan orpo ja hänen lähin sukulaisensa on mystinen hahmo, Lordi Asriel. Tämä on kuuluisa tiedemies ja seikkailija, jonkinlainen aristokraattinen Indiana Jones.

Lyra on tyhmänrohkea ja kaikkitietävä pikkutyttö. Hän on kasvanut tietämättömänä ns. normiperheen säännöistä ja rakkaudesta maailmassaan Oxfordissa, jossa häntä kasvattavat vaihtelevasti yliopiston tiedemiehet ja palvelijat. Lyrän maailma muodostuu loputtomista seikkailuista yliopiston

muurien sisällä, yllä ja alla, katoilla ja katakombeissa sekä muurien ulkopuolisesta toverillisesta sotatilasta katulasten kanssa. Lyra on oman lapsiporukkinsa johtaja, joka vaatii alaisiltaan kurinalaisuutta ja tyhjentävää raportointia kaikista alueensa tapahtumista.

Tarinan aikana Lyrasta kehittyy myötätuntoinen ja oikeudentajuinen klassinen sankarihahmo, joka tekee omat sääntönsä välittämättä maailmansa suurista vaikuttajista, isästään Lordi Asrielista tai kirkosta ja sen tahdosta. Lyran maailma avartuu seikkailun aikana, ja hän oppii asettamaan itsensä toisten asemaan ja näkemään tapahtumien suuremmat yhteydet.

### **2.2.2 Pantalaimon**

Pantalaimon on Lyran daimoni, joka muuttaa muotoaan koko kirjan ajan. Pantalaimon heijastaa Lyran tuntemuksia, mutta omaa kuitenkin oman luonteen. Pantalaimon on varovaisempi kuin Lyra ja varoittelee ja soimaa häntä joistain tämän päätöksistä.

### **2.2.3 Iorek Byrnison**

Iorek Byrnison on valtakunnastaan karkotettu haarniskakarhu, joka huijattuna on hävinnyt valtataistelun petolliselle vallananastajalle. Haarniskakarhut ovat valtaviin jääkarhujen sivilisaatio, joka asuu kaukana jäätiköllä ja taistelee elääkseen. Haarniskakarhun olennaisimman osan muodostaa taivasraudasta valmistettu haarniska, joka on sen sielu. Trondheimin kyläläiset ovat juottaneet karhun humalaan ja karhun sammuttua varastaneet ja kätkeneet sen haarniskan. Haarniskattomana karhu on joutunut alennustilaan, jossa hän työstää romumetallia kyläläisille viskipalkalla. Lyra pelastaa Iorek

Byrnisonin kyläläisten vallasta aletimetrin avulla ja kiitollisuudenosoituksena karhu pestautuu auttamaan Lyraa.

lorek on Lyraa lähinnä oleva, eniten vanhempaa muistuttava hahmo, johon Lyra luo erittäin läheisen suhteen. lorek on luonteeltaan äärimmäisen julma ja erittäin uskollinen – inhimillisen tuolla puolen olevan karun maailman olento, jonka ensisijaisia päämääriä ovat oman yhteisön kunnia ja säilyminen sekä itsensä ja läheistensä henkiinjääminen.

#### **2.2.4 Lordi Asriel**

Lyran holhoaja Lordi Asriel on kiivas mies. Hän on Lyran suuri sankari, jonka saavutuksista Lyra ylpeilee tovereilleen ja jota Lyra kunnioittaa auktoriteettina. Lyra pitää Lordi Asrieliä oikeamielisenä ja ehdottomasta ”hyvien” puolella taistelevana sankarina.

Todellisuudessa Asriel on kuitenkin ehdottoman sitoutumaton, ainoastaan tieteelle uskoutunut löytöretkeilijä, joka on valmis uhraamaan ihmishenkiä tieteensä edistymisen eteen sekä uskomansa totuuden puolesta. Asriel on johtajahahmo, jonka käyttäytyminen perustuu käytännön sanelemiin ehtoihin sekä suuremman päämäärän oikeutukseen.

Asriel on toinen kahdesta Lyran elämässä vaikuttavasta merkittävästä aikuishahmosta. Hän on se pahan vastapooli, joka loppujen lopuksi ei kuitenkaan tunnusta mitään muuta kuin tiedon arvon. Asriel jää ulkopuoliseksi soturin kaltaiseksi henkilöhahmoksi, jonka sisäiseen maailmaan ei kenelläkään ole asiaa – niin kirjan hahmoilla kuin sen lukijoilla. Asriel osoittautuu myös Lyran isäksi.

### 2.2.5 Rouva Coulter

Rouva Coulter on mystinen hahmo, joka saapuu Lyran elämään nopeasti ja vie hänet ulos yliopiston maailmasta. Hän hurmaa Lyran yhtä nopeasti kuin myös pettää hänen luottamuksensa. Rouva Coulter on tiedenainen, joka on huumaavan kaunis. Hän esittelee Lyralle naisellisen maailman viehättävine esineineen ja harkitun käyttäytymisen tuomine etuineen.

Hyvin nopeasti käy kuitenkin selville, että juuri Rouva Coulter onkin Kahmaisijoiden johtaja ja vastuussa lapsille tehdyistä julmista kokeista. Näin hänestä tulee Lyran arkkivihollinen. Ristiriitaista on, että Rouva Coulter osoittautuu myös Lyran äidiksi, ja nainen pyrkiikin suojelemaan Lyraa omalla tavallaan. Rouva Coulter ja Lordi Asriel ovat tarinan hyvän ja pahan akseli. He kuitenkin osoittautuvat enemmän tai vähemmän samankaltaisiksi. He ovat yhtä arvottoman maailman taistelijoita, ehkäpä modernin ihmisen kuvia taustana Lyran edustamalle ihmiskunnan uudelle toivolle.

Lisäksi pelissä on joukko sivuhenkilöitä, jotka on esitelty liitteessä 1.

### 2.3 *Kultainen kompassi ilmiönä*

*Kultainen kompassi* -romaani kuuluu *Universumien tomu* -trilogiaan, joka saavutti jo ensimmäisellä osallaan valtavan suosion. Se on voittanut useita kansainvälisiä kirjailijapalkintoja, kuten vuonna 1995 Isossa-Britanniassa lasten- tai nuortenkirjalle myönnettävän Carnegie-mitalin. Elokuva *Kultaisesta kompassista* on tehty vuonna 2007. Elokuvan jatko-osat kuitenkin hyllytettiin osittain taloudellisen tilanteen, osittain kyseenalaisen menestyksen takia. Samana vuonna ilmestyi myös SEGA:n tuottama videopeli, *The Golden*



### *Compass.*

Pullmanin trilogia kuuluu genreltään klassiseen lapsille ja nuorille suunnattuun fantasiaan. *Kultainen kompassi* on kuitenkin hyvin erikoinen teos. Kirjan tematiikka on rohkean anarkistinen. Se käsittelee kirkon ja uskon, järjestelmän ja yksilön vapauden välisiä vastakkainasetteluja rohkeita kantoja ottaen. Mielenkiintoista onkin, että samaan aikaan ilmestynyt kirjasarja *Harry Potter* joutui Vatikaanin mustalle listalle, kun jumalan poissaolo *Harry Potterin* maailmasta suututti kirkon. Sen sijaan *Universumien tomun* suora hyökkäys kirkkoa vastaan herätti huomiota vasta elokuvan ilmestymisen myötä. Kun kirjasarjan pääteema on sodan julistaminen Jumalaa vastaan, luulisi tämän herättävän suurempia tunteita kirkossa. Mielenkiintoista onkin, että varsinainen Jumalan poissaolo on suurempi synty kuin sota tätä vastaan.

Perimmiltään *Kultainen kompassi* on kuitenkin suuri seikkailutarina, joka kääntyy luontevasti elokuvaksi ja peliksikin.

#### **2.4 Golden Compass –PC -peli**

*Golden Compass* -PC-peli on kronologisesti etenevä perinteinen seikkailupeli. Kuten elokuvakin, peli noudattelee uskollisesti kirjan tapahtumia. Alkuasetelmana on Rogerin, Lyran ystävän, kidnappaus ja loppukohtauksena Kahmaisijoiden päämajan tuhoaminen.

Pelin päähahmo on Lyra Belaqua. Muita pelattavia hahmoja ovat Iorek Byrnison sekä hyvin pieneltä osin Lyran Pantalaimon -daimoni eri eläinhahmoissa. Pantalaimon kulkee Lyran hahmon mukana, ja sen eri toiminnot ansaitaan matkan varrella siten, että Lyra voi hyödyntää Pantalaimonin hahmoa eri toimintoihin. Erityisen mielenkiintoinen on

Pantalaimonin kärppähahmo, joka antaa Lyralle kyvyn etsiä lisätietoa ympäristöstään.

Peli koostuu kertovista cut scene –jaksoista, joissa henkilöahmo ei ole pelattavissa sekä pelillisistä jaksoista. Pelin kertojana toimii Serafina Pekkala, Lyran noitaystävä, samoin kuten elokuvassakin. Kertojan ääni tai vaihtoehtoisesti cut scene -osuus johdattelee pelaajaa vaihtelevasti tasolta tasolle. Peli tallentuu erillisten tallentamispisteiden kautta. Henkilöahmoilla on terveyspalkki, jota voi täydentää tilasta löytyvillä energialatauksilla. Jos terveyspalkki loppuu kokonaan, kohtauksen sisällä olevat saavutetut tallennustasot eivät auta, vaan hahmo joutuu tason alkuun. Pelaaja ei voi valita käyttämäänsä henkilöahmoa, vaan kohtaukset määrittelevät kulloinkin käytettävän henkilöahmon.

Pelaaja voi käyttää milloin vain pelin aikana Lyran päiväkirjaa, johon tallentuvat tasojen toiminnot sekä myös aletimetrin merkitykset, joita Lyra kerää ympäristöstä. Nämä merkitykset mahdollistavat aletimetrin käytön. Aletimetrille esitettävät kysymykset joko ilmestyvät päiväkirjaan sitä mukaa, kun tapahtumat niitä vaativat tai sitten Lyra keräilee niitä pelin ympäristöstä.

Peli loppuu, kun kaikki tasot on suoritettu ja Lyra on kerännyt kaikki aletimetrin merkitykset ja kysymykset.

### **3 MITÄ ON REPRESENTAATIO?**

#### **3.1 *Mitä on tarina?***

Aristoteles on määritellyt tarinan tosiolevaisen oman aikansa näkökulmasta

niinkin onnistuneesti, että hänen teoriansa on ajankohtainen tässäkin päivässä. Aristoteles kuvaa *Runousopissaan* tarinan rakennetta seuraavien ominaisuuksin: Tarinassa on alku, keskikohta ja loppu. Tarinassa tapahtuu muutos päähenkilölle. (Aristoteles 1998.) Tarinan ajalliset tai pikemminkin tapahtumiin perustuvat elämänvaiheet sekä muutos, joka ajaa tarinaa näiden vaiheiden läpi ovat tunnistettavissa myös useimmista meidän aikamme tarinoista.

Aristoteleen mukaan olennaisinta tarinassa on, että se jäljittelee elämää tai todellisuutta. Tämä jäljittely antaa katsojalle mahdollisuuden samaistua tarinaan, mennä tarinaan sisälle, kuvitella sen tapahtumat hetkellisesti vaihtoehtoiseksi todellisuudeksi ja tarinan henkilöhahmojen tapahtumat, luonteenpiirteet ja tunteet itseään koskeviksi. Tarina tuottaa lukijalleen, kokijalleen *katharsiksen*, sielun puhdistuksen. Tunteet, jotka olisivat mahdollisesti epäterveitä omassa todellisuudessa, voidaan kokea turvallisesti näytelmän tai kirjan sisällä. (Aristoteles 1998.) Tapahtumat, jotka eivät koskaan kuuluisi arkeen, seikkaillaan seuraavassa todellisuudessa. Kun Oidipus tappaa isänsä näytelmässä, ei katsojan tarvitse tehdä sitä kotona. Kun Nico Bellic, *Grand Theft Auto IV:n* päähenkilö, ampuu kadulla prostituoidun, tapahtuu kohtaaminen mieleemme pimeiden halujen kanssa pelin turvallisessa maailmassa.

Tarinat sekä sanoista ja unista kudotut hahmot ovat aina olleet olennainen osa sivistystämme ja sielunmaisemaamme. Tarinat vievät meidät paikkoihin, joihin emme muuten pääse, ne antavat pakotien ja lohdutuksen arjen rumille päiville, ne valavat meihin toivoa mahdottoman toteutumisesta, joka vie meitä taas hetken eteenpäin.

Henkilöhahmot, ihmiset, oliot, jotka on rakennettu kirjailijan houreista, ovat meille joskus rakkaampia kuin todelliset ihmiset. Synnytämme ne

mielessämme ja annamme niille vapauksia, joita emme itsellemme antaisi. Ne avaavat meille mahdollisuuden elää toista elämää, toisen elämää. Henkilöhahmot ovat kuvia itsestämme – heijastumia siitä, mitä voisimme olla, mitä haluaisimme olla. Mitä kertoo siis asteen syvemmälle viety yhteys, suhde henkilöhahmoon pelissä, suhde henkilöhahmoon, jota voimme tiettyssä määrin hallita?

### **3.2 *Kerronnan teoria eli narratologia***

Kerronnan teoria eli narratologia tutkii tarinaa ja kerronnan rakenteita. Se etsii tarinalle ja kerronnalle sääntöjä. Narratologia juontaa juurensa jo kreikkalaiseen filosofiaan, mutta varsinaisesti se on viime vuosisadan aikana kehittynyt teoria. Termi pohjautuu Tzvetan Todorovin 1969 nimeämään kertomus- ja lajiteoreettiseen suuntaukseen, jonka pohja on formalistisessa ja strukturalistisessa poetiikassa. (Lehtimäki, 2009, s. 29.)

Narratologiaan ovat vaikuttaneet vahvasti kielen strukturalistiset teorianmallit ja venäläiset formalistit, erityisesti Vladimir Propp. Propp pyrki tutkimuksessaan venäläisten kansansatujen rakenteesta osoittamaan kerronnalla olevan universaalin mallin, joka toistaa itseään kertomusten rakenteessa. (Kantokorpi, 2003, s. 104.)

### **3.3 *Tarinan rakenne***

#### **3.3.1 *Välitön tarina ja metatarina***

Mervi Kantokorpi (2003) jakaa Aarne Kinnusta seuraten inhimillisen kertomuksen yksinkertaisimmillaan kahteen luokkaan, välittömään tarinaan ja

metatarinaan. Välitön tarina on toteava. Sen kuvailema asia tapahtuu samaan aikaan kuin itse kuvailu. Metatarina on pikemminkin tarina tarinasta. Se kuvailee jälkikäteen tarinan vaihteita ja vie lukijaa eteenpäin siten, että lukijalle syntyy kuva tarinan kokonaisuuden mahdollisuudesta, siitä, että tarinalla on alku ja loppu, jotka ovat jonkun muun kuin lukijan käsissä.

Kantokorven mukaan tarinan rakentumisen ehtona on tapahtumien temporaalinen suhde. Tapahtumien täytyy olla ajallisesti suhteessa toisiinsa, seurata toisiaan. Tarinalle on tyypillistä ajallisen loogisuuden lisäksi myös uskottavuus omassa maailmassaan. Tarinan sisällä on oltava omat johdonmukaisuutensa, säännöstönsä, jotta se pysyy lukijalle uskottavana. (Kantokorpi, 2003, s.105-106.)

*Golden Compass* -pelin metatarina on hyvinkin selkeä. Pelissä on selvästi kirjoitettu käsikirjoitus, se etenee kronologisesti eikä pelaaja pysty vaikuttamaan ratkaisevasti sen tapahtumien sisältöön. Pelin tasot on rakennettu tiettyyn järjestykseen. Pelaaja käy tason läpi ja siirtyy seuraavaan tasoon ja tapahtumiin siinä järjestyksessä, kuin peli on suunniteltu. Toisaalta kyseisen tason tapahtumat tapahtuvat pelaamisen tuloksena. Tapahtumia voidaan siis pitää välittömänä tarinana, ja pelaajan valinnat vaikuttavat tähän tarinaan tietyssä määrin. Vaikka pelaajaa kontrolloidaan *Golden Compass* – pelissä siinä mielessä, että tason onnistuneesti suorittamiseksi pelaajan täytyy suorittaa tietyt toiminnot, pelaajalla on kuitenkin vapaus liikkua pelin tilassa oman halunsa mukaan. Pelin välitön tarina syntyy tämän toiminnan seurauksena.

Temporaalinen suhde eri tasojen välillä on *Golden Compass* -pelissä vahva. Peli etenee ajallisesti loogisesti lukuunottamatta kahta ensimmäistä tasoa, joissa ensimmäisen jäätiköllä tapahtuvan kohtauksen jälkeen palataan ajassa taaksepäin Lyran Oxfordiin, samaan asetelmaan, mistä niin romaani kuin

elokuvakin lähtevät liikkeelle. Peliä eteenpäin kuljettava kertojanääni sitoo kaksi ensimmäistä kohtausta yhteen siten, että pelaajalle käy selväksi näiden kohtausten temporaalinen suhde.

*Golden Compass* -pelin tarinan hahmottumisessa tapahtumien temporaalinen suhde voi olla löysempi. Tapahtumien ajallinen suhde ei välttämättä korostu pelissä samoin kuin romaanissa, koska pelin painopiste on aina toiminnassa. (Pearce 2004.) Tämä tarkoittaa sitä, ettei temporaalinen suhde pelin tapauksessa ole välttämättä niin kriittinen kuin representaatioissa. Temporaalista suhdetta tärkeämmäksi nousee tarinan logiikka, joka pelissä konkretisoituu pelin säännöstöön. Pelin säännöstö ei määrittele ainoastaan sitä, millainen toiminta on pelaajalle mahdollista, vaan myös pelin mahdollisuuksien ja mahdottomuuksien rajat ja sitä kautta pelin tapahtumat. (Frasca 2003.)

Pelisuunnittelija Eric Zimmerman korostaa sisäisen logiikan tärkeyttä pelin rakentumisesta. Toimiva säännöstö lunastaa simulaation uskottavuuden ja tekee pelaajan kokemuksesta uskottavan. Jos pelaaja ei usko pelin maailmaan, ei motivaatiota pelissä etenemiseen synny, tai jos pelin säännöstöt eivät ole pelin maailman mukaisesti rakennettu, peli ei etene tai toimi tarkoituksellisella tavalla. (Zimmerman 2007.) Jos pelin säännöstö, sisäinen logiikka ei toimi, pelaaja mitä suuremmalla todennäköisyydellä ei myöskään etene pelissä, jolloin pelin tarina jää toteutumatta, ainakin välittömällä tasolla.

### **3.3.2 Tarina kommunikaatioprosessina**

Mervi Kantokorpi muistuttaa teoksessa *Runousopin perusteet* tarinan luonteesta kommunikaatioprosessina, joka yksinkertaisimmallaan on

”lähettäjä - viesti - vastaanottaja” (Kantokorpi, 2003, s.110). Tätä mallia on kritisoitu viestinnäntutkimuksessa siitä, että välittykö viesti koskaan vastaanottajalle siinä muodossa kuin lähettäjä tarkoittaa. Mielenkiintoista on myös pohtia median osuutta tässä ketjussa – miten median ominaispiirteet vaikuttavat viestin välittymiseen.

Tarkasteltaessa tätä reaktioketjua simulaation näkökulmasta kyseiset tekijät löytyvät simulaation muodossa olevasta tarinasta, mutta järjestys ei aina ole sama kuin representaatioissa. Viesti, joka on kirjoitettu simulaation tarinan runkoon, toteutuu todennäköisesti vasta vastaanottajan kautta siten, että viesti on siinä impulssissa, minkä pelin kirjoittaja syöttää pelaajalle.

Voisiko ketju olla siis ”lähettäjä – impulssi - vastaanottaja – toiminto - viesti”? *Golden Compass* -pelissä ketjua voidaan kuvailla esimerkiksi seuraavasti: Lähettäjä, siis pelin suunnittelija lähettää pelaajalle viestin siitä, että Lee Scoresby on käytettävissä, mutta tämä viesti kulkeutuu vastaanottajalle, pelaajalle pelaajan oman toiminnon seurauksena. Pelaajan on löydettävä viestin toiminto, jotta peli etenisi (Kts. taulukko1).

Taulukko 1. Kommunikaatioprosessi *Golden Compass* -pelissä

| <b>Reaktioketjun toiminto</b> | <b>Vastaavuus <i>Golden Compass</i> -pelissä</b>  |
|-------------------------------|---|
| Lähettäjä                     | Pelin suunnittelija   |
| Impulssi                      | Tason alussa Farder Coram kehottaa Lyraa tutkimaan ympäristöään ja etsimään hänet käsiinsä löydettyään jotain mielenkiintoista kerrottavaa. |
| Vastaanottaja                 | Pelaaja   |
| Toiminto                      | Impulssin toimeksiantamana pelaaja, vastaanottaja tutkii henkilöahmon kautta pelin ympäristöä.  |
| Viesti                        | Ympäristöä tutkittuaan pelaaja löytää mahdollisuuden palkata aeronautti Lee Scoresby pelastustiimiin. Tämä on lähettäjän viesti.            |

### 3.3.3 Tarinan parafraasi

Shlomith Rimmon-Kenan nostaa esiin tarinan ja sen pintarakenteen sekä sen tulkinnan välisen metodologisen ongelman. (Rimmon-Kenan 1991.) Tekstin, konstruktion, tulkinnasta syntyy abstraktio, tulkinta, joka on itsessään aineeton. Tarina on siten se aineeton todellisuus, joka syntyy sanojen tuottamien merkitysten kautta, abstrakti maailma, jota on vaikea muuttaa lihaksi ja vereksi. Rimmon-Kenan näkeekin tässä metodologisen ongelman; miten aineeton voidaan esittää? Hän ehdottaa abstrahoidun konstruktion (lukijan lukuprosessissa omalle ymmärrykselleen tulkitseman tarinan) muuttamista parafrasiksi, konstruktion purkamista selittäviksi lauseiksi. (Rimmon-Kenan 1991, s.21.)



*”Lähestymistapa, joka painottaa parafraasin ja lukijan spontaanin toiminnan vastaavuutta, pitää parafraasia tapahtumaotsikoiden sarjana.” ( Rimmon-Kenan 1991, 22).*

Pelin osalta yhteys parafraasin löytyy yllättävältä taholta. Walkthrough't ovat pelaajien peleistä laatimia ohjelistoja muille pelaajille.<sup>1</sup> Nämä listat avaavat periaatteessa kaikki toiminnot, joita pelissä on. Yhteys parafraasiin on selkeä. Myös walkthrough't ovat pelaamisen teon purkamista selittäviksi lauseiksi, otsikoituja teon listoja.

### 3.3.4 Minimitarina

Rimmon-Kenan väittää, että jos tekstistä abstrahoitu sisällön parafraasi on järjestetty muuten kuin kronologisesti, kyseessä ei ole tarinan parafraasi eikä teksti ole kertomus. Tämä väite rajaa kertomuksen käsitteen tiukasti aristoteeliseen alku-keskikohta-loppu -kokonaisuuteen. Tarinaksi kelpuutetaan vain teksti, joka on mahdollista rikkoa parafraasiksi siten, että sen kronologinen järjestys säilyy. Toisaalta Rimmon-Kenan luokittelee tarinaksi jo kaksi peräkkäistä tapahtumaa, joilla on looginen ajallinen ja semanttinen suhde. (Rimmon-Kenan 1991, s.24.)

Rimmon-Kenan käsittelee Gerald Princen esittämää määritelmää minimitarinasta. Jos tarinassa ei ole ajallista peräkkäisyyttä, kyseessä ei ole Princen mukaan tarina. Prince määrittelee minimitarinan siten, että minimitarina käsittää kolme yhteenliitettyä tapahtumaa. Ensimmäinen ja kolmas tapahtuma ilmaisevat tilan, toinen on aktiivinen. Kolmas tapahtuma on

---

<sup>1</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Walkthrough>

lisäksi ensimmäisen inversio. Ja viimeiseksi: konjuktiiviset piirteet liittävät kolme tapahtumaa toisiinsa siten, että a) ensimmäinen tapahtuma edeltää ajallisesti toista ja toinen kolmatta ja b) toinen tapahtuma aiheuttaa kolmannen. (Prince 1973.)

Rimmon-Kenan kritisoi Princen määritelmää, joka edellyttää kolmea periaatetta: 1) ajallinen peräkkäisyys 2) kausaalisuus 3) inversio. Rimmon-Kenan väittää, että ajallinen peräkkäisyys on tarinan minimivaatimus. Kausaalisuuden vaatimus saattaa rajoittaa joitain tapahtumajoukkoja, jotka muuten tunnistettaisiin tarinoiksi. (Rimmon-Kenan, 1991, s. 28.)

*Golden Compass* -pelissä voidaan kyseenalaistaa, onko tapahtumien peräkkäisyys yhtä olennaista kuin itse toiminta. Pelissä tapahtumat ovat aina toiminnan laukaisemia sekä myös ajallisesti peräkkäisiä. Koska toiminta vie tapahtumia aina eteenpäin, täyttyy minimitarinan määre sinänsä.

### 3.3.5 Tarinan ja kerronnan suhde

Tarinan voidaan olettaa noudattavan rakenteita, jotka syntyvät tietyn mallin pohjalta. Kantokorpi (2003, s.111 ) jakaa tarinan kolmeen osa-alueeseen:

- 1) Tarina, joka muodostuu kerrotuista tapahtumista, joiden pohjalta lukija abstrahoi tarinan itselleen. Abstrahoisella Kantokorpi tarkoittaa sitä prosessia, jolla tarina tulkitaan ja rakennetaan mieleen tekstin ja kerronnan pohjalta.
- 2) Teksti, jolla Kantokorpi tarkoittaa fyysistä tekstiä, kirjaimia toistensa perässä, sitä mitä luetaan.

- 3) Kerronta, joka on subjektin tuottama tarina, se tarinakoneen tai kertojan kautta syntyvä luova prosessi, joka tekee ilmaisusta teokselle omaleimaisen.

Narratologiassa on jo varhain tehty tarinan ja kerronnan välinen perusdikotomia, ero kerronnan sekä kerrottujen tapahtumien välillä (Kantokorpi 2003, s. 111.) Varhaisimpia näistä ovat Aristoteleen käsitteet *mythos* ja *mimesis*. *Mythos* tarkoittaa tarinan juonta, sen tapahtumia ja *mimesis* inhimillisen toiminnan jäljittelyä, prosessia, joka elävöittää juonen lukijalle. (Aristoteles 1998.)

Myöhemmin näistä käsitteistä on kehitetty termit *tarina ja kerronta*. Tarinalla tarkoitetaan niitä tapahtumia, jotka tekstissä tapahtuvat ja jotka ovat toisiinsa ajallisessa suhteessa. Kerronnalla tarkoitetaan sitä prosessia, joka tuottaa tarinan ymmärrettävään muotoon lukijalle, tekijää, joka tavalla tai toisella kertoo tarinan. (Kantokorpi 2003, s. 111.)

Seymour Chatman tarkoittaa tarinalla kaikkia sen tapahtumia ja tapahtumaketjuja, hahmoja ja tapahtumien ympäristöjä ja kerronnalla ilmaisua, jolla tarina on kerrottu. Näistä hän käyttää termejä *histoire* ja *discours*. Chatman kuvaa tätä perusjakoa lyhykäisyydessään seuraavasti:

*"In simple terms, the story is that what in narrative is depicted, discourse is the how."* (Chatman 1978, s.19.)

Perusdikotomian termejä ovat myös venäläisen formalismin *fabula* ja *sjuzet*. *Fabulalla* tarkoitetaan tarinan tapahtumia, tavallaan kertojan muovailematonta lähdettä, joka tulkitaan *sjuzetin*, kertojan luovan tulkinnan prosessin kautta kerronnaksi. (Koskela, Rojola 1997, s. 38 – 39.)

Kerronnalla tarkoitetaan siis sitä luovaa prosessia, joka tulkitsee tarinan lukijalle (Kantokorpi 2003, s. 111). Golden Compassissa kerronnaksi voidaan tulkita ne ilmaisun tavat, millä tarina on esitetty, liikkuvan kuvan, äänen sekä tekstin keinot. Peliin on rakennettu myös kerronnallinen ympäristö, joka on tarinan maailman mukainen sekä tarinan runko siten, että pelin tasot ja tapahtumat on rakennettu tiettyyn järjestykseen.

Kerronnaksi tässä tarinan kehikossa voidaan tulkita myös pelaajan toiminta. Pelaaja toteuttaa tarinan runkoa pelaamalla peliä henkilöhahmon kautta. Henkilöhahmon toiminta toteuttaa tarinaa ja vie peliä eteenpäin luovassa prosessissa, missä pelaaja tutustuu pelin mahdollisuuksiin ja ympäristöön.

Kantokorven määritelmä pelistä sopii myös *Golden Compass* -peliin. Tarina pelissä koostuu kertovista cut scene -osuuksista sekä pelin tasojen eli kohtausten tapahtumista, ei kuitenkaan pelaajan toiminnan tasolla vaan kohtausten rakenteen tasolla. Pelaajan toiminnan taso ei määrittele pelin tarinaa, koska se ei vaikuta pelin tarinan kokonaisuuteen.

Teksti pelissä on monimutkaisempi määrittää. Käsitetäänkö tekstiksi pelissä se teksti, joka on monimediaalisessa muodossa niin kuvana, äänenä kuin varsinaisena tekstinä, joka ohjaa pelaajaa sekä muodostaa tarinan kulkua vai onko teksti se datapohja, jolle peli on ohjelmoitu? Rimmon-Kenanin määritelmän mukaan nämä kummatkin voitaisiin käsittää tekstiksi.

### **3.4 Vladimir Propp ja satujen tarkat säännöt**

Kerronnan tutkimus on saanut perustavanlaatuisia vaikutteita Vladimir

Proppin 1928 valmistuneesta venäläisten kansansatujen tutkimuksesta. Propp toi venäläisten formalistien lähestymistavan narratologiaan pyrkimällä määrittämään tarinan yksinkertaisimmat elementit. Hän tutki satoja kansansatuja ja nimesi tarinan kehittymiseen 31 funktiota, jotka löytyivät kaikista hänen tutkimistaan saduista. Myöhemmin Propp tiivisti funktionsa 20:een kuitenkin poistamatta yhtään funktioista, ainoastaan tiivistämällä. Propp väitti, että hänen nimeämänsä funktiot löytyvät kaikista saduista, vaikka kaikki eivät esiintyisikään yhtäaikaan yksittäisessä sadussa. Ne pysyvät samoina, vaikka toimijan identiteetti vaihtuisikin ja ne noudattavat aina samaa järjestystä. (Rimmon-Kenan 2003 s. 30-32.)

John Fiske ryhmitteli Proppin funktiot kuuteen alakategoriaan seuraavasti (Jaskari 2000, s. 32):

1) *Preparation – valmistelu*, absence (poissaolo), interdiction (kielto), violation (kiellon rikkominen), reconnaissance (tiedustelu), delivery (tiedon antaminen, tiedon toimittaminen), fraud (petos), complicity (petoksen uhriksi joutuminen)

2) *Complication – hankaluudet*, villainy (konnuus), lack (puute), mediation, the connective moment (onnettomuudesta tiedottaminen, kehotus), beginning counteraction ( päätös varatoimiin ryhtymisestä)

3) *Transference – siirtyminen*, departure (lähtö), the first function of the donor (lahjoittajan antama haaste, kokeen määrääminen) the heroes reaction (sankarin reaktio, kokeen kohtaaminen), the provision, receipt of magical agent (taikaesineen saaminen), spatial translocation (siirtyminen määräpaikkaan)

4) *Struggle - taistelu*, marking (tuntomerkillä varustaminen), Victory

(voitto), The initial fortune of lack is liquidated (onnettomuuden tai puutteen poistaminen)

5) *Return – paluu*, pursuit, chase (takaa-ajo), rescue (pelastuminen), unrecognized arrival (saapuminen tuntemattomana), claims of false, bogus hero (valesankarin vaatimukset), the difficult task (vaikea tehtävä), the task is completed (tehtävän suorittaminen, tehtävästä suoriutuminen)

6) *Recognition – tunnistaminen*, exposure ( paljastus), transfiguration: new appearance (sankarin muodonmuutos), punishment (rangaistus), wedding (häät)

Nämän Fisksen tiivistämät funktioiden kuusi ylätasoa löytyvät myös *Golden Compass* -pelin tarinatasoista. Taulukossa 2. (vrt. s.31) olen analysoinut pelin tapahtumien vastaavuutta funktioihin, ja ne näyttäisivät soveltuvan tarinan analyysin varsin hyvin.

Mielenkiintoista Proppin teoriassa on tarinan funktoiden ja niiden välisen toimintaketjun kuvaileminen. Funktiot seuraavat toisiaan ja aiheuttavat toisensa siten, että tarina toteutuu kellopelin kaltaisen determinismin hengessä. Tämä ketju näyttäisi toteutuvan myös *Golden Compass* -pelissä.

Taulukko 2. Proppin funktioiden vastaavuus *Golden Compass* -pelin tarinassa

| <b>Funktioryhmä</b>            | <b>Vastaavuus tarinassa <i>Kultainen kompassi</i></b>  |
|--------------------------------|--|
| 1) Preparation – valmistelu    | Valmisteluosassa asetetaan tarinan lähtökohta. Keittiöpoika Roger kaapataan ja Lyra haluaa lähteä pelastamaan häntä, mutta joutuu Rouva Coulterin lumoihin.  |
| 2) Complication - hankaluudet  | Hankaluudet alkavat, kun Rouva Coulter paljastaa oikean nahkansa, pettää Lyran ja Lyra pakenee.  |
| 3) Transference – siirtyminen  | Lyran paettua Rouva Coulteria alkaa Lyran matka pohjoiseen pelastamaan Rogeria. Farder Coram kertoo hänelle matkan tarkoituksen ja Lyra opettelee käyttämään aletimetriä, taianomaista kultaista kompassia.                  |
| 4) Struggle - taistelu         | Trollesundiin saavuttuaan Lyra tekee uroteon voittaessaan Iorek Byrnisonin tuen ja lopulta pelastusjoukko saapuu määräpaikkaansa Kahmaisijoiden päämajaan. Syntyy taistelu, jonka Lyran joukko voittaa ja Roger pelastetaan. |
| 5) Return – paluu              | Lyra jatkaa matkaansa Lordi Asrielin luo, koska uskoo tehtäväkseen aletimetrin toimittamisen isälleen.   |
| 6) Recognition – tunnistaminen | Lordi Asrielin suunnitelmaksi osoittautuu kuitenkin Rogerin tappaminen, josta vapautuvalla energialla hän avaa tien toiseen maailmaan. Lyra petetään. Tarina jää avoimeksi Lordi Asrielin lähtiessä uuteen maailmaan.        |

Koska Propp on käyttänyt ainoastaan yhden genren (venäläinen kansansatu) esimerkkejä hyväkseen, funktioiden aina toistuva järjestys sinänsä voidaan kyseenalaistaa, jos lähdetään tarkastelemaan muun kaltaista tarinaa. Proppia onkin kritisoitu hänen käyttämänsä materiaalin rajoittuneisuudesta. Proppilla on kuitenkin ollut merkittävä vaikutus esimerkiksi Hollywoodin elokuvakäsikirjoituksiin sekä tarinankerrontaan läpi tyylilajien.

## 4 MITÄ ON SIMULAATIO?

### 4.1 *Gonzalo Frasca irtiotto kertomuksesta*

Gonzalo Frasca määrittää perinteisen median esittäväksi, ei simuloivaksi. Se antaa informaatiota kuvailemalla objektin ominaisuuksia ja käyttäytymistä, johon käyttäjällä ei ole mahdollisuutta vaikuttaa. Frasca määrittelee simulaation mallisysteemiksi, joka operoidaan jonkun järjestelmän kautta siten, että se muistuttaa käyttäjänsä alkuperäisestä systeemistä. Simulaatio tarjoaa käyttäjälle mahdollisuuden järjestelmän avulla saada kokemus, joka muistuttaa simuloitavan systeemin alkuperäistä toimintaa. Käyttäjällä on myös mahdollisuus omalla osallistumisellaan muuttaa järjestelmän toimintaa. Pelit ovat Frasca mukaan tapa strukturoida simulaatiota, kuten romaani on tapa strukturoida representaatiota. (Frasca 2003.)

Frasca tekoo eron ei ainoastaan simulaation ja representaation välille, vaan myös simulaation ja kertomuksen välille, kun useimmat muut tutkijat tunnustavat kertomuksen olemassaolon simulaatiossa. Frasca haluaa radikaalisti irrottaa kerronnallisen ajattelun simulaation yhteydestä, jotta simulaation tutkimukselle avautuisi neutraalimmat lähtökohdat. Frasca kritisoi vahvasti sitä, että simulaatiota on tutkittu muiden tutkimusalojen kontekstista ja vaatii ludologian irrottamista kertomuksen teorian tai mediatutkimuksen kentästä kokonaan omaksi kokonaisuudeksi. (Frasca 2003.)

Frascan mukaan simulaatio on vaihtoehtoinen semioottinen järjestelmä. Vaikka se jakaa joitain yhteisiä piirteitä kertomuksen kanssa, kuten henkilöt ja kerronnallinen ympäristö, sen mekaniikka poikkeaa täysin kertomuksesta. Frasca pitää simulaation ja kertomuksen eroa niinkin merkittävänä, että se tekee kerronnan teorian tai muun median tutkimuksen teorian käyttökelvottomiksi simulaatiomediaa tutkittaessa. Frasca pohtii konvention



maailmanhahmottamisesta kerronnan kautta rajoittavan mahdollisuuksiimme käsittää ja käyttää simulaatiota mediana. (Frasca 2003.)

Frasca pohtii simulaation ja representaation kokemusta. Päällisin puolin tarkasteltuna ne saattavat näyttää samanlaisilta, jos ajatellaan esimerkiksi elokuvaa ja seikkailupeliä. Olennainen ero on se, ettei simulaatiota voida määritellä sen näkyvän tuotoksen perusteella, koska simulaation tuottama kokemus on olennainen osa sen ominaisuuksia. (Frasca 2003.) Vaikka elektroninen jalkapallopeli saattaa muistuttaa varsinaisesta jalkapallopelistä lähetettävää ohjelmaa, ne ovat täysin erilaisia. Tunne siitä, että on pelaamassa osana peliä, on erilainen kuin katsojan rooli, jolloin varsinainen toiminta tapahtuu jalkapallopelin ulkopuolella, katsomossa.

Elektronisen jalkapallopelin sosiaalinen kokemus laajentuu simulaation kautta. Jos peliä pelaa kaksi pelaajaa, esimerkiksi omana joukkueenaan, pelin kokemus laajentuu pitämään sisällään niin pelissä tapahtuvan kanssakäymisen kuin pelin ulkopuolella tapahtuvan pelaajien välisen vuorovaikutuksen. Yksinkertaisuudessaan se on pelaajien välistä keskustelua tai sanatonta viestintää, joka tapahtuu pelin edetessä. Pelaaja saattaa rökittää kanssavastustajansa niin pelin digitaalisessa ulottuvuudessa kuin myös tosielämässä, jos toinen istuu sohvalta liian lähellä. Tarina laajenee tekstin ulkopuolelle samalla tavalla kuin aikaisempi esimerkkini Raskolnikovin pahvihuoneesta (vrt. s.9).

Frasca väittää, että simulaation avulla tekijä voi välittää lukijalle ideoita, tunteita ja viestejä tavalla, johon kertomus ei pysty. Frasca käsittelee kertomuksen logiikkaa ja vertailee sitä simulaatioon. Kertomuksen binaarinen logiikka vie yleensä tarinan kahdenlaiseen päätökseen. Sankari joko saa unelmien tytön tai ei – voittaa tai häviää. Oli lopputulos mikä tahansa, se on määritelty kerronnallisen kertojan kautta eikä se ole manipuloitavissa tarinan edetessä. Tarinan tapahtumat etenevät tietyssä järjestyksessä, jotta tarinan

sisäinen maailma säilyy eheänä. Simulaatiossa taas pelaaja pystyy mahdollisesti valitsemaan tapahtumien järjestyksen ja muokkaamaan niiden sisältöä tietyissä rajoissa, jotka muodostavat simulaation säännösten. Nämä sääntöjärjestelmät ovat simulaatiivisen kertojan luomia määritellen tavan edetä simulaatiossa sekä pelin mahdollisuuksien ja mahdottomuuksien rajat. Simulaatio siis suo tekijälleen tekniikoita, joita kertomukselta puuttuu. Säännöt ovat simulaation, erityisesti pelin ehto, moottori, joka vie pelin logiikkaa eteenpäin, mutta ne ovat myös viestejä pelin maailmasta sekä mahdollisesti kutsuja peilata sitä todellisuuteen. (Frasca 2003.)

Säännöistä puhuttaessa Frasca erittelee kerronnallisen ja simulaatiivisen tekstin kerrontatapoja. Kun kerronnallinen tekijä kertoo, kuvailee tarinaa ja ohjaa lukijaa tarinan vääjäämättömiä junanraiteita eteenpäin, simulaatiivinen kertoja pikemminkin opettaa käyttäjää. Luodessaan tekstin säännöt tekijä olettaa käyttäjän käyttäytyvän tietyllä tavalla ja ohjeistaa pelaajan tätä käytöstä varten. Säännöstö voidaan haluttaessa hyväksyä, mutta se voidaan aivan yhtä hyvin kieltää, sitä voidaan muuttaa tai manipuloida muilla tavoin. Käyttäjä ei siis ole välttämättä sidottu teoksen sisäisen maailman sääntöihin. Hän voi käyttää teosta myös sääntöjen vastaisesti kylläkin usein joutuen hyväksymään sen, että matka päättyy ennen kokonaisuuden muodostumista, jos tekstin sisäistä säännöstöä ei noudata. (Frasca 2003.)

#### **4.2 Kertomuksen merkityksestä pelissä**

Marie-Laure Ryan ja Celia Pearce ovat käsitelleet kertomusta pelin kontekstissa ja löytäneet Gonzalo Frasca'n teorian vastaisesti kertomukselle paikan simulaatiossa.

Vaikka Ryan toisaalta määrittelee kertomuksen hyvinkin itsenäiseksi ja

vapaaksi muodoksi rajaten sen ulos fiktion ja kirjallisuuden piiristä, Ryanin määritelmä kertomuksesta on hyvin täsmällinen. Hänen halustaan irrottaa kertomus niin kerronnasta kuin fiktiosta tulee mieleen halu irrottautua mediasta ja tuoda kertomus median ulkopuolelle siten, että se on määriteltävissä mediasta huolimatta.

Marie-Laure Ryan tiivistää kertomuksen rakentumisen kolmeen elementtiin tai toimintoon, kertomuksen ympäristöön, henkilöhahmojen luontiin sekä toimintaan. Ryanin mukaan ainoastaan kahta näistä käytetään pelin suunnittelussa ympäristöä sekä hahmoa luontaessa. Toiminta jätetään käyttäjän toteutettavaksi. (Ryan 2001.)

Ryan käsittelee George Landowin väitettä siitä, että hyperteksti muuttaa tapaa, millä kerronnalliset rakenteet on toteutettu tuoden ne uudella tavalla lukijan luokse ja rikkoen niiden kerrontatavan dynaamisempaan muotoon.<sup>iii</sup> Hän muuttaa kertomuksen diskurssia luoden loppumattoman tarinoiden spektrin. Landow'n mukaan tarina muodostuu joka lukukerralla uudestaan lukijan valintojen perusteella. Ryan ehdottaa sen sijaan, että lukija hahmottaa tarinan osista itsenäisen tulkinnan. Lukija konstruoi kertomuksen sijoittaen osat mielessään kehittyneeseen globaaliin tarinan kuvaan. Lukija ei siis konstruoi tarinaa joka kerta uudestaan käydessään siitä läpi, vaan täydentää useampien käyntien tai muuhun kokemuspohjaan perustuen kokonaiskuvaa tarinasta. (Laure-Ryan 2001.)

Celia Pearceen mukaan kertomus toimii pelissä perustavanlaatuisesti eri tasolla kuin muissa medioissa. Pearce korostaa, että peliä rakennettaessa fokus on ennen kaikkea pelattavuudessa, ei niinkään tarinassa. Kun kertomusta tarkastelee tästä näkökulmasta, kertomuksen tehtävä pelissä on ennen kaikkea tukea pelaamista ja tehdä pelaamisen kokemuksesta nautinnollinen. Kertomus on tausta pelaamiselle. Se saattaa pitää sisällään

päämäärän, esteet päämäärän toteutumiselle sekä palkkiojärjestelmän. Lyhykäisyydessään kertomuksen tarkoitus on luoda yleiset puitteet pelin pelaamiselle, ei toimia pelin itsetarkoituksena. (Pearce 2004.)

Frasca osaltaan kritisoi kertomuksen määrittelyä simulaatiossa myös siksi, ettei Frasca näe kertomuksen määritettä tarkaksi, vaikka myöntääkin Ryanin pystyvän määrittämään kertomuksen tarkemmin kuin narratologit yleensä. (Frasca 2003.)

### **4.3 Peli simulaation rakenteena**

#### **4.3.1 Pelin tutkimuksesta**

Pelit lienevät simulaation ehkä yleisin tai ainakin suosituin muoto. Pelitutkimus on suhteellisen nuori tieteenala ja sen historiaa leimaa vahvasti ulkopuolinen näkökulma. Pelejä on tutkittu mitä erilaisimpien tieteenalojen silmälasien läpi, käyttäytymisteoriasta mediatutkimukseen. Aikaisemmin tutkimukselle oli ominaista pelin tutkiminen ei niinkään itsenäisenä ilmaisumuotona, vaan suhteessa laajempiin kulttuurisiin tai sosiaalisiin ilmiöihin kuten väkivaltapeliin vaikutukseen lasten arvomaailmaan. Yleisesti voidaan sanoa, että peliä on tutkittu joko tekstinä, median muotona tai käyttäytymisteorian mallintamiseksi ja niiltä osin, kuin ne sivuavat tai ilmaisevat edellisiä.

Peli on käsitetty myös tapana ilmaista eri tavoin jotain muuta mediaa. Totta onkin, että elektroninen peli näennäisesti pitää sisällään vahvoja monimediallisia ominaisuuksia. Se yhdistelee luontevasti niin tekstiä kuin elokuvakerrontaa. Piirteet, jotka erottavat pelin perinteisestä mediasta, on sen ergodisuus ja simuloiva luonne.

Viime vuosien aikana pelitutkimus on vakiinnuttanut asemansa ja ollut innostunutta ja uutta luovaa. Espen Aarseth on nimennyt vuoden 2001 pelin tutkimuksen alkuvuodeksi. (Aarseth 2001.) Aki Järvinen kuitenkin muistuttaa myös varhaisemmasta tutkimuksesta, mutta ymmärtää Aarsethia siinä mielessä, että tutkimus järjestäytyi tutkimusalaksi vasta tämän vuosisadan alussa (Järvinen 2008).

#### 4.3.2 Pelin rakenteesta

Pohtiessaan syitä pelien tutkimukseen Espen Aarseth nostaa esille simulaatioon liittyvän mielenkiintoisen oivalluksen. Simulaatio tarkoittaa halutun tai unelmoidun tilanteen tai todellisuuden toteuttamista virtuaalisessa maailmassa. Simulaatio on tietynlainen unelmakone. Simulaation ja pelin tarkoitus on siis luoda pelaajalle unelman kaltainen kokemus. Aarsethia kiinnostaa se, miten tämä unelmakone rakentuu, millainen viestintäprosessi syntyy simulaation toteutuessa. (Aarseth 2003, Consalvo, Dutton 2006.)

Aarseth löytää kaikista peleistä, myös ei-digitaalisista peleistä, kolme yhteistä tasoa Lars Konzackin huomattavasti laajemman typologian<sup>iii</sup> pohjalta. Nämä tasot kuvaavat peliä tarinan rakentumisen näkökulmasta:

- Pelin eteneminen (*gameplay*), pelaajan teot, strategiat ja motiivit
- Pelin rakenne (*game-structure*), pelin sekä simulaation säännöt
- Pelin maailma (*Game-world*), fiktiivinen sisältö, topologia/tasojen suunnittelu, tekstuurit jne.

(Aarseth 2003, Consalvo, Dutton 2006.):

Aarseth kuvailee neljällä funktiolla pelin sisäistä rakennetta viestintäprosessin

näkökulmasta. Nämä funktiot ovat: 1) datapohja, 2) simulaatio- ja representaatiokoneet, missä joko pelaajan tai pelin sisäisen logiikan synnyttämät tapahtumat käsitellään, 3. käyttöliittymä sekä 4) pelaaja ja mahdolliset pelin sisäiset tekoälyt, jotka ovat toimijoita pelissä.

Pelaajan rooli on aina suhteessa simulaatiokoneeseen ja sitä kautta pelin sisäiseen rakenteeseen. Niiden vuorovaikutus luo pelin dynamiikan. Pelaajan käyttäytyminen syöttää reaktion pelin simulaatiokoneeseen, joka reagoi pelin säännösten mukaan aiheuttaen pelin maailmaan toiminnon, joka välittää viestin pelin representaatiokoneen kautta, johon pelaaja taas reagoi uudestaan omalta osaltaan. Tämä reaktioketju luo pelin liikkeen. (Aarseth 1997, s103-105.)

Esimerkiksi kun pelaaja Lyran hahmossa päättää avata oven, pelin simulaatiokone reagoi pelin säännösten mukaisesti joko sallien oven avaamisen tai ei. Oven kiinni jääminen on pelaajalle viesti siitä, että oven avaamiseksi on suoritettava jotain ennen kuin ovi avautuu. Pelin representaatiokone, joka tarkoittaa tässä tapauksessa sitä toimintaympäristöä, missä pelaaja liikkuu, viestii pelaajalle, että toiminta on avaimen löytäminen. Pelaaja toimii tämän viestin mukaisesti ja Lyran hahmossa etsii avaimen ja avaa oven. Tällä tavalla pelaajan oma toiminta on synnyttänyt tarpeen seuraavalle toiminnalle ja pelin liike jatkuu.

Aarseth sijoittaa vastapoleiksi pelin staattisen rakenteen sekä tekijät, jotka muuttavat ja välittävät informaatiota, eli pelaajat tai pelin sisäisen keinoälyn. Mielenkiintoista on, että Aarseth tietyllä tavalla erottaa pelin henkilöahmot ja pelaajat, mutta luo informaation kehän, jonka avulla pelaajasta tulee osa pelin rakennetta siten, ettei peli etene ilman tätä. (Aarseth 2003, Consalvo, Dutton 2006.)

Espen Aarsethin mukaan pelin tutkimisessa ei voida lähteä samasta

asetelmasta kuin esimerkiksi elokuvan tutkimisessa. Se, mikä pelistä näkyy näytössä on vain osa pelin toiminta-aluetta. Pelaajan reaktiot ja tuntemukset ovat tutkijalta piilossa ja niitä on mahdoton mitata. Pelaajatutkimus, missä pyydetään pelaajia kuvailemaan tunteitaan, on toki yksi keino, mutta pelaajan roolia voi tutkia myös käsitetasolla.

Koska tutkija pystyäkseen analysoimaan tekstiä on pakotettu olemaan osa sen tuotantoprosessia, on olennaista pohtia sitä, millainen pelaaja tutkija on ja millaisen lähestymistavan pelaamiseen hän ottaa – antaako immersion tapahtua vai pyrkiikö pysymään tarkkailijana. Toisaalta pelin tutkijan on ymmärrettävä pelin pelaamista (gameplay), jotta hän ymmärtäisin pelin maailmaa. (Aarseth 2003, Consalvo, Dutton 2006.)

Vaikka Aarseth pitääkin immersion kysymystä tyypillisenä pelille, sama ongelma voidaan nähdä representoivan median kohdalla. Samalla tavalla tutkija katsoessaan elokuvaa joutuu määrittelemään oman suhteensa elokuvan esittämään maailmaan.

#### **4.3.3 Pelin analyysistä**

Nathan Dutton ja Mia Consalvo ovat rakentaneet mallin kvalitatiiviselle, kriittiselle pelin analyysille. Consalvon ja Duttonin ovat jakaneet mallinsa pelin osa-alueiden ja tutkimuksen tavoitteiden mukaisesti neljään osaan seuraavasti: 1) Object inventory (esineinventario), 2) Interface study (käyttöliittymän tutkimus), 3) Interaction map (vuorovaikutuskartta) ja 4) Gameplay log (pelaaminen). (Dutton, Consalvo 2006.)

### 1. Object inventory (esineinventario)

Useiden pelien etenemisen strategiana käytetään erilaisten esineiden keräämistä. Consalvo ja Dutton suosittelevat näiden esineiden merkityksen tutkimista varten luettelon laatimista pelissä esiintyvistä esineistä ja niiden funktioista. Tällaisen esineluettelon avulla voidaan etsiä vastausta kysymyksiin esineiden roolista pelissä sekä niiden käyttömotiveista. Esineinventaarion avulla voidaan hahmottaa myös kuvaa pelin ekonomisesta säännöstöstä sekä pelin hahmojen ja esineiden välisestä voimasuhteista. Esineiden tarkastelu saattaa auttaa myös pelin yleisrakenteen hahmottamisessa ja ymmärtämisessä. Joissain pelissä esineistä rakentuu osa pelin henkilöhahmon ”luonnetta”, ja ne arvottavat pelin sisäistä maailmaa. (Dutton, Consalvo 2006.)

*Golden Compass* -pelissä ympäristössä kerättävillä esineillä on toisaalta ratkaiseva rooli, toisaalta hyvinkin toisarvoinen funktio. Pelin ympäristössä on kerättävänä voimapalloja sekä verisammalta, joilla Lyra ja lorek Byrnison lataavat energiavarastoaan. Näiden esineiden funktio on hyvin selkeä ja niitä löytyy tasaisin väliajoin pelin edetessä yleensä siten, että hahmojen voimat ehtyvät harvoin kokonaan. Ympäristössä löytyy myös erilaisia Lyran maailmaan liittyviä esineitä, joiden funktio jää epäselväksi, esimerkiksi pelikortteja ja kakkua. Lyra ei varsinaisesti käytä näitä esineitä mihinkään oleelliseen. Ne eivät mahdollista toimintaa vaan ovat ylimääräisiä palkintoja.

Lyra kerää ympäristöstä symboleita, jotka toimivat merkityksinä aletimetrin käytössä. Aletimetrin merkitykset ympäristöstä on taas pelin etenemiselle ja Lyran toiminnalle hyvin merkittävä funktio. Aletimetrin merkitykset ovat joko näkyviä tai ympäristöön kätkeytyviä esineitä, joita Lyra kerää. Kätkeytyvät merkitykset löytyvät käyttämällä Pantalaimonin kärpän olomuotoa, joka käynnistää ”insight” -toiminnon. Tämä toiminto antaa informaatiota pelaajalle ympäristöstä. Aletimetrin merkitykset ovat pelin tärkein esineistö siinä



mielessä, että ne mahdollistavat pelin etenemiselle tärkeitä toimintoja. Peli ei myöskään ole kokonaan suoritettu, jos kaikkia aletimetrin merkityksiä ei ole kerätty.

Aletimetri on siis nostettu pelissä tärkeään asemaan. Tämä sitoo pelin osaltaan romaanin ja elokuvan maailmaan. Aletimetri on niissäkin tärkeä tekijä lähtien jo siitä, että nimi *Kultainen kompassi* viittaa tähän laitteeseen.

## 2. Interface study (käyttöliittymän tutkimus)

Käyttöliittymä on äärimmäisen tärkeä osa peliä, koska se rakentaa yhteyden pelin sisäisen maailman ja pelaajan välillä. Käyttöliittymän suunnittelu määrittää myös osaltaan pelin toimintoja, käyttömukavuutta ja esimerkiksi pelikokemuksen laajentumista pelaajan omaan liikkeeseen. Consalvo ja Dutton määrittelevät käyttöliittymän seuraavasti:

*”Käyttöliittymäksi voidaan määritellä kaikki näytöltä jaettava informaatio, joka antaa pelaajalle tietoa henkilöhahmon elämästä, terveydentilasta, sijainnista tai asioiden yleisestä tilasta. (Dutton, Consalvo 2006, suom. P. Ojanen.)*

Consalvo ja Dutton toteavat, että käyttöliittymän tutkiminen on tärkeää myös siksi, että se paljastaa tekijöiden valinnat peliä ja henkilöhahmoa luotaessa. Se paljastaa, mikä pelin tekijöille on ollut olennaista esimerkiksi pelin henkilöhahmojen taitoja valittaessa, miten pelaajan toivotaan reagoivan pelin tapahtumiin ja millainen toiminta on tarkoituksenmukaista pelin maailmassa.

Käyttöliittymä siis välittää informaatiota pelin tapahtumista ja mahdollisuuksista pelaajalle sekä pelaajan reaktioista pelille. Käyttöliittymä ylläpitää usein myös informaatiopankkia, johon järjestelmä kerää tietoa pelin etenemisestä ja pelaajan tai henkilöhahmon kehitymisestä. (Dutton, Consalvo 2006.) Voi-

daanko käyttöliittymän tällaista piirrettä pitää henkilöhahmon luonnetta tallentavana tekijänä?

*Golden Compass* -pelissä käyttöliittymä koostuu 1) näkymästä pelattavaan hahmoon ja pelin ympäristöön, 2) Lyran energiapalkista, joka kertoo kuinka paljon voimaa hahmolla on käytettävänä ja johon kerääntyy myös Pantalaimon eläinhahmot, jotka täytyy kerätä ympäristöstä sekä 3) taukovalikosta, josta löytyy pelin tapahtumia tallentava Lyran päiväkirja. Lyraa ohjailaan pelissä näppäimistön kirjaimilla A, W, S ja Z sekä toimintonäppäimellä E, jolla voidaan aktivoida erilaisiin kohtauksiin liittyviä toimintoja, kuten *piiloudu* tai *kiipeä* tilanteen mukaan.

Käyttöliittymä ylläpitää Lyran päiväkirjaa, johon muistiinpanot ja tehtävänannot eri tasoilla kerääntyvät. Tässä päiväkirjassa Lyra voi käyttää aletimetriä, johon Lyran hahmo kerää symbolimerkityksiä läpi pelin. Aletimetrin käyttö on pelin etenemiselle kriittinen ja hyvin olennainen osa peliä. Se onkin ikäänkuin rajattu muun käyttöliittymän ulkopuolelle erilliseen valikkoon. Päiväkirjaan on merkitty kaikki tähänastiset tasot ja merkittävät tapahtumat tarinan kaltaiseen muotoon ikäänkuin Lyran muistiinpanoina. Päiväkirja täydentyy reaaliajassa pelaamisen kanssa.

Tätä päiväkirjaa voidaan tietyllä tavalla pitää Lyran henkilöhahmon tietopankkina, Lyran hahmon luonnetta tallentavana tekijänä, koska siihen on kirjattu kaikki Lyran suorittamat keskeiset toiminnot ja hahmon läpikäymät tapahtumat. Päiväkirjassa ei kuitenkaan suoranaisesti kuvailla Lyraa, vaan se keskittyy ennen kaikkea pelin tapahtumiin.

### 3. *Interaction map* (vuorovaikutuskartta)

Vuorovaikutusaktioiden kartoituksella tarkoitetaan sen vuorovaikutuksen kirjaamista, joka pelaajalla on muiden pelin pelaajahahmojen sekä ei-pelaaja

-henkilöhahmojen kanssa. Kaikkien vuorovaikutusaktioiden kirjaaminen on melkeinpä mahdotonta. Haasteena siis on merkityksellisten vuorovaikutusten löytäminen ja kirjaaminen. Merkityksellisten vuorovaikutusten löytämisessä auttaa hyvin muotoiltu tutkimuskysymys, mutta tutkija joutuu kuitenkin tekemään tietyllä tavalla mielivaltaisen valinnan vuorovaikutuskohtausten valinnassa. (Dutton, Consalvo 2006.)

Tällaisen kartoituksen avulla voidaan hahmottaa pelin suuntaviivoja sekä pelin sosiaalista säännöstöä. Sen kautta voidaan myös vetää johtopäätös siitä, onko vuorovaikutus vai esineistön kerääminen pelin hallitsevia piirteitä. Vuorovaikutuksen kautta voidaan päätellä pelin rakenteen metodeja eli miten tiettyjä lainalaisuuksia on rakennettu pelin sisään. (Dutton, Consalvo 2006.)

*Golden Compass* -pelissä puhutaan paljon. Lyrän henkilöahmon kantavia piirteitä on Lyrän sosiaalisuus, kyky johtaa tilanteita ja huijata ihmisiä tarpeen tullen. Peliin on tuotu myös paljon dialogia, mutta suurin osa siitä on cut scene -osioissa. Lyrän hahmo joutuu kuitenkin tehtäviä suorittaakseen usein hakemaan tietoa muilta pelin hahmoilta. Tämä tapahtuu joko siten, että Lyrän hahmo lähestyy muita hahmoja ja toimintonäppäin aktivoituu komennolle "talk". Tämän jälkeen Lyrän ja toisen hahmon dialogi käynnistyy ilman pelaajan osallistumista. Vuorovaikutuksen kautta Lyra saa joko informaatiota tason suorittamisesta tai keskustelu on vain esteettistä, tunnelmaa luovaa.

Vuorovaikutus ei ole siinä mielessä rajattua, että Lyra pystyy keskustelemaan melkein kaikkien pelin hahmojen kanssa, joita pystyy lähestymään. Esimerkiksi tasolla, joka tapahtuu Trollesundissa (Kts liite 2), on paljon henkilöahmoja ja Lyralla on mahdollisuus puhua niiden kaikkien kanssa. Suurin osa hahmojen kanssa käytävistä keskusteluista ei kuitenkaan vie Lyraa eteenpäin. Tällainen on esimerkiksi kaupunkilaisten naisten kanssa käytävä keskustelu, jossa naiset päivittelevät säätä. Toisaalta kohtausten

sisällä on tärkeää vuorovaikutusta pelin keskeisten henkilöhahmojen kanssa, joka vie pelin toimintaa ja juonta merkittävästi eteenpäin, kuten seuraavan tason päämäärää motivoiva keskustelu Lyran ja Iorek Byrnisonin välillä.

#### 4. *Gameplay log (pelaaminen)*

Pelaamisella (gameplay) tarkoitetaan niitä tapahtumia ja aktioita, joiden avulla peli etenee. Termille gameplay on vaikea löytää suomenkielistä vastinetta. Se on proaktiivinen termi, joka kuvaa periaatteessa sitä kokemusta tai käsitystä pelistä, jonka pelaaja saa pelin edetessä ja tapaa, millä peli toteutuu. Pelaamisen tutkimisessa voidaan hahmotella pelin struktuuri, jonka osia ovat esimerkiksi tapa edetä pelissä ja pelin tallentaminen. Pelin ”juonen” ulkopuoliset toiminnot voivat kuulua pelaamisen tutkimiseen. Peli saattaa reagoida johonkin pelaajan tekoon tavalla, joka ei ollut pelin tekijän tarkoittama. Kun on kysymys ympäristöstä, joka on rakennettu lähtökohtaisesti vuorovaikutteiseksi, ei pelin etenemisen lopputulosta voida määrittää etukäteen. (Dutton, Consalvo 2006.)

Pelaaminen *Golden Compass* -pelissä etenee rytmitetysti tasolta toiselle. Tasot on rakennettu suunnilleen saman mittaisiksi. Pelattavien tehtävien haasteellisuus määrittää niihin kuluvan ajan. Peli tallentuu peliä suljettaessa siten, että työn alla oleva peli tallentuu aina sen tason alkuun, johon pelaaja on sen jättänyt. Peli tallentuu tason sisällä tasaisin väliajoin siten, että jos Lyran hahmo epäonnistuu tehtävässä, esimerkiksi putoaa katolta alas, hahmo palautuu viimeiseen tallennuspisteseen. Jos Lyran energiatasot tyhjäntyvät kokonaan, Lyra palaa koko tason alkuun.

Kuten olen aikaisemminkin todennut, *Golden Compass* -pelin maailma muistuttaa *Kultainen kompassi* -elokuvan maailmaa. Henkilöhahmot ovat samannäköisiä kuin elokuvassa ja elokuvaa hyödynnetään cut scene -osuuksina tarinankerronnan helpottamiseksi. Lyra ja Iorek Byrnison ovat

yksinkertaisia ohjaitavia. Lyrän toimintoihin kuuluu lähinnä liikkuminen ja Pantalaimonin olomuotojen muuttaminen tilanteen mukaan. Jos erikoistoiminnalle on tarvetta, peli syöttää aloitteen pelaajalle aktivoimalla toimintonäppäimen. Iorek Byrnisonin hahmo on hieman monipuolisempi toimintojen tasolla, koska hahmo osallistuu taistelukohtauksiin, jotka vaativat nopeaa reaktiota ja yhtäaikaisten toimintojen hallintaa.

Pelaaminen on *Golden Compass*issa kontrolloitua siinä mielessä, ettei peli tarjoa kuin yhden tavan suorittaa taso ja edetä pelissä. Toisaalta pelin voi pelata eri osallistumistasoilla. Pelitasojen sisällä on jonkun verran tehtäviä, jotka eivät ole kriittisiä tason suorittamisen kannalta. Ne ovat huolellisen pelaajan löydettävissä, ja niiden funktio on tuoda rikkautta pelikokemukseen. Pelaaminen kehittyy pelin aikana siten, että tehtävät vaativat enenevässä määrin hahmon käytön osaamista, mutta hahmot eivät saa kuitenkaan uusia taitoja pelin edetessä.

Aletimetrin käyttö on pelaamisen näkökulmasta toteutettu mielenkiintoisesti. Siinä on pyritty muuttamaan toiminnalliseen muotoon sitä kokemusta, mitä kirjassa kuvataan Lyrän lukiessa aletimetriä. Kirjassa Lyra onnistuu lukemaan aletimetriä vajoamalla eräänlaiseen meditatiiviseen tilaan, missä yhdistyy äärimmäinen keskittyminen ja ajatusten tyhjentäminen. Tässä tilassa ollessaan Lyrän mieleen nousevat Aletimetrin symbolien merkitykset.

Pelissä aletimetrin käyttö on toteutettu siten, että pelaajan on ensin valittava oikeat symbolit tehtyä kysymystä varten. Sen jälkeen pelaajan on keskityttävä pitämään osoitin keskellä kompassia ja samalla lyömään sitä merkkiä, mikä näytölle nousee. Osoittimen keskellä pitäminen vaatii tarkkaavaisuutta ja keskittymistä, koska osoitin reagoi liikkeisiin haparoiden.

#### 4.3.4 Säännösten merkitys pelissä

Säännöstellä tekstille luodaan piirteitä ja lainalaisuuksia, jotka heijastavat myös tekstin ulkopuolista maailmaa. Erinomaisena esimerkkinä Frasca käyttää peliä *Sims*. Pelissä rakennetaan perheitä ja henkilöitä sekä niiden välisiä suhteita toisiinsa ja ympäristöön. Pelin parisuhdesäännöstyössä on mahdollisuus muodostaa samaa sukupuolta olevien pari. Tämä on vaihtoehto, joka on tasa-arvoinen heteroparin muodostamisen rinnalla, siitä ei saa enemmän tai vähemmän pisteitä. Luomalla säännöstyössä mahdollisuus samaa sukupuolta olevien parien muodostamiselle pelin tekijät lähettävät merkittävän viestin. *Simsin* maailmassa homosuhteet ovat samanarvoisia ja yhtä todennäköisiä kuin heterosuhteet. Tällä tavalla simulaatiivinen tekijä voi siis viestiä tekstin sisäisen maailman tasolla tavalla, jota kertomuksen mahdollisuudet eivät suo. (Frasca 2003.)

Simulaation säännöstyö on toimintaa rajoittava sekä ohjeistava maailmanjärjestys perustuen arvoille, joita tekijä haluaa painottaa. Frasca erittelee kolme ideologista tasoa, joihin tekijä voi vaikuttaa. Nämä ovat ideologinen, tekstin manipulaation säännöstyö ja päämäärän säännöt. Neljäntenä ideologisena tasona Frasca mainitsee metasäännöt. (Frasca 2003.)

Gonzalo Frasca määrittelemä ensimmäinen taso käsittää ympäristön, henkilöitä ja tapahtumat. Tämä taso on simulaatiolle ja kertomukselle yhteinen. Se muodostaa pelin estetiikan. Se voidaan muuttaa täysin päinvastaiseksi, esimerkiksi *My little Ponysta Persianlahden* sotaan ilman, että pelin säännöstyötä täytyy muuttaa. (Frasca 2003.)

*Golden Compassissa* tämän tason muodostaa *Kultaisen Kompassin* taustatarina. Pelin logiikka ja säännöstyö on sijoitettu ympäristöön, joka on

*Kultainen kompassi* -romaanin ja -elokuvan kaltainen. Peli näyttää *Kultaiselta Kompassilta* Lyran Oxfordeineen ja gyptilaivoineen. Henkilöhahmot ovat samanlaiset, samannimiset ja samannäköiset kuin *Kultaisessa Kompassissa* ja tapahtumat muistuttavat *Kultaisen Kompassin* juonta. Vaikka pelin tapahtumat ja päämäärät muistuttavat *Kultainen kompassi* -romaanin tapahtumia, ne eivät suinkaan lainaudu suoraan romaanista. Sinällään *Golden Compass* -pelin runko voitaisiin siirtää minkä tahansa muun tarinan kontekstiin, jos toiminta motivoitaisiin uudelleen. Toiminnot eivät ole erityisesti ainoastaan tähän tarinakontekstiin sopivia.

Toinen Frasca määrittelemä taso on tekstin manipulaation säännöstö eli se, missä määrin käyttäjä voi manipuloida tekstiä. Tämä säännöstö ei välttämättä ole missään tekemisessä tekstin etenemisen tai esimerkiksi pelin voittamisen kanssa. Tekstiin voidaan luoda tapahtumia, jotka periaatteessa ovat olemassa ainoastaan mahdollisuutena. Ne eivät vaikuta peliin tai ratkaise pelin etenemistä, mutta luovat käyttäjälle mahdollisuuden omaehtoiseen kokemukseen, joka tapahtuu ennen kaikkea pelaajan ehdoilla. (Frasca 2003.)

*Golden Compass* -pelissä pelaaja ei pysty manipuloimaan peliä merkittävässä määrin. Peli on hyvin rakenteellinen. Siinä on määrätyt tasot ja pelaajan on suoritettava tietyt tehtävät päästäkseen seuraavalle tasolle. Toisaalta pelaajalle on luotu vapautta toiminnalle siinä mielessä, että ympäristöön on luotu myös tapahtumia, jotka eivät ole pakollisia seuraavalle tasolle siirtymiseksi, vaan pyrkivät tuomaan pelaajakokemukseen lisäarvoa.

Kolmas pelin taso on päämäärän säännöt eli mitä käyttäjän täytyy tehdä voittaakseen tai lopettaakseen pelin. Nämä säännöt ohjaavat ja mahdollistavat tarinan etenemisen tekijän toivomaan suuntaan ja tekevät pelistä tietyllä tavalla kokonaisen määrätien tarinan kaaren. (Frasca 2003.)

Lyran päämäärä pelissä on kokonaisuudessaan selkeä. Pelin juonessa tehdään jo alkumetreillä selväksi vastustaja sekä pelin päätehtävä, Lyran ystävän Rogerin pelastaminen Kahmaisijoilta. Keinoja Rogerin pelastamiseen ilmestyy matkan varrella. Aletimetri näyttelee tässä ratkaisevaa osaa. Välipäämäärät on pilkottu tasojen sisälle. Tasot on rakennettu juonellisesti yhtenäisiksi siten, että tason alussa ne taustoitetaan ja lisäinformaatiota tasojen päämääristä tulee hyvinkin nopeasti tasolla edetessä.

Metasäännöt on sääntötyyppi, joka mahdollistaa käyttäjälle sääntöjen muutoksen. Tämä on näennäinen vapaan tahdon akti, jonka seuraukset ovat joko harkittuja tai harkitusti jätetty toteutuvaksi tai toteutumattomaksi. (Frasca 2003.) Tällaista metasäännöstöä *Golden Compass* -pelissä ei ole. Pelin toiminnan motiivit ovat hyvin selkeitä. Säännöt tukevat niitä eivätkä salli sääntöjen muutoksia.

Yleisesti voidaan sanoa simulaation ja representaation eroiksi muutoksen mahdollisuuden ja tekstin moottorin siirtymisen tekijästä käyttäjälle. Frasca korostaakin suunnittelijoiden roolia käyttää hyväkseen simulaation tarjoamia mahdollisuuksia. (Frasca 2003.) Mielestäni sääntöjen rakennelmaa voidaan verrata kerronnalliseen struktuuriin, jos säännöstön rakenteesta löytää lainalaisuuksia, esimerkiksi henkilöhahmon muutoksessa.

#### **4.3.5 Leikin merkitys simulaatiossa**

Gonzalo Frasca esittää, että simulaatiossa toiminta voitaisiin esittää tyypologiana, joka osaltaan valottaisi sen rakennetta. Hän käyttää peruskäsitteinä Robert Callois'n termejä *paidea* ja *ludus*, joita voidaan kuvata sanoilla leikki ja peli. (Frasca 2003.)



*Paidea*, leikki, kuvaa toimintaa, joka saattaa vaikuttaa siltä, ettei se pitäisi sisällään sääntöjä, mutta tämä ei pidä paikkansa. Kun esimerkiksi lapsi leikkii lääkäriä, hänen leikissään on tietyt säännöt, ne käyttäytymistavat, jotka yleisesti käsitetään lääkärin käyttäytymiseksi. Säännöt siis pikemminkin kuvailevat leikin maailmaa ja piirtävät raja-aitoja, jotka voivat parhaimmillaan luoda turvallisen ympäristön olla luova. (Frasca 1999.)

*Ludus* taas kuvaa peliä, joka eroaa leikistä siinä, että sillä on tarkoin määritellyt säännöt ja mikä olennaisempaa, niiden avulla määriteltäviä voittajia ja häviäjiä. Rakenteellisesti *ludus* etenee aristoteelisen kaavan mukaan. Siinä on selkeä alku, jolloin pelin säännöt esitellään ja omaksutaan, keskikohta, jolloin pelataan ja lopputulos, mikä määrittää voittajat ja häviäjät. *Ludus* muodostaa orgaanisen kokonaisuuden, joka pystyy toteutumaan vain määrättyjen sääntöjen puitteissa. (Frasca 1999.)

Tämä rakenteellinen säännöstö on ehkä olennaisin ero *paidean* ja *luduksen* välillä. Vaikka myös *paideassa* voidaan tunnistaa jonkinlainen säännöstö, sille on ominaista eteneminen ilman määrättyjä vaiheita tai etenemisjärjestystä. *Paidean* perusominaisuus on leikkijän aktiivinen rooli niin sisällön luojana kuin toiminnan moottorina. *Ludus* on yksinkertaisemmin määriteltävissä, mutta *paidea* tarjoaa usein helpommin avoimen lopputuloksen ja leikin kehittymisen tekijän ulottumattomiin. Vaikka *luduksen* binäärinen logiikka tekeekin siitä suositun pelimuodon, se myös rajoittaa ilmaisua ratkaisevasti. Binaarinen logiikka - pahan ja hyvän mustavalkoinen säännöstö - onkin usein yhteistä kertomuksessa ja *luduksessa* (Frasca 2003.)

*Ludus* ja *paidea* muistuttaa narratologian peruskäsitteiden, tarinan ja kerronnan eroa. Samalla tavalla kun *ludus* määrittelee tarinan tapahtumat, voitaisiin *paidea* tulkita siksi tavaksi, millä tarina toteutuu. Se on luovaa toimintaa, joka välittää tarinan lukijalle. Tämä voidaan nähdä *Golden*

*Compass* -pelissä siten, että *ludus* hahmottaa pelin tarinan ja piirtää toiminnalle motivaation kokonaisuuden näkökulmasta. Pelaaminen sijoittuu juonen kontekstiin. Pelaaja motivoi toimintansa Lyran maailmaan, osaksi tarinaa. Toiminta muotoutuu loogiseksi *Golden Compass* -pelin tarinan näkökulmasta. *Paidean* tasolla tarina ikään kuin jalkautetaan. Se toteutuu *paidean* kautta, ja pelaaja luo itse sen luovan kerronnan tason, jolla tarina toteutuu.

*Golden Compasissa* on löydettävissä selkeät esimerkit *paideasta* ja *luduksesta* myös pelaamisen tasolla. *Ludusta* pelissä on toiminta, joka tapahtuu pelin maailman logiikan sisällä. *Paideaa* pelissä on toiminta, joka motivoituu itse toiminnan, pelaamisen kautta. Esimerkkinä tästä on kohtaaminen, jossa Lyra hyppäilee satama-alueella laatikolta toiselle päästäkseen vastakkaiselle rannalle. *Luduksen* näkökulmasta pelaaja tasapainottelee laatikoilla tarkoituksenaan kiertää sataman kautta kirkon taka-ovelle, jonka kautta Lyran on tarkoitus hakea todisteet lorekin haarniskan siellä olost, mitkä lorek on vaatinut Lyralta uskoakseen tämän tarinaa. *Paidean* näkökulmasta pelaaja tasapainottelee laatikoilla, koska itse pelaaminen on haastavaa ja siinä kehittyminen on palkitsevaa.

Pelaaminen siis motivoituu leikin, *paidean*, kautta, mutta muotoutuu kokonaisuudeksi *luduksen*, pelin kautta. Tämä *paidean* ja *luduksen* yhteensovittaminen pelissä luo pelaamisen liikkeen. Ne täydentävät toisiaan siten, että *ludus* luo merkityksellisen logiikan pelaamiselle ja *paidean* kokemus tekee pelaamisesta mielekästä ja motivoi pelaajaa toimintaan.

#### **4.4 Pelaajan kahtiajakautunut rooli**

Representaatio esittää tarinan siten, että lukijalla on tarinassa aina tarkkailijan

asema. Simulaatio ottaa lukijan mukaan tarinaan, jolloin tarina toteutuu lukijan toiminnan kautta tarinakoneen rajoitusten sisällä. Tästä erosta seuraa vääjäämättä, että pelaajan rooli simulaatiossa on huomattavasti aktiivisempi kuin lukijan representaatiossa. Pelaaja näyttelee siis tärkeää osaa tekstin toteutumisessa.

Jos onkin totta, että lukijan rooli representaatiossa tulkitsijana sekä abstrahoinnin toteuttajana on merkittävä, simulaatio vaatii lukijalta niin mielen kuin ruumiin läsnäoloa. Lukijan on johdatettava henkilöahmo eteenpäin juonessa, jotta tarina toteutuisi. Hänellä on myös jossain määrin vaikutusta tarinan sisältöön, jos ei tapahtumien järjestykseen niin ainakin niiden ajalliseen toteutumiseen.

Olli Sotamaa käsittelee pelaajan kaksijakoista roolia sekä pelin ja pelaajan riippuvuussuhdetta. Samaan aikaan kun pelin eteneminen on täysin pelaajan osallistumisen varassa, pelaaja joutuu myös hyväksymään pelin maailman ja sen säännöt. (Sotamaa 2009, s. 70.)

Sotamaan väite siitä, että peli ja pelaaja on määriteltävä aina suhteessa toisiinsa on mielenkiintoinen. Pelaajan vapaus on sinänsä näennäistä, koska pystyäkseen etenemään pelissä hänen on noudatettava sen sisäistä logiikkaa ja sääntöjä. Toisaalta pelin toteutuminen vaatii pelaajalta tutkivaa otetta sekä aktiivisuutta pelin rajojen määrittämiseen. Kuten Sotamaa asian ilmaisee, peli kutsuu usein pelaajan tutkimaan, keksimään ja improvisoimaan. Pelin toteutuminen on pelaajan vapaan toteuttajan ja pelin sääntöjen ja logiikan yhteistulos. Siinä simuloidaan se oletettu tulos, minkä suunnittelija on peliin rakentanut. (Sotamaa 2009, s.69.)

## 5 HENKILÖHAHMO REPRESENTAATIOSSA

### 5.1 *Litteät ja pyöreät henkilöhahmot*

Kerronnan teoriassa suhtautuminen henkilöhahmoon näyttää olevan jollain tavalla kompleksinen, niin kuin lempilapseen, joka ei oikein käyttäydy kuten pitäisi. Yhtäältä kansalaisoikeuksien antaminen henkilöhahmoille on epätieteellistä ja vaikeasti perusteltua, toisaalta henkilöhahmojen litistäminen pelkiksi sanoiksi ei näytä selittävän niiden roolia tarinan rakenteessa. Näitä sanoista tehtyjä ihmisiä on vaikea muuttaa teoriaksi, hakea kaavaa oikukkaista, inhimillisistä olennoista, joista useat ovat meille erittäin tosia ja sitäkin rakkaampia.

E.M. Forster erotti jo vuonna 1927 henkilöhahmot kahteen ryhmään; litteisiin ja pyöreisiin fiktiivisiin henkilöhahmoihin. Litteät henkilöhahmot ovat karikatyyrisiä tyyppisiä, joita kuvaa lähinnä yksi ominaisuus. Pyöreät henkilöhahmot ovat litteän vastakohtia. Ne antavat moniulotteisemman kuvan lukijalle, mutta olennaisinta niissä on se, että niille tapahtuu tekstin edetessä muutos. Ne kehittyvät tarinan aikana. Forsterin sinänsä nerokas oivallus ei kuitenkaan selitä pyöreän henkilöhahmon kaikkia ulottuvuuksia. (Kantokorpi 2003 s. 122.)

Tarinan aristoteelisen rakenteen kannalta henkilöhahmon muutos on hyvinkin perusteltu. Se noudattaa alku-keskikohta-loppu teoriaa tarinan etenemistä antaen henkilöhahmolle luonnollisen kehityksen tässä rakenteessa. On kuitenkin henkilöhahmoja, jotka eivät tarinan aikana kehity, mutta joita ei voida pitää litteinä hahmoina. Tarina rakentuu heidän ympärilleen siten, että tapahtumat eivät muuta henkilöhahmoa, vaan henkilöhahmo vaikuttaa tapahtumiin siten, että muutos tapahtuu henkilöhahmon ulkopuolella. Voitaneen perustellusti sanoa, että kirjallisuudesta löytyy runsaasti pyöreitä

henkilöhahmoja, jotka eivät kehity tarinan aikana eivätkä siltikään ole vain yhden ominaisuuden omaavia, litteitä hahmoja. (Kantokorpi 2003 s. 123.)

Lyran hahmo romaanissa ja elokuvassa *Kultainen kompassi* olisi Fosterin mukaan pyöreä. Katsoja päästetään Lyran ajatusten sisään. Lyra kehittyy kertomuksen aikana ja Forsterin vaatima muutos tapahtuu. Pelissä Lyran henkilöhahmoa ei viedä kovin pitkälle. Henkilöhahmon sisäistä maailmaa ei esitellä, vaan Lyra on pikemminkin karikatyyri romaanin Lyrasta. Henkilöhahmoa ei määritellä vahvasti representaation keinoin, vaikka näitäkin keinoja pelissä käytetään. Pelissä korostuu henkilöhahmon toiminta ja Lyran henkilöhahmo on litteä.

## **5.2 Proppin henkilöhahmojen funktiot**

Proppin henkilökuvausmallissa henkilöhahmot määrittäytyvät sen toiminnan kautta, minkä he toteuttavat tarinassa. Henkilöhahmot ovat tapahtumien liikkeellepanijoita. Niiden tärkein ominaisuus on toteuttaa ne funktiot, joita kantavat eli toteuttaa ennalta määrättyä roolia tarinassa. Propp ohittaa täysin henkilön merkityksen tarinan sisältöä rikastuttavana tekijänä ja yksinkertaistaa henkilön funktioiden suorittajiksi tarinassa. (Kantokorpi 2003, s. 117.)

Seikkailupeliä ja Proppin tutkimuksen kansansadun tarinaa yhdistää mm. se, että henkilöhahmolla on tärkeä rooli tapahtumien laukaisijana. Kummassakin tarinan muodossa henkilöhahmon rooli on yksinkertaistettu toiminnan tasolle. Itsenäisenä tekijänä Propp sivuuttaa henkilöhahmon merkityksen ja kuitenkin seikkailupelissä nimenomaan tämä itsenäisen toimijan rooli korostuu tärkeimpänä kanavana lukijan ja tekstin välillä.

Näiden funktioiden rajallisuuden vuoksi myös niiden suorittajien, henkilöhahmojen määrä on Proppin mukaan rajallinen. Propp on jakanut ne seitsemään ryhmään: 1. Sankari, 2) Valesankari, 3) Etsitty henkilö ja hänen isänsä, 4) Lahjoittaja (varustaja), 5) Liikkeellelähettäjä, 6) Auttaja ja 7) Konna. ( Rimmon-Kenan 1991, s. 46.)

Kun representaatiossa ensisijaisesti kuvaillaan henkilöhahmoa, pelaajan pääasiallinen kontakti henkilöhahmoon on simuloiva. Pelaaja tutustuu hahmoon pääosin toiminnan kautta. Tämä selittää henkilöhahmon määrittämisen funktionsa kautta, jolloin Proppin funktiot tulevat käyttökelpoisiksi. Ne voidaan löytää myös *Golden Compass* -pelissä ja tarinassa:

1) *Sankari* pelissä on Lyra, joka edustaa hyvin perinteistä vaikeuksien kautta voittoon ponnistavaa sankarihahmoa. Lyra on pelin pelattavin henkilöhahmo ja selkeästi pelin päähahmo.

2) *Valesankariksi* voidaan nimetä romaanissa Lordi Asriel. Pelissä Lordi Asriel esiintyy hyvin vähän. Lyran ihannoima Lordi Asriel pettää Lyran luottamuksen romaanin lopussa tappamalla Lyran ystävän Rogerin.

3) *Etsitty henkilö* on keittiöpoika, Lyran ystävä Roger, jonka Kahmaisijat kaappaavat ja jonka pelastaminen on Lyran matkan tarkoitus.

4) *Lahjoittajan* roolissa on Lyran Oxfordin rehtori niin pelissä kuin romaanissa. Rehtori varoittaa Lyraa Rouva Coulterista ja antaa Lyralle aletimetrin eli totuusmittarin, mitä Lyra oppii myöhemmin käyttämään.

5) *Liikkeellelähettäjä* on Farder Coram. Hän on tietäjä gyptien, merimustalaisten heimossa, johon Lyra törmää paetessaan Rouva

Coulteria. Lyra päätyy pelissä gyptien laivaan. Tästä yksi tärkeimpiä toimintoja on keskustelu Farder Coramin kanssa, jonka johtopäätöksenä pelaajalle käy ilmi muun muassa, missä kaapattuja lapsia pidetään - eli pelin varsinainen päämäärä.

6) *Auttaja* on lorek Byrnison, jonka Lyra pelastaa. Haarniskakarhu toimii pelissä toisena pelattavana hahmona – useimmiten siten, että Lyra ratsastaa lorekillä. He toimivat siis yhteistyössä. lorek edustaa pelissa Lyran taisteluvoimaa, joka tulee pelattavaksi, kun eteen tulee väkivalloin tai voimalla ratkaistavia tehtäviä.

7) *Konna*. Pelin lähtöasetelmassa esitellään selkeästi tarinan paha, Kahmaisijat. Se on organisaatio, joka kidnappaa lapsia tieteellisiin kokeisiin. Tämän organisaation johdossa on tarinan konna, Rouva Coulter, jota Lyra ensin seuraa sekä saman tason aikana pelästyy ja pakenee. Taso pitää sisällään elokuvasta leikatun cut scene - kohtauksen, jossa esitetään Rouva Coulterin muutos viholliseksi. Tästä kohtauksesta eteenpäin näiden kahden henkilöahmon välinen suhde muuttuu avoimen vihamieliseksi ja Lyra lähtee pakoon Rouva Coulterin talosta.

Proppin teoriaa on kritisoitu sen yksiulotteisuudesta. Seikkailupelien henkilöahmoissa on kuitenkin käytetty reduktiivista, yksinkertaistavaa, henkilöahmon kuvailua. Tämä lienee selitettävissä seikkailupelin henkilöahmojen toimintakeskeisyydellä sekä niiden vahvalla roolilla tapahtumien etenemisessä toiminnan kautta. Tämä ero lienee selitettävissä myös siten, että pelin henkilöahmot ovat rakennettu eri näkökulmasta, erilaista lähestymistä varten.

### **5.3 Henkilöhahmon kuolema ja ylösnousemus**

Rimmon-Kenanin mukaan (1991) Forsterin ja Proppin strukturalistiset kuvausmallit ovat ”tappaneet” henkilöhahmon kokonaismerkityksen teoksen maailmassa. Kysymys on henkilöhahmon alistamisesta toiminnalle tai vastavuoroisesti toiminnan alistamisesta henkilöhahmolle. Kumpi on olennaisempi tarinan synnyttäjä? Rimmon-Kenan perustelee näiden kahden vastakkaisen näkökulman yhteensovittamista mielenkiintoisen yksinkertaisesti.

Ensinnäkin Rimmon-Kenan ei näe syytä tapahtuman ja henkilöhahmon tärkeyden määrittämiseen, koska ne ovat toisiinsa vahvassa riippuvuussuhteessa. Ilman henkilöä ei ole tapahtumaa, ilman tapahtumia henkilö ei toteudu. Toiseksi Rimmon-Kenan viittaa henkilöhahmon ja toiminnan alistaisuuden olevan sidoksissa kertomustyyppiin, eikä niitä voida siis määritellä pysyvästi. Joissain tarinoissa henkilöhahmo nousee merkitsevämmäksi, joissain toiminta. Kolmanneksi nämä voivat vaihtua riippuen siitä, mikä tarinassa korostuu ja mihin lukija kiinnittää huomionsa, henkilöön vai tapahtumaan.

Rimmon-Kenan vapauttaa henkilöhahmon toiminnasta ja asettaa nämä tekijät vapaiksi tekijöiksi. Tämä realistinen, henkilöhahmon merkitystä ”yksilönä” korostava tutkimuslinja on noussut reduktiivisen rinnalle. Rimmon-Kenan korostaa, että niin kertominen kuin lukeminenkin vaatii logiikkaa. Hahmon ominaisuuksien ja käyttäytymisen täytyy olla loogista, ainakin omassa maailmassaan, jotta hahmo rakentuisi kokonaisuudeksi mielessämme. (Rimmon-Kenan 1991, s. 54-55.) Mielenkiintoista onkin, että nämä ovat juuri ne ensimmäiset ehdot, joita Eric Zimmerman pitää yksinä pelin rakentamisen tärkeimmistä ominaisuuksista eli loogisuus ja pelin sisäiset säännöt. (Zimmerman 2007) Niin lukijan kuin pelaajankin on pystyttävä uskomaan tarinan ja pelin sisäiseen maailmaan, jotta henkilöhahmot olisivat uskottavia



tarinaa luettaessa tai peliä pelattaessa.

Mervi Kantokorpi käsittelee henkilöahmon ominaisuuksien mittaamista Rimmon-Kenanin kolmen muuttujan systeemin kautta (Kantokorpi 2003, 124-125). Muuttujat ovat kompleksisuus (ristiriitaisuus), kehitys ja tietoisuus.

Kukin näistä muuttujista on ajateltavissa jatkumoksi siten, että henkilöahmon kompleksisuutta voidaan mitata joustavasti ja mahdollistaen vertailun muiden henkilöahmojen kanssa. Tämä mahdollistaa sen, ettei tarvita enää karkeata arviota, jonka sisään hahmo täytyy likiä, vaan systeemi voi joustavasti määrittää henkilöahmoa (vrt. taulukko 3.).

Taulukko 3. Henkilöahmon kolmen muuttujan systeemi Rimmon-Kenanin mukaan

|  |  |
|--|--|
| <b>Kompleksisuuden akseli</b>                          |  |
| Allegorinen henkilökuva<br>Karikatyyri<br>Tyyppi       | Raskolnikov                                      |
| <b>Kehityksen akseli</b>                               |  |
| Allegorinen henkilökuva J<br><br>Karikatyyri<br>Tyyppi | Joycen Taiteilijan omakuva<br>nuoruuden vuosilta |
| <b>Tietoisuuden akseli</b>                             |  |
| Läpinäkymättömät<br>henkilökuvat                       | Läpinäkyvät eli transparentit henkilökuvat       |

Kompleksisuuden akselilla allegorisella henkilökuvalla tarkoitetaan yhden ominaisuuden ympärille rakennettua hahmoa. Karikatyyri taas on hahmo, jossa saattaa olla useampiakin ominaisuuksia, mutta hahmo on rakennettu yhden vallitsevan ominaisuuden ympärille. Tyyppi tarkoittaa hahmoa, jonka staattiset piirteet edustavat pikemminkin suurempaa tyyppiryhmää kuin henkilöhahmoa yksilön tasolla. Henkilöhahmon ominaisuuksien koetaan olevan pikemminkin suuremman ryhmän kuin hahmon henkilökohtaisia ominaisuuksia. Kompleksisuus -akselin toisesta päästä Rimmon-Kenan käyttää esimerkkinä Rikoksen ja Rangaistuksen Raskolnikovia, joka on kompleksisuudessaan loputon henkilöhahmo. Raskolnikovin ristiriitojen lävistämää henkilöhahmoa ei voi laittaa yhden ominaisuustyyppin alle, vaan hänen toimintojaan ohjaavat monisyisesti niin hahmon oman menneisyyden kuin nykyisyyden herättämät reaktiot, jotka heijastuvat henkilöhahmon moniulotteiseen luonteeseen. (Kantokorpi 2003, 124.)

Kehityksen akselille on kuvattu toiseen päähän litteät, yksiulotteiset hahmot, jotka jälleen kerran edustavat vain yhdenlaisia piirteitä. Toisessa päässä ovat hahmot, jotka kehittyvät tarinan myötä ja muuttuvat ominaisuuksiltaan, kuten esimerkiksi Joycen *Taiteilijan omakuva nuoruuden vuosilta* - teoksen päähenkilö. Kantokorpi (2003, s. 124) kuitenkin muistuttaa, että kehittymätön henkilöhahmo voi olla myös hyvin moniulotteisesti kuvattu.

Tietoisuuden akselilla mitataan sitä, kuinka selkeästi tekstissä kuvataan henkilöhahmon tietoisuutta. Läpinäkymätön henkilöhahmo on hahmo, jota kuvataan ainoastaan ulkoa päin, käyttäytymistä kuvailevasti. Henkilöhahmon ulkoista olemusta ja toimintaa kuvaillaan, mutta kertoja ei vie lukijaa henkilöhahmon sisäiseen elämään – emme tiedä, mitä henkilö ajattelee tai tuntee. Läpinäkyvät henkilöhahmot ovat transparentteja myös mielen tasolla. Kerronta kulkee henkilöhahmon mielen liikkeissä ja kertoo henkilöhahmon mielen sisäisistä reaktioista tapahtumiin liittyen. (Kantokorpi 2003, s.125.)

Kun Rimmon-Kenan vapauttaa henkilön toiminnasta, niin sitooko simulaatio henkilön takaisin toimintaan? Viekö simulaatio henkilöahmoa takaisin litteäksi toiminnan toteuttajaksi? Taulukkoon 4. olen sijoittanut Lyran henkilöahmon sekä romaanissa että pelissä Rimmon-Kenanin kolmelle akselille, ja analysoin taulukkoa tarkemmin luvuissa 7.3.1. – 7.3.3.

Taulukko 4. Lyran henkilöahmo Rimmon- Kenanin kolmella akselilla

|   |  |
|---|--|
| <b>Kompleksisuuden akseli</b>                                     |  |
| Allegorinen henkilökuva   | Raskolnikov                                      |
| Karikatyyri   |  |
| Tyyppi  |  |
| ●   | ◆  |
| <b>Kehityksen akseli</b>  |  |
| Allegorinen henkilökuva   | Joycen Taiteilijan omakuva<br>nuoruuden vuosilta |
| Karikatyyri   |  |
| Tyyppi  |  |
| ●   | ◆  |
| <b>Tietoisuuden akseli</b>  |  |
| Läpinäkymättömät<br>henkilökuvat                                  | Läpinäkyvät eli transpa-<br>rentit henkilökuvat  |
| ●   | ◆  |
| ● = Lyran henkilöahmo pelissä    ◆ = Lyran henkilöahmo romaanissa |  |

### 5.3.1 Kompleksisuuden akseli

Lyran henkilöahmo romaanissa on suhteellisen kompleksinen. Lyran toimintaa ohjaavat päämäärät ja arvot, jotka ovat romaanissa selkeät: rehellisyys, rohkeus ja vahva oikeudentaju. Lyra joutuu kohtaamaan ulkopuolisen maailman kovat arvot ja määrittämään oman suhtautumisensa niihin. Lyra ei kuitenkaan ole erityisen ristiriitainen hahmo. Lyran maailma muuttuu hyvin nopeasti turvallisesta yliopistomaailmasta sotaa muistuttavaksi hyvän ja pahan taisteluksi. Lyra sopeutuu hyvin tähän tilanteeseen. Hän hyväksyy tilanteet sitä mukaa, kun ne tulevat kyseenalaistamatta niiden syntymisen olosuhteita.

Tämä selviytymisvietti selittänee myös sen, että vaikka Lyra arvostaa rehellisyyttä ja halveksii Rouva Coulterin valheellista käytöstä, hän ei epäröi valehdella selviytyäkseen pulmallisista tilanteista. Itse asiassa Lyra suorastaan ylpeilee tällä taidollaan huijata ihmisiä. Lyran romaanihahmo sijoittuu kompleksisuuden mittarilla kompleksiseen päähän, muttei kuitenkaan kaikkein kompleksimpaan päähän, koska Lyra toiminta on loogista ja hänen selkeän ajatusmaailmansa ohjaamaa.

Pelissä Lyran hahmo on enemmänkin karikatyyri romaanin henkilöahmosta. Lyran ulkoinen hahmo tunnistuu elokuvan kautta, se muistuttaa Lyran henkilöahmoa elokuvassa. Äänenä on todennäköisesti käytetty Lyraa esittävän näyttelijän ääntä, ja myös Lyran hahmon kasvot pelissä muistuttavat häntä. Lyran toiminnot pelissä ovat hyvin loogisia ja kuvastavat niitä ominaisuuksia, mitä Lyralle on annettu mm. peliin liittyvässä käyttöoppaassa. Siinä Lyraa kuvaillaan lyhyesti näin:

*”Lyra on eloisa tyttö, joka on kasvanut Jordan Collegessa,*

*Oxfordissa. Hän on ylpeä kyvystään tehdä kepposia sekä seikkailijantaipumuksistaan. Lyra on tarinan sankaritar, jolla on hallussaan aletimetri, salaperäinen vanha esine, joka kertoo totuuden.” (The Golden Compass, The official videogame, 2007.)*

Lyraa kuvaillaan siis kolmella tavalla: seikkailunhaluinen, taitava valehtelija ja aletimetrin kantaja. Nämä kaikki ominaisuudet näkyvät hahmon toimintoina pelin aikana. Lyra tutkii ympäristöään ja seikkailee erinäisissä vaativissa ympäristöissä, kommunikoi erittäin paljon muiden pelin hahmojen kanssa ja myös valehtelee näille. Aletimetrin käyttö on yksi pelin pääominaisuuksista. Kompleksisuutta henkilöhahmosta ei löydy. Lyran toiminta vastaa hänestä tehtyä kuvailua eikä ristiriitoja ilmene, joten Lyran pelin henkilöhahmo on kompleksisuuden mittarilla sijoitettu karikatyyrin päähän.

### **5.3.2 Kehityksen akseli**

*Kultainen kompassi* -romaani on yhdellä tasolla Lyran kehitystarina lapsesta aikuiseksi. Lähtiessään pelastamaan Rogeria Lyra on pikkutyttö, jonka maailma mahtuu Jordan Gollegen muurien sisään. Lyra on ajattelematon keppostelija, joka pitää vihollisinaan hänestä huolta pitävää palveluskuntaa sekä elämäntehtävänäään sotaa naapuruston lapsia vastaan. Lyran matka pakottaa hänet asettumaan toisen ihmisen nahkoihin, kokemaan myötätuntoa ja pohtimaan, mikä on oikein ja mikä väärin. Lyran henkilöhahmo kehittyy empaattiseksi ja taitavaksi tytöksi, jonka elämässä on tarkoitus ja tehtävä. Kehityksen akselilla Lyran henkilöhahmo sijoittuu kehittyväksi henkilöhahmoksi.

Myös pelin aikana Lyra kehittyy ominaisuuksiltaan. Pelaajan oppiessa käyttämään Lyran hahmoa sen toiminnot kehittyvät sulavammiksi ja tehokkaammiksi ja Lyran toiminta on yhä mielekkäämpää pelin päämääriin nähden. Lyran hahmon kyky lukea aletimetriä kehittyy sitä mukaa, kun pelaaja Lyran hahmossa löytää lisää merkityksiä pelin ympäristöstä. Varsinaista henkilöahmon sisäistä kehitystä pelissä ei ole. Lyran luonnetta ei kuvailla kovin perusteellisesti edes pelin alussa.

### **5.3.3 Tietoisuuden akseli**

Romaanissa Lyran henkilöahmo on tietoisuuden akselilla läpinäkyvä. Lukijalle kuvaillaan Lyran ajatuksia ja tunteita. Kuvailu ei ole ainoastaan ulkopuolista, vaan Lyran toiminta on selitetty myös mielen tasolla.

Pelissä ei varsinaisesti käsitellä Lyran ajatuksia tai tunteita eli pelin Lyra ei ole läpinäkyvä henkilöahmo. Lyran toimintoja ei selitetä mielen tasolla ajatusten tai tunteiden aiheuttamina.

Mielenkiintoinen yksityiskohta on kuitenkin yksi Pantalaimonin, Lyran daimonin, toimintaominaisuuksista. Kun Pantalaimon on kärpän hahmossa, Lyralla on käytössään toiminto nimeltä ”Insight”, joka voidaan suomentaa oivallukseksi tai jonkin asian syväksi ymmärtämiseksi. Kun tämä Panin ominaisuus on käytössä, Lyra saa tietoa liikuttamalla kohdistinta peliympäristössä. Lyra ikäänkuin havainnoi ja oppii ympäristöstään Pantalaimonin toiminnon kautta. Tällä tavalla pelaaja asettuu Lyran mieleen ja havainnoi peliä sen kautta.

## **5.4 Fokalisaatio**

### **5.4.1 Fokalisaatio henkilöhahmon maailman määrittäjänä**

Gerard Genette on kehittänyt käsitteen fokalisaatio, jolla hän tarkoittaa sitä perspektiiviä, mistä tarina on kerrottu. Fokalisaatio voi olla ulkoinen, sisäinen tai ns. nollafokalisaatio. (Kantokorpi 2003, s. 139-142.)

Ulkoisella fokalisaatiolla tarkoitetaan tarinan ulkopuolella toimivaa kertoja-fokalisoijaa. Kertoja-fokalisoijalla on tarinaan ulkopuolinen näkökulma, josta käsin hän voi kertoa kokonaisvaltaisesti kuitenkin pystymättä astumaan henkilöhahmojen sisäiseen maailmaan. Sisäisellä fokalisaatiolla tarkoitetaan tietyn henkilöhahmon kautta tapahtuvaa tarinankerrontaa. Henkilö-fokalisoija on omien aistiensa ja kokemustensa rajoittama välittäen tarinan niiden kautta lukijalle. (Kantokorpi 2003, s.139–142.) Nollafokalisaatiolla tarkoitetaan kaikkivaltiaasta kertojaa, joka näkee niin henkilöhahmojen sisäiseen kuin ulkoiseen maailmaan. (Eskelinen 2002, s. 71.)

Ajan ja paikan määreet erottavat fokalisaation tapoja merkittävästi. Ulkoisella ja nollafokalisaatiolla on vapaat kädet ajasta ja paikasta. Kohdennus voi hypätä hahmosta ja ajasta toiseen. Sisäinen fokalisaatio on sidottu fokalisoi-  
van hahmon ruumiin ja mielen rajoihin. (Kantokorpi 2003, s. 139-142.)

Eskelinen käsittelee fokalisaatiota kybertekstin näkökulmasta. Kyberteksti on Espen Aarsethin lanseeraama käsite, jolla Aarseth tarkoittaa hypertekstiä, jonka käyttö on rajattu siten, että tekstin tekijä vaikuttaa jollain asteella käyttäjän valintoihin linkkien käytössä. (Aarseth 1997) Fokalisaatiossa on kyse siitä, kuka näkee ja havaitsee, eikä sitä Eskelisen mukaan ole syytä kuitenkaan sekoittaa siihen, kuka tarinaa kertoo. (Eskelinen 2002, s.71.)

*”Informaation kulun kannalta siis kertojat ja kertova instanssi (Genetten voice) on informaation lähde tai lähettäjä, ja informaatio suodattuu sekä perspektiivin (fokalisaation) että kertojan ottaman etäisyyden kautta tai lävitse lukijalle, joka ei kuitenkaan kybertekstissä enää ole pelkästään informaatiota tulkitseva vastaanottaja.” (Eskelinen 2002, s.72.)*

Kybertekstiteorian mukaan fokalisaation mallia on siis laajennettava käsittämään myös mahdollinen lukijan sitominen tiettyyn näkökulmaan. Loppujen lopuksi lukijan oma näkökulma ja tulkinta hänen käyttötapojensa kautta määritteli fokalisaation. Tästä esimerkkinä voidaan pitää peliä, jossa lukijan täytyy valita henkilöhahmonsa, jolla tekstiin lähtee sisään tai peräti muokata henkilöhahmoaan ennen tekstiin astumista. (Eskelinen 2002, 73.)

Tämä nostaa omalta osaltaan henkilöhahmon mielenkiintoiseksi tekijäksi simulaatiossa tarinan rakentumisen näkökulmasta ja vahvistaa aikaisempia johtopäätöksiäni henkilöhahmon funktiosta kanavana lukijan ja tarinan välillä.

#### **5.4.2 Fokalisaatio *Golden Compass* -pelissä**

Fokalisaatio pelissä voidaan käsittää tapana, jolla pelaaja näkee ja pystyy toimimaan pelin maailmassa henkilöhahmon kautta. Pelaajan suhdetta henkilöhahmoon on kuvailtu kolmenlaisena. (esim. Frasca 2002)

1. Ensimmäisen persoonan näkökulma, jossa pelaaja ei varsinaisesti näe henkilöhahmoa, korkeintaan hahmon kädet.
2. Kolmannen persoonan näkökulmasta pelaaja näkee ja pystyy liikuttelemaan henkilöhahmoa marionettimaisesti.
3. Jumalanäkökulmassa pelaaja liikuttelee suuria määriä henkilöhahmoja



ja pelin elementtejä ikään kuin pelin maailman yläpuolella.

*Golden Compass* -pelissä on käytetty kahta ensimmäistä tapaa. Useimmiten kuitenkin pelissä käytetään kolmannen persoonan näkökulmaa, jossa fokalisaatio on henkilöhahmon ulkopuolella. Pelatessaan Lyraa pelaaja näkee hahmon kokonaisuudessaan ja pystyy liikuttelemaan tätä. Joitain peliosuuksia on toteutettu lorek Byrnisonin henkilöhahmolla, jolloin pelaaja näkee jälleen kerran haarniskakarhun ja pystyy liikuttelemaan sitä.

Joissain pelin osuuksissa on käytetty fokalisaatiota ensimmäisen persoonan kautta. Tällaisia ovat mm. kohtaukset, joissa Lyran oletetaan etsivän erityistä tietoa ympäristöstään tai havainnoivan asioita. Tästä esimerkkinä on kohtaus gyptien laivassa, jossa Lyra tutkii seinälle ripustettua karttaa. Lyran hahmon lähestyessä karttaa pelaajalle ilmestyy mahdolliseksi toimintanäppäin, jolla voi tarkastella seinää. Valitessaan tämän toiminnon pelaajalle aukeaa näkymä seinällä olevaan karttaan, jonka näkökulma on selkeästi Lyran sisältä. Tutkimalla karttaa osoittimella pelaaja löytää merkityksiä aletiometrille.

Myös niissä harvoissa kohtauksissa, missä Pantalaimon toimii itsenäisesti, kerronta fokalisoituu kolmannen persoonan henkilöhahmon kautta. Esimerkiksi kun Lyran tarvitsee katkaista köysi, peli tarjoaa toimintoa ”Pantalaimon”. Fokalisaatio siirtyy taas Lyran ensimmäiseen persoonaan ja pelaaja tarkastelee Pantalaimonia, joka nakertaa köyden poikki. Näkökulma on tällöin taas Lyran sisältä.

Ensimmäisen persoonan näkökulma on puhtaasti sisäistä fokalisaatiota. Pelaaja pystyy havainnoimaan ja kokemaan ympäristöä vain henkilöhahmon aistihavaintojen rajoissa. Vaikka kolmannen persoonan näkökulma peliin on henkilöhahmon ulkopuolella, ei sitä voida käsittää ulkoiseksi fokalisaatioksi, koska havainnot on kuitenkin sidottu henkilöhahmoon ja sen välittömään

kokemuspohjaan ympäristöstä. Pelin toiminnallinen luonne sekä sen sitominen aina henkilöhahmoon motivoi pelissä sisäisen fokalisaation käytön. Toisaalta pelin rakenteen tasolla - tarkoittaen tasojen rakentumista tiettyyn järjestykseen ja toimintaympäristöön - fokalisaatio on ulkoinen. Tasoihin johdatellaan useimmiten cut scene -osuudella, jossa tason taustatarina kerrotaan ja johon pelaaja ei pysty osallistumaan.

## **6 HENKILÖHAHMO SIMULAATIOSSA**

### **6.1 *Henkilöhahmon rooli pelin toteutumisessa***

Henkilöhahmo on jäänyt pelitutkimuksessa yllättäen hieman taka-alalle. Sitä käsittelevää tutkimusta on verraten vähän varsinkin tarinan kokonaisuuden näkökulmasta. Enemmän henkilöhahmojen tutkimusta on esimerkiksi sosiologisessa kontekstissa. Toisaalta pelin tutkimus on niin nuori tieteenala, että on luonnollistakin, että varhaisemmat tutkimukset keskittyvät rakenteen tutkimukseen sekä vertailevaan tutkimukseen.

Pelin henkilöhahmo toimii välineenä, joka yhdistää fyysisen pelaajan ja pelin maailman. Siitä, onko tämän henkilöhahmon ominaisuuksilla vaikutusta pelaajan toimintaan tai pelin toteutumiseen tietyllä tavalla, on erilaisia tulkintoja. Henkilöhahmon tutkimuksessa on samanlaista kaksijakoisuutta perustuen henkilöhahmon funktioon tarinan kannalta niin representaatioissa kuin simulaatioissa. Varhaiset narratologit hajottivat henkilöhahmon funktioihin ja käsitelivät niitä toiminnan toteuttajina. Myöhemmin henkilöhahmo saa lihaa luittensa päälle; teorian, joka ottaa ne huomioon itsenäisinä osina tarinaa ja itsellisinä toimijoina, jotka vaikuttavat tarinan kulkuun ja sen muotoutumiseen. Mielenkiintoista onkin huomata, että myös pelin tutkimuksessa näkyy samankaltainen kaksijakoisuus. Jotkut tutkijat, kuten Gonzalo Frasca (Frasca

2003) sekä Espen Aarseth (Aarseth 2001) ovat pitäneet henkilöhahmoa vain pelin toimintojen toteuttajana ja siten mahdollisena muuttaa mihin tahansa muotoon. Toiset, kuten Petri Lankoski, korostavat pelaajan suhdetta henkilöhahmoon tärkeänä pelikokemuksen rakentajana. (Lankoski 2010.)

Celia Pearce on tutkinut kertomusta ja henkilöhahmoa pelissä. Pearcen perustavanlaatuisia väittämiä on, että niin tarina kuin henkilöhahmo on jätettävä pelissä vajaaksi, jotta hahmo on pelaajalle pelattava. (Pearce 2004.)

*”Olennaista tarinan rakentumisella pelissä on sen jättäminen vajaaksi, jotta pelaaja voi toteuttaa sen toimintansa kautta. Tästä syystä kirjallisuudentutkimuksen ja elokuvatutkimuksen teorioiden tekijää korostava ja käyttäjäkokemusta aliarvioiva lähtökohta ei sovellu pelin tutkimukseen.” (Pearce 2004, suom. Ojanen.)*

Pearcen mukaan kerronnan teorian tai mediatutkimuksen, kuten elokuvatutkimuksen työkalut eivät ole toimivia pelin tutkimiseen, koska pelin rakentamisessa ei ole pääosassa tarina vaan pelattavuus – nautinnollisen pelikokemuksen luominen pelaajalle. Pearce jopa väittää joidenkin pelien olevan parempia, pelattavampia ja pelimäisempiä, kun peliin ei ole kirjoitettu henkilöhahmoja tai hahmot ovat hyvin litteitä. (Pearce 2004.)

*”Tyypillisissä narratiivisissa teksteissä, niin kirjallisissa kuin elokuvallisissa, henkilöhahmo on keskeinen tarinan konfliktissa. Tarinaa on vaikea kuvitella ilman henkilöhahmoa. Pelissä taas narratiivi ilman henkilöhahmoa on täysin mahdollinen, jopa toivottava. Itse asiassa pitkälle kehittyneet henkilöhahmot voivat vaikeuttaa pelaamista. Pelessä käytetään useammin abstraktimpia hahmoja kuin kehittyneempiä hahmoja, joilla on selkeät persoonat ja motivaatiot. Abstraktimmat hahmot jättävät enemmän tilaa*

*pelaajalle ja siksi sopivat paremmin pelikeskeiseen tarinan malliin.”*  
(Pearce, 2004, suom. Ojanen.)

Pearce käyttää esimerkkinä henkilöhahmon muodostumista shakissa sekä Shakespearen näytelmässä ”Macbeth”. Molemmissa tapauksissa pelaaja samastuu henkilöhahmoihin. Shakissa pelaaja täyttää sen funktion, mikä shakkinappulalla on. Macbethissä lukija tutustuu ja samastuu hyvin kompleksiseen ja moniulotteiseen hahmoon sen tekojen ja ajatusten kautta.

Ensimmäisessä esimerkissä draaman konflikti perustuu pelaajien väliseen toimintaan. Tunteet syntyvät pelaajan toiminnan kautta. Toisessa esimerkissä lukija samaistuu hahmoon Aristoteelisen mimesiksen ja empatian kautta ja kokee henkilöhahmon kautta sen läpikäymät tunteet. Pearce korostaa, että näissä molemmissa tapauksissa pelaaja tai lukija projisoi itsensä henkilöhahmoon, mutta hyvin erilaisella tavalla. Empatian herättäminen vaatii hyvin pitkälle kehittyneen hahmon, kun taas toiminnan kautta tunteiden kokeminen vaatii tyhjemmän, aukinaisemman hahmon, jossa jää tilaa pelaajan toiminnalle. (Pearce 2004.)

Pearce käsittelee joitain pelimaailmasta elokuviksi remedioituja (Bolter ja Grusin 1999) hahmoja ja painottaa sitä, että pelin hahmoja on jokseenkin haastavaa muuttaa kerronnallisiksi henkilöhahmoiksi juuri yllämainitusta syystä. (Pearce 2004.)

*”Tomb Raider -pelissä Lara Croft (Tomb Raider–pelin päähenkilö) on vain osittain kehittynyt henkilöhahmo. Hän on sarjakuvamainen hahmo, johon pelaajan on tarkoitus peilata omaa tulkintaansa. On tärkeää, että hahmo on vajaa, koska jos hahmo on liian kehittynyt, pelaajalle ei jää hahmoon vaikuttamisen haastetta. Vertaan usein pelin suunnittelua hyvään keskusteluun; jotta keskustelu toimisi, on*

*myös kuunneltava, jätettävä keskusteluun tilaa toisen ihmisen täytettäväksi. Tästä syystä pelattavaksi kehitetyn hahmon kääntäminen täysimittaiseksi elokuvahahmoksi on niin sanotusti vaarallista peliä.” (Pearce 2004, suom. Ojanen.)*

Pelin maailmassa henkilöahmot on siis Pearcen mukaan jätettävä aukinaisiksi, mutta miltä osin?

Lyran hahmo pelissä on Rimmon-Kenanin kolmen muuttujan systeemin mukaan allegorinen, läpinäkymätön hahmo niin kompleksisuuden, kehityksen kuin tietoisuuden kuvauksen tasolla. Forsterin henkilö kuvauksen mukaan pelin Lyra on litteä hahmo. Tämä tukisi Pearcen teoriaa siitä, että pelattava hahmo on jätettävä aukinaiseksi, kehittymättömäksi, jotta hahmon pelattavuus olisi parhaimmillaan ja pelaaja voisi osallistua hahmon kehitykseen toiminnallaan.

## **6.2 Henkilöhahmon hahmottaminen ja kognitiivinen emootioteoria**

Petri Lankoski on väitöskirjassaan (2010) käsitellessään henkilöahmojen suunnittelua pelissä käyttänyt teoreettisena viitekehyksenä kognitiivista emootioteoriaa. Tämä on myös elokuvatutkimuksessa usein käytetty teoria perustuen olettamukselle, että ymmärrys ja tieto ovat olennainen osa tunteiden syntyä.

Kognitiivisen emootioteorian käyttöä elokuvatutkimuksessa on perusteltu sillä, että elokuvan tapahtumien ja tarinan ymmärtämisen avain on henkilöahmojen motiivien ja tunteiden ymmärtäminen. Katsojalle esitetyn tiedon kautta tämä ymmärtää ja samalla samaistuu henkilöahmon tunteisiin ja ymmärtää niiden herättämät motiivit. Teoria poikkeaa simulaatioteoriasta

selittämällä saman lopputuloksen kognitiivisen prosessin, ei simuloinnin kautta. (Lankoski 2010, s.16.)

Lähtöajatus on suorastaan hellyttävä. Henkilöhahmon ymmärtämisen tärkeimmät rakennusaineet, siihen peilaantuminen, sen maailmaan meneminen ja sen nahkoihin asettuminen kuulostavat lähinnä empatialta, ystävyydeltä.

Lankoski käyttääkin henkilöhahmon ymmärtämisen perustavanlaatuisina välineinä termejä *mimicry* ja *empathy*, tässä käännettynä matkiminen ja empatia. Matkiminen on käytännössä automaattista ja luonteva tiedonkäsittelyn tapa ihmiselle. Lankosken mukaan matkiminen ja empatia voivat ainakin osaltaan selittää tavan, millä ihminen reagoi pelin hahmoon osaaottavasti, ymmärtävästi. Henkilöhahmon ”tapaaminen” herättää pelaajassa samanlaisia aivoprosesseja kuin ihmisen tapaaminen ja pelaaja peilaa näitä tunteita henkilöhahmoon. Aikaansaadaksesen tämän reaktion henkilöhahmossa täytyy kuitenkin olla tiettyjä ihmismäisiä piirteitä, kuten ihmistä muistuttava ulkoinen olemus, kielenkäyttö, tunteet ja niiden näyttäminen jne. (Lankoski 2010, s.22.)

Lyran henkilöhahmon tapauksessa empatian tunteen syntyminen on mielenkiintoinen hahmon monimediallisuuden takia. Hahmoon tutustuu pakostakin ainakin elokuvan henkilöhahmon kautta, koska jo pelissä itsessään käytetään niin paljon materiaalia elokuvasta. Todennäköinen tilanne pelin pelaajalle on se, että Lyran hahmo on jo jollain tasolla tuttu, joko elokuvasta tai kirjasta. Empatia syntyy siis osittain pelin ulkopuolisen median synnyttämän hahmon kautta. Pelaaja on jo tutustunut Lyraan tai ainakin tutustuu häneen osin pelin sisään rakennetuin elokuvallisin keinoin, joissa Lyra esittäytyy häntä esittävän näyttelijän kautta.

Frascan väitteeseen siitä, että mitä enemmän vapautta pelaajalle henkilöhahmossa annetaan, sitä vähemmän luonnetta hahmossa on, Lankoski muistuttaa, että pelisysteemi rajoittaa aina pelaajan toimintaa ja se on perustavanlaatuisia pelin luonteelle. (Lankoski 2010, s. 20-23.)

*”Avatar voi edustaa fiktiivistä hahmoa ja voi vaikuttaa pelaajan tekoihin. Tämän lisäksi pelisysteemi voi tehdä toiminnoista joko vaikeita tai helppoja.”* (Lankoski et al 2010, s. 24, suom. Ojanen.)

Henkilöhahmon sisäinen säännöstö muistuttaa erehdyttävästi representaation henkilöhahmon luonteenpiirteitä. Henkilöhahmon luonteenpiirteet rakentuvat niin hahmon sisäisen maailman kuvaamisesta kuin sen toiminnasta.

Lyrän hahmosta löytyy myös selkeitä sisäisiä sääntöjä. Näitä ovat esimerkiksi Lyrän tapa liikkua, hänelle ominaiset ja vahvat liikkeet. Lyrän liike on aina juoksua tai hyppimistä. Lyra kiipeilee ja tasapainottelee käyttäen kaikkia niitä taitoja, joita kuvittelisi hänen oppineen Oxfordin yliopistojen katoilla liikkueensa. Lyra siis juoksee ja hyppii, ei hiiviskele tai liiku hillitysti.

Säännöstön mukaista on myös se, että Lyralla on aina mahdollisuus kommunikoida pelin muiden henkilöhahmojen kanssa, vaikka kommunikointi ei olisikaan kriittistä pelin etenemisen kannalta. Tämä määrittää Lyrän hahmon luonteen sosiaaliseksi.

Merkittävää on myös se, että Lyra ei koskaan varsinaisesti taistele tai käytä väkivaltaa. Kun Lyra joutuu uhkaaviin tilanteisiin, pelattavaksi muuttuu lorek Byrnison, Lyrän henkivartijan kaltainen haarniskakarhu. Jopa niissä tilanteissa, missä joutuu vastatusten sotilaiden kanssa, Lyra ei käytä väkivaltaa, vaan selvittää tilanteet väistelemällä sotilaiden hyökkäyksiä. Kun kyseeseen taas tulevat tilanteet, jotka joutuu hoitamaan puhumalla, Lyra on

taas pelattavissa. Tällainen työjako voidaan nähdä karkeasti myös romaanissa ja kirjassa. Lyra on siis nopea, hän puhuu paljon eikä käytä väkivaltaa.

### **6.3 Pelaaja kohtaa henkilöahmon**

Petri Lankoski pohtii henkilöahmon roolia pelaajakokemuksen rakentumisessa. Lankoski pitää tärkeänä pelaajan empatian kokemusta, mihin vaikuttaa osaltaan henkilöahmon ”itseilmaisu”, kuten eri tunnetilojen ilmaisut toimintatilanteissa tai henkilöahmon eleissä. Lankoski jakaa pelaajakokemuksen neljään osa-alueeseen: *Empatiaan* (empathy), *tunnistamiseen* (recognition), *järjestäytymiseen* (alignment) ja *kiintymiseen* (allegiance). Empatia syntyy pelaajan samaistuessa matkimisen kautta henkilöahmon toimintaan. Pelaaja peilaa automaattisesti omien fyysisten liikkeittensä vaikutuksia henkilöahmoon muodostaen tunnesiteen, empatian tunteen henkilöahmoon samaistumalla sen liikkeisiin ja toimintaan. (Lankoski 2010, s. 41- 42.)

*Golden Compass* -peli lähtee liikkeelle kokonaisuudessaan toimintakeskeisesti. Hyvin lyhyen esittelyjakson jälkeen pelaaja käyttää ensimmäisellä tasolla ensin lorek Byrnisonin hahmoa, jonka selässä Lyra on joutuen välittömästi taisteluun susien kanssa. Peli antaa hyvin niukan kehyskertomuksen ensimmäiselle tasolle, jossa Lyraa ja lorekia kehoitetaan pelastamaan samojedien, pohjoisen rosvokansan, ryöstämän pikkupojan. Tämän tason puolivälissä pelattavaksi vaihtuu Lyran hahmo ensimmäisenä tehtävänäan laivanhylyn mastolla tasapainottelu.

Pelin ensimmäisellä tasolla pelaaja tutustuu niin Lyran kuin lorekin hahmoihin ja ennen kaikkea hahmojen liikkeisiin ja luo niihin yhteyden. Tason



tarkoituksena näyttää olevan vain henkilöhahmoin tutustuminen, sillä varsinainen tarinan kerronta käynnistyy vasta seuraavalla tasolla.

*Tunnistaminen* liittyy henkilöhahmon sovittamiseen pelimaailmassa siihen, mitkä ovat henkilöhahmon tavoitteet, ja miten ympäristö reagoi henkilöhahmoon. Tässä prosessissa pelaaja tunnistaa henkilöhahmon kautta paikkansa pelin maailmassa. (Lankoski 2010, s. 41-42.)

Vasta pelin toisella tasolla annetaan tietoa henkilöhahmojen ympäristöstä ja maailmasta. Kun ensimmäisellä tasolla esitellään pelattavat hahmot, toinen taso palaa kertojan äänellä tarinassa taaksepäin, Lyran Oxfordiin. Toinen taso alkaa kohtauksella, jossa Serafina Pekkala (Lyran noitaystävä, joka toimii myös elokuvassa kertojan äänenä) kertoo tarinan alkavan Oxfordista cut scenen liukuessa yliopiston kattojen yli ja pysähtyen Lyraan ja Rogeriin, jotka keskustelevat katolla. Keskustelu koskee Kahmaisijoiden saapumista Oxfordiin ja Lyran sedän urotekoja. Lyra ja Roger vannovat toisilleen, että jos kahmaisijat nappaavat jommankumman, toinen lähtee pelastamaan tätä. Keskustelun jälkeen Lyra päätyy taianomaisesti omaan huoneeseensa, jossa hän tutkii ympäristöään ja pakenee sitten keittäjää Oxfordin katoille.

Taso on merkittävä nimenomaan Lyran hahmon sijoittamisessa ympäristöön ja omaan maailmaansa. Tällä tasolla Lyra tutustuu Kahmaisijoihin, salakuuntelee setänsä esitystä Tomusta ja tutustuu Rouva Coulteriin. Tällöin määritellään niin Lyran tavoitteet kuin hänen suhteensa muihin henkilöhahmoin ja tarinaan.

*Järjestäytymisellä* Lankoski tarkoittaa sitä, miten henkilöhahmo on avattu pelaajalle. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, kuinka paljon pelaaja näkee henkilöhahmosta tai saa informaatiota sille ominaisesta käyttäytymisestä. Pelisysteemi kontrolloi tätä vahvasti. (Lankoski 2010, s. 41-42.)

Lyran hahmo on järjestäytynyt siten, että pelaaja näkee Lyran kolmannessa persoonassa, eli pelaaja ohjailee pelinäkömässä liikkuvaa Lyraa. Informaatio Lyran toiminnoista rajoittuu hänelle mahdolliseen liikkumiseen, juoksemiseen ja hyppäämiseen, Lyran energiatasoa kuvaavaan palkkiin sekä Lyran daimonin Pantalaimonin toimintoihin. Nämä ovat kissahahmona kiipeäminen, haukkahahmona liittäminen, laiskiaisen hahmossa kieppuminen ja hyppääminen käyttäen hyväkseen tankoa. Pantalaimonin kärppähahmo antaa Lyralle kyvyn etsiä lisätietoa ympäristöstään. Nämä ovat ne pääasialliset toiminnot, millä Lyra etenee pelissä ja joiden kautta Lyran hahmo on järjestäytynyt pelin maailmaan.

*Kiintymisellä* henkilöhahmoon tarkoitetaan sitä, kuinka vetoavaksi henkilökohtaisella tasolla henkilöhahmo koetaan. Tähän vaikuttavat sellaiset seikat kuten miltä henkilöhahmo näyttää, mitä ominaisuuksia sillä on ja herättääkö se negatiivisia vai positiivisia reaktioita pelaajassa. Kun pelaaja kokee henkilöhahmon positiivisesti, on todennäköistä, että myös pelin tavoitteet koetaan positiivisena. Onnistunut kiintymisen prosessi saa pelaajan tuntemaan, että pelin päämäärät ovat oikeutettuja ja järkeen käypiä. (Lankoski 2010, s. 41-42.)

Elokuvamateriaalin käyttö ja pelaajan mahdollinen kokemus tarinasta ja Lyran hahmosta muissa medioissa vaikuttaa osaltaan siihen, kuinka positiivisena pelaaja kokee Lyran hahmon pelissä. Kiintyminen on henkilökohtainen kokemus ja tapahtuu pelaajakohtaisesti. Tätä kiintymistä Lyran hahmoon pelissä on hyödynnetty pikemminkin kerronnallisoin keinoin kuin pelillisesti.

Yleinen sääntö Lankosken mukaan on, että mitä enemmän valinnanvaraa pelaajalle annetaan, sitä vähemmän ominaisuuksia henkilöhahmoon voidaan luoda suunnitteluvaiheessa. Lankoski muistuttaa, että mitkään henkilöhahmot eivät ole täysin määriteltäviä, koska ne ovat aina avoimia tulkinnalle.

Henkilöhahmo jää aina siis jonkin verran auki. Toisaalta juuri nämä rajoitukset ja säännöt pelissä muodostavat henkilöhahmon, joten henkilöhahmo ei myöskään voi koskaan olla täysin avoinkaan. (Lankoski 2010, s. 168.)

#### **6.4 Henkilöhahmon muodostuminen**

Pelin henkilöhahmon suunnitteleminen on haastavaa staattiseen hahmoon verrattuna, koska pelaajan reaktioita hahmoa käytettäessä ei voida koskaan luotettavasti määritellä etukäteen. Henkilöhahmon käyttäytymistä kontrolloivia ja ohjaavia toimintoja on kuitenkin monia, kuten pelin päämäärät, henkilöhahmon kykyjen määrittely etukäteen sekä niiden harkittu valinta. (Lankoski 2010, s. 80.)

Lankoski pitää henkilöhahmoa erittäin tärkeänä tekijänä pelaajakokemuksessa huolimatta poikkeavista mielipiteistä tutkijakentällä. Gonzalo Frasca kyseenalaistaa henkilöhahmon merkittävyyden pelissä nimittämällä sen ainoastaan toiminnan toteuttajaksi. Frasca ei näe hahmon piirteitä sen toimintaa ohjaavana tekijänä, vaan hänen mukaansa periaatteessa Lara Croft ja punainen kumipallo ajaisivat saman asian pelin toteutumisessa.

Olellaisena erona kertomukseen Frasca pitää kysymystä siitä, että pelissä ei ole tärkeää se, mitä tapahtuu nyt, vaan se, mitä tapahtuu seuraavaksi – mihin toiminta johtaa, ei se, miksi vallitsevaan tilanteeseen päädyttiin. Frasca perustaa väitteensä siihen, että mitä enemmän vapautta pelaaja saa, sitä vähemmän pyöreyttä henkilöhahmossa voi olla. Lankoski väittää Frascaan unohtavan kuitenkin tässä sen tosiasian, että pelaajan vapaus on näennäistä. Todellisuudessa pelisysteemillä vaikutetaan pelaajan toimintaan ja tällä tavalla luodaan syvyyttä henkilöhahmoon. Jos pelisysteemi pystyy

ohjaillemaan pelaajan toimintaa, se on aktiivinen henkilöhahmon muodostaja hahmon perustuessa sen toimintaan. (Lankoski 2010, s. 78.)

*Golden Compass* -peliä voitaisiin periaatteessa pelata, vaikka Lyran henkilöhahmo muutettaisiin punaiseksi kumipalloksi ja pelin ympäristö muutettaisiin geneeriseksi. Toiminnot täytyisi toki motivoida uudestaan, mutta teknisesti myös punainen kumipallo voisi suorittaa kaikki tasot olettaen, että sillä olisi jalat. Toinen asia on, olisiko peli pelaajalle mielekäs kumipallon seikkailuna. Peli tukeutuu hyvin paljon Kultainen Kompassi -romaanin tarinaan, mikä tarkoittaa sitä, että suurin osa Lyran toiminnoista on motivoitu juonen kautta.

Frasca ja Lankoski keskustelevat pelinautinnon syntyisestä eri näkökulmasta. Frasca väittää pelattavuuden syntyvän henkilöhahmon toiminnan vapaudesta, kun taas Lankoski muistuttaa pelikoneen vaikutuksesta pelattavuuteen ja pelaajan näennäiseen vapauteen sekä painottaa pelisysteemin osuutta henkilöhahmon muodostumisessa. Tässä kontekstissa voidaan väittää pelisysteemin tarjoaman taustatarinan tekevän pelikokemuksesta arvokkaamman sen luodessa pelaajan toiminnalle loogisen ja mielekkään tapahtumakehikon.

*Golden Compass* -peliä ei olisi mielekäästä pelata ilman henkilöhahmojen ja taustatarinan tuomaa kehikkoa, koska henkilöhahmojen ja tarinan luoma tunnelma pelissä on niin vahva. Edes jalallinen kumipallo ei pystyisi luomaan samaa tunnelmaa. Myös pelaajan toimintaa rajoittavat ja ohjaavat toiminnot pelissä tekevät pelaajakokemuksesta ehdottomasti rikkaamman.

Lankoski esittää neljä eri tapaa, millä pelaajan toimintaa voidaan ohjata ja rajoittaa. Nämä ovat 1) suunnitellut henkilöhahmon toiminnot, 2) pelin päämäärien asettaminen, 3) mahdollisten ja mahdottomien toimintojen

suunnittelu henkilöahmolle ja 4) karakterisointi. (Lankoski 2010, s. 80.)

- 1) *Suunnitellut henkilöahmon toiminnot* voivat olla esimerkiksi (a) cut-scenejä, elokuvamaisia osuuksia pelissä, jolloin pelaajalla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa henkilöahmon toimintaan, (b) dialogi henkilöahmojen kesken sekä (c) henkilöahmon animaatio, esimerkiksi sen maneerit ja kasvoniilmeet. Esimerkiksi hahmon rakastettava käyttäytyminen jossain dialogissa antaa viestin hahmon luonteesta ja muovaa mahdollisesti myös pelaajan käyttäytymistä hahmossa. (Lankoski 2010, s.80.)

*Golden Compass*issa käytetään runsaasti näitä suunniteltuja henkilöahmon toimintoja. Pelissä on suoria kohtauksia elokuvasta ja Lyra käy paljon dialogeja, joihin pelaaja ei voi vaikuttaa. Kohtaukset elokuvasta muokkaavat merkittävästi pelaajan käsitystä henkilöahmosta. Pelistä saa suoraan sellaisen kuvan, että pelin henkilöahmo on liikuteltava versio elokuvan Lyran henkilöahmosta. Lyran käymät dialogit piirtävät myös kuvaa hänen henkilöahmostaan, eivät ainoastaan anna informaatiota pelin päämääristä.

- 2) *Pelin päämäärien asettaminen* on yksi tapa pelaajan toimintojen rajoittamiselle ja ohjaamiselle pelissä. Jos pelaaja haluaa edetä pelissä, hänen on suoritettava pelin asettamat tavoitteet. Tavoitteet kertovat myös henkilöahmon luonteesta tai ominaisuuksista.(Lankoski 2010, s. 81.) Jos toiminnan tavoitteena on rekan nostaminen paljain käsin, voidaan olettaa, että henkilöahmo on vahva.

*Golden Compass* -pelin lopettaminen ja tasokohtaiset päämäärät tukeutuvat jälleen kerran vahvasti Kultaisen Kompassin juoneen. Esimerkiksi Trollesundiin sijoittuvien kahden tason päämääränä on lorek Byrnisonin vapauttaminen Lyran palvelukseen. Tasojen sisällä olevat päämäärät

rajoittuvat pääosin kolmeen ryhmään. Ne ovat taitava fyysinen liike, dialogi muiden hahmojen kanssa ja heidän huijaamisensa sekä tavaroiden kerääminen. Fyysisellä liikkeellä tarkoitan sitä, että Lyran on tarkoitus pelissä liikkua haastavissa olosuhteissa tai erityisen nopeasti käyttäen hyväkseen mm. Pantalaimonin eri muotoja.

- 3) *Mahdollisten ja mahdottomien toimintojen suunnittelu henkilöahmolle* on hyvin suoraviivainen henkilöahmon rakentamisen väline. Henkilöahmolle annetaan taitoja ja kykyjä, jotka ovat nimenomaan sille ominaisia. Myös puuttuvat taidot määrittävät henkilöahmoa. (Lankoski 2010, s. 82.)

Lyralle luotu mahdollisuuksien maailma määrittelee Lyraa henkilöahmona merkittävästi. Lyralla itsellään ei ole ylimaallisia ominaisuuksia, hän on kylläkin ketterä ja nopea, mutta Lyra ei voi lentää eikä hävitä ilmaan. Pantalaimonin avulla Lyran maailma mahdollistuu sen eri toimintojen kautta. Pantalaimonin hahmoja hyväksi käyttäen Lyra pystyy esimerkiksi liitämään kuin haukka ja tekemään voltteja niin kuin laiskiainen. Merkittävää mielestäni pelissä kuitenkin on se, että Lyran hahmon taidot eivät poikkea mistään, mitä pieni tyttö ei pystyisi tekemään – Lyran hahmon toiminnot on luotu loogisesti noudattamaan Lyran henkilöahmon ominaisuuksia niin kirjassa kuin elokuvassa.

- 4) *Karakterisoinnin* prosessissa suunnitellaan henkilöahmon ulkoiset ominaisuudet. Tämä on erityisen tärkeä vaihe, koska henkilöahmon ulkoisten ominaisuuksien kautta pelaaja saa mahdollisesti myös tärkeää tietoa henkilöahmon luonteesta. (Lankoski 2010, s. 84.) Jos päähenkilö kävelee ympäriinsä kivääri kainalossa, voidaan olettaa, että hän myös sen jossain vaiheessa laukaisee – ja jos setä Tolstoilta kysytään, sitä voidaan jopa vaatia.

Lyran ulkomuoto pelissä pohjautuu hyvin pitkälle *Kultainen kompassi* -elokuvaan. Pelin Lyra näyttää elokuvan Lyralta vaatteita myöten. Lyran pelihahmon ulkomuodossa ei varsinaisesti ole mitään hahmon ominaisuuksiin viittaavaa, eikä sillä ole mitään varusteita.

Olen eritellyt taulukossa 5. Lyran funktioita ja sitä, miten Lyran henkilöhahmon luonteenpiirteet näkyvät pelimekanismina.

Taulukko 5. Lyran funktiot luonteenpiirteinä

| <b>Pelimekanismi</b>                          | <b>Luonteenpiirre</b>  |
|---|--|
| Lyran kyky tasapainotella korkeilla paikoilla | Lyra on ketterä. Hän on tottunut korkeisiin paikkoihin.                      |
| Lyran kyky puhua ja huijata ihmisiä           | Lyra on sosiaalinen ja hänellä on hyvä mielikuvitus.                         |
| Pantalaimonin ”insight” -toiminto             | Lyra tutkii ympäistöään tarkasti Pantalaimonin kautta. Lyra on tarkkaavainen |
| Lyran kyky lukea aletimetri                   | Aletimetri vaatii meditatiivista keskittymiskykyä. Lyra pystyy keskittymään. |
| Lyra ei käytä väkivaltaa                      | Lyra ei ole fyysisesti voimakas, eikä myöskään halua käyttää väkivaltaa.     |

Lankoski esittää henkilöhahmon dramaattisen muutoksen tapahtuvan esimerkiksi henkilöhahmon taitojen kehittymisessä tai pelaajan taitojen parantumisena henkilöhahmoa pelattaessa. Lankoski näkee dramaattisen muutoksen tapahtuvan ennen kaikkea pelin päämäärien muutoksessa. Jos ne ovat pelin luonteen mukaisia, ne myötäilevät myös henkilöhahmon muutosta. (Lankoski 2010, s. 86.)

Romaanissa *Kultainen kompassi* Lyrassa tapahtuva muutos liittyy hänen kykyynsä ymmärtää muita ihmisiä ja nähdä tapahtumat osana suurempaa kokonaisuutta. Pelissä Lyrän sisäistä maailmaa ei käsitellä juuri lainkaan. Lankosken kuvailema henkilöhahmon muutos pelaajan taitojen kehittyessä näkyy vain pelin Lyrän hahmossa.

Muutos on vahvasti sidoksissa pelaajaan ja näkyy siinä, että Lyrän toiminnot eivät varsinaisesti muutu, mutta suorituksen taso nousee. Mitä pidemmällä pelissä ollaan, sitä nopeampi, ketterämpi ja nokkelampi hämäyspelissä Lyrän täytyy olla. Lyrän henkilökohtainen päämäärä täyttyy pelissä ja hän kykenee pelastamaan ystävänsä Rogerin. Tällöin sekä hahmon että pelaajan päämäärä täyttyy. Henkilöhahmossa tapahtuu merkittävä muutos pelissä etenemisen motivaation poistuessa, jolloin peli päättyy.

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Olen tarkastellut tässä Pro gradu -työssäni simulaation ja representaation eroja käyttäen tutkimusmateriaalini PC-peliä *Golden Compass*, joka perustuu Philip Pullmanin teokseen *Kultainen kompassi*. Olen käsitellyt materiaaliani narratologian ja simulaation tutkimuksen teorioiden valossa.



Lähtökohtaisesti narratologia pilkkoo tarinan mahdollisimman pieniin tekijöihin ja pyrkii tätä kautta hahmottamaan tarinan rakennetta. Se, miten narratologisessa tutkimuksessa määritellään tarina, voidaan löytää myös pelistä, mutta narratologiset välineet eivät selkeästi riitä määrittämään simulaation luonnetta ilmaisukeinona. Simulaation ja representaation ero on kerronnan luonteessa. Kun representaatio esittää tapahtumat kerrontaprosessin kautta, simulaatiossa käyttäjä kokee tapahtumat simulaatiokoneen kautta.

Representaatiossa tarinan funktio on itsetarkoituksellinen, pelissä ei. Pelissä tarina tukee toimintaa ja rakentaa puitteet toiminnalle määrittämällä muun muassa pelin päämäärät ja motivaation. Simulaationa peli ja representaatio ovat siis erilaisia rakenteeltaan ja toteutumistavaltaan. Narratologisen kehyksen kautta pelissä voidaan määritellä tarinan olemassaolo, mutta ei pystytä motivoimaan tai selittämään sen tehtävää pelissä

Narratologia lähtee siitä perusolettamuksesta, että representaatio on olemassa ennen kaikkea tarinan esittämistä varten, kun taas simulaatiossa tarinan olemassaolon ohittaa itse toiminta, pelaaminen. Vaikka rakenteellisesti yhtenäinen seikkailupeli, kuten *Golden Compass*, muistuttaakin representaatiota siinä mielessä, että se on ajallisesti lineaarinen ja tapahtumat toteutuvat suhteessa toisiinsa, pelin tarkoitus on ennen kaikkea pelaaminen, ei tarinan kertominen. Pelaajan kokemus pelistä perustuu ensisijaisesti sille toiminnalliselle kokemukselle, joka henkilöhahmon kuljettamisesta pelin ympäristössä syntyy ja vasta toissijaisesti tarinan kokemiselle.

Vahva sisäinen logiikka on narratologisen kehyksen kautta tarkasteltuna

yhteistä representaatiolle ja simulaatiolle. Niin representaation muodossa olevalle tarinalle kuin pelille on tärkeää, että niiden tapahtumat ovat loogisia sisäisen säännösten näkökulmasta. Kun representaatiossa, esimerkiksi romaanissa, henkilöhahmo tekee jotain, tämän teon on oltava mahdollinen romaanin maailmassa. Samalla tavalla pelin toimintojen on oltava loogisia pelin sisäisen säännösten maailmassa. Kun *Golden Compass* -pelin päähenkilö Lyra on 12-vuotias, aivan tavallinen tyttö, jolla ei ole yliluonnollisia voimia, henkilöhahmon toimintoihin ei voida uskottavasti sisällyttää esimerkiksi lentämistä. Lentämisen voi kuitenkin oikeuttaa selittämällä sen pelin sisäisen maailman ehdoilla, esimerkiksi mahdollistamalla Lyran daimonihahmon Pantalaimoinin muuttuminen haukaksi ja antamalla Lyralle tällä tavalla mahdollisuuden lentää.

Olen käsitellyt myös Vladimir Proppin kansansatujen tutkimusta ja peilannut sitä käyttämäni materiaaliin. *Kultaisen Kompassin* tarinassa, joka toistuu niin kirjassa, elokuvassa ja jossain määrin myös pelissä, löytyvät melkein kaikki Proppin esittämät funktiot. *Kultainen kompassi* noudattaa tarinana vahvasti perinteistä seikkailutarinan rakennetta ja tämä selittäneekin sen vertailtavuuden Proppin funktioihin. Käsitelin myös Proppin henkilöhahmojen funktioita, jotka korostuvat varsinkin pelissä. Tämä johtunee siitä, että Proppille henkilöhahmot ovat ennen kaikkea toiminnan toteuttajia, eivät tarinaan lisäarvoa tuovia tekijöitä. Tämä toiminnallisuus on myös pelin henkilöhahmoissa. Ne ovat olemassa ennen kaikkea toiminnan toteuttajina pelissä.

Pelin rakenteessa korostuvat siis erityisesti toiminnallisuus sekä säännöstö ja näin peli poikkeaa representaatiosta toiminnallisuuden noustessa kertomusta merkittävämmäksi tekijäksi. Tässä yhteydessä voidaan nostaa myös henkilöhahmo pelissä tarinaa merkittävämmäksi tekijäksi juuri toiminnallisuuden korostumisen takia.

Miten siis tutkia peliä narratologisesta kontekstista irrallaan? Tässä kysymyksessä voidaan nähdä yksi narratologian ja pelitutkimuksen kädenväännön solmukohdista. Narratologiassa tutkitaan ilmaisua, kuvailua, henkilöhahmon sisäisen maailman kuvausta ja sen reaktiota tarinan rakenteeseen. Tähän kuvioon näyttäisi olevan vaikeaa sovittaa pelin simuloivaa luonnetta. Kun henkilöhahmo kehittyy ja toimii osin pelaajan reaktioista ja toiminnasta riippuen, ei henkilöhahmoon voida rakentaa kovinkaan syviä motiiveja. Henkilöhahmo kehittyy aina suhteessa olosuhteisiin, lohikäärmetarinan sankarina, ei sisäisen dialogin voittajana.

Olen käsitellyt *Golden Compass* –peliä pelin rakenteen teorian kautta ja pyrkinyt erittelemään niitä ominaisuuksia, jotka poikkeavat representaatiosta. Näitä ominaisuuksia ovat mm. pelin liike, joka on viestintäprosessina hyvin erilainen kuin representaatioissa, jossa viesti kulkee aina tekijältä tekstin kautta katsojalle. Espen Aarsethin (Aarseth 1997) kaava pelin liikkeen synnystä pitää sisällään pelaajan impulssin. Tutkimuksessani olen avannut tämän liikkeen Lyran toimintana *Golden Compass* – pelissä. Tämä pelaajan toiminnan osuus pelin etenemiseen lienee yksi merkittävimmistä eroista representaation ja simulaation välillä. Simulaatio vaatii pelaajan osallistumista toiminnallaan tekstin etenemiseksi. Pelaaja on osa tekstin syntymisen prosessia. *Golden Compass* – pelissä tämä liike näkyy selkeästi pelaamisen dynamiikassa.

Simulaation sekä pelin ja pelaamisen tutkimuksessa kertomuksen merkitys on myös kyseenalaistettu kokonaan. Gonzalo Frasca haluaa irrottaa kertomuksen täysin simulaatiosta perustaen väitteensä siihen, että peli ja simulaatio ovat perustavanlaatuisesti erilainen median muoto kuin tarina ja

että tarinan tutkimuksen konteksti estää simulaation ymmärtämistä. Toiset tutkijat, kuten Celia Pearce ja Marie-Laure Ryan tunnistavat kertomuksen pelissä, mutta korostavat kuitenkin pelaamisen olevan pelissä ensisijaisen tärkeän ja kertomuksen toimivan joko pelikokemusta täydentävänä tai pelin rakennetta tukevana tekijänä. Petri Lankoski väittää Frascaan unohtavan kertomuksen merkityksen pelikokemusta rikastuttavana tekijänä.

Kertomuksella on *Golden Compass* – pelissä mielestäni merkittävä osuus pelikokemukseen. Tarinan olemassaolo romaanina ja elokuvana vaikuttaa myös pelin kokemukseen pelin hyödyntäessä niitä merkittäväksi.

Olen analysoinut *Golden Compass* –peliä pelin ympäristön, sen säännösten ja pelaamisen merkitysten kautta ja pohtinut pelin eroavaisuutta representatiivisesta tekstistä. *Golden Compass* – pelissä säännösten ja ympäristön kerronnallisen ulottuvuuden sekä representatiivisesti käytettyjen keinojen, kuten cut scene -jaksojen osalta pelissä on myös tarinallinen ulottuvuus. Pelin tarina etenee pelaajan noudattaessa pelin säännöstöä ja toteuttamalla kerronnallisen rakenteen ohjaamia toimintoja. Pelin tarina poikkeaa kuitenkin merkittävästi simulaatiivisen luonteensa takia kirjan ja elokuvan tarinasta. Pelaajan toiminta luo pelissä simulaatiivisen tason, jonka pääasiallisena tarkoituksena on pelattavuus, ei tarinan toteutuminen. Tarinan funktio pelissä ei ole itsetarkoituksellinen vaan pelaamista tukeva, kuten Pearce, Laure-Ryan ja Lankoski esittävät. Tällöin *Kultaisen Kompassin* tarina on pelissä enemmänkin lyhennelmä romaanin tarinasta.

Henkilöhahmo on tärkeä tekijä pelattavuuden toteutumisessa. Olen käsitellyt tutkimuksessa *Golden Compass* -pelin päähahmoa, Lyraa, sekä kerronnallisessa että pelitutkimuksen kontekstissa. Narratologisessa kontekstissa

Lyran henkilöahmo pelissä on litteä ja allegorinen, karikatyyri Lyran romaanihenkilöistä. Tämä tulos tukee Celia Pearcen väitettä siitä, että henkilöahmoa suunniteltaessa hahmo jätettäisiin tyhjäksi, jotta pelaamisen kokemukselle jäisi tilaa. Tällä tarkoitetaan sitä, että hahmoon ei ole suunniteltu vahvoja luonteenpiirteitä, jotka rajoittaisivat pelaajan toimintaa liikaa. Pelaajalla on oltava vapaus luoda omat liikkeensä henkilöahmon sisällä ja määrittää sen toiminta oman toimintansa kautta.

Vaikka esimerkiksi Gonzalo Frasca sanoo henkilöahmon luonteen olevan pelin toiminnallisuudelle täysin yhdentekevä tekijä, Petri Lankoski väittää henkilöahmon suunnittelun tekevän pelikokemuksesta rikkaamman ja henkilöahmon suunnittelulla olevan tärkeä osuus pelattavuudessa. Lankosken väitteen pohjalta olen analysoinut, millaisin pelillisin keinoin Lyran henkilöahmo *Golden Compass* – pelissä on rakennettu.

Vaikka kerronnallisella tasolla Lyran hahmo on jäänyt litteäksi, pelillisin keinoin hahmoon on tuotu toimintoja, jotka kertovat Lyran luonteesta. Näitä ovat esimerkiksi Lyran kyky kommunikoida pelin muiden hahmojen kanssa sekä yleisesti kommunikaation tärkeys pelissä. Tämä peilautuu suoraan romaanin Lyran hahmoon, joka on niin sulava suustaan, että lorek Byrnison antaa Lyralle lisänimen ”Hopeakieli”. Oleellinen ominaisuus, joka toteutuu pelissä negaation kautta, on Lyran väkivallattomuus. Aina, kun juoni vie Lyran väkivaltaisiin tilanteisiin, lorek Byrnisonin hahmo hoitaa taistelemisen. Lyra ei siis käytä fyysistä väkivaltaa vaan ainoastaan sosiaalisia kykyjään päästäkseen tiukoista tilanteista.

Pelissä on hyödynnetty Lyran hahmon rakentamisessa erittäin paljon elokuvan materiaalia sekä muita cut scene -osuuksia. Lyran hahmo onkin

ollut todella mielenkiintoinen tutkimuskohde sen toistuessa eri mediamuodoissa, romaanissa, elokuvassa ja kirjassa.

Olen tässä työssäni painottanut henkilöhahmon muodostumista ja rajannut representaation ja simulaation osuuden yleiselle tasolle. Kysymys representaation ja simulaation eroista tarinan kerronnan tasolla on mielenkiintoinen ja paljon tutkittu aihe. Lisätutkimuksen aihetta löytynee esimerkiksi eräästä sivuamastani aiheesta eli siitä, kuinka eri mediamuodot vaikuttavat henkilöhahmon muodostumiseen kokonaisuudessaan, kun tarkastellaan useampaan eri mediaan tehtyä hahmoa.

## LIITTEET

### Liite 1

#### **Pelissä esiintyvät sivuhenkilöt *Kultaisessa kompassissa***

##### *Lee Scoresby*

Lee Scoresby on texasilainen aeronautti, Iorek Byrnisonin taistelutoveri, joka pestautuu Lyran matkaan taistelemaan lapsien pelastamiseksi. Leen ammatti on kuumailmapalloa muistuttavan lentokoneen ohjaaminen.

##### *Serafina Pekkala*

Yksi Lyran maailman suurista voimista on noitayhteisö, joka normaalissa tilassa elää ihmisyhteiskunnan ulkopuolella. Kirkon ylivalta on kuitenkin nostanut myös noitayhteisön kapinaan kirkkoa vastaan. Serafina Pekkala on Lyran kanssa yhteistyötä tekevän noitaklaanin johtaja. Noidat ovat ulkoisesti erittäin kauniita naisia, jotka voivat elää vuosisatoja.

##### *Farder Coram*

Hyvin varhaisessa vaiheessa Lyran seikkailuun astuu mukaan gyptiyhteisö, joka on Lyra maailman merimustalaisten yhteisö. Gyptit elävät oman yhteisönsä sääntöjen mukaan ollen koko ajan liikkeessä veneillään. Farder Coram on gyptiyhteisön tietäjä, joka myös opettaa Lyran lukemaan aletimetriä ja on hänen tärkeimpiä neuvonantajiaan matkalla pohjoiseen.

## Liite 2.

### Analyysia varten auki kirjoitettu kohta: ”Trollesund”

Valitsin analysoitavaksi kohtaukseksi kohtauksen nimeltä *Trollesund*, jossa Lyra tapaa noitien konsulin sekä haarniskakarhu lorek Byrnisonin. Syy valintaan on se, että kohtauksesta löytyvät kaikki juuri kyseiselle pelille tyypilliset pelilliset keinot tarinan kertomisesta sekä henkilöahmon ominaisuuksista. Pelin kohtausta noudattelee sekä juonellisesti että visuaalisesti hyvin kirjan ja elokuvan vastaavaa kohtausta.

Kohtausta alkaa cut scene -osuudella, jossa esitellään lorek Byrnisonin aikaisempia vaiheita. Kohtauksessa lorek häviää ottelun vallananastajalle karhujen valtakunnassa ja pakenee ihmisten pariin. Ihmiset juottavat sen toivottomaan humalaan ja piilottavat karhun haarniskan. Lähtiessään etsimään haarniskaa lorek joutuu taisteluun ihmisiä vastaan ja häviää tämän taistelun.

Kohtausta on mielenkiintoinen siinä mielessä, että se on tuotettu ainoastaan peliä varten. Se kertoo pähkinänkuoressa olennaisimmat asiat lorek Byrnisonin tarinasta. Vastaavaa kohtausta ei ole kirjassa eikä pelissä.

lorek Byrnisonin kohtauksesta siirrytään toiseen cut sceneen, jossa Lyra saapuu tovereineen Trollesundiin pitkän merimatkan jälkeen. Lyra käy ripeän keskustelun Farder Coramin kanssa. Tämä kehottaa Lyraa tutustumaan kaupunkiin ja etsimään hänet käsiinsä noitien konsulien luota, kun Lyralla on jotain mielenkiintoista kerrottavaa. Tämän jälkeen Lyra ilmestyy taas pelattavaksi.

Satama-alueella Lyran tarkoitus on löytää aeronautti Lee Scoresby, joka seisoskeleekin heti laivan lähettyvillä. Juteltuaan Lee Scoresbyn kanssa Lyra



saa vihjeen haarniskakarhun jututtamisesta sekä kysymyksen päiväkirjaansa. Leen lähellä olevasta seinästä Lyra nappaa Aletimetriin symbolimerkityksen Ankkuri: Torjunta.

Lee Scoresbyn tapaamisen jälkeen Lyra juoksee eteenpäin ja jututtaa kahta naista. Heidän yläpuolella olevassa kontissa on kamelin kuva, josta Lyra saa aletimetrin merkityksen Kameli: Aasia.

Lyran edetessä alkaa ilmasta kuulua surinaa. Lyraa ovat jahdanneet Rouva Coulterin lähettämät metalliset vakoojamoskiitot. Lyralla on eri mahdollisuuksia. Hän voi piiloutua surisijoilta tai sitten kohdata ne kaikki ja taistella niitä vastaan. Taistelu etenee siten, että pelaaja seuraa pelin osoittamia suuntia painaen näppäimiä eri suuntiin ja samalla Lyra väistää moskiittoa. Moskiittoja hyökkää kohtauksen aikana yhteensä kolme kappaletta ja jos Lyra taistelee kaikkia näitä vastaan, hän saa symbolimerkityksen Muurahainen: Työteliäisyys. Lyran löytäessä kolmen laatikon suojasta piilopaikan, hän löytää myös symbolimerkityksen Puu: Suoja.

Eteenpäin mennessään Lyra löytää suljetun sisäpihan, jossa on Noitien Konsulin talo. Konsuli seisoo talonsa pihalla Farder Coramin kanssa. Tutkiessaan pihaa Lyra löytää muita symbolimerkityksiä. Lyran puhuessa Noitien Konsulin ja Farder Coramin kanssa häntä pyydetään etsimään aletimetriltä vastausta kysymykseen ”Mitä tataarit suunnittelevat Kamchatkan suhteen?”

Pelaaja lukee aletimetriä siten, että valitsee kysymyksen Lyran päiväkirjasta. Kysymyksen valittuaan peli näyttää aletimetrin, jossa on jo yksi tai kaksi merkitystä valittu valmiiksi. Pelaajan tehtävä on valita yksi tai kaksi viimeistä symbolia. Tässä vaiheessa tulevat tarpeellisiksi ne symbolimerkitykset, joita

pelaaja on aikaisemmin kerännyt. Kun oikeat symbolit on lyöty lukkoon, aletimetri käynnistyy etsimään vastausta. Kirjassa Lyra saa vastauksen aletimetriltä keskittymällä kysymykseen ja tyhjentämällä mielensä meditaation tapaisessa tilassa. Pelissä aletimetriä luetaan yrittämällä pitää aletimetrin keskikohdassa risti, joka liikkuu sattumanvaraisesti ja on ohjattavissa kosketinohjaimen kautta. Samaan aikaan kun risti on pidettävä keskellä, näyttöön ilmestyy merkkejä, joita vastaavat lyönnit on tehtävä näppäimistöissä.

Konsuli pyytää Lyraa myös valitsemaan Serafina Pekkalalle kuuluvan jousen useista jousista, jotka nojaavat muuria vasten. Lyra löytää jousen käyttämällä Panin sisäistä näköä. Kohtaus on merkittävä kirjassa, koska Lyran valitessa oikeaa jouta noitien konsuli ja Farder Coram käyvät merkityksekkään keskustelun Lyran roolista uuden maailmanjärjestyksen luomisessa. Peliin tätä latausta ei ole tuotu, vaan jousen valinta on puhtaasti tehtävän tasolla.

Valittuaan oikean jousen Lyra jatkaa keskustelua konsulin kanssa, joka kehottaa Lyraa hankkimaan palvelukseensa haarniskakarhun. Pelikone kehottaa Lyraa etsimään tässä vaiheessa lorek Byrnisonin.

Lyra etenee pidemmälle kaupunkiin. lorekin työskentelypaikkaa ei ole vaikea löytää. Lyra käyttää Panin sisäistä näköä, joka kertoo sen olevan heti ensimmäisen kulman takana olevan baarin taka-osassa. Lyran mennessä lorekin työskentelypaikalle cut scene lähtee käyntiin. Kyseessä on kohtaus elokuvasta *Kultainen kompassi*, jossa Lyra ja Farder Coram puhuttelevat lorek Byrnsonia. Pelin logiikan rikkookin se, että yhtäkkiä kohtauksessa on mukana Farder Coram, vaikka hän jäi pelissä konsulin pihaan. Kohtauksessa Lyra ja Farder Coram pyytävät lorekia pestautumaan heidän palvelukseensa. lorek kertoo, ettei hän voi lähteä, koska kyläläiset ovat varastaneet hänen haarniskansa ja määrää ehdokseen sen, että saa takaisin haarniskansa.

Cut scenen jälkeen Lyra tulee taas pelattavaksi. Lyra ottaa selvää aletimetrasta, mihin haarniska on piilotettu. Saatuaan selville, missä haarniska on, Lyra kertoo sen lorekille. Kirjasta poiketen lorek ei heti usko Lyraa vaan vaatii Lyraa tuomaan todisteen hakemalla palasen haarniskaa lorekille.

Lyra viedään eteenpäin kaupunkiin. Matkalla Lyra käy keskusteluja kaupunkilaisten kanssa. Lyra saa maustekakkua ja symbolimerkityksen käytyään kahteen kertaan hämäytyspelin kadulla seisovan miehen kanssa. Lyra pelaa kolme minipeliä, joiden menestyksestä riippuu, osaako Lyra antaa miehelle oikean vastauksen.

Torilla pelaaja näkee puulaatikon, jonka päällä on symbolimerkityksen merkki. Lyra saa merkin kipuamalla Pan-kissana viereiselle laatikolle ja sitten pyöräyttämällä ja liitämällä Panin laiskiais- ja haukkamuodossa seuraavalle laatikolle.

Lyra jatkaa matkaa eteenpäin ja löytää useita symbolimerkityksiä matkalla. Torin toisella laidalla on Magisteriumin päämaja, jonka kellarissa karhun haarniskan pitäisi olla. Magisteriumin edessä on pikkupoika, jota jututettuaan Lyra haastetaan juoksukilpailuun. Pojan pystyy voittamaan, jos käyttää Panin kissamuotoa. Voitettuaan pojan Lyran täytyy käydä tämän kanssa hämäytyspeli. Poika täytyy voittaa kolme kertaa, jonka jälkeen poika kertoo, miten Magisteriumiin pääsee sisälle käyttämällä rakennuksen takana olevaa reittiä, jonne mennään satama-alueen kautta. Tässä vaiheessa kohtaaminen päättyy. Lyra joutuu vielä etsimään kulman takana konttiin piilotetun seuraavan tason sisäänkäynnin.

## LÄHTEET

Aristoteles 1998. Runousoppi. Suom. Paavo Hohti. Gaudeamus.

Aarseth, Espen 1997. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature . The Johns Hopkins University Press

Calvino, Italo 2000. Jos talviyönä matkamies. Suom. Jorma Kapari. Tammi.

Chatman, Seymour 1978. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. Ithaca and London Cornell.

Disney, Walt 2010. Aku Ankka n:o 35.

Golden Compass, 2007. New Line Cinema.

Jaskari, Kai 2000. Dokumenttielokuvan narraatio. Pro Gradu -työ, Jyväskylän Yliopisto, Viestintätieteiden laitos.

Kantokorpi, Mervi 2003. Runousopin perusteet. Teoksessa Mervi Kantokorpi, Pirjo Lyytikäinen, Auli Viikari.

Koskela, Lasse 1997. Lukijan ABC-kirja. Teoksessa Lasse Koskela ja Lea Rojola. Suomen Kirjallisuuden Seura.

Lankoski, Petri 2010. Character-driven Game Design. Aalto University.

Lehtomäki, Markku 2001. On No Man's Land: Theses on Intermediality, Nordicom Review 1/2001,

[www.nordicom.gu.se/common/publ\\_pdf/28\\_lehtonen.pdf](http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/28_lehtonen.pdf).

Lehtonen, Mikko 2001. On No Man's Land: Theses on Intermediality, Nordicom Review 1/2001,

[www.nordicom.gu.se/common/publ\\_pdf/28\\_lehtonen.pdf](http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/28_lehtonen.pdf).

Pulman, Philip 1996. Kultainen Kompassi. Suom. Helene Bützow. Tammi.

Rimmon-Kenan, Shlomith 1991. Kertomuksen Poetiikka. Suom. Auli Viikari. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Sotamaa, Olli 2009. The Player's game. Tampere University Press.

*The Golden Compass*, The official videogame, 2007.

## NETTIARTIKKELIT

Aarseth, Espen. [2001. Computer Game Studies, Year One. Viitattu 13.10.2010. http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html](http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html)

Consalvo Mia 2006. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. Artikkelissa Mia Consalvo and Nathan Dutton. Viitattu 13.10.2010:  
[http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)

Frasca, Gonzal 1999. LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative. Viitattu 13.10.2010  
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, Gonzalo 2003. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. Viitattu 13.10.2010. <http://gamestudiesbook.net/2008/06/01/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debat>

Frasca, Gonzalo 2003. Simulation versus narrative: Introduction to ludology. The Video Game Theory Reader, Routledge. Viitattu 13.10.2010. [http://www.ludology.org/my\\_articles.html](http://www.ludology.org/my_articles.html)

Järvinen, Aki 2008. Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. Viitattu 13.10.2010. b <http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046>

Laure-Ryan, Marie [2001. Beyond Myth and Metaphor\\* - The Case of Narrative in Digital Media. Viitattu 13.10.2010.](#) <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

## **MUUT LÄHTEET**

Luentomuistiinpanot TAIK:n workshopista "Games and storytelling".  
Luennoitsijana Eric Zimmerman 2007

## LOPPUVIITTEET

---

1.<sup>i</sup> Ryan kyseenalaistaa Landowin väitteen siitä, että vaikka narratiivin kerronnan muoto muuttuu, muuttuuko tarina merkittävästi sen aikaisemmasta kerrontamuodosta. Ryan kommentoi myös väitettä siitä, että hyperteksti muuttaa narratiivin muotoa myös juonen tasolla, siten, että jokainen lukukerta on lähtökohtaisesti erilainen. Landowin ajattelun lähtökohta on se, että lukija muodostaa osiksi hajotetusta tarinasta oman tulkintansa yhtenäisestä narratiivista, yhtenäisen kerronnan, huolimatta siitä, mikä on tekstin tekijän tarkoittama kokonaisuus muuttaen tekstiä joka luennalta omaksi kokonaisuudeksi. Ryan kritisoi tätä ajattelutapaa todeten, että hyperteksti voi muodostaa yhtenäisen narratiivin tällaisessa tapauksessa vain, jos jokainen tarinan osa on merkityksellinen narratiivin osa.

2.<sup>iii</sup> Lars Konzack pilkkoo pelin useisiin tasoihin lähtien jakelualustasta pelin etenemisen prosessiin (gameplay). Konzack jakaa pelin kymmeneen tasoon, joiden luettelointi antaa mielenkiintoisen kuvan pelin struktuurista yleisemmin.

“Seven different layers of the computer game: hardware, program code, functionality, game play, meaning, preferentiality, and socio-culture. Each of these layers may be analysed individually, but an entire analysis of any computer game must be analysed from every angle. Thereby we are analysing both technical, aesthetic and socio-cultural perspectives.” (Konzack 2002, Consalvo ja Dutton 2006 )

Aarseth antaa arvon Konzackin typologialle teoreettisena viitekehyksenä, mutta kritisoi sitä, että kaikki tasot esitetään yhdenvertaisina. Hän pitää typologiaa hyvänä lähtökohtana tutkijalle, joka haluaa syventyä joidenkin näiden tasojen tutkimukseen kuitenkin pitäen silmällä niiden yhteyksiä sekä kokonaisuutta.