



Emma Niemi

VALTA PELISSÄ

Pelaajan toimijuus ja vallan illuusio pelissä *The Walking Dead*

*Videopelit ovat luonteeltaan interaktiivisia. Niissä edetäkseen pelaajan on omaksuttava aktiivisen toimijan rooli ja oltava vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Tässä artikkelissa tarkastellaan, millaisia toimijuuden ja vaikuttamisen mahdollisuuksia pelaajalla voi olla suhteessa pelin rakentumiseen. Episodimuotoinen zombipeli *The Walking Dead* muodostaa juonensa pelaajan pelityylin ja tämän tekemien valintojen varaan ja antaa pelaajalle tunteen pelikokemuksensa ainutlaatuisuudesta. Pelissä narratiivi ja valintojen tekeminen painottuvat ylitse pelimekaniikan, ja pelaaja voi valita yhden pelin useista erilaisista tarinahaaroista. Ohjailevatko pelintekijöiden ennalta sääntelemät rajoitukset, pelimekaniikat ja säännöt pelikokemusta tiukalla otteella, vai onko pelaajalla mahdollisuus olla oman pelikokemuksensa herra?*

Uusi media, valta ja pelaajan toimijuus

Uuteen mediaan liitetään tyypillisesti lupaus aiempaa osallistuvammasta mediakulttuurista, jossa yleisöllä on enenevässä määrin valtaa. Interaktiivisuus on tämän uuden median keskeinen piirre, vaikka termin merkityksestä käydään edelleen runsaasti keskustelua. (Flew 2008, 28, 106.) Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant ja Kieran Kelly näkevät interaktiivisuuden entistä voimallisempana käyttäjän osallistumisena, joka on aiempaa henkilökohtaisempaa ja antaa käyttäjälle entistä enemmän valinnanvaraa (Lister et al. 2009, 21). Määritelmän avulla voidaan pohtia, mitä esimerkiksi laajempi valinnanvara voi käyttäjän näkökulmasta tarkoittaa. Videopelit ovat

erottamaton osa uusinta audiovisuaalista mediakulttuuria, ja niissä interaktiivisuudella on muita medioita merkittävämpi rooli, vaikka myös muut mediat ovat kehittyneet osallistuvampaan suuntaan. Peleistä on peliteollisuuden kasvaessa ja käyttäjämäärien noustessa tullut merkittävä akateemisen tutkimuksen kohde. Peleille ominaisia piirteitä ovat interaktiivisuus, immersoituminen pelimaailmaan, sosiaalinen kanssakäyminen pelin ja muiden pelaajien kanssa sekä mahdollisuus tulla sisällön kanssatuottajaksi (Flew 2008, 138). Pelien osallistuvan luonteen vuoksi on tärkeää tarkastella, millä tavoilla ja missä määrin pelaajat voivat vaikuttaa pelin sisältöön sekä ennen kaikkea omaan pelikokemukseensa ja mitä seurauksia näillä vaikutusmahdollisuuksilla voi pelaajan näkökulmasta olla.

Keskityn tässä artikkelissa käsittelemään episodimuotoisessa seikkailupelissä *The Walking Dead* (Telltale Games 2012, tästä eteenpäin TWD) esiintyviä vallan ilmentymiä ja mahdollisuuksia sekä niitä pelin ja pelitarinan ominaisuuksia, joihin pelaaja voi toiminnallaan vaikuttaa. Artikkelini pohjautuu tekeillä olevaan gradututkielmaani, jossa tutkimuksen kohteena ovat erityisesti pelaajan valta, toimijuus sekä erilaiset subjektiiviset vallan tuntemukset suhteessa pelin eri ominaisuuksiin ja pelitarinan muotoutumiseen. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, voiko pelaaja kontrolloida ja hallita omaa pelikokemustaan ja tarinan muotoutumista pelissä vai onko hän aina ennalta asetettujen rajoitusten sitoma. Pelaajan näkökulmasta olennaisiksi tekijöiksi nousevat itse pelaaminen, pelaamisesta kerätty pelidata sekä erilaiset konkreettisen vaikuttamisen tavat, kuten palautteen antaminen sekä ehdotusten ja mielipiteiden jakaminen erilaisilla keskustelufoorumeilla.

Sovellan analyysissäni vallan määritelmää, jonka mukaan ollakseen vallassa toimijan on kyettävä hallitsemaan ja määräämään valtansa kohdetta sekä päättämään sen kohtalosta. Foucault'laisittain (1980, 141) näen vallan olevan läsnä kaikissa vuorovaikutussuhteissa ja pidän tärkeänä mediatuotteisiin kytkeytyvien kaikenlaisten vallan ilmenemien analysointia. Brian Sutton-Smith on käsitellyt teoksessaan *Ambiguity of Play* (1997) vallan retoriikkaa suhteessa pelaamiseen, leikkimiseen ja urheiluun.¹ Hän puhuu muun muassa lasten yksinpeleistä ja -leikeistä, joita lapsi haluaa pelata tai leikkiä sen takia, että nauttii vallassa olemisesta ja tapahtumien aiheuttamisesta oman toimintansa seurauksena. Lapsi saattaa vaihtoehtoisesti leikkiä myös siksi, että hänellä ei ole todellista valtaa, jolloin hän pyrkii saavuttamaan pelin tai leikin kautta voimaantumisen tunteita. (Sutton-Smith 1997, 75.) Ajatus on sovellettavissa laajalti myös videopelien tutkimukseen, jossa pelaaja voi pelata peliä, koska nauttii vallan tunteesta tai koska kaipaa vallassa oloa. Pelaajalla on valtaa vaikuttaa oman pelikokemuksensa syntyyn ja pelin kontrollointiin omien taitojensa, tarkoituseriensä ja mieltymystensä puitteissa, mutta toisaalta hänen on toimittava pitkälti annettujen rajoitusten sisällä. Kysymys pelaajan vallasta ei kuitenkaan missään nimessä ole mustavalkoinen tai yksisuuntainen, vain pelaajasta peliin tai pelistä pelaajaan suuntautuva voima.

Pelaaja haluaa usein toiminnallaan olevan välittömiä vaikutuksia. Tärkeää ei aina ole se, voiko pelaaja vaikuttaa pelin tapahtumiin haluamallaan tavalla vaan se, voiko hän ylipäätään vaikuttaa. Vuo-

¹ Englanninkielinen termi *play* viittaa paljon useampaan eri aktiviteettiin kuin suomenkielinen *pelaaminen*. *Play* voi viitata mm. pelaamiseen, leikkimiseen, näyttelemiseen ja soittamiseen.

rovaikutteisuuden myötä pelaajasta voi tulla juonen kanssatuottaja, jonka tuottama narratiivi rakentuu sekä hänen kokemustensa että juonen osaksi tulemisensa kautta (Ryan 2001). Ei voida sanoa, että pelaaja varsinaisesti loisi uutta sisältöä peliin, sillä hän toimii annettujen resurssien puitteissa. Hän voi kuitenkin kokea olevansa osa juonta ja jopa vaikuttavansa siihen, jos hänen pelissä suorittamallaan toiminnoilla on välittömiä ja selkeitä seurauksia. Pelaajan panostaessa energiaansa pelin eteenpäin viemiseksi hän kiintyy usein jollain tavalla pelin lopputulokseen ja sen tavoitteluun, koska hän tietää toimintansa vaikuttavan siihen jossain määrin. (Juul 2003, 38.) Espen Aarseth muistuttaa, että pelaajien kokemus mielihyvää ei kumpua pääasiassa pelin visuaalisista vaan kinesteettisistä, kognitiivisista ja funktionaalisista elementeistä. Pelaajan taidoista palkitaan, virheistä rangaistaan ja pelaajan omaksuma tieto rakentuu pelaajan toiminnan ja omien strategioiden perusteella, ei pelintekijöiden ennalta määräämällä. (Aarseth 2004.) Tunne omien taitojen kehittymisestä ja niiden kasvavasta vaikutuksesta pelin etenemiseen kasvattaa usein pelaajan vallan tuntemuksia.

Valtakäsitysten lisäksi analysoin tutkimuskohdettani pelaajan toimijuuden (*agency*) käsitteen avulla. Jo varhaisin peleihin liittyvä tutkimus näkee pelien vaativan pelaajalta/leikkijältä jonkinlaista toimintaa, jota erilaiset säännöt jollain tapaa rajoittavat (Huizinga 1938, 1, 7–8). Interaktiivisuuden käsitettä on käytetty kuvailemaan sitä eroa, mikä vuorovaikutukseen nojaavien videopelien sekä passiivisia lukijoita ja katsojia viihdyttävän kirjallisuuden ja elokuvan välillä on. Susanne Eichner ehdottaa kuitenkin, että toimijuuden käsite sopisi paremmin yleisöjen erilaisten toimintojen analysoimiseen, sillä siihen ei liity ideologista latausta. (Eichner 2014, 53–54.) Myös Markku Eskelinen on kybertekstien narratologiaa käsitellessään painottanut, että interaktiivisuuden termi ei sovi kuvailemaan käyttäjän ja pelin välistä vuorovaikutusta (Eskelinen 2002, 20). Toimijuus kuvailee Eichnerin mukaan sitä tapaa, jolla haluamme nähdä itsemme voimaantuneina subjekteina eli toimijoina. Toimijuutta voivat rajoittaa erilaiset tekijät, kuten taloudelliset, kulttuuriset ja henkilökohtaiset voimavarat, sosiaaliset ja poliittiset rakenteet sekä omat fyysiset ruumiimme. Oma toimijuutemme voi myös olla ristiriidassa jonkun muun toimijuuden kanssa tai jopa estää sen, joten toimijuuden määre ei rajoitu kuvailemaan vain henkilökohtaisia pyrkimyksiämme vaan myös siihen vaikuttavia rajoitteita. (Eichner 2014, 11–12.)

Janet Murray puolestaan on määritellyt toimijuuden interaktiivisen fiktion näkökulmasta ja näkee sen eräänlaisena vallan käytön muotona. Toimijuus kuvaa Murrayn mukaan sitä kykyä, joka meillä on tehdä merkittäviä päätöksiä ja nähdä päätöstemme ja valintojemme seuraukset. (Murray 1998, 126.) Eichner muistuttaa myös siitä, miten videopeleihin elimellisesti linkitetty toimijuuden käsite on läsnä nykyään yhä kattavammin kaikenlaisessa median vastaanotossa (Eichner 2014, 14). Kuitenkin, kuten Mia Consalvo muistuttaa, pelaajat eivät harjoita toimijuuttaan tyhjiössä vaan ovat aina erilaisten rajoitusten ja suositusten ympäröimiä. Hän puhuu eräänlaisesta valheellisesta pelaajan toimijuuden ylistämisestä, jossa unohdetaan ottaa huomioon muiden tekijöiden merkitykset ja vaikutukset. (Consalvo 2007, 2.)

Vallan ja toimijuuden lisäksi artikkelin tarkastelun kohteina ovat pelikokemukset ja kuvitteelliset vallan tunteet. Pelaajan tuntemus henkilökohtaisesta pelikokemuksesta rakentuu pitkälti käsitykselle vallan *illuusiosta*, jossa pelaaja kokee hallitsevansa pelisysteemiä ja pelitarinaa sekä oman pelikokemuksensa muotoutumista. Vallan ja toimijuuden tarkastelu suhteessa pelikokemukseen on tärkeää, koska vallassa oleminen ja pelissä etenemisen hallitseminen ovat sellaisia peleihin liitettviä ennakko-oletuksia, joita harvoin kyseenalaistetaan. Pelien rajoitukset ja niin sanotut luonnonlait eli pelisysteemin säännöt ovat pelaajan tiedossa, mutta ne unohtuvat usein pelaamiseen uppoutuessa. Väitän, että kuvitteelliset vallan tuntemukset ja jo mainitsemani vallan illuusio ovat pelikokemuksen kannalta merkittävämpiä tekijöitä kuin todellinen, konkreettinen valta kontrolloida pelituotetta ja sen sisältöä. Usein pelaajan illuusio oman toimijuutensa hallitsevuudesta rikkoutuu vasta, jos pelin rajoitukset nostetaan jollakin tavalla esille tarkasteltavaksi.

Vallassa olemisen illuusio vahvistuu, kun peli reagoi pelaajan toimintaan ja näyttää tämän toiminnalla olevan selkeitä seurauksia. Pohdin *The Walking Deadia* analysoidessani, millä tavalla pelaaja voi kokea olevansa vallassa ja vaikuttavansa pelin tapahtumien ja tarinan etenemiseen. Ymmärtääkseni paremmin muiden pelaajien ajatuksia ja tuodakseni esille esimerkkejä erilaisista pelikokemuksista nostan analyysini tueksi muutamia kommentteja Telltale Gamesin internet-sivuilta löytyvästä Telltale Communitystä² ja sen TWD:aa käsittelevistä kommenttiketjuista. Pyrin poimimaan sellaisia esimerkkejä, jotka todentaisivat esittelemiäni vaikutusmahdollisuuksia sekä sitä, miten pelaajat ovat nämä mahdollisuudet kokeneet. Tarkoitukseni ei ole käydä kommenttiketjujen sisältöjä yksityiskohtaisesti ja laaja-alaisesti läpi vaan valikoida niistä analyysini kannalta merkittäviä kommentteja. Perustelen tämän poimimismetodin oikeellisuuden sillä, ettei tarkoitukseni ole analysoida kommentteja omana, itsenäisenä kokonaisuutenaan vaan käyttää niitä apuvälineenä pelaajan valtamahdollisuuksien erittelyssä ja analysoinnissa.

Pelikokemus on toisaalta pelintekijöiden ennalta määräämää, mutta toisaalta se rakentuu vasta peliä pelatessa pelaajan henkilökohtaisten lähtökohtien, taitojen ja tarkoituserien myötä. Ilman pelaajaa ei ole peliä. Mahdollisuus vaikuttaa pelin tapahtumiin voi olla pelaajalle voimaannuttava kokemus, mutta toisaalta vaikutusmahdollisuuksien puute voi saada pelaajan ahdistumaan ja tuntemaan olonsa yhteen muottiin pakotetuksi. Vaikka pelaaja ei voi olla täysin vallassa, eivätkä sitä ole myöskään pelintekijät. Pelit ovat tyypillisesti kollaboraatioita, joissa kenenkään yksittäisen tekijän näkemys ei nouse *auteur*-asemaan (Aarseth 2005, 261, 265). Valta ei pelituotannon suunnalta kohdistu vain yhteen tekijään, toisin kuin kuluttajapuolella, jossa kukin (yksinpelin) pelikokemus rakentuu viime kädessä pelaajan henkilökohtaisessa ajatus- ja kokemusmaailmassa. Osa pelintekijöistä kokee taiteellisen näkemyksensä välittämisen jopa mahdottomana tehtävänä, sillä pelaajan omat päämäärät ja toimintamallit voivat olla ristiriidassa näiden kanssa (Aarseth 2005, 266). Myös Gonzalo Frascaan mukaan pelaajalla on valta käyttää peliä haluamallaan tavalla – pelisuunnittelijat ehdottavat pelaajalle tietynlaista etenemistapaa ja

² Telltale Games Community, <<https://www.telltalegames.com/community/categories/walkingdead>>.

säännöstöä, mutta pelaajan ei ole pakko toimia heidän toivomallaan tavalla. (Frasca 2001a, 14.)

Pelitutkimuksessa on totuttu tarkastelemaan pelejä joko ludologisen tai narratologisen näkökulman kautta. Ludologia tutkii pelejä, erilaisia peliaktiiviteetteja sekä pelien pelillisiä ominaisuuksia, kun taas narratologia lainaa kirjallisuusteoriasta ja tarkastelee pelien kertomuksia sekä niiden erilaisia narratiivisia eli kerronnallisia elementtejä. (Frasca 1999.) Oma analyysini tarkastelee TWD:aa niin sen pelillisten erityiselementtien kuin myös kerronnallisten piirteiden kautta, sillä fokuksessa oleviin pelaajan vallan ja toimijuuden käsitteisiin vaikuttavat niin ludologian kuin narratologiankin tyypilliset tarkastelukohteet, kuten esimerkiksi pelimekaniikka (ludologia) sekä pelitarina (narratologia). Tarkastelen TWD:aa Clara Fernández-Varan esittelemän pelianalyysin (2015) ja sen tarjoaman peruskehikon kautta. En aio tarkastella peliä liian tiukasti tekstuaaliseen analyysiin perustuvan pelianalyysin keinoin, sillä pelin hedelmällinen tarkastelu vaatii myös tekstimuodosta irtaantumista. En koe, että mitään pelituotetta voi analysoida vain tekstuaalisen analyysin tai esimerkiksi kybertekstiteorian (Aarseth 1997) avulla, vaan pelimekaniikka, peliteknologia sekä pelaamiseen liittyvä ainutlaatuinen toimijuus on kaikki nähtävä olennaiseksi ja merkittäväksi osaksi pelituotetta ja siitä tehtäviä tulkintoja. Pelianalyysi lähtee liikkeelle oletuksesta, että pelaajat ovat aina osa tulkittavaa peliä ja jollain tavalla siihen vaikuttavia tekijöitä (Fernández-Vara 2015, 7).

Pelaajan vaikutusmahdollisuudet pelikentällä

Peliteollisuus ja videopelivalikoima ovat kasvaneet 2000-luvulla mittasuhteisiin, joissa pelikokemuksista ja pelaajan vaikutusmahdollisuuksista on mahdotonta saada kattavaa ja selkeärajaista mielikuvaa. Kun keskeisenä tarkastelukohteena ovat vallan ja toimijuuden eri ulottuvuudet sekä kysymykset siitä, millä tavoilla valta voi ilmetä, voidaan tilannetta tarkastella useammasta eri näkökulmasta. Ennen kuin siirryn tarkastelemaan lähemmin TWD:aa ja sen suhdetta pelaajan toimijuuteen, esittelen lyhyesti pelaajan vaikutusmahdollisuuksia ja niiden rajoituksia videopelikentällä. Luonnollisesti tutkimuskentän tarkastelu ja muiden videopelien käsittely jäävät melko pintapuoliseksi, mutta ne tarjoavat hyödyllistä vertailupohjaa sille, minkälaisia toimijuuden mahdollisuuksia juuri TWD sisältää.

Kuten aiemmin totesin, videopelit vaativat pelaajalta aktiivista toimintaa, joka kohdistuu tyypillisesti jonkin ennalta asetetun päämäärän tavoitteluun. Narratiivisista peleistä on pelitutkimuksessa puhuttu muun muassa interaktiivisena fiktiona (Rothstein 1983; Niesz & Holland 1984; Chaouli 2005), jossa pelaaja näyttäytyy aktiivisena toimijana. Ajatus pelaajasta aktiivisena toimijana ei kuitenkaan tarkoita sitä, että pelaaja hallitsisi aina automaattisesti omaa pelikokemustaan. Videopelien pelaaminen ei ole vain yhdistelmä sääntöjen noudattamista ja määriteltäviin lopputuloksiin johtavia konflikteja vaan jotakin, joka tulee todeksi vasta pelaajan toiminnan kautta (Stenros, Paavilainen & Mäyrä 2009). Interaktiivisen fiktion termillä viitattiin 1980-luvulla eräänlaiseen kirjallisuuden ja pelien välimuotoon, tekstipohjaiseen

peleihin, jossa pelaajan valinnat ohjailevat tapahtumien etenemistä. (Rothstein 1983; Niesz & Holland 1984, 111.) Niesz ja Holland ovat tarkentaneet määritelmää koskemaan sellaista fiktiota, joka eksplisiittisesti pakottaa lukijan ottamaan aktiivisen roolin ja tietoisesti muuntelemaan tarinan juonen, hahmojen ja tapahtumapaikkojen esittämistä yhdessä tarinan kirjoittajan kanssa (Niesz & Holland 1984, 111, 113, 116).

Nykyajan monet kerronnalliset pelit, kuten esimerkiksi TWD sekä *Heavy Rain* (Sony Computer Entertainment 2010), lukeutuvat interaktiivisen fiktion genreen, vaikka ne eroavat esitystavaltaan merkittävästi täysin tekstipohjaisesta interaktiivisesta fiktiosta. Niissä tarinankerronta tapahtuu audiovisuaalisin ja elokuvallisoin keinoin, ja pelaaja ei itse konkreettisesti kirjoita tarinaan sisältöä vaan ohjailee sitä tekemällä erilaisia valintoja. Interaktiiviselle fiktiolle ominaista on lukijan/pelaajan optimistinen suhtautuminen omaan valtaansa sekä tunne tarinan hallinnassa olemisesta (Niesz & Holland 1984; 122). Pelaajan vallan näkökulmasta merkittävä on Michael Chaoulin ajatus siitä, että interaktiivisuus poistaa hierarkiaeroja tuottajan ja kuluttajan väliltä (Chaouli 2005, 604–605). Sekä mahdollisuus toimia vuorovaikutuksessa pelin kanssa että kyky ohjailla tarinan rakentumista toimivat merkkeinä siitä, että genreen liittyy olennaisesti tunne vallassa olemisesta ja pelitarinan hallitsemisesta.

Videopelit eroavat elokuvista ja kirjallisuudesta, sillä niissä pelaajan ei toimijana tarvitse nähdä, lukea ja hallita kaikkea mediatuotteen sisältöä. Kirjaa lukiessa tai elokuvaa katsottaessa jokainen pienempi osa on tyypillisesti olennainen kokonaiskuvan kannalta, kun taas peleissä osa toiminnoista johtaa loppuratkaisuun toisia nopeammin, jolloin osa pelimaailmasta voi jäädä tutkimatta. Pelaajan ei tarvitse kohdata kaikkia pelin mahdollisuuksia ja tapahtumia, eikä se aina ole edes mahdollista. (Eskelinen 2012, 278.) Esimerkiksi valitsemalla TWD:ssa yhden vaihtoehdon tulee pelaaja samalla sulkeneeksi pois monia tapahtumia ja keskusteluja, jotka hän voi kohdata ainoastaan pelaamalla peliä useita kertoja.

Markku Eskelisen mukaan pelin säännöt (*rules*) eli eräänlaiset peliin ennalta säädellyt luonnonlait perustuvat sille oletukselle, että kaikkia pelin osatekijöitä on kontrolloitava sääntöjen avulla. Pelaaja ei voi toimia näitä ennalta asetettuja rajoituksia vastaan ilman, että hän lakkaa pelaamasta peliä tai huijaa. Pelaajaa sitovat myös tietynlaiset pelin päämäärää kohti ohjaavat rajoitukset, mutta ne eivät ole yhtä vahvoja kuin sääntörajoitteet (Eskelinen 2012, 275–276). Pelien luonnonlait ovat enemmän tai vähemmän järkkymättömiä rajoituksia, jotka pelaajan on hyväksyttävä ja joita hänen on noudatettava peliä pelatukseen. Tästä lähtökohdasta voitaisiin väittää, että pelaajalla ei peliä pelatessaan voi olla minkäänlaista vaikutusvaltaa tai omavaltaista toimijuutta (tai edes toimijuuden tunnetta), mutta rajoitteet eivät nähdäkseen poista pelaajan valtaa kokonaan. Kun minkä tahansa pelin pelimekaniikan toimintatavan ymmärtää, ei sitä nähdä esteenä etenemiselle vaan sen välineenä.

Peleissä huijaamista voidaan pitää tilanteena, jossa valta siirtyy lähes täysin pelintekijöiltä pelaajalle. Mia Consalvo on käsitellyt huijaamista videopelissä yksityiskohtaisesti teoksessaan *Cheating: Gaining*

³ Simlish on kuvitteellista kieltä, jota simit käyttävät kommunikointiin The Sims-peleissä.

Advantage in Videogames (2007). Hän näkee huijaamisen muuntelevan alkuperäistä peliä pelaajan aikomusten mukaiseksi siirtäen vallan pelaajalle (Consalvo 2007, 8). Jo 1980-luvun alussa J. Barton Bowyer määritteli peleissä huijaamisen sellaiseksi aktiviteetiksi, jossa pelaajat eivät pelaa alkuperäistä pelintekijän tekemää peliä vaan täysin omaansa (Bowyer 1982, 300–301). TWD:ssa voi huijata lähinnä lukemalla *walkthrough*-oppaita, perehtymällä ennalta eri valintojen seurauksiin tai lukemalla yllättävistä ja vaativista pelitilanteista etukäteen – ei muuttamalla pelin lähdekoodia tai hyödyntämällä erilaisia *bugeja*. Silti jo tällainen apukeinojen käyttäminen muuttaa alkuperäistä peliä, joka on tarkoitettu pelattavaksi hetkessä, ei valintoja pitkään harkiten.

Pelaajan toiminta- ja vaikutusmahdollisuudet vaihtelevat merkittävästi erityyppisten pelien välillä. *Point-and-click*-peleissä pelaajan mahdollisuudet vaikuttaa pelitarinaan ovat tyypillisesti hyvin vähäiset, sillä niissä hän tarkastelee tapahtumaympäristöjä ennalta valikoiduista ja kiinteistä kuvakulmista, hän voi olla vuorovaikutuksessa vain määrättyjen objektien kanssa ja hänen on suoritettava pelin vaatimat tehtävät määrättyssä järjestyksessä edetäkseen pelissä. *The Secret of Monkey Island* (LucasArts 1990) on esimerkki pelistä, jossa pelaajan on ratkaistava arvoituksia ja oivallettava oikeanlainen pelityyli toimiakseen tehokkaasti. *SimCityn* (Maxis 1989) ja *The Simsin* (Electronic Arts 2000) kaltaisissa simulaatiopeleissä pelaajan valta on avainasemassa, sillä niissä hän voi muokata useita eri elementtejä mieltymyksiään vastaavaksi. Hän voi esimerkiksi tehdä *The Simsin* simeistä haluamansa näköisiä, valita näille toivomiaan luonteenpiirteitä, rakentaa uniikkeja taloja ja pelata peliä ilman selkeää, tavoiteltavaa päämäärää. Pelimekaniikkaa on kuitenkin noudatettava, eikä simejä voi laittaa keskustelemaan ja toimimaan keskenään kuin varsin rajoitetuilla tavoilla. Toisaalta pelin suunnittelija Will Wright näkee, että simien puhuma *simlish*³ ja näiden käyttämät symbolit mahdollistavat lukijoiden oman tulkinnat (Frasca 2001b).



The Walking Dead sisältää myös point-and-click-tyyppistä tapahtumaympäristöjen tutkintaa. Kuvälähde: kuvakaappaus pelistä.

Massiivisissa monen pelaajan verkkopeleissä (*Massively Multiplayer Online* eli MMO-pelit) valtakysymykset eivät rajoitu vain pelin sääntöihin vaan ulottuvat myös pelaajien välisiin suhteisiin ja vuorovaikutukseen. Moninpelien vuorovaikutuksellista elementtiä voidaan pitää erityisen tärkeänä. Kuten Terry Flew yksinkertaisesti toteaa: "[P]elit saavat ihmiset pelaamaan"⁴ (Flew 2008, 135). *League of Legendsin* (Riot Games 2009) kaltaisissa moninpeleissä on tyypillisesti sekä ihmispelaajien että tietokoneen kontrolloimia hahmoja, *botteja*. Ihmispelaajien ohjailmat hahmot eroavat tavallisista pelinarratiivien hahmoista, sillä niiden toiminnasta puuttuu usein johdonmukaisuus (Frasca 1999). Moninpeleissä pelaajien välillä voi myös olla hierarkiaeroja, jotka eivät ole vain kuvitteellisia ja digitaalisia rakennelmia vaan osa todellisuutta. Espen Aarseth muistuttaa, että pelin sisällä tapahtuvat asiat ja vuorovaikutussuhteet voivat olla todellisia, vaikka niillä ei olisikaan fyysistä olomuotoa (Aarseth 2011, 63–65). Virtuaali- maailma voidaan nähdä nimenomaan vaihtoehtoisena todellisuutena, ei kuvitteellisena tilana, jolla ei ole kytköksiä todellisuuteen (Castro-nova 2002). Pelissä koettu valta peliin tai muihin pelaajiin nähden on todellista valtaa, vaikka se ilmeni vain pelin sisäisessä maailmassa. Sama pätee yksinpeleihin – TWD:aa pelattaessa koettu valta vaikuttaa tarinan muotoutumiseen ei ole kuvitteellista, vaikka tarina voikin haarautua vain ennalta määrättyihin suuntiin.

Toisinaan pelaajan valta kurottautuu tuotantopuolelle asti. Mahdollisuus *modata*⁵ erilaisia pelejä ja niiden eri elementtejä on tehnyt fanikunnasta tuottajia, jotka voivat osallistua omalta osaltaan peliteollisuuden ja -markkinoiden tapahtumiin (Kücklich 2005). Modaminen mahdollistaa konkreettisen vaikuttamisen pelituotteisiin sekä häivyttää pelaajien ja pelituottajien välillä olevaa rajaa (Poderi & Hakken 2014). Modamalla pelaajat voivat muunnella pelejä haluamaansa suuntaan (taitojensa puitteissa) ja luoda peliin täysin uudenlaista sisältöä, jolloin heillä on konkreettista valtaa vaikuttaa itse pelituotteisiin. TWD ei linkity modauskulttuuriin vahvasti, mutta pelaajat voivat kuitenkin tuottaa peliin uutta sisältöä esimerkiksi kirjoittamalla fanifiktiota.

The Walking Dead

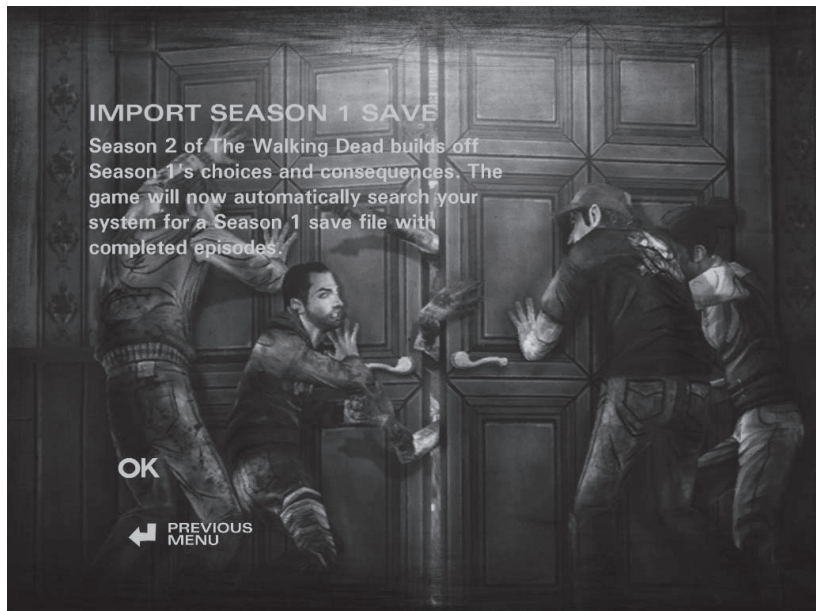
Zombien valtaamaan apokalyptiseen maailmaan sijoittuvassa graafisessa seikkailupelissä *The Walking Deadissa* pelaaja ohjaillee pelin ja pelitarinan etenemistä tekemällä erilaisia valintoja. Episodimuodossa julkaistun pelin pelimekaniikka on yhdistelmä *point-and-click*-tyyppistä tapahtumaympäristöjen tutkintaa, toimintapohjaisia *action*-kohtauksia sekä jatkuviin valintoihin pakottavaa dialogipohjaista tarinankerrontaa. Peliä voi pelata usealla eri alustalla, kuten erilaisilla pelikonsoleilla (esim. PlayStation 4, XboxOne), iPadilla ja PC:llä. Viittaan tässä artikkelissa *The Walking Dead* -nimellä sekä pelin ensimmäiseen kauteen (2012), toiseen kauteen (*The Walking Dead 2*, 2013–2014) että myös niiden väliin sijoittuvaan väliepisodiin *400 days* (2013), sillä kaikkien episodien tapahtumat linkittyvät osaksi samaa suurempaa tarinan kaarta. Peli noudattaa Telltale Gamesille tyypillistä

⁴ Alk. "Games make people play."

⁵ Game modification, modding; pelilaitteistojen tai -ohjelmistojen muokkaaminen uusien peliominaisuuksien ja -toimintojen luomiseksi.

episodimuotoista toimintamallia, jossa pelit julkaistaan yksi episodi kerrallaan digitaalisessa muodossa. Episodimuotoisuuden toimivuus on vaikuttanut omalta osaltaan pelin menestykseen, ja peliyhtiön episodimuotoisia pelejä on keuhuttu niiden hyvän toteutuksen vuoksi (Kollar 2007; Geddes 2009; Elliot 2009).

"Choice matters" -sloganilla markkinoitu peli toimii logiikalla, jossa erilaiset valinnat mahdollistavat toisistaan poikkeavia tarinahaaroja. Valintojen seuraukset kantavat episodista toiseen ja pelin ensimmäiseltä kaudelta toiselle, osa merkittävänä juonen osana, osa tarinaa syventävänä taustatekijänä. Jokaisen episodin alussa ruutuun ilmestyy teksti, joka julistaa pelin muovautuvan pelaajan tekemien valintojen mukaan ja vakuuttaa pelaajan pelitavan vaikuttavan tarinan muotoutumiseen: *"This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play."* Peli lupaa tarinan olevan kullekin pelaajalle räätälöity kokonaisuus, jossa se, miten pelaaja peliä pelaa, vaikuttaa olennaisesti tarinalinjoihin.



TWD-pelin toinen kausi rakentuu niiden valintojen pohjalle, jotka pelaaja on tehnyt pelin ensimmäisellä kaudella. Kuvalähde: kuvakaappaus pelistä.

Peliä ei voi tarkastella täysin itsenäisenä teoksenaan, sillä se kuuluu osaksi laajempaa zombiteemaista ilmiötä. Videopeliin linkittyvät erityisesti nimensä ja tarinamaailmansa kautta Robert Kirkmanin käsikirjoittama sarjakuva *The Walking Dead* (Image Comics 2003–) sekä sarjakuvan pohjalta luotu televisiosarja *The Walking Dead* (AMC 2010–). Pelin henkilöhahmot eroavat sarjakuvan ja televisiosarjan hahmokaartista, ja se rakentuu oman itsenäisen juonensa ympärille. Kaikissa kolmessa teoksessa lähtökohdat ovat kuitenkin samat: maapallon on vallannut zombiepideemia, joka tekee ihmisistä kuollessaan verenhimoisia zombeja. Kussakin mediatuotteessa seurataan joukkoa

selviytyjiä, jotka taistelevat sekä eläviä kuolleita että vallanhimoisia ja epätoivoisia ihmisiä vastaan. Zombit ovat vampyyrien lisäksi pop-kulttuurin suosituimpia kuolemattomia hahmoja, ja valkokankaalle ne raahustivat ensimmäistä kertaa muun muassa elokuvassa *The Night of The Living Dead* (USA, 1968). Zombiapokalypsi voidaan nähdä myös eräänlaisena metaforana ihmiskunnalle, josta on teknologian, tieteen ja talouden kehityksen sekä väestönkasvun myötä tullut aiempaa arveluttavampi, eräänlainen elävien kuolleiden massa, jota kulutus-kulttuuri syö elävältä.⁶

Sen lisäksi että peli sijoittuu teemaltaan osaksi laajempaa kulttuurista kontekstia, noudattavat sen tarinankerrontatapa sekä pelimekaniikka kauhugenrelle jo muissa medioissa vakiintuneita esitystapoja. Yksi esimerkki kauhugenrelle luonteenomaisesta piirteestä on yllätyksen elementti, jolla on merkittävä rooli TWD:n pelattavuudessa ja pelimekaniikassa (Eichner 2014, 216). Myös pelin tarinankerronta käyttää tehokeinoina yllättäviä audiovisuaalisia ärsykeitä. Useat väkivaltaiset kohtaukset ja pelissä käytetyt groteskit taistelu- ja tappotavat onnistuvat omalta osaltaan järkyttämään pelaajaa sekä vahvistamaan kauhun ja järkytyksen tuntua.⁷ Väkivaltaa ei piiloteta tai kaunistella, vaan se näytetään karulla ja järkyttävällä tavalla. Pelin melankolinen ja harmaa väri- ja äänimaailma vahvistavat omalta osaltaan pahaenteistä tunnelmaa, ja perimmäisenä vastakkainasetteluna tuntuu olevan stereotyyppinen taistelu hyvän ja pahan välillä.

Vaikka pelit jaetaan tyypillisesti erilaisiin genreihin pelimekaniikan eikä pelin kerronnallisten elementtien perusteella, on TWD erityinen juuri sen kerronnallisten ratkaisujen takia. Itse luokittelisin pelin seikkailupelin lisäksi eräänlaiseksi kerronnalliseksi tarinapeliksi tai jopa interaktiiviseksi fiktioksi, sillä se keskittyy pelitarinan ja pelihahmojen kehittämiseen ja esittelyyn. Susanne Eichner käsittelee teoksessaan *Agency and Media Reception* (2014) lyhyesti TWD:aa ja sen suhdetta toimijuuteen. Oma genrekäsitykseni pelistä on linjassa Eichnerin määritelmän kanssa, sillä hän sijoittaa pelin sekä lineaaristen *point-and-click*-pelien että interaktiivisen draaman kategorioihin (Eichner 2014, 214). Pelaajan näkökulmasta pelin varsinaiset pelilliset elementit jäävät tarinankerronnan ja dialogien varjoon, ja esimerkiksi *cut scene*-kohtaukset vahvistavat elokuvallisen kerronnan tapaa.

Pelin ensimmäisellä kaudella pelaaja ohjailee Lee Everett -nimistä hahmoa, joka on pelin alkaessa matkalla vankilaan syytettynä murhasta. Lee kohtaa ensimmäisessä episodissa 8-vuotiaan Clementinen, jota ryhtyy suojelemaan. Tarinan edetessä kaksikko kohtaa erilaisia hahmoja ja pyrkii parhaansa mukaan selviytymään zombien valtaamassa apokalyptisessä maailmassa. Toisella kaudella ohjailtavana hahmona on Clementine, mutta pelin perusajatus on sama: tavoitteena on selvitä hengissä vaikeissa olosuhteissa moraalisten valintojen kanssa kamppaillen. Myös väliepisodin viiden erillisen hahmon tarinat noudattavat samaa selviytymiseen tähtäävää kaavaa, ja episodin lopussa hahmot päätyvät osaksi ryhmää, jonka pelaaja kohtaa pelin toisella kaudella.

Hyödynnän TWD:n valinnoista puhuessani sekä omia pelikokemuksiani että *Game Pressure* -sivuston pelioppaita⁸, jotka sekä kartoittavat pelissä olevia eri valintamahdollisuuksia että esittelevät niiden mahdollisia seurauksia. Oppaat selostavat yksityiskohtaisesti, miten

⁶ Mm. Geoff Pevere artikkelissaan "Zombies: Why this pop-culture phenomenon will not die?" (2013), <<http://www.theglobeandmail.com/arts/film/zombies-why-this-pop-culture-phenomenon-will-not-die/article8073271/>>.

⁷ Pelissä tapahtuu pelaajan valinnoista riippuen esim. seuraavia asioita: syödään elävän ihmisen lihaa, tapetaan mies murskaamalla tämän päätä isolla suolakivellä, leikataan pelihahmon käsi irti tämän ollessa tajuissaan, hakataan mies kuoliaaksi sekä jätetään pelihahmo tietoisesti verenhimoisen zombilauman hyökkäyksen kohteeksi.

⁸ The Walking Dead (Kausi 1), <guides.gamepressure.com/thewalkingdead/>.

The Walking Dead 2 (Kausi 2), <guides.gamepressure.com/thewalkingdeadseasontwo/>.

pelin ongelmatilanteet ratkotaan, mitä dialogivaihtoehtoja pelaajalle on tarjolla ja miten mikin valinta vaikuttaa pelin etenemiseen. Fanien tuottamia valmiita oppaita ja kaavioita hyödyntämällä tarkoitukseni on taata se, etteivät tekemäni havainnot rajoitu vain rajallisiin pelikokemuksiini. Koska oppaat ovat jo valmiiksi olemassa, en koe tarpeelliseksi tai edes järkeväksi pelata kaikkia pelin mahdollisia tarinapolkuja läpi pienine nyanssieroineen. Valmiit kaaviot eivät ole itse pelintekijöiden tuottamaa sisältöä, jolloin niitä ei voi pitää täysin luotettavina lähteinä, mutta ne kuvailevat analyysini kannalta tarpeeksi huolellisesti ja kattavasti pelin eri valintoja sekä sitä, onko näillä valinnoilla todellista vaikutusta pelitarinan etenemiseen. En käy tarinahaaroja yksityiskohdaisesti läpi vaan tarkastelen niitä osana suurempaa kaavaa – kuinka paljon pelaajien valinnat vaikuttavat pelin tapahtumiin? Pelaajien reaktioita tarkastelemini peli-instansseihin sekä niistä seuranneisiin mahdollisiin vallan tuntemuksiin pyrin kartoittamaan hyödyntämällä Telltale Gamesin omaa keskustelufoorumia sekä sieltä poimimiani kommentteja. Pyrin saamaan selkeyttä siihen, ovatko pelaajat peliä pelatessaan kokeneet hallitsevansa omaa pelikokemustaan ja pelin sisäisen narratiivin muotoutumista vai kokeneet toimineensa peliin ennalta aseteltuja ominaisuuksia mukailleen.

The Walking Dead ja merkittävät valinnat

Puhuttaessa pelaajan vallasta ja mahdollisuuksista vaikuttaa pelin tapahtumiin sekä omaan pelikokemukseensa on muistettava, että pelaajilla on erilaiset käsityksensä pelaamisesta, vallassa olemisesta sekä tapahtumien hallitsemisesta. Frans Mäyrä korostaa, että pelaajat pelaavat ja lukevat pelejä eri tavalla ja muodostavat pelin tapahtumista omanlaisiaan kokemuksia ja merkityksiä (Mäyrä 2008, 251). Toinen pelaaja pitää jotakin pelitapahtumaa toista merkittävämpänä, kun taas toinen näkee pelin tapahtumat selkeämmin oman aktiivisen toimijuutensa tuloksina. Pelaamisen yhteydessä koetut tunteet ja tuntemukset ovat aina subjektiivisia kokemuksia, ja eri pelaajat voivat kokea samaa peliä pelatessaan toisistaan poikkeavia tunteita (Leino 2007, 113). Pelaajien pelikokemuksia on mahdoton määritellä etukäteen, sillä ne vaihtelevat henkilökohtaisten ja psykologisten tekijöiden ja omien mieltymysten myötä. Pelaajan kokemaan pelikokemukseen vaikuttavat monet tekijät, kuten esimerkiksi omat odotukset, mieliala, kokemukset ja maku (Wiemker 2007, 256).

Riippuu kustakin pelaajasta, kokeeko hän valintoja tehdessään rakentavansa omaa tarinaansa vai tunteeo hän pikemminkin olevansa rajallisia säädöksiä ja pelintekijöiden tarkoituseriä noudatteleva ”pelinappula”. Pelit ovat, olivat ne luonteeltaan minkä kaltaisia tahansa, aina jossakin määrin tai kokonaan suunniteltuja kokemuksia, eikä pelaaja voi pelatessaan tehdä täysin mitä haluaa. Toisaalta voidaan taas argumentoida, että pelaajien pelaama peli ei itse asiassa ole juuri se peli, jonka sen suunnittelijat tarkoittivat sen olevan, vaan eri tekijöidensä yhteissumma. Constance Steinkuehlerin mukaan peli rakentuu interaktiivisesti myös pelaajien toimesta eikä ole pelintekijöiden ennalta määrittämä kokonaisuus (Steinkuehler 2006, 200). Vaikka

Steinkuehler tarkastelee lähinnä MMO-pelejä, on ajatus sovellettavissa myös TWD:iin: pelaajaa voidaan johdatella tietynlaisiin ajatuksiin, tuntemuksiin ja kokemuksiin tarjoamalla tälle juuri tietynlaisia valintamahdollisuuksia, mutta lopulta jokainen pelaaja tulkitsee ja kokee asiat yksilöllisellä tavalla. Myös T.L. Taylorin mukaan pelien pelaaminen on monimutkainen tapahtuma, joka koostuu interrelaatioista eli keskinäisistä riippuvuuksista eri tekijöiden välillä. Näitä tekijöitä voivat olla esimerkiksi teknologia ja ohjelmistot, materiaallinen maailma, peligenre, sosiaalinen maailma, pelaajien sisäinen maailma, pelaajien henkilökohtainen historia ja kulttuuriset tekijät. Pelit eivät Taylorin mielestä ole vain valmiita materiaalisia tai digitaalisia paketteja, vaan niillä voi olla useita eri merkityksiä. (Taylor 2009, 332–333.)

Miten TWD:n tarjoamat valintamahdollisuudet sitten vaikuttavat pelikokemuksiin, ja voivatko pelintekijät määrittellä näitä kokemuksia etukäteen? Pelissä pelaaja on jatkuvasti pakotettu tekemään erilaisia valintoja. Pääasiallisesti pelaajan on valittava erilaisten repliikkien välillä, jotka johtavat erilaisiin reaktioihin ja vaikuttavat pelihahmojen välisiin suhteisiin. Repliikkien valinta etenee perinteiseen *dialogue tree*-malliin, jossa yhden repliikin valinta avaa uusia mahdollisuuksia aina siihen asti, kunnes keskustelu päättyy. Osa valinnoista sulkee toiset tarinahaarat pois, kun taas osassa keskusteluja pelaaja voi tutkia useamman sivupolun seurauksia. Pelaaja ei jonkin vaihtoehdon valitessaan voi olla varma siitä, mitä pelihahmo tarkalleen tulee sanomaan tai tekemään, sillä sisältö ei aina vastaa tismalleen sitä, mitä vaihtoehto antaa olettaa. Nimimerkki *Sarangholic* kommentoi foorumilla kokemuksiaan seuraavasti:

Honestly, I just with [sic] the dialogue options were a little clearer. Sometimes I'll see something I want to say, then when I click Lee/Clementine says it in a tone I completely didn't intend or goes on to say other things which I also wouldn't have wanted to say.⁹

Nimimerkki *jamex1223* on asiasta samaa mieltä: “[Y]es or they change the exact words you wanted and that were displayed”¹⁰. Pelin voidaan siis nähdä johdattavan pelaajaa toisinaan harhaan, jos sen tarjoamat valintavaihtoehdot eivät toteudukaan käytännössä tavoilla, joilla pelaaja niiden oletti tapahtuvan. Sen lisäksi, että valinnat voidaan kokea harhaanjohtaviksi, koetaan ne välillä myös rajoittaviksi. Telltale Communityssa käydyssä keskusteluketjussa ”*Dialogue options that you wish you had*”¹¹ pelaajat keskustelevat lähes kuudenkymmenen sivun verran vaihtoehdoista, joita he olisivat kaivanneet pelin dialogiin. Moni pelaaja on esimerkiksi kokenut pelin tarjoamat vaihtoehdot Kennyn kanssa käytyyn dialogiin tai pikemminkin Kennyn reaktioihin niin rajoittaviksi ja ohjaileviksi, ettei tätä ole pelissä mahdollista miellyttää. Nimimerkki *HugoCorv* kirjoittaa aiheesta:

Haha that was bad scripting by the programmers. A lot of players interpreted the character as not tolerating disagreement. Somehow it's almost impossible to make the game register that you've been there for Duck. -- I know it was bad scripting, because Lee actually agreed with Kenny that I wasn't there for his kid (saying "that was a long time ago").¹²

⁹ <<http://www.telltale-games.com/community/discussion/74366/dialogue-options-that-you-wish-you-had/p3>>.

¹⁰ <<http://www.telltale-games.com/community/discussion/74366/dialogue-options-that-you-wish-you-had/p3>>.

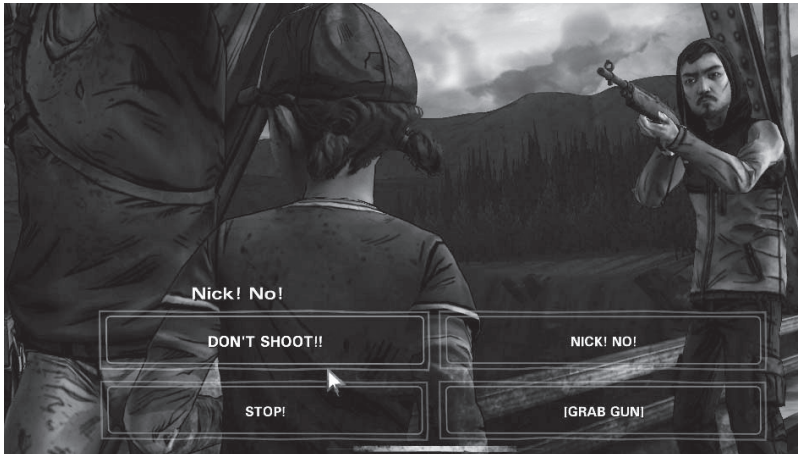
¹¹ <<http://www.telltale-games.com/community/discussion/74366/dialogue-options-that-you-wish-you-had/>>.

¹² <<http://www.telltale-games.com/community/discussion/74366/dialogue-options-that-you-wish-you-had/>>.

Toisinaan pelaajan on valittava erilaisten tekojen välillä, ja äärimmäisissä tapauksissa valinta liittyy jonkun henkiin jättämiseen tai siihen, päättääkö pelaaja itse tappaa jonkun vai sysääkö hän velvollisuuden toisen pelihahmon kontolle. Joissain tilanteissa pelaaja voi toimia liian hitaasti, jolloin hän ei välttämättä kykene toimimaan haluamallaan tavalla – myös nämä kykenemättömyyden hetket vaikuttavat tarinan kulkuun. Aikarajoitteisissa keskusteluissa pelihahmo voi myös vaieta (joko valitsemalla sen annetuista vaihtoehtoista tai jättämällä kokonaan valitsematta), mutta myös vaikeneminen vaikuttaa pelissä olevien hahmojen välisiin suhteisiin. Tyypillisesti vaikeneminen tai valitsematta jättäminen näyttävät pelaajan toimijuuden kannalta huonoina valintoina, sillä ne voivat ohjata tarinaa suuntaan, johon pelaaja ei halua sen etenevän. Ne johtavat usein negatiivisempaan suhtautumiseen muiden pelihahmojen suunnalta tai johonkin seuraukseen, jota pelaaja ei vaietessaan päässyt itse hallitsemaan. Toisen episodin alussa käydyssä kiistelyssä Lee voi asettautua joko Kennyn tai Lillyn puolelle, mutta neutraaliuteen pyrkiminen saa molemmat hahmot pysymään vihaisina.

Yhtäkkiä pelaajan silmille rävähtävät valinnat puolestaan vaativat nopeita päätöksiä, jotka riisuvat pelaajan aseista. Pelaajalla ei aina ole aikaa pohtia lähestymistaktiikkaansa tai pelihahmojen välisiä suhteita. Pelin ensimmäisellä kaudella toisessa episodissa pelaaja voi valita pelastavansa ansaan jääneen Daven hakkaamalla tämän jalan irti tai vaihtoehtoisesti jättämällä tämän yksin metsään zombien armoille. Valintaa ei kuitenkaan kykene tekemään, jos ei toimi tarpeeksi nopeasti – jos Daven jalkaa ei hakkaa nopeasti irti, ei tätä voi pelastaa vaikka haluaisikin. Huomionarvoista on myös se, että pelastamalla Daven pelaaja tuomitsee Travisin hahmon varmaan kuolemaan, vaikka peli ei anna siitä etukäteen minkäänlaista varoitusta. Jos Davea puolestaan ei onnistu pelastamaan, Travis jää hyökkäyksen uhriksi. Samanlaista nopeaa toimintaa peli vaatii toisen episodin lopussa, jossa Lee voi estää Clementineä syömästä ihmislihaa varoittamalla tätä mahdollisimman nopeasti, kun tilanne valkenee hänelle. Jos pelaaja ei toimi tarpeeksi nopeasti tai valitse selkeästi kieltävää (ei vain varoittavaa) vaihtoehtoa, hän ei pysty estämään Clementineä.

Joissakin tapauksissa pelaajalla on rajattomasti aikaa valita haluamansa vaihtoehto, mutta useimmiten hänen on toimittava ennen kuin aika kuluu loppuun peliruudun alareunassa näkyvässä aikamittarissa. Markku Eskelinen on erotellut pelejä toisistaan sen perusteella, mitä tapahtumien osia ja ulottuvuuksia niissä voidaan manipuloida ja kuinka pitkään ja perusteellisesti. Joissakin peleissä pelaajan on esimerkiksi kokeiltava erilaisia toimintoja löytääkseen sen tapahtumaketjun, joka kuljettaa pelitapahtumia eteenpäin. Pelaaja hallitsee sitä, mitä kokeiluja hän tekee ja missä järjestyksessä, mutta vasta oikean ratkaisun löytäessään hän pääsee pelissä eteenpäin. (Eskelinen 2004.) TWD:n *point-and-click*-osioissa pelaaja voi viipyä haluamansa ajan, mutta paniikkitapahtumissa/*quick time* -tapahtumissa¹³ pelaajan on toimittava pelin asettamissa aikarajoituksissa. Tunne pelin ajallisesta hallitsemisesta liittyy nähdäkseni siihen, että peliä voi pelata omaan tahtiinsa. Myös monet muut videopelit antavat pelaajalle mahdollisuuden suorittaa pelin antamia tehtäviä omassa aikataulussaan mutta



Pelaaja ei QTE-tapahtumissa aina ehdi lukea kaikkia repliikkivaihtoehtoja, mutta esimerkiksi kuvan tilanteessa valinnalla ei ole tulevien tapahtumien kannalta merkitystä. Kuvälähde: kuvakaappaus TWD:stä.

sisältävät kuitenkin osioita, joissa pelaajan on toimittava pelin asettamien aikarajoitusten sisällä.

Vaikeimmissa valinnoissa pelaajalla on poikkeuksellisen lyhyt aika (QTEs) tehdä päätöksensä, mikä pakottaa intuitiivisten ja omien moraalikäsitteiden perusteella muodostettujen päätösten tekemiseen. Toisaalta rajattu aika voi johtaa myös hätäisiin vahinkovalintoihin. Pelaajan on valikoitava toimintatapansa pelintekijöiden asettaman aikaikkunan sisällä, eikä hänellä ole mahdollisuutta pohtia päätöstään omassa tahdissaan. Samalla peli tulee erotelleeksi valintojen joukosta merkittävimmät, ja myös pelaaja tulee tietoiseksi aikapaineiden alaisena tehtyjen päätösten erityisestä painoarvosta. Toisinaan QTE-päätös ei vaikuta tarinan kulkuun mutta luo mielikuvaa kiireestä ja paniikista. Pelin toisella kaudella toisessa episodissa Clementine voi huutaa Nickille varoituksen sanoja ennen kuin tämä ampuu Matthew'n sillalla, mutta valinnalla ei ole merkitystä. Valintavaihtoehdot ovat toistensa kaltaisia ("*DONT SHOOT!*" / "*NICK! NO!*" / "*STOP!*" / [*GRAB GUN*]), eikä pelaaja ehdi välttämättä lukea niitä kaikkia. Valinta voidaan kuitenkin kokea nopeasti etenevässä tilanteessa merkitykselliseksi, varsinkin jos osa vaihtoehdoista jää lukematta ja jos pelaaja olettaa niiden poikkeavan merkittävästi valitsemastaan vaihtoehdosta. Jos pelaaja tietäisi valintaa tehdessään, ettei sillä ole merkitystä, katoaisi tuntu tarinan hallinnasta.

Vaikka Markku Eskelisen (2004) ajatusmallia mukaillen QTE-hetket ovat pelintekijöiden ja pelin itsensä eikä pelaajan hallinnassa, määrittelevät ne kuitenkin muita päätöksiä vahvemmin pelaajan oman moraalimaailman ja pohjimmaiset tarkoitukset. Valinnat pakottavat pinnalle pelaajan eettiset arvot, mutta toisaalta pelaajan ei tarvitse sitoutua tekemiinsä valintoihin tai antaa niiden määritellä itseään – onhan kyseessä vain peli. Hän voi pelata peliä ikään kuin omana itsenään, pelihahmon ja oman ajatusmaailmansa risteytyksenä tai

vaihtoehtoisesti suhteuttaa valintansa itsestään irrallisen pelihahmon luonteeseen. Vielä valitessaan pelaaja ei välttämättä tiedosta valintansa seurauksia, mutta pelitapahtumien edetessä hän saattaa nopeasti huomata, ettei valinta ollut kannattava.

Toiset valinnat ovat siis ennakoasetelmista katsottuna merkittävämpiä kuin toiset, sillä ne vaikuttavat ratkaisevasti tapahtumien etenemiseen ja seuraavien episodien tapahtumiin. Valintojen merkittävyys ei kuitenkaan ole täysin pelintekijöiden määrättävissä, sillä pelaajan pelikokemuksen kannalta jokin tietty valinta voi olla toiselle pelaajalle merkittävä ja toiselle sangen yhdentekevä. Merkittävyys riippuu pelaajan omista tuntemuksista ja siitä, mitä hän pitää tärkeänä. Pelihahmojen välisten suhteiden muuttuminen näyttäytyy sitä merkittävämpänä, mitä tärkeämpänä pelaaja itse sitä pitää. Peli ilmoittaa aina, kun jonkun ei-pelattavan pelihahmon suhtautuminen pelaajan hahmoon (Lee, Clementine) muuttuu. Kyseisen toiminnon seurauksena pelaaja tulee tietoisemmaksi tekemiensä valintojen seurauksista sekä siitä, millaisia seurauksia hänen valinnoillaan voi pelissä olla. Ilman toimintoa pelaaja ei välttämättä huomaisi, millä tavalla hänen tekemänsä valinnat vaikuttavat pelihahmojen keskinäisiin ihmissuhteisiin, mutta toisaalta silloin hän joutuisi itse pohtimaan sitä, millä tavalla ja milloin hänen toiminnallaan on pelissä todellisia vaikutuksia.

Pääsääntöisesti jokaisen episodin lopussa esille nostetut niin sanotut tärkeät valinnat (*important choices*) liittyvät nähdäkseni niihin tilanteisiin, joissa testataan vahvimmin pelaajan inhimillisyyttä ja moraaliarvoja. Myös muuttuneesta suhtautumisesta kertovia huomautuksia tulee sitä todennäköisemmin, mitä vahvemmin pelaaja asettautuu jonkin pelihahmon puolelle tai tätä vastaan, mutta varsinaiseen pelattavuuteen nämä muutokset harvoin vaikuttavat. Huomautusten merkitys voi kuitenkin olla hyvin ratkaiseva pelaajan pelikokemuksen kannalta, sillä ne luovat pelaajalle vahvan illuusion, että hahmojen välinen suhde on jollakin tapaa muuttunut. Tämä muuttunut suhde näkyy joissakin tulevilla dialogivaihtoehdoissa, mutta sen ei välttämättä tarvitse näyttäytyä pelaajalle konkreettisina muutoksina, jotta tämä kokisi ilmapiirin ja dynamiikan muuttuneen. Ilmoitus muutoksesta voi riittää luomaan vaikutelman, että hahmo suhtautuu nyt eri tavalla pelaajan ohjailemaan hahmoon. Omasta pelikokemuksestaan ja TWD:n valintojen merkittävydestä pelaajan näkökulmasta on kirjoittanut muun muassa Andrew Passafiume, joka korostaa, kuinka valinnat voivat olla merkittäviä pelaajille, vaikka ne eivät vaikuttaisi merkittävästi itse peliin ja sen kulkuun (Passafiume 2013).

Pelaajan tavoitteet, moraalit ja samastuminen

Miguel Sicart määrittelee videopelit eettisiksi objekteiksi ja niiden sisällä toimivat pelaajat eettisiksi toimijoiksi. Pelit eivät hänen näkemyksensä mukaan ole etiikasta irrallisia teoksia, joita pelaajat passiivisesti pelaavat, vaan ne nimenomaan linkittyvät irrottamattomasti kysymyksiin etiikasta ja moraalista. Hänen mielestään pelit tulisi nähdä monimutkaisina velvollisuuksien ja moraalisten velvoitteiden verkostoina, joiden sisältöihin pelaajat samaistuvat ja reflektovat omaa

ajatusmaailmaansa. (Sicart 2009, 4.) Pelaaja ei vain reagoi pelin tapahtumiin passiivisena vastaanottajana vaan osallistuu pelikokemuksen rakentumiseen pelin ja pelaajan välisen suhteen kautta. Tämä tukee ajatusta, että interaktiivisuus ja vuorovaikutus ovat videopeleissä erottamattomasti läsnä. Myös Henry Jenkins on sitä mieltä, että pelaajat refleктоivat eettisesti pelaamiaan pelejä ja niiden tapahtumia eivätkä ole vain passiivisia mediakuluttajia (Jenkins 2000). TWD poikkeaa monesta muusta valintoja sisältävästä pelistä siinä, että sen tarjoamat vaihtoehdot eivät ole mustavalkoisia ja yksiselitteisiä. Pelaaja on väistämättä pakotettu tekemään päätöksiä vasten tahtoaan, ja useaan otteeseen kaikki vaihtoehdot voivat tuntua eettisesti vääriltä tai ahdistavilta. Lähtökohtaisesti vaikealta tuntuva valinta voi kuitenkin helpottua, kun sitä peilaa pelin aiempiin tapahtumiin. Esimerkiksi elävän ihmisen käden leikkaaminen irti ei näyttäytykään niin julmana ja mahdottomana tehtävänä, kun pelaaja tietää purtujen raajojen poistamisen hidastavan tartunnan etenemistä.

Pelaajat voivat halutessaan myös pelata peliä vastoin pelintekijän tarkoituksia omien motivaatioidensa ja tavoitteidensa perusteella (Wiemker 2007, 256). TWD:ssa pelaaja voi esimerkiksi arpoa tarjottujen vaihtoehtojen joukosta yhden uhraamatta päätökselle varsinaista ajatteluaikaa, jolloin tehty päätös ei heijasta pelaajan arvomaailmaa. Tällöin pelaaja ei myöskään todennäköisesti koe yhtä vahvoja tunteita, kuin pelintekijät ovat suunnitelleet koettavaksi, ja pelikokemus on varsin erilainen kuin monella muulla pelaajalla. Moraaliset päätökset tehdään tyyppillisesti tunteiden perusteella, kuten Jaroslav Švelch muistuttaa. Pelaaja ei Švelchin mukaan voi tehdä moraalisia valintoja täysin omasta näkökulmastaan vaan nimenomaan pelihahmon perspektiivistä. Hän kuitenkin myöntää, että pelaajan moraaliset tuntemukset voivat olla kytköksissä fiktiivisen maailman tapahtumien kanssa. (Švelch 2010, 54.) Erityisen vahvasti Švelchin argumentti toimii TWD:n kaltaisessa pelissä, jossa pelihahmoilla on valmiiksi määritetty luonne sekä taustatarina, johon pelihahmon tekemiä valintoja voi peilata. Švelch väittää myös, että valintojen haarautuminen lisää pelaajien halua pelata peli uudelleen ja nähdä erilaiset vaihtoehtoiset tapahtumaketjut (Švelch 2010, 58). En kuitenkaan pidä tätä väitettä pätevänä suhteessa TWD:iin, sillä pelaamalla pelin uudestaan illuusio oman pelikokemuksen henkilökohtaisuudesta ja tarinamaailman lukuisista vaikutusmahdollisuuksista voi särkyä samalla vähentäen pelin tuottamia vallan ja toimijuuden tunteita.

Pelaaja voi valita motiivikseen myös jonkin muun henkilökohtaisen metatavoitteen, joka voi olla esimerkiksi pelin läpipelaaminen mahdollisimman nopealla aikataululla tai pelin pelaaminen vain itseään kiinnostavaan pisteeseen asti. Hypoteettisesti pelaaja voi siis päättää jopa pelin päättymisestä, jos hän päättää lopettaa pelaamisen ja näkee lopettamansa kohdan pelitapahtumien sekä pelinarratiivin päätöksensä. Kyseenalaista näissä tapauksissa on se, pelaako pelaaja enää peliä vai leikkiikö hän vain pelimaailmassa. Pelin rajoitukset ja pelimekaniikka antavat pelille ikään kuin sen pelillisen merkityksen ja tekevät pelaamisesta kannattavaa ja päämäärätietoista toimintaa (Juul 2003, 43). Ilman pelillistä merkitystä ja päämäärää peli menettää osan tai jopa kaiken viehätysvoimastaan, erityisesti kun kyseessä on

¹⁴ <<http://www.telltale-games.com/community/discussion/92368/why-do-people-hate-twd-game-season-2>> .

¹⁵ <<http://www.telltale-games.com/community/discussion/92368/why-do-people-hate-twd-game-season-2>> .

narratiiviseen ilmaisuun keskittyvä pelituote.

Jos tarkastellaan pelin tarjoamia valintamahdollisuuksia ja niistä seuraavia tapahtumaketjuja, on selvää, että mitä tahansa ei voi tapahtua. Vaikka pelaaja kokisi vaikuttaneensa pelin kulkuun, on hän vain tullut valinneeksi yhden niistä monista valmiiksi rakennetuista poluista, jonka pelintekijät ovat peliin luoneet. Telltale Games on tehnyt TWD:n ensimmäisen kauden viimeisen episodin alusta 32 eri versiota, joka on osoitus pelaajien valintojen vaikutuksesta pelitapahtumien kulkuun. Kuitenkin pelaamalla pelin useamman kerran läpi pelaaja voi huomata, että pelin päälinjat eivät vaikutusmahdollisuuksista huolimatta muokaudu. Ei esimerkiksi ole pelin lopputuloksen kannalta merkittävää, pelastaako pelaaja Dougin vai Carleyn, sillä molemmat kuolevat joka tapauksessa. Mitä tahansa pelaaja valitsee, pelin päättyessä jäljellä on enää vain Clementine. Sama malli jatkuu pelin toisella kaudella, jossa esimerkiksi Alvin kuolee joka tapauksessa pelin kolmannessa episodissa, vaikka pelaaja onnistuisikin välttämään tämän kuoleman aiemmin toisessa episodissa. Ainut henkilöhahmojen näkökulmasta merkittävä valinta liittyy siihen, miten pelaaja päättää toimia pelin toisen kauden lopussa. Pelaaja voi joko antaa Kennyn tappaa Janen, tappaa Kennyn tai hylätä Janen, joten ei ole ennalta säädelyä, minkä hahmon kanssa Clementine pelin loppuessa on. Viisi erilaista loppua mahdollistavat kolme eri henkilöyhdistelmää: Clementine ja Alvin Jr., Clementine, Alvin Jr. ja Kenny tai Clementine, Alvin Jr. ja Jane. Myös neljäs vaihtoehto on mahdollinen, jos pelaaja hyväksyy Janen kanssa kulkiessaan ennalta tuntemattoman ihmisryhmän seuraansa.

Pelaajien tekemien valintojen perusteella jotkin tekijät muuttuvat ja matka määränpäähän on erilainen, mutta yhtä kaikki lopputulema on kaikilla etenemistavoilla sama. Ajatus joidenkin tapahtumien merkityksettömyydestä on subjektiivinen, sillä niiden vaikutuksia yksilöllisiin pelaajiin ei voida etukäteen ennustaa. Eri valintoja seuraavat dialogit ja niiden vaikutus pelaajaan ja tämän tunteisiin on yksilöllistä, eikä erilaisten yhdistelmien vaikutusta voi pitää ennalta määrättyinä. Osa pelaajista voi kuitenkin tuntea olonsa huijatuksi, kun vaikuttamismahdollisuudet ovat lopputuloksen ja osittain myös pelillisyyden kannalta vain pinnallisia, erityisesti kun pelin mainonnassa *choice matters* -menteliteetti on ollut vahvana myynti- ja markkinointivalttina. Nimimerkki *TheCatWolf* kirjoittaa pelin toisesta kaudesta pettyneenä valintojen vaikutuksen vähäisyyteen:

-- and your choices didn't matter at all in S2. At least in S1 you had choices with an impact, for example the Kenny/Lilly and Carley/Doug choices. Carley and Doug were determinant characters, but they still had some impact in the story, especially Carley. In s2 EP 2 if Nick is not killed, he has THREE lines, and then he's killed offscreen in EP4. I believe most people don't like it for these reasons.¹⁴

Pelin toisesta kaudesta pitänyt *MetallicaRules* on valinnoista samaa mieltä: "--The choices didn't mean that much in Season 2 and the path was kind of linear for the most part --".¹⁵ *Aerie88* mainitsee erityisesti ensimmäisen kauden valinnoista seuranneen illuusion tunteen, jota toinen kausi ei saa aikaan:

I think there's so much hate for season 2 b/c there's been so much time to dwell on problems and issues people had with that season. Even though our choices don't really change the overall story of S1, S1 did a better job of at least give the illusion [korostus lisätty] that our choices mattered...--¹⁶

¹⁶ <<http://www.telltale-games.com/community/discussion/92368/why-do-people-hate-twd-game-season-2>>.

Toisaalta voidaan ajatella, että vaikka pelin toisella kaudella on vaihtoehtoisia loppuja, on niiden määrä tarkasti rajoitettu. Vaikutusmahdollisuuksia voi yhdellä mittapuulla kuvailla pinnallisiksi, mutta lopullinen määritelmä on ehdottoman tiukasti sidoksissa pelaajan omaan käsitykseen ja pelikokemukseen. *Attack Of The Fanboy* -internetsivuston Kyle Hanson pitää pelin loppuja toisistaan merkittävästi erilaisina ja korostaa, kuinka yhden lopun valitseminen on saanut osan pelaajista tuntemaan valinneensa oikein ja osan puolestaan näkemään omaa valintaansa seuranneen lopun muita "huonompana". Hanson (2014) kirjoittaa omasta pelikokemuksestaan seuraavasti: "Killing Kenny was the hardest thing that I have ever had to do in a video game", painottaen valinnan vaikutusta omaan pelikokemukseensa. Merkittävää pelaajan näkökulmasta on todellisten toimintamahdollisuuksien sijaan vaikutelma siitä, että pelaaja voi ohjailla jonkin pelihahmon toimintaa haluamallaan tavalla. Pelaaja voi esimerkiksi pelin ensimmäisellä kaudella ampua Katjaan ja Duckin kimpussa olevan zombin ja kokea pelastavansa nämä, mutta pelaajan epäonnistuu yrityksessään tai jättäessä ampumatta zombin Kenny pelastaa perheensä. Ei siis ole merkittävää Katjaan ja Duckin pelastumisen kannalta, onnistuuko pelaaja itse ampumaan zombin vai ei.

Pelin vaihtoehtoisia tarinalinjoja tutkimalla voi huomata, että kertomus muuttuu valintojen myötä. Pelin ensimmäisen kauden neljännessä episodissa pelaaja voi pelastaa Benin, minkä seurauksena tämän läsnäolo muuttaa selviytyjien ryhmadynamiikkaa ja mahdollistaa useita uusia dialogeja, joista ehkä merkittävimpinä voidaan pitää Kennyn kanssa käytyjä keskusteluja. Pelin toisella kaudella Clementinen pelastaessa joko Nickin tai Peten avautuu toisistaan erilliset narratiivit, joista toisessa Pete kuolee välittömästi ja toisessa ei. Myöhemmin Pete jättäytyy jälkeen pelastaakseen Clementinen, ja ryhmä löytää hänet kuolleena. Nick selviää vaikka tätä ei yrittäisikään pelastaa, joten valinnasta seuraa vain väliaikainen muutos pelin narratiiviin. Nickin hahmo kuolee myöhemmin joko pelin toisessa tai neljännessä episodissa, mutta kuolemistavat eroavat toisistaan – Nick kuolee joko valehtelijana ja pelkurina (episodi 2) tai vaihtoehtoisesti apua noutavana sankarina (episodi 4). Vaikka Nickin hahmo kuolee pelissä, vaikuttaa kuolemistapa pelin narratiiviin. Ensimmäisen kuolemismahdollisuuden jälkeen Nickillä ei kuitenkaan ole pelissä kuin muutama vuorosana, ja tämän myöhempi kuolema tapahtuu pelitapahtumien ulkopuolella niin, että pelaaja ei voi vaikuttaa siihen. Koska peli mahdollistaa sävyerojen lisäksi myös toisistaan poikkeavia versioita päätarinasta, voi sitä pelata useampia kertoja kokematta pelaavansa täysin samaa peliä kuin aiemmilla kerroilla. Kuitenkin, kuten jo todettua, uudelleenpelaaminen voi rikkoa illuusion pelaajalle henkilökohtaisesti räätälöidystä tarinasta.

Valintojen merkitys voi olla pelaamiskokemukselle hyvin suuri. Vaikka kaikki valinnat pelin sisällä eivät vaikuta pelin tapahtumiin,

voivat ne silti vaikuttaa pelaajaan ja tämän omakuvaan. Usein peleissä on läsnä ajatus pelaajan henkilökohtaisesta kehitymisestä ja kasvutarinasta, joka rakentuu pelikokemuksen aikana. Samalla kun pelaaja pelaa peliä, tulee hän rakentaneeksi omaa identiteettiään. Identiteetin rakennusprosessissa merkittäviä tekijöitä voivat olla muun muassa pelihahmon valitseminen, itse peliprosessi sekä pelaamisen kanssa samanaikaisesti tai jälkikäteen koetut heijastumat ja pohdiskelut (Wiemker 2007, 257). TWD:n kaltaisessa pelissä pelattava hahmo on ennalta määrätty, mutta pelin edetessä tehtävät valinnat ja niistä heijastuvat tuntemukset vaikuttavat pelaajan omakuvaan ja ajatusmaailmaan. Jos pelaaja todella pohtii vaihtoehtoja ja omaa valintaansa niiden välillä, joutuu hän väistämättä miettimään omaa arvomaailmaansa ja omia motiivejaan. Vaikka pelaaja voi pelin aikana vaikuttaa vain pelihahmonsa tekoihin, voi hän tämän tekojen ja sanojen kautta vaikuttaa myös muiden hahmojen kohtaloihin.

Švelch puhuu pelaajan etiikkaa käsitellessään *trolley dilemmasta* sekä *footbridge dilemmasta*, joista ensimmäisessä valitsija voi pelastaa pienen joukon ihmisiä muuttamalla raitiovaunun kulkua niin, että se tappaa vain yhden ihmisen, ja jälkimmäisessä työntää viattoman jalankulkijan sillalta vaunun eteen niin, että vain hän kuolee, ja ryhmä ihmisiä pelastuu. Siinä missä ensimmäinen vaihtoehto on persoonaton, vaatii toinen henkilökohtaisempaa ja läheisempää toimintaa, jossa valitsija konkreettisesti tönäisee toisen ihmisen kuolemaansa. Välillisesti tapahtuva kuolema vaunun kurssia muuttamalla ei eettisesti näyttäyty yhtä pahana kuin toisen kuoleman aiheuttaminen omin käsin. (Švelch 2010, 54.) TWD:ssä on molemman kaltaisia tilanteita, joista välillisesti tapahtumat kuolemat on helpompi hyväksyä pelaajan näkökulmasta kuin henkilökohtaisesti aiheutetut. Pelin ensimmäisellä kaudella pelaaja voi tappaa St. Andrewsien veljekset itse tai jättää nämä todennäköiseen kuolemaan lähestyvän zombilauman armoille. Toisen veljeksistä voi tappaa lävistämällä tämän talikolla (Danny) ja toisen ampumalla tai potkimalla hänet kuoliaaksi (Andy). Eettisestä näkökulmasta välittömän toimijuuden kautta toteutettu tappo näyttäytyy pahempuna vaihtoehtona kuin veljesten hylkääminen oman onnensa armoille.

Pelaajan samaistuminen pelihahmoon ei ole yksinkertainen prosessi. Kuten aiemmin totesin, pelaaja tekee moraaliset valintansa enemmänkin pelihahmon perspektiivistä kuin omasta näkökulmastaan (Švelch 2010, 54). Pelaaja voi samaistua pelihahmoonsa ja kokea olevansa itse pelissä liikkuva toimija, mutta vaihtoehtoisesti hän voi tuntea empatiaa itsestään erillisenä pitämäänsä pelihahmoa ja tämän kokemuksia kohtaan (Tronstad 2008, 251). Pelaaja tekee pelissä valintansa itse, mutta pelattava pelihahmo ja tämän ominaisuudet saattavat vaikuttaa omalta osaltaan joihinkin päätöksiin sekä siihen, kuinka vaikeita tai helppoja ne pelaajalle ovat. TWD:n ensimmäisellä kaudella pelaaja pelaa peliä protagonistina Lee Everettin toimintaa halliten. Pelaajalle kerrotaan jo pelin alussa, että Lee on zombi-invaasion käynnistyessä matkalla vankilaan, ja tarinan edetessä pelaajalle paljastetaan lisää hänen menneisyydestään. Koska pelaaja tietää Leen tappaneen jonkun, saattavat jotkin pelaajan omasta näkökulmasta eettisesti vaikeat valinnat tuntua helpommilta – pelaaja voi etäännyttää itsensä valintatilanteesta ja muistuttaa itseään siitä, että toimijana pelissä on kovapintainen peli-

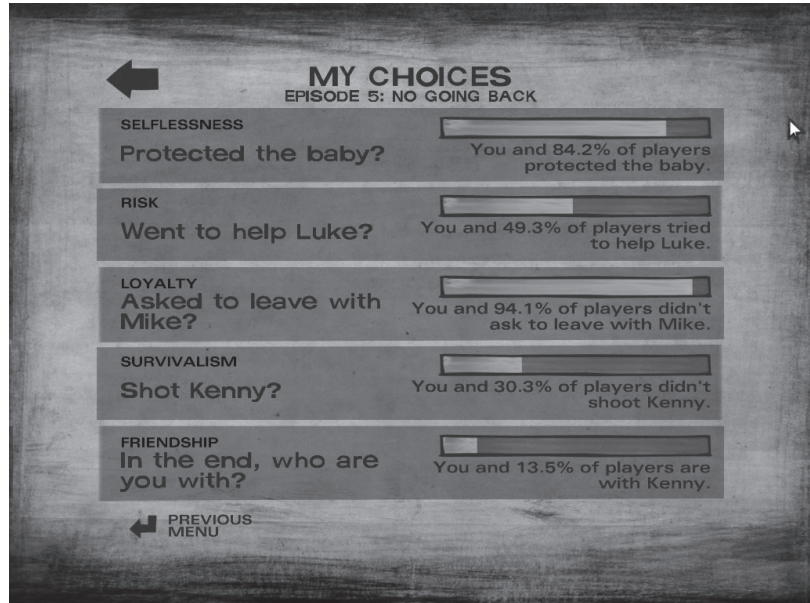
hahmo Lee eikä pelaaja itse. Tällöin pelaaja tarkastelee pelihahmoa ulkopuolisen silmin eikä välttämättä reagoi erityisen affektiivisesti pelissä tekemiinsä valintoihin.

Riippuu kuitenkin pelaajan omasta tulkinnasta, kokeeko hän tekevänsä valinnat omista lähtökohdistaan vai laittaako hän Leen toimimaan pelihahmon luonteelle sopivaksi kokemallaan tavalla. Pelaajan toimijuus TWD:ssa on aina jossain määrin sidoksissa pelihahmoon, sillä tätä näytetään jatkuvasti, ja pelin tapahtumat tapahtuvat pitkälti hänen ympärillään. Toisella kaudella pelattava Clementine on vasta lapsi, mikä voi muuttaa pelaajan suhtautumista pelihahmoon ja tämän tekemiin päätöksiin. Jos pelaaja ei koe olevansa itse pelihahmo, heijastelevat hänen valintansa todennäköisesti tyyppillistä lapsen käytöstä sekä Clementinen aiempaa käytöstä pelissä. Brutaalien ratkaisujen tekeminen lapsihahmolla pelatessa on todennäköisesti hankalampaa kuin moraalisesti epäilyttävällä aikuishahmolla. Voisi olettaa, että Clementinen hahmolle tarjotut vaihtoehdot poikkeaisivat tyyliltään jo lähtökohtaisesti niistä, joita peli tarjoaa Leen hahmolle, mutta todellisuudessa näin ei ole. Clementine voi tarinan edetessä muun muassa ampua ihmisiä, jättää muita selviytyjiä tietoisesti zombien armoille, leikata elossa olevan hahmon purrun käden armottomasti irti varoittamatta tätä etukäteen sekä tappaa zombeja säälimättömän tottuneesti. Clementinen toiminta ei ehkä sovi perinteiseen nuoren tytön käytösmalliin, mutta toisaalta pelimaailman apokalyptiset olosuhteet poikkeavat rajusti tavallisen maailman elinoloista. Pelaajan on melkein mahdotonta verrata omia oletuksiaan lapsen moraalikäsityksistä siihen, millaisia valintoja Clementinen hahmo pelaajan ohjailemana pelissä tekee.

Konkreettinen vaikuttaminen episodimuotoisessa pelissä

Pelaajien on mahdollista vaikuttaa pelitapahtumiin myös konkreettisesti, sillä heidän tekemistään valinnoista ja peliratkaisuista kerätään pelidataa, jonka perusteella pelin tuleviin episodeihin tehdään muutoksia ja jota analysoimalla saadaan uusia ideoita pelin kehittämiseksi ja jalostamiseksi. Pelaaja ei kuitenkaan itse voi määritellä sitä, mihin suuntaan peli tulee muokkautumaan. Pelintekijöitä kiinnostavat nimienomaan datakeruusta erottuvat trendit ja pelaajien toiminta laajana ilmiönä, ei yksittäisen pelaajan valinnat. Esimerkiksi TWD:n ensimmäisen episodin datasta pelintekijöille selvisi, että yhdessä episodin merkittävimmistä päätöksistä 76 prosenttia pelaajista pelasti Carleyn ja 24 prosenttia puolestaan Dougin hahmon. Tulos ei ollut Telltalen tavoittelema, sillä he tähtäsivät mahdollisimman vaikeisiin valintoihin ja 50–50-jakaumaan. Huomattuaan valinnan kallistuneen liian helposti Carleyn pelastamiseen pelintekijät keskittyivät tekemään tulevien episodien valinnoista mahdollisimman vaikeita. Tavoitteena oli eliminoida selkeät hyvä/paha- ja oikea/väärä -vaihtoehdot (Klepek 2012).

Toisaalta pelin myöhemmissä episodeissa on vielä tasapainottomampia jakaumia, joista selkeimpänä esimerkkinä toisen episodin päätös joko ampua Jolenen hahmo (13 %) tai jättää tämä ampumatta (87 %). Pelin toisella kaudella jakaumat ovat pääsääntöisesti epäta-



Pelaajan *TWD*:ssä tekemistä valinnoista kerätään pelidataa, jonka perusteella tehdään muutoksia tuleviin episodeihin. Kuvalähde: kuvakaappaus pelistä.

saisempia kuin ensimmäisellä, mikä on linjassa aiempien, pelaajan valintamahdollisuuksia kritisoineiden kommenttien kanssa – valinnat on nähty liian itsestään selviksi tai tarinan kannalta irrelevanteiksi. 92,9 % pelaajista päättää pidellä Rebecan vastasyntyntä lasta sylissään toisen kauden neljännessä episodissa, ja 94,1 % pelaajista pysyy riittävässä tilanteessa lojaalina Kennylle pelin viimeisessä episodissa.

Pelaajien voidaan tässä yhteydessä nähdä tekevän virtuaalista työtä pelinkehittäjille, sillä heidän toiminnastaan kerättyä dataa käytetään pelin kehittämiseen toimivammaksi. Mistään riistämisestä tai hyväksikäytöstä ei tässä tapauksessa ole nähdäkseen kyse, sillä pelaajat ja fanit osallistuvat mielellään pelin kehittämiseen paremmaksi ja toimivammaksi. Päinvastoin tieto datan keräämisestä ja sen hyödyntämisestä voi olla voimaannuttava kokemus, sillä tällä tavoin pelaajat todella pääsevät vaikuttamaan pelin kulkuun ja kehitykseen aivan eri tavalla kuin pelin sisällä on mahdollista. Nimimerkki *Mercyva* kuvailee osuvasti sitä tunnetta, jonka episodimuodossa julkaistun pelin fani voi palautetta antamalla saada:

salute to you. this is what this forum is about, telltale need a feedback like this to make future seasons worth gamers while and not make a mistake twice, because those facts dont lie. it reflect the work of a game since *its an episodic game and not a full one on release people have time to correct the errors with each episode and to put a score on the final product* [korostus lisätty], thats what you get. they say they use this "gap" between episodes to correct things that the fan wants, and episode 5 of season 2 was a redemption for the whole season for me personally, if the ending episode wasnt really good then i would give season 2 a 5/10. but the finale really picked it up for me and made me excited for season 3 again!—

Kuten *Mercyva* kirjoittaa, episodimuodossa ilmestyvä peli voi ottaa pelaajilta tulevan palautteen huomioon ja hyödyntää sitä pelissä. Vaikka palaute ei johtaisi suuriin muutoksiin, voivat pienet tekijät vaikuttaa pelikokemuksiin positiivisessa mielessä. Pidetyn hahmon tuominen takaisin on myös eräänlainen kunnianosoitus uskollisia faneja kohtaan ja korostaa näiden toimijuuden ja mielipiteen merkitystä valmiin peliartefaktin valmistusprosessissa.

Yksilö voi kuitenkin vaikuttaa vain osana laajempaa kokonaisuutta, pelaajayhteisöä. Toki pelaajat ja fanit voivat lähettää peliyhtiölle kehitysehdotuksia ja ideoita, mutta minkäänlaisia takeita vaikutusmahdollisuuksille ei ole. Todennäköisesti pelaajapalaute otetaan huomioon lähinnä silloin, jos jostakin pelin ominaisuudesta tai esimerkiksi tarinallisesta ratkaisusta tulee yhtiölle lukuisia yhteydenottoja ja kehitysehdotelmia. Pelin ensimmäisen kauden jälkeen Telltale Communityn keskustelufoorumilla käytiin runsaasti keskustelua Kennyn hahmosta sekä tämän mahdollisesta paluusta peliin. Hahmon kohtalo jäi ensimmäisellä kaudella epäselväksi, mikä jätti fanikunnalle toivoa hahmon paluusta. Kennyn ääninäyttelijä Gavin Hammon kertoo haastattelussaan TWD Wiki-sivustolle, kuinka Kennyn kuoleman piti alun perin olla pelissä selkeä ja lopullinen, mutta se muutettiin lopulta avoimeksi:

Well, I know that when I first recorded ep 5, it was extremely clear that Kenny died in that alley. Like, suffering, screaming, gurgling dead. But in a pick up session (a shorter follow up recording session to fix changes or revisions) the alley scene was more somber, Kenny was more resigned and none of that gurgling death audio was included.¹⁷

On perusteltua olettaa, että Kennyn hahmon ympärille kehittynyt vahva fanijoukko sai pelintekijät miettimään pelitarinaa uudestaan. Vaikka Kenny ei olisikaan tuotu peliin takaisin toiselle kaudelle, jätti tämän epämääräinen poistuminen pelin ensimmäiseltä kaudelta sijaa spekuloinnille ja toi peliyhtiölle lisänäkyvyyttä mediassa. Episodimuotoisten pelien tarkastelu lähemmin suhteessa pelaajan toimijuuteen ja valtaan voisi tuottaa pelitutkimuksen näkökulmasta paljon hedelmällistä keskustelua, ja aihe vaatii mielestäni lisätutkimusta.

Voiko pelaaja olla oman pelikokemuksensa herra?

Ei ole epäilystä siitä, etteivätkö pelit olisi pelintekijöiden tarkkaan rakentamia ja ohjelmoimia kokonaisuuksia, joissa pelaajilla on rajallisia toimintamahdollisuuksia suorittaa pelin asettamia tavoitteita. Pelaajalla on harvoin konkreettista valtaa vaikuttaa peliartefaktiin itseensä, mutta episodimuotoiset pelit mahdollistavat aiemmasta poikkeavan palautteenantoketjun hyödyntämisen, jossa keskeneräistä mutta kuitenkin valmista peliä voidaan muokata kesken pelin kauden.

Pelikokemus ei pelaajan toimijuuden lailla ole ennalta määriteltävä vaan erottamattomasti sidoksissa pelaajan subjektiiviseen näkemykseen omasta toimijuudestaan sekä pelin tapahtumista. Pelaajan valasta puhuminen ei näyttäydä yhtä hedelmällisenä tutkimusaiheena

¹⁷ <http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_Wiki_Interviews/Gavin_Hammon>.

kuin kuvitteellisen vallan ja erityisesti vallan illuusion tarkasteleminen. Pelaajan näkökulmasta TWD on peli, jossa valintojen tekeminen voi lupailta mahdollisuutta räätälöidä oma tarina, mutta jossa vallassa olemisen illuusio saattaa rikkoutua pelaajan tajuttua valtansa rajallisuuden. Yhdelle pelaajalle erilaiset tarinahaarat näyttäytyvät mahdollisuutena useampaan erilaiseen pelikokemukseen, kun taas toiselle oman kokemuksen erityisyys kumpuaa juuri sen poikkeavuudesta suhteessa muihin mahdollisiin tarinalinjoihin ja pelikokemuksiin. Pelaajan oma tausta, pelimenneisyys sekä samastumisen ja immersion vahvuus ovat vain osa niistä tekijöistä, jotka vaikuttavat siihen, miten pelaaja peliä pelaa, miten hän sen kokee ja millaista toimijuutta hän tuntee pelatessaan harjoittavansa.

TWD:a pelaajan toimijuuden ja vaikutusmahdollisuuksien näkökulmasta tarkastellessa merkittävimäksi pelillisyyden hetkiksi nousevat valintojen tekeminen eivätkä *point-and-click*-ympäristöissä tehdyt ongelmanratkenta tai toimintajaksoissa suoritettu näppäin-/hiiri-/ohjaintyöskentely. Pelimekaniikka tekee valintojen tekemisestä mahdollisimman helppoa, kun taas pelitarina pyrkii vaikeuttamaan sitä. Selkeinä ruudulle ilmestyvät vaihtoehdot eivät jätä epäselvyyttä, mitä pelaajan tulee tehdä valitakseen haluamansa vaihtoehto. Ei kuitenkaan ole selvää, mitä mahdollisuuksia pelaaja tulee valinnallaan mahdollistaneeksi ja samalla poissulkeneeksi. Pelaajan toimijuutta tarkastellessa merkittävää on, että pelikokemuksesta ja pelitarinasta tulee juuri niin henkilökohtainen, kuin pelaaja sen kokee olevan.

Tutkimusaineisto

Gamepressure, <<http://www.gamepressure.com/>> (linkki tarkistettu 3.5.2015).

Telltale Games, <<http://www.telltalegames.com/>> (linkki tarkistettu 3.5.2015).

Telltale Games Community, <<http://www.telltalegames.com/community/categories/walkingdead>> (linkki tarkistettu 3.5.2015).

“The Walking Dead: Bringing the World’s Smartest Zombie Series to Life” (2013). Redbull, <http://www.redbull.co.uk/cs/Satellite/en_UK/Article/The-Walking-Dead--Bringing-the-world-021243300828382> (linkki tarkistettu 8.8.2015).

The Walking Dead Wiki, <http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_Wiki> (linkki tarkistettu 2.5.2015).

Tutkimuskirjallisuus

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

Aarseth, Espen (2004) "Genre Trouble". *Electronic Book Review*, <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>> (linkki tarkistettu 8.8.2015).

Aarseth, Espen (2005) "The Game and its Name: What is a Game Auteur?" Teoksessa Torber K. Grodal, Bente Larsen and Iben Thorving Laursen (toim.) *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*. University of Copenhagen: Museum Tusulanum Press. (Northern Lights), 261–269.

Aarseth, Espen (2011) "'Define Real, Moron!' Some Remarks on Game Ontologies". Teoksessa S Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch (eds.) *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, Potsdam University Press, 50–68.

Bowyer, J. Barton (1982) *Cheating: Deception in war & magic, games & sports, sex & religion, business & con games, politics & espionage, art & science*. New York: St. Martin's Press.

Castronova, Edward (2002) "On Virtual Economies". *Game Studies*, vol. 3:2 (2003). <

Chaouli, Michael (2005) "How Interactive Can Fiction Be?" *Critical Inquiry*, vol.31:3, 599–617.

Consalvo, Mia (2007) *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Eichner, Susanne (2014) *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film and Television*. Springer VS. Springer Link ebook.

Elliot, Phil (2009) "More companies will move into episodic games – Telltale". *Gamesindustry international*, <<http://www.gamesindustry.biz/articles/more-companies-will-move-into-episodic-games-telltale>> (linkki tarkistettu 28.4.2015).

Eskelinen, Markku (2002) *Kybertekstien narratologia. Digitaalisen kerronnan alkeet*. Nykykulttuurin tutkimuskeskus, Jyväskylän yliopisto. Saarijärvi, Gummerus Kirjapaino Oy.

Eskelinen, Markku (2004) "Towards Computer Game Studies". *Electronic Book Review*, <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/anticolonial>> (linkki tarkistettu 8.8.2015).

Eskelinen, Markku (2012) *Cybertext Poetics. The critical landscape of new media literary theory*. International Texts in Critical Media Aesthetics, Volume 2. The Continuum International Publishing Group.

Fernández-Vara, Clara (2015) *Introduction to Game Analysis*. Routledge, Taylor & Francis. EBL Ebook Library.

Flew, Terry (2008) *New Media: An Introduction*. Oxford University Press.

Foucault, Michel (1980) "Truth and Power". Teoksessa Colin Gordon (toim.), *Power/Knowledge. Selected Interviews and Other Writings 1972-1977 by Michel Foucault*. The Harvester Press, Suffolk, 109–133.

Frasca, Gonzalo (1999) "Ludology Meets Narratology". *Ludology.org*, <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> (linkki tarkistettu 8.8.2015).

Frasca, Gonzalo (2001a) "Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate". Georgia Institute of Technology. *Ludology.org*, <<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>> (linkki tarkistettu 8.8.2015).

Frasca, Gonzalo (2001b) "The Sims: Grandmothers Are Cooler than Trolls". *Game Studies*, vol. 1:1.

- Geddes, Ryan (2009) "Are episodic games the future?" *IGN*, <<http://uk.ign.com/articles/2009/03/16/are-episodic-games-the-future>> (linkki tarkistettu 5.7.2015).
- Hanson, Kyle (2014) "The Walking Dead Season 2 – Why I Made the Tough Choice at the End". *Attack Of The Fanboy*, <<http://attackofthefanboy.com/opinion/the-walking-dead-season-two-made-tough-choice-end/>> (linkki tarkistettu 3.5.2015).
- Huizinga, Johan (1950) [1938] *Homo Ludens*. Boston, MA: Beacon Press.
- Jenkins, Henry (2000) "Lessons from Littleton: what Congress doesn't want to hear about youth and media". National Association of Independent Schools. www.nais.org, <<http://www.nais.org/Magazines-Newsletters/ISMagazine/Pages/Lessons-from-Littleton-Part-I.aspx>> (linkki tarkistettu 8.8.2015).
- Juul, Jesper (2003) "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Game-ness". Teoksessa Marinka Copier and Joost Raessens (toim.) *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 30–45.
- Klepek, Patrik (2012) "Why Telltale's Knocking on Death's Door". *Giantbomb.com*, <<http://www.giantbomb.com/articles/why-telltales-knocking-on-deaths-door/1100-4211/>> (linkki tarkistettu 28.4.2015).
- Kollar, Philip (2007) "Why is episodic gaming so hard?" *1UP.com*, <<http://www.1up.com/news/episodic-gaming-challenges>> (linkki tarkistettu 8.8.2015).
- Kücklich, Julian (2005) "Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry". *The Fibreculture Journal*, Issue 5.
- Leino, Olli (2007) "Emotions about the Deniable/Undeniable: Sketch for a Classification of Game Content as Experienced". *DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 113–120.
- Lister, Martin; Dovey, Jon; Giddings, Seth; Grant, Iain & Kelly, Kieran (2003/2009) *New Media: A Critical Introduction*. Second Edition. Routledge, London & New York, Taylor & Francis Group.
- Murray, Janet (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mäyrä, Frans (2008) "Open invitation : mapping global game cultures ; issues for a sociocultural study of games and players". *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11:2, 249–257.
- Niesz, Anthony J. & Holland, Norman N. (1984) "Interactive Fiction". *Critical Inquiry*, vol.11:1, 110–129.
- Passafiume, Andrew (2013) "New Game+: The Walking Dead and choices that matter". *Snackbar Games*, <<http://www.snackbar-games.com/features/new-game-the-walking-dead-and-the-choices-that-matter-most/>> (linkki tarkistettu 30.4.2015).
- Poderi, Giacomo & Hakken, David J. (2014) "Modding a free and open source software video game: Play testing is hard work". *Transformative Works and Cultures*, vol. 15.
- Rothstein, Edward (1983) "Reading and Writing; Participatory Novels". *The New York Times*, <<http://www.nytimes.com/1983/05/08/books/reading-and-writing-participatory-novels.html>> (linkki tarkistettu 8.8.2015).
- Ryan, Marie-Laure (2001) "Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media". *Game Studies*, vol. 1:1.
- Sicart, Miguel (2009) *The Ethics of Computer Games*. Massachusetts Institute of Technology. The MIT Press.
- Steinkuehler, Constance (2006) "The mangle of play". *Games and Culture*, vol.1:3, 199–213.
- Stenros, Jaakko & Paavilainen, Janne & Mäyrä, Frans (2009) "The Many Faces of Sociability and Social Play in Games". *MindTrek '09. Proceedings of the 13th International*

MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era. ACM, New York, NY, USA, 82–89.

Sutton-Smith, Brian (1997) *Ambiguity of Play*. Cambridge, MA, USA: Harvard University Press.

Švelch, Jaroslav (2010) “The Good, The Bad and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games”. Teoksessa Karen Schrier & David Gibson (toim.) *Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play*. Information Science Reference, IGI Global, Hershey, NY: Information Science Reference, 52-68.

Taylor, T.L. (2009) “The assemblage of play”. *Games and Culture*, vol. 4:4. 331–339.

Tronstad, Ragnhild (2008) “Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance”. Teoksessa Hilde Corneliussen & Jill Walker Rettberg (toim.) *Digital Culture, Play, and Identity: A Critical Anthology of World of Warcraft Research*. Cambridge MA: MIT Press, 249–263.

Wiemker, Markus (2007) “Cultures of Digital Gamers: Practises of Appropriation”. *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 254–260.