

Nataniel Kauppi

Digitaalisten pelien narratiivi

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

15. joulukuuta 2022

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Nataniel Kauppi

Yhteystiedot: natanielkauppi@gmail.com

Ohjaaja: Tytti Saksa

Työn nimi: Digitaalisten pelien narratiivi

Title in English: Narrative of Digital Games

Työ: Kandidaatintutkielma

Opintosuunta: Kaikki opintosuunnat

Sivumäärä: 23+0

Tiivistelmä: Tässä tutkielmassa käydään läpi narratiivin ja pelimekaniikan käsitettä sekä tutkitaan miten pelimekaniikoilla voidaan tukea digitaalisen pelin tarinankerrontaa, puhutaan niin sanotuista narratiivisista pelimekaniikoista. Esimerkkipelit jaetaan kolmeen eri kategoriaan narratiivin perusteella. Jokaisen pelin kohdalla tutkitaan tarkemmin tämän pelimekaniikkojen avulla kerrottua narratiivia.

Avainsanat: pelitutkimus, narratiivi, narratiiviset pelimekaniikat, pelit, videopelit, digitaaliset pelit

Abstract: In this study we define narrative and game mechanics as well as explore how game mechanics can support storytelling in digital games, defining so called narrative game mechanics. The example games are divided into three categories based on their narrative. We take a closer look at what kind of narrative each game tells through its game mechanics.

Keywords: game studies, narrative, narrative game mechanics, games, video games, digital games

Termiluettelo

Digitaaliset pelit	Pelejä, joita pelataan digitaalisilla laitteilla kuten tietokoneella, konsolilla tai puhelimella
Narratiivi	Koettu tapahtumaketju
Pelimekaniikka	Pelaajan kutsuma metodi, jolla vuorovaikutetaan pelitilan kanssa
Tarinankerronta	Tapa esittää tapahtumia jollakin kommunikoinnin tavalla yleisölle, joka ei tapahtumahetkellä ollut paikalla
Ydinmekaniikka	Pelimekaniikoista se, jota pelaajan odotetaan käyttävän kaikkiaan eniten saavuttaakseen tavoitteensa

Taulukot

Taulukko 1. Tutkimassa käytettävät digitaaliset pelit.....	2
--	---

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	KÄSITTEET	2
2.1	Digitaaliset pelit	2
2.2	Narratiivi ja tarinankerronta	4
2.3	Pelimekaniikat	6
3	NARRATIIVI DIGITAALISISSA PELEISSÄ	7
3.1	Tarinaan painottuvat pelit	8
3.2	Mekaniikkoihin painottuvat pelit	9
3.3	Konteksti ja mekaniikat	10
4	YHTEENVETO	14
	LÄHTEET	16

1 Johdanto

Digitaalisten pelien narratiivi on herättänyt monissa tutkijoissa hämmennystä. Pelitutkimuksen ja narratologian välillä on kuilu, jota on kahdella viime vuosikymmenellä yritetty punoa kiinni. Frasca (2003) väittää, että tämä kuilu on johtunut väärinkäsityksistä. Pelitutkijoiden pitäisi keskittyä pelin mekaniikkoihin ja unohtaa kaikki narratiivista, mutta narratologien mielestä pelit ovat kytkeytyneet tarinoihin. Tästä väittelystä on syntynyt eräs tutkimuksen kohde, joka yhdistää sekä pelitutkijoiden ydinosamisalueen että narratologien ymmärryksen pelien tarinasta: narratiiviset pelimekaniikat. Narratiiville on monia erilaisia määritelmiä, jotka poikkeavat toisistaan ja joista kaikki määritelmät eivät sisällä digitaalisia pelejä tai vain osan niistä. Siksi on tärkeää määritellä narratiivin käsite tarkasti ja moniulotteisesti.

Tässä kandidaatintutkielmassa tutkitaan, kuinka peleillä välitetään narratiivia ja kuinka pelimekaniikat tukevat tätä narratiivia. Tämä tutkielma tarkastelee myös narratiivin ja pelimekaniikan käsitettä ja kuinka niinkin mekaanisessa pelissä kuin *Tetrixessä* on narratiivi. Tarkastellaan myös sitä, kuinka pelimekaniikan muuttaminen tai poistaminen pelistä voisi luoda peliin erilaisen tunnelman. Pelikokemus ei ole tutkielman keskiössä, vaan narratiivi, tarinankerronta ja pelimekaniikat. Tutkimuksen kohteena ovat ainoastaan digitaaliset pelit, eivät lautapelit tai pöytäroolipelit, vaikka samoja käsitteitä ja strategioita voitaisiin soveltaa näihin.

Tutkimusstrategiana jaotellaan pelit kolmeen luokkaan, joissa narratiivia ja pelimekaniikkoja painotellaan eri tavoin. Näiden pelien toimintaa tarkastellaan sekä narratiivin, tarinankerronnan että pelimekaniikkojen näkökulmasta ja vertaillaan toisiinsa. Tutkimus tapahtuu kirjallisuuslähteiden, artikkelien ja seitsemän esimerkkipelin avulla.

Tutkimustyön tavoitteena on argumentoida sen puolesta, että jokaisella digitaalisella pelillä on narratiivi, ja tuomaan lisää valoa narratiivisten pelimekaniikkojen tutkimukseen ja toteutukseen. Digitaalisten pelien vahvuus on niiden interaktiivisuus. Millaista vuorovaikutusta pelaaja voi pelissä hyödyntää vaikuttaa merkittävästi koettuun narratiiviin, immersioon ja pelistä koettuun mielihyvään.

2 Käsitteet

Narratiivin ja pelimekaniikkojen käsitteet eivät aina ole yksiselitteisiä. Tässä luvussa avataan tässä tutkielmassa käytettyjä määritelmiä sekä digitaalisten pelien esimerkkejä.

2.1 Digitaaliset pelit

Digitaalisella pelillä viitataan sellaiseen peliin, joka on tuotettu jollekin digitaaliselle laitteelle, kuten tietokoneelle, puhelimelle tai konsolille. Tässä tutkielmassa on käytetty useaa digitaalisen pelin esimerkkiä, jossa narratiivi ja pelimekaniikat näyttäytyvät eri tavalla. Alla olevaan taulukkoon on listattu pelit, niiden julkaisuvuosi, kehittäjä ja lyhyt kuvaus. Kaikissa peleissä on narratiivia, mutta nämä pelit ovat valittu niin, että niiden narratiivit, pelimekaniikat ja konteksti poikkeavat selkeästi toisistaan.

Nimi	Vuosi	Kehittäjä(t)	Kuvaus
Life Is Strange 2	2018	Don't Nod, Feral Interactive	3. persoonan graafinen seikkailupeli
The Stanley Parable	2013	Galactic Cafe	1. persoonan seikkailupeli
Tile Master - Classic Match	2020	Higgs Studio	3-match mobiilipeli
Tetris	1984	Pajitnov, A.	Strategiapeli
Minecraft	2011	Mojang Studios	Hiekkalaatikkopeli
The Sims 4	2014	Maxis, Electronic Arts	Simulaatiopeli
The Elder Scrolls V: Skyrim	2011	Bethesda Game Studios	Roolipeli

Taulukko 1. Tutkielmassa käytettävät digitaaliset pelit

Näiden pelien tunteminen etukäteen ei ole tarpeellista, sillä niiden tärkeimmät elementit käydään läpi. *Life Is Strange 2* on graafinen 3D-seikkailupeli, jossa pelaaja ohjaa Sean Diaz -nimistä poikaa. Poika joutuu vaikeuksiin, kun hänen nuori pikkuveljensä huomaa omaavansa

hallitsemattomia telepaattisia voimia. Pelissä liikutaan ja tutkitaan objekteja, jotka tuovat lisää kontekstia tarinalle. Välillä pelaajalle annetaan vaihtoehtoja, jotka vaikuttavat pelin lopputulokseen.

The Stanley Parable on 3D-tutkimuspeli, jossa pelaaja ohjaa Stanley Parable -nimistä hahmoa. Pelissä erityistä on siinä koko ajan selostava kertoja, joka kertoo mitä pelaajan täytyy tehdä ja mistä ovesta kulkea. Pelaaja voi kuitenkin tehdä eri tavalla kuin kertoja määrää, jolloin pelin tarina kulkee eri suuntaan.

Tile Master - Classic Match on perinteinen 3-match mobiilipeli, jossa pelaajan täytyy kerätä alla olevaan palkkiin enintään 7 laattaa, joista 3 samanlaista häviää aina sitä mukaa, kun ne päätyvät sinne. Jos palkki täyttyy, peli loppuu. Jos laatat loppuvat pelilaudalta, kenttä on suoritettu.

Tetris on vuonna 1985 Neuvostoliitossa julkaistu klassikko-peli, josta on tehty monenlaisia erilaisia kopioita. Pelin yläreunasta putoaa palikoita pelin alareunaan. Aina kun yksi on tipahtanut maahan, uusi alkaa laskeutua. Kun palikoita saa kasattua pelin alareunaan niin, että rivi täyttyy, täytetty rivi katoaa ja pelaaja saa pisteitä. Peli jatkuu loputtomiin tai kunnes palikoita on niin korkealla, että uuden palikan jokin reuna ottaa kiinni pelin yläreunaan.

Minecraft on avoimen maailman 3D-hiekkalaatikkopeli, jossa pelaaja voi tutkia erilaisia ympäristöjä, selviytyä hirviöiden hyökkäyksistä ja rakennella. Pelissä ei ole mitään yleistä tavoitetta, vaan pelaaja luo itse omat tavoitteensa. Eräänä tavoitteena voisi pitää pelin alkuperäisen vaikeimman vihollisen Ender Dragonin nujertamista. *Minecraft* on julkaistu lukuisille eri alustoille ja siitä on useampi versio. Tämän tutkielman kannalta keskitytään julkaisuun *Minecraft: Java Edition* henkilökohtaisille tietokoneille Linux-käyttöjärjestelmässä.

The Sims 4 on 3D-simulaatiopeli, jossa pelaaja voi pelisarjan sloganin mukaisesti "leikkiä elämällä". *The Sims 4* -peliä voisi nimittää ikään kuin nukkekotipeliksi, jossa pelattavat hahmot eli "simit" ovat pelaajan nukkeja. Pelaaja ohjaa niitä simejä, joita taloudessa sillä hetkellä on. Pelissä voi sen lisäksi rakentaa ja muokata maailmaa, jossa simit liikkuvat ja elävät. Simejä voi ohjata klikkailemalla erilaisia objekteja pelimaailmassa ja vuorovaikuttamalla niiden kanssa, esimerkiksi toisten simien, tietokoneiden tai sohvien kanssa. Samoin kuin *Minecraft*, *The Sims 4* ei tarjoa pelaajalle mitään loppuskenaariota tai lopullista päämäärää,

vaan pelaaja määrittää sen itse.

The Elder Scrolls V: Skyrim on avoimen maailman 3D-roolipeli, jossa pelaaja ohjaa itse luomaansa hahmoa. Pelissä on monia eri tehtäviä, joista pelaaja voi valita, mitkä hän tekee. Tehtäviä antavat toiset pelihahmot maailmassa. Sen lisäksi että pelissä on yksittäisiä tehtäviä, siinä on myös pidempiä tehtäväsarjoja sekä päätehtävä. Päätehtävä vie maailman tarinaa eteenpäin, esimerkiksi ennen tiettyä kohtaa päätehtävässä, lohikäärmeitä ei näy maailmassa ollenkaan eikä pelaaja pysty käyttämään "huutoja", jotka ovat eräänlaisia vahvempia loitsuja. *The Elder Scrolls V: Skyrim* siis antaa pelaajalle monia erilaisia objektiivieja, joista tärkein on päätehtävä, mutta joita pelaajan ei käytännössä tarvitse toteuttaa.

2.2 Narratiivi ja tarinankerronta

Narratiiville on erilaisia määritelmiä, jotka poikkeavat toisistaan riippuen kontekstista. Klassisen narratologian mukaan narratiivi on kertomus, jossa tapahtumat seuraavat toisiaan lineaarisessa järjestyksessä. Ryan, Ruppert ja Bernet (2004, s. 13) määrittelevät klassisen narratologian narratiivin määritelmän jonkin tapahtuman kertomiseksi, siis kerrotaan jollekin toiselle mitä tapahtui. Tällä narratiivin määritelmällä kaikkia pelejä ei voida pitää narratiivisina, sillä esimerkiksi *Minecraft* ei missään vaiheessa kerro tarinaa lineaarisesti eikä menneisyyteen viitaten.

Sen sijaan Toolan (2006) määrittelee narratiivin miellettyinä tai koettuina ei-satunnaisina tapahtumina, jotka seuraavat toisiaan. Hänen mukaansa narratiivin tutkiminen voidaan jakaa kahteen erilliseen osioon: tarinaan ja diskurssiin. Tarinalla viitataan klassisen narratologian määritelmään narratiivista ja diskurssilla viitataan kokemukseen. Mielletty tai koettu tapahtumaketju on tärkeä määritelmä digitaalisten pelien kannalta, sillä peleissä ei välttämättä ole kerrottua tai kirjoitettua tarinaa lainkaan, esimerkiksi *Minecraft*. Tällöin pelaajan itse kokema tapahtumien jatkumo luo narratiivia pelin ympärille ja jättää omanlaisensa tarinan pelaajan mieleen. Toolan (2006) väittääkin, että se kuka päättää tekstien olevan narratiivisia, on itse kuulija tai lukija eikä tarinan kertoja. Digitaalisten pelien yhteydessä ei välttämättä puhuta tekstien lukemisesta tai kuulemisesta, vaan pelin kokemisesta.

Ryan (2006, s. 10-11) erottaa narratiivin kahteen eri modaaliteettiin: "omata narratiivi" ja "olla

narratiivi". Omata narratiivi tarkoittaa, että peli voi tuottaa narratiivia kokijan silmissä, ja olla narratiivi tarkoittaa, että peli on tehty tarkoituksella kertomaan jotain narratiivia.

Toolan (2006) käy artikkelissaan yksityiskohtaisesti läpi erilaisia narratiivin teorioita ja käsitteitä. Ensimmäisinä termeinä ovat tapahtumat ja tapahtumarakenne. Tapahtumia voisi kutsua ikään kuin kohtauksiksi niin kuin elokuvissa ja tapahtumarakennetta elokuvan käsikirjoitukseksi kohtaus kohtauksen jälkeen. Toisena terminä on hahmo (engl. character). Hahmot ovat tapahtumissa vuorovaikuttavia ihmisiä, eläimiä, tavaroita tai muita olentoja, elollisia tai elottomia. Voidakseen vuorovaikuttaa, hahmojen täytyy olla jossain tapahtumapaikassa tai miljöössä. Myös tyhjä tila on tapahtumapaikka.

Tarinoilla on aina eksplisiittinen tai implisiittinen kertoja. Eksplisiittisenä kertojana voidaan pitää sellaista kertojaa, joka tuo itsensä julki. Esimerkiksi *The Stanley Parable* esittää eksplisiittisen kertojan, jossa pelin tekijä ikään kuin puhuttelee pelaajaa. Implisiittisiä kertojia ovat sellaiset kertojat, jotka eivät tuo itseään julki. Esimerkiksi *Minecraft* ei missään vaiheessa tuo esiin erillistä kertojaa, joka selittäisi tarinan kulkua.

Jos narratiivilla viitataan tarinaan tai tapahtumaketjuun, niin tarinankerrontaa on se, miten narratiivi esitetään tai kerrotaan. Anderson (2010) määrittelee tarinankerronnan kulttuurillisesti tärkeäksi tavaksi esittää tapahtumia tai tapahtumaketjuja, tosia tai taruja, jollakin kommunikoinnin tavalla yleisölle, joka ei tapahtumahetkellä ollut paikalla. Hän esittää kommunikoinnin tavoiksi esittää tapahtumia tai tapahtumaketjuja suullisesti, kirjallisesti ja visuaalisesti.

Digitaalisissa peleissä voidaan käyttää hyväksi kaikkia kommunikoinnin tapoja, mutta niitä voidaan jättää myös pois. On digitaalisia pelejä, jotka ovat pelkästään visuaalisia. Visuaalisuus lienee tärkein digitaalisten pelien kommunikoinnin tapa, sillä lähes kaikilla ohjelmissa on vähintään käyttöliittymä. Tarinan kertominen ympäristössä ja sen avulla on tärkeä osa digitaalisia pelejä (Jenkins 2004). Tarinaa ympäristössä voidaan kertoa joko vuorovaikuttamalla ympäristön kanssa tai visualisoimalla erilaisia elementtejä. Esimerkiksi kissan raapimisjäljet ulko-oven sisäpuolella kertovat, että taloudessa on tai on ollut kissa, joka on halunnut ulos. Tällaiset pienet yksityiskohdat luovat immersiota pelimaailmaan.

2.3 Pelimekaniikat

Kuten narratiiville, pelimekaniikoille on monia erilaisia määritelmiä, jotka eivät ole vakiintuneet ja jotka jatkavat laajentumistaan. Yksinkertaisimmillaan Sicart (2008) määrittelee pelimekaniikat seuraavasti: pelimekaniikat ovat pelaajan kutsumia metodeja, jotka on suunniteltu vuorovaikuttamaan pelitilan kanssa. Käytännössä nämä tarkoittavat esimerkiksi hiiren painallusta, napin painallusta, näytön koskettamista tai muuta vuorovaikutusta peliohjaimella. Kun pelaaja painaa tietokoneen hiirtä, pelitilassa tapahtuu jotain, esimerkiksi monissa ensimmäisen persoonan ampumapeleissä hiirtä painamalla ammutaan aseella.

Pelissä voi olla monia eri mekaniikoita, joista jotkut ovat tärkeämpiä kuin toiset. Näitä mekaniikkoja kutsutaan ydinmekaniikoiksi. Järvinen (2008) esittää, että ydinmekaniikka on pelimekaniikoista sellainen, jota pelaajan halutaan tai oletetaan tekevän kaikista eniten saavuttaakseen tavoitteensa. Halutun toiminnon määritelmä on tärkeä, sillä esimerkiksi hyppiminen ei ole *The Elder Scrolls V: Skyrimin* ydinmekaniikka, vaikka pelaaja tekisi sitä enemmän kuin pelin ydinmekaniikkaa, sillä se ei yleensä edistä pelin kulkua.

Dubbelman (2016) esittää, että pelimekaniikat ovat kaikista suurin voima sille, mitä pelaaja saa ja ei saa tehdä pelin sisällä ja että nämä säännöt muokkaavat merkittävästi pelaajan kokemaa tarinaa. Pelimekaniikkoja voisi siis kutsua digitaalisten pelien tarinankerronnallisiksi menetelmiksi. Sekin, että jotain ei saa tai voi tehdä, voi myös olla osa narratiivia. Pelimekaniikkojen konteksti vaikuttaa siis merkittävästi kerrottuun tarinaan.

3 Narratiivi digitaalisissa peleissä

Tässä kappaleessa tutkitaan esimerkkien valossa miten narratiivi välittyy digitaalisissa peleissä keskittyen ensisijaisesti pelimekaniikoihin ja niiden narratiivisiin elementteihin. Tarkastellaan myös pelin sisäistä kontekstia irrallaan oikean maailman tapahtumista. Elson ym. (2014) väittää, että pelimekaniikkojen tulee olla tyydyttävät, että pelikokemus voisi olla tyydyttävä, vaikkakin hyvä narratiivi voi pelastaa huonot mekaniikat ja toisinpäin. Tässä tutkielmassa ei kuitenkaan keskitytä siihen, miten mekaniikat ovat teknisesti toteutettu ja kuinka ne sopivat yhteen tai vaikuttavat pelikokemukseen, vaan siihen, miten narratiivi ja pelimekaniikat täydentävät toisiaan. Kuten Dubbelman (2016) tutki artikkelissaan, tässä tutkielmassa tutkitaan myös miten pelimekaniikoilla ilmaistaan tarinoiden tapahtumia ja kuinka samalla mekaniikalla voi saman pelin sisällä kontekstia muuttamalla luoda hyvinkin erilaisia kokemuksia.

Jokaisesta pelistä on erikseen kuvailtu seuraavat asiat: tapahtumarakenne, pelihahmot, kertoja, tapahtumapaikka, kommunikaation tavat, mekaniikat, ydinmekaniikat ja pelin tavoite. Tapahtumarakenne voi olla lineaarinen tai epälineaarinen. Pelihahmoissa kiinnitetään huomiota pelattaviin ja ei-pelattaviin hahmoihin, joiden kanssa vuorovaikuttaminen edistää tarinaa. Kertoja on kaikissa tässä tutkielmassa tutkittavissa peleissä implisiittinen paitsi *The Stanley Parable*. Tapahtumapaikka on oikeaan maailmaan sijoittuva, johonkin fantasiamaailmaan sijoittuva tai se on abstrakti. Se voi olla joko rajattu tai avoin. Kommunikaation tapoja ovat visuaalinen, suullinen ja kirjallinen. Mekaniikoista keskitytään niihin, joilla narratiivia välitetään merkittävällä, erikoisella tai uudella tavalla. Ne voivat olla ydinmekaniikkoja tai eivät. Pelin tavoite voi olla pelaajan itse määrittelemä, se voi olla jokin tietty objektiivinen tai sekin voi olla abstrakti. Esimerkiksi *The Stanley Parable* esittää melko abstraktin tavoitteen pelille.

Tässä tutkielmassa tutkittavat pelit on jaettu kolmen eri otsikon alle riippuen niiden kontekstista, tavoitteesta ja tapahtumarakenteesta. Alaotsikkojen alla käydään läpi kuinka tarinaa kiedotaan pelimekaniikkojen ympärille ja toisaalta kuinka pelimekaniikat kertovat tarinaa myös ilman ennalta määrättyä narratiivia.

3.1 Tarinaan painottuvat pelit

Tarinaan painottuvilla peleillä tässä kontekstissa tarkoitetaan pelejä, jotka selkeästi kertovat jotain narratiivisia. Niillä on lineaarinen rakenne, joka saattaa haarautua pelaajan tekemien valintojen perusteella ja niissä saattaa olla useampi mahdollinen lopputulos. Tarinan kulku on melko samantapaista kuin elokuvissa ja sarjoissa, mutta erona on tarinan interaktiivisuus. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi visuaaliset novellit ja monet seikkailupelit. Tässä tutkielmassa tutkimme tarkemmin esimerkkejä *Life Is Strange 2* ja *The Stanley Parable*, joista kumpikin ovat haarautuvia.

Pelissä *Life Is Strange 2* on yksi ohjattava pelihahmo, Sean Diaz, ja loput hahmoista ovat vuorovaikutuksen kohteina. Tapahtumapaikka on oikeassa maailmassa Yhdysvalloissa. Pelissä on käytetty paljon kaikkia kommunikaation tapoja: visuaalista, suullista ja kirjallista. Pelissä on kolme ydinmekaniikkaa. Näitä ovat liikkuminen, objektien kanssa vuorovaikutaminen joko itse tai pikkuveljen yliluonnollisten voimien avulla ja valintojen tekeminen. Muita mekaniikkoja ovat tekstiviestien lukeminen, piirtäminen ja esineiden keräily, jotka antavat oikeastaan vain lisää kontekstia tarinalle. Pelin tavoitteena on päästä Meksikon rajalle, jossa pelin lopputulos määräytyy.

Seuraavaksi tutkitaan *Life Is Strange 2* pelimekaniikkoja ja niiden narratiivisia elementtejä, varsinkin pelissä esiintyvää puhelinmekaniikkaa. Pelin päähenkilö Sean Diaz on teini-ikäinen poika, joka elää 2016-luvun Seattlessa, Yhdysvalloissa, lähiössä pikkuveljensä ja isänsä kanssa. 2000-luvulla syntyneelle nuorelle on ominaista, että puhelin on aina lähellä ja sitä käytetään usein (Dolot 2018). Pelin alussa Sean saa melko tavallisia tekstiviestejä lähipiiristään ja viestejä voi lukea jonkin verran taaksepäin. Viesteistä välittyy kuva normaalista teini-ikäisen arjesta. Pelin edetessä Sean ei enää vastaile viesteihin ja tavallisten arkipäiväisten viestien sijaan hän saa huolestuneita ja pahoittelevia viestejä, varsinkin parhaalta ystävältään Lylalta. Sean erisäytyy muusta maailmasta eikä edes vastaa Lylalle ja lopulta heittää puhelimen pois, ettei häntä voida paikantaa. Mekaniikka ja sen konteksti siis muuttuu hyvin paljon pelin edetessä. Mekaniikka, joka aluksi toi tunnelman tavallisesta teini-ikäisen arjesta, muuttuu pian huolestuttavaksi, ennen kuin se katoaa kokonaan.

The Stanley Parable kertoo tarinaa hieman eri tavalla kuin *Life Is Strange 2*. Se poikkeaa

monesta pelistä siten, että siinä on eksplisiittinen kertoja, joka käskää pelaajan tehdä tiettyjä asioita ja mennä tiettyihin paikkoihin ja reagoi riippuen siitä, totteleeko pelaaja vai ei. Siihen kuuluu vain kaksi ydinmekaniikkaa: liikkuminen ja elottomien esineiden kanssa vuorovaikuttaminen. Pelattavia hahmoja on vain yksi ja vuorovaikutettavia kohteita ei ole kovin suurta määrää. Pelattava hahmo on ainoa ihmistä tai eläintä muistuttava hahmo. Peli sijoittuu toimistoon, mutta ei mihinkään tiettyyn maahan tai maailmaan. Kaikkia kommunikaation tapoja on käytetty, mutta kirjallista on käytetty vähiten. Narratiivi on luotu hyvin pitkälti kertojan suullisen kommunikaation avulla eikä peli olisi välttämättä looginen, jos kertojaa ei olisi. Tavoitteena pelissä on löytää itse tarina. Pelissä on monta erilaista loppua, jotka riippuvat siitä, milloin pelaaja tottelee kertojan antamia ohjeita.

The Stanley Parable on tehnyt niinkin yksinkertaisesta mekaniikasta kuin liikkumisesta hyvinkin erilaisen ja kiinnostavan pelkän narraation avulla. Pelissä on eräs kohta, jossa pelaaja saapuu huoneeseen, jossa on kaksi ovea: punainen ja sininen. Kertoja sanoo, että "Stanley walked through the red door." Jos pelaaja tottelee kertojan antamia ohjeita, kertoja on rauhallinen ja neutraali, niin kuin äänikirjaa kuunnellessa. Kertojalla on kuin jokin tietty käsikirjoitus, jota hän odottaa pelaajan noudattavan. Jos pelaaja ei tee kuten kertoja sanoo, kertojaa alkaa ärsyttämään. Riippuen siitä kuinka paljon pelaaja tottelee tai ei tottele, kertojan äänensävy ja neutraalius muuttuu. Tämä saattaa olla pientä sarkasmia ja ärtyneisyyttä tai suoraa vihaista syyttämistä. Tällä mekaniikalla ei olisi yhtä suurta vaikutusta pelaajaan ja narratiiviin, mikäli kertoja puhuisi koko ajan neutraalisti tai vain kertoisi, mitä pelaaja teki. Kertoja on oma hahmonsa, joka ei aluksi vaikuta tietoiselta.

3.2 Mekaniikkoihin painottuvat pelit

Mekaniikkoihin painottuvilla peleillä tässä kontekstissa tarkoitetaan sellaisia digitaalisia pelejä, jotka keskittyvät pelin mekaniikkoihin välittämättä sen enempää narratiivista. Tällaisia pelejä ovat useat kasuaalit pelit. Niissä ei ole mitään erityistä tapahtumarakennetta, tapahtumapaikkaa, kertojaa eikä kommunikaation tapoja ole välttämättä muuta kuin visuaalinen. Näissä peleissä on kuitenkin erittäin selkeät ydinmekaniikat ja tavoitteet, joita ei välttämättä tarvitse edes selittää, sillä ne ovat niin intuitiivisia. Ryan (2005) väittää, että tällaiset pelit eivät ole narratiivisia, sillä niissä ei ole älykkäitä hahmoja, jotka vuorovaikuttavat ympäröi-

vän maailman kanssa. Aiemmin tässä tutkielmassa kuitenkin todettiin, että hahmot voivat olla myös objekteja tai kappaleita, jotka eivät ole älyllisiä tai tietoisia.

Eräs klassinen esimerkki mekaniikkoihin pohjautuvasta pelistä, jota on myös tutkittu paljon julkaisun jälkeen, on *Tetris*. Tetriksen pelihahmoja ovat liikuteltavat kappaleet ja sen ydinmekaniikkana on liikuttaa alas putoavaa palikkaa oikealle, vasemmalle tai kiertää sitä oikealle tai vasemmalle 90-astetta. Tavoitteena on pinota palikat niin, että tyhjiä aukkoja ei jää.

Post (2009) on tutkinut artikkelissaan *Tetriksen* narratiivisia elementtejä ja väittänyt, että vaikka peliä ei alunperin välttämättä luotu mikään tietty narratiivi mielessä vaan siinä keskityttiin tyystin mekaniikkoihin, peli kertoo silti jotain narratiivisia mekaniikkojensa ja pelattavuutensa (engl. *gameplay*) avulla. Hänen mukaansa pelin narratiivisuus liittyy pelattavuuden performatiivisiin ulottuvuuksiin. *Tetriksessä* hahmoja ovat palikat, jotka vuorovaikuttavat toistensa kanssa. Tämä kertoo pelin narratiivisia. Tapahtumaketju menee näin: avaa peli, lue ohjeet, aloita peli, kierros 1, kierros 2, ..., kierros n, rekisteröi tulokset, lopeta peli.

Tetris on klassinen esimerkki mekaniikkoihin painottuvasta pelistä, mutta se ei suinkaan ole ainoa tällainen peli, jolla on narratiivi. Pelissä täytyy olla vain hahmoja, jotka ovat vuorovaikutuksessa joko keskenään tai ympäröivän maailman kanssa. Seuraavaksi katsotaan esimerkkiä *Tile Master - Classic Match*. Pelissä vuorovaikuttavia hahmoja ovat laatat. Ne vuorovaikuttavat keskenään. Pelin tapahtumaketju menee seuraavasti: aloita peli, paina laattaa 1, laattaa 2, ..., laattaa n, peli loppuu. Peli loppuu joko voittamiseen tai häviämiseen.

3.3 Konteksti ja mekaniikat

Viimeisenä ja isoimpana osa-alueena on pelit, joilla on tietty konteksti ja mekaniikat, jotka muovaavat mahdollista narratiivisia. Ne eivät kuitenkaan ole lineaarisia ja pelaaja saa paljolti päättää itse millainen narratiivi muodostuu. Pelaaja saa myös itse päättää paljon sen suhteen mitä pelissä tavoitellaan, mutta pelissä voi olla myös jokin tietty pidemmän ajan tavoite tai erilaisia saavutuksia. Pelaaja ikään kuin heitetään toiseen maailmaan, jossa narratiivi muodostuu pelattavan hahmon tai hahmojen ympärille. Tapahtumapaikka on avoin ja tapahtumarakente on epälineaarinen. Pelihahmoja on paljon. Kertoja on implisiittinen. Kommunikaation tapoja on useita ja niitä voidaan käyttää eri tavoin. Ympäristöllinen tarinankerronta on

vahvassa roolissa.

Ensimmäisenä tutkitaan klassista esimerkkiä, *Minecraftia*. *Minecraftia* voi pelata usean eri pelaajan kanssa, mutta siinä on vain yksi pelattava hahmo per pelaaja. Tässä tutkielmassa keskitytään yksinpelikokemukseen pelistä. Kommunikaation tapana itse pelin sisällä on pitkälti vain visuaalinen. Peli on tavallisessa pelimuodossa selviytymispeli, jossa yritetään pysyä hengissä vaarojen ja nälän uhatessa: hengissä pysyminen onkin tämän pelimuodon tavoite. Kuollessa pelaaja pudottaa tavaransa ja usein ne halutaankin hakea takaisin ennen kuin ne tietyn ajan kuluttua katoavat. Mekaniikkoja pelissä on useita, mutta ydinmekaniikoiksi voisi laskea seuraavat: liikkuminen, taisteleminen, rakentaminen ja vuorovaikuttaminen tavaroiden tai ei-pelattavien hahmojen kanssa.

Minecraftissa on tietty konteksti. Tämä konteksti on se tapahtumapaikka, jossa peli sijaitsee. Vaikka pelissä ei ole tiettyä narratiivia, sen maailma antaa silti rajoitteita ja sääntöjä sille, millaisen narratiivin pelaaja voi kokea. *Minecraftissa* ympäristöllinen tarinankerronta antaa pelaajalle kokemuksia erilaisista vihollisista ja eri biomeista sekä seikkailuista näiden välillä. Pelin voi rajoittaa jollekin tietylle biomille, jos pelaaja niin haluaa. Tämä tuo pelaajan omaa luovuutta ja tarinankerrontaa esiin.

Yksinkertaisimmillaan narratiivi voi olla samanlainen kuin mekaniikkoihin pohjautuvissa peleissä: tehdään asia X, jonka jälkeen tehdään asia Y. Tämä narratiivi ei kuitenkaan välttämättä ole sama eri pelikerroilla, eikä se pääty, sillä pelaaja herää aina takaisin henkiin. Se, että pelaaja herää henkiin, onkin iso osa narratiivia. Koettu tarina olisi hyvin erilainen, jos pelaaja ei heräisikään henkiin, vaan kyseessä olisi niin sanottu "perma-death", lopullinen kuolema. Keogh (2013) on tutkinut artikkelissaan kuinka pelaajan omat säännöt lopulliselle kuolemalle muuttavat pelin narratiivia. Vaikka pelissä itsessään ei olisikaan lopullista kuolemaa, pelaaja voi itse päättää lopettaa pelin ensimmäisen kuoleman jälkeen tai jopa poistaa tallennuksen. Pelin kertomus vaihtuu tutkivasta haavoittuvaiseksi ja pelaajan luonne rohkeasta varuillaan olevaksi.

Seuraavaksi tarkastellaan *The Sims 4* -peliä. Toisin kuin *Minecraftissa*, *The Sims 4*:ssä pelattavia hahmoja on useampia ja pelimaailman taustatarinaa avataan huomattavasti enemmän, varsinkin joissain pelin lukuisissa lisäosissa. Pelattavia hahmoja ovat kaikki "simit" eli ihmis-

tä muistuttavat hahmot. Pelaaja saa itse päättää millä hahmoilla pelaa. Yhdessä taloudessa on kuitenkin oltava 1-8 vähintään teini-ikäistä simiä, jotta taloudella voi pelata: muussa tapauksessa on valittava jokin toinen pelattava talous. Kun pelaaja aloittaa uuden tallennuksen, hän voi luoda uuden pelattavan talouden tai valita jonkin valmiiksi luodun talouden maailmasta tai galleriasta. Asuttavia maailmoja on peruspelissä kolme. Useampia talouksia voi pelata samassa tallennuksessa, mutta samaan aikaan voi pelata vain yhtä. Pelissä ei ole mitään tiettyä tavoitetta, mutta saavutuksia on monta. Pelaaja määrittelee siis itse oman pelinsä tavoitteen. Pelissä on paljon mekaniikkoja, mutta kiteytettynä pelaaja ohjaa aktiivista simiä vuorovaikuttamalla maailman kanssa klikkailemalla erilaisia pelihahmoja.

Hieman samalla tavalla kuin monissa muissa peleissä, *The Sims 4*:ssä simit eivät oikeasti kuole heti sen jälkeen, kun viikatemies käy hakemassa heidän sielunsa. Simit päätyvät ensin kummittelemaan alueelle, johon heidän hautakivensä on asetettu. Kun kuollutta simiä ei enää muistella, tämän haamu erkanee tuonelaan, jolloin tämän kanssa ei enää voi vuorovaikuttaa. Haamun voi myös pyytää omaan talouteen ja tuoda jopa takaisin henkiin.

Sen lisäksi, että pelissä voi "pelata elämällä", siinä voi rakentaa taloja tai muita rakennuksia. Jokaisella objektilla on kuvaus. Jotkin kuvauksista ovat pitkälti vain täytetekstiä tai mainospuheita, mutta jotkin näistä kertovat myös *The Sims* -universumin taustatarinaa. Näistä varsinkin lisäosat *Vampires*, *Realm of Magic* ja *Werewolves* tuovat maailmaan paljon kontekstia. (Esimerkki objektista.) Voisi siis sanoa, että ympäristöllisen tarinankerronnan ja visuaalisen kommunikaation tavan lisäksi pelissä käytetään myös kirjallista kommunikaation tapaa.

Pelissä on paljon sääntöjä, joista jotkin ovat kuin oikeassa elämässä ja jotkin poikkeavat oikeasta elämästä. Pelistä puuttuu myös paljon oikean elämän asioita, jotka ovat tarkoituksellisesti jätetty pois. Tällaisia ovat monet väkivaltaiset tai seksuaaliset tapahtumat. Lapsia kohtaan tapahtuvaa väkivaltaa tai seksuaalisia eleitä ei esiinny. Lapsen tarpeiden huolimattomuus vie lapsen oitis sosiaalityöntekijöiden huostaan, myös sellaisessa tilanteessa, jossa aikuiset tai teini-ikäiset simit kuolisivat. Ne väkivaltaiset tai seksuaaliset tapahtumat, jotka pelissä ovat, ovat aikuisten simien kesken ja usein piilotettu jollain tavalla. Esimerkiksi tappelussa simejä peittää pölypilvi ja "pelehdintä" tapahtuu peiton alla. Vaikka oikeassa maailmassa väkivaltaa ja kuolemaa sattuu myös lapsille, tällaiset elementit on tarkoituksella jätetty pelistä pois. Tämä vaikuttaa huomattavasti siihen, millaisen narratiivin peli voi kertoa.

The Elder Scrolls V: Skyrim poikkeaa kahdesta edellisistä peleistä siten, että se ei ole simulaatio- tai hiekkalaatikkopeli, vaikka se onkin avoimen maailman peli ja siinä narratiivilla on huomattavasti suurempi rooli. Pelissä on yksi pelattava hahmo, jonka ulkonäköä ja nimeä saa itse muokata. Tämän pelihahmon rooli on kuitenkin pelissä selvä: hän on Dragonborn, pohjoisessa elävän kansan uudelleen syntyvä sankari, joka tulee pelastamaan Skyrimin lohikäärmeiltä. Peli on epälineaarinen suurilta osin, mutta pelaaja voi myös hyväksyä tehtäviä, joilla on lineaarinen ja mahdollisesti haarautuva rakenne.

Pelissä on useita mekaniikkoja, joista jotkut ovat samanlaisia kuin *Minecraftissa*. Näitä ovat liikkuminen, taisteleminen ja vuorovaikuttaminen tavaroiden tai ei-pelattavien hahmojen kanssa. *The Elder Scrolls V: Skyrimissa* on kuitenkin enemmän mekaniikkoja kuin edellä mainitussa pelissä, tai pikemminkin *Minecraftissa* mekaniikat ovat pelkistettyjä. *Skyrimissa* pelaaja voi valita hyvinkin pitkälle, millaisen hahmon haluaa rakentaa. Tähän vaikuttaa ulkonäkö, rotu, kyvyt ja valinnat, joita pelaaja tehtävien aikana tekee.

Toisin kuin *Minecraftissa* ja *The Sims 4:ssä*, *The Elder Scrolls V: Skyrimissa* kaikkia kommunikaation tapoja käytetään, sillä useat hahmot puhuvat ja ääninäyttelijöitä on useita. Peli kertoo jopa perinteistäkin narratiivia useasti, kun pelimaailman hahmot kertovat tapahtumista, joissa pelaaja ei itse ollut mukana. Sen lisäksi pelaaja itsekin punoo narratiivia oman pelattavan hahmonsa ympärille.

Eräs uniikki pelimekaniikka on pelaajahahmon, Dragonbornin, kyky "huutaa" erilaisia lohikäärmeiden kielellä olevia sanoja, jotka ovat ikään kuin voimakkaampia loitsuja. Suurin osa pelissä olevista ei-pelattavista hahmoista ei pysty tekemään tätä. Jos kaikki tai iso osa hahmoista pystyisivät tekemään näin, muuttaisi se narratiivia merkittävästi. Pelissä on useampia ihmistä muistuttavia hahmoja, jotka pystyvät "huutamaan", kuten Stormcloaks-vastarinnan johtaja Ulfric Stormcloak ja edellinen Dragonborn Miraak. Näitä hahmoja tapaa hyvin harvoin, jolloin impakti on merkittävä.

4 Yhteenveto

Narratiivin käsite ei ole yksiselitteinen eikä narratiivin esittämistavalla ole mitään oikeaa tai väärää tapaa. Erilaisia tapoja kertoa tarinaa on kuitenkin monia ja pelimekaniikkoja voisikin pitää yhtenä pelien tarinankerronnallisena muotona. Kommunikaation tapoja kertoa tarinaa on kolme ja pelit käyttävät niistä eniten visuaalista, mutta myös kirjallista ja suullista. Kaikki pelit ovat narratiivisia pelimekaniikkojensa, pelattavuutensa, avulla ja näillä mekaniikoilla voidaan edistää tai muuttaa narratiivia, vaikka peliä ei olisikaan suunniteltu tai toteutettu mikään narratiivi mielessä. Digitaaliset pelit voivat noudattaa hyvin paljon samoja kaavoja kuin elokuvat ja sarjat, mutta voivat myös olla täysin mekaniikkoihin ja palkintoihin pohjautuvia. Näiden lisäksi on vielä avoimen maailman pelit, jossa pelaaja kokee maailmaa uudesta näkökulmasta. Näissä peleissä korostuu sekä tarinan että mekaniikkojen yhteistyö, joka luo ihan omanlaisensa narratiivin.

Narratiivisia pelimekaniikkoja ja pelimekaniikkojen narratiivisia elementtejä on tutkittu jonkin verran, mutta niiden hyödyntämistä pelien suunnittelussa ei ole vielä täysin ymmärretty tai hyödynnetty. Monissa peleissä hyödynnetään samoja mekaniikkoja kuin edeltäjissä, mutta monissa peleissä tehdään samoja mekaniikkoja uudella tavalla tai kokeillaan jotain täysin uutta. Eräs tällainen peli on *The Stanley Parable*, jossa kertojan reaktiot tekevät perinteisestä liikkumismekaniikasta kiehtovan. Larrimer (2014) tutkii tohtorinväitöskirjassaan juuri pelimekaniikkoja, jotka kertovat tarinaa. Hänen mukaansa pelattavuus ja fiktio yhdessä kantavat pelin tarinankerrontaa, joka tuottaa ihan omanlaisensa kokemuksen.

Tulevaisuudessa tätä yhteyttä narratiivin, tarinankerronnan ja pelimekaniikkojen välillä tullaan todennäköisesti hyödyntämään enemmän. Monet pelit, jotka tekevät jotain uutta pelimekaniikkojen ja narratiivin avulla, ovat nousseet julkisuuteen viimeisen vuosikymmenen aikana. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi *The Stanley Parable*, *Doki Doki Literature Club!*, *Inscription* ja *Rain World*.

Narratiivi digitaalisissa peleissä on tärkeää, sillä tämä narratiivi saattaa vaikuttaa pelikokemukseen positiivisesti tai negatiivisesti. *Steam*-sivuston tämänhetkisistä pelatuimmista peleistä toisena on *Dota 2*. Tässä pelissä on narratiivi, jokaisella hahmolla on tarina ja joiden-

kin näiden hahmojen tarinoista on tehty *Netflix*-sarja. Toinen samantyyppinen peli, *League of Legends*, on myös saanut oman sarjansa samalta suoratoistopalvelulta. Se, että näissä peleissä on ollut tarinaa taustalla, on auttanut näitä saavuttamaan suuremman yleisön ja tuottamaan enemmän tuloja. Narratiivisten keinojen käyttäminen digitaalisissa peleissä ei siis ole ainoastaan vain toinen tapa tehdä ja suunnitella pelejä, vaan tapa markkinoida tavaramerkkiä ja luoda yhteisöä. Tarinan markkinoimista on tutkittu, se on tiedostettu ja sitä on alettu 2000-luvulla hyödyntämään enemmän myös digitaalisten pelien kohdalla. Tämä kasvu on tuskin laskemassa, kun huomataan tällaisten pelien että sarjojen suosio ja mahdollisuudet tuottaa yritykselle voittoja.

Lähteet

Alexey Pajitnov. 1984. *Tetris*. <https://tetris.com/>.

Anderson, Katie Elson. 2010. “Storytelling”.

Bethesda Game Studios. 2011. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. <https://elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim>.

Daniel Mullins Games. 2021. *Inscription*. <https://www.inscription.com/>.

Dolot, Anna. 2018. “The characteristics of Generation Z”. *e-mentor. Czasopismo naukowe Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie*, numero 2 (74), 44–50.

DONTNOD Entertainment. 2018. *Life Is Strange 2*. <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-gb/games/life-is-strange-2/>.

Dubbelman, Teun. 2016. “Narrative game mechanics”. Teoksessa *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 39–50. Springer.

Elson, Malte, Johannes Breuer, James D Ivory ja Thorsten Quandt. 2014. “More than stories with buttons: Narrative, mechanics, and context as determinants of player experience in digital games”. *Journal of Communication* 64 (3): 521–542.

Ferro, Lauren S. 2021. “The Game Element and Mechanic (GEM) framework: A structural approach for implementing game elements and mechanics into game experiences”. *Entertainment Computing* 36:100375.

Frasca, Gonzalo. 2003. “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.” Teoksessa *DiGRA conference*, 4–6.

Galactic Cafe. 2013. *The Stanley Parable*. <https://www.stanleyparable.com/>.

Higgs Studio. 2020. *Tile Master - Classic Match*. <https://higgsgamestudio.com/#tileMaster>.

Jenkins, Henry. 2004. “Game design as narrative architecture”. *Computer* 44 (3): 118–130.

Järvinen, Aki. 2008. *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*. Tampere University Press.

- Kaiju Boulevard Productions, Studio Mir. 2021. *Dota: Dragon's Blood*. <https://www.netflix.com/title/80994336>.
- Keogh, Brendan. 2013. "When game over means game over: using permanent death to craft living stories in minecraft". Teoksessa *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*, 1–6.
- Larrimer, Sheri. 2014. "Where storytelling and interactivity meet: designing game mechanics that tell a story". Tohtorinväitöskirja, The Ohio State University.
- Larsen, Bjarke Alexander, ja Henrik Schoenau-Fog. 2016. "The narrative quality of game mechanics". Teoksessa *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 61–72. Springer.
- Maxis, Electronic Arts. 2014. *The Sims 4*. <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4>.
- Mojang Studios. 2011. *Minecraft: Java Edition*. Versio 1.19.2. <https://www.minecraft.net/>.
- Post, JA. 2009. "Bridging the Narratology-Ludology divide". *Computer Games Between Text and Practice*, 31–36.
- Riot Games. 2009. *League of Legends*. <https://www.leagueoflegends.com/>.
- Riot Games, Fortiche Production. 2021. *Arcane*. <https://arcane.com/>.
- Ryan, Marie-Laure. 2005. "Narrative and the split condition of digital textuality". *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien* 7 (1): 1–22.
- . 2006. *Avatars of story*. Nide 17. University of Minnesota Press.
- Ryan, Marie-Laure, James Ruppert ja John W Bernet. 2004. *Narrative across media: The languages of storytelling*. U of Nebraska Press.
- Sicart, Miguel. 2008. "Defining game mechanics". *Game studies* 8 (2): 1–14.
- Team Salvato. 2017. *Doki Doki Literature Club!* <https://ddlc.moe/>.
- Toolan, M. 2006. "Narrative: Linguistic and Structural Theories". Teoksessa *Encyclopedia of Language & Linguistics*, Second Edition, 459–473. Elsevier.
- Valve. 2013. *Dota 2*. <https://www.dota2.com/home>.

Videocult. 2017. *Rain World*. <https://rainworldgame.com/>.