

Narratiivit avoimissa pelimaailmoissa

TURUN YLIOPISTO
Tietotekniikan laitos
LuK-tutkielma
Tietojenkäsittelytiede
Toukokuu 2024
Jesse Tornberg

TURUN YLIOPISTO
Tietotekniikan laitos

JESSE TORNBORG: Narratiivit avoimissa pelimaailmoissa

LuK-tutkielma, 20 s.
Tietojenkäsittelytiede
Toukokuu 2024

Videopelit ovat laaja ja monimuotoinen osa viihdettä. Niissä voidaan kertoa tarinoita tai auttaa pelaajia luomaan oma tarina pelimaailmassa. Kirjoihin ja elokuvaan verrattuna pelit ovat vuorovaikutteinen media, mutta tarinankerronnalliset menetelmät on vaikea sovittaa uuteen välineeseen vanhan ymmärryksen mukaan. Tämä olennainen ero ei tarkoita että vanhemman ja laajemmin tutkitun median teorit eivät päde videopelien, mutta niitä tulee mukauttaa tarvittavasti. Avoin pelimaailma tarjoavat pelaajille ennennäkemättömän vapauden toimia ja liikkua pelimaailmassa, mutta tämä ei välity tarinankehityksen osalla. Vaikka pelaajat voivat liikkua pelimaailmassa miten tahansa, selkeästi määritetyt tehtävät tulee suorittaa aina tietyssä järjestyksessä. Tätä ristiriitaa ei ole helppo ratkaista ilman pelaajalle tärkeän autonomian vähentämistä ja täten avoimuuden mitätöimistä.

Tässä tutkielmassa on tarkasteltu erilaisia rakenteita peleissä kehittyvien tarinoiden muodostuksessa ja avoimien pelien tarjoamissa mahdollisuuksissa. Tutkielman tarkoituksena on myös tarkastella miten tarinat eroavat pelien ja kirjojen välillä ja mitä ongelmia pelien tarinankerronnassa on. Lopputuloksena on ymmärrys, että vaikka pelit ovat vuorovaikutteisia niiden tarinat eivät pysty toteuttamaan vuorovaikutteisuuksia yhtä vahvasti. Peleissä voidaan kuitenkin tarjota kokemus tarinasta, jossa pelaaja on tärkeä osa sen etenemistä.

Asiasanat: Narratiivit, avoin pelimaailma

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tausta	4
2.1	Narratiivit	4
2.2	Pelit	7
3	Narratiivit videopeleissä	10
3.1	Tarinankerronnan rakenteet	10
3.2	Upotettu ja nouseva tarinankerronta	13
4	Avoimet pelit	15
5	Yhteenveto	18
	Lähdeluettelo	21

Kuvat

2.1	Tarinan tapahtumien ajallinen ja kausaalinen järjestys	7
3.1	Helminauhamalli	11
3.2	Haarautuva- ja Huvipuistomalli	12
3.3	Rakennuspalikkamalli	13

1 Johdanto

Videopelejä on tuhansia, yksinkertaisista peleistä kuten *Space Invaders* (Taito, 1978) monimutkaisiin, sosiaalisesti sekaviin ja laajoihin pelimaailmoihin kuten *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) ja *EVE Online* (CCP Games, 2003). Ja niiden tarjoamien kokemusten ja kerrottujen tarinoiden määrä on yhtä suuri. Pelien määritelmä itsessään on muuttunut ajan myötä. Samalla tavalla pelaajien odotukset pelien tarjoamista kokemuksista ja tarinoista ovat kasvaneet. Pelit tarjoavat monimuotoisia vaihtoehtoja riippuen pelaajien mieltymyksistä, ja pelaajat, joita motivoivat eri tekijät voivat päätyä valitsemaan saman pelin ja kokemaan sen omalla erityisellä tavallaan.

Pelit ovat vuorovaikutteinen media luontaisesti pelattavuuden saavuttamiseksi, pelien tarinoista puuttuu usein sama interaktiivisuus. Edellä mainittua epäyhdenmukaisuutta pelien pelattavuuden ja niiden kertomien tarinoiden välillä on tutkittu jo pitkään. Monetkin pelikehittäjät ovat koettaneet luoda pelejä ja pelimaailmoita, jotka mukautuisivat pelaajien tekemien päätösten kanssa antaen näille päätöksille nähtävän ja koettavan merkityksen pelin sisällä, kuten Bethesdan *Fallout 3* (2008). Tämä mukautuvuus johtaa erilaisiin muotoihin tarinan rakentumisen suhteen, sekä pelaajakokemuksiin vaihtoehtojen kasvaessa.

Pelien kertomat tarinat ovat tärkeä osa pelajaakokemusta ja voivat myös toimia motivaationa pelissä etenemiselle pelattavan hahmon edistymisen ohella. Tarinoiden kertominen voi tapahtua erilaisilla tavoilla pelin tyylistä riippuen. Tarinan kerronnas-

sa voidaan turvautua pelkkään tekstiin pelin sisällä tai perinteiseen kertojaan, joka voi olla itse pelattava hahmo. Kerronta voidaan toteuttaa myös pelihahmojen välisenä keskusteluna, jossa pelaaja voi olla mukana tai välianimaatioin tai videoin.

Avoimet pelimaailmat voivat toteutua keskeisen tarinan kanssa tai ilman päätehtävää (engl. main quest). Avoimuus pelissä on harvoin sen olennaisin piirre pelattavuuden kannalta vaan toimii enemmän asetuksena pelimaailman rakentamisessa. Avoimuus väistämättä vaikuttaa pelin kulkuun, mutta se toimii yhdessä toisten genrejen, kuten roolipelaamisen, seikkalun, selviytymisen tai kaupunginrakennuksen kanssa luodakseen pelikokonaisuuden.

Tässä tutkielmassa on tarkoitus kartoittaa narratiivien teoriaan liittyvää tutkimusta erityisesti avoimissa pelimaailmoissa ja saada ymmärrys siitä mitä narratiivit ja avoimet pelimaailmat ovat valitun kirjallisuuden näkökulmasta.

Tutkielma on ensisijaisesti kirjallisuuskatsaus aikaisempaan tutkimukseen narratiiveista avoimissa pelimaailmoissa. Tutkimuskysymys osoittautui haastavaksi tarkalleen aihealueeseen liittyvien lähteiden puutteen takia. Aihetta sivuavaa kirjallisuutta on taasen paljon, joka luo oman ongelman lähteiden karsimisessa. Videopelien narratiiveista sekä niiden tärkeydestä ja luonteesta löytyy useita mielipiteitä niin pelitutkijoilta kuin media-alankin tutkijoiden puolelta. Toisena haasteena esiin nousi myös pelien avoimuuden käsite.

Hakuja tehtiin useilla eri hakulauseilla mutta täysin tähän sopivia hakutuloksia ei saatu. Aineisto kerättiin hakemalla ensimmäisenä pelkästään tarinankerrontaan liittyvä aineisto. Muu aineisto kerättiin hakemalla yksitellen aihealueeseen liittyvää materiaalia, narratiivit videopeleissä ja avoimet pelimaailmat.

Ensimmäisenä avataan tarvittava tausta tarinankerronnasta yleisesti perinteisessä mediassa, kuten elokuvissa ja kirjoissa. Toisena on määritellään pelit, jotta voidaan ymmärtää mahdolliset rajoitteet ja eroavaisuudet niin videopelien sisällä kuin eri medioiden välillä. Tämän jälkeen käsitellään itse aineisto keskittyen nar-

ratiiveihin videopeleissä ja avoimien pelien tarjoamaan kokemukseen ja tarinoiden muodostumiseen niissä. Viimeisenä on yhteenveto ja tutkimustulokset, sekä mahdolliset jatkotutkimuskohteet.

2 Tausta

Pelien laajuus on kasvanut vuosien myötä kohti suurempia ja kattavampia maailmoja. Nämä pelimaailmat voivat olla joko satunnaisesti luotuja, kuten *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) tai kokonaan käsin tehtyjä kuten *Alan Wake 2* (Remedy Entertainment, 2023). Pelit itsessään voivat kertoa tarinoita, olla alusta kilpailulle tai pelkästään viihteellinen harrastus. Pelien määrittelyminen ei kuitenkaan ole niin yksiselitteinen asia kuin voisi ensin ajatella. Myös narratiivit ja niiden rakentaminen sekä näiden rakenteiden ymmärtäminen erilaisissa muodoissa on tärkeä osa tätä tutkielmaa. Tässä luvussa käydään läpi narratiivien määrittelmä perinteisessä mediassa ennen aineiston käsittelyä, jossa tutkitaan tarkemmin narratiivien muotoa ja merkitystä videopeleissä. Toisena osana tässä luvussa on videopelien määrittelyyn liittyvä osio, joka antaa tarvittavan ymmärryksen pelien luonteesta.

2.1 Narratiivit

Tarinat ovat läsnä kaikilla elämän osa-alueilla, ja niitä myös kerrotaan kaikenlaisilla välineillä. Kautta historian, aina kun uusi väline on ilmestynyt, tarinankertojat ovat pian omaksuneet sen ja liittäneet sen tarinankerronnan välinevalikoimaansa. Alkaen esihistoriallisen ajan suulisesta tarinankerrontaperinteestä jatkuen luolamaalauksiin ja erilaisiin tauluille, kääroille ja sivuille kirjoitetuin ja painetuin tarinoin aina elokuvaan, sarjakuviin ja viimeisimpänä tietokonevälitteisiin tarinoihin saakka. Uudet mediat ovat tarjonneet tarinankertojille uusia mahdollisuuksia. Tavallisesti uuden

välineen tulo ei ole merkinnyt vanhan välineen väistymistä, vaan ne ovat jatkaneet rinnakkaiseloja ja täydentäneet toisiaan, sillä jokaisella välineellä on omat ominaispiirteensä, jotka mahdollistavat erilaiset kokemukset. [1] Tarinat ovat kertomuksia tapahtumista, jotka ovat tapahtuneet joko todellisessa tai kuvitteellisessa maailmassa. On kuitenkin monia tapahtumasarjoja, joita ei voida pitää tarinoina. Tarinat kertovat merkityksellisistä tapahtumista ja merkityksellisiä niistä tekevät se, että tarinoilla on jonkinasteinen merkitys jollekin. Esimerkiksi se, että sataa, ei ole oikeastaan merkityksellinen tapahtuma. Tapahtumasta tulee merkityksellinen mikäli sade valuu jonkun päälle, johon sade vaikuttaa, esimerkiksi tarinan hahmo. (McKee, 1997) [2] Kaksi huomion arvoista osaa tarinankerronnasta ovat diegeettisyys ja jäljittely (engl. diegesis ja mimesis), eli tapa miten tarina kerrotaan. Diegeettisyydessä on kyse juontamisesta ja kertomisesta, jäljittelyssä puolestaan on kyse näyttämisestä kertomisen sijaan.

Vanhin ja useimmin käytetty rakenne tarinan kerronnassa, oli paitsi sitten elokuvasta, kirjasta tai teatterinäytelmä, on klassinen kolmen tai neljän näytöksen rakenne. Tämä rakenne jakaa juonen kolmeen näytökseen, kuvaten eri vaiheita niin sanotussa sankarin tarinassa eli monomyytissä. Tarinan suuren ongelman kaksijakaisuus on tälle rakenteelle ominaista. Rakenteessa on tyypillisesti olemassa ulkoinen ongelma, joka voidaan korjata vain ulkoisten toimien avulla, sekä sisäinen ongelma, sankarin sisäinen virhe, joka estää häntä ymmärtämästä ulkoista ongelmaa ja sen ratkaisua. Tämä sisäinen vika estää sankaria ratkaisemasta ulkoista ongelmaa ja se on ensin korjattava, ennen kuin ulkoinen ongelma voidaan ratkaista.

Kolmiosainen rakenne on yleisin ja klassisin, mutta ei kuitenkaan ainoa rakenne, joka esiintyy perinteisessä mediassa. Tämän lisäksi on kaksi muuta perusrakennetta, minimalistinen rakenne ja antirakenne. Kolmijakaisuuden ohella klassisesta rakenteesta löytyy seuraaviakin piirteitä: kausaalisesti toisiinsa liittyvien tapahtumien juoni, suljettu loppu, lineaarinen ajankulku ja johdonmukainen todellisuus. Lisäksi

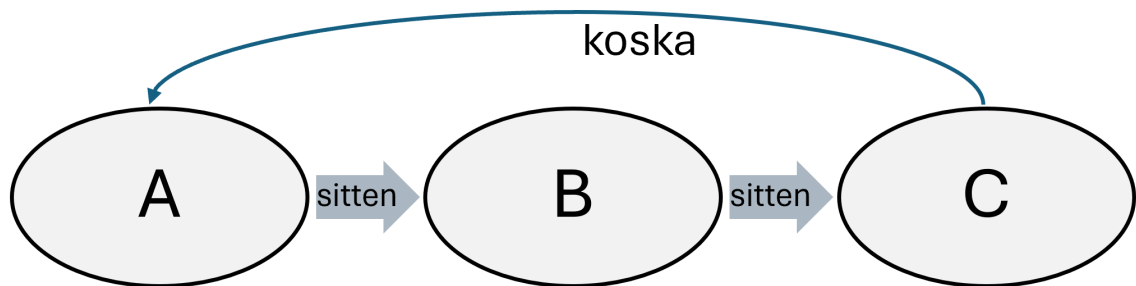
klassisessa rakenteessa on nähtävissä sisäisen ja ulkoisen konfliktin vastapainoisuus sekä yhden hahmon tunnistaminen sankariksi. Kyseinen hahmo on aktiivinen toimija ja saa tapahtumat käyntiin. Minimalistinen rakenne puolestaan jättää tarinan lopun avoimeksi, eli antaa yleisön päätyä tarinan lopputulokseen itse. Minimalistisessa rakenteessa on myös ominaista käyttää useita päähenkilöitä, ja päähenkilöiden toiminta on passiivista ja reaktiivista, sekä keskittyminen pikemminkin sisäisiin kuin ulkoisiin konflikteihin.

Kolmantena on anti-rakenne (engl. anti-structure). Anti-rakenteelle huomattavimmat asiat ovat juonen eteneminen toisistaan riippumattomien sattumien kautta sekä tarinan ajan hämärtyminen niin, että lineaarista ajallista etenemistä on mahdotonta havaita ja todellisuus on epäjohdonmukainen. [2]

Tarinan ja juonen erottaminen toisistaan on yleistä kerronnallisessa mediassa. Tarina viittaa siihen, mitä tarinamaailmassa on todella tapahtunut. Esimerkiksi mustasukkainen aviomies, joka epäilee vaimonsa pettävän häntä, on jättänyt tämän. Juoni viittaa tapahtumien kulkuun sellaisena kuin se tosiasiasa kerrotaan ja toimii näköalapaikkana tarinamaailmaan. Juonen avulla lukija saa tietää, mitä on tapahtunut, vaikka osan tarinasta pelaaja yleensä päättelee. Esimerkiksi kun etsivä tutkii rikospaikkaa, voimme päätellä, että rikos on tapahtunut, vaikka juoni ei ole paljastanut sitä meille. Juoni on ainoa yhteys, joka lukijalla on tarinamaailmaan.

Tarinoiden perusominaisuus on se, että ne järjestävät tapahtumia ajallisen ulottuvuuden mukaan. Tapahtuma A voi tapahtua ennen, jälkeen tai samanaikaisesti tapahtuman B kanssa. Tarinat yhdistävät tapahtumia toisiinsa myös kausaalisesti, havainnollistettu kuvassa 2.1 tapahtumaketjulla. Tapahtuma A tapahtuu tapahtuman B vuoksi, samoin kaikki tapahtumaa B seuraavat tapahtumat. Kertomusten kausaalisuutta ei pitäisi tulkita klassisessa mielessä, vaan se olisi pikemminkin nähtävä todennäköisyysjakaumana mahdollisten peräkkäisten tapahtumien välillä. Se, että A tapahtui B:n takia, olisi tulkittava seuraavasti: olosuhteet huomioon ottaen

on järkevää, että B seuraa A:ta tapahtumien kuvauksessa, eli on nollaa suurempi todennäköisyys, että B aiheutti A:n. Tarinan jäsentäminen siten, että tarinan tapahtumien välisissä suhteissa on järkeä, on ratkaisevan tärkeää kerronnan johdonmukaisuuden kokemuksen kannalta ja vuorovaikutteisen tarinankerronnan haaste. Ilman selkeästi ilmaistua kronologisuutta ja kausaalisuutta tarina hajoaa satunnaisen tapahtumien ketjuksi. [1]



Kuva 2.1: Tarinan tapahtumien ajallinen ja kausaalinen järjestys

2.2 Pelit

Ennen tarkempaa tarkastelua pelien tarinankerronnallisesta kyvykkyydestä tulee ensin ymmärtää miten pelit ja videopelit määritellään. Videopelit ovat sääntöpohjaisia järjestelmiä joiden kanssa ollaan vuorovaikutuksessa, siihen voi osallistua yksi tai useampi pelaaja. Peleillä on jokin lopputila, tai maali jota kohti pyritään etenemään sääntöjen puitteissa. Edellä mainittu lopputila voi olla pelinkehittäjien määrittelemä tai pelaajan itse päättämä päätöskohta. Esimerkiksi *The Sims 2*-pelissä (Maxis 2004) on pienempiä tavoitteita pelin etenemisen kannalta kuten hahmojen tarpeiden täyttäminen, mutta *The Sims 2*-pelissä ei ole määriteltyä loppua, tämä lopputilan puute tekee siitä enemmän lelu kuin peli. [3] Verrattuna erilaisiin peleihin kuten, urheiluun, lautapeleihin ja korttipeleihin on videopeleille ominaista virtuaa-

lisen maailman simulointi mikä mahdollistaa interaktiivisuuden pelin mekaniikkojen kanssa.

Pelit voidaan jakaa genreihin, mutta nämä jaot eivät ole vedenpitäviä ja voivat aiheuttaa ristiriitaa, jos niitä lähdetään käsittelemään erehtymättöminä. Erimielisyyksiä yksittäisten genrejen välillä on niin pelaajien, kehittäjien sekä akateemisen kirjallisuudenkin sisällä erityisesti avoimien pelien kohdalla. Merkittävä esimerkki tästä on *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) julkaisu, jossa pelin ohjaaja mukaan tarkoituksena ei ollut missään vaiheessa tehdä pelistä avointa maailmaa, mutta pelaajien kokemuksen mukaan peli tuntui heille avoimelta maailmalta. [4]

Sullivan, Mateas, ja Wardrip-Fruin (2012) [5] määritelmän mukaan avoimissa maailmoissa on lukuisia vaihtoehtoja pelaajalle. Tanenbaum (2013) [6] määrittelee avoimet maailmat peleiksi, jotka tarjoavat pelaajalle työkalupakin. Työkalupakin avulla pelaaja voi luoda emergenttejä eli pelaajan itse luomia tarinoita simuloitussa maailmassa luomalla paljon pieniä, toisiinsa liittyviä tavoitteita, jotka ovat levittäytyneet laajalle virtuaaliselle maantieteelliselle alueelle. Muissa määritelmässä keskitytään pelimaailman tutkimiseen, esimerkiksi Szymazynek, Dickinson ja Duckett (2011) [7] määrittelevät avoimet maailmat suurten avoimien maailmojen käytöksi, jossa pelattavuus painottuu maailmassa seikkailuun ja sen tarkkailuun pelaajan omasta toimesta.

Avoimien pelien määrittelemisen on vaikeaa kirjallisuuden pohjalta, ne eivät ole selkeästi määriteltyjä yhdenkään osapuolen kannalta. Aiemman kirjallisuuden perusteella avoimen maailman peleissä pelaajilla on lukuisia vaihtoehtoja, joista valita miten heidän omat tarinansa etenevät. Tämä mahdollistaa pelaajien omien tarinoiden luomisen ja laajojen tilojen tutkiminen. Avoimen maailman peleissä jotkin piirteet voivat olla tärkeämpiä kuin toiset, esimerkiksi tavoitteiden määrittelemisen tai vapaa seikkailu. Avoimiin pelimaailmoihin voidaan lisätä useita erilaisia pelimekaniikoita ilman luokituksen muuttumista. On myös todennäköistä, että monet

avoimen pelimaailman kokemuksen piirteet ovat luonteeltaan jatkuvia, ”avoin” ei ole binäärinen luokitus kuten ei myöskään pelimaailman kokoon täysin kuvaava asia. [4]

Pelit eivät koskaan ole vain yhteen genreen kuuluvia kokonaisuuksia, vaan yhdistävät osia eri lajeista. Tämän vuoksi avoimiksi lajitellut pelit voivat näyttää ja olla pelatavuudeltaan täysin erilaisilta riippuen siitä, mistä muista genreistä pelikehittäjät ne ovat lainanneet pelimekaniikkoja. Roolipelit ovat olleet pitkään yksi suosituimpia ja suurimpia genrejä. Roolipelien määritelmä voi olla kovinkin laaja, se voidaan toteuttaa jo valmiiksi määriteltyjen hahmojen pohjalta tai täysin pelaajan oman mielikuvituksen pohjalta. Mikäli hahmot ovat vahvasti määriteltyjä pelaajille tarjottujen vaihtoehtojen määrä vähenee, Mahdollisimman avoimissa roolipeleissä puolestaan pelin sääntöjen valvojat ovat useimmiten toiset pelaajat eivätkä tietokone. [8]

Ajallinen kehys on tärkeä osa kokonaisuuden ymmärrettävyyttä ja johdonmukaisuutta. Järjestelmänä kuvailtuna peli simuloi tiettyä tilaa ei vain virtuaalisena kolmiulotteisena tilana, vaan tarkkaan määriteltynä tilakoneena. Peli on järjestelmä, joka voi olla eri tiloissa se sisältää syöttö- ja tulostoiminnot sekä määritelmät siitä, mikä tila ja mikä syöttö johtaa mihinkin seuraavaan tilaan. Vaikka pelit voidaan yleensä laittaa tauolle itse pelaamisen aikana, kulkevat reaaliaika ja peliaika samanaikaisesti eteenpäin aina pelihetkessä. [9]

Pelit yleisesti perustuvat sääntöpohjaisen maailman simulointiin valitullaan tavalla ja pelaajat ovat vuorovaikutuksessa pelimaailmaan yksin tai yhdessä toisten pelaajien kanssa. Yleensä peleilla on suuntaa antavia rakenteita ja tehtäviä (engl. quest), joiden avulla pelaajille opetetaan pelin säännöt ja mekaniikat. Esimerkiksi roolipelien perinteisessä tehtävärakenteessa ei-pelattava hahmo pyytää pelaajaa tekemään jotain, kuten päihittämään tietyn vastustajan tai menemään tiettyyn paikkaan A, jota vastaan pelaaja saa palkkion joka kasvattaa pelattavan hahmon voimaa.

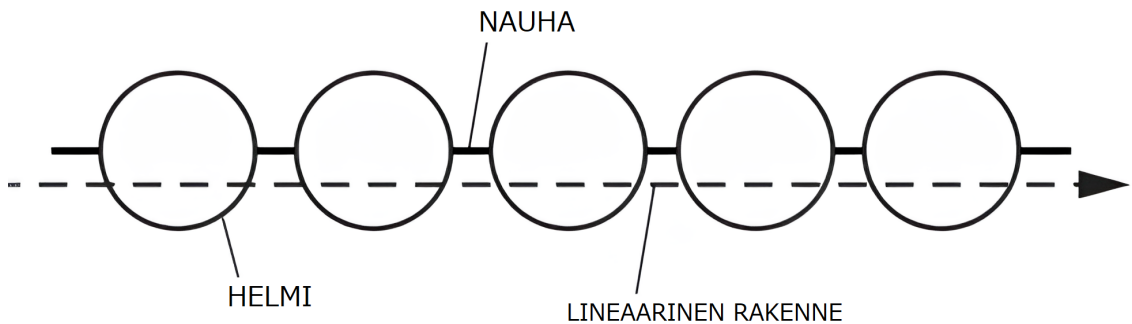
3 Narratiivit videopeleissä

Tässä luvussa käsitellään neljää erilaista rakenteellista mallia pelien narratiivin suh-
tautettuna, jotka ovat haarautuva tarina (engl. branching narrative), helminauha-
(engl. string of pearls), huvipuisto-(engl. amusement park) ja rakennuspalikka-(engl.
building blocks) mallit. [10] Kyseiset mallit antavat suuntaa erilaisten pelien kerto-
mien tarinoiden rakenteille, mutta eivät ole sääntöjä, joita kehittäjät seuraisivat
luodessaan pelejä tai niiden tarinoita. Edellä mainitut neljä mallia määritellään eri
näkökulmista kuin ne kolme rakennetta, joita käsittelemme lineaarisen kerronnan
yhteydessä. Lineaariset tarinarakenteet määritellään diegeettisten tekijöiden perus-
teella eli kuinka tarina kerrotaan. Kun taas videopelikerronnan neljä mallia määri-
tellään niiden interaktiivisuuden perusteella. Kolmen ennalta suunnitellun videope-
likerronnan mallin tapauksessa tämä tarkoittaa pelaajan kykyä vaikuttaa ennalta
suunnitellun kerronnan lopputulokseen ja rakennuspalikkamallin tapauksessa pelaaj-
an kykyä luoda uutta kerrontaa. Haarautuvan tarinan ja helminauha-, huvipuisto-
ja rakennuspalikka mallien lisäksi tässä luvussa esitellään upotetun (engl. embed-
ded) ja nousevan (engl. emergent) tarinankerronnan keinot peleissä.

3.1 Tarinankerronnan rakenteet

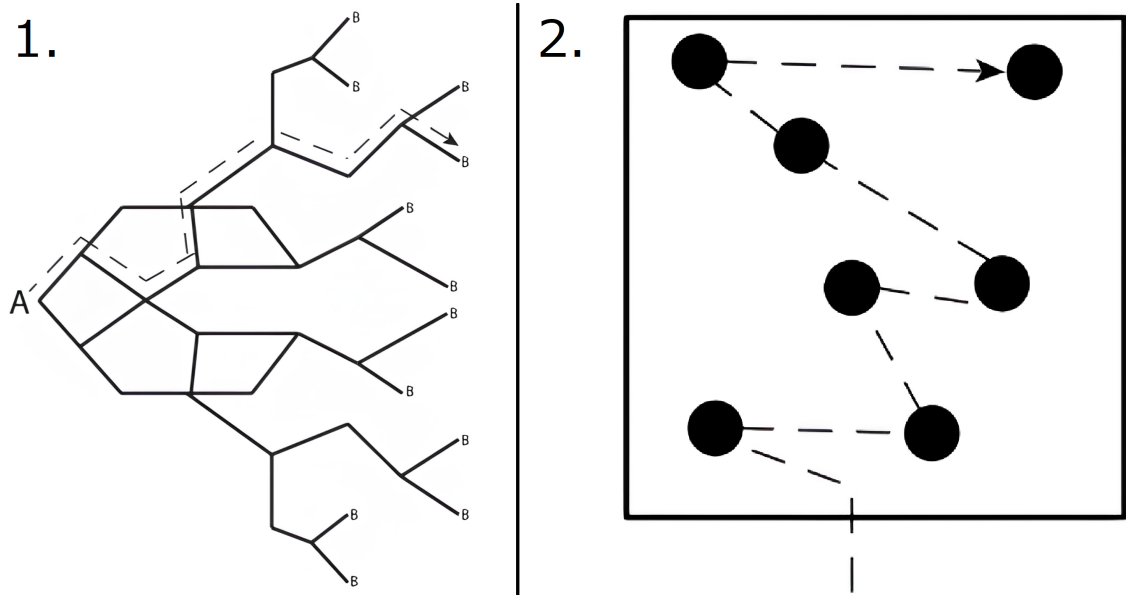
Yleisin peleissä ilmaantuva rakenteellinen malli on helminauhamalli, joka on havain-
nollistettu kuvassa 3.1. Mallissa helmet edustavat pelin pelattavaa osaa ja nauha ku-
vaa tarinan ja juonen edistymistä, mikä on toteutettu yleensä välianimaation (engl.

cutscene) avulla. Välianimaatio yhdistää pelattavat alueet muodostaen kokonaisen pelikokemuksen. Helminauharakenteelle keskeisin piirre on sen lineaarisuus. Vaikka pelattavat osat voivat olla laajoja ja miltein avoimelta tuntuvia etenee tarina vain yhteen suuntaan, pelaajan suorittaessa tarvittavat tehtävät senhetkisessä osiossa. Yleinen toiminta pelissä pysyy pitkälti samana huolimatta siitä, että pelaajalla on toimijuutta pelissä tehtävien asevalintojen ja ympäristökartalla kulkemisen kautta. Tässä mallissa pelit noudattavat tyypillisesti 'tehtävä-toiminta-tehtävä-toiminta' -mallia ja juoni etenee ei-interaktiivisten välianimaatioiden avulla. [10]



Kuva 3.1: Helminauhamalli

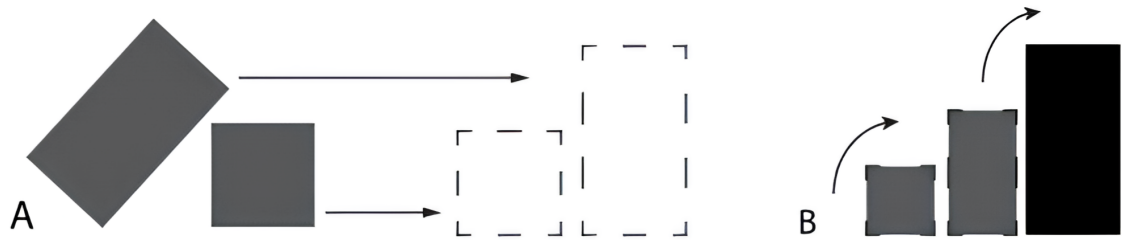
Seuraavaksi esitellään haarautuva tarina, kuvassa 3.2 osassa 1, jonka merkityksellisin ominaisuus on antaa pelaajalle mahdollisuus vaikuttaa tarinan kulkuun ja lopputulokseen ennalta määriteltyjen olosuhteiden perusteella. Tarinan haarautuvuus voidaan toteuttaa eri mekaniikoilla niin pelattavana osana, kuin välianimaatioissa. Valinnat ja niiden vaikutus voivat olla erittäin kaukana toisistaan eikä tärkeiden pelin lopputulokseen vaikuttavien päätösten tarvitse olla pelaajalle selviä siinä hetkessä, missä ne joudutaan tekemään. [10] Haarautuvuus voidaan sisällyttää myös pienin eroin tarinan lopputuloksessa. Pelissä *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015) on 36 erilaista lopputilaa riippuen pelaajan tekemistä päätöksistä, tosin näistä lopputiloista vain kolme voidaan katsoa suuriksi päähahmoja koskeviksi päätepisteiksi ja loput liittyvät sivutarinoihin ja sivutehtäviin, joita pelaaja on voinut jättää pelin aikana tekemättä.



Kuva 3.2: Haarautuva- ja Huvipuistomalli

Huvipuistomallissa pelattavat osat ja tasot ovat aseteltu ympäri pelimaailmaa, kuvainnollisesti pelaajat voivat valita vapaasti mihin laitteeseen eli tasoon he haluavat mennä, havainnollistettu kuvassa 3.2 osassa 2. Keskeistä huvipuistomallille on antaa pelaajalle vapauden tunne liikkua ja toimia pelimaailmassa juuri haluamallaan tavalla. Tässä mallissa kaikkien mahdollisten tehtävien ei tarvitse liittyä tai vaikuttaa millään tavalla toisiinsa, pelimaailmaan tai itse pelin päätehtävän kertomaan tarinaan. Tämä mahdollistaa erilaisten kiteytettyjen tarinoiden kertomisen suuremmissa pelimaailmassa ja toimii myös useissa roolipeleissä pelattavan hahmon voimaa kasvattavana laitteena, jo ennalta määrätyn hahmon persoonan kehittäjänä ja virikkeenä pelikokemuksen rikastamiselle. [10]

Rakennuspalikkamallissa, kuvassa 3.3 pelaajaa ohjaavien ennalta luotujen upotettujen narratiivien sijaan systemaattiset säännöt motivoivat pelaajia luomaan oman tarinansa pelin tarjoamassa maailmassa. Verrattuna edellä esiteltyyn huvipuistomalliin, missä jokainen tarjottu laite on tarkaan luotu pelin tekijöiden toimesta, rakennuspalikat mahdollistavat tarinan luomisen pelaajan toimesta.



Kuva 3.3: Rakennuspalikkamalli

Tämä herättää kysymyksen rakennuspalikkamallia toteuttavan pelin tarinan vahvuudesta, koska tässä mallissa tarina on pääasiassa pelaajan oma kokemus tai kokemuksen pohjalta toiselle osapuolelle kerrottu tarina pelin jälkeen. [10] Rakennuspalikka malliin sopivat hyvin *The Sims* (Maxis 2000) ja *Civilization* (MicroProse 1991) -pelisarjat. Pelisuunnittelija Sid Meierin mukaan *Civilizationin* tarinan perusero kerronnallisempien pelien tarinoihin on se, että suunnittelijat tekevät *Civilizationissa* pienet päätökset ja pelaaja kaikki tärkeät päätökset. Tavallisesti asetelma on toisinpäin ja pelisuunnittelijat tekevät tärkeät päätökset ja jättävät pienet päätökset pelaajan tehtäväksi. [11]

3.2 Upotettu ja nouseva tarinankerronta

Harvat kirjat tai elokuvat ovat täysin lineaarisesti eteneviä ja useimmissa käytetään taustatarinaa, joka paljastuu vähitellen kerronnan edetessä. Tällaisesta upotetusta mallista klassinen esimerkki on rikostarina. Rikostarinassa kerrotaan kaksi tarinaa - rikoksen tutkinta etenee enemmän tai vähemmän kronologisesti ja itse rikoksen motiivina olevat sekä siihen johtavat tapahtumat paljastuvat epäjärjestyksessä. Upotetun mallin mukaan kerronnan ja tarinan ymmärtäminen on aktiivinen prosessi, jossa katsoja kokoaa ja tekee hypoteeseja kerronnan kehityksestä vihjeistä saamiensa tietojen perusteella. Elokuvan aikana katsoja testaa ja muotoilee uudelleen mentaalisia karttojaan kerronnallisesta toiminnasta ja tarinatilasta. Peleissä pelaajat joutuvat

toimimaan näiden mentaalisten karttojen mukaan ja testaamaan niitä itse pelimaailmaa vastaan. [12]

Pelaamisen aikana syntyvät tarinat eli nousevat tarinat ovat yleisiä peleille jotka voidaan tunnistaa rakennuspalikkamallin mukaisiksi peleiksi, kuten *The Sims* -pelisarja ja *Dwarf Fortress* mutta myös roolipeleissä toisten pelaajien kanssa tai avoimessa maailmassa seikkaillessa. [8] Vaikka pelissä ei olisi loppupistettä ja pelaaja on vastuussa pelin ja tarinan kulusta, on pelinkehittäjillä silti valtaa näiden suhteen. *The Sims* -peleissä hahmot liikkuvat itsekseen eivätkä täsmällisesti niin kuin pelaajat tahtoisivat. Hahmot masentuvat ja eivät tee töitä, joka pakottaa pelaajan tekemään uusia tehtäviä. Kehittäjät ovat myös vastuussa siitä, mitä aktiviteettejä pelissä voidaan tehdä ja nämä eivät aina täysin täsmää siihen mitä pelaaja tahtoi.[12]

Huomattavin ero videopelien pelintekijöiden ja kirjojen kirjoittajien sekä elokuvien ohjaajien tarinankerronnan välillä on se, että kirjoittajat ja ohjaajat ovat täydellisessä hallinnassa tarinankerronnan kulkuun liittyen. He voivat päättää milloin ja mitä tietoa lukija tai katsoja saa. Peli on kirjoja ja elokuvia avoimempi väline, mikä mahdollistaa sen, että pelintekijä voi järjestää narratiiviset elementit ympäri pelimaailmaa. Kaikki pelaajat eivät kuitenkaan välttämättä löydä tai lue pelimaailmasta löytyviä tarinaa ja juonta selittäviä tekstejä. Pelaajalta voi jäädä myös huomaamatta pelimaailmasta löytyvät ympäristölliset tarinankerronnan rakenteet. Videopelit ovat monimuotoinen media, joka mahdollistaa pelintekijöille epäsuoran tarinankerronnan luomisen visuaalisin keinoin pelimaailmassa. Pelaaja voi tehdä johtopäätöksiä ja oletuksia tarinan tapahtumista ilman suoraa sanallista tai tekstipohjaista kerrontaa. Suurin osa niin sanotuista vahvoista tarinoista on puhtaasti lineaarisia ja sisältävät vain upotetun, valmiiksi tehdyn tarinan, minkä pelaaja koe mukana hetkessä. [13]

4 Avoimet pelit

Tässä luvussa käsitellään suoraan avoimiin pelimaailmoihin liittyvää tutkimusta lähestymisen narratiivien tärkeyttä ja ilmaantumista. Tämän lisäksi tarkastellaan roolipelejä vahvan tarinankerronnan omaavana genrenä sekä yleisenä genrenä avoimissa peleissä hiekkalaatikko ja simulaatioiden ohella. Näitä genrejä toteuttavien pelien tarinat voivat muodostua eri tavoilla. SIMulaatioissa ja hiekkalaatikko peleissä pelaajan omasta toimesta tekijän luomassa maailmassa sen sääntöjen mukaan, tai seuraamalla valmiiksi tehtyä tarinaa roolipelien kohdalla.

Hughes (2023) [4] käsittelee tutkimuksessaan avoimien pelimaailmojen tarjoamaa kokemusta ja pyrkii määrittelemään mikä motivoi pelaajia liikkumaan ja toimimaan pelimaailmassa. Yksi tärkeä osa avoimen pelimaailman kokemusta pelaajien kannalta oli mahdollisuus vaihtaa senhetkinen tehtävä, esimerkiksi pääkertomukseen liittyvät tehtävät voidaan laittaa taka-alalle niin pitkäksi aikaa kuin pelaaja tahtoo. Tämä voi myös johtua siitä että pelaajat löytävät sen hetkisen tehtävän turhauttavaksi tai liian hankalaksi. Siltikin pelistä riippuen tai pikemminkin tehtävän lopussa olevan palkkion takia käytetty aika turhauttavaksi tunnetun tehtävän suorittamiseen kasvaa. Huolimatta siitä, että pelaaja sai autonomian ja vapauden valita pelissä suorittamansa aktiviteetin, pelaajat kuitenkin seurasivat kehittäjien antamia ennalta määriteltyjä tehtäviä, jotka antavat pelille rakennetta. Laajassa pelimaailmassa seikkaillakseen ja maailmaa tutkiakseen pelaajat tarvitsivat kehittäjien asettamia

mekaniikkoja, kuten karttoja, tienviittoja tai kompasseja, jotka auttavat pelaajia etsimään niin itselleen mielenkiintoisia alueita kuin tarinalle oleellisia paikkoja.

Pelaajien motivaatio ei ollut tarpeeksi luotettava selittämään avoimien pelien kokemusta. Avoimesta maailmasta huolimatta pelinkehittäjien oli tärkeä antaa pelaajille tarkoituksellisia paikkoja ja maaleja pelimaailmassa, eli pelaajat eivät olleet yksin antamassa tarkoitusta tekemiselleen. Molempien osapuolten tavoitteet riippuvat pelin kontekstista tietyllä pelihetkellä, joten pelien tavoitteet voivat vaihdella suuresti pelaajien ja jopa pelisessioiden välillä. Vaikka jokainen avoimen maailman pelikokemus voi olla ainutlaatuinen ja sen tavoitteet ja toimet voivat olla vain vähän päällekkäisiä toisen pelaajan tai peli-istunnon kanssa on pelaajalla silti havaittavissa kokonaisvaltainen pelikokemus. Pelaajan ja pelin välillä on tavoitteluneuvotteluita, joissa molempien osapuolten välinen antaminen ja ottaminen johtaa nautinnolliseen ja mukaansatempaavaan kokonaiskokemukseen. Itse tarinat eivät olleet pelaajille tärkeitä avoimissa peleissä. [4]

Mikäli pelit pitävät sisällään tarinaan liittyviä vaihtoehtoja, joilla on lopullisia seurauksia, ovat erityisesti moraaliset päätökset pelaajille tärkeitä kiinnekohtia kokemuksen kannalta. Christopher Moser ja Xiaowen Fang [8] tutkivat haarautuvien tarinoiden tuomaa lisänautintoa roolipeleissä. He tarkastelivat *Mass Effect 2* (BioWare, 2010) pelissä tapahtuvien valintojen herättämiä tunteita kohderyhmässä. Tutkimuksesta ilmeni, että kerronnan rakenteen ja merkittävien päätöksentekokohtien välinen vuorovaikutus oli merkittävää, sillä yleinen sitoutuminen peliin oli huomattavasti suurempaa osallistujien keskuudessa haarautuvassa tilassa kuin lineaarisessa tilassa. Moser ja Fang totesivat tutkimuksessaan, että osallistujat hahmottivat haarautuvan tarinankerronnan riippumatta päätöksokohtien määrästä, haarautuva tarina lisäsi pelinautintoa ja päätöksokohtien määrä nosti hahmoihin sekä kognitioon liittyvää intoa. Tosin Moserin ja Fangin tutkimuksessa osallistujat eivät kuitenkaan itse pelanneet peliä, vaan katsoivat videoita pelin kulusta.

Koska avoimet pelit tarjoavat pelaajille enemmän vapautta kuin lineaarisen etenemisrakenteen omaavat pelit, ne voivat jättää pelaajan ilman selkeää etenemissuuntaa. Tämän vuoksi pelinkehittäjien tulee luoda maailmat tarkoituksenmukaisiksi, etenkin jos pelissä on tietty etenemisjärjestys. Ryan Alexander ja Chris Martens [14] tarkastelivat tehtävien muodostumista *Minecraft*-pelissä, jossa on erityisen avoin pelimaailma. *Minecraftin* kohdalla Alexander ja Martens huomasivat yhtäläisyyden pelin etenemisessä ja kehittäjien tekemisessä, aina esiintyvissä saavutuksissa (engl. achievement), jotka auttavat pelaajaa ilman perinteistä tehtävänantorakennetta.

5 Yhteenveto

Tutkielmassa esitetyt narratiiviset teorit eivät sellaisenaan sovi yksi yhteen pelihin, vaan ne antavat pikemminkin kehyksen, mistä käsin voidaan analysoida pelien kertomia tarinoita ja rakenteita. Etenkin avoimissa peleissä perinteisen tehtävän rakenteen mukaiset pelimaailmassa muodostuvat pienet tarinat voidaan katsoa joko lineaarisiksi tai haarautuviksi riippuen pelintekijän toiveista ja teknologisista rajoitteista. Toisaalta koko maailma, missä pelaaja voi seikkailla ja tutkia on miltein täydellinen huvipuistomallin kanssa lukuunottamatta pelin pääjuoneen liittyviä tehtäviä.

Pelit, jotka voidaan mallin perusteella luokitella haarautuviksi tarinoiksi tuottavat muutamia mielenkiintoisia kohtia. Mikäli pelin keskiössä on kerrottu tarina sekä siihen liittyvät päätökset ja niiden seuraukset, mutta eri päätökset johtavat samaan lopputilanteeseen voi pelissä muodostua vaihtoehtojen harha. Esimerkiksi TellTale games studion peleissä seurataan haarautuvan tarinan kehitystä aina yksittäisen hahmon kannalta. Edellä kuvattu samaan pisteeseen päätyminen ei ole ongelma ennen kuin pelaaja käy pelin uudestaan läpi eri päätösten kanssa tai katsoo toisen pelaajan tekevän itsestään poikkeavia päätöksiä. Toisaalta tarinan haarautuvuus voi myös lisätä halua pelata peli uudestaan läpi toisenlaisen tarinan kokemisen vuoksi.

Monissa lineaarisissa tarinoissa, joissa pelaajaa siirretään palasesta toiseen paljolti helminauha rakenteen mukaisesti, pelattavan ajan ja tarina-ajan väliset ajanjat ovat samassa linjassa. Samoin on myös haarautuvissa tarinoissa, joissa tarina

etenee aina samassa hetkessä. Mutta entäpä pelit, jotka antavat pelaajan vaeltaa mihin tahansa laajassa maailmassa? Perusoletuksena on, että tehtävät jotka pelaajalle annetaan eivät ole ajastettuja. Tämä aiheuttaa pelinkehittäjille ongelman peleissä, jossa pelaaja voi viettää tuntikausia sivutehtävien parissa, vaikka päätehtävä olisi tarinan kannalta tärkeä suorittaa mahdollisimman nopeasti. Pelinkehittäjien on päätettävä tekevätkö tehtävistä ajastettuja ja työnnetään pelaaja tekemään tehtäviä, joita pelaaja ei sillä hetkellä tahdo tehdä vai luotetaanko siihen, että pelaaja tahtoo maailman ja tehtävien odottavan pelaajan saapumista paikalle, jotta tarina voi jatkua eteenpäin.

Tällä hetkellä pelien on mahdotonta olla niin ideaalisesti avoimia kuin niiden haluttaisiin olevan. Koska kaikki pelimekaniikat tulee olla selkeästi määriteltyjä ja tarkoituksenmukaisia, ei pystytä luomaan sääntöpohjaista pelimaailma, jossa pelaaja voisi todella tehdä mitä tahansa. Tämä ei edes ota huomioon työmäärää, joka tarvitaan valmiin pelin jokaiseen osaan, kuten ääniin, grafiikkaan, hahmoihin ja itse pelimaailmaan. Kaikkia edellä mainittuja pelin osia ei välttämättä tarvita, mikäli peli on esimerkiksi vain tekstipohjainen.

Kysymyksenä kuuluu siis, mitä avoimet maailmat ovat ja miten niiden tarinat muotoutuvat. Avoimet pelit yleisesti maksimoivat pelaajan autonomian pelimaailmassa liikkumisen ja toimimisen suhteen. Nämä toimet ovat joka tapauksessa aina rajattuja pelikehittäjän toimesta, joten täyttä autonomiaa on mahdoton toteuttaa.

Avoimet pelit voidaan jakaa kahteen erilliseen ryhmään tarinan muotoutumisen pohjalta. Huomiona pelilajityyppien kirjo, sillä pelilajityyppi vaikuttaa pelin lopputulokseen. Hiekkalaattikopelit eivät sisällä ohjattua pelaamista kehittäjien luomien tehtävien avustuksella tai suurta kerrottua tarinaa, jota seurataan pelatessa. Toisena ovat laajaan pelimaailmaan sijoittuvat pelit, yleensä roolipelit, joissa pelaaja seuraa pelattavan hahmon tai hahmojen tarinaa ja seikkailua avoimessa ympäristössä, missä pelaaja voi edetä mihin suuntaan tahansa. Roolipeleissä on yleensä jonkin-

lainen päätarina ja pienempiä sivutarinoita sekä tehtäviä, joita pelaaja voi tehdä mikäli pelaaja niin haluaa. Roolipeleille, jotka tapahtuvat avoimessa maailmassa ei ole tärkeää olla erityisen monimutkaisia tarinankerronnan kannalta, vaan suurempi painoarvo on pelaajan autonomian maksimoinnilla. Vaikka kyseessä olisi peli, joka ei koeta kertoa tarinaa pelaajalle, on siinä tärkeä olla tarpeeksi rakennetta ohjaamaan pelaaja toimimaan pelimaailmassa.

Pelinkehittäjien kannalta vaihtoehtojen lisääminen tarinaan tarkoittaa lisää työtä. Työmäärä lisääntyy erityisesti peleissä, joissa joudutaan seuraamaan monia eri liikkuvia osia ja huomioimaan ne tarinan kannalta, kuten onko tietty hahmo elossa tai onko pelaajalla tietty esine. Lisäksi pelikehitystä monimutkaistava asia on pelisisällön luominen, jota pelaaja ei ehkä koskaan näe tai koe, mikäli hän pelaa pelin läpi vain kerran. Koska peleissä on tapana pystyä tallentamaan ja lataamaan pelitila eri vaiheissa pelaajat pystyvät myös minimoimaan päätösten painoarvon pyrkiesään itselle ”oikeaan” lopputulokseen vaikka ensimmäinen valinta ei olisi sitä tuottanutkaan. Pelisisällön mahdollinen ohittaminen on vielä enemmän esillä avoimissa peleissä verrattuna lineaarisesti kulkeviin peleihin.

Lähdeluettelo

- [1] J. Laaksolahti, "Plot, Spectacle, and Experience: Contributions to the Design and Evaluation of Interactive Storytelling", en, 2008. url: <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-7325>.
- [2] R. McKee, *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*, en. New York, NY: HarperCollins, lokakuu 1997.
- [3] C. Crawford, *Chris Crawford on Game Design*, en. New Riders Publishing, 2003, ISBN: 978-0-13-146099-7.
- [4] N. G. J. Hughes, "Understanding specific gaming experiences: the case of open world games", en, University of York, 2023.
- [5] A. Sullivan, M. Mateas ja N. Wardrip-Fruin, "Making Quests Playable: Choices, CRPGs, and the Grail Framework", en, 2012, ISSN: 1071-4391. url: <https://goldojs-prod.leaf.cosector.com/index.php/lea/article/view/183> (viitattu 17.05.2024).
- [6] T. J. Tanenbaum, "How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games", en, 2014. url: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/CPR18-Tanenbaum_DiGRA_2013_FINAL.pdf.
- [7] O. Szymanczyk, P. Dickinson ja T. Duckett, "From Individual Characters to Large Crowds: Augmenting the Believability of Open-World Games through

- Exploring Social Emotion in Pedestrian Groups”, en, *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, 2011.
- [8] C. Moser ja X. Fang, ”Narrative Structure and Player Experience in Role-Playing Games”, en, *International Journal of Human-Computer Interaction*, s. 146–156, ISSN: 1044-7318, 1532-7590. DOI: 10 . 1080 / 10447318 . 2014 . 986639.
- [9] J. Jesper, N. Wardrip-Fruin ja P. Harrigan, ”Introduction to Game Time”, en, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, s. 131–142, url: <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>.
- [10] J. Majewski, ”Theorising video game narrative”, en, Bond University, 2003.
- [11] I. I. I. Richard Rouse, *Game design: Theory and practice*, en, 2. painos. Sudbury, MA: Jones ja Bartlett, elokuu 2004, s. 20–39.
- [12] H. Jenkins, ”Game design as narrative architecture”, en, *Computer*, vol. 44, nro 3, s. 118–130, 2004.
- [13] C. A. Lindley, ”Story and narrative structures in computer games”, en, *Bus-hoff, Brunhild. ed*, 2005.
- [14] R. Alexander ja C. Martens, ”Deriving quests from open world mechanics”, en, teoksessa *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*, ACM, 2017, s. 1–7, ISBN: 978-1-4503-5319-9. DOI: 10 . 1145 / 3102071 . 3102098.