

Katariina Pesonen

TARINA, JOKA ON KOETTAVA

Narratiivisten tutkimispelien taustat, tarinat ja kerronta

Pro gradu -tutkielma

Jyväskylän yliopisto

Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Kirjallisuus

Elokuu 2015

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Katariina Pesonen	
Työn nimi – Title Tarina, joka on koettava. Narratiivisten tutkimispelien taustat, tarinat ja kerronta.	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Elokuu 2015	Sivumäärä – Number of pages 82
Tiivistelmä – Abstract Pro gradu -työssäni tutkin narratiivisia tutkimispelejä, joka on uusi ja vasta vähän tutkittu digitaalisten pelien genre. Tutkielmani on muodoltaan artikkeligradu, joka koostuu kolmesta artikkelista sekä Johdanto- ja Yhteenveto-luvuista. Ensimmäisessä artikkelissa esittelen narratiivisten tutkimispelien genreä, sen taustaa ja tärkempiä genreen kuuluvia pelejä. Lisäksi luon määritelmän narratiivisten tutkimispelien genrelle osoittamalla yhteisiä ominaispiirteitä kahdeksasta pelistä, joiden katson edustavan kyseistä genreä. Tarkastelemani narratiiviset tutkimispelit ovat kaikki uusia, vuosina 2012–2015 ilmestyneitä, lukuun ottamatta vuonna 1993 ilmestynyttä klassikkopeliä <i>Myst</i> , joka voidaan nähdä lähtölaukauksena ensimmäisestä persoonasta kuvattujen tutkimispelien suosiolle. Toisessa artikkelissa analysoin tarinankerronnan rakentumista ja kerronnan keinoja The Fullbright Companyn pelissä <i>Gone Home</i> vuodelta 2013. Artikkelin tutkimusote on monitieteinen yhdistäen tekstuaalista, visuaalista ja auditiivista analyysia. Osoitan analyysissani <i>Gone Home</i> -pelin tarinan rakentuvan useista tarinan tasoista ja välittyvän pelaajalle peliympäristön, tekstien ja auditiivisten keinojen avulla. Eri pelaajat voivat löytää pelistä hieman eri tarinan, koska pelin yli sataa esinettä ja lukuisia tekstejä ei ole kaikkia välttämätöntä löytää ja tutkia. Peli tuottaa siten potentiaalisesti useita erilaisia kokemuksia tarinasta. Tutkielman kolmannessa artikkelissa käsittelen The Astronauts -peilyhtiön peliä <i>The Vanishing of Ethan Carter</i> epäluonnollisen narratologian näkökulmasta. Epäluonnollisella tarkoitetaan tässä yhteydessä fiktiossa esiintyviä asioita, jotka uhmaavat reaali maailman fysiikan ja logiikan rajoja ja tuntuvat siksi oudoilta ja vieraannuttavilta. Sovellan <i>The Vanishing of Ethan Carter</i> -peliin Jan Alberin viittä lukemisen strategiaa, joiden avulla voidaan tarkastella, miten pelaaja ymmärtää ja tulkitsee pelissä kohtaamiaan epäluonnollisilta tuntuvia asioita. Tutkielma valaisee vähän tutkittua narratiivisten tutkimispelien genreä ja tuottaa tutkimustietoa tarinoista, jotka pelaaja kokee kolmiulotteisessa pelimaailmassa kulkien.	
Asiasanat – Keywords Pelit, pelitutkimus, digitaaliset pelit, narratiiviset tutkimispelit, <i>Gone Home</i> , <i>The Vanishing of Ethan Carter</i> , epäluonnollinen narratologia	
Säilytyspaikka – Depository Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto; Jyväskylän yliopiston kirjasto	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällysluettelo

1 Johdanto	4
2 Artikkeli I: Tunnelmaa, tarinaa ja peliympäristön tutkimista – Narratiivisten tutkimispelien genre	9
3 Artikkeli II: Tarinoiden kerrostumat pelissä <i>Gone Home</i>	34
4 Artikkeli III: <i>The Vanishing of Ethan Carter</i> ja epäluonnollinen narratologia.....	64
5 Yhteenveto	80

1 JOHDANTO

”This game is a narrative experience that does not hold your hand.”

Näillä sanoilla alkaa The Astronauts -yhtiön videopeli *The Vanishing of Ethan Carter* (2014). ”Tarinallinen kokemus” kuvastaa hyvin uutta digitaalisten pelien aaltoa, jossa tarina ja sen selvittäminen ovat vahvasti pääosassa. Näissä peleissä ohjataan pelaajahahmoa ensimmäisen persoonan kuvakulmasta ja tutkitaan kolmiulotteista peliympäristöä. Pelaajan tarkoituksena on tutkia pelimaailmaa, kuten sinne sijoitettuja tekstejä, esineitä tai erilaisia visuaalisia vihjeitä, kuunnella äänimaailmaa ja toisinaan kertojan tai henkilöihahmon puhetta, ja pyrkiä selvittämään pelin tarina: mitä täällä paikassa oikein on tapahtunut?

Kutsun tällaisia pelejä narratiiviksi tutkimispeleiksi. Kyseistä genreä ei ole vielä juuri tutkittu pelien tarinankerronnan tutkimuksen piirissä, sillä se on varsin uusi: narratiivisia tutkimispelejä alettiin enenevässä määrin julkaista vasta vuonna 2012 ilmestyneen *Dear Estherin* (The Chinese Room) jälkeen. Interaktiivisesta tarinankerronnasta ja erilaisista keinoista upottaa tarinaa peleihin on kuitenkin kirjoitettu (mm. Jenkins 2004, Aarseth 2004 ja Ryan 2008) ja sovellan näitä näkemyksiä erityisesti analysoidessani narratiivisten videopelien tarinankerronnan keinoja. Positioidin tutkimukseni pelejä käsittelevän tutkimuksen kentälle siten, että lähtökohtani on enemmän narratologinen kuin ludologinen: näen peleillä selvästi yhteyksiä muihin medioihin ja tarinankerronnan muotoihin, kuten kirjoihin, elokuvaan ja sarjakuviin, ja uskon, että niiden tutkimuksessa käytettyjä teorioita ja metodeja voidaan pyrkiä soveltamaan myös peleihin. Tämä on kuitenkin tehtävä siten, että huomioidaan pelien erityispiirteet mediana. Pelejä tulisi tutkia peleinä ja nimenomaan kokonaisuuksina, eikä tarkastella esimerkiksi yhtä osa-aluetta erillään muusta kokonaisuudesta. Oma lähtökohtani tutkimukseen on, että pelin tarinan ja tekstien analyysissä on jatkuvasti huomioitava myös pelin interaktiivinen luonne, eikä tarinan voida nähdä rakentuvan pelkästään esimerkiksi pelin sisältämissä teksteissä.

Tämän pro gradu -tutkielman tarkoitus on käsitellä narratiivisten tutkimispelien genreä sekä tarjota kaksi analyysia kyseiseen genreen kuuluvista peleistä. Tutkin, mitä narratiiviset tutkimispelit ovat, miten niiden genre on kehittynyt ja miten ne eroavat muista digitaalisista peleistä. Analysoin, millaisia tarinankerronnan keinoja narratiivinen tutkimispeli voi käyttää ja millaisia tulkintoja pelaaja voi tehdä, mikäli kohtaa narratiivisessa tutkimispelissä outoa, kummallista ja vieraannuttavaa.

Ensimmäisessä artikkelissani ”Tunnelmaa, tarinaa ja peliympäristön tutkimista – Narratiivisten tutkimispelien genre” esittelen narratiivisten tutkimispelien historiaa, genreen kuuluvia pelejä ja pohdin kyseisen genren määrittelyä ja sille ominaisia piirteitä. Aineistona genren määrittelyssä ja pohdinnassa toimivat kahdeksan peliä, jotka luokittelen narratiivisiin tutkimispeleihin kuuluviksi: *Myst* (Cyan 1993), *Dear Esther*, *Gone Home* (The Fullbright Company 2013), *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013), *Ether One* (White Paper Games 2014), *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan* (Postmod Softworks 2014) ja *Everybody’s Gone to the Rapture* (The Chinese Room 2015). Näistä peleistä eniten on tutkittu *Mystiä*, koska se on aineistona olevista peleistä vanhin ja saavuttanut suosiolla ja myyntiluvuillaan klassikon aseman. Muun muassa *Mystin* aikarakenteista on kirjoittanut Jesper Juul (2004) ja tilan ja peliympäristön käytöstä Espen Aarseth (2001) ja Henry Jenkins (2004). Muista aineistona olevista peleistä on tehty vain vähän aiempaa tutkimusta, koska ne on julkaistu vasta viime vuosina. Esimerkiksi *The Stanley Parable* on yksi analysoitavista peleistä Astrid Ensslinin äskettäin julkaistussa artikkelissa epäluonnollisesta kerronnasta peleissä (Ensslin 2015) ja *Dear Esther* -pelistä on tehnyt tutkimusta muun muassa Jonathan Ostenson, joka on tutkinut pelin käyttömahdollisuuksia amerikkalaisessa kouluopetuksessa englannin oppiaineessa (Ostenson 2013).

Narratiivisia tutkimispelejä käsittelevä artikkelini eroaa jo tehdystä tutkimuksesta siinä, että pyrin hahmottamaan aineistona olevien kahdeksan pelin avulla narratiivisten tutkimispelien genren kehityskaarta ja erityispiirteitä yksittäisten pelien analyysin sijaan. Artikkelin ote on siten ilmiötä laaja-alaisesti kartoittava ja kuvaileva. Artikkelini esittelee ja taustoittaa narratiivisten tutkimispelien genreä johdattaen tutkielman kahteen muuhun artikkeliin.

Toinen artikkelini, ”Tarinoiden kerrostumat pelissä *Gone Home*”, käsittelee *Gone Home* -pelin kerrontaa. Tarkastelen, millä tavoin tarinankerronta rakentuu *Gone Home* -pelissä peliympäristöstä, teksteistä ja auditiivisesta kerronnasta. Analysoin tarkemmin yhden pelin sivuhahmon, Terrence Greenbriarin, tarinan muodostumista, sekä pelaajahahmo Kaitlin Greenbriaria fokalisoijana, jonka kautta pelimaailmaa tutkitaan. *Gone Home* -peliä on aikaisemmin käsitelty epistolaisen tarinankerronnan näkökulmasta Daniel Reynolds (2014), joka analysoi artikkelissaan kolmea kirjeitä hyödyntävää videopeliä: *Gone Home*, *Dear Esther* ja *Bientôt L’été*. Reynoldsin artikkeli käsittelee erityisesti pelien naishahmoja, ja siksi Reynoldsin analyysi *Gone Home* -pelistä painottuu päähenkilöksi nousevan Samantha tarinaan. Oma analyysini pelistä on kattavampi ja ottaa laajemmin huomioon myös muut tarinankerronnan elementit kuin peliin sijoitetut kirjeet. Teatteritieteellisestä näkökulmasta *Gone Home* -pelistä ovat kirjoittaneet Daniel ja Sidney Homan

artikkelissaan ”The interactive theater of video games: the gamer as playwright, director, and actor” (2014). Daniel ja Sidney Homan tekevät olennaisia huomioita pelin tilankäytöstä ja pelaajan roolista, mutta heidän tutkimuksensa viittaa vain lyhyesti siihen, millä tavoin pelin tarina kerrotaan. Tutkimukseni täydentää ja tarkentaa *Gone Home* -pelistä tehtyä tutkimusta erityisesti tarinan osien analyysin, tarinan rakentumisen ja pelaajan roolin osalta.

Kolmas artikkelini, ”The Vanishing of Ethan Carter ja epäluonnollinen narratologia”¹, on näkökulmaltaan artikkeleistani kaikista rajatuin. Siinä missä ensimmäinen artikkeli pyrkii kuvailemaan ilmiötä ja toinen artikkeli esittämään laajan analyysin yhden videopelin kerronnan keinoista, kolmas artikkelini keskittyy pelaajaan ja mahdollisiin tulkintoihin tietyn videopelin tietyistä kohtauksista. Artikkelissa analysoin narratiivisen tutkimispelin *The Vanishing of Ethan Carter* sisältämiä outoja ja kummallisia episodeja Jan Alberin epäluonnollisen narratologian teorian avulla. Jan Alberin teoria pyrkii selittämään, millä tavoin lukija – tai tässä tapauksessa pelaaja – yrittää ymmärtää ja saada selkoa fiktiossa kohtaamista asioista, jotka ovat todellisen maailman fysiikan ja logiikan lakien mukaan mahdottomia. *The Vanishing of Ethan Carterissa* tällaisia epäluonnollisia asioita ovat esimerkiksi maan sisältä syöksähtävä avaruusalus, kaivoksissa vastaan tuleva zombi ja portaaleja sisältävä talo. Analyysissäni pohdin Alberin teorian avulla, miten pelaaja voi käsitellä ja ymmärtää näitä oudoilta tuntuvia asioita peliä pelatessaan. Artikkelin lopussa pohdin, millaisen tulkinnan pelille ja sen epäluonnollisuuksille voi löytää, kun tarkastelee peliä ja sen narratiivia kokonaisuutena.

Tutkimukseni perustuu omiin pelikokemuksiini narratiivisista tutkimispeleistä, ja siten pelaamiseeni ja peleistä tekemiini tulkintoihin voivat vaikuttaa esimerkiksi oma taustani, pelityylini sekä se, että pelaan pelejä tutkijan positiosta käsin. Pyrin tiedostamaan pelien analyysissä kuitenkin sen, että jokainen pelaaja muodostaa näistä peleistä omanlaisensa merkitykset. Mahdollisuuksien mukaan tuon esimerkiksi esiin niitä kohtia, joissa *Gone Home* ja *The Vanishing of Ethan Carter* erityisesti tukevat monitulkintaisuutta, mutta kaikkien mahdollisten tulkintojen ja pelaajien henkilökohtaisten merkityksenantojen valottaminen on luonnollisesti tämän tutkimuksen saavuttamattomissa. Olin tutustunut useisiin narratiivisiin tutkimispeleihin jo ennen tutkimuksen suorittamista, ja niistä löytämäni yhtäläisyydet ohjasivat valitsemaan juuri nämä pelit tutkimuksen kohteeksi. Kirjoittaessani artikkeleja *Gone Home* ja *The Vanishing of Ethan Carter* -peleistä tutkin kyseisiä

¹ Artikkelini ”The Vanishing of Ethan Carter ja epäluonnollinen narratologia” julkaistaan myös teoksessa *Lähipeluu: Luentoja digitaalisista peleistä* (2015), joka on kokoelma Jyväskylän yliopiston opiskelijoiden kirjoittamia peliaiheisia esseitä.

pelejä pelaamalla ne itse alusta loppuun useita kertoja tarkoituksenaan tutkia pelien pelimaailmat mahdollisimman tarkasti. Lisäksi hyödynnän tutkimuksen tukena Youtube-videopalvelusta löytyviä pelivideoita, joiden avulla on helposti mahdollista palata esimerkiksi pelin tiettyyn kohtaukseen ja katsoa se videolta jonkun muun pelaamana. Näiden videoiden tarkoitus on kuitenkin lähinnä tarkistaa jo tekemiäni havaintoja tai ottaa peleistä esimerkiksi suoria tekstisitaatteja.

Lähteet

Aarseth, Espen 2001. Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games. Markku Eskelinen and Raine Koskimaa (ed.) *Cybertext Yearbook 2000*. Saarijärvi: Publications of The Research Centre for Contemporary Culture, University of Jyväskylä. 152–171.

Aarseth, Espen 2004. Quest Games as Post-Narrative Discourse. Marie-Laure Ryan [ed.] *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Frontiers in Narrative, Lincoln: University of Nebraska Press. 361–376.

Ensslin, Astrid 2015. Video Games as Unnatural Narratives. Mathias Fuchs [ed.] *Diversity of Play*. Leuphana University of Lüneburg: Meson Press. 41–70.

Homan, Daniel & Homan, Sidney 2014. The Interactive Theater of Video Games: the Gamer as Playwright, Director, and Actor. *Comparative Drama* 48.1-2 (Spring-Summer). 169–186.

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

Juul, Jesper 2004. Introduction to Game Time. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (ed.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 131–142. [<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay>, 11.8.2015]

Ostenson, Jonathan 2013. Exploring the Boundaries of Narrative. *Video Games in the English Classroom*. *English Journal* Vol. 102, No. 6 July 2013. 71–78.

Reynolds, Daniel 2014. Letters and the unseen woman. Epistolary architecture in three recent video games. *Film Quarterly*, Vol. 68, Number 1, pp. 48–60. [<http://www.danielreynolds.net/epistolaryarchitecture.pdf> 11.8.2015]

Ryan, Marie-Laure 2008. Transfictionality across Media. Appendix. Narrativity in Virtual Worlds. Pier, John, García Landa & José Angel (ed.) *Theorizing narrativity*. Berlin ; New York : Walter de Gruyter.

Videopelit

Cyan 1993. *Myst*. Brøderbund Software, Inc.: United States.

Galactic Cafe 2013. *The Stanley Parable*. Galactic Cafe: United States.

Hudson Soft 2010. Walk It Out! Konami: Japan.

PostMod Softworks 2014. The Old City: Leviathan.

The Astronauts 2014. The Vanishing of Ethan Carter. The Astronauts: Poland.

The Chinese Room 2012. Dear Esther. The Chinese Room: United Kingdom.

The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio 2015. Everybody's Gone to the Rapture. Sony Computer Entertainment: Japan.

The Fullbright Company 2013. Gone Home. The Fullbright Company: United States.

2 ARTIKKELI I:

Tunnelmaa, tarinaa ja peliympäristön tutkimista – Narratiivisten tutkimispelien genre

”Tunnelmalliset, ensimmäisestä persoonasta kuvatut pelit, jotka suurelta osin keskittyvät peliympäristön avulla tapahtuvaan tarinankerrontaan – tunnetaan leikillisesti myös termillä kävelysimulaattori – ovat nousseet tietokonepelien saralla suosioon”, kirjoittaa journalisti Bob Mackey arvostelussaan *The Vanishing of Ethan Carter* -videopelistä lokakuussa 2014 (suomennos KP). Samoilla linjoilla on pelijournalisti Julian Aidan, joka toteaa, että on kehittymässä tutkimiseen painottuvien pelien genre, jonka peleissä on paljon tarinaa ja vähän ns. ”perinteistä pelaamista” (Aidan 2014).

Videopeligenre, josta Mackey ja Aidan kirjoittavat, on todellakin kehittymässä ja siihen kuuluvia pelejä julkaistaan jatkuvasti lisää. Tarina nousee näissä videopeleissä pääosaan: pelaajan tehtävänä on useimmiten pelimaailmaa tutkimalla selvittää, mitä maailmassa on tapahtunut. Peleillä halutaan yhä enemmän kertoa tarinoita, jolloin etäännyttään siitä, mikä videopeleistä perinteisesti on tehnyt pelejä: toiminnot kuten esimerkiksi ampuminen, taisteleminen, tasoilla taitavasti hyppiminen tai haastavien pulmien ratkominen. Pelimekaniikat yksinkertaistetaan, jopa niin pitkälle, että peli voi olla vain kävely läpi maailman, johon tarina on upotettu – pelaajan ei tarvitse lähes lainkaan perinteisessä mielessä ”pelata” peliä. Tällöin pelin tarina nousee pääosaan. Tällaiset pelit ovat kuin kolmiulotteisen maailman avulla kerrottuja tarinoita.

Vaikka ilmiö on todella suosittu, tällaiselle genrelle ei kuitenkaan ole olemassa vakiintunutta nimitystä tai määritelmää. Jokainen pelijournalisti esimerkiksi tuntuu käyttävän hieman eri nimitystä tai välttää nimeämästä tällaisen videopelin genreä kokonaan, koska ne eivät tunnu istuvan kovin hyvin mihinkään olemassa olevaan videopeligenreen. Kyseessä on kuitenkin videopelien joukko, jolla on keskenään selkeästi yhtäläisyyksiä ja samankaltaisuuksia. Peliarvosteluissa esimerkiksi videopelit *Dear Esther* (The Chinese Room 2012), *Gone Home* (The Fullbright Company 2013) ja *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts 2014) mainitaan usein yhdessä; niitä verrataan toisiinsa tai nostetaan esiin niiden samanlaisuus. Esimerkiksi *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin yhtäläisyydet sekä peliin *Gone Home* että *Dear Esther* mainitaan muun muassa *Pelit*-lehden (11/2014), *IGN*:n, *PC Gamerin* ja *The Escapistin* tekemissä arvosteluissa. Esimerkiksi Marty Sliva kirjoittaa *The Vanishing of Ethan Carter* -pelistä seuraavasti:

”aivan kuten *Gone Home* ja *Dear Esther*, se [*The Vanishing of Ethan Carter*] on fantastinen ensimmäisen persoonan tutkimispeli, joka keskittyy tunnelmaan, vapauteen ja peliympäristön avulla tapahtuvaan tarinankerrontaan taistelemisen sijaan.” (Sliva 2014, suom. KP.)

Kutsun tässä artikkelissa näiden videopelien genreä ”narratiivisiksi tutkimispeleiksi”. Tarkastelen, millä tavoin tällainen genre on kehittynyt (tai kehittymässä parhaillaan) ja onko sille mahdollista löytää yhtenevää määritelmää. Yhteisen genrenimityksen etu olisi erityisesti se, että se helpottaisi kommunikaatiota pelintekijöiden, -jakelijoiden, -arvostelijoiden ja pelaajien välillä. Genren nimeä käyttämällä voidaan pelien markkinoinnissa ja arvioissa helposti viestiä pelaajille, millainen peli on kyseessä. Esimerkiksi pelaajat, jotka ovat pitäneet *Gone Homesta*, voivat helpommin löytää muita samankaltaisia pelejä, jos niille on vakiintunut genrenimitys. Pohdin, olemmeko etenemässä narratiivisten tutkimispelien kultakauteen, jossa kyseiselle genrelle olisi vakiintunut paikka. Ilmiö on haasteellinen tutkimusaihe sen vuoksi, että se on niin tuore: siitä puhutaan lähinnä peliarvosteluissa ja -artikkeleissa sekä pelaajien keskuudessa esimerkiksi pelifoorumeilla. Toisekseen genren kehitys on nopeaa: lähivuosina ilmestyy todennäköisesti videopelejä, jotka jälleen haastavat nyt esittämäni narratiivisten tutkimispelien määritelmän. Tavoitteenani on kuitenkin kartoittaa ilmiötä siten kuin se tämän hetkessä keskustelussa ja tällä hetkellä ilmestyneiden pelien analyysin valossa näyttäytyy.

Narratiivisten tutkimispelien kehitys

Kuten jo nimestä voi päätellä, narratiivisissa tutkimispeleissä narratiivi eli tarina on hyvin merkittävässä osassa. Narratiiviset tutkimispelit eivät luonnollisesti ole ainoita tai ensimmäisiä pelejä, joissa narratiivi on tärkeässä osassa, vaan ne sijoittuvat osaksi suhteellisen pitkää tarinoita kertovien pelien jatkumoa. Sen jälkeen kun digitaaliset pelit ovat yleistyneet 1970-luvulta alkaen, lukuisat pelit ovat sisältäneet vaihtelevasti erilaisia narratiivisia aineksia. Tässä yhteydessä esitetty historiikki tarinoita kertovista peleistä on hyvin suppea ja siinä mielessä kiistanalainen, että tiivistämisen vuoksi mainitsematta jää monia pelejä, jotka ansaitisivat tulla tässä yhteydessä mainituiksi.

1970- ja 80-luvuilla suosituiksi tulivat tekstiseikkailupelit, joissa ei ole grafiikoita vaan peli viestii pelaajalle tekstin muodossa ja pelaaja antaa pelille haluttua toimintaa kuvaavia tekstikomentoja kuten ”open mailbox” tai ”kill troll”. Puhtaasti tekstipohjaisia pelejä kutsutaan myös interaktiiviseksi fiktioksi. Merkittävimpiä tekstiseikkailupelejä ovat Will Crowtherin ja Don Woodsin *Adventure* (tunnetaan myös nimellä *Colossal Cave Adventure*) vuodelta 1977 sekä sitä

seurannut Infocom-peliyhtiön *Zork*-sarja (1980–1982). Nämä varhaiset tekstiseikkailupelit sijoittuvat luolastoihin, joissa pelaaja kohtaa monenlaisia fantasiagenrestä tuttuja vihollisia ja löytää aarteita. Laitteiden ja grafiikoiden kehityksen myötä narratiivisissa peleissä suosiotaan nostivat niin sanotut point-and-click-tyyppiset seikkailupelit, joissa pelaaja kommunikoi pelin kanssa klikkaamalla kuvasta, minne haluaa mennä ja minkä toiminnon haluaa suorittaa. Seikkailupelien genren tärkeimpiä edustajia ovat muun muassa merirosvo-tarinan kertova *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games 1990), musiikkia ongelmanratkaisussa hyödyntävä *Loom* (Lucasfilm Games 1990) ja seuran ja rakkauden etsintään keskittyvä humoristinen *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (Sierra On-Line 1987) ja muut *Leisure Suit Larry* -sarjan pelit. Rikoskirjallisuudesta puolestaan ammentavat Sierran Laura Bow -pelit *Colonel's Bequest* (1989) ja *Dagger of Amon Ra* (1992), jotka muistuttavat tyyllillisesti ja sisällöltään Agatha Christien jännitysromaaneja. Jo näissä 1990-luvun taitteen rikospeleissä pelaaja pyrkii selvittämään pelin tarinan – mitä on tapahtunut ja kuka on murhaaja? – hieman samaan tapaan kuin monissa nykypäivän narratiivisissa tutkimispeleissä selvitetään menneisyyteen sijoittuvaa tarinaa.

1990-luvun alussa ilmestynyttä *Mystiä* (Cyan 1993) voidaan pitää narratiivisten tutkimispelien genren yhtenä ensimmäisenä edustajana, tai vähintäänkin genren esiasteena. *Myst* eroaa useista nykyisistä narratiivisista tutkimispeleistä siinä, että se on selvästi puzzle- eli pulmapeli, mikä tarkoittaa, että se sisältää haastavaa ongelmanratkaisua. Toisaalta on vaikea vetää rajaa siihen, minkä verran pelissä saa olla niin sanottua perinteistä pelaamista ja kuinka tarinapainotteinen sen on oltava istuakseen narratiivisten tutkimispelien genreen, mistä lisää myöhemmin tässä artikkelissa. *Myst*-pelissä pelaaja on saarella, josta pulmia ratkomalla löytyy kirjoja, jotka avaavat portteja toisille saarille eri aikoihin. Näillä saarilla pelaaja kohtaa yhtä lailla ongelmanratkaisua vaativia esineitä, koneistoja, hissejä ja salakäytäviä. Vaikka *Myst* sisältää paljon ongelmanratkaisua, se kuitenkin muistuttaa uusia tutkimispelejä siinä, että se on täynnä tutkimista: pelaaja kävelee ympäriinsä, katselee asioita, tekee havaintoja. Myös tarinankerronnassaan *Myst* tekee jotain narratiivisten tutkimispelien genren kannalta olennaista: aloitussaarelta löytyy muiden saarten menneisyyden tapahtumia avaavia tekstejä – eräänlaisia matkapäiväkirjoja, joissa kuvataan millaisia asukkaita muilla saarilla on ollut ja mitä heille on käynyt. Taustatarinaa kertovat tekstit syventävät pelin tarinaa ja luovat siihen ajallista ulottuvuutta.

Myst on kuvattu ensimmäisestä persoonasta kuten myöhemmätkin narratiiviset tutkimispelit, mutta sen grafiikat koostuvat still-kuvista, joissa on mahdollista olla vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa klikkaamalla kuvia sekä raahaamalla objekteja. Tuohon aikaan teknologia ei ollut vielä niin

kehittyneitä, että pelimaailmassa liikkuminen olisi kuvattu reaaliaikaisesti liikkuvan 3D-kuvan avulla kuten uudemmissa peleissä. *Mystistä* on tosin tehty myöhemmin uusia kolmiulotteisia versioita: vuonna 2000 julkaistiin *realMyst: Interactive 3D Edition* (Cyan) ja vuonna 2014 *realMyst: Masterpiece Edition* (Cyan). Erityisesti parannetuilla grafiikoilla julkaistu *realMyst: Masterpiece Edition* päivittää pelin tähän päivään, jolloin se on pelikokemuksena samankaltainen kuin tämän päivän uudet narratiiviset tutkimispelit. *Myst* oli myyntimäärältään kaikkein myydyin tietokonepeli vuoteen 2002 asti, jolloin *The Sims* ohitti sen (Walker 2002).

Mystin suosio innoitti monia pelintekijöitä tekemään ensimmäisestä persoonasta kuvattuja pulmapelejä. *Mystin* perillisiä ovat muun muassa kauhupelit *The 7th Guest* (Trilobyte 1993) ja *The 11th Hour* (Trilobyte 1995), jotka keskittyvät pulmien ratkomiseen ja niiden kautta avautuvaan tarinaan. Olennainen osa tarinankerrontaa ovat videopätkät, joiden avulla pelaajalle näytetään menneisyyden tapahtumia. Pelimekaniikaltaan samankaltainen on myös saman peliyhtiön kolmas pulmapeli *Clandestiny* (Trilobyte 1996), joka sijoittuu skotlantilaiseen vanhaan linnaan, jossa pelaaja selvittää linnassa asuneen McPhilen suvun mysteeriä. Futuristisen tarinan puolestaan kertoo pulmapeli *Rama* (Dynamix Inc. 1996), joka perustuu Arthur C. Clarken sci-fi-kirjoihin.

Merkittävä peli narratiivisten tutkimispelien genren kehityksessä on videopeli *Dear Esther* (The Chinese Room 2012). *Dear Estherin* kirjoittaja ja tuottaja Dan Pinchbeck teki pelin ensimmäisen version alun perin osana tutkimusprojektia tarkastellakseen kokeellista tarinankerrontaa peleissä (Dear Esther Official Website: About). *Dear Esther* on taidepeli, jossa pelaaja kulkee saarella kuullen samalla ääneen luettuja kirjeitä naiselle nimeltä Esther. Fragmentaarisesti esitetty tarina jää avoimeksi monille tulkinnoille. TIGA Game Industry Awards -palkintogaalassa vuonna 2012 *Dear Esther* voitti lukuisia palkintoja, muun muassa ”Originality Award”, ”Best Visual Design” ja ”Best Debut Game”. *Dear Esther* lukeutuu narratiivisten tutkimispelien genreen ensimmäisen persoonan kuvakulman, vapaan maailmassa kuljeskelun, tutkimisen ja tarinan merkittävyyden vuoksi. *Dear Estherissä* on huomionarvoista, että siinä pelaajan ei tarvitse tehdä mitään muuta kuin kävellä eteenpäin saarella. Pelissä ei olla vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa millään muulla tavalla kuin kävelemällä ja katsomalla: peli ei sisällä valintatilanteita tai taistelua, eikä siinä kohdata muita pelihahmoja.

Tämän vuoksi *Dear Estherin* kohdalla nousi esiin myös keskustelu siitä, mikä ylipäätään on videopeli ja lasketaanko *Dear Esther* sellaiseksi. Osa koki huijaukseksi sen, että *Dear Estherä* markkinoidaan pelinä, vaikka lähes kaikki vuorovaikutus pelimaailman kanssa puuttuu. Käyttäjät Shadow kirjoittaa *Dear Estheristä* Steam Community -foorumilla: ”This is not a game, it is at best

an interactive art gallery and not worth the full price and doesn't even deserve to be on steam with the genre's like 'adventure'." (Steam Community: It's not even a real game). Pelin ristiriitainen vastaanotto näkyy muun muassa siinä, että peliarvosteluja kokoavan Metacritic-sivuston mukaan *Dear Estherin* arvioissa on paljon hajontaa: parhaimmillaan se on saanut kriitikoilta täydet 100 pistettä, huonoimmillaan vain 30 (Metacritic: Dear Esther). Kohusta huolimatta – tai ehkä juuri siksi – *Dear Esther* herätti pelaajien huomion ja raivasi tietä muille ensimmäisestä persoonasta kuvatuille tutkimispeleille.

Vuonna 2013 ilmestyivät runsaasti huomiota saaneet videopelit *Gone Home* (The Fullbright Company 2013) ja *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013)², jotka lukeutuvat narratiivisten tutkimispelien genreen ja vahvistivat suosiollaan tämäntyyppisten pelien asemaa. *Gone Homessa* pelaaja on parikymppinen Kaitlin, joka on saapunut Euroopan matkalta kotiin oltuaan vuoden poissa. Perhe on tuona aikana muuttanut uuteen taloon, kartanomaiseen rakennukseen, jossa on salattuja seinäpaneeleita ja salakäytäviä. Pelaaja ohjaa Kaitlinia talossa, lukee tekstejä ja löytää esineitä, joista voi päätellä Kaitlinin siskon, vanhempien ja talon edellisen asukkaan tarinan. Peliympäristö on realismiin pyrkivä: talo on kuin aikakapseli 1990-luvulle ja sen ajan populaarikulttuuriin. *The Stanley Parable* puolestaan on narratiivisesti kokeellinen peli, jossa pelaaja on toimistotyöntekijä Stanley, joka eräänä päivänä lähtee työhuoneestaan tutkimaan, miksi hänen työpaikallaan ei ole ketään muita kuin hän. Pelissä pelaaja ohjaa Stanleya kokeilemaan erilaisia mahdollisia ratkaisuja tilanteeseen ja jokaisen yrityksen lopuksi Stanley herää taas uudelleen työhuoneestaan. Peli on hyvin metafiktiivinen ja leikittelee humoristisesti videopelien ja tarinankerronnan konventioilla kommentoiden erityisesti sellaisia videopelinarratiiveja, jotka sisältävät valintatilanteita. Kerronnassa tärkeäksi nousee kertojaääni, joka puhuttelee jatkuvasti pelaajaa ja kommentoi pelin tapahtumia ja pelaajan tekemiä valintoja. Toisinaan kertoja esimerkiksi kertoo, mitä Stanley tulee seuraavaksi tekemään, ja pelaaja voi päättää toimiiko kertojan sanomalla tavalla vai sitä vastaan. Kertojaääni rikkoo pelimaailman illuusion ja korostaa, että pelaaja on pelaamassa peliä ja tekemässä valintoja:

"I can't believe it. How had I not noticed it sooner? You're not Stanley. You're a real person. I can't believe I was so mistaken. This is why you've been able to make correct and incorrect choices! And to think I've been letting you run around in this game for so long." (Kertojaääni, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe 2013.)

² *The Stanley Parable* on alun perin yhden ihmisen Source-pelimoottorilla tekemä projekti. Davey Wreden julkaisi ensimmäisen *The Stanley Parablen* vuonna 2011, minkä jälkeen peliyhtiö Galactic Cafe kehitti siitä varsinaisen, laajennetun pelin, joka kantaa samaa nimeä. Tässä yhteydessä viitataan *The Stanley Parablella* Galactic Cafeen vuonna 2013 julkaisemaan peliin.

Vuonna 2014 ilmestyi kaksi narratiivisten tutkimispelien saralla erityisen merkittävää peliä, *Ether One* (White Paper Games 2014) ja *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts 2014). Molemmat näistä peleistä ovat narratiivisia tutkimispelejä siinä mielessä, että niissä pelaaja tutkii pelimaailmaa ja vähitellen hänelle paljastuu pelin tarina. Ne muistuttavat edeltäjistään kuitenkin paljon *Mystiä* siinä mielessä, että ne sisältävät useita pulmia eli puzzleja, jotka pelaajan täytyy ratkaista. *Ether One* -peli sijoittuu tulevaisuuteen, jossa on kehitetty keino päästä sisään toisen ihmisen muistoihin. Pelaaja toimii muistojen entisöijänä, jonka tehtävänä on mennä dementoituneen naisen, Jean Thompsonin, muistoihin – tai niistä simuloituun maailmaan – ja korjata sieltä käsin tämän muisti. Peli koostuu liikkumisesta pelimaailmassa, esineiden poimimisesta ja liikuttelusta, ja erilaisten ongelmien ratkaisusta. Vaikka tarina on pelissä olennainen, *Ether One* on pelillisesti merkittävästi haastavampi kuin monet muut narratiiviset tutkimispelit kuten *Dear Esther* tai *Gone Home*. Pelaaja tosin voi *Mystistä* poiketen myös ohittaa pelin pulmakohdia, jos ne tuntuvat haasteellisilta, mutta silloin häneltä jää saamatta myös palasia tarinasta. *The Vanishing of Ethan Carterissa* pulmia on vähemmän ja ne ovat helpompia kuin *Ether Onessa*. Pelaaja on ylikuonnollinen etsivä Paul Prospero, joka saa nuorelta pojalta Ethanilta pyynnön tulla hänen avukseen Red Creek Valleyn kylään. Pelaajan saapuessa paikalle Ethan onkin kadonnut ja kylässä tulevat vastaan yksi toisensa jälkeen hänen perheenjäsentensä ruumiit. Prosperon etsivän kyvyillä ja ylikuonnollisilla taidoilla pelaaja ratkoo murhia ja selvittää, mitä kylässä on tapahtunut ja missä Ethan on. Pelaaja myös löytää pelimaailmaan ripoteltuja tarinoita, jotka kaikkea ylikuonnollista ja outoa rakastava Ethan on kirjoittanut. *Ether Onessa* ja *The Vanishing of Ethan Carterissa* ongelmanratkaisu ei ole erillinen pelin narratiivista, vaan pulmien avulla myös kerrotaan itse tarinaa.

Uusimpia narratiivisiin tutkimispeleihin kuuluvia pelejä ovat *The Old City: Leviathan* (PostMod Softworks 2014) ja *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room 2015). *The Old City: Leviathan* muistuttaa luolastoineen ja kynttilöineen visuaalisesti monin paikoin *Dear Estherä*, ja on sävyltäänkin samankaltainen runollisuutensa ja synkän tunnelmansa vuoksi. Peli hyödyntää paljolti aiempien narratiivisten tutkimispelien kerronnan keinoja kuten peliympäristön avulla tapahtuvaa tarinankerrontaa, tekstejä sekä pelaajahahmon sisäistä monologia – sen muista peleistä ottamat vaikutteet ovat selvästi nähtävissä. *The Old City: Leviathan* on kuitenkin ennen kaikkea filosofinen ja eksistentiaalisen pohdiskeleva tavalla, jota nähdään videopeleissä hyvin harvoin: tarinan ja teemojen tasolla se tekee siten jotain genrelle uutta. Lisäksi peli hyödyntää tekstiä laajemmin kuin aiemmat narratiiviset videopelit: pelaaja voi löytää pelistä luku kerrallaan pienoisoromanin nimeltä

Salomon's Notes, jonka pystyy lukemaan pelin alkuvalikon kautta. *Salomon's Notes* kertoo pelissä mainitun sivuhahmon, Salomonin, tarinaa ja pohdintoja.

Everybody's Gone to the Rapture on tarkastelemistani narratiivisista tutkimispeleistä uusin. Peli sijoittuu Shropshiren kylään ja alkaa tilanteesta, jossa pelaajalle kerrotaan enää yhden asukkaan, Katen, olevan elossa. Shropshiren on vallannut viruksen kaltainen ihmisistä toisiin leviävä valo, joka aiheuttaa asukkaille verenvuotoa ja saa heidät lopulta haihtumaan ilmaan jättäen jälkeensä kasan tuhkaa. Pelissä kuljetaan Shropshiren eri alueiden läpi, ja samalla pelaajalle selviää, millaisia ihmissuhteita kylän asukkailla on, mitä heille tapahtui ennen heidän kuolemaansa ja millaisissa tilanteissa he menehtyivät. *Everybody's Gone to the Rapture* eroaa edeltäjistään erityisesti tarinan laajuuden osalta: henkilöahmoja on toistakymmentä, joista osan tarinoita tosin valotetaan vain pintapuolisesti.

Narratiivisten tutkimispelien kehitykselle on merkittävää, että useat ensimmäisistä narratiivisista tutkimispeleistä ovat indie-pelejä. Indie-peleiksi – viittaus englannin kielen sanaan independent – kutsutaan videopelejä, jotka ovat yhden ihmisen tai pienen ryhmän tekemiä. Pelien tuottamiseen ja jakeluun liittyvät teknologiat ovat kehittyneet, jolloin yksittäiset ihmiset tai pienet pelifirmat voivat helpommin sekä tehdä pelejä että julkaista niitä digitaalisesti. Indie-peliyhtiöihin liitetään usein mielikuvia vapaudesta, itsenäisyydestä, innovatiivisuudesta ja luovuudesta: niiden ympärille rakennetaan narratiivia, jossa pelintekijät ovat vapautuneet isojen peliyhtiöiden rajoituksista ja pääsevät toteuttamaan itseään pienessä tiimissä. (Ruffino 2013, 107–112.)

Toisaalta narratiivisten tutkimispelien kohdalla pitänee hyvin paikkaansa, että indie-piireistä on noussut jotain uutta ja kokeellista, joka sittemmin on löytänyt innostuneen pelaajakunnan, vaikka on toisaalta herättänyt myös kohua erilaisuudellaan. Sekä *Dear Esther* että *The Stanley Parable* ovat alun perin yhden ihmisen tai pienen tiimin Source-pelimoottorille tehtyjä Half Life 2 -pelin modeja³. *Gone Home* on ensimmäinen julkaisu The Fullbright Companylta, jonka muodostavat neljä pelintekijää, jotka aiemmin työskentelivät isoissa pelifirmoissa. Niin ikään *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan* ja *Ether One* ovat pienten, alle kymmenen hengen pelistudioiden pelejä. Kiinnostavasti kaikki nämä ovat myös kyseisten pelifirmojen ensimmäisiä pelejä, vaikka niiden tekijät olisivatkin työskennelleet aikaisemmin muissa firmoissa: uudenlaista peliä lähdetään tekemään uudella pelistudion nimellä. Narratiivisia tutkimispelejä ilmestyy indie-

³ Modaamisella tarkoitetaan pelin muokkaamista käyttäen hyödyksi pelin omaa pelimoottoria ja valmiita pelimekaniikkoja siten, että saavutetaan ominaisuuksia tai toimintoja, joita alkuperäinen valmistaja ei ole suunnitellut.

pelintekijöiltä jatkuvasti lisää. Yleensä ne ovat melko pieniä ja lyhyitä, tarinallisia pelikokemuksia, jotka pelaa läpi alle tunnissa, mutta kuten esimerkiksi *Everybody's Gone to the Rapture* osoittaa, genrellä on potentiaalia myös laajempiin ja monimutkaisempiin tarinoihin, joiden läpipelaaminen kestää hyvinkin yli 6 tuntia.

Kävelysimulaattori?

Edellä esittelemiä narratiivisten tutkimispelien ydinmekaniikka on käveleminen ja sitä kautta pelimaailman tutkiminen. Tällaiset pelit ovat herättäneet joidenkin pelaajien keskuudessa närkästystä ja niihin viitataan toisinaan termillä ”kävelysimulaattori” (*walking simulator*), koska kyseiset pelit koostuvat pelimekaanisesti pääasiassa kävelemisestä ympäri pelimaailmaa. ”Kävelysimulaattori” on useimmiten halventavasti käytetty nimitys, vaikka harvoin se on myös esitetty objektiivisena tai positiivisena terminä (ks. mm. O'Connor 2014). Käsittelen kävelysimulaattori-termiä, koska se on arkikäytössä yleinen ja monet narratiivisiin tutkimispeleihin luokittelemani pelit ovat pelaajien keskuudessa saaneet kävelysimulaattori-leiman.

”Walking simulator” -ilmaisua alettiin käyttää *Dear Esther* -pelin ilmestyttyä vuonna 2012, mutta sen käyttö räjähti käsiin videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta Steamissa, jossa käyttäjät ovat voineet helmikuusta 2014 lähtien itse antaa peleille tageja eli avainsanoja. Ensimmäisten joukossa walking simulator -tagin Steamissa sai *Arma 2* -pelistä modaamalla luotu peli *DayZ* (Dean Hall 2012), joka vitsikkäästi merkittiin kävelysimulaattoriksi, koska se sisältää pitkiä kävelymatkoja. Tämän jälkeen myös *Dear Esther*, *Gone Home* ja *The Vanishing of Ethan Carter* yhdessä useiden muiden pelien kanssa ovat saaneet Steamissa käyttäjiltä walking simulator -tagin. Kesällä 2014 kymmenkunta peliä oli merkitty walking simulator -tagilla, helmikuussa 2015 jo 71 peliä (tilanne 27.2.2015) ja heinäkuun lopussa jo yhteensä 92 peliä (tilanne 27.7.2015). Voi olla, että tämänkaltaiset pelit ovat yleistyneet, ja varsinkin uusia kävelyä sisältäviä indie-pelejä julkaistaan paljon. Toisaalta termin käyttö on levinnyt siten, että Steamien käyttäjät ehdottavat vanhoillekin samantyylisille peleille kävelysimulaattori-luokitusta. Tunnettuja kävelysimulaattoreiksi kutsuttuja pelejä ovat edellä esittelemiä narratiivisten tutkimispelien lisäksi muun muassa tunnelmallinen *Proteus* (Key & Kanaga 2013), jossa tutkaillaan satunnaisgeneroitua värikästä saarta, ja kauhupeli *Among the Sleep* (Krillbite Studio 2014), jossa ohjataan kaksivuotiaasta lasta.

Pelintekijät Ricky Haggett ja Ed Key keskustelevat Rock, paper, shotgun -sivuston kirjoituksessa ”Self-Interviewing Devs: Proteus And ’Walking Simulators’” (O’Connor 2014) kävelysimulaattori-termin merkityksestä. He näkevät termin poikkeuksellisesti positiivisena ja määrittelevät sen tunnelman kautta: kävelysimulaattoreille on heidän mukaansa yhteistä niiden tunnelma, joka on jopa meditatiivinen. Ricky Haggett sanoo käyttävänsä kävelysimulaattori-termiä kuvaamaan pelin kiireetöntä tunnelmaa, joka on samankaltainen kuin lähtiessä kävelylle ilman mitään erityistä syytä. Hän sisällyttäisi kävelysimulaattoreihin myös esimerkiksi pelin *Endless Ocean* (Arika 2007), jossa pelaaja sukeltaa meressä ja löytää erilaisia meressä eläviä lajeja, vaikka se ei sisälläkään kävelemistä, mutta koska se on tunnelmaltaan seesteinen ja rauhaista. (O’Connor 2014.)

Kävelysimulaattori merkitsemässä ”rauhallisen kävelyn tunnelmaa” ei vastaa enää sitä, millä tavoin termiä nykyään käytetään, sillä esimerkiksi ensimmäisestä persoonasta kuvatut selviytymiskauhupelit luokitellaan Steamissa usein kävelysimulaattoreiksi. Toisaalta kävelysimulaattori ei terminä ole kovin vakiintunut tai tarkasti määritelty, mikä voi johtua paljolti siitä, että se on käyttäjälähtöinen: pelaajien ehdottaessa Steamissa yhä erilaisille peleille tagia ”walking simulator” termin viittausalue on jatkuvassa muutoksessa. Esimerkiksi rauhallinen *Proteus* on täysin erilainen videopeli kuin kauhupeli *Among the Sleep*, vaikka molempia kutsutaankin kävelysimulaattoreiksi: yhteistä niille on ainoastaan ensimmäisen persoonan kuvakulma ja se, että molemmissa kävellään. Kävelysimulaattori-termin käyttö antaa vähättelevän kuvan siitä moninaisuudesta, joka näillä peleillä on annettavana, ja niputtaa hyvin erilaisia pelejä saman kategorian alle. Se on myös humoristinen ja harhaanjohtava siinä mielessä, ettei mikään näistä peleistä yritä *simuloida* kävelemistä toimintona siinä mielessä, miten esimerkiksi lentosimulaatio simuloi lentokoneella (tai muulla aluksella) lentämistä. Konkreettisesti kävelysimulaattoriksi voisi kenties kutsua Wii-peliä *Walk It Out!* (Hudson Soft 2010), joka oikeasti simuloi kävelylle lähtemistä: pelaajan täytyy askeltaa paikallaan musiikin tahtiin television edessä ja liike siirtyy peliin, jossa hahmoavatar kävelee erilaisissa paikoissa.

Jos kävelysimulaattori-termiä halutaan sen epätarkkuudesta ja pejoratiivisesta vivahteesta huolimatta käyttää, se ei kuitenkaan ole synonyyminen narratiivisten tutkimispelien genrelle. Vaikka useimmat narratiiviset tutkimispelit ovat kävelysimulaattoreita, kaikki kävelysimulaattorit eivät silti ole narratiivisia tutkimispelejä. Esimerkiksi *Proteus* on selkeästi kävelysimulaattori: sen pelimekaniikkana on ainoastaan kävellä (vedessä tosin uida) ja katsella ympäriinsä pelimaailmassa, ja se on myös tunnelmaltaan rauhaista, ”kuin kävely puistossa”. *Proteus* ei kuitenkaan ole narratiivinen tutkimispeli, koska se ei sisällä käytännössä ollenkaan narratiivia. Pelaajan toiminta

voidaan toki nähdä jonkinlaisena löyhänä tarinana: pelaajahahmo herää vedestä, ui näkökentässä olevalle värikkäälle saarelle ja sen jälkeen kävelee ympäri saarta mahdollisesti havainnoiden sen kasveja ja eläimiä sekä vuorokauden ja vuodenaikojen muutoksia; tässä mielessä *Proteus* on tarina kävelystä saarella. Pelissä ei kuitenkaan ole lainkaan seurattavaa tarinalinjaa, juonellisia tapahtumia tai henkilöhahmoissa havaittavia muutoksia, jolloin sen narratiivinen aste on hyvin heikko. Vaikka *Proteus* on eräänlainen prototyyppi peleille, joita kutsutaan kävelysimulaattoreiksi, se ei siitä huolimatta ole narratiivinen tutkimispeli. Sillä on narratiivisten tutkimispelien genreen kuitenkin läheinen sukulaisuussuhde, sillä *Proteus* voidaan määritellä tutkimispeliksi.

Perinteiset genremääritelmät ja akateeminen luokittelu

Yksi tapa hahmottaa videopelien kenttää on sen lähestyminen genrejen avulla. Genret ovat tyypillinen tapa kuvailla ja luokitella videopelejä esimerkiksi markkinoinnissa, pelisivustoilla ja peliarvosteluissa. On syytä muistaa, että pelin genren määrittäminen ei ole millään lailla ongelmaton: genrejen nimitykset eivät ole vakiintuneet, sama genrenimitys voi kattaa hyvin laajalti erilaisia pelejä ja toisaalta samaan peliin voidaan eri yhteyksissä liittää hyvinkin erilaisia genremääritelmiä (Kemppainen 2012). Peligenreistä puhuttaessa onkin syytä muistaa, etteivät ne ole tarkasti rajattuja, vaan ”alati eläviä ja ajassa ja kulttuurissa muuttuvia kategorioita tai skeemoja, joiden tärkein tehtävä on toimia kommunikaation välineenä” (Kemppainen 2012, 66). Yksi videopeli voidaan myös luokitella monin eri tavoin ja se voi myös perustellusti kuulua useampaan kuin yhteen videopeligenreen.

Edellä esittelemäni pelit *Myst*, *Dear Esther*, *Gone Home*, *The Stanley Parable*, *Ether One*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan* ja *Everybody's Gone to the Rapture* kuuluvat tunnetuista videopeligenreistä parhaiten laajan seikkailupelien (*adventure*) genren alle. Jaakko Kemppainen tarjoaa seikkailupelien genrelle seuraavanlaisen määritelmän:

Pelillisenä genrenä ”Adventure” on pelihahmolla liikkumista, pelimaailman tutkimista, hahmojen kanssa keskustelua ja tavaroiden manipulointia painottava pulmapeli, tyypillisesti point-and-click -tyyppinen seikkailu, jossa tarina ja pulmat ovat keskeisemmässä osassa kuin aikasidonnainen toiminta ja reagointi. (Kemppainen 2012, 62.)

Kemppainen huomauttaa, että näiden pelimekaanisten seikkojen lisäksi seikkailupelien genrellä voidaan viitata väljemmin peliin, joka sisältää juonellista narratiivia (Kemppainen 2012, 61–62). Esittelemäni pelit kuuluvat genreltään seikkailupeleihin sillä perusteella, että niissä liikutaan pelihahmolla ja tutkitaan maailmaa ja sieltä löytyviä asioita ja tavaroita. Ne kaikki sisältävät

juonellista narratiivia ja osa myös pulmien ratkomista. Aikasidonnaista toimintaa on hyvin vähän tai ei lainkaan, ja maailmaa saa tutkailla ilman kiireen tuntua. Mainitsemani pelit tosin eroavat vanhoista seikkailupeleistä siinä, että niissä liikkuminen tapahtuu reaaliaikaisessa 3D-maailmassa ensimmäisestä persoonasta, eikä point-and-click-tavalla eli klikkaamalla hiirellä paikkaa, jonne haluaa mennä. Lisäksi näissä pelissä ei ole pelimekaniikkana seikkailupeleissä yleistä hahmojen kanssa keskustelua.

Seikkailupelit on kuitenkin ikään kuin yläkäsité, jonka alle mahtuu hyvin monentyyppisiä pelejä: siksi näiden pelien luokittelu seikkailupeleiksi (kuten usein esimerkiksi peliarvosteluissa tehdään) on vielä hyvin epätarkkaa. *Myst*, *Dear Esther*, *Gone Home*, *The Stanley Parable*, *Ether One*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan* ja *Everybody's Gone to the Rapture* eivät edes ole kovin perinteisiä seikkailupelejä ensinnäkään siksi, että niissä ei juuri ole genren nimessä mainittua seikkailua: niiden päähenkilö ei ole sankari, jolle tapahtuisi pelissä jännittäviä seikkailullisia tapahtumia. Ainoastaan *The Stanley Parable*ssa pelaajahahmo on selvästi pelin päähenkilö, jolle tapahtuu juonellisesti kiinnostavia asioita (ei tosin järin sankarillisia). Muissa pelaajahahmo on enemmänkin tarkkailija, tutkimusmatkailija pelin maailmassa, jonka tehtävänä on selvittää ja tutkia menneisyyden tapahtumia sen sijaan, että fokus olisi pelin nykyhetkessä muodostuvassa tarinassa. Koska juuri pelimaailman tutkiminen on peleissä pääosassa, esittelemäni pelit kuuluvat alagenreen tutkimispelit (*exploration*), joka kuvaa pelejä sisällöllisesti tarkemmin kuin seikkailu (*adventure*). Lisäksi *Myst*, *Ether One* ja *The Vanishing of Ethan Carter* sisältävät pulmia eli ongelmanratkaisua vaativia kohtia, jolloin ne voidaan luokitella myös pulmapeleiksi (*puzzle*) – etenkin *Myst* ja *Ether One*, joissa pulmia on enemmän ja ne ovat selkeästi haasteellisia.

Videopelien genreä määriteltäessä tai niitä ylipäätään kategorisoitaessa puhutaan usein kameran kuvakulmasta. Tavanomaisia ovat ilmaukset ensimmäinen persoona (*first-person*) ja kolmas persoona (*third-person*), joiden lisäksi yleisiä ovat myös isometrinen eli viistosti ylhäältä kuvattu kuvakulma, kuvakulma suoraan ylhäältä sekä kuvakulma sivusta (*side-scroller*). Tässä artikkelissa käsitellyt narratiiviset tutkimispelit ovat kaikki ensimmäisestä persoonasta kuvattuja eli niissä pelaaja tutkii pelimaailmaa pelaajahahmon silmin. Ensimmäinen persoona eroaa kolmannesta persoonasta siinä, että kolmannesta persoonasta kuvatussa pelissä kamera seuraa avatarhahmoa takaapäin ja hahmo on siten pelaajan nähtävissä (Rollings & Adams 2003, 37.) Ensimmäisen persoonan kuvakulmaa käytetään erityisesti ammutapeleissa, tutkimispeleissä, joissain urheilupeleissä ja kauhuseleissä. Erityisen tunnettu se on ensimmäisen persoonan ammutapeleistä (*first-person shooter*, FPS), jossa maininta kuvakulmasta on vakiintunut genren nimeen. FPS-

peleissä hahmoa ei nähdä, mutta hahmon käsissä oleva ase saattaa näkyä ruudun alareunassa. Narratiiviset tutkimispelit muistuttavat FPS-pelejä kuvakulmaltaan (ensimmäinen persoona) eli niissäkään pelattavaa hahmoa ei itse näe. Esimerkiksi *Gone Homessa* ja *Ether Onessa* voi poimia esineitä, mutta silloin ne leijuvat ilmassa kameran edessä – hahmon kättä ei siis näy.

Perinteisten genremääritelmien mukaan esittelemäni narratiiviset tutkimispelit luokitellaan siis siten, että ne ovat ensimmäisestä persoonasta kuvattuja seikkailupelejä, tarkemmin sanottuna tutkimispelejä. Paljon ongelmanratkaisua sisältävät *Myst* ja *Ether One* ovat myös pulmapelejä; jossain määrin myös *The Vanishing of Ethan Carter*.

Vaikka videopelien genret ovat syntyneet lähinnä pelijournalistisesta tarpeesta, pelejä on yritetty kategorisoida myös akateemisista lähtökohdista. Muun muassa Elverdam ja Aarseth (2007) ovat luoneet digitaalisille peleille 17-kohtaisen luokittelujärjestelmän, jonka tarkoituksena on tarjota väline pelien yksityiskohtaiseen määrittelyyn niiden ominaisuuksien perusteella. Tämänkaltaisen tieteellinen malli tarjoaa yhden mahdollisen tavan määrittellä videopelejä ja tietyt sen kategorioista osoittavat narratiivisille tutkimispeleille tyypillisiä piirteitä: narratiiviset tutkimispelit esimerkiksi ovat lähes poikkeuksetta sellaisia, joissa kamera seuraa pelaajaa (*Perspective: Vagrant*), pelaajia on pelissä yksi (*Player Structure: Singleplayer*), aika on reaaliaikainen (*Pace: Realtime*) ja toiminnot kestävät saman ajan mitä vastaavat oikeassa maailmassa kestäisivät (*Representation: Mimetic*).

Vaikka kaikki kategoriat käytäisiin läpi ja pyrittäisiin sijoittamaan esimerkiksi edellä mainitut narratiivisen tutkimispelien edustajat Elverdamin ja Aarsethin luokitteluun, se ei silti tuota onnistunutta kuvausta kyseisestä genrestä. Elverdamin ja Aarsethin luokittelu ei tavoita sitä, mikä narratiivisissa tutkimispeleissä on olennaista: narratiivi ja tutkiminen. Heidän esittämänsä luokittelujärjestelmä ei mainitse tarinaa videopeliä määrittävänä luokkana eikä myöskään erottele pelejä niiden pelimekaniikan tai toiminnan luonteen perusteella.

Sen sijaan Elverdam ja Aarseth pyrkivät asettamaan pelin kategorioihin muun muassa sen mukaan, millaisia sääntöjä pelissä toimimiselle ja sen voittamiselle asetetaan. Narratiivisissa tutkimispeleissä tavoitteena on perinteisen voittamisen sijaan tarinan löytäminen, selvittäminen ja ymmärtäminen. *The Old City: Leviathanin* (2015) tekijät sanovat pelistään, että siinä pelaajan ainoa päämäärä on ymmärtäminen ("Your only goal: to understand", Postmod Softworks: Game). Vastaavasti *Gone Homen* tekijät sanovat verkkosivuillaan, että *Gone Homessa* pelaajan päämääränä on "selvittää yhden perheen elämän tapahtumat" (Gone Home Official Website, suom. KP). Vaikka näissäkin peleissä on määrätty loppu, johon peli päättyy, ja siten tietyt ehdot pelin läpäisyyn eli "voittoon",

todellinen voittaja on näiden pelien kohdalla kuitenkin se, joka ymmärtää pelin narratiivin. Tällainen peli sopii huonosti Elverdamin ja Aarsethin luokittelujärjestelmään, sillä siinä ei ole pelillisiä sääntöjä ja tavoitteita samaan tapaan kuin videopeleissä yleensä. Elverdamin ja Aarsethin luokittelujärjestelmä on laajuudessaan melko monimutkainen, mutta samankaltainen, kevyempi videopelien luokittelujärjestelmä on käytössä muun muassa pelitietoja arkistoivalla verkkosivulla Mobygames, joka luokittelee videopelit genren, kameran kuvakulman, pelin teeman ja pelialustan mukaan.

Narratiivisten tutkimispelien määrittely piirteiden avulla

Lähestyn nyt narratiivisia tutkimispelejä siten, että pyrin määrittelemään narratiivisten tutkimispelien genren tarkastelemalla, mitkä ominaisuudet tai piirteet ovat näille peleille yhteisiä ja tyypillisiä. Tässä esittämäni päätelmät perustuvat edellä esittelemiini narratiivisiin tutkimispeleihin: *Myst*, *Dear Esther*, *Gone Home*, *The Stanley Parable*, *Ether One*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan* ja *Everybody's Gone to the Rapture*. Koska kyseinen genre on uusi ja vasta muotoutumassa, siihen kuuluvia pelejä on julkaistu vasta vähän. Valitsin nämä pelit – esimerkiksi kymmenien muiden tähän kategoriaan kuuluvien indie-pelien sijaan – sillä perusteella, että ne ovat merkittäviä suosionsa, myyntimääriensä, saamiensa palkintojen ja/tai herättämänsä keskustelun perusteella. *The Old City: Leviathan* ja *Everybody's Gone to the Rapture* ovat tämän artikkelin kirjoitushetkellä äskettäin ilmestyneitä, mutta kuuluvat perustellusti mukaan, koska niissä ovat näkyvillä kaikki ne piirteet, jotka mielestäni tekevät pelistä narratiivisen tutkimispelin.

Yksi erityisen määrittävä piirre narratiivisten tutkimispelien genrelle on *narratiivi*. Narratiivisissa tutkimispeleissä on usein laaja, *upotettu narratiivi*, eli ennalta käsikirjoitettu tarina, joka on sijoitettu pelimaailmaan pelaajan löydettäväksi. Upotettu narratiivi viittaa etukäteen käsikirjoitettuihin tarinan osiin, siinä missä tarinan toisena tasona voidaan pitää pelaajan toimintaa tarinana. (Jenkins 2004, 126–127.) Esimerkiksi *Gone Homessa* upotettu narratiivi on perheen tarina, jonka pelaaja voi päätellä perheen kotitalosta löytyvistä teksteistä, valokuvista ja esineistä. *The Old City: Leviathaniin* on upotettu tarina aiemmin eläneen sivilisaation ja sen eri ryhmittymien (Guild, Order, The Unknowing, Minotaur) maailmankatsomuksista ja niiden välille puhjenneista väkivaltaisuuksista; pelaaja voi päätellä tarinan pelimaailmasta ja sieltä löytyvistä teksteistä. Jenkinsin jakoa upotettuun narratiiviin ja pelaajan toimintaan tarinana on kritisoitu siitä, että rajanveto on liian jyrkkä eikä huomioi pelinarratiivin dynaamista luonnetta (Wei 2010). Vaikka käytän tässä yhteydessä termiä ”upotettu narratiivi” viitatessani pelintekijän peliin sijoittamaan

tarinalliseen sisältöön, olen silti sitä mieltä, että *pelin tarina* ei ole sama asia kuin ennalta käsikirjoitetut osuudet pelissä. Pelinarratiivien tutkimuksessa tulee huomioida sekä peliin upotettu narratiivi että pelaajan toiminta pelissä. Tarina ja sen tulkinta syntyy aina pelaajan interaktiivisessa suhteessa peliin eli pelaajan pelatessa peliä.

Koska narratiivisissa tutkimispeleissä on usein runsaasti upotettua narratiivia ja se on pelissä tärkeässä osassa, niissä on myös yhteneväisyyksiä siinä, millä tavoin tarina välitetään pelaajalle. Yksi hyvin tyypillinen keino ovat *tekstit*, jotka usein ikään kuin löytyvät lojumasta jostain päin pelimaailmaa, esimerkiksi kirjeet, päiväkirjamerkinnot, seinäkirjoitukset tai kertomukset, jotka jokin pelin hahmoista on kirjoittanut (mm. *Gone Home*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan*). Monet narratiivisista tutkimispeleistä käyttävät *puheääntä* (voice-over), joka puhuu pelaajan toimiessa pelimaailmassa: joko kertojaääntä tai pelaajahahmon sisäistä monologia (mm. *Dear Esther*, *The Stanley Parable*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan*). Puhetta käytetään usein myös muulla tavoin narratiivisissa tutkimispeleissä: esimerkiksi *Gone Homessa* Samantha kirjeet on ääninäytelty, *Everybody's Gone to the Rapturessa* muun muassa kuullaan radioista Katen äänittämiä viestejä ja *Ether Onessa* pelaaja saa neuvoja ja kommentteja Dr. Phyllis Edmundsilta, joka ohjaa muistoissa kulkevaa pelaajaa. *Everybody's Gone to the Rapturessa* henkilöiden puhe on myös muuten tärkeässä osassa: tietyissä pelimaailman kohdissa pelaaja kuulee henkilöiden välisen keskustelun ja näkee henkilöihahmot hohtavina valopatsaina niissä kohdissa, joissa nämä seisoivat keskustelun käydessään.

Genrelle on tyypillistä myös *ympäristön avulla tapahtuva tarinankerronta* (*environmental storytelling*), jossa peliympäristö kertoo tarinaa kun pelaaja etenee sen läpi (Smith & Worch 2010). Peliympäristön visuaalisuuden avulla voidaan esimerkiksi kertoa, mitä paikassa on aiemmin tapahtunut, kuka siellä asuu ja millaisissa olosuhteissa, mitä seuraavaksi saattaa tapahtua ja millainen paikan tunnelma on. Erilaiset visuaaliset vihjeet ja yksityiskohdat muodostavat merkityksellisen kokonaisuuden, joka edistää pelin tarinaa. (Smith & Worch 2010.) Peliympäristön avulla tarinaa kertoo esimerkiksi *Gone Home*, jossa pelimaailma ja sinne sijoitetut esineet rakentavat kuvaa henkilöihahmoista, heidän perhe-elämästään ja pelin aikakaudesta, 1990-luvusta.



Kuva 1 Lastenhuone pelissä *The Old City: Leviathan* (Postmod Softworks 2014).

Myös *The Old City: Leviathan* käyttää peliympäristöä kertomaan tarinaa hyvin monin tavoin. Yksi koskettava esimerkki on pelistä löytyvä lastenhuone (Kuva 1), jonne peli palauttaa pelaajan kerta toisensa jälkeen tämän kuljettua ympäriinsä pelin surrealistisissa maisemissa. Lastenhuoneen pöydällä ja seinällä on valokuvia hymyilevästä pienestä pojasta. Seinille on maalattu pilviä, kaloja, valaita, taskurapu ja muuta merimaisemaan kuuluvaa. Hyllyn päällä on pienoismallilaiva ja lattialla valaspehmolelu. Lattialla olevilla kirjainpalikoilla on kirjoitettu sana ”HOME”, koti. Lastenhuoneesta ei sanota pelissä mitään esimerkiksi teksteissä tai puheessa, mutta paikkana sen toistuvuus (ja siellä olevien tavaroiden toistuminen muualla pelimaailmassa) nostaa sen tärkeään osaan: sen voi tulkita kurkistuksena pelaajahahmon lapsuuteen, muistoon tämän omasta lastenhuoneesta. Lisäksi lastenhuoneen esineistön viittaukset mereen ja valaaseen toistuvat muualla pelissä, jossa käytetään Raamatun tarinaa Joonasta, joka joutuu valaan vatsaan.

Tarinan merkittävyyden ja kerronnan keinojen lisäksi narratiivisille tutkimispeleille on yhteistä niiden pelimekaniikka: tutkiminen. Tutkiminen tarkoittaa tässä yhteydessä pelimaailmassa kävelemistä ja katselemista. Joissain narratiivisissa tutkimispeleissä pelimaailman esineitä pystyy poimimaan (esim. *Gone Home* ja *Ether One*), toisissa taas tutkitaan museon kaltaista maailmaa, jossa interaktiivisuutta pelimaailman kanssa on vähän (esim. *Dear Esther* ja *Everybody's Gone to the Rapture*). Tarina ja tutkiminen ovat narratiivisten tutkimispelien genren ydinpiirteitä siinä mielessä, että pelissä täytyy olla ne, jotta se voidaan katsoa kuuluvaksi narratiivisiin

tutkimispeleihin. Tähän asti ilmestyneet narratiiviset tutkimispelit ovat myös aikarajattomia ja väkivallattomia. Niissä on siksi – ainakin oman kokemukseni mukaan – kiireettömyyden ja suorittamattomuuden tunnelma verrattuna peleihin, joissa on pelimekaanisesti haasteellisia kohtia ja selkeitä, pelin asettamia tavoitteita.

Lisäksi narratiiviset tutkimispeleillä on muita piirteitä, jotka ovat niille hyvin tyypillisiä, mutta eivät välttämättömiä genreen kuulumisen kannalta. Tässä artikkelissa tarkastelun kohteena olevat narratiiviset tutkimispelit ovat ensimmäisestä persoonasta kuvattuja. Niissä ei ole reflektioivia pintoja kuten peiliä, josta pelaajahahmon voisi nähdä, mutta esimerkiksi *The Stanley Parablessa* pelaajahahmo Stanley nähdään pelin alussa olevassa videossa ja *Gone Homessa* on seinällä perhepotretti, jossa on pelaajahahmon kuva. On teoretisoitu, että ensimmäisestä persoonasta kuvattu peli voi tarjota samaistumisen kokemuksen, jossa pelaajasta tuntuu kuin hän itse olisi sisällä pelimaailmassa, koska hän katsoo ja kuulee pelimaailman pelaajahahmon näkökulmasta (Bates 2001, 48). Hahmon ulkonäön voi ensimmäisestä persoonasta kuvatussa pelissä kuvitella itse, ellei pelissä näytetä hahmon kuvaa, kun taas kameran näyttäessä hahmon samaistumisen kohteeksi tarjotaan visuaalisesti tietyn näköinen hahmo. Toisaalta pelkkä kuvakulma ei määritä samaistumista, vaan myös se, kuinka paljon pelaaja osallistuu hahmon ohjaamiseen: se, että pelaaja ohjaa hahmon katsetta ja toimintaa, saa samaistumaan hahmoon (Newman 2002).

Narratiivisille tutkimispeleille on melko tyypillistä se, että niissä ei pelaajana samaistuta voimakkaasti tiettyyn henkilöhaamoon. Peleissä *Myst*, *Dear Esther*, *Ether One*, *The Old City: Leviathan* ja *Everybody's Gone to the Rapture* ei suoraan edes kerrota pelin alussa pelaajalle, kuka hän on. Yleensä vasta pelien loppupuolella selviää tai pelin tarinasta voi päätellä, kenen näkökulmasta pelaaja pelimaailmaa katsoo – sen selviäminen, ketä hahmoa pelaaja ohjaa, on osa pelissä paljastuvaa narratiivia. Pelaajahahmon henkilöllisyys voi myös jäädä kokonaan anonyymiksi, kuten *Mystissä*. *The Vanishing of Ethan Carter* ja *Gone Home* -peleissä pelaajalle kerrotaan heti aluksi kuka hän on, mutta pelaajahahmo jää henkilönä silti melko etäiseksi, koska hahmon tarinaa ja taustaa kerrotaan hyvin vähän. Ensimmäisen persoonan kuvakulmaa käytetäänkin todennäköisesti narratiivisissa tutkimispeleissä siinä tarkoituksessa, että se tarjoaa kokemuksen pelimaailmaan uppoutumisesta ja sen sisällä olemisesta.

Narratiivisten tutkimispelien pelimaailma on kolmiulotteinen. Pelimaailmat ovat visuaaliselta tyyliltään usein yksityiskohtaisia: esimerkiksi *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin teossa on



Kuva 2 Maisema pelistä *The Vanishing of Ethan Carter (The Astronauts 2014)*. Pelin tekstuuriin ja 3D-mallien - esimerkiksi etualan kivien - luomisessa on käytetty fotogrammetriaa⁴.

hyödynnetty fotogrammetriaa⁴ (Poznanski 2014; ks. Kuva 2.) *Gone Home* -pelin pelimaailma, Greenbriarin perheen talo, tuntuu realistiselta kodilta, koska sinne on sijoitettu runsaasti esineistöä, kuten arkisia vessapaperirullia, ruokatarvikkeita ja aikakauslehtiä.

Joissain narratiivisten tutkimispelien pelimaailmoista kohtaa yksityiskohtaisuuden lisäksi myös visuaalisesti kauniita paikkoja – vaikka tämä havainto onkin toki sävyllään subjektiivinen. Niissä voi nähdä esimerkiksi upeita maisemia, kauniita auringonlaskuja, ilmassa leijuvia pölyhiukkasia ja puiden lehvistön välistä siivilöityvää valoa. Vaikka kaikki narratiiviset tutkimispelit eivät pyrikään ensisijaisesti pelimaailman visuaaliseen kauneuteen (esim. *The Stanley Parable* ja *Gone Home*), monissa pelimaailman kauneutta käytetään kenties keinona, jolla houkutellessa pelaajaa kävelemään pelimaailmassa ja tutkimaan sitä. Pelimaailman yksityiskohtaisuuteen ja visuaalisuuteen kiinnitetään näissä peleissä erityistä huomiota mahdollisesti myös siksi, että peliympäristön avulla tapahtuva tarinankerronta on niissä usein tärkeässä osassa.

⁴ Fotogrammetria tarkoittaa, että pelimaailman 3D-mallien ja tekstuuriin luomiseen käytetään oikeasta maailmasta otettuja valokuvia aidonnäköisen lopputuloksen aikaansaamiseksi. Halutusta kohteesta, kuten kivikasasta tai rakennuksesta, otetaan kymmenittäin valokuvia eri suunnista, ja niistä luodaan tosimaailman objektia vastaava 3D-malli tietokoneohjelmalla (Poznanski 2014).

Yksi narratiivisten tutkimispelien genren määrittelyn kannalta problemaattinen asia on se, että narratiivisiksi tutkimispeleiksi katsomieni pelien joukossa on hajontaa siinä, kuinka paljon pelillisiä taitoja ja ongelmanratkaisukykyä ne vaativat. Osassa, kuten *Dear Esther*ssä, riittää, että osaa kävellä pelimaailmassa eteenpäin, osassa taas tarvitaan esimerkiksi visuaalista hahmotuskykyä tai loogista päättelyä pelissä etenemiseen. *Dear Esther* asettuu toiseen ääripäähän siten, että siinä ei ole pelimekaanisella tasolla lainkaan ongelmanratkaisua. *The Old City: Leviathanissa* ei varsinaisesti ole myöskään perinteisessä mielessä ongelmanratkaisua, se on kävely läpi pelimaailman, mutta vaatii pelaajalta jonkin verran suunnistustaitoja sokkeloisten käytäviensä vuoksi. *Gone Homessa* on kevyitä pulmia: esimerkiksi avainten tai lukittujen kaappien numerokoodien löytämistä. Ylipäättään pelin ideana on löytää eri esineitä ja dokumentteja liittyen eri perheenjäseniin, joten hyvästä havainnointikyvystä on hyötyä.

The Vanishing of Ethan Carter vaatii pelaajalta jo huomattavasti enemmän ”pelaamista” kuin kolme edellä mainittua: kävelemisen lisäksi siinä on erilaisia puzzleja. Pelaajan täytyy muun muassa ratkaista murhia paikantamalla pelimaailmasta niihin liittyvät esineet ja järjestämällä murhaan johtaneet tapahtumat oikeaan numerojärjestykseen. Lisäksi pelissä on viisi pelillistä jaksoa, ikään kuin sisäiskertomusta, joissa pelaajan täytyy esimerkiksi juosta pakenevan hahmon perässä, järjestää talon huoneet oikeaan järjestykseen tai vältellä luolastossa kulkevaa zombia kuin kauhupelissä ikään. Peli vaatii pelaajalta pelillisesti muun muassa avaruudellista hahmotuskykyä, kykyä suunnistaa kolmiulotteisessa pelimaailmassa, loogista päättelyä ja havainnointikykyä, mutta sen pelaajalle esittämät pulmat ovat silti melko helppoja ja niitä on määrällisesti vähän.

Tarkastelemistani peleistä pelillisesti vaativimpia ovat *Ether One* ja *Myst* (tai sen versiot *realMyst: Interactive 3D Edition* ja *realMyst: Masterpiece Edition*), jotka joidenkin määrittelyjen mukaan voitaisiin laskea puhtaasti pulmapeleihin kuuluviksi, mikäli ne halutaan määritellä erityisesti pelimekaniikan eikä tarinan kautta. Ne ovat pelejä joissa yhdistyvät tarina, tutkiminen ja pulmien ratkominen. *Ether One* eroaa *Mystistä* siinä, että siinä pelaaja voi ohittaa haluamansa pulmat ja niin sanotusti kävellä pelin läpi, mutta tällöin hän menettää myös osan pelin tarinasta. Katson myös *Ether Onen* ja *Mystin* kaltaiset pelit narratiivisiin tutkimispeleihin kuuluviksi, koska ne jakavat niin monta yhteistä piirrettä muiden tämän genren pelien kanssa, mutta en sillä yritä sanoa, etteivätkö ne olisi myös pulmapelejä. Erityisesti *Ether Onen* kohdalla sen kuulumista narratiivisiin tutkimispeleihin puoltaa myös

se, että sen pulmat kytkeytyvät kiinteästi pelin tarinaan: pulmat liittyvät Pinwheelin kylän paikkoihin ja siellä asuneisiin henkilöihin.

Välkkyvät valot ja veriset ruumiit – narratiivisten tutkimispelien suhde kauhuun

Useissa peleissä, jotka luokittelen narratiivisiksi tutkimispeleiksi, on selviä yhteyksiä kauhupeleihin – jopa siinä määrin, että esimerkiksi *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin arvostelu otsikoitiin *Pelit*-lehdessä ”Kauneinta kauhua” (Kuutio 2014). Selviytymiskauhupeleissä (*survival horror*) käytetään usein ensimmäisen persoonan kuvakulmaa, aivan kuten narratiivisissa tutkimispeleissä. Selviytymiskauhupeleissä on useimmiten käytössä joko rajallinen määrä aseita tai ei lainkaan aseita. Ensimmäisestä persoonasta kuvatut kauhupelit, joissa ei ole aseita, tulevat pelimekaniikaltaan melko lähelle ensimmäisen persoonan tutkimispelejä, sillä molemmissa painopiste on väkivallan sijaan pelimaailmassa liikkumisessa ja sen tutkimisessa. Kauhupeleissä tosin määrittävänä tekijänä on luonnollisesti kauhu: synkässä pelimaailmassa on usein joku tai jokin, jota paetaan, jotta säilyttäisiin hengissä. Ne erottuvat tutkimispeleistä myös pelottavalla tunnelmallaan ja kauhukirjallisuudesta ja -elokuvista ammentavalla kuvastollaan. Viime vuosien tunnetuimpia selviytymiskauhupelejä ovat muun muassa *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions 2012) ja *Outlast* (Red Barrels, 2013).

Yhteydet kauhugenren ja narratiivisten tutkimispelien välillä eivät kuitenkaan ole ainoastaan kameran kuvakulmassa ja pelimekaniikassa. Monet narratiiviset tutkimispelit ovat tunnelmaltaan hyvin jännittäviä ja sisältävät kauhukuvastoa, vaikka niissä ei selviytymiskauhupelien tapaan ollenkaan pakenemista tai vaaraa pelaajahahmolle. Esimerkiksi *Gone Home* leikittelee kauhupeleistä tutuilla konventioilla siten, että sijoittaa pelin tapahtumat yöaikaan, äänimaailmaan kuuluvat voimakkaat ukkosen jyrähdykset ja valot välkkyvät ja yhdessä kohdassa sammuvat äkisti. Musiikki luo paikoitellen hyvinkin jännittävää tunnelmaa pelaajan kulkiessa kartanon hämärillä käytävillä ja kellarissa. Lisäksi *Gone Home* -pelistä löytyy *Ghost Hunters* -tyylisiä viittauksia kummituksen etsintään, mutta se osoittautuu vain kahden teinitytön leikiksi.

Vielä enemmän kauhuyhteyksiä on *The Vanishing of Ethan Carter* -pelillä, joka ammentaa kuvastoaan kauhufiktiosta ja esimerkiksi H.P. Lovecraftin tuotannosta. Peli ei kuitenkaan ole

perinteisessä mielessä kauhupeli siksi, ettei pelaajahahmoon kohdistu vaaraa. Kuten Christopher Livingston toteaa *The Vanishing of Ethan Carterin* arviossa:

”The Vanishing of Ethan Carter isn't really scary. It's eerie, certainly. It's spooky and unsettling. - - The tension in Ethan Carter comes not from continuously trying to scare you, but from making you continuously think you *might* be scared at any moment.” (Livingston 2014, PC Gamer.)

The Vanishing of Ethan Carterissa pelaajan ohjaama Paul Prospero selvittää jo tapahtuneita murhia, mutta häneen ei kohdistu mitään uhkaa. Toisaalta pelin sisällä on viisi yliluonnollisia elementtejä sisältävää sisäiskertomusta, tai minipeliä, joissa on viittauksia kauhuun ja fantasiaan. Näistä sisäiskertomuksista yhdessä pelaajan käveleminen metsässä laukaisee erilaisia ansoja. Nämä ansat eivät pelimekaanisesti vaikuta pelaajahahmoon mitenkään eli ne eivät esimerkiksi vahingoita tai vangitse pelaajaa, vaikka hän kävelisi niitä päin; ne ovat ainoastaan visuaalisesti pelottavan näköisiä. Pelaajaan ei siis kohdistu uhkaa. Toisessa sisäiskertomuksista pelaaja liikkuu luolastossa, jossa on zombi, ja zombin kohdatessaan pelaaja joutuu takaisin luolaston alkuun. Zombi-kohta voi tuntua pelaajasta pelottavalta erityisesti siksi, että siinä on äkkinäinen säikäytys zombin ilmestyessä koko näytön kokoiseksi sen saadessa pelaajan kiinni. Zombi-kohta onkin ikään kuin eri säännöillä toimiva lyhyt kauhupeli *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin sisällä, mutta se on pelin kokonaisuuden kannalta yksittäinen kohta, joka ei tee koko pelistä kauhugenren edustajaa. Tunnelma vaihtelee pelin sisällä voimakkaasti siten, että välillä niin visuaalisesti kuin äänilläkin luodaan kaunis ja jopa seesteinen tunnelma. Välillä taas mennään toiseen äärilaitaan: kuljetaan esimerkiksi pimeissä tunneleissa ja äänimaailma antaa odottaa, että jotain jännittävää ja pelottavaa voi tapahtua. Pelottavat kohdat voivat tuntua olevan kuin suoraan kauhupelistä, kun taas kohta, jossa seisotaan sillalla kauniina syysiltana, ei muistuta kauhua lainkaan.

Miksi narratiivisten tutkimispelien yhdyssiteet kauhugenreen ovat niin kiinteät? Kenties pelit pyrkivät tarjoamaan pelaajalle tunnelmallisen ja vaikuttavan kokemuksen, ja tunnelmaa on helppo luoda erilaisten kauhuelementtien kautta, kuten jännittävällä musiikilla tai hämärällä valaistuksella. Narratiiviset tutkimispelit suosivat toisinaan myös synkkiä tarinoita: *The Vanishing of Ethan Carter* kertoo kuolevasta pojasta, jonka perhe ei ymmärrä hänen kirjoitusharrastustaan ja kiinnostusta kaikkeen outoon ja makaaberiin. *The Old City: Leviathan* kertoo tarinaa tuhoutuneesta sivilisaatiosta, jossa eri aatteiden edustajat ovat tappaneet toisensa, käsitellen samalla ihmismielen ja olemassaolon filosofisia teemoja.

Everybody's Gone to the Rapture kertoo, kuinka pienen Shropshiren kylän ihmiset kohtaavat maailmanlopun ja kuolevat.

Narratiivin luonteen vuoksi on ymmärrettävää, että näissä peleissä on myös synkkää kuvastoa, vaikka pelimaailma itse on pelaajalle turvallinen: pelaaja voi rauhassa kävellä ja tutkia, mitä oikein on tapahtunut, ilman, että hänen tarvitsee olla huolissaan omasta turvallisuudestaan kuten kauhupeleissä. Pelaaja on joissain narratiivissa tutkimispeleissä siis kuin rikostutkija tai tutkimusmatkailija maailmassa, josta hän löytää merkkejä joistain hirvittävästä teosta, mutta ilman, että hän itse olisi niihin mitenkään osallinen – hän on jälkikäteen paikalle saapuva tarkkailija, kauhut ovat jo ohi. Yksi syy sille, että narratiiviset tutkimispelit ja selviytymiskauhupelit eivät kenties ole kovin kaukana toisistaan, voi olla se, että näiden genrejen pelien takana ovat toisinaan samat tekijät: The Chinese Room -peilyhtiö teki *Dear Estherin* (2012), sen jälkeen kauhupelin *Amnesia: A Machine for Pigs* (2013) ja vuonna 2015 julkaisi jälleen narratiivisten tutkimispelien genreen kuuluvan *Everybody's Gone to the Rapture*.

Yhteenveto

Narratiiviset tutkimispelit ovat seikkailupelien alle kuuluva alagenre, joka on aivan viime vuosina kasvattanut suosiotaan. Genren ensimmäisenä edustajana voidaan pitää jo 1993 ilmestynyttä pulmapeliä *Myst*. Varsinaisen narratiivisten tutkimispelien kultakauden avasi *Dear Esther* vuonna 2012 ja sen jälkeen ilmestyneet *Gone Home*, *The Stanley Parable*, *Ether One*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan* ja *Everybody's Gone to the Rapture* ovat kehittäneet genreä ja vakiinnuttaneet sen asemaa videopelien kentällä.

Näiden kahdeksan pelin perusteella narratiiviset tutkimispelit on genre, jonka ytimessä on tarina ja jonka pelimekaniikkana on tutkiminen eli pelimaailmassa käveleminen ja sen katseleminen. Tarina välitetään pelaajalle tyypillisesti tekstien, puheen ja peliympäristön avulla tapahtuvan tarinankerronnan avulla. Narratiiviset tutkimispelit ovat ensimmäisestä persoonasta kuvattuja ja niiden pelimaailma on kolmiulotteinen. Osa genren peleistä on visuaalisesti huomiota herättävään kauniita ja näyttäviä, mikä kenties liittyy siihen, että peliympäristö ja sen avulla tapahtuva tarinankerronta on näissä peleissä usein merkittävässä osassa. Narratiivisille tutkimispeleille on ominaista, että ne ovat aikarajattomia ja väkivallattomia, mutta genren sisällä on vaihtelua siinä, kuinka paljon peli vaatii ”pelillistä”

suorittamista ja pulmien ratkomista. Toisessa laidassa ovat pelit, kuten *Dear Esther* ja *The Old City: Leviathan*, jotka sisältävät hyvin vähän tai eivät lainkaan perinteistä ongelmanratkaisua, kun taas esimerkiksi *Ether One* on täynnä haasteellisia pulmia. Pulmien määrä tai vaikeus ei kuitenkaan ole narratiivisten tutkimispelien genreen määrittävä tekijä, vaan genreen sisälle mahtuvat sekä pulmia sisältävät että puhtaasti pelkkään maailman tutkimiseen keskittyvät pelit. Genre on jatkuvassa kehityksessä, sillä tarinaan ja tutkimiseen keskittyviä indie-videopelejä ilmestyy koko ajan lisää.

Päätelmäni siitä, millainen narratiivisten tutkimispelien genre on, perustuu tarkasteltavana olleisiin kahdeksaan videopeliin (*Gone Home*, *The Stanley Parable*, *Ether One*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *The Old City: Leviathan* ja *Everybody's Gone to the Rapture*). Kuten Kemppainen (2012) toteaa, videopeligenret ovat ajassa ja kulttuurissa muuttuvia. Uusien narratiivisten videopelien ilmestyminen todennäköisesti laajentaa tai muuttaa käsitystä narratiivisista tutkimispeleistä ja haastaa näiden pelien perusteella tekemäni päätelmät narratiivisten tutkimispelien tyypillisistä piirteistä. Esimerkiksi kameran ensimmäisen persoonan kuvakulma tai maailman kolmiulotteisuus saattavat olla tällä hetkellä tarinallisissa peleissä pinnalla oleva trendi, joka myöhemmin väistyy uusien innovaatioiden myötä.

Mahdollisesti näitä pelejä kutsutaan tulevaisuudessa narratiivisiksi tutkimispeleiksi (*narrative exploration games*), tai kenties joksikin muuksi – on alan toimijoista, pelijournalisteista ja pelaajista kiinni, mitkä genrenimet vakiintuvat käyttöön ja mitkä unohtuvat. Luultavasti näistä peleistä käytetään rinnakkain myös muita nimityksiä kuten ”ensimmäisen persoonan seikkailu”, ”tutkimispeli” ja ”kävelysimulaattori”.

Erityisesti vähän pelillisiä elementtejä sisältävät narratiiviset tutkimispelit ovat herättäneet kysymyksiä siitä, miten videopeli määritellään: voidaanko videopeliksi laskea peli, jossa vain kävellään läpi pelimaailman kuunnellen välillä kertojaäänen puhetta? Vaikka narratiiviset tutkimispelit vaativat toisinaan vain vähän perinteistä pelaamista, ne haastavat pelaajan löytämään, selvittämään ja ymmärtämään pelin tarinan. Tämänkaltaiset pelit jakavat voimakkaasti pelaajien mielipiteitä: toiset tuntuvat vihaavan niitä, toiset rakastavat. Joka tapauksessa on selvää, että videopelien kenttä on monipuolistumassa entisestään ja sen saralla uskalletaan tehdä erilaisia narratiivisia ja taiteellisia kokeiluja.

Lähteet

Adams, Ernest & Andrew Rollings 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis, Ind. : New Riders.

Bates, Bob 2001. *Game Design: The art and business of creating games*. California: Prima Tech.

Elverdam, Christian & Espen Aarseth (2007). Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis. *Games and Culture* 2 (1). 3–22.

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

Kempainen, Jaakko 2012. Genremetsä. Peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 56–70.

[<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>, 11.8.2015]

Newman, James 2002. The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies* 2:1 July.

Ruffino, Paolo 2013. Narratives of independent production in video game culture. *Loading...* Vol 7, No 11. [<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/120> 11.8.2015]

Smith, Harvey & Worch, Matthias 2010. What happened here? Environmental Storytelling. Presentation at Game Developers Conference 2010. GDC Vault.

[<http://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> 11.8.2015]

Wei, Huaxin 2010. Embedded Narrative in Game Design. *Futureplay '10 Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*. New York: ACM. 247–250. [<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1920818> 11.8.2015]

Verkkosivut

Aidan, Julian 2014. Review: The Vanishing of Ethan Carter. *Hardcoregamer*.

[<http://www.hardcoregamer.com/2014/09/26/review-the-vanishing-of-ethan-carter/107846/>, 11.8.2015]

Gone Home Official website. [<http://www.gonehomegame.com>, 11.8.2015]

Kuutio, Aleksis 2014. Kauneinta kauhua: The Vanishing of Ethan Carter [arvostelu]. *Pelit* 11/2014.

Livingston, Christopher 2014. The Vanishing of Ethan Carter [review]. *PC Gamer*.

[<http://www.pcgamer.com/the-vanishing-of-ethan-carter-review/>, 11.8.2014]

Mackey, Bob 2014. The Vanishing of Ethan Carter PC Review: One Hell of a Myst-ery. US Gamer. [<http://www.usgamer.net/articles/the-vanishing-of-ethan-carter-pc-review-one-hell-of-a-myst-ery>, 11.8.2015]

Metacritic: Dear Esther. [<http://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther> 11.8.2015]

O'Connor Alice 2014. Self-Interviewing Devs: Proteus And “Walking Simulators”. [<http://www.rockpapershotgun.com/2014/06/28/walking-simulator-proteus-ed-key-ricky-haggett/> 11.8.2015]

Postmod Softworks: Game. [<http://postmodsoftworks.com/> 11.8.2015]

Poznanski, Andrzej 2014. Visual Revolution of The Vanishing of Ethan Carter. The Astronauts: Our blog 25.3.2014. [<http://www.theastronauts.com/2014/03/visual-revolution-vanishing-ethan-carter/> 11.8.2015]

Sliva, Marty 2014. No Hands Held: The Vanishing of Ethan Carter Review. IGN Entertainment. [<http://www.ign.com/articles/2014/10/02/the-vanishing-of-ethan-carter-review/>, 11.8.2015]

Steam Community. Keskustelut: Dear Esther. It's Not even a real game. [<https://steamcommunity.com/app/203810/discussions/0/666826250847985972/#p4> 11.8.2015]

Sterling, Jim 2014. The Vanishing of Ethan Carter Review – Walkie Talkie. The Escapist. [<http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/reviews/12331-The-Vanishing-Of-Ethan-Carter-Review>, 11.8.2015]

Walker, Trey 2002. The Sims Overtakes Myst: Electronic Arts' Virtual-Life Game Has Surpassed the Popular Adventure Game Myst in Terms of Sales to Become the Best-Selling PC Game of All Time. GameSpot (March 22, 2002), [<http://www.gamespot.com/articles/the-sims-overtakes-myst/1100-2857556/> 11.8.2015].

Videopelit

Arika 2007. Endless Ocean. Nintendo: Japan.

Bithell, Mike 2012. Thomas Was Alone.

Crowther, Will & Don Woods 1977. Adventure / Colossal Cave Adventure.

Cyan 1993. Myst. Brøderbund Software, Inc.: United States.

Cyan 2015. realMyst: Masterpiece Edition. Cyan: United States.

Cyan & Sunsoft 2000. realMyst: Interactive 3D Edition. Ubisoft: France.

Dean Hall 2012. DayZ.

Dynamix Inc. 1996. Rama. Sierra On-Line: United States.

Key, Ed & David Kanaga 2013. Proteus.

Frictional Games 2010. Amnesia: The Dark Descent. Frictional Games: Sweden.

Frictional Games 2013. Amnesia: A Machine for Pigs. The Chinese Room. Frictional Games: Sweden.

Galactic Cafe 2013. The Stanley Parable. Galactic Cafe: United States.

Hudson Soft 2010. Walk It Out! Konami: Japan.

Infocom 1980–1982. Zork-pelisarja: Zork I, Zork II: The Wizard of Frobozz ja Zork III: The Dungeon Master. Infocom: United States.

Krillbite Studio 2014. Among the Sleep. Krillbite Studio: Norway.

Lucasfilm Games 1990. The Secret of Monkey Island. LucasArts: United States.

Lucasfilm Games 1990. Loom. Lucasfilm Games: United States.

Parsec Productions 2012. Slender: The Eight Pages.

PostMod Softworks 2014. The Old City: Leviathan.

Red Barrels 2013. Outlast. Red Barrels: Canada.

Sierra On-Line 1987. Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. Sierra On-Line: United States.

Sierra On-Line 1989. The Colonel's Bequest. Sierra On-Line: United States.

Sierra On-Line 1992. The Dagger of Amon Ra. Sierra On-Line: United States.

The Astronauts 2014. The Vanishing of Ethan Carter. The Astronauts: Poland.

The Chinese Room 2012. Dear Esther. The Chinese Room: United Kingdom.

The Chinese Room & SCE Santa Monica Studio 2015. Everybody's Gone to the Rapture. Sony Computer Entertainment: Japan.

The Fullbright Company 2013. Gone Home. The Fullbright Company: United States.

Trilobyte 1993. The 7th Guest. Virgin Interactive Entertainment Inc. United Kingdom.

Trilobyte 1995. The 11th Hour. Virgin Interactive Entertainment Inc. United Kingdom.

Trilobyte 1996. Clandestiny. Virgin Interactive Entertainment Inc. United Kingdom.

3 ARTIKKELI II:

Tarinoiden kerrostumat pelissä *Gone Home*

Nykypäivän videopeleissä ei välttämättä seurata vain pelin päähenkilön eli protagonistin tarinaa. Niissä ei toisinaan edes ole lainkaan pelaajan ohjaamaa sankarihahmoa, vaan sen sijaan pelaajan tehtävänä on peliympäristöä tutkimalla löytää sinne kerroksittain sijoitetut useiden eri henkilöiden tarinat. Yksi tällainen videopeli on The Fullbright Companyn vuonna 2013 julkaisema *Gone Home*, jossa eri henkilöiden tarinat selviävät pelaajalle vähitellen hänen löytämiensä tekstien ja artefaktien kautta. *Gone Home* on voittanut lukuisia palkintoja kuten ”Best Narrative Game” (PC Gamer), ”Best Story” (IGN), ”Game of the Year” (Polygon) ja ”Best Debut” (British Academy of Film and Television Arts) (Gone Home Official website). Tässä artikkelissa tarkastelen, millä tavoin tarinankerronta *Gone Home* -pelissä rakentuu. Millä tavoin tarina rakentuu moniäänisestä tekstien joukosta? Miten peliympäristön ja peliäänien avulla kerrotaan tarinaa? Lopuksi tarkastelen, miten pelattava hahmo Kaitlin toimii välineenä pelimaailman tutkimisessa, ja analysoin tarkemmin yhden pelihahmon, Terrence Greenbriarin, tarinan rakentumista.

Pelit kertomassa tarinoita

Ludologien, kuten Espen Aarsethin, Markku Eskelisen, Jesper Juulin ja Gonzalo Frascan, mukaan keskeinen pelejä määrittävä tekijä on niiden koostuminen säännöistä, jotka määrittävät pelaajan toiminnan rajat ja mahdollisuudet sekä ehdot pelin voittamiselle ja häviämiseksi (Ryan 2008, 409). Tämän näkemyksen mukaan videopelejä pitäisi tarkastella formaaleina järjestelminä, säännöistä muodostuvina kokonaisuuksina (mm. Aarseth 2004). Ludologeilta on lähtöisin ajatus siitä, että tarinankerronta on luonteeltaan erilaista peleissä ja muissa medioissa kuten kirjoissa ja elokuvissa. Gonzalo Frasca (2003, 223–224) erottaa toisistaan simulaation ja representaation: hänen mukaansa pelit ovat simulaatiota, kun taas perinteinen kerronta on representaatiota eli esittävää. Erityisesti Espen Aarseth kannattaa kirjoituksissaan näkemystä, jonka mukaan narratologinen tutkimus ja pelitutkimus pitäisi pitää erillään. Hänen mukaansa peleissä voi kyllä olla tarinoita, mutta pitää kirjallisuuden tutkimukseen soveltuvan narratologian käsitteistöä ja menetelmiä kykenemättöminä ilmiön tarkasteluun. (Aarseth 2004, 362).

Pelit eivät mediana kehity omassa tyhjiössään, erillään muista medioista, vaan lainaavat ja kokeilevat erilaisia kerronnallisia tapoja, joita on jo käytetty muun muassa elokuvissa ja kirjallisuudessa. Näiden yhteyksien havaitseminen ja tutkiminen kuuluu osaksi pelien tutkimusta ja tämän vuoksi pelitutkimuksen piirissä voidaan hyötyä eri alojen asiantuntijuudesta. Aarseth vaati melko kärkevästi vielä kymmenen vuotta sitten, että pelitutkimus pitäisi vapauttaa narratologian teorioiden sovelluksista ja alalle tulisi kehittää oma teoriansa (Aarseth 2004, 362). Aarsethin tarkoitus on luultavasti korostaa pelien erityisyyttä siinä, kuinka tarinat niihin liittyvät: ne integroituvat pelimekaniikkaan, pelin sääntöihin ja pelaajan toimintaan, ja voivat myös olla ristiriidassa niiden kanssa. Vaikka pelien narratiivisuuden tutkimus tarvitsee uusia teorioita, yhteyksiä muihin tieteenaloihin ei silti tule katkoa, vaan nähdä eri näkökulmista tulevat tutkimukset rikkautena.

Marie-Laure Ryan tarjoaa tarinallisuudelle hieman toisenlaisen määrittelyn, joka voi palvella niin kirjallisuutta, elokuvia kuin pelejäkin: ”narratiivisuus (*narrativity*) on tekstin, artefaktin tai tilanteen kyky saada aikaan ihmisen mielessä representaatio, jota kutsumme tarinaksi” (2008, 412; suom. KP). Ryanin mukaan ne piirteet tai edellytykset, jotka määrittävät *tarinan*, voidaan nähdä ikään kuin samankeskisinä renkaina: piirteet ovat sitä yksityiskohtaisempia ja kapeampia, mitä lähemmäs keskustaa tullaan. Prototyypin tarina sisältää kaikki nämä piirteet, kun taas toinen tarina voi sisältää esimerkiksi kaikki uloimmat kerrokset, mutta vain joitain sisempiä. Yhteiseksi nimittäjäksi kaikille tarinoille Ryan esittää, että niiden täytyy välittää ihmisen mieleen kuva jonkinlaisesta maailmasta, jota asuttavat ihmiset (tai asiat), ja tämän maailman tulee kokea tapahtumien aiheuttamia muutoksia. (Ryan 2008, 412.) Määritelmä on laaja eikä ota kantaa esimerkiksi kirjallisuuden ja pelien tarinankerronnan eroihin tai erityispiirteisiin, vaan sen sijaan pyrkii valaisemaan, mitä yhteistä erilaisilla tarinoilla on.

Klassisessa narratologiassa tehdään jako tarinan, tekstin ja kerronnan välille, kun tarkastellaan fiktiivisiä tekstejä (Rimmon-Kenan 1989, 3, vrt. Genetten termeihin *histoire*, *récit* ja *narration*, Genette 1980 [1972]). *Tarina* viittaa tapahtumien jatkumoon ja sisältää myös tekstin henkilöt. Tarinassa tapahtumat asetetaan kronologiseen järjestykseen. *Teksti* tarkoittaa tapahtumien kielellistä esittämistä puhuttuna tai kirjoitettuna. *Kerronta* viittaa tekstin tuottamisen tekoon tai prosessiin; siihen, että kertoja kertoo tekstin. (Rimmon-Kenan 1989, 3.) Näin ollen fiktiivisissä teksteissä on erotettavissa tarinan aika, johon tapahtumat sijoittuvat, ja kerronnan aika, jolloin tarina kerrotaan tekstiksi.

Juulin (2001) mukaan tarinaa ja kerrontaa ei peleissä voida erottaa toisistaan. Juul esittää, että peleissä sekä tarinan tapahtumisen että kertomisen/lukemisen hetki on nykyhetki:

”[pelissä] representoidut tapahtumat eivät voi olla menneessä tai jo tapahtuneita, koska me pelaajina voimme vaikuttaa niihin. Painamalla CTRL-nappia, me ammusme nyt kädessämme olevalla aseella, mikä vaikuttaa pelimaailmaan. Näin ollen tarinan aikamuoto on *nyt*, nykyhetkessä. *Nyt*, ei vain siinä mielessä että katsoja näkee tapahtumat nyt, vaan tapahtumat tapahtuvat nyt, ja sitä mitä seuraavaksi tapahtuu, ei ole vielä määrätty. (Juul 2001, suom. KP.)

Peleissä pelaajan toiminta saa aikaan tarinan tapahtumat, kun taas kirjoissa voidaan toisistaan erottaa kerronta ja tarina, ja kerronnasta voidaan konstruoida tarinan tapahtumat. Juul toteaa, ettei pelin tapahtumia ole määrätty, tarkoittaen todennäköisesti, että pelaajan toimintaa – esimerkiksi minne pelaajahahmo liikkuu tai minne pelaaja ampuu – ei ole määrätty, vaan tapahtumat syntyvät performatiivisesti pelihetkellä. Siinä mielessä tulevat tapahtumat kuitenkin ovat ennalta määrättyjä, että pelissä voi tapahtua vain sellaisia asioita, jotka pelijärjestelmän ja sääntöjen puitteissa ovat mahdollisia. Juul toteaa pelien ajasta myös, että pelit ovat lähes poikkeuksetta kronologisia eivätkä sisällä takaumia tai ennakoiteja (Juul 2001), jotka puolestaan ovat kirjallisuudessa ja elokuvissa tavallinen ilmiö.

2000-luvun alun näkemyksien videopelien kerronnasta voidaan siinä mielessä katsoa olevan osittain vanhentuneita, että tuon ajan argumentit videopelien ja muiden medioiden kerronnan eroista perustuvat tuona aikana julkaistuihin peleihin. Esimerkiksi takaumien ja ennakoitien käyttö on sittemmin yleistynyt videopeleissä, mikä saattaa myös johtua siitä, että videopelit ovat ottaneet vaikutteita esimerkiksi elokuvien kerronnasta. Videopeleissä on myös kokeiltu monenlaisten kertojajäänien käyttöä muun muassa peleissä *Bastion* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011), *Thomas Was Alone* (Bithell 2012) ja *Dragon Age II* (BioWare Corporation 2011). Vaikka videopelin kertojajääntä ei voidakaan automaattisesti rinnastaa fiktiivisen tekstin kertojaan, esimerkiksi *Bastionissa* kertojajääni välittää pelaajalle tietoa pelimaailman aiemmista tapahtumista, mutta kuvaa myös pelaajan senhetkisiä toimia juuri kun pelaaja toteuttaa ne. Kerronta on kolmannessa persoonassa ja preesensissä siten, että esimerkiksi pelaajan ohjatessa pelaajahahmon nousemaan seisomaan, kertoja sanoo: ”He gets up”. Pelaajahahmon löytäessä aseensa, kertoja värittää kerrontaa toteamalla: ”He finds his lifelong friend just lying on the ground”. Kertojajääni ei *Bastionissa* selosta kaikkea pelaajan toimintaa, ja siinä pelaaja on toimija, joka nykyhetkessä tuottaa pelin tarinan tapahtumat. Kuitenkin tämänkaltainen kertojaratkaisu rikkoo Juulin (2001) väittämän siitä, ettei peleissä voisi olla – ainakin jonkinlaista – kertojaa tai kertojakonstruktiota yhdistettynä pelaajan

toimintaan tai täydentämässä sitä. Videopelien sisältämien tekstien tutkimuksessa voi lisäksi olla hyötyä perinteisestä narratologiasta ja sen kertojateorioista.

***Gone Home* ja upotettu tarina**

Kädenväännössä siitä, miten videopelit oikein kertovat tarinoita, on pääosin keskitytty tarinaan, joka tapahtuu pelaajahahmolle ja jonka pelaaja kokee tähän hahmoon eläytyen – tarinaan, joka aktualisoituu pelaamisen hetkellä. Pelin tärkein tarina voi kuitenkin olla myös sellainen, joka ei tapahdu pelaajahahmolle. Videopelissä *Gone Home* (The Fullbright Company 2013) pelaaja hyppää parikymppisen amerikkalaisen Kaitlinin nahkoihin vuoteen 1995. Kaitlin on ollut vuoden ajan reppureissulla Euroopassa, ja perhe on hänen poissaollessaan muuttanut uuteen taloon. Peli alkaa myrskyisenä yönä uuden talon kuistilta juuri kun Kaitlin on tullut myöhäisellä lennolla kotiin. Pian mentyyään sisälle taloon Kaitlinille selviää, ettei perhe olekaan kotona. Missä kaikki ovat? Pelaajan tehtävänä on ohjata Kaitlinin hahmoa ja taloa tutkimalla selvittää, missä perheenjäsenet ovat sekä mitä kaikkea heille on tapahtunut Kaitlinin matkan aikana. Pelin tarina muodostuu talosta löytyvistä tekstikatkelmista ja esineistä, joista voi päätellä monia – arkaluontoisiakin – asioita Kaitlinin pikkusiskon, äidin, isän ja taloa ennen asuttaneen isoeno-Oscarin elämästä. Pelin verkkosivuilla määritellään, että *Gone Home* on ”A Story Exploration Video Game” (Gone Home Official website): tutkimalla taloa pelaajalle vähitellen paljastuu Kaitlinin perheenjäsenten tarina.

Joissain pelien tarinankerrontaa käsittelevissä jaotteluissa ja pelin ajan teoretisoinneissa (mm. Juul 2004, Sweetser 2008, 314) mainitaan pelaajahahmon tarinan lisäksi taustatarina (*backstory*), jolla viitataan ennen pelin alkua pelimaailmassa tapahtuneisiin tapahtumiin. Jesper Juul (2004, 136) jakaa mallissaan videopelin ajan kahteen tasoon: pelaamisen aikaan (*play time*) ja tapahtuma-aikaan eli fiktiiviseen aikaan (*event time / fictional time*)⁵. Juulin mukaan pelimaailma voi sisältää artefakteja, jotka viittaavat pelin fiktiivistä aikaa ennen sattuneisiin tapahtumiin. Juul antaa esimerkkinä videopelistä *Myst* (Cyan 1993) löytyvät kirjat, jotka valottavat tapahtumia ennen pelimaailman aikaa – ne kertovat sellaisesta ajankohdasta, jonka tapahtumiin pelaaja ei voi vaikuttaa. Terminä ”taustatarina” on *Gone*

⁵ Introduction to Game Time -artikkelissa (2004) Juul käyttää jakoa *play time* ja *event time*, kun taas Half-Real-teoksessa (2005) hän on siirtynyt käyttämään samoista asioista termejä *play time* ja *fictional time*.

Homen kohdalla melko harhaanjohtava, sillä se viittaa pelin päätarinaa täydentävään tai selittävään tarinaan menneisyyden tapahtumista. *Gone Homen* tapauksessa ”upotettu tarina” on osuvampi käsite kuvaamaan tarinaa, jonka pelaaja konstruoi talosta löytyvistä artefakteista.

Gone Home -pelissä pelaaja löytää pelimaailmasta tarinan, joka on tapahtunut jollekin muulle kuin hänelle, ja tämän tarinan löytäminen ja ymmärtäminen on pelin tavoite. Toki pelaajilla voi olla monia eri tavoitteita, jotka vaihtelevat riippuen pelaajasta – yksi haluaa vain päästä pelin alusta lopputeksteihin asti, toinen nauttia tunnelmasta tai tutkia pelistä löytyviä viittauksia 1990-luvun populaarikulttuuriin. *Gone Homen* voi pelata läpi ymmärtämättä sen tarinaa kokonaan, mutta se on rakennettu siten, että se tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden selvittää pelimaailman menneisyyden tapahtumat, ja tämä tarinaa selvittävä toiminta on pelin pääasiallinen sisältö.

Näin ollen juuri menneiden tapahtumien tarina voidaan nostaa pelin tärkeimmäksi tarinaksi, mistä seuraa se, että pelin varsinaisen tarinan päähenkilö on joku muu kuin pelaajahahmo. *Gone Homessa* pelaajahahmo toimii ikään kuin fokalisoijana, jonka näkökulmasta havainnoidaan pelaajahahmon ulkopuolista tarinaa; pelaaja ottaa pelimaailman sisäisen hahmon roolin, mutta selvittää ja tulkitsee Kaitlinin perheenjäsenten tarinoita. Jotta *Gone Homen* kaltaisia videopelejä ja niiden tarinoita voidaan tarkastella, on tarpeen erottaa toisistaan pelaajan *toiminta* tarinana ja pelaajan *löytämä* tarina. Nämä ovat kaksi eri säännöillä toimivaa kerronnan tasoa. Tämän on huomionut esimerkiksi Henry Jenkins (2004), jonka mukaan pelisuunnittelija todennäköisesti suunnittelee ikään kuin kaksi tarinaa. Toinen, löyhemmin strukturoitu tarina on se, jossa pelaaja kontrolloi hahmoa: siinä pelaajan toiminta synnyttää tarinan ja se tapahtuu pelihetkellä pelin sallimissa rajoissa. Toinen tarina on ennalta käsikirjoitettu ja upotettu pelimaailmaan pelaajan löydettäväksi ja muistuttaa siinä mielessä enemmän perinteistä tarinankerrontaa. (Jenkins 2004, 126–127.) Jenkinsin jakoa on kritisoitu siitä, ettei näitä kahta tule kuitenkaan liian jyrkästi erottaa toisistaan, vaan pelin tarinan ymmärtämiseksi tulee holistisesti katsoa sekä ennalta käsikirjoitettua että pelaajan toiminnallaan synnyttämää tarinaa, jotka toimivat yhdessä (Wei 2010).

Eri peleissä nämä kaksi tarinan tasoa voivat olla painottuneet eri tavoin. Peliympäristöön voidaan upottaa narratiivia tarjoamaan peliin lisäsisältöä ja taustatietoa siten, että pelaajan kontrolloima tarina on silti keskeisemmässä osassa, kuten esimerkiksi pelissä *Diablo III* (Blizzard Entertainment 2012), jossa pelimaailmasta löytyvät tekstit täydentävät pääjuonta

kertomalla esimerkiksi henkilöhahmojen taustoista ja motiiveista. Pelissä kuten *Gone Home* pelaajan toiminta tarinana on sen sijaan hyvin riisuttu ja pelkistetty, ja upotettu narratiivi on selkeästi moniulotteisempi ja nousee pääosaan. Samaan tapaan toimivat myös monet rikos- ja mysteeripelit, joissa upotetun narratiivin, eli tapahtuneen rikoksen, selvittäminen nousee keskeiseksi. *Gone Homen* kaltaisessa pelissä pelimaailmasta tulee – kuten Jenkins hieman mahtipontisesti ilmaisee – ”informaatiota antava paikka, muistojen palatsi” (Jenkins 2004, 126, suom. KP). Jenkins myös kuvaa osuvasti jo vuonna 2004, kuinka tällaista upotetun narratiivin mallia voitaisiin hyödyntää videopelissä, joka ei ole rikostarina, vaikka tuona aikana tämän kaltaisia pelejä ei vielä juurikaan ollut tehty: pelaaja voisi ”lukea kirjeitä ja päiväkirjoja, urkkia makuuhuoneen pöytälaatikoiden ja kaappien sisältöjä löytääksemme salaisuuksia, jotka valottaisivat hahmojen välisiä suhteita” (Jenkins 2004, 128, suom. KP). Juuri tällaisen upotetun narratiivin mallin varaan *Gone Homen* tekijät rakentavat pelinsä.

Aikamatka 90-luvulle ja perheenjäsenten elämään – peliympäristö kertoo tarinaa

Gone Home on visuaaliselta tyyliltään realismiin pyrkivä. Arbor Hillin talo, jonka sisällä pelissä liikutaan, näyttää ja tuntuu aidolta kodilta. Pelimaailman kokemus voi olla niin immersiiivinen ja voimakas, että pelaajasta tuntuu kuin hän olisi oikeasti käynyt Greenbriarin perheen talossa. *Gone Homella* on selviä yhteyksiä interaktiiviseen teatteriin kuten *Sleep No More* -näytelmään (Punchdrunk 2011), jossa katsojat kulkevat vapaaseen tahtiin hotellia muistuttavassa rakennuksessa, jossa näyttelijät esittävät kohtauksia (Homan & Homan 2014, 169–170). *Gone Homen* pelaaja tutkii taloa liikkumalla samassa kolmiulotteisessa tilassa, jossa pelin fiktiiviset talon asukkaat asuvat (joskaan he eivät ole kotona), ja tässä tilassa pelaaja voi *Sleep No More* -näytelmän seuraajan tapaan valita, minne liikkuu ja mihin kiinnittää huomionsa. Henry Jenkins (2004, 122–123) on verrannut peliympäristöä ja sen suunnittelun periaatteita myös teemalliseen huvipuistoon, jossa ihmiset päästetään kulkemaan fiktioissa esitetyissä ympäristöissä. Vertaukset interaktiiviseen näytelmään tai teemapuistoon ovat *Gone Homen* kohdalla siinä mielessä osuvia, että siinä tila ja sen visuaalinen olemus ovat merkittävässä roolissa. Tarina koostuu tekstien lisäksi vihjeistä, jotka esitetään fyysisinä objekteina – esineinä, jotka pelaaja tilassa kohtaa ja joita hän tutkii.

Tämänkaltaisessa tarinankerronnassa on kyse peliympäristön avulla tapahtuvasta tarinankerronnasta (*environmental storytelling*): peliympäristöön sijoitetut visuaaliset vihjeet ja yksityiskohdat muodostavat merkityksellisen kokonaisuuden, joka edistää pelin tarinaa (Smith & Harvey 2010). Jenkinsin (2004, 123) mukaan ympäristön avulla voidaan kertoa tarinoita tai luoda edellytyksiä narratiiviselle kokemukselle neljällä tavalla: voidaan herättää assosiaatio toiseen, olemassaolevaan narratiiviin⁶; tarjota ympäristö, jossa narratiivin tapahtumat esitetään; upottaa ympäristöön narratiivista informaatiota; tarjota resursseja emergenttiin narratiiviin (*emergent narrative*). Näistä narratiivisen informaation upottaminen ympäristöön on *Gone Home* kohdalla selvästi peliympäristön tärkein tehtävä. Toisaalta pelaajan löytämässä tarinassa kerrotaan tapahtumista, jotka sijoittuvat juuri kyseiseen ympäristöön, jolloin toteutuu myös se, että tarjotaan narratiivin tapahtumille ympäristö, tapahtumapaikka. Pelaaja liikkuu Greenbriarin perheen talossa ja samalla hänelle selviää, mitä juuri näissä huoneissa, näissä paikoissa on tapahtunut viimeisen reilun 70 vuoden aikana. Pelaaja voi kuvitella, kuinka Samantha on edellisen vuoden lokakuussa värjännyt Lonnie⁷ hiukset juuri tässä kylpyhuoneessa, kuinka perheenisä Terrence on viimeisen vuoden aikana tuskailnut kirjoittamisensa kanssa juuri tämän työpöydän ääressä ja miten vuosia sitten Oscar on lukinnut todisteet rikoksestaan juuri tähän kassakaappiin. Vaikka pelissä kerrotaan myös jonkin verran tarinaa kodin ulkopuolelta, esimerkiksi tapahtumista Samanthan koulussa tai Janicen työpaikalla, kaikki kietoutuu kuitenkin perheen kotitaloon. Siellä henkilöt elävät ja heidän keskinäiset ihmissuhteensa rakentuvat, ja sinne he jättävät kaiken aikaa jälkiä itsestään, elämästään ja tarinastaan.

Gone Home -pelin kerronnasta osa tapahtuu visuaalisilla vihjeillä. Arbor Hill on täynnä tavaroita, joista lähes kaikkia pelaaja voi poimia ylös ja tutkia. Näillä tavaroilla voidaan nähdä kolme erilaista merkitystä: 1) kertoa tarinaa ja rakentaa henkilökuvia, 2) tehdä kodista autenttisen tuntuinen koti ja 3) luoda ajankuvaa 1990-luvusta. Jonkin tavaran funktio voi näiden fiktiota rakentavien tehtävien lisäksi olla se, että tavara toimii pelimekaanisesti

⁶ Assosiaatio toiseen, olemassaolevaan narratiiviin voi videopelissä tarkoittaa sitä, että koko peli perustuu jollain tapaa jo olemassaolevaan tarinaan, kuten Liisa Ihmemaassa -tarinasta ammentava videopeli American McGee's Alice (Rogue Entertainment 2000), jossa seikkaillaan ihmemaan painajaismaisessa versiossa. Tähän kategoriaan voidaan katsoa kuuluvaksi myös pelien intermediaaliset viittaukset, kuten Fallout 2 -pelin viittaukset Monty Pythoniin, Ihmemaan Oziin ja Linnunradan käsikirjaan liftareille.

⁷ Samanthan ystävään, ja myöhemmin tyttöystävään, Yolanda DeSotoon viitataan pelissä lähes poikkeuksetta nimellä Lonnie, joten käytän hahmosta puhuessani tätä kutsumanimeä.

ratkaisuna pelissä etenemiseen (esimerkiksi avain lukittuun oveen tai paperille kirjoitettu lokeron tunnusluku), millä pyritään luomaan peliin jonkinlaista lineaarisuutta.

Yksittäisellä tavaralla voi olla useita eri funktioita, mutta yleensä niistä jokin on painottunut. Eri puolilta taloa löytyy esimerkiksi pinssejä ja c-kasetit, joissa mainitaan 1990-luvulla vaikuttaneita punk-bändejä kuten Heavens to Betsy ja Bratmobile. Nämä pinssit ja c-kasetit rakentavat pelin antamaa kuvaa 1990-luvusta, mutta toisaalta ne kertovat erityisesti Samanthan hurahtamisesta punk-musiikkiin. C-kaseteilla tuodaan peliin myös realismisuuden tuntua tarjoamalla pelaajalle interaktiivisuuden mahdollisuus: kasetin voi asettaa kasettisoittimeen ja kuunnella siltä musiikkia. Riippuu jossain määrin pelaajasta, miten hän pelin tarinan konstruoi ja millaisia merkityksiä hän eri tavaroille antaa. On myös mahdollista, että pelaaja ei löydä tai tutki tarkkaan kaikkia pelin yli sadasta esineestä, jolloin peli voi synnyttää eri pelaajille erilaisen käsityksen tarinasta.

Tarinan kannalta olennainen esineistö on sellaista, joka luo kuvaa perheenjäsenistä ja heidän elämästään. Näitä ovat esimerkiksi kirjeet ja viestilaput, joissa henkilöhahmojen toimintaa ja tunteita kuvataan kirjallisessa muodossa, sekä kunkin perheenjäsenen omat tavarat, kuten esimerkiksi Samanthan kirjat, julisteet, pelit, musiikkikasetit ja pinssit. *Gone Homessa* myös luodaan uskottavuutta lukuisilla ristiviittauksilla, joissa tarinan tekstissä mainitaan tapahtuma ja lisäksi talosta löytyy tapahtuneeseen liittyvä tavara tai tavaroita. Tekstissä esimerkiksi mainitaan käynti elokuvissa ja olohuoneesta löytyy elokuvaalippu, ja tekstissä kerrotaan bändin keikasta, jonka kappaleista on kellarin seinällä.

Olennaista tarinan kannalta on myös se, mihin paikkoihin talossa eri tavarat on sijoitettu. Tarina on jaettu kolmeen tasoon siten, että Samanthan tarina on tärkein ja myös helpoin löytää, isä Terrencen ja äiti Janicen tarinat hierarkkisesti toiseksi tärkeimpiä ja jo edesmenneen Oscarin tarina puolestaan kaikista vaikein löytää⁸. Samanthan tarinaa kertovat tavarat on asetettu pelissä keskeisille paikoille siten, että pelaaja todennäköisesti huomaa ne ja tarttuu niihin kulkiessaan talossa. Osa niistä on myös sellaisia, että ne sisältävät pelaajalle tärkeää informaatiota pelissä etenemisen kannalta, esimerkiksi salaisen seinäpaneelin sijainnin, jolloin Samanthan tarinaa seuraa luonnostaan myös pyrkiessään pelissä eteenpäin. Samanthan tarina on myös paljolti hänen omalla äänellään kerrottu, sillä se välittyy pelaajalle

⁸ *Gone Homen* tarinoiden hierarkiasta puhui myös Steve Gaynor, yksi pelin tekijöistä, luennollaan Nordic Game Conferencessa vuonna 2014.

hänen kirjoittamiensa kirjeiden avulla, joskin täydentyy myös talosta löytyvillä tavaroilla. Terrencen ja Janicen tarina välittyy pelaajalle epäsuoremmin, sillä he ovat harvemmin kertojina pelin teksteissä. Heidän tarinoissaan on enemmän aukkoja, jotka pelaajan täytyy itse täydentää. Lisäksi heidän tarinoihinsa liittyvät esineet on fyysisesti sijoitettu usein enemmän piiloon kuin Samanthan. Vielä haasteellisempi löytää on taloa ennen Greenbriarin perhettä asuttaneen Oscarin tarina, sillä hänen tarinaansa kaikista suorimmin kertovat esineet ja tekstit on sijoitettu vielä enemmän piiloon, esimerkiksi pöydänlaatikon salapohjan alle, lukittujen kaappien sisälle ja hämäriin kellaritiloihin.

Esineiden sijaintien perusteella voidaan tehdä päätelmiä myös henkilöihahmoista itsestään. Terrencen tavarat ovat erityisesti työhuoneessa ja kirjastossa, mikä viittaa niiden olevan niin sanotusti hänen aluettaan talossa. Janicen aluetta puolestaan ovat pääasiassa ruokailutila, keittiö ja yläkerran olohuone ja ompeluhuone, mikä tuottaa stereotyyppistä nais- ja äitikuva. Talon käytäviltä ja vanhempien makuuhuoneesta löytyy sekä Terrencen että Janicen tavaroita. Samanthan tavarat ovat puolestaan levittäytyneet laajalti koko taloon: lähes jokainen huone on Samanthan aluetta, lukuun ottamatta vanhempien makuuhuonetta ja kylpyhuonetta. Yksinomaan Samanthan omia ovat hänen oma huoneensa sekä talon ullakko, jotka ovat ikään kuin hänen tarinansa keskittymiä eli kaikista eniten täynnä hänen tarinaansa tuottavia esineitä. Lisäksi huomionarvoisia ovat talon salakäytävät ja salaiset seinäpaneelit, joista löytyy Samanthan ja edesmenneen Oscarin tavaroita, mutta joista vanhemmat eivät näytä tietävän mitään ainakaan sen perusteella, että heidän tavaroitaan ei siellä näy. Oscarin, joka on asuttanut taloa kauimman aikaa sitten, omia tavaroita löytyy lähinnä juuri salakäytävistä sekä kellarista, jonka tavaroita ei kenties ole kunnolla käyty läpi tai siivottu Greenbriarin perheen muutettua taloon. Oscarin tarina siitä, että hän on hyväksikäyttänyt Terrenceä tämän ollessa lapsi, on talossa hyvin piilotettuna varmasti myös siksi, että se on Terrencen mielestä häpeällinen asia. Kenties pelintekijät ovat myös halunneet suojella nuorempia pelaajia, eikä hyväksikäytöstä siksi puhuta pelissä kertaakaan suoraan – Oscarin tarinan aukot voi täyttää vain tarinan löytämiseen riittävän aikuinen pelaaja.

Pelimaailmaan on sijoitettu useita kuvia pelin henkilöistä. Kuvat henkilöihahmoista antavat pelaajalle vihjeen siitä, minkä näköisistä ihmisistä pelin tarinassa on kyse, sillä henkilöitä ei muuten nähdä pelissä lainkaan. Greenbriarin perheenjäsenten ulkonäkö käy ilmi muun muassa kahdesta perhepotretista, jotka löytyvät vanhempien yöpöydältä ja eteishallin seinältä (Kuva 3). Eteishallin kuva vaikuttaa hiljattain otetulta, kun taas yöpöydän kuvassa Janice ja



Kuva 3 Gone Home -pelin eteishallin seinällä on kuva Greenbriarin perheestä (The Fullbright Company 2013).

Terrence ovat selvästi nuorempia ja Kaitlin ja Samantha vielä lapsia. Lonniesta on kaksi kuvaa, joista toinen on kasvokuva ja toisessa hänellä on yllään armeijan vaatteet. Oscarin hahmosta löytyy valokuvia muun muassa eri ajoilta olevista lehtileikkeistä: toinen uutisesta vuodelta 1959 ja toinen kuolinilmoituksesta vuodelta 1994. Eri aikakausilta olevat kuvat tuovat peliin realismia ja ajallista jatkuvuutta.

Tarinan kannalta merkityksellisten esineiden lisäksi talossa on arkisia tavaroita, joiden merkitys tarinan kannalta on vähäinen, mutta niiden tarkoitus on tehdä kodista autenttisen tuntuinen ja sellainen, että siellä oikeasti asutaan. Realistinen tuntu ja uskottavuus syntyy paljolti yksityiskohtien avulla. Pelaaja voi esimerkiksi tutkia vessan kaappeja ja löytää sieltä vessapaperirullia ja tamponeja, sekä avata jääkaapin, josta löytyy tavanomaisia ruokatarvikkeita. Myös tuotemerkeillä luodaan autenttisuutta esimerkiksi Kleenex-käsipyyherasian avulla. Suurin osa talon tavaroista on sellaisia, jotka voi poimia käteen, tutkia niitä eri puolilta ja myös viedä niitä eri paikkaan talossa. Arkisten tavaroiden tutkiminen ja siirtely ei edistä pelin tarinaa, mutta tekee pelikokemuksesta osallistavan ja potentiaalisesti todentuntuisen, koska pelaaja ei vain kävele hahmolla talossa ikään kuin museossa katselemassa siellä olevia tavaroita, vaan pystyy olemaan vuorovaikutuksessa tavaroiden kanssa.

Visuaalisuuteen liittyy olennaisesti myös se, että pelimaailman ja sen tavaroiden yksi tärkeä tehtävä on luoda ajankuvaa 1990-luvusta. *Gone Home* sijoittuu vuoteen 1995, mitä korostetaan 90-luvun esineistöllä ja kulttuurituotteilla, joita on sijoitettu peliin. Pelistä löytyy esimerkiksi vhs-kasetteja, joilla on 80- ja 90-luvun klassikkoelokuvia kuten *Top Gun* (1986), *Beetlejuice* (1988), *RoboCop* (1987), *Blade Runner: The Directors Cut* (1992) ja *JFK* (1991), sekä useita tuotantokausia tv-sarja *X-filesia*. 1990-luvun punkyhtyeiden *Heavens to Betsy* ja *Bratmobile* musiikkia löytyy c-kaseteilta. Terrence kirjoittaa romaaneja ja elektroniikka-arvosteluja kirjoituskoneella tietokoneen sijaan. Samantha huoneesta löytyy Super Nintendo, ja Samantha kertoman mukaan erityisesti *Street Fighter* -peli on muodissa⁹. Pelaajasta riippuen autenttista ajankuvaa luova esineistö ja kulttuuriviittaukset voivat synnyttää samaistumisen, tuttuuden ja nostalgian tunteita, mikäli pelaaja on elänyt 1990-luvulla. Osa viittauksista voi olla tutumpia amerikkalaisille pelaajille. Pelin sijoittuminen vuoteen 1995, jolloin nykyteknologian käyttö ei ollut vielä yhtä yleistä, mahdollistaa ja tekee luonnolliseksi sen, että talosta esimerkiksi löytyy paljon käsinkirjoitettuja tekstejä. Nykypäivään sijoittuvassa pelissä vastaava määrä käsinkirjoitettuja kirjeitä ja viestejä tuntuisi epäluonnolliselta sähköisen viestinnän yleistymisen vuoksi.

Visuaalinen ilme kietoutuu pelin teksteihin siten, että pelin tekstit annetaan pelaajalle visuaalisesti autenttisen näköisinä, esimerkiksi käsin pelihahmon käsialalla kirjoitettuina. Käsialoja analysoimalla voisi kenties tehdä päätelmiä henkilöahmojen luonteista, mutta erityisen olennainen tekstin visuaalinen ilme on esimerkiksi kirjeessä, joka on Oscarilta Terrencelle. Kirjeessä, joka on päivätty 10.8.1972, Oscar onnittelee Terrenceä hänen avioliittonsa johdosta. Paperi on haalistunut kellertäväksi ja siitä näkee, että se on aikoinaan revitty kappaleiksi ja sen jälkeen teipattu uudelleen kasaan. Yhdessä kohdassa paperia on reikä. Pelkkä kirje tekstinä kertoisi pelaajalle ainoastaan kirjeen lähettäjän ajatuksen, mutta kirjeen ulkoasu välittää pelaajalle kirjeen vastaanottajan suhtautumisen: hän on repinyt kirjeen, luultavasti tunnekuohun vallassa, eli hän ei ole pitänyt kirjeen sisällöstä tai kirjoittajasta. Myöhemmin hän on kuitenkin teipannut kirjeen uudelleen kasaan ja myös säilyttänyt sen, mikä osoittaa jonkinlaista muutosta ajatuksissa, kenties hyväksyntää.

⁹ *Gone Home* teksteissä viitataan puhekielisesti Nintendoon, mutta Samantha huoneen pelikaseteista voi päätellä kyseessä olevan Super Nintendo. Samoin *Gone Homessa* puhutaan arkisesti *Street Fighter* -pelistä, mutta Samantha ja Lonnieen pelaama peli on itseasiassa *Street Fighter II*, mikä käy ilmi Samantha huoneesta löytyvästä Chun Li -hahmon liikesarjalistauksesta.

Tekstit, lukeminen ja tulkinta

Tekstit nousevat *Gone Home* -pelin kerronnassa tärkeään asemaan, sillä tarinan olennaisimmat juonelliset tapahtumat välitetään pelaajalle tekstien avulla. Voidaan ajatella, että *Gone Home* muistuttaa jossain määrin hypertekstiä: tekstuaalisten fragmenttien verkkoa, jossa pelaaja liikkuu linkkien välityksellä tekstin osasta toiseen. Tällainen vertaus on kuitenkin siinä mielessä ylimalkainen ja pelin kerronnallista luonnetta yksinkertaistava, että ”tekstuaaliset fragmentit” ovat vain yksi pelin kerronnan keinoista tavaroiden ja pelimaailman visuaalisten vihjeiden ohella. *Gone Home* ei siinä mielessä ole hyperteksti, että pelaaja ei siirry tekstistä toiseen linkin avulla vaan liikkumalla kolmiulotteisessa pelimaailmassa.

Vaikka ei ole kovin hedelmällistä analysoida *Gone Homea* puhtaasti hypertekstinä, pelimaailmaan sijoitetut tekstit voidaan tästä huolimatta nähdä tekstien joukkona, josta pelaaja lukee jonkinlaisen otoksen pelikertansa aikana. Espen Aarsethin ergodisen kirjallisuuden käsite viittaa sellaiseen tekstiin, jossa lukijalta vaaditaan erityisiä ponnisteluja tai vaivannäköä tekstin lukemiseksi (Aarseth 1997, 1). Aarseth tarjoaa ergodisen kirjallisuuden analyysiin typologian, jossa tekstejä tarkastellaan dynamiikan, määräytyneisyyden, ajan, perspektiivin, saatavuuden, linkkien ja käyttötavan näkökulmista (Aarseth 1997, 62–64). Tällainen jaottelu ei sellaisenaan sovellu kuvaamaan *Gone Home* -pelin kerrontaa, koska *Gone Home* ei ole pelkästään teksteistä ja linkeistä koostuva peli. Osa käsitteistä kuitenkin tarjoaa tavan kuvata sitä, miten pelin sisältämät tekstit tarjoutuvat pelaajan luettaviksi.

Gone Homessa tekstin – tai itse asiassa tiettyjen pelimaailman osien – *saatavuus* on rajoitettua eli pelaajalla ei ole vapaasti pääsyä kaikkiin tekstin osiin kuten perinteisessä romaanissa. Pelaajan on edettävä talossa jossain määrin rajatussa järjestyksessä ennen kuin pääsee käsiksi tiettyyn osaan tarinasta. Esimerkiksi pelaajan saapuessa taloon ullakolle johtava kattoluukku on lukittu: siellä on pelin loppuratkaisu. Ullakon avaamiseen tarvittava avain on salaisessa huoneessa, johon pääsee eteishallista, mutta tietääkseen missä salainen huone on, täytyy ensin kulkea läpi talon ja löytää huoneen sijainnin osoittava kartta kasvihuoneesta. Teknisesti peli on mahdollista läpäistä alle minuutissa, mikäli tietää salahuoneen sijainnin: kävelee vain eteishallissa suoraan seinäpaneelille, hakee sen takana olevasta salahuoneesta ullakon avaimen ja menee sisään ullakolle, jonka perälle peli päättyy.

Käytännössä pelaaja kuitenkin ohjataan kulkemaan läpi pelin jokaisen huoneen, tarttumaan tavaroihin ja tutkimaan niitä. Informaatio siitä, miten pelissä edetään eteenpäin (esimerkiksi avainten ja salahuoneiden sijainnit) on ripoteltu muiden tavaroiden sekaan. Pelaajalle ei osoiteta etenemisen ratkaisuja, millä kontrolloidaan etenemistä ja tehdään tavaroiden tutkimisesta ja tekstien lukemisesta pelaajalle välttämätöntä.

Gone Homen tekstit toimivat lukemisen osalta samaan tapaan kuin monet hypertekstit siinä mielessä, että pelaaja voi lukea tekstit ja tutkia pelimaailmaa kuitenkin jossain määrin satunnaisessa järjestyksessä. Joku pelaaja esimerkiksi löytää talosta Terrencen tarinan osia järjestyksessä A, B, C, D, E, kun taas joku toinen esimerkiksi järjestyksessä A, D, E, B, C. Siitä huolimatta eri pelaajien muodostamat tarinat ovat todennäköisesti melko yhteneviä: vaikka pelaajat tarkastelisivat tarinan osasia eri järjestyksissä, ne järjestyvät silti kunkin pelaajan mielessä tarinoiksi logiikan, kausaalisuuden ja temporaalisuuden mukaan (Ryan 2001).

Gone Homen käyttötapa on paitsi tulkitseva kuten perinteisessä kirjallisuudessa, myös Aarsethin termein luotaava (*explorative*), mikä tarkoittaa sitä, että pelaaja joutuu näkemään vaivaa tekstit löytääkseen ja hänen on ikään kuin päätettävä, minkä polun valitsee. *Gone Homen* kohdalla pelaajan lukukokemukseen vaikuttaa se, mitkä tekstit (ja pelimaailmaan sijoitetut artefaktit) hän ylipäätään löytää ja mihin niistä hän päättää tarttua. Osa teksteistä on piilotettu esimerkeiksi toisten tavaroiden alle tai lukittuihin paikkoihin, eikä niitä ole välttämätöntä löytää ja lukea pelin läpäisemiseksi. Pelaajalta voi myös muutoin mennä ohi näkyvilläkin paikoilla olevia tekstejä tai artefakteja.

Veli-Matti Karhulahti esittää teorian siitä, että videopeliä ”luetaan” ja ymmärretään kahdella tavalla (*double hermeneutic method*): toisaalta tulkitaan peliä esteettisenä tuotteena ja toisaalta pyritään ymmärtämään peliä ja pelimekaniikkaa pelaamisen kannalta olennaisella tavalla. Peli on samanaikaisesti sekä esteettis-tekstuaalinen objekti että ludo-performatiivinen prosessi: pelin tulkinta on paitsi tarinaa tulkitsevaa, myös performatiivista, sillä pelaajan tulkinnat jatkuvasti vaikuttavat pelaajaan ja peliin. (Karhulahti 2015.) *Gone Homessa* pelin esteettinen ymmärtäminen on korostuneessa osassa, sillä pelaaja pyrkii erityisesti tulkitsemaan tarinaa, esimerkiksi asettamaan löytämiään juonen palasia kronologiseen järjestykseen, hahmottamaan kunkin henkilöhahmon tarinan ja täyttämään tarinan aukkoja siinä missä jotain informaatiota ei kerrota lainkaan tai pelaaja ei löydä sitä. Karhulahti korostaa kuitenkin, että ”videopelin tulkinta ei ole ainoastaan prosessi, joka synnyttää

ymmärrystä, vaan myös prosessi, joka synnyttää toimintaa.” (Karhulahti 2012, 20, suom. KP). *Gone Homessa* on olennaista siis myös se, miten pelaaja tulkintojensa myötä päätyy toimimaan pelimaailmassa – millaisen strategian pelaaja ottaa talossa kulkemiseen, mihin tavaroihin hän tarttuu? Esimerkiksi tutkiessaan taloa *Gone Homessa* pelaaja suorittaa jatkuvasti toimintoa, jossa hän tarttuu johonkin tavararaan ja katsoo, millainen se on tai mitä siinä lukee. Nähdessään mitä tavararaan tarttumisesta seurasi, pelaaja saa palautteen toiminnalleen ja se auttaa häntä päättämään, mihin tavaroihin hän jatkossa tarttuu. Esimerkiksi tutkittuaan jo viisi vessapaperirullaa, jotka eivät sisältäneet narratiivista eivätkä pelin etenemisen kannalta olennaista informaatiota, pelaaja saattaa lakata tarttumasta näihin esineisiin. Palaute siten muokkaa pelaajan tapaa pelata peliä.

Pelaajan ei tarvitse *Gone Homessa* suorittaa performatiivisesti haasteellisia toimintoja, ja pelissä opittavat pelimekaniikat ja pelaajan tarvitsemat strategiat ovat suhteellisen yksinkertaisia. Näin ollen voisi tehdä hypoteesin, että suurempi osa pelaajan tekemistä tulkintaprosesseista ovat *Gone Homessa* esteettisesti peliä tulkitsevia ja tähtäävät pelin tarinan ymmärtämiseen. Toisaalta pelin eri vaiheiden aikana tulkinnan painotus voi vaihdella. Jos pelaaja jää pelissä jumiin niin, ettei esimerkiksi löydä kellarin oveen tarvittavaa avainta, pelaajan tulkinnan huomio on luultavasti pelin ”suorittamisen” kannalta olennaisissa seikoissa, jotta pelaaja löytäisi pelin esittämään haasteeseen ratkaisun ja pystyisi pääsemään pelissä eteenpäin. Sen sijaan esimerkiksi pelin sisältämät tekstit todennäköisesti aktivoivat – jo siksi, että ne ovat tekstejä, joihin perinteisesti käytetään tekstianalyttisiä lähestymistapoja – esteettisesti tulkitsevan lukutavan.

Vaikka *Gone Homen* visuaalisuus ja äänimaailma ovat erittäin olennaisia tarinan rakentumisen kannalta, tekstit sisältävät pelissä eniten juonellista informaatiota. *Gone Homen* tekstit ovat hyvin monenlaisia: peli sisältää muun muassa kirjeitä, hahmojen kirjoittamia fiktiivisiä tarinoita, postikortteja, muistilappuja, lehtileikkeitä, koulutehtäviä, kalenterimerkintöjä ja niin edelleen. Suurin osa pelin teksteistä esitetään siten, että ne ovat pelin hahmojen kirjoittamia. Niiden lisäksi esiintyy myös muita kirjallisia tuotteita, kuten kirjojen kansilehtiä ja lehtileikkeitä, joiden kirjoittaja jää avoimeksi, mutta toisaalta näiden tekstien ääni on varsin neutraali ja kirjoittajan henkilöllisyys tarinan kannalta merkityksetön. *Gone Homen* kirjallisten tekstien joukko on varsin moniääninen, sillä eri kertojia on monta kymmentä. Näistä useimmin teksteissä kertojina esiintyvät perheenjäsenet Kaitlin, Samantha,

Janice ja Terrence, sekä Samanthaan tyttöystävä Lonnie, Janicen ystävätär Carol ja edesmennyt isoeno-Oscar.

Gone Home -pelin teksteistä kirjeitä on määrällisesti eniten suhteessa muihin teksteihin, mikä voi johtua siitä, että kirje on luonteva tapa paljastaa pelaajalle henkilöhahmojen sisäisiä tuntemuksia ja ajatuksia kirjallisessa muodossa. *Gone Home* -pelin kirjeissä, postikorteissa ja muistilapuissa on yleensä kirjattu tekstile vastaanottajan ja myös kirjoittajan nimi, jolloin teksti luetaan siinä kontekstissa, että se on yhdeltä pelin hahmolta toiselle tarkoitettua viestintää. Myös muista pelissä esiintyvistä teksteistä on yleensä pääteltävissä, mikä teksti on kyseessä, mikä sen tarkoitus on ja kenen hahmon tarinaan se liittyy. Usein tekstit täydentävät toisiaan esimerkiksi siten, että Janicen ystävättären lähettämästä kirjeestä selviää, että Janicen miespuolinen työtoveri on kutsunut hänet konserttiin. Tästä voi päätellä, että lattialta löytyvä käyttämätön Earth, Wind and Fire -konsertin lippu on Janicen. Konserttilippu antaa pelaajalle tiedon, että Janice ei mennyt kirjeessä mainittuun konserttiin – tarinan tapahtumien kulun voi siis päätellä erilaisista vihjeistä, joiden välille pelaaja muodostaa merkityksellisiä yhteyksiä.

Pelin pääjuoni, Samanthaan rakkaustarina Lonnieen kanssa, kerrotaan pelaajalle enimmäkseen kirjeillä, jotka Samantha osoittaa pelaajahahmo Kaitlinille. Samantha kirjoittaa Kaitlinille osoitetut tekstit – joita nimitän kirjeiksi – ylös vihkoon sen sijaan, että lähettäisi niitä Kaitlinille. Kaitlin on reppureissulla Euroopassa (”hurvittelemassa kuka tietää missä”) eli olisi lähes mahdotonta lähettää hänelle kirjeitä pysyvän osoitteen puuttuessa. Koska Samantha kirjoittaa ja kertomuksellistaa hänelle tapahtuneita asioita vihkoon, kirjoittaminen muistuttaa myös päiväkirjan pitämistä. Toisaalta on perusteltua pitää Samanthaan kirjoittamia tekstejä nimenomaan kirjeinä jo siksi, että pelin lopussa näytetään vihko, johon Samantha on kirjoittanut kirjeensä, ja sen kannessa lukee ”Letters to Katie”. Kirjeille ominaisesti teksteillä on myös selkeä vastaanottaja, Kaitlin, jota puhutellaan kirjeissä: ensimmäinen kirje alkaa sanoilla ”Dear Katie” ja myöhemmissä vastaanottajaa (”you”) puhutellaan toistuvasti. Viimeisenä kuultavan kirjeen lopussa sanotaan ”Love, Sam”, mikä toimii allekirjoituksena kaikille kirjeille.

Samanthan kirjeet nousevat pelissä selkeästi esille, koska niitä on määrällisesti paljon ja ne muodostavat kronologisen jatkumon päiväkirjamerkintöjen tapaan. Ne poikkeavat esitystavaltaan muista pelissä esiintyvistä kirjeistä siten, että ne kuullaan pelissä ääninäyteltyinä eli tässä tapauksessa Samanthaan hahmon ääneen lukemina. Tämä lisää kirjeisiin uuden ulottuvuuden, sillä ääninäyttely värittää tekstiä, tuo siihen uusia sävyjä ja luo

osaltaan pelaajalle kuvaa Samanthan hahmosta. Lisäksi nämä kirjeet tallentuvat pelaajan ”reppuun” eli inventaarioon, minkä vuoksi pelaaja voi palata näihin teksteihin ja lukea ne uudestaan, vaikka olisi missä päin taloa. Muut pelin tekstit sen sijaan tarjoutuvat luettaviksi vain spesifeissä lokaatioissa eikä niitä voi siirtää.

Samantahan kirjeet Kaitlinille ovat tunnustuksellisia ja kuvaavat hyvin henkilökohtaisia asioita Samanthan elämästä. Tekstit ovat lyhyitä, usein rakenteeltaan tarinamaisia ja selostavat esimerkiksi päivän merkittävimmän tapahtuman kommentoiden sitä. Voidaan ajatella, että kirjoittamisella on ollut Samanthalle hyvin samankaltainen funktio kuin päiväkirjan pitämisellä, sillä hän on kirjoittanut vuoden aikana säännöllisesti ylös kuvauksia hänen ja Lonniien kohtaamisista. Toisaalta tunnustuksellisuutta voidaan pitää osoituksena siitä, että Kaitlin on Samanthalle hyvin tärkeä ihminen, johon hän luottaa suuresti. Kun pelaaja näkee vihkon, johon Samantha on kirjoittanut kirjeet, sen ensimmäisellä sivulla lukee isoin kirjaimin ”Do not read if you’re not Katie” – tekstit korostetusti yksilöidään vain Kaitlinille ja suljetaan pois erityisesti muut perheenjäsenet.

Tämä osa Samanthan tarinasta on siis viestintää, joka on tarkoitettu Kaitlinin luettavaksi. Samanthan ja Lonniien tarinan voi hyvin ymmärtää lukemalla vain kirjeet tai suurimman osan niistä. Tätä kuitenkin täydentävät sellaiset pelaajan löytämät tekstit, joita ei ole tarkoitettu Kaitlinin silmille. Yksi merkittävimmistä ovat viestilaput, joilla Samantha ja Lonnie ovat käyneet keskusteluja lukion oppituntien aikana. Samanthan ja Lonniien dialogia sisältävien viestilappujen tarkoitus on syventää kuvaa Samanthan ja Lonniien suhteesta ja tuoda siihen toinen näkökulma kuin kirjeissä, joissa Samantha itse tarinallistaa heidän ystävyytensä ja rakkautensa etenemistä. Vanhempien näkökulma suhteeseen puolestaan kuuluu esimerkiksi isä Terrencen Samanthalle osoittamassa viestissä, joka löytyy ruokailusalin pöydältä: siinä hän tuomitsee Samanthan ja Lonniien homoseksuaalisen suhteen ja selittää sen vain ohimeneväksi vaiheeksi. Yhden hahmon tarina ja ihmissuhteiden kuvaus rakentuu siten moniäänisesti eri teksteistä ja artefakteista, ja syvenee sitä mukaa, mitä enemmän pelaaja niitä löytää ja täyttää niiden jättämiä aukkoja.

Auditiivinen tarinankerronta

Gone Homen tarinankerronnasta on syytä mainita myös auditiivinen puoli eli se, millä tavoin äänet kertovat tarinaa ja miten niiden avulla muodostetaan merkityksiä. Peliäännet toimivat

Gone Homessa elementtinä, jotka tukevat peliympäristön tehtäviä, eli rakentavat tarinaa ja henkilökuvia, tekevät kodista autenttisen ja luovat 90-luvun ajankuvaa.

Gone Homessa peliympäristö on tunnelmaltaan melko synkkä ja pelottava, mikä syntyy sekä audiitiivisilla että visuaalisilla keinoilla. Peli leikittelee sillä, että tyhjä talo on kuin suoraan kauhupelin peliympäristö. Jännittävä tunnelma syntyy ulkoa kantautuvista sateen ja ukkosen äänistä sekä valon ja varjon tehokkaasta käytöstä, kuten hämäristä käytävistä ja välkkyvistä valoista. Pelaajaa myös hämätään tv-huoneesta kantautuvalla puheäänellä, joka kuitenkin paljastuu televisiosta tulevan myrskyvaroituksen ääneksi. *Gone Homen* kohdalla pelottava tunnelma on kuitenkin vain hämäystä ja talo on vain tavallinen tyhjä kotitalo. Talon jännittävä ilmapiiri on kiinnostavasti ristiriidassa asumisen jälkien ja peliympäristöön sijoitettujen tavaroiden synnyttämien tuttuuden tai nostalgian tunteiden kanssa: talo tuntuu samaan aikaan sekä oudolta että samaistuttavalta, pelottavalta mutta kodinomaiselta.

Gone Homessa kuullaan myös henkilöiden puheääniä, mikä osaltaan rakentaa kuvaa henkilöahmoista. Samanthan äänellä luetut kirjeet on luettu varsin tunteikkaasti eli niistä kuuluvat nuoren Samanthan monet tunnetilat ärtymyksestä ja surusta innostukseen ja ihastukseen. Ääninäyttely elävöittää kirjeistä välittyvää kuvaa Samanthasta ja saa hänet mahdollisesti tuntumaan läheisemmältä verrattuna muihin hahmoihin, sillä pelaaja kuulee tarinan tapahtumat hänen itse puhuminaan. Tarkemmin ajateltuna pelaajan kuulema ääni ei tarkalleen ottaen ole oikean Samanthan ääni kertomassa tapahtumia, vaan Kaitlinin ajatus siitä, miten Samantha kyseiset tapahtumat kertoisi. Samantha ei ole jättänyt Kaitlinin löydettäväksi nauhoitusta puheestaan vaan pelkät kirjalliset tekstit, jolloin pelaajan kuulema ääni on Kaitlinin mielikuvitusta – hänen kuvitelmansa siitä, miten Samantha lukisi kirjeen ääneen. Välillä pelissä kuuluu taustaaääninä pelkkää sateen ropinaa tai hiljaisuutta, mutta välillä taustalla soi hidas, tunnelmallinen musiikki, joka usein alkaa samaan aikaan Samanthan kirjeiden kanssa. Musiikki vahvistaa pelin – ja usein Samanthan kirjeiden – tunnelmia maalaamalla esimerkiksi toiveikkaita ja surullisia sävyjä.

Muiden henkilöiden puheääniä kuullaan puhelimen vastaajan viesteissä. Peli alkaa pelaajahahmo Kaitlinin puhelinoitolla, jossa hän kertoo tulevansa yölennolla kotiin Euroopasta. Tämä selventää pelaajalle pelin alkuasetelmaa eli antaa pelaajalle tietoa, kuka hän on ja missä tilanteessa. Kolmas hahmo, jonka ääni pelissä kuullaan, on Samanthan tyttöystävä Lonnie. Hän on jättänyt kodin puhelinvastaajaan kaksi viestiä, joissa kyselee Samanthaa – hän ei tosin kerro nimeään, joten kuullessaan viestit ensi kertaa pelaajalle ei

luultavasti ole selvää, keneltä viestit ovat. Toisessa viesteistään Lonnie on selvästi itkuinen sanoessaan ”Sam, where are you? Really, I need to talk to you. Please be there.” Tämä tarjoaa pelaajalle tarinan palasen, että joku hädissään oleva henkilö on soittanut taloon tavoitellen Samanthaa. Myöhemmin pelin edetessä näiden puhelinsoittojen merkitys loksauttaa paikoilleen, kun kuva Samanthasta ja Lonniesta ja heidän suhteensa viime päivien tapahtumista tarkentuu. Henkilöhahmojen äänet toimivat sekä henkilöhahmojen kuvaa syventävinä että tarinallisina elementteinä.

Samanthan ja Lonnién tarinassa tärkeässä osassa on heitä yhdistävä punkmusiikki, jota pelissä tuodaan tekstien (mm. Samanthan kirjeet, Samanthan ja Lonnién viestipaperit) lisäksi esiin c-kaseteilla. Lonnie on nauhoittanut Samanthalle 1990-luvun riot grrrl -punk-rock-liikkeeseen liittyvien punkbändien *Heavens to Betsy* ja *Bratmobile* musiikkia, ja pelaaja pystyy soittamaan tätä punkmusiikkia talosta löytyviltä c-kaseteilta. Riot grrrl -liikkeen henkisesti Samantha ja Lonnie tekevät myös oman lehden, zinen, jolla he kannattavat feminisimiä, ja kopioivat sitä kymmenittäin jakelua varten. Itse lehden lisäksi pelistä löytyy myös tieto siitä, ettei koulussa ole ilahduttu Samanthan ja Lonnién yrityksestä jakaa lehteä muille oppilaille. Punk-musiikki ja muut viittaukset riot grrrl -liikkeeseen täydentävät ja tekevät uskottavammaksi kuvaa Samathan ja Lonnién henkilöhahmoista ja pelin kuvaamasta aikakaudesta.

Kaitlin, joka etsii tarinaa

Kuten aiemmin esitin, *Gone Homen* tarinassa pelaajahahmo Kaitlin on ikään kuin fokalisoija, jonka näkökulmasta selvitetään muiden perheenjäsenten tarinoita. Keskityn nyt tarkemmin siihen, millä tavoin pelaajahahmoa *Gone Homessa* käytetään tarinan rakentumisen näkökulmasta.

On huomionarvoista, että Kaitlin eli hahmo, jota pelaaja pelissä ohjaa, jätetään pelaajalle melko tuntemattomaksi. Pelin narratiivi antaa selityksen sille, miksi Kaitlinin tavaroita ei ole ripoteltu ympäri taloa kuten muiden perheenjäsenten: koska perhe on muuttanut uuteen taloon Kaitlinin poissaollessa, hän ei ole koskaan asunut tai edes käynyt kyseisessä talossa. Pelistä löytyy myös teksti, jossa pahoitellaan, että Kaitlinin huonetta ei ole ehditty sisustaa, minkä vuoksi lähes kaikki hänen tavaransa ovat suljetuissa laatikoissa.

On kuitenkin toinenkin syy, miksi Kaitlinin hahmosta ei haluta antaa pelaajalle juuri mitään tietoa: pelaajan toivotaan samaistuvan hahmoon ja pyritään siksi luomaan illuusio, että pelaaja ja Kaitlin tietävät suunnilleen samat asiat pelin narratiivista. Kaitlin jätetään sivuosaan statistiksi, kuoreksi, jota pelaaja käyttää tehdessään tutkimusretkeään taloon. Pelaajasta voisi tuntua oudolta tai vieraannuttavalta, että hän ohjaisi Kaitlinia etsimään ja löytämään talosta tavaroita, joista tämä oppii asioita ”omasta itsestään”, vaikka tietäekin ne jo. Peli ei halua korostaa sitä, että Kaitlinin hahmon tiedot ovat erilaisia kuin pelaajan, joka taloon saapuessaan ei tiedä mitään niin omasta hahmostaan kuin kenestäkään muustakaan.

Videopelien kontekstissa tosin ei olisi lainkaan tavatonta, että pelaajahahmo selvittäisi pelin edetessä omaa tarinaansa (kuka olen? mitä minulle on tapahtunut?), sillä muistinmenetyks on videopelien narratiiveissa muodostunut jo kliseeksi. Muistinsa menettäneitä pelaajahahmoja on muun muassa peleissä *Flashback: The Quest for Identity* (Delphine Software International 1992), *Silent Hill 2: Restless Dreams* (Team Silent 2001), *Star Wars: The Knights of the Old Republic* (BioWare Corporation 2003), *Second Sight* (Free Radical Design 2004) ja *The Witcher* (CD Projekt RED Sp. z o.o. 2007). *Gone Homessa* tilanne ratkaistaan muistinmenetyksen sijaan jättämällä Kaitlinin tarina lähes kokonaan kuvaamatta. Pelaaja ja Kaitlin asetetaan samalle viivalle sillä tavoin, että fokuksessa ovat ne asiat, joita kumpikaan ei tiedä: mitä perheenjäsenille on viimeisen vuoden aikana tapahtunut ja millaisia salaisuuksia talo pitää sisällään Oscarin menneisyydestä. Toisaalta juuri perheenjäsenten tarinoiden kautta voi mahdollisesti syntyä samaistuminen myös Kaitlinin hahmoon – kun perheenjäsenet tulevat tutuiksi ja eläviksi, voi pelaaja kokea olevansa Kaitlinin roolin kautta osa tätä perhettä.

Kun pelaaja laittaa hiiren osoittimen jonkin esineen päälle, näytöllä lukee useimmiten neutraali pelimekaaninen ohje kuten ”Grab tissue box” tai ”Read crumbled note”. Joidenkin tavaroiden kohdalla näytölle ilmestyvä teksti on kuitenkin selvästi Kaitlinin ajatus, joka osoittaa Kaitlinin muistavan ja tunnistavan kyseisen esineen. Esimerkiksi Samanthan komerossa olevan kansion kohdalla Kaitlin ajattelee ”Man, Sam had this in like 4th grade” (Kuva 4). Näillä teksteillä voidaan jakaa Kaitlinin tietoja pelaajan kanssa. Esimerkiksi kellarin laatikossa olevan kirjan ”Joyce – A Complete Understanding” kohdalla näytölle tulee teksti ”Oh, this is one of Granddad's books”. Osa näytölle tulevista ajatuksista osoittaa voimakkaasti Kaitlinin suhtautumista kyseiseen asiaan: esimerkiksi Kaitlinin 5-vuotiaana



Kuva 4 Pelattava hahmo Kaitlin tunnistaa kansion, joka löytyy Samanthaan komeroista (The Fullbright Company 2013)

tekemään piirustukseen heidän kissastaan reaktio on ”Awww, Mitten” ja vanhempien makuuhuoneesta löytyvään kondomiin ”Oh, barf.”

Kaitlinin omaa tarinaa valotetaan tapahtumien osalta lähinnä siltä osin, että hän on ollut Euroopassa matkustamassa ja saapunut sieltä kotiin. Tämä tarina rakentuu pelin alussa kuultavan puhelinvastaajaan jätetyn viestin lisäksi postikorttien avulla: talosta löytyy neljä postikorttia, jotka Kaitlin on lähettänyt ollessaan Euroopassa. Niistä välittyvä kuva Kaitlinistä on kuitenkin hyvin tavanomainen ja persoonaton. Hän kuvailee postikorteissa, mitä on tehnyt Pariisissa, Lontoossa, Barcelonassa ja Vatikaanissa, ja mainitut asiat ovat kyseisille maille ja kulttuureille stereotyyppisiä. Postikortit ovat sävyiltään positiivisia ja niissä usein erikseen mainitaan jotain Samanthaan liittyvää, mistä näkyy, että Kaitlin välittää siskostaan.

Kaitlinista selviää myös hänen tunnollisuutensa oppilaana, sillä kellarista löytyy Kaitlinin vanha terveystiedon koulutehtävä, jonka hän on tehnyt erinomaisesti tehtävänannon mukaan. Tehtävänantona on laittaa oikeaan järjestykseen naisen kuukautiskiertoa ja lisääntymiseen liittyvät lauseet. Vastakohtana tälle talon olohuoneesta löytyy samainen tehtävä Samanthaan tekemänä – ja hän on tehnyt sen kirjoittamalla novellin puolalaisesta Essasta, joka joutuu syyskuussa 1939 pommitukseen, jossa hänen kihlattunsa Boris kuolee. Ripoteltuna novellin sekaan ovat vaaditut kuukautiskiertoa kuvaavat lauseet, ja lopussa opettajan punakynällä

kirjoittama viesti ”See me!” Tämä korostaa Samanthan kapinahenkisyyttä ja taipumusta luovaan kirjoittamiseen, siinä missä Kaitlin näyttäytyy kilttinä ja hyvänä oppilaana. Kuvaa Kaitlinin hahmosta rakennetaan myös Kaitlinin yleisurheilukilpailuista voittamalla palkinnoilla, jotka voi huomata eteishallin kirjahyllyssä, ja plakaatissa, jossa on Kaitlinin nimikirjaimilla alkavia sanoja, kuten kiltti, lahjakas ja tärkeä. Juuri muuta Kaitlinin hahmosta tai tämän menneisyydestä ei selviä, esimerkiksi sitä, miksi hän lähti vuodeksi Eurooppaan.

Asettuessaan Kaitlinin rooliin tutkimaan taloa pelaajan toiminta on tirkistelevää, voyeristista. Kaitlinille mikään ei tunnu olevan pyhää (yhtä tekstiä lukuunottamatta – palaan tähän pian), vaan hän penkoo talosta jokaisen huoneen ja kaapin ja lukee kaiken – oli se sitten miten intiimiä tahansa. Ehkä juuri siksi, että pelaaja on Kaitlinin roolissa, voi pelissä kohdata tunteen, että loukkaa toiminnallaan pahasti toisten ihmisten yksityisyyttä. Pelintekijät ovat tehneet pelimaailman pelaajan tutkittavaksi ja on luonnollista tarkastella kaikkea mitä löytää, mutta siitä huolimatta pelin juonen tasolla herää kysymys Kaitlinin toiminnan eettisyydestä. Avaisinko oikeasti pikkusiskoni lukollisen kaapin ja tutkisin kauttaaltaan sen sisällön? Menisinkö vanhempieni makuuhuoneeseen nuuskimaan heidän lipastonsa laatikkoja?

Toisaalta juuri tirkistely ja kiellettyjen salaisuuksien löytäminen voi tuottaa pelaajalle myös nautintoa, kun siitä on tehty niin sanotusti luvallista ja turvallista sen ollessa videopelin ydinmekaniikka. Muutoin niin kiltiksi ja tunnolliseksi kuvattu Kaitlin vaikuttaa taloa nuuskivan toimintansa perusteella olevan myös utelias ja röyhkeä. Pelaaja voi toki vaikuttaa Kaitlinin toimintaan sen verran, että valitsee mitä lukee ja tutkii, mutta peli itsessään kannustaa tarttumaan kaikkiin teksteihin ja tavaroihin, eikä kannusta valitsemaan, minkä eettisten periaatteiden mukaan haluaa toimia. Sen pelaaja tosin voi valita, heitteleekö hän poimimansa tavarat pitkin poikin lattioita kuin taloa tuhoava vandaali jättäen jälkiä tutkimusretkestään, vai valitseeko toiminnon ”put back” ja asettaa tavarat siististi takaisin omille paikalleen kuin niihin ei olisi koskettukaan. Tällä tavoin pelaaja pääsee myös vaikuttamaan siihen, millainen hahmo Kaitlinista muodostuu: sotkeva vai salaileva. (Toisaalta tavaroiden heittäminen on myös aika hauskaa.) Avoimeksi jää, millainen suhde Kaitlinille muodostuu perheenjäseniinsä sen jälkeen, kun nämä palaavat kotiin, ja Kaitlin on nuuskinut tietoonsa heidän yksityiset salaisuutensa.

Gone Homessa on kaksi metafiktiivistä kohtaa, joissa peli korostaa omaa peliluonnettaan ja pelaajan toimintaa pelaajana. Yläkerran käytävän ilmoitustaululla on viesti, jossa Terrence kirjoittaa: ”Sam! Stop leaving every damn light in the house on! You’re as bad as your

sister!” Peli on todennäköisesti oikeassa ja pelaaja on ohjannut Kaitlinin hahmoa juurikin niin, että on jättänyt talossa kaikki mahdolliset valot päälle. Viesti piikittelee humoristisesti sille tavalle, jolla pelaaja luultavimmin on peliä pelannut. Toisessa metafiktiivisessä kohdassa pelaajan on mahdollista löytää paperille kirjoitettu teksti, joka on Samantha kirjoittama kuvaus hänen ja Lonniien ensimmäisestä seksikerrasta. Kun pelaaja poimii tekstin, tapahtuu jotain merkittävää: Kaitlin laittaa tekstin pois ilman, että pelaaja tekee mitään, ja peli kertoo Kaitlinin ajatuksen: ”Okay, not reading any more of that.” Jos pelaaja yrittää klikkata paperia uudelleen, Kaitlin ei suostu poimimaan sitä, vaan väittää vastaan: ”I...No.” ”Nopel!” ”Not gonna happen.” ”Definitely not reading any more of that.” Kaitlinin hahmo selvästi asettuu erilleen pelaajasta, hänellä on oma tahto ja mielipide siihen, miten hän haluaa kyseisessä tilanteessa toimia. Kaitlinin hahmo siis toimii tässä tilanteessa pelaajan käskyä vastaan, mikä rikkoo illuusion siitä, että Kaitlin ja pelaaja olisivat sama henkilö. Tilanne vieraannuttaa pelaajaa Kaitlinin hahmosta muistuttamalla pelaajaa siitä, että hän on pelaamassa peliä ja hän ei itseasiassa ole Kaitlin, vaikka muuten pelissä ohjaakin tämän hahmoa.

Pelaajan kokemus pelissä on itseasiassa erilainen kuin Kaitlinin kokemus kävelystään talossa. Tämä johtuu siitä, että pelaaja kuulee Samantha kirjeitä tämän äänellä luettuna tarttuessaan talossa erilaisiin tavaroihin. Esimerkiksi pelaajan tarttuessa *Making Friends* -kirjaan Samantha ääni alkaa kertoa kirjettä, jossa Samantha kuvaa ensivaikutelmaansa Lonniesta, jolle ei ole vielä uskaltanut puhua; hiusväripullon poimiminen aloittaa kirjeen, jossa Samantha ääni kertoo, miten hän värjäsi Lonniien hiukset. Kaitlin ei tietenkään talossa kulkiessaan ja koskiessaan tiettyihin tavaroihin kuule päässään siskonsa Samantha ääntä, joka kertoo näitä tapahtumia. Kaitlin saa selostuksen Samantha elämästä vasta ullakolla, jonka perältä löytyy ”Letters to Katie” -vihko. Pelaajan kokemus talosta on kuin Kaitlinin kävely talossa, hänen nuuskimisensa ympäri taloa, mutta siihen on lisätty ääneen luettuina kirjeet, jotka Kaitlin löytää ullakolta. Peli ja pelaajan kävely talossa sijoittuu siis mahdollisesti Kaitlinin muistoon siitä, kun hän kulki talossa. Kaitlin kirjeitä lukiessaan yhdistää niiden tietoja ja tapahtumia talosta löytämiinsä asioihin ja muistelee kävelyään talossa; tämän kävelyn pelaaja pelaa.

Esimerkki tarinan rakentumisesta: Terrence Greenbriar

Gone Homen tarinan fiktiivinen aika ulottuu vuodesta 1923 pelin tapahtumavuoteen 1995. Alkupään vuosien tapahtumista on vain muutama tieto: 1923 taloa käytettiin laittomaan alkoholikauppaan, mikä selittänee talon lukuisat salakäytävät ja -lokerot, ja vuonna 1933 syntyi talon entinen asukas Oscar Masan. Muut tarinan tapahtumista sijoittuvat vuosille 1959–1995. Kaikkien perheenjäsenten elämäntarinoiden referoinnin sijaan käsittelen esimerkinomaisesti perheenisä Terrence Greenbriarin tarinan rakentumista. Millainen on Terrence Greenbriarin tarina ja millä keinoin se välitetään pelaajalle?

Terrencen tarina on siitä kiinnostava, että pelistä ei löydy esimerkiksi päiväkirjan tai ystävälle osoitetun viestin kaltaisia dokumentteja, joissa Terrence kertoisi omista, sisäisistä tuntemuksistaan. Siitä huolimatta pelistä piirtyy esiin selkeä kuva kipuilevasta, rikkiäisestä perheenisästä. Suuri osa Terrencen tarinasta on kerrottu eri henkilöiltä saapuneiden kirjeiden avulla: niissä muut henkilöt viittaavat tapahtumiin hänen elämästään tai kuvaavat Terrenceä ulkokohtaisesti. Terrencen tarina ja hänen sisäiset tunteensa pitää siten päätellä epäsuorasti sen avulla, mitä muut hänestä sanovat. Osa tarinasta kerrotaan ainoastaan esineiden avulla: esimerkiksi alkoholin käytöstä ei puhuta yhdessäkään tekstissä, vaan päätelmiä voi tehdä löytyvien pullojen avulla.

Kirjeiden ja tekstien avulla pelaajalle selviää Terrencen epäonnistunut ura kirjailijana. Baarikaapista löytyy kustantaja Donald Frippsin lähettämä kirje (8.3.1976), jossa hän ilmoittaa, ettei Mercury Books -kustantamo enää jatka Terrencen kirjasarjan julkaisemista kahden ensimmäisen kirjan heikkojen myyntilukujen vuoksi. Terrencen kirjoja *The Accidental Savior* ja *The Accidental Pariah* löytyy talosta laatikoittain; kappaleita on jäänyt paljon yli. Kirjeessä 3.2.1978 Terrencen yliopistoaikainen ystävä David (”Dave”) ehdottaa hänelle työpaikkaa elektroniikka-arvostelujen kirjoittajana, minkä työn Terrencen ottaakin vastaan, ja on työpaikassa edelleen pelin tapahtuma-aikana vuonna 1995. Olohuoneessa on laatikko, jossa on postitettu Terrencelle uusia testattavia laitteita, ja kirjoituskoneessa on keskeneräinen arvostelu. Kirjaston hyllystä löytyy kuitenkin toimittaja Brent Kurtwoodin lähettämä kirje (1.11.1994), jossa hän sanoo Terrencen arvostelujen tason huonontuneen viimeisten kuukausien aikana siinä määrin, että ellei hän olisi Davidin ystävä, tämä saisi potkut saman tien. Kurtwood kehottaa Terrenceä ryhdistäytymään ja toteaa, että ”lukijat haluavat kuulla laitteiden hinta-laatusuhteesta, eivät pohdiskelua sinun lapsuudestasi”. Useat

tyhjät alkoholipullot, jollainen löytyy myös piilotettuna työhuoneeseen, antavat ymmärtää, että Terrencellä on mahdollisesti alkoholiongelma.

Terrencen ihmissuhteetkaan eivät näytä kovin onnistuneilta. Terrencen isä Richard on ammatiltaan kirjallisuustieteen tohtori, minkä voi päätellä kellarista löytyvästä kirjasta (”Joyce: A Complete Understanding – Richard Greenbriar, PhD”). Kellarista löytyy myös Richardin pojalleen osoittama kirje, joka alkaa lupaavasti onnitteluilta ensimmäisen kirjan julkaisemisen johdosta. Tämän jälkeen Richard kirjallisuustieteellisellä jargonilla kehuu poikaansa siitä, että tämän omat kokemukset näkyvät tekstistä, mutta kritisoi jyrkästi sitä, ettei tämä uskalla kirjoittaa kokemusmaailmastaan rehellisesti vaan verhoaa sen scifikirjallisuuden genreklikeisiin. Kirje loppuu sanoihin ”You can do better”, mikä lukee myös Terrencen työhuoneen seinällä post-it-lapuille kirjoitettuna. Kun pelaaja näkee Terrencen ilmoitustaulun ensi kertaa, ”You can do better” voi vaikuttaa jonkinlaiselta motivointi- tai voimalauseelta, mutta isän kirjeen lukemisen valossa vaikuttaa siltä, että isän kritiikki painaa Terrenceä vielä 25 vuotta sen saamisen jälkeenkin. Voidaan spekuloida, että Terrencelle oli iso kolaus tuottaa isälleen pettymys kirjailijana ja hän muistuttaa itseään siitä tällä kipeällä tehneellä lauseella, jonka näkee päivittäin työpöytänsä ääressä istuessaan. Terrencen ja Richardin tulehtuneisiin väleihin viittaa myös kellarissa oleva Richardia esittävä muotokuva, josta on leikattu kasvot pois. Kenenkään muun pelin hahmon suhteesta Richardiin ei kerrota mitään, joten on syytä epäillä, että potretin on tuhonnut Terrence.

Terrencen ja hänen vaimonsa Janicen suhde vaikuttaa myös lähteneen alamäkeen. Terrence ja Janice ovat menneet naimisiin vuonna 1972, mikä käy ilmi Terrencen pöytälaatikkoonsa salapohjan alle piilottamasta kirjeestä, jossa Terrencen eno Oscar onnittelee vastanainutta paria (10.8.1972). Useat vihjeet antavat ymmärtää, että Janice on kiinnostunut toisesta miehestä: työkaveristaan Rickistä. Melko neutraalisti Rick mainitaan Janicen metsänhoitotyöhön liittyvissä dokumenteissa, joissa hän antaa Rickille positiiviset arviot tämän työpanoksesta, ja Rick siirretään sen myötä työskentelemään samaan yksikköön Janicen kanssa. Henkilökohtaisemmalla tasolla Rickistä on mainintoja Janicen ystävättären Carolin lähettämässä kirjeissä, joista voi päätellä, millaisia asioita Janice on Carolille kirjoittanut: Rickistä käytetään ilmausta ”flanellipaitainen komistus” ja yhdestä kirjeestä käy ilmi Janicen ja Rickin viettäneen iltaa yhdessä. Viittaus Janicen haaveiluihin on myös ompeluhuoneesta löytyvä harlekiiniromaani Wildfire (”He saved her from the raging flames... and then things really heated up!”). Makuuhuoneesta löytyy Walt Whitmanin

runokirja *Leaves of Grass*, jonka Rick on antanut Janicelle lainaan; *Leaves of Grass* sisältää seksuaalisia teemoja, joiden vuoksi Janice mahdollisesti on tulkinut Rickin eleen flirttailuksi. Ystävätär Carol rauhoittelee Janicea kirjeessään: ”Terry will get over whatever’s distracting him, things will go back to normal”. Tästä voi päätellä Janicen uskoutuneen ystävättärelleen Terrencen muuttuneen etäisemmäksi. Vanhempien kylpyhuoneesta löytyy kirja ”After the Honeymoon”, jossa neuvotaan, kuinka parisuhteen kipinän saisi syttymään uudelleen; kirja on todennäköisesti Janicen, joka on huolestunut avioliittonsa tilasta.

Vaikuttaa siltä, että niin Terrencen kirjoittamat elektroniikka-arviot kuin hänen käytöksensä aviomiehenä ovat muuttuneet heidän muutettuaan Arbor Hillin taloon. Peli vihjaa myös mahdollisen selityksen Terrencen muuttuneelle olemukselle: Terrence on lapsena kokenut hyväksikäytön samaisessa Arbor Hillin talossa, ja sinne palaaminen on todennäköisesti laukaissut lapsuuden traumoja. Hyväksikäyttäjä on talon entinen asukas, Terrencen äidin veli Oscar, ja hyväksikäyttö on tapahtunut kiitospäivänä 1963, johon loppuvat Terrencen siihen asti säännölliset pituusmerkinnät kellarin seinällä. Lonnie käytyä Greenbriarin perheen kiitospäivän illallisilla marraskuussa 1994, hän kommentoi Samanthalle tämän isän käyttäytyneen nolosti (awkward); syynä on luultavasti se, että kyseessä on Terrencen hyväksikäytön vuosipäivä. Vuosi 1963 toistuu Terrencen kirjoittamissa romaaneissa, joissa päähenkilö John Russel aikamatkustaa takaisin vuoteen 1963 estämään John F. Kennedyn salamurhan – perumaan tapahtuneen rikoksen. Kellarista löytyy puinen hevonen, jonka voi lukea hyväksikäytön symbolina: kyseinen lelu on sijoitettu kellarin perimmäiseen nurkkaan huoneeseen, johon ei saa sytytettyä valoja. Yksittäinen esine saa näin ollen painokkaan, synkän merkityksen.

Tulkintaa, että hyväksikäyttö on tapahtunut, tukevat myös Oscarin elämästä kerrotut tapahtumat. Lehtileikkeistä selviää, että apteekkarina toiminut Oscar avaa apteekkiinsa lapsiasiakkaita houkuttelevan limonadihanan ja jäätelöbaarin marraskuussa 1959. Terrence on jäätelöbaarin ensimmäinen asiakas. Joulukuussa 1965 Oscar myy apteekkinsa ja sulkeutuu asumaan yksin talossaan. Kellarin kassakaapin tunnusluvuksi on asetettu luku 1963. Kyseisestä kassakaapista löytyy helmikuulle 1973 päivätty kirje, jossa Oscar anoo siskoltaan Marylta (Terrencen äidiltä) anteeksiantoa rikokselleen ja kertoo ”poistaneensa itseltään mahdolliset houkutukset”. Kirje on palautunut lähettäjälle eli Mary ei ole ottanut sitä vastaan. Myöhemmin samana vuonna 1973 Oscar kirjoittaa testamentin, jossa jättää koko omaisuutensa ja Arbor Hillin talon Terrence Greenbriarille ja tämän jälkeläisille.

Voi olla, että Terrence on Arbor Hillin taloon muuton jälkeen niin syvällä omissa ongelmissaan ja lapsuutensa traumassa, että hän alkaa oireilemaan niin työn saralla kuin parisuhteessaankin. Lisäksi voi olla, ettei hänellä tässä tilanteessa riitä voimia tukemaan teini-ikäisen tyttärensä Samantha'n kasvua, jolloin hän yhdessä Janicen kanssa kieltää Samantha'n homoseksuaalisuuden ja selittää sen pelkäksi vaiheeksi. Voi myös olla, että seksuaalisuudesta keskusteleminen on Terrencelle hänen kokemustensa vuoksi vaikea aihe.

Pelin lopussa viitataan siihen, että Terrencen elämä olisi kääntymässä parempaan suuntaan. Unknown Dimension -kustannusyhtiö lähestyy Terrenceä kirjeellä, jossa ilmoittaa haluavansa painattaa uusintapainokset hänen aiemmista romaaneistaan. Tästä inspiroituneena Terrencellä on myös tekeillä uusi romaani rakennuksen kasvihuoneessa: hän on vaihtanut paikkaansa talossa siirtymällä pois tavallisen työpöytänsä äärestä; pois omalta alueeltaan, jossa ilmoitustaululla ovat hänen isänsä pettyneet sanat, kaapin päällä viskipullo ja laatikoihin piilotettuina muistoja Oscarista. Terrencen uusi työpiste on isojen ikkunoiden äärellä, kohti ulkomaailmaa. Hän on Janicen puolella taloa, ei enää erillään omassa sopessaan, mikä voi viitata hänen ja Janicen uuteen lähentymiseen. Kasvihuoneen pöydällä on Terrencen uuden romaanin, *The Accidental Human*, takakansiteksti, josta käy ilmi romaanin juoni: John Russell matkustaa jälleen vuoteen 1963, mutta tällä kertaa pelastamaan itsensä. Terrence on palannut jälleen työstämään romaanin kautta omakohtaista traumaansa, tällä kertaa kenties entistä henkilökohtaisemmin. Kirjeessä Unknown Dimension -kustantamolle kuullaan Terrencen oma ääni, kun hän kuvaa uuden kirjansa olevan ”reflective and introspective, without forgetting the excitement and ’weirdness’ that Unknown Dimension readers expect”.

Suhde Janicen kanssa on myös kääntymässä parempaan. Janicen ihastus työkaveriinsa Rickiin kuihtuu kasaan, sillä Rickiltä saapuu hääkutsu – tämän etäsuhte toisessa kaupungissa asuvaan tyttöystävään on sittenkin ollut vakava. Hää on merkitty kalenteriin, mutta vedetty yli, ja Janice ja Terrence lähtevät sen sijaan hoitamaan parisuhdettaan Strong Pines -lomakohteeseen, jossa on tarjolla parisuhdeneuvontaa ja yhteisiä aktiviteetteja. Vaikka Terrencen ongelmat eivät todennäköisesti katoa hetkessä, hänestä muodostuu silti kuva selviytyjänä eikä toivottomana uhrina.

Yhteenveto

Gone Home on peli, jossa pelin tärkein tarina tapahtuu muulle kuin pelaajahahmolle. Pelaajahahmo Kaitlin toimii fokalisoijana, jonka kautta tutkitaan pelimaailmaa ja löydetään sinne upotetut Samantha, Janicen, Terrencen ja Oscarin tarinat. Pelimaailman tutkiminen on luonteeltaan voyeristista: pelaaja ohjaa Kaitlinia penkomaan perheenjäsentensä tavaroita ja lukemaan heidän yksityisistä asioistaan. Kaitlin itse jää hahmona pelissä melko etäiseksi, koska pelin fokuksessa on sellaisten asioiden ja tapahtumien selvittäminen, joita Kaitlin ei vielä tiedä.

Gone Home -pelin tarina kerrotaan peliympäristön, tekstien ja auditiivisten keinojen avulla. Peliympäristön avulla tapahtuva tarinankerronta tarkoittaa, että peliympäristöön sijoitetut visuaaliset yksityiskohdat, esimerkiksi alkoholipullot, palkintopokaalit ja maalausteline, kertovat pelaajalle pelin tarinaa. Peliympäristöön sijoitetuilla esineillä on *Gone Homessa* kolme erilaista fiktiota rakentavaa tehtävää: kertoa tarinaa ja rakentaa henkilökuvia, tehdä kodista autenttisen tuntuinen koti sekä luoda ajankuvaa 1990-luvusta. Vaikka peliympäristö on tarinankerronnan kannalta hyvin tärkeässä osassa, tarinan tärkeimmät juonelliset tapahtumat välitetään pelaajalle tekstien avulla. Pelimaailmasta löytyy muun muassa kirjeitä, viestilappuja, lehtileikkeitä, postikortteja ja koulutehtäviä, joissa usein on nimetty kehen pelin hahmoon ne liittyvät. Pelissä on pitkälti yli sata esinettä, eikä pelaajan tarvitse pelin läpäistäkseen löytää tai tutkia niitä kaikkia. Pelaajalla on myös vapaus poimia ja tutkia esineitä ja tekstejä haluamassaan järjestyksessä, vaikkakin esimerkiksi lukituilla ovilla rajoitetaan hieman niiden saatavuutta ja luodaan peliin lineaarisuutta.

Tarinaa kertoo osaltaan myös pelin äänimaailma: musiikki, talosta ja sen ulkopuolelta kuuluvat äänet sekä Samantha, Kaitlinin ja Lonniehen henkilöhahmojen ääninäytetty puhe. Kohdat, joissa kuullaan henkilöhahmojen puhetta, syventävät kuvaa kyseisistä henkilöhahmoista ja välittävät samalla juonellisia tapahtumia. Vähäeleinen taustamusiikki rakentaa ja voimistaa pelin tunnelmia, ja pelimaailmaan sijoitetuilta c-kaseteilta kasettisoittimella soitettava punk-musiikki puolestaan toimii sekä henkilökuvia että 1990-luvun ajankuvaa rakentavana elementtinä. Taustaäännet, kuten sateen, ukkosen ja television äänet, tekevät pelimaailmasta todentuntuisen ja luovat usein jännittävää tunnelmaa. Auditiivisessa kerronnassa käytetään tehokeinona myös hiljaisuutta.

Pääosaan nousee tarina Samanthasta ja tämän homoseksuaalisesta suhteesta Lonnieen, koska se kerrotaan pelaajalle Samanthan omalla äänellä Kaitlinille suunnattujen kirjeiden muodossa. Toinen tarinan taso ovat Janicen ja Terrencen tarinalinjat, jotka pelaajan täytyy jossain määrin päätellä lukuisista pelimaailmaan sijoitetuista vihjeistä. Vaikeimmin löydettävä ja tulkittava on talossa ennen perhettä asuneen Oscarin tarina. Voi olla, että kaikki pelaajat eivät löydä kaikkia tarinan tasoja tai tulkitse löytämiään vihjeitä tarinasta samalla tavoin. Esimerkiksi tarina Oscarista lapsen hyväksikäyttäjänä voi jäädä pelaajalta löytämättä tai ymmärtämättä. Vaikka *Gone Homen* tarina on saanut kritiikkiä siitä, että sen kuvaus aikuistumisesta ja seksuaalisuudesta on melko konventionaalinen ja ennalta-arvattava (mm. Bogost 2013), videopelien kontekstissa on silti poikkeuksellista nähdä pelin päähahmona homoseksuaalinen naisprotagonisti ja sivujuonena tarina lapsen seksuaalisesta hyväksikäytöstä.

Lähteet

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

Aarseth, Espen 2004. Quest Games as Post-Narrative Discourse. Marie-Laure Ryan [ed.] *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Frontiers in Narrative, Lincoln: University of Nebraska Press. 361–376.

Frasca, Gonzalo 2003. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Mark. J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.) *Video/Game/Theory*. New York: Routledge. 221–235.

Genette, Gérard 1980 [1972]. *Narrative Discourse*. Ithica, NY: Cornell University Press.
Alkuperäinen 1972 *Figures III*. Paris: Seuil.

Homan, Daniel & Homan, Sidney 2014. The interactive theater of video games: the gamer as playwright, director, and actor. *Comparative Drama* 48.1-2 (Spring-Summer). 169–186.

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

Juul, Jesper 2001. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies* 1:1 July.

Juul, Jesper 2004. Introduction to Game Time. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (ed.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 131–142. [<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay>, 11.8.2015]

Juul, Jesper 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge/London: MIT.

Karhulahti, Veli-Matti 2012. Double Fine and Adventure and the Double Hermeneutic Video Game. Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games. 19–26. [<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2367619>, 11.8.2015]

Karhulahti, Veli-Matti 2015. Hermeneutics and Ludocriticism. Journal of Games Criticism. Volume 2, issue 1. [<http://gamescriticism.org/articles/karhulahti-2-1>]

Ryan, Marie-Laure 2001. Beyond myth and metaphor – the case of narrative in digital media. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1).

Ryan, Marie-Laure 2008. Transfictionality across Media. Appendix. Narrativity in Virtual Worlds. Pier, John, García Landa & José Angel (ed.) *Theorizing narrativity*. Berlin ; New York : Walter de Gruyter.

Shlomith, Rimmon-Kenan 1989. *Narrative fiction : contemporary poetics*. London: Routledge.

Smith, Harvey & Worch, Matthias 2010. What happened here? Environmental Storytelling. Presentation at Game Developers Conference 2010. GDC Vault. [<http://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> 11.8.2015]

Sweetser, Penny 2008. *Emergence in games*. Boston, Mass. : Charles River Media.

Wei, Huaxin 2010. Embedded Narrative in Game Design. Futureplay '10 Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology. New York: ACM. 247–250. [<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1920818> 11.8.2015]

Verkkosivut

Bogost, Ian 2013. Perpetual Adolescence. The Fullbright Company's "Gone Home". Los Angeles Review of Books 28.7.2013. [<https://lareviewofbooks.org/essay/perpetual-adolescence-the-fullbright-companys-gone-home> 11.8.2015]

Gone Home Official website. [<http://www.gonehomegame.com>, 11.8.2015]

Videopelit

BioWare Corporation 2003. Star Wars: The Knights of the Old Republic. LucasArts: United States.

BioWare Corporation 2011. Dragon Age II. Electronic Arts: United States.

Bithell, Mike 2012. Thomas Was Alone.

Blizzard Entertainment 2012. Diablo III. Blizzard Entertainment: United States.

CD Projekt RED Sp. z o.o. 2007. The Witcher. Atari Inc.: United States.

Cyan 1993. *Myst*. Brøderbund Software, Inc.: United States.

Delphine Software International 1992. *Flashback: The Quest for Identity*. U.S. Gold Ltd.: United Kingdom.

Free Radical Design 2004. *Second Sight*. The Codemasters Software Company Limited: United Kingdom.

Rogue Entertainment 2000. American McGee's *Alice*. Electronic Arts: United States.

The Fullbright Company 2013. *Gone Home*. The Fullbright Company: United States.

Team Silent 2001. *Silent Hill 2: Restless Dreams*. Konami of America, Inc: United States.

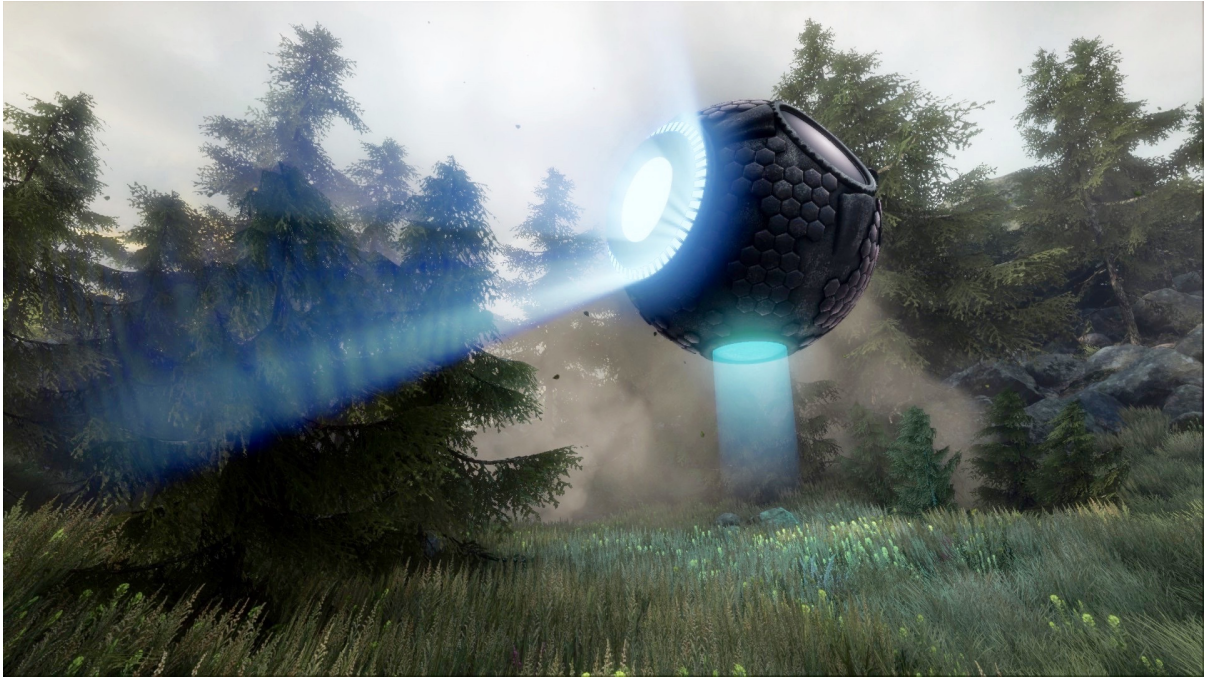
Supergiant Games 2011. *Bastion*. Warner Bros. Interactive Entertainment: United States.

4 ARTIKKELI III:

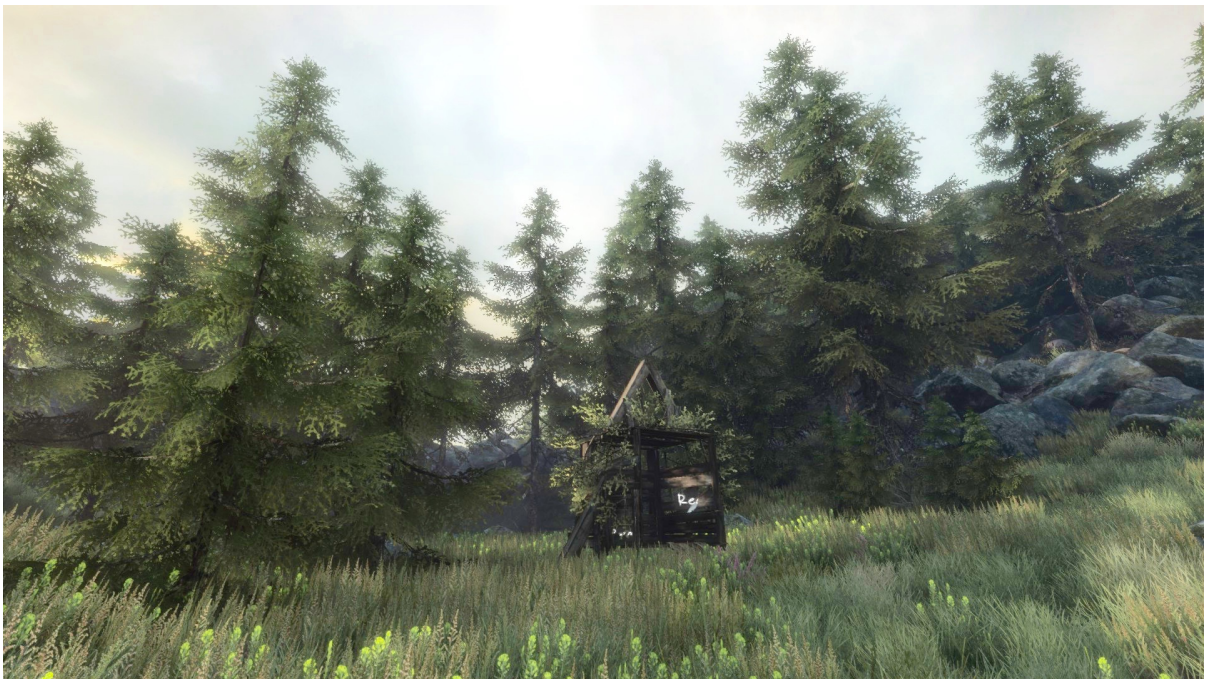
The Vanishing of Ethan Carter ja epäluonnollinen narratologia

Kun ensimmäisen kerran pelasin videopeliä *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts 2014), minut valtasi moneen kertaan kummastuksen ja ihmetyksen tunne, jota en ole usein digitaalisten pelien parissa kokenut. Jossain määrin samaan tapaan yritin järjestää kohtaamiani outoja tapahtumia pelatessani *Stanley Parablea* (Galactic Cafe 2013), ja koin yhtä lailla kunnioittavaa ihmetystä kulkiessani *Journeyn* (Thatgamecompany 2012) uskomattomissa maisemissa. *The Vanishing of Ethan Carter* on sävyltään selvästi näitä pelejä synkempi. Siinä pelaajan tavoitteena on selvittää, mitä hylätyn oloisessa Red Creek Valleyn kylässä on tapahtunut. Pelaaja ohjaa yliluonnollisia kykyjä omaavaa etsivää Paul Prosperoa, joka saapuu tutkimaan kylän tapahtumia ja etsimään Ethania. Makaaberista kuvastosta ja mysteerromaaneista innoitusta ammentava *The Vanishing of Ethan Carter* on peli, jossa kylästä löytyvät perheenjäsenten ruumiit, esineet, lehtileikkeet ja Ethanin kirjoittamat tarinat punoutuvat mysteeriksi, joka pelaajan on ratkaistava.

Omalla kohdallani hämmästyksen tunne ei kuitenkaan syntynyt siitä, että etsivä Prosperolla on yliluonnollisia kykyjä, joiden avulla hän ratkoo murhia. Pelissä Ethanin veli, setä, isä, äiti ja isoisa löytyvät kuolleina, ja Prospero pystyy kyvyillään esimerkiksi paikantamaan murha-aseet ja näkemään perheenjäsenten kuolemiin johtaneet tapahtumat. Tämä kaikki tuntui paranormaalien mysteeripelin kontekstissa järkeenkäyvältä. Peliä pelatessa oudolta alkoi tuntua se, että pelissä on elementtejä, jotka rikkovat sen esittämän yliluonnollisen maailman sisäisen logiikan, eivätkä liity murhien ratkomiseen. Yhtenä esimerkkinä pelissä tulee vastaan metsässä metallinen tolppa, jossa hohtaa neljä valoa. Tolpan valoja oikeassa järjestyksessä painamalla pelimaailmasta repeää ikkuna toiseen, täsmälleen samannäköiseen metsään, jossa pelaajahahmon edessä on astronautti. Astronautti ryntää metsään, ja pelaajana lähes vaistomaisesti lähtee seuraamaan astronauttia. Aina, kun pelaajan ohjaama hahmo pääsee astronautin lähelle, se katoaa ja ilmestyy toiseen paikkaan, jonne taas pelaajan on tarkoitus pyrkiä. Astronautti johdattaa pelaajan metsästä läheiselle aukiolle, jossa maan sisältä rysähtää esille avaruusalus (Kuva 5). Aluksen alla hohtaa vetosäde, ja kun pelaajahahmo osuu siihen, kaikki muuttuu valkoiseksi ja pelaajahahmo ilmaantuu aluksen sisälle. Ikkunoista pelaaja voi seurata, kuinka alus on yhtäkkiä pilvien yläpuolella, sitten avaruudessa. Avaruusaluksen



Kuva 5 Avaruusalus ilmestyy maan sisältä pelissä The Vanishing of Ethan Carter (Astronauts 2014).



Kuva 6 Avaruuslennon jälkeen aukealla on avaruusaluusta muistuttava maja (Astronauts 2014).

sisältä löytyy lapsen käsialalla kirjoitettu tarina nimeltä *Fangs*, ja sen luettuaan pelaaja kuulee keskustelun, jossa Ethanin veli Travis naureskelee Ethanin kirjoitusharrastukselle. Tämän jälkeen pelissä palataan takaisin pelin ”normaaliin” maailmaan, metsän aukiolle. Tämä maailma on kuitenkin nyt muuttunut: avaruusaluksen sijaan aukiolla on puista ja laudoista rakennettu maja, jonka lattialla on scifi-lehti ja äsken luettu *Fangs*-tarina (Kuva 6).

Edellä kuvatussa jaksossa pelaaja kohtaa monta asiaa, jotka voivat tuntua oudoilta ja hämmentäviltä: liikennevaloja muistuttava tolppa metsässä, siirtymä toiseen todellisuuteen, toistuvasti pelaajan silmien edestä katoava ja uudelleen lähistölle ilmestyvä astronautti sekä matka avaruusaluksessa. Lopuksi realistiselta tuntuva tavanomainen esine, paperille raapustettu *Fangs*-tarina, vie pelaajan pois tuosta mielikuvitukselliselta ja kummalta tuntuneesta maailmasta, jossa avaruuslento ja astronautin kaukosiirtyminen ovat mahdollisia. Mitä tässä pelin kohdassa tapahtuu ja miksi se tuntuu niin kummalta? Millaisia selityksiä kohtaamalleen outoudelle voi antaa?

Epäluonnollinen narratologia

Yksi tapa kartoittaa *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin outoutta on analysoida sitä epäluonnollisen narratologian avulla. Epäluonnollisilla narratiiveilla tarkoitetaan sellaisia fiktiivisiä kertomuksia, jotka uhmaavat fysiikan tai logiikan rajoja esittämällä todellisessa maailmassa mahdottomia tilanteita, kertojia, tapahtumia, temporaalisuuksia tai paikkoja. Epäluonnollisuutta katsotaan siis suhteessa meidän todelliseen maailmaamme: kertomus luokitellaan epäluonnolliseksi, mikäli se sisältää jotain sellaista, joka ei todellisessa maailmassa ole mahdollista. Epäluonnolliset kertomukset ovat kuitenkin harvoin kokonaan epäluonnollisia; sen sijaan ne usein sisältävät todelliseen maailmaan nähden luonnollisia elementtejä, joihin sekoittuu epäluonnollisia aineksia. Epäluonnollisen narratologian muotoja ovat esimerkiksi kertomuksen ajan eteneminen takaperin, sinä-muotoinen kerronta tai se, että kertojana toimii jokin muu kuin ihminen – esimerkiksi eläin, puu, kuollut henkilö tai vauva, jolla ei ole aivoja. (Alber 2014.) Digitaalisten pelien analyysissä epäluonnollista narratologiaa on hyödyntänyt muun muassa Astrid Ensslin (2015), joka tutkii epäluonnollisia elementtejä peleissä *The Path* (Tale of Tales 2009), *Braid* (Blow 2009) ja *The Stanley Parable*.

Kun pohditaan, mikä on oikeastaan fiktiossa epäluonnollista, on syytä huomioda, että monet yliluonnolliset tai tähän maailmaan kuulumattomat asiat ovat fiktiossa kuitenkin jo

muuttuneet yleisiksi käytännöiksi, eivätkä siksi tunnu lukijalle välttämättä vierailta tai kummallisilta. Esimerkiksi puhuvat eläimet ovat normaaleja sadun kontekstissa tai kaikkitietävä kertoja on kirjallisuudessa niin tuttu, ettei nykypäivän lukija enää hämmenny, vaikka kertoja tietääkin fiktiossa useiden eri ihmisten ajatukset. (Alber 2014.) Myös videopelien kontekstissa on syntynyt ”epäluonnollisia” konventioita, jotka kokenut pelaaja tuntee. Yksi tällainen konventio on esimerkiksi useissa videopeleissä toistuva pelaajahahmojen kuoleminen ja henkiin herääminen: mikäli pelaajahahmo kuolee esimerkiksi taistelussa tai epäonnistuessaan hypyssä kuilun yli, peli palaa ajassa hieman takaisinpäin, hahmo on jälleen elossa ja samaa toimintoa voi yrittää uudestaan. Vaikka tällainen tapahtumasarja on vastoin todellisen maailman lakeja, se ei herätä videopelissä outouden tunnetta. Vastaavia ”kummallisuuksia” ovat esimerkiksi se, että hahmo saattaa pystyä hyppäämään suoraan ylöspäin ilmaan kolme kertaa oman kokonsa verran tai juoksemaan loputtomasti väsymättä, mutta näitäkin pidetään useissa videopeleissä normaaleina ja vakiintuneina toimintoina. Epäluonnollisen narratologian tutkimuksen ja kiinnostuksen kohteena ovat sen sijaan nimenomaan sellaiset fyysiset, loogiset ja epistemologiset mahdottomuudet, jotka *eivät ole* vielä muuttuneet tavanomaisiksi (Alber 2014). Tällaisten mahdottomuuksien tulkitsemiseen lukijalla, tai videopelien kontekstissa pelaajalla, ei ole valmista kognitiivista kehystä, jolloin ne tuntuvat vieraannuttavilta ja oudoilta.

Epäluonnollinen narratologia on kehittynyt avuksi sellaisten tekstien lukemiseen ja ymmärtämiseen, joiden tulkintaan niin sanottu luonnollinen narratologia ei anna välineitä. Luonnollinen narratologia esittää, että lukiessaan tekstiä kertomuksena lukija pyrkii automaattisesti luonnollistamaan sen (*process of naturalization*) eli poistamaan tai selittämään havaitsemiaan epäkohtia ”luomalla kattavia tulkintamalleja, jotka neutralisoivat ristiriidan ja antavat sille selityksen” (Fludernik 2010, 23). Ymmärtäminen nojaisi täten aina siihen, että luettaessa teksti yhdistetään meille tuttuun maailmaan. Epäluonnollisen narratologian näkemykset tekstin lukemisesta kehittyivät selittämään lukijan suhtautumista nimenomaan sellaisiin teksteihin, jotka radikaalissa outoudessaan vastustavat luonnollistavaa lukutapaa. Jan Alber (2009, 80–93) esittää viisi lukemisen strategiaa, joiden avulla voidaan ymmärtää tällaisten tekstien lukemisen ja ymmärtämisen prosessia. Näiden strategioiden heikkous on kuitenkin siinä, että ne sisältävät edelleen oletuksen siitä, että lukija haluaa jollain tavoin järjestää kohtaamansa oudot asiat ymmärrettäviksi ja merkityksellisiksi. Voiko yhtä hyvin olla, ettei lukija haluakaan selittää kaikkea, vaan tyytyy ottamaan vastaan

sellaisenaan oudon, kummallisen ja vieraannuttavan ilman sen kummempaa tulkintaa?¹⁰ Alberin lukemisen strategiat soveltuvat *The Vanishing of Ethan Carterin* kohdalla sen spekulointiin, mitä pelaaja mahdollisesti ajattelee kohdatessaan pelissä kummallisia asioita. On kuitenkin otettava huomioon, että jokainen pelaaja tekee tulkintoja yksilöllisesti, eikä pelaajaa tulkitsijana tule redusoida pelkäksi järkeilykoneeksi, joka ensisijaisesti pyrkisi löytämään loogisen selityksen kaikelle kohtaamalleen. *The Vanishing of Ethan Carterin* kohdalla on hyvinkin mahdollista, että pelin sisältämät monet yksityiskohdat esimerkiksi kiinnostavat toisia pelaajia enemmän kuin toisia, jolloin jokainen pelaaja ei edes kiinnitä huomiota samoihin epäluonnollisuuksiin, saati lähde analysoimaan niitä kovin syvällisesti. Luultavasti useimmat pelaajat kuitenkin yrittävät jollain tavalla ymmärtää ja tulkita pelin tapahtumia, koska olettavat kohtaamiensa asioiden olevan merkityksellisiä.

Epäluonnollinen narratologia ei analyysin lähtökohtana ole ongelmaton. Epäluonnollisen narratologian tutkimusta on kritisoitu siitä, että se keskittyy usein postmoderneihin ääritapauksiin, jotka ovat mahdollisimman vieraannuttavia. Toisaalta on vaarana, että nojattaessa puolestaan kognitiiviseen narratologiaan tulkinta saatetaan jättää tekstien kohdalla puolittiehen yksinkertaistamalla lukemisen akti ”tolkun saamiseksi” (*make sense of narrative*): tekstin lukeminen nähdään kirjallisena evoluutiona, jossa teksti haastaa lukijan kognitiivisia kehyksiä ja lukija luo tarpeen mukaan uusia. Tällöin epäluonnollisten kohtien tulkinnallinen monimuotoisuus ei useinkaan pääse esille. Osa epäluonnollisuuksista saatetaan esimerkiksi sysätä sivuun epärelevantteina, koska ne kategorisoidaan jo riittävän ’luonnollisiksi’, jolloin ne eivät enää herätä vieraantumisen tunteita. (Mäkelä 2011, 34–45.) Teoria siitä, että lukijan (tai pelaajan) kohtaamat epäluonnollisuudet voitaisiin jakaa kahteen kategoriaan sen mukaan, ovatko ne jo muuttuneet tavanomaisiksi vai eivät, on haasteellinen kategorisoinnin rajanvedon vuoksi: mitkä seikat ovat kellekin lukijalle tuttuja ja mitkä vieraita? Mitä kukin pelaaja pitää luonnollisena ja mitä epäluonnollisena?

Outous *The Vanishing of Ethan Carterissa*

The Vanishing of Ethan Carter -peli ei ole ääritapaus, joka olisi erityisen vieraannuttava tai sen esittämä maailma meidän maailmaamme verrattuna lähes käsittämätön. Se lukeutuu jonkinlaiseen rajatapauksiin, joissa pelaaja kohtaa outoja ja hyvinkin hämmäntäviä asioita,

¹⁰ Jan Alberin lukemisen strategioiden kritiikistä ks. mm. Mäkelä (2013) ja Nielsen (2013).

mutta pystyy kuitenkin ymmärtämään, tulkitsemaan ja antamaan niille merkityksiä. Pelin lopussa näytetään, kuinka nuori poika, Ethan, nukahtaa uneen ja annetaan ymmärtää pelaajahahmo Prosperon ja kaiken pelaajan kokeman olleen Ethanin mielikuvitusta ja unta. Tämä tarjoaa tulkinnan avaimia pelissä aiemmin kohdattujen outouksien selittämiseen, jolloin outous on ikään kuin mahdollista selittää luonnolliseksi. Helppo, mutta jokseenkin epätydyttävä vastaus pelin kaikkien outouksien selittämiseen olisikin kliseinen ”se oli vain unta”, mutta pelin epäluonnollisten ainesten analyysi tarjoaa myös syvempiä merkityksiä.

The Vanishing of Ethan Carter -pelin kohdalla tarkastelen pelin sisältämiä outoja ja vieraannuttavia elementtejä vasten pelin sisäisen maailman asettamia odotuksia. En takerru analyysissäni siihen, mitkä kaikki asiat pelissä ovat todelliseen maailmaan verrattuna epärealistisia, vaan pyrin hahmottamaan, mitkä seikat tuntuvat peliä pelatessa oudoilta ja vieraannuttavilta. Pohdin, miten niin sanottu keskivertopelaaja, joka pelaa peliä ensimmäistä kertaa, voi käsitellä ja ymmärtää kohtaamiensa outoja asioita pelin edetessä. Lisäksi esitän, minkälaisen tulkinnan pelille ja sen epäluonnollisuuksille voi antaa sitten, kun on pelannut pelin loppuun ja tuntee sen kokonaisuutena. Vaikka peli tarjoaakin luonnollistavan selityksen, että kaikki tapahtunut on Ethanin unta, sen oivaltamiseen asti pelaajan kohtaamat outoudet – kuten alussa mainitsemani astronautti ja maan sisältä esiin syöksähtävä avaruusalus – tuntuvat pelimaailman kontekstissa luonnottomilta ja sinne kuulumattomilta.

Analyysissä huomioitavaa on se, että joistain pelin elementeistä on vaikea sanoa, ovatko ne epäluonnollisia vai eivät. Esimerkiksi pelaajahahmo Prosperon monologimuotoinen kerronta tuntuu sopivan mysteeripelin kontekstiin, sillä se on dekkarityylisistä elokuvista tuttu, eikä ensimmäisen persoonan sisäinen monologi ole videopeleissäkään uusi asia: sitä hyödyntävät muun muassa – niin ikään dekkarisävyiset – *Max Payne* (Remedy Entertainment 2001), *Heavy Rain* (Quantic Dream 2010) ja *Bioshock Infinite* (Irrational Games 2013). Sisäistä monologia voidaan käyttää videopeleissä narratiivisena keinona, jolla rakennetaan ja syvennetään kuvaa pelaajahahmosta. Se ei ole yksinomaan jännittävien tai dekkarityylisten videopelien hyödyntämä keino, vaikka esiintyykin monissa sen genren peleissä, vaan uusista videopeleistä esimerkiksi interaktiivinen draamaseikkailu *Life Is Strange* (Dontnod Entertainment 2015) nojaa vahvasti lähes jatkuvaan sisäiseen monologisiin. *The Vanishing of Ethan Carter*issa tuntuu kuitenkin oudolta monologin irrallisuus ja ajoitus: Prosperon monologi esitetään pelaajalle katkelmissa silloin, kun pelaaja tutkii maailmaa ja kävelee murhapaikkojen välillä. Sävyiltään monologit ovat mahtipontisia, salaperäisiä ja kirjakielisiä,

mikä voi saada ne tuntumaan hahmon ajatusäänenä luonnottomilta. Tulkittaessa peliä kokonaisuutena Prosperon sisäisen monologin epäluonnollisuuden voi nähdä tukevan sitä, että Prospero on nuoren pojan, Ethanin, suunnitteleman jännitystarinan hahmo – siksi hän puhuukin kuin äärimmilleen viety stereotyyppi mysteeri- ja dekkarikirjojen kertojista. Yksittäinen elementti voi siis olla jossain määrin sekä luonnollinen että luonnoton, ja riippuu pelaajasta, mitä hän pitää *The Vanishing of Ethan Carterin* kohdalla epäluonnollisena.

Mitkä asiat tuntuvat oudoilta?

The Vanishing of Ethan Carter -pelissä epäluonnolliset asiat toimivat pelimaailmaan ripoteltuina vihjeinä pelaajalle siitä, että pelaajan kokema tarina ei ole tosi, vaan osa Ethanin mielikuvitusta. Vihjeiden tarkoitus on, että pelin loppuratkaisu, jossa osoitetaan kaiken olleen Ethanin unta ja tarinoita, ei tunnu halvalta tempulta, jossa kaikki kääntyy äkkiseltään pääläelleen. Pelaajalle annetaan outojen asioiden muodossa vihjeitä siitä, että hän on itse asiassa seikkailemassa unimaailmassa, jossa Ethanin muistikuvat perheestä ja perhe-elämästä sekoittuvat mielikuvituksellisiin ja yliluonnollisiin elementteihin.

Selvimmän epäluonnollisia pelissä ovat kohdat, joissa siirrytään jollain lailla rinnakkaiseen todellisuuden tasoon, kuten alussa esitetyssä esimerkissä, jossa rinnakkaisessa maailmassa kohdataan astronautti ja lennetään avaruusaluksella. Tällaisia kohtia on yhteensä viisi, ja niitä voi kuvata avainsanoilla *ansat*, *avaruusalus*, *portaalitalo*, *noidan metsä* ja *zombiluolasto*. Jokainen näistä jaksoista on jollain tavalla yhdistynyt pelin normaaliin maailmaan siten, että pelaaja ei välttämättä edes huomaa siirtyvänsä toiseen maailmaan. Esimerkiksi zombiluolastoon päädytään siten, että pelaaja etenee murhia ratkoessaan kaivoksiin, jossa riittävän syvälle käveltyessä vastaan tulee kyltti, joka varoittaa menemästä eteenpäin: “If this warning stands, walk no futher. If this warning stands, our ritual failed. If this warning stands, the sea-thing gate remains sealed.” Tämän varoituksen jälkeen edessä on luolasto, jossa vaeltelee lyhty kädessään zombi; pelaaja siis kävelee ilman minkäänlaista portaalialue tai visuaalisesti esitettyä siirtymää normaalista pelimaailmasta toiseen maailmaan, jossa yliluonnollinen zombi on mahdollinen. Luolastosta löytyy lukittu merihirviön portti, jonka pelaaja voi arvoituksen ratkaistuaan avata, ja silloin luolasto täyttyy vedellä. Pelaajahahmo päätyy veden alle paikkaan, jossa merihirviön lonkerot heiluvat pelaajan näkökentässä. Todennäköisesti zombi, merihirviön portti, vedenalainen maailma ja merihirviön lonkerot tuntuvat kaikki pelaajasta oudoilta ja epäluonnollisilta suhteessa pelin normaaliin maailmaan,

ja outouden tunnetta vahvistaa nimenomaan se, että luolasto vaikuttaa olevan fyysisesti osa samaa maailmaa, jossa pelaaja ratkoo murhia.

Siirtymä takaisin normaaliin pelimaailmaan tehdään joka kerta samalla tavalla: pelaaja löytää jokaisen epäluonnollisen jakson lopusta Ethanin kirjoittaman tarinan, joka on raapustettu paperille. Esimerkiksi zombiluolaston lopusta löytyy tarina nimeltä *The curse of the sea-thing*. Pelaajan klikattua tarinan jälkeen ”Accept” paperi leijuu pimeyteen, ja ruudun ollessa mustana kuuluu dialogi Ethanin ja yhden hänen perheenjäsenensä välillä. Tämän jälkeen ollaan takaisin normaalissa maailmassa, joka on muuttunut: portti toiseen maailmaan on kadonnut, ja sen tilalla on realistiseen maailmaan sopiva vastine. Esimerkiksi zombiluolaston varoituskyltin sijaan käytävä on teljetty metallisella portilla, ja sen luona on Ethanin isän, Dalen, tavaroita. Joka kerta yhtä selkeästi tapahtuva siirtymä takaisin pelin normaaliin maailmaan viestii pelaajalle siitä, että hän on käynyt jossain toisessa rinnakkaisessa maailmassa, vaikka ei olisikaan huomannut menneensä sinne.

Näiden epäluonnollisten jaksojen lisäksi myös pelin normaali maailma on itsessään vieraannuttava ja ristiriitainen. Koko pelin ajan visuaalisuutta hallitsee pelimaailman pysähtyneisyys. Kaikki pelimaailman kellot juna-asemalla, kirkon tornissa ja padon luona olevassa rakennuksessa ovat jähmettyneet kellonaikaan neljä minuuttia yli seitsemän. Normaalissa maailmassa pelaaja ei kohtaa elollisia olentoja, kuten ihmisiä tai eläimiä; mikään ei liiku eikä pelimaailmassa tapahdu mitään. Peli tuntuu kävelyiltä läpi jähmettyneen maailman, pysähtyneen hetken, ja se osaltaan luo peliin kummallisuuden tunnun. Lisäksi tuntuu oudolta, että esimerkiksi talot ovat täysin asuinkelvottomiksi ränsistyneitä, pimeitä ja likaisia autiotaloja. Miksi perheen kotitalo on tuollaisessa kunnossa? Missä perhe oikein asuu? Myös umpeen kasvanut juna-asema ja lahonnut junaradan silta antavat vaikutelman, että kyseessä on jo kauan sitten autioitunut kylä. Paikan huonoon kuntoon viitataan yhdessä Prosperon monologeista, jossa hän toteaa:

No trains had been through here for a long time. That was part of a pattern. Large pieces of this country were thrown away, doomed to become, and then remain, the worst versions of themselves. Beneath all that rot, dark things grow.

Prospero siis pitää paikan autiutta normaalina ja selittää sen monologissaan pelaajalle normaaliksi – melkein kuin pyytäen, ettei pelaaja kiinnittäisi siihen juurikaan huomiota. Ristiriitaisesti pelaajan löytämät ruumiit ja niiden tuore veri kuitenkin viittaavat siihen, että juuri äskettäin paikalla on ollut ihmisiä ja tapahtunut murhia. Prosperon sisäinen monologi ja

sinisävyiset näyt, joissa pelaajalle näytetään perheenjäsenten kuolemat ja niiden yhteydessä olevat perheenjäsenten väliset keskustelut, viittaavat siihen, että henkilöt asuvat edelleen kylässä. Ne myös luovat jonkinlaisen kiireen tunnun, joka on vastakkainen pelimaailman täyden pysähtyneisyyden kanssa: pelaajan annetaan ymmärtää, että Ethan on vaarassa ja hänet täytyy löytää pian, mutta kuitenkin koko maailma tuntuu pysähtyneeltä.

Pelin normaalissa maailmassa pelaaja voi myös alkaa epäillä sitä, ovatko murhat todella todellisia ja onko niille esitetty yliluonnollinen selitys todellinen. Pelaajalle kerrotaan, että perhettä riivaa jonkinlainen demoni tai henkiolento The Sleeper, joka täytyy herättää. Perheenjäsenet tulevat hulluiksi ja uskovat, että Ethanin tappaminen on keino The Sleeperin herättämiseen. Hulluudessaan ja demonin riivaamina he alkavat tappaa myös toisiaan. Perheen isä Dale yrittää puolustaa Ethania, ja aluksi myös isoisä Ed vastustaa pahuutta, mutta lopulta kuitenkin sytyttää tulipalon tappaakseen Ethanin. Pelin lopetuksen valossa murhat ovat Ethanin unta ja siten kuvitteellisia, mutta pelin maailmassa ne vaikuttavat todelta, koska pelaaja näkee ruumiit omin silmin. Prosperon monologi vahvistaa narratiivia The Sleeperistä: ”This... sleeper was feeding on them. Their hate. Their distrust.” Prosperon monologi myös selittää, että The Sleeper on syypää murhiin, sillä se ottaa perheenjäsenet valtaansa ja saa heidät käyttäytymään oman persoonansa vastaisesti: ”He didn’t kill his wife. She was no longer who she once was. Neither was he. Something was using all this pain and death. Something was becoming stronger.”

The Sleeper on epäluonnollinen siinä mielessä, että se ei todellisessa maailmassa ole mahdollinen selitys murhille, mutta yliluonnollisen mysteeripelin kontekstissa sen voi puolestaan uskoa. Pelaaja voi kuitenkin alkaa epäillä myös The Sleeperin olevan yksi Ethanin tarinoista, mikäli hän tuntee H.P. Lovecraftin tuotantoa, josta ihmisiä riivaava demoni tai paha voima, jota he voivat yrittää vastustaa, on tuttu. Lovecraft-viittauksia voi tunnistaa myös muissa tarinoissa: esimerkiksi zombiluolaston jälkeinen merihirviö on viittaus Cthulhuun, ja Ethanin *The curse of the sea-thing* -tarinassa hirviön nimeksi kerrotaan Gnaiih, mikä tarkoittaa Lovecraftin kehittämällä kielellä isää. *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin lukuisat intertekstuaaliset viittaukset tarjoaisivat kiinnostavan tutkimuskohteen jo itsessään.

Outouden ymmärtäminen – Alberin lukemisen strategiat

Jan Alber (2009) on esittänyt epäluonnollisten narratiivien ymmärtämiseen viisi lukemisen strategiaa, joiden avulla voidaan pohtia, millä tavoin lukija pyrkii ymmärtämään kohtaamiaan outoja ja epäluonnollisia asioita. Alberin strategioista erityisesti kolme ensimmäistä ovat sellaisia, joita pelaaja todennäköisesti käyttää *The Vanishing of Ethan Carterin* tulkinnessa. Ensimmäinen strategia on, että lukija selittää outouden hahmon sisäisenä tilana kuten unena tai hallusinaationa (Alber 2009, 82). *The Vanishing of Ethan Carter* -pelissä pelaaja voi aluksi pitää kummallisia jaksoja (ansat, avaruusalus, portaalitalo, noidan metsä ja zombiluolasto) jonkinlaisena hallusinaationa ennen kuin niille löytyy uskottavampi selitys. Erityisesti *noidan metsä* -kohta vaikuttaa hallusinaatiolta, sillä siinä pelaajahahmo Prospero vaikuttaa kuulevan ääniä: kaikuva naisen ääni esittää kysymyksiä kuten ”Do you feel victory when your words cause pain?” ja ”Does death bring peace or suffering?”¹¹ Näiden epäluonnollisten jaksoiden lukeminen Prosperon sisäisinä asiantiloina kuten hallusinaatioina ei tunnu kuitenkaan kovin uskottavalta siksi, että jokaisen jakson lopusta löytyy Ethanin kirjoittama tarina. Miksi se olisi etsivä Prosperon unessa tai hallusinaatiossa?

Alberin lukemisen strategioista toinen ja kolmas selittävät epäluonnolliset tilanteet teeman ilmentyminä tai allegorioina. Epäluonnollista ei siis lueta kirjaimellisesti, vaan nähdään se teemaa korostavana, vertauskuvallisena tai symbolisena tekstuaalisena keinona. Lukemisen strategioista toisessa lukija selittää epäluonnollisen teemaa korostavana elementtinä, joka esimerkiksi kertoo symbolisesti jotain henkilöahmosta. Kolmas strategia on toisen muunnelma, ja siinä epäluonnollinen kertomus luetaan laajemmin allegoriana, joka sanoo epäluonnollisen avulla jotakin maailmasta. (Alber 2009, 82–83.) *The Vanishing of Ethan Carterissa* nämä lukemisen strategiat todennäköisesti aktivoituvat edellä mainittujen epäluonnollisten jaksoiden yhteydessä. Pelaaja voi huomata yhteyden kohtaamiensa epäluonnollisten jaksoiden ja niiden lopussa olevien Ethanin kirjoittamien tarinoiden välillä. Esimerkiksi avaruusalukselta löytyvässä *Fangs*-tarinassa kerrotaan pedosta, joka jahtaa katoavaa ja uudelleen ilmestyvää valoa, joka pysähtyy lopulta aukealle – samaan tapaan kuin pelaaja juoksee astronautin perässä ennen avaruusaluksen päätymistä. Pelaaja voi tästä

¹¹ Kysymykset, jotka kuullaan pelin tässä kohdassa, vaihtelevat pelikerrasta toiseen. Peli ilmeisesti valitsee repliikit ennalta muodostetusta listasta satunnaisesti.

päätellä epäluonnollisten jaksosten olevan mahdollisesti Ethanin kirjoittamia tai kuvittelemia tarinoita, niin kuin ne loppuratkaisun valossa ovatkin.

Mikäli pelaaja tulkitsee kohtaamansa epäluonnolliset jaksot Ethanin tarinoiksi, hän voi edetä tulkinnassaan lukemaan näitä tarinoita allegorioina Ethanin perheenjäsenistä ja Ethanin suhteista heihin. Tähän antaa viitteen se, että jokaisen tarinan yhteydessä kuullaan dialogi Ethanin ja yhden perheenjäsenen välillä. Epäluonnollisia jaksoja ja niiden yhteydessä olevia tarinoita on viisi, kuten Ethanin perheenjäseniäkin, ja Ethan on kirjoittanut jokaiselle perheenjäsenelle (tai jokaisesta perheenjäsenestä) yhden tarinan. Avaruusalus ja sen yhteydessä oleva *Fangs* liittyy Ethanin veljeen Travisiin, joka kuultavassa dialogissa sanoo: ”I read the ’Fangs’ one. I liked the beast. At least he gets to leave this goddamn place.” Avaruuslento ja *Fangs*-tarina voidaan lukea allegorioina, jotka liittyvät Travisin haluun lähteä kylästä pois: molemmissa juostaan jonkin perässä kohdetta tavoitellen ja sen jälkeen koittaa jollain tavalla pääsy pois.

Portaalitalo-kohdassa pelaajan täytyy järjestää talon huoneet oikeaan järjestykseen ja oikean ratkaisun löydyttyä avautuu huone, joka näyttää jonkinlaiselta maagiselta laboratoriolta. Sieltä löytyy Ethanin kirjoittama tarina taikurista, joka valmistaa taikajuomia ja tekee taian suojatakseen laboratoriotaan, kun kyläläiset polttavat hänen talonsa. Tarinan jälkeen ruudun ollessa mustana kuullaan dialogi Ethanin ja hänen setänsä Chadin välillä. Maagisen laboratorion tilalle vaihtuu tislauslaitteisto. Paikalta löytyy lisäksi lehtileike, jossa kerrotaan metsästä löytyneestä pontikankeittovälineistöstä. Portaalitaloa ja sieltä löytyvää tarinaa voi lukea jälleen allegorisesti ja ymmärtää taikajuomia valmistavan taikurin kertovan symbolisesti Chadista, joka keittää pontikkaa. Ethan mystifioi ja yliluonnollistaa keksimissään tarinoissa perheenjäseniään, mutta ne kertovat silti jotain näiden todellisesta luonteesta.

Samalla tavalla *zombiluolaston* zombi voidaan lukea allegoriana Ethanin isästä Dalesta, josta selviää luolaston jälkeen löytyvien tekstien perusteella, että hän on epäonnistunut keksijä, jonka Ethanin äiti on käskennyt viedä keksintönsä ulos talosta. Dale on vienyt keksintönsä piiloon läheisiin kaivoksiin ja vaeltelee sinne yksinään: Ethan käsittelee tätä tarinassaan zombimetaforan avulla.

Noidan metsästä löytyy tarina, jonka Ethan on kirjoittanut äidilleen: siinä kerrotaan kauniista naisesta, joka saa noidalta kuulla synnyttävänsä lapsen. Nainen itkee raskauden aikana

jatkuvasti ja muuttuu vanhaksi ja rumaksi. Hän synnyttää pojan, joka kasvetuaan pyytää noidalta, voisiko noita tehdä hänen äidistään jälleen kauniin. Noita kertoo pojalle, että hän valehteli kertoessaan naiselle, että tämä synnyttäisi lapsen. Poika katoaa ja nainen muuttuu jälleen nuoreksi ja kauniiksi. Tarinan voi lukea allegoriana Ethanin äitisuhteelle: Ethan on luultavasti pohtinut, olisiko hänen äitinsä elämä parempaa, jos Ethan ei olisi koskaan syntynytäkään. Tarinasta voi päätellä, että Ethan kokee tuottavansa äidilleen huolia ja murhetta.

Ethanin isoisälleen kirjoittama tarina löytyy *ansojen* luota. *Sap*-nimisessä tarinassa kerrotaan miehestä, joka käy vaarallisten ansojen täyttämässä metsässä juomassa mahlaa puista. Yhtenä iltana joku sytyttää tulipalon, jossa kaikki kyläläiset kuolevat, mutta mies pelastuu, ja jatkaa puiden mahlan juomista. Tarinan yhteydessä löytyy lehtileike Ethanin isoäidin, Gaylen, kuolemasta tulipalossa. Tästä voi esittää tulkinnan, että Ethanin isoisä Edwin on mahdollisesti alkoholisoitunut – mahlan juonti symboloi alkoholin juontia – ja hänen vaimonsa Gaylen kuoltua tulipalossa Edwin on luultavasti jatkanut juomistaan.

The Vanishing of Ethan Carter -pelin kohdalla Alberin lukemisen strategioista edellä esitetyt kolme ensimmäistä ovat riittäviä pelin ymmärtämiseen: epäluonnollisuudet selittyvät hahmon sisäisinä tiloina tai symboleina ja allegorioina. Alberin strategioista neljäs ja viides ovat yleensä vielä radikaalimmin outojen ja tästä maailmasta poikkeavien tekstien tulkinnassa aktivoituvia strategioita. Neljäs strategia on luoda uusi kehys tekstin ymmärtämiseen yhdistämällä kaksi skeemaa. Tämä strategia on hyödyllinen esimerkiksi lukijan kohdatessa sellaisen kertojan, joka on kuollut henkilö, kasvi tai eläin. Esimerkiksi kertojan ollessa kuollut lukija voi ymmärtää tätä yhdistämällä tietonsa elävistä ihmisistä (jotka pystyvät kertomaan tarinoita) kuvitelmaan puhuvasta ruumiista. Tällaisen kertojan voi ymmärtää sen ilmentymänä, että ihmiset eivät hyväksy kuoleman lopullisuutta tai haluavat kuvitella kuolleiden jatkavan olemassaoloaan kuoleman jälkeen. (Alber 2009, 89–90.) Viides strategia aktivoituu silloin, kun epäluonnollisuuksia ei ole mahdollista selittää neljän aiemman strategian avulla. Tällöin strategiana on venyttää tulkinnan kehyksiä kunnes ne sisältävät sen oudon ja kummallisen, jonka lukija tekstissä kohtaa (Alber 2009, 91).

Myös neljäs ja viides lukemisen strategia voivat toki olla *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin kohdalla pelaajasta riippuen mahdollisia. Pelaaja voi esimerkiksi käyttää viidettä lukemisen strategiaa ja venyttää käsitystään pelin maailmasta käsittämään kaikki epäluonnolliset asiat, joita pelissä kohtaa, eli uskoa pelin maailmassa todeksi myös

kohtaamansa astronautit, merihirviöt ja vastaavat yliluonnollisuudet. Tällöin pelaaja ei lukisi näitä kohtia symbolisina tai metaforisina, vaan esimerkiksi uskoisi Ethanin ja hänen perheensä elävän yliluonnollisessa maailmassa, tai Paul Prosperon kykenevän oikeasti siirtymään toisiin todellisuuksiin, joissa nämä oudot asiat tapahtuvat. Pelaaja voisi myös esimerkiksi tulkita, että Ethanin tarinoilla on kyky materialisoitua toisiksi todellisuuksiksi, joihin Prospero oikeasti pystyy matkustamaan. Viides lukemisen strategia kuitenkin ohittaa vihjeet siitä, että koko unimaailman tapahtumat voidaan lukea symbolisina siten, että ne heijastavat Ethanin elämää ja suhdetta hänen perheenjäseniinsä.

Merkityksellinen outous, merkityksellinen kokonaisuus

Pelin lopussa pelaajalle tarjotaan selitys, joka luonnollistaa kohdatut asiat: Ethan on koko päivän ollut vanhan talon kellarissa työstämässä tarinaa nimeltä ”The Adventures of Paul Prospero, The Supernatural Detective”. Perheen tullessa etsimään häntä Ethanin äiti vahingossa sytyttää öljylampulla tulipalon ja Ethan jää jumiin palavan talon kellariin. Koko pelaajan kokema maailma – ja itse pelaajahahmo Prospero – on Ethanin kuvitelmaa hänen neljänä viimeisenä elinminuuttinaan kello seitsemästä neljä yli seitsemään; aika jona hän kuolee häämyrkytykseen. Kuolinaika näkyy pelimaailman pysähtyneissä kelloissa. Tämän valossa myös yliluonnollinen etsivä Prospero, hänen monologinsa ja kaikki murhat, ovat Ethanin mielensisäistä kuvitelmaa. Tässä vaiheessa pelaaja käyttää siis pelikokemuksensa Alberin lukemisen strategioista ensimmäistä eli alkaa jälkikäteen selittää kokemaansa Ethanin sisäisenä tilana eli unena tai kuvitelmana. Tämän lisäksi pelaaja luultavasti käyttää myös allegorista lukemisen strategiaa kokemuksen ymmärtämiseen, jolloin pelin eri osista muodostuu kokonainen, merkityksellinen kokonaisuus.

Pelin tarina voidaan kokonaisuudessaan tulkita kertomukseksi Ethanista ja hänen huonosta suhteesta perheeseensä, joka ei ymmärrä hänen innostustaan kirjoihin, tarinoihin ja kirjoittamiseen. Ethanin ja hänen perheenjäsentensä välisissä dialogeissa käy ilmi, että Ethanin perheenjäsenillä ei ole aikaa lukea hänen kirjoitelmiaan tai he suhtautuvat pilkallisesti hänen kirjoitusharrastukseensa. Ethania pidetään kummallisena ja hänelle sanotaan ilkeitä asioita. Surullisesti nämä ilkeät asiat ovat ne, jotka jäävät Ethanin mieleen ja siten toistuvat hänen unessaan hänen kuolinhetkellään. Setä Chad on kenties ilkein sanoessaan ”What the hell is wrong with you, exactly? - - You need to stop leaving your stupid stories around. They’re freaking everyone out.” Äiti puolestaan yrittää neuvoa Ethania

lopettamaan jatkuvan kuvittelun: ”Stop living in your head. Do something real. That’s what people respond to. Reality.” Isä, joka keksijän urasta haaveilevana on ehkä toinen perheen luovista henkilöistä, on Ethanin kirjoitusharrastusta kohtaan hyväksyvin, ja toteaa vain puuhiensa keskeltä: ”I’ll read your story later. Okay?”

Pelaajan kokema tarina, jossa Paul Prospero kulkee Red Creek Valleyn kylässä etsimässä Ethania ja yrittämässä pelastaa häntä, on Ethan-pojan viimeinen tarina ja käsittelee hänen omaa kuolemaansa. The Sleeper on symboli Ethanille itselleen ja hänet täytyisi herättää, sillä hän on nukkumassa pois. The Sleeper -hahmon ja heräämisen tematiikan voi rinnastaa myös Ethanin elämiseen omassa mielikuvitusmaailmassaan ja perheenjäsenten pyrkimykseen ”herättää” hänet todelliseen maailmaan. Pelissä olevista perheenjäsenten repliikeistä käy ilmi, että heidän mielestään Ethanin uneksii, kuvittelee, lukee ja kirjoittaa liikaa – siitä kenties myös nimitys ”sleeper”, ikään kuin uneksija tai haaveilija, ”dreamer”.

Kuolinhetkellään Ethan uneksii paikalle suunnittelemansa jännitystarinan hahmon etsivä Prosperon, joka tulisi pelastamaan hänet. Unimaailmassa toistuu motiivina kuoleman symboli korppi esimerkiksi kirkon kryptan koristeissa, Chadin murhan aikaan lentämässä taivaalla ja kellarin salaoven salasanassa corvus¹². Myös Prosperon hahmo sisältää kuolemaan liittyvää symboliikkaa: hän saapuu kylään junatunnelia pitkin kulkién pimeydestä kohti valoa ja toteaa yhdessä monologeistaan, että tämä tapaus olisi hänen viimeisensä, viitaten kyseessä olevan myös Ethanin viimeinen tarina (”I’ve worked dozens of cases. Hundreds. This would be my last one”). Nimi Prospero viittaa Shakespearen näytelmään *Myrsky* (2010/1610–1611) ja Edgar Allan Poen novelliin *Punaisen kuoleman naamio* (1990/1842), joista ensimmäisessä teemoina nousevat anteeksianto ja vapautus, jälkimmäisessä kuolemanpelko ja kuoleman väistämättömyys.

Osa Prosperon monologeista heijastelee Ethanin tunnetta, että hänen perheensä ei hyväksy häntä hänen omana itsenään ja satuttaa häntä puheillaan: ”Ethan’s family blamed him. Whatever it was he’d accidentally let loose, his family was convinced that hurting him would solve the problem, would soothe their disturbed minds.” Kiinnostava yksityiskohta on, että pelaajan täytyy jokaisen lukemansa Ethanin tarinan kohdalla klikata ”Accept” eli hyväksyä tarina: pelaaja osoittaa tällä toiminnolla Ethanin tarinoille hyväksyntää, jota hän ei perheeltään tarinoilleen saanut.

¹² Corvus on latinaa ja viittaa varisten lintusukuun. Mustan korpin latinankielinen nimi on corvus corax.

Unessa maailma on kääntynyt niin, että hänen perheensä on hullu – ei Ethan, jota hänen perheensä kuulluissa dialogeissa pitää kummallisena. Murhat voidaan lukea allegorisina niin, että tosielämässä Ethaniin myönteisimmin suhtautuneet isä ja isoisä ovat Ethanin unessakin ne, jotka puolustavat häntä toisten tappoyrityksiltä, siinä missä Travis, Chad ja äiti ovat Ethania kohtaan hyökkäävämpiä. Isä ja isoisä myös tappavat itsensä, kun taas muut perheenjäsenet kuolevat väkivaltaisesti; Ethan on unessaan heitä kohtaan armollisempi siinä missä hänelle ilkeimmät ihmiset saavat unessa kostonhimoisemman lopun. Murhatarinaan sekoittuvat muut Ethanin kirjoittamat tarinat, joihin Prosperon hahmo tempautuu mukaan siirtyen välillä niiden tarinoiden maailmoihin. *The Vanishing of Ethan Carterin* epäluonnollisuus selittyy kaikkea kummaa ja outoa rakastavan Ethanin kuvitelmana, jossa hänen kohtaamansa vääryydet peilautuvat yliluonnollisissa tarinoissa.

Lähteet

Tekstit

Alber, Jan 2009. Impossible Storyworlds – and What To Do with Them. *Storyworlds* 1, 79–96.

Alber, Jan 2014. Unnatural Narrative. *The Living handbook of narratology*. [<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/unnatural-narrative>, 19.5.2015]

Ensslin, Astrid 2015. Video Games as Unnatural Narratives. Mathias Fuchs [ed.] *Diversity of Play*. Leuphana University of Lüneburg: Meson Press. 41–70.

Fludernik, Monika 2010/2003: Luonnollinen narratologia ja kognitiiviset parametrit. Alkuteos *Natural Narratology and Cognitive Parameters*. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki ja Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Suom. Sanna Katariina Bruun. Helsinki: Gaudeamus. 17–43.

Mäkelä, Maria 2011. Uskoton mieli ja tekstuaaliset petokset. Kirjallisen tajunnankuvauksen konventiot narratologisen haasteena. Tampere: Tampere University Press.

Mäkelä, Maria 2013. Realism and the Unnatural. J. Alber et al. (eds.). *A Poetics of Unnatural Narrative*. Columbus: Ohio State UP, 142–66.

Poe, Edgar Allan 1990. Punaisen kuoleman naamio. Teoksessa *Korppi ja kultakuoriainen*. Suom. Niilo Idman, Yrjö Kivimies, Eero Ahmavaara ja Yrjö Jylhä. Helsinki: Forma. Alkuperäinen novelli vuodelta 1842.

Shakespeare, William 2010. *Myrsky* [näytelmä]. Suom. Matti Rossi. Helsinki: WSOY. Alkuperäinen näytelmä kirjoitettu vuosina 1610–1611.

Videopelit

Blow, Jonathan 2009. Braid. Number None, Inc.: USA.

Dontnod Entertainment 2015. Life Is Strange. Square Enix: United Kingdom.

Galactic Cafe 2013. The Stanley Parable. Galactic Cafe: United States.

Irrational Games 2013. BioShock Infinite. 2K Games: United States.

Quantic Dream 2010. Heavy Rain. Sony Computer Entertainment: Japan.

Remedy Entertainment 2001. Max Payne. Gathering: United States.

Tale of Tales 2009. The Path. Tale of Tales: Belgium.

Thatgamecompany 2012. Journey. Sony Computer Entertainment: Japan.

The Astronauts 2014. The Vanishing of Ethan Carter. The Astronauts: Poland.

5 YHTEENVETO

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut digitaalisiin peleihin kuuluvia narratiivisia tutkimispelejä. Ensimmäisessä artikkelissani avaan narratiivisten tutkimispelien historiaa, esittelen genren tärkeimpiä pelejä ja määrittelen narratiivisten tutkimispelien genren kahdeksan esimerkkipelin perusteella, jotka on julkaistu yhtä lukuunottamatta vuosina 2012–2015¹³. Aihe on tutkielman julkaisuhetkellä niin tuore, että yksi ensimmäisessä artikkelissa tarkastelemistani peleistä, *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room 2015), julkaistiin vain viikkoja ennen tutkielman valmistumista.

Narratiivisten tutkimispelien genren keskeisinä piirteinä voidaan pitää narratiivia ja tutkimista: niissä on laaja tarina, joka on upotettu pelimaailmaan pelaajan löydettäväksi, ja keskeisenä pelimekaniikkana on pelimaailman tutkiminen tarinan löytämiseksi. Tarkasteltavana olleet narratiiviset tutkimispelit on kuvattu ensimmäisestä persoonasta ja useimmissa niistä ei samaistuta voimakkaasti pelattavaan hahmoon – pelaajalle ei useissa peleissä edes kerrota pelin alussa, ketä hahmoa hän pelaa. Pelimaailma on kolmiulotteinen, yksityiskohtainen ja monissa peleissä myös visuaalisesti kaunis. Monissa kyseisen genren peleissä on kauhupelien piirteitä: ne voivat olla tunnelmaltaan jännittäviä ja sisältää kauhukirjallisuudesta, -elokuvista ja -peleistä tuttua kuvastoa. Narratiiviset tutkimispelit kuitenkin eroavat kauhupeleistä siinä, että niissä ei ole vaaraa pelaajahahmolle: pelaaja on kuin jälkikäteen paikalle saapuva tutkija.

Toisessa ja kolmannessa artikkelissani analysoin tarkemmin kahta peliä, jotka edustavat narratiivisten tutkimispelien genreä. Analysoin tarinan rakentumista ja kerronnan keinoja pelissä *Gone Home* (The Fullbright Company 2013) ja sovellan epäluonnollista narratologiaa peliin *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts 2014). *Gone Home* -pelin analyysi osoittaa, että narratiivisten tutkimispelien kerronnan keinot voivat olla hyvin moninaiset: pelin tarina välittyy pelaajalle tekstien, peliympäristön ja auditiivisten keinojen avulla. Tutkimukseni yhdistää tekstuaalista, visuaalista ja auditiivista analyysia ja hyödyntää laajalaisesti niin pelitutkimuksen kuin kirjallisuudentutkimuksen teorioita. *Gone Home* tarina on sijoitettu peliin kerroksittain siten, että pääjuoni eli Samanthan tarina, on helpoin löytää ja kerrotaan pelaajalle suorimmin, kun taas sivuhenkilöiden tarinat vaativat pelaajalta enemmän

¹³ *Myst* (Cyan) julkaistiin alun perin vuonna 1993, mutta siitä on sen jälkeen julkaistu päivitetty versiot vuosina 2000 ja 2014.

sekä tulkinnallisia että pelillisiä taitoja. Pelin tarina ei kuitenkaan ole staattinen ja kokonaan ennalta käsikirjoitettu, vaan syntyy pelaajan vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa: pelaajan toiminta pelissä on osa tarinaa. *Gone Home* -pelin analyysissä analysoin tarkemmin yhden sivuhenkilön, Terrence Greenbriarin, tarinan rakentumista. Toinen vaihtoehto olisi voinut olla pelin pääjuonen analyysi. Valitsin kuitenkin Terrencen tarinan, koska sen analyysi osoittaa hyvin, miten tarina rakentuu pelissä silloin, kun hahmo itse ei suoraan kerro sitä pelaajalle. Terrencen tarinan ymmärtäminen vaatii enemmän tulkintaa, päättelyä ja aukkojen täyttämistä kuin Samantha tarinan, joten se on analyysin kohteena hedelmällinen.

Toisin kuin *Gone Homea* käsittelevässä artikkelissa, kolmannessa artikkelissani käytän narratiivisen tutkimispelin analyysiin yksittäistä kirjallisuuden teoriaa. Analyysini pelistä *The Vanishing of Ethan Carter* osoittaa, että Jan Alberin epäluonnollisen narratologian lukemisen teoriaa voidaan soveltaa myös digitaalisten pelien kontekstissa, vaikka teoria onkin alun perin kehitetty kirjallisuuden analyysiin. Myös digitaalisissa peleissä kohdataan epäluonnollista, outoa ja kummallista, jota pelaaja yrittää selittää ja ymmärtää esimerkiksi hallusinaationa, unena, symbolina tai allegoriana. *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin kohdalla Alberin teoria tarjoaa hyödyllisen keinon jäsentää pelaajan mahdollisia tulkintoja pelin epäluonnollisilta tuntuvista kohdista. Tulkintani mukaan peli kertoo outoja, makaabereja ja kummallisia tarinoita rakastavasta Ethan-pojasta, jota hänen perheensä ei ymmärrä. Epäluonnolliset jaksot ovat Ethan-pojan kuvittelemia tarinoita, jotka symboloivat hänen suhdettaan kuhunkin viidestä perheenjäsenestä. Pelaajan ohjaama hahmo Paul Prospero on osa Ethanin näkemää unta ja siirtyy tietyissä kohdissa pelimaailmaa toisiin, Ethanin kuvittelemiin tarinoihin.

Narratiivisten tutkimispelien genreä esittelevä artikkelini yhdessä kahden analyysin kanssa tarjoavat näkymän juuri tällä hetkellä kehittymässä olevaan peligenreen. Näiden pelien tutkimus on kuitenkin vasta lähtökuopissaan. Mahdollisia tulevia tutkimusaiheita voivat olla *Gone Home*, *The Vanishing of Ethan Carterin* tai muiden narratiivisten tutkimispelien tarkastelu uusista näkökulmista: esimerkiksi sukupuolentutkimus, henkilöhahmoteoria tai intertekstuaalisuuden ja -mediaalisuuden tutkimus voisivat avata uusia näkökulmia narratiivisiin tutkimispeleihin ja niiden kertomiin tarinoihin. Myös esimerkiksi *The Old City: Leviathan* -peliin sisältyvän pienoisoromaanin suhde varsinaiseen pelattavaan peliin tarjoaisi mielenkiintoisen tutkimuskohteen pelitutkimuksen ja tekstianalyysin risteyskohdassa. Tulevina vuosina narratiivisten tutkimispelien genre mitä luultavimmin kehittyä uusien

pelien ilmestyessä. Esimerkiksi *Gone Home* -pelin tehneeltä Fullbright-yhtiöltä ilmestyy vuonna 2016 avaruuteen sijoittuva narratiivinen tutkimispeli *Tacoma* (Fullbright presents Tacoma). Todennäköisesti uusissa peleissä tehdään innovaatioita niin pelillisesti kuin tarinoiden ja kerronnan keinojenkin osalta, mikä tarjoaa jälleen uusia tutkimuksen aiheita.

Lähteet

Fullbright presents Tacoma. [<https://tacoma-game.com/>, 11.8.2015]

Videopelit

Cyan 1993. *Myst*. Brøderbund Software, Inc.: United States.

The Astronauts 2014. *The Vanishing of Ethan Carter*. The Astronauts: Poland.

The Fullbright Company 2013. *Gone Home*. The Fullbright Company: United States.