

Näkökulmaa etsimässä – ludonarratiivisen kameran  
tunnistaminen ja analysoiminen pelissä *Death Stranding*

Onni Ratala  
Pro gradu -tutkielma  
Mediatutkimus  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Humanistinen tiedekunta  
Turun yliopisto  
Huhtikuu 2021

*Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.*

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

RATALA, ONNI:

Näkökulmaa etsimässä – ludonarratiivisen kameran tunnistaminen ja analysoiminen pelissä *Death Stranding*

Pro gradu -tutkielma, 80 s.

Mediatutkimus

Huhtikuu 2021

---

## TIIVISTELMÄ

Tutkielmassa perehdytään virtuaalisessa pelitilassa toimivan kameran ja pelitutkimuksen ongelmaan. Pelikonsoleilla ja tietokoneilla koettavat pelit ovat ensisijaisesti visuaalisia teoksia, joiden tapahtumia pelien sisäiset kamerat välittävät. Tämä on innoittanut pelitutkijoita tarkastelemaan pelejä elokuvatieteellisin termein.

90-luvulle tultaessa pelien kameratutkimus törmäsi merkittävään ongelmaan. Elokuvallisen, ennalta määrättyjä leikkauksia noudattavan kameran sijaan nykypelit omaksuivat omanlaisensa pelikameran. Se poisti leikkaukset sekä staattiset kuvakulmat ja antoi pelaajille vallan ohjata kameran toimintaa. Elokuvallista analyysia pakenevan pelikameran tarkastelun jatkamiseen ei ollut työvälineitä.

Sittemmin pelitutkimus on keskittynyt korostamaan pelaajan toiminnallisuuden merkitystä kysymällä, *mitä* pelaaja voi tiettyssä pelissä tehdä. Tämän tutkielman hypoteesiin kuuluu, ettei tuo kysymys riitä, vaan on palattava kameran käsitteeseen kysymällä lisäksi, *miten* tuo kaikki näytetään. *Death Stranding* -peliä (2019) aineistona käyttäen tarkoituksena on rakentaa nykypelien kameran analyysiin soveltuva työväline.

Tavoitteen saavuttamiseksi tutkimuksessa yhdistetään kaksi teoreettista lähestymistä. Edward Braniganin teos *Point of View* (1984) antaa tutkimukselle pohjan tarkastella kameraa liikkuttamisvapaudesta huolimatta osana tiettyä näkökulmaa. Kun tämä tuodaan osaksi Espen Aarsethin artikkelissa ”A Narrative Theory of Games” (2012) määrittelemiä peliteoksen muodostamia ulottuvuuksia, saadaan tulokseksi uusi teoreettinen työväline.

Ludonarratiiviseksi kameraksi nimetty käsite muodostaa tämän tutkimuksen tuloksen. Sillä tarkoitetaan kameraa, jolla on niin tarinallisia kuin pelillisiä ominaisuuksia. Koko teosta määrittäen se vaikuttaa siihen, miten peli nähdään ja kenen näkökulmasta. Ludonarratiivinen kamera antaa pelaajalle vapautta pelimaailman havainnoinnissa, mutta mielenmaisemallisen subjektiivisuuden avulla se pitää huolen tiettyjen merkitysten syntymisestä sekä pelaajan huomion kiinnittämisestä relevantteihin asioihin.

Aineistona toimivan *Death Stranding* -pelin osalta havaitaan, kuinka ludonarratiivinen kamera esittää pelin maailmassa liikkumisen ratkaistavissa olevana ongelmana. Pärjäämisessä keskeistä on, kuinka pelaaja kykenee käsittelemään kameran välittämää tietoa. Tutkimuksen lopussa annetaan ohjeet, kuinka jatkotutkimuksessa ludonarratiivista kameraa voidaan soveltaa yhtä peliä laajempiin aineisto-otantoihin.

Avainsanat: kamera, näkökulma, pelitutkimus, ludonarratiivi, kerronta

## SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO.....	1
1.1 Narratologia pelitutkimuksessa.....	4
1.2 Aineiston rajaus ja tunnistaminen narratiiviseksi.....	8
1.3 Reitti ludonarratiivisen kameran analysoimiseksi .....	10
2 NÄKÖKULMAN RAKENTUMINEN.....	14
2.1 Kenelle kameran näkökulma kuuluu?.....	15
2.2 Havainneotos työkaluna liikkuvan kameran analysointiin .....	21
2.3 Käyttöliittymä kerronnan subjektiivisuuden rajaajana .....	26
3 NÄKÖKULMA OSANA NARRATIIVISIA ULOTTUVUUKSIA .....	32
3.1 Agentit.....	35
3.2 Maailma .....	46
3.3 Objektit .....	53
3.4 Tapahtumat .....	58
4 LOPUKSI .....	71
LÄHTEET .....	74

## 1 JOHDANTO

Kun tutkijat Loïc Caroux ja Katherine Isbister (2016) toteuttivat laadullisen tutkimuksen 15 pelaajan suhtautumisesta videopelien visuaalisesti esittämään informaatioon, lopputuloksen yhdenmukaisuus yllätti heidät. Hypoteesissaan tutkijakaksikko määritteli *kameraksi* rajatun visuaalisen ikkunan, jonka kautta pelaaja näkee pelimaailman ja kaiken sitä koskevan informaation. Määrittelyyn oli liitetty olettamus, että kamera itsessään on olennainen videopelien hahmottamisen kannalta, mutta pelaajan kokemuksen karttuessa ei ole olennaista, miten visuaalinen informaatio esitetään kamerassa. Toisin kävi, sillä tutkimukseen osallistuneista niin aloittelevat kuin kokeneet pelaajat listasivat pelipäätteellä näkyvän informaation muodon sen sisällön ohella yhtä lailla keskeiseksi tekijäksi pelissä pärjäämiseen. Hypoteesin kumoten pelaajille olennaista ei siis ollutkaan – varsinkaan kokeneista pelaajista puhuttaessa – ainoastaan *mitä* informaatiota kamera esittää, vaan myös *miten* kamera esittää informaatiota. (Caroux & Isbister 2016, 71–72.)

Tutkimuksessa kaikki osallistujat laitettiin pelaamaan videopelejä *Call of Duty* (Infinity Ward 2003) ja *Starcraft* (Blizzard Entertainment 1998), mutta pelipäätteellä näkyvän informaation sisältöä ja muotoa manipuloitiin esimerkiksi piilottamalla käytettävissä olevien resurssien kuvausta. Visuaalisuuden ulkopuolella varsinaiseen pelin toimintalogiikkaan ei koskettu, vaan pelien voittoehdot olivat kaikilla pelikierroksilla samat. Osallistujat pelasivat siis samoja videopelejä, samoilla tavoitteilla – vain pelitapahtumia kuvaavan informaation esitykseen koskettiin.<sup>1</sup> Jatkotutkimusta ajatellen tutkijat nostavat esiin, että hypoteesin kumoutuminen kannustaa tutkimaan, miten kamerassa näkyvä informaatio on vuorovaikutuksessa pelaajan kanssa. (Caroux & Isbister 2016, 74.)

Pelien visuaalisen asettelun merkittävyys on herättänyt huomiota myös haastattelupohjaisten tutkimusten ulkopuolella. Geoff King ja Tanya Krzywinska (2002) havaitsivat, että kauhuvideopeli *Resident Evil* (Capcom 1996) on systemaattisesti rakennettu pelihahmoa etäältä seuraavien kokokuvaotosten varaan.<sup>2</sup> Pelaajalla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa *kameraan*, vaan pelihahmoa liikuttaessa ennalta määrätyt kuvakulmat vaihtelevat

---

<sup>1</sup> Oikeutetusti tällaisessa tilanteessa voidaan kysyä, ovatko tutkimuksen osallistujille esitetyt videopelit enää keskenään samoja, tai keskenään verrannollisia, jos niiden tapaa kuvata informaatiota muutetaan. Caroux ja Isbister eivät ota tähän kantaa. Kyseessä on laajempi keskustelu teoksen tunnistettavuudesta, mikä kytkeytyy sekä taiteen teoriaan että tekijänoikeuslakeihin (esim. Niedersüss 2015, 19–21). Kyseisen keskustelu mittavassa laajuudessaan ei kuulu tämän tutkimuksen rajaukseen.

<sup>2</sup> Käytän kuvakulmaterminologian suomenkielisinä vastineina Max Juntusen laatimaa elokuva-sanastoa teoksessa *Elävän kuvan sanasto* (1997). Valinta perustuu yhdenmukaisuuteen, sillä Juntusen käännöksiä käytetään yhä suomenkielisen kritiikin ja tutkimuksen piirissä vakiintuneina termeinä. Tässä tapauksessa Juntusen käännös on tehty alkuperäistermistä *full shot*. Mikäli joudun itse kääntämään termin, jota Juntusen sanastosta ei löydy, mainitsen selkeyden vuoksi alkuperäisen termin sulkeissa käännöksen perässä.

pelihahmon sijainnin mukaan. Tutkijat esittivät kuvakulmien keskinäisen leikkauksen noudattavan elokuvallisen kerronnan konventioita, mikä vaihdellen sekä edesauttoi että sabotoi pelaajan suoritusta. Jatkuvuuden periaatteiden mukaisesti pelaajalla oli luotettava tieto hahmonsa sijainnista peliympäristössä, mutta toisaalta kuvakulmat oli rajattu piilottamaan informaatiota. Pelaaja ei voinut rajauksen takia esimerkiksi nähdä kulman takana väijyvää hirviötä ennen kuin oli liian myöhäistä, mikä tuki videopelin kauhuelementtejä. (King & Krzywinska 2002, 207.)

Videopelien konventiot ovat muuttuneet paljon 90-luvun säilyttelystä. *Resident Evil* on yhä jatkuva pelisarja, jonka viimeisin osa julkaistiin huhtikuussa 2020, mutta staattiset kuvakulmat ovat jääneet historiaan. Nykyään pelaaja saa itse valita kamerakuvakulman katseen suunnan. Kehitys ei rajaudu suinkaan kauhupelihin, vaan tänä päivänä valtaosassa uusista pelijulkaisuista kamera liikkuu pelaajan päätösten mukaan. Jos tutkitaan Steam-palvelun vuoden 2019 myydyimpien pelien kärkeä, voidaan nopeasti tehdä niitä yhdistävä havainto.<sup>3</sup> Pelien miljööt ja tavoitteet vaihtelevat suuresti Sengoku-kauden samuraimiekkailusta aina avaruustukikohtien valloitusotaan saakka, mutta jokaisessa listan pelissä pelaajan on mahdollista ohjata kameraa jotenkin siihen erikseen ohjelmoiduilla komendoilla.

Alati liikkuva kamera, ja siten paikoillaan pysymätön visuaalinen informaatio, ovat muodostaneet merkittävän haasteen videopelitutkimuksen kamerateoretisoinneille. King ja Krzywinska (2002, 39–40) toteavatkin nykypelin alati liikkuvien kameroiden pakenevan elokuvallista kameran kerronnan analysointia, jossa merkityksiä annetaan leikkauksille ja paikoillaan pysyvälle kompositiolla. Niinpä 2000-luvulla ja sen jälkeen julkaistussa videopelitutkimuksessa huomiot kameroista, kuvaruutujen kompositiosta ja videopelien estetiikasta ovat jääneet vähemmälle, kun taas pohdinnat pelaajien tavoista hahmottaa videopelejä erilaisten yhteisöjen ja interaktiomahdollisuuksien kautta ovat lisääntyneet merkittävästi (Hou, Nam, Peng & Lee 2012, 618).

Videopelitutkimuksen siirtyminen esteettisistä ominaisuuksista pois päin ei tarkoita, että kameran käsitteestä olisi kokonaan luovuttu. Tällä vuosituhanella huomioita on tehty niin kameran sijainnista kuin kamerassa näkyvistä, pelaajaa opastavista kuvakkeista (esim. Caroux & Isbister 2016, 65; Martin 2019, 271; Sabri, Ball, Fabian, Bhatia, North 2006,

---

<sup>3</sup> Steam on Valven omistama tietokonepelaamisen suurin kauppapaikka ja peliyhteisö, jolla on yli miljardi rekisteröitynyttä käyttäjätiliä ja 90 miljoonaa kuukausittaista käyttäjää (Lanier 2019). Vuoden 2019 myydyimmät pelit ovat *Rainbow Six Siege* (Ubisoft Montreal 2015), *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software 2019), *Civilization VI* (Firaxis Games 2016), *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG Corporation 2016), *Monsterhunter World* (Capcom 2017), *Counter Strike* (Valve Corporation 2012), *Dota 2* (Valve Corporation 2013), *Total War* (Creative Assembly 2000), *GTA V* (Rockstar Games 2013), *Destiny 2* (Bungie Studios 2017), *The Elder Scrolls Online* (ZeniMax 2014) ja *Warframe* (Digital Extremes 2013). Valve ei julkaise tarkkoja myyntilukuja, vaan ainoastaan listaa 12 eniten myynyttä peliä satunnaisessa järjestyksessä. (Valve 2019).

158). Kuitenkaan Kingin ja Krzywinskan *Resident Evil* -analyysia vastaavaa kokonaisen yksittäisen videopelin kameran toimintaa selittävää tutkimusta tai metodimallia ei ole videopelien liikkuvan kameran aikakaudella toteutettu. Sitä selittänee juuri Kingin ja Krzywinskan huomautus pelaajan vaikutuksen ongelmasta, jossa kamera on alati liikkeessä.

Tämän tutkielman tarkoituksena on perehtyä edellä kuvattuun nykyvideopelien liikkuvan kameran tutkimukselliseen haasteeseen, vaikka sitä on tulkittu suoranaisena mahdottomuutena (King & Krzywinska 2002, 40; Martin 2019, 276). Elokuvallista kamerakerronnananalyysiä pakenevaksi määritelty kamera ei tarkoita, etteikö sitä voitaisi analysoida elokuvatutkimuksen keinoin – tutkimuksessa on vain oltava metodisen tarkka ja kattava, jotta analysointi pakeneva kamera saadaan terminologiseen nalkkiin. Tässä onnistuakseni tarkoitukseni on teoretisoida videopelitutkimukseen uusi kameran käsite, jota kutsun ludonarratiiviseksi kameraksi. Se poikkeaa niin Caroux'n ja Isbisterin kuin Kingin ja Krzywinskan määrittelyistä ollen sekä pelkkää visuaalista ikkunaa laajempi kehys että liikkeen vaikutukset huomioiva kattava analyysiväline. Näin rajatulle kameran käsitteelle on videopelitutkimuksessa ollut tarve jo pitkään.

Todellisuudessaahan jo ensimmäisessä *Resident Evil* -videopelissä pelaaja määrittä välillisesti kameran toimintaa, vaikka erillistä ohjausvälinettä pelkän kameran liikuttamiseen ei ollut. Hylättyyn kartanoon sijoittuvassa kauhututkimuksessa pelaaja voi vapaasti valita, mitä osaa kartanosta hän lähtee tutkimaan. Koska kuvakulma vaihtuu aina uuteen pelaajan tutkiman huoneen vaihtuessa, lopulta pelaajan valitsemat reitit määrittivät, missä järjestyksessä ennakkoon rajatut kuvakulmat näytettiin. Toisin sanoen jo Kingin ja Krzywinskan teoretisoima videopelin elokuvallinen kamera pakeni elokuvatieteellistä määrittelyä, mutta tutkijat eivät huomioineet pelihahmon valitsemien reittien vaikutusta kerrontaan. Osasyynsä tälle lienee, ettei elokuvakameran alkuperäisten teoretisoijien ole tarvinnut pohtia vuorovaikutteisuuden mahdollisuutta. Koska katsoja ei voi vaikuttaa elokuvakameran liikkeisiin, ei teorian tarvitse tätä huomioida, mikä voi heijastua näitä soveltaviin videopelitutkimuksiin.<sup>4</sup>

Hypoteesini on, ettei pelaajan mahdollisuus liikuttaa kameraa aja videopelien kameratutkimusta paradoksaaliseen umpikujaan. Uskon myös, että elokuvatutkimuksesta periytyvä narratologinen kameran kerronnan analysointi paljastuu yhä selitysvoimaiseksi

---

<sup>4</sup> Myös elokuvatutkimuksen puolella on jonkin verran esimerkkejä katsojan vaikutuksista kameraliikkeisiin ja kerrontajärjestykseen. Niin sanotuissa interaktiivisissa elokuvissa katsoja voi tyypillisesti vaikuttaa kohtausten esitysjärjestykseen tai kameran katseen suuntaan (Shaul 2008, 40–41). Tällaisia ovat esimerkiksi *Black Mirror: Bandersnatch* (House of Tomorrow & Netflix 2018) ja *I'm Your Man* (Controlled Entropy Entertainment 1992). Niinpä jo elokuvatutkimuksen parissa kamerateoretisointi voi toisinaan edellyttää pelillisyyden huomioimista. Prototyypillisesti voidaan kuitenkin ajatella, että on enemmän videopelejä kuin elokuvia, jotka hyötyvät pelillistetyistä kamerateoretisoinnista. Interaktiiviset elokuvat eivät ole tämän tutkimuksen tähtäimessä, mutta niistä on olemassa kiinnostuneille tutkimusta (esim. Shaul 2008).

lähestymistavaksi. En näe syytä, miksi kameran liikkeen tulisi tyrehdyttää tutkimus mahdolliseksi, vaikka olen samaa mieltä, että liike tekee nykyvideopelien kameroista vanhoja staattisia kameroita hankalammin lähestyttävää. Aivan uniikista ongelmasta tosin ei ole kyse. Videopelitutkijat ovat jo tovin tarkastelleet, mikä on pelaajan vaikutusten ja muista mediuemista periytyvien narratologisten työvälineiden suhde. Niinpä ensimmäiseksi on kysyttävä, mikä on narratologian paikka nykyvideopelien tutkimuksessa ja miten se liittyy kameraksi nimettyyn käsitteeseen.

### 1.1 Narratologia pelitutkimuksessa

Nykyiseen pelitutkimukseen on vakiintunut käytäntö, jossa videopeleistä puhutaan peleinä ja videopelitutkimuksen sijaan pelitutkimuksesta. Muutosta selittää tarkentunut ymmärrys, että pelit teoksina erottaa muista mediuemista ensisijaisesti jatkuva vaatimus interaktiolle. Kyseessä on pelaajan toiminnallisuus, joka ilmenee suhteessa tietyn pelin pelaajalle antamiin mahdollisuuksiin eli sääntöihin. Nämä määritelmät sisältyvät jo termiin peli, jolloin etuliite video ohjaa huomiota liiaksi pois pääsanasta, joka tulee vanhentuneessa yhdyssanatermissä vasta jälkimmäisenä. Tietenkin erilaisia pelejä on valtavasti, kuten fyysisesti potkimalla pelattava jalkapallo, pöydän päällä figureilla ja nopilla välineellisesti koettava fantasiaseikkailu sekä tietokoneella tai pelikonsolilla koettava virtuaalinen peli. Peli on siis yleiskattava termi, jonka yhteydessä tutkija tuo esiin, millä tavalla pelattavasta pelistä hänen tutkimuksessaan on kyse. (Kokonis 2015 170–172.) Nykykäytännön mukaisesti tässä tutkielmassa käytetään tästedes termin videopeli sijaan termiä peli. Kaikki tekstissä esiin nostetut esimerkit teoria mukaan lukien käsittelevät yksinomaan virtuaalisesti toimivia pelejä oli puhe sitten pelien historiasta tai pelitutkimuksen käsitteistöä.

Akateeminen kriittisyys on tutkimukselle luontaista, mutta narratologian käyttö työvälineenä lienee koko pelitutkimuksen kiistellyin dilemma, josta käydyssä keskustelussa argumentit ovat paikoitellen lipsuneet äärimmäisiksi yleistyksiksi. Narratologiaa kritisoinut Markku Eskelinen (2001) on verrannut pelien tarinoita markkinointitemppuna käytettyihin käärepapereihin, joiden tutkiminen heittää hukkaan resursseja. Vastakkaisen kannan ääripäätä edustaa Janet Murray (1998, 52), jonka mukaan kaikki pelit jopa abstraktista *Tetriksestä* (Infogrames 1984) lähtien voidaan tulkita narratiiveina. Tämä ääripäiden kohtaaminen on niin kutsuttu suuri ludologien ja narratologien väittely (Kokonis 2015, 173–174). Ludologeille pelit ovat sääntöjen ohjaamia kokonaisuuksia, kun taas narratologit sanovat pelien olevan ennen kaikkea koettavia tarinoita (ks. Aarseth 2012, 3–4; Domsch 2013, 103–104). Väittelyn ytimessä



on ottaa yliote siitä, millaisia teorioita pelitutkimukseen sekä voidaan että ei voida perustellusti soveltaa.

Ongelman lähtökohta on filosofisilta lähtökohdiltaan yksinkertainen. Pelaajan toiminnallisuuden takia pelit näyttävät ludologisesta tulokulmasta täysin uutena mediumina, joten pelejä ei voida tarkastella sellaisenaan kirjallisuus- ja elokuvatieteistä periytyvillä narratologisilla työvälillä (Martin 2019, 276). Ludologit ovatkin esittäneet pelien sääntöjen tutkimisen tarjoavan kattavan ratkaisun tähän ongelmaan, jossa narratologisilla käsitteillä ei kyetä selittämään pelaajan toimintaa. Pisimmilleen vietyinä ludologinen perspektiivi kuvaa pelit narratiivisesti autonomisena mediumina: narratiivi on sekä riittämätön että tarpeeton käsite määrittelemään peliä (Domsch 2013, 104). Ratkaisu on yleistys, sillä se sanoo kaikkien pelien koostuvan sääntöjoukosta, jonka ulkopuolella ei ole mitään tutkimuksen arvoista. Peli on pelaamisessa, ja siihen ei saa kosketuspintaa kuin vain pelin toimintaa määrittäviä sääntöjä tutkimalla.

Poikkeuksellisen voimakkaalta ja selväjakoiselta kuulostava kahtiajako on herättänyt keskustelua ongelman todellisesta laajuudesta. Väittelyyn perehtynyt sekä osallistunut pelitutkija Espen Aarseth kritisoi artikkelissaan ”A Narrative Theory of Games” (2012) keskustelun lipsumista harhaanjohtaviin asiayhteyksiin. Puheenvuoroissa kyllä kiistellään intohimoisesti argumenttien tarkkuudesta, mutta ei muisteta kysyä, mistä väittely on lähtöisin (Aarseth 2012, 3–4; Kokonis 2015, 174). Alun perin väittelyn kimmokkeena toimineessa puheenvuorossa Aarseth (1997, 14) kyseenalaistaa narratologista lähestymistapaa varsin maltillisesti ja perustellusti: ”Haluan haastaa toistuvan tavan, jossa kirjallisuuskriittisiä teorioita sovelletaan uuteen empiiriseen alaan nähtävästi ilman minkäänlaista käytettyjen termien ja käsitteiden kriittistä kyseenalaistamista.” Terminologian tarkan rajauksen painottamisesta huolimatta puheenvuoroa on tulkittu virheellisesti kärjistäen voimakkaana kannanottona narratologian totaaliseksi syrjäyttämiseksi pelitutkimuksesta (Kokonis 2015, 172–173; Arjoranta 2017, 697).

Ludologiien ja narratologiien väittelyn lähtötilanteeseen perehtyminen osoittaa, ettei väittelyyn osallistuminen ja siitä seuraava puolen valitseminen ole nykyisen pelitutkimuksen kannalta niin merkittävässä roolissa kuin aihepiirin pintaraapaisu voidaan äkkiseltään tulkita. Kaikki lähestymistavat ovat periaatteessa käytettävissä, kunhan muilta aloilta perittyä käsitteistöä sovelletaan perustellun kriittisesti. Esimerkiksi niin kenttäsuunnittelua käsittelevä Sebastian Domsch (2013, 107) kuin pelaajan samastumista pelihahmoon tarkasteleva Jonne Arjoranta (2017, 702–704) käyttävät narratologista käsitteistöä, mutta peräänkuuluttavat huomioimaan pelaajan toimintojen vaikutuksen peliprosessin ja narratiivin etenemiseen. Ymmärrystä narratologiasta pelitutkimuksessa on siis

kriittisen soveltamisen kautta laajennettu liittämällä siihen huomioita pelaajan valintojen mahdollisesta vaikutuksesta.

Aarseth (2012, 130) kutsuu narratologiaa ja pelillisiä huomioita yhdistävää pelitutkimuksen teoretisointia ludonarratologiaksi. Nimeämisen taustalla on Aarsethin pelin mahdollisimman tarkkaan analysointiin kehittämä ludonarratiivinen malli, jonka hän esitteli kritisoidessaan pelitutkimusta ympäröivää eripuraisuutta. Ludonarratiivisen mallin mukaan peliksi kutsuttu kokonaisuus on laaja ohjelmoinnilla luotu teos, joka voi sisältää niin pelillisiä kuin tarinallisia elementtejä (ibid.). Hyödynnän tässä tutkielmassa Aarsethin mallia kahdesta syystä. Ensimmäinen on, että malli kattaa määritelmän narratiivin sisältävälle pelille. Kyseessä on rajauksellisesti tehokas työkalu, mikäli tutkimuksessa on tarkoitus soveltaa narratologista käsitteistöä. Käytännössä tämä mahdollistaa määrittelyn jälkeen siirtymisen suoraan narratiivisten komponenttien analysointiin. Sen etuna on, ettei pro gradu -tutkielman kaltaisessa suppeassa tekstissä tarvitse käyttää kymmeniä sivuja tutkimuksen alusta peliteoksen omalähtöiseen määrittelyyn.

Jälkimmäinen syy Aarsethin mallin käyttöön on, kuinka se mahdollistaa uusien narratologisten konseptien tuomisen pelitutkimukseen. Malliin on sisäänrakennettu perustelu sille, miten narratiiviset konseptit tuodaan onnistuneesti pelitutkimukseen ilman pelaajien toimintojen vaikutuksen sivuuttamista (Aarseth 2012, 131). Tämä liikkumavara on keskeistä, jottei peliteoksen toimintaan kuuluvaa pelaajan roolia unohdeta huomioida. Huomattavaa on, etten ole ainoa, joka on lähiaikoina kokenut vastaavan lähestymisen hedelmälliseksi. Toissa vuonna Kristine Aga Haugom (Western Norway of Applied Sciences 2019) palautti opinnäytetutkielman, jossa pelejä jaotellaan Aarsethin ludonarratologisella periaatteella. Otsikolla *When Ludology and Narratology Meet: A Comparative Analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book* nimetyssä tutkimuksessa Haugom (2019, 1–3) perustelee uuden terminologian tarvetta. Hänen mukaansa tekstipainotteisten seikkailupelien ja kirjojen välillä voidaan soveltaa ”aukon” käsitettä, joka saa pelin kontekstissa niin pelillisiä kuin tarinallisia ulottuvuuksia.

Aukolla tarkoitetaan näkyvästä kerronnasta kertojan rajauksen takia pois jäävää osaa, jonka lukija tai pelaaja täyttää luoden merkityksiä, jotka edesauttavat tai hankaloittavat tarkasteltavan teoksen tulkittamista. Haugomin mukaan keskeistä on hänen käsitteensä kautta avautuva pelien ja kirjojen risteäminen. Aukkojen myötä kirja pelillistyy, kun lukijan täytyy kasata vuorovaikutteisesti teoksen kanssa käsitys tapahtumista saaduista tiedonmuruista. Vastaavasti peli tarinallistuu, kun pelaajan toimintojen ja vaikutusten väliin jää aukkoja, joita pelaaja täyttää mielessään. Näiden leikkauspiste on ludonarratiivisesti toimiva aukko, jota Haugom tutkii pelissä *A New Beginning* (Daedalic Entertainment 2010). (Haugom 2019, 22.)

*A New Beginning* on kuvaa ja runsaasti tekstiä yhdistelevä peli, jossa pelaaja omaksuu ekokatastrofin keskellä elävän Bentin roolin. Aukon merkittävyyden kannalta poikkeuksellisen oleelliseksi tilanteeksi Haugom nostaa kohtauksen, jossa Bent epähuomiossa tappaa linnun rakentamallaan saastepuhdistimella. Tämä saa Bentin ystävän Fayn purskahtamaan itkuun, mikä kerrotaan koko ruudun peittävällä tekstillä. Samainen teksti kertoo Bentin näkevän Fayn itkun. Tekstin hälvetessä Fay on kadonnut Bentin viereltä. Haugomin mukaan tässä aukko kannustaa pelaajaa tarinallisesti tekemään ekokriittisen tulkinnan, jossa kaikenlainen eläinten tappaminen on pahasta. Samalla pelaajan on tehtävä pelillinen tulkinta, että itkevä Fay on välttämätöntä löytää, jotta pelin narratiivi jatkuu eteenpäin. (Haugom 2019, 40, 76.)

Vaikka ludonarratiivisesti toimiva aukko vaikuttaa edellä kuvatussa tilanteessa selitysvoimaiselta käsitteeltä, ei se kumoa oman lähestymiseni merkitystä. Aukon ilmeneminen ja täytyminen ovat kiinni siinä, mitä pelaaja ei voi nähdä tai kontrolloida. Kameraan keskittyvä lähestymiseni on kiinnostunut siitä, minkä voi kameran kautta nähdä ja miten pelaajalle avautuu erilaisia havaintoja liikuteltavan kameran välityksellä. Aukon käsitteellä ei voida kokonaisvaltaisesti tutkia esimerkiksi pelin näkyvän osan esittämistä. Tästä huolimatta Haugom (2019, 41) on omien tietojensa mukaan ensimmäinen, joka on luonut Aarsethin mallin pohjalta uuden ja selitysvoimaltaan laajasti kattavan ludonarratiivisen käsitteen. Varsinaista päällekkäisyyttä ei tutkimustemme välillä kuitenkaan synny. Tämä selittyy sillä, että Haugomin teoretisointi lähtee liikkeelle pelin tunnistamisesta tekstuaaliseksi järjestelmäksi, jotta siihen voidaan soveltaa kirjallisuustieteistä periytyvää tekstin ekokriittistä tulkintemista (vrt. Haugom 2019, 19–20).

Haugomin tekstissä ei myöskään mainita kameran käsitettä tai viitata sen toimintaan, mikä johtunee siitä, ettei *A New Beginnings* sisällä muita kuin staattisia kuvakulmia. Yksittäisten seikkailupelin ulkopuolella täysin ennalta määrätty kamera-asemointi on kuitenkin nykypeleissä äärimmäisen harvinaista (Brooker 2009, 127), mikä korostaa tarvetta aukon käsitettä laajemmalle, uudelle ludonarratiiviselle käsitteistölle. Koska tämä tutkimus puolestaan keskittyy tarkastelemaan elokuvatieteellisestä narratologiasta periytyvää kameran käsitettä, on tarkasteltava aineisto puolestaan siis tunnistettava narratiiviseksi ja kamerakuvakulmalliseksi peliksi ennen tarkempaan havaintojen erittelyyn siirtymistä.

## 1.2 Aineiston rajaus ja tunnistaminen narratiiviseksi peliksi

Aineistoni koostuu yhdestä pelistä, joka on Hideo Kojiman ohjaama ja suunnittelema *Death Stranding* (Kojima Productions 2019). Tekemääni rajaukseen on useita syitä. *Death Stranding* palkittiin vuoden 2019 The Game Awards -gaalassa parhaan ohjauksen pystillä ”erinomaisesta luovasta visiosta sekä innovaatiosta peliohjauksessa ja -suunnittelussa” (The Game Awards 2019). Voitto itsessään tekee pelistä jo alansa sisällä merkittävän, sillä The Game Awards on pelialan suurin vuotuinen palkintotilaisuus (Martens 2017; Schreier 2017).

Kaikki alansa sisällä merkittävää huomiota saavat teokset ovat tutkimuksen kannalta relevantteja. Ne määrittävät monien käsitystä siitä, mitä pelit ovat tai voivat olla. Palkitut pelit löytävätkin todennäköisemmin tiensä kuluttajien käsiin (Martens 2017). Lisäksi voidaan olettaa, että parhaasta ohjauksesta palkitussa pelissä on mietitty tarkkaan kerronnallista kokonaisuutta aina kamerasta lähtien. Samasta syystä, kun tutkitaan kameran toimintaa jossakin pelissä, ohjauksesta ja suunnittelusta tunnustuksen saanut peli johtaa todennäköisemmin tutkimuksen kannalta hedelmällisimpiin tuloksiin kuin sattumanvaraisesti valittu peli.

Jotta *Death Stranding* voidaan asettaa kameroineen tarkemman pohdinnan alaiseksi, on se aluksi tunnistettava narratiiviseksi peliksi. Aarsethin mallin mukaan narratiivinen peli edellyttää neljää ulottuvuutta, jotka ovat maailma, objektit, agentit ja tapahtumat (Aarseth 2012, 130). Tarkastelemani pelin maailmana on postapokalyptinen Yhdysvallat. Objekteihin kuuluvat niin avatarit kuin pelaajan käytössä olevat ajoneuvot (ibid.). Koska *Death Stranding* käsittelee kuriiripalveluiden toimintaa, pelistä löytyy lukuisia objekteiksi tunnistettavia asioita, kuten kulkuvälineitä ja toimitettavia paketteja. Agentit ovat hahmoja, jotka voidaan kuvata rikkaasti tai ohuesti. Agenttiehdon täyttymiseksi pelissä on siis oltava vähintään yksi henkilöahmo – tyypillisesti päähenkilö. Pelin päähenkilönä ja pelihahmona toimii itsensä kuriirina elättävä Sam, minkä lisäksi Sam kohtaa pelin aikana muita hahmoja. Edellytys agenteista siis täyttyy. Tapahtuma on tarkasti rajaamaton abstrakti käsite, koska pelkällä pelimaailmassa liikkuminenhan on jo itsessään eräänlainen tapahtuma. Aarseth kuitenkin nostaa keskiöön nimenomaan narratiivisia tapahtumia, joiden voidaan tulkita edistävän juonta. Sam kohtaa kuriiritehtäviensä aikana monia ihmisiä, jotka johdattavat hänet matkalle selvittämään Yhdysvaltojen kohtaloa. Siispä pelin eteenpäin ajavat kohtaamiset täyttävät ehdon juonen muodostavista tapahtumista. Näin ollen *Death Stranding* on Aarsethin mallin edellyttämässä rajauksessa narratiivinen peli. (Aarseth 2012, 130–131.)

Tässä tutkielmassa keskitytään yhden narratiivisen pelin laajuiseen aineistoon. Olisin voinut valita aineistokseni useamman pelin, mutta tämä ei pro gradu -tutkielman mittaisessa tekstikokonaisuudessa ole käytännöllistä. Koska tarkoitukseni on analysoida

liikkuvan kameran toimintaa mahdollisimman tarkasti, laajempi aineisto näivettäisi analyysin pintaraapaisuksi. Tätä selittää osaltaan se, että varsinainen analyysiosuus on rakennettu Aarsethin neljän ulottuvuuden ympärille kaikkine nyansseineen. Niiden käsittely koko laajuudessaan ei ole kuitenkaan vielä tässä lyhyttä narratiivista todistusta lukuun ottamatta hedelmällistä, sillä se venyttäisi johdantoa karkeasti kolmisenkymmentä sivuja.

Analyysiin saavuttaessa tulokulmani on Aarsethin mukaisesti ludonarratologinen. En kuitenkaan tyydy tutkijan malliin sellaisenaan, vaan pyrkimykseni on laajentaa mallin tapaa määrittellä narratiivin ulottuvuuksien tulkintaa. Aarsethin teoretisointi keskittyy yksinomaan tarkastelemaan *mitä ulottuvuudet ovat ja miten ne on järjestetty suhteessa toisiinsa*, mutta malli ei huomioi, *miten ulottuvuudet esitetään pelaajalle*. Jos pelit ovat merkittävästi toisistaan poikkeavia laajoja kokonaisuuksia, voidaan samaten olettaa, että pelien tavoissa näyttää ulottuvuutensa on merkittäviä eroavaisuuksia. Tähän hypoteesiin perustuen tarkastelen, miten *Death Stranding* esittää pelaajalle Aarsethin mallin neljä ulottuvuutta kameran välityksellä.

Käsillä oleva tutkimus ei ole ensimmäinen katsaus kameran rooliin peleissä, kuten johdannon alun *Resident Evil* -esimerkistä pystyi päättelemään. Will Brookerin (2009, 126) mukaan pelejä dominoivat kaksi kamera-asemointia, jotka ovat FPS (*First Person Shooter*) ja TPS (*Third Person Shooter*). Brookerin rajaus on hiukan hämäävä, koska FPS ja TPS eivät ole kamera-asemointeja. Ne ovat todellisuudessa genrejä, joihin kuuluvat tietynlaiset kamera-asemoinnit.<sup>5</sup> FPS-peli on kirjaimellisesti ensimmäisestä persoonasta kuvattu ammuntopeli, eli pelkästään kameraa koskeva määrite on FP tai TP. Suomenkielisinä vastineina käytän lyhenteitä EP, ensimmäinen persoona, ja KP, kolmas persoona, viitatessani tietynlaisiin kamera-asemointeihin.

Lipsahduksesta huolimatta Brooker erittelee kahta suosituinta kamera-asemointia onnistuneesti. EP-peleissä kamera sijaitsee pelaajan ohjaaman pelihahmon silmissä, kun taas KP hyödyntää pelihahmosta erillään olevaa kameraa, joka tarkkailee pelihahmon toimintaa etäältä (Brooker 2009, 127). Kumpaakaan ei voi sanoa täysin elokuvalliseksi kameraksi, koska ne sijaitsevat elokuvateosten sijaan peleissä, mutta molempia on tutkittu elokuvatieteellisistä viitekehyksistä (ibid.). Etenkin EP-kamerasta on tehty runsaasti tutkimusta, jossa sitä on tulkittu

---

<sup>5</sup> Elokuvien kohdalla genrellä on tyypillisesti niin tarinallisia kuin visuaalisia ominaisuuksia. Pelien kohdalla genreä määrittävät ensisijaisesti pelimekaniikat, joilla tarkoitetaan pelaamista sääteleviä järjestelmiä ja mahdollisuuksia (Domsch 2019, 107). Kamerapainotteisuuden, eli visuaalisiin ominaisuuksiin keskittyvän lähestymistavan, takia tässä tutkielmassa ei perehdytä tarkemmin pelien, pelimekaniikoiden ja genreteorioiden keskinäisiin suhteisiin tätä yksittäistä tarkennusta enempää. Joitakin genreä ja kameraa yhteen vetäviä yleistyksiä on tehty. Yksi tällainen on EP-kamera-asemoinnin suosio pelimarkkinoiden parhaiten myyneissä genreltään sotapeleiksi luokiteltavissa teoksissa (ks. Stahl 2018, 122–123). Tutkimuksissa ei ole tosin osoitettu, että tietty kamera-asemointi kuuluisi tiettyyn genreen tai että tietty genre olisi mahdollista esittää vain tietyllä kamera-asemoinnilla. Periaatteessa siis tässäkin tutkimuksessa olisi mahdollista pyrkiä sivuamaan genren ja kameran käsitteen suhdetta, mutta yhden pelin kokoisella aineistolla on tuskin mahdollista tehdä merkittäviä genrellisiä havaintoja, kun jo genre itsessään perustuu laajoihin yhtenäisyyksiin.

niin aseellisena katseena (Stahl 2018, 122) kuin kerronnallisena keinona pelaajaa pelihahmoonsa samastuttavana linkkinä (Arjoranta 2017, 702). Alla oleva kuva 1 havainnollistaa, miltä EP- ja KP-kamera-asetukset näyttävät toisiinsa verrattuina. Selvän kahtiajaon lisäksi jotkin pelit, kuten *Halo* (Bungie Studios 2001), saattavat hyödyntää sekä EP-että KP-kamera-asetointia mukautuen erilaisiin tilanteisiin pelaamisen aikana.



Kuva 1. Vasemmalla on Brookerin termin kamera-asetoinniltaan EP-peli *Doom* (id 2016), jossa kamera sijaitsee pelaajan ohjastaman sotilaan silmien paikalla. Oikealla on KP-peli *Sly 3: Honor Among Thieves* (Sucker Punch 2005), jossa kamera tarkastelee etäältä pelaajan ohjastamaa varastelevaa pesukarhua. Kirjoittajan kuvankaappaus.

*Death Stranding* edustaa Brookerin rajauksessa kameraltaan KP-kamera-asetointia (tästäedes lyhennetyksi pelkkä KP tai KP-asetointi) Samin perässä leijuvalla kamerallaan. Tällainen kamera on ollut elokuvatieteelliselle pelitutkimukselle erityisen haastavaa, koska yksi elokuvakameran perusajatuksista on, että liikkeellä on oltava aina narratiivinen motiivi (Chang & Hsieh 2018, 6533). Taisteluita käsittelevissä EP-peleissä liikkeen motiivi on verrattain yksinkertaista selittää, kun sekä pelaaja että päähenkilö jakavat – usein vihamielisen – taistelutantereen valloittajan katseen. Pelaajan ja pelihahmon yhdistetty katse on tällaisessa tilanteessa narratiivisilta ja ludologisilta tarkoituseriltään selvärajainen. Tarina ja pelilliset toiminnot käsittelevät sotilaan silmin nähtyä vastarinnan kaikkoamista. Selvärajaisuus selittänee pelien kameratutkimuksessa EP-kameran analysoimisen ylivoimaisen suosion. Koska KP-kamera ei yhdisty tietyn hahmon katseen lähtöpisteeseen, on sen analysoinnin uskottavaan perusteluun kiinnitettävä erityistä huomiota.

### 1.3 Reitti ludonarratiivisen kameraselityksen analysoimiseksi

EP-peleistä poikkeavien kamera-analyysien merkittävä haaste juontuu käsitteellisistä yhteensopivuusongelmista. Kameraa pohtineiden teoreetikkojen lähtökohdat vaihtelevat suuresti, jolloin kamera voi olla esimerkiksi kokonainen fyysinen objekti, kuten video- tai videokamera, komponentti älypuhelimessa tai digitaalisessa tilassa sijaitseva kuvanvälittäjä. Niinpä monissa pelikameraan viittaavissa tutkimuksissa joudutaan toistuvasti nostamaan esiin,

kuinka tutkimuksessa käytettyä elokuvatieteellistä teoretisointia ei voida joltain osin hyödyntää (esim. Arjoranta 2017, 700–701; Domsch 2013, 107; Caroux & Isbister 2016, 66).

Elokuva- ja pelikameran merkittävin ero on, kuinka ensimmäinen on konkreettinen objekti, kun taas jälkimmäinen on virtuaaliseen tilaan ohjelmoitu väline. Niinpä elokuvakameran fyysisiin ominaisuuksiin pohjautuvat havainnot, kuten valotuksen vaikutukset, eivät sellaisenaan käänny sovellettavaksi pelikameroihin. Samaisen fyysikaalisuuden takia tosin aiemmin mainittu linkki EP- ja elokuvakameran välillä on pohjustettavissa fyysikaalisuuteen. Hahmon silmien paikalle sijoitettu EP-kamera on ohjelmoinniltaan osa fyysistä hahmoa, eikä se voi fyysikaalisen elokuvakameran tavoin esimerkiksi kulkea seinien läpi.<sup>6</sup>

KP-kameraa koskevien soveltamisongelmien välttämiseksi tässä tutkielmassa hyödynnetään kamerateoreettisena pohjana Edward Braniganin teoksessaan *A Point of View* (1984) esittelemää rajausta. Braniganin (1984, 3–4, 74) mukaan kamera on tutkimushypoteesi tilallisesta katsojasta, eikä käsitteellä ole tarkoitus avata konkreettisten kameroiden teknologisten ominaisuuksien toimintaa. Branigan ei ole kiinnostunut pohtimaan, miten konkreettinen kamera sijaitsee kuvaushetkellä lavasteissa tai miten erilaiset linssit vaikuttavat vangitun kuvan muotoon. Sen sijaan hän tulkitsee kameran olevan ensisijaisesti aina narratologinen väline. Kamera on narratiivin muodostamassa tilassa toimiva kerronnanväline, jonka ominaisuudet refleктоivat narratiivin tarpeita. Kamera siis toimii narratiivin tilassa sekä sen ehdoilla, minkä lisäksi kamera on aina hypoteettisesti osa jotakin tuossa tilassa toimivaa katsojaa, kuten hahmoa. (Branigan 1984, 12–15.) Tämä mahdollistaa muihin elokuvateoreettisiin pohjiin nähden kolmiportaisen etulyöntiaseman, kun mietitään kameratutkimuksen soveltamista peleihin:

1. Kamera ei rajaudu pelkäksi elokuvakerrontaan käytetyksi fyysiseksi välineeksi, joten käsite on sovellettavissa virtuaalisesti luotuun kuvaan.
2. Kameran toimintaa tulkitaan narratologian motivoimana (Branigan 1984, 3), joten se on kytkettävissä osaksi laajempaa (ludo)narratiivista luentaa.
3. Kameralla on lähtökohtaisesti aina näkökulma, eli kamera ei ole koskaan passiivinen tai neutraali kertoja, joka tulisi jättää huomiotta (Branigan 1984, 13–14).

---

<sup>6</sup> Ohjelmointitilassa luotu digitaalinen kamera on eräänlainen *tabula rasa* ennen kuin sille määritetään kuvakulma, sijainti, liikeradat ja niin edelleen. Tämä ei tietenkään tarkoita, etteikö pelimedioissa olisi omat konventionsa, joista poikkeaminen herättää närää kritikoissa ja pelaajissa. Ilmeinen esimerkki on sotapeliin toisiaan mukailevat EP-kamerat. Niiltä on opittu odottamaan tarkkaa ja jopa nopeassa liikkeessä sumentumatonta näköä. Se edesauttaa taistelutilanteissa selviytymistä antaen pelaajille nopeatempoisissakin tilanteissa selkeää visuaalista dataa, jonka sumentumatonta esitystapa on muista vastaavista peleistä pelaajille jo tuttu. (Peacocke, Teather, Carrette, MacKenzie, McArthur 2018, 42.)

Yhdistämällä Braniganin rajauksen Aarsethin teoretisointiin on mahdollista suunnata (ludo)narratologista menetelmää siten, että kameran merkitys pelin ludonarratiivin välittäjänä nostetaan näkyvästi esiin.

Aiempaa hypoteesiani tarkentaen ajatukseni on, että pelin kameralla on yhteistyössä pelaajan kanssa aktiivinen rooli toimijana. Koska kyse on pelistä, tällaisella *ludonarratiivisella kameralla* on oltava sekä pelillisiä että tarinallisia toimintamekanismeja. Nämä mekanismit vaikuttavat suoraan pelin ludonarratiivisen kokonaisuuden määrittelyyn, eikä niitä voida siksi tutkimuksessa sivuuttaa. Pyrkimykseni ei ole väittää, että kaikissa peleissä olisi samanlainen ludonarratiivinen kamera, koska tällöin väittäisin kaikkien pelien ludonarratiivisen kamerakerronnan olevan samanlaista. Sen sijaan pyrin yksittäistä peliä mahdollisimman tarkasti erittelemällä todistamaan ludonarratiivisen kameran olemassaolon ja merkityksen. Saatuja tuloksia voidaan hyödyntää jatkotutkimuksessa tarkasteltaessa muiden pelien kerrontaa ludonarratiivisinä kokonaisuuksina. Samaten eri pelien ludonarratiivisten kameroiden mahdollisia yhtenäisyyksiä voidaan arvioida laajemmissa tulevaisuuden tutkimuksissa.

Koska pelien kokeminen edellyttää pelaajan toimintaa, on pelitutkimuksessa tutkijan aina suotavaa pelata tutkimaansa peliä (Aarseth 1997, 2). Tämä lähtökohta mielessä olen perehtynyt aineistooni 87 tuntia ja 36 minuuttia pelaten ja tallentaen kuvakaappauksia sekä videoita kameran toiminnasta. Kameran liikettä on mahdotonta vangita sellaisenaan paperille. Siksi käytän kuvailevaa tekstiä sekä tarvittaessa kuvakaappauksia ja -kollaaseja havainnollistamaan, miten kameraa on liikutettu – ja miten sitä olisi voitu liikuttaa. Aivan kuin pelejä arvioivan kriitikon on huomiota erilaisten pelitapojen vaikutukset peliteosten kokemiseen (vrt. Karhulahti 2015, 120–121) tarkastelen myös kriittisesti oman pelitapani ja kameratyöskentelyni vaikutuksia aineistooni. Kuvien upotuksilla tekstiin korostetaan erityisesti tämän tutkimuksen kannalta keskeiseksi tulkitsemaani materiaalia sekä analysoimieni tilanteiden lopputulemaa. Vaikka erilaisia mahdollisia motiiveja kameran tietynlaiseen liikuttamiseen on lukemattomia, uskon pystyväni ludonarratiivisen kameran käsitteen avulla havaitsemaan liikuteltavasta kamerasta merkityksiä luovia toimintamalleja.

Vaikka keskityn asioiden esittämisen tapaan, on tärkeää huomata, että Aarsethia mukailen en pyri tuottamaan luentaa teoksen narratiivin merkityksestä (vrt. Aarseth 2012, 4–5). Keskityn yksinomaan osoittamaan ludonarratiivisen kameran osuuden kerronnan vaikuttajana. Tutkimukseni lähtee liikkeelle näkökulman muodostamisen määrittelyssä. Braniganin ajattelulle keskeistä on, ettei yksikään kameran otos ole neutraali. Kuva on aina jossain määrin subjektiivinen ja tutkimuksen tehtävä on sekä löytää subjektiivisuuden lähde että syyt sen käyttämiselle (Branigan 1984, 2–3). Ilman näkökulman määrittelyssä onnistumista



koko ludonarratiivisen kameran teorian rakentaminen jää vaille pohjaa, mikä selittää siitä aloittamisen.

Näkökulman muodostamisen myötä etenen tarkastelemaan kameran asemointia ja toimintoja tarkemmin. Samalla analysoin näiden toimintojen ludonarratiivista tarkoitusta ottaen kantaa, miten alati liikkuvaa pelin kameraa on mahdollista tutkia. Kameran toimintojen analysoimisen jälkeen siirryn tarkastelemaan käyttöliittymää. Tällä tarkoitetaan kameran pintaan asetettuja kuvakesymboleja, joilla pelaajalle kommunikoidaan, miten peliä pelataan. Ne ohjaavat osaltaan, mikä kameran näyttämässä kuvassa on pelisuorituksen kannalta keskeistä. Analyysiosioon tullessa lukijalla on kattava käsitys, miten ludonarratiivinen kamera muodostuu tarkastelemassani aineistossa, kenen näkökulmaa se edustaa ja miten kyseisestä kamerasta voidaan nostaa havaintoja esiin.

Ludonarratiivisen kameran toiminnan ymmärtämisen syventämiseksi analyysiluvussa hyödynnän havaintojani suhteuttamalla niitä Aarsethin narratiivisiin ulottuvuuksiin. Täten teen kattavan tulkinnan siitä, miten kamera toimii osana tarkastelemani teoksen narratiivin määrittämistä. Käsittelemällä narratiivisia ulottuvuuksia yksi kerrallaan nostan tarkasti esiin, mille ludonarratiivisessa kamerassa annetaan merkitysarvoa ja miten pelaaja voi vaikuttaa tuon merkitysarvon näyttäytymiseen. Lopulta lukijalla on syvä ymmärrys siitä, kuinka ludonarratiivinen kamera käyttäytyy sisältäen niin pelin tekijöiden määrittämiä kuin pelaajan mukanaan tuomia merkityksiä. Saatuja tuloksia voidaan hyödyntää jatkotutkimuksessa etenkin ryhmäpohjaisissa roolipeleissä, joissa pelaaja kontrolloi vuorotellen useita ryhmän jäseninä olevia pelihahmoja. Mutta ennen tätä kaikkea on siis pysähdyttävä pohtimaan, mikä on näkökulma.

## 2 NÄKÖKULMAN RAKENTUMINEN

Näkökulmalla tarkoitetaan narratiivista perspektiiviä, josta tapahtumat esitetään. Näkökulma on keskeinen osa hahmokerrontaa, jossa kerronta tapahtuu jonkin hahmon näkökulmasta. Yksi merkittävimmistä näkökulman omaavista hahmoista heti kertojan jälkeen on päähenkilö. Tyypillisesti hahmokerrontaa nimitetään subjektiiviseksi, koska kerronnallinen toimija on tilanteiden tulkintaa esittävä subjekti. Laajemmin ajateltuna kaikki kerronta on subjektiivista, koska kuvasta rajautuu aina jotakin pois kertovan tahon takia. Lisäksi mikä tahansa kuvakulma itsessään voidaan tulkita ruumiittomaksi kertojaksi, jonka näkökulmasta kerronta avautuu. (Branigan 1984, 2–3.)

Yksittäisessä teoksessa voi olla useita näkökulmia tai koko teos voidaan kertoa yhdestä koko narratiivia lävistävästä näkökulmasta. Lisäksi näkökulman rajautumiseen vaikuttaa tarkasteltavan teoksen medium. Lähtökohdiltaanhan näkökulman käsite periytyy kirjallisuudentutkimuksesta, jossa ei ole paikkaa kamera-asemoinnin pohdinnalle mediumin tekstuaalisen luonteen takia. Joissakin moderneissa kirjoissa hyödynnetään kameramaista tilanteen kuvailua, mutta tämä ei muuta tilanteen peruspremissiä. Kamera ei ole tekstiin sisäänrakennettu toisin kuin kameran konsepti on sisäänrakennettu elokuvamediumiin. (Branigan 1984, 47.)

Peleissä näkökulman käsitteen soveltamiseen ei ole yhtä oikeaa tapaa, vaan tapauskohtaisesti on otettava huomioon, millaisten välineiden avulla peli välitetään pelaajalle. Esimerkiksi pelkkänä tekstinä esitetyt seikkailut, kuten *Zork I: The Great Underground Empire* (Infocom 1980), taipuvat luontevasti kirjallisuustieteellisen kerronnan kategoriaan. Visuaalisesti näyttäviin nykypeleihin on taas luontevampaa soveltaa kamerapohjaista näkökulman rajausta. Kuitenkaan tänä päivänäkään ei ole aivan tavatonta, että peli tasapainoilee kahden toisistaan merkittävästi poikkeavan näkökulmakeinon välillä. Esimerkiksi *Nier* (Cavia 2010) on kameran välittämä roolipeli, joka sisältää pelkkänä tekstiseikkailuna välitettyjä kohtauksia. *Disco Elysium* (ZA/UM 2019) taas yhdistää kerronnassaan liikkuvan kameran ja juoksevan tekstin.

Mikäli näkökulman esittämiseen käytetty keino vaihtuu, samassa teokseen tulee aina uusi näkökulma (Branigan 1984, 41). Vastaavasti hahmokerronnassa keskittyminen uuteen hahmoon vaihtaa kerronnan toiseen näkökulmaan, ellei kyseessä ole kaikkietävä kertoja (ibid.). Joidenkin tutkijoiden mukaan kaikkietävä näkökulma on neutraali, koska siihen ei kuulu kerrontaa puolueellisesti ohjaavaa intressiä (esim. Newman 2013, 104). Braniganin (1984, 7) mukaan myös tällaisen kerronnan on oltava subjektiivinen näkökulma. Muutoin tutkimus päättyy paradoksiin, jossa teoksella on subjektiton kertoja, eli kertomuksella ei ole

kertojaa. Paradoksin välttämiseksi lähdemme liikkeelle olettamuksesta, että näkökulma kuuluu jollekin subjektille. Seuraavaksi tarkastelemme, miten tämä kriittisen tärkeä subjekti voidaan määritellä niin yleisellä tasolla kuin tämän tutkimuksen aineistossa.

## 2.1 Kenelle kameran näkökulma kuuluu?

Pelisuunnittelijat pyrkivät saavuttamaan immersion, jossa pelaaja hyväksyy pelin esittämän sisällön uskottavana kokonaisuutena. Erityisen tärkeää tällaisessa immersiossa on, että pelaaja saadaan ymmärtämään, kenen tarinasta pelissä on kyse ja miksi sen kertominen on tärkeää. (Peacocke et al. 2018, 41.) Näin ollen voidaan ajatella, että pelisuunnittelijat pyrkivät hyödyntämään logiikaltaan yhdenmukaisia kerronnankeinoja. Vahvan immersion herättäminen on varmasti helpompaa, kun hyödynnetään pelaajalle tuttuja keinoja välittää tietoa. Tuttuus auttaa pelaajaa hahmottamaan välittömästi, kenen tarinasta pelissä on kyse. Tällöin immersion kannalta kaikki vaiva voidaan keskittää perustelemaan, miksi tuon henkilön tarina on kertomisen arvoinen.

Yksinkertaisimmillaan kamerakerronnassa se, kenen tarinasta on kyse, välitetään näkökulmaotoksella. Näkökulmaotos on subjektiivisen kerronnan perusyksikkö, joka on samaan aikaan sekä yksinkertainen että tehokas tapa välittää nopeasti tietyn hahmon näkökulma. Näkökulmaotoksessa kamera asetetaan näkökulman omaavan hahmon silmien paikalle, jolloin tilannetta katsotaan kirjaimellisesti tietyn hahmon silmien kautta. Tällöin tiedoksi riittää, että jossain tilassa sijaitsee tietyssä pisteessä tietty hahmo, jotta katsoja voi tunnistaa kameran sijaitsevan tuon hahmon silmien paikalla. (Branigan 1984, 7.)

Perustyökalu näkökulmaotoksen lähteen, eli näkökulman, tunnistamiseen on Braniganin (1984, 51) hieman kömpelösti nimittämä A–B-rakenne. Perusajatus siinä on, että kameralla välitettävän näkökulman luotettavaksi tunnistamiseksi on oltava kaksi kuvaa: A ja B. Kuva A esittelee, kenelle tuleva näkökulma kuuluu, ja kuva B asettaa kameran näkökulman omistajan katseen fyysisen sijainnin pisteeseen. Näkökulman muodostaminen on havaittavissa alla kuvasta 2, jossa esitellään *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal 2011) -pelin alkukohtaus. Samasta rakenteesta on olemassa myös käänteinen B–A-versio, jossa ensin esitetään näkökulma ja vasta sitten näkökulman omistaja, mutta tämä on keinona paljon harvinaisempi. Braniganin mukaan tätä selittää, että lähtökohtaisesti kerronnassa halutaan heti tietää, kenen näkökulmasta on kyse. (Branigan 1984, 57–58.)



Kuva 2. *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal 2011) alkaa päähenkilönä ja pelihahmona toimivan Adamin pikaisella esittelyllä. Kamera näyttää kuvassa A (vas.) Adamin sijainnin ja katseen suunnan. Kuvassa B (oik.) kamera on siirtynyt Adamin silmien paikalle. Tästä näkökulmasta koko peli esitetään. Kirjoittajan kuvankaappaus.

On olemassa myös vaihtoehtoisia tapoja määritellä, kenelle näkökulma kuuluu. Yksi sellainen on ajatus narratiivisesta implikaatiosta, jota on sovellettu pelitutkimuksessa (ks. Domsch 2013, 108). Ajatuksen taustalla on omanlaisensa tapa kuroa yhteen ludologiaa ja narratologiaa. Pelitutkimukseen sovelletun narratiivisen implikaation mukaan peli voi olla toiminnaltaan puhtaan ludologinen, mutta sen pelaaminen implikoi narratiivisia tapahtumia sekä narratiivisen kehyksen näkökulmaa (Domsch 2013, 192).

Selventävänä esimerkkinä narratiivisen implikaation toiminnasta Domsch mainitsee perinteisen lautapelishakin järjestymisen, jossa erilaisia fyysisesti koskettavia nappuloita asetetaan ruutupohjaiselle pelilaudalle. Hänen mukaansa pelinappuloiden nimet, kuten sotilas, lähetti ja kuningas, muodostavat narratiivisen implikaation, jossa kaksi armeijaa kohtaavat taistelukentällä. Pelin vuorojen edetessä muodostuu narratiivi strategisten siirtojen taistelusta, jossa joukkoja menetetään ja lopussa yksi kuningaskunta päihittää toisen. Pelin ei tarvitse sanoa eksplisiittisesti ääneen, että pelissä kaksi armeijaa taistelee voitosta. Pelaajat tunnistavat narratiivisen implikaation ansiosta pelin taistelutilanteeksi, jossa pelaajat ottavat kuningaskuntien johdon näkökulman. (Domsch 2019, 104.)

Domsch soveltaa narratiivista implikaatiota virtuaalisten pelien kontekstiin pelaajan havaitseman visuaalisuuden kautta. Hänen mukaansa narratiivista implikaatiota ohjaavat visuaaliset vihjeet, joissa yksittäiset pelimaailman objektit implikoivat laajempaa narratiivista yhteyttä. Klassinen esimerkki on maailmanloppua käsittelevässä pelissä kohdattava autiomaahan ränsistynyt talo. Narratiivisen implikaation mukaan on järkevää olettaa talon implikoivan historiaa, jossa aluetta on aikoinaan asutettu. Kenties talossa eli ahkera talonpoikaisperhe, joka joutui evakkoon mystisen katastrofin alta? Tällöin näkökulmana on visuaalisten vihjeiden tulkitsija. (Domsch 2019, 111.)

Domschin visuaaliset vihjeet sekä niitä tulkitsevat näkökulmat nojaavat kuitenkin turhan paljon spekulatioon. Pelkän ränsistyneen talon huomaaminen ei kerro, keitä siellä on elänyt. Jos rakennus voidaan tunnistaa asuintaloksi, on perusteltua olettaa siellä joskus olleen

elämää. Tämä tosin aiheuttaa visuaalisten vihjeiden lähestymiselle uusia ongelmia, joihin Domsch ei ota kantaa. Kuinka paljon on perusteltua tuoda omaa spekulatiota tarinaan? Pelkkä talon huomaaminen ei ole riittävä todiste, jonka avulla pelaaja voi perustellusti pohtia rakennuksen historiaa. Tällaisen yksittäisen elementin huomaaminen ei myöskään riitä selittämään, mikä on talon merkitys pelin kannalta. Köykäiseen spekulatioon nojaavien tulkintojen takia en käytä tätä vaihtoehtoista lähestymistapaa näkökulmille.

Spekulaation aiheuttamien ongelmien ymmärtämiseksi on eroteltava narratiivi ja narratiivistaminen. Aarseth (2012, 129) määrittelee narratiivistamisen narratiivista poikkeavaksi ilmiöksi, jossa teosta tarkasteleva pelaaja itse selittää pelaamiselleen narratiivin. Narratiivi on teokseen sisään rakennettua; narratiivistaminen taas on jotain ulkoapäin siihen tuotua (ibid.). Narratiivistamista on mahdollista soveltaa hallitsemattoman laajasti kaikkeen hyvin kevyin ja epäselvästi rajatuin perusteluihin. Kuka tahansa voi lähteä kävelylenkille, löytää maahan tallotun lehden ja narratiivistaa löydöksensä. Pian käsissä on spekuloitu historia, kuinka lehti on tipahtanut puusta, leijailut kevyesti kohti maata ja tullut lopulta leikkivien lasten tallomaksi.<sup>7</sup> Narratiivistamisen ongelma pelitutkimuksessa on, että mitä tahansa tilannetta tai pelaajan toimintaa voidaan narratiivistaa. Silloin tietyn teoksen narratiivin sijaan siirrytään tutkimaan tutkijan teokselle narratiivistamaa narratiivia.

Tarkan kameratutkimuksen kannalta narratiivisen implikaation lisäheikkous on sen rajaamattomuus. Periaatteessa jokaisen peliobjektin voidaan esittää implikoivan mitä tahansa, eikä käsitteeseen ole sisäänrakennettu kehystermistöä. Esimerkiksi termi *kamera* puuttuu narratiivisen implikaation rajauksesta täysin. Siinä missä teoreettinen pohdinta shakin narratiivisesta implikaatiosta perustuen nappuloiden nimityksiin on suhteellisen vaivattomasti ymmärrettävä, käsitteen selitysvoima heikkenee narratiivisen esityksen monimutkaistuessa. Domschin klassisessa autiomaan ja talo -esimerkissäkin puutteet ovat jo näkyvissä. Tutkija vain toteaa, että peliobjektissa on päätelmät narratiivin merkityksestä mahdollistava narratiivinen implikaatio, koska objekti on olemassa.

Olemassa oleminen ei kuitenkaan riitä päätelmien tekemiseksi, vaan on myös huomioitava, miten tuo objekti esitetään. Merkitys on esimerkiksi varsin erilainen, jos kamera lähentyy ja tarkentaa tuohon taloon, mutta ei autiomaan muihin rakennuksiin pelaajan tutkiessa aluetta. Vastaavasti merkitysero on satunnaista ränsistynyttä taloa suurempi, jos talon tullessa

---

<sup>7</sup> Palaa kuvaan kaksi (sivu 14), jossa käsiteltiin näkökulman muodostumisen esimerkkinä peliä *Deus Ex: Human Revolution*. Kuvasiirtymästä voidaan Braniganilaisittain päätellä luotettavasti näkökulman muodostuminen, mutta narratiivinen implikaatio luo narratiivistamisen loputtoman, ja perusteettoman, ketjun. Narratiivisen implikaation avulla voidaan toki myös todeta, että kuvapari implikoi narratiivisen näkökulman muodostumista, mutta toisaalta sen avulla voidaan loputtomasti spekuloida, miksi päähenkilö seisoo tuossa huoneessa ja kuka on huoneessa näkyvä toinen hahmo.

kameraan näkyviin joku hahmo huudahtaa kyseessä olevan hänen synnyinkotinsa. Pelkän implikoivan objektin olemassa olemisen toteaminen ei riitä sillaksi kattaviin loppupäätelmiin tuon objektin ja sitä ympäröivän muun teoksen narratiivisista merkityksistä.<sup>8</sup> Aina on huomioitava teoksen esittämä kokonaisuus.

Spekulatiivisuuteen nojaavan päättelyketjujen ehkäisemiseksi Braniganin A–B-jaotteluun sisältyy myös kronologian periaate. Sillä vältetään narratiivisen implikaation kaltaista mielivaltaista tilannetta, jossa yksittäisen narratiivisen merkityksen löytäminen johtaa koko teosta koskeviin yleistyksiin. Kärjistäen ilman kronologista periaatetta voidaan etsiä teoksen keskeltä A–B-jaottelu ja sen perusteella todeta koko teoksen noudattavan tätä näkökulmaa. Niinpä periaatteen mukaan A–B-jaottelulla määritetty näkökulma vaikuttaa vain ja ainoastaan sen jälkeen kameran näyttämiin tapahtumiin (Branigan 1984, 51). Taaksepäin ei rakenne voi viitata, ellei näkökulman muodostamisen jälkeen palata narratiivin aiempiin tapahtumiin, esimerkiksi näkökulman sisällä tapahtuvan takauman muodossa (ibid.). Kronologian periaatteen mukaan koko teosta määrittävän näkökulman on siis rakennuttava teoksen alussa. Vastaavasti, jos tietyssä pelissä pelaaja omaksuu koko pelin ajaksi yksittäisen pelin sisäisen hahmon roolin ja kyseisen pelin väitetään tapahtuvan kokonaan tämän pelaajan ohjastaman hahmon näkökulmasta, on kyseisen näkökulman rakennuttava välittömästi pelin alussa. Muutoin ei voida väittää, että koko peli esitetään yhdestä näkökulmasta, sillä alkua myöhemmin rakentuva näkökulma tarkoittaa, että sitä ennen pelissä on ollut jokin toinen näkökulma.

Aineistonani oleva *Death Stranding* (tästedes DS) alkaa lyhyestä välinäytöksestä, jolla tarkoitetaan elokuvamaista, kerrontaa kameraleikkauksin kuljettavaa kohtausta (Arjoranta 2017, 706). Välinäytökset poikkeavat muusta pelaamisesta siten, ettei niiden aikana pelaajalla ole kontrollia pelihahmon tai pelin toimintaan – siitä nimitys pelaamisen väliin asettuvista näytöksistä.<sup>9</sup> Tässä kyseisessä välinäytöksessä tarinan päähenkilö ja pelihahmo Sam ajautuu paketteja kuljettaessaan luolaan odottamaan myrskyn laantumista. Seuraavana aamuna Samin on jatkettava matkaansa läheiseen kaupunkiin suorittaakseen meneillään olevan

<sup>8</sup> En väitä narratiivista implikaatiota käyttökelpottomaksi työvälineeksi kaikissa tilanteissa. Abstraktista rajauksesta ja riskeistään huolimatta – tai juuri niiden takia – se toimii hyvänä työvälineenä lähes puhtaasti ludologisten pelien tutkimisen avauskaneettina. Esimerkiksi pelin *Tetris* (Infogrames 1984) yksi nykyvariaatio on *Tricky Towers* (WeirdBeard 2016). Siinä ei ole selkeästi tunnistettavia narratiivisia rakenteita, kuten tarinaa, juonenkäänteitä, dialogia tai loppuratkaisua. Pelin käynnistyessä 1–4 pelaaja vain keskittyvät kasaamaan tornia, ja paras vie voiton. Visuaalisesti kasattava torni näyttää kuitenkin asutusrakennukselta, ja sitä kasaa aina pelaajan ohjastukseen loitsuillaan reagoiva velho. Tällainen havainto on hedelmällistä nostaa esiin narratiivisella implikaatiolla, minkä jälkeen havaintoa voidaan tutkia tarkemmin jostakin viitekehystä.

<sup>9</sup> Välinäytös on sikäli hämäävä termi, koska monet pelit alkavat ja loppuvat välinäytöksiin, esimerkiksi *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games 2017), *The Last of Us* (Naughty Dog 2013) ja *God of War* (SIE Santa Monica Studio 2018). Sanamerkityksen tarkkuudelta olisi järkevämpää tehdä jaottelu kolmeen kategoriaan: alku-, väli- ja loppunäytökset. Peliala ja -lehdistö käyttävät kuitenkin yhä vakiintunutta käsitettä välinäytös sen sijaintia huomioimatta.

pakettitoimituksen. Tässä vaiheessa välinäytös päättyy ja Samin kontrolli luovutetaan pelaajalle, jonka on saatettava työtehtävä loppuun. Pelin aloittava välinäytös palvelee siis tässä niiden tyypillistä tarkoitusta, joka on pelkästään antaa yleistä tietoa pelin lähtökohdista sekä tuoda ajatus käynnistyvästä juonesta osaksi pelaamisen aloittamista (Chang & Hsieh 2018, 6537). Huomattavaa on, että erikseen on olemassa pelin aloittavasta välinäytöksestä poikkeavia ”aikakriittisiä välinäytöksiä”. Niissä pelaajan on suoritettava ruudulla näkyvä komentosarja tai muutoin peli päättyy, mutta näiden tarkoitus on pelin juonen käynnistelyn sijaan testata pelaajan reaktionopeutta (Kromhout & Forcevill 2013, 109). DS ei sisällä aikakriittisiä välinäytöksiä, joten niiden merkitystä ei tätä selvennystä enempää tarvitse tässä tutkimuksessa miettiä.

Olennaista DS:n aloittavassa välinäytöksessä on, miten pelaajalle osoitetaan kontrollin siirtyminen ja näkökulman luominen. Sam esitetään kohtauksen alussa edestäpäin siten, että pelaaja – tai välinäytöksen aikana oikeammin katsoja – näkee koko ajan päähenkilön katseen suunnan. Siispä katseen lähtöpisteen näkyväksi tekevä kuva toimii tässä juuri Braniganin A–B-jaottelun mukaisesti otoksena A. Enää tarvitaan katseen kohteen määrittämä otos B, jotta ehdot näkökulman rakentumisesta täyttyvät. Kamera siirtyykin seuraavaksi Samin taakse kiertäen hänet nopeasti vasemmalta. Tällöin kamera pysähtyessään katsoo tismalleen samaan suuntaan kuin Sam paljastaen katseen kohteeksi edessä avautuvan maailman otoksessa B. Näin ollen näkökulma on muodostettu. Huomattavaa on, ettei peli tosiaankaan reagoi välinäytöksen toimintamallin mukaisesti mihinkään komentoihin ennen kyseisen välinäytöksen päättymistä. Samoihin komentoihin kuuluvat kameran liikuttamiseen varatut kontrollit, eli kyseisessä välinäytöksessä kamera liikkuu aina samalla tavalla esitellen näkökulman lähtöpisteen ja katseen suunnan A–B-jaottelulla, mitä havainnollistaa kuvassa 3 ryhmitelty kollaasi.



Kuva 3. Pelin aloittavasta välinäytöksestä otettu kolmen kuvan sarja 2,1 sekunnin välein. Vasemmalta oikealle ensimmäisenä erikoislähikuva Samin katseen suunnasta (otos A). Toinen kuva havainnollistaa kameraliikettä, jossa loittoneva kamera siirtyy vastapäivään kiertäen Samin taakse. Viimeisessä kuvassa on kameraliikkeen lopputulema, jossa yleiskuvaan laajentunut kuvakulma paljastaa Samin katseen kohteeksi edessä avautuvan maailman (otos B). Kirjoittajan kuvankaappaus.

Kuten edeltävästä kuvaesimerkistä voi nopeasti huomata, siinä on yksi merkittävä poikkeama Braniganin määritelmästä ja aiemmin *Deus Ex Human Revolution* -pelin avulla

selventämästäni huomiosta. Otokseen B päätyvä kamera ei vastaa sen hahmon silmien sijaintia, johon väitän näkökulman kuuluvan. Täten aiemmin esitetty väite, jonka mukaan otos B ja siitä jatkuva näkökulma sijaitsevat jonkin hahmon katseen lähtöpisteessä, ei vaikuta toteutuvan. Tämä näennäisesti haasteellinen ongelma on helposti ratkaistavissa, kun tutkitaan tarkemmin, miten näkökulman A–B-jaottelun perussäännöt ovat Braniganin mukaan sovellettavissa.

Kahden otoksen premissin on aina toteuduttava, mutta kameran ei tarvitse sijainniltaan vastata näkökulman omaavan subjektin silmien paikkaa. Jos näkökulmalla olisi kolmantena ehtona fyysisesti mitatun silmäkorkeuden noudattaminen, ei näkökulmalla olisi mahdollista käyttää tehokeinoja, joissa henkilö näkee keskustelukumppaninsa suurempana tai pienempänä kuin tämä todellisuudessa on. Siksi määrittäjinä ovat katsojan sijaintipisteen ja katseen suunnan yhdistelmä. Ongelmien välttämiseksi on tosin pystyttävä luotettavasti todistamaan, että silmäkorkeutta tai -sijaintia vastaamaton otos kuuluu heijasteisesti juuri tietylle hahmolle, eikä esimerkiksi piilossa olleelle lyhyemmälle tai muutoin kätketylle hahmolle. (Branigan 1984, 43, 75.)

Avainsanana tässä toimii heijasteisuus. Heijasteisessa näkökulmassa kamera sijaitsee otoksessa B erillään subjektin katseesta, mutta subjektiin keskittyvällä seurannalla tai katseen objektin tarjennuksella voidaan osoittaa kyseessä olevan yhä otoksessa A esitelty katse (Branigan 1984, 99). *Death Stranding* -pelin alkukohtauksessa on potentiaalinen mahdollisuus, että muodostunut näkökulma kuuluukin luolan perällä olevalle kameran rajauksista ulos jääneelle hahmolle, joka tarkkailee Samia. Koska välinäytös on päättynyt, ja peli reagoi pelaajan kontrolleihin, tämä on helppoa testata. Pelaajan ottaessa ensimmäiset askeleensa Samina, kamera ei jää paikoilleen, vaan se seuraa kuvattua päähenkilöä keskittyen tämän katseen suuntaan. Kääntymällä ympäri paljastuu, ettei luolassa ole ketään muuta, eli näkökulma kuuluu todellakin heijasteisesti A–B-rakenteen mukaisesti Samille.

Tässä kohdin on hyvä muistuttaa siitä, mitä edellä oleva todistus tarkoittaa, mutta ennen kaikkea, mitä se ei tarkoita. Braniganin mukaan yleinen harha näkökulmaan liittyen on, että jo pelkkä näkökulman muodostuminen tekee siitä erityisen subjektiivisen näkökulman, joka paljastaa hahmon sisäisen mielenmaiseman. Mielenmaisema on näkökulman kautta näkyväksi tehty joukko hahmon subjektiivisia ajatuksia hänen näkemästään maailmasta. Pelkkä näkökulman muodostaminen ei kuitenkaan tarkoita samaa kuin mielenmaiseman tekeminen näkyväksi. Näkökulman muodostuminen tarkoittaa, että tietty hahmo ja hänen katseensa tekemät havainnot ovat erityisen huomion arvoisia, mutta varsinainen mielenmaiseman todistus on tehtävä erikseen. (Branigan 1984, 13–14.) Sam on helppo mieltää erityisen tärkeäksi hahmoksi, koska hän jo yksinomaan on ainoa, joka reagoi pelaajan komentoihin. Varsinaisen



ludonarratiivisen kameran teoretisoinnin jatkamiseksi tarvitaan kuitenkin astetta subjektiivisempi näkökulmayksikkö – havainneotos.

## 2.2 Havainneotos työkaluna liikkuvan kameran analysointiin

Jos erilaisia otoksia luokiteltaisiin evoluutiopuulla, havainneotos olisi näkökulmaotoksen kehittyneempi jälkeläinen. Sekin kuuluu subjektiivisiin kameraotoksiin, joissa kamera havainnoi ympäristöä tietyn hahmon näkökulmasta. Erona näkökulmaotokseen havainneotos menee astetta syvemmälle, sillä siinä kameraotos tekee näkyväksi tietyn hahmon mielenmaisemat. Kuva ei enää näytä maailmaa vain sellaisenaan, vaan kuvasta on havaittavissa näkökulman omaavan hahmon mielentila. Tyypillinen esimerkki on humalatila, jota ilmennetään sumealla tarkennuksella. (Branigan 1984, 89.)

Havainneotos voi olla näkökulmaotoksen tavoin heijasteinen, jolloin kamera sijaitsee fyysisestä näkökulmasta erillään, mutta jatkaa silti mielenmaiseman välittämistä (Branigan 1984, 81). Näin toimivan kameralogiikan tunnistaminen on välttämätöntä, jos halutaan tutkia kameran liikuttamisen mahdollistavia pelejä. Tällöin pelistä voidaan löytää toistuvia kameramekanismeja ja -merkityksiä, jotka ovat riippumattomia pelaajan valitsemista kuvakulmista. Humalaesimerkkiä jalostaakseni havainneotoksen käsitteellä on mahdollista nostaa pelistä esiin tilanne, jossa kameran välittämä kuva sumentuu tietyn hahmon humaltuessa riippumatta siitä, miten pelaaja päättää kameraa liikuttaa. Se ei tietenkään tarkoita, etteikö pelaajan roolia ja kameran liikuttamisen mahdollisuuksia tulisi huomioida. Havainneotoksen lainalaisuuksien etsiminen on silti oiva ensimmäinen askel, mikäli pelin kamera-analyysistä on hankalaa saada otetta näkökulman muodostumisen todistamisen jälkeen.<sup>10</sup> Tämä auttaa ymmärtämään, miten KP-aseoitu peli näyttäytyy pelaajan ohjaaman hahmon ja kameran kautta.

Pelaamisen aikana DS:n kamera näyttää pelitapahtumat kirkkaasti, eikä kameran pinnassa tai välittämässä kuvassa ole havaittavissa mitään ylimääräisiä tehokeinoja, kuten sumennusta. Pelaaja voi kuitenkin ajautua tilanteisiin, joissa kameraan heijastuu pelaajan kontrollin ulkopuolisia efektejä. Korkealla vuorenrinteellä seikkailevaa Samia seuraava kamera alkaa aina vienosti heilua, mikäli pelaaja eksyy lähelle reunaa, jonka yli astumisesta seuraisi

<sup>10</sup> Voidaan väittää, että joissakin tapauksissa heijasteisen havainneotoksen huomioiminen on jopa välttämätön askel argumentin ja tietyn näkökulman todistamisen vankkuuden varmistamiseksi. Esimerkiksi pelit *Eternal Darkness* (Silicon Knights 2002), *Dead Space 3* (Visceral Games 2013) ja *Don't Starve Together* (Klei Entertainment 2016) ovat kamera-aseoinniltaan KP-pelejä, joissa eri pelihahmot näkevät kameran vangitsemia vaihtelevia hallusinaatioita. Näin ollen tarvitaan välttämättömästi havainneotosta käsitteenä, jotta voidaan selittää KP-kameran näyt sekä määrittää näkyjä kokevat subjektit.

vahingollisen korkea pudotus. Sillä ei ole väliä, kääntääkö pelaaja kameran katsomaan reunan yli, vaan reunasta pois päinkin katsova kamera reagoi reunaan aina, jos pelihahmo Sam ajautuu sitä lähelle. Näin ollen kamera kuvaa Samin mielenmaiseman kokemusta reunan ja pudotuksen vaarallisuudesta riippumatta pelaajan valikoimasta tavasta kuvata maailmaa kameralla. Kamera on heijasteisesti tietoinen Samin ympäristöllisestä hahmotuskyvystä sekä pudotuksen aiheuttamasta uhasta. Vaihtoehtoisesti tilannetta on mahdollista tulkita mielenmaisemaa kritisoivalla vasta-argumentilla. Ehkä kyseessä on vain kameraa heiluttava tuuli. Tämä selitys ei kuitenkaan tarjoa yhdenmukaisia tuloksia. Jyrkänteen reunalla kamera heiluu, vaikka kallion kasvustoa katsomalla pystyy toteamaan, ettei ilmassa ole kovaa tuulta. Vastaavasti pelaaja voi matkallaan kohdata puuston lähes kahtia taittavaa voimakkaan puuskaista tuulta, mutta tämä ei heiluta kameraa ollenkaan. Siispä selitys kameran heilunnalle mielenmaisemallisena huimauksena on yhdenmukaisempi kuin selityksen hakeminen tuulesta kameran heiluttajana.

Vasta-argumentina voidaan myös esittää, ettei Samin mielenmaisema todellisuudessa välity kovinkaan hyvin pelaajalle, sillä Sam on yhä pelaajan kontrollissa ja päätäntävällässä. Pelaaja voi siis yksinkertaisesti valita, ettei hän ikinä lähesty yhdenkään korkean paikan reunaa, jolloin pudotuksenpelkoista mielenmaisemaa ei koskaan esiinny. Tämän vasta-argumentin purkamiseksi on tarkemmin tutkittava, mitä pelaaja oikeastaan valitsee, jos hän ei koskaan ajaudu lähelle korkeaa pudotusta. Pelaaja kykenee vaikuttamaan toiminnallaan siten, ettei tiettyä reaktiota koskaan kohdata, mutta hän ei voi vaikuttaa tuohon reaktioon itseensä. Pelaaja ei voi päättää, että reunit eivät aiheuta Samissa huimausta – hän voi vain päättää, ettei Sam kohtaa reunoja, jotka aiheuttavat hänessä huimausta. Näin ollen pystytään tunnistamaan, että DS:n pelihahmolla on pelaajan päätäntävällästä erillinen mielenmaisema, eli pelaajan kontrolloima kamera toimii kuitenkin havainneotoksen lainalaisuuksien valossa.

Asiaa voidaan tutkia lisää vertaamalla johtopäätöksiä toiseen vahvasti mielenmaisemalliseen tilanteeseen, joka on tajunnan menettäminen. Sam kohtaa matkallaan monia vaaroja, joista yksi on pakettirosvot. Nämä pelaajan kontrollin ulkopuoliset hahmot eivät muutoin reagoi Samiin mitenkään, mutta raskailla kantamuksilla varustettu Sam kiinnittää rosvojen huomion. Tällöin he koittavat ryöstää kuriirin lastin itselleen voimakeinoja käyttämällä. Rosvot yrittävät joko suoraan napata Samin kantamukset tämän selästä harppuunamallisilla lassoamisvälineillä tai vaihtoehtoisesti he pyrkivät tainnuttamaan pakoon pinkovan pakettijuhdan.

Tainnuttaminen on seurausta Samin päähän kohdistuvista iskuista tai lamaannuttavien sähkötainnuttajien osumisista. Jokainen osuma saa Samin parkaisemaan, minkä lisäksi koko kuvaruutu tummenee hiukan ja pelin äänet vaimenevat. Kun osumia kertyy

tarpeeksi, koko kuvaruutu menee mustaksi ja kaikki äänet katoavat. Lähes välittömästi kuvaruutu jälleen kirkastuu ja äänet palaavat, mutta jokin on muuttunut. Kamera paljastaa maassa makaavan Samin, jonka kantamukset ovat kadonneet. Pelaajalla tai Samilla ei ole tietoa, kuinka kauan aikaa on kulunut, mutta varmastikin yli sen 1,17 sekuntia, mikä mustalla ruudulla menee kirkastua. Rosvot eivät ehtisi noin lyhyessä ajassa viedä kaikkia kantamuksia sekä kadota kuin savuna ilmaan.

Braniganin (1984, 89–90) mukaan pyörtyminen, joka on verrannollinen käsittelemäni tajuttomuuden kanssa, aiheuttaa tilapäisesti tietyn näkökulman kerronnallisen toimimattomuuden. Jos tapahtumia esittävä näkökulma ei vaihdu, jää siis kerrontaan pyörtyymisen keston mittainen ajallinen katkeama (ibid.). DS toisintaa tätä ajallista katkeamaa, sillä näkökulma ei vaihdu tajuttomuuden ajaksi toiseen hahmoon, joten katkeamisen kestosta tai tapahtumista ei ole pelaajalla muuta tietoa kuin kantamusten ilmeinen katoaminen. Tilanne on varsin erilainen, mikäli tajuttomuuden aikana mustan ruudun päälle ilmestyy uutena kertojana tajuttomuuden tapahtumia kuvaava tekstimuotoinen kertoja, kuten pelissä *Disco Elysium* (ZA/UM 2019). *Dishonored* (Arkane Studios 2012) taas sisältää tajuttomuuskohtauksen, jossa tajuttomuudesta huolimatta kamera jatkaa tapahtumien välittämistä, vaikka pelaajalla ei ole enää kontrollia pelihahmoon. Tällöin kamera itsessään ei ole täysin alisteinen tietylle mielenmaisemalle, jolloin tajuttomuudesta ja EP-kamerasta huolimatta pelaajalla tarjotaan tietoa tajuttomuuden kestosta ja sen aikaisista tapahtumista.



Kuva 4. Kuvassa on kolme ruutukaappausta vasemmalta oikealla peleistä *Disco Elysium*, *Dishonored* ja *Death Stranding*. Ensimmäisessä kuvassa tajuttomuus katkaisee visuaalisen yhteyden, mutta erillinen kertoja jatkaa kerrontaa tekstinä. Toisessa kuvassa tajuttomuus ilmenee pelaajan kyvyttömyytenä ohjata hahmoaan sekä poikkeavan matalana kuvakulmana, mutta audiovisuaalinen yhteys säilyy. Viimeisessä esimerkissä kaikki yhteys on katkennut. Kirjoittajan kuvankaappaus.

DS:n tavasta esittää tajuttomuus voidaan päätellä, että kameran näyttämä kuva ja ääni ovat kokonaisvaltaisesti alisteisia Samin mielenmaisemalle. Kuva 4 havainnollistaa, että erilaisia vaihtoehtoja tajuttomuuden kuvaukselle peleissä on siis kolme. Nämä ovat kertojan vaihtuminen tajuttomuuden yhteydessä, audiovisuaalisen yhteyden säilyminen ohjaustuntuman kadotessa ja totaalinen yhteyden menetys. Viimeiseen kategoriaan kuuluva DS edustaa kokonaisvaltaisesti subjektiivisinta tajuttomuuden kuvausta. Asia on summattuna seuraava: jos

Sam menettää tajuntansa, myös pelaajan ohjastama kamera menettää tajuttomuuden ajaksi yhteytensä pelimaailmaan. Vaikka pelaaja voi kontrolloida kameran asemointia – kuvakulmaa, josta maailma näyttäytyy – ei hän voi vaikuttaa siihen, miten maailma näyttäytyy. Maailma suodattuu aina Samin mielentilan kautta, eikä kameran liikkeillä voi esimerkiksi estää tajunnanmenetystä ja siitä seuraavaa ajallisen jatkumon katkeamista. Näin ollen pelkän heijasteisen näkökulman sijaan DS esitetään jatkuvana heijasteisena havainneotoksena, johon on perusteltua soveltaa subjektiivisen kerronnan teoretisointia.

Koska alati jatkuva yhden ja saman hahmon havainneotos kuuluu kerrontaan, jossa katkeaminen aiheuttaa ajallisia aukkoja, on seuraavaksi tarkistettava sisältääkö DS muita temporaalisia katkeamia kuin tajunnan menettäminen. Eräs toinen ajan kulumiseen vaikuttava tilanne DS:ssä on pelin pysäyttäminen. Sillä tarkoitetaan pelin tilapäistä jäädyttämistä tähän erikseen määritetyllä pysäytysnappulalla, jolloin pelin tapahtumat voidaan toistaiseksi pysäyttää tauon pitämiseksi (Chang & Hsieh 2018, 6539). Tutkijoiden Chang ja Hsieh mukaan tämä on vahva esimerkki siitä, että pelaajalla on aina mahdollisuus voimakkaasti manipuloida pelimaailmaa pysäyttämällä sen toiminta koska tahansa (ibid.).<sup>11</sup> Tästä tulokulmasta on mahdollista väittää samaten, että pelin pysäyttäminen on tajuttomuuteen rinnastettavissa oleva – mutta pelaajan kontrolloima – ilmiö, jossa pelaaja voi halutessaan jäädyttää havainneotoksen haluamukseen ajaksi estäen sen toiminnan. Niinpä havainneotos katkeaa, eikä se enää ole sama peliä jatkettaessa.

Pysäyttäminen havainneotosta ja siten mielenmaisemaa rikkovana toimintana ei näyttäydy merkittävänä havaintona, kun argumenttia tarkastellaan lähemmin. Pelit ovat pitkiä teoksia, joiden ajallinen kesto voi vaihdella kymmenien ja satojen tuntien välillä, joten pelin pysäyttäminen ja taukojen pitäminen ovat välttämättömiä osia pelaamista (Anyó 2015, 70). Emme voi uskottavasti väittää, että pelin pysäyttämällä olisi yhteys johonkin narratiivisen funktion. Pelin pysäyttämisen jälkeen peli jatkuu tismalleen samanlaisena kuin se oli ennen pysäyttämistä, eikä vaikkapa käynnissä olevan sotapelin tulitaistelu tai autokisan kärkikolmikun järjestys muutu mitenkään. (ibid.)

---

<sup>11</sup> Vaikka tämä väittäminen koitettaisiin hyväksyä sellaisenaan, ei se ole ainakaan sanan ”aina” osalta pätevä. On olemassa kokonaisia pelisarjoja, kuten FromSoftware'n kehittämä *Dark Souls* -trilogia (2011–2016), jossa pysäyttämistoiminto on kokonaan poistettu. Näin ollen pelaajan on hirviöiden kansoittamassa pelimaailmassa löydettävä rauhallinen turvapaikka, jos hän haluaa pitää taukoa ilman pelihahmonsensa vaaraan jättämistä. FromSoftware'n tuoreimman teoksen, *Sekiro*-pelin (2019), julkaisun yhteydessä pelikriitikko Yahtzee Croshaw (2019) nosti esiin pelin olevan yli vuosikymmeneen kehittäjän ensimmäinen peli, jossa pysäyttämistoiminto on käytössä. Se teki FromSoftware'n tuoreimmasta julkaisusta yhdenmukaisen nykypelien pysäyttämistä-standardilta, jossa turvapaikkaa ei tarvitse erikseen etsiä jokaista taukoa varten. Erityinen merkitys ei liity siis ainakaan nykykontekstissa pysäyttämiseen vaan ominaisuuden tietoiseen pois jättämiseen vaikkapa jännityksen tunteen luomiseksi.

Pysäyttämisen rinnastaminen johonkin erityiseen peliä manipuloivaan ja merkityksiä luovaan tarkoitukseen on turhan väritynyttä elokuvalinssien läpi tapahtuvaa luentaa. Siinä pysäyttämistä tulkitaan jonkinlaisena pelin vastineena elokuvien pysäytysruutuefektille. Todellisuudessa alati läsnä oleva pysäyttämisen mahdollisuus on yhä enenevässä määrin levinnyt myös elokuvien ja televisiosarjojen pariin, sillä suoratoiston kautta katsotun sisällön voi pysäyttää koska tahansa. Tähän ei kuitenkaan liity erityistä teoksen sisäistä merkitystä, kuten ei liity pelienkään kohdalla. Siispä DS:n pelaaja ei katkaise jatkuvaa havainneotosta pelin pysäyttäessään, vaan sama näkökulma pysyy yhä voimassa. Näin ollen ainoastaan pelin reaaliajassa esiintyvät tapahtumat on otettava huomioon käsiteltäessä havainneotoksen rikkoutumisen mahdollisuutta. Erillisen kertojan tai kerronnan kaappaavan sivuhahmon puuttuminen kuitenkin osoittaa, että tajunnan menetyksessäkin kuva säilyy alisteisena Samin mielenmaisemalle, joka pysyy pelaajan kamerakäsittelystä erillään, eikä muita ajallisia katkeamia DS:n kamerasta ole löydettävissä.

Ajallinen hahmotus ei ole ainoa asia, jota mielenmaisema pystyy välittämään, koska periaatteessa mielenmaisemalla pystytään välittämään mitä tahansa hahmon mielensisäistä tilaa (Anyó 2015, 72). Jotta Samin mielenmaiseman kaikki havainneotoksessa näkyvät vaikutukset tulevat otetuiksi huomioon, on ne sekä tunnistettava että jaoteltava. Huimaus ja tajunnan menetys ovat vain kaksi esimerkkiä siitä, miten Samin mielenmaisema näkyy DS:n kamerassa. Vasta kun kaikki mielenmaisemaan kytkeytyvä materiaali on tunnistettu pelistä, on mahdollista arvioida niiden yhteisvaikutusta suhteessa pelaajan tapaan liikuttaa kameraa. Täten avautuu mahdolliseksi löytää esimerkiksi mielenmaisemasta valikoivaa ohjausta, joka kannustaa pelaajaa liikuttamaan kameraa tietyllä tavalla. Pelaaja voi mukaila ohjausta sekä pärjätäkseen pelissä paremmin että havaitakseen sen narratiivin kokonaisvaltaisemmin – molemmat keskeisiä osia teoretisoimassani ludonarratiivisessa kamerassa.

Kuten Branigan havainneotoksen rajauksessaan totesi, on se mielenmaiseman ohella pelkkää näkökulmaa subjektiivisempi yksikkö (Branigan 1984, 90). Huimaus ja tajuttomuus ovat varsin elokuvakerronnallisia esimerkkejä mielenmaiseman toiminnasta, eikä DS:ssä ole muita vastaavia mielenmaisemallisia efektejä. Siksi tässä vaiheessa Samin mielenmaiseman vaikutus on todistettu mutta vaikutukseltaan huomattavan minimaalinen, eikä mielenmaisema vaikuta olevan koko teosta laajasti määrittävä linssi. Väitän, ettei tämä kuitenkaan ole loppu monipuolisesti toimivalle ja koko peliteosta määrittävälle ludonarratiiviselle kameralle. Peleissä kaikki subjektiivisuus ei nimittäin toimi elokuvallisia keinoja noudattaen. Yksi merkittävimpiä poikkeama on monissa peleissä esiintyvä käyttöliittymä. Se linkittyy niin vahvasti subjektiiviseen kerrontaan, että käyttöliittymä

näyttäytyy erottamattomana osana tietyn pelihahmon mielenmaisemaa, eikä sitä siksi ole suotavaa sivuuttaa pyrittäessä huomioimaan pelien kerronnan erityispiirteitä.

### 2.3 Käyttöliittymä kerronnan subjektiivisuuden rajaajana

Termi käyttöliittymä on vakiintunut pelitutkimukseen tarkoittamaan tutkijoiden rajausten mukaan vaihdellen kahta erillistä asiaa. Niin sanottu fyysinen käyttöliittymä koostuu pelilaitteen materiasta. Tietokoneella pelatessa se kattaa tietokoneen osat, kuten muistin ja prosessorin, näytöt ja pelihahmon ohjaamiseen käytetyt laitteet. Pelikonsoleiden kohdalla jaottelu toimii samalla periaatteella. Käyttöliittymän toinen ja yleisemmin käytetty merkitys on vaihtoehtoiselta nimeltään ohjelmistokäyttöliittymä. Sillä viitataan yksittäisen pelin sisäiseen käyttöliittymään, joka antaa pelaajalle tarvittavaa tietoa pelissä navigoimiseen. (Jørgensen 2012, 145.) Tässä tutkimuksessa keskitytään yksinomaan jälkimmäiseen määritelmään, sillä pelintekijä voi määrittää vain pelinsä sisäisen käyttöliittymän, kun taas pelaaja voi – ainakin teoriassa – vapaasti valita pelin ulkopuolisen käyttöliittymän ilman pelinkehittäjän tietoa tai hyväksymystä, eikä se ole varsinaisesti osa tiettyä peliä.<sup>12</sup>

Koska pelejä on olemassa moninainen ja toisistaan ominaisuuksiltaan merkittävästi poikkeava joukko, myös niiden käyttöliittymissä on merkittäviä eroja. Käyttöliittymää tarkasteltaessa onkin aina huomioitava kaksi toisiaan tukevaa kokonaisuutta: miten käyttöliittymä esitetään ja miten sitä käytetään. (Caroux & Isbister 2016, 65.) Niinpä käyttöliittymäelementit jakautuvat käyttö- ja merkitystarkoitustensa mukaan neljään tyyppiin, jotka ovat HUD, tilalliset elementit, metahavainnot ja diegeettiset näytöt. HUD (Heads-Up Display) on pelikuvan pinnassa näkyvä kuvakejärjestelmä, joka antaa pelaajalle tietoa, mutta joka ei ole osa pelin maailmaa tai fiktiota.<sup>13</sup> Tilalliset elementit ovat pelimaailman sisällä sijaitsevia, fyysisiä sekä ohjeistavia objekteja, mutta ne eivät ole osa pelin fiktiota. Metahavainnot poikkeavat kahdesta edeltävästä siten, että ne ovat osa fiktiota. Ne näyttävät kuin HUD pelikuvan pinnalla, mutta ne antavat tietoa jonkin hahmon mielensisäisistä kokemuksista. Diegeettiset näytöt ovat myös osa kerrontaa siten, että ne ovat pelimaailman

<sup>12</sup> On toki muistettava, että pelaamiseen tarkoitettujen välineiden eroilla on tietyissä tapauksissa mahdollisesti merkitysarvoa. Joissakin tapauksissa peli- ja peliohjainsuunnittelu saattaa olla jopa erottamaton kokonaisuus, jossa tietty peli on rakennettu toimimaan vain tietyillä ohjaimilla. Yksi tällainen peli on magneettiohjaukseen perustuva *The Romeo & Juliet in Hades*. (Mazalek 2011, 95). DS ei tosin ole näin ohjainkeskeinen peli, joten tätä linjaa käyttöliittymätutkimuksesta ei tämän enempää huomioida.

<sup>13</sup> Pelien käyttöliittymäsuunnittelua kommentoivassa kirjoituksessaan pelisuunnittelija Greg Wilson (2006) luokittelee HUD-kuvakkeet täysin peleille uniikiksi järjestelmäksi, jollaista ei muista mediumeista löydy. Näkemys on turhan yleistävä, sillä mikään ei estä esimerkiksi televisiosarjoja tai elokuvia hyödyntämästä lisätietoa antavista erillisistä kuvakkeista. Muun muassa televisiosarja *24* (2001–2010) hyödyntää erillistä kellokuvaketta lisätietoa ja jännitettä luovana käyttöliittymäelementtinä.

sisällä sijaitsevia tietoa antavia näyttöjä, jotka pelaajan lisäksi pelihahmo voi havaita. (Peacocke et al. 2018, 42.)

Jaottelusta kaksi jälkimmäistä käyttöliittymän tyyppiä sisältävät määrittelyn, jossa on yhteys pelihahmon subjektiivisten kokemusten visuaaliseen esittämiseen kameralle. Tämä muistuttaa edellisessä alaluvussa käsittelemäämme kameralle näkyvää mielenmaisemaa niin vahvasti, ettei samankaltaisuutta voi sivuuttaa varsinkaan, kun käyttöliittymä on osa pelikameran välittämää kuvaa. Seuraavaksi esitän, että DS:n käyttöliittymästä voidaankin tunnistaa tiedonvälitystekniikoita, jotka ovat laskettavissa osaksi Samin mielenmaisemaa. Ne ovat tunnistettavissa osaksi alati jatkuvaa, subjektiivista ja heijasteista havainneotosta. Käyttöliittymän on aina informaatiokehys, joka ohjaa, mikä on pelin ominaisuuksissa tärkeää sekä huomionarvoista (Jørgensen 2012, 155). Esitän sillä olevan tämän lisäksi myös kapasiteetti ohjata, mikä on narratiivisesti tärkeää. Vasta, kun yhdistetään pelikameran tummuminen tajuttomuuden yhteydessä sekä korkeiden paikkojen aiheuttama huimaus käyttöliittymän Samia kuvaavaan tietoon, saadaan käsitys Samin mielenmaiseman esittämisen todellisesta laajuudesta.

DS:n käyttöliittymä koostuu kuvassa 5 esitetyistä kahdesta alueesta, jotka olen nimennyt vasemmalta oikealle ryhmitellen alueiksi 1 ja 2. Vasemman alareunan alueelle 1 on sijoitettu alhaalta ylöspäin listattuna kengän kulumaa ja sähkölaitteiston varausta kuvaavat mittarit sekä näiden yläpuolella neljän kuvakkeen ryhmittymä. Se ilmoittaa, mikäli pelaajalla on käytettävissä ensiaputarpeita, vaihtojalkineita tai liikkumista helpottavia työvälineitä, tai mikäli jotakin käytössä olevaa välinettä on mahdollista tutkia tarkemmin. Tässä kuvassa välineiden tarkempaa tutkimista ilmentävän kuvakkeen kohdalla on ruksi, sillä Samilla ei juuri tuolla hetkellä ole mukanaan tarkempaa tutkimista vaativaa välineistöä. Alueella 2 olevaan keskittymään on sijoitettu huomattavasti vähemmän erilaisia kuvakkeita. Ylempi punainen mittari kuvastaa Samin terveyttä, kun taas sen alla oleva sininen palkki ilmentää Samin liikkumiseen tarvitsemia energiavarantoja.



Kuva 5. Tässä kolmen kuvan kollaasissa ensimmäisessä kuvassa Sam matkaa halki autiomaan. Kuvassa on nähtävissä käyttöliittymän alue 1 vasemmassa alareunassa ja alue 2 hiukan Samista oikealle. Jälkimmäiset kaksi kuvaa ovat lähennettyjä tarkennuksia, joissa ensin korostus alueesta 1 ja sitten alueesta 2 käyttöliittymän osien vaivattomampaa havaitsemista varten. Kollaasin kokoamisessa ilmenneen haastavan sumentumisen takia kollaasissa näkyvät tarkennukset on irrotettu erillisestä kuvasta. Kirjoittajan kuvankaappaus.

On kiintoisaa, että koko käyttöliittymä ilmestyy pelin alussa näkyviin kameran pintaan heti ilman minkäänlaista selitystä, kun Samin näkökulma on muodostettu ja hahmon kontrolli luovutetaan pelaajalle. Tämä on osa pelien yleistä esitystapaa, jossa monet pelit eivät vaivaudu selittämään käyttöliittymänsä olemassa olemista, koska ne ovat pelien ilmaisuun vakiintuneita konventioita aivan kuten suurin osa sarjakuvista ei pysähdy perustelemaan, miksi keskustelut esitetään puhekuplissa (Jørgensen 2012, 143, 153). Siispä konvention mukaisesti toimivassa pelissä käyttöliittymä on näkyvissä välittömästi pelin alusta aina sen loppuun saakka ja se hyväksytään sellaisenaan osaksi teosta (ibid.). Huomattavaa tosin on, että DS:n tapauksessa käyttöliittymä ei ole ennen näkökulman muodostumista näkyvissä, eli käyttöliittymä ei ole aivan välittömästi esillä pelin aloittamisesta lähtien. DS:n tapa esittää käyttöliittymä vasta näkökulman muodostamisen jälkeen poikkeaa yleisestä konventiosta, joten on perusteltua esittää, että sillä on erityinen merkitys.

Konventiosta tapahtuvia poikkeamia, joissa käyttöliittymä ilmestyy näkyviin tietyssä tilanteessa vasta hiukan pelin alun jälkeen, on dokumentoitu muutamia. Pelihahmon silmien paikalta kuvatuissa peleissä tällaisia poikkeamia on varsinkin tieteisfiktion teeman yhteydessä perusteltu esittämällä käyttöliittymä osana futuristista näköä esimerkiksi kyborgisilmiin sisäänrakennettuna tai kehittyneen kypärävisiirin optiikkana (Jørgensen 2012, 154). Kypärävisiirin optiikan ideaa hyödyntäen esimerkiksi *Doom* (id Software 2016) alkaa ilman käyttöliittymää, kunnes noin viiden minuutin pelaamisen jälkeen pelaaja löytää kypärän, johon pukeutuminen lisää näkökenttään kypärävisiirin optiikassa näkyvän käyttöliittymän. KP-peleissä futuristisella näöllä kikkailu ei ole mahdollista, koska pelaaja ja pelihahmo eivät jaa perspektiiviä, eli pelaaja ei katso maailmaa pelihahmon futuristisen näön kautta (ibid.). Näin ollen DS:n kaltaisessa pelissä, jossa on KP-kamera-asemointi, selitystä on haettava futuristisen näön sijaan esimerkiksi esittämäni mielenmaiseman esiintuomisesta. Väitteeni selkenee paremmin, kun verrataan DS:n esitystapaa jo tiedettyihin konventioihin.

Käyttöliittymistä on tehty jonkin verran tutkimusta nimenomaan pelejä yhdistävien konventioiden tulokulmasta.<sup>14</sup> Yleensä pysyvä tieto, kuten terveyspisteet ja kartta, on sijoitettu peliruudun reunojen tuntumaan. Tilapäinen tieto, kuten varoitukset, näytetään taas tyypillisesti ruudun keskellä. Yhteisenä nimittäjänä kaikenlaiset käyttöliittymäkuvakkeet ovat lähtökohtaisesti läpinäkymättömiä, jotta ne erottuvat muusta peliympäristöstä. (Caroux, Le

<sup>14</sup> Yksi perinteisten merkitysten etsimisen ulkopuolinen pelien käyttöliittymiä yhdistävä havainto on kuvakkeiden pieni koko. Tämä ei liity merkitysten muodostamiseen, vaan kyseessä on käyttömukavuuden motivoima käytäntö, jolla pyritään välttämään maskeeraukseksi kutsuttua ilmiötä. Siinä liian suureksi suunniteltu käyttöliittymä maskeeraa eli peittää pelin näkyvyyttä, joten pelaamisen sujuvuuden takaamiseksi käyttöliittymäkuvakkeet pyritään pitämään pieninä. (Caroux, Le Bigot & Vibert 2011, 104.) Tutkijoiden yleisesti pätevä havainto ei tietenkään tarkoita, etteikö poikkeuksiakin löytyisi. Pelissä *Apotheon* (Alientrap 2015) käyttöliittymän koko kasvaa pelihahmon vahvistuessa korostaen voimakkuuden kuvausta.



Bigot & Vibert 2011, 103.) DS mukailee läpinäkymättömillä kuvakkeillaan tutkijoiden havaintoja, mutta informaation sijainneissa on merkittäviä poikkeuksia. DS:ssä juuri niin sanottu terveyteen liittyvä pysyvä tieto sijaitsee ruudun keskellä, kun taas varusteiden tilaa kuvaava tilapäinen tieto löytyy reunasta, vaikka konventioiden mukaan suunnitellussa käyttöliittymässä nämä tiedot olisivat toisin päin. Tämä kannustaa tarkastelemaan lähemmin, mikä selittää tätä asemointia ja liittyykö poikkeamaan erityisiä merkityksiä.

Kameraa liikuttaessa kahden käyttöliittymäalueen yksi merkittävä ero paljastuu. Alue 1 pysyy koko ajan kiinni pelikameran vasemmassa alakulmassa liikkuen kameran mukana, mutta alue 2 sijaitsee kiinteästi Samin lähellä etuviistosti hahmon oikealla puolella, eikä kameran liikuttaminen vaikuta tähän. Ei ole täysin tavatonta, että yksittäiset pelit yhdistävät eri tavoin toimivia käyttöliittymiä, mutta tällöin poikkeavuuksille on oltava jokin syy, mikä liittyy useimmiten käytettävyyteen, estetiikkaan tai tarinallistamiseen (Peacocke et al. 2018, 43). Käytettävyys on tässä tapauksessa epätodennäköinen selittäjä, koska kameran liikeisiin mukautumaton alue 2 on hankalasti luettavissa joistakin kuvakulmista. Liikuttamalla kameran Samin vasemmalle puolelle pelaaja aktiivisesti estää tuota aluetta näkymästä, mitä ei voida pitää missään mielessä käytettävyyden kannalta optimaalisena ratkaisuna.

Luettavuutta hankaloittavien tekijöiden takia on perusteltua etsiä selitystä muualta – tässä tapauksessa mielenmaiseman kuvauksesta. Koska terveystiedot ovat tämän lisäksi konventioiden vastaisesti reunan sijaan lähellä ruudun keskiötä, niiden merkitykseksi näyttää muodostuvan vahva yhteys Samiin. Tuo osa käyttöliittymästä ilmenee aina samassa kohdassa suhteessa Samin hahmoon, ei pelaajan kameraliikkeeseen. Selitystä on haettava tällöin käyttöliittymien läheisyys-yhteensopivuusperiaatteesta. Se tarkoittaa, että optimoidussa käyttöliittymässä jokainen informaatiokokonaisuus sijaitsee lähellä asiaa, jonka kannalta se on oleellinen (Caroux, Le Bigot & Vibert 2011, 105). Esimerkiksi sotapelien kontekstissa ammusten lukumäärää ja tyyppiä osoittavat käyttöliittymän kuvakkeet pyritään sijoittamaan lähelle niitä käytävää asetta, koska läheisyys-yhteensopivuusperiaatteen mukaisesti ihmiselle on luontaista luokitella toisiaan lähellä sijaitsevat asiat yhteenkuuluviksi (ibid.). Miksei tämä voisi koskea myös hahmon mielenmaisemaa kuvaavaa tietoa?

Asiaa voidaan tutkia tarkemmin palaamalla esimerkkeihin tajuttomuudesta sekä huimauksesta. Käsittelimme jo, kuinka koko kamera reagoi Samin tajunnantasoon tummentuen tajunnantason laskiessa, mutta itse asiassa samassa tilanteessa myös jokin muu reagoi Samin tajunnantason äkilliseen muutokseen. Ensimmäisen tajuntaan vaikuttavan osuman iskiessä terveyttä kuvastava mittari kirkastuu punaisesti korosteisesti lähes oranssin hohtavaksi. Tätä seuraavat iskut tyhjentävät kirkastunutta mittaria samassa suhteessa kuin ruutu tummenee.

Viimeinen koko ruudun pimentävä isku tukahduttaa samaten kirkastuneen mittarin, joka on taas tavallinen punainen tajunnantason palautuessa.

Peleille on tyypillistä käyttää kirkkaita huomiovärejä, kuten punaisen sävyjä, kuvastamaan vaaraa, sillä länsimaalaiseen kulttuuriin on vakiintunut käsitys vaaraa ilmentävistä huomioväreistä (Peacocke et al. 2018, 44). Tajuttomuutta heijasteleva ensin kirkastuva ja sitten tyhjenevä mittari tukee Samin mielenmaiseman yksiselitteisyyttä. Se nostaa kirkastuessaan välittömästi esiin tilanteen vaarallisuuden antaen pelaajalle pelkkää kuvaruudun tummumista tarkempaa tietoa Samin tajunnantasosta. Näin ollen Samin lähelle sijoitettu terveystmittari ei ole vain abstrakti käyttöliittymän osa, vaan se on mielenmaisemaan ja subjektiivisuuteen liittyvä ludonarratiivisen kerronnan jatke sekä tehokeino. Sama pätee myös korkeisiin paikkoihin, joissa kameraan tarttuu viero keinunta. Pudotuksen vaaraa korostaen terveystmittari kirkastuu jälleen varoittavana merkinä, kun Sam tietää olevansa askeleen päässä syöksymisestä turmioonsa. Pelihahmon mielenmaisemasta kumpuava selviytymisvaisto ja pelko vaaratilanteissa ohjaavat tätä käyttöliittymän osaa.<sup>15</sup>

Kameraefektien ja käyttöliittymän mittareiden lisäksi DS:ssä on kolmas komponentti, joka kytkeytyy Samin mielenmaisemaan sekä erityisesti KP-kamera-asemointiin. KP-peleillä on yksi uniikki – EP-peleille mahdoton – tapa tehdä käyttöliittymää näkyväksi: sen laajentaminen itse pelihahmoon tekstuurien, animaation tai pelihahmon päästämien äänien kautta (Wilson 2006). DS hyödyntää tätä keinoa osana kameraefektien ja muun käyttöliittymän yhteistyötä, mikä on nähtävissä pelitilanteessa, jota kutsun adrenaliinisekvenssiksi. Kyseinen kohtausta tapahtuu, jos hyökkäyskannalla olevat pakettirosvot ilmaantuvat yllättäen kameraan näkyviin, eli silloin, kun rosvot sattuvat havaitsemaan Samin ja hyökkäämään ennen kuin pelaaja on onnistunut kameralla paikallistamaan huomaamatta lähestyvää vastarintaa.

Yllätetyksi joutuminen aiheuttaa tutun reaktion, jossa tietty käyttöliittymän kohta kirkastuu, kuten huimauksen ja tajunnantason heikkenemisen yhteydessä, mutta tällä kertaa kirkastumisen kohteena on yksinomaan energiamittari. Tavallisesti tummansininen palkki vaihtuu huomattavasti vaaleampaan sävyyn, joka täyttää koko mittarin, vaikka se olisi ollut muutoin vajaa. Samalla kuuluu voimakas humahtava ääni sekä koko kameran esittämä kuva hiukan terävöityy. Tällöin pelaaja saattaa huomata, että visuaalisella muutoksella on selkeä pelillinen hyöty: nopean juoksemisen vaativa energiamittari on nyt täysi, mikä mahdollistaa

---

<sup>15</sup> Koska pelien käyttöliittymien merkitykset saattavat vaihdella suuresti representaatiomerkitystensä mukaan, ei ole tarkkaa tietoa, millainen käyttöliittymä tai käyttöliittymäyhdistelmä on informaatiotehokkuudeltaan, eli kyvyllään kuvata pelitilannetta yksiselitteisesti, mahdollisimman hyvä (Peacocke et al. 2018, 42). Tässä tutkimuksessa tarkastellaan käyttöliittymien osalta niiden luomia merkityksiä, ei käytettävyyttä. Käytettävyyttä on tapana arvioida kvalitatiivisilla tai kvantitatiivisilla haastattelutuotannoilla erilaisten pelaajien kokemuksista, mihin yksi suosittu väline on asenneväärittämiä käsittelevä Likert-skaala (ibid.).

pelaajalle pikaisen pakenemisen yrittämisen. Onnistuneen paon jälkeen kirkkaus katoaa ja Sam lysähtää maahan vetämään henkeä. Yllätetyksi joutumisen aiheuttama adrenaliini on kadonnut ja voimakasta ponnistusta on tasapainotettava henkeä vetämällä, mikä toimii samalla Samin kehon kautta välitettynä käyttöliittymän viestintää tukevana osana. Se on nimittäin mielenmaisemallinen viesti Samin jaksamisesta. Jos pelaaja koittaa kiihdyttää Samin heti vastaavaan juoksuvauhtiin, on tuloksena pettymys. Vauhtina on parhaimmillaan kevyt hölkkä, sillä adrenaliinisekvenssi on ohi ja käyttöliittymän mielenmaisema huutaa lepoa.

Niin käyttöliittymä ja visuaaliset efektit kuin Samin hahmomalli ovat kaikki kamerassa näkyviä erillisiä elementtejä, mutta adrenaliinisekvenssi osoittaa niiden kytkeytyvän samaan mielenmaiseman kuvaukseen. Vaikka pelaaja voi vaikuttaa kameran liikkeisiin, ei hän voi vaikuttaa siihen, miten Samin mielenmaisemaa välitetään hänelle. Huomiokyky ja huomion kiinnittäminen oikeisiin asioihin ovat peleissä pärjäämisen kannalta keskeisiä (Caroux, Le Bigot & Vibert 2011, 104). Pelaajan tehtävänä onkin siis toimia havainnoitsijana, joka tulkitsee mielenmaisemasta Samin tarpeita pelissä pärjäämiseksi sekä pyrkii huomiokyvyllään välttämään epätoivottaviin tilanteisiin ajautumista – kuten yllätetyksi tulemista adrenaliinisekvenssin muodossa. Ei ole myöskään sattumaa, että tämä sekvenssi välitetään juuri ruudun keskikohdan kautta. Keskellä näkökenttää pidetyt käyttöliittymäelementit lisäävät pelaajien kykyä reagoida nopeasti muuttuviin tilanteisiin (Sabri et al. 2006, 158–159). DS siis maksimoi pelaajan reaktiovasteen ja keskittyy tärkeimmässä informaatioalueessaan Samin mielenmaisemaan esittäen sen erityisen merkittävänä osana ludonarratiivista kameraa. Näkyväksi tehdyn mielenmaiseman avulla pelaaja oppii tietämään, mikä on kuriirina pärjäämisen kannalta keskeistä. Toisin sanoen mielenmaisemallinen tieto antaa pelaajalle valmiudet kohdata koko pelin narratiivisista ulottuvuuksista muodostuvan sisällön.

### 3 NÄKÖKULMA OSANA NARRATIIVISIA ULOTTUVUUKSIA

Tähän mennessä olemme käsitelleet, miten pelillisiä ja tarinallisia elementtejä välittävä ludonarratiivinen kamera kytkeytyy lähtökohtaisesti johonkin näkökulmaan. Olemme havainneet, että yksittäisen pelin ludonarratiivinen kamera yhdistyy tiettyyn hahmoon ja näkökulmaan, mutta sen ei tarvitse sijaita fyysikaalisesti jonkin silmäparin paikalla. Pelaajalla on mahdollisuus manipuloida kameraa sitä liikuttamalla, mutta tätä ohjaavat tietyt rajoitukset. Pelaaja ei voi esimerkiksi irtaannuttaa kameraa näkökulman omaavasta hahmosta, vaan KP-aseoidussa pelissä kamera seuraa alati tätä tiettyä hahmoa. Pelaajalla on kuitenkin mahdollisuus vaikuttaa kameraohjauksellaan näkökulman omaavan hahmon huomiokykyyn.

Samalla kun pelaajan tehtävänä on tukea pelihahmonsa huomiokykyä, pelihahmon mielenmaisema antaa pelaajalle tietoa pelihahmon tarpeista. Mielenmaisema koostuu niin kamerassa näkyvästä käyttöliittymästä ja sen väriefekteistä kuin hahmomallin mielenmaisemaa korostavista liikkeistä, kuten polvilleen romahtamisesta voimakkaan uupumuksen yhteydessä. Kokonaisuutena nämä elementit alati kommunikoivat mielenmaisemaa riippumatta pelaajan kameraliikkeistä, mutta liikkeillään pelaaja voi pyrkiä ohjaamaan mielenmaisemaa toivottuun suuntaan. Tällöin pelaaja tiedostaa tietyn reaktion – esimerkiksi huimauksen – olemassa olemisen, mutta tekee kaikkensa välttääkseen tuon reaktion aiheuttavaan tilanteeseen päätymistä. Näin ollen ludonarratiivinen kamera sisältää sekä pelaajan tuomia että pelissä jo olevia toimintatapoja, joiden yhteistyö vaikuttaa pelin hahmottumiseen.

Seuraavaksi siirrymme varsinaiseen analyysiin tutkimaan mahdollisimman tarkasti, miten ludonarratiivinen kamera välittää DS:n narratiivisia ulottuvuuksia. Ulottuvuuksien jaottelu perustuu Espen Aarsethin käsitykseen peliteoksia ja siten pelimaailmoja yhdistävästä rakennemallista, jossa ludonarratiivi koostuu neljästä omanlaisia sääntöjään noudattavasta ulottuvuudesta. Ulottuvuudet ovat agentit, maailma, objektit ja tapahtumat. Pelien erot syntyvät ulottuvuuksien keskinäisestä järjestymisestä ja painotuseroista, joissa tapahtumien merkitystä arvioidaan puhumalla ytimistä sekä satelliiteista. Ytimet määrittävät tietyn tarinan, kun taas satelliitit ovat vaihdettavissa olevia, ydintä tukevia tapahtumia. Vaikka satelliitin vaihtaisi, ydin on yhä tunnistettavissa, mutta ydin saattaa hahmottua uudella tavalla. (Aarseth 2012, 130–131.)

Aarsethin mallin etu pelien analyysivälineenä on, että se sijoittaa ulottuvuutensa pelimaailmaan eikä fiktiiviseen maailmaan. Huomattavaa tässä siis on, että pelimaailma ulottuudet sisältävä kattokäsite, eikä kyseessä ole samankaltaisesti nimetty maailma-  
ulottuvuus. Fiktiivinen maailma tarkoittaa Aarsethin mukaan kuviteltua tilaa. Sillä ei ole

havaittavissa olevia rakenteita, vaan ainoastaan minulla on pääsy pohdinnoissani syntyviin fiktiivisiin maailmoihin. Kukaan ei pysty suoraan näkemään pääni sisäistä fiktiivistä maailmaa tai analysoimaan sitä sellaisenaan. Pelien kohdalla sen sijaan kaikki edellä mainitut ulottuvuudet muodostavat pelimaailman, joka on havaittavissa. Se ei ole siis esimerkiksi kirjaa luettaessa tapahtuvan kuvittelun mukaan muuttuva fiktiivinen maailma. Pelimaailman mitattavat osat on mahdollista jakaa kahteen kokonaisuuteen, jotka ovat pelillinen tila, eli vuorovaikutuksellinen tila, ja pelillisyyden ulkopuolinen tila, eli vuorovaikutukseton tila. Pelilliseen tilaan pelaaja pystyy vaikuttamaan yksittäisen pelin määrittämässä rajoissa, mutta nämäkin vaikutukset ovat nähtävissä ja mitattavissa. (Aarseth 2012, 131.) Juuri tämän näkyvän olemassa olemisen vuoksi pelimaailman näyttäytymistä voidaan tutkia, sillä se näyttäytyy samanlaisena kaikille pelaajille. Pelimaailmassa kuvitelman rooliksi jääkin merkitysten tulkinta, ei maailman rakentaminen.<sup>16</sup>

Aarsethin malli ulottuvuuksineen ei ole täysin uniikki, sillä pelitutkimuksessa on olemassa myös niin kutsuttu neljän akselin malli. Siinä suhteutetaan laadullisesti analysoiden pelaajan interaktion astetta akseleihin, jotka ovat objektiverkosto, käyttöliittymäjärjestelmä, vuorovaikutusmahdollisuudet ja pelitapahtumien historia. Akselimalli kehitettiin arvioimaan puhtaasti ludologiaa pelejä sekä sitä, miltä pelaamisen kokemus tuntuu (Cășvean 2015, 41). Molemmat mallit korostavat pelaajan roolia (ibid.; Aarseth 2012, 130), mutta neljän akselin malli keskittyy yksinomaan pelaajalähtöisesti interaktion asteeseen. Se jättää tutkimuksen ulkopuolelle ominaisuudet, joihin pelaaja ei voi interaktiivisesti vaikuttaa tulkiten ne epäpelillisiksi rakenteiksi ja siten pelitutkimukseen kuulumattomiksi (Cășvean 2015, 42–43). Koska tarkoitukseni on kokonaisvaltaisesti tarkastella, kuinka kamera välittää kaiken pelin materiaalin, tarvitsen mallin, johon sisältyy myös kaikki pelaajan kuvittelu- ja interaktiomahdollisuuksien ulkopuolinen pelin sisältö. Koska pelaaja ei voi vaikuttaa kaikkeen (ks. Koenitz 2018, 7), pelkkä interaktioon keskittyminen sivuuttaisi merkittävän osan havainnoista sekä siitä, mistä pelit lopulta koostuvat.

Pelien kaiken mitattavan materian huomioiden eräs mahdollinen tapa havainnollistaa ludonarratiivisen kameran pelimaailmaan kuuluvia ominaisuuksia olisi myös purkaa DS:n kameraa genrekonventioiden kautta. Jo nyt tiedetään, että peliteoksista on mahdollista havaita genrevaikutteiseksi tulkittavia rakenteita, kuten kenttiä, pistetilastoja, tutoriaaleja, valintakohtauksia ja välinäytöksiä (Anderson 2013, 293). Miksei siis kameran

---

<sup>16</sup> Joissakin pelitutkimuksissa on perusteltua käyttää lähestymiseen pelimaailman käsitteen sijaan fiktiivistä maailmaa. Vanhoissa tekstiseikkailupeleissä ei ole tekstin ulkopuolista maailmaa. Kun pelaaja lähestyy pelkkänä tekstinä esitetyssä pelissä *Zork I: The Great Underground Empire* (Infocom 1980) luolaa, jonka teksti kuvaa suureksi ja kimaltavaksi, on pelaajan kuvitelmista kiinni miltä tuo maailma näyttää. Tällöin fiktiivisen maailman termi tarjoaa mahdollisesti pelimaailman käsitettä vahvemman lähestymispisteen tutkimukselle.

liikkeistä löytyisi vastaavaa? Pelien genretutkimuksessa ongelmaksi nousee kuitenkin luokittelun moninaisuus ja epäselvyys genren käsitteen hyödyllisyydestä. Tunnetuin esimerkki tästä lienee Mark Wolfin huima 42 peligenren malli. Genrejen huomiota herättävän suuren määrän takia sitä pidetään turhan monimutkaisena ollakseen tehokas työväline tutkimukseen (Apperlay 2006, 7–8). Ongelmaa selittää se, että on hankalaa yksiselitteisesti sanoa, mikä lopulta määrittää pelin genren (ibid.). Ovatko kaksi sotaa käsittelevää peliä samaa genreä, jos ensimmäisessä pelaaja on rooliltaan ampuva sotilas ja toisessa lääkintäupseeri? Voiko pelaajan toiminta vaikuttaa genreen, jos se voi vaikuttaa tarinan näyttäytymiseen? Näiden moninaisten kysymysten takia on ilman todella laajaa peliotantaa hankala tehdä genrellisiä havaintoja muuta kuin hyvin selkeiden nostojen osalta, kuten EP- ja KP-kamera-asemointien erottelu. Siksi genrellisiä huomioita ei tässä analyysissä yritetä nostaa esiin. Ne jäävät odottamaan jatkotutkimusta, jossa voidaan pohtia ludonarratiivisen kameran ja genren mahdollista yhteisvaikutusta.

Tässä tutkimuksessa huomionarvoisiksi nostamani havainnot koskevat puhtaasti ludonarratiivisen kameran toimintaa erilaisissa tilanteissa. Niitä on mahdollista tarkastella yhden pelin kokoisen aineiston ja aiemman tutkimuksen valossa ilman sen suurempia samantyyppisten pelien vertailua. Selkeästi rajatusta aineistosta huolimatta analyysiin nostetut esimerkit saattavat tuntua vierailta, jos johdannossa käsitelty DS:n lähtöasetelma sekä Samin rooli tarinan päähenkilönä eivät ole jääneet lukijalle mieleen. Tästä syystä summaan nyt lyhyesti, mitä DS:tä pelaava henkilö tekee ja mitkä ovat hänen tavoitteensa. Pelaaja omaksuu Sam-nimisen kuriirin hahmon tuntemattoman katastrofin jälkeisessä Yhdysvalloissa. Saastuneen ympäristön, syövyttävän sateen ja tuonpuoleisen henkiolentojen takia ihmiset ovat vetäytyneet maanalaisiin asutuskeskuksiin, joiden välillä kuriirit liikkuvat toimittaen tarvikkeita asukkaille. Samin hahmoa ohjaamalla pelaajan tehtävänä on osallistua näiden tilausten toimittamiseen, eikä pelissä ole tilausten toimittamisen ulkopuolista tavoitetta. Pelaajan ei ole mahdollista kieltäytyä kuriirin urasta.

Peli esitetään KP-kamera-asemoinnista, jossa pelaaja voi liikuttaa kameraa kaikkiin suuntiin pallonmuotoisella alueella, mutta tuon alueen keskipisteenä on aina erottamattomasti Sam. Pelaajan on mahdollista laittaa Sam taittamaan matkaa kävellen, hölkäten, juosten, kiipeillen ja erilaisilla ajoneuvoilla. Lisäksi pelaajalla on valittavissa erinäisiä kuriireille tarkoitettuja apuvälineitä, kuten kiipeilyköysiä ja tikkaita, joita fiksusti käyttämällä on mahdollista helpottaa omaa matkaa. Mitään apuvälineitä ei ole kuitenkaan pakko käyttää. Pelaaja saa vapaasti valita Samin reitin ja tavan saattaa kuljetukset perille. Millään muulla ei ole väliä, kunhan tilaukset tulevat täytetyiksi ja paketit löytävät perille. Onnistuneet toimitukset avaavat pelaajalle mahdollisuuden suorittaa lisää tilauksia, mikä vääjäämättä johtaa

kuriirijärjestelmää vastustavan antagonistin ilmaantumiseen sekä toimitusten hankaloitumiseen. Ennen pitkään pelaajan on siis kohdattava hankaluuksia aiheuttava antagonisti, mikä johtaa kliimaksiin ja lopputeksteihin. Lopputekstejä pidetään tyypillisesti tarinavetoisen pelin päättymispisteenä (Apperlay 2006, 42). Toimituksiin ja niitä lopulta vastustavaan antagonistiin palaamme tarkemmin näitä sivuavissa analyysiosioissa.

Havaintoja tehdessäni käytin runsaasti aikaa löytääkseni kaikki mahdolliset tilanteet, joissa ludonarratiivinen kamera saattaa toimia jollakin ennennäkemättömällä ja siten tutkimuksen kannalta relevantilla tavalla. Tällainen pelitapa on omiaan tutkijalle merkitysten ja toimintamekanismien löytämisessä, mutta on huomattavaa, että se tuskin vastaa vapaa-aikansa iloksi pelaavan henkilön pelitapaa. Täten joidenkin asioiden kohtaamani toistuvuus on todennäköisesti huomattavasti korkeampi kuin mitä se olisi ollut, jos olisin pelannut DS:tä satunnaisesti ilman tutkimusintressiä. Se saattaa vaikuttaa kokemaani ulottuvuuksien merkityspainotukseen. Palaan tähän ajatukseen myöhemmin puhuttaessani toistuvuudesta, mutta sitä ennen on keskityttävä tarkemmin Samiin. Kysymällä, mitä ulottuvuutta pelaajan ohjaama hahmo itse edustaa on erityisen tärkeä aloituspiste, koska tuon hahmon kautta koko teos koetaan.

### 3.1 Agentit

Agentit tarkoittavat tutkittavan peliteoksen hahmoja. Ne jakautuvat kahteen pääluokkaan, jotka ovat bottihahmot sekä syvät hahmot. Robottitermistä ohjelmointiin ja siitä myöhemmin pelitutkimukseen jalostunut bottihahmon käsite tarkoittaa pelien yksiulotteisia hahmoja, joilla on hyvin rajattu tarkoitus pelin toiminnassa. Niillä voi olla nimi ja uniikki ulkonäkö, mutta ei juurikaan persoonallisuutta tai hahmokehitystä. Nähdäkseni hyvä esimerkki on pelaajahahmolle varusteita myyvä kauppiashahmo, jonka koko tarkoitus on odottaa tietyssä pisteessä kaupantekoon saapuvaa pelaajaa. Kaupanteon ulkopuolella tällainen hahmo ei palvele muuta tarkoitusta. Syvillä hahmoilla on bottihahmoista poiketen niin nimi ja uniikki ulkonäkö kuin persoona. Nämä hahmot ovat toiminnallisia yksilöitä, joilla on tavoitteita ja persoonallisuutta välittäviä käyttäytymismalleja. (Aarseth 2012, 132.)

Tähän mennessä olemme käsitelleet pääasiassa yhtä agenttia, Samia. Hänet on helppo tunnistaa nimen, uniikin ulkonäön ja persoonaa ilmentävän mielenmaiseman osalta syväksi hahmoksi. Tämä agentti näyttäytyy myös erityisen tärkeänä ludonarratiiviselle kameralla, sillä Sam on koko pelissä ainoa agentti, jota kamera seuraa. Mielenmaisemaa käsittelevissä esimerkeissä viittasimme lyhyesti pakettirosvoihin, joita tarkastelemme

seuraavaksi syvällisemmin. Nämä agentit ovat selkeästi yksiulotteisia verrattuna Samiin. Pakettirosvoihin viitataan vain rosvoina, minkä lisäksi kaikki rosvot ovat samannäköisiä kasvonsa maskilla peittäneitä ihmisiä. Rosvoilla on ilmeisenä tavoitteena ryöstää paketteja, mutta ryöstelyn motiivit tai pakettien myöhempi kohtalo eivät selviä, joten varsinaisista tavoitteista ja käyttäytymismalleista ei voida puhua. Pakettirosvot ovat onttoja bottihahmoja, jotka eivät ludonarratiivisessa kamerassa saa uhkaa kummempaa merkitystä.

Periaatteessa on tietysti mahdollista ajatella, että pakettirosvoilla on syvien hahmojen käyttäytymismallit sekä tavoitteet. Hehän pyrkivät aktiivisesti riistämään Samin paketit, jolloin tavoitteena on pakettien haaliminen ja käyttäytymismallina kuriirien ryöstely. Asia hahmottuu tarkemmin, kun sitä tutkitaan järjestelmällisesti miksi-kysymyksen avulla. Kaikki tapahtuu peleissä siksi, että pelintekijä on määrittänyt niiden parametrit pelikoodissa (Kahn 1996, 49–50). Se on koko pelin toimintalogiikan muodostava ja ohjelmointikielellä luotu koodikokonaisuus, joka mahdollistaa digitaalisen pelin toiminnan pelaamiseen käytetyllä laitteistolla, kuten pelikonsolilla tai tietokoneella (ibid.). Pelin toiminnan mahdollistava sekä pelaajalle haastetta tarjoava pelikoodi itsessään ei ole toiminnallinen agentti, vaan se on osa pelisuunnittelun yleistä toimintalogiikkaa (Bogost 2007, 339). Ilman pelikoodia agenteilla ei ole toimintamalleja, mutta koodi itsessään ei ole havainnoitava agentti, jota voidaan tutkia narratiivin sisäisenä hahmona (ibid.).<sup>17</sup> Tämä selittyy sillä, että pelikoodi on pelaajalle näkymätön osa aivan kuten elokuvien käsikirjoitukset sekä ohjaus ovat lopullisessa teoksessa piilossa, mutta niiden ansiosta teoksessa on toimintalogiikka.

Pelikoodin toimintaa nimitetään narratiiviseksi käyttäytymismalliksi, kun se yhdistyy tiettyyn agenttiin ja kun toiminnan syyt avataan kerronnan kautta pelaajalle (Bogost 2007, 341). Jalkapalloa kantavalla agentilla ei ole käyttäytymismallia, ellei tuohon agenttiin esimerkiksi viitata dialogissa, joka paljastaa hänen etsivän peliseuraa. Tällöin kyseessä on narratiivinen käyttäytymismalli, jossa agentti kantaa jalkapalloa tavoitteenaan löytää joku, jonka kanssa sillä voisi leikkiä. DS ei tarjoa pakettirosvojen toiminnalle mitään mainittua syytä. Siispä vastaus kysymykseen, miksi nämä hahmot toimivat näin, kuuluu: nämä agentit on vain määritetty pelikoodissa hankaloittamaan pelaajan etenemistä. Täten kyseessä on yhä

---

<sup>17</sup> Poikkeuksena ovat personifioidut peliohjelmistot. *Left 4 Dead* (Valve 2008–2009) -pelisarjan pelit on ohjelmoitu siten, että pelin koodi tarkkailee pelaajan etenemistä sääten pelin vaikeustaso sekä zombien valtaaman maailman kauhuja reaaliajassa pelaajan strategian mukaan. Varovaisesti hiippaileva pelaaja saattaa saada kiusakseen yllättäviä väijytyksiä, kun taas rohkeasta rynnimisestä palkkana voi olla poikkeavilla mutaatioilla vahvistetut hirviöt. Tämä ohjelmistollinen rakenne on personifioitu *Left 4 Dead* -peleissä Director-nimiseksi hahmoksi, joka tarinallisesti tarkkailee pelaajan hahmoa salakameroiden välityksellä. Vastaavasti *Shadow of Mordor* -pelissä (Monolith Productions 2014) ohjelmisto tarkkailee örkkimetsästäjän roolissa olevan pelaajan pelityyliä kehittäen vastustajia, jotka ovat immuuneja esimerkiksi selkäänpuukotukselle, mikäli pelaaja on suosinut tätä strategiaa. Tämä mekaniikka on personifioitu örkkien vakoojajoukoksi, joka välittää tietoa uusia örkkisotilaita opastavaan komentokeskukseen.



bottihahmojen luokka. Tilanne olisi varsin eri, jos rosvot olisivat nimettyjä hahmoja, joiden toiminnalle esitettäisiin tarinallisia motiiveja. Tällaisena näyttäytyy pelaajan matkaa hankaloittava agentti Higgs, jolla on nimen lisäksi uniikki ulkonäkö, taustatarina katkenneesta kuriirin urasta sekä halu sabotoida pakettitoimituksia – etenkin lääkkeiden osalta – yhteiskunnan romahduttamiseksi. Hän on siis Samin tavoin syvä hahmo, mutta palaamme Higgsiin myöhemmin. Ensin käsittelemme selkeyden vuoksi loppuun muut bottihahmot.

Pakettirosvojen lisäksi pelaaja kohtaa paketteihin liittyviä toimeksiantajia. Nämä agentit sijaitsevat erinäisissä ihmisten asutuskeskuksissa, joissa Sam vierailee vastaanottaakseen uusia toimeksiantoja tai toimittaakseen jo saamiaan tilauksia. Sam ei yleensä kohtaa niinkään yksittäisen tilauksen tekijää, vaan kuriiri asioi tietyn asutuskeskuksen toimituksista vastaavan edustajan kanssa. Nämä edustajat toimivat myös toimeksiantajina ja päinvastoin. Lisäksi kaikkia asutuskeskusten edustajia yhdistää, että heidät kohdataan aina samalla tavalla. Kun Sam saapuu asutuskeskukseen, näkyvillä ei ole koskaan ketään. Tämä johtuu siitä, että varsinainen asutuskeskus sijaitsee turvassa maan alla, kun taas lähetysten toimituspiste on rakennettu maanpinnalla pieneen hallirakennukseen. Siellä Sam ottaa yhteyttä etäyhteyskonsolin kautta edustajaan, josta on näkyvissä vain hologrammi. Ohjeistuksen mukaan Sam laskee lähetysten maan alle vievään hissijärjestelmään ja jatkaa matkaansa. Jokaisella toimeksiantajalla on uniikki ulkonäkö ja nimi, mutta ei varsinaisesti persoonaa, historiaa tai tavoitteita, eikä Sam voi keskustella heidän kanssaan mistään muusta kuin toimitusten yksityiskohdista. Nämä agentit asettuvat siksi näennäisen tärkeästä asemastaan huolimatta bottihahmojen kategoriaan vertautuen esimerkiksi kauppiashahmobotin arkkityyppiin.

Kaikkien toimeksiantaja-agenttien kohtaamista yhdistää, että tilausten toimittaminen ja vastaanottaminen aloitetaan lähestymällä etäyhteyskonsolia. Pelaaja voi lähestyä konsolia haluamastaan suunnasta ja missä tahansa valitsemassaan kamera-asennossa, mutta konsolin aktivoituessa kontrolli riistetään pelaajalta. Kamera kääntyy nopealla liikkeellä kohti konsolista ilmestyvää hologrammia siten, että kamera kuvaa puhuvaa toimeksiantajaa Samin takaa selkeästi alaviistosta. Puheen ajaksi pelaajalta riistetään myös liikkumiskontrollit, joten pelaaja ei voi muuttaa Samin asemointia. Siksi hän näyttää viiston kuvakulman takia koko keskustelun ajan huomattavasti pienemmältä kuin toimeksiantaja. Kokoero kytkeytyy klassiseen ajatukseen kuvakulman paljastavasta voimasuhteesta, jossa viistosta kuvattu ja suurena esitetty henkilö on vahvempi kuin keskustelukumppaninsa (Branigan 1984, 132). Se poikkeaa siis monista sävyiltään neutraaleista keskustelukohtauksista, joissa keskustelua esitetään tasapuolisesti vuorottelevilla olanylikuvilla (Juntunen 1997, 75).

DS:ssä ei ilmene minkään toimeksiantajan kanssa käydyin keskustelun aikana vuorottelua olanylikuvissa, mikä tehostaa vaikutelmaa toimeksiantajien alaisesta pienestä kuriirista. Voimasuhteita ylläpitävä asetelma on nähtävissä alla kuvassa 6. Toimeksiantajat ovat ”vain” bottihahmoja, mutta lopulta he mahdollistavat koko pelaajan Samina harjoittaman kuriiritoiminnan kokemisen. Kyseessä on siten suppeista persoonistaan huolimatta poikkeuksellisen voimakkaiden hahmojen ryhmä, jonka alaisuudessa Sam ja pelaaja toimivat. Koska ludonarratiivinen kamera sulkee pelaajan kontrollin tilapäisesti pois, se korostaa samalla, ettei pelaaja voi vaikuttaa alisteiseen asemaansa toimeksiantajien edessä. Peli koetaan kuuliaisena kuriirina, ja pelaajan on tähän rooliin mukauduttava pystyäkseen pelaamaan DS:n sisältöä.



Kuva 6. Kolmen eri toimeksiantajan kohtaamisesta muodostettu kollaasi paljastaa, kuinka toimeksiantajat esitetään pelaajalle ja Samille identtisissä olanylikuvissa korkea-arvoisina. Ensimmäisessä kuvassa näkyvä horisontaalinen suttuisuus on pelin omaa sisäistä tekstitystä. Kirjoittajan kuvankaappaus.

Vaikka pelaajan ei ole mahdollista vaikuttaa siihen, miten kamera käyttäytyy toimeksiantajia lähestyessä, näkyvät pelaajan toimien vaikutukset kohtaamisten keskusteluissa. Mikäli pelaajalla kestää kauan saattaa toimitus loppuun tai toimitus saapuu perille rikkiäisenä, vastassa on odottamassa toruva puhe toimituksen laadusta. Ehjä ja ajallaan suoritettu toimitus taas johtaa mairitteleviin kehuihin. Toimeksiantajat näyttäytyvät siis kameralle aina korosteisen arvon saavina auktoriteetteina, mutta pelaajan toiminta vaikuttaa siihen, onko auktoriteetin rooli toimituspalvelun ylistäjä vai lyttääjä. Kuvan 6 vasemmassa reunassa tyytymätön toimeksiantaja sanoo ohjaamalla Samille: ”Mikä kesti? Ei ole legendan tapaista myöhästyä.” Kiireellisen tilauksen ajallaan toimittava Sam taas saa toisenlaisen vastaanoton: ”Vain sinä pystyit tähän. Kiitos, Sam.” Epäonnistumisen ja onnistumisen vaikutuksia korostaen jokaisesta toimituksesta toimeksiantajat merkitsevät Samin kuriirilokiin arvosanan, joka on parhaista huonoimpaan S, A, B, C tai D. Arvosanat eivät vaikuta pelissä etenemiseen, mutta ne luovat narratiivia pelaajan urasta Samina. Onko roolisi A- vai C-tason kuriiri?

Peleissä roolit ovat olennainen osa tarinankulkua siten, että esimerkiksi fyysinen työ saa hahmon näyttämään voimakkaalta ja muokkaa pelaajan tälle hahmolle tulkitsemää

persoonallisuutta aggressiiviseen suuntaan (Mackay 1974, 67). Toisin sanoen hahmon muovautuminen muovaa samalla myös hänen kokemuksiin ja hänen kauttaan koettavaa tarinaa (ibid.).<sup>18</sup> Tutkimustarkoituksen takia oma suhtautumiseni Samin rooliin sekä siten toimituksiin oli kokeileva, eli tein virheitä toisinaan tarkoituksella nähdäkseni niiden aiheuttaman reaktion. Niinpä Sam agenttina näyttäytyi minulle kuriiripalveluiden villinä korttina, jonka panostus toimitusten laatuun heittelehti suuresti. Siten niin kehuja kuin pettymyksiä kertyi toimeksiantajien kohtaamisissa runsaasti. Jollekin huolellisemmin pelaavalle pelaajalle Sam taas saattaisi näyttäytyä D-tason kuriirina, joka lopulta päihittää haasteet nousten S-tason huipulle. Yhtä hyvin Sam voisi olla jollekin pelaajalle alusta lähtien A-tason virtuoosi, jolle kaikki on helppoa ja kehuja kertyy ylen määrin.

Koska narratiivin tapahtumapaikka on loppukädessä aina kokijan pään sisällä, ei yksilökeskeistä hahmotusta pidä sivuuttaa (Domsch 2019, 105). Toimeksiantajien negatiivisen palautteen takia minulla on korostunut käsitys DS:n agenttien välittämästä narratiivista, jossa vahvat auktoriteetit joutuvat kerta toisensa jälkeen torumaan yksittäistä kuriiria, vaikka hän toisinaan taas yltyä hämmästyttävästi esimerkillisiin suorituksiin. Pelaaja tuo siis Samin esittämiseen ja näyttäytymiseen ludonarratiivisessa kamerassa oman panoksensa pelissä pärjäämisen kautta. Silti kaikkia lopputuloksia yhdistää, että tuomion esittävät toimeksiantajat kohdataan aina samanlaisessa merkityksiä luovassa kamerakuvakulmassa.

Erilaisten mahdollisten palautteiden sekä listaksi kertyvien arvosanojen yhteisvaikutelma Samin näkökulman kanssa on ohjenuora onnistuneelle pelisuoritukselle. Toimeksiantajien silmissä kiitettävästi tehtävistään suoriutuvan kuriirin maine on jotain, mitä niin pelaajan kuin Samin on suotavaa tavoitella. Mielenmaisemallinen näkökulma paljastaa, että narratiivisesti Sam mieltää saamansa palautteen tärkeäksi, koska toimeksiantajat näyttäytyvät kamerassa suurina. Pelillisesti pelaaja on vastuussa tuon palautteen mielekkyydestä. Kasvojaan, tai siis kameraansa, ei pysty ikävältäkään palautteelta kääntämään, vaan pelaajalta riistetyn kontrollin takia palautteenantoja joutuu seuraamaan vääjäämättä.

Yhtä vääjäämättä kuin pelaaja ajautuu kohti toimeksiantajien palautetta, ennen pitkään – kuriirimenestyksestä välittämättä – Samia asettuu vastustamaan Higgs-niminen agentti. Kuriiripalveluja halveksiva antagonistin Higgs poikkeaa DS:n bottihahmoista usealla tavalla aiemmin mainitun taustatarinan, uniikin ulkonäön ja persoonan lisäksi. Hän asettuu

---

<sup>18</sup> Pelihahmon tarinalliseen matkaan ja ominaisuuksien näyttäytymisen vaikuttavista onnistumisista sekä epäonnistumisista on tehty tutkimusta etenkin roolipelien ja pöytäroolipelien hahmonluonnin tulokulmasta. Hahmonluonnissa pelaaja saa pelin alussa tehdä itselleen tyhjistä – kuitenkin pelatun pelin sääntöjen puitteissa – oman uniikin hahmon, jolla peli koetaan. Tämä moninkertaistaa erilaisten narratiivin näyttäytymiseen vaikuttavien roolien määrän. Tällöin voidaan katsoa, että hahmon narratiivin muodostava matka on jo alkanut hahmoa luotaessa, kun pelaaja on suunnitellut, millaisella hahmolla hän haluaa pelin kokea. (Mackay 1974, 25–26.)

useita kertoja aktiivisesti Samia vastaan, mutta nämä kohtaamiset eroavat merkittävästi satunnaisten pakettirosvojen kohtaamisesta. Higgs ei tyydy pakettien ryöstämiseen, vaan hän haluaa horjuttaa koko toimitusjärjestelmää murhaamalla Samin sekä harjoittamalla terrorismiin rinnastettavaa toimintaa. Lukuisista väijytyksistä ja murhajuonista äärimmäisimpänä esimerkkinä Higgs kätkee kerran pelin aikana toimituksen lopetuspistettä uhkaavan pommin Samin kuljettamien pakettien sekaan. Higgs ei koskaan yritä pieleen mennyttä murhasuunnitelmaa toista kertaa, vaan hän kehittää toistuvasti Samille uusi ansoja.

Siinä missä pakettirosvot pystyvät toiminnallaan hidastamaan pelissä etenemistä, ainoastaan Higgs kykenee päättämään koko pelin. Ludonarratiiviselle kameralle tämä näyttäytyy pelin muiden agenttien puheesta poikkeavana keskusteluna, jossa Higgs puhuttelee ikään kuin suoraan pelaajaa toisinaan sivuuttaen Samin kokonaan. Ensi kertaa Samia vastaan hyökätessään Higgs katsoo kuriirin sijaan suoraan kameraan puhuen pelin päättymisestä. Antagonistin katsetta on mahdollista paeta kääntämällä kameran kuva toisaalle, jolloin Higgs kommentoi ratkaisua äkäisesti: ”Sinä olet pelkuri. Kieltäydyt kohtaamasta todellisuutta.” Pidempää dialogia ei ehdi syntyä, koska Higgs katoaa kuin savuna ilmaan ennen kuin pelaaja ehtii häntä lähestyä. Samaten paikoilleen jääminen ja pakoyritykset ovat turhia, sillä Higgs katoaa joka tapauksessa jättäen jälkeensä Samin henkeä uhkaavan tuonpuoleisen olennon.

Higgsin tapa puhutella suoraan pelaajaa ja katsoa pelaajan KP-asemoinnista hallinnoiman kameran läpi on niin sanottua neljännen seinän rikkomista. Sillä tarkoitetaan toimintaa, jossa fiktion hahmo tiedostaa fiktion ulkopuolisen maailman olevaisuuden ottaen siihen aktiivisesti yhteyttä. Näin rikkoutuu fiktion ja todellisuuden välinen rajapinta, jota myös neljänneksi seinäksi kutsutaan (Arjoranta 2017, 706, 709). Ainoastaan kertojahahmot voivat rikkoa neljättä seinää, sillä he pystyttävät fiktion ja toden rajat, mikä peleissä tarkoittaa rikkomisen rajautumista protagonistina toimivaan pelihahmoon (ibid.). Näkemys on sikäli ongelmallinen, että Higgs selkeästi uhmaa sitä, ellei häntä nimetä DS:n protagonistiksi sekä kertojaksi. Ratkaisu ei tunnu uskottavalta, sillä tällöin näkökulman muodostamisen ja mielenmaiseman välittämisen tulisi keskittyä kronologiasäännöt muistaen pelin alusta lähtien Higssiin eikä Samiin. Syytä teorian ja käytännön ristiriidalle on haettava muualta.

Asiaa voi selittää protagonistin ja neljännen seinän rajapinnan kantautuminen kirjallisuustieteellisestä minäkertoja-ajattelusta, jossa protagonistikertoja tuottaa lukijan näkemän tekstin ja on siten vastuussa kerronnallisista rikkomuksista (ks. Genette 1983, 102). Pelitutkimuksessa protagonistitermi taasen on vakiintunut 90-luvulta lähtien viittaamaan yleisesti pelaajan ohjaamaan hahmoon, minkä takia niin narratologiset kuin ludologiset

lähestymistavat ovat käyttäneet ristiin samaa termiä (Newman 2013, 127).<sup>19</sup> Siten kirjallisuustieteellinen lähtökohta protagonistista kerronnallisten rikkomusten vastuuhenkilönä on sellaisenaan pelillisesti kameran välittämään kerrontaan sopimaton. Vaikka kamera välittäisi jonkin päähenkilön kerrontaa tapahtumista, on toisen hahmon silti mahdollista rikkoa neljättä seinää, jolloin kertova päähenkilö on ainoastaan rikkomuksen välittävä viestinviejä. Kertoja ei aina ymmärrä kohtaamaansa, vaan hän saattaa kertoa enemmän kuin tietää (Branigan 1984, 98). Niinpä tässä tapauksessa näkökulman omaava Sam toimii välittäjänä Higgsin pelaajalle osoittamaan uhkailuun ilman, että Higgsin täytyisi olla kertoja tai että Samin täytyisi ymmärtää neljännen seinän rikkoutuvan.

Vaikka Higgs on ainoa neljättä seinää rikkova agentti – mikä herättää poikkeavuudellaan huomiota – ei häntä pitkään aikaan kuvata ludonarratiivisessa kamerassa mitenkään erityisesti. Pelaajalla on vapaa kontrolli kamerasta toisin kuin toimeksiantajien toistuvissa kohtaamisissa. Tätä selittänee, että Higgs operoi esittäytymistään lukuun ottamatta pitkälti varjoista joko pommijuonilla tai lähettämällä alaisiaan asialle. Sen lisäksi pitää muistaa, että agenttien näyttäytymisessä on nimenoman kyse heidän näyttäytymisestään Samin mielenmaisemalliselle kameralle. Sam mieltää toimeksiantajat itseään ylempiäarvoisiksi, mikä heijastuu kameran lähentymiseen ja voimaa korostavaan kuvakulmaan. Toimeksiantajilla on Samille merkitystä, kun taas Higgs on erikoisesta käytöksestään huolimatta yksi uhka monien kuriirin kohtaamien vaarojen joukossa.

Vasta aivan pelin lopussa Higgs astuu merkittävästi esiin varjoista yrittäessään peitota Samin nyrkkitappelussa, kun kaikki muut keinot ovat pettäneet. Antagonistin suora hyökkäys näyttäytyykin henkilökohtaisuudessaan hyvin poikkeavana ludonarratiivisessa kamerassa, sillä se esitetään tavalla, jollaista ei ole koko pelin aikana käytetty. Kamera vapautuu pelaajan kontrollista siirtyen kuvaamaan taisteluparia sivustalta siten, että molemmat agentit saavat yhtä paljon tilaa kameran välittämästä kuvasta. Kameran siirtyessä uuteen sijaintiinsa myös Samin käyttöliittymä vaihtaa paikkaansa ensimmäisen kerran koko pelissä ilmestyen kamerapinnan vasempaan yläkulmaan. Terveyttä ja energiavarantoja kuvaavat mittarit venyvät lähes puolen ruudun mittaisiksi ja varusteisiin viittaavat käyttöliittymän osat jäävät kokonaan pois.

---

<sup>19</sup> Ajatus pelaajan pelihahmosta protagonistina on niin vahva, että sen rikkominen voi luoda suuria merkityksiä. *Braid* (Number None 2008) leikittelee tällä paljastaen lopussa, ettei prinsessaa pelastamaan lähtenyt pelaajan ohjaama hahmo ollutkaan sankari, vaan hän on prinsessaa ahdisteleva antagonisti. Koko pelin ajan ”pelastettava” prinsessa yrittää vain epätoivoisesti paeta pelaajan ahdisteluja ja lukita itsensä turvaan. Tämä ”yllättäväksi juonenkäänteeksi” tulkittu ratkaisu on herättänyt paljon keskustelua vielä vuosia pelin julkaisun jälkeen (esim. Steam 2012).

Uutena elementtinä mittareiden vasemmalle puolelle ilmestyy sivuprofiilikuva Samin oikealle katsovista kasvoista, joiden alla lukee ”Sam”. Samassa tämän uuden käyttöliittymäkokonaisuuden kanssa kameran pintaan ilmestyy oikeaan yläkulmaan muutoin identtinen kopio käyttöliittymästä, mutta Samin kuvan tilalla on vasemmalle katsovan Higgsin sivuprofiili, jonka alla lukee ”Higgs”. Näin ollen pelkkää Samin mielenmaisemaa reflektoinut kamera on jakautunut kahtia, mikä korostuu tappelupukarien asemoinnissa, sillä he saavat kuvaruudusta yhtä paljon tilaa. Asemointi pidetään stabiilina siten, että Higgsin lähestyessä Samia molemmat agentit uppoavat vyötäröön asti mutaan, eikä liikkuminen ole mahdollista ennen tappelun päättymistä. Pelaaja yltää voittoon, kun Higgs saa tarpeeksi monta kertaa osumaa lyönneistä, jolloin hänen terveyttään kuvastava mittari tyhjenee vääjäämättä kokonaan. Mikäli taas Sam ottaa vastaavia osumia, hänen terveyttään kuvastava mittari alkaa tyhjentyä, ja sen tyhjentymisen kokonaan päättää pelin. Samin voitto palauttaa kameran tuttuun tilaan, jossa se heijastelee vain Samin mielenmaisemaa ja samalla kameraan palaa näkyviin entuudestaan tuttu alueisiin 1 sekä 2 jakautuva käyttöliittymä.

Ensimmäinen päätelmä lienee, että nyrkkitaistelu Higgsin kanssa uhmaa koko näkökulmateoretisointia, mutta todellisuudessa tämä ei pidä paikkaansa. Tässä tutkielmassa on puhuttu yksittäisen henkilön näkökulmaa muodostavista otos- ja kamerapisteistä A sekä B, mutta lisäksi on olemassa harvemmin käytetty otos C. Se on kytkentäpiste, jossa kaksi A–B-rakenteella muodostettua näkökulmaa kytketään yhteiseksi kuvan C paljastavaksi limittyneeksi näkökulmaksi (Branigan 1984, 117). Otoksen C tarkoituksena on osoittaa katsojalle kahden tai useamman hahmon jaettu näkökulmallinen kokemus, mikä korostaa hahmojen yhteisen havainnon merkitystä, yhteenkuuluvuutta tai tasavahvuutta, kuten western-elokuvien kaksintaistelukohtauksissa (ibid.).

Limittyneitä näkökulmaa muodostettaessa katsojalle esitetään ensin hahmon yksi näkökulma rakenteella A1–B1, jossa numeroinnilla erotetaan eri hahmojen näkökulmien muodostumiset ennen yhdistymistä (Branigan 1984, 117–118). Voimassa olevaa näkökulmaa seuraa toisen hahmon näkökulman rakentuminen samanlaisesti A–B-rakenteella, mutta erottelun vuoksi käytetään merkintää A2–B2 (ibid.). Muodostettuja näkökulmia yhdistää otos C, joka yhdistää näkökulman katsomiskohteet B1 ja B2 uudeksi havainnoksi (ibid.). Kaava toistuu kuvassa 7, jossa taistelukohtaus käynnistyy. Higgsin hyökätessä Samin näkökulma on jo muodostettu pelin alussa, eikä se ole rikkoutunut missään kohden peliä, joten voimme todeta sen olevan A1–B1-rakenne. Higgsin lähestyessä tuo näkökulma katkeaa tilapäisesti, kun kameran ja Samin kontrolli riistetään pelaajalta. Higgsiä kohden siirtyvä kamera rajaa Samin pois osoittaen uudeksi katsomispisteeksi A2 suoraan kameraan katsovan Higgsin. Tämän jälkeen kamera kiertää nopeasti Higgsin taakse. Nyt kamera seuraakin Samia lähestyvää

Higgsiä osoittaen Higgsin näkökulmasta Samiin suuntautuvan katseen. Kyseessä on siis katseen kohteen esittelevä otos B2. Vasta tätä kaikkea seuraa näkökulmat yhdistävä kameran siirtyminen sivulle, jolloin näkökulmat A1–B1 ja A2–B2 sekä niiden mukana tulevat mielenmaisemalliset käyttöliittymät sulautuvat pisteeseen C.



Kuva 7. Vasemmalta oikealle kolmen peräkkäisen otoksen sarja 1,97 sekunnin välityksellä, jossa Higgs hyökkää Samin kimppuun. Ensimmäisessä otoksessa kamera paljastaa lähestyvän Higgsin uutena katsomispisteenä (A2). Tätä seuraa otos, jossa kamera on siirtynyt seuraamaan Higgsiä näyttäen tämän katseen (B2). Lopulta näkökulmat limittyvät kaksintaistelua kuvaavaan otokseen, jossa Sam ja Higgs esitetään tasavertaisina (C). Kirjoittajan kuvankaappaus.

DS:n tapa asettaa Samin ja Higgsin taistelu limittyneeseen näkökulmaan C osoittaa, kuinka Higgs esiintyy suorassa hyökkäyksessä tavallisesta pakettirosvosta tai muusta vaarasta huomattavasti poikkeavana vastuksena. Symbolinen merkitys on ilmeinen. Higgs näyttäytyy Samin vertaisena vastustajana, joka samalla edustaa kuriiripainotteisen yhteiskunnan loppua, kun taas Sam edustaa kuriirijärjestelmän pysyvyyttä. Kaksikon fyysinen taistelu on samalla taistelu siitä, kumman edustama näkökulma selviää hallitsevana.<sup>20</sup> Mikäli pelaaja häviää taistelun, koko kuvaruutu pimenee täysin. Tätä ennen pelaaja ehtii tosin nähdä, kuinka eloton Sam uppoaa kokonaan mutaan rajautuen ulos kamerakuvasta. Higgsin näkökulma on vienyt voiton, mutta lopulta kuva pimenee täysin, koska pelaajalla ei ole yhteyttä Higgsin terroristiseen näkökulmaan.

Hetken kuluttua pimentynyt kuvaruutu kirkastuu uudestaan, mutta Sam on jälleen pystyssä. Hävitty taistelu alkaakin alusta. Koska kyseessä on Samin tarina ja pelaajalle myöskin Samin kautta koettu tarina, ei protagonistikertoja voi lopullisesti hävittää. Pelillisesti limittyvä näkökulma toimiikin lopulta pelaajalle myös apuna, kun hän pystyy tarkkailemaan sekä Samin että Higgsin jaksamista ja tästä päättämään, milloin on otollisin hetki hyökätä. Tämän kaltaista ruudun strategiseen informaatioon liittyvää tutkimusta on tehty jossain määrin strategiapainotteisten sotapelien kontekstissa. Näissä tutkimuksissa on puhuttu informaatiota rajoittavasta sodan sumusta, joka esimerkiksi peittää vihollisjoukkojen näkyvyyden ennen kuin

<sup>20</sup> Toisinaan taistelu ei ole niinkään pelaajahahmon näkökulman säilyttämiseksi, vaan sen tukahduttamiseksi. Tuskallisen taiteen paradoksi tarkoittaa pelitutkimuksen kontekstissa niin kutsuttuja itsemurhapelejä, joissa pelaajan toimien lopullinen tarkoitus on tappaa pelaajan ohjaama hahmo näin ollen tukahduttaen tämän kerronta. Tunnetuin esimerkki lienee *Red Dead Redemption* (Rockstar 2010), joka päättyy aina lopulta kontrollin riistämiseen pelaajalta ja protagonistin suorittamaan itsemurhaan, jossa hän ampuu itseään päähän lopettaen kerronnan ja koko pelin. (Feleki 2016, 289–290.)

taistelu alkaa (Arjoranta 2017, 713). Näin syntyy merkityksiä, joissa taistellaan näön herruudesta (ibid.). Sama logiikka toimii DS:ssä. Koska voiton vie lopulta aina Sam, kohtaaminen osoittaa, kuinka tilapäisistä tappioista huolimatta yhteiskuntaa palvelevan kuriirin ei tule taipua terrorististen näkemysten edessä.

Vastapariset näkökulmat ja taistelu hallitsevan näkökulman saavuttamiseksi heijastuu laajemminkin DS:n agenttikuvaukseen tietyissä Samiin liittyvissä kohtauksissa. Toimitusten suorittamisen yhteydessä, ennen seuraavan toimituksen aloitusta, pelaajan on mahdollista siirtää Sam kuriireille tarkoitettuun taukokuoneeseen levolle. Pelillisenä etuna lepääminen tasapainottaa Samin mielenmaiseman palauttaen jaksamisen sekä ladaten elektronisten laitteiden akut. Taukokuoneessa pelaaja voi yhä vapaasti liikuttaa kameraa sekä kuunnella musiikkia tai tutkia Samin kuriiripalvelun saamia viestejä. Viimeisenä vaihtoehtona pelaajan on mahdollista ohjata Sam peilillä varustetun lavuaarin ääreen, jolloin kamera lähentyy Samia merkittävästi mahdollistaen tämän kasvojen tutkimisen peilikuvan kautta. Pelaaja pystyy hyödyntämään tätä tarkkaillakseen matkan Samiin jättämiä jälkiä, mutta peilillä on myös eräs toinen tarkoitus.

Toisinaan peilin eteen saapuminen johtaa tilanteeseen, jossa Samin heijastus näyttäytyy poikkeavana. Hänen kasvoillaan on kullattu maski, jota Higgs käyttää tavaramerkkinään. Maskin huomaaminen saa Samin kokeilemaan kasvojaan, kunnes hän säpsähtää voimakkaasti, jolloin nopea leikkaus paljastaa Samin olleenkin koko ajan sängyssään, josta hän on juuri herännyt. Miten tällainen kohtaaminen tulisi tulkitä? Vastaus löytyy peilistä, joka aiheuttaa kameran lähentymisen. Peileillä ja niihin liittyvillä kameraliikkeillä on erityisiä merkityksiä, sillä heijastukset mahdollistavat tilanteet, joissa henkilö voi katsoa itseään. Symbolisessa mielessä tämä aiheuttaa niin sanotun katseen sisäänpäin, jolloin heijastavasta pinnasta sisäänpäin kääntyvä katse tuo näkyväksi henkilön mielenmaisemaa varjostavan asian. Tyypillinen keino näiden kohtausten purkamiseen on havahtuminen, joka tapahtuu unesta heräämällä tai ”harhan” pois pudistelulla. (Branigan 1984, 77.) Täten pelin heijastus paljastaa Samin mielessä pyörivän pelon Higgsin kaltaiseksi muuttumisesta, minkä ajatusten harhasta havahtuminen katkaisee. Vaikka pelaajan ei ole mahdollista vaikuttaa harhakohtausten purkautumiseen, pelaaja voi jättää lavuaarin ja peilin lähestymisen kokonaan sikseen, jolloin kyseistä kohtausta ei koskaan tapahdu. Täten jollekin pelaajalle yhteys antagonistiin ei välttämättä näyttäydy niin korosteisena kuin minulle, sillä tutkimustarkoituksessa lähestyin peiliä useita kertoja päätyen samaan lopputulokseen.

Sisäänpäin mielenmaisemaan kääntyvän katseen ohella Sam poikkeaa muista agenteista siten, että hän puhuu itsekseen. Puheäänit jakautuvat peleissä kahteen luokkaan ollen joko diegeettisiä ääniä tai ludoääniä (Domsch 2016, 190). Ensimmäinen luokka koostuu



äänistä, joilla agentit kommunikoivat keskenään dialogin välityksellä, kun taas jälkimmäiset ovat puhtaasti pelaajalla suunnattuja pelillisiä selostuksia siitä, miten tietyn napin painaminen saa pelihahmon hyppäämään (ibid.). Samin itsekseen kuriirimatkoillaan puhumat asiat käsittelevät pelkästään maastoa, väsymystä, vaaroja ja lastia, joten ainakaan suoranaista peliohjaimen käyttöön opastavista ludoäänistä ei ole kyse. Luokitukseksi valikoituu siis diegeettinen ääni, mutta tarkemmin tutkittuna tämä tulkinta päättyy pariin ongelmaan. Kameraa kääntämällä paljastuu, ettei Samin suu liiku puheen aikana, mikä herättää kysymyksen äänilähteestä. Pelikoodiin liittyvästä teknisestä ongelmasta tuskin on kyse, sillä Samin suu liikkuu hänen keskustellessaan toisten hahmojen kanssa sekä voimakkaassa hengityksessä ja kivunälähdyksissä. Selitys löytyy jostain diegeettisten äänien ja ludoäänien välimaastosta.

Tilanteen todellista luonnetta selkiyttää pakettirosvojen kohtaaminen. Pelaajan niin päättäessä rosvokohtauksia on mahdollista koettaa välttää hiippailemalla. Tämä on kuitenkin helpommin sanottu kuin tehty, sillä rosvot etsivät ryöstettävää aktiivisesti, minkä lisäksi he reagoivat herkästi pieniinkin ääniin, kuten askeliin tai maahan kolahtaviin paketteihin. Kiintoisasti rosvoja lähestyttäessäkin Sam ei kuitenkaan vaikene, vaan hän saattaa jatkaa vointinsa kommentointia, vaikka pelaaja ohjaisi Samin metrin päähän pakettirosvon selästä. Helposti kuultavasta puheäänestä huolimatta muutoin tarkkakorvaiset rosvot eivät reagoi puheeseen mitenkään, mikä osoittaa, ettei kyseessä voi olla kuultavaan dialogiin kytkeytyvä diegeettinen ääni.

Koska kyseessä ei myöskään ole peliohjaimen tietyn napin painamiseen ohjeistusta tarjoava ludoääni, on loogista tulkita Samin puheen kuuluvan osaksi ludonarratiivisen kameraa. Sillä on ilmeinen kapasiteetti välittää kuvan lisäksi ääntä, joka toimii samaten niin pelillisesti kuin narratiivisesti. Kuten olen aiemmin todennut kameran välittämän kuvan alistuvan heijasteisesti osaksi Samin näkökulman mielenmaisemaa niin myös Samin itsekseen esittämän puheen, jossa käydään läpi jaksamista ja levon tarvetta, on myös oltava osa mielenmaiseman välittämistä. Se kuvaa narratiivisesti Samin suhtautumista matkansa rasitukseen sekä pelillisesti antaa pelaajalle korostettua viestiä siitä, milloin Sam on uhkaavassa tilanteessa tai tarvitsee lepoa. Koska Sam on ainoa, jonka sisäistä ääntä kuullaan muun näkökulmakorostuksen ohella, nousee hänen mielenmaisemansa entistäkin selvemmin kaikkien agenttien mielenmaisemia tärkeämmäksi.

Nyt olemme käyneet läpi, että yksi ludonarratiivisen kameran kuvaamista pelin muodostavista ulottuvuuksista koostuu agenteista. Agentit voivat olla joko syviä hahmoja tai bottihahmoja, ja ludonarratiivinen kamera käyttää erinäisiä keinoja tiettyjen pelihahmojen korostamiseen. DS:ssä toistuva tapa luoda merkityksiä näille hahmoille on tilapäisesti riistää pelaajalta kamerakontrolli, jotta tietynlainen asemointi ja siihen liittyvä merkitys saadaan

syntymään. Erityistä tilaa annetaan Samin mielenmaisemalle, koska hänen näkökulmastaan pelin tapahtumat esitetään. Paljon huomiota saavat niin ikään merkittävinä näyttäytyvät toimeksiantajat, kun taas uhkien osalta kamera esittää antagonistin Higgsin tavallisia pakettirosvoja syvempänä ja uhkaavampana agenttina. Kun nyt ymmärrämme DS:n sisäisen logiikan erilaisten agenttien kuvaamisesta, siirrymme seuraavaksi käsittelemään, miten näiden agenttien kansoittamaa pelimaailmaa itseään kuvataan.

### 3.2 Maailma

Maailmalla tarkoitetaan koko virtuaalista tilaa, jossa peli tapahtuu. Agenteista lähtien kaikki pelin ulottuvuudet sijoittuvat pelin maailmaan. Ne ovat vuorovaikutuksessa keskenään, maailman kanssa tai keskenään ja maailman kanssa. Koska pelit ovat laajoja teoksia, jotka esimerkiksi fantasiaseikkailujen tapauksessa voivat kattaa massiivisia alueita ja viittauksia paikkoihin, joita ei kyseisessä pelissä nähdä, on pystyttävä erottelemaan tietyn pelin maailmasta erilaisia rakennusosasia. Aarsethin ulottuvuusmallissa puhutaan pelillisestä ja pelin ulkopuolisesta tilasta. Ensimmäinen näistä tarkoittaa kaikkea pelin tilaa, jonka kanssa pelaaja on vuorovaikutuksessa. Nyrkkisääntönä pelin pelaaminen tapahtuu pelillisessä tilassa. Pelin ulkopuolinen tila tarkoittaa kaikkea edellisen ulkopuolelle jäävää, jonka kanssa pelaaja ei voi olla vuorovaikutuksissa. Koska pelissä eteneminen tapahtuu pääsääntöisesti sen maailmassa liikkumalla, tuon liikkeen suunta muodostuu pelillisen ja pelin ulkopuolisen tilan toisiaan tukevasta rakenteesta. Esimerkiksi huone, jossa on kolme ovea, mutta pelaajan on mahdollista kulkea vain keskimmäisestä tarkoittaa, että nykyinen huone ja keskimmäisen oven takana oleva huone kuuluvat pelilliseen tilaan, mutta reunimmaisten ovien takana on pelin ulkopuolista tilaa. Tästä päätellen maailman rakenteen mukaan peli on joko lineaarinen, eli maailma on putki, jossa edetään, tai avoin mahdollistaen pelaajan vapaan etenemisen. (Aarseth 2012, 132–134.)

Viime aikoina peleissä on ollut vahva trendi siirtyä kohtia avointen maailmojen, tai vaihtoehtoisesti kutsuttuna hiekkalaatikkojen, pelejä. Niiden suosiota selittää, ettei maailma itsessään rajoita pelaajan liikkumista tai etenemistä, joten peli tarjoaa pelaajalla hyvän mahdollisuuden kulkea sen maailmaa haluamallaan tavalla tuntien vapautta. (Domsch 2019, 103.) Erityisen suosittua avoimen maailman peleille on ottaa miljöökseen autiomaa, joka kannustaa tutkimaan postapokalyptisiä mysteerejä, mistä tunnettuja esimerkkejä ovat *Fallout 3* (Bethesda Softworks 2008), *Stalker* (GSC 2007), *Borderlands* (Gearbox 2009) ja *Half-Life* (Valve 1998) (Mukherjee 2019, 167). On myös hyvä muistaa, ettei avoin maailma tarkoita loputonta maailmaa, mikä on havaittavissa edeltävistä esimerkeistä. Niissä jokaisessa on laaja

maailma, jonka läpikotainen tutkiminen vie lähemmäs sata tuntia ja pelkkä maailman läpikulku linnuntietä pitkin vaatii useamman tunnin. Silti lopulta vastassa on aina jokin pelillisen maailman katkaiseva rajoite, kuten saavuttamaton vuoristo tai meri. Tämä on täysin luonnollista, sillä pelimaailmojen kokoa rajoittavat niin pelilaitteiston laskentateho ja tuotannon budjetti kuin teoksen ohjaus.

Teoksen ohjauksessa on kyse taiteellisesta intentiosta. Peruslogiikka on, että teoksen on mielekästä simuloida vain niitä asioita, jotka ovat merkityksellisiä kyseisen teoksen kannalta (Arjoranta 2017, 711–712). Esimerkiksi *Fallout*-sarjan peleihin kuuluvat maailman säteilyalueet ja niissä liikkumisesta seuraava säteilymyrkytys, koska pelisarja käsittelee ydinsodan kauhuja pyrkien simuloimaan maailmassaan säteilyn ongelmallisuutta (ibid.). Samassa pelissä pelaaja pystyy kuitenkin selviämään päiväkausia ilman ruokaa, koska realistisen syömissyklin simulointi ei ole pelin merkitysintention kannalta mielekästä (ibid.). Ennen kaikkea näyttää siltä, että peleistä puhuttaessa pelin maailman toimintalogiikka tulisi suhteuttaa pelin tarkoitukseen. Varsinkin pelitutkimukseen sen ulkopuolelta tulevissa tutkimussovelluksissa on ollut ongelmana simuloinnin ymmärtäminen mimeettisenä, eli sen tutkiminen realistisena representaationa, joka pyrkii mukailemaan tismalleen fiktion ulkopuolista ihmisten maailmaa. Todellisuudessa mimeettisyys ei ole peleille itseisarvoinen päämäärä (Thoss, Ensslin & Ciccoricco 2018, 625). Niinpä pelimaailman merkitysten esittämistä ei tule arvioida pohtimalla, näyttäytyvätkö ne mimeettisesti.

DS edustaa rakenteeltaan avointa pelimaailmaa, jossa suurin osa ympäristöstä muodostuu pelillisestä tilasta. Maailma on täynnä kanjoneita, viheriöitä, kallioita ja vuoria, joissa pelaaja voi kulkea haluamallaan tavalla. Pelaajan matkalla vastaan tulee myös aiemmin mainittuja asutuskeskuksia, mutta niitä ei pääse vapaasti tutkimaan. Agenttien kuvauksesta poiketen ennalta määrättyjä ja merkityksiä luovia kameraliikkeitä ei DS:n maailmasta löydy, vaan pelaaja saa maailmassa liikkueensa operoida kameraa aina vapaasti. Ainoana rajoituksena on toki aiemmin esitetty kameran keskittyminen Samiin. Maisemien karuudesta ja maailmanlopun jälkeisestä kuriiritoiminnasta voidaan päätellä, että DS mukailee suositun avoimen maailman lisäksi niin ikään suosittua autiomaan miljööä. DS:n maailmassa ei kuitenkaan ole radioaktiivisia alueita, eikä pelissä esimerkiksi ole alati tikittäen maailman radioaktiivisuutta indikoivaa geigermittaria, kuten *Fallout*-sarjassa. Tässä tapauksessa autiomaan toimii siis näyttämönä yksinäiselle kuriiritoiminnalle, eikä pelillä ole syytä simuloida tähän liittymättömiä tekijöitä.

Vaikka maailman kuvaamiseen ei liity erikseen määritettyjä kameraliikkeitä, on DS:n maailman esittämisessä joitakin kamerassa näkyviä korostuksia. Tiettyä nappia painamalla pelaaja voi kytkeä päälle Samin maastosta tekemän tulkinnan näkyväksi. Tällöin

maaston pintaan levittyy haalea värikerros, jossa tasainen ja vakaa maa merkitään sinisellä, riskialtis maasto keltaisella ja haastava tai suorastaan vaarallinen maasto punaisella, kuten kuvassa 8. Tämä kytkeytyy DS:n maailman keskeiseen toimintalogiikkaan, jossa vaikeakulkuinen maasto hankaloittaa matkantekoa joko hidastaen Samin liikkumista tai aiheuttaen lastin pudottavia kaatumisia. Pudonnut lasti voi rikkoutua, mikä on luonnollisesti kuriirin ja asiakkaan kannalta paha tilanne. Samin mielenmaisemallinen havainto tarjoaa pelaajalle jo kauan vaikeassa maastossa liikkuneen kuriirin tietämyksen näennäisesti harmittomalta näyttävän kivimaaston vaaroista. Se myös paljastaa, että DS:n tapa kuvata maailmaansa on maastotyyppikeskeinen. Autiomaata ei tässä tapauksessa ole tutkittava maailma, josta etsitään maailmanlopun jälkeistä elämää, vaan se on etenemistä hankaloittava pulma, joka on ratkaistava.



Kuva 8. Kolmen kuvan kollaasi, jossa ensimmäiset kaksi on otettu samasta pisteestä. Aluksi kuva näyttää joen sellaisenaan, mutta maastoaanalyysin aktivoivan napin painamisen jälkeen kameraan korostuu Samin arvio tilanteesta. Joen virtaus näyttäisi olevan lähes kauttaaltaan voimakas, mutta erityisen vaarallinen keskietäimillä. Kolmannessa kuvassa on lopputulos, kun varomaton pelaaja kompastuu kiveen. Kirjoittajan kuvankaappaus.

Maastopainotteisuudesta huolimatta tietyt autiomaamiljöön konventiot toteutuvat DS:ssä yhä. Autiomaassa liikkuva pelaaja on sekä kartoittaja että turisti, joka edetessään tutustuu kulkemaansa maailmaan (Mukherjee 2019, 171). Tämä pätee DS:ssä, joskin maailman kuvaukseen liittyy tähän konventioon kuulumaton yksi merkittävä ero. Autiomaamiljöötä hyödyntäville peleille on tyypillistä, että pelaajalla on käytettävissään pelimaailmaa tarkasti kuvastava karttanäkymä, mutta aluksi kartta on sumea tarkentuen vasta sitä mukaa, kun pelaaja tutkii maailmaa (ibid.). Pelikentässä liikkuminen on samalla eräänlaista muodon tutkimusta pelaajan paljastaessa, miltä maailma karttakuvassa näyttää (Martin 2019, 271). DS:ssä on myös karttanäkymä, mutta se on jo alusta lähtien terävä. Pelaajan on jopa mahdollista piirtää karttaan reittejä valmistautuessaan seuraavan toimituksen kускаamiseen. Se korostaa entisestään, ettei DS:n tavassa esittää maailmansa ole kyse maailman ulkoasun tai mysteerien paljastamisesta, vaan tietynlaisesta liikkeen problematisoinnista.

Problematisoinnissa on kyse ongelmanratkaisusta, jolloin peli kääntää pelaajan huomion tiettyyn tilanteeseen rohkaisten näkemään sen ratkaistavana haasteena, joka edellyttää

huomion kiinnittämistä ratkaisun kannalta olennaisiin seikkoihin (Bogost 2007, 332).<sup>21</sup> Pelaajan pelillisenä tehtävänä on tulkita Samin tarjoamaa informaatiota ja ohjata hänet turvallisesti perille. Näin tietyn agentin mielenmaisema ja pelaajan suoritus yhdistyvät sopivan reitin ongelman ratkaisuksi, sillä vaikka Sam korostaa hyviä jalansijoja, on pelaajan käännettävä kameraa niin, että nuo reitit tulevat näkyviin. Kamera ei käänny automaattisesti katsomaan sopivaa reittiä. Eteneminen esiintyy ongelmana, jonka ratkaisun esille saamiseksi pelaajan on tehtävä aktiivisesti töitä.

Tietenkin tässä tulkinnassa on yksi merkittävä ongelma. Oli kyse sitten lineaarisesta tai avoimen maailman pelistä, pelit luovat tiloja, joissa pelaajat kokevat tarinoiden versioita (Mukherjee 2019, 168). Siinä missä minä olen valinnut reitin, joka sisältää runsaasti vaikeaa maastoa ja kivikon välttelyä, toinen pelaaja on voinut valita aivan toisenlaisen reitin kulkea maailman halki. Silloin hänen kokemuksensa saattaa olla, ettei kamerassa ole näkynyt melkein ollenkaan vaikeaa maastoa tai Samin mielenmaiseman punaiseksi värittämiä havaintoja. Vielä suurempa erona on myös mahdollista, ettei pelaaja koskaan paina ympäristöstä tulkintaa tarjoavaa nappia, jolloin hän ei koko pelin aikana näe Samin maastosta tekemiä tulkintoja. Ei ole mahdollista uskottavasti väittää, että tällaisessa tilanteessa pelimaailma näyttäytyy kaikille samalla tavalla maastoa problematisoivana ludonarratiivisessa kamerassa kuin se näyttäytyy minulle. Minun kokemani versio vaikeamaastoista kuriiritehtävistä ei välttämättä vastaa toisen pelaajan kokemaa versiota. Täten syvempien merkitysten löytämiseksi on kysyttävä, ilmeneekö DS:n maailmassa toistuvuuksia, jotka näyttäytyvät ludonarratiivisessa kamerassa samoina kaikilla pelaajilla ja kaikissa erilaisien reittivalintojen synnyttävissä versioissa.

Apua on haettavissa rytmin käsitteestä. Rytmii tarkoittaa pelin muodollista rakennetta, joka säätelee siinä etenemistä. Klassisin rytmittäjä on käytäväverkosto. Perusyksikkö on tällöin haarautuva tai yhdistyvä reitti. (Martin 2019, 279.) Avoimen maailman pelissä ei ole perusteltua puhua käytäväverkostoista, mutta visuaalisten merkintöjen konsepti on käyttökelpoinen. Niillä tarkoitetaan järjestelmää, jossa visuaaliset merkinnät – kuten väärän reitin katkaiseva tiheä puukasvusto tai pelaajaa luokseen kutsuvat pimeydessä hohtavat kirkkaat valot – ohjaavat tietynlaiseen reittivalintaan. Tätä kutsutaan luonnollisen liikkeen reitiksi. Pelin

---

<sup>21</sup> Korkearesoluutioinen pelimonitori auttaa pelaajaa havainnoimaan pelimaailmaa, mikä parantaa pelaajan suoritusta ongelmanratkaisussa, koska selkeämmin erottuvat visuaaliset ärsykkeet parantavat reaktiovastetta (Sabri et al. 2006, 151). On loogista siis olettaa, että maaston problematisointiin perustuvassa pelimaailmassa pätee myös korkearesoluutioisen pelimonitorin etu, joka saattaa helpottaa tutkimuksessa havaintojen tekemistä. Tutkimusta ei ole tehty spesifisti siitä, millainen pelimonitori on tutkijalle havaintojen tekemiseksi paras, mutta pelaajien kokemuksista olemassa olevaa tutkimustietoa (Sabri et al. 2006) mukailien käytin havaintojen tekemiseen tarkkuudeltaan 1920 x 1080 pikselin monitoria. Tällaisen tekijän huomioon ottaminen tutkimuksessa on tosin vielä tieteenalalle vieras.

mahdollisesti tarjoama luonnollinen reitti kumpuaa pelimaailman suunnittelusta. (Martin 2019, 287.) Avoimen maailman pelissä luonnollinen reitti ei kykene tarjoamaan kaiken kattavaa selitystä pelaajan moninaisten reittivalintojen takia, mutta ajatukseen visuaalisista merkinnöistä sisältyy rinnakkaiskäsite, josta on paljon hyötyä. Visuaalisista vihjeistä jalostettu niin sanottu pelimaailmojen pullonkaularakenne on visuaalisia merkintöjä tehokkaampi pelaajan ohjaaja, koska se on pelimaailman sisällä oleva maastollinen rakenne, joka pakottaa pelaajan liikkumaan tietyllä tavalla tai tiettyyn suuntaan (Domsch 2019, 111).

Avoimesta maailmasta huolimatta – tai juuri sen takia – DS sisältää useita pullonkaularakenteita, joita ei ole mahdollista välttää. Ennen pitkään toimituksissa onnistuva pelaaja saa toimeksiannon, jonka määränpäänä on kaukainen satama-alueena toimiva asutuskeskus. Ainoa reitti sinne kulkee pitkin kivikkoista ja kapeaa solaa, joka on kauttaaltaan punaiseksi luokitettavaa vaarallista maastoa. Korkean vuoriston takia solaa on mahdotonta kiertää tai välttää, vaikka sen alkupistettä voikin lähestyä useaa reittiä avoimen maailman luonteen takia. Lopulta nämä kaikki reitit kuitenkin tiivistyvät tähän samaan pullonkaularakenteeseen, joten sillä voidaan ajatella olevan erityinen merkitys maailman kuvauksen kannalta. Kivikkoinen sola edustaa problematisoinnin kulminoitumista, sillä kauttaaltaan vaikea maasto tarkoittaa, että yksittäinen virheaskel saattaa johtaa kaatumiseen ja arvokkaan lastin tuhoutumiseen. Vasta solan toisella puolella odottaa helppokulkuinen maasto ja jälleen laajaksi avautuva maailma.

Tässä pullonkaularakenteella pakotetaan pelaaja kohtaamaan maastossa etenemisen problematisointi, vaikka hän muutoin osaisi valita reittinsä virheettömästi ja kieltäytyisi tutkimasta maastoa Samin mielenmaisemalla. Sola on suunniteltu siten, että mutaisen kivikkoinen maasto näyttää paljaalle silmälle kauttaaltaan samanlaiselta, jolloin ainoastaan Samin mielenmaisemallisen arvion hyödyntäminen paljastaa, mitkä osat solasta ovat edes jossain määrin kelpollisia jalansijoja. Vastaavasti pelaajan tehtyä solan selättämisen jälkeen hetken vapaasti toimituksia saa hän tilauksen, joka pakottaa Samin kipuamaan lumiselle vuorelle sekä eräässä toisessa tilauksessa laskeutumaan kraatteriin. Molempia tilauksia yhdistää toistuva pullonkaularakenne. Vuori on niin jyrkkä, ettei sitä ole mahdollista kiivetä kuin yhdestä suunnasta, jonka alussa on hiukan polkua. Niinpä jokaisen pelaajan on hyödynnettävä tuota kapeaa polkua sekä kohdattava jälleen vaarallisessa maastossa liikkumisen problematisointi. Vastaavasti kymmeniä metrejä syvään kraatteriin voi laskeutua vain sen yhdeltä reunalta löytyvää epätasaista mutta pysähtynyttä kivivyörymää pitkin, jolloin vaaraa ei voi välttää, vaikka vaaran kohtaamisen välttäminen olisi muutoin pelaajan reittivalinnoille keskeistä. Pullonkaularakenteella huomioidaan, että pelaajalla voi olla useita syitä suorimman

reitit välttämiseen, kuten strategia, tutkimisen ilo tai eksyminen (Martin 2019, 283). Lopulta kaikki reitit kuitenkin päätyvät samaan pisteeseen tuon rakenteen ansiosta (ibid.).

Pullonkaularakenteilla on selkeästi erityistä arvoa maailman kuvauksessa, koska ne rytmittävät ja ohjaavat pelaajan etenemistä. Samassa pullonkaularakenteessa ei vain ohjaa pelaajaa tiettyyn paikkaan, vaan se pakottaa myös kameran kuvaamaan pullonkaularakenteen sisältöä. Se ei tietenkään tarkoita, että kaikki pullonkaularakenteet olisivat keskenään merkityksiltään saman arvoisia. Pienimmät pullonkaularakenteet saattavat tarjota vain hetkellisen opastuksen oikeasta suunnasta, kun taas suuret pullonkaularakenteet mahdollisesti pakottavat pelaajan pitkäksikin aikaa tietyn ympäristön vangiksi (Domsch 2019, 111–112). Vastaavasti voidaan ajatella, että DS:ssä on todennäköisesti erilaisia pullonkaularakenteita. Jatkokysymyksenä onkin perusteltua pohtia, ovatko ne merkitysarvoltaan identtisiä, vai nouseeko pullonkaularakenteista jokin dominantiksi, eli edustaako jokin niistä DS:n tapaa kuvata maailmaansa enemmän kuin toiset. Tällöin puhutaan tietyn segmentin tärkeydestä, jota pystytään arvioimaan esimerkiksi sen kestolla.

Kesto on pelien tapauksessa merkittävä tekijä, koska interaktiivisen luonteen takia pitkäkestoisuus vaatii pelaajalta lyhyttä kestoja enemmän panostusta, jotta peli etenee. Pitkä kesto on siis vastaavaa lyhyttä vaativampi testi pelaajan taidoista. Maailmassa liikkumisen kautta etenemiseen perustuvissa peleissä kestoja mitataan ”askeleilla”. Askel voi olla minkä tahansa mittainen stabiili yksikkö, joka kuljettaa agenttia kohti pelin tavoitetta (Martin 2019, 285). Askeleen käsitteellä on paikkansa tässäkin analyysissä, mutta se ei ole pullonkaularakenteiden keskinäinen arvottaminen. Askel on tähän sopimaton sitä syystä, ettei ole mahdollista luotettavasti laskea, kuinka monen askeleen mittainen kukin pullonkaularakenne on. Koska DS hyödyntää pullonkaularakennetta ohjaamaan pelaajan tarkoituksellisesti haastavaan maastoon, josta selviäminen sisältää useita harha-askeleita sekä peruuttamista paremman jalansijan saavuttamiseksi, yksittäisen pullonkaularakenteen selättämisessä on todennäköisesti askelmäärällisesti huimia eroja pelaajien välillä. Lisäksi Samin askeleen mitta vaihtelee väsymyksen, kuorman, jalansijan ja vauhdin mukaan, mikä entisestään hankaloittaa stabiilin yksikön määrittämistä.<sup>22</sup> Näinpä pullonkaularakenteiden keskinäinen arvottaminen askeleisiin perustuen ei ole mielekäästä, vaan tässä tapauksessa jo pullonkaularakenteiden olemassa oloinen itsessään on se merkityksellinen seikka.

---

<sup>22</sup> Vaikka DS:stä on hankala löytää stabiilia askeleen yksikköä, on olemassa lukuisia pelejä, joihin käsite on yhä käyttökelpoinen. *Crypt of the Necro Dancer* -pelissä (Brace Yourself Games 2015) maailma koostuu kokonaan samankokoisista ruuduista ja yksi liikkahdus johonkin suuntaan liikuttaa pelaajan hahmoa yhden ruudun kerrallaan valittuun suuntaan. Tällaisissa peleissä askelten käsitteen soveltaminen ja niiden laskeminen on verrattain yksinkertaista.

Vaikka askel ei olekaan pätevä käsite tässä kontekstissa asioiden keston mittaamiseen ja arvottamiseen, on DS:n maailmassa askeljälkiä, joita voidaan tulkita. Kun Sam liikkuu maailmassa, hänen jokainen askeleensa jättää maahan yksinkertaistetun jalanjäljen kuvan. Kaikista agenteista ainoastaan Samin askeleet jättävät jälkiä, eikä mikään maastotyyppi estä niitä syntymästä, ei edes kiinteä kallio. Jäljet eivät myöskään koskaan katoa, eivätkä muut agentit reagoi niihin mitenkään, mikä herättää kysymyksen jälkien funktiosta.

Osa DS:n toimituksista pakottaa Samin ja pelaajan palaamaan samoille alueille, joissa toimituksia on jo saatettu päätökseen. Tällaista liikkumista kutsutaan takaperoiseksi tavoite-etenemiseksi, eli pelaaja etenee tuttua reittiä takaperin, mutta ludonarratiivisesti hän liikkuu yhä eteenpäin, sillä takaperoinen tavoite-eteneminen edistää yhä pelin loppuratkaisun lähentymistä (Kromhout & Forcevill 2013, 112). Takaperoisen etenemisen ongelma on, että se pakottaa pelaajan kohtaamaan uudelleen jo päihitetty haasteet, mikä vähentää voitontunteen intensiteettiä, kun voittosuoritukseen on yllettävä uudestaan (ibid.). DS kiertää tätä ongelmaa hyödyntämällä Samin jättämiä askelmerkkejä. Ne osoittavat pelaajan aiemmin kulkemaa reittiä, eli perille vievää ja hyväksi havaittua reittiä ei tarvitse löytää uudestaan, minkä lisäksi kaikki askeleiden alainen maasto muuttuu merkinnältään siniseksi eli vakaaksi ja turvalliseksi, jolloin Samin on helppoa säilyttää tasapainonsa. Siispä vanhalle reitille palaaminen on aina turvallista ja siinä eteneminen nopeaa. Näinpä askelmerkit toimivat merkinä jo päihitetystä maastosta nostaen jälleen esiin DS:n maailman problematisoituna liikkumisalustana, joka näyttäytyy lopulta päihitetynä ongelmana. Koska muut agentit eivät pysty jättämään askelmerkkejä tai reagoimaan Samin jättämiin, on luontevaa tulkita askeleet aiempien vastaavien tapausten mukaisesti ludonarratiivisessa kamerassa näkyväksi Samin mielentilan kuvaamisen laajennukseksi. Kokenut kuriiri muistaa hyvän reitin – tai huonon reitin vaivalla löydetty jalansijat – mikä nopeuttaa liikkumista seuraavalla kerralla.

Askelmerkkien erityinen tarkoitus korostuu siinä, ettei pelaajalla ole mahdollisuutta vaikuttaa niiden näkymiseen. Ne ovat alati näkyvissä, vaikka pelaaja ei koskaan painaisikaan Samin maastohavaintoja aktivoivaa nappia. Siten maailma hahmottuu lopulta kameralle aina päihitettävänä ja jo päihitetynä liikkumisen ongelmana. Pelaajan kamerallisen hallinnoinnin tarkoitus palaa menneen onnistumisen tunnistamiseen ja sen hyötyjen korjaamiseen, mikä tehostaa valloitetun reitin vaikutelmaa. Pelaajien reitit saattavat poiketa toisistaan huimasti, mutta lopulta kaikki pääsevät korjaamaan oman onnistumisensa hedelmät maailmassa, joka ongelmanratkaisun sijaan näyttääkin jo päihitetynä haasteena.

Agenttien ja maailman kuvauksesta tulkittuja tietoja yhdistämällä saadaan jo jonkin verran suuntaa antava käsitys siitä, miten DS:n ludonarratiivinen kamera käyttäytyy kokonaisvaltaisesti. Agentteihin verrattuna pelaajan kontrollin riistäviä ja ennalta määritettyjä



kameraliikkeitä on huomattavasti vähemmän maailman kuvauksessa, sillä DS problematisoi maailmassaan liikkumista jättäen sopivan reitin löytämisen pelaajan vastuulle. Samalla DS tosin tarjoaa uusia erityisesti maailmaan liittyviä mielentilallisia havaintoja pelaajan tueksi. Vaikka agentit ja maailma antavat osviittaa yhtenäisesti toimivasta kokonaisuudesta, on hypoteesin varmistamiseksi siirryttävä yhä seuraavaan ulottuvuuteen. Objektit muodostavatkin kiintoisan linkin, sillä objektit vaativat agenteja toimiakseen pelin maailmassa.

### 3.3 Objektit

Objektit ovat pelin sisäisiä esineitä, joita maailmassa liikkuvat agentit kohtaavat ja käyttävät. Niitä on loputtomasti erilaisia. Esimerkiksi yksittäisessä autopelissä saattaa olla kymmenittäin erinäköisiksi autoiksi luokiteltuja objekteja, joita kilpakusmien malliset agentit käyttävät. Tämän vuoksi pelien objekteja kannattaa aluksi jaotella visuaalisen ilmeen sijaan toiminnallisuuden mukaan, eli miten ne toimivat tietyssä pelissä. Näin jaoteltuna objektit voivat olla joko staattisia ja ei-vuorovaikutteisia, staattisia ja käytettäviä, tuhottavia, vaihdettavia, luotavia tai keksittäviä. Staattiset objektit ovat pelimaailman esineitä, jotka sijaitsevat koko pelin ajan tietyssä pisteessä, eikä niiden siirtäminen ole mahdollista. Staattiset ja ei-vuorovaikutteiset objektit siis ovat tietyssä pisteessä sijaitsevia esineitä, joita pelaajahahmo ei voi käyttää, kun taas käytettävät mutta staattiset mahdollistavat vuorovaikutuksen palaamalla tiettyyn pisteeseen. (Aarseth 2012, 132.)

Tuhottavat objektit ovat nimensä mukaisesti esineitä, jotka pelaaja tai jokin muu taho voi toimillaan tuhota ja täten poistaa pelistä. Vaihdettavat objektit ovat vaihtoarvollisia tai muokattavia esineitä, jotka pelaaja pystyy vaihtamaan toisiin objekteihin tai käyttämään välineenä uusien objektien saamiseksi. Luotavat objektit ovat laajempia kokonaisuuksia, jotka pelaaja valmistaa pelin sisällä esimerkiksi keräämällä vaadittavat raaka-aineet, joista kootaan jokin ennalta määrätty esine. Keksittävä objekti on sama kuin edellinen, mutta ennalta määrätyn lopputuloksen sijaan pelaaja saa itse muokata lopullisen objektin ulkonäön sekä ominaisuudet. Kaikkia toiminnallisuuden mukaan jaoteltuja objekteja yhdistää, että suuri vapaus objektien luomisessa ja muokkaamisessa tarkoittaa heikentynyttä narratiivista kontrollia. Jos pelissä on vaikkapa sisäänrakennettu editorityökalu, jolla pelaaja voi mielikuvituksensa rajoissa luoda kaikki pelin objektit, ei kyseisessä pelissä ole vahvasti narratiivisia ja merkityksiltään ennalta

määrättyjä objekteja. Tällöin objektien luominen luo myös narratiivin merkitykset. (Aarseth 2012, 132.)<sup>23</sup>

DS:n objektien jaottelu on ainakin aluksi näennäisen yksinkertaista. Peli sisältää selkeästi toisistaan poikkeavia kolmentyyppisiä objekteja, jotka ovat paketteja, välineitä ja ajoneuvoja. Paketit muodostavat huomattavan enemmistön DS:n objekteista, sillä kuriiripalveluteeman takia paketteja joutuu käsittelemään jatkuvasti. Tilausten vastaanottamisen yhteydessä Sam ja pelaaja saavat tietää, mitä asioita tiettyyn toimitukseen kuuluu. Paketit saattavat sisältää lääkkeitä, kovalevyjä ja niin edelleen, mutta nämä eivät pelissä esiinny objekteina sanallisen mainitsemisen ulkopuolella. Sam käsittelee ainoastaan valmiiksi pakattuja lähetyksiä. Ne kuljetetaan standardoiduissa kuljetuslaatikoissa, jotka ovat pelissä varsinaisesti käsiteltyjä pakettiobjekteja. Tilauksesta riippumatta paketit ovat muutoin identtisiä, mutta niiden koot ja massa vaihtelevat paketit sisällön mukaan. Mahdollisia kokoluokkia ovat pieni, keskikokoinen, suuri ja todella suuri, kun taas kiloina ilmoitetun massan vaihteluväli on 0,1–50,0 kilogrammaa. Koon ja massan yhteisvaikutus määrittää, kuinka monta tilausta Sam pystyy kerralla toimittamaan ja mikä on hänen liikkumisnopeutensa.

Ulottuvuusmallissa paketit voidaan uskottavasti perustella kuuluvaksi joko tuhottaviin tai vaihdettaviin objekteihin. Tuhottavien luokkaan asettamista puoltaa pakettiobjekteille määritelty kestävyys. Kolhut, pudotukset ja äkillinen voimakas tärinä aiheuttavat paketteihin visuaalisesti näkyviä vaurioita, kunnes paketti on tuhoutunut käyttökelvottomaksi, eikä perillä tuhoutunutta objektia suostuta enää vastaanottamaan. Paketit ovat kiistämättä tuhottavia, mutta sanamuodollinen implikaatio sanassa tuhottava on, että tuhoutuminen on objektin perimmäinen tarkoitus. Ero havainnollistuu selkeästi, kun vertailuun ottaa esimerkiksi *Trine*-pelisarjan (Fozenbyte 2008–2019). Sarjan pelit estävät pelaajan etenemistä matkanteon toistuvasti katkaisevilla muureilla sekä porteilla, joiden tuhoamiseksi pelaajan on löydettävä ratkaisu. DS:n tapauksessa päämäärä on päinvastainen, sillä pakettien tuhoutuminen estää tilauksen onnistumisen, jolloin pelaajan on palattava aloittamaan toimitus alusta, eikä pakettien perimmäinen tarkoitus ole tulla tuhoutuiksi. Tuhoutuminen on epätoivottu ja epäonnistuneen kuljetuksen lopputulos. Siispä DS:n objektit eivät ole ensisijaisesti tuhottavia tai ne ovat vähintäänkin eri tavalla tuhottavia kuin monien muiden pelien tuhottavat objektit.

---

<sup>23</sup> Objektien hahmottamisen kannalta on havaittu, että ruudun katsomisetaisytydellä on merkitystä aivan kuin maailman hahmottamisen kannalta monitorin resoluutiolla on merkitystä, mikä näkyy pelaajien kyvyssä ymmärtää objektien ominaisuuksia ja käyttötarkoituksia parantaen reaktiovastetta. Optimaalinen katsomisetaisytyys on formalisoitavissa laskukaavaksi parhaan mahdollisen pelaamiseen käytetyn sisustuksen saavuttamiseksi. (Hou et al. 2012, 618.) Näin tarkkaa katsomisetaisytyden huomioimista ei ole tässä tutkimuksessa sovellettu, sillä – toisin kuin resoluution kohdalla – katsomisetaisytyden vaikutus on rajallinen. Kauempaa katsotun pelikuvan objektit näyttävät pienemmiltä, mutta esimerkiksi kirkkaalla värillä korostetut objektit pysyvät yhä korostettuina ja siten ne näyttävät korostettuina katsomisetaisytydestä riippumatta. Matala resoluutio taas saattaa sumentaa kuvaa niin paljon, etteivät yksityiskohdat enää piirry näkyviin.

Tuhoamista vastustavan periaatteen vuoksi on perusteltua siirtyä tutkimaan, voiko paketit luokitella objekteiksi, jotka ovat vaihdettavia. Perinteistä valuuttaobjektia ei DS:n maailmassa ole, sillä maailmanlopun jälkeisessä Yhdysvalloissa kaikki perustuu työn vaihtoarvoon. Samaten pakettitoimituksissa onnistuminen kerryttää Samin mainetta, mikä vääjäämättä johtaa uusiin toimituksiin sekä vastuullisiin kuljetuksiin, joiden kylkiäisenä Sam saa Higgsin vaivakseen. Pelaajalle vaihtoarvon näkyvä osa on kertyvä maine ja edistyvä narratiivi. Objektikeskeisesti tiivistettynä pelaaja vaihtaa Samin kautta suoritettuja pakettikuljetuksia uusiin kuljetuksiin, mikä synnyttää vaihdettavien objektien narratiivia edistävän kehän. Siispä DS:n paketit voidaan objekteina luokitella kahteen erilliseen kategoriaan, mutta ensisijaisesti ne toimivat vaihdettavina objekteina. Tuhoutuminen on ominaisuus, joka esiintyy negatiivisena haasteena ja vaihtoarvoa heikentävänä tekijänä. Koska tuhoutunut paketti on menettänyt vaihtoarvonsa, ei se johda uusiin toimituksiin.

Vaikka erityyppisiä paketteja on DS:ssä rajallisesti, niiden keskinäisessä vaihtoarvossa on huomattavia eroja. Tämän ymmärtämiseksi on käsiteltävä lyhyesti objekteihin liittyviä tehtäviä ja suggestiota. Objekteihin liittyvät tehtävät ovat ludonarratiivisia kokonaisuuksia, joissa pelaajan tehtävänä on tehdä jollekin tietylle objektille jotakin ennalta määrättyä – siirtää, tuhota tai muokata – missä onnistuminen aktivoi narratiivia edistäviä kohtauksia (Domsch 2019, 114). Koska yksittäisessä pelissä voi olla sadoittain erilaisia objekteja, on pelaajan kyettävä jotenkin erottelemaan pelintekijöiden hahmottelemaa narratiivia edistävät objektit muista objekteista (ibid.). Yleiseksi konventioksi on muodostunut erotella määritettyä narratiivia edistävät päätehtävän objektit sekä valinnaiset sivutehtäväobjektit, mikä osoitetaan jonkinlaisella merkitsemisjärjestelmällä (ibid.).

DS noudattaa tutkimuksessa löydettyä yleistä konventiota, sillä ludonarratiivinen kamera esittää päätehtävä- ja sivutehtäväobjektit selkeästi erilaisilla tavoilla. Tämä käy ilmi, jos ja kun pelaajan on harkittava lastin hylkäämistä. Koska Sam on rasituksesta väsyvä agentti ja DS:n maailma on problematisoitua maastossa etenemistä, toisinaan kesken matkan pelaaja huomaa, ettei hän enää pysty jatkamaan matkaa vastaanottamaansa kuormaa kantaen. Syynä tälle voi olla joko maaston hankaluus tai Samin uupumus. Tällöin pelaajan on mahdollista helpottaa matkantekoa keventämällä kuormaa eli hylkäämällä valitsemiaan paketteja. Hylätyt paketit ymmärrettävästi heikentävät maineen kertymistä, mutta ne eivät suoranaisesti pysäytä etenemistä. Vain tiettyjen objektien hylkääminen pysäyttää etenemisen kokonaan. Esimerkiksi yhdessä tapauksessa Sam kuljettaa lääketilaukseksi naamioitua Higgsin pommia ja toimituksen on onnistuttava, jotta pelin laajempi narratiivi voi edistyä. Vastaavia esimerkkejä käsitellään tarkemmin tapahtumat-alaluvussa, mutta tämä yksinkertaistettu nosto tässä vaiheessa on välttämätön, jotta voidaan ymmärtää pakettiobjekteilla olevan vaihtelevaa narratiivista arvoa.

Tulkitsen juonen kannalta kriittiset pakettiobjektit päätehtäväobjekteiksi, jotka ovat muita sivutehtäväobjekteina toimivia paketteja tärkeämpiä. Tulkintaa vahvistaa DS:n päätehtäväobjekteihin liittämä korostus. Jos pelaaja jättää jälkeensä päätehtäväobjektiksi kuuluvan paketin, kameraan ilmestyy uusi ennennäkemätön kuvake. Vilkkuvalla oranssilla korostettu kuvake asettuu hylätyn päätehtäväobjektin päälle sisältäen metreissä ilmoitetun lukeman, kuten näkyy kuvassa 9. Lukema kasvaa ja pienenee sen mukaan, liikkuuko Sam pakettia kauemmas vai lähemmäs. Kameran kääntäminen pois tästä ilmestyneestä kuvakkeesta ei kadota sitä, vaan kuvake siirtyy kameran kuvan siihen reunaan, jonka suuntaan kääntäminen asettaa kameran nopeitten katsomaan hylätyn paketin suuntaan. Vaikka kameraa kääntäisi kuinka tai kasvattaisi välimatkaa kohtuuttomasti, ei itsepäinen huomiokuvake poistu. Vasta pudonneen paketin poimiminen saa huomiokuvakkeen katoamaan.



Kuva 9. Samasta pisteestä otettu kahden kuvan sarja osoittaa, kuinka tärkeän paketin sijaintia ilmoittava kuvake liikkuu kamerassa sitä käännettäessä. Keskellä ylhäällä ollut kuvake siirtyykin toisessa kuvassa oikeaan reunaan. Kolmannessa kuvassa on ensimmäisestä kuvasta irrotettu lähennys kuvakkeen parempaa näkyvyyttä varten. Kuvakkeen alla näkyy, että kuvien ottamishetkellä siihen on etäisyyttä 24 metriä. Kirjoittajan kuvankaappaus.

Tässä on kyse suggestiosta. Se viittaa pelilliseen informaatorakenteeseen, jossa erotellaan, mitä pelaaja voi tehdä ja mitä pelaajan kannattaisi tehdä (Domsch 2019, 114–115). Muutoin lukuisista paketeista mitenkään erottumaton paketti muuttuu korostuksen saadessaan suggestioksi: jos jotain jätät jälkeesi, älä ainakaan tätä. Mielentilallisessa kamerassa näkyvänä tämä on tulkittava Samin mieltä kaiheartamaan jääväksi muistijäljeksi. Ehkäpä hylkäämässäni paketissa oli jotain erityistä? Koska suggestiokuvake hylätyn paketin noutamisesta näkyy kamerassa, kunnes paketti palataan noutamaan, toimii tämä samalla alati pelaajaa piinaavana muistimerkinä. Toki suggestion voi pyrkiä sivuuttamaan täysin, mutta lopulta sille on annettava periksi, jotta peli voi jatkua (Domsch 2019, 115). Näin on myös DS:n tapauksessa, sillä päätehtäväobjektipakettien sivuuttaminen johtaa tilanteeseen, jossa Samille ei tarjota uusia toimituksia ennen kuin kyseiset paketit on toimitettu, mikä selittää niiden visuaalisen korostamisen tärkeyttä.

DS:n muut objektit pakettien ulkopuolella ovat varusteet ja ajoneuvot. Niitä yhdistää se, että molempia on mahdollista käyttää apuna toimitusten tekemisessä, mutta on täysin pelaajan harkintakyvystä kiinni, millaisilla välineillä ja ajoneuvoilla varustautumisen hän kokee tarpeelliseksi. Luokittelultaan niitä yhdistää myös samankaltaisuus eli molemmat ovat

staattisia ja käytettäviä. Niin varusteet kuin ajoneuvot lojuvat asutuskeskusten kuriireille pyhitetyissä varastoissa, joista niitä on mahdollista ottaa käyttöön tilausten vastaanottamisen yhteydessä. Toisin sanoen ne odottavat staattisesti tietyssä pisteessä, kunnes pelaaja päättää ottaa ne käyttöön. Käytettävyys vaihtelee varusteen ja ajoneuvon mukaan. Kokoon taittavat tikkaat ja köydet ovat kiipeilyyn suunniteltuja varusteita, kun taas ulkoinen tukiranka auttaa raskaan kuorman kantamisessa. Ajoneuvoista moottoripyörämallit mahdollistavat nopean liikkumisen ahtaassakin maastossa, kun taas pakettiautot ovat hitaita sekä kömpelöitä, mutta niissä on runsas tavaratila paketeille.

Varusteet ja ajoneuvot poikkeavat paketeista siten, ettei niitä objekteina tarvita DS:ssä etenemiseen. Kyse on valinnasta, jossa varusteet voivat helpottaa matkaa, mutta ne samalla lisäävät kuormaa ja vievät tilaa paketeilta. Ajoneuvot taasen voivat nopeuttaa osaa matkasta, mutta kiipeilyyn pakottavan hankalan maaston takia niillä ei ole mahdollista kulkea koko pelimaailman halki. Pakettien tapaan myös varuste- ja ajoneuvo-objekteja voi hylätä maastoon tarpeen mukaan, mutta mitään näistä ei koskaan korosteta kamerassa. Hylätyn varusteen päälle ei esimerkiksi ilmesty päätehtäväpaketteja osoittavaa huomiomerkkiä. Kaikki varusteet ja ajoneuvot ovat vain tilapäisiä apureita, jotka hylätään, kun niitä ei tarvita. Tilausten tekijät ja vastaanottajat eivät myöskään kommentoi mitenkään Samin varuste- ja ajoneuvovalintoja tai niiden kuntoa tosin kuin pakettien kanssa, mikä osoittaa apuvälineiden olevan objekteina merkityksettömiä antamansa avun ulkopuolella.

Vaikka varusteet ja ajoneuvot eivät vertaudu ludonarratiivisessa tärkeydessään päätehtäväobjekteihin, on niissä yksi merkittävä linkki toimitettaviin paketteihin. Kaikkia DS:n objekteja yhdistää niiden havainnollistama aikakäsitys. Interaktiivisessa mediassa on kaksi ajan kestoja: objektikeskeinen ja kokemuskeskeinen. Näistä ensimmäinen on itsenäinen ja jälkimmäinen riippuu pelaajasta (Anyó 2015, 64). Ajan kulumista voidaankin ilmentää objektien kautta, kuten pelissä *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo 2000), jossa aika jättää jälkensä sankarilta toiselle siirtyviin varusteisiin (Anyó 2015, 69). Objekteihin kertymä kuluma osoittaa pelaajalle, miten aika vaikuttaa kaikkeen ja tulee ottaa huomioon (ibid.).

DS:n objekteja yhdistää *Legend of Zelda* -esimerkkiä vastaava käytäntö, sillä kaikki objektit – eivät vain paketit – kerryttävät objektikeskeisen ajan mukaisesti näkyvää kulumaa lopulta tuhoutuen itsestään. Tämä irrallaan absurdilta kuulostava havainto on jotain, mikä on yhdistettävä DS:n tapahtumiin. Vasta sitten voidaan ymmärtää, mitä objektikeskeisen ajan esittäminen merkitsee ludonarratiiviselle kameralle. Tässä vaiheessa voimme kuitenkin jo todeta, että kaikki objektit eivät ole visuaalisten korostusten mittarilla tasaveroisia. Paketit näyttäytyvät kaikista objekteista tärkeimpinä ja DS korostaa mielenmaisemallisesti niitä

paketteja, jotka ovat tarinan kannalta välttämättömiä, kun taas valinnaiset auttavat varusteet ja ajoneuvot ovat täysin riippuvaisia siitä, kuinka tärkeiksi pelaaja kokee ne.

### 3.4 Tapahtumat

Tapahtumat ovat niin ludologisina kuin narratologisina kokonaisuuksina esiintyviä rakenteita, jotka luovat tunnistettavia tarinakokonaisuuksia. Tarinakokonaisuuden määrittelyyn vaikuttaa, mikä on juonen ja pelaajan vapauden suhde. Pelaajan vaikutuksen ja juonen mukautuvuuden hahmottamista Aarseth kuvaa termeillä ydin ja satelliitit. Ydin on joukko tapahtumia, joiden ansiosta tietty tarina tunnistetaan ja osataan erottaa muista tarinoista. Satelliitit ovat ydintä kiertäviä tapahtumia, jotka tukevat ytimen sanomaa, mutta niiden vaihtaminen ei muuta ytimen määrittämää tarinaa. Aarsethin mukaan tästä voidaan päätellä, että erilaisia tapahtumista muodostuvia pelejä ovat täysin juonellinen tarina eli puhdas tarina, dynaamiset satelliitit eli pelattava tarina, dynaamiset ytimet eli monivalinta- tai tehtäväpeli ja ytimetön tarina eli puhdas peli. (Aarseth 2012, 132.)

Puhdas tarina tarkoittaa kokonaisuutta, jossa pelaajalla ei ole mahdollisuutta vaikuttaa mihinkään. Se on kirjaan tai elokuvaan vertautuva täysin epäinteraktiivinen kokonaisuus. Pelattavassa tarinassa muuttumaton ydin on määritetty ennalta, mutta pelaaja pääsee vaikuttamaan pelaamisen kautta satelliitteihin. Dynaamiset ytimet -kategoria eroaa edeltävästä siten, että pelaaja kykenee vaikuttamaan peliin laajasti vaihtamalla jopa sen ytimen, eli tarinallisen perusidean. Puhtaassa pelissä taas ei ole tarinallista ydintä, vaan kaikki näyttäytyy ketjuutuvana satelliittien liikkeenä. (Aarseth 2012, 132–133.) Tämän jaottelun soveltamiseksi on aluksi pohjustettava, mikä DS:ssä on osa ydintä ja mikä satelliitteja. Aiempi analyysini on jo osoittanut, että pelaajan tehtävänä on toimittaa tilauksia, joista suoriutuminen on yksinomaan pelaajan vastuulla. Koska pelaajan rooli ja vaikutus on ilmeinen – tilaukset eivät täyty ilman pelaajaa – ei kyseessä ole tapahtumiltaan puhdas tarina ilman interaktiivisuutta. Seuraava kysymys onkin, ovat toimitukset siis ytimiä vai satelliitteja.

Ydin on kokonaista teosta määrittävä tapahtumakokonaisuus, joten äkkiseltään pakettitoimitukset vaikuttavat teoksen ytimeltä. Pelaajalla on valittavissa lukuisia erilaisia toimituksia, joten on mahdollista luokitella paketteihin perustuva ydin dynaamiseksi. Tarkemmin ajateltuna tämä ei kuitenkaan voi pitää paikkaansa. Dynaamisten ytimien kategoria edellyttää, että pelaajalla on mahdollisuus ytimiä vaihtamalla muuttaa teoksen lähtökohtaista merkitystä. Aarsethin mallissa esimerkki tällaisesta pelistä on *Skyrim* (Bethesda 2011), jossa pelaaja voi vapaasti valita hahmonsa roolin ja siihen kytkeytyvät tehtävät siten, että hahmo voi

esimerkiksi olla ryöstelevä varas tai heikompi puolustava ritari. Tällöin ydin – onko kyseessä varkaan vai ritarin tarina – vaihtuu. DS sisältää erilaisia toimituksia, mutta kyseessä on silti aina kuriirin tarina, eikä pelaaja pysty tätä muuttamaan. Siispä vaihtuvat toimitukset eivät ole koko teoksen merkitystä dynaamisesti muuttavia tekijöitä. Täten on vankempi pohja esittää, että DS:ssä Samin matka kuriirina, kuriirin tarina, on teoksen ydin, kun taas erilaiset toimitukset ovat tätä ydintä tukevia satelliitteja. Ne eivät voi vaihtaa ydintä, mutta saattavat vaikuttaa siihen, miten ydin näyttäytyy, eli onko kyseessä A- vai C-tason kuriirin matka.

Tähän jakoon perustuen tutkimme DS:tä seuraavaksi dynaamisten satelliittien pelinä ja näiden satelliittien näyttäytymistä ludonarratiivisessa kamerassa. Tällaista tarkastelua ei kuitenkaan voida esittää tyhjiössä, sillä pelaajan suorittamat tapahtumat on aina nähtävä suhteessa toisiin narratiivisiin elementteihin. Esimerkiksi kokemukseen vaikuttaa pelaajan pelistä oppimat asiat ennen kuin hän voi liikuttaa pelihahmoaan (Thoss, Ensslin & Ciccoricco 2018, 628).<sup>24</sup> DS:stä tiedämme pelin aloittavan välinäytöksen perusteella Samin olevan kuriiri, joten jo varhaisessa vaiheessa peliä määrittävä ydin tehdään selväksi. Täten kaikki tätä seuraavat tapahtumat on tulkittava tuota ydintä tukeviksi satelliiteiksi, mistä pääsemme palaamaan objekti- ja tapahtumakeskeisiin aikamääritelmiin. Vaikka aika voi olla objektikeskeistä on ajan käsitteessä itsessään kyse kirjaimellisesti ajan tapahtumisesta, joten siksi molempia aikakäsityksiä käsitellään yhdessä tässä tapahtumien alaluvussa.

Tapahtumakeskeinen aika eroaa objektikeskeisestä ajasta siten, että ajan kulumista ei havainnollisteta objektien kautta, vaan kuluva aika tuodaan esiin tapahtumissa itsessään (Domsch 2019, 117). DS:ssä ei ole ajan kulumista osoittavaa kelloa tai taivaalla olevan auringon sijaintia muuttavaa vuorokausijärjestelmää, vaan pelaaja voi viettää Samin hahmossa – pelin ulkoisella kellolla mitattuna – useita päiviä samassa pisteessä ilman minkäänlaisia seurauksia. Tämä johtuu siitä, että tuolloin ei ole käynnissä mitään narratiiviin kuuluvaa tapahtumaa, jolloin narratiivinen aika ei myöskään etene, koska pelin maailman aika ei ole luonteeltaan mimeettinen. Vasta kun Sam lähtee suorittamaan tilausta, jonka on esimerkiksi oltava perillä vartissa, narratiivinen aika alkaa kulkea. Syy näin toteutuvalla aikakäsitykselle on ohjauksessa, jota voi verrata pullonkoularakenteeseen: vasta tietyissä tapahtumissa aktivoituvalla tapahtumakeskeisellä ajalla pidetään huoli, että kaikki pelaajat saapuvat tiettyyn tapahtumaan aina samaan narratiiviseen aikaan (ibid.).

---

<sup>24</sup> Taustatarina ei ole välttämätön osa peliä, minkä osoittaa tehokkaasti *The Unfinished Swan* (Giant Sparrow 2012). Pelin käynnistäminen johtaa pelimonitorin täyttävään valkoiseen ruutuun, jossa ei ole mitään muuta kuin valkoista väriä, ja pelaajalla on välittömästi pelihahmonsä kontrolli. Oikeastaan huone on niin valkoinen, ettei pelaaja näe valkoisuudelta pelimaailmaa ennen kuin hän ryhtyy kokeilemaan peliohjaimen nappeja. Ennen pitkään hän painaa nappia, joka saa mustan maalipallon lentämään ruudun halki. Pallo osuu seinään värjäten sitä, mikä tuo valkoisen ja mustan värin kontrastin ansiosta osan pelimaailmasta mustavalkoisena näkyviin. Tällaisissa tapauksissa on mahdollista väittää pelin alkavan kirjaimellisesti tyhjästä ilman taustatarinallisia tekijöitä.

Narratiivisen ajan kuluminen on aina kiinni esitystavasta ja siitä, milloin pelaajan toimien ymmärretään kuluttavan aikaa (Aarseth 2012, 132). Vaihtoehtoisesti voidaan puhua tapahtumien narratiivisesta vauhdista, mutta tämä ei aivan sellaisenaan ole pelitutkimukselle paras ratkaisu. Kirjallisuustiedelähtöinen narratiivinen vauhti muodostuu laskemalla sivumäärät suhteessa tarinan vuosiin (ks. Genette 1983, 34). Pelitutkimukselle se ei ole kovin hyödyllinen, koska vauhti riippuu yksittäisen pelaajan etenemisnopeudesta. Yksi pelaaja saattaa syöksyä välittömästi tilauksen suorittamisesta toiseen, kun joku muu ihastelee pelin ulkoisella kellolla mitattuna puoli tuntia maisemia ennen tilausten suorittamisen jatkamista. Siten etenemisen vauhdista puhuminen ei tarjoa stabiilia laskettavaa massiivisen keskiarvodatan ulkopuolella.<sup>25</sup> Minun etenemiseni vauhti DS pelatessa ei riitä päättelemään tyypillistä vauhtia, vaan siihen tarvittaisiin lukuisten pelaajien ja pelityyliin muodostaman datan perusteella muodostettu matemaattinen päätelmä siitä, millaisella vauhdilla pelaajat keskiarvollisesti etenevät. Täten pelien tapauksessa hyödyllisempää on puhua tapahtumalaukaisimien esiintymisestä.

Tapahtumalaukaisimet ovat joukko ehtoja, joiden täytyminen johtaa aina saman tapahtuman aktivoitumiseen (Domsch 2019, 115). Niiden tarkoituksena on varmistaa, että tietyt narratiiviset tapahtumat tulevat ilmi oikeaan aikaan tai että jokin oleellinen asia tapahtuu vääjäämättä (ibid.). Tapahtumalaukaisimet saattavat vaihdella näennäisen pienistä asioista hyvin suuriin. Esimerkiksi tietyn tehtävän suorittaminen voi avata uuden tehtävän tai tiettyjen ehtojen täytyminen saattaa jopa muuttaa teoksen loppuratkaisun (ibid.). Ensimmäinen vaihtoehto on varsin selkeä, mutta jälkimmäisestä havainnollistavana esimerkkinä käytän goottilaista kauhua miljöönään hyödyntävää *Bloodborne*-peliä (FromSoftware 2015). Pelissä on kymmenittäin kerättäviä esineitä. Jos pelaaja saapuu pelin päättävään tapahtumaan mukanaan kolme tiettyä esinettä, koko loppuratkaisu ja kohtauksessa esiintyvät agentit vaihtuvat. Tässä on siis kyse koko teoksen merkitystä muuttavasta tapahtumalaukaisimesta, jonka toteutuminen on kiinni useammasta ehdosta. Olennaista on kuitenkin muistaa, että tapahtumalaukaisimet ovat näkymättömiä rakenteita, joiden esiintuominen on tutkijoiden tai asiaan vihkiytyneiden faniyhteisöjen vastuulla (Domsch 2019, 115–116).

DS hyödyntää aktiivisesti Samin positioon ja paketteihin liittyviä tapahtumalaukaisimia. Tämä on havaittavissa jo lähes heti pelin aloittavan välinäytöksen ja pelaajan ensiaskeleiden aikana. Pelin alussa pelaaja ohjataan lineaarisella

---

<sup>25</sup> Pelien kontekstissa massiivinen keskiarvodata on monesti kiinni pelien faniyhteisöjen aktiivisuudesta. How Long to Beat -sivusto on pelien ajallisesta kestosta kiinnostunut fanisivusto, joka kerää käyttäjiensä luovuttamaa dataa laskeakseen keskiarvoja pelien kestolle (How Long to Beat 2020). Vertailtavan keskiarvodatan saatavuus on mahdollistanut speedrun-nimisen ilmiön, jossa harrastukseen vihkiytyneet pelaajat yrittävät läpäistä pelejä mahdollisimman nopeasti peitoten keskiarvoaikoja valtavilla marginaaleilla (Newman 2008, 129).



pullonkaularakenteella läheiseen asutuskeskukseen. Sieltä pelaaja saa suoritettavakseen ensimmäisen kiireellisen toimituksen, joka narratiivisen selityksen mukaan annetaan väkisin Samille, koska paikalla ei ole yhtäkään toista kuriiria. Kaikki muut ovat juuri lähteneet suorittamaan saamiaan toimituksia. Alun pullonkaularakenteen kulkeminen vie aikaa noin kymmenen minuuttia, mutta esimerkiksi maisemia ihastelemaan pysähtyvällä pelaajalla siihen saattaa kulua puoli tuntia tai kokonainen tunti. Tällä ei ole väliä, vaan joka tapauksessa Sam saapuu asutuskeskukseen juuri, kun hätäinen tilaustentekijä on kuumeisesti etsimässä tietylle pikapakettille kuriiria. Tapahtuma on siis pikapaketitoimituksen ilmeneminen ja sen laukaisimena toimii Samin saapuminen paikalle.

Tapahtumalaukaisinkehkeistä tarinankerrontaa on kritisoitu kutsumalla sitä arvottaen epäluonnolliseksi kerronnaksi. Epäluonnollisuus perustuu aikakäsitykseen, jossa narratiivisen ajan mukautuvuus pelaajan etenemiseen tulkitaan ajan jatkuvaa kulkua rikkovaksi virheeksi. Koska narratiivin eteneminen edellyttää katkeamatonta ajankulkua, ei peleissä ole muihin mediuimeihin verrattuna luonnollista narratiivia mitä tutkia. (ks. Thoss, Ensslin & Ciccoricco 2018, 623.) Väittämässä on perää, jos kirjoja tai elokuvia pidetään aikauskollisina prototyyppeinä, mutta tämä ei tarkoita, että kokonainen niistä poikkeava ja narratiivisia elementtejä sisältävä medium tulisi luokitella epäluonnolliseksi. Narratiivi on aina jotakin luotua, eikä narratiivi ole luonnossa esiintyvä alati samanlaisena pysyvä olento. Sitä paitsi niin kirjat kuin elokuvat hyödyntävät mukautuvaa narratiivista aikaa.

Jennifer Eganin *A Visit from the Goon Squad* -kirja (2010) leikittelee ajalla mainiten suoraan lukijalle, kuinka välillä sivua kääntämällä kuluu minuutti ja toisinaan vuosi. *Notting Hill* -elokuvassa (1999) taas protagonistin kävelee muutaman minuutin leikkaamattomassa kohtauksessa kadun päästä päähän, mutta taustalla vaihtuvat vuodenaajat osoittavat narratiivista aikaa kuluvan tuossa muutamassa minuutissa kokonaisen vuoden. Vaikka kirjoja ja elokuvia pitäisi narratiivien ”oikeaoppisina” prototyyppeinä, näyttää ajan mukautumisella narratiivin tarpeisiin olevan käyttöä myös pelien ulkopuolella. Täten pelien korostaminen ajaltaan epäluonnollisina muihin mediuimeihin nähden ei ole uskottava selitys luokitella tapahtumalaukaisimia ilmiöksi, joka on narratiiviin kuulumaton. Pelaaminen yhdistää tilallisen ja ajallisen hahmotuksen yhdeksi suoritukseksi aivan kuten elokuva yhdistää katsomistilan ja elokuvan katsomiseen kuluneen ajan suoritukseksi, jossa katsoja havaitsee elokuvan tapahtumat (Martin 2019, 276).

Tapahtumalaukaisimilla on keskeinen vaikutus siihen, mitkä satelliiteiksi laskettavat tapahtumat DS:ssä esiintyvät. Objekteja tarkastelevassa alaluvussa käsitteimme jo, kuinka kaikki objektit eivät ole keskenään tasa-arvoisia. Samin mielenmaisemassa korostuvat objektit ovat myös todennäköisemmin narratiivia eteenpäin puskevia tapahtumalaukaisimia.

Palatakseni pommiesimerkkiin pommipaketin toimittaminen on laukaisin Higgsin esiintulolle. Sivutehtävapakettien kohdalla on toisinaan määrään liittyviä laukaisimia. Kun Sam on toimittanut mitkä tahansa kymmenen sivutehtävätilausta, hänelle tarjotaan hylätylle kraatterille vievää päätehtävätilausta. Kymmenen tilauksen luonteella tai kestolla ei ole väliä, eli laukaisin on kymmenes onnistunut toimitus ja siitä seuraava tapahtuma on päätehtävätilauksen tarjoaminen Samille. Useamman vaihtoehdoisen tehtävän linkittymisessä samaan laukaisimeen on kyse muovautuvuudesta, jossa pelaajan ei ole mahdollista välttää tiettyä tapahtumaa, mutta hän voi määrittää siihen johtavia tekijöitä (Walker 2007, 307). Täten ennalta määritetyistä tapahtumalaukaisimista huolimatta erilaisten laukaisimiin johtavien satelliittien sekä laukaisimien itsensä esiin nostaminen analyysissa on varsin haasteellista.

Kuten aiemmin viittasin, haasteellisuutta selittää, että laukaisimet pyritään aktiivisesti piilottamaan pelaajalta, joten niiden näkyminen ludonarratiivisessa kamerassa on jokseenkin kyseenalaista. Asia mutkistuu entisestään, koska tapahtumalla on mahdollista tarkoittaa mitä tahansa narratiiviseksi tulkittavaa kokonaisuutta. Esimerkiksi toimituksen yhteydessä kohdatut pakettirosvot, joita Sam joutuu pakenemaan, voidaan luokitella tapahtumaksi. Tiedämme jo, että tämä on tapahtuma, jossa pakettirosvoina toimivat agentit näyttävät uhkana pelaajalle ja Samille. Laukaisimena taas on lastia kantavan Samin tuleminen huomatuksi. Tällaisten tapahtumien ongelmana vain on, että niiden kokemisessa on valtavia eroja.

Pelin tapahtumien lopullinen merkitys onkin yhdistelmä tekijän tai tekijöiden tarkoitusta ja pelaajan toimijuutta, mutta tekijä voi pyrkiä ohjaamaan toimintaa (Arjoranta 2017, 700). Tästä selkeimpänä todisteena toimii maailmaa käsittelevän alaluvun yhteydessä esiintuotu pullonkaularakenne. Tuota rakennetta mukaillen pohdin, onko DS:n satelliiteissa tapahtumia, jotka peli pakottaa pelaajan kohtaamaan. Esimerkiksi rosvojen kohtaaminen ei ole tällainen, sillä DS ei pakota varovaista pelaajaa rosvojen armoille. Siispä erityistä merkitystä liittyy tapahtumiin, jotka pelaaja pakotetaan kohtaamaan toistuvasti tai painokkaasti, sillä toisto lisää kertomuksen kausaalisen yhteyden todennäköisyyttä (Branigan 1992, 40). En väitä, etteikö myös vaihtelevilla satelliittitapahtumilla olisi merkitystä esimerkiksi tilanteessa, jossa minä näin rosvojen uhan, joku toinen taas välttämättä ei. Olen kuitenkin toiston kerronnallisen merkitysarvon takia kiinnostunut löytämään, onko DS:ssä satelliittitapahtumia, jotka toistuvat kaikilla pelaajilla. Ludonarratiivisen kameran kannalta on kiintoisaa, jos tällaisia on ja jos ne vieläpä näyttävät kaikille pelaajille samalla tavalla.

Erinäisiä toistuvia tapahtumia mietittäessä on hyvä muistaa, että tapahtumien ei tarvitse olla agenttien ja objektien liikettä, vaan yksittäinen tapahtuma saattaa tiivistyä pelkkään näennäisen itsestään syntyvään maailman muutokseen. *Grand Theft Auto* -sarjassa (1997–

2013) yksi tasaisesti toistuva tapahtuma on säätilan nopea vaihtuminen aurinkoisesta kelistä rankkasateeseen. Sateeseen liittyy kiintoisa korostus, koska sadepisarat iskeytyvät vasten kameran välittämää kuvaa jääden siihen valumaan. Näin pelaaja huomaa aina sateen, joka muistuttaa trilleritroopeista yhdistäen pelisarjan tapahtumat sateen kautta osaksi tunnettuja kertomuksia synkstä alamaailmasta. Sade ilmenee tapahtumana aina, kun peli edellyttää päähenkilöiltään rikollista toimintaa tavoitteidensa täyttämiseksi, joten sade ja sadepisarat ovat yhtä lain pimeälle puolelle siirtymisen kanssa. (Brooker 2009, 128.) Vastaava efekti löytyy DS:stä, sillä siinäkin sadepisarat iskeytyvät vasten kameran linssiä jääden pintaan valumaan, mutta kyseessä ei ole kuvaus alamaailmasta, joten merkitys löytynee toisaalta.

Toisin kuin pakettirosvojen kohdalla, sateen kanssa kosketuksiin ajautuminen on väistämätöntä. Tämä johtuu laajoista saderintamista, jotka halkovat DS:n maailmaa toimien tapahtumalaukaisimien kaltaisesti. Tiettyyn pisteeseen saapuminen on laukaisin, joka aina aiheuttaa sateen. Tällaisia laukaisimia löytyy DS:n maailmasta neljä kappaletta. Niiden väistämisen mahdottomuus perustuu siihen, että ne levittyvät horisontaalisesti koko maailman pelillisen alueen halki, jolloin niitä ei voi kiertää mitään reittiä pitkin. Tietysti pelaaja voi kieltäytyä suuntaamasta sateen laukaisinalueille, mutta tämä ei toimi loputtomiin, sillä ennen pitkään Samille tarjotaan vain sadealueiden läpi vietäviä toimituksia. Sateeseen liittyy kamerallisen vesipisarakorostuksen lisäksi erityisiä narratiivisia ja ludologisia tarkoituksia. Ennen ensimmäisen sadealueen kohtaamista yksi tilausten hallinnoijista varoittaa kuljetuksen noutamisen yhteydessä kaiken sadeveden olevan saastunutta. Tämä on tarinallinen yhteys, minkä lisäksi pelillisesti sateen kanssa kosketuksiin joutuminen alkaa syövyttämään Samin kantamaa lastia. Liian pitkällinen juuttuminen saderintaman sisälle johtaa lastin totaaliseen tuhoutumiseen, mikä pakottaa pelaajan palaamaan lähtöpisteeseen.

Lastiin kohdistuvan vaaran takia sade tapahtumana näyttäytyy jatkumona jo käsittelemällemme ongelmalle, jossa etenemistä uhkaava maasto on problematisoitu. Tästä tulokulmasta erityisen merkityksen saava sade on siis hankaluuksia kiihdyttävä vaikuttaja, joka pakottaa entistä nopeampiin tilanneratkaisuihin. Samalla sade nivoo yhteen tapahtuma- ja objektikeskeisen ajan. Sateessa tuhoutuvat objektit ilmentävät aikaa, kuten ilmentää myös sateen ilmestyminen sekä katoaminen tapahtumana. Erillisten aikakäsitysten nivominen tarkoittaa, että juonta kuljetetaan reaaliajassa (Walker 2007, 308), joten sateen merkityksenä on tehdä Samin matkan ajallinen haaste näkyväksi – jopa kirjaimellisesti kameran linssissä valuvien pisaroiden avulla. Tähän liittyy myös vain saderintamien yhteydessä näyttäytyvä kuvan 10 kameraliike, joka mukailee limittyvää näkökulmaotosta käänteisesti tuoden otoksen C mukaan jo muutoin voimassa olevaan Samin näkökulmaan.



Kuva 10. Tässä 1,17 sekunnin välityksellä otetussa kolmen kuvan sarjassa toistuu jo tunnistettu limittyvän näkökulman muodostaminen, mitä merkitään numerolla kolme Higgs-esimerkin erottamiseksi. Pelaajan liikkuminen ja kontrolli poistetaan sateen iskiessä. Aluksi kamera siirtyy Samin vasemman olkapään tienoille osoittaen uuden katseen B3-kohteen tästä positiosta. Tätä seuraa hiukan ylös ja vasemmalle panoroiva lähikuva, johon Samin olkapään tietämille asennetun skannerin jatke pomppaa esiin paljastaen uuden näkökulman A3-katseen. Lopuksi kamera palaa Samin näkökulmaan, joka on nyt otos C yhdistäen Samin ja skannerin havainnot. Kameraan ilmestyvät täten näkyviin skannerin havainnoivat tuonpuoleisen olennot, kuten viimeisen kuvan vasemman reunan ilmassa leijuva hahmo. Kirjoittajan kuvankaappaus.

Otoksissa näkyvä skanneri on laite, jota kuriirit kantavat havainnoidakseen sateen myötä ilmestyviä tuonpuoleisen olentoja. Nämä paljaalle silmälle näkymättömät hahmot toimivat DS:ssä äärimmäisen vaarallisina bottihahmoiksi luokiteltavina agenteina. Niillä ei ole nimiä, uniikkia ulkonäköä tai tarinallisia tavoitteita, mutta Samin kanssa kosketuksiin päätyvät olennot vetävät tämän tuonpuoleiseen katkaisten elämän, joten varovaisuus on paikallaan. Olentojen väistelyä hankaloittaa niiden näkymättömyys paljaalle silmälle, minkä takia kuriirien on luotettava teknisiin apuvälineisiin. Kun Sam siirtyy sadealueelle, aktivoituu aina samalla skanneri, mitä seuraa niin Samin kuin kameran kontrollin hetkellinen riistäminen pelaajalta. Tästä seuraa kuvan 10 kameraliikkeet, joiden jälkeen kontrolli luovutetaan takaisin pelaajalla niin Samin kuin kameran osalta. Jokin on kuitenkin muuttunut, sillä nyt kamerakuvassa esiintyy sateessa vaeltavia hahmoja, joita aiemmin ei näkynyt, eli Samin mielenmaisemaa välittävässä ludonarratiivisessa kamerassa on ilmennyt muutos sadetapahtuman kohtaamisen myötä.

Muutosta selittää limittyvä näkökulmaotos, johon viitattiin agenteja käsittelevässä alaluvussa. Kertauksena todettakoon, että kyseessä on tilanne, jossa kaksi samaan näkökenttään rajautuvaa havaintoa limittyvät. Tämä muodostaa kaksi havaintoa sisältävän limittyneen näkökulmaotoksen, joka kykenee ilmaisemaan enemmän kuin yhden näkökulman omistajan mielenmaisemaa (Branigan 1984, 117–118). Samin näkökulman syntyminen ja siitä seuraava alati jatkuva havainneotos ovat pelaajalla jo tiedossa. Skannerin sisältävät havainnot on niiden hyödyntämiseksi tuotava selkeästi osaksi mielenmaisemaa, mikä selittää limittyvän näkökulmaotoksen käyttöä. Tällä kertaa käänteisesti ensin B3 osoittaa pelaajalle uuden katsekohteen, ja sitten A3 paljastaa katsojaksi ympäristöä havainnoivan skannerin. Uuden näkökulman muodostamisen jälkeen kamera palaa aina Samin taakse riippumatta siitä, miten pelaaja oli sen asettanut ennen kohtausta, katsoen skannerin kanssa samaan pisteeseen, joka onkin nyt piste C – kahden limittyvän havainnoinnin kohde. Saderintaman ja tuonpuoleisen olentojen vaikutusalueelta poistumisen jälkeen kontrolli riistetään jälleen pelaajalta. Tällöin

otokset B3 sekä A3 toistetaan käänteisessä järjestyksessä osoittaen, kuinka skannerin näkökulma vetäytyy pois. Se indikoi limittyvän havainnoinnin päättymistä ja turvan saavuttamista.

Jo se, että sateen ja tuonpuoleisen kohtaamisella on oma toistuva kameraliikehdintä tarkoittaa, että kohtauksella on erityistä merkitystä, mutta se ei vielä kerro, kuinka suuri tuo merkitys on. Tämän selvittämiseksi on puhuttava tapahtumien esiintymistiheydestä. Esiintymistiheys tarkoittaa tapahtumien kerronnan toistuvuutta, jolla havainnollistetaan, kuinka paljon huomiota samat tai samankaltaiset tapahtumat tietyssä teoksessa saavat (Bogost 2007, 323). Erilaisina esiintymistiheyden tyyppeinä on pelien toistuvuutta tutkineen Lluís Anyón (2015) mukaan neljä toistuvuuden luokkaa. Niiden avulla erotellaan, kuinka monesti sama asia tapahtuu ja kuinka monesti se kerrotaan. Kerran tapahtunut asia voidaan kertoa lukuisia kertoja, jos siihen palataan esimerkiksi takaumien muodossa. Neljä toistuvuuden luokkaa ovat kerran tapahtuva ja kerran kerrottu; useita kertoja esiintyvä tapahtuma, josta kerrotaan monta kertaa; kerran tapahtunut asia, josta kerrotaan monta kertaa; sekä viimeisenä monesti tapahtuva asia, josta kerrotaan vain kerran (Anyó 2015, 70–71).<sup>26</sup>

DS:n sateella ilmenevä kameraliike oli pelatessani ehdottomasti esiintymistiheydeltään pelin toistetuin kameraliike, jonka esiintyvyyslukemaksi kertyi kohdallani peräti 36 kappaletta. Näistä 30 ilmeni suorittaessani toimituksia, eli pyrkiessäni pelissä eteenpäin, ja loput 6 kohtasin palatessani sadetapahtuman laukaisinpisteisiin varmistuakseni laukaisimien todellisuudesta ja kameraliikkeen luonteesta. Tuo lukema on varmasti pienempi jollakin toisella pelaajalla, mutta täytyy muistaa, että toistuvuus on kaikilla pelaajilla jossain muodossa olemassa. Sadetta ja siitä seuraava tapahtumaa ei suuren laukaisinalueen vuoksi ole mahdollista välttää. Näinpä sade sekä tuonpuoleisen läheisyys skannerin kautta koettavana uhkaavana tapahtumana on huomiota herättävä pelaajan pelitavasta riippumatta. Kiintoisasti vasta aineiston keräämisen jälkeen peliin tehtiin kuitenkin muutos, joka aiheutti merkittävästi lisää huomioitavia nyansseja, mikä uhkasi asettaa koko tulkinnan kyseenalaiseksi.

---

<sup>26</sup> Vaihtoehtoisesti tähän olisi mahdollista lainata lähestyminen pelikritiikkien käsittelytavasta, jossa esiintymistiheyden sijaan toistuvuudesta puhuttaessa käytetään termejä ”gameplay loop” tai ”core gameplay loop” (ks. Escapist 2020). Käytännössä ne toimivat samoin kuin esiintymistiheys antaen merkitysarvoa eniten toistuville tapahtumille, mutta akateeminen pelitutkimus ei ole omaksunut termejä käyttöönsä. Pelikriitikot eivät aina määrittele kovinkaan tarkkaan noiden termien tarkoitusta, minkä lisäksi niille on hankala löytää luontevia suomenkielisiä vastineita, joten niitä ei tässä yhteydessä käytetä. Englanninkielisessä kritiikissä käytettyjen termien merkitykset on kuitenkin hyvä pitää mielessä, mikäli on akateemisen lähestymisen ulkopuolella kiinnostunut lukemaan pelikritiikkejä.

Tämän päivän pelit ovat alttiita muutoksille päivitysten myötä. Pelejä pelataan jatkuvasti internetiin yhteydessä olevilla laitteilla, minkä lisäksi pelejä hankitaan suoraan verkosta digitaalisina. Jatkuvan verkkoyhteyden takia monissa nykypeleissä on mukana sisäänrakennettu päivitystarkastajaohjelmisto. Sen tehtävänä on varmistaa ottamalla yhteyttä pelintekijöiden palvelinkeskukseen, että pelatussa pelissä ovat mukana kaikki mahdollisesti julkaistut päivitykset. Mikäli peliin on saatavilla päivityksiä, päivitystarkastaja estää pelin käynnistämisen, kunnes päivitykset on ladattu ja asennettu. Päivitysten tarkoituksena on hioa pelien toimivuutta julkaisun jälkeen esimerkiksi poistamalla niihin mahdollisesti jääneitä ohjelmistovirheitä. Joskus asiat eivät toimikaan niin kuin pitäisi, kuten *Bloodborne*-pelissä (FromSoftware 2015), jonka pelimaailman tutkimista nopeuttava hissijärjestelmä ei julkaisun yhteydessä aluksi reagoinut pelaajien komentoihin. Ohjelmistovirheeksi tulkittu ongelma korjattiin nopeasti päivityksellä, jonka jälkeen hissijärjestelmä toimi tekijöiden tarkoittamalla tavalla (Yamagiwa 2015). Kuitenkaan periaatteessa mikään ei estä muuttamasta jälkikäteen myös narratiivista sisältöä.

Yksi keskustelua herättänyt tuore tapaus on *Watch Dogs: Legion* (Ubisoft 2020), josta poistettiin kokonainen rasistinen hahmo julkaisun jälkeisessä päivityksessä (Gach 2020). Vaikka noin suuresta päivityksestä ei voida puhua, myös DS:tä on hiukan muutettu pelin julkaisun jälkeen. Tammikuun lopussa vuonna 2020 julkaistussa päivityksessä 1.10 muutettiin sadetapahtumien kameraliikettä siten, että pelaajan on mahdollista kytkeä pelin asetuksista koko kameraliike pois päältä. Vaikka asetusta hyödyntäisi, pelaaja saa yhä sateen tullen limittyvän laajemman näkökulman kyeten havainnoimaan tuonpuoleisen olentoja. Tätä ei vain enää osoiteta erillisellä kameraliikkeellä, eikä pelaajalta riistetä tilapäisesti Samin ja kameran kontrollia pelaajan siirtyessä sateeseen. Kaikki pelaamani ja keräämäni materiaali liittyen DS:n tutkimiseen on ajalta ennen päivitystä 1.10, joten on huomioitava, että tuon päivityksen jälkeinen peli- ja tutkimuskokemus saattaa olla todella poikkeava esiintymistiheyden osalta.

Päivitystä perusteltiin pelaajilta saadulla palautteella, jonka mukaan alati toistuva identtinen kameraliike menettää toiston takia tehonsa ja pelaajat osaavat jo yhdistää sateen tiettyihin merkityksiin ilman jatkuvaa muistuttamista (Carey 2020). Tämän takia avautuu tietysti mahdollisuus kysyä, miten käy merkitysten muodostamisen, kun toistosta siirrytään välittömästi toiseen ääripäähän, eli toiston kokonaisvaltaiseen poistamiseen. Huomattavaa onkin, ettei päivitys tarkemmin katsottuna anna pelaajille mahdollisuutta estää sateeseen liittyvää kameraliikettä kokonaan. Asetuksessa on kaksi mahdollisuutta: se on päällä tai pois päältä. Päivityksen jälkeen asetukset on lähtökohtaisesti pois päältä riippumatta siitä, aloittaako pelaaja pelin alusta vai palaako hän jo ennen päivitystä aloittamaansa sessioon. Tämä puoltaa

teoksen kokemista yhä samanlaisena riippumatta päivityksestä. On epätodennäköistä, että uusi pelaaja muuttaisi asetusta, jonka vaikutusta hän ei vielä pysty ymmärtämään.

Tutkitaan silti hypoteettista tilannetta, jossa uusi pelaaja päättää kytkeä asetuksen päälle, koska se on kuitenkin mahdollista. Tämä estää koko pelin ajaksi sateeseen liittyvän kameraliikkeen toistumisen, mutta olennaisena seikkana kyseinen kameraliike näytetään silti aina yhden kerran pelaajan valinnasta huolimatta. Tämän huomaa välittömästi, kun asetusta muuttaa, sillä tällöin näkyviin ilmestyy asiasta huomauttava tekstilaatikko. Sen mukaan kameraliike tullaan asetuksesta huolimatta näyttämään ensimmäisen kerran tuonpuoleista kohdatessa, minkä varmistin jälkikäteen itsekin aloittamalla pelin alusta tuo asetus päällä. Skanneriin liittyvä kameraliike näytettiin ensimmäisen kerran sadetta ja tuonpuoleisen olentoja kohdatessa, mutta ei enää myöhemmin uudestaan. Niinpä päivityksen 1.10 myötä sateen ilmaantuminen on yhä ainoa laukaisimen ohjaama tapahtuma, johon liittyy oma erityinen kameraliike, vaikkakin sen esiintymistiheydessä voi nykyään olla suuria eroja.

Huomattavaa tosin on, ettei asetukseen koskeminen vaikuta millään tavalla erityiseen korostukseen, jossa sadepisarat iskeytyvät kameran pintaan. Täten on samaan aikaan perusteltua esittää, että sade säilyttää erityisen merkityksensä päivityksensä jälkeen, sekä todeta sadetapahtumien esiintymistiheysarvon vähenevän. Koska tutkimusaineistoni on kuitenkin kerätty ennen päivityksen julkaisua, ei esiintymistiheyden muutoksen arvoa ole mahdollista pohtia tätä hypoteettista pikatarkastelua syvällisemmin. Se vaatisi kokonaan uuden materiaalin keruukierroksen, jossa koko DS pelattaisiin uudestaan läpi päivityksen 1.10 mukanaan tuoma asetus päällä, minkä jälkeen olisi mahdollista vertailla päivitystä edeltävän pelikerran ja sen jälkeisen pelikerran havaintoja kameran toiminnasta.

DS:n ludonarratiivisessa kamerassa on tässä tutkielmassa todettu olevan useita ominaisuuksia, joista ainoastaan yhteen on koskettu muutosmielessä jälkikäteen tehdyssä päivityksessä. Kuitenkin jo ennen päivitystä DS:ssä oli esiintymistiheydeltään huomattavasti vaihteleva kameraliike, joka linkittyy uniikisti vain ja ainoastaan tiettyyn tapahtumaan – kuolemaan. Protagonistin kuolema on peleissä erityinen tapahtuma, joka tilapäisesti päättää pelisuorituksen ja sen sisältämän narratiivin. Tyypillisesti kuoleman seurauksena peli palauttaa tapahtumat pisteeseen, jolloin pelaajan hahmo oli vielä hengissä, jotta pelaaja voi yrittää kuoleman aiheuttanutta tapahtumaa uudestaan jatkaakseen narratiivin edistämistä (Bogost 2007, 323). Käytäntö luo peleihin niin kutsutun kokemuksen haasteen, jossa pelaajan on oltava tarpeeksi taitava kokeakseen teoksen. Haasteissa epäonnistuminen johtaa rangaistukseen, mikä motivoi löytämään onnistumiseen johtavan toimintatavan (ibid.). Poikkeuksen tähän

muodostavat niin kutsutut lopullisen kuoleman pelit, joissa kuoleman jälkeen ei ole mahdollista palata uuteen yritykseen, mutta DS ei ole tällainen peli.<sup>27</sup>

Mikäli pelaaja epäonnistuu tuonpuoleisen olentojen välttelyssä, ne tarttuvat Samista kiinni ennen pitkään vetäen hänet pimeyteen, mikä katkaisee kuriirin elämän ja pelaajan etenemisen. Tästä seuraa kuolema, jota käsittelen tapahtumana. Koska tapahtumaksi kelpaa mikä tahansa tarinankuljetukseen liitettävä kokonaisuus, voi pelaajan ohjaaman agentin kuolemaa – ja sen välttämistä – pitää jopa yksittäisen pelin kaikista tärkeimpänä vastakkaisena tapahtumaparina. Kuolemassa Sam lyhyistyy elottomana maahan, eikä agentti reagoi enää mihinkään pelaajan antamiin komentoihin, mutta samassa kameraa nykäistään voimakkaasti pois päin Samista, jolloin se siirtyy kymmenien metrien päähän protagonistin ruumiista. Kameran irtaantuessa keskipisteenä olleesta Samista voimakas vesiaalto pyyhkäisee ruudun halki peittäen koko näkyvän pelimaailman veteen. Sateen kameraan tuoma vesiefekti on näin ollen muuttunut kuoleman läheisyyden varoituksesta koko ruutua hallitsevaksi tuonpuoleisen voitoksi, joka kuvassa 11 valtaa koko pelin.



Kuva 11. Kolmen kuvan sarja välityksellä 2,07 sekuntia näyttää kuolematapahtuman nyansseineen. Ensimmäisessä kuvassa tuonpuoleisen hirviö rynnistää kohti Samia, jonka terveysmittari on lähes tyhjä. Toisen kuvan osoittamalla osumahetkellä kamera sinkoaa kovalla vauhdilla taaksepäin samalla, kun vesi ja kuplat valtaavat kuvan peittäen näkyvyyden. Viimeisessä kuvassa kamera ajautuu veden valtaamassa maailmassa. Samin ruumis näkyy pienenä tummana pisteenä ruudun keskellä. Kirjoittajan kuvankaappaus.

Kuoleman jälkeen pelaaja huomaa, että mitään ei tapahdu. Kamera jatkaa yhä kuvan välittämistä – joskin kuva on ilmeisesti veden valtaama. Peliohjaimen nappuloita kokeilemalla pelaaja huomaa, ettei hän muutoin pysty tekemään mitään, mutta kameraa voi yhä liikuttaa. Itse asiassa kameraa pystyy liikuttamaan nyt vapaammin kuin koskaan, sillä kameran keskipiste ei enää olekaan sidottuna Samiin, vaan kamera voi pelaajan ohjauksessa pelkän Samin ympärillä kääntymisen sijaan liittää vapaasti veden halki mihin tahansa suuntaan. Koska Sam on kuollut, myös yhteys näkökulmaan ja käyttöliittymään on kadonnut. Kuolema on aina

<sup>27</sup> DS:n ohjannut Hideo Kojima on kuitenkin tunnettu aiemmissa teoksissaan ilmenneestä lopullisen kuoleman kaltaisesta leikittelystä etenkin *Metal Gear Solid* -sarjassa (1998–2008). Sarjan kolmas peli sijoittuu kronologiassa tapahtumiltaan aikaan ennen ensimmäistä ja toista peliä, jolloin pelaaja pääsee kohtaamaan muiden pelien Ocelot-antagonistin ennen tämän kehittymistä vakavasti otettavaksi uhaksi. Pelaajan on tällöin mahdollista tappaa nuori Ocelot, jolloin peli keskeytyy välittömästi ja ruutuun tulee teksti, joka ilmoittaa aikaparadoksin syntymisestä sekä koko pelisarjan olemassa olemisen tuhoutumisesta, eikä peliä voi enää jatkaa.



”normaalin” tilan ylittämistä, sikäli kun pelatessa tapahtuva narratiivi ymmärretään normaaliksi, ja tuon rajan rikkominen luo vahvan erkaantumisen pelin päähenkilön tarinasta (Schrape 2019, 252). DS:ssä tämä tarkoittaa, että juonen katkaisevassa kuolemassa on kyse tapahtumasta, jossa pelaajalla on valinta tehtävänä. Hyödyntääkö juuri saatua kameran vapautta ja liittää pois koko narratiivista, vai lähestyykö kameralla Samia, jolloin kamera kytkeytyy uudestaan protagonistiin palauttaen mielenmaisemallisen kameran toimintaan ja herättäen Samin jälleen henkiin?

Todellisuudessa pelaajan valinta on näennäinen, koska Samin ruumiin pakeneminen johtaa tilanteeseen, jossa kameran kontrolli riistetään pelaajalta ja se nykäistään nopeasti takaisin Samin luo. Riippumatta pelaajan ratkaisusta kameran koskettaessa Samia koko ruutu peittyy kirkkaaseen välähdykseen, jonka jälkeen taas tuttuun tapaan käyttöliittymällä mielenmaisemaa välittävä kamera on ankkuroitunut Samiin eikä vettä ole näkyvissä lähimaillakaan. Maassa makaava Sam nousee ylös, pudistelee hetken päättään ja peli jatkuu normaalisti. Molemmista valinnoista seuraava sama lopputulos ei tietenkään tarkoita, etteikö valinnan mahdollisuus jo itsessään vaikuta olennaisesti tilanteen näyttäytymiseen kameralle. Siinä on ymmärrettävästi suuri ero, päättääkö pelaaja oma-aloitteisesti etsiä Samin ruumiin päästäkseen jatkamaan peliä, vai pakotetaanko tilannetta pakeneva pelaaja takaisin kuriirin rooliin. Minulle kyseessä oli ennen kaikkea, tutkimustarkoituksessa tehtyjen vertailevien kokeilujen ulkopuolella, halu palata oma-aloitteisesti kuriirin tehtävien pariin. Täten kuolema tapahtumana näyttäytyi minulle kertomuksen katkaisun yrityksenä, joka oli päihitettävissä. Tilannetta pakenevalle pelaajalle taas sama kohtaaminen saattaisi yhtä hyvin näyttäytyä rangaistuksena, jossa kuoleman vapauttava kamera pakotetaan palaamaan kuriirin elämän kuolettavien kauheuksien välittäjäksi.

Vastakkaisten valintojen samaa lopputulosta selittää tapahtumien kaanon. Narratiivisella tapahtumien kaanonilla erotetaan toisistaan vaihtoehtoja sisältävien tapahtumien narratiivin kannalta kanonisoitu eli oikea ja virallinen lopputulos sekä narratiivin ”loppuun asti jatkumisen kannalta” väärä lopputulema (Newman 2008, 14).<sup>28</sup> Monet pelit sisältävät tapahtumia, joissa pelin protagonistin kuolemaa katkaisee kerronnan. Tällainen kuolema ei kuitenkaan ole kerronnan kanonisoitu päätöspiste, joten protagonistia palautetaan henkiin, jotta kerronta pystyy jatkumaan oikeaan päätöspisteeseensä asti (ibid.). Ilman kanonisointia

<sup>28</sup> Joissakin peleissä pelaaja voi kuoleman jälkeisen jatkamisen lisäksi valita pelin loppukohtauksessa kahdesta tai useammasta loppuratkaisusta, mutta varsinkin pelisarjoissa vain tietyt valinnat saattavat olla osa kanonisoituja tapahtumia. Esimerkiksi pelissä *Infamous* (Sucker Punch 2009) pelaaja saa loppuratkaisun yhteydessä valita kahdesta tapahtumasta muuttavasta vaihtoehdosta, joista ensimmäinen pelastaa protagonistin kotikaupungin ja toinen ajaa sen kaaokseen. Jatko-osa *Infamous 2* (Sucker Punch 2011) alkaa aina ensimmäisen pelin kanonisoidusta loppuratkaisusta, jossa protagonistia pelastaa kotikaupunkinsa.

yksittäiseen teokseen tulisi ohjelmoida lukemattomia erilaisia päättymisehtoja sekä loppuratkaisuja, mikä selittänee sen, että pelaajan satunnainen kuolema harvemmin johtaa kanonisoituun lopetukseen. Kuolema on lähinnä rankka opettaja, kuten DS:ssä. Kuolema osoittaa, ettei kuriirin tehtävistä noin vain livistetä, minkä lisäksi kuoleman yhteydessä kaikki Samin kuollessaan kuljettamat kantamukset tuhoutuvat. Tämä pakottaa aloittamaan kuoleman hetkellä voimassa olleet toimitukset alusta heittäen jo nähdyn vaivan hukkaan.

Voidaan ajatella, että kuolematapahtuman kautta annettu rankka oppi on koko ludonarratiivisen kameran kaiken kattava ydin. Kamera tarjoaa riittävässä määrin narratiivista sekä ludologista opastusta, jotta pelaaja ymmärtää sekä onnistumisten että virheiden syyt ja seuraukset kyeten hallitsemaan peliä. Kuolema tarkoittaa kyvyttömyyttä hallita kameran ja Samin yhteispeliä riittävän hyvin pelin selvittämiseksi, eli tapahtumana kuolema näyttäytyy osoituksena pelaajan tekemistä virheistä ludonarratiivisen kameran tulkitsemisessa. Kuoleman välttäminen kyllä onnistuu, kunhan pelaaja luottaa Samin mielenmaisemaan ja osaa siihen reagoida. Se, miten yksittäinen pelaaja tulkitsee kuoleman jälkeisen siirtymisen takaisin pelin pariin joko vapaaehtoisesti tai pakotettuna ei muuta sitä, että kuoleman tapahtuessa jokin on kiistämättä mennyt pelaajan hallinnoimassa ludonarratiivisessa kamerassa pieleen.

#### 4 LOPUKSI

Historiallisesti pelitutkimus on rinnastanut pelaajan voimakkaaseen yksilöön, joka vaikuttaa narratiiviin päätöksillään. On tosin muistettava, että pelaajan valinnanmahdollisuudet on ennakkoon määritetty, eikä pelaaja ole valintojen suhteen kaikkivoipa. (McGonigal 2007, 255.) Sama pätee pelikameran toimintaan. Pelaaja voi vaikuttaa pelissä ilmenevän kameran välittämään kuvaan, mutta kameran toimintaa samaan aikaan sekä mahdollistavat että rajoittavat sille määritetyt ominaisuudet. Se ei kuitenkaan tarkoita, että nykypelien kamerat olisivat suoraan verrannollisia elokuvien sisältöä välittämiin kameroihin, vaan selkeänä erontekona nykypelien kamerat ovat alati valmiita liikkumaan pelaajan niin päätettäessä. Samainen kamera antaa tosin vihjeitä siitä, miten peliä kannattaa pelata. Näin ollen pelien kameroista puhuttaessa on hyödynnettävä ludonarratiivisen kameran käsitettä, joka sisältää sekä pelillisiä että tarinallisia ominaisuuksia.

Tässä tutkimuksessa olen keskittynyt havainnollistamaan teoretisoimani ludonarratiivisen kameran toimintaa *Death Stranding* -pelin avulla. Tutkimalla kameran toimintaa narratiivisissa ulottuvuuksissa olen argumentoinut, että kyseisen pelin vahvasti mielenmaisemallinen kamera esittää teoksen kokonaan pelaajan ohjaaman hahmon subjektiivisesta näkökulmasta. Kamerakuvassa näkyvät korostukset ja käyttöliittymän elementit antavat pelaajalle vihjeitä siitä, mikä mielenmaisemassa on tärkeää jättäen kuitenkin ajatustyön ja saadun tietämyksen soveltamisen pelaajan vastuulle. Tehokkaana keinona *Death Stranding* riistää pelaajalta kameran kontrollin voidakseen tietyillä liikkeillä ja kuvakulmilla luoda teoksen kannalta olennaisia korostuksia. Kuitenkin mediumin interaktiivisen luonteen takia erinäisten nostojen esiintymistiheydessä on pelaajan toimien mukaan suuria eroavaisuuksia, ja pelin lopullinen merkitys juontuukin ludonarratiivisesti niin pelaajan vaikutuksesta kuin ennakkoon määritetyistä tekijöistä.

*Death Stranding* antaa erityistä painoarvoa agenttiensa kuvauksessa päähenkilö Samille ja tämän esihenkilöille osoittaen pelaajalle hänen paikkansa määräyksiä noudattavana kuriirina, jota pärjäämisen mukaan tuomitaan tai ylistetään. Niin ikään erityistä huomiota saa antagonistti, joka pyrkii tuhoamaan Samin ennen aikojaan. Tätä heijastellen objekteihin liitetyn mielenmaisemallisen korostuksen ansiosta pelaaja ymmärtää, mitkä objekteista toimivat päätehtäväobjekteina. Eronteon ymmärtäminen auttaa pelaajaa priorisoimaan toimintaansa. Maailman esittämisessä pelaajalle annetaan suuri vapaus kuvata sitä haluamallaan tavalla, sillä maastossa liikkumisen problematisoivassa maailmassa pelaajan vastuulla on osata nähdä matkaa edistäviä reittejä. Tätä tukevat tapahtumat, jotka pakottavat pelaajan tutkimaan

hankalaa maastoa osoittaen, kuinka tärkeä pelaajan kyky hallinnoida ja havainnoida kaikkea ludonarratiivisen kameran sisältämää informaatiota lopulta on.

Vaikka tässä tekstissä on keskitytty osittain pro gradu -tutkielman pituusrajoitusten takia vain yksittäiseen peliin, ei se tarkoita, etteikö ludonarratiivinen kamera olisi tunnistettavissa myös lukuisista muista peleistä. Täten jatkoa ajatellen jo tämän tutkielman perusteella kyetään muodostamaan neljä ehtoa, joiden avulla ludonarratiivinen kamera on tunnistettavissa missä tahansa pelissä:

1. Pelin virtuaalisessa tilassa on oltava kameraksi tunnistettava välittäjä, jonka kautta peli havaitaan.
2. Perspektiivin on yhdistyttävä selkeästi tiettyyn pelin sisäiseen hahmoon. Tällöin kameran välittämä kuva on osa tietyn hahmon näkökulmaa.
3. Näkökulmaan liittyy hahmon päänsisäisiä havaintoja kuvaava mielenmaiseman konsepti, jolloin kaikki kamerassa näkyvät havainnot ovat alisteisia mielenmaiseman värittämälle subjektiivisuudelle.
4. Ludonarratiivisessa kamerassa näkyvät mielenmaisemalliset havainnot antavat korostettuja merkityksiä pelin tapahtumille, mutta pelaajan tehtävänä on poimia nuo havainnot ja hyödyntää niitä.

Ehtojen noudattamisesta seuraava ludonarratiivisen kameran tunnistaminen antaa lisäymmärrystä peleistä ja niissä otetuista rooleista. *Death Stranding* asettaa Samin kautta pelaajan rooliksi postapokalyptisen maailman veteraanikuriirin, mutta pelaaja tuskin osaa katsoa maailmaa kuin fiktiivisen maailmanlopun kouluma pakettien kantaja. Ludonarratiivinen kamera antaa pelaajalle mahdollisuuden kokea pelin katseella, joka tuo pelaajan käytettäväksi tietyn roolin osaamisen.

Historiallisesti näkökulman käsite on pelitutkimuksen ulkopuolella jo pitkään yhdistetty taiteeseen, jolla on korkea potentiaali yhteiskunnalliselle kommentoinnille. Näkökulman vaihtaminen taiteessa on tehokas taktiikka, koska sen avulla voidaan kiinnittää katsojan huomiota sekä synnyttää oivalluksia, joita katsoja ei pelkkään omaan näkökulmaansa sulkeutuneena tulisi koskaan ajatelleeksi. (Flanagan 2009, 259–260.) Sama ilmiö on havaintojeni perusteella nähtävissä peleissä. Ne synnyttävät pelaajassa sekä tarinallisia että pelillisiä oivalluksia, jotka auttavat pääsemään sisään tiettyyn teokseen kameran liikuttamisen vapaudesta huolimatta.

Tähän lopputulemaan päätymistä on ohjannut tutkimuksellinen viitekehyseni, joka on ludonarratiivinen yhdistäen elokuvallista kamerateoretisointia ja pelillisiä huomioita sekä interaktiivisista narratiiveista että pelaajan vaikutuksesta kyseisten narratiivien

kertomisessa. Valintani on kannustanut minua tekemään havaintoja, joissa annan merkittävästi arvoa visuaalisen esittämisen tavalle tulkiten kokonaisen pelin sisällön tietylle näkökulmalle alisteiseksi. Koko luentani ytimessä on, miten peli pelaajalle näytetään. Tällainen tulokulma ei ole omiaan selittämään kaikkien pelien toimintaa. Esimerkiksi peli *Limbo* (Playdead 2010) sisältää pelkkään ääneen perustuvia ja ilman kuvaa esitettyjä kohtauksia, mutta nyt tutkimassani aineistossa puolestaan visuaalispainotteinen näkökulma toimii koko teoksen kattavana selityksenä. Selkeistä tuloksista huolimatta olisi kiinnostavaa jatkotutkimuksessa saada vastaus myös kysymykseen, mitä jää näkökulman ulkopuolelle ja mikä on tällaisen näkökulmasta ulos jäävän materian merkitys. Siihen näkökulmallisiin havaintoihin keskittyvä analyysini ei pysty vastaamaan.

Oli jatkotutkimuksen suunta mikä tahansa pelaajan ohjastaman kameran huomioivalle lähestymiselle on juuri nyt suurta kysyntää, sillä täysin ennalta määrätty kamera-asemointi nykypeleissä on ollut jo vuoden 1998 *Half-Life*-pelistä (Valve 1998) alkaen äärimmäisen harvinaista (Brooker 2009, 127). Pelikamerallinen kerronta osoittaa suorastaan monimutkaistumisen merkkejä pelien usuttaessa pelaajan mitä moninaisimpiin rooleihin. Esimerkiksi pelissä *Octopath Traveler* (Square Enix 2019) pelaaja joutuu omaksumaan kahdeksan eriävän hahmon roolin, minkä lisäksi jokaisella näistä hahmoista on omat varianttinsa käyttöliittymästä ja kamerassa näkyvistä efekteistä. Vastaavasti useita hahmoja ja pelaajia sisältävien pelien kasvattaessa suosiotaan tutkimusvälineiden on kehityttävä vastaamaan monien hahmojen välillä vaihtelevien kameroiden tarpeita. Peliteoksen sisältämiä merkityksiä, arvoja ja asenteita ei pystytä arvioimaan kokonaisvaltaisesti, jos keskitytään vain pohtimaan, mitä pelissä tehdään eikä huomioida, miten se näytetään. Yksi ratkaisu tähän on tässä tekstissä hahmottelemani ludonarratiivinen kamera.

## LÄHTEET

Tutkimuskirjallisuus

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

Aarseth, Espen (2012) ”A Narrative Theory of Games”. *Foundations of Digital Games* 12. 129–137.

Anderson, Sky La Rell (2013) ”Start, Select, Continue: The Ludic Anxiety in Video Game Scholarship”. *Review of Communication* 13. 290–301.

Anyó, Lluís (2015) ”Narrative Time in Video Games and Films: From Loop to Travel in Time”. *GAME* 4. 62–75.

Apperlay, Thomas (2006) ”Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres”. *Simulation and Gaming* vol 37: 1. 4–23.

Arjoranta, Jonne (2017) ”Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games”. *Games and Culture* vol 12: 7–8. 696–717.

Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

Branigan, Edward (1984) *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berliini: Druckerei Hildebrand.

Brooker, Will (2009) ”Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the Cinematic”. *Cinema Journal* vol 48: 3. 122–128.

Caroux, Loïc & Isbister, Katherine (2016) ”Influence of Head-up Displays’ on User Experience in Video Games”. *Int J. Human-Computer Studies* 87. 65–79.

Caroux, Loïc; Le Bigot, Ludovic & Vibert, Nicolas (2011) ”Maximizing Player’s Anticipation by Applying the Proximity-Compatibility Principle to the Design of Video Games”. *Human Factors* 53. 103–117.

Cășvean, Tulia-Maria (2015) ”Landmarks for the Contemporary Analysis of the Videogames: A New Possible General Scheme of Analysis”. *Cultural Intertexts* 4. 35–47.

Chang, Yu-Ching & Hsieh, Chi-Min (2018) ”Filmic Framing in Video Games: A Comparative Analysis of Screen Space Design”. *Multimedia Tools and Applications* vol 77: 6. 6531–6554.

Domsch, Sebastian (2016) ”Hearing Storyworlds: How Videogames Use Sound to Convey Narrative”. Teoksessa *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative*. Toim. Mildorf, Jarmila & Kinzel, Till. Berliini: De Gruyter. 185–198.

Domsch, Sebastian (2019) ”Space and Narrative in Computer Games”. Teoksessa *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Toim. Aarseth, Espen & Gunzel, Stephan. New York: Columbia University Press. 103–123.

Eskelinen, Markku (2001) "The Gaming Situation". Verkkoartikkeli: <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Tarkistettu 5.9.2020.

Feleki, Despoinas Nikolaos (2016) "Video Games: A Paradoxically Painful Art Form?" *Estudos Literarios Digitais* 4. 288–291.

Flanagan, Mary (2009) *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: MIT Press.

Genette, Gérard (1983) *Narrative Discourse Revisited*. Kääntänyt Janet Lewin teoksesta *Nouveau Discours du Récit*. New York: Cornell University Press.

Haugom, Kristine Aga (2019) *When Ludology and Narratology Meet: A Comparative Analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book*. Master's Thesis in Children and Young Adults' Literature Faculty of Education: Western Norway University of Applied Sciences.

Hou, Jinghui; Nam, Yujung; Peng, Wei & Lee, Kwan Min (2012) "Effects of Screen Size, Viewing Angle, and Players' Immersion Tendencies on Game Experience". *Computers in Human Behavior* 28. 617–623.

Jørgensen, Kristine (2012) "Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces". *Games and Culture* vol 7: 2. 142–163.

Juntunen, Max (1997) *Elävän kuvan sanasto: Elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet*. Helsinki: Oy Edita Ab.

Kahn, Ken (1996) "Drawings on Napkins, Video-game Animation, and Other Ways to Program Computers". *Communications of the ACM* vol 39: 8. 48–59.

Karhulahti, Veli-Matti (2015) *Adventures of Ludom: A Videogame Geneontology*. Annales Universitatis Turkuensis B339. Turku: Turun yliopisto.

King, Geoff & Krzywinska, Tanya (2002) *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*. Columbia: Wallflower Press.

Kokonis, Michalis (2015) "Intermediality between Games and Fiction: The "Ludology vs. Narratology" Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca". *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* vol 9: 1. 171–188.

Kromhout, Roelf & Forceville, Charles (2013) "Life is a Journey: Source-Path-Goal Structure in the Videogames Half-Life 2, Heavy Rain, and Grim Fandango". *Metaphor and the Social World* vol 3: 1. 100–116.

Mackay, Daniel (1974) *The Fantasy Role-Playing Game*. Jefferson: McFarland & Company.

Martin, Paul (2019) "Morphology and Meaning in Castle Wolfenstein 3D". Teoksessa *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Toim. Aarseth, Espen & Gunzel, Stephan. New York: Columbia University Press. 271–293.

Mazalek, Ali (2011) "Tangible Narratives". Teoksessa *The Machinima Reader*. Toim. Lowood, Henry & Nitsche, Michael. Cambridge: MIT Press. 91–110.

- McGonigal, Jane (2007) "The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission-Based Gaming". Teoksessa *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Toim. Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah. Cambridge: MIT Press. 251–263.
- Mukherjee, Souvik (2019) "Videogame Wastelands as (Non-)Places and Any-Space-Whatever". Teoksessa *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Toim. Aarseth, Espen & Günzel, Stephan. New York: Columbia University Press. 271–293.
- Murray, Janet (1998) *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Newman, James (2008) *Playing with Videogames*. Lontoo: Routledge.
- Newman, James (2013) *Videogames: Second Edition*. Oxon: Routledge.
- Niedersüss, Carl Dominik (2015) *I Don't Even Recognize You Anymore: The Limits of the Protection of Alteration and Modernisation of Fictitious Characters*. Ausburg: Verlagsgesellschaft.
- Peacocke, Margaree; Teather, Robert; Carette, Jacques; MacKenzie, Scott & McArthur, Victoria (2018) "An Empirical Comparison of First-person Shooter Information Displays: HUDs, Diegetic Displays, and Spatial Representations". *Entertainment Computing* vol 26: 1. 41–58.
- Sabri, Andrew; Ball, Robert; Fabian, Alain; Bhatia, Saurabh & North, Chris (2006) "High-resolution Gaming: Interfaces, Notifications, and the User Experience". *Interacting with Computers* 19. 151–166.
- Schrape, Niklas (2019) "The Rhetoric of Game Space: Lotman's Spatial Semantics as a Method for Analysing Videogames". Teoksessa *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Toim. Aarseth, Espen & Günzel, Stephan. New York: Columbia University Press. 245–270.
- Shaul, Nitzan (2008) *Hyper-narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. New York: Rodopi.
- Stahl, Roger (2018) *Through the Crosshairs: War, Visual Culture, and the Weaponized Gaze*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Thoss, Jeff; Ensslin, Astrid & Ciccoricco, David (2018) "Narrative Media: The Impossibilities of Digital Storytelling". *Poetics Today* 39. 623–644.
- Walker, Jill (2007) "A Network of Quests in World of Warcraft". Teoksessa *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Toim. Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah. Cambridge: MIT Press. 307–310.



Muu aineisto

Carey, Sean (2020) "Death Stranding Odarek Turn-Off". Verkkoartikkeli: <https://www.truetrophies.com/n17994/death-stranding-odradek-turn-off>. Tarkistettu 19.8.2020.

Croshaw, Yahtzee (2019) "Sekiro: Shadows Die Twice". Youtube-video: <https://www.youtube.com/watch?v=nhcPrC4ovZY>. Tarkistettu 20.1.2021.

Egan, Jennifer (2010) *A Visit from the Goon Squad*. New York: Knopf.

Escapist (2020) "Bullets per Minute: Zero Punctuation". Verkkoartikkeli: <https://www.escapistmagazine.com/v2/bpm-bullets-per-minute-zero-punctuation/>. Tarkistettu 10.12.2020.

Gach, Ethan (2020) "Ubisoft to Remove Controversial Host". Verkkoartikkeli: <https://www.kotaku.com.au/2020/11/ubisoft-to-remove-controversial-host-from-watch-dogs-legions-podcasts/>. Tarkistettu 20.1.2021.

How Long to Beat (2020) Verkkosivusto: <https://howlongtobeat.com/>. Tarkistettu 7.12.2020.

Lanier, Liz (2019) "Steam Now Has One Billion Accounts and 90 Million Active Users". Verkkoartikkeli: <https://variety.com/2019/gaming/news/steam-one-billion-accounts-1203201159/>. Tarkistettu 16.9.2020.

Martens, Todd (2017) "Geoff Keighley's lifelong obsession to create a video game Oscars". Verkkoartikkeli: <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-game-awards-20171205-story.html>. Tarkistettu 4.11.2020.

Schreier, Jason (2017) "How Video Games' Biggest Award Show Comes Together". Verkkoartikkeli: <https://kotaku.com/how-video-games-biggest-award-show-comes-together-1820880314>. Tarkistettu 4.11.2020.

Steam (2012) "Discussion: What do you think the end of Braid is about?". Verkkoartikkeli: <https://steamcommunity.com/app/26800/discussions/0/864943478414469749/>. Tarkistettu 24.1.2021.

The Game Awards (2019) "Winners". Verkkoartikkeli: <https://thegameawards.com/winners>. Tarkistettu 4.6.2020.

Valve (2019) "Best of 2019: Top Sellers". Verkkoartikkeli: [https://store.steampowered.com/sale/2019\\_top\\_sellers](https://store.steampowered.com/sale/2019_top_sellers). Tarkistettu 10.9.2020.

Wilson, Greg (2006) "Off with Their HUDs: Rethinking the Heads-Up Display in Console Game Design". Verkkoartikkeli: [https://www.gamasutra.com/view/feature/130948/off\\_with\\_their\\_huds\\_rethinking\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/130948/off_with_their_huds_rethinking_.php). Tarkistettu 11.10.2020.

Yamagiwa, Masaaki (2015) "Look Out for Update 1.03 Later This Month". Verkkoartikkeli: <https://blog.playstation.com/archive/2015/04/14/incoming-bloodborne-update-reduce-load-times-optimise-performance/>. Tarkistettu 10.3.2021.

Pelit, elokuvat ja televisiosarjat

- A New Beginning* (2010) Daedalic Entertainment. Lace International: PC.
- Apotheon* (2015) Alientrap. Alientrap: PS4.
- Black Mirror: Bandersnatch* (2018) House of Tomorrow & Netflix. Netflix.
- Borderlands* (2009) Gearbox Software. 2K Games: PS3.
- Braid* (2008) Number None. Number None: PC.
- Call of Duty* (2003) Infinity Ward. Activision: PS3.
- Civilization VI* (2016) Firaxis Games. 2K Games: PC.
- Counter Strike* (2012) Valve Corporation. Valve Corporation: PC.
- Crypt of the Necrodancer* (2015) Brace Yourself Games. Brace Yourself Games: PC.
- Dark Souls* (2011) FromSoftware. Namco Bandai: PS3.
- Dead Space 3* (2013) Visceral Games. Electronic Arts: PS3.
- Death Stranding* (2019) Konami Productions. Sony: PS4.
- Destiny 2* (2017) Bungie Studios. Activision: PS4.
- Deus Ex: Human Revolution* (2011) Eidos Montréal. Square Enix: PS3.
- Disco Elysium* (2019) ZA/UM. ZA/UM: PC.
- Dishonored* (2012) Arkane Studios. Bethesda Softworks: PS3.
- Don't Starve Together* (2016) Klei Entertainment. Klei Entertainment: PC.
- Doom* (2016) id Software. Bethesda: PS4.
- Dota 2* (2013) Valve Corporation. Valve Corporation: PC.
- Elder Scrolls Online* (2014) ZeniMax. Bethesda: PC.
- Eternal Darkness* (2002) Silicon Knights. Nintendo: GameCube.
- Fallout 3* (2008) Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks: PS3.
- God of War* (2018) SIE Santa Monica Studio. Sony: PS4.
- GTA V* (2013) Rockstar Games. Rockstar Games: PS3.
- Half-Life* (1998) Valve. Valve: PC.

*Halo* (2001) Bungie Studios. Microsoft: Xbox.

*Horizon Zero Dawn* (2017) Guerrilla Games. Sony: PS4.

*I'm Your Man* (1992) Controlled Entropy Entertainment. Interfilm Technologies.

*Infamous* (2009) Sucker Punch. Sony Computer Entertainment: PS3.

*Infamous 2* (2011) Sucker Punch. Sony Computer Entertainment: PS3.

*Last of Us* (2013) Naughty Dog. Sony: PS3.

*Left 4 Dead* (2008) Valve. Valve: PC.

*Left 4 Dead 2* (2009) Valve. Valve: PC.

*Limbo* (2010) Playdead. Playdead: PC.

*Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) Konami. Konami: PS2.

*Monsterhunter World* (2018) Capcom. Capcom: PS4.

*Nier* (2010) Cavia. Square Enix: PS3.

*Notting Hill* (1999) PolyGram Filmed Entertainment & Working Title Films. PolyGram Filmed Entertainment.

*Octopath Traveler* (2018) Square Enix. Square Enix: PC.

*Playerunknown's Battlegrounds* (2017) PUBG Corporation. PUBG Corporation: PC.

*Rainbow Six Siege* (2015) Ubisoft Montreal. Ubisoft: PC.

*Red Dead Redemption* (2010) Rockstar. Rockstar Games: PS3.

*Resident Evil* (1996) Capcom. Capcom: PS.

*Romeo and Juliet in Hades* (1999) Naoko Tosa. Naoko Tosa.

*Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) From Software. Activision: PS4.

*Shadow of Mordor* (2014) Monolith Production. Warner Bros. Interactive Entertainment: PS4.

*Sly 3: Honor Among Thieves* (2005) Sucker Punch. Sony: PS2.

*Stalker* (2007) GSC. THQ: PC.

*Starcraft* (1998) Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment: PC.

*Tetris* (1984) Infogrames. Infogrames: PC.

*The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks: PS3.

*The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000) Nintendo. Nintendo: Nintendo 64.

*Total War* (2000) Creative Assembly. Electronic Arts: PC.

*Tricky Towers* (2016) WeirdBeard. WeirdBeard: PS4.

*Trine* (2009) Frozenbyte. Nobilis: PC.

*Warframe* (2013) Digital Extremes. Digital Extremes: PS4.

*Watch Dogs Legion* (2020) Ubisoft. Ubisoft: PS4.

*Zork I: The Great Underground Empire* (1980) Infocom. Personal Software: PC.

*24* (2001–2010) Imagine Television, Real Time Productions, Teakwood Lane Productions & 20th Century Fox Television. 20th Television: Fox.