

VAASAN YLIOPISTO  
Filosofinen tiedekunta

Juho-Kustaa Kuorikoski

Olipa kerran digitaalinen peli  
Digitaalisten pelien kerronnan keinot ja vuorovaikutteinen dialogi  
juonenkuljetuksen osa-alueena

Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma  
Vaasa 2012



SISÄLLYS	
TAULUKOT	3
KUVIOT	4
TIIVISTELMÄ	7
1 JOHDANTO	9
1.1 Tavoite	10
1.2 Aineisto	12
1.3 Menetelmä	13
2 KLASSINEN NARRATIIVI JA HYPERTEKSTI	16
2.1 Klassinen juoni ja narratiivi	18
2.2 Myyttinen aktanttimalli ja narratiivinen kaavio	21
2.3 Hypertekstin narratiivi	23
2.4 Digitaalisen pelin kerronnan keinot	25
2.4.1 Simulaatio ja representaatio	27
2.4.2 Haarautuvuus	29
2.4.3 Vuorovaikutus	31
3 KIELIPELIT JA REFEROINTI PELIDIALOGISSA	34
3.1 Dialogin määritelmä	34
3.2 Digitaalisen pelin dialogi	35
3.3 Kielipelit	37
3.3.1 Säännöt	39
3.3.2 Keskustelumaksiimit	40
3.3.3 Keskustelun yksiköt	42
3.4 Keskusteluanalyysin soveltaminen pelidialogin analysointiin	44

3.4.1 Digitaalisen pelin dialogi institutionaalisenä puheena	45
3.4.2 Referaatti ja johtoilmaus pelidialogissa	47
4 DYNAAMINEN HYPERTEKSTI	49
4.1 Dynaamisen hypertextin makrorakenne	50
4.2 Henkilöhahmot dynaamisessa hypertextissä	54
4.3 Dynaamisen hypertextin mikrorakenne	55
5 MAKRONARRATIIVISUUS DIGITAALISESSA PELISSÄ	58
5.1 Analysoitava aineisto	58
5.1.1 Mass Effect 2	59
5.1.2 L.A. Noire	61
5.1.3 Deus Ex: Human Revolution	63
5.2 Digitaalisen pelin kerronta ja henkilöhahmot	64
5.2.1 Narratiivinen kaavio	65
5.2.2 Myyttinen aktanttimalli	69
5.2.3 Protagonistit ja antagonistit	74
5.3 Freytagin draamamalli digitaalisen pelin narratiivissa	77
5.3.1 Ekspositio	77
5.3.2 Kiihottava momentti	78
5.3.3 Huippukohta	80
5.3.4 Traaginen momentti	81
5.3.5 Viimeisen jännityksen momentti	82
5.3.6 Loppuratkaisu	83
5.4 Hypertextin narratiivi	85
5.4.1 Haarautuvuus tarinan funktiona	85
5.4.2 Haarautuvuus pelimekaniikan funktiona	89

5.4.3 Vuorovaikutus tarinan funktiona	89
5.5 Yhteenveto	92
<b>6 MIKRONARRATIIVISUUS VUOROVAIKUTTEISESSA KESKUSTELUSSA</b>	<b>97</b>
6.1 Kielipelien rakenne	98
6.2 Kielipelien tavoitteet ja säännöt	101
6.3 Keskustelun vuoroparit	103
6.4 Referointi pelidialogissa	110
6.4.1 Referaatin funktio pelidialogissa	111
6.4.2 johtoilmaus todisteena asenteesta	116
6.5 Keskustelumaksiimit ja yhteistyön periaate	121
6.5.1 Yhteistyön periaate vuoropuhelussa	122
6.5.2 Informaation maksimi	125
6.5.3 Yhteisymmärryksen maksimi	127
6.6 Keskustelujen mikronarratiivisuus	129
6.7 Yhteenveto	130
<b>7 POHDINTA</b>	<b>135</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>142</b>
<b>LIITE: Ote litteroidusta aineistosta</b>	<b>148</b>
<b>TAULUKOT</b>	
Taulukko 1. Makronarratiivin haarautuvuus	92
Taulukko 2. Analysoitujen pelien kielipelien tavoitteet	101
Taulukko 3. Aineiston syklit ja vuoroparit	104

Taulukko 4. Mass Effect 2:n dialogikohtauksen vuoroparit	105
Taulukko 5. Deus Ex: Human Revolutionin dialogikohtauksen vuoroparit	107
Taulukko 6. L.A. Noiren dialogikohtauksen vuoroparit	109
Taulukko 7. Referaattien ja johtoilmausten määrä ja niiden funktiot vuoropuhelussa	112
Taulukko 8. Johtoilmausten sisältämät asenteet Deus Ex: Human Revolutionissa	117
Taulukko 9. Johtoilmausten sisältämät asenteet Mass Effect 2:ssa	118
Taulukko 10. Johtoilmausten sisältämät asenteet L.A. Noiressa	119
Taulukko 11. Dialogikohtauksissa toteutuneet keskustelumaksiimit	121
Taulukko 12. Yhteistyön periaate analysoiduissa dialogikohtauksissa	123

## KUVIOT

Kuvio 1. Analyysin eteneminen	14
Kuvio 2. Aristoteleen draaman kaari	19
Kuvio 3. Freytagin määritelmä juonirakenteelle	20
Kuvio 4. Myyttinen aktanttimalli	22
Kuvio 5. Narratiivinen kaavio	23
Kuvio 6. Hypertekstin narratiivin rakenne	24
Kuvio 7. Pullonkaulojen sijoittuminen digitaalisen pelin kerronnassa	30
Kuvio 8. Dynaaminen hyperteksti	50
Kuvio 9. Dynaamisen hypertekstin makrotason narratiivi	51
Kuvio 10. Henkilöhahmojen sijoittuminen dynaamisessa hypertekstissä	55
Kuvio 11. Dynaamisen hypertekstin mikrorakenne	56
Kuvio 12. Mass Effect 2:n narratiivinen kaavio	66
Kuvio 13. Deus Ex: Human Revolutionin narratiivinen kaavio	67
Kuvio 14. L.A. Noiren narratiivinen kaavio	68
Kuvio 15. Myyttinen aktanttimalli sovellettuna Mass Effect 2:een	70
Kuvio 16. Myyttinen aktanttimalli sovellettuna Deus Ex: Human Revolutioniin	71

Kuvio 17. Myyttinen aktanttimalli sovellettuna L.A. Noireen	73
Kuvio 18. Pullonkaulamalli Mass Effect 2:n tarinasta	86
Kuvio 19. Pullonkaulamalli Deus Ex: Human Revolutionin tarinasta	87
Kuvio 20. Pullonkaulamalli L.A. Noiren tarinasta	88
Kuvio 21. Freytagin draaman kaari simulaation ja representaation näkökulmasta	94
Kuvio 22. Mass Effect 2:n kielipelin rakenne	98
Kuvio 23. Deus Ex: Human Revolutionin kielipelin rakenne	99
Kuvio 24. L.A. Noiren kielipelin rakenne	100





---

**VAASAN YLIOPISTO****Filosofinen tiedekunta**

<b>Tekijä:</b>	Juho-Kustaa Kuorikoski
<b>Pro gradu -tutkielma:</b>	Olipa kerran digitaalinen peli Digitaalisten pelien kerronnan keinot ja vuorovaikutteinen dialogi juonenkuljetuksen osa-alueena
<b>Tutkinto:</b>	Filosofian maisteri
<b>Oppiaine:</b>	Viestintätieteet
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2012
<b>Työn ohjaaja:</b>	Merja Koskela

---

**TIIVISTELMÄ:** Tutkielman tavoitteena on selvittää, mistä osista digitaalisen pelin kerronta rakentuu ja miten vuorovaikutteinen dialogi tukee pelin kerronnan kehittymistä. Tässä tutkielmassa analysoidaan digitaalisten pelien narratiivin rakennetta kahdella tasolla. Makrotasolla selvitetään digitaalisen pelin sisältämien kerronnan keinojen rakenteita ja verrataan niitä klassiseen kolminäytöksiseen narratiiviin ja hypertekstin narratiiviin. Yksittäisenä kerronnallisena elementtinä, narratiivin mikrotasolla, tutkitaan, kuinka vuorovaikutteinen dialogi tietokoneen ja pelaajan välillä vaikuttaa juonenkuljetukseen.

Digitaalisten pelien narratiivista rakennetta tutkitaan sekä klassisen narratiivin että hypertekstin narratiivin perusteella. Soveltamalla näitä sekä pelitutkimuksen näkemystä narratiivista voidaan määritellä yhtenäinen rajapinta, dynaaminen hyperteksti, pelien kerronnan analysoinnille. Dynaamisessa hypertekstissä klassinen narratiivi vastaa juonenkuljetuksesta, kun taas hyperteksti muodostaa teknisen rajapinnan, johon käyttäjä on vuorovaikutuksessa. Tämä osuus analyysistä muodostaa tutkielmassa narratiivin makrotason.

Vuorovaikutteista pelidialogia analysoidaan kielipeliteorian sekä referoinnin perusteella. Wittgensteinin luoma kielipeliteoria muodostaa analyysin mekaanisen rakenteen, kun taas referointi mahdollistaa pelidialogin tarkemman analyysin. Dialogikohtauksista tutkitaan myös keskustelun periaatteiden, eli maksiimien toteutumista ja keskustelun vuoroparien toteutumista. Työssä sovelletaan myös institutionaalisen vuorovaikutuksen teorioita, joissa vuoropuhelun kulkua ohjaa instituutiona toimiva tietokone ja ennalta määritetty käsikirjoitus. Aineistonani käytän kolmea peliä, jotka ovat Mass Effect 2, Deus Ex: Human Revolution ja L.A. Noire. Näistä peleistä on analysoitu pientä katkelmaa vuorovaikutteisesta dialogista. Keskusteluista on käyty läpi kaikki mahdolliset vaihtoehdot ja aineisto on litteroitu ilman erikoismerkkejä. Tutkielman tämä osuus muodostaa narratiivin mikrotason.

Tutkimuksessa selvisi, että digitaalisen pelin makro- ja mikrotason kerronta mukautuu käyttäjän tekemien valintojen mukaan, mutta toteuttaa samalla myös klassisen narratiivin rakennetta. Digitaalisen pelin narratiivin kehysrakenteena toimii hyperteksti, joka toteuttaa käyttäjän valintoja ja muokkaa tarinan kehittymistä, kun taas kerronnan ytimessä on klassinen narratiivi, joka vastaa juonenkuljetuksesta. Yksittäisten dialogikohtausten analyysi paljasti, että keskustelussa tehdyillä valinnoilla on mahdollista vaikuttaa dialogin kehittymiseen. Dialogi toteuttaa myös keskustelun periaatteita, eli maksiimeja, jotka ovat yleisiä keskustelua ohjaavia periaatteita.

---

**AVAINSANAT:** Digitaalinen peli, narratiivi, keskusteluanalyysi, kielipeli, dynaaminen hyperteksti, vuorovaikutteisuus, dialogi, keskustelumaksiimit.



## 1 JOHDANTO

Digitaalisten pelien kerronta on jo pitkään ollut eräs pelitutkimuksen suurimmista kiistakapuloista (Eskelinen 2005: 58; Egenfeldt Nielsen, Tosca & Smith 2008: 178; Frasca 2003a; Frasca 2003b). Osa tutkijoista näkee pelit sääntöihin perustuvina järjestelminä, kun taas tutkijoiden toinen ääripää yrittää sovittaa vanhoja narratiivisia malleja pelien kerronnallisten rakenteiden määrittämiseen. Olen itse varttunut digitaalisten pelien äärellä ja niiden kertomat tarinat ovat yksi syy, miksi edelleen, 28-vuotiaana, tartun peliohjaimeen.

1970-luvulla alkunsa saanut digitaalinen pelikulttuuri on neljänkymmenen vuoden elinkaarensa aikana kasvanut kokonaan omaksi populaarikulttuurin ilmentymäkseen ja samalla miljardien dollarien arvoiseksi liiketoiminnaksi. Populaarikulttuurilla tarkoitetaan kansantajuista, viihdeteollisuuden tuottamaa kulttuuria (Kielikone 2012). Populaarikulttuuriin kuuluvat kaikki suuren yleisön ajanvieteilmiöt sekä niihin liittyvät tavat (Nurmi 2003: 292). Muutama vuosi sitten peliteollisuus ajoi liikevaihdossa elokuvateollisuuden ohitse ja kasvu jatkuu edelleen (Chatfield 2011: 35–38). Suomalaisten peliharrastajien keski-ikä on 37 vuotta ja maamme väestöstä yli puolet (56 %) pelaa vähintään satunnaisesti (Karvinen & Mäyrä 2011). Suomalainen peliteollisuus on tätä nykyä erittäin tuottava ja hyvin työllistävä toimiala. Peleistä on povattu uutta Nokiana ja suomalainen peliosaaminen on kansainvälisestikin erittäin arvostettua. (Hiltunen & Latva 2012)

Digitaaliset pelit ovat paljon muutakin kuin matemaattisiin algoritmeihin perustuvia reaktiotestejä. Jo pelaajien korkea keski-ikä ja harrastusaktiivisuus kertovat, että jokin niiden sisällössä viehättää. Digitaaliset pelit voidaan nähdä kertomusten ympärille rakennettuina kulttuurituotteina, jotka mahdollistavat tarinan kokemisen sivusta seuraamisen sijaan. Pelit ovat kertoneet tarinoita jo vuosia ja nyt sekä juonenkuljetus että tekniikka alkavat olla sillä tasolla, että pelien tarinoita voidaan perustellusti analysoida myös sisältönsä puolesta.

Pelien tapa kertoa tarinoita eroaa merkittävästi esimerkiksi elokuvan ilmaisusta, vaikka yhtäläisyyksiäkin on. Pelissä pelaaja on aktiivinen toimija, kun taas elokuvassa tarinaa

seurataan sivusta. Peliin tarinarakenne toteuttaa klassiseen narratiiviin kuuluvan aristoteellisen draaman kaaren, joka sisältää alun, keskikohdan ja lopun, mutta juonenkuljetus eroaa merkittävästi muista medioista. Passiivisen videosisällön seuraamisen lisäksi pelissä voi ohjata juoneen vaikuttavia tapahtumia esimerkiksi dialogin kautta. (Donovan 2011: 138–139) Pelinarratiiville ei ole vielä toistaiseksi määritetty yleispätevää teoriaa, joka pystyisi määrittämään kerronnan keinoja. Tässä tutkielmassa peleillä tarkoitetaan *digitaalisia pelejä*, joiden pelaamiseen käytetään niille tarkoitettua digitaalista laitetta (ks. Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009: 10–11). Digitaalisella laitteella tarkoitetaan pelikonsolia tai henkilökohtaista tietokonetta.

### 1.1 Tavoite

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten digitaalisten pelien kerronta rakentuu ja miten vuorovaikutteinen dialogi tukee pelin kerronnan kehittymistä. Näistä havainnoista syntyy käsitteiden operationalisoinnin avulla dynaamisen hypertekstin malli, joka toimii perustana aineiston analyysille.

Digitaalisten pelien kerrontaa tutkitaan kahdessa tasossa. Yleinen narratiivin analyysi muodostaa makrotason, jossa narratiivia analysoidaan kokonaisuutena kerronnan ja vuorovaikutuksen näkökulmista, kun taas interaktiivisen dialogin analysointi yksittäisenä kerronnallisena elementtinä muodostaa tutkielman mikrotason. Makronarratiivilla tarkoitetaan kerronnan kokonaisuutta, kun taas mikronarratiivi on yksittäinen otos, joka on itsessään kerronnallinen. (Gaudreault 1990: 114–122)

Tutkin, kuinka digitaalisten pelien sisältämä dialogi määrittää kerrontaa ja miten digitaalisen pelin narratiivinen rakenne eroaa klassisesta narratiivista ja hypertekstin narratiivista. Tässä tutkimuksessa ei oteta kantaa vuoropuhelun varsinaiseen sisältöön, vaan analyysin keskipisteessä ovat pelien sisältämien dialogikohtausten mekaaniset rakenteet ja kuinka ne osaltaan palvelevat juonenkuljetusta.

Oletan, että käsikirjoitettu pelidialogi muistuttaa rakenteeltaan opetustilanteissa käytettävää, auktoriteetin ohjaamaa *konstruktivistista* dialogia, jossa instituutio, tässä

tapauksessa tietokone, ohjaa keskustelun etenemistä. Oletan myös, että pelien narratiivinen rakenne ja niiden sisältämä dialogi on ottanut vaikutteita kirjallisuuden ja elokuvien sisältämistä kerrontakeinoista, mutta narratiivin varsinainen tekninen toteutus muistuttaa hypertekstiä. Hypertekstillä tarkoitetaan tässä tutkimuksessa haarautuvaa tekstimuotoa, joka suorittaa käyttäjän vaatimia tehtäviä (Wardrip-Fruin 2004).

Pelien kerronnan tutkimukselle on selkeä tilaus, sillä jo pelkästään myyntimääriä tarkastelemalla ne ovat vakiinnuttaneet asemansa osana kulttuuria. Varsinainen pelitutkimus on jakautunut kahtia: osa keskittyy pääasiassa pelin rakenteiden, pelimekanismien tutkimukseen, kun taas toinen puoli analysoi pelien sisältämää naiskuvaa. (Wolf & Perron 2001: 22–34) 2000-luvun toisella vuosikymmenellä myös pelien narratiivinen rakenne on alkanut kiinnostaa tutkijoita, mutta alalla on edelleen paljon kiistaa siitä, voidaanko pelit käsittää kerrontavälineiksi (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 288). Digitaalisten pelien kerronnan keinoja määrittävät tutkijat ovat jakautuneet kahteen leiriin, joista toisessa ovat ludologit, jotka näkevät pelit sääntöjen ja rajoitusten varaan rakentuvina, loogisina kokonaisuuksina ja toisessa narrativistit, jotka taas pyrkivät sovittamaan jo olemassa olevia teorioita digitaalisten pelien kerronnan analysointiin. Ludologit näkevät digitaaliset pelit omana transmediaalisena diskurssimuotonaan, joka ei ole palautettavissa kerronnallisiin malleihin. Ludologit näkevät pelit keinojen ja päämäärien järjestelmänä, jossa pelaajan on toimittava sitovien sääntöjen mukaan. (Eskelinen 2005: 58)

Eskelisen (2005: 59–60) mukaan narrativistit taas pyrkivät määrittelemään pelin kerronnan siten, että keskeisiä käsitteitä ei määritellä lainkaan, ne määritellään hämärästi tai perinteisiä narrativistisia teorioita pyritään väkipakolla soveltamaan digitaalisiin peleihin. Eskelinen (2005: 5) toteaaakin, että pelit etsivät yhä paikkaansa akateemisessa maailmassa. Vaikka tilanne on viime vuosina parantunut, digitaalisten pelien narratiivin tutkimus ei ole pystynyt tuottamaan yleispätevää teoriaa pelien kerronnallisten rakenteiden analysoimiseen. Tämä tutkielma asettuu näiden kahden ääripään leikkauspisteeseen. Ludologia ja narrativismi nähdään toisiaan täydentävinä vastakohtien sijaan.

## 1.2 Aineisto

Tarkastelen tässä tutkimuksessa kolmea digitaalista peliä, joissa jokaisessa on hieman toisiaan muistuttava, avainsanaoista ja monivalinnasta rakentuva *keskustelujärjestelmä*. Olen valinnut analysoitavaksi roolipelit *Mass Effect 2* ja *Deus Ex: Human Revolution* sekä seikkailupeli *L.A. Noire*. Analyysiin valituilla peleillä on yhteistä keskustelujärjestelmän periaatteet. Kaikissa kolmessa pelissä vuoropuhelu perustuu *avainsanapohjaiseen monivalintakeskusteluun* (Ellison 2008), jossa pelaajalle ei suoraan näytetä, mitä pelihahmo aikoo seuraavaksi sanoa.

*L.A. Noire* on teemoiltaan tummasävyinen etsiväseikkailu (Salminen 2011), jossa toiminnan lisäksi henkilöiden välinen vuoropuhelu näyttölee erittäin tärkeää osaa. Väljästi tarkasteltuna *L.A. Noire* voidaan käsittää myös graafiseksi seikkailupeliksi. Lenssen (2011: 12) määrittelee graafisen seikkailupelin peliksi, jossa pelaaja omaksuu interaktiivisen tarinan päähahmon roolin. Tutkiminen ja ongelmanratkaisu ajavat tarinaa eteenpäin reaktioihin perustuvan taidon sijaan.

*Deus Ex: Human Revolution* on tulevaisuuteen sijoittuva roolipeli, jossa pelaajalle annetaan varsin vapaat kädet etenemisen ja pelitavan suhteen (Kuorikoski 2011; Sillanpää 2011). *Mass Effect 2* (Donovan 2011: 383) on *Deus Ex: Human Revolutionin* tavoin roolipeli. Roolipelillä tarkoitetaan Donovanin (2011: 284) määritelmän mukaan peliä, jonka peruskonventioihin kuuluvat ohjattava päähahmo tai hahmojen joukko, jotka suorittavat sarjan alitehtäviä läpäistäkseen pelin päätehtävän. Roolipelien keskiössä on tarinankerronta. Seikkailupeleistä poiketen hahmojen tekemät valinnat vaikuttavat pelin juonirakenteen kehittymiseen. (Donovan 2011: 384) Esimerkiksi *Mass Effect 2:n* tarina kehittyy sen mukaan, millaisia moraalisia valintoja päähahmo tekee tarinan edetessä.

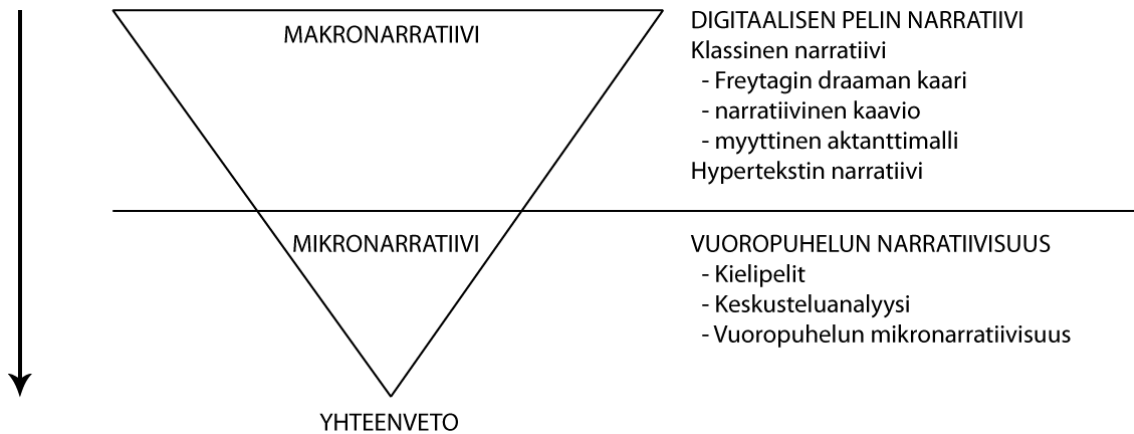
Seikkailupeleistä poiketen roolipelin peruskäsitteisiin kuuluu myös taistelu, joka on yleensä luonteeltaan taktista. Toinen erottava piirre on hahmonkehitys, jolla tarkoitetaan hahmon tai hahmojen kehittyviä taitoja. Taidot kehittyvät yleensä kokemuspisteiden kautta. Kokemuspisteet ovat abstrakteja pisteitä, joita pelihahmot saavat suorittamalla tehtäviä tai tuhoamalla vihollisia. Roolipeli voidaan määritellä myös mekanismiensa

perusteella, jolloin roolipelin tavoitteena on hankkia riittävät taidot, jotta hahmo nousee seuraavalle kokemustasolle (Klastrup 2003).

Lähempään tarkasteluun olen valinnut jokaisesta kolmesta pelistä jakson dialogia, jonka olen litteroinut. Jokaisesta pelistä on valittu analyysiin ensimmäinen vuorovaikutteinen dialogikohtaus. Litteroitua materiaalia on yhdeksän sivua, kolme sivua jokaista peliä kohden. L.A. Noiresta olen valinnut tutkittavaksi ensimmäisen kuulustelukohtauksen, jossa pelin päähahmo pyrkii saamaan tietoja epäillyltä. Deus Ex: Human Revolutionista tarkastelen ensimmäistä vuorovaikutteista dialogikohtausta, jossa pelaajalle annetaan mahdollisuudet vaikuttaa keskustelun etenemiseen. Mass Effect 2:n dialogista olen valinnut tarinaa pohjustavan kohtauksen, jossa pelin päähahmo komentaja Shepard selvittää taustoja Cerberus-säätiön johtajan kanssa. Jokainen kohtaus on litteroitu ja vuoropuhelusta on käyty läpi kaikki mahdolliset lopputulokset. Koska työssä tarkastellaan keskustelun mekaanisia rakenteita, litterointi on tehty ilman erikoismerkkejä.

### 1.3 Menetelmä

Aineisto analysoidaan kahdessa vaiheessa. Ensin tutkitaan makrotasolla mistä elementeistä digitaalisten pelien narratiivi rakentuu ja tämän jälkeen tarkastellaan yksittäisiä interaktiivisia vuoropuhelukohtauksia mikrotason narratiivin esimerkkeinä. Jako on tehty André Gaudreautlin (1990: 114–122) määrittelemän jaottelun perusteella, jossa jokainen otos, tässä tapauksessa vuorovaikutteinen dialogikohtaus, on tietyllä tapaa kerronnallinen ja on osa laajempaa kokonaisuutta kerronnassa, eli makronarratiivia. Analyysin eteneminen on esitelty kuviossa 1. Tässä tutkielmassa käytetään monitriangulaatiota (Tuomi & Sarajärvi 2002: 142–143), jotta narratiivin analysointi voidaan rakentaa mahdollisimman uskottavaksi. Käyttämäni teoriat kuvaavat narratiivia vain tietyistä näkökulmista, joten triangulaation avulla analyysistä voidaan rakentaa huomattavasti kattavampi.



**Kuvio 1.** Analyysin eteneminen

Pelien makronarratiivia tarkastellaan vertailemalla sitä ensin klassiseen ja hypertekstin narratiiviin. Käytän tähän A.J. Greimasin (1980: 205–206) kehittämää myyttistä aktanttimallia ja narratiivista kaaviota (Salosaari 1991: 140–141). Tämän jälkeen jokaisen kolmen digitaalisen pelin kerronnan rakentumista tutkitaan Gustav Freytagin (Lowe 2000: 22–24) määrittämän draamamallin perusteella. Lopuksi dynaamiselle hypertekstille luodaan kehysrakenne soveltamalla näitä teorioita pelitutkimuksessa määritettyyn digitaalisen pelin kerronnan keinoihin. Näistä teorioista syntyy operationalisoimalla (Niiniluoto 1980: 186–187) dynaamisen hypertekstin käsite, jota käytetään narratiivin makro- ja mikrorakenteiden analyysin pohjana.

Interaktiivisia dialogikohtauksia analysoidaan kielipeliteorian (Carlson 1985: 5–17) perusteella sekä referoinnin (Kuiri 1984: 1) teorioiden avulla. Ensin analysoiduille dialogikohtauksille määritetään funktionaalinen rakenne kielipeliteorian perusteella, jonka jälkeen aineistosta tutkitaan, millaisia keskustelun vuoropareja dialogi sisältää ja kuinka erilaiset valinnat vaikuttavat keskustelun etenemiseen. Tämän jälkeen aineistosta analysoidaan, kuinka referointi toteutuu pelidialogissa ja mikä sen funktio on vuoropuhelun kehittymiselle. Tämän jälkeen dialogista etsitään Gricen maksimeja, jotka toteuttavat keskustelun yhteistyön periaatteen. Lopuksi aineistosta analysoidaan Carlsonin (1985: 38–42) kielipelien tavoitteeksi määrittämien yhteisymmärryksen ja



informaation maksimien toteutuminen, joita pidetään ylemmän tason keskustelun periaatteina.

En keskity tutkielmassani kielipelien tai referoinnin kieliopillisiin keinoihin, vaan tutkin referointia osana pelin sisällä tapahtuvaa vuorovaikutusta. Kielipelit muodostavat referoinnille mekaanisen viitekehyksen, jonka sisällä referoinnin näkymistä vuorovaikutuksessa voidaan tarkastella.

Kielipeleissä dialogia tarkastellaan sen luonnollisessa ympäristössä, vuorovaikutuksessa. Tässä tutkimuksessa Wittgensteinin kehittämää kielipeliteoriaa sovelletaan Bellackin koulukeskusteluteorian mukaan. Tässä teoriassa keskustelu nähdään konstruktivisena rakenteena, opetuspelinä, oppilaan ja opettajan välillä, jossa instituutio, eli opettaja, määrää keskustelun kulun. (Leiwo, Luukka & Nikula 1992: 19–21) Tässä tutkimuksessa tietokone nähdään instituutiona, jolla on valta ja vastuu kehittää vuoropuhelun kulkua.

Keskusteluanalyysissä kieli käsitetään toiminnan välineeksi, eli kielen avulla halutaan saada jotain aikaiseksi (Drew & Heritage 1992: 17). Lähestyn tämän ajatuksen pohjalta pelien sisältämää dialogia. Keskustelu on yksi osa juonenkuljetusta ja dialogilla pyritään saamaan pelissäkin jotain aikaiseksi. Tavoitteena saattaa olla esimerkiksi vihjeiden kerääminen, jotta pelin tarinaa saadaan edistettyä.

## 2 KLASSINEN NARRATIIVI JA HYPERTEKSTI

Tässä luvussa käsitellään kerronnan peruskäsitteitä, joiden pohjalle dynaamisen hypertekstin malli rakentuu. Ensimmäisenä tarkastellaan klassista narratiivia, tämän jälkeen hypertekstin kerrontaa ja lopuksi pelitutkijoiden näkemyksiä digitaalisen pelin narratiivisista rakenteista.

Tässä tutkimuksessa kerronta on jaettu kahteen erilliseen käsitteeseen, makro- ja mikrotason kerrontaan. Mikrotason kerronnalla tarkoitetaan yksittäistä otosta, joka itsessään on kerronnallinen, kun taas varsinaisesti kerronnalliseksi miellettyssä, narratiivisessa tuotteessa on kyse toisen asteen kerronnasta, makronarratiivista. Makronarratiivi toimii peittäessään mikronarratiivin, jolloin otoksia ei katsota erillisinä, vaan toisiinsa liittyvänä sarjana (Gaudreault 1990: 114–122). Tässä tutkielmassa digitaalisen pelin kerronnan kehysrakenne nähdään makronarratiivina, kun taas yksittäinen otos, tässä tapauksessa interaktiivinen vuoropuhelukohtaus, nähdään mikronarratiivina.

Narratiivilla tarkoitetaan peräkkäisten tapahtumien sarjaa, kertomusta, jolla on alku, keskikohta ja loppu, ja joka on juonellisesti eheä. Narratiivin osa-alueita ovat *tarina*, eli tapahtumien kronologinen järjestys, *teksti*, eli tapahtumien verbaalinen tai visuaalinen esitystapa ja *narraatio*, kerronnan fyysinen suorite. (Lowe 2000: 12–18) Draaman toiminta tapahtuu *juonessa*, joka luo tapahtumien rakenteen. Aristoteles pitää juonta tärkeimpänä draaman elementtinä (Reitala & Heinonen 2001: 32). Teksti ja narraatio ovat kuitenkin digitaalisessa pelissä varsin pienessä roolissa, sillä pelin vuorovaikutteinen rakenne sisältää yleensä hyvin vähän staattista tekstiä ja narraatiota (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 172–173).

Pelien tarinankerronnan tutkimus elää tällä hetkellä käymistilassa. Tämä johtuu pääasiassa siitä, että digitaaliset pelit ovat ilmiönä edelleen varsin tuore ja pelien muiden medioiden kerrontatavasta poikkeava luonne vaikeuttaa perinteisten metodien soveltamista (Frasca 2003a: 228). Ongelmia on myös peliteollisuudessa itsessään. Crawford (2003: 260) toteaa, että vain harva alan yritys on tosissaan yrittänyt kertoa tarinan pelin avulla. Pelejä kritisoidaan myös siitä, ettei tällainen viestintäväline pysty

kertomaan tarinaa, tai että narratiivi ja pelin mekanismit eivät ole yhteensopivia keskenään. Ongelmia aiheuttaa myös narratiivin ja pelaamisen kytkeminen samaan kokonaisuuteen. (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 169, 174).

Vaikka digitaalisten pelien kerronnan tutkiminen tuottaakin vastalauseita, tutkijat ovat yhtä mieltä yhdestä asiasta: pelien narratiivia ei voida analysoida perinteisin menetelmin. (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 221–223) Sihvonen (2004) ja Simons (2007) taas näkevät, että pelitutkimuksessa pelikokemusta määrittävät mekanismit ovat melkeinpä tärkeämpiä kuin pelin ympärille rakennettu tarina. (Sihvonen 2004: 38, Simons 2007) Pelien mekanismeja tutkiva *ludologia* näkee digitaaliset pelit narratiivisen median sijaan nimenomaan peleinä, jotka ovat vain kokoelma algoritmeja, sääntöjä ja lainalaisuuksia. (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 195–196)

Pelien kerronnalliset puitteet ovat vuosien saatossa kuitenkin nousseet jo sellaiselle tasolle, että myös niiden kerronnan analysoinnille on Sihvosen (2004) ja Frascan (2003a: 221) mukaan selkeää tarvetta. He pitävät digitaalisia pelejä kokonaan omina diskurssimuotoinaan, jotka ovat narratiivisia, mutta niiden tutkimiseen ei voida soveltaa perinteisiä menetelmiä.

Myös Simonsin (2007) mukaan pelitutkijoiden kielteinen suhtautuminen narratiivien tutkimiseen johtuu lähtökohtaisesti pelien rakenteellisista eroista muihin viestintävälineisiin verrattuna. Hän toteaa, että kirjaa lukeva tai elokuvaa katsova tietää, että tarina loppuu jossain vaiheessa, kun taas peliä pelaava ei voi tästä olla varma. Pelien narratiivia tarkasteltaessa on pidettävä mielessä, että elokuvan katsomiseen tai kirjan lukemiseen ei vaadita samanlaista taitoa kuin pelin läpäisemiseen. Tarina saattaa jäädä kokematta, mikäli pelaajalla ei ole riittävästi taitoja pelin haasteiden selättämiseen. Esimerkiksi elokuvat luottavat juonenkuljetuksessa representaation voimaan.

Konstruktivistisen teorian mukaan katsojan tai kokijan ajatellaan olevan mediasisällön suhteen aktiivinen toimija, joka testaa ja muokkaa hypoteesejaan suhteessa esityksen tarjoamiin osatekijöihin. (Bordwell 1985: 37) Struktuaalisesti narratiivi taas nähdään formaalina muotona ja rakenteena, jota voidaan mallintaa erilaisin tavoin ja jonka

keskeisiä ominaisuuksia voidaan tutkia erityisesti lingvististen analyysimenetelmien avulla. Tarinan määrittäjänä on sen sitoutuminen johonkin tiettyyn viestintävälineeseen, mutta samalla myös riippumattomuus kulloisenkin mediavälineen ilmaisukeinoista. Tarina voidaan siirtää tai tulkita olennaisilta osiltaan samanlaisena mediasta riippumatta. (Dudley 1985: 75–88)

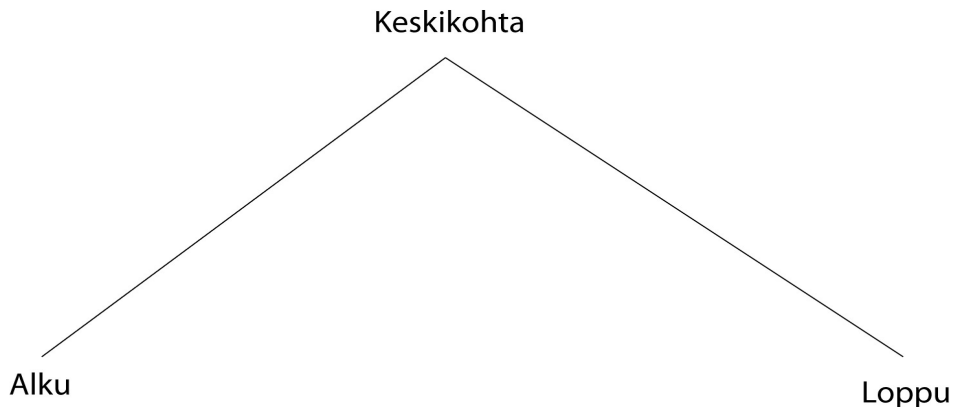
Saman tarinan *kerrottavuus* eri viestintävälineistä riippumatta voidaan nähdä tarinan mediarajat ylittävänä perusluonteena, kerronnan keinojen takaa avautuvana, universaalina rakenteena, jota määrittävät sen kokonaisuus, siirrettävyys ja itsemääräytyvyys. (Chatman 1978: 20–12)

Frascan (2003b) mukaan jako passiivisen median seuraajiin ja aktiivisiin toimijoihin toteutuu siten, että esimerkiksi elokuvien katsojat analysoivat sitä, mitä tapahtui, kun taas pelaajat miettivät, mitä tapahtuu seuraavaksi. Ryan (2001) toteaa, että perinteinen narratiivi koetaan menneessä aikamuodossa ja kokijat omaksuvat tarinan hahmojen näkökulmat. Digitaalisessa pelissä narratiivi kehittyy kokijan mukana ja tapahtumat koetaan menneen aikamuodon sijaan nykyhetkessä. Valmiiden näkökulmien sijaan pelaajat voivat muodostaa kokonaan oman käsityksensä pelihahmon tekemien valintojen mukaan. (Frasca 2003b)

## 2.1 Klassinen juoni ja narratiivi

Tarinallista muotoa voidaan pitää ihmiselle perustavanlaatuisena tapana hahmottaa maailmaa. Perinteisesti media on nähty simulaation sijaan representaationa. Tähän kategoriaan lukeutuvat kaikki ne kulttuurituotteet, jotka koetaan passiivisesti, esimerkiksi kirjat ja elokuvat. (Frasca 2003a: 223) Länsimaisen narratiivin, joka on representaation kivijalka, synnyinkoti on antiikin Kreikassa. Aristoteleen draamaoppi on säilynyt suhteellisen muuttumattomana näihin päiviin saakka. Aristoteleen luoma draaman kaari (kuvio 2) jakautuu kolmeen näytökseen. Se koostuu alusta, keskikohdasta ja lopusta, joista jokaisen leikkauspisteeseen kuuluu kaksi käännekohtaa, jotka kehittävät tarinaa. Käännekohdat on yleensä sijoitettu näytösten loppuun

Perusrakenteen lisäksi klassisen narratiivin tunnusmerkkeihin kuuluvat *protagonisti*, eli päähahmo ja *antagonisti*, eli vastavoima, joka asettaa esteet päähenkilölle. (Lowe 2000: 3–20)

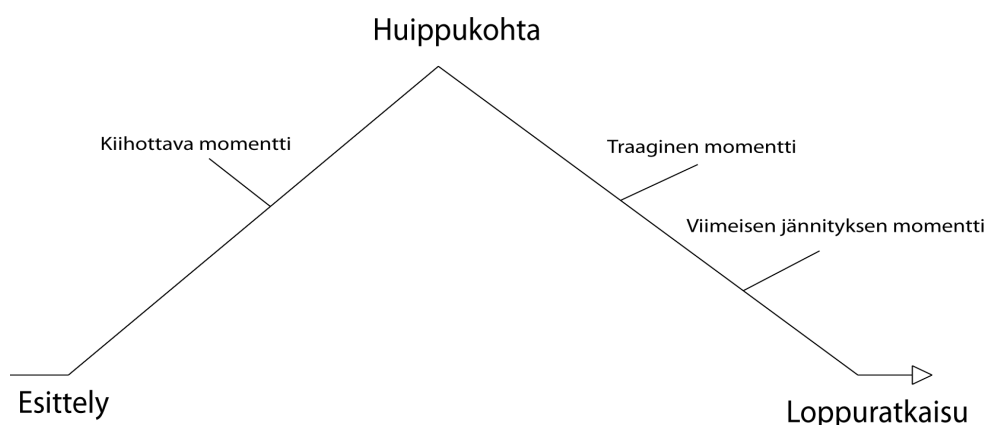


**Kuvio 2.** Aristoteleen draaman kaari (Lowe 2000: 22)

Aristoteleen kolmenäytöksisellä mallilla on vahva jalansija Hollywood-elokuvissa, joka puolestaan muistuttaa 1700-luvun loppupuolen Ranskasta ja Saksasta periytyvää melodraamatraditiota (Reitala & Heinonen 2001: 42). Tyypillisestä Hollywood-elokuvasta on eroteltavissa kolme näytöstä, jotka vastaavat Aristoteleen alkua, keskikohtaa ja loppua. Aristoteleen mallin kaksi käännekohtaa voidaan sijoittaa harkitusti elokuvan kulussa. Ensimmäinen käänne tapahtuu yleensä valmistelujakson, eli eksposition loppupuolella, 25–27 minuutin kohdalla, kun taas toinen käännekohta tapahtuu, kun elokuva on kestänyt 85–90 minuuttia. (Reitala & Heinonen 2001: 41–42) Rakenne on siis hyvin strukturoitunut.

Aristoteleen draamamallia kehittänyt Gustava Freytag (Lowe 2000: 20–22) jakaa tarinarakenteen alun, keskukohdan ja lopun sijaan viiteen näytökseen. Hänen mukaansa narratiivi koostuu seuraavista komponenteista (kuvio 3). Alun, keskukohdan ja lopun sijaan Freytag käyttää tarinan määrittämiseen esittelyä, kiihottavaa momenttia, huippukohtaa, traagista momenttia, viimeistä jännityksen momenttia ja loppuratkaisua.

Esittelyjaksolla, eli ekspositiolla tarkoitetaan jaksoa, jossa määritetään tapahtumaympäristö, henkilöt ja heidän väliset suhteensa. Kiihottava momentti luo konfliktin, jonka tarkoitus on herättää katsoja kysymään ”miten tässä käy?”. Kiihottavaa momenttia seuraa komplikaatio, eli kehittely, jossa tarinan konflikti syvenee. Kehittelyn jälkeen seuraa kliimaksi, jossa konflikti kärjistyy ja tätä seuraa loppuratkaisu. (Lowe 2000: 20–22) Tässä rakenteessa toiminta määritetään ennen huippukohtaa nousevaksi ja sen jälkeen laskevaksi. Toiminta muuttuu huippukohdassa, eli peripeteiassa äkillisesti vastakkaiseksi. Laskevalla toiminnalla ei kuitenkaan tarkoiteta dramatiikan äkillistä vähenemistä, vaan tarinan painopisteen vaihtumista. Vastuu tarinasta siirtyy protagonistilta antagonistille. Yleensä tätä vaihtoa edeltää mittava juonenkäänte. (Reitala & Heinonen 2001: 40)



**Kuvio 3:** Freytagin määritelmä juonirakenteelle (Lowe 2000: 24)

Draaman kaaret muistuttavat toisiaan, mutta Freytagin malli (kuvio 2) on huomattavasti Aristoteleen (kuvio 1) mallia monimutkaisempi. Lowen mukaan (2000: 22–24) sekä Aristoteleen että Freytagin määritelmiä draaman etenemiselle voidaan soveltaa minkä tahansa kulttuurituotteen tarinarakenteen tarkasteluun. Elokuvan pääväittäjä on Lowen (2000: 52) mukaan muotoiltava muotoon X johtaa Y:hyn. Kaikki mitä ei voida liittää tähän pääväittäjään tai mikä ei tue sitä, on turhaa. Samalla myös henkilögalleriassa on

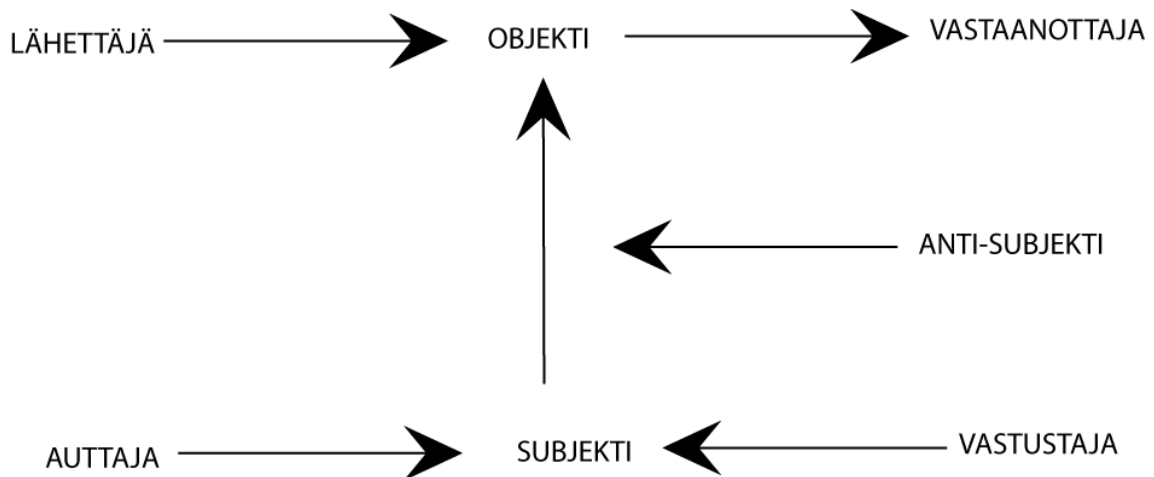
oltava vaihtelua ja vastakohtia. Päähenkilö on se, jonka kehitys parhaiten tukee elokuvan pääväittämää. Usein päähenkilö kehittyy yhdestä tilasta sen vastakohtaan tai korkeammalle tasolle.

Narratiivi määritellään keinoksi kertoa uudelleen jotain, joka on jo kertaalleen tapahtunut. Narratiivi ei itsessään ole tarina, vaan metodi sen kertomiseksi. Tarina on itsessään vain sarja tapahtumia, jotka narratiivi sitoo yhteen. Narratiivi on siis se voima, joka antaa tarinalle merkityksen. Tarina määritellään sarjaksi tapahtumia, joita narratiivi kuvaa (Lowe 2000: 14). Barthes (1977) määrittelee kerronnan kulttuurituotteen itseisarvoksi. Hänen mukaansa narratiivi on kansainvälinen, transhistoriallinen ja transkulttuurinen ilmiö.

Klassinen narratiivi luo voimakkaan, eteenpäin vievän liikkeen, jota kutsutaan etenemisliikkeeksi. Katsoja kiinnostuu tarinasta ja haluaa nähdä lisää. Katsojassa synnytetään odotuksia, joita ei kokonaan täytetä ennen kuin lopussa. Katsoja esittää itselleen koko ajan kysymyksiä, vastaavasti narratiivia toteuttava media vastaa jatkuvasti osaan kysymyksistä. Katsoja ei kuitenkaan saa heti kaikkia vastauksia, sillä niiden saaminen edellyttää tarinan katsomista loppuun. (Lowe 2000: 53–60)

## 2.2 Myyttinen aktanttimalli ja narratiivinen kaavio

Koska kerronta rakentuu vahvasti henkilöiden varaan, myös digitaalisissa peleissä on tarpeen tarkastella hahmojen välisiä henkilösuhteita kerronnan suhteen. Tähän tarkoitukseen myyttinen aktanttimalli (Greimas 1980: 205–206; Salosaari 1987: 38) soveltuu hyvin. Myyttisellä aktanttimallilla (kuvio 4) voidaan analysoida tai kehittää draamallisia tilanteita toimijoiden kannalta. Aktantti tarkoittaa sitä, joka tekee ja on toiminnan kohteena. Tarinassa henkilö voi olla aktantti, mutta myös abstraktit arvot tai uskomukset voivat olla aktantteja. (Greimas 1980: 205–206; Salosaari 1987: 38)

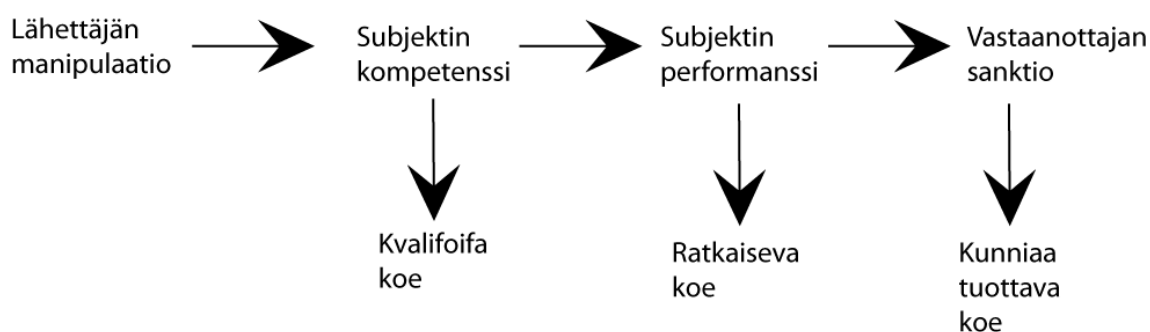


**Kuvio 4.** Myyttinen aktanttimalli

Malli on suhteinen eräänlainen virke, joka paljastaa kerronnan perusrakenteen toimijoiden kannalta muodossa subjekti tavoittelee objektia. Subjektin toiminnan motiivi henkilöityy lähettäjäksi. Jos subjekti onnistuu tehtävässään, hyödyn korjaa vastaanottaja. Subjektin pyrkimyksiä tukevat auttavat voimat ja niitä estävät vastustajat. Mallissa päävastustajaksi nousee anti-subjekti, joka on tarinan antagonisti, eli sankarin päävastustaja.

Narratiivinen kaavio on menetelmä kerronnallisen rakenteen analysointiin. Narratiivinen kaavio on rakennettu Vladimir Poppin ihmesadun rakennetutkimuksen pohjalta. Se vertautuu myyttiseen aktanttimalliin. Narratiivinen kaavio formuloi kertomuksen rakenteen seuraavasti (kuvio 5).





**Kuvio 5.** Narratiivinen kaavio

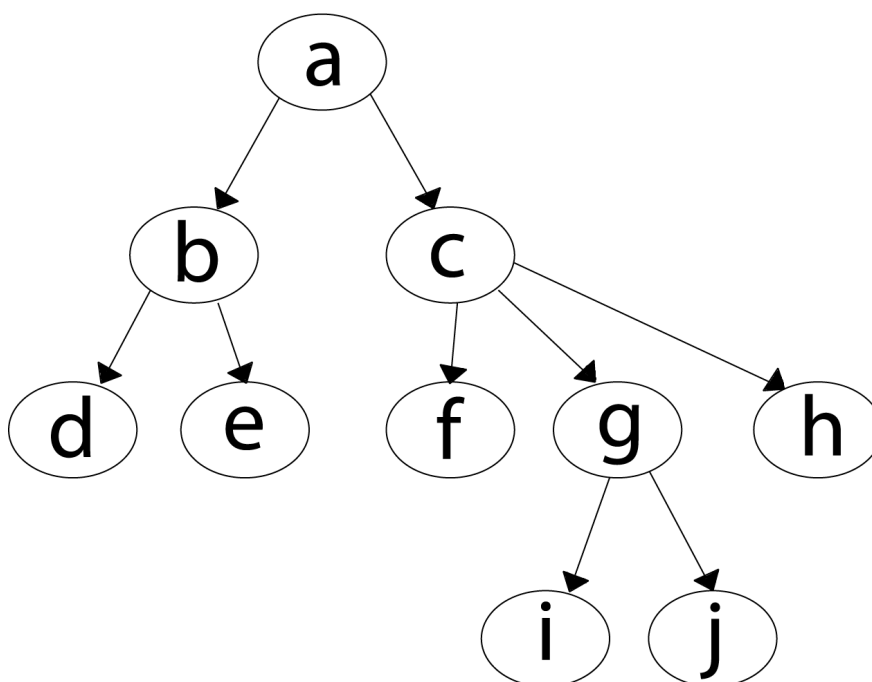
Kaaviossa lähettäjä manipuloi subjektin alkusopimukseen. Subjekti hankkii kompetenssin objektin voittamiseksi ratkaisevassa kokeessa. Vastaanottaja arvioi subjektin toiminnan ja langettaa sanktionsa. Sanktiossa subjektin teko tunnustetaan ja joko palkitaan tai rangaistaan. (Salosaari 1991: 140–141) Tässä tutkimuksessa narratiivista kaaviota käytetään analysoitavien pelien sisältämien narratiivin kuvaamiseen.

### 2.3 Hypertekstin narratiivi

Nykypelien narratiivi on monessa suhteessa paljon velkaa elokuville, mutta digitaalisten pelien käyttämiä kerronnan keinoja ei voida analysoida ilman hypertekstuaalisuuden käsitettä. Käyttäjän antaman syötteen ja tietokoneen tuottaman vasteen vuoksi pelit ovat yhtä lähellä hypertekstiä kuin elokuviakin. Digitaalisten pelien rakenteellinen sukulaisuussuhde hypertekstiin ei ole jäänyt huomaamatta myöskään pelitutkijoilta. Frasca (2003a: 223) näkee selkeitä yhtäläisyyksiä pelien narratiivin ja hypertekstin välillä. Perinteiset teoriat ja tutkimusmenetelmät eivät enää 1990-luvun lopussa pystyneet käsittelemään uudenlaisen tekstimuodon rakennetta. Perinteisen alkukeskikohta-loppu-rakenteen sijaan nyt tarina saattoi edetä puumaisena, haarautuvana rakenteena. Leimallisinta hypertekstin rakenteelle on juuri sen haarautuva rakenne. Se on epälineaarinen, kun taas perinteiset kerronnan keinot etenevät lineaarisesti alusta loppuun. Hypertekstin haarautuva rakenne (kuvio 3) mahdollistaa tarinan etenemisen

monella eri tavalla. Sisällön rakenne ja tapahtumat saattavat muuttua jokaisella kokemiskerralla. Epälineaarinen rakenne on otettava huomioon, kun hypertekstin keinoin luodaan tarinaa. (Bernstein 2009)

Hypertekstillä tarkoitetaan vuorovaikutteista mediaa, jonka vastaa käyttäjänsä pyyntöihin (Wardrip-Fruin 2004). Nelson (1965) esitteli hypermedian konseptin, jolla hän tarkoittaa median haarautuvaa, puumaista rakennetta, jonka osa myös hyperteksti on. Hypertekstillä tarkoitetaan yleensä verkkosivujen sisältämää, linkkeihin perustuvaa rakennetta, mutta se voidaan Wardrip-Fruinin (2004) mukaan nähdä myös huomattavasti laajempuna kokonaisuutena. Hypertekstillä voidaan hänen mukaansa siis tarkoittaa mitä vain haarautuvaksi rakennettua mediasisältöä, myös digitaalista peliä. Hypertekstin narratiivi on siis alusta loppuun kehittyvän kerronnan sijaan rakenteeltaan puumainen, haarautuva (Kuvio 6). Tarina voidaan nähdä valintoina, jotka johtavat kukin omanlaiseensa lopputulokseen.



**Kuvio 6.** Hypertekstin narratiivin rakenne

Kaikki hyperteksti ei kuitenkaan ole luonteeltaan narratiivista. Esimerkiksi verkkosivuja ei Wardrup-Fruinin (2004) mukaan voi käsittää narratiivisiksi, sillä ne eivät sisällä kerrottavaa tarinaa. Hypertekstin on myös sisällettävä narratiivin perusolettamus: juonellisesti eheä tarina, jolla on alku, keskikohta ja loppu.

Hypertekstin narratiivin määrittävin piirre on se, että se tarjoaa vaihtoehtoisia etenemistapoja, *linkkejä*, joita valitsemalla tarinan etenemiseen voidaan vaikuttaa (Bernstein 2009). Mass Effect 2:n, L.A. Noiren ja Deus Ex: Human Revolutionin tapauksessa nämä linkit ovat keskustelussa tai pelitilanteessa tehtäviä valintoja, jotka ohjaavat tapahtumia tiettyyn suuntaan. Hypertekstin rakenne koetaan *toistuvuuden* kautta. Toistuvuudella tarkoitetaan sitä, että kehäksi rakentuva kerronta voi palauttaa käyttäjän tiettyyn kohtaan tarinaa, ilman erillistä taaksepäin palaamista. (Wadrip-Fruin 2004)

Kokonaisen pelin mekanismien alentaminen hypertekstiksi ei ole toimiva lähestymistapa, sillä pelitapahtumat pitävät sisällään niin monenlaisia mekanismeja, muuttujia ja algoritmeja, että niiden kuvaaminen yksinkertaisen puumallin avulla on likipitään mahdotonta.

#### 2.4 Digitaalisen pelin kerronnan keinot

Seuraavaksi määrittelen kehysrakenteen digitaalisen pelin kerronnalle ja pohdin, miten pelitutkimuksessa suhtaudutaan narratiivin tutkimiseen. Sovellan pelitutkimuksen näkemyksiä digitaalisen pelin kerronnasta ja luon oman mallini pelinarratiivin perusrakenteiden analysointiin.

Tämä on tarpeen, sillä pelitutkimuksen kentällä on edelleen varsin paljon epäselvyyksiä ja eriäviä teorioita digitaalisten pelien kerronnan tutkimiselle. (Eskelinen 2005: 58–66) Oma määritelmäni pyrkii ottamaan huomioon sekä ludologisen että narrativistisen näkökulman pelien kerrontaan. Ludologia määrittää pelit sananmukaisesti peleiksi, eli niitä tulisi tutkia sääntöihin, käyttöliittymiin ja pelaamiseen perustuvina järjestelminä,

kun taas pelitutkimuksen narrativistinen näkemys rinnastaa digitaaliset pelit muihin kertoviin välineisiin, kuten esimerkiksi elokuvaan ja kirjallisuuteen. (Frasca 2003b)

Määritän vuoropuhelun analysointia varten digitaalisen pelin kerronnan *dynaamiseksi hypertekstiksi*, jossa tarina mukautuu käyttäjän tekemiin valintoihin. Dynaaminen hyperteksti nähdään kerronnan muotona, jossa klassinen narratiivi toteuttaa kerronnan ja hyperteksti muodostaa teknisen rajapinnan.

Pelien tarinankerronnan keinot muistuttavat monessa suhteessa elokuvamaailmasta tuttuja konventioita. Chris Crawford (2003: 260) pitää pelin vuorovaikutteisen tarinankerronnan peruskivinä kysymyksiä mitä pelaaja voi tehdä ja millaisia valintoja tämä voi suorittaa. Wolf (2001: 13) taas vertaa pelin kerrontaa elokuvaan siten, että elokuvan rakenne ei toisella katselukerralla muutu, kun taas pelissä tarinan kerrontatapa ja sen vaikutukset vaihtelevat pelaajasta ja pelaajan taidoista riippuen. Yksinkertaisimmillaan digitaalisen pelin juonenkuljetus tarkoittaa sitä, että pelaaja suorittaa käsikirjotuksen määrittämät tehtävät tietyssä järjestyksessä, jotta pelin voi läpäistä (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 173).

Vaikka pelien juonirakenteiden analysointiin voidaankin käyttää perinteisiä analysointikeinoja, tiettyjen pelityyppien, etupäässä roolipelien, juonenkuljetuksen rakenteelliset erot ovat niin suuria, ettei niitä voida analysoida perinteisin keinoin. Pelaaja pystyy luomaan hahmostaan oman näköisensä sukupuolesta lähtien ja tarina mukautuu pelaajan tekemiin valintoihin, joten kerronnan keinot eroavat merkittävästi esimerkiksi elokuvista tai kirjallisuudesta. Tämän vuoksi on tarkasteltava myös sitä, millaisia kertomisen keinoja hypertekstissä käytetään. Tässä tutkielmassa pelien kerronta sijoittuu klassisen ja hypertekstuaalisen narratiivin leikkauspisteeseen.

Jos digitaalisen pelin mekanismit jaetaan yksittäisiksi kokonaisuuksiksi, dialogin ja juonenkuljetuksen analysointiin teoria hypertekstin narratiivista sen sijaan soveltuu erinomaisesti. Digitaalinen peli on lähtökohtaisesti kulttuurituote, jonka sisältämä tarina koetaan, ei seurata sivusta. (Wolf 2001: 93) Bernstein (2009) edellyttää hypertekstin kerronnalta mahdollisuutta vaikuttaa juoneen tai tarinaan. Hän määrittelee *pinnalliseksi hypertekstiksi* sellaisen puurakenteen, joka ei palvele narratiivia. Esimerkiksi Mass

Effect 2:n dialogi on varsin monisyistä. Valintoihin perustuvan pintakerroksen alla on kokonaan toinen puurakenne, joka vaikuttaa tarinan ja päähahmon luonteen kehittymiseen ja pelimaailman muiden hahmojen suhtautumiseen päähahmoon. Pelissä myös päähahmon taidot vaikuttavat keskusteluun. (Salminen 2010)

#### 2.4.1 Simulaatio ja representaatio

Frasca (2003a: 222) esittää mielenkiintoisen väitteen: pelien narratiivi rakentuu paitsi *representaation* myös *simulaation* varaan. Representaatiolla tarkoitetaan katsojan osuutta kuvan hahmottamisessa (Konttinen & Laajoki 200: 371). Esimerkiksi maisemasta tehty maalaus on maiseman representaatio. Simulaatio voidaan määritellä todellisen kohteen jäljittelyksi. Simulaation tarkoituksena on käyttää tätä, yleensä teknisesti luotua jäljitelmää todellisuuden toisintamisessa. (Salakari 2007: 118) Simulaatiossa siis koetaan oman tekemisen välityksellä, kun taas representaatio, eli tallenne toistaa jonkun toisen kokemat tai kuvaamat asiat jälkikäteen. Frasca (2003a: 224) näkeekin pelin hypertekstuaalisuuden osana simulaatiota, joka taas määrittää digitaalisen pelin teknisen rajapinnan, johon käyttäjä on vuorovaikutuksessa.

Digitaalisten pelien kerronta voidaan nähdä kaksitasoisena rakenteena, sekä passiivisena että aktiivisena. Simulaatio ja representaatio kuuluvat molemmat olennaisena osana pelin kerrontaan. Narratiivinen mekaaninen rakenne voidaan nähdä myös kognitiivisena toimintona, jonka perusrakenteet kuuluvat psyykeeseen. Juuri tämän vuoksi saattaa olla vaikea hahmottaa, että perinteinen länsimainen narratiivi ja representaatio voidaan toteuttaa myös poikkeavilla tavoilla, kuten esimerkiksi simulaation kautta. (Frasca 2003a: 222)

Pelin ja elokuvan suhde voidaankin nähdä simulaation ja representaation välisenä. Frasca (2003a: 227) näkee representaation ja simulaation erot käyttäytymissäännöissä. Pelin läpäiseminen ja sen sisältämän tarinan kokeminen vaatii taitoa, jota taas ei representaation kokemiseen tarvita. Vaikka simulaatiolla on piirteitä, jotka erottavat sen narratiivista, rakenteelliset erot eivät kuitenkaan muuta varsinaisen tarinakaaren

rakennetta. Näiden määritelmien perusteella kolmiportaista klassisen draaman tarinakaaren mallia voidaan soveltaa myös digitaalisen pelin narratiivin määrittelyyn.

Aristoteleen draamaoppia digitaalisen pelien tarinarakenteen pohjana toisaalta myös kritisoidaan. Pelinarratiivista kirjoittaneet pelitutkijat kiistelevät siitä, voiko digitaalisen pelin (simulaation) sisältämän tarinan kokeminen tuottaa samanlaisen tyydytyksen, eli *katharsiksen* kuin representaatio. Katharsis on juonessa tapahtuva tunnerakenne sen harmonisoituessa loppua kohti (Reitala & Heinonen 2001: 35–37). Tarinan sisältämä *koherenssi*, eli totuusarvo, ei joidenkin tutkijoiden mukaan säily, jos kokijalle annetaan vapaat kädet kokemuksen muokkaamiseen. (Frasca 2003a: 230)

Määritän pelien narratiivin rakenteen riittävän lähelle muiden medioiden kerrontaa jo siitäkin syystä, että todettuja tutkimusmenetelmiä voidaan soveltaa analysoitaessa aineistoa. Pelien rakenteet poikkeavat muista medioista kuitenkin niin paljon, että todettuja konventioita ei voida sellaisenaan käyttää. Pelinarratiivin tapauksessa onkin yhdistettävä simulaation ja representaation käsitteet, jotta pelin kerrontaa voidaan käsitellä kokonaisuutena. Simulaation ja representaation välinen suhde nähdään tässä tutkielmassa syynä ja seurauksena. Pelaajan tekemät valinnat (simulaatio) heijastuvat tarinaan (representaatio). Kyseessä on siis syötteen ja vasteen yhdistelmä, jossa järjestelmään tehty muutos heijastuu käyttäjälle.

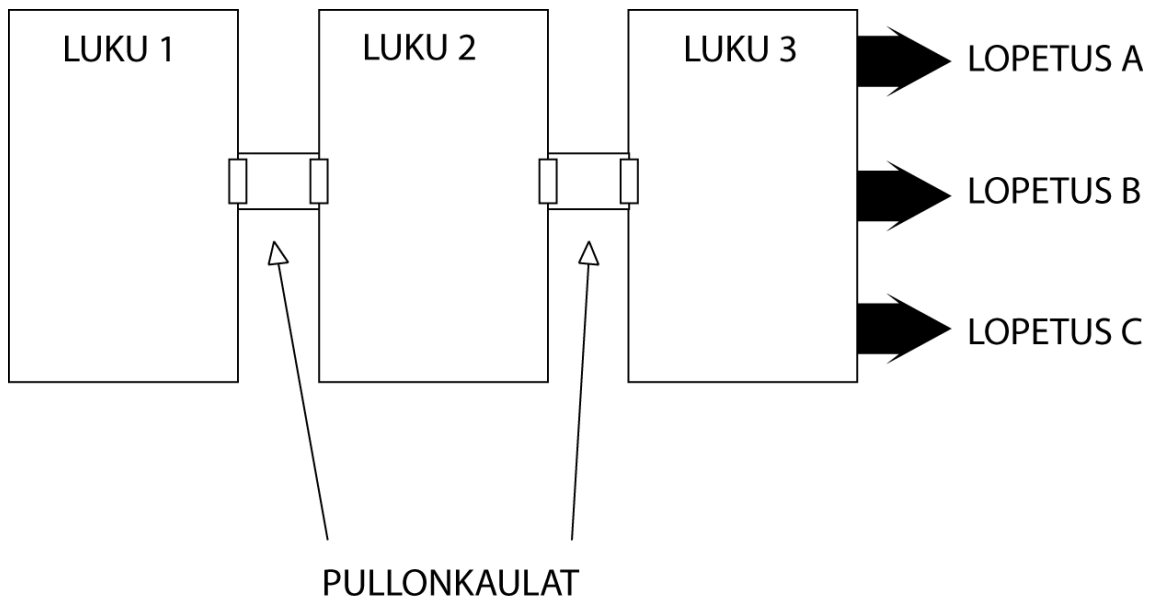
Tämän vuoksi onkin tarpeen analysoida pelien narratiivista rakennetta, jotta tutkimukselle voidaan rakentaa riittävän vakaa pohja, jonka kautta varsinainen analyysi voidaan rakentaa uskottavaksi. Frasca (2003a: 223) kuvaa perinteisen median (representaatio) ja digitaalisen pelin (representaatio ja simulaatio) rakenteellisia eroja varsin osuvasti vertaamalla lentokoneen kuvaa (representaatio) lentosimulaattoriin (simulaatio ja representaatio):

Kuva lentokoneesta kertoo katsojalle muodon ja lentokoneen värin. Kuvassa olevaa entokonetta ei voi ohjata eikä se tipu, jos sitä manipuloidaan. Lentosimulaattori taas luo sääntöihin perustuvan representaation lentokoneesta, joka matkii oikean lentokoneen käyttäytymistä. Elokuva lentokoneesta kertoo narratiivissa sen laskeutumisen, kun taas simulaatiossa lentokone on itse ohjattava kentälle. Elokuvassa ei voi epäonnistua, simulaattorissa voi. Simulaatiossa narratiivi siis elää kokijan mukana.

Katsojalle simulaation ja representaation tuottama visuaalinen syöte saatta näyttää tismalleen samalta, mutta simulaation rakennetta ei voida täysin ymmärtää pelkästään tarkkailemalla. (Frasca 2003a: 224) Simulaatio vaatii siis osallistumista. Pelimekanismit ovat tämän näkemyksen mukaan myös pelin narratiivia määrittäviä tekijöitä. Digitaaliset pelit muuttavat koko kertovan kulttuurin kenttää, sillä ne tarjoavat täysin uuden lähestymistavan perinteiseen narratiiviin. Simulaation ja representaation yhdistävät digitaaliset pelit ovat Frascan (2003a: 225) mukaan täysin perinteistä poikkeava tapa kertoa tarinoita ja tällaista lähestymistapaa ei ole yleisölle aikaisemmin pystytty tarjoamaan. Simulaation (hypertekstin) narratiivi pakottaa käsittelemään narratiivia hajautettuna, kun taas klassinen narratiivi näkee kokonaisuuden lineaarisena.

#### 2.4.2 Haarautuvuus

Tarinan *haarautuvuus* on digitaalisen pelin mekaanisen narratiivin eräs tärkeimmistä ominaisuuksista. Haarautuvuudella pelaajalle annetaan mahdollisuus vaikuttaa pelimaailman tapahtumiin. Haarautumisella on pelistä riippuen erilaisia asteita. Etenemisjärjestykseen ja tarinan kehittymiseen voi vaikuttaa monella tavalla. Vaatimattomalla haarautumisella tarkoitetaan sitä, että tarina etenee, kun pelaaja saavuttaa tarinan *pullonkaulan*, jonka kautta tarina etenee (kuvio 7).



**Kuvio 7.** Pullonkaulojen sijoittuminen digitaalisen pelin kerronnassa

Pullonkauloilla tarkoitetaan pelin tarinassa olevia, ennaltakäsikirjoitettuja kohtauksia, jotka vievät tarinaa eteenpäin. Näiden pullonkaulojen välillä pelaaja voi tutkia pelimaailmaa haluamassaan järjestyksessä. Tarina ei etene, ennen kuin pullonkaulan ohittaa. (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 179–182). Täysin toista ääripäätä edustaa esimerkiksi lentosimulaattori Falcon 4.0. Pelissä on täysin *dynaaminen* rakenne, eli pelitapahtumat kehittyvät pelaajan toimista riippuen johonkin suuntaan. Lentosimulaattorissa ei tosin ole minkäänlaista koettavaa tarinaa, vaan pelaaja ottaa osaa sotaan laivueen yhtenä hävittäjänä. Pelaaja pystyy vaikuttamaan pelissä sodan lopputulokseen joko positiivisesti tai negatiivisesti (Laaksonen 2000). Tällainen narratiivinen rakenne toteuttaa haarautuvuutta huomattavasti paremmin kuin pullonkaulojen kautta koettu tarina. Varsinaiseen kerrontaan pullonkaulojen kautta etenevä narratiivi sopii täysin dynaamista rakennetta paremmin, sillä tarina edellyttää aina käsikirjoitusta (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 180).

Suurin osa digitaalisista peleistä esittelee tarinansa videomuotoon rakennetun *intron* avulla. Myös pelin loppuratkaisu puetaan videomuotoon. (Egenfeldt Nielsen ym. 2008:



288) Jos pelin tarinallista rakennetta verrataan klassiseen narratiiviin, rakenteellisesti se toteuttaa Freytagin (Lowe 2000: 22) mallin (Kuvio 2). *Ekspositio*, eli juonen esittely ja *loppuratkaisu* ovat molemmat toteutettu passiivisena, jolloin tapahtumiine ei itse pääse vaikuttamaan. Tapahtumat näiden kahden passiivisen osion välillä ovat kuitenkin pelaajan käsissä. Ekspositio ja loppuratkaisu voidaankin siis nähdä omina pullonkauloinaan, jotka avaavat ja sulkevat pelin kerronnallisen rakenteen.

#### 2.4.3 Vuorovaikutus

Medioiden kokijat on jaettavissa kahteen eri ryhmään: aktiivisiin osallistujiin ja passiivisiin seuraajiin (Simons 2007). Pelaajat ovat *vuorovaikutuksessa* järjestelmän (tarinan) kanssa, kun taas esimerkiksi elokuvateatterin katsojat seuraavat passiivisesti, kuinka tapahtumat kehittyvät representaation mukaan. Myös Wolf (2001: 93) näkee digitaalisen pelin narratiivin poikkeavan luonteen juuri vuorovaikutuksessa: pelaaja ottaa osaa tapahtumiin, kun taas katsoja seuraa sivusta.

Pelin kerrontaa tarkasteltaessa myös vuorovaikutuksella on tärkeä rooli, sillä se palvelee juonenkuljetusta. Pelaaja suorittaa pelihahmon välityksellä toimenpiteitä järjestelmään (simulaatioon), joka muuttaa muotoaan niiden seurauksena. Nämä muutokset heijastuvat siten myös representaatioon. Pelaajan toimet edistävät siis kerrontaa. Pelissä tehdään päätöksiä, jotka vaikuttavat tarinan kulkuun. (Wolf 2001: 106-108) Päätöksillä tarkoitetaan esimerkiksi *Mass Effect 2:n*, *Deus Ex: Human Revolutionin* ja *L.A. Noiren* tapauksissa sitä, millaisia valintoja pelaaja dialogissa tekee, mutta myös sitä, mihin esimerkiksi pelihahmon taitoja määrittävät hahmopisteet kulutetaan. Nämä päätökset vaikuttavat juonenkuljetukseen ja rakentavat tarinaa kokonaan omaan suuntaansa. Vaikka päätökset vievät tarinaa kokonaan omaan suuntaansa, erilaisista vaihtoehdoista koostuvat polut yleensä kuitenkin yhdistyvät. Puumainen narratiivi yleensä päättyy samanlaisena päätöksistä riippumatta, päätökset tuovat tarinaan painopiste-eroja. Näitä päätösten pohjalta narratiiviin luotuja painopiste-eroja kutstutaan vuorovaikutukseksi eli *interaktioksi*. (Wolf 2001: 108)

Interaktiolla on omat ongelmansa myös narratiivin suhteen, sillä peleissä juonenkuljetusta palveleva narratiivi saattaa toteutua siten, että kerronnallisessa pullonkaulassa varsinasta tarinaa edistetään *välivideolla* (cut-scene). Tämä taas syö pohjaa interaktiivisuudelta ja pakottaa pelit käsittelemään juonekuljetusta samalla tavalla kuin perinteisen median edustajat, kuten elokuvat ja kirjat. Pelaajasta tulee välivideon aikana passiivinen sivustaseuraaja. (Egendfeldt Nielsen, Smith & Tosca 2008: 200–202)

Tätä rakennetta on yritetty kiertää esimerkiksi *pikakohtausten* (quick time event) avulla (Forsström 2005, Hurme 2010). Pikakohtauksen aikana pelaaja voi ottaa osaa välivideoon. Ellei pelaaja ehdi reagoida esimerkiksi ruudulla näkyvään peliohjaimen painikkeen painamiseen, pikakohtaus epäonnistuu ja pelaaja joutuu uusimaan kyseisen kohtauksen. Välivideoista poiketen pikakohtauksissa on siis mahdollisuus myös epäonnistua, joten ne toteuttavat simulaation representaation sisällä.

Interaktion, eli vuorovaikutuksen käsite on kuitenkin huomattavasti laajempi kuin tarinan painopisteeseen vaikuttaminen. Interaktiolla tarkoitetaan pelissä kaikkia niitä toimia, joita pelaaja voi suorittaa vuorovaikutuksessa järjestelmään (Goldin, Smolka, Attie & Sonderegger 2004: 101). Tässä tutkimuksessa interaktion määrittelemisen kerrontaa palvelevaksi narratiivin osa-alueeksi on kuitenkin riittävä, koska analyysin ytimessä on narratiivi ja sen kehittyminen pelaajan tekemien valintojen mukaan.

Vuorovaikutuksen voidaan katsoa vaikuttavat suoran pelikokemukseen. Sihvonon (2004) määrittelee pelikokemuksen pelaajan ja koneen väliseksi, käyttöliittymässä realisoituvaksi, kahdensuuntaiseksi, vuorovaikutusta edellyttäväksi sekä potentiaalisesti epälineaariseksi ja jaksottaiseksi toiminnaksi. Hänen mukaansa tällaiseen rakenteeseen ei voida soveltaa perinteistä käsitystä narratiivista. Tällä hän tarkoittaa seuraavaa määritelmää: aiempien tapahtumien kertaaminen käyttämällä perinteistä kolmiportaista mallia (alku-keskikohta-loppu) (kuvio 2), tarinallisten elementtien itsemääräytyvyyttä sekä tarinan pintatason (juonen) lineaarista etenemistä.

Strukturalistisen näkemyksen mukaan kertomuksena voisi korkeintaan pitää pelitilanteesta tehtyä kirjoitettua kuvausta tai nauhoitetta, jota katsomalla tarinankerronnan tapaus aktualisoituisi. (Sihvonen 2004)

Pelien juonenkuljetusta voidaan analysoida audiovisuaalisten teorioiden pohjalta. Bacon (2000: 18) ja Frasca (2003a: 227) määrittelevät klassisen narratiivin kerronnan kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämiseksi jostain tietyistä näkökulmasta käsin, siten, että ne liittyvät kausaalisesti toisiinsa. Kosunen (2002: 14) taas määrittelee pelin juonen kuvaamaan tapahtumia, jotka tapahtuivat ennen pelitilannetta ja joiden kautta pelaaja päätyi pelin alkutilanteesta lopputilanteeseen ja mitä pelin päättymisen jälkeen tapahtui.

Tässä tutkimuksessa pelin vuorovaiktteinen juonenkuljetus nähdään yhdistelmänä perinteistä narratiivia ja hypertekstin kerrontatapoja. Pelien perusluonteen hypertekstuaalisuus on tärkeää ottaa huomioon, sillä puurakenne palvelee myös tarinankerrontaa, joka on tämän tutkimuksen keskiössä.

### 3 KIELIPELIT JA REFEROINTI PELIDIALOGISSA

Tässä luvussa esittelen käyttämäni menetelmät aineistosta nostettujen dialogikohtausten analysointiin, jotka toteuttavat narratiivin mikrorakenteen (Gaudreault 1990: 114–122). Sovellan tässä tutkimuksessa Ludwig Wittgensteinin kehittämää kielipelien teoriaa referoinnin teorioihin. Näiden teorioiden avulla digitaalisten pelien dialogia on mahdollista analysoida sille sopivassa muodossa. Varsinainen sisältöjen tutkiminen tehdään käyttämällä keskusteluanalyysin teorioita referoinnista.

Tekstin tuntomerkkejä ovat koherenssi, lauseiden semanttis-looginen yhteenkuuluvuus ja johdonmukaisuus. Myös keskustelut, diskurssi ja dialogi muodostavat tekstin. Dialogia ja keskustelua pitävät koossa vastaavat koheesiokkeinot kuin monologistakin tekstiä. Näihin kuuluvat erilaiset liitosmekanismit ja sidosmekanismit, joihin erilaiset viittaussuhteet kuuluvat. Keskustelussa puheenvuorot ovat järjestyksessä sekä sisällön että muodon perusteella. (Leiwo ym. 1992: 89)

Keskusteluja ja monologimaisia tekstejä yhdistää se, että myös keskusteluita voidaan analysoida nostamalla esiin tekstimäisiä piirteitä ja löytää niistä tiettyjä tekstimuotoja. Kaikilla konventionaalisilla keskusteluilla on oma vakiintunut rakenteensa, jonka mukaan tilanne kehittyy.

#### 3.1 Dialogin määritelmä

Esittävässä taiteissa dialogilla tarkoitetaan kirjallisuuden tai teatteritaiteen muotoa, jossa kaksi tai useampi ihminen keskustelee keskenään ennaltakirjoitetun käsikirjoituksen mukaan (Maranhao 1990: 14). Tosimaailmassa dialogi taas nähdään kahden tai useamman henkilön välisenä vuorovaikutuksena (Carlson 1985: 22–28). Tämän tutkimuksen puitteissa dialogi määritellään näistä kahdesta näkökulmasta. Digitaalisen pelin sisältämä dialogi on kahden tai useamman ihmisen vuorovaikutusta ennaltakirjoitetun käsikirjoituksen mukaan, mutta pelaajalla on mahdollisuus omilla valinnoillaan vaikuttaa keskustelun etenemiseen. Pelien sisältämää dialogia

tarkasteltaessa dialogin määritelmänä on tarkoituksenmukaista käyttää *struktuaalista dialogia*, jolla tarkoitetaan johonkin tavoitteeseen johtavaa vuoropuhelua (Gravett & Petersen 2002: 281). Pelidialogi on ennalta käsikirjoitettua vuorovaikutusta tietokoneen ja pelaajan välillä. Se sisältää vaikutteita sekä näyttämötaiteista että tosielämästä. Pelaajan ja tietokoneen välinen vuorovaikutus on tässä tutkimuksessa dialogia, kun taas varsinainen keskustelu on ennalta käsikirjoitetun dialogikohtauksen sisältö.

Dialogi voidaan tietyissä tapauksissa määritellä myös tekstiksi, sillä esimerkiksi de Beugrande ja Dressler määrittävät tekstin kommunikatiiviseksi esiintymäksi, joka realisoituu vuorovaikutustilanteessa (Leiwo ym. 1992: 88). Tässä valossa dialogi voidaan nähdä tekstin perusmuotona. Pelin sisältämä dialogi on sekä ennalta käsikirjoitettua että vuorovaikutteista, mutta myös dialogia pidetään myös kirjoitettujen tekstien perusmuotona (Luukka 2008: 148–149). Keskusteluanalyysissä dialogi nähdään normatiivisena ja tarkkaan järjestäytyneenä toimintana. Jäsentyneisyys syntyy siitä, että dialogi on sarja erilaisia toimitoja, joita ihmiset puhunnoksillaan rakentavat ja joihin he orientoituvat. (Kuhila 2008: 359–360) Pelidialogi sisältää tämän näkemyksen valossa rajattua vuorovaikutusta, sillä pelaaja ei pysty vapaasti vaikuttamaan kontekstiin. Vaikka dialogissa voi tehdä valintoja, nämä valinnat on tehtävä käsikirjoituksen mukaan.

Vaikka struktuurialinen dialogi on läheisempi käsite opetusmaailmassa, myös pelien sisältämä dialogi on jatkuvasti tavoitehakuista. Esimerkiksi klassisissa seikkailupeleissä dialogilla on aina joku funktio, jolla pyritään saattamaan tarinaa eteenpäin tai saamaan jokin pelimaailman hahmoista pelaajan ohjaaman hahmon puolelle. (Kalata 2011: 136; Kuorikoski 2009)

### 3.2 Digitaalisen pelin dialogi

Ihmisen ja tietokoneen välisellä vuoropuhelulla on pitkät perinteet. Ihminen ja kone keskustelivat keskenään ensimmäisen kerran jo vuonna 1966, kun yksinkertainen,

terapeutiksi rakennettu tietokoneohjelma ELIZA pyrki vastaamaan ihmisen esittämiin kysymyksiin. (Ellison 2008)

1980-luvulla tarinavetoisissa peleissä käytettiin melko usein vuoropuhelun toteuttamiseen *parseria*. Parseripohjainen järjestelmä perustui avainsanoihin, jotka kirjoitettiin keskustelutilanteessa ruudulle. Ensimmäiset seikkailupelit, kuten esimerkiksi Sierran vuonna 1972 julkaisema *Mystery House*, rakentuivat kokonaan parserin välityksellä kirjoitettujen komentojen varaan. Pelimaailmassa liikuttiin kirjoittamalla ilmansuunta, kuten esimerkiksi *north*. Samaa järjestelmää käytettiin myös vuoropuheluun. Vuorosanat valittiin kirjoittamalla ne ruudulle. Näiden toimintojen lisäksi myös kaikki muut pelimaailmaan kohdistuvat verbit, kuten esimerkiksi esineiden poimiminen, niiden antaminen muille henkilöille tai vaikkapa vipujen vetäminen suoritettiin kirjoittamalla haluttu komento parseriin. (Kalata 2011: 25–30)

Ultima-tietokoneroolipeleissä jokaiselta pelimaailman hahmolta pystyi kysymään nimen ja ammatin kirjoittamalla parseriin *name* tai *job*. Tarinaa edistäviä asioita kysyttiin samalla tavalla, kirjoittamalla tarvittava avainsana parseriin. (Donovan 2010: 38) Tämä vaati huomiointia myös pelaajalta, sillä kiinnostavat asiat oli itse paikannettava pelimaailmasta ja kirjattava ylös, sillä peli ei antanut vihjeitä tai pitänyt listaa keskusteluun liittyvistä aihepiireistä. (Kalata 2011: 39)

Parseri korvattiin ajan myötä *osoita ja klikkaa* -järjestelmällä, jossa kirjoittamisen sijaan listasta valittiin verbi (esimerkiksi *ota*, *paina anna*, *puhu*) ja sen jälkeen toiminto suoritettiin pelimaailman kohteelle tai hahmolle. Samalla myös parserin käyttö dialogissa loppui. Vuoropuhelun vastausvaihtoehdot näkyivät listassa tekstinä. Tästä listasta valittiin haluttu repliikki. (Kalata 2011: 178)

Peleissä käytävä vuoropuhelu rakentuu yleensä pelaajan ohjaaman päähahmon ja tietokoneen ohjaaman NPC-hahmon (non-player character) välille. Pelin sisältämä dialogi rakentuu kahdesta pääkomponentista. Tietokoneen antamasta syötteestä ja pelaajan vasteesta. Pelaajan antama syöte laukaisee NPC-hahmon vasteen, jonka jälkeen vuoropuhelussa avautuu uusia vaihtoehtoja (hyperlinkkejä). Peleissä dialogi rakentuu

yleensä tiedonkeruun varaan, mutta sillä saattaa olla muitakin funktioita, kuten esimerkiksi suostuttelu tai kaupankäynti. (Ellison 2008)

Pelien dialogi jaetaan yleensä kahteen eri ryhmään. Ei-haarautuvalla dialogilla tarkoitetaan vuoropuhelua, joka ei sisällä valintoja. Se etenee alusta loppuun ilman, että pelaajalla on mahdollisuutta vaikuttaa sen kulkuun. Haarautuvalla dialogilla taas tarkoitetaan vuoropuhelua, jonka etenemiseen pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa. Pelaaja lukee syötteen ja antaa vasteen rajoitetuista vaihtoehdoista. (Ellison 2008)

Vaikka haarautuva dialogi luo illuusion vapaasti etenevästä vuoropuhelusta, rajallisten vuorovaikutuksellisten vaihtoehtojen varaan rakentuvat keskustelut ovat vapaita vain näennäisesti. Tietokoneella ei ole vielä toistaiseksi mahdollista rakentaa täysin vapaaseen vuorovaikutukseen perustuvaa keskustelua tietokoneen ja pelaajan välille. (Ellison 2008)

Rakenteellisesti pelidialogi muistuttaa Augusto Boalin Sorrettujen teatteria, jossa foorumiteatteri työstää tavallisten ihmisten ongelmista tehtyjä performanssiesityksiä. Näissä esityksissä yleisölle tarjotaan mahdollisuutta omaksua päähahmon rooli. Esitysten tarkoituksena ei ole löytää ratkaisua ongelmiin, vaan tarjota kanava väittelylle. Tällainen rakenne täyttää simulaation määritelmän: se mallintaa järjestelmän (tilanne) toisen järjestelmän (näytelmä) kautta. (Frasca 2003: 228)

### 3.3 Kielipelit

Wittgenstein (Carlson 1985: 5–17) määrittelee myöhäistuotannossaan kielipelit kahden tai useamman henkilön väliseksi vuorovaikutukseksi. Myöhäistuotannon keskeisenä ajatuksena on tarkastella kieltä sen luonnollisessa ympäristössä, vuorovaikutuksessa (Leiwo ym. 1992: 20).

Kielipelit ovat sääntöihin sidottu aktiviteetti, jonka toimintaa ohjaa looginen säännöstö. Wittgensteinin (1981: 5–7) mukaan kielipeli on alkeellisimmillaan yksinkertaistettu vuoropuhelu, jossa konteksti määrää kieltä, sen opettamista ja oppimista.

Strukturalistinen kieli nähdään sääntöjen ohjaamana, matemaattisena kaavastona. Kielipelit muodostavat matemaattiskielellisen yhteyden todellisuuteen, jota pelit tulkitsevat, kuvaavat ja muokkaavat. Toinen tyypillinen kielipelin piirre on sen tavoitehakuisuus. Kaikki keskustelu johtaa siis tavoitteeseen. (Carlson 1985: 5–17) Kielipelillä voidaan viitata laajaan kontekstiin, jonka puitteissa ilmaisuja käytetään tai se voi merkitä jotain kapeampaa kielenkäyttötapaa, joita ovat esimerkiksi toimiminen käskyjen mukaan, teatterin esittäminen ja näytteleminen (Wittgenstein 1981: 23).

Kielellä on lukemattomia erilaisia käyttökohteita ja näin myös kielipelejä on lukemattomia erilaisia. Kielipeli merkitsee kielen puhumista elämän konkreettisessa yhteydessä ja toiminnassa. Kielipelejä ovat esimerkiksi kiroaminen, tervehtiminen ja kertomusten kertominen. (Aaltola 1989: 149) Kielipelin käsitettä on mahdotonta määritellä tyhjentävästi, sillä sen merkitys muuttuu kontekstin ja tilanteen vaihtuessa. Kielipeli on aina määriteltävä uudelleen sen käytännön toiminnan yhteydessä, jossa se ilmenee. (Aaltola 1989: 202)

Kielipelillä on kaksi pääkomponenttia: tavoite ja tarkoitus. Tavoite on keskustelun sisäisten komponenttien suorittama, tarkoitus on keskustelun päätepiste, sen funktio. Tavoite on sisäinen ja tarkoitus ulkoinen, mutta sisäiselle tavoitteelle saattaa olla ulkoinen motivaattori. Myös tiedon jakautuminen pelaajien kesken on erittäin tärkeässä roolissa. Kielipeleihin osallistuvat eivät ole samalla viivalla toistensa kanssa. (Carlson 1985: 7)

Wittgensteinin teorian mukaan keskustelu määritellään siirtojen ja vastasiirtojen luomaksi kokonaisuudeksi. Siirrot voivat olla kysyviä, toteavia ja argumentoivia. Yksikään keskustelu ei ole lineaarinen, alusta loppuun kulkeva kokonaisuus. (Carlson 1985: 67) Pelidialogi on käsikirjoitetun luonteensa vuoksi lähtökohtaisesti lineaarinen kokonaisuus, mutta pelaajan tekemillä valinnoilla käsikirjoitus etenee kokonaan omaan suuntaansa. Kielipeleissä myös konteksti nähdään tilanteessa syntyvänä (Leiwo ym. 1992: 21), mutta pelidialogia analysoidessa käsikirjoitus asettaa rajat dialogin kontekstille.



### 3.3.1 Säännöt

Säännöt kielipeleihin syntyvät toiminnasta ja kieltä puhuvasta yhteisöstä (Wittgenstein 1981: 150). Kielipelin säännöissä keskustelu voidaan määritellä monella tavalla. Yksinkertaisemmillaan vuoropuhelu määritellään vain yhdellä säännöllä: kuka tahansa pelaaja voi syöttää lauseen missä tahansa vaiheessa keskustelua. (Carlson 1985: 44) Näin yksinkertaisessa rakenteessa on omat ongelmansa eikä se sovellu pelidialogin tarkasteluun.

Jos tätä sääntöä hieman sovelletaan ja määritellään, että kuka tahansa pelaaja voi vuorollaan syöttää minkä tahansa lauseen, rakenne muistuttaa jo huomattavasti enemmän varsinaista pelidialogia. Dialogin eteneminen voidaan kuvata lineaarisena toimintana, joka johtaa alusta loppuun ja tietyissä kohdissa pelaaja valitsee repliikkinsä ja tämä vaikuttaa dialogin etenemiseen. Kielipelin onnistuminen punnitaan taas dialogikohtauksen lopussa. Jos pelaaja on saavuttanut tavoitteensa ja pelin tarina etenee, kielipeli on suoritettu onnistuneesti. Jos taas dialogikohtaus päättyy epäonnistumiseen ja tarina ei etene, kielipeli on päättynyt ei-toivottuun lopputulokseen. Pelaajilla tarkoitetaan keskustelijoita, pelidialogin tapauksessa tietokonetta (vuoropuhelua ohjaava instituutio) ja pelaajaa. Kielipeli etenee vuoroissa. Vuoron alussa puhuja valitsee käsiteltävän aihepiirin. (Carlson 1985: 73–74) Tässä tapauksessa taas instituution valta vaihtuu pelaajalle, sillä pelaaja määrittää kysymykset, mihin haluaa tietokoneelta vastauksen, mutta käsikirjoitus taas vastaa kontekstista. Wittgenstein (1981: 54) mukaan sääntöjä voidaan käyttää apukeinona kielipelin opettamisessa. Pelin osallistujien on tarkoitettava samaa käyttämillään sanoilla, merkityksen yhdenmukaisuus saavutetaan aikaansaamalla yksimielisyys (Witgenstein 1975: 114).

Kielipeleissä määritetään säännöt myös kysymyksille. Deus Ex: Human Revolutionin ja Mass Effect 2:n tapauksessa sekä pelaajalla että tietokoneella on oikeus esittää kysymys ja saada siihen vastaus. L.A. Noiressa taas pelaaja esittää kysymykset ja tietokone vastaa niihin ja tämän perusteella on pääteltävä, valehteleeko keskustelukumppani vai ei.

Kysymisen ja vastaamisen säännöt ovat Carlsonin (1985: 62) kielipeliteoriassa yksinkertaiset: kysyjä esittää kysymyksen, johon hän saa toiselta pelaajalta vastauksen. Kielipeleissä on varsinainen sisältö on kätkeyty semantiikkaan, joten tämän vuoksi kysymisen ja vastaamisen säännön funktionalisuus on todella yksinkertainen. Tätä yksinkertaisuutta tosin täydennetään argumentoinnin säännöllä, jonka avulla myös oman kysymyksen tehoa voi argumenttien avulla vahvistaa. (Carlson 1985: 62–63)

Mass Effect 2 ja Deus Ex Human Revolution käyttävät muutamassa kohdassa argumentointiin verrattavia pelimekaanisia keinoja kysymysten ja vastausten vahvistamiseen. Mass Effectissä voi valita oikeamielisen tai opportunistisen siirron, Deus Ex: Human Revolutionissa asennoituminen keskustelukumppaniin on keskustelujärjestelmän kivijalka ja L.A. Noiressa vuoropuhelu rakentuu juuri kuulustelun varaan, missä kuulusteltavan argumenteista on kyettävä lukemaan valehteleeko tämä vai puhuuko tämä totta.

### 3.3.2 Keskustelumaksiimit

Keskustelumaksiimeilla tarkoitetaan puheaktiteoriassa yleisiä keskustelun periaatteita, jotka ohjaavat keskustelun kulkua. Puheaktiteorian mukaan vuoropuhelu olisi ilman tällaisia periaatteita mahdotonta. Keskustelumaksiimit voidaan nähdä tavoitteiden lisäksi myös sääntöinä, joilla formalisoidaan keskustelun etenemistä. Gricen muotoilema yhteistyön periaate, jonka ympärille keskustelu hänen mukaansa rakentuu, koostuu määrän, laadun, suhteen ja tavan alamaksiimeista. (Leiwo ym. 1992: 29)

Kieltä käytetään kielellisten tekojen tekemiseen, joten vuoropuhelu ei ole pelkästään totuusarvojen välittämistä (Leiwo ym. 1992: 29). Keskustelutilanteessa on aina yhteisiä periaatteita, jotka ohjaavat sitä, millaiset puhunnokset voivat seurata toisiaan. Ilman tällaisia periaatteita kommunikaatio olisi kaoottista. Maksimit formalisoivat keskustelun sääntöjä, ne ovat normeja ja periaatteita, joiden mukaan keskustelu etenee. Keskustelumaksiimit ovat periaatteita, joita keskustelijat odottavat toistensa noudattavan ja *implikatuurit* päätelmiä, joita kuulija maksimien pohjalta tekee. (Leiwo

ym. 1992: 29) Carlsonin (1985: 4–6) kielipeliteorian mukaan keskustelumaksiimit ovat taas kielipelin tavoitteita.

Puheaktiteorian sisältämiä, Gricen määrittämiä periaatteellisia maksiiimeja on neljä kappaletta, joiden pääkäsite on yhteistyön periaate. Yhteistyön periaate rakentuu määrän, laadun, suhteen ja tavan alamaksiimeista. Gricen mukaan yhteistyö on tärkein keskustelun periaatteista ja nämä alamaksiimit toteuttavat tätä periaatetta. Yksinkertaisimmillaan yhteistyön periaate voidaan muotoilla ”tee puheenvuorostasi sellainen kuin keskustelun tavoitteet ja tarkoitus edellyttävät juuri siinä keskustelun vaiheessa”. Tällä tarkoitetaan, että kuulija odottaa puhujan toimivan järkiperaisesti ja olevan yhteistyössä kuulijan kanssa. (Leiwo ym. 1992: 29–30)

Määrän maksiiimi tarkoittaa, että puheenvuoron aikana annetaan oikea määrä kuulijalle tarpeellista informaatiota. Määrän maksiiimi tarkoittaa, että älä kerro liikaa tai liian vähän. Laadun maksiiimi edellyttää, että puheenvuoro pitää sisällään totuusarvon ja sen, että sanottava asia voidaan todistaa. Suhdemaksiimilla tarkoitetaan puheenvuoron asiassa pysymistä, kun taas tapamaksiimi tarkoittaa, että asia ilmaistaan selkeästi ja selvästi. (Leiwo ym. 1992: 31–34)

Kielipelin tavoitteet jaetaan Carlsonin (1985: 4–7) mukaan viiteen eri maksiiimiin, joilla mitataan kielipelissä onnistumista. Nämä ovat vakuuttavuuden (cogency), tyydyttävyyden (satisfiability), totuuden (truth), informaation (information) ja yhteisymmärryksen (agreement) maksiiimit. Keskustelun johdonmukaisuudelle on olemassa kaksi vaatimusta. Tyydyttävyyden maksiiimi on toiminnan toteutuksen pohja, kun taas vakuuttavuuden maksiiimilla tarkoitetaan suunnitelmien ja niiden seurausten analysointia. (Carlson 1985: 4–7)

Totuuden maksiiimi taas luo nimensä mukaan pohjan keskustelun todenmukaisuudelle. Kielipeleissä annetaan paljon painoarvoa keskustelun totuudellisuudelle, mutta tässä tutkielmassa sen merkitys on toisarvoinen. Ennalta käsikirjoitettu vuoropuhelu on tämän tutkielman puitteissa absoluuttisesti totta, vaikka sen funktio saattaisikin olla valheellinen. Totuuden maksiiimilla on keskustelussa todellinen funktio vasta siinä vaiheessa, kun keskustelu siirtyy pois loogisesta ongelmanratkaisusta. (Carlson 1985: 9)

Pelidialogin parissa tästä ei tarvitse huolehtia, sillä kaikki vuoropuhelu on rakennettu ongelmanratkaisun ympärille.

Informaation maksiimi täyttää pelidialogin kohdalla keskustelun pääperiaatteen: tiedon hankinnan. Se on samalla kielipelien maksiimeista suoraviivaisin. Keskustelua käydään uuden tiedon kartuttamiseksi, vaikkakaan kaikki keskustelijat eivät ota osaa vuoropuheluun tiedon vuoksi. Koska vuoropuhelu peleissä määritellään tässä työssä konstruktiviseksi, eli tavoitteeseen tähtääväksi, informaation kartuttamiselle on luonnollista antaa painoarvoa.

Yhteisymmärryksen maksiimi auttaa kielipelin pelaajaa muodostamaan perusteltuja mielipiteitä niistä aiheista, joista hän on kiinnostunut. Pelaaja voidaan nähdä rationaalisen ajattelijana, jonka mielipiteisiin ei voi lainkaan vaikuttaa. (Carlson 1985: 11) Informaation maksiimin lisäksi pelidialogissa voidaan nähdä myös yhteisymmärryksen maksiimeja. Tällaisia tilanteita on esimerkiksi L.A. Noiressa, kun pelaajan on tehtävä valinta kerätyn todistusaineiston perusteella onko kuulusteltava syyllinen syytön ratkaistavaan rikokseen. Kielipeleillä on arkikeskusteluissa monta tavoitetta ja strategiaa ja ne saattavat muuttua keskustelun edetessä. Pelidialogi on käsikirjoitetun luonteensa ansiosta rajattu lähinnä kahteen strategiaan: informaation kartutus ja tarinan edistäminen.

### 3.3.3 Keskustelun yksiköt

Vuoropuhelu voidaan nähdä vuorovaikutuksena, joka etenee *siirroissa*. Digitaalisessa pelissä siirrolla tarkoitetaan pelaajan puheenvuoroa. Keskustelun yksikkö taas on *sykli*. *Vuoroparilla* taas tarkoitetaan pienintä keskustelun yksikköä. (Leiwo ym. 1992: 67) Tässä tutkimuksessa vuoropariksi määritellään kysymys ja siihen saatu vastaus. Sykli taas on kokonaisuus, joka saattaa koostua useammasta vuoroparista, tässä tapauksessa se määrittään kattamaan pelaajan antaman syötteen ja tietokoneen vasteen, joka tietyissä tapauksissa on enemmän kuin yksi vuoropari.

Siirto koostuu yhdestä tai useammasta ilmauksesta. Konstruktivistiseen kysymyssiirtoon kuuluu kysymys ja vastaajan nimeäminen. Kysymys on siirron pääjäsen ja vastaajan nimeäminen apujäsen. (Leiwo ym. 1992: 67–68) Pelidialogia analysoitaessa vastaajan nimeämistä ei tarvitse miettiä. Apujäseneksi voidaan tässä tapauksessa määrittää pelaajan antama vaste.

Sykli käynnistyy *avaussiirrolla*, jolloin avaaja ottaa aktiivisen roolin avaamalla keskustelun. Avaus määrittää muut siirrot, edellyttäen, että muut keskustelijat ovat yhteistyössä. Avausta kutsutaan *tarjoukseksi* ja siihen saatua vastausta *tyydytykseksi*. Keskustelu ei välttämättä etene näin yksinkertaisesti, sillä avausta voi seurata *kiisto* tai *vastaehdotus*. Syklin edetessä siirrot ketjuttuvat pidemmiksi yksiköiksi ja kehittyvät keskusteluksi. (Leiwo ym. 1992: 69) Kiistot ja vastaehdotukset ovat kuitenkin pelidialogissa harvinaisia. Koska pelidialogi nähdään konstruktivistisena kokonaisuutena, pelidialogin avaus on esimerkiksi opetustilanteeseen verrannollinen, jolloin keskustelun avaava osapuoli (tietokone tai pelaaja) käynnistää keskustelun *strukturoidulla* siirrolla. Samalla myös kielipelille asetetaan rajat. Käytössä ovat vain ne valinnat, jotka keskustelukohtaukseen on käsikirjoitettu.

Kuulijan hyväksyessä avaajan siirron hän antaa informatiiviseen siirtoon tiedon kuittauksen tai kysymykseen vastauksen. Ideaalitalanteessa keskustelu rakentuu tällaisten vuoroparien varaan. Burton (1981: 70) esittää seuraavia vuoropareja avausiirtojen pääjäsenille:

1. huomionkiinnittäminen – kuittaus
2. kutsu – hyväksyminen
3. metalausuma – hyväksyminen
4. informatiivi – kuittaus
5. kysymys – vastaus
6. käsky – reaktio
7. syytös – anteeksipyyntö

Tämän luokituksen tarkoituksena on, että esittämällä sopivan parin kuulija hyväksyy keskustelun ja jatkaa vuoropuhelua pysymällä avauksessa esitetystä viitekehystä. Seuraavaa siirtoa kutstuaan *tukisiirroksi*. Tukevissa siirroissa on alaluokkia. *Haastava siirto* vaihtaa avauksen viitekehystä tai vastaa kysymykseen kysymyksellä. *Poikkeavalla siirrolla* taas tarkoitetaan keinoa, jolla vastaaja pyrkii herättämään avaajan huomion. (Leiwo ym. 1992: 72) Peliallogissa avaussiirtoa seuraava tukisiirto on lähes aina informatiivinen saatu kiittäminen, kysymykseen saatu vastaus tai käskyyn annettu reaktio. Keskustelun avaaminen voidaan nähdä kutsuun saatuna hyväksyntänä, etenkin siinä tapauksessa, kun tietokoneen ohjaama hahmo kutsuu pelaajan keskusteluun. Tällöin pelaajan valinnaksi jää joko jatkaa keskustelua (hyväksyä kutsu) tai suorittaa poikkeava siirto hylkäämällä kutsu.

### 3.4 Keskusteluanalyysin soveltaminen peliallogin analysointiin

Keskusteluanalyysin avulla voidaan analysoida vuorovaikutuksen mekanismeja, eli tämän tutkimuksen puitteissa pelin sisäisten mekanismien varaan rakennettuja keskustelujärjestelmiä. Keskusteluanalyysi tutkii keskustelutilanteen ja osallistujaroolien muodostumista keskustelun osapuolten yhteistyönä. Keskustelu ei ole sattumanvarainen lausumien sarja, vaan organisoitunut, hienovaraisten sääntöjen varassa toimiva mekanismi. Jokainen lausuma muokkaa keskustelun kontekstia. (Nuolijärvi 1990: 118) Peliallogissa konteksti ei kuitenkaan kehity lausumien mukana teorian perinteisessä mielessä. Pelaaja valitsee ennalta käsikirjoitetun lausuman (syötteen), joka taas laukaisee vastapuolen ennaltakäsikirjoitetun lausuman (vasteen). Konteksti muuttuu, jos näin on käsikirjoituksessa määritetty.

Keskusteluanalyysin lähtokohtana on tutkia vuorovaikutustilanteeseen osallistuvien tulkintoja tilanteesta (Tainio & Harjunen 2005), ei tutkijan tai tutkittavien omia asenteita tai odotuksia. Keskusteluanalyysi on siis aineistolähtöistä tutkimusta, jossa kaikki vuorovaikutuksessa tapahtunut nähdään potentiaalisena tulkinnan lähteenä. (Seedhouse 2004: 14–15; Tainio 2007)

Keskusteluanalyysi keskittyy ensisijaisesti vapaan arkikeskustelun analysointiin. Pelin sisältämä dialogi on kuitenkin luonteeltaan institutionaalista. Perinteisesti institutionaalisuudella ymmärretään esimerkiksi opettajan ja oppilaan välistä vuoropuhelua, missä auktoriteetti (instituutio) vastaa keskustelun etenemisestä (Puolimatka 1997: 253), mutta tämän tutkimuksen puitteissa tapahtumista päättävä peli on instituutio ja pelaaja on ”maallikko”. Peleissä käytävät keskustelut tähtäävät institutionaalisen tehtävän täyttämiseen, dialogikohtauksen tai itse pelin läpäisemiseen. Pelaaja on tietokoneen kanssa vuorovaikutuksessa käsikirjoitukseen.

Keskusteluanalyttisessa tutkimuksessa aineistona olevien vuorovaikutustilanteiden on oltava sellaisia, jotka olisivat toteutuneet ilman tutkimustarkoitustakin (Taylor 2001). Analyysin kohteena voi olla vain tarkasti litteroitu aineisto, jotta analyysi on mahdollista tehdä täsmällisesti. Tässä tutkimuksessa aineisto on litteroitu ilman erikoismerkkejä, koska tarkoituksena on tutkia pelidialogin etenemistä repliikkien perusteella. Repliikit on litteroitu vuoropuhelukohtausten tekstityksen mukaan, joten tässä tutkimuksessa ei oteta kantaa esimerkiksi non-verbaaliseen kommunikaatioon keskustelutilanteen yhteydessä, vaikka eleet ja katseet ovat esimerkiksi Streeckin (1993) mukaan olennainen osa vuorovaikutustilannetta. Litteroinnin tarkoituksena on siirtää vuorovaikutus mahdollisimman tarkasti, aitoa tilannetta mukailien. Koska analyysin kohteena on enalta käsikirjoitettu vuoropuhelu, non-verbaalisella viestinnällä ja repliikkien ulkopuolisella tulkinnalla ei ole tarvetta.

### 3.5 Digitaalisen pelin dialogi institutionaalisenä puheena

Tiedon sosiaalista rakennetta ei voida tutkia irrallaan siitä institutionaalisesta kontekstista, jonka vaikutuksen alaisena se syntyy ja jossa sitä pidetään yllä (Heritage 1984: 6, 278). Institutionaalisella keskustelulla viitataan keskusteluanalyysissä keskusteluun, jonka avulla suoritetaan tiettyjä institutionaalisia tehtäviä ja toteutetaan instituutioihin liittyviä rooleja, kuten oppilaan ja opettajan roolit (Peräkylä 1997; Tainio & Harjunen 2005; Tainio 2005; Thornborow 2002: 2). Institutionaaliseen keskusteluun osallistuvilla on roolista riippuen erilainen pääsy tiettyihin vuorovaikutuksen

toimintoihin (Thornborrow 2002: 4). Esimerkiksi luokkajaolle on tyypillistä, että opettaja kysyy ja oppilas vastaa. Digitaalisen pelin vuoropuhelussa tämä roolijako toteutuu siten, että pelaaja antaa syötteen (kysymys tai vastaus), johon tietokone antaa vastauksen (vastaus tai kysymys). Institutionaalinen keskustelu eroaa vapaasta arkikeskustelusta esimerkiksi juuri siten, että institutionaalisisessa keskustelussa osallistujilla on selvät vuorot (Hakulinen 1997: 13–17). Digitaalisen pelin vuorovaikutteiseen dialogiin tämä määritelmä sopii, sillä vuoropuhelu etenee nimenomaan vuoroissa ja se on jäsenneilty hierarkkisesti. Digitaalisen pelin sisältämää vuoropuhelua voidaan siis pitää lähtökohtaisesti institutionaalisen puheen ilmenemismuotona.

Institutionaalinen puhe käsitetään keskusteluanalyysissa arkipuheen erikoistapaukseksi. Sen kulkua määrittävät samat keskustelun perussäännöt kuin arkipuhetta. Institutionaalisuus näkyy pelien sisältämissä keskusteluissa kahdella tavalla. (Drew & Heritage 1992: 22–25)

1. Ainakin yksi keskustelija suuntautuu tilanteessa ennalta määrätyn päämäärän toteuttamiseen.
2. Osapuolten osallistuminen keskusteluun on arkipuhetta rajallisemmat (syöte ja vaste)

Pelien sisältämää vuoropuhelua analysoidessa myös keskustelu itsessään voidaan ymmärtää instituutiona, ”ylhäältä annettuna”. Koska sekä pelaajan antamat syötteen sekä pelin palauttavat vasteet valmiina olemassa, keskustelua voidaan tarkastella kahden instituution välisenä leikkauksena. (Peräkylä 1997: 180) Institutionaalinen vuorovaikutus pitää sisällään myös vallan ja ideologian käsitteet, mutta näitä ei pelidialogin tapauksessa ole tarpeen käsitellä, sillä vuoropuhelu on valmiiksi käsikirjoitettua.

Keskusteluanalyysi on keino määritellä sitä, miten toimijat rakentavat vuorovaikutustilanteen puheenvuoro puheenvuorolta (Vehviläinen 2001). Pelien tapauksessa vuorovaikutustilanteen käsite on määriteltävä uudelleen, sillä keskustelu etenee valmiiksi määriteltyjen suuntaviivojen mukaan, mutta kuitenkin siten, että pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat dialogin etenemiseen.



Pelin sisältämän dialogin analysointiin voidaan käyttää referointia. Vuorovaikutuksen tutkimiseen käytettyä metodia on kuitenkin muokattava, jotta se soveltuu pelin sisältämän dialogin tarkasteluun.

### 3.6 Referaatti ja johtoilmaus pelidialogissa

*Referaatti* on kielellinen esitys, joka kertoo jotain toisesta kielellisestä esityksestä (Kuiri 1984: 1). Ison suomen kieliopin (2004: 1399) määritelmän mukaan referointi on vuorovaikutuksen väline, jolla tarkoitetaan puheen, kirjoituksen ja ajatuksen lainaamista itseltä tai toiselta siten, että referaatista voidaan erottaa, mikä osa on lainattua ja mikä omaa. Puhe tai teksti, joka ei sisällä referointia, on *välitöntä puhetta* (Ikola 1992: 178). Referaatissa on *johtoilmaus* ja *referaattiosa* eli *repliikkiosa*. Johtoilmaus sisältää kommunikaatioverbin ja maininnan alkuperäisestä esittäjästä. (ISK 2004: 1399, 1414.) Tässä tutkimuksessa referaatti nähdään kaksiosaisena kokonaisuutena, jossa keskustelujärjestelmän antama avainsana on johtoilmaus ja repliikkiosa on referaatti. Tämä rajausta toteuttaa referaatin määritelmän ajatuksen lainaamisesta, sillä pelin käsikirjoitettu vuoropuhelu antaa ”ajatuksesta” johtoilmauksen, jota täydennetään varsinaisella referaatti- eli repliikkiosalla.

Johtoilmaukset aloittavat usein referaatin ja kertovat, kenelle ääni annetaan tai kenen ajatuksia referoidaan. Johtoilmauksesta voi aistia, mikä on alkuperäisen puhujan suhde sanottavaansa tai kertojan suhtautuminen alkuperäiseen puhujaan. Nämä suhtautumiset tulevat ilmi johtoilmauksen verbistä. johtoilmauksen verbi voi olla semanttisesti latautunut (*crush, plead*), jolloin siitä voidaan aistia jotain kertomuksen kannalta merkittävää. johtoilmauksen verbi voi olla myös semanttisesti epäspesifi (*absolve*). (Kalliokoski 2005: 26–27).

Yleisin verbityyppi johtoilmauksissa ovat kommunikaatioverbit, kuten *sanoa, kertoa, ilmoittaa, ehdottaa, myöntää*. Tässä tutkimuksessa johtoilmauksella tarkoitetaan toimintaa indikoivaa lausetta pelin keskustelujärjestelmässä. Johtoilmaus ilmaisee subjektin, joka on alkuperäisen tekstin esittäjä, ja johtoilmausesta voi käydä ilmi

alkuperäisen tekstin vastaanottaja (*Can I help you?*). Kommunikaatioverbien lisäksi johtoilmauksissa voi esiintyä intransitiiviverbejä (*raivota, irvistää*), joiden viestinnällinen merkitys on vähäinen. (ISK 2004: 1414) johtoilmaus voi sijaita kolmessa eri paikassa: referaatin edellä johtoilmauksena, referaatin jäljessä *jälkijohtoilmauksena* tai referaatin keskellä *välijohtoilmauksena*. (ISK 2004: 1417)

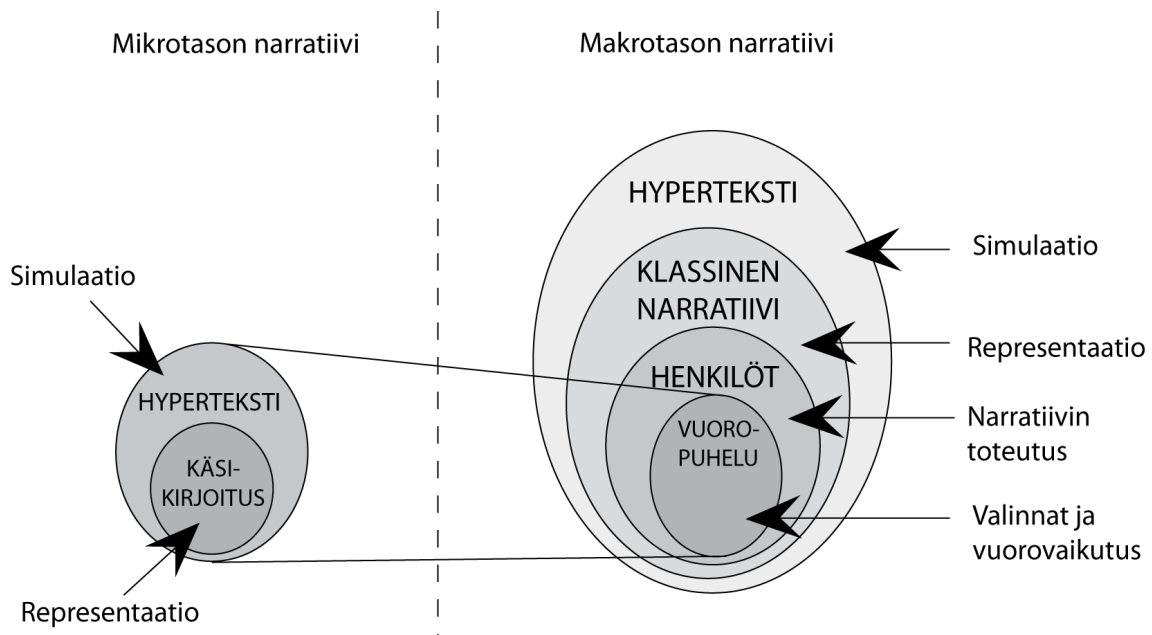
#### 4 DYNAAMINEN HYPERTEKSTI

Tässä luvussa rakennetaan edellä esitettyjen teorioiden perusteella malli dynaamisesta hypertekstistä, jota käytetään kahdessa seuraavassa luvussa narratiivin makro- ja mikrorakenteiden analysointiin. Mallilla on tarkoitus selvittää, mistä osista digitaalisen pelin kerronta rakentuu ja miten vuorovaikutteinen dialogi tukee digitaalisen pelin kerronnan kehittymistä.

Malli toteutetaan operationalisoimalla (Niiniluoto 1980: 186–187). Klassisen narratiivin, hypertekstin narratiivin ja kielipelien teorioista voidaan rakentaa operationalisoimalla dynaamisen hypertekstin malli, joka soveltuu digitaalisen pelin narratiivin analysointiin. Operationalisoinnilla tarkoitetaan käsitteiden määrittelemistä sellaisiksi analyttisiksi malleiksi, joita voidaan mitata (Niiniluoto 1980: 186–187). Operationalisointi on päättelyketju, joka sisältää seuraavat vaiheet (Saari 2006: 29–33).

1. Ilmiön kuvaaminen
2. Käsitteellistäminen, eli ilmiön kuvaaminen käsitteiden avulla
3. Ilmiön mallintaminen
4. Mittauksen toteuttaminen
5. Mittaustulosten analysointi ja vertailu
6. Johtopäätökset

Ilmiö, eli digitaalisen pelin narratiivin makro- ja mikrotasot on kuvattu kahdessa edellisessä luvussa. Tässä tutkielmassa käytetyt narratiivin käsitteet on määritelty luvussa kaksi. Tässä luvussa ilmiö mallinnetaan ja tuotetaan graafinen esitys (kuvio 8) dynaamisesta hypertekstistä. Kehitettyä mallia sovelletaan luvussa viisi digitaalisen pelin makrotason kerronnan analysointiin ja luvussa kuusi narratiivin mikrotason analysointiin. Näiden lukujen lopussa analysoidaan kerätyt tulokset. Tulosten vertailu ja johtopäätökset tehdään luvussa seitsemän. Dynaaminen hyperteksti on keino kuvata digitaalisen pelin narratiivia, joka hyödyntää sekä klassista draaman kaarta että hypertekstin tarjoamaa haarautuvaa rakennetta.



**Kuvio 8.** Dynaaminen hyperteksti

Mallin makrorakenne pitää sisällään klassisen narratiivin ja hypertekstin narratiivin, kun taas mikrorakenne sisältää interaktiiviset dialogikohtaukset, jotka tässä tutkielmassa käsitetään Gaudreaultin (1990: 114–122) jaottelun mukaan yksittäiseksi otokseksi, joka on itsessään kerronnallinen.

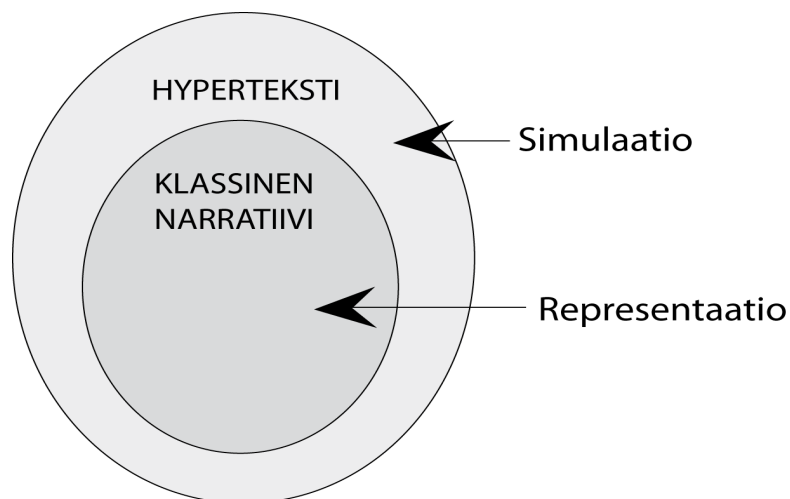
#### 4.1 Dynaamisen hypertekstin makrorakenne

Digitaalisten pelien makrorakenteen analyysi toteutetaan kolmessa vaiheessa. Ensin analysoituja pelejä vertaillaan Freytagin (Lowe 2000: 22) viisinäytöksiseen draaman kaareen, jotta saadaan selville, missä määrin digitaaliset pelit toteuttavat kerronnassaan klassista narratiivia. Tämän jälkeen analysoidaan kuinka pelit toteuttavat hypertekstuaalisuutta kerronnassaan soveltamalla vuorovaikutuksen ja haarautuvuuden käsitteitä. Tämän jälkeen selvitetään myyttisen aktanttimallin (Greimas 1980: 205–206;

Salosaari 1987: 38) ja narratiivisen kaavion (Salosaari 1991: 140–141) avulla henkilöiden sijoittumista kerronnassa.

Digitaalisen pelin kerronnan keinot voidaan jakaa kolmen tasoon: (1) simulaatio käsittelee narratiivin, representaation ja tapahtumat, (2) pelaaja voi manipuloida narratiivin tapahtumia ja (3) mitä pelaajan on tehtävä pelin läpäisemiseksi (Frasca 2003a: 220). Tätä ajatusta on sovellettu siten, että pelin varsinainen tarinarakenne jaetaan kolmeen osa-alueeseen: (1) maailma, joka sisältää tapahtumat ja pelin hahmot (*actors*), (2) narratiivin *mekaniikka*, jolla tarkoitetaan sitä, miten tarinan juonenkuljetus on järjestetty ja (3) *vastaanotto (reception)*, jolla tarkoitetaan sitä, miten pelaaja kokee tarinan. (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 172–173)

Näiden havaintojen perusteella esitän, että digitaalisen pelin kerrontaa voidaan käsitellä hypertekstin yhtenä osa-alueena, jonka varsinaisen kerronnallisen elementin klassinen narratiivi toteuttaa. Koska peleissä kerrontaan vaikuttaa sekä hypertekstin narratiivi (simulaatio) että klassinen narratiivi (representaatio), digitaalisten pelien makrotason kerronta asettuu dynaamiseen hypertekstiin seuraavasti (kuvio 9).



**Kuvio 9.** Dynaamisen hypertekstin makrotason narratiivi

Kerronnan makrotasolla käsikirjoitettu, klassista narratiivia toteuttava sisältö on mallin ytimessä, kun taas varsinainen tarinan toiminnallisuus on rakennettu hypertekstin varaan. Hyperteksti siis tarjoaa teknisen rajapinnan, johon käyttäjä on vuorovaikutuksessa, kun taas narratiivin juonenkuljetusta edistävät perusrakenteet luodaan klassisen narratiivin kautta. Klassisen narratiivin analyysi toteutetaan vertailemalla Freytagin (Lowe 2000: 22) draaman kaarta analysoitujen pelien kerronnalliseen rakenteeseen. Hypertekstin narratiivia tutkitaan analysoimalla haarautuvuuden ja vuorovaikutuksen käsitteiden avulla.

Kuviosta (9) käy ilmi dynaamisen hypertekstin makrotason narratiivin perusrakenne. Digitaalisen pelin narratiivi yhdistää kerronnallisen ytimen vuorovaikutukselliseen viitekehykseen. Tämän perusteella voidaan todeta, että digitaalisen pelin kerronnan keinot muistuttavat sekä klassista narratiivia että hypertekstin narratiivia, mutta ne toteuttavat kerronnallisen rakenteen yhteistyössä, jossa klassinen narratiivi kertoo tarinan ja hyperteksti tarjoaa teknisen rajapinnan, joka muokkaa kerrottavaa tarinaa ja samalla antaa pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa tarinan rakentumiseen omilla valinnoillaan.

Representaatio on tällaisessa rakenteessa käsikirjoitettu, kun taas hypertekstiin yhdistetty simulaatio mahdollistaa näihin tapahtumiin vaikuttamisen, jolloin narratiivi voi kehittyä pelaajan valinnoista riippuen kokonaan omaan suuntaansa. Ulompi kerros toteuttaa vuorovaikutuksen, joka on keskeisessä roolissa digitaalisen pelin kerronnassa. Pelihahmot toteuttavat pelaajan tahtoa, jonka mukaan tarinan rakenne kehittyy.

Vaikka dynaaminen hyperteksti antaa vapauksia kerronnan rakentumiselle, se on kuitenkin vain näennäistä. Digitaalisessa pelissä tarina rakentuu tiukasti käsikirjoituksen varaan. Peli päättyy joko pelaajan epäonnistumiseen tai tarina saa päätepisteensä. Vivahde-eroja lukuunottamatta kerronta rakentuu valinnoista riippumatta samanlaiseksi. Muutamissa peleissä täsin pelaajan valintojen mukaan kehittyvä dynaaminen kampanja (Laaksonen 2000) rakentaa pelikokemuksesta kokonaan omanlaisensa, mutta valmiiksi käsikirjoitetut pelit päättyvät edelleen valinnoista riippumatta samalla tavalla. Dynaaminen hyperteksti tarjoaa siis vaihtoehtoja kerronnan rakentumiselle, mutta tarinan varsinaiseen lopputulokseen sillä ei ole vaikutusta.

Dynaaminen hyperteksti on tässä suhteessa hybridi klassisesta narratiivista ja hypertekstin rakenteesta. Vaikka omien valintojen perusteella tuotettu vuorovaikutus narratiiviin onkin peleissä hyvin pitkälti näennäistä, se antaa kuitenkin huomattavasti paremmat työkalut tarinoiden rakentamiseen kuin alusta loppuun samanlaisena jatkuva kerronta. Narratiivi siis kehittyy pelaajan tekemien valintojen mukaan, vaikka tarina päättyykin valinnoista riippumatta samalla tavalla (Wolf 2001: 108). Mass Effect 2:ssa ja Deus Ex: Human Revolutionissa tehdyt valinnat näkyvät loppuratkaisussa. Jos pelaaja on Mass Effect 2:ssa pelannut esimerkiksi moraalittomalla päähahmolla, negatiiviset luonteenpiirteet korostuvat loppuratkaisussa. Vaikka lopputulos on sama valinnoista riippumatta, syyt ja seuraukset rakentuvat pelin aikana tehtyjen valintojen mukaan. Simulaatio (hyperteksti) on työkalu, jolla representaatio (klassinen narratiivi) digitaalisissa peleissä toteutuu ja mukautuu käyttäjän tekemiin valintoihin.

Dynaaminen hyperteksti ei ole itsestäänselvyys, sillä pelin suunnittelussa on otettava huomioon valintojen mukaan kehittyvä tarina. Jos peli on luonteeltaan lineaarinen, eli tapahtumat kehittyvät tiettyyn suuntaan pelaajan valinnoista riippumatta, se ei toteuta dynaamisen hypertekstin rakennetta. Tällaisissa tapauksissa kerronta rakentuu hyvin pitkälti klassisen narratiivin varaan, joskaan ei toteuta sitä täysin orjallisesti. Klassisessa narratiivissa tiettyjen osa-alueiden kesto on määritetty varsin tarkasti (Lowe 2000: 112), kun taas peleissä kesto vaihtelee pelaajan taitojen mukaan (Eskelinen 2005: 59). Eteneminen saattaa esimerkiksi pysähtyä, jos pelaajan taidot eivät riitä tietyn kohdan suorittamiseen. Tämä taas vaikuttaa tarinan kokemiseen, sillä lineaarikseksi rakennettua peliä ei voi läpäistä, ellei kohtausta suorita. Pelin tarina saattaa jäädä kokonaan kokematta, mikä taas elokuvissa ja kirjallisuudessa on mahdotonta.

Simulaation ja representaation käsitteet yhdistävä lähestymistapa digitaalisen pelin narratiivin analysointiin ottaa huomioon sekä ludologisen että narrativistisen näkökulman. Tämä rakenne myös osaltaan ottaa kantaa erääseen pelitutkimuksen kiistakapuloista: digitaalinen peli on narratiivinen media eikä pelkästään kokoelma mekaanisia algoritmeja.

Elokuvan voima kumpuaa yllätyksellisyydestä ja esimerkiksi näytösten pituudet ovat hyvin tarkkaan strukturoituja (Lowe 2000: 110; Reitala & Heinonen 2001: 41–42), kun

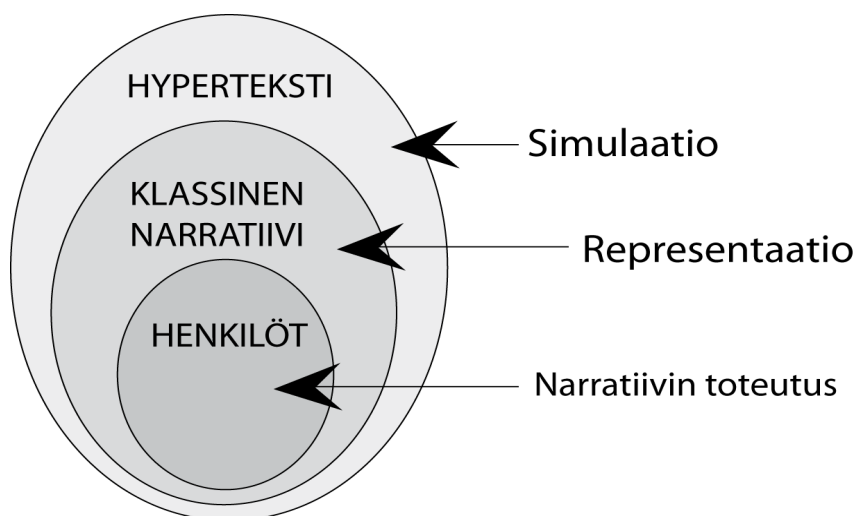
taas digitaalisissa peleissä narratiivi edellyttää kokemista ja tämän vuoksi myös tiettyjä taitoja (Frasca 2003a: 220). Elokuvan tarinan, eli representaation kokeminen ei edellytä katsojalta sellaisia taitoja kuin digitaalisten pelien sisältämä simulaatio, jonka hallitseminen on edellytys sille, että kerronta, eli representaatio on mahdollista kokea. Tällainen kerrontatapa rikkoo Hollywood-elokuvalla ominaisen, käännekohtien varaan rakennetun kerronnan, missä kaksi kerrontaan kuuluvaa käännettä on tarkkaan sijoitettu tiettyihin ajanjaksoihin narratiivissa (Reitala & Heinonen 2001: 41)

Simulaatio lisää kerrontaan kokonaan oman narratiivisen elementtinsä, sillä digitaalisten pelien haarautuva rakenne mahdollistaa sen, että pelikokemus on jokaisella pelikerralla erilainen ja näytösten kesto ei ole läheskään sama jokaisella pelikerralla. Esimerkiksi esittelyjakso, eli ekspositio saattaa pelaajan taidoista riippuen kestää muutamasta minuutista puoleen tuntiin. Elokuva taas ei rakenteeltaan tai kerronnaltaan muutu ensimmäisen katsomiskerran jälkeen.

#### 4.2 Henkilöhahmot dynaamisessa hypertekstissä

Koska tarina ja henkilöt liittyvät Greimasin (1980: 205–260) mukaan erottamattomina osina toisiinsa, on perusteltua, että henkilöhahmot sijoitetaan myös dynaamisessa hypertekstissä narratiivin ytimeen. Henkilösuhteiden analysointi toteutetaan narratiivisen kaavion (Salosaari 1991: 140–141) ja myyttisen aktanttimallin (Greimas 1980: 205–206; Salosaari 1987: 38) avulla. Henkilöhahmot sijoittuvat dynaamisen hypertekstin makrorakenteen ytimeen (kuvio 10).



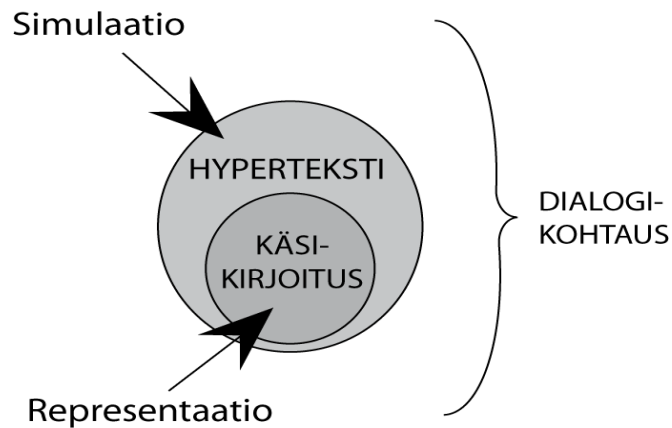


**Kuvio 10.** Henkilöhahmojen sijoittuminen dynaamisessa hypertekstissä

Henkilöhahmoilla tarkoitetaan tarinan sankaria, eli protagonistia ja päähahmon vastavoimaa, eli antagonistia. Henkilöhahmojen suhteiden lisäksi aineistosta analysoidaan, miten pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat henkilöiden välisten suhteiden kehittymiseen.

#### 4.3 Dynaamisen hypertekstin mikrorakenne

Dynaamisen hypertekstin mikrorakenteen narratiivia toteuttavat interaktiivisia dialogikohtauksia analysoidaan kielipeliteorian (Carlson 1985: 5–17) ja keskusteluanalyysin (Tainio & Harjunen 2005) avulla. Dialogikohtauksissa (kuvio n) toteutuu pienemmässä mittakaavassa sama haarautuvuuden ja vuorovaikutuksen periaate, mikä näkyy myös makrorakenteen narratiivia tarkastellessa. Digitaalisen pelin narratiivin mikrorakenne toteuttaa makrorakenteen representaation ja simulaation käsitteet, mutta pienemmässä mittakaavassa.



**Kuvio 11.** Dynaamisen hypertekstin mikrorakenne

Hyperteksti toimii teknisenä rajapintana, kun taas varsinainen käsikirjoitettu sisältö on dialogikohtausten ytimessä. Tämä tutkimuksen perusteella vuoropuhelukohtaukset voidaan käsittää makrotason narratiiviin kuuluvina mikrotason kerrontaa toteuttavina elementteinä, jotka osaltaan vaikuttavat kerronnan kehittymiseen. Interaktiiviset dialogikohtaukset (kuvio 11) asettuvat makronarratiivissa henkilöiden sisälle, mutta toteuttavat makronarratiivin lisäksi kokonaan omaa, mikronarratiivista rakennettaan, joka toteutuu dialogikohtauksen alkuna, keskikohtana ja loppuna.

Digitaalisten pelien narratiivi voidaan käsittää dynaamisen hypertekstin käsitteen avulla kaksitasoiseksi kerronnalliseksi rakenteeksi, missä makronarratiivi toteuttaa ylemmän tason kerrontaa, kun taas yksittäiset otokset, tässä tapauksessa vuorovaikutteiset dialogikohtaukset toteuttavat digitaalisen pelin mikronarratiivista rakennetta. Dialogikohtausten rakenne toteuttaa makronarratiivin simulaation ja representaation yhteistyön, mutta pienemmässä mittakaavassa. Pelaaja on vuorovaikutuksessa keskustelujärjestelmän (simulaatio) käsikirjoitettuun dialogiin (representaatio).



**Kuva 1.** Simulaation ja representaation suhde Mass Effect 2:n vuoropuhelussa.

Digitaalisen pelin kerronnan etenemiseen vaikuttavat muutkin pelimekaniikan sisältämät erityispiirteet, mutta varsinaiseen kerronnan etenemiseen vaikuttavat tarinan avainkohdissa, kuten esimerkiksi vuoropuhelussa, tehdyt valinnat. Simulaation ja representaation suhde dynaamisessa hypertekstissä kuvataan kuvassa 1. Alaosassa näkyvien vuoropuheluvaihtoehtojen (simulaatio) seuraukset näkyvät vaihtoehtojen yläpuolella olevien pelihahmojen repliikkeinä(representaatio).

## 5 MAKRONARRATIIVISUUS DIGITAALISESSA PELISSÄ

Tässä luvussa analysoidaan kolmen digitaalisen pelin, Mass Effect 2:n, Deus Ex: Human Revolutionin ja L.A. Noiren narratiivin rakenteita kokonaisuutena ja tutkitaan, missä määrin ne toteuttavat Freytagin (Lowe 2000: 22–24) määrittelemiä narratiivin ominaisuuksia ja mitkä seikat taas tukevat hypertekstin narratiivin (Wardrip-Fruin 2004) varaan rakentuvaa kerrontaa. Luvussa tarkastellaan, mistä digitaalisen pelin kerronnan makrotaso rakentuu.

Vertailen pelien kerronnan rakennetta Gustav Freytagin (Lowe 2000: 22–24) esittämään viiden näytöksen malliin (kuvio 3), joka sisältää eksposition, kiihottavan momentin, huippukohtan, traagisen momentin, viimeisen jännityksen momentin ja loppuratkaisun. Tämän lisäksi peleistä tutkitaan, kuinka ne toteuttavat hypertekstin narratiiviin kuuluvaa haarautuvuutta ja miten vuorovaikutus toteuttaa tarinankerrontaa. Varsinaista kertomuksen rakentumista tutkitaan A.J. Greimasin kehittämän myyttisen aktanttimallin ja narratiivisen kaavion avulla. Myyttisessä aktanttimallissa narratiivia analysoidaan henkilöiden tekojen perusteella (Greimas 1980 205–206; Salosaari 1987: 38), kun taas narratiivinen kaavio (Salosaari 1987: 40) mahdollistaa kerronnan eri vaiheiden tarkemman analysoinnin. Freytagin draamamalli mahdollistaa narratiivin eri osaluokkien vertailemisen, myyttinen aktanttimalli hahmojen välisten suhteiden analysoinnin ja narratiivinen kaavio tarinan rakentumisen analysoinnin.

### 5.1 Analysoitava aineisto

Olen valinnut tutkittavaksi peleiksi Mass Effect 2:n, Deus Ex: Human Revolutionin ja L.A. Noiren. Yhteistä näille kolmelle pelille on narratiivin varaan rakentuva perusrakenne, jonka kulkuun käyttäjä voi vaikuttaa. Kaikki kolme peliä ovat luonteeltaan vahvasti tarinavetoisia ja juonenkuljetus keskittyy henkilöiden ympärille (Salminen 2010, Sillanpää 2011, Kuorikoski 2011, Salminen 2011). Mass Effect 2 ja Deus Ex: Human Revolution ovat roolipelejä, kun taas L.A. Noire on seikkailupeli.

Jokaisessa kolmessa pelissä pelaajan ja tietokoneen välinen vuorovaikutteinen dialogi vaikuttaa tarinan etenemiseen ja peleissä on myös avainsanojen ympärille rakentuvat keskustelujärjestelmät.

### 5.1.1 Mass Effect 2

Mass Effect 2 on tulevaisuuteen sijoittuva juonivetoinen roolipeli, joka jatkaa suoraan ensimmäisen Mass Effectin tarinaa. Pelin päähahmo on komentaja Shepard. Hahmon sukupuolen voi itse määrittää, ja edellistä peliä pelanneet voivat siirtää tallennetun hahmon myös jatko-osaan. (Salminen 2010)

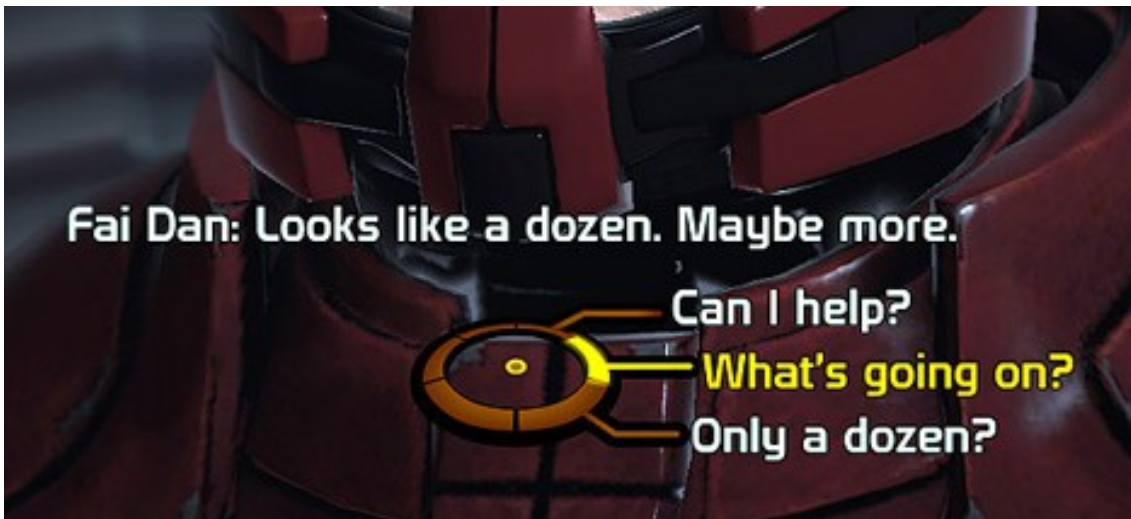
Pelin tarina käsittelee ihmiskunnan taistelua muinaisia Reaper-muukalaisia vastaan. Ensimmäisessä osassa uhka tunnistettiin (Salminen 2009), toisessa osassa muut galaksin rodut valmistautuvat taisteluun uhkaavia muukalaisia vastaan. Peli muistuttaa puitteiltaan speaktaakkielokuvaa (ks. Hietala 2007: 38) ja tarinaan on otettu vaikutteita Babylon 5 -televisiosarjasta (WB 2011). Erityisen selvästi tämä tulee ilmi pelin vihollisina toimivista Reapereista. Ne muistuttavat paljon Babylon 5:n Varjoja (The Babylon Project 2011).

Pelin juonenkuljetus keskittyy sekä toimintaan että dialogikohtauksiin, jotka määrittävät paitsi pelitapahtumia, myös päähenkilön hahmonkehitystä. Lähes jokaisella pelissä tehdyllä valinnalla on moraalisia seurauksia. Ne saattavat vaikuttaa esimerkiksi muun ryhmän suhtautumiseen tai suoraan juonen kehittymiseen. Pelitapa ja tehdyt valinnat vaikuttavat tällä tavoin suoraan pelikokemukseen. (Salminen 2010)

Pelitapahtumia edistävän pääjuonen lisäksi pelissä on lukuisia *sivutehtäviä* joilla on kokonaan omat pääjuonensa ja tarinansa. Sivutehtäviä suorittamalla hankitaan kokemuspisteitä, joilla hahmo kehittyy. Kun hahmo on kartuttanut riittävästi kokemuspisteitä, hahmo nousee seuraavalle *kokemustasolle*. (Salminen 2010) Kokemustaso on numeeriseen muotoon siirretty esitys hahmon taitotasosta. Kokemustasot alkavat nolasta ja kokemuspisteitä keräämällä ne nousevat.

Kokemuspisteitä hankitaan etenemällä juonessa, suorittamalla sivutehtäviä tai tuhoamalla vihollisia. (Simons 2007)

Mass Effect 2:n keskustelujärjestelmän ytimessä on avainsanoihin perustuva *dialogipyörä*. Tapio Salminen (2010) määrittelee dialogipyörän (Kuva 2) avainsanoihin perustuvaksi keskustelujärjestelmäksi, jossa päähahmon sanojen sijaan valitaan tunnetila. Keskustelun aikana pelaaja ei tiedä, mitä päähahmo seuraavaksi sanoo, vaan hän saa ylimalkaisen viitteen seuraavaksi tapahtuvasta vuoropuhelusta. Esimerkiksi ”Can I Help?” -vastauksen valitseminen tuottaa vasteen ”Is there anything I can do for you?”



**Kuva 2.** Kuva Mass Effect 2:n dialogipyörästä

Keskustelulla on toinenkin tärkeä funktio pelissä. Se osaltaan määrittää pelin juonta, sillä keskusteluissa tehtävät valinnat vaikuttavat pelihahmon moraaliin ja muiden hahmojen suhtautumiseen pelihahmoon. Mass Effectissä on käytössä *keskus ja vuorosana* -järjestelmä. (Ellison 2008) Tällä järjestelmällä tarkoitetaan keskustelun toteuttamista siten, että tarvittaessa monivalintaan perustuvassa vuoropuhelussa voidaan palata yksi taso alaspäin ja edetä vuoropuhelussa kokonaan eri suuntaan. Vaikka tietyissä kohdissa tehdyt valinnat ovat lopullisia, Mass Effect 2:n sisältämä

keskustelujärjestelmä on Ellisonin (2008) toistaiseksi luonnollisin tapa toteuttaa vuoropuhelua tietokoneen ja ihmisen välillä.

Tietyssä mielessä pelin vuoropuhelu muistuttaa oikean elämän dialogia, sillä kerran sanottua repliikkiä ei voi perua. Avainsanapohjainen järjestelmä tekee keskustelusta myös normalia vauhdikkaampaa, kun pelaaja ei voi nähdä kuin viitteellisesti sen, mitä päähahmo sanoo. Muutaman sanan mittainen kuvaus seuraavasta repliikistä on nopea lukea ja vasteen tuottaminen tietokoneen antamaan syötteeseen tapahtuu nopeasti. Vasteen avainsanat näkyvät ruudulla jo silloin, kun tietokoneen ohjastama NPC-hahmo kertoo syötettä, joten keskusteluun pystyy varautumaan ja turhia taukoja ei tule kovin usein. (Salminen 2009, Ellison 2008)

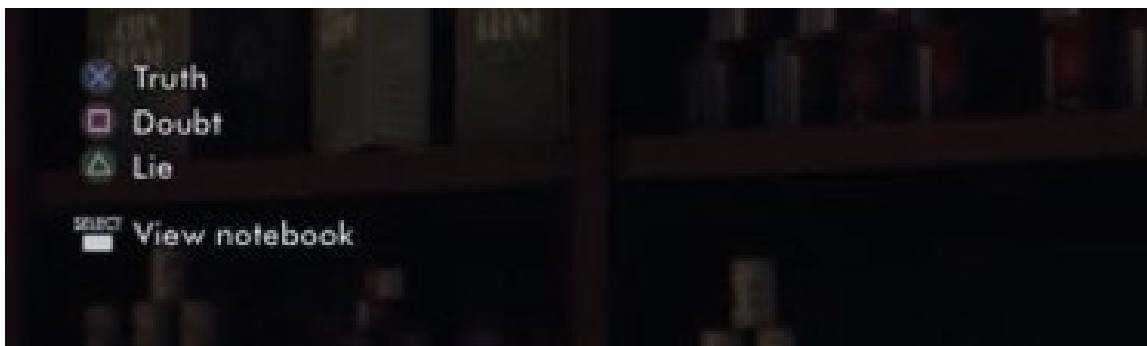
#### 5.1.2 L.A. Noire

L.A. Noire on Los Angelesiin sijoittuva rikostarina, jonka pääosaa esittää etsivä Cole Phelps. Film noir -elokuvista ammentava etsiväseikkailu on toimintaa ja seikkailua keskenään yhdistelevä, tarinavetoinen seikkailupeli. Pelin pääpaino on todisteiden keräämisellä ja ihmisten haastattelulla. Episodeissa etenevän pelin kulmakivenä ovat tutkiminen, kuulustelu ja johtopäätösten tekeminen. Tarinassa ei voi loikkia taaksepäin, joten kerran tehdyt valinnat kulkevat mukana koko pelin ajan. (Salminen 2011, Heggevell 2011) Pelin tarina tasapainottelee petosten ja juonittelun riivaaman Los Angelesin ja päähahmon sodanaikaisten kokemuksien ympärillä (Lehtiniemi 2011).

Salmisen (2011) mukaan pelin peruskivenä ovat kuulustelutilanteiden ytimessä olevat keskustelut, jotka on toteutettu erittäin realistisiksi käyttämällä kasvojentunnistusta. Pelissä olevat näyttelijöiden kasvot on kuvattu *motion capture* -tekniikalla, joten kasvonliikkeet mukailevat oikeita ilmeitä. Kuulusteluissa pelaajan on pystyttävä tulkitsemaan hienovaraisia ilmeitä, jotta hän pystyy tekemään omat päätelmänsä siitä, onko kuulusteltava henkilö syytön vai syyllinen tutkittavaan rikokseen. Keskustelut antavat vinkkejä tutkittavasta rikoksesta ja kertovat lisää pelin runkona toimivasta päätarinasta. Viisi itsenäistä episodista muodostaa loppua kohden eheän tarinakaaren

(Heggevell 2011). Jokainen episodi alkaa poliisiasemalta, missä tutustutaan tapahtuneisiin rikoksiin. Tämän jälkeen siirrytään rikospaikalle tutkimaan tapahtumia. Rikospaikalta etsitään johtolankoja, joiden avulla voidaan päätellä, mitä on tapahtunut. Johtolangat antavat viitteitä tapahtumista ja mahdollisista syyllisistä. (Heggevell 2011)

L.A. Noiren keskustelujärjestelmän kivijalkana toimivat epäiltyjen kuulustelut. Kuulustelutilanteessa ihmisten kertomuksia verrataan rikospaikalta löytyneeseen todistusaineistoon. Pelaaja voi päättää, uskooko epäiltyä vai syyttääkö tätä valehtelusta. (Hegevall 2011) Kysymyksiä esittämällä on pystyttävä päättelemään kuulusteltavan kasvonilikkeistä, puhuuko tämä totta vai valehtelee tämä (Lehtiniemi 2011).



**Kuva 3.** Esimerkki L.A. Noiren keskustelujärjestelmästä.

Kuulusteluissa dialogi määräytyy avainsanojen *truth*, *doubt* ja *lie* perusteella. Pelaajan on pääteltävä, kuinka kuulusteltava suhtautuu esitettyihin todisteisiin ja erityisesti kasvonilmeiden tutkiminen on tärkeässä roolissa. Avainsanat laukaisevat vasteen, joka vie kuulustelua eteenpäin. (Yin-Poole 2011) Tarvittaessa helpotuksia voi ostaa rajoitetuilla intuitiopisteillä, jotka auttavat päähahmoa saavuttamaan oikean johtopäätöksen (Salminen 2011). Keskustelun avainasemassa ovat kuitenkin todistusaineiston perusteella tehdyt johtopäätökset kuulusteltavan henkilön syyllisyydestä tai syyttömyydestä.



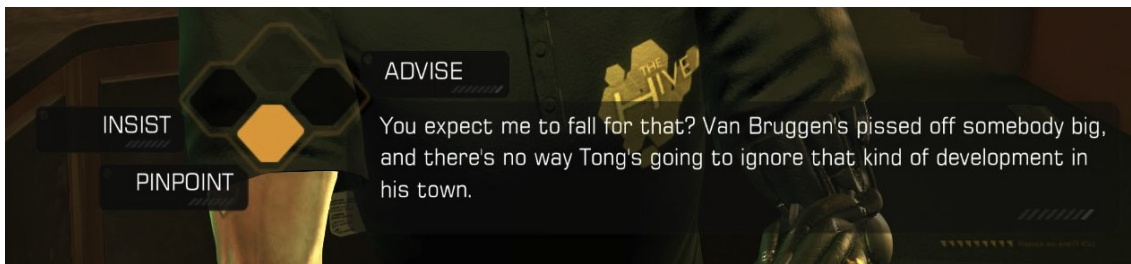
### 5.1.3 Deus Ex: Human Revolution

Deus Ex: Human Revolution on jatko-osa vuonna 2001 julkaistulle ensimmäiselle Deus Exille. Peli on yhdistelmä roolipeliä, toimintapeliä ja hiiviskelypeliä. Pelin tehtävät voi suorittaa haluamallaan lähestymistavalla. Keskustelun ja suoran toiminnan ohella osan ongelmista voi kiertää soluttautumisen ja hiivinnän avulla. (Sillanpää 2011)

Juonellisesti Deus Ex: Human Revolution on ensimmäisen Deus Exin esiosa. Tarina kertoo, kuinka kyberneettiset proteesit, *augmentit* nousivat koko kansan tietoisuuteen. Ihmisen parantelu tekniikan avulla jakaa ihmiskunnan ja nopeasti puristit ja teknisen parantelun hyväksyvät ryhmittymät ajautuvat sotajalalle (Kuorikoski 2011). Kyseessä on tulevaisuuteen sijoittuva, *kyberpunkista* ammentava roolipeli. Päähahmo on teknisillä komponenteilla varustettu ihminen, kyborgi. Hahmonkehityksessä ei paranneta hahmon taitoja, vaan kytketään käyttöön Jensenin kehoon integroituja teknisiä komponentteja, eli augmentteja. (Sillanpää 2011)

Mass Effect 2:n hahmonkehityksestä poiketen Deus Ex: Human Revolutionissa hahmo kehittyy praxis-pakkausten avulla, joita voi myös ostaa. Pakkauksilla avataan poiskytkettyjä ominaisuuksia, jotka parantavat Jensenin taistelu-, hiiviskely- tai keskustelutaitoja. Pakkauksilla voi ostaa kokonaan uusia ominaisuuksia, kuten esimerkiksi tutkan, joka näyttää viholliset tai keskustelujärjestelmän päivityksen, joka helpottaa kuulustelua. (Kuorikoski 2011)

Deus Ex: Human Revolutionin keskustelujärjestelmä rakentuu Mass Effect 2:n tapaan avainsanapohjaisen dialogipyörän ympärille, jossa oma repliikki valitaan johtoilmauksena toimivan avainsanan perusteella. Tässäkin pelissä on siis käytössä Ellisonin (2008) määrittämä keskus ja vuorosana -järjestelmä. Valinnoissa on nähtävissä sekä päähahmo Adam Jensenin äänensävy tai tunnetila, ja osa siitä, mitä hahmo aikoo seuraavaksi sanoa. Valintapainikkeissa lukee vain tunnetilaa kuvaava verbi, varsinainen repliikin sisältö tulee referoituna näkyviin vasta sitten, kun pelaaja siirtää kursorin kohteen päälle. (Sillanpää 2011)



**Kuva 4.** Esimerkki Deus Ex: Human Revolutionin keskustelujärjestelmästä.

Vuoropuhelua käytetään perinteisten keskustelujen lisäksi myös suostutteluun. Jensenin pitää tietyissä kohtauksissa puhua joku pelimaailman hahmoista puolelleen, joten keskustelujärjestelmä toimii tässä yhteydessä keskustelun sisään kätkeytyneenä *metapelinä*. Hahmonkehityksen yhteydessä Jensenin augmentteihin voi lisätä erillisen kuulustelupäivityksen, joka tarkkailee vastapuolen tunnetiloja ja helpottaa suostuttelua. Keskustelujärjestelmään saatava päivitys näyttää, miten kuulusteltava reagoi Jensenin esittämiin kysymyksiin ja päivitys esittää, minkätyyppinen painostus sopii kohteen luonteelle parhaiten. (Sillanpää 2011; Kuorikoski 2011)

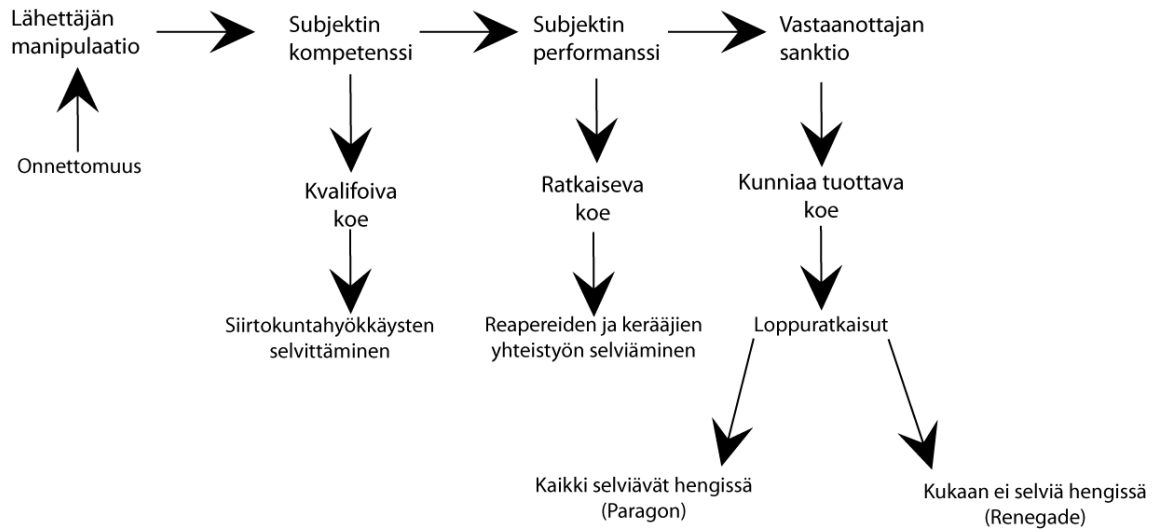
## 5.2 Digitaalisen pelin kerronta ja henkilöahmot

Jokaisen kolmen digitaalisen pelin kerronnallisia rakenteita analysoidaan narratiivisen kaavion perusteella (Salosaari 1991: 140–141). Analysoin myös jokaisen kolmen pelin hahmojen suhteita narratiiviin. Tämä toteutetaan myyttisen aktanttimallin (Greimas 1980: 205–206, Salosaari 1987: 38) perusteella. Narratiivinen malli ja aktanttimalli vertautuvat toisiinsa, sillä Greimasin (1980: 205–260) mukaan tarina ja henkilöt kuuluvat erottamattomina toisiinsa. Tämän vuoksi narratiivia tarkastellaan tässä tutkimuksessa tarinan ja sen henkilöiden muodostamana kokonaisuutena.

### 5.2.1 Narratiivinen kaavio

Narratiivisessa kaaviossa kerronta kuvataan vuorovaikutuksena subjektin, eli päähahmon lähtötilaa kohtaan. Kerronta nähdään siis tarinan funktiona. Tietty lähtötila muuttuu subjektin kompetenssin (kvalifoiva koe), subjektin performanssin (ratkaiseva koe) ja vastaanottajan sanktion (kunniaa tuottava koe) mukana toiseksi. Subjekti hankkii kompetenssin objektin voittamiseksi ratkaisevassa kokeessa (Salosaari 1991: 140–141). Vastaanottaja arvioi subjektin toiminnan ja langettaa sanktionsa. Sanktiossa subjektin teko joko palkitaan tai rangaistaan. Lähettäjällä kaaviossa tarkoitetaan tarinan liikkeelle panevaa voimaa, subjekti on tarinan päähahmo, objekti on toiminnan tavoite ja vastaanottaja on se, mihin tai kehen toiminta kohdistuu.

Mass Effect 2:ssa narratiivinen kaavio (kuvio 9) pitää sisällään pelin kerronnan perusrakenteet. Onnettomuus ja komentaja Shepardin kuolema sisältyvät lähettäjän manipulaatioon. Ne sysäävät tarinan liikkeelle. Subjektin kompetenssia selvitetään kvalifoivassa kokeessa, jossa mystinen Illusive Man, joka on herättänyt komentaja Shepardin kuolleista, lähettää tämän ottamaan selvää ihmissiirtokuntaan tehdyistä hyökkäyksistä. Tarinan edetessä selviää, että siirtokuntiin hyökänneet hyönteismäiset kerääjät työskentelevät koko galaksin kohtaloa uhkaavien Reaper-muokalaisten kanssa. Tämän selviämistä voidaan pitää subjektin performanssina. Juonenkäänteen selviäminen on tarinan kannalta ratkaiseva juonenkäänte. Vastaanottajan sanktio taas toteutuu loppuratkaisussa, jossa paha saa palkkansa ja hyvä palkitaan. Koska pelissä kehittyy myös päähahmon moraalit, pelissä on kaksi erilaista loppuratkaisua, jotka mukautuvat pelityyliin. Moraalisesti oikeat ratkaisut kerryttävät paragon-pisteitä, kun taas moraalisesti arvelluttavat ratkaisut tuottavat renegade-pisteitä. Näiden pisteiden suhdeluku on loppuratkaisun kannalta ratkaiseva. Sanktio toimii nimensä mukaisesti sekä palkitsevana että rankaisevana. Jos peli on läpäisty moraalittomalla hahmolla, loppuratkaisussa kaikki pää- ja sivuhenkilöt kuolevat. Myös komentaja Shepard heittää henkensä. Jos taas pelissä on tehnyt moraalin kannalta oikeita ratkaisuja, kaikki pelastuvat.

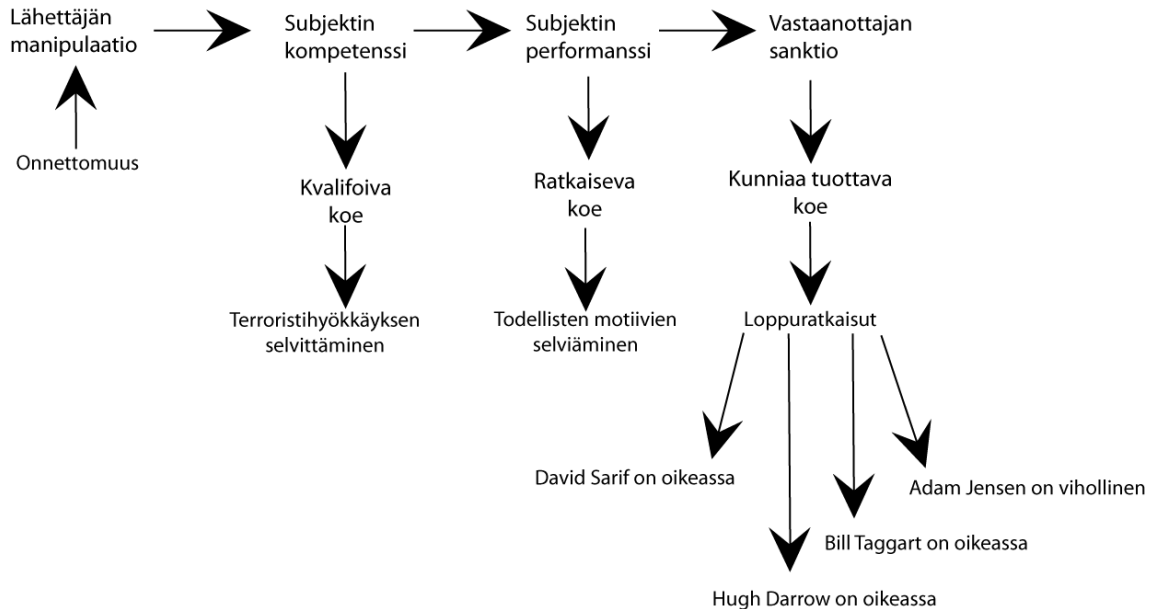


**Kuvio 12.** Mass Effect 2:n narratiivinen kaavio

Deus Ex: Human Revolutionin narratiivinen kaavio (kuvio 12) rakentuu lähes samalla tavalla kuin Mass Effect 2:ssa. Adam Jensenin joutuminen pelin alussa onnettomuuteen on lähettäjän manipulaatio, joka käynnistää tarinan tapahtumat. Subjektin (Adam Jensenin) kompetenssia mittaava kvalifoiva koe on taas onnettomuuteen johtaneen terroristihyökkäyksen syiden selvittämien ja syyllisten etsiminen. Subjektin performanssia mittaava ratkaiseva koe on taas lähellä loppuratkaisua, kun Adam Jensenille selviää, että häneen on käytetty uuden sukupolven kyberneettisiä proteeseja, jotka ovat Sarif-korporaation tarkimmin varjeltuja salaisuuksia.

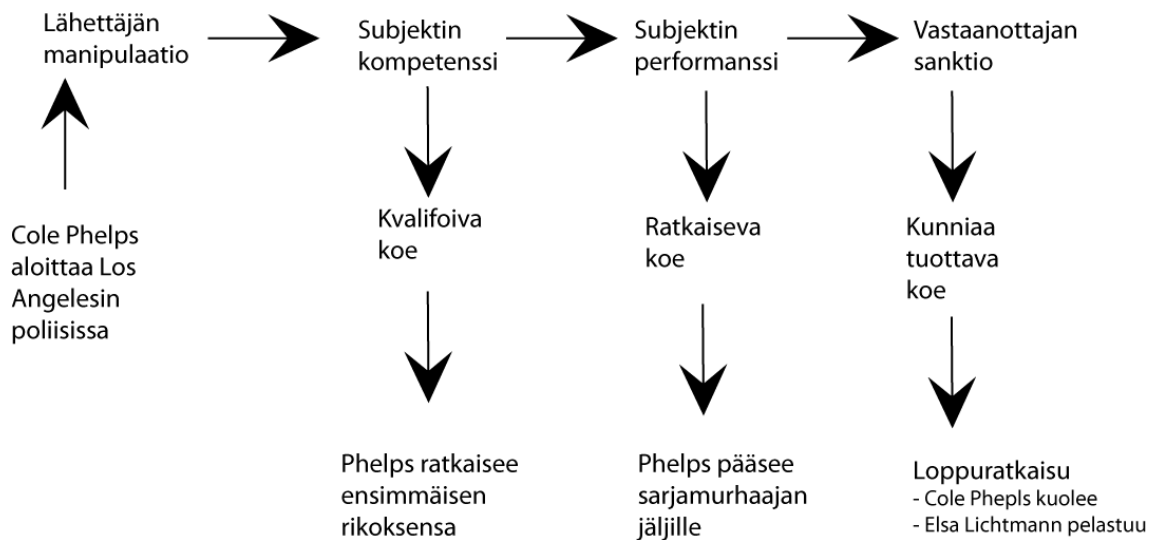
Vastaanottajan sanktioita mitataan Deus Ex: Human Revolutionissa huomattavasti tarkemmin kuin Mass Effect 2:ssa. Pelin tarinan lopullinen muoto määräytyykin vasta viimeisen valinnan äärellä, kun oman kantansa voi päättää neljästä eri vaihtoehdosta. Tämä vaikuttaa myös henkilöhahmoihin, sillä tarinan lopullinen vihollinen ja auttajat selviävät vasta valinnan tehtyä. Pelaaja voi valita kantansa augmentoinnin puolesta (David Sarif) tai sitä vastaan (Hugh Darrow). Pelaaja voi asettua myös ympäristöaktivistien puolelle valitsemalla Bill Taggartin kannan kyberneettisiin proteeseihin. Hän uhraisi maapallon terveyden vuoksi suurimman osan ihmiskunnasta, mutta ei tekisi rajanvetoa augmentoitujen ja Darrowin edustamien puhtaiden ihmisten

välille. Neljäntenä vaihtoehtona on nähdä Adam Jensen itsensä vihollisena. Silloin päähahmo muuttuu subjektista anti-subjektiksi, tarinan konnaksi.



**Kuvio 13.** Deus Ex: Human Revolutionin narratiivinen kaavio

Deus Ex: Human Revolutionin narratiivinen kaavio (kuvio 13) kertoo, että loppuratkaisu on huomattavasti Mass Effect 2:ta (kuvio 12) monipuolisempi. Tämä ei aivan pidä paikkaansa, sillä loppuratkaisua rakennetaan Mass Effect 2:ssa päähahmon moraalin varaan koko tarinan ajan, kun taas Deus Ex: Human Revolutionissa kanta loppuratkaisuun päätetään vasta kunniaa tuottavan kokeen (loppuratkaisu) jälkeen. Loppuratkaisun voi valita neljästä eri vaihtoehdosta, jotka osaltaan määrittävät tarinan hahmojen välisiä suhteita. Esimerkiksi auttajien ja anti-subjektien roolit täsmentyvät vasta lopullisen valinnan jälkeen. Loppuratkaisu tuo esille pelin tarinan ytimessä olevat erilaiset ideologiat ja niiden keskinäiset suhteet.



**Kuvio 14.** L.A. Noiren narratiivinen kaavio

L.A. Noiren narratiivisesta kaaviosta (kuvio 14) käy selvästi ilmi, että tarina rakentuu vahvasti päähenkilö Cole Phelps'n varaan. Muista analysoiduista peleistä poiketen, L.A. Noiressa on vain yksi mahdollinen loppuratkaisu, joten pelaajan toimet eivät vaikuta loppuratkaisun toteutumiseen. Analysoiduista peleistä L.A. Noire onkin lähimpänä klassista narratiivia, sillä haarautuvuudella ja vuorovaikutuksella ei juurikaan ole juonenkuljetuksen ja tarinankerronnan kannalta vaikutusta pelin kerrontaan.

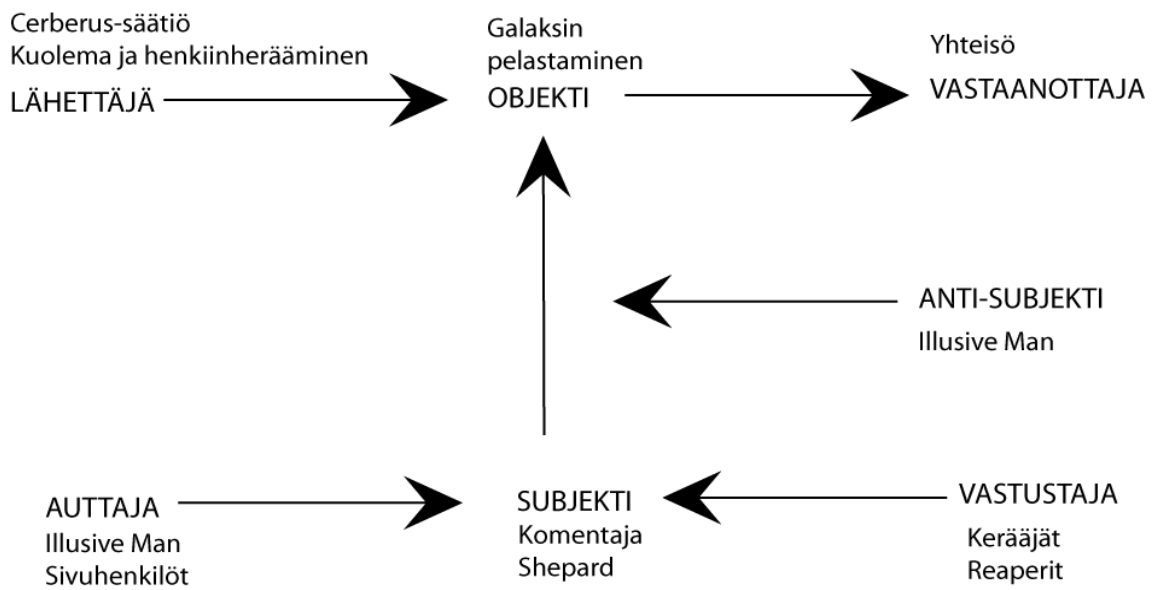
Analysoitujen pelien narratiivissa kaavioissa käy ilmi, että ne toteuttavat varsin tarkkaan narratiivisen kaavion sisältämät määritteet kerronnalle. Narratiivinen kaavio todistaa myös sen, että kerronta henkilöityy pelien päähahmoihin. Jokaisessa pelissä sankari kohtaa kaksi valmistavaa koettelemusta, jotka läpäisemällä sankari osallistuu kunniaa tuottavaan kokeeseen, jonka läpäisy palkitaan loppuratkaisulla. Tämä taas langettaa sankarille sanktiot ja palkkiot. Mass Effect 2:ssa ja Deus Ex: Human Revolutionissa simulaatio toteutuu myös narratiivisen kaavion perusteella. Simulaatiossa koetaan oman tekemisen välityksellä (Salakari 2007: 118), eli valintojen ja vuorovaikutuksen kautta ja tämä toteutuu loppuratkaisuissa. Pelaajan tekemät valinnat määrittävät Mass Effect 2:n

ja Deus Ex: Human Revolutionin loppuratkaisuja. Pelaaja pystyy siis valinnoillaan osittain vaikuttamaan narratiivin rakentumiseen.

### 5.2.2 Myyttinen aktanttimalli

Greimasin (1980: 205–206) myyttinen aktanttimalli mahdollistaa narratiivin tarkastelun sen toimijoiden kannalta. Myyttisen aktanttimallin käyttökelpoisuus on sen universaalissa kyvyssä paljastaa draamallisen tilanteen perusvoimat: kuka tavoittelee mitä ja miksi. Tämän vuoksi se sopii erinomaisesti myös analysoitavien pelien narratiivin tarkasteluun, sillä se mahdollistaa vertailukelpoisten kaavioiden rakentamisen jokaisen kolmen pelin tapahtumista. Myyttisen aktanttimallin käyttäminen narratiivin analysoinnissa on perusteltua siksi, ettei tarinaa ja henkilöitä voi erottaa toisistaan, sillä ne ovat kiinteässä vuorovaikutuksessa toisiinsa. (McKee 1996: 106–107)

Mallit paljastavat eroavaisuuksia peleistä. Mass Effect 2 (kuvio 15) on kolmesta analysoidusta pelistä ainoa, jossa on päähenkilön lisäksi muitakin ohjattavia hahmoja. Komentaja Shepard on pelin ainoa subjekti, mutta muut pelissä ohjatut hahmot voidaan nähdä auttajina. Shepardin liittolaiset tarjoavat pelitilanteissa omia mielipiteitään ja kerronnan nyanssit rakentuvat hieman eri tavalla riippuen siitä, mitä hahmoja valitsee Shepardin mukaan.



**Kuvio 15.** Myyttinen aktanttimalli sovellettuna Mass Effect 2:een

Mass Effect 2:n aktanttimallissa näkyy eräs narratiivin kannalta hyvin mielenkiintoinen elementti. Illusive Manin rooli muuttuu pelin edetessä. Auttajana toimivasta Illusive Manista tulee tarinan edetessä antagonistiksi, komentaja Shepardin vastavoima. Auttajan ja anti-subjektin lisäksi Illusive Man voidaan nähdä myös petturina, sillä hän on aikaisemmin toiminut Shepardin apuna ja opettajana, mutta tarinan edetessä hänen todelliset motiivinsa paljastuvat ja hänestä tulee komentaja Shepardin vastavoima.

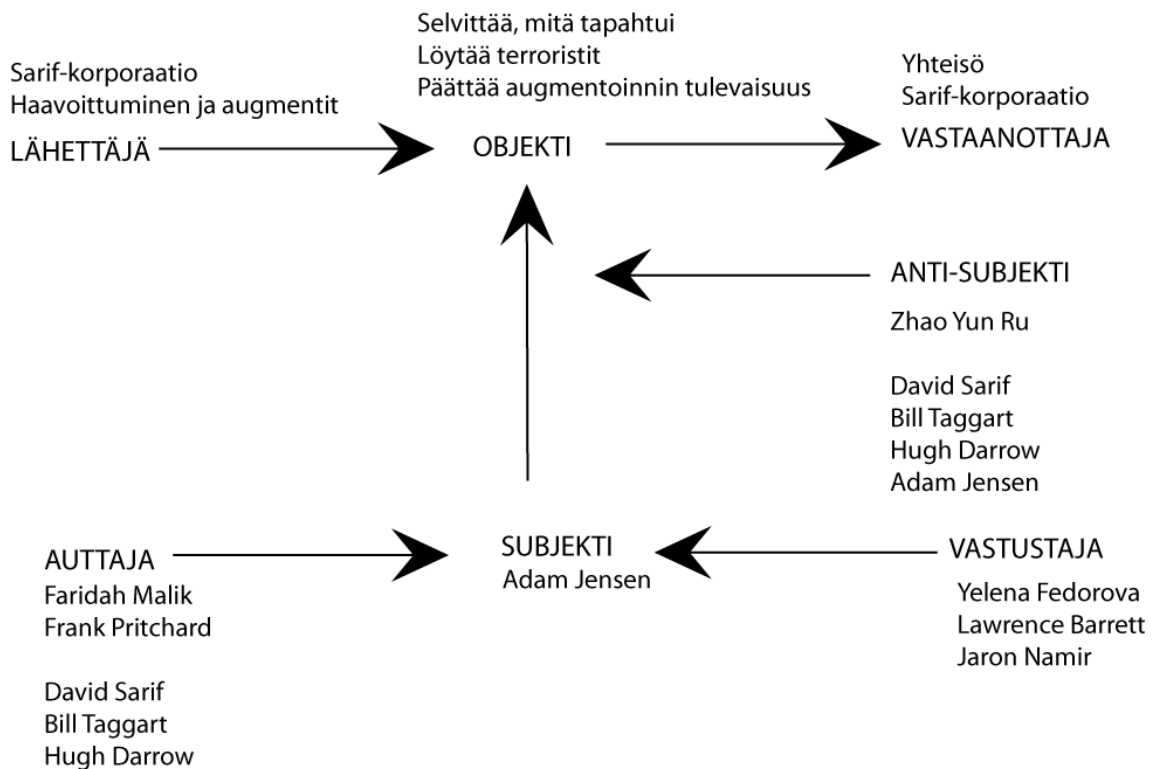
Anti-subjektiksi määriteltyä päävastustajaa lukuunottamatta varsinaiset vastustajat jäävät pelissä kasvottomiksi muukalaisroduiksi. Tarinan taustalla oleva uhkakuvana reaper-muukalaisista toimii tarinan eteenpäin ajavana voimana, kun taas keräilijöiden roolina tarinassa on tarjota vastus tarinan huippukohtaan saakka, jolloin Reapereiden ja Illusive Manin todelliset motiivit selviävät komentaja Shepardille. Illusive Manin tavoitteena on turvata ihmisten ylivalta galaksissa. Vaikka tarinan päätavoite on uhkan torjuminen, Illusive Manin motiivien selvittäminen on tärkeä osa tarinaa.

Hahmokemioilla on myös oma pelillinen roolinsa, sillä tarinaa edistävien tehtävien välisenä aikana tiettyjen miehistön (auttajien) jäsenten kanssa voi yrittää luoda



parisuhdetta. Ystävyydestä romanssiksi jalostuvat parisuhteet eivät vaikuta juonenkuljetukseen, mutta keskustelujen kautta kehittyvät parisuhteet vahvistavat hahmojen keskinäistä kanssakäymistä. Peli on tässä suhteessa varsin liberaali: mieshahmo voi olla parisuhteessa mieshahmoon ja naishahmo naishahmoon.

Deus Ex: Human Revolutionin tarinan lähtökohdat (kuvio 16) ovat huomattavasti maanläheisempi kuin Mass Effect 2:ssa. Peli sivuaa esimerkiksi ilmastonmuutosta ja ihmisen teknistä ylivaltaa, mutta näitä teemoja käsitellään ideologioiden ja hahmojen kautta. Tämä näkyy myös hahmoissa ja niiden välisissä suhteissa. Vaikka pelissä on paljon kasvottomiksi jääviä vihollisia, Adam Jensenillä on vastustajina myös sellaisia henkilöitä, joille on käsikirjoitettu luonteenpiirteitä.



**Kuvio 16.** Myyttinen aktanttimalli sovellettuna Deus Ex: Human Revolutioniin

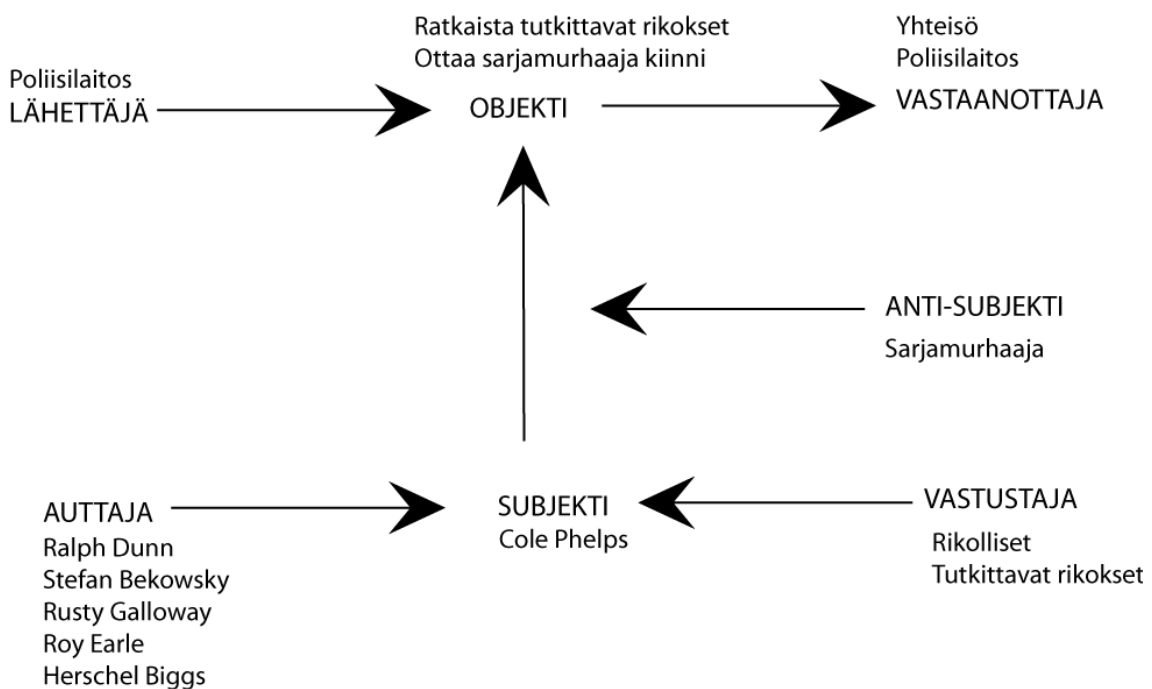
Mass Effect 2:sta poiketen Adam Jensen on ainoa hahmo, jota pelin aikana ohjastetaan. Jensenillä on pelissä myös auttajia, mutta heidän roolinsa poikkeaa Mass Effect 2:n auttajista. Komentaja Shepardilla on aktiivisia auttajia, kun taas Adam Jensenin auttajat ovat passiivisia. Heiltä saa tukea ja neuvoja keskustelun kautta, mutta he eivät ota osaa taisteluun Jensenin rinnalla.

Deus Ex: Human Revolutionin tarina rakentuu vahvasti dystooppisen tulevaisuuden ja eri ideologioiden varaan ja ideologiat on kuvattu pelissä henkilöinä. David Sarif kannattaa ihmisruumiin parantamista teknisin keinoin, Hugh Darrow taas uskoo puhtaaseen ihmisruumiiseen. Bill Taggart taas asettuu näiden kahden ääripään välimaastoon, sillä hän ratkaisi ongelmat tuhoamalla suurimman osan ihmiskunnasta. Deus Ex: Human Revolutionin myyttisessä aktanttimallisissa (kuvio 12) hahmojen välisten suhteiden kuvaaminen on varsin haastavaa, sillä auttajan ja antisubjektin suhde määräytyy pelaajan tekemien valintojen mukaan. Ainoa roolissaan pysyvä vastustaja on Zhao Yun Ru, joka valinnoista riippumatta toimii Adam Jensenin vastavoimana. Mielenkiintoisesti myös Adam Jensen voi toimia pelissä anti-subjektina, sillä tietyt valinnat johtavat siihen, että pelaaja voi kohdella itseään vihollisena. Anti-subjektin lopullinen määräytyminen kulminoituu loppuratkaisussa, jossa pelaajan on tehtävä valinta neljän eri vaihtoehdon väliltä. Hän voi valita Sarifin ja kannattaa ihmiskunnan parantelua teknologian voimin, rajoittaa ihmiskuntaa pragmaattisen Taggartin näkemysten mukaan, tuomita parantelun Hugh Darrowin vision mukaan tai tuhota itsensä, jolloin subjekti itse muuttuu anti-subjektiksi.

Pelaajaa yritetään harhauttaa tarinan aikana, sillä David Sarifin ja muiden auttajien todellisia motiiveja ei paljasteta välittömästi. Pahasti loukkaantunut Adam Jensen pelastetaan mekaanisten komponenttien avulla, mutta syytä tähän ei suoraan kerrota. David Sarif kustansi operaation, mutta pelkän hyväsydämisyytensä sijaan taustalla on Jensenin rooli Sarif-korporaation turvallisuuspäällikkönä. Jensen on kiitollisuudenvelassa Sarifille, joten tämän vuoksi hän ryhtyy vastentahtoisesti selvittämään terroristien suhdetta Sarif-korporaatioon.

L.A. Noiren myyttinen aktanttimalli (kuvio 17) on rakenteeltaan hyvin perinteinen, sillä jokainen tarinan hahmoista pysyy roolissaan koko pelin keston ajan. Anti-subjektina

toimiva sarjamurhaaja on alussa kasvoton uhka, joka jäljille päähenkilö Cole Phelps pääsee alun rutiininomaisten rikosten jälkeen. Anonyymiksi jäävä vastustaja luo tarinalle jännitteitä ja käsikirjoitus onnistuu kiusoittelemaan vastaamalla pelaajan esittämiin kysymyksiin vain vähän kerrallaan. Kun sarjamurhaaja henkilöllisyys lopulta paljastuu Ira Hogeboomksi, Phelps pystyy yhdistämään useamman jo ratkaistun murhan hänen tekemäkseen. L.A. Noiressa on aktiivisia auttajia huomattavasti enemmän kuin Deus Ex: Human Revolutionissa ja auttajilla on lähes yhtä tärkeä tarinallinen funktio kuin Mass Effect 2:ssa. Cole Phelpsillä on useita työpareja tarinan edetessä ja työparit tarjoavat apuaan kuulusteluhaasteluissa ja rikospaikkatutkinnassa. Phelps vaihtaa useaan otteeseen osastoa pelin aikana ja jokainen uusi työtehtävä tuo mukanaan uuden työparin.



**Kuvio 17.** Myyttinen aktanttimalli sovellettuna L.A. Noireen

Hahmojen keskinäisten vuorovaikutussuhteiden kautta analysoituna L.A. Noire asettuu Mass Effectin ja Deus Ex: Human Revolutionin välimaastoon. L.A. Noiressa

päähenkilön henkilösuhteet rakentuvat esimiesten ja työparien varaan, kun taas Mass Effect 2:ssa komentaja Shepard on pääasiassa vuorovaikutuksessa joukkueensa kanssa. Adam Jensen on taas yksinäinen sankari, jolla ei ole mukanaan lainkaan seuruetta. L.A. Noire poikkeaa hahmokemioiltaan Mass Effect 2:sta siten, ettei pelissä pysty solmimaan intiimejä suhteita muiden hahmojen kanssa.

Jokaisen kolmen pelin henkilösuhteet narratiivin osana poikkeavat myyttisen aktanttimallin perusteella toisistaan, mutta mallin edellyttämät henkilöhahmot löytyvät jokaisesta analysoidusta pelistä. Deus Ex: Human Revolution käyttää analysoiduista peleistä eniten henkilöiden välisiä suhteita kerronnassaan ja pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat lopulta siihen, millainen rooli kullekin hahmolle määräytyy. Mass Effect 2 muistuttaa tietyssä määrin Deus Ex: Human Revolutionia, mutta pettureita on Mass Effect 2:ssa vain yksi. Deus Ex: Human Revolutionin loppuratkaisu ja samalla tarinan lopullinen petturi määräytyy pelaajan tekemien valintojen mukaan. Kerronta siis kehittyy myös hahmojen osalta pelaajan tekemien valintojen mukaan. Deus Ex: Human Revolution toteuttaa simulaatiota osana narratiivin henkilöhahmojen representaatiota, kun taas Mass Effect 2:ssa ja L.A. Noiressa hahmot säilyttävät roolinsa muuttumattomina loppuun saakka.

### 5.2.3 Protagonistit ja antagonistit

Mass Effect 2:ssa päähahmona, eli protagonistina toimii komentaja Shepard. Pelaaja voi rakentaa hahmostaan oman näköisensä, sillä pelin alussa hahmon ulkonäköön ja sukupuoleen voi vaikuttaa. Peli mahdollistaa myös taustojen määrittämisen muutaman ennaltamäärätyn vaihtoehdon mukaan.

Pelissä komennetaan päähahmon lisäksi myös kahta muuta komentaja Shepardin mukana kulkevaa hahmoa. He ovat tarinan sivuhahmoja. Pelaaja pystyy vapaasti valitsemaan kaksi mukana kulkevaa hahmoa kaikkiaan kahdestatoista eri vaihtoehdosta. Mukana kulkevat hahmot vaikuttavat osaltaan juonenkuljetukseen, sillä hahmot saattavat ottaa osaa esimerkiksi vuoropuheluun. Komentaja Shepardin taitoja ja

ominaisuuksia pystyy kehittämään sekä tarinan että pelimekaniikan puitteissa. Paragon- ja renegade-pisteet määrittävät hahmon luonnetta joko moraaliseen tai moraalittomaan suuntaan, kun taas tehtäviä suorittamalla karttuvien kokemuspisteiden perusteella kertyvät hahmopisteet mahdollistavat hahmon taitojen kehittämisen tukemaan omaa pelityyliä. Vaikka hahmonkehitys tarjoaa lähtökohtaisesti mahdollisuuksia oman pelihahmon muokkaamiseen, tarinaan ja sen etenemiseen hahmonkehityksessä tehdyt valinnat eivät vaikuta.

Pelin antagonisteina, eli päähahmon vastavoimana toimivat ensimmäisen kolmanneksen ajan kerääjiksi (collectors) nimetty muukalaisrotu, mutta tarinan edetessä antagonistin rooli annetaan ensimmäisestä Mass Effectistä tutulle reaper-konerodulle, jonka torjuminen on kolmiosaiseksi suunnitellun pelisarjan päätavoite. Tietäjänä aluksi toiminut Illusive Man paljastuu pelin päättyessä antagonistiksi. Hän työskentelee poliittisen agendan voimin: Illusive Man haluaa edistää ihmisten valtaa galaksissa. Illusive Manin hahmon matka kulkee tietäjästä petturiin ja sieltä antagonistiksi.

Deus Ex: Human Revolutionissa pelaaja ohjaa ainoastaan yhtä hahmoa. Tarinan protagonistina toimii Adam Jensen, joka on kyberneettisesti paranneltu Sarif-korporaation turvallisuuspäällikkö. Pelaaja pystyy valinnoillaan vaikuttamaan hahmon kehittymiseen sekä pelimekaniikan että tarinan puolesta. Hahmonkehitys toimii Mass Effectiä monipuolisemmin, sillä kokemuspisteillä voi hankkia Jensenille ominaisuuksia, jotka muuttavat ratkaisevasti pelikokemusta. Esimerkiksi lähialueen viholliset paljastava erikoiskyky auttaa sekä taistelijaa että soluttautujaa, kun taas hiljaisemmat askeleet ja korkeammat hypyt muokkaavat hahmoa enemmän soluttautujan suuntaan. Pelihahmoa voi siis kehittää omien mieltymysten mukaan. Tässä suhteessa protagonistin kasvaa pelaajan ympärille Mass Effect 2:ssa ja Deus Ex: Human Revolutionissa.

Antagonisteina Deus Ex: Human Revolutionissa toimivat terroristijärjestön edustajat, joita Adam Jensen lähetetään pysäyttämään. Tässä pelissä antagonistin rooli ei ole niin selkeä kuin kahdessa muussa analysoidussa pelissä. Loppuratkaisun äärellä pelaajan on valittava lopullinen kantansa ihmisen kyberneettiseen paranteluun ja tämä lopulta määrittää sen, kuka pelin ideologioiden äänenkannattajista lopulta nousee pelin antagonistiksi. Vaihtoehtoina ovat kybernetiikkaa kannattava David Sarif, ihmisruumiin

puhtauden nimiin vannova Hugh Darrow tai ihmiskunnan tuhoamista maapallon pelastamiseksi kannattava Bill Taggart. Varsinainen vastuksen tarjoava antagonisti pelissä on Zhao Yun Ru, mutta hän ei taistele yhdenkään ideologian riveissä. Minkä tahansa ideologian kannatettavakseen valitsee loppuratkaisun koittaessa, kaikki muut muuttuvat vääriksi. Tämän perusteella näiden ideologioiden edustajia voidaan kutsua antagonisteiksi.

L.A. Noiressa protagonistin ja antagonistien rooli on huomattavasti suoraviivaisempi kuin Mass Effect 2:ssa ja Deus Ex: Human Revolutionissa. Päähahmona, eli protagonistina toimiva Cole Phelps on alusta loppuun ominaisuuksiltaan samanlainen, sillä peli ei sisällä lainkaan hahmonkehitystä. Tarinan perusrakenteen rakentuvat siis muuttumattomien perusominaisuuksien varaan eivätkä erilaiset pelityylit vaikuta hahmon kehittymiseen. Antagonisteina tarinassa toimivat rikolliset, joita Cole Phelps poliisina pyrkii todistamaan syyllisiksi tutkittaviin rikoksiin. Anti-subjekti, eli päävihollinen on L.A. Noiressa psykopaattinen sarjamurhaaja Ira Hogeboom, jonka jäljille Phelps pääsee ensimmäisten ratkaistavien rikosten jälkeen. Pelissä on siis myös koko tarinakaaren ylitse ulottuva pääjuoni, johon kaikki tutkittavat tapaukset jollain tasolla liittyvät.

Jokaisesta kolmesta pelistä löytyy myös tarinan arkkityyppisiä hahmoja (Vogler 1996: 14). Arkkityypeillä tarkoitetaan hahmoja, jotka symboloivat ihmisen persoonallisuuden eri muotoja, jotka ovat universaaleja kaikille ihmisille. Voglerin mukaan nämä universaalit perushahmot ovat samoja kaikissa kertomuksissa, koska ne juontavat juurensa syvemmästä lähteestä, kollektiivisesta alitajunnasta. Tämän vuoksi tarinoissa toistuvat esimerkiksi nuoren sankarin (komentaja Shepard, Adam Jensen, Cole Phelps), vanhan tietäjän (Illusive Man, Sarif-korporaation johtaja David Sarif, Cole Phelps'in työpari) ja konnan (reaper-muukalaiset, Lawrence Bull, sarjamurhaaja) roolit.

Arkkityypit edustavat tarinassa tiettyä funktiota ja tarvittaessa tietty hahmo voi edustaa muitakin arkkityyppejä. Esimerkiksi Mass Effect 2:ssa Illusive Man ja Deus Ex: Human Revolutionissa David Sarif ovat tarinan alussa vanhoja tietäjiä, mutta tarinan kehittyessä heidän todelliset motiivinsa alkavat paljastua.

### 5.3 Freytagin draamamalli digitaalisen pelin narratiivissa

Seuraavaksi määrittelen, kuinka Freytagin (Lowe 2000: 22) draaman kaari toteutuu Mass Effect 2:n, Deus Ex: Human Revolutionin ja L.A. Noiren kerronnassa. Jokaisen kolmen analysoidun pelin tarinan perusta on rakennettu klassisen narratiivin varaan. Pelien kerronta sisältää aristoteellisen draaman kaaren mukaisen alun, keskikohdan ja lopun. Aristoteellisen draaman kaaren sijaan pelien kerronnan kehittymistä tutkitaan Freytagin (Lowe 2000: 22–24) juonikaarimääritelmän perusteella. Taustalla on ajatus Aristoteleen draaman kaaren kolmen näytöksen mallista, joka sisältää alun, keskikohdan ja lopun (Lowe 2000: 22), tai esittelyn, kehittelyn ja ratkaisun (Segler 1994: 19), mutta Freytagin yksityiskohtaisempi malli antaa paremmat lähtökohdat digitaalisen pelin narratiivin rakentumisen analysointiin.

#### 5.3.1 Ekspositio

Jokaisen kolmen pelin tarina käynnistyy eksposition, eli esittelyjakson aikana representaatiolla. Pelin lähtökohdat ja alkuasetelmat kerrotaan pelaajalle passiivisen videosisällön muodossa. Klassisessa narratiivissa eksposition tarkoituksena on esitellä tapahtumaympäristö, keskeiset hahmot ja heidän väliset suhteensa. Analysoidut pelit lisäävät tähän vielä pelimekaniikan perusteet. Freytagin mallissa ekspositiolla tarkoitetaan tapahtumien alustusta, jossa esitellään keskeiset hahmot ja tapahtumaympäristö. (Lowe 2000: 22) Digitaalisessa pelissä ekspositiolla on myös toinen tarkoitus. Esittelyjakson aikana digitaalisen pelin ja pelaajan välille syntyy sanaton sopimus, jossa pelaajan on hyväksyttävä pelin tarjoama lähtöasetelma, pelaajan rooli ja pelaajalle annettu tehtävä.

Pelaaja pääsee lyhyen videoalustuksen jälkeen itse ohjaamaan päähahmoa. Ensimmäistä interaktiivista osiota kutsutaan tutoriaaliksi, jossa pelaajalle opetetaan pelihahmon ohjaamiseen tarvittavat painikkeet ja pelimekaniikan perusteet. Tutoriaalia käytetään yleensä myös tarinan alustamiseen. Mass Effect 2:ssa komentaja Shepard joutuu tutoriaalain aikana Cerberus-säätiön hoidettavaksi, Deus Ex: Human Revolutionissa

Adam Jensen haavoittuu lähes kuolettavasti ja L.A. Noiressa avataan Los Angelesissa tapahtuvaa murha-aaltoa ja päähenkilö Cole Phelps saa ensimmäisen rikoksen ratkaistavakseen.

Digitaalisessa pelissä ekspositiolla on siis kaksi tehtävää: alustaa tarina (representaatio) ja opettaa pelaajalle, kuinka pelin (simulaatio) kanssa ollaan vuorovaikutuksessa. Alkujakso alustaa sekä tapahtumat että järjestelmän, joten se toteuttaa sekä klassista narratiivia että hypertekstin narratiivia. Klassinen narratiivi antaa tarinallisen viitekehyksen, kun taas pelimekaniikan peruskonventiot alustava tutoriaali toteuttaa hypertekstin narratiivia, jossa pelaaja antaa syötteen, johon tietokone tuottaa vasteen.

### 5.3.2 Kiihottava momentti

Varsinainen toiminta alkaa Freytagin mallin mukaan kiihottavasta momentista. Kun ekspositiossa on esitelty keskeiset hahmot ja tapahtumamiljö, kiihottavan momentin kohdalla varsinainen tarina alkaa (Reitala & Heinonen 2004: 40). Kiihottavan momentin aikana pelin esittelemä tilanne monimutkaistuu ja draama saavuttaa huippukohdan.

Kiihottavaksi momentiksi voidaan katsoa tutoriaalın loputtua alkavaa varsinaista peliä. Jokaisessa kolmessa pelissä eksposition jälkeen pelaajalle herätetään kysymyksiä, kuten esimerkiksi Mass Effect 2:ssa. Mitä ovat kerääjät? Mitä Cerberus-säätiö haluaa komentaja Shepardista? Kehen voi luottaa?

Mass Effect 2:n tutoriaali päättyy, kun komentaja Shepard kuolee geth-muukalaisten hyökättyä Normandy-avaruusaluksen kimppuun. Esittelyjakson päätyttyä komentaja Shepard on kuollut, mutta Cerberus-säätiö herättää tämän henkiin. Päähahmo kokee ison muutoksen jo ennen kuin pelitapahtumat edes käynnistyvät.

Peli etenee seuraavan kahden tehtävän ajan lineaarisena. Pelaaja suorittaa ennaltamäärättyjä tehtäviä Cerberus-säätiön nimiin. Kun pelin alkuasetelmat ovat selvillä, pelin rakenne muuttuu lineaarisesta haarautuvaksi. Pelaaja voi itse valita



seuraavan kuuden tehtävän suoritusjärjestyksen. Näiden kuuden tehtävän aikana etsitään lisää vihjeitä keräilijöiden olinpaikasta ja värvätään omiin joukkoihin lisää henkilöitä. Freytagin draamamallin mukaan Mass Effect 2:n kiihottavaan momenttiin kuuluu myös eksposition piirteitä: kiihottavan momentin aikana esitellään uusia hahmoja ja tapahtumaympäristöjä.

Deus Ex: Human Revolutionissa tutoriaalin loppuminen ja pelin alkaminen on tehty varsin selväksi. Mass Effect 2:n tavoin Adam Jensen oli tavallinen ihminen tutoriaalissa, mutta eksposition aikana tapahtunut terroristihyökkäys päätti tutoriaalina ja muutti päähahmon rakennetta.

Deus Ex: Human Revolutionissa eksposition, eli tutoriaalin jälkeen pelaaja pääsee ohjaamaan muuttunutta Adam Jenseniä. Sarif-korporaation turvallisuuspäällikkönä työskennellyt Adam Jensen lähes kuoli tutoriaalin terroristihyökkäyksessä, joten osia hänen ruumistaan on korvattu mekaanisilla proteeseilla, augmenteilla. Eksposition jälkeen pelaaja saatetaan tilanteen tasalle ja Jensen alkaa suorittaa Sarif-korporaation johtajan David Sarifin antamia tehtäviä. Terroristien motiivit hyökkäykselle on selvitettävä. Annetun tehtävän lisäksi Jensenillä on henkilökohtainen motiivi tapahtumien selvittämiseen: terroristit ovat välillisesti vastuussa hänen kohtalostaan. Tilanteessa on myös mielenkiintoinen toinen puoli, sillä tajuttomalta Jenseniltä ei kysytty mielipidettä augmentoinnille. Kuolemaisillaan oleva turvallisuuspäällikkö pelastettiin korvaamalla osa elimistä ja raajoista kyberneettisillä proteeseilla, joita Sarif-korporaatio valmistaa.

Klassisessa narratiivissa varsinainen muutos tapahtuu vasta loppuratkaisun jälkeen, mutta näissä kahdessa pelissä päähahmo muuttuu ennen kuin tapahtumat kunnolla käynnistyvät. Voglerin mukaan (1996: 13–15) tätä kutsutaan sankarin matkaksi. Matkan lopussa sankari on muuttunut, noussut uudelle tasolle. Tämä tapahtuva muutos on tarinaa eteenpäin ajava voima. Tässä suhteessa Deus Ex: Human Revolution ja Mass Effect 2 muokkaavat vahvasti perinteisen draaman peruskonventioita.

Mass Effectiin ja Deus Ex: Human Revolutioniin verrattuna L.A. Noire on rakenteeltaan varsin perinteinen etsivätarina. Entinen merijalkaväen sotilas Cole Phelps

ratkoo kiihottavan momentin aikana rikoksia, jotka tuntuvat liittyvän jollain tavalla toisiinsa. Perinteisen etsivätyön ympärille rakentuva seikkailu venyttää tutoriaalinsa ensimmäisen neljän tehtävän ajalle, sillä ensimmäisillä rikoksilla ei tunnu olevan yhteyttä toisiinsa. Kiihottava momentti käynnistyy, kun Phelpsille selviää, että Los Angelesin kaduilla liikkuu sarjamurhaaja. Neljä ensimmäistä tehtävää ovat luettavissa vielä ekspositioon, sillä ne eivät varsinaisesti liity pääjuoneen, vaan enemmänkin alustavat pelin hahmoja ja tapahtumapaikkoja. Tätä seuraavat rikokset sen sijaan linkittyvät toisiinsa ja Phelps saa tutkittavakseen rikoksia, joilla on paljon toisiaan muistuttavia piirteitä. Kiihottavassa momentissa esitellään saksalaislaulaja Elsa Lichtmann, johon Cole Phelps tuntee vetoa. Heidän suhteensa kehittyä tarinan edetessä romanttiseksi, mutta pelaaja ei vielä kiihottavan momentin aikana voi tätä arvata.

### 5.3.3 Huippukohta

Huippukohdassa tapahtuu tarinan kannalta käänne. Vaikka Freytagin mallissa (kuvio 2) huippukohta sijoittuu kaaren korkeimpaan kohtaan, tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kyseessä olisi draaman jännittävin kohta, jossa kaikki paljastuu. Huippukohtaa seuraava laskeva toiminta ei tarkoita draaman jännitteen ja dynamiikan pienenemistä. (Reitala & Heinonen 2001: 40, Lowe 2000: 23) Huippukohdassa tapahtuu asennonvaihto, jolloin tarinan painopiste siirtyy protagonistilta antagonistille. Sankarin hallitsi tilannetta tarinan nousuvaiheessa, kun taas laskuvaiheessa tarinan hallinta siirtyy vastustajalle. (Lowe 2000: 24, Salosaari 1991: 139)

Mass Effect 2:n huippukohta sijoittuu varsin orjallisesti tarinan puolivälin tienoille. Haarautuva rakenne muuttuu lineaariseksi ja pelin huippukohdan ajan tarina etenee käsikirjoituksen sanelemassa järjestyksessä. Komentaja Shepardille selviää, että ihmisten siirtokuntiin hyökänneet kerääjät työskentelevät reaper-muukalaisten lukuun. Huippukohtaan kuuluu yllättävä paljastus (kerääjien suhde reaper-muukalaisiin), jonka tarkoituksena on pelaajan kysymyksiin vastaaminen ja lisäkysymysten esittäminen. Huippukohdan aikana tarinan todelliset antagonistit astuvat esiin ja kerääjät alennetaan

niiden käytyreiksi. Galaksia uhkaava muinainen reaper-konerotu ottaa juonenkuljetuksen hallintaansa.

Deus Ex: Human Revolutionissa huippukohta sijoittuu tarinallisesti pelin viimeisen kolmanneksen puoliväliin, hetkeen ennen viimeistä tehtävää. Huippukohdassa Adam Jensenille selviää, että hän on uuden ajan kyberneettisen ihmisen prototyyppi, salaisuus, jota Sarif-korporaatio on vartioinut. Peli kasvattaakin koko kiihottavan momentin ajan moraalista dilemmaa augmentoinnin oikeutuksesta, kunnes huippukohdan aikana pohdinnat henkilöityvät Adam Jensenin hahmossa. Samalla myös kerronnan painopiste siirtyy Mass Effect 2:n tapaan sankarilta vihollisille. Kun totuus on selvinnyt, Jensen saa peräänsä huomattavasti voimakkaampia vihollisia kuin aikaisemmin pelissä.

L.A. Noiressa tarinan huippukohta sijoittuu pelin tarinan keskivaiheille, kun Cole Phelps saa todisteet siitä, että Los Angelesissa todella on sarjamurhaaja. Tarinan painopiste muuttuu myös ja muutos on varsin selkeä: takaa-ajajasta tulee takaa-ajettu. Cole Phelps selvitti alussa rikoksia, jotka näyttivät linkittyvän toisiinsa, sitten hänelle selvisi, että kaupungissa on sarjamurhaaja. Huippukohdan jälkeen Phelps taistelee kelloa vastaan. Sarjamurhaaja on otettava kiinni, ennen kuin lisää ihmisiä kuolee.

#### 5.3.4 Traaginen momentti

Huippukohtaa seuraava traaginen momentti kuuluu Freytagin draamamallissa neljänteen näytökseen. Antagonistin hallitsevat tapahtumat ajautuvat kohti katastrofia, eli loppuratkaisua. Traaginen momentti on juonenkäännö, joka tuo odottamatta esille jotain aiemmalle vastakkaista. Jokainen analysoitu peli toteuttaa traagisen momentin jonkin pelin sisältämän hahmon kautta.

Mass Effect 2:ssa traaginen momentti on varsin tunnollisesti paikallaan pelin kerronnan kannalta neljännessä näytöksessä. Pelaaja joutuu varoittamatta päättämään, kenet ryhmästään uhraa ja kenen hengen haluaa säästää. Shepardin auttajien henkilökemiat eivät toimi ristiin, joten varsinaisen tarinan ohella myös henkilöiden kesken on

kehittynyt konflikti, joka laukeaa traagisena momenttina pelin loppuratkaisun lähestyessä. Pelaaja pakotetaan tekemään valinta kahden sivuhahmon välillä.

Deus Ex: Human Revolutionissa traaginen momentti sijoittuu Mass Effect 2:n tapaan hieman ennen loppuratkaisua. Adam Jensenille selviää, että hänen kuolleeksi luulemansa Eliza Cassan paljastuu itsestään tietoisesti tullee tekoälyksi. Samalla Jensen menettää yhteyden entiseen tyttöystäväänsä Megan Reediin.

L.A. Noiressa traagiseksi momentiksi käsitettävä osuus tarinassa toteutuu myös henkilötasolla, mutta protagonistien sijaan L.A. Noiressa syvennetään antagonistin luonnetta. Kasvoton sarjamurhaaja saa pelin neljännessä näytöksessä kasvot. Tämä henkilöityy Ira Hogeboomiksi. Phelps on todistettava sarjamurhaajaksi epäilty mies syylliseksi lukuisiin murhiin. Fontainen kuulusteluun johtava tutkinta pohjustaa myös pelin viimeisen jännityksen momenttia. Neljännessä näytöksessä Cole Phelps aloittaa romanttisen suhteen toisen näytöksen aikana tutustumaansa saksalaislaulaja Elsa Lichtmanniin.

### 5.3.5 Viimeisen jännityksen momentti

Viimeisen jännityksen momentilla tarkoitetaan neljänteen näytökseen sijoittuvaa katastrofia edeltävää mahdollisuutta onnelliseen loppuun (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2008: 387). Digitaalisessa pelissä tällä tarkoitetaan yleensä lopputaistelua anti-subjektia (päävihollista) vastaan. Freytagin teoriaa soveltamalla onnellinen loppu toteutuu voittamalla anti-subjekti, kun taas epäonnistuminen johtaa katastrofiin. Digitaalisessa pelissä epäonnistuminen johtaa pelin loppumiseen, joten anti-subjekti on voitettava, mikäli pelin haluaa läpäistä onnistuneesti ja nähdä loppuratkaisun.

Jokaisessa kolmessa pelissä viimeisen jännityksen momentti sijoittuu loppuratkaisua edeltävään hetkeen. Viimeisen jännityksen momentti on tietysti mielessä simulaation suhteen loppuratkaisu, sillä pelaajan on voitettava peli, jotta representaationa esitettävä loppuratkaisu toteutuu.

Mass Effect 2:ssa viimeisen jännityksen momenttina nähdään reaper-muukalaisen ja ihmisen risteytys. Loppuvihollinen on yleensä pelin vaikein vastustaja (Donovan 2010: 113), joten sen päihittäminen vaatii pelaajalta taitoa. Draamallisesti loppuvastustajaan kulminoituvat kaikki tarinalliset elementit, jotka ovat olleet liikkeessä pelin alusta lähtien: päävihollinen on uhkaavan reaper-muukalaisrodun edustaja. Reapereiden tehtävänä on puhdistaa galaksi elämästä. Komentaja Shepard on joukkoineen löytänyt etsimänsä, joten nyt uhka pitää torjua.

Deus Ex: Human Revolutionissa anti-subjektina toimiva Zhao Yun Ru toimii myös loppuvihollisena. Viimeisessä taistelussa Zhao Yun Ry ottaa hallintaansa jättimäisen kvanttietokoneen, jonka avulla hän voi kontrolloida kunnureiksi kutsuttuja ihmisiä. Adam Jensenin tavoitteena on tuhota kvanttietokone ja sitä operoiva Zhao Yun Ru, jotta pelin loppuratkaisu toteutuisi.

L.A. Noiressa loppuratkaisua pohjustava viimeisen jännityksen momentti sijoittuu Los Angelesin alle sijottuvaan viemäriverkostoon. Tuhopoltoista ja lukuisista murhista vastuussa oleva Ira Hogeboom on kaapannut Elsa Lichtmannin ja Cole Phelps joutuu työparinsa Jack Kelson kanssa pelastamaan tämän ennen kuin aika loppuu kesken. Phelps ja Kelso joutuvat taistelemaan korruptoituneita poliiseja vastaan, mutta varsinaista yksittäistä päävihollista pelissä ei ole. Lyhyen keskustelun jälkeen Jack Kelso ampuu Ira Hogeboomin ja kaksikko pakenee tulvivista viemäritunneleista. Kun he saapuvat viemäriin suulle, simulaatio loppuu.

### 5.3.6 Loppuratkaisu

Loppuratkaisulla tai katastrofilla tarkoitetaan Freytagin mallissa viidettä näytöstä, jossa peruskonflikti laukeaa (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2008: 387). Analysoiduissa digitaalisissa peleissä loppuratkaisu on viimeistä jännityksen momenttia seuraava representaatio, joka seuraa simulaation päättymistä.

Jokainen kolmesta analysoidusta pelistä päättyy toisistaan poikkeavalla tavalla. Mass Effect 2:ssa pelaajan pelin aikana tekemät valinnat vaikuttavat siihen, kuinka peli

päättyy. Moraalittomalla renegade-hahmolla pelannut pelaaja saa loppuratkaisun, jossa kaikki hahmot, mukaanluettuna komentaja Shepard, kuolevat, kun taas päinvastaisia moraalisia valintoja tehneelle paragon-hahmolle loppuratkaisussa kaikki selviävät. Tarina ja hahmojen välinen vuorovaikutus siis muovaavat tarinan lopputulosta tiettyyn suuntaan.

Deus Ex: Human Revolutionissa simulaatio jatkuu lopputaistelun jälkeen. Loppuratkaisun voi valita neljästä eri vaihtoehdosta. Pelaaja voi valita, onko hän samaa mieltä kyberneettisiä proteeseja kannattava David Sarifin, ylikansoitusta vastustavan Bill Taggartin vai ihmisrodun puhtauteen vannovan, augmentteja vastustavan Hugh Darrowin kanssa. Pelaaja voi myös valita lopussa itsetuhon, mikäli haluaa jättää tulevaisuuden muiden haltuun. Loppuratkaisussa valitaan, kenelle tiedotetaan lopputaistelun tapahtumista vai tiedotetaanko niistä kenellekään. Haluavatko ihmiset tietää aivottomista kuhnureista, joita ohjataan tietokoneilla vai pitäisikö asiasta kertoa kyberneettisiä parannuksia vastustaville kiihkoilijoille? Jokainen neljästä valinnasta tuottaa kokonaan omanlaisensa lopputuloksen. Loppuratkaisu määrittää myös hahmojen suhteet myyttisessä aktanttimallissa. Valittu ratkaisu kertoo, ketkä ovat auttajia ja ketkä anti-subjekteja.

L.A. Noiressa loppuratkaisuja on vain yksi. Cole Phelps uhraa itsensä pelastaakseen Jack Kelson ja Elsa Lichtmannin. Pelaaja ei pysty vaikuttamaan tapahtumiin, sillä sankari kuolee omista valinnoista riippumatta. Jos pelaaja ei saavuta viemäriverkostossa tiettyä pistettä ennen aikarajan umpeutumista, kaikki kolme henkilöä kuolevat.

#### 5.4 Hypertekstin narratiivi

Hypertekstin narratiivin katsotaan toteuttavan kaikki pelimekaniikkaan sisältyvät elementit ja tässä tutkimuksessa tarkastellaan, kuinka haarautuvuus ja vuorovaikutus toteuttavat narratiivia. Pelimekaniikkaa käsittelevissä alaluvuissa pelien teknistä toteutusta sivutaan lähinnä viitteellisesti, koska aihepiiriin ei ole ollut mahdollista paneutua tämän tutkimuksen laajuudessa. Pelimekaniikan osuus haarautumisen ja

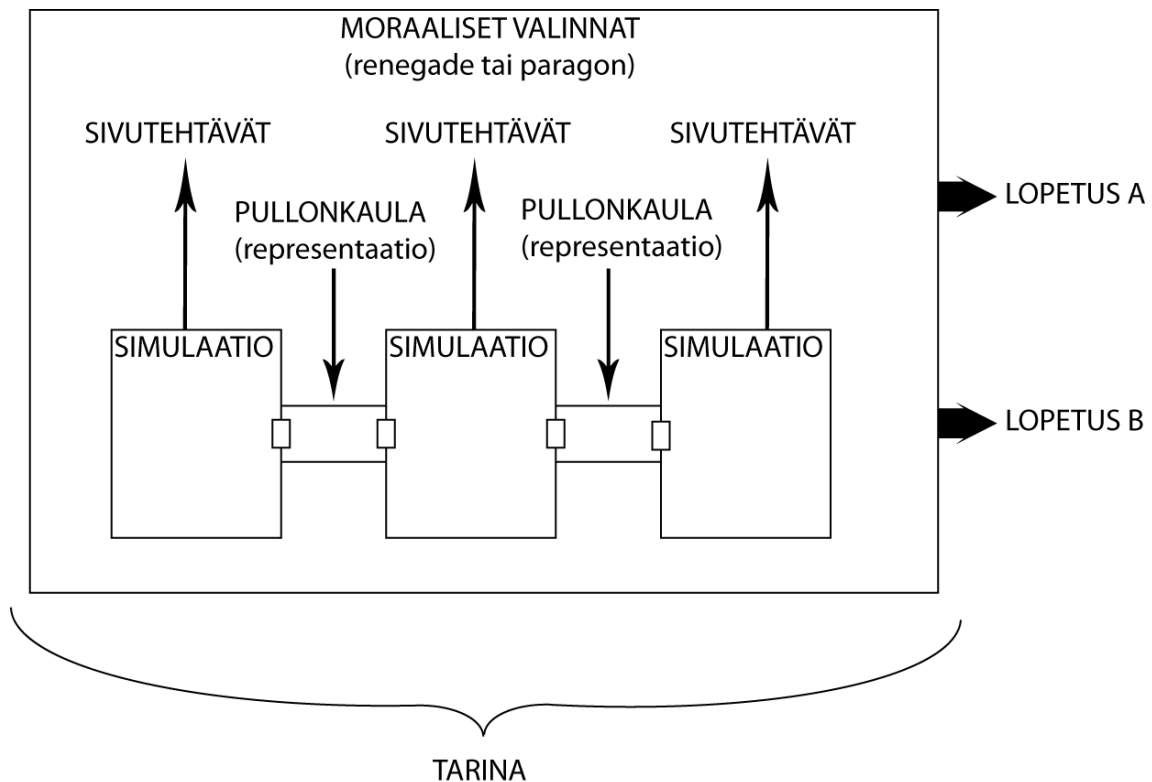
vuorovaikutuksen toteutumisessa on kuitenkin havaittavissa jo pinnallisessakin analyysissä, joten tämän vuoksi tässä työssä on tutkittu myös sen vaikutuksia hypertekstuaalisuuden toteutumiseen. Tässä tutkielmassa ei oteta kantaa pelimekanismien kehittymiseen kerronnan mukana. Analysoidusta aineistosta voidaan kuitenkin todeta, että jokaisen kolmen pelin vaikeustaso nousee tarinan edetessä. Juonen kokeminen muuttuu siis haastavammaksi mitä pidemmälle tarinassa edetään.

#### 5.4.1 Haarautuvuus tarinan funktiona

Haarautuvuudella tarinan funktiona tarkoitetaan niitä valintoja, joita pelaaja voi pelin aikana tehdä, jotta pelin tarina kehittyä tiettyyn suuntaan. Kerronnan haarautumista voidaan tarkastella pullonkaulamallin avulla (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 179–182), jossa simulaation ja representaation suhde nähdään tarinan solmukohdissa, joiden saavuttaminen sysää juonen eteenpäin. Simulaatio siis etenee tiettyyn pisteeseen, jonka jälkeen pullonkaulassa juonta edistetään representaation avulla.

Narratiivin haarautuminen palvelee tutkitussa aineistossa erityisesti Mass Effect 2:n juonenkuljetusta. (kuvio 18) Pelaajalla on mahdollisuus tehdä valintoja, jotka heijastuvat päähahmon moraalisiin. Moraalittomat valinnat palkitaan renegade-pisteillä ja moraaliset paragon-pisteillä. Tarina kehittyä tehtyjen moraalisten valintojen mukaan. Keskusteluvaihtoehdot muokkautuvat hahmon luonteen mukaisiksi, joten paragon-hahmolla on vuoropuhelussa usein erilaisia vaihtoehtoja valittavanaan kuin renegade-hahmolla.

Pelin loppuratkaisu riippuu siitä, mihin suuntaan komentaja Shepardin luonne on kehittynyt pelin aikana, joten moraalit voidaan nähdä koko tarinan ympärillä toimivana kehysrakenteena.



**Kuvio 18.** Pullonkaulamalli Mass Effect 2:n tarinasta

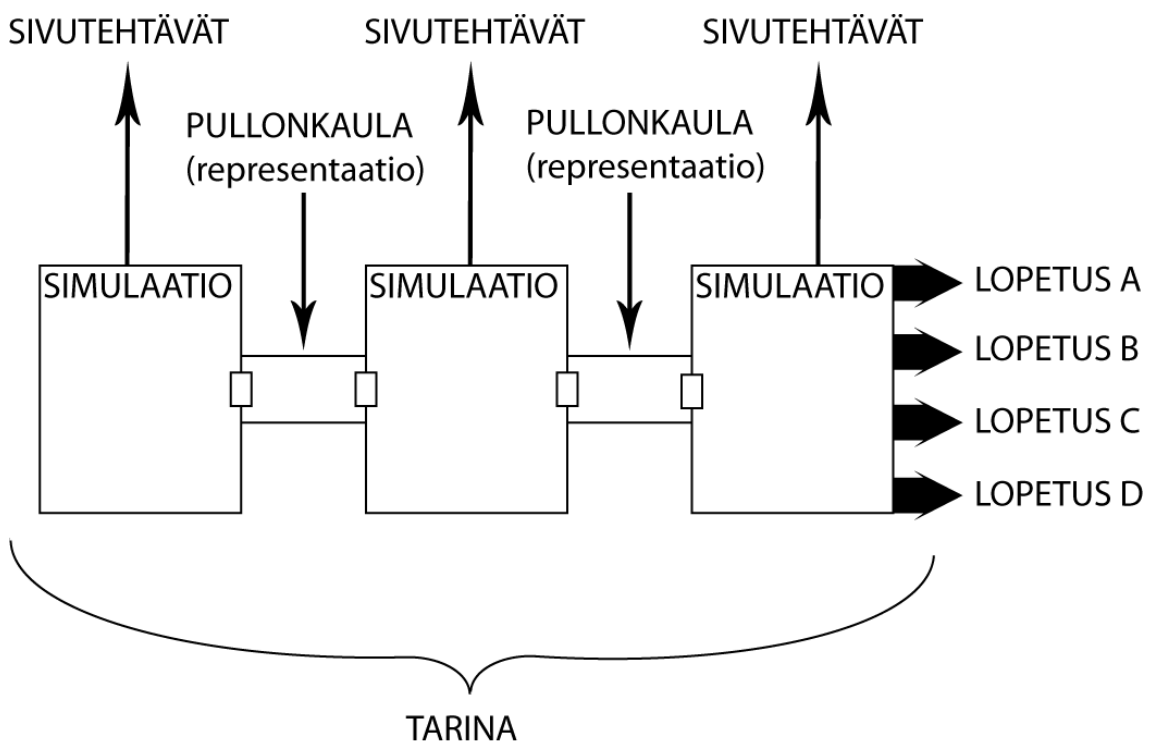
Mass Effect 2:ssa haarautuvuus tarinan fuktiona toteutuu siten, että pääjuoni rakentuu samalla tavalla valinnoista riippumatta, mutta painotukset rakentuvat hahmon moraalinen varaan. Pelissä on vaihtoehtoisia loppuratkaisuja, jotka rakentuvat pelaajan pelin aikana tekemien valintojen mukaan. Haarautuvuus toteuttaa siis tarinan funktion, kun kerronnan kehittyminen riippuu tehdyistä valinnoista. Haarautuvuus tarinan funktiona näkyy myös pelin toisessa ja neljännessä näytöksessä, kun tarinaa edistäviä tehtäviä voi suorittaa haluamassaan järjestyksessä.

Mass Effect 2:ssa on myös vapaaehtoisesti suoritettavia sivutehtäviä, joiden suorittaminen ei edistä tarinaa. Tehtäviä voi suorittaa haluamassaan järjestyksessä ja ajankohtana. Osassa vapaaehtoisia sivutehtäviä on kokonaan oma narratiivinsa, joka sisältää alun, keskikohdan ja lopun. Tällaisia tehtäviä ovat esimerkiksi jokaiselle



sivuhahmolle tarkoitettu uskollisuustehtävä, joka parantaa hahmon suhtautumista komentaja Shepardiin.

Myös Deus Ex: Human Revolutionissa on valintojen mukaan kehittyvä tarinarakenne, mutta peli ei sisällä tehtyjä ratkaisuja punnitsevaa, moraaliin perustuvaa järjestelmää. Deus Ex: Human Revolutionissa on useita valintoihin perustuvia, erilaisia loppuratkaisuja. Pelin voi läpäistä usealla eri tavalla ja tämä heijastuu myös tarinaan (kuvio 19).

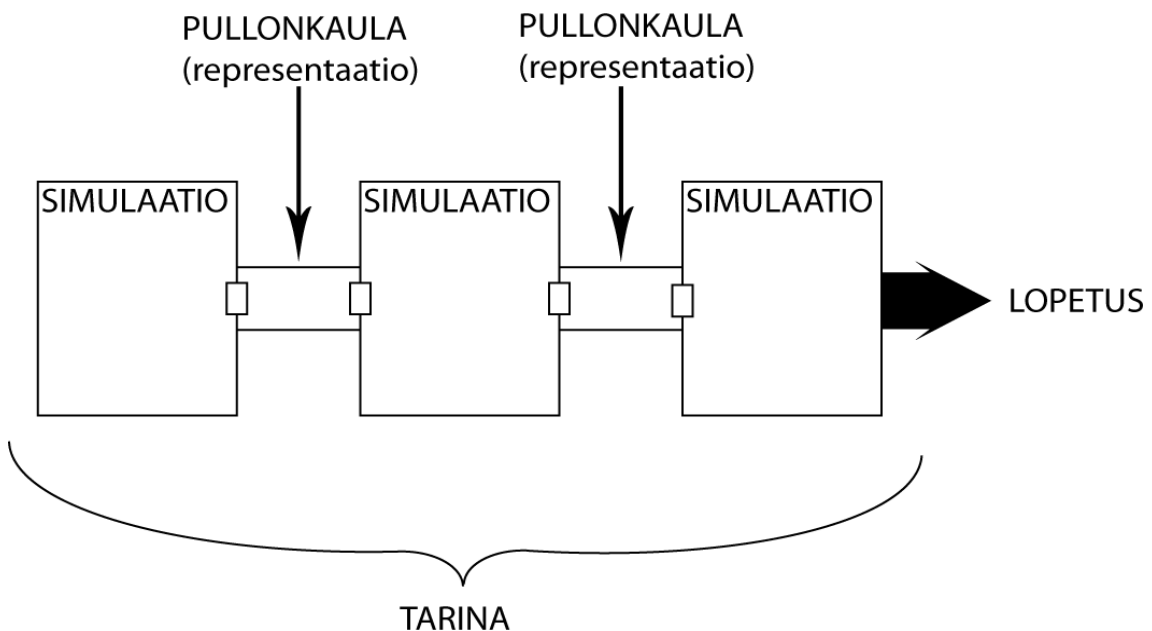


**Kuvio 19.** Pullonkaulamalli Deus Ex: Human Revolutionin tarinasta

Jako hyvään ja moraalittomaan pelityyliin ei ole kuitenkaan niin selkeä kuin Mass Effect 2:ssa joten tässä suhteessa Deus Ex: Human Revolution ei toteuta haarautuvuutta tarinan funktiona samassa suhteessa kuin Mass Effect 2. Myös tässä pelissä valinnat vaikuttavat loppuratkaisuun, joten myös Deus Ex: Human Revolution toteuttaa haarautuvuuden tarinan funktiona. Deus Ex: Human Revolutionissa on Mass Effect 2:n

tavoin vapaaehtoisesti suoritettavia sivutehtäviä, joilla on oma narratiivinen rakenteensa. Näitä tehtäviä ei ole pakko suorittaa, mutta ne kertovat taustatietoja pelimaailman tapahtumista ja tehtävistä saatavat kokempuspisteet parantavat hahmon ominaisuuksia.

L.A. Noire on Deus Ex: Human Revolutionista ja Mass Effect 2:sta poiketen rakenteeltaan lineaarinen. Tarinan edistäminen vaatii tiettyjen toimenpiteiden suorittamista. Haarautuvuus voidaan tässä pelissä nähdä Mass Effect 2:n ja Deus Ex: Human Revolutionin tavoin pullonkaularakenteena (Egenfeldt Nielsen ym. 2008: 179), mutta itse tarinaa solmukohtien kautta etenevä kerronta ei palvele (kuvio 20).



**Kuvio 20.** Pullonkaulamalli L.A. Noiren tarinasta

L.A. Noire ei siis toteuta haarautuvuutta tarinan funktiona, sillä pelaaja ei voi vaikuttaa tarinan etenemiseen tai sen lopputulokseen. Simulaatiota seuraavat representaation pullonkaulat toteutuvat vapaassa kaupunkirakenteessa, jossa pelaaja voi keskittyä esimerkiksi autolla ajamiseen ja maisemien tutkimiseen (Salminen 2011). Vapaasti tutkittavalla kaupungilla ei ole kuitenkaan varsinaista funktionaalista rakennetta

tarinaan, sillä tarinaa edistävät kohtaukset tapahtuvat aina samoissa paikoissa riippumatta pelikerrasta. Pelaaja siis aktivoi näitä pullonkauloja edistääkseen tarinaa.

#### 5.4.2 Haarautuvuus pelimekaniikan funktiona

Haarautuvuudella pelimekaniikan funktiona tarkoitetaan sitä, kuinka pelin tekninen toteutus huomioi erilaiset pelityylit. Deus Ex: Human Revolution toteuttaa kolmesta analysoidusta pelistä selkeimmin haarautuvuutta pelimekaniikan funktiona. Pelaaja voi suorittaa tehtävät haluamallaan pelityylillä. Hän voi esimerkiksi tuhota vastarinnan, kiertää vihollisten selustasta tai muttaa vihollisten omat laitteet toteuttamaan omia komentojaan (Sillanpää 2011). Pelaaja voi siis itse päättää, miten tehtävissä etenee. Pelin hahmonkehitys tukee haarautuvaa rakennetta. Hahmonkehityksellä tarkoitetaan pelihahmon tiettyjen ominaisuuksien kehittämistä kokemuspisteistä saatavien kehityspisteiden avulla (Kosunen 2002: 94–95). Kokemuspisteitä taas saadaan suorittamalla tehtäviä tai tuhoamalla vihollisia (Donovan 2010: 188).

Pelin hahmonkehitys tukee tehtävien monimuotoista rakennetta. Päähahmon taitoja kehittävät, kokemuspisteiden kautta hankitut hahmopisteet voi käyttää sellaisiin ominaisuuksiin, jotka korostavat omaa pelityyliä. Hahmolle voi kartuttaa esimerkiksi lisää voimaa, joka mahdollistaa suoraviivaisemman lähestymistavan ongelmiin tai pisteet voi kuluttaa vaikkapa hakkerointitaitoihin, joilla pelimaailman laitteet voi kääntää vihollisia vastaan. Deus Ex: Human Revolution toteuttaa haarautuvuuden pelimekaanisen funktion aineistosta selkeimmin.

Mass Effect 2:ssa pelin mekaaniset rakenteet eivät elä pelityylin mukana, mutta pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa päähahmon ominaisuuksiin. Vaikka Mass Effect 2:ssa on Deus Ex: Human Revolutionin tavoin hahmonkehitysjärjestelmä, pelityyli on mukautettava tarinan vaatimuksiin eikä tilanteita voi lähestyä omien pelimieltymysten mukaan läheskään samassa mittakaavassa kuin Deus Ex: Human Revolutionissa. Komentaja Shepardin taitoihin pystyy hahmonkehityksessä vaikuttamaan, mikä mahdollistaa toisistaan poikkeavien pelityyliä käyttämisen, mutta pelimaailmaa ei ole

varsinaisesti suunniteltu huomioimaan erilaisia pelityylejä samalla tavalla kuin Deus Ex: Human Revolutionissa. Komentaja Shepardista voi kehittää esimerkiksi voimakkaan sotilaan tai biotikon, joka taistelee aseiden sijaan yliluonnollisilla kyvyillä. Pelimekaniikkaan voi Mass Effectissä vaikuttaa myös oman ryhmän kokoonpanolla, sillä jokainen kahdestatoista sivuhahmosta on varustettu omilla erikoistaidoillaan. Vaikka Mass Effect 2 toteuttaakin haarautuvuuden tarinan funktiona, pelimekaniikassa haarautuvuus on varsin vähäistä, ellei pelihahmon erilaisia taitoja tähän halua laskea.

L.A. Noiressa pelaajan on edettävä käsikirjoituksessa ja pelisuunnittelussa tehtyjen ratkaisujen mukaan ja tilanteisiin ei pysty vaikuttamaan omien pelimieltymysten mukaan. Koska tilanteet etenevät ennaltamäärätyn käsikirjoituksen mukaan ja päähahmon taidot pysyvät muuttumattomina pelin alusta loppuun, pelissä ei ole lainkaan haarautuvuutta pelimekaniikan funktiona.

#### 5.4.3 Vuorovaikutus tarinan funktiona

Vuorovaikutuksella tarinan funktiona tarkoitetaan niitä keinoja, joilla pelaaja voi vaikuttaa tarinan kehittymiseen. Deus Ex: Human Revolution ja Mass Effect 2 toteuttavat vuorovaikutusta tarinan funktiona. Mass Effect 2:ssa pelaaja kerryttää valinnoillaan koko pelin keston ajan paragon- ja renegade-pisteitä, jotka määrittävät päähahmon luonnetta. Kuvio n kuvaa, kuinka Mass Effect 2:ssa pullonkaulamalli toteutuu ja mistä elementeistä tarinan hypertekstuaalisuus rakentuu.

Moraalisesti oikeamieliset valinnat kerryttävät paragon-pisteitä, kun taas moraalittomat valinnat tuottavat renegade-pisteitä. Moraali vaikuttaa myös sivuhenkilöiden suhtautumiseen, joten haarautuvuuden ohella moraalijärjestelmä palvelee myös vuorovaikutusta. Tietyt hahmot kunnioittavat moraalitonta sankaria, kun taas osa hahmoista halveksuu moraalitonta sankaria.

Deus Ex: Human Revolutionissa vuorovaikutus kerronnan funktiona realisoituu loppuratkaisun aikana, kun Adam Jensenin on valittava yksi neljästä loppuratkaisusta.

Pelaaja voi vuorovaikuttaa myös muutamiin muihin tarinan aikana tapahtuviin valintoihin, kuten esimerkiksi itsensä päivittämiseen mielenhallintasirulla tai esimerkiksi Bill Taggartin haastaminen suorassa televisiolähetyksessä. Tällaisella vuorovaikutuksella ei ole suoraa vaikutusta kerrontaan. Pelaaja voi näillä valinnoillaan muuttaa pelimekanismeja tiettyyn suuntaan. Esimerkiksi mielenhallintasiru vahvistaa pelaajan ominaisuuksia, mutta tuottaa vaurioita tarinan edetessä, kun sirun todellinen luonne selviää ja sitä käytetään Adam Jensenia vastaan.

L.A. Noiressa toteutuu myös vuorovaikutus tarinan funktiona. Tämä tapahtuu pelin rikospaikoilla, joissa etsitään todisteita ja haastatellaan silminnäkijöitä. Jos pelaajalta jää esimerkiksi jokin todiste löytämättä, tämä vaikuttaa suoraan kuulusteluohjauksen suorittamiseen. Koska kuulustelutilanteissa tapahtuvat keskustelut ovat avainasemassa pelin kerronnassa, vuorovaikutuksen tarinallisen funktion ydin sijoittuu L.A. Noiressa juuri kuulusteluohjauksiin.

Pelkän vuoropuhelun lisäksi pelissä on annettu paljon painoarvoa kuulusteltavien henkilöiden ilmeille ja eleille. Pelaajan on kyettävä päättämään paitsi puheenvuoroista myös ilmeistä valehteleeko epäilty vai ei. Dramaattisimmillaan vuorovaikutus tarinan funktiona toteutuu siten, että kuulusteluissa Phelps toteaa syyttömän miehen syylliseksi rikokseen. Vaikka L.A. Noire ei toteutakaan haarautuvuutta tarinan funktiona, vuorovaikutuksellinen funktio toteutuu varsin selkeästi, mutta hieman poikkeavalla tavalla kuin Deus Ex: Human Revolutionissa ja Mass Effect 2:ssa. Kuulusteluohjaukset sisältävät oman mikrorakenteensa, ne ovat omia pieniä tarinoitaan yksittäisen rikostutkiminnan sisällä, joka taas liittyy koko pelin ylitse kantavaan tarinakaareen.

## 5.5 Yhteenveto

Makrotason narratiivin analysoinnissa merkittävin havainto on, että simulaatiossa tehdyt valinnat toteutuvat representaatioissa. Valinnat vaikuttavat suoraan tarinan kulkuun ja hahmojen rooleihin tarinassa (taulukko 1). Erityisen selvästi valintojen vaikutukset

makronarratiivin kehittymiseen näkyvät Deus Ex: Human Revolutionissa. Mahdollisia loppuratkaisuja on neljä erilaista ja tarinan lopullinen konna selviää vasta loppuratkaisun aikana.

**Taulukko 1.** Makronarratiivin haarautuvuus

	<b>Mass Effect 2</b>	<b>Deus Ex: Human Revolution</b>	<b>L.A. Noire</b>
<b>Mahdollisia loppuratkaisuja</b>	2	4	1
<b>Anti-subjekti</b>	Illusive Man	Zao Yun Ru David Sarif TAI Bill Taggart TAI Hugh Darrow TAI Adam Jensen	Sarjamurhaaja

Mass Effect 2:ssa loppuratkaisuja on kaksi erilaista, mutta Deus Ex: Human Revolutionista poiketen pelaajan pelin aikana tekemät valinnat vaikuttavat pelin loppuratkaisuun, kun taas Deus Ex: Human Revolutionissa varsinainen loppuratkaisu suoritetaan valinnalla kunniaa tuottavan kokeen jälkeen. L.A. Noire taas ei hyödynnä haarautuvuutta narratiivin kehitymisessä. Pelin loppuratkaisu ja henkilöiden väliset suhteet pysyvät samoina pelaajan tekemistä valinnoista riippumatta.

Hypertekstin ja klassisen narratiivin välillä on analysoidun aineiston perusteella selkeä riippuvuussuhde. Kumpikaan ei voi olla olemassa ilman toista ja molemmat täydentävät toisiaan. Jos hyperteksti poistetaan, pelit menettävät simulaation. Jos taas klassinen narratiivi poistetaan, representaatio poistuu kerronnasta. Simulaation ja representaation yhdistelmä on analyysini perusteella digitaalisen pelin narratiivin määrittävin ominaisuus. Representaation ja simulaation välinen riippuvuussuhde on digitaalisen pelin makrotason kerronnan tärkein elementti.

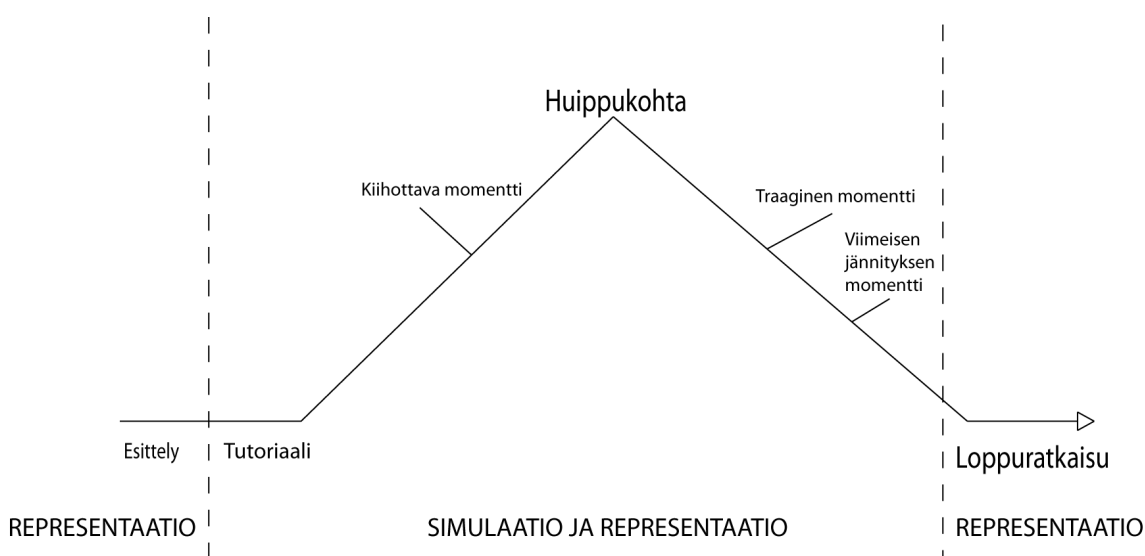
Kaikki kolme analysoitua digitaalista peliä rakentavat analyysini perustella kerrontansa sekä klassisen narratiivin konventioiden että hypertekstin narratiivin varaan. Pelien

kerronnassa sisältö on rakennettu klassisen narratiivin varaan, kun taas hyperteksti vastaa teknisestä toteutuksesta. Analysoiduista narratiivisista rakenteista Mass Effect 2 ja Deus Ex: Human Revolution sisältävät vaihtoehtoisia loppuratkaisuja, jotka mukautuvat pelaajan tekemien valintojen mukaan. L.A. Noire on rakenteeltaan lineaarinen, eli se päättyy samalla tavalla riippumatta pelaajan valinnoista tarinan aikana. Alemman tason haarautuvuus toteutuu myös L.A. Noiressa, sillä pelaaja voi valinnoillaan tuomita syyttömiä ihmisiä epäiltyinä tutkittavasta rikoksesta. Peli kertoo pelaajalle, onko henkilö oikeasti syyllistynyt murhaan. Väärästä valinnasta seuraa pelin päättyminen, joten tarina etenee vain siinä tapauksessa, että syyllinen henkilö tuomitaan rikoksesta.

Jokaisessa pelissä on selkeästi tunnistettavat vaiheensa, jotka istuvat narratiiviseen kaavioon. Tulokset osoittavat, että myyttinen aktanttimalli, narratiivinen kaavio ja Freytagin viiteen näytökseen jaettu draamamalli ovat kaikki toimivia työkaluja myös pelien narratiivisten rakenteiden analysointiin. Hahmojen välisten suhteiden analysointiin tarkoitettu myyttinen aktanttimalli todistaa, että jokaisessa kolmessa pelissä kerronta rakentuu vahvasti hahmojen ja hahmojen välisten suhteiden varaan. Deus Ex: Human Revolutionissa jopa siinä mittakaavassa, että pelin lopullinen päävihollinen, anti-subjekti, ja mahdolliset auttajat määräytyvät vasta loppuratkaisun hetkellä (taulukko 1).

Digitaaliset pelit toteuttavat varsin tarkasti myös Freytagin (Lowe 2000: 22) viisinäytöksisen draamamallin rakennetta. Ekspositiolla on suuri painoarvo, sillä toisin kuin esimerkiksi elokuvissa, sillä on digitaalisissa peleissä kaksi funktiota: eksposition aikana paitsi alustetaan tapahtumat ja esitellään henkilöt, myös opetetaan pelin hallitsemiseksi tarvittavat taidot ja pelimekaniikan ominaisuudet. Dynaamisen hypertekstin käsitteen ytimessä oleva klassinen narratiivi toteutuu analysoidun aineiston perusteella vertailukelpoisesti muihin medioihin nähden. Analysoidut pelit toteuttavat eksposition kahdella tavalla: representaatio alustaa tapahtumat, kun taas simulaatio ja representaatio opettavat pelin hallitsemiseen vaadittavat taidot. Representaatio toteuttaa myös varsinaisen loppuratkaisun. Pelaaja voi vaikuttaa valinnoillaan loppuratkaisun muotoon Mass Effect 2:ssa ja Deus Ex: Human Revolutionissa. Simulaatiossa annettu

syöte laukaisee yhden mahdollisista loppuratkaisun representaatioista. L.A. Noire taas päättyy kunnia tuottavan kokeen jälkeen representaatioon, joka on jokaisella pelikerralla sama. Freytagin (Lowe 2000: 22) viisinäytöksisestä mallista voidaan johtaa analysoiduille peleille seuraava kaavio (kuvio 21), joka kertoo representaation ja simulaation välisen suhteen makrotason narratiivissa.



**Kuvio 21.** Freytagin draaman kaari simulaation ja representaation näkökulmasta

Analyysini perusteella jokaisen kolmen digitaalisen pelin huippukohta ei sijoitu keskelle kerrontaa. Huippukohtan jälkeen alkava laskeva toiminta kiihdyttää tarinaa ja viimeisen jännityksen momentin jälkeen siirrytään representaation esittämään loppuratkaisuun. Digitaalisten pelien makronarratiivi rakentuu sekä simulaatiosta että representaatiosta, mutta tarina alustetaan ja päätetään representaatiolla simulaation sijaan.

Dynaamisen hypertekstin teknisen rajapinnan muodostava hyperteksti toteutuu analysoiduissa peleissä kahdella tavalla, haarautuvuutena ja vuorovaikutuksena. Deus Ex: Human Revolutionissa ja Mass Effect 2:ssa haarautuvuus näkyi sekä tarinan että pelimekanismien rakentumisena. Tehdyt valinnat vaikuttavat tarinaan, sen



lopputulokseen ja tapaan pelata. Mass Effect 2:ssa valintojen mukaan toteutuva moraalii määrittää loppuratkaisun, Deus Ex: Human Revolutionissa loppuratkaisu valitaan pelin päättyessä neljästä vaihtoehdosta. Pelien mekanismit taas mahdollistavat erilaiset pelityylit, joka toteuttaa haarautuvuuden pelimekaniisena funktiona. L.A. Noiressa taas käsikirjoitus sanelee etenemisen ja haarautuvuus toteutuu pullonkaularakenteen kautta. Tarina edistyy pullonkauloissa, kun taas niiden väliajoilla pelaaja pystyy tutkimaan ympäristöään haluamallaan tavalla. Pelaajan tekemät valinnat eivät L.A. Noiressa vaikuta tarinan rakentumiseen. Erot johtuvat pelien erilaisista genreistä. Mass Effect 2 ja Deus Ex: Human Revolution ovat roolipelejä, kun taas L.A. Noire on seikkailupeli.

Koska digitaaliset pelit eivät pysty vuorovaikutteisen rakenteensa vuoksi toteuttamaan Hollywood-elokuvien käyttämää, strukturoitua kolminäytöksistä esitystapaa (Reitala & Heinonen 2001: 41–41), tarinan avainkohdat esitetään pullonkaulamallin avulla. Jokaisessa analysoidussa pelissä tarina etenee näiden pullonkaulojen perusteella. Analyysin perusteella representaatio toimii pullonkaulamallissa alisteisena simulaatiolle, sillä simulaatio laukaisee käsikirjoituksessa ennalta määärtyissä kohdissa representaation, joka kuljettaa juonta.

Tulokset kertovat, että analysoitujen digitaalisten pelien kerronta rakentuu vahvasti henkilöiden ja näiden välisten suhteiden varaan. Tämän analyysin perusteella voidaan todistaa, että dynaamisen hypertekstin mallissa henkilöt sijoitetaan klassisen narratiivin sisään. Klassinen narratiivi antaa henkilöille käsikirjoituksen, jonka mukaan toimia, kun taas hyperteksti muodostaa kerronnalle teknisen rajapinnan.

Digitaalisen pelin narratiivin rakentuminen sekä klassisen narratiivin että hypertekstin varaan todistaa ludologien väitteen siitä, että digitaaliset pelit ovat kokonaan oma diskurssimuotonsa, ja ettei niitä voi sovittaa suoraan jo valmiina oleviin malleihin (Eskelinen 2005: 58). Narrativistien teoria jo olemassa olevien mallien soveltamisesta digitaalisten pelien kerrontaan ei tämän tutkimuksen perusteella ole mahdollista, sillä representaatioon nojaava klassinen narratiivi ei toteudu digitaalisessa pelissä kahdesta syystä: vuorovaikutteinen narratiivi vaatii simulaation toteutuakseen ja katsomisen sijaan kokemista edellyttävissä digitaalisissa peleissä pelin kestoa ei voida strukturoida niin tarkasti kuin elokuvissa. Digitaalinen peli vaatii kerrontaansa samoja elementtejä

kuin muissakin klassista narratiivia toteuttavissa kulttuurituotteissa. Tässä suhteessa digitaalisten pelien rakenne on varsin tarkkaan strukturoitu, sillä jokainen analysoiduista peleistä toteuttaa varsin tarkkaan klassisen narratiivin perusrakennetta.

## 6 MIKRONARRATIIVISUUS VUOROVAIKUTTEISESSA KESKUSTELUSSA

Makrotason narratiivin jälkeen analysoidaan mikrotason narratiivia, joka on tässä tutkimuksessa digitaalisen pelin sisältämä yksittäinen dialogikohtaus. Tässä luvussa analysoidaan kolmen pelin, Mass Effect 2:n, L.A. Noiren ja Deus Ex: Human Revolutionin keskustelujärjestelmiä kielipeliteorian ja keskusteluanalyysin keinoin. Tarkoituksena on tutkia tarkemmin, miten dynaamisen hypertekstin ytimessä oleva henkilöiden välinen vuorovaikutus tapahtuu interaktiivisen vuoropuhelun aikana. Ensimmäisessä määritellään keskusteluiden kielipelin rakenne, säännöt ja tavoitteet, tämän jälkeen tutkitaan, millaisista vuoropareista keskustelu rakentuu ja tämän jälkeen analysoidaan vuoropuhelun sisältämää referointia ja sen funktiota vuoropuhelulle. Lopuksi dialogikohtauksista tutkitaan, miten vuoropuhelun tavoitteet ja periaatteet toteutuvat.

Analysoitujen digitaalisten pelien sisältämät dialogikohtaukset eivät ole vuoropuhelua perinteisessä merkityksessä, sillä toisin kuin tosielämässä, peleissä käytävässä vuoropuhelussa vastaukset ovat jo tiedossa, koska vuoropuhelu etenee ennaltalaaditun käsikirjoituksen mukaan. Tästä huolimatta myös rakennettu vuoropuhelu voi olla luonteeltaan dynaamista.

Pelidialogin rakenne nähdään kielipelinä, joka sisältää kokonaan omat tavoitteensa. Kielipeliteoria siis tarjoaa pohjan, jonka päällä varsinaista pelidialogia tutkitaan vuoroparianalyysin, referoinnin ja toteutuneiden keskustelumaksiimien perusteella. Lähtökohdaksi on, että tietokone toimii instituutiona, joka päättää keskustelun etenemisestä. Pelidialogi on ennalta käsikirjoitettua, joten vuorovaikutus on luonteeltaan rajattua. Tietokone mukautuu pelaajan tekemien valintojen mukaan ja esittää sykleittäin uusia vaihtoehtoja, joista pelaaja tekee valintansa.

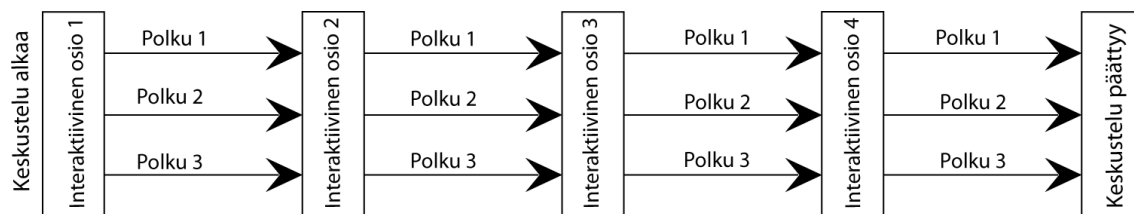
Tässä tutkimuksessa kielipelien teoriaa sovelletaan vuorovaikutteisesta näkökulmasta. Analyysin kohteena oleva pelidialogi nähdään konstruktivistisena ilmiönä, jossa instituutio (tietokone) ja pelaaja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Onnistuminen pelissä lasketaan sillä, että pelin tarina edistyy, kun dialogikohtaus on suoritettu. Kielipelillä saattaa olla dialogikohtauksen puitteissa myös muitakin tavoitteita, kuten esimerkiksi syylliseksi tai syyttömäksi toteaminen, tiedon hankkiminen, toimeksiannon

vastaanottaminen tai toimeksiannon suorittaminen. Kielipelin suorittaminen palkitaan yleensä kokemuspisteillä, uudella tiedolla, juonen etenemisellä tai vaikkapa valuutalla. Kielipeli etenee vuoroittain, syötettä seuraa vaste. Pelaaja päättää käsiteltävät aihepiirit, joihin tietokone vastaa tai esittää vastakysymyksiä joihin pelaajan on vastattava.

### 6.1 Kielipelien rakenne

Kolmen analysoidun dialogikohtauksen rakenteet poikkeavat hieman toisistaan. Mass Effect 2:ssa valinnat tuottavat painopiste-eroja, mutta lopputulos on jokaisella polulla sama. Deus Ex: Human Revolutionissa kaksi polkua tuottaa hyväksytyyn suoritukseen, kun taas yksi valinta päättää kielipelin epäonnistumiseen. L.A. Noiressa väärä valinta päättää kielipelin epäonnistumiseen, joten analysoidussa kuulustelukohtauksessa vain yksi polku tuottaa onnistuneen lopputuloksen.

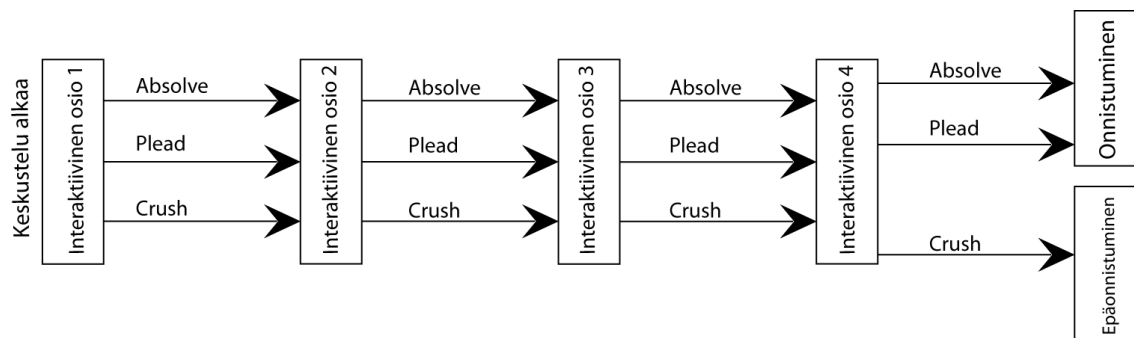
Mass Effect 2:n dialogikohtaus on jaettu neljään interaktiiviseen osioon (kuvio 22), joissa pelaaja voi valita haluamansa repliikin. Kun komentaja Shepard on käynnistänyt keskustelusyklin repliikillään, Illusive Man antaa vastauksensa valinnasta riippuen. Vuoropuhelussa tehdyt valinnat johtavat samaan lopputulokseen.



**Kuvio 22.** Mass Effect 2:n kielipelin rakenne

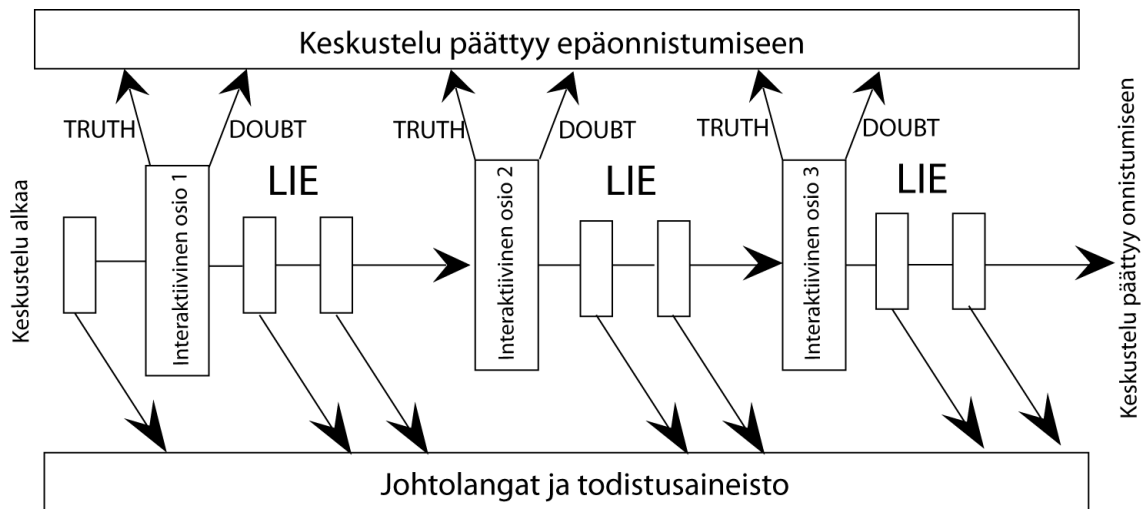
Vuoropuhelussa tehdyt valinnat eivät vaikuta kielipelin toteutumiseen. Komentaja Shepardin valitsemat repliikit näkyvät Illusive Manin antamissa vastauksissa. Diplomaattinen valinta antaa diplomaattisen vastauksen, kun taas selkeästi vihamielinen valinta tuottaa myös vihamielisen vastauksen.

Deus Ex: Human Revolutionissa keskustelussa (kuvio 23) on mahdollisuus myös epäonnistua. Väärät valinnat vuoropuhelussa tuottavat lopputuloksen, joka ei edistä pelin tarinaa. Väärä valinta on mahdollista vasta viimeisessä keskustelusyklissä, muussa tapauksessa vuoropuhelussa tehdyt valinnat eivät vakuta lopputulokseen, vaan keskustelu Mass Effect 2:n tavoin pääpiirteissään samanlaisena, mutta painotukset ja päähahmon suhtautuminen keskustelukumppaniinsa muuttuu.



**Kuvio 23.** Deus Ex: Human Revolutionin kielipelin rakenne

L.A. Noiren kielipeli (kuvio 24) poikkeaa rakenteeltaan varsin paljon Mass Effect 2:n ja Deus Ex: Human Revolutionin kielipelistä. Rikospaikalta kerätyt todisteet ovat tärkeä osa dialogikohtauksen kulkua ja ne toimivat johtoilmauksina myös vuoropuhelussa. Tietty johtoilmauksen perusteella lausuttu repliikki voi jäädä tässä pelissä kokonaan keskustelun ulkopuolelle, jos pelaaja ei ole hankkinut riittävästi todistusaineistoa tai keskustellut muiden pelin npc-hahmojen kanssa. Pelkkien keskustelussa tehtyjen valintojen lisäksi kielipeli saattaa päättyä epäonnistumiseen, jos rikospaikalta on jäänyt jokin tietty asia huomaamatta. Todisteet ja johtolangat toimivat L.A. Noiren dialogikohtauksissa omina johtoilmauksinaan, joista pelaajan ohjaama pelihahmo johtaa referaatteja.



**Kuvio 24.** L.A. Noiren kielipelin rakenne.

L.A. Noire kielipelin rakenteessa (kuvio 24) on huomionarvoista se, että jokainen kielipeliä edistävä valinta on lie-vaihtoehto. Muut valinnat tuottavat epäonnistumisen. Vaikka rakenne saattaa vaikuttaa edeltäjiä yksinkertaisemmalta, kuulusteltavan valehtelevä on pystyttävä todistamaan. Kuvio 24:n alaosassa näkyvä Johtolangat ja todistusaineisto -laatikko kuvaa kuulustelussa käytettyjä esineitä ja lausuntoja, joilla pelaajan on todistettava, että kuulusteltava ei puhu totta. L.A. Noiren kielipelissä vain yksi polku tuottaa toivotun lopputuloksen. Missä tahansa vaiheessa keskustelua tehty väärä valinta lopettaa kielipelin tarinan kannalta epäonnistumiseen.

Jokaisen kolmen pelin dialogikohtausten rakenne on lähtökohtaisesti tarinaa edistävä. Kielipelien perusrakennetta voidaan kuvata lineaariseksi, alusta loppuun kulkeväksi janaksi, jonka etenemiseen pelaaja voi valinnoillaan vaikuttaa. Valinnat vaikuttavat Deus Ex: Human Revolutionissa ja L.A. Noiressa suoraan tarinan edistymiseen, kun taas Mass Effect 2:ssa dialogikohtausta etenee rakenteellisesti samalla tavalla valinnoista riippumatta. Dialogi on luonteeltaan myös hyvin hierarkkista ja strukturoitua, koska simulaatio määrää tietokoneen ja pelaajan puheenvuorot.

## 6.2 Kielipelien tavoitteet ja säännöt

Dialogikohtausten sisältämät kielipelit nähdään yhtenä kokonaisuutena. Jokaisen kolmen dialogikohtauksen sisältämällä kielipelillä on sama tavoite: edistää pelin tarinaa, mutta ne sisältävät myös omat päätavoitteensa. Jokaisen pelin keskustelujärjestelmä eroaa mekaniikaltaan hieman toisistaan ja samalla myös niiden tavoitteet ovat hieman erilaiset. Jokaisella pelillä toissijainen tavoite on kuitenkin sama. Kielipeli on läpäistävä, mikäli pelin tarinaa on tarkoitus edistää. Jos kohtausta ei suoriteta, peli ei etene eikä sitä voi läpäistä. Kaikki kolme analysoitua kohtausta ovat siis tavalla tai toisella pakollisia. Jokaisen kielipelin pää- ja sivutavoitteet on esitetty taulukossa 2. Samassa taulukossa määritetään myös keskustelun mahdolliset lopputulokset. Koska vuoropuhelu perustuu valintoihin, tietyt valinnat tuottavat onnistuneen lopputuloksen, kun taas toiset valinnat epäonnistumisen. Mass Effect 2:n kielipeli eroaa kahdesta muusta pelistä siten, että kielipelissä ei ole mahdollista epäonnistua.

**Taulukko 2.** Analysoitujen pelien kielipelien tavoitteet

	<b>Mass Effect 2</b>	<b>Deus Ex: Human Revolution</b>	<b>L.A. Noire</b>
<b>Päätavoite</b>	Hankkia tietoa taustoita	Hankkia pääsy ruumishuoneelle	Todistaa epäilty syylliseksi rikokseen
<b>Sivutavoite</b>	Edistää tarinaa	Välttää väkivaltaa ja edistää tarinaa	Edistää tarinaa
<b>Lopputulos</b>	Kaikki polut johtavat samaan lopputulokseen	Kaksi polkua johtavat onnistumiseen, yksi epäonnistumiseen	Yksi polku johtaa onnistumiseen, muut epäonnistumiseen

Jokaisen kolmen dialogikohtauksen sisältämän kielipelin säännöt ovat pääpiirteissään samanlaiset. Keskustelu etenee vuoroissa ja instituutio (tietokone) päättää ne kysymykset, joita pelaaja voi esittää.

Mass Effect 2:n kielipelin säännöt ovat varsin selkeät: Shepard kysyy ja Illusive Man vastaa. Pelaaja voi antaa syötteenä minkä tahansa keskustelupyörän vaihtoehdoista,

joihin tietokone antaa spesifisen vasteen. Rakenteeltaan keskustelu on puumainen, mutta hierarkinen. Keskustelussa tehdyt valinnat johtavat lopulta samaan lopputulokseen, mutta painotukset ovat erilaiset. Valinnat vaikuttavat myös pelin hahmonkehitykseen. Kokemuspisteiden lisäksi keskustelussa on mahdollista saada *paragon-* ja *renegade-pisteitä*, jotka vaikuttavat pelihahmon moraalien kehittymiseen ja näin ollen kehittävät valintojen kautta hahmoa joko hyväksi tai pahaksi. (Salminen 2010)

Deus Ex: Human Revolutionin kielipelin säännöt muistuttavat Mass Effect 2:n kielipeliä, mutta keskustelu sisältää myös vaihtoehtoisia tavoitteita. Analysoitavassa kohtauksessa Adam Jensen hankkii poliisiaseman virkailijalta tietoja, mutta vaihtoehtoisena lisävarusteena käytetty kuulusteluaugmentti (Sillanpää 2011, Kuorikoski 2010) lisää keskustelupeliin kokonaan uuden komponentin, jossa keskustelun toisen osapuolen tuntemuksia analysoidaan feromonien avulla. Haluttuun lopputulokseen voidaan päätyä keskusteluissa tehdyillä valinnoilla, mutta feromonuaugmentti mahdollistaa laajemman kuulustelun, joka lopulta tarjoaa kokonaan uusia vastauksia ja parhaimmassa tapauksessa kokonaan uuden etenemisreitit, kun poliisiaseman alakertaan voi siirtyä ilman taistelua. Kielipelissä on myös mahdollista epäonnistua, jos pelaaja suututtaa virkailijana toimivan Wayne Haasin. Yksi päätöspolku johtaa epäonnistumiseen, kaksi muuta haluttuun lopputulokseen.

Deus Ex: Human Revolutionin kielipelin säännöt ovat pohjimmiltaan samat kuin Mass Effect 2:ssa. Pelaaja antaa avainsanapohjaisen syötteen, johon tietokone vastaa. Keskustelun aikana on kuitenkin mahdollista suorittaa *metapeli*, joka antaa uusia vastauksia. Kuulusteluaugmentin perusteella keskustelun vastapuolen luonne pyritään määrittämään yhdeksi kolmesta vaihtoehdosta. Kun määritys on tehty, keskustelukumppaniin pystytään vaikuttamaan luonnetyypille ominaisella painostuksella. Metapelissä on mahdollista epäonnistua, mutta tämä ei vaikuta varsinaisen kielipelin suoritukseen. Kolme vaikuttamiseen perustuvaa avainsanaa pysyvät samoina, mutta kuulusteluaugmentti korostaa sen valinnan, mille keskustelukumppani on vastaanottavainen.



Analysoidussa kohtauksessa pelin päähahmo Adam Jensen pyrkii painostamaan konstaapeli Wayne Haasia päästämään tämän poliisilaitoksen ruumishuoneeseen. Tämän kielipelin päätavoite on siis hankkia pääsy ruumishuoneelle, toissijainen tavoite on edistää pääjuonta. Kun Mass Effect 2:ssa kielipelissä etsittiin vastauksia kysymyksiin. Deus Ex: Human Revolutionissa keskustelun painopiste on painostuksessa. Vastapuolta on painostettava tai vakuutettava, jotta kielipelin tavoite täyttyy.

L.A. Noiressa kielipelin tavoitteena on selvittää, onko kuulusteltava henkilö syyllistynyt tutkittavaan rikokseen. Kuulustelu suoritetaan omassa metapelissään, jossa hyödynnetään rikospaikoilta kerättyä todistusaineistoa. L.A. Noiren keskustelupelin säännöt ovat monimutkaisemmat kuin Mass Effect 2:ssa ja Deus Ex: Human Revolutionissa. Pelaaja kuulustelee epäiltyä kysymysten ja todistusaineiston avulla ja pelaajan on pystyttävä päättämään vastausten ja todisteiden perusteella valehteleeko epäilty. Kielipeli päättyy väärään valintaan. Analysoidun kohtauksen päätavoite on selvittää, onko kuulusteltava henkilö syyllistynyt henkirikokseen. Syyllisyys todistetaan rikospaikalta kerätyn todistusaineiston avulla. Toissijainen tavoite on edistää pelin pääjuonta.

Jokaisen kolmen dialogikohtauksen kielipelien ensisijaisena tavoitteena on edistää pelin tarinaa (makronarrattivia), mutta ne sisältävät myös kokonaan omat tavoitteensa, jotka tukevat dialogikohtausten mikronarratiivista luonnetta. Mass Effect 2:ssa kaikki valinnat johtavat samaan lopputulokseen, kun taas Deus Ex: Human Revolutionissa väärä valinta saattaa estää tarinan (makronarratiivin) edistämisen ja L.A. Noiressa väärä valinta saattaa päättää koko pelin. Kielipeleissä tehdyillä valinnoilla on siis vaikutus dialogikohtauksen etenemiseen ja tällä tavoin myös makrotason narratiivin rakentumiseen.

### 6.3 Keskustelun vuoroparit

Analysoimastani aineistosta löytyneet keskustelun vuoroparien lukumäärä on esitelty taulukossa 2. Vuoropareilla tarkoitetaan keskustelun pienintä yksikköä (Leiwo ym.

1992: 67). Tässä tutkimuksessa vuoropariksi on määritelty repliikki ja siihen saatu vastaus. Olen taulukoinut kaikki aineistosta löytyneet vuoroparit, mutta tarkempaan analyysiin olen valinnut pelaajan tekemiä valintoja edeltävät vuoroparit, sillä ne heijastelevat valintojen vaikutusta keskustelun etenemiseen. Kaikki aineistosta löytyneet vuoroparit on eritelty taulukkoon 3. Suluissa oleva lukumäärä on koko aineiston sisältämä vuoroparimäärä, kun taas luku, joka ei ole sulkeissa, on tarkempaan analyysiin valittu aineisto. Yksittäisissä vuoropuhelukohtauksissa esiintyneet vuoroparit on eritelty sykleittäin omiin pelikohtaisiin taulukoihinsa 4–6.

### **Taulukko 3.** Aineiston syklit ja vuoroparit

	<b>Mass Effect 2</b>	<b>Deus Ex: Human Revolution</b>	<b>L.A. Noire</b>
<b>Vuoroparien määrä</b>	13 (15)	13 (15)	10 (19)
<b>Sykliden määrä</b>	4	4	3 (7)

Vaikka L.A. Noiressa on eniten varsinaisia vuoropareja, keskustelusyklejä on huomattavasti vähemmän kuin Deus Ex: Human Revolutionissa ja Mass Effect 2:ssa. Taulukoihin 3–5 on koottu vuoropuhelukohtausten syklien avaavat siirrot ja niitä tukevat siirrot. Tällä tavoin tulee parhaiten esille se, kuinka keskustelun luonne muuttuu pelaajan tekemien valintojen mukaan. Taulukointiin ei ole otettu mukaan syklien sisältämiä vuoropareja. Tarkoituksena on esittää, kuinka vuoroparien sisältö muuttuu valintojen mukaan ja tämä käy ilmi jo valinnan jälkeisen vuoroparin aikana. L.A. Noiressa on tarkempaan analyysiin valittu kolme asennoitumista kuvaavaa keskusteluvaihtoehtoa kaikkiaan seitsemästä eri vaihtoehdosta. Neljä muuta liittyvät Phelpsien esittelemään todistusaineistoon ja nämä vuoroparit ovat toteavia. Rajaus on tehty tällä tavoin siksi, että aineisto pysyisi vertailukelpoisena. Deus Ex: Human Revolutionin ja Mass Effect 2:n vuoropuhelukohtauksissa ei ole samanlaista alajärjestelmää kuin L.A. Noiren todistusaineisto, joten tämän vuoksi todistusaineiston esittelyn laukaisemat vuoroparit on jätetty analyysin ulkopuolelle.

Mass Effect 2:ssa tehdyt valinnat (taulukko 4) on eritelty omiksi poluikseen. Keskustelun käynnistävän avaus siirto voidaan ymmärtää huomionkiinnittämisenä, johon tietokone antaa kiittauksen. Avaus siirto voidaan nähdä myös kutsu – hyväksyminen -vuoroparina. Keskustelun avaaminen on jokaisessa kolmessa pelissä pelaajan vastuulla. Pelaaja tekee avaus siirron, eli kutsuu instituution mukaan keskusteluun. dialogi pysyy avaus siirtoissa näissä viitekehyksissä, mutta tavoitehakuinen keskustelu muuttuu nopeasti toteuttamaan kysymys – vastaus -vuoroparin sisältöä. Erityisen selvästi tämä näkyy Mass Effect 2:n vuoropuhelussa.

**Taulukko 4.** Mass Effect 2:n dialogikohtauksen vuoroparit

Sykli	Vuoropari	Vuoroparin luonne
<b>Avaus siirto</b>	Kutsu - hyväksyminen	Toteava
<b>Ensimmäinen sykli</b>		
Polku 1	Syytös – anteeksipyyntö	Toteava
Polku 2	Kysymys – vastaus	Kysyvä
Polku 3	Käsky – reaktio	Argumentoiva
<b>Toinen sykli</b>		
Polku 1	Syytös – anteeksipyyntö	Argumentoiva
Polku 2	Käsky – reaktio	Argumentoiva
Polku 3	Informatiivi – kiittäminen	Argumentoiva
<b>Kolmas sykli</b>		
Polku 1	Syytös – anteeksipyyntö	Toteava
Polku 2	Kutsu – hyväksyminen	Argumentoiva
Polku 3	Kysymys – vastaus	Kysyvä
<b>Neljäs sykli</b>		
Polku 1	Kysymys – vastaus	Kysyvä
Polku 2	Kysymys – vastaus	Kysyvä
Polku 3	Informatiivi – kiittäminen	Toteava

Mass Effect 2:ssa keskustelu komentaja Shepardin ja Illusive Manin kanssa antaa sysää pelin tapahtumat liikkeelle. Keskustelun tavoitteena on hankkia tietoa siitä, miksi komentaja Shepard on tuotu takaisin elävien kirjoihin, mitä on tapahtunut ja mitä

seuraavaksi tapahtuu. Kohtaus alustaa pelin tapahtumat ja luo pohjan pelin tarinakaarelle.

Illusive Man (tietokone) vastaa komentaja Shepardin (pelaaja) esittämiin kysymyksiin. Vaikka instituutio ohjaakin keskustelua, pelaaja voi määrätä kysymyksillään keskustelun kulun. Avaussiirron (huomionkiinnittäminen – kuittaus tai vaihtoehtoisesti kutsu – hyväksyminen) Mass Effect 2:ssa näkyy informatiivi – kuittaus -vuoropareja, joissa Illusive Man antaa tietoa ja komentaja Shepard kuittaa saadun tiedon (informatiivin). Polusta riippuen vuoropari vaihtuu. Esimerkiksi kolmannessa syklistä ensimmäisen polun valinta tuottaa toteavan vuoroparin, toinen polku argumentoivan ja kolmas polku kysyvän. Tämä todistaa, että dialogikohtaus kehittyy pelaajan tekemien valintojen mukaan.

Deus Ex: Human Revolutionissa avaussiirto toteuttaa Mass Effect 2:n tavoin kutsu – hyväksyminen -vuoroparin, jonka jälkeen dialogi etenee kysymys – vastaus -vuoroparien mukaan. Keskustelun vuoroparien eteneminen on kuvattu taulukossa 5. Pelaajan tekemät valinnat on määritelty johtolauseen mukaan, koska vaihtoehdot pysyvät samana keskustelun alusta loppuun. Vuoroparien kokonaismäärässä keskustelun kaksi erilaista avausta on määritetty omiksi vuoropareikseen. Vuoropareista tarkastellaan syklien käynnistäviä vuoropareja, jotta aineisto pysyisi vertailukelpoisena ja pelaajan tekemien valintojen vaikutukset konkretisoituisivat. Tämän vuoksi kaksi vuoroparia jää analyysin ulkopuolelle. Molemmat taulukoinnin ulkopuolelle jääneet vuoroparit ovat keskustelun käynnistävän syklin tukevia siirtoja.

Syklien sisältämien vuoroparien jakaantuminen toteaviin, kysyviin ja argumentoiviin on varsin tasaista. Kaikkiaan kolmestatoista vuoroparista toteavia on neljä, argumentoivia viisi ja kysyviä neljä. Dialogi jakautuu käytännössä tasan vuoroparien kesken. Vuoroparit eivät jakaannu tehtyjen valintojen mukaan vaan sykleittäin. Toinen sykli on argumentoiva ja neljäs sykli toteava. Vuoroparin luonteeseen vaikuttavia valintoja on sykleissä yksi ja kolme. Tämä todistaa sen, että keskustelun etenemiseen ei suoraan pysty vaikuttamaan, vaan pelaajan valinnat näkyvät painopiste-eroina.

**Taulukko 5.** Deus Ex: Human Revolutionin keskustelun vuoroparit

Sykli	Vuoropari	Vuoroparin luonne
<b>Avaussiirto ensimmäisellä kerralla</b>	Huomionkiinnittäminen – kuittaus	Toteava
<b>Avaussiirto toisella kerralla</b>	Kutsu – hyväksyntä Käsky – reaktio	Argumentoiva Toteava
<b>Ensimmäinen sykli</b>		
Absolve	Informatiivi – kuittaus	Argumentoiva
Plead	Syytös – anteeksipyyntö	Argumentoiva
Crush	Käsky – reaktio	Argumentoiva
<b>Toinen sykli</b>		
Absolve	Informatiivi – kuittaus	Argumentoiva
Plead	Informatiivi – kuittaus	Argumentoiva
Crush	Syytös – anteeksipyyntö	Argumentoiva
<b>Kolmas sykli</b>		
Absolve	Syytös – anteeksipyyntö	Toteava
Plead	Käsky – reaktio	Argumentoiva
Crush	Syytös – anteeksipyyntö	Kysyvä
<b>Neljäs sykli</b>		
Absolve	Syytös – anteeksipyyntö	Toteava
Plead	Syytös – anteeksipyyntö	Toteava
Crush	Syytös – anteeksipyyntö	Toteava

Avauksessa esitetty viitekehys muuttuu käsikirjoituksen mukana. Mass Effect 2:n dialogikohtauksesta poiketen kohtaus sisältää varsin paljon syytös – anteeksipyyntö -vuoropareja, jotka jakautuvat argumentoivaan ja toteavaan tyyppiin. Pelaaja voi yrittää läpäistä kielipelin syyttämällä keskustelukumppania, mutta syyttely ei tuota haluttua lopputulosta. Dialogin toinen osapuoli ei varsinaisesti pyydä anteeksi näissä vuoropareissa, mutta selittely voidaan nähdä anteeksipyyntöön rinnastettavana tekona. Keskustelun kulku voidaan nähdä rakentuvan haastavien siirtojen varaan ja pelaaja voi vaihtaa halutessaan vuoropuhelun viitekehystä. Mass Effectistä poiketen Deus Ex: Human Revolutionissa on paljon argumentoivia vuoropareja (kahdeksan neljästätoista), joka taas osaltaan määrittää dialogin kulkua ja sen luonnetta.

Dialogin erilainen luonne tulee hyvin vuoroparianalyysissa esille. Mass Effect 2:ssa on tarkoitus hankkia tietoa, kun taas Deus Ex: Human Revolutionissa tavoitteena on painostaa Wayne Haas päästämään Adam Jensen poliisilaitoksen ruumishuoneelle. Kysyviä siirtoja on vain yksi, kun taas muuten keskustelu rakentuu argumentoivien ja toteavien siirtojen varaan. Tiedonhankinnan sijaan Deus Ex: Human Revolutionin kielipelin tavoite voidaan nähdä vakuuttamisena, jossa Adam Jensen pyrkii vakuttamaan Wayne Haasin päästämään tämän sisälle ruumishuoneelle.

Mass Effectin tavoin myös Deus Ex: Human Revolutionin dialogikohtauksen eteneminen valintojen mukaan näkyy lähinnä vivahde-eroissa. Argumentoinnin varaan rakentuvassa keskustelussa pelaaja voi päättää lähinnä sen, millä tavoin painostaa keskustelukumppaniaan, jotta tavoiteltu päämäärä saavutetaan. Kolmannessa syklistä valinta vaikuttaa suoraan vuoroparin luonteeseen. Absolve-valinta tuottaa toteavan vuoroparin, plead-valinta argumentoivan ja crush-valinta kysyvän. Mass Effect 2:n vuoroparianalyysin tavoin myös Deus Ex: Human Revolutionissa omilla valinnoilla on selkeä vaikutus dialogikohtauksen kehittymiseen.

Avaussyklistä lähtien L.A. Noiren kielipelin kulku on selkeä: se rakentuu syytösten varaan (taulukko 6). Vuoropareja on L.A. Noiresta analysoidussa dialogikohtauksessa kymmenen. Syytös – anteeksipyyntö -vuoroparilla käynnistyvä dialogi rakentuu haastavien siirtojen varaan, sillä pelaaja yrittää todistaa kuulusteltavan henkilön syyllisyyden, kun taas instituutio (tietokone) pyrkii vastakkaiseen lopputulokseen. Tässä vuoropuhelussa on nähtävissä paljon myös käsky – reaktio -vuoropareja. Keskustelu huipentuu onnistuessaan syyttämiseen, kun pelaaja pystyy todistamaan (käskemään) kuulusteltavan syylliseksi ja tämä vangitaan (reaktio). Vaikka dialogissa käytetään myös todisteita keskustelun edistämiseksi, olen jättänyt nämä syklit analyysin ulkopuolelle kahdesta syystä: vastaavaa toiminnallisuutta ei löydy Mass Effect 2:sta tai Deus Ex: Human Revolutionista ja todistusaineiston käyttäminen avainsanana ei ole vertailukelpoinen avainsanojen mukana kehittyvän keskustelun analysointiin. Todistusaineisto mukaanluettuna vuoroparien määrä olisi 19.

**Taulukko 6.** L.A. Noiren keskustelun vuoroparit

Sykli	Vuoropari	Vuoroparin luonne
<b>Avaussiirto</b>	Kysymys – vastaus	Kysyvä
<b>Ensimmäinen sykli</b>		
Truth	Käsky – reaktio	Toteava
Lie	Käsky – reaktio	Toteava
Doubt	Käsky – reaktio	Argumentoiva
<b>Toinen sykli</b>		
Truth	Käsky – reaktio	Toteava
Lie	Käsky – reaktio	Toteava
Doubt	Käsky – reaktio	Argumentoiva
<b>Kolmas sykli</b>		
Truth	Kysymys – vastaus	Kysyvä
Lie	Käsky – reaktio	Toteava
Doubt	Käsky – reaktio	Argumentoiva

L.A. Noiren vuoroparianalyysi paljastaa, että dialogi eroaa merkittävästi Mass Effect 2:n ja Deus Ex: Human Revolutionin dialogikohtausten rakenteesta. Mass Effect 2:ssa keskustelu alkoi kutsu – hyväksyminen -vuoroparilla ja Deus Ex: Human Revolutionissa huomionkiinnittäminen – kiittäminen -vuoroparilla, mutta L.A. Noiressa keskustelu käynnistyy välittömästi kysymys – vastaus -vuoroparilla, jota seuraavat tukisiirrot koostuvat pääasiassa toteavista ja argumentoivista siirroista. Kyseessä on kuulustelu, joten lähestymistapa eroaa merkittävästi Mass Effect 2:n tiedonkeruusta ja Deus Ex: Human Revolutionin painostuksesta.

Vaikka kielipeli päättyikin väärästä valinnasta ei-toivottuun lopputulokseen, L.A. Noiressa toteutuvat huomattavasti Mass Effect 2:ta ja Deus Ex: Human Revolutionia selkeämmin erilaiset siirrot merkinä asenteesta. Doubt-valinta tuottaa jokaisessa syklissä argumentoivan siirron, kun taas lie- ja truth-valinnat toteuttavat viimeisen syklin kysyvää truth-valintaa lukuunottamatta toteavan siirron. Kysyvät siirrot ovat vähemmistössä, niitä kaksi kaikkiaan kymmenestä siirrosta. Kolmannessa syklissä vuoroparianalyysi paljastaa Mass Effect 2:n ja Deus Ex: Human Revolutionin tavoin

valinnan vaikutuksen vuoroparin luonteen muuttumiseen. Truth-valinta on luonteeltaan kysyvä, lie-valinta toteuava ja doubt-valinta argumentoiva.

Yhteistä kaikille kolmelle dialogikohtaukselle olivat haastavien siirtojen puuttuminen. Tämä johtunee käsikirjoitetusta pelidialogista, sillä haastavia siirtoja käytetään yleensä keskustelun viitekehyksen vaihtoon ja kysymyksen vastaamiseen kysymyksellä (Leiwon ym. 1992: 72). Tällaisia siirtoja ei analysoidusta aineistosta löytynyt.

Jokainen analysoitu dialogikohtausta toteuttaa kolmannessa syklissään kolme erilaista vaihtoehtoa keskustelun etenemiselle. Tämä havainto todistaa sen, että dialogikohtauksessa tehdyt valinnat vaikuttavat keskustelun etenemiseen. Vuoroparien luonteella ei sen sijaan ole vaikutusta siihen, millaiseen lopputulokseen varsinainen kielipeli päättyy. Esimerkiksi Deus Ex: Human Revolutionissa kaikki neljännen syklin valinnat ovat luonteeltaan toteavia, mutta plead- ja crush-valinnat tuottavat tarinaa edistävän lopputuloksen, kun taas crush-valinta päättää kielipelin pelaajan kannalta epäonnistumiseen.

#### 6.4 Referointi pelidialogissa

Pelidialogissa referaatti jakautuu kahteen osaan, johtoilmaukseen ja repliikki- eli referaattiosaan. Tässä tutkimuksessa johtoilmauksella tarkoitetaan avainsanapohjaisen keskustelujärjestelmän antamaa verbia ja referaattiosalla pelin antamaa vastetta (ISK 2004: 1399, 1414.). Pelidialogista nostetut esimerkit on koodattu pelikohtaisella tunnisteella ((M)ass Effect 2, (D)eus Ex: Human Revolution, (L).A. Noire), jonka jälkeen ilmoitetaan (S)ykli, sen numero ja keskustelukumppani (Mass Effect 2:ssa komentaja (S)hepard ja (I)llusive Man, Deus Ex: Human Revolutionissa Adam (J)ensen ja Wayne (H)aas, L.A. Noiressa Cole (P)helps ja Grosvenor (M)cCaffrey). Lopuksi koodaukseen on lisätty vuoropuhelussa tehty valinta (Mass Effect 2:ssa polku (1), (2) tai (3), Deus Ex: Human Revolutionissa (A)bsolve, (P)lead ja (C)rush, L.A. Noiressa (T)ruth, (D)oubt tai (L)ie).



Kaikki analysoitavat pelit toteuttavat tämän tutkielman perusteella referointia dialogikohtaustensa rakenteessa. Referoinnin tekniikoissa on kuitenkin eroavaisuuksia. Deus Ex: Human Revolution ja L.A. Noire käyttävät täysin avainsanoihin perustuvia keskustelujärjestelmiä, kun taas Mass Effect 2:ssa referointi toteutetaan yhden asennetta kuvaavan sanan sijaan lyhennelmällä repliikkiosasta. Mass Effect 2:ssa johtoilmaus on samalla myös *metalausuma* repliikistä, sillä se näyttää pelaajalle lyhennetyssä muodossa, mitä pelihahmo aikoo seuraavaksi sanoa keskustelukumppanilleen.

#### 6.4.1 Referaatin funktio pelidialogissa

Mass Effect 2:n, Deus Ex: Human Revolutionin ja L.A. Noiren keskustelujärjestelmät rakentuvat kokonaan johtoilmauksen ja referaatin varaan. Keskustelupyörästä valittu toiminto ei kuvaa suoraan sitä, mitä pelihahmo sanoo, vaan ketoo viitteellisesti sen, mitä pelihahmo aikoo sanoa. Johtoilmaus jää siis pelin ja pelaajan tietoon, pelihahmot keskustelevat referaattien välityksellä. Referaatin ja johtoilmauksen funktiot kussakin analysoidussa vuoropuhelukohtauksessa ovat taulukossa 7.

Mass Effect 2:ssa analysoimastani dialogissa vuoropuhelu haarautuu neljä kertaa. Jokaisella kerralla pelaajalle annetaan kolme erilaista mahdollisuutta, jotka johtavat samaan lopputulokseen. Deus Ex: Human Revolutionissa dialogi haarautuu neljä kertaa ja pelaajalle annetaan kolme erilaista vaihtoehtoa vaikuttaa keskustelun etenemiseen. L.A. Noiressa dialogi haarautuu kolme kertaa, mutta pelaaja voi käyttää neljässä kohdassa todisteita kuulusteltavaa vastaan. Todisteet on jätetty analyysin ulkopuolelle, sillä vastaavaa toiminnallisuutta ei löydy Mass Effect 2:sta ja Deus Ex: Human Revolutionista. Ote analysoitujen dialogikohtausten sisällöistä on liitteessä yksi. Jokaisesta vuoropuhelusta on esitelty ensimmäinen sykli.

**Taulukko 7.** Referaattien ja johtoilmausten määrät ja niiden funktiot vuoropuhelussa

	<b>Mass Effect 2</b>	<b>Deus Ex: Human Revolution</b>	<b>L.A. Noire</b>
<b>Johtoilmausten määrä</b>	12	12	9
<b>Johtoilmausten funktio</b>	Referoida repliikkiosaa	Referoida repliikkiosaa	Referoida repliikkiosaa
<b>Repliikin funktiot</b>	Kerätä tietoa Loukata vastapuolta Kyseenalaistaa	Kerätä tietoa Painostaa vastapuolta Loukata vastapuolta	Uskoa Epäillä Syyttää valehtelijaksi
<b>Referaattien määrä</b>	12	12	9
<b>Referaattien funktio</b>	Edistää keskustelua Osoittaa suhtautuminen vastapuoleen	Edistää keskustelua Osoittaa suhtautuminen vastapuoleen	Edistää keskustelua Osoittaa vastapuolen syyllisyys rikokseen

Mass Effect 2:ssa ensimmäisessä varsinaisessa dialogikohtauksessa mystisen *Illusive Manin* kanssa pelin pääosaa esittävälle komentaja Shepardille tarjotaan avainsanapyörässä kolme erilaista vaihtoehtoa aloittaa dialogi ja jokainen näistä vaihtoehdoista johtaa kokonaan erilaiseen vuoropuheluun. Ote dialogikohtauksen kulusta on luettavissa liitteestä yksi. Kun avainsanapyörästä valitaan syötteenä *You don't know me*, komentaja Shepard johtaa referaatista seuraavan vasteen (esimerkki 1):

- (1) You might be the reason I'm still alive, but that doesn't mean I trust you.  
MS1S1

Illusive Man vastaa tähän syötteellä (2):

- (2) You need to put your personal feelings aside. Humanity is up againsts the greatest threat in our brief history. MS1I1

Dialogi muuttuu, jos syötteenä valitaankin *What do "we" know*. Tällöin komentaja Shepard tuottaa esimerkin (3) mukaisen vasteen:

- (3) What exactly is it that "you and I know?" MS1S2

Tähän Illusive Man vastaa edellisestä esimerkistä poiketen seuraavalla (4) vasteella:

- (4) That our place in the universe is more fragile than we'd like to think. That one man – one specific man – might be all that stands between humanity and the greatest threat of our brief existence. MS1I2

Kolmannessa dialogipolussa syöte *I need some answers* tuottaa seuraavan (5) vasteen.

- (5) From what I hear, I cost you a fortune. Why'd you do it? MS1S3

Illusive Man vastaa tähän seuraavasti (6)

- (6) For the defense and preservation of humanity. I didn't spend two years and billions of credits helping you back to serve as a common soldier. But humanity is up against the greatest threat of our brief existence. MS1I3

Näistä esimerkeistä on helppo huomata, kuinka pelin dialogi muuttuu tehtyjen valintojen mukaan. Valitun syötteen perusteella mukautuva käsikirjoitus kertoo samat asiat, mutta painotukset ovat erilaiset. Syklit siis muistuttavat toisiaan, mutta repliikit ovat erilaiset. Varsinaisia rakenteellisia eroja ei tässä dialogissa tule esille, sillä keskustelu päättyy samalla tavalla riippumatta tehdyistä valinnoista.

Kun Illusive Man kommentoi ensimmäisen syötteen perusteella annetussa vastauksessaan (2) komentaja Shepardin henkilökohtaisia tunteita, toisessa taas hän kuvailee ihmiskuntaa hauraaksi ja puhuu Shepardin tärkeästä roolista tulevaisuuden selviytymiskamppailussa. Kaikki kolme keskustelupolkua päättyvät lähes samaan lauseeseen.

Komentaja Shepard kyseenalaistaa Illusive Manin luottamuksen, joten käsikirjoitus vastaa tähän hieman ivaten. Toisessa vaihtoehdossa taas Shepard haluaa tietää asioita, jotka vain Illusive Man ja hän tietävät, joten hän saa vastauksensa kohtalostaan haurauden metaforaan kätkeytyneenä. Kolmannessa polussa Illusive Mani toteaa komentaja Shepardille, että hän on käyttänyt suuria rahasummia Shepardin palauttamiseen kuolleista. Sävy on selvästi syyttävä.

Deus Ex: Human Revolutionissa johtoilmausten käyttö tulee vielä Mass Effect 2:kin paremmin esille. Valinnat on kätkeyty valinnan antaman lyhennelmän sijaan asenteisiin. Keskustelun käynnistyessä oma valinta tehdään referaattien *absolve* (anna synninpäästö), *plead* (vetoa) ja *crush* (murskaa) välillä. johtoilmaukset vaihtuvat keskustelutilanteen mukaan, kuten esimerkiksi kuvasta kolme (sivu 64) käy ilmi. Kuvan dialogikohtauksessa *absolve*, *plead* ja *crush* ovat vaihtuneet johtoilmauksiin *insist* (vaadi), *pinpoint* (osoita) ja *advice* (neuvo).

Dialogikohtaus jakautuu neljään interaktiiviseen osioon, joista jokaisessa pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa keskustelun kulkuun. Keskustelu päättyy onnistumiseen kahdessa tapauksessa, kun taas yksi polku tuottaa epäonnistumisen. Verbit kuvaavat pelaajan suhtautumista annettuun syötteeseen. Kun valinta korostetaan, asennetta kuvaavan johtoilmauksen viereen ilmaantuu lyhennelmä siitä, mitä Adam Jensen aikoo sanoa. Tämä on keskustelusyklin käynnistävä avaussiirto. Ote dialogikohtauksen sisällöstä on liitteessä yksi.

Jos esimerkiksi keskustelun ensimmäisessä vaiheessa Adam Jensen haluaa loukata keskustelukumppanina toimivaa Wayne Haasia, syötteeseen (7) kannattaa vastata *crush*-vaihtoehdolla (8). Kun *crush*-vaihtoehto korostetaan, painikkeen vieressä näkyy seuraava teksti: ”*You think I knew you'd be here? Just open the door, and stop getting in the way*”, mutta johtoilmauksen valitseminen tuottaa referaatin (8)

- (7) God damn... Where do you get off being so self-righteous? You think I like this? Look at me! From SWAT team commander to a crummy desk sergeant in a two-bit precinct! I don't need ths from you. I get enough of it at home. So either come with something better than your usual attitude, or you can just forget it! Because you came to me. DS1HC
- (8) You think I knew you'd be here? I'd have been just as happy without ever seeing you again, believe me. But I need to get into that Morgue, so just open the door, and stop getting in the way when innocent people are in danger. DS1JC

Tämä valinta tuottaa vastauksen (9) Wayne Haasilta.

- (9) You don't get to bully, me, Jensen. You're not my boss anymore! My boss wants me to keep people like you away from the Morgue. And that's what I'm going to do. You see, if I let you in, my job is gone, it's over! And it's about the only thing that I have left, so I think I'll hold on to it, and even you can't blame me for that. DS1HC

Jos tilannetta haluaa lähestyä diplomaattisemmasta näkökulmasta, *absolve*-valinta antaa referaatin (10) ja tämän Wayne Haas suhtautuu hieman myötämielisemmin (11). Sykli käynnistyy ja päättyy eri tavalla kuin valitsemalla *crush*-vaihtoehdon. Vuoroparin sisältö on myös täysin erilainen. Esimerkiksi *Mass Effect 2*:ssa sisältö pysyy pääpiirteissään samana, erot ovat lähinnä painotuksessa.

- (10) Okay, look, I get it, you're angry, you've got a right to be. I'm putting you in to a bad position, but I have to get inside that Morgue. I won't let it get back to you.” DS1JA
- (11) I'm always in a bad position. This isn't fair. Why are you doing this? Putting me between a rock and a hard place – again! You want me to sacrifice my job to save your boss' ass? And if I lose my job, my life goes into the toilet, but you don't even care about that, do you? DS1HA

L.A. Noiressa referointi tapahtuu hyvin samalla tavalla kuin *Deus Ex: Human Revolution*issa, tosin sillä erotuksella, että johtoilmauksen perusteella tehtyä valintaa ei voi nähdä etukäteen. Sykli siis käynnistyy pelkän johtoilmauksen avulla. Keskustelun etenemisestä ei voi olla varma, joten kuulusteltavan henkilön repliikkien totuudenmukaisuus on pääteltävä lausunnon lisäksi kasvonliikkeistä. Ote vuoropuhelun kulusta on nähtävissä liitteessä yksi.

L.A. Noiressa on *Deus Ex: Human Revolution*in tapaan kolme pelaajan käytössä olevaa johtoilmasta, joista referaatit johdetaan. Nämä ovat *truth* (totuus), *doubt* (epäily) ja *lie* (valhe). johtoilmaksina voidaan nähdä myös Phelpsien keräämä todistusaineisto, sillä vihkoon kirjoitetut todistuskappaleet ovat referaatin käynnistäviä johtoilmaksia. *Mass Effect 2*:sta ja *Deus Ex: Human Revolution*ista poiketen L.A. Noiren dialogikohtaus jakautuu yhdeksään interaktiiviseen osioon, jossa pelaajan on tehtävä valinta. Väärä valinta johtaa automaattisesti kielipelin epäonnistumiseen. *Mass Effect 2*:ssa kohtaaminen on suoritettavissa valinnoista riippumatta ja *Deus Ex: Human Revolution*issa kaksi

valintaa tuottavat hyväksytyt lopputulokset, kun taas yksi valinta johtaa dialogikohtauksen päättymiseen epäedullisesti.

Tietyissä kohdissa kuulustelua pelaajan on päätettävä, kuinka suhtautua kuulusteltavan lausuntoihin. Jos kuulusteltavaa päättää uskoa (valitsemalla truth), Phelps'n repliikki on (12) ja McCaffrey vastaa tähän esimerkillä (13). Väärä valinta saattaa kostautua pelin päättymisenä, kuten esimerkiksi vuoroparissa (14) ja (15).

(12) You're lying McCaffrey. You have a history of violence towards women. LS3PL

(13) How do you turn a couple of parking tickets and a petty theft misdemeanor into an assault charge? LS3ML

(14) So, that's the extent of your criminal record? LS3PT

(15) "That's right. I'm fighting for social change. I'm no criminal. LS3MT

L.A. Noiressa institutionaalinen vuorovaikutus ja referointi toteutuvat molemmat hyvin samalla tavalla kuin Deus Ex: Human Revolutionissa. Keskustelu on rakenteeltaan aavistuksen sekavampaa kuin Deus Ex: Human Revolutionissa, sillä johtoilmauksen antamaa referaattia ei näe mistään ennen kuin valinnan on tehnyt.

#### 6.4.2 Johtoilmaus todisteena asenteesta

Jokaisessa pelissä referaatti ja johtoilmaus heijastelevat myös pelihahmon asenteita keskustelukumppaniaan kohtaan. Keskustelukumppaniaan voi valinnasta riippuen loukata tai ongelmaa voi lähestyä diplomaattisesta perspektiivistä. Pelihahmon asenteeseen keskustelukumppaniaan kohtaan voi vaikuttaa valitsemalla asennetta kuvaavan johtoilmauksen, josta referaatti johdetaan. Asenteellisuus tulee selkeimmin esille Deus Ex: Human Revolutionin dialogikohtauksessa, jossa valinnat (absolve, plead, crush) heijastelevat suoraan pelihahmon suhtautumista keskustelukumppaniinsa (taulukko 8).

**Taulukko 8.** Johtoilmausten sisältämät asenteet Deus Ex: Human Revolutionissa

Johtoilmaus	Johtoilmauksen sisältämä asenne	Johtoilmausten määrä aineistossa
<b>Absolve</b>	Anteeksiantava	4
<b>Plead</b>	Diplomaattinen	4
<b>Crush</b>	Syyttävä	4

Asenteellisuus käy ilmi esimerkiksi käy ilmi seuraavasta keskustelusykylistä, jossa Wayne Haasin vastaukset (17) ja (19) muuttuvat Jensenin tekemien valintojen (esimerkit 16 ja 18) mukaan.

- (16) It's in the past now, Wayne. We can put it behind us. DS4JA
- (17) Really? God, that's good to know. It's like.. Wow, I can't believe the relief! Tell you what – go on in. The guys won't bother you. And Adam.. Thanks. DS4WA
- (18) I've heard enough of this. You're lying to yourself. You pulled that trigger. No on else. You can't escape from that, for the rest of your life. Accept it, make it part of your history, and put it into your past, because denial is only making it worse. DS4JC
- (19) You're totally out of your mind! Where do you get off? Two years of disapproval and dead silence, the all you can do is to yell at me. Do that all you like, I'm not listening anymore! You blew your last chance with me! DS4HC

Deus Ex: Human Revolutionin dialogikohtauksessa asenteellisuus saattaa päättää keskustelun epäedullisesti, jolloin kielipelin tavoitteet eivät täyty. Jos Jensen valitsee neljännessä syklissä crush-vaihtoehdon, Haas ei päästä tätä ruumishuoneelle, jolloin kielipeli epäonnistuu. Asenteellisuus siis vaikuttaa suoraan tarinan kehittymiseen. Vaikka asenteellisuus heijastuu keskustelun vaihtoehdoissa, liian hyökkäävä lähestymistapa ei tuota pelaajalle haluttua lopputulosta. Referaatin asenteellisuudella on selkeästi vaikutusta dialogikohtauksen kehittymiseen.

Vaikka asenteellisuus vaikuttaa Deus Ex: Human Revolutionin dialogikohtauksen kehittymiseen, kielipeli on mahdollista läpäistä kahdella tavalla. Absolve- ja plead-vaihtoehdot tuottavat onnistumisen, kun taas crush-vaihtoehdon valinta viimeisessä

syklissä tuottaa epäonnistumisen. Tässä dialogikohtauksessa referoinnin avulla heijastuva asenne kehittää dialogia tehtyjen valintojen mukaan.

Mass Effect 2:ssa johtoilmaukset eivät suoraan heijastele asenteellisuutta keskustelukumppania kohtaan, kuten esimerkiksi Deus Ex: Human Revolutionissa (absolve, plead, crush), mutta kolme erillistä keskustelupolkua pitävät sisällään selkeästi asennoitumista kuvaavia johtolauseita (taulukko 9). Vaikka johtoilmauksen kirjoitusmuoto ei pysy samana koko keskustelun ajan, kolmeksi omaksi polukseen jaetuissa vaihtoehdoissa on selkeitä painopiste-eroja ja valintojen kohdalla on paljon samankaltaisuutta. Tämän perusteella johtoilmaukset voidaan jakaa kolmeen kategoriaan asennoitumisen perusteella.

**Taulukko 9.** Johtoilmausten sisältämät asenteet Mass Effect 2:ssa

Johtoilmaus	Johtoilmausten sisältämä asenne	Johtoilmausten määrä aineistossa
Polku 1	Hyökkäävä	4
Polku 2	Neutraali	4
Polku 3	Ystävällinen	4

Mass Effect 2:ssa johtoilmaukset heijastavat kolmea eri asennetta. Toisen keskustelupolun perusteella toteutuva neutraali ei ota kantaa vastapuolen väitteisiin, kun taas ensimmäisen polun hyökkäävä asenne kyseenalaistaa lähes kaiken, mitä Illusive Man komentaja Shepardille kertoo. Kolmannen polun ystävällinen asennoituminen lähestyy jo naiiviutta, sillä komentaja Shepard uskoo kaiken, mitä Illusive Man tälle sanoo.

Erilaiset asenteet keskustelukumppania kohtaan tulevat ilmi seuraavista esimerkeistä. Kolmannen polun johtoilmaus ”Where do we start?” tuottaa esimerkin (20) mukaisen referaatin, johon Illusive Man vastaa vasteella (21). Komentaja Shepard suhtautuu ystävällisesti keskustelukumppaniinsa.



(20) If you're after the Reapers, just point me in the right direction. MS1S3

(21) Miranda was worried you'd be resistant. She's not usually wrong. MS1I3

Jos taas dialogipyörästä valitaan esimerkiksi ensimmäisen polun hyökkäävä vaihtoehto, johtoilmaus ”I'll need lot of convincing” tuottaa esimerkin (22) mukaisen referaatin, johon Illusive Man vastaa esimerkin (23) mukaisella vasteella.

(22) Nothing you say is going to convince me to trust you. I need more than words. MS1S1

(23) I'd be dissappointed if I could persuade you that easily. Go and see for yourself. MS1I1

Neutraali suhtautuminen keskustelukumppaniin toteutuu, kun vaihtoehtoista valitaan polun 2 syöte ”Maybe I believe you”. Tämä johtoilmaus tuottaa esimerkin (24) mukaisen referaatin, johon Illusive Man vastaa esimerkin (25) mukaisella syötteellä.

(24) If what you say is true... If the Reapers are behind this... I'd consider helping you. MS1S2

(25) I'd be dissappointed if you accepted any of this without seeing for yourself. MS1I2

L.A. Noiressa asenteellisuus ei tule yhtä selkeästi esiin kuin Deus Ex: Human Revolutionissa (taulukko 10). Tämä johtuu pitkälti siitä, että keskustelujärjestelmän sisältämät johtoilmaukset antavat pelaajan vaikuttaa siihen, valehtelee epäilty vai puhuuko tämä totta.

**Taulukko 10.** Johtoilmausten sisältämät asenteet L.A. Noiressa

Johtoilmaus	Johtoilmauksen sisältämä asenne	Johtoilmausten määrä aineistossa
Truth	Toteava	3
Doubt	Epäilevä	3
Lie	Syyttävä	3

Asenteellisuus näkyy myös L.A. Noiressa, mutta asenteen voi valita kolmen vaihtoehdon (truth, doubt, lie) välillä. Nämä käytännössä tarkoittavat sitä, että Phelps uskoo, mitä McCaffrey sanoo, epäilee sitä tai syyttää tätä valehtelijaksi. Truth-johtoilmauksen valinta toiseksi viimeisessä keskustelusyklissä McCaffreyn rikosrekisteristä kysyttäessä (esimerkit 26 ja 27) päättää keskustelun epäonnistumiseen, kun Phelps toteaa, että syytetty puhuu totta, vaikka tämä valehtelee. Johtoilmauksen perusteella heijastuva asenne päättää myös tässä dialogikohtauksessa keskustelun epäonnistumiseen.

(26) So, that's the extent of your criminal record? LS3PT

(27) That's right. I'm fighting for social change. I'm no criminal. LS3MT

Jos tässä syklissä valitaan lie-johtoilmaus, jossa Phelps syyttää McCaffreya valehtelijaksi (esimerkit 28 ja 29), asennoituminen edistää keskustelua ja kielipeli jatkuu. Johtoilmauksen syyttävä asenne johtaa tässä kielipelissä haluttuun loputulokseen, mutta tämä edellyttää, että pelaaja on kerännyt riittävästi todistusaineistoa, jotta tämä pystyy tukemaan väitteitään. Epäilty on pystyttävä todistamaan syylliseksi rikokseen.

(28) You're lying McCaffrey. You have a history of violence towards women. LS3PL

(29) How do you turn a couple of parking tickets and a petty theft misdemeanor into an assault charge? LS3ML

Kun McCaffrey on saatu todistettua syyllisyydestään murhaan, pelaajan on vielä tehtävä kielipelin päättävä valinta (Charge suspect), jolloin Phelps lukee McCaffreylle syytteet ja kielipeli päättyy onnistumiseen.

Referaattien perusteella välittyvä asenteellisuus vaikuttaa jokaisessa kolmessa analysoidussa dialogikohtauksessa keskustelun etenemiseen. Asennoituminen voi vaikuttaa myös dialogikohtauksen päättymiseen pelaajan kannalta epäedullisesti. Asennoituminen näkyy analysoiduissa dialogikohtauksissa johtoilmauksissa, joiden perusteella varsinainen asennetta kuvaava repliikki- eli referaattiosa johdetaan.

## 6.5 Keskustelumaksiimit ja yhteistyön periaate

Gricen keskustelumaksiimien muodostamalla yhteistyön periaattella tarkoitetaan keskustelussa esiintyviä yleisiä periaatteita, jotka määrittävät, mitkä puhunnokset voivat seurata toisiaan (Leiwo ym. 1992: 29). Carlson (1985: 44–47) taas pitää yhteisymmärryksen ja informaation maksimeja kielipelin tavoitteina. Yhteisymmärryksen ja informaation maksimeja pidetään ylemmän tason keskustelun periaatteina, kun taas Gricen määrän ja laadun maksimit sekä tapa- ja suhdemaksiimit muodostavat keskustelun periaatteet (Leiwo ym. 1992: 29–34). Pelidialogin kielipeli päättyy, kun keskustelijat ovat saavuttaneet kumpaakin osapuolta tyydyttävän lopputuloksen, eli Carlsonin (1985: 44–47) määrittämät ylemmän keskustelun periaatteet täyttyvät. Toteutuneet ylemmän tason keskustelun maksimit ja niiden lopputulokset on koottu taulukkoon 11. Ylemmän tason maksimin toteutuminen tarkoittaa dialogikohtauksen päättymistä yhteisymmärrykseen (yhteisymmärryksen maksimi) tai pelaajan saavutettua tarvittavat tiedot (informaation maksimi).

**Taulukko 11.** Dialogikohtauksissa toteutuneet keskustelumaksiimit

	<b>Mass Effect 2</b>	<b>Deus Ex: Human Revolution</b>	<b>L.A. Noire</b>
<b>Informaation maksimi</b>	Päätavoite, toteutuu keskustelun viimeisessä vuoroparissa.	Sivutavoite, Adam Jensen saa informaatiota Wayne Haasin menneisyydestä, jota voi käyttää apuna keskustelukumppanin painostamisessa. Informaation maksimi toteutuu toisessa vuoroparissa	Sivutavoite. Informaatiota käytetään epäillyn syyllisyyden todistamiseen. Toteutuu toiseksi viimeisessä vuoroparissa.
<b>Yhteisymmärryksen maksimi</b>	Sivutavoite, päättää keskustelun. Yhteisymmärryksen maksimi toteutuu keskustelun viimeisessä vuoroparissa.	Päätavoite, yhteisymmärryksen maksimi päättää keskustelun onnistumiseen. Jos maksimia ei saavuteta, keskustelua ei voi läpäistä onnistuneesti. Yhteisymmärryksen maksimi toteutuu viimeisessä vuoroparissa.	Päätavoite. Kun yhteisymmärryksen maksimi on saavutettu, epäilty voidaan todistaa syylliseksi rikokseen. Maksimi toteutuu keskustelun viimeisessä vuoroparissa.

Jokainen kolmesta analysoidusta dialogikohtauksesta toteuttaa sekä informaation että yhteisymmärryksen maksimiin (taulukko 11), mutta esimerkiksi Mass Effect 2:n dialogi on selkeästi informaation keräämiseen suuntautuva, kun taas Deus Ex: Human Revolutionissa toteutuu yhteisymmärryksen maksimi informaation maksimia selkeämmin. L.A. Noiressa toteutuvat sekä yhteisymmärryksen että informaation maksimit. Informaatio tuottaa yhteisymmärryksen kuulusteltavan syyllisyydestä.

#### 6.5.1 Yhteistyön periaate vuoropuhelussa

Gricen (Leiwo ym. 1992: 29–34) määrittämä yhteistyön periaate toteutuu analysoiduissa dialogikohtauksissa taulukon 12 mukaisesti. Jokainen vuorovaikutteinen dialogikohtaus toteutti ensisijaisesti määrän (anna oikea määrä informaatiota) ja laadun (tee puheenvuorostasi totuudellinen) maksimeja, kun taas suhde (pysy asiassa) - ja tapamaksiimi (ilmaise asiasi selkeästi ja selvästi) toteutuvat jo valmiiksi käsikirjoitetun vuoropuhelun ideologisella tasolla. Koska vuoropuhelu on valmiiksi käsikirjoitettua, yhteistyön periaate toteutuu jokaisessa analysoidussa dialogikohtauksessa.

**Taulukko 12.** Yhteistyön periaate analysoiduissa pelikeskusteluissa

	<b>Mass Effect 2</b>	<b>Deus Ex: Human Revolution</b>	<b>L.A. Noire</b>
<b>Määrän maksiimi</b>	Riittävä määrä tietoa, jotta komentaja Shepard voi aloittaa siirtokuntahyökkäysten tutkimisen	Riittävä määrä tietoa, jotta pelaajalle selviää Adam Jensenin ja Wayne Haasin menneisyys ja keinot painostaa Haasia halutun lopputuloksen saavuttamiseksi.	Riittävä määrä tietoa epäillyn todistamiseksi syylliseksi rikokseen. Kerätty todistusaineisto.
<b>Laadun maksiimi</b>	Illusive Manin todelliset motiivit jäävät hämärän peittoon, mutta komentaja Shepard saa riittävästi totuudenmukaista tietoa, jotta voi aloittaa tehtävänsä	Totuus Wayne Haasin menneisyydestä auttaa Adam Jensenia painostamaan Haasin haluamaansa lopputulokseen. Jensen saa keskustelun edetessä todisteet siitä, mitä hänen on tehtävä, jotta voi päättää keskustelun haluamaansa lopputulokseen	Cole Phelps on selvitettävä, onko kuulusteltava henkilö syyllistynyt rikokseen. Hänen on pystyttävä päättämään, vastaako syytetty kysymyksiin totuudenmukaisesti vai valehteeko tämä.
<b>Suhde-maksiimi</b>	Keskustelu pysyy viitekehyksessä ”mitä tapahtui ja mitä tapahtuu seuraavaksi”	Keskustelu pysyy viitekehyksessä ”mitä on tapahtunut, mitä siitä seurasi ja mitä tapahtuu seuraavaksi”.	Keskustelu pysyy viitekehyksessä ”mitä tapahtui, kuka teki sen ja mitä siitä seuraa.”
<b>Tapa-maksiimi</b>	Illusive Manin motiivit äjyvät epäselviksi, se mitä seuraavaksi tapahtuu, ilmaistaan selkeästi.	Painostuskeinot tavoitteen saavuttamiseksi ovat selkeät. Haas kertoo menneisyydestään ja Jensen käyttää sitä hyväkseen saavuttaakseen tavoitteensa.	Epäilty pyrkii valehtelemaan, jotta tätä ei todettaisi syylliseksi tekemäänsä rikokseen. Pelaajan on pääteltävä, mitkä epäselvät ilmaukset ovat merkkejä valehtelusta.

Informaation oikea määrä on tilannesidonnaista, Jokainen analysoiduista dialogikohtauksista pitää määrän maksiimin mukaisesti sisällään juuri oikean määrän tietoa, vaikka yleisesti oikean informaatiomäärän yleinen määrittely ja kuvaaminen on mahdotonta. Analysoiduissa dialogikohtauksissa oikeana tiedon määränä voidaan pitää sitä, että pelaaja saa riittävästi informaatiota, jotta voi edetä pelissä. Tässä suhteessa määrän maksiimi toteutuu jokaisessa pelissä. Määrän maksiimin alamaksiimit ”anna oikea määrä informaatiota” ja sitä seuraavat ”älä tee puheenvuorostasi informaatiivisempaa kuin on tarpeen” ja ”tee puheenvuorosi niin informatiiviseksi kuin on tarpeen” toteutuvat jokaisessa analysoidussa vuoropuhelukohtauksessa. Tietoa annetaan jokaisen repliikin aikana juuri niin paljon kuin tarvitaan, että keskustelu

jatkuisi seuraavaan vuoropariin. Keskustelun päättyessä pelaajalla on riittävästi informaatiota, jotta hän voi edetä pelin tarinassa.

Laadun maksimi toteutuu lähtökohtaisesti jo siinä vaiheessa, kun todetaan, että analyysissa on käsikirjoitettu vuoropuhelu. Laadun maksimi pitää sisällään alamaksimit ”tee puheenvuorostasi totuudellinen” ja ”älä sano sellaista, mihin sinulla ei ole evidenssiä”. L.A. Noiren kuulustelu kohtaus asettaa laadun maksimin puntariin. Pelaajan on pääteltävä, valehteleeko kuulusteltava henkilö vai ei. Oikeat valinnat edistävät keskustelua ja todisteiden perusteella epäilyn valheet on pystyttävä todistamaan. Vuoropuhelukohtauksen sisältö siis keskittyy siihen, puhuuko keskustelukumppani totta vai ei ja kuinka se pystytään todistamaan. Deus Ex: Human Revolutionin ja Mass Effect 2:n sisältämä dialogikohtaus johtaa informaation hankkimiseen. Valmiiksi käsikirjoitettu dialogi toteuttaa määrän maksimin, sillä pelaajalle ei valehdella missään vaiheessa keskustelua, vaikkakin Mass Effect 2:ssa Illusiva Manin todelliset motiivit jäävät hämärään peittoon. Tästä huolimatta pelaaja saa oikean määrän totuudenmukaista tietoa, jonka perusteella pelin tarina käynnistyy.

Suhdemaksimi toteutuu laadun maksimin tavoin jokaisessa vuoropuhelukohtauksessa jo lähtökohtien tasolla. Koska vuoropuhelu on käsikirjoitettua, viitekehyksen vaihtaminen esimerkiksi säästä puhumiseen ei onnistu, ellei tällaista vaihtoehtoa ole rakennettu vuoropuhelun toteuttavaan järjestelmään. Jokaisessa dialogikohtauksessa keskustelu pysyy siis sille määritellyssä viitekehyksessä alusta loppuun saakka.

Tapamaksimin kohdalla tilanne on hyvin pitkälle sama kuin suhdemaksimin kohdalla. Dialogikohtaus on juuri niin selkeää kuin käsikirjoituksessa on määritetty ja se pysyy asiassa alusta loppuun saakka. Tapamaksimin sisältämät alamaksimit ”vältä monimerkityksisyyttä”, ”vältä monisanaisuutta” ja ”ole järjestelmällinen” toteutuvat myös jokaisessa keskustelukohtauksessa. Koska taustalla on algoritmeihin ja hypertekstiin perustuva, looginen järjestelmä, dialogikohtaus toteuttaa arkikeskusteluun verrattuna täydellisesti sekä suhde- että tapamaksimin.

### 6.5.2 Informaation maksimi

Mass Effect 2:ssa dialogikohtauksen edetessä tehtyjen valintojen vaikutukset dialogiin näkyvät entistä selvemmin, mitä pidemmälle vuoropuhelu kehittyy. Samalla vuoropuhelu alkaa toteuttaa keskustelun periaatteita, eli maksimeja. Kolmannessa interaktiivisessa osuudessa Illusive Man vastaa komentaja Shepardille hyvin erilaisin tavoin valinnoista riippuen. Valitsemalla syötteen *I'll need a lot of convincing*, keskustelu alkaa seuraavasti (30) ja tuottaa esimerkin (31) vastauksen. Komentaja Shepardin tavoitteena on hankkia tietoja mitä on tapahtunut ja mitä hänen odotetaan tekevän seuraavaksi. Kielipeli tähtää siis informaation maksimiin toteutumiseen.

(30) Nothing you say is going to convince me to trust you. I need more than words. MS3S1

(31) I'd be disappointed if I could persuade you that easily. Go and see for yourself. MS3I1

Jos taas valitaan syöte *Maybe I believe you*, Shepard antaa seuraavan (32) vasteen, johon Illusive Man vastaa hieman edellisestä poikkeavalla tavalla (33).

(32) If what you say is true... If the Reapers are behind this... I'd consider helping you. MS3S2

(33) I'd ne disappointed if you accepted any of this without seeing for yourself. MS3I2

Näistä esimerkeistä käy selvästi ilmi, kuinka dialogikohtaus toteuttaa informaation maksimiin, kun Shepard saa haluamansa tiedon Illusive Manilta. Tämän maksimiin toteutuminen voidaan nähdä myös kielipelin tavoitteena. Esimerkit 31–34 taas selkeästi toteuttavat yhteisymmärryksen maksimiin. Tämän lyhyen dialogikohtauksen sisältämän kielipelin tavoitteena oli selvittää, miksi komentaja Shepard on herätetty henkiin ja mitä hänen odotetaan tekevän. Kielipelin tarkoituksena oli siis alustaa tarinaa ja antaa pelaajalle motivaatio jatkaa pelaamista. Kielipelin suorittaminen palkitaan vastausten lisäksi myös kokemuspisteillä.

Deus Ex: Human Revolutionissa informaation maksimi toteutuu jo varsin aikaisessa vaiheessa keskustelua. Adam Jensenille käy selväksi, että hänellä ja Wayne Haasilla on

yhteinen menneisyys. Jensenille paljastuu, että Haas potee yhä huonoa omatuntoa tapahtumista. Absolve-valinta toisessa keskustelusyklissä tuottaa esimerkkien (34) ja (35) mukaisen vuoroparin.

(34) You're right. It's not my risk to take. So I'm not going to force you to do anything, and I won't hold it against you. What happened two years ago.. I know it's killing you. We should talk about it sometime. DS2JA

(35) You would do that? Look, I'm tired of having that incident wrapped around my throat. Yeah, I killed a kid. He was augmented. He was a threat – that's what you do! We had civilians to protect! I don't need people always second-guessing me on that. DS2HA

Pelaaja käyttää saamaansa informaatiota Haasin painostamiseen. Informaation maksiimin täytyminen on siis vain osa kielipeliä. Tietoa käytetään yhteisymmärryksen maksiimin saavuttamiseen.

Informaation maksiimi toteutuu L.A. Noiressa kerätyn todistusaineiston kautta. Tätä todistusaineistoa käytetään kuulustelussa, jossa Grosvenor McCaffrey pyritään todistamaan syylliseksi Evelyn Summersin murhaan. Syyllisyys osoitetaan tiedon kautta, joten informaation maksiimin voidaan nähdä toteutuvan todisteiden avulla tehtävän vakuuttamisen kautta. Kun Phelps (36) käyttää kuulustelussa tietoa McCaffreyn rikosrekisteristä syytettyä vastaan, McCaffrey (37) myöntää murhanneensa Evelyn Summersin.

(36) We know all about you and your dishonorable discharge – beating some poor woman near to death in Syracuse. You've never been in combat, McCaffrey. Your whole life is a fraud. LS3PL

(37) She was a goddamn peasant whore! She tried to steal from my wallet! I could have fought for this country. I could have... LS3ML

Informaation maksiimi on kuitenkin Deus Ex: Human Revolutionissa ja L.A. Noiressa vain keino keskustelukumppanin painostukseen. Kielipelin varsinainen tavoite on suostutella tai painostaa keskustelukumppani pelin kannalta myönteiseen lopputulokseen. Informaation maksiimia voidaankin pitää työkaluna päätavoitteen saavuttamiseksi.



### 6.5.3 Yhteisymmärryksen maksiimi

Mass Effect 2:ssa yhteisymmärryksen maksiimi toteutuu vasta viimeisessä keskustelusyklissä, kun komentaja Shepard suostuu Illusive Manin ehdotukseen. Keskustelu loppuu paitsi saatuun tietoon, myös yhteisymmärrykseen seuraavista tavoitteista. Komentaja Shepard (38) kertoo löytävänsä tarvittavat todisteet ja Illusive Man kuittaa tämän (39). Dialogikohtaus siis päättyy, kun yhteisymmärryksen maksiimi on saavutettu.

(38) I'll get what you're looking for and be back before you know it.  
MS3S1

(39) Good to hear it. Find any clues you can. Who's abducting the colonies? Do they have any connection to the Reapers? I brought you back. It's up to you to do the rest. MS3I1

Deus Ex: Human Revolutionissa yhteisymmärryksen maksiimi toteutuu Mass Effect 2:ta selkeämmin, sillä dialogikohtauksen päätavoite on mahdollista jäädä saavuttamatta, jos keskustelussa tehdään väärät valinnat. Pelaajan on siis päästävä yhteisymmärrykseen Wayne Haasin kanssa, ennen kuin hän päästää Adam Jensenin ruumishuoneelle. Yhteisymmärryksellä tarkoitetaan sitä, että pelaaja onnistuu vakuuttamaan Haasin siitä, että hänen mieltään painava ampumatapaus ei ollut Haasin syytä ja että hänen ei tarvitse enää potea siitä huonoa omaatuntoa.

Jos pelaaja Adam Jensenin roolissa loukkaa Wayne Haasia, tämä ei päästä Jensenia ruumishuoneelle, minne on päästävä, mikäli pelin tarinaa haluaa edistää. Vuoropari (40) ja (41) kertovat, mitä tapahtuu, jos pelaaja loukkaa Haasia vastaamalla crush-vaihtoehdolla hänen ”*Adam, please, I need to hear you say it wasn't my fault*” -repliikkiinsä, kun taas vuoroparit (42) ja (43) näyttävät, miten tarina etenee, kun valitsee diplomaattisemman lähestymistavan ongelmaan. Sekä *absolve*- että *plead*-vaihtoehdot tuottavat tässä keskustelussa saman lopputuloksen. Kielipeli päättyy onnistuneesti, kun Jensen ja Haas ovat saavuttaneet yhteisymmärryksen maksiimin ja Haas päästää Jensenin ruumishuoneelle.

- (40) I've heard enough of this. You're lying to yourself. You pulled that trigger. No on else. You can't escape from that, for the rest of your life. Accept it, make it part of your history, and put it into your past, because denial is only making it worse. DS3JC
- (41) You're totally out of your mind! Where do you get off? Two years of disapproval and dead silence, the all you can do is to yell at me. Do that all you like, I'm not listening anymore! You blew your last chance with me! DS3HC
- (42) Wayne, it was an bad situation. You didn't do anything wrong. DS3JA
- (43) Adam... I... Thanks. The door's unlocked. I'll tell the guys to let you through. Now, uh, I need to be alone for a while. DS3JA

Yhteisymmärryksen maksiimi on L.A. Noiressa dialogia eteenpäin ajava voima. Analysoidussa kuulusteluhaastattelussa pelaajan ohjaaman Cole Phelps ja kuulusteltavan Grosvenor McCaffreyn on päästävä yhteisymmärrykseen siitä, että McCaffrey on syyllinen Evelyn Summersin murhaan. Tämä yhteisymmärrys saavutetaan informaation maksiimin kautta. Phelps (pelaajan) on pystyttävä todistusaineiston perusteella osoittamaan, että McCaffrey on syyllinen murhaan. Mikäli tähän ei pysty ja yhteisymmärryksen maksiimi jää täyttämättä, peli päättyy.

L.A. Noiressa onnistunut kuulustelu päättyy syytteiden lukemiseen (44) ja pelin juoni edistyy. Peli siis vaatii yhteisymmärryksen maksiimin toteutumisen, jotta tarina etenee. Yhteisymmärryksen maksiimi taas saavutetaan täyttämällä informaation maksiimi. Pelaajalla on oltava riittävästi todistusaineistoa, jotta Phelps voi todeta McCaffreyn syylliseksi.

- (44) Grosvenor McCaffrey, I'm charging you with the murder of Evelyn Summers. She was a sad lady who never hurt anyone except herself. I hope god finds a way to forgive you. LS3PT

Kaikkien kolmen analysoidun pelin dialogi päättyy yhteisymmärryksen maksiimin saavuttamiseen. Jokaisessa kolmessa pelissä tämä toteutuu hieman poikkeavalla tavalla. Mass Effect 2:ssa yhteisymmärrys saavutetaan, kun komentaja Shepard saa vastaukset kysymyksiinsä, Deus Ex: Human Revolutionissa yhteisymmärrykseen päästään, kun Wayne Haas saa sovitettua menneisyytensä Adam Jensenin kanssa. L.A. Noiressa yhteisymmärrys tarkoittaa epäillyn todistamista syylliseksi murhaan.

## 6.6 Keskustelujen mikronarratiivisuus

Analyysin perusteella voidaan todeta, että dialogikohtaukset ovat rakenteeltaan mikronarratiivisia. Ne toteuttavat aristoteellisen draaman kaaren (Lowe 2000: 20), joka sisältää alun, keskikohdan ja lopun. Dialogikohtauksissa alussa esitellään hahmot ja tapahtumat. Mass Effect 2:ssa keskustelukumppanit (pelaajan ohjaama komentaja Shepard ja Illusive Man) esitellään ja keskustelu käynnistyy. Deus Ex: Human Revolutionissa Adam Jensen (pelaajan ohjaama hahmo) ja Wayne Haas esitellään toisilleen. L.A. Noiressa Cole Phelps (pelaajan ohjaama hahmo) aloittaa Grosvenor McCaffreyn kuulustelun.

Dialogikohtausten mikronarratiivinen rakenne toteutuu selkeimmin aristoteellisen kolmen näytöksen draamamallin mukaan (Lowe 2000: 20), mutta dialogissa on selkeästi myös Freytagin viisinäytöksisen mallin (Lowe 2000: 22) ominaisuuksia. Mikronarratiiviset kohtaukset sisältävät siis kokonaan oman pienen tarinansa, joka osaltaan liittyy ylemmän tason, makrotason, kerrontaan. (Gaudreault 1990: 114–122)

Dialogikohtauksissa on havaittavissa myös Freytagin draamamallin (Lowe 2000: 6) rakenteita Eksposition aikana keskustelujen viitekehys tarkentuu. Mass Effect 2:ssa selviää, että Illusive Man haluaa komentaja Shepardin tutkivan ihmisten siirtokuntiin kohdistuneita hyökkäyksiä, Deus Ex: Human Revolutionissa pelaajalle selviää Adam Jensenin ja Wayne Haasin yhteinen menneisyys ja L.A. Noiressa eksposition aikana paljastuu, mistä rikoksesta Cole Phelps syyttää McCaffreyta.

Dialogin edetessä peripeteia, eli huippukohta lähestyy. Mass Effect 2:ssa huippukohta toteutuu, kun komentaja Shepardille selviää, että Reaper-muukalaiset saattavat olla siirtokuntahyökkäysten takana. Samalla keskustelun painopiste muuttuu, kun komentaja Shepard muuttuu kysyjästä vastaajaksi. Keskustelun painopiste siirtyy siis Illusive Manin hallintaan. Deus Ex: Human Revolutionissa huippukohta sijoittuu Haasin ja Jensenin yhteiseen menneisyyteen. Dialogikohtauksen huippukohtana voidaan pitää toisen vuoroparin aikana tapahtuvaa keskustelukohtausta, jossa Jensenille selviää, että Haas potee edelleen huonoa omatuntoa vuosia sitten tapahtuneesta vahingosta, jolloin hän ampui 15-vuotiaan pojan. L.A. Noiressa huippukohta sijoittuu dialogin toisen

interaktiivisen osion, eli toisen vuoroparin kohdalle, jossa McCaffrey jää toisen kerran kiinni valehtelusta. McCaffreyn motiivit rikoksen tekemiseksi alkavat selvitä Phelpsille. Huippukohtaa voidaan pitää aristoteellisen draaman kaaren keskikohtana. Dialogikohtausten tapahtumat (Jensenin ja Haasin menneisyys Deus Ex: Human Revolutionissa, spekulatio todellisista vihollisista Mass Effect 2:ssa ja McCaffreyn motiivien selviäminen L.A. Noiressa) ovat selkeästi mikronarratiivisen dialogin käännekohtia.

Huippukohtan jälkeen dialogin painopiste muuttuu jokaisessa analysoidussa vuoropuhelussa. Mass Effect 2:ssa Illusive Man siirtyy vastaamaan vuoropuhelun etenemisestä komentaja Shepardin sijaan, Adam Jensen alkaa painostaa Wayne Haasia saavuttaakseen haluamansa lopputuloksen Deus Ex: Human Revolutionissa ja L.A. Noiressa Cole Phelpsille alkaa selvitä McCaffreyn motiivit. Deus Ex: Human Revolutionissa keskustelu siis siirtyy Haasilta Jensenin haltuun, kun taas L.A. Noiressa Phelps alkaa nähdä McCaffreyn puolustuksen läpi.

Lopun lähestyessä Mass Effect 2:ssa komentaja Shepardille selviää, mitä hänen on tehtävä seuraavaksi. Adam Jensen saavuttaa tavoitteensa Deus Ex: Human Revolutionissa ja L.A. Noiressa Cole Phelps todistaa McCaffreyn syylliseksi murhaan. Kolmesta analysoidusta dialogikohtauksesta L.A. Noire toteuttaa selkeimmin viimeisen jännityksen momentin, sillä McCaffrey yrittää valehdella itsensä ulos kuulusteluksista viimeisen vuoropuhelun viimeisen kolmanneksen aikana, kolmannessa interaktiivisessa osiossa.

## 6.7 Yhteenveto

Mikrotason narratiivia kuvaavat interaktiiviset dialogikohtaukset todistavat pienemmässä mittakaavassa sen, mikä näkyy myös makrotason narratiivia tarkastellessa. Pelaaja pystyy valinnoillaan vaikuttamaan vuoropuhelun kulkuun. Hyperteksti toimii dialogikohtauksissakin teknisenä rajapintana, kun taas varsinainen käsikirjoitettu sisältö on vuoropuhelukohtausten ytimessä. Tämän tutkimuksen

perusteella vuoropuhelukohtaukset voidaan käsittää makrotason narratiiviin kuuluvina mikrotason kerrontaa toteuttavina elementteinä, jotka osaltaan vaikuttavat kerronnan kehittymiseen. Rakenteeltaan analysoidut keskustelukohtaukset muistuttavat arkipuhetta, institutionaalista puhetta ja näyttämötaiteista tuttua, replikoitua puhetta. Pelaajan tekemät valinnat kehittävät vuoropuhelua kokonaan omaan suuntaansa ja vaikuttavat sitä kautta myös laajemman mittakaavan makrotason kerrontaan. Vuoropuhelulla voidaan siis todeta olevan narratiivinen funktio.

Keskusteluanalyysi on toimiva menetelmä myös pelidialogin analysoimiseen ja kielipelit luovat hyvän teoreettisen viitekehyksen pelidialogin analysointiin. Ne määrittävät keskustelun loogiseksi järjestelmäksi, joka täyttää pelidialogin määritelmän käytännössä täydellisesti. Yhteistä kaikille kolmelle analysoidulle dialogikohtaukselle oli se, että ne päättyivät, kun yhteisymmärryksen maksiimi saavutettiin. Vuoropuhelu toteutti myös informaation maksiimin, mutta tiedonkeruun funktio jäi keskustelussa vähäisemmäksi kuin yhteisymmärryksen. Maksiimien perusteella pelidialogi voidaan nähdä normaalin keskustelun alamuotona, sillä sekin osaltaan toteuttaa vuoropuhelun periaatteita. Interaktiivisen vuoropuhelun suhde dynaamiseen hypertekstiin on varsin selvä: dialogi toteuttaa mukautuvaa juonenkuljetusta. Pelidialogi voidaankin nähdä dynaamisen hypertekstin yhtenä osa-alueena. Se on kerronnallinen elementti, joka muokkaa kerrontaa pelaajan tekemien valintojen mukaan.

Pelidialogin etenemistä referointia tutkimalla on myös toimiva menetelmä, mutta se ei kuitenkaan sovi jokaisen pelin keskustelujärjestelmän analysointiin. Tähän tutkielmaan valittiin kolme peliä, joista jokaisen keskustelujärjestelmä rakentui avainsanojen varaan. Referointi vaatii johtoilmauksen, joka taas ei toteudu sellaisissa peleissä, jotka eivät käytä avainsanapohjaista keskustelujärjestelmää. Esimerkiksi suoraa puhetta sisältävien seikkailupelien osoita ja klikkaa -keskustelujärjestelmät (Kalata 2010: 175) eivät sovellu analysoitavaksi referoinnin keinoin.

Mass Effect 2 ja muut vastaavalla keskustelujärjestelmällä varustetut pelit, kuten esimerkiksi L.A. Noire, Jurassic Park: The Game ja Deus Ex: Human Revolution sen sijaan käyttävät selkeästi referointia keskustelujärjestelmänsä peruskivenä. Pelaaja näkee vain johtoilmauksen, jonka perusteella dialogia ryhdytään rakentamaan.

Avainsanojen perusteella etenevä dialogi muistuttaa käsikirjoituksestaan huolimatta todellista keskustelua. Referointi on Kalliokosken (2005: 10, 34) mukaan moniäänisyyttä, usean näkökulman yhteenliittymistä samassa tekstissä. Käsite soveltuu mielestäni erinomaisesti analysoitavien pelien keskustelujärjestelmien kuvaamiseen, sillä johtoilmauksen ja repliikkiosan muodostamat kokonaisuudet periaatteessa kertovat sanomansa kahdesta eri näkökulmasta. Johtoilmaus synnyttää pelaajassa tiettyjä mielikuvia, mutta keskustelu etenee kuitenkin ennalta määritetyn käsikirjoituksen mukaan. Referaatilla on analysoiduissa dialogikohtauksissa kaksi päätehtävää: se edistää juonta ja samalla toimii todisteena pelaajan ja pelihahmon suhtautumisesta keskustelukumppaniin. johtoilmaus ja siitä johdettu referaatti heijastelevat tehdyn valinnan asenteita.

Tannen (1998: 101, 133) toteaa, että terminä *referointi* on harhaanjohtava, sillä referointia ei pitäisi ajatella pelkän puheen toistamisena. Referoitu puhe ja referoitu konteksti ovat vuorovaikutuksessa ja kertoja rakentaa kontekstin uudelleen luomalla dialogin. Ennalta käsikirjoitetussa vuoropuhelussa pelaajan ei tarvitse rakentaa uutta kontekstia dialogille, sillä tapahtumat etenevät käsikirjoituksen mukaan, vaikkakin pelaaja pystyy vaikuttamaan niiden etenemiseen. Hypertekstiä muistuttavassa dialogi koskaan muutu lähtökohdiltaan tai rakenteeltaan, mutta sen voi kokea eri tavalla muuttamalla tehtyjä valintoja. Vuorovaikutus pelidialogissa on siis rajattua.

Keskusteluanalyysissä kieli nähdään toiminnan välineenä, joten kieltä ja toimintaa ei voida erottaa toisistaan. Kieli on myös vuorovaikutusta ja rakenteeltaan erittäin jäsentynyttä toimintaa. (Heritage 1996: 228–233) Analyysini perusteella määritelmä kattaa myös pelidialogin: vuoropuhelu on digitaalisissa peleissäkin vuorovaikutusta ja rakenteeltaan järjestäytynyttä.

Institutionaalinen vuorovaikutus kävi aineistostani ilmi pelaajan ja tietokoneen välisessä vuorovaikutuksessa. Institutionaalinen vuorovaikutus voi tapahtua instituutiossa, kuten koulussa, sairaalassa tai oikeussalissa. Institutionaalinen vuorovaikutus ei ole kuitenkaan sidottu tapahtumapaikkaan, vaan se on vuorovaikutuksen muoto, jossa institutionaaliset tai ammatilliset identiteetit puhutaan esiin. Institutionaalisisessa vuorovaikutustilanteessa vähintään yksi osallistuja suorittaa institutionaalista tehtävää.

(Drew & Heritage 1992: 3–4.) Tässä tutkimuksessa tietokone nähdään instituutiona, joka suorittaa institutionaalista tehtävää. Institutionaalille vuorovaikutukselle on tyypillistä vuorovaikutuksen epäsymmetrisyys. Epäsymmetria tulee pelidialogin parissa esiin keskusteluvuorojen epätasaisena jakautumisena. Instituutio (tietokone) saa tässäkin vuorovaikutustilaisuudessa enemmän puheenvuoroja kuin pelaaja.

Erityisen hyvin tämä tulee ilmi L.A. Noiren dialogissa. Tietokoneella on käytössään huomattavasti enemmän repliikkejä kuin pelaajalla, jos pelaajan käytettäväksi lasketaan vain ne repliikit, jotka laukaistaan omalla toiminnalla. Päähahmon ja keskustelukumppanin repliikkien suhde on tasaisempi, jos tutkitaan pelkästään keskustelun osapuolien repliikkejä, mutta pelaajan suorittaessa vuorovaikutusta instituutiolla on huomattavasti enemmän puheenvuoroja, kun osa päähahmonkin repliikeistä sanotaan tietokoneen ohjauksessa.

Vuoropuhelun merkitystä kerronnalle tutkittiin dialogissa toteutuneiden keskustelumaksiimien avulla. Kielipeliteoriaan kuuluvat maksimit nähtiin tässä analyysissä keskustelun tavoitteena. Jokaisessa analysoidussa dialogikohtauksessa toteutui informaation maksimi. Pelaaja käytti vuoropuhelua tiedon kartuttamiseen. Tietoa saattoi olla esimerkiksi tarinan pohjustus (Mass Effect 2), miten entinen kollega vakuutetaan päästämään pelaaja sellaiseen paikkaan, mihin tällä normaalisti ei olisi asiaa (Deus Ex: Human Revolution) tai epäillyn toteaminen syylliseksi rikokseen (L.A. Noire). Tutkittavissa peleissä toteutui myös yhteisymmärryksen maksimi, sillä jokainen vuoropuhelukohtaus päättyi tavalla tai toisella hahmojen saavuttaessa yhteisymmärryksen. Mass Effect 2:ssa komentaja Shepard hyväksyy Illusive Manin antaman tehtävän, Adam Jensen saavuttaa Wayne Haasin kanssa yhteisymmärryksen menneisyydestään ja Cole Phelps todistaa kuulustelutilanteessa Grosvenor McCaffreyn syylliseksi Evelyn Summersin murhaan.

Pelien keskustelujärjestelmien analysointi paljastaa myös pelien hypertekstuaalisen luonteen. Vaikka kerronnan peruskonventiot ovat elokuvista ja kirjallisuudesta peräisin, etenkin keskusteluissa pelien puumainen perusrakenne tulee hyvin esiin. Niiden voidaan ajatella olevan dynaamisen hypertekstin alaluokka. Vuorovaikutteinen dialogi on siis osa pelin narratiivista perusrakennetta, joka palvelee juonenkuljetusta. Pelidialogin

vaikutuksia juonenkuljetukseen ei kuitenkaan näin pienen aineiston perusteella pysty täydellisesti määrittämään. Voidaan kuitenkin todeta, että tarinaa edistetään pelidialogin kautta ja vuorovaikutteisessa vuoropuhelussa tehdyt valinnat joko edistävät tarinaa tai sitten eivät. Jos dialogissa tehdään väävät valinnat, pelin tarina ei etene tai pahimmassa tapauksessa tarina päättyy väärin valintoihin. Pelidialogilla on erittäin tärkeä rooli digitaalisen pelin kerronnassa.

Tämän analyysin perusteella voidaan todeta, että digitaalisten pelien narratiivin mikrotasolla oleva interaktiivinen dialogi on digitaalisen pelin makronarratiivin tavoin perinteisen kerronnan ja hypertekstin sekoitus. Se siis tukee määrittämääni dynaamisen hypertekstin käsitettä. Poikkeuksena ovat tietysti pelit, joiden dialogi on rakennettu lineaarisiksi. Tällä tarkoitetaan, ettei pelaaja pysty vaikuttamaan keskustelun etenemiseen (Ellison 2008). Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi Final Fantasy VII, ja Gears of War -pelisarja. Tässä valossa pelien sisältämää dialogia ei voida analysoida samalla tavoin kuin esimerkiksi elokuvien tai kirjojen. Vaikka pelit ovat kerrontansa suhteen ottaneet paljon esimerkkiä elokuvista, niiden rakenteet eroavat merkittävästi muista visuaalisista medioista. Pelidialogi voidaan lukea osaksi dynaamista hypertekstiä. Se muistuttaa rakenteeltaan perinteistä vuoropuhelua, mutta vuorovaikutuksen mahdollistava tekninen toteutus rakentuu hypertekstin varaan. Avainsanoihin perustuva monivalintadialogi tekee johtoilmauksien ansiosta tietokoneen ja pelaajan välisestä vuoropuhelusta ennalta-arvaamatonta ja muuttaa keskustelun luonnetta enemmän arkikeskustelun suuntaan. Näin myös vuorovaikutteinen dialogi ihmisen ja koneen välillä voidaan ymmärtää yhdeksi vuoropuhelun muodoksi. Dynaamien hyperteksti tarjoaa toimivan rakenteen digitaalisen pelin narratiivin tarkastelulle ja avainsanoihin perustuva vuorovaikutteinen dialogi voidaan katsoa yhdeksi sen osa-alueeksi.



## 7 POHDINTA

Tutkimukseni lähtökohtana oli selvittää, mistä osista digitaalisen pelin kerronta rakentuu. Työssä tarkasteltiin narratiivin rakentumista kaksiportaisena rakenteena. Narratiivin kokonaisuus muodosti makrotason ja vuorovaikutteinen dialogi yhtenä kerronnan osa-alueena muodosti narratiivin mikrotason. Mass Effect 2:n, Deus Ex: Human Revolutionin ja L.A. Noiren kerronnallisia rakenteita tutkittiin sekä klassisen narratiivin että hypertekstin narratiivin näkökulmista. Tutkimuksessa selvisi, että klassisen narratiivin (representaatio) ja hypertekstin (simulaatio) välillä on digitaalisissa peleissä selkeä riippuvuussuhde ja tämä toteutuu analysoidun aineiston perusteella siten, että klassinen narratiivi (representaatio) vastaa käsikirjoituksesta ja hypertekstin narratiivi (simulaatio) varsinaisesta toteutuksesta. Tämän perusteella voidaan todeta, että digitaalisen pelin kerronta rakentuu sekä narratiivista että keinoista, joilla se toteutetaan.

Hyperteksti voidaan nähdä kehysrakenteena, joka toteuttaa klassisen narratiivin sisältämän kerronnan. Pelaajalle tämä näkyy siten, että tehdyillä valinnoilla voidaan vaikuttaa tarinan kehittymiseen ja tarinan sisältämien henkilöahmojen rooleihin. Erityisen selvästi tämä tulee ilmi Deus Ex: Human Revolutionissa, missä päähahmon lopullinen vastustaja selviää vasta loppuratkaisun aikana ja valinta määrittää myös muiden henkilöahmojen suhtautumisen päähahmo Adam Jenseniin.

Näiden kolmen pelin yksittäisiä dialogikohtauksia analysoitiin kielipelien ja referoinnin keinoin ja teoriassa sivuttiin myös institutionaalista vuorovaikutusta, minkä perusteella tietokone määritettiin instituutioksi, joka vastasi keskustelun kulusta. Tutkimus osoitti, että vuorovaikutteinen keskustelu toteuttaa mikrotasolla sekä representaation että simulaation käsitteitä. Käsikirjoitettu vuoropuhelu on siis myös mikronarratiivin ytimessä, kun taas käsikirjoitusta ympäröivä keskustelujärjestelmä toteuttaa pelaajan valintoja. Myös dialogikohtaukset kehittyvät pelaajan tekemien valintojen mukaan. Simulaation ja representaation suhde käy ilmi siis myös digitaalisen pelin mikronarratiivissa.

Valintojen vaikutukset näkyivät selkeimmin vuoroparianalyysissä, missä dialogikohtauksissa eteneminen tuotti toisistaan poikkeavia keskustelun vuoropareja valinnoista riippuen. Referointi taas tarjosi mahdollisuuden tutkia, miten asennoituminen vaikuttaa pelidialogin etenemiseen. Johtoilmus toimii asenteen indikaattorina ja selkeimmin tämä näkyi Deus Ex: Human Revolutionissa, missä keskustelujärjestelmä oli rakennettu asennetta kuvaavien johtolauseiden ympärille. Asenteellisuus saattoi päättää vuoropuhelun joko onistumiseen tai epäonnistumiseen.

Tässä tutkimuksessa analyysin pohjana käytetty malli dynaamisesta hypertextistä asettuu pelitutkimuksessa ludologian ja narratiivin tutkimuksen leikkauspisteeseen. Dynaamisessa hypertextissä representaatio ja simulaatio tukevat toisiaan, kun taas pelitutkimuksessa enemmistö on nähnyt nämä kaksi tekijää erillisinä elementteinä, jotka sulkevat toisensa pois (Eskelinen 2005: 58–63).

Dynaaminen hypertexti palvelee sekä simulaatiota että representaatiota ja se osoittaa, että sekä representaation että simulaation suhde on olemassa niin mikro- kuin makrotasonkin narratiivisissa rakenteissa. Gaudreaultin (1990: 114–122) määrittelemä jaottelu makro- ja mikronarratiiviin soveltuu myös digitaalisten pelien narratiivin analysointiin. Mallia soveltamalla selvisi, että digitaalisen pelin sisältämät makro- ja mikronarratiivi ovat molemmat yhdistelmä representaatiota ja simulaatiota. Malli dynaamisesta hypertextistä auttaa myös tämän työn tavoitteen saavuttamisessa. Pelin kerronta on tulosten valossa yhdistelmä klassista narratiivia ja hypertextin narratiivia. Pelaaja pystyy toimillaan vaikuttamaan tarinan kehittymiseen, edellyttäen, että peli on rakennettu tällaisen järjestelmän varaan. Jotta dynaamista hypertextiä voidaan käsitellä narratiivisena elementtinä, se edellyttää, että pelin käsikirjoitus on laadittu sellaiseksi, että se mahdollistaa erilaiset pelityylit. Pelin kerronta siis mukautuu pelaajan tekemien valintojen mukaan, mikäli tämä on otettu huomioon, kun tarinarakennetta on suunniteltu.

Itse pelikehittäjätkin seisovat näkemystensä kanssa kahdessa eri leirissä. Esimerkiksi Civilization-sarjasta tuttu Sid Meier totesi keväällä 2012 järjestetyssä Game Developer Conferencessä, että pelit rakentuvat pitkälti pelaajien tekemien valintojen varaan (Honkala 2012), kun taas syksyllä 2012 julkaistavan Bioshock Infinite pääsuunnittelija

Ken Levine ei anna edes peliä ohjelmoivien työntekijöiden kokea tiettyjä juonenkäänteitä, jotta pelin jännitys ei kärsisi (eDome 2012).

Narratiivin mikrotasolla oleva interaktiivinen dialogi voidaan määrittää dynaamisen hypertekstin osa-alueeksi, joka palvelee juonenkuljetusta. Myös vuoropuhelussa simulaatio ja representaatio toimivat vuorovaikutuksessa. Pelaaja valitsee syötteen (simulaatio), jonka pelin hahmo lausuu repliikkinä (representaatio). Tämä tutkimus todistaa myös sen, että digitaaliset pelit ovat lähtökohtaisesti narratiivinen media. Pelien dialogikohtaukset ovat tarinalle erittäin tärkeitä, sillä lineaarisena medianä peliä ei voi läpäistä, ellei suorita vuoropuhelua. Tässä valossa vuoropuhelu on erittäin tärkeä osa pelin rakennetta. Jos tämä binäärinen ajattelutapa hylätään ja katsotaan pelidialogia tarinaa määrittävänä elementtinä, voidaan todeta, että keskustelu etenee kokonaan omaan suuntaansa tehtyjen valintojen mukaan määrittäen samalla pelikokemusta. Roolipeleissä tämä tulee erityisen hyvin esiin. Vuoropuhelussa tehdyt valinnat kehittävät tarinaa moraalisesti joko hyvään tai pahaan suuntaan. Mass Effect 2:n vuoropuhelukohtauksissa tehdyt valinnat kehittävät päähahmon *paragon*- ja *renegade*-pisteitä, jotka taas määrittävät sen, pelaako pelaaja hyvällä vai pahalla hahmolla. Tehdyt valinnat mahdollistavat sekä oikeamielisen että kaksinaamaisen pelihahmon pelaamisen. Vaikka tarinan rakenne ja narratiivi on tismalleen sama, nyanssit ja yleinen suhtautuminen pelimaailman tapahtumiin poikkeaa erilaisilla pelityyleillä toisistaan. Voidaan siis todeta, että pelidialogilla on erittäin tärkeä rooli tapahtumien etenemisessä.

Pelidialogin analysoiminen keskusteluanalyysin keinoin osoittautui huomattavasti vaikeammaksi kuin olin alunperin oletanut. Valitsemani menetelmä osoittautui tehokkaaksi työkaluksi avainsanapohjaisten keskustelujärjestelmien analysointiin, mutta suoraa puhetta sisältävät pelit, kuten esimerkiksi LucasArtsin julkaiseman The Secret of Monkey Islandin (Kalata 2010: 257-285) analysointi ei onnistu referoinnin avulla.

Pelidialogia tai pelien narratiivia ylipäätään ei ole juurikaan tutkittu. Tämä ihmetyttää minua suuresti, sillä kyseessä on kuitenkin interaktiivisen tarinankerronnan tärkein elementti. Varsinaiset pelitutkijat ovat keskittyneet lähinnä pelien sisäisten mekanismien tarkasteluun ja varsinainen tarinankerronnan analysointi on jäänyt lapsipuolen asemaan. Tässä on mielestäni perustavanlaatuinen ongelma. Pelit ovat olleet jo vuosia

enemminkin tarinankerronnan palvelijoita kuin pelitaitoihin perustuvia reaktiotestejä. Jossain vaiheessa kylmien mekanismien tarkastelun on laajennuttava myös sisältöihin, sillä peleiltä vaadita samaa kuin muiltakin kulttuurituotteilta: tarinankerrontaa.

Vika ei ole pelkästään pelitutkimuksessa, sillä peliteollisuuskään ei ota huomioon pelien rakenteellisia eroja perinteisiin kerrontatapoihin verrattuna. Pelisuunnittelija Chris Crawford (2003: 265) toteaaakin, että digitaalisten pelien sisältämä vuorovaikutteinen tarinankerronta on toistaiseksi graalin malja, jota yksikään peli ei ole todellisuudessa vielä saavuttanut. Tämä taas osaltaan johtuu siitä, että pelit ovat ilmiönä vielä niin tuore.

Pelimaailmassa on nähtävissä pientä alkukipinää kerronnalliseen murrokseen, jossa osa peleistä keskittyy yksinomaan mekaaniseen pelaamiseen narratiivin jäädessä taka-alalle, kun taas muutamissa peleissä pelimekanismit alistetaan palvelemaan narratiivia. Suomalainen Angry Birds -mobiilipelihitti (Rovio 2012) käsittelee narratiivia todella pintapuolisesti: pelaajan motivaationa on pelastaa linnuilta varastetut munat ilkeiden possujen kynsistä. Tämän janan toisessa ääripäässä taas on esimerkiksi To The Moon (Kuorikoski 2012). Peli on todella yksinkertaisilla pelimekanismeilla varustettu seikkailupeli, mutta sisältää äärimmäisen koskettavan tarinan. Tässä pelissä pelimekanismit palvelevat yksinomaan tarinankerrontaa.

Pelit elävät tällä hetkellä kukoistuskauttaan. Jos niiden kehitystä verrataan elokuvien aikajanaan, mykkäelokuvan aika on mennyt ja nyt vuorossa ovat spektaakkelit. Samalla myös vaatimukset laadukkaille tarinoille kasvavat. Pelit, kuten esimerkiksi Deus Ex: Human Revolution, L.A. Noire ja Mass Effect -sarjat nostavat pelimekanismien rinnalle kerronnan. Pelit palvelevat suurta juonta, joka jatkuu yli yksittäisten pelijulkaisujen. Tässä on mielestäni pelien seuraava viisastenkivi. Nykytekniikka mahdollistaa lähes fotorealistisen peligrafiiikan tuottamisen, seuraava virstanpylväs on tarinoissa. Minä ainakin haluan, että peli koskettaa minua. Haluan, että peli antaa tarinansa kautta motivaation pelin läpäisemiseksi. Pelaajien houkutteleva pelien pariin onnistui kymmenen vuotta sitten hyvällä pelattavuudella, mutta 2000-luvun toisella vuosikymmenellä myyntimäärissä elokuvateollisuuden ohittaneilta kulttuurituotteilta on lupa jo odottaa enemmän.

Esitin tutkielmassani kaksi oletusta. (1) Pelin keskustelujen rakenne muistuttaa opetuspelejä, jossa instituutio määrää keskustelun kulun ja (2) Pelien sisältämä dialogi on ottanut vaikutteita elokuvien sisältämästä vuoropuhelusta, mutta vuoropuhelujen varsinainen tekninen toteutus muistuttaa hypertekstiä. Analyysi paljasti yllättäviäkin asioita, kuten esimerkiksi keskustelun periaatteiden, eli maksiimien toteutumisen. Carlson (1985: 44-47) pitää yhteisymmärryksen ja informaation maksiimeja ylemmän tason keskustelun periaatteina, kun taas Gricen määrän ja laadun maksiimit sekä tapa- ja suhdemaksiimit muodostavat keskustelun periaatteet (Leiwo ym. 1992: 29–34). Se, että ne toteutuivat myös pelidialogissa, on mielestäni varsin positiivinen yllätys. Yhteistyön periaate toteutui peleissä jo ideologisella tasolla, sillä määrän ja laadun sekä suhde- ja tapamaksiimit on käsikirjoitettu jo valmiiksi pelin dialogiin. Tämä on mielenkiintoinen havainto, sillä yhteistyön periaate on määritelty ehdoksi keskustelun onnistumiselle. Puhujan oletetaan noudattavan yhteistyön periaatetta ja sen sisältämiä maksiimeja, kun tämä pyrkii yhteistyöhön muiden puhujien kanssa (Leiwo ym. 1992: 29). Tämän perusteella digitaalisen pelin sisältämä dialogi muistuttaa normaalia arkikeskustelua. Samalla tämä todistaa ensimmäisen olettamukseni oikeaksi: pelikeskustelu muistuttaa rakenteeltaan opetuspelejä, jossa ”ylhällä” oleva instituutio määrää keskustelun kulun. Rakenteellisesti pelidialogi on puhtaasti konstrukttiivinen. Tämä johtuu sekä keskustelujärjestelmien rakenteesta että vuoropuhelun käsikirjoitetusta muodosta. Vaikka pelidialogissa on vuorovaikutusta, se ei kuitenkaan ole vapaata. Dialogi etenee tiukasti käsikirjoittajien määrittämässä kontekstissa ja esimerkiksi aihepiiriä ei voi vaihtaa, ellei sitä ole määritelty käsikirjoituksessa.

Myös toinen oletukseni osoittautui oikeaksi. Pelidialogi voidaan nähdä hypertekstin ilmenemismuotona. Tämä taas entisestään korostaa sitä seikkaa, että interaktiivinen vuoropuhelu muistuttaa sekä käsikirjoitettua että tosielämän dialogia. Se voidaan nähdä kokonaan omana hypertekstin muotonaan, joka sisältää piirteitä arkielämän keskusteluista. Digitaalisten pelien vuoropuhelua voisi kuvailla tämän tutkimuksen perusteella dynaamisen hypertekstin yhdeksi esiintymismuodoksi.

Pelitutkimuksen pirstaleinen kenttä tekee pelidialogin jatkotutkimuksesta haasteellista. Tässä työssä teorioita jouduttiin sovittamaan pelien tutkimiseen, sillä nuoren ikänsä

vuoksi peleillä ei juurikaan ole yhtenäistä tutkimuskenttää. Pelidialogin tutkiminen on kuitenkin tärkeää, sillä tuloksista käy ilmi, että juuri vuoropuhelu on eräs tärkeimmistä juonenkuljetuksen elementeistä. Jos pelintekijät haluavat tulevaisuudessa kertoa entistä vetovoimaisempia tarinoita, pelitutkimuksen eräs painopiste on mielestäni työkalujen tarjoaminen entistä laadukkaampien tarinoiden kertomiseen.

Pelidialogin tutkiminen saattaisi antaa eväitä myös pelitutkimukselle. Myös tämän vuoksi pelien kerronnan keinojen tutkiminen olisi äärimmäisen tärkeää. Tällä hetkellä pelitutkimuksen humanistinen siipi keskittyy lähinnä pelien sosiaalisiin vaikutuksiinsa ja erinäisten pelaajaryhmien määrittelyyn. Myös pelien naiskuvaa on käsitelty mielestäni jo riittävästi. Pelejä itsessään tutkitaan vain kylmän mekaanisina tuotteina. Algoritmien takana on paljon muutakin.

Pelien kerronta on rakenteeltaan yhdistelmä hypertekstiä ja perinteistä draamaa. Vaikka pelien narratiivi on rakenteeltaan lineaarinen, puumainen mekaaninen rakenne antaa mahdollisuudet venyttää narratiivin käsitettä. Eskelisen (2005: 58) näkemys on tämän tutkimuksen perusteella oikea: digitaaliset pelit ovat rakenteeltaan kokonaan oma diskurssimuotonsa. En pidä lainkaan mahdottomana, että tulevaisuudessa pelien kerronnan keinot ylittävät muiden kertovien medioiden ilmaisukeinot. Pelaaja on aktiivinen toimija, kun taas katsoja tai lukija on vain passiivinen sivustaseuraaja (Wolf & Perron 2010: 47). Tämän tutkielman rajoissa pelien ja muiden visuaalisten medioiden välisiä kerronnallisia eroja on tutkittu varsin pintapuolisesti. Narratiivin syvempi tutkimus saattaisi antaa eväitä jopa parempia tarinoita varten. Onneksi pelitutkimus on itsekin hiljalleen heräämässä tähän. Pelit ovat ludologienkin mielestä osa kulttuuria ja narratiivinen media kirjallisuuden ja elokuvien joukossa. Yhä edelleen on valitettavan yleistä, että pelin sisältämä tarina on rakennettu vain pelimekaniikan tilkkeeksi, kuten esimerkiksi Call of Duty -sarjan edustajat (Honkala 2010).

Digitaalinen peli on kokonaan omanlaisensa populaarikulttuurin ilmentymä. Siihen ei suoraan voida soveltaa esimerkiksi elokuvissa toimivia kerronnan keinoja, mutta narratiivisena mediana digitaaliset pelit eivät istu suoraan hypertekstiksi. Ne ovat jotain siltä väliltä. Kuten tämän luvun alussa esitin, tämän tutkimuksen valossa digitaalisen pelin kerronta rakentuu kahden elementin varaan: itse tarinaan ja keinohin sen

kertomiseksi. Tekninen kehysrakenne on tässä tapauksessa yhtä tärkeä osa-alue kuin varsinainen narratiivikin.

Dynaamisen hypertekstin varaan rakentuvat digitaaliset pelit hyödyntävät digitaalisten pelien poikkeuksellista kerronnallista rakennetta. Haarautuviksi rakentuneet pelit mahdollistavat tarinan kokemisen ja siihen vaikuttamisen. Ääriesimerkkinä toimii haarautuvaksi elokuvaksi rakennettu *Heavy Rain* (Hurme 2010). Kerran tehtyä valintaa ei voi perua ja peli rakentuu näiden valintojen perusteella jokaisella pelikerralla omanlaisekseen kokemukseksi. Tällainen rakenne toteuttaa puhtaimmillaan puumaisen narratiivin perusajatusta, mutta muutaman tunnin mittainen pelikokemus ei taas missään vaiheessa pääse kovin syvälle. *Heavy Rain* hyödyntää puutteistaan huolimatta digitaalisten pelien erityislaatuista narratiivista luonnetta, kun käytännössä koko peli on rakennettu valinnoista kumpuavien syy-seuraussuhteiden varaan. *Mass Effect 2:n* jatko-osa *Mass Effect 3* (Salminen 2012) venyttää entisestään simulaation ja representaation rajoja. Pelaaja voi halutessaan ohittaa kokonaan taistelun (simulaatio) ja keskittyä vain tarinan (representaatio) seuraamiseen. Halutessaan valinnan voi tehdä myös toisinpäin.

Pelien tulevaisuus ei enää lepää pelkän laskennan ja entistä upeamman teknisen toteutuksen varassa, sillä nykytekniikan avulla pystytään loihtimaan jo lähes fotorealista grafiikkaa. Seuraava askelma interaktiivisella viihteellä on nousta muiden kulttuurituotteiden kanssa samalle tasolle. Vaikka digitaaliset pelit ovat jo nyt erottamaton osa populaarikulttuuria, pelkät myyntimäärät eivät kerro vielä mitään varsinaisesta sisällöstä. Tähän tarvitaan käsikirjoittajia. Jos peleillä itsellään on velvoite nousta insinöörien ahjosta humanismin pariin, samaa edellytetään myös sisällöltä. Tulevaisuudessa komea grafiikka ei yksistään enää riitä. Kun pelaajien keski-ikä nousee (Hiltunen & Latva 2012: 12) yli kolmenkymmenen ikävuoden, samalla myös vaatimukset digitaalisten pelien sisällöille kasvavat. Vaikka maailman ensimmäinen kolikkopeli *Pong* oli uutta ja ihmeellistä vuonna 1972, samanlaisilla tuontantoarvoilla ei enää nykyään pärjätä. Tilanne on sama kuin elokuvamaailmassa. Tuskinpa Lumieren veljesten tuotanto menestyisi enää vertailussa nykyelokuvien kanssa, vaikka ilmestymisajankohtanaan lyhyet elokuvat olivatkin jotain uutta ja ihmeellistä.

## LÄHTEET

- Aaltola, Juhani (1989) *Merkitys opettamisen ja oppimisen näkökulmasta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Abt, Clark C. (1970). *Serious Games*. Yhdysvallat: Viking Press.
- Babylon Project (2011). *The Babylon Project – Babylon 5, DVD, Babylon Five*. [online], [lainattu 2.11.2011]. Saatavilla: [http://babylon5.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://babylon5.wikia.com/wiki/Main_Page).
- Bacon, Henry (2000). *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Barthes, Roland (1977). *Image-Music-Text*. Yhdysvallat: Hill & Wang.
- Bernstein, Mark (2009). *On Hypertext Narrative*. [online], [lainattu 14.11.2011]. Saatavilla: <http://www.eastgate.com/download/OnHypertextNarrative.pdf>.
- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Yhdysvallat: University of Wisconsin Press.
- Carlson, Lauri (1985). *Dialogue Games: An Approach to Discourse Analysis*. Iso-Britannia: D. Reidel Publishing Company.
- Chatfield, Tom (2011). *Hupi Oy. Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden*. WSOY Pro Oy.
- Chatman, Seymour (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Iso-Britannia: Cornell University Press.
- Crawford, Chris (2003). *Interactive Storytelling*. Teoksessa Video Game Theory Reader, sivut 259–275. Yhdysvallat: Routledge.
- Donovan, Tristan (2011). *Replay: History of Video Games*. Yhdysvallat: Yellow Ant.
- Drew, Paul & John, Heritage (1992). *Talk at work*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dudley, Andrew (1985). *Concepts in Film Theory*. New York: Oxford University Press.
- eDome (2012). *Ken Levine kiusaa Bioshock Infiniten kehitystiimiä*. [online], [Lainattu 10.3.2012.] Saatavilla: <http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/ken-levine-kiusaa-bioshock-infinite-kehitystiimia>.
- Egenfeldt Nielsen Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Yhdysvallat: Routledge.



- Ellison, Brent (2008). *Defining Dialogue Systems*. [online], [Lainattu 26.10.2011]. Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/feature/3719/defining\\_dialogue\\_systems.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3719/defining_dialogue_systems.php).
- Eskelinen, Markku (2005). *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Sitran raportteja 51*. [online], [Lainattu 25.2.2012]. Saatavilla: <http://www.sitra.fi/julkaisut/raportti51.pdf>.
- Forsström, Mikko (2005). *Kreikkalainen naimakauppa*. God of War -pelin arvostelu. *Pelit-lehti* 6/2005, sivut 46–47, Helsinki: Sanoma Magazines.
- Frasca, Gonzalo (2003a). *Simulation versus Narrative*. Teoksessa *Video Game Theory Reader*. Toim. Wolf & Perron, sivut 221–237. Yhdysvallat: Routledge.
- Frasca, Gonzalo (2003b). *Ludologists Love Stories Too: Notes from a Story That Never Took Place*. [online]. [Lainattu 29.10.2011]. Saatavilla: [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)
- Gaudreault, André (1990). *Film, Narrative, Narration: The Cinema of the Lumiere Brothers*. *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Thomas Elsaesser & Adam Barker (toim.). Iso-Britannia: BFI Publishing.
- Goldin, Dina, Scott Smolka, Paul Attie & Elaine Sonderegger (2004). *Turing Machines, transition systems, and iteration*. *Journal of Information and Computation* numero 194, sivut 101–128.
- Gravett Sarah & Petersen Nadine (2002). *Structuring Dialogue with Students via Learning Tasks*. *Innovative Higher Education* numero 26, neljäs vuosikerta, sivut 281-291.
- Greimas A.J. (1980). *Strukturaalia semantiikkaa*. Tampere: Gaudeamus.
- Hakulinen, Auli (1997). *Johdanto*. Teoksessa *Tainio (toim.) Keskusteluanalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino.
- Hegevall, Peter (2011). *L.A. Noire – Gamereactor Suomi*. [online], [Lainattu 5.12.2011]. Saatavilla: <http://www.gamereactor.fi/arviot/80673/L.A.+Noire/>.
- Heritage, John (1984). *Garfinkel and ethnomethodology*. Iso-Britannia: Polity Press.
- Hickman, Brent (2008). *Review on Subgame Perfect Equilibrium*. [online], [Lainattu 28.10.2011]. Saatavilla: [http://home.uchicago.edu/~hickmanbr/uploads/SPNE\\_review.pdf](http://home.uchicago.edu/~hickmanbr/uploads/SPNE_review.pdf).
- Hietala, Veijo (2007). *Media ja suuret tunteet. Johdatus 2000-luvun uusromantiikkaan*. Toinen painos. Helsinki: BJT Kustannus.
- Hiltunen KooPee & Suvi Latva (2012). *The Finnish Game Industry 2010-2011*. [online], [Lainattu 10.2.2012]. Saatavilla: <http://hermia-fi->

bin.directo.fi/@Bin/ed4d728dc03f5a1ea2959bd265060915/1328995326/application/pdf/928763/Finnish%20Games%20Industry%202010-2011.pdf.

- Honkala, Tuomas (2010). *Sekaisin kommunimisista. Call of Duty: Black Opsin arvostelu*. Pelit-lehti 11/2010, sivut 25-27. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Honkala, Tuomas (2012). *Epäilevä Tuomas – GDC 2012, perjantai*. [online], [Lainattu 10.3.2012]. Saatavilla: <http://www.pelit.fi/blogit/tuomas-honkala-epaeilevae-tuomas>.
- Hurme, Heikki (2010). *Aikuisten oikeesti. Heavy Rainin arvostelu*. Pelit-lehti 3/2010, sivut 40–41. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Ikola, Osmo (1992). *Nykysuomen käsikirja*. Kolmas painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- ISK (2004). Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Kalata, Kurt (2011). *The Guide to the Classic Graphic Adventures*. Yhdysvallat: Hardcore Gaming 101.
- Kalliokoski, Jyrki (2005). Referointi ja moniäänisyys kielenkäytön ilmiönä. Teoksessa: Markku Haakana & Jyrki Kalliokoski (toim.). *Referointi ja moniäänisyys*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Kangas, Sonja, Lundvall, Anita & Tossavainen, Tommi (2009). *Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa*. Liikenne- ja viestintäministeriö, Lasten ja nuorten mediafoorumi. [online]. [Lainattu 10.12.2011]. Saatavilla: <http://www.arjentietoyhteiskunta.fi/files/168/Pelipahkina.pdf>.
- Kielikone (2012) *Kielikone.fi*. [online]. [Lainattu 10.2.2012]. Saatavilla: <http://mot.kielikone.fi/mot/vaasayo/netmot.exe/>.
- Klastrup, Lisbeth (2003). *Paradigms of Interaction: Conceptions and Microconceptions of the Field Today*. Dichtung Digital, 4/2003.
- Konttinen, Riitta & Laajoki Liisa (2000). *Taiteen sanakirja*. Otava 2000.
- Kosunen, Sami (2002). *Seikkailu- ja roolipelien mallityypit ja niiden keskeiset ominaisuudet, pejaatyypit sekä pelaajien motivaatiot ja tietotarpeet*. Julkaisematon pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, tietojenkäsittelyn laitos.
- Kuiri, Kaija (1984). *Referointi Kainuun ja Pohjois-Karjalan murteissa*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Kuiri, Kaija (2006). *Referoinnin uusi aika*. Virittäjä 4: 637–644.
- Kuorikoski, Juho (2009). *Apinasaarelle ja takaisin. LucasArtsin seikkailupelien historia*. Pelit-lehti 6-7/2009, sivut 20-25. Helsinki: Sanoma Magazines.

- Kuorikoski, Juho (2011). *Viva la revolución!*, Deus Ex: Human Revolutionin ennakko. Pelit-lehti 6-7/2011, sivut 6-8. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Kuorikoski, Juho (2012). *Kaunis mieli*. To the Moonin arvostelu. Pelit-lehti 2/2012, sivut 32-34. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Kurhila, Salla (2008). Keskustelunanalyysin esittelyä ja rajankäyntiä – kakkoskielisten keskustelujen haaste. Teoksessa Sajavaara, Kati & Arja Piirainen Marsh (toim.) *Kieli, diskurssi & yhteisö*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Laaksonen, Kaj (2000). *Viimeinen petolintu*. Falcon 4.0:n arvostelu. Pelit-lehti 2/2000, sivu 67. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Lehtiniemi, Tero (2011). *L.A. Noire (PS3, Xbox 360)*. [online], [Lainattu 5.12.2011]. Saatavilla: <http://dome.fi/pelit/arvostelut/la-noire>.
- Leiwo, Matti, Minna-Riitta Luukka & Tarja Nikula (1992). *Pragmatiikan ja retoriikan perusteita*. Jyväskylän yliopiston Viestintätieteiden laitos.
- Lenssen, Philip (2011). *Graphic Adventures: Being a Mostly Correct History of the Adventure Game Classics*. Lontoo, Iso-Britannia: Lightning Source UK.
- Lowe, N.J. (2009). *The Classical Plot and the Invention of the Western Narrative*. Lontoo, Iso-Britannia: The Cambridge University Press.
- Luukka, Marja-Riitta (2008). Näkökulma luo kohteen: diskurssintutkimuksen taustaolekset. Teoksessa Sajavaara, Kati & Arja Piirainen Marsh (toim.) *Kieli, diskurssi & yhteisö*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Mckee, Robert (1998). *Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Lontoo, Iso-Britannia: Methuen.
- Niiniluoto, Ilkka (1980). *Johdatus tieteenfilosofiaan. Käsitteen ja teorianmuodostus*. Helsinki: Otava.
- Nuolijärvi, Pirkko (1990). *Keskustelututkimus*. Teoksessa Mäkelä, Klaus (toim.): Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta, sivut 114-141. Helsinki: Gaudeamus.
- Nurmi, Timo (2003). *Gummeruksen suuri suomen kielen sanakirja*. 3. tarkistettu painos. Helsinki: Gummerus.
- Peräkylä, Anssi (1997). *Institutionaalinen keskustelu*. Teoksessa Tainio, Liisa (toim.): Keskustelunanalyysin perusteet, sivut 177-203. Tampere: Vastapaino.
- Puolimatka, Tapio (1997). *Opetusta vai indoktrinaatiota: Valta ja manipulaatio opetuksessa*. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Reitala, Heta & Timo Heinonen (2001). *Dramatisoitua todellisuutta*. Teoksessa Heta Reitala ja Timo Heinonen (toim.), Dramaturgioita .

- Näkökulmia draamateorian, dramaturgian ja draama-analyysin ongelmiin. Saarijärvi: Palmeniakustannus.
- Rovio (2012). *Home – Rovio*. Rovio Mobilen kotisivut. [online]. [Lainattu 12.2.2012]. Saatavilla: <http://www.rovio.com/>.
- Saari, Seppo (2006). *Tuottavuus. Teoria ja mittaaminen liiketoiminnassa*. Helsinki: Mido Oy.
- Salen, Katie & Zimmerman Eric (2006). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Lontoo, Iso-Britannia: The MIT Press.
- Salminen, Tapio (2010). *Avaruusmiehen tarina*, Mass Effect 2:n arvostelu, Pelit-lehti 2/2010, sivut 29-31. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Salminen, Tapio (2011a). *Haavoittunut enkeli*, L.A. Noiren arvostelu, Pelit-lehti 6-7/2011, sivut 20-22. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Salminen, Tapio (2011b). *Peililasit pimeässä*, Deus Ex: Human Revolutionin arvostelu, Pelit-lehti 10/2011, sivu 52. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Salminen, Tapio (2012). *Päivien loppu*. Mass Effect 3:n arvostelu, Pelit-lehti 3/2012, sivut 23–26. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Salosaari, Kari (1991). *Freytag Redivivus*. Komedian semiotiikkaa. Kirjallisuudentutkijain seuran vuosikirja 45. Helsinki: Kirjallisuudentutkijain seura.
- Seedhouse, Paul (2004). *The interactional architecture of the language classroom: A conversational analysis perspective*. Malden: Blackwell Publishing.
- Seeger, Linda (1994). *Making a Good Script Great*. Second Edition. Yhdysvallat: Samuel French Trade.
- Sihvonen, Tanja (2004). *Olipa kerran... peli? Digitaaliset pelit, kerronta ja pelitilanteen aika-tila-jatkumo*. Lähikuva 2-3/2004, sivut 16-24. Turku: Varsinais-Suomen elokuvakeskus.
- Sillanpää, Miika (2011). *Mustat hatut ja peililasit*, Deus Ex: Human Revolutionin arvostelu, Pelit-lehti 8/2011. Helsinki: Sanoma Magazines.
- Simons, Jan (2007). *Narrative, Games and Theory*. [online], [Lainattu 1.11.2011]. Saatavilla: <http://www.gamestudies.org/0701/articles/simons>.
- Streeck, Jürgen (1993). *Gesture as a Communication: It's Coordination With Gaze and Speed*. Communication Monographs 60 (4), sivut 275–299.
- Tainio, Liisa (2005). *Luokkahuoneen vuorottelujäsennyksen rikkomiset*. Teoksessa Kuure, Kärkkäinen & Saarenkangas (toim.). Kieli ja sosiaalinen toiminta – Language and social action. AfinLA:n julkaisu 63, sivut 179–192. Jyväskylä.

- Tainio, Liisa & Elina Harjunen (2005). *Pedagogisen auktoriteetti rakentuminen luokkahuoneen vuorovaikutuksesa*. Opettajan näkemykset ja tuntikäytänteet kahden metodin valossa. Jyväskylä.
- Tainio, Liisa (2007). *Vuorovaikutus luokkahuoneessa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Taylor, Stephanie (2001). *Locating and Conducting Discourse Analytic Research*. Teoksessa M. Wetherell, S. Taylor & S.J. Yates (toim.) *Discourse as Data*. Lontoo: Sage, sivut 4–45.
- Thornborrow, Joanna (2002). *Power Talk: Language and interaction in institutional discourse*. Malaysia: Pearson Education.
- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi (2002). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Vacklin Anders, Janne Rosenvall & Are Nikkinen (2008). *Elokuvan runousoppia – Käsikirjoittamisen syventävät tiedot*. Helsinki: Like.
- Vogler, Christopher (1996). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. Revised Edition. Lontoo, Iso-Britannia: Boxtree.
- Wardrip-Fruin Noah (2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Lontoo, Iso-Britannia: The MIT Press.
- WB (2011). *Warnerbros. : HOME*. [online], [Lainattu 2.11.2011]. Saatavilla: <http://warnerbros.com/B>.
- Wittgenstein, Ludwig (1975). *Varmuudesta*. Porvoo: WSOY.
- Wittgenstein, Ludwig (1981). *Filosofisia tutkimuksia*. Porvoo: WSOY.
- Wolf Mark J. P. (2001). *The Medium of Video Game*. Lontoo, Iso-Britannia & New York, Yhdysvallat: Taylor & Francis Books Inc.
- Wolf Mark J.P & Bernard Perron (2003), *The Video Game Theory Reader*. Lontoo, Iso-Britannia & New York, Yhdysvallat: Taylor & Francis Books Inc.
- Wolf Mark J.P & Bernard Perron (2010). *The video Game Theory Reader 2*. Lontoo, Iso-Britannia & New York, Yhdysvallat: Taylor & Francis Books Inc.
- Yin-Poole, Wesley (2011). *L.A. Forensic: Brendan McNamara on L.A. Noire*. [online], [Lainattu 5.12.2011], Saatavilla: <http://www.eurogamer.net/articles/2011-11-15-l-a-forensic-brendan-mcnamara-on-l-a-noire-interview>.

LIITE: Ote litteroidusta aineistosta

## Mass Effect 2

ESITTELY

**Illusive Man:** Commander Shepard

**Shepard:** Illusive Man. I thought that we'd be meeting face to face

**Illusive Man:** A necessary precaution. Not unusual for people who know what you and I know.

### Dialogipyörän vaihtoehdot:

1. **You don't know me**
2. **What do "we" know?**
3. **I need some answers**

### POLKU 1:

**Valinta:** You don't know me

**Shepard:** You might still be the reason I'm still alive, but that doesn't mean I trust you

**Illusive Man:** You need to put your personal feelings aside. Humanity is up against the greatest threat of our brief existence.

### POLKU 2:

**Valinta:** What do "we" know?

**Shepard:** What exactly is it that "you and I know"?

**Illusive Man:** That our place in the universe is more fragile than we'd like to think. That one man – one specific man – might be all that stands between humanity and the greatest threat of our brief existence.

### POLKU 3:

**Valinta:** I need some answers

**Shepard:** From what I hear, I cost you a fortune. Why'd you do it?

**Illusive Man:** For the defense and preservation of humanity. I didn't spend two years and billions of credits helping you back to serve as a common soldier. But humanity is up against the greatest threat of our brief existence.

POLUT YHDISTYVÄT

**Shepard:** The Reapers.

**Illusive Man:** Good to see that your memory is still intact. How are you feeling?

### **Deus Ex: Human Revolution**

ESITTELY (Ensimmäisellä kerralla)

**Wayne Haas:** Yeah yeah, hang on just a sec.. Shit, Jensen.

**Adam Jensen:** Haas, surprised to see you here.

**Wayne Haas:** Yeah, well, I guess you're better at looking out for yourself than I am.

**Adam Jensen:** I don't have time for your self-pity. I need to get into the Morgue.

**Wayne Haas:** That's it? Forget it. I don't know what's going on with that body down there, but orders come from the Brass. No one gets in. First thing you say to me, after almost two years, is you want something?

**Adam Jensen:** Should I give you an order? You've always been very good at following those.

**Wayne Haas:** God damn... Where do you get off being so self-righteous? You think I like this? Look at me! From SWAT team commander to a crummy desk sergeant in a two-bit precinct! I don't need this from you. I get enough of it at home. So either come with something better than your usual attitude, or you can just forget it! Because you came to me.

ESITTELY (uusintayritys)

**Wayne Haas:** Oh great, twice in one day

**Adam Jensen:** Terrorist in the Morgue, I have to see him

**Wayne Haas:** First of all, lose the attitude. Second, you got to give me some kind of reason I should risk my neck with the feds over you. You're not my favourite person in the world.

**Vaihtoehdot:**

**Absolve:** You're angry: you've got a right to be. But I have to get inside that Morgue.

**Plead:** I can't deal with our past right now. I know it's a risk, but I really need to get into that Morgue

**Crush:** You think I knew you'd be here? Just open the door, and stop getting in the way

**ABSOLVE:**

**Adam Jensen:** Okay, look, I get it, you're angry, you've got a right to be. I'm putting you in to a bad position, but I have to get inside that Morgue. I won't let it get back to you.

**Wayne Haas:** I'm always in a bad position. This isn't fair. Why are you doing this? Putting me between a rock and a hard place – again! You want me to sacrifice my job to save your boss' ass? And if I lose my job, my life goes into the toilet, but you don't even care about that, do you?

**PLEAD:**

**Adam Jensen:** Alright, that was a cheap shot, I'm sorry. I wasn't expecting you here, and I can't deal with our past right now. I know it's a risk to you, but I really need to get into that morgue.

**Wayne Haas:** Aw – geez, Jensen. This isn't fair. Why are you doing this? Putting me between a rock and a hard place – again! You want me to sacrifice my job to save your boss' ass? And if I lose my job, my life goes into the toilet, but you don't even care about that, do you?

**CRUSH:**

**Adam Jensen:** You think I knew you'd be here? I'd have been just as happy without ever seeing you again, believe me. But I need to get into that Morgue, so just open the door, and stop getting in the way when innocent people are in danger

**Wayne Haas:** You don't get to bully, me, Jensen. You're not my boss anymore! My boss wants me to keep people like you away from the Morgue. And that's what I'm going to do. You see, if I let you in, my job is gone, it's over! And it's about the only thing that I have left, so I think I'll hold on to it, and even you can't blame me for that.

**L.A. Noire**

ESITTELY

**Phelps:** You ready to answer some questions?

**McCaffrey:** You think I have the answers?

**Phelps:** People who run from police usually have something to hide.

**McCaffrey:** Touché, Detective. Let's see, where this takes us.



Todistusaineiston perusteella luotu kysymyslista avautuu:

1. Alibi for McCaffrey
2. Access to tire iron

**1. Alibi for McCaffrey**

**Phelps:** Evelyn died sometime around midnight. Remind me – where were you?

**McCaffrey:** I was at home, writing. I'm working on a manuscript.

**VAIHTOEHDOT:**

**TRUTH:**

**Phelps:** I believe that you were home at the time of the murder.

**McCaffrey:** Am I free to go?

**DOUBT:**

**Phelps:** Perhaps you were at home, writing

**McCaffrey:** As I said, I was writing

**LIE:**

**Phelps:** You're lying, McCaffrey. You were out on at the railyard.

**McCaffrey:** And what do you have that proves I was there?