

Jona Hokki & Iida Kuoppakangas

SUOSIKKIPAIKSET TOIMINTAROLIPILEISSÄ

Millainen on antagonistin rooli tarinankerronnassa ja pelaajien tunnekokemuksissa?

SUOSIKKIPAHIKSET TOIMINTAROLIPLEISSÄ

Millainen on antagonistin rooli tarinankerronnassa ja pelaajien tunnekokemuksissa?

Jona Hokki & Iida Kuoppakangas
Opinnäytetyö
Syksy 2024
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

Tekijä(t): Jona Hokki & Iida Kuoppakangas

Opinnäytetyön nimi: Suosikkipahikset toimintaroolipeleissä: Millainen on antagonistin rooli tarinankerronnassa ja pelaajien tunnekokemuksissa?

Työn ohjaaja(t): Tuukka Uusitalo

Työn valmistuslukukausi ja -vuosi: Syksy 2024

Sivumäärä: 76+ 1 liite

Tämän tutkielman tarkoituksena oli käsitellä toimintaroolipelien kerrontaa ja erityisesti antagonistin roolia tarinan osana. Työn taustalla oli kiinnostus antagonisteihin hahmotyyppinä ja erityisesti siihen, miksi pelaajat tuntevat kiintymystä näihin monimutkaisiin "pahiksiin".

Tietoperustassa käsitellään antagonistia käsitteenä ja käydään läpi erilaisia antagonistityyppejä sekä heidän roolejaan tarinoissa. Lisäksi esitellään tarinankerronnan keinoja perinteisen draamallisen rakenteen kautta, videopelien kerronnan erityispiirteitä sekä toimintaroolipelien ominaispiirteitä, alagenrejä ja historiaa. Tietoperustan koostamisen apuna käytettiin sekä verkkolähteitä että alan kirjallisuutta.

Tutkielman aineisto kerättiin kyselytutkimuksella. Kyselyn avulla pyrittiin selvittämään pelaajien suosikkiantagonisteja sekä syitä, miksi he pitävät näistä hahmoista. Kartoitimme myös, kokivatko vastaajat kiintymystä valitsemaansa hahmoa kohtaan ja millaisia tunteita tämä herätti heissä. Kyselyyn vastasi 34 henkilöä.

Tuloksista käy ilmi, että ihmiset pitävät antagonisteista monista syistä. Koostimme syyt viiden pääteeman alle: yllättävyys, vaikuttavuus, karismaattisuus, samaistuttavuus sekä taustatarina. Tuloksista selvisi, että antagonistit herättävät uteliaisuutta, empatiaa ja surua. Tästä voidaan päätellä, että ihmiset kiintyvät helpommin hahmoihin, jotka ovat jollain tapaa inhimillisiä. Kyselytutkimuksen perusteella valittiin myös kaksi antagonistia, joita analysoitiin tarkemmin kerronnallisesta näkökulmasta. Yllättävä löydös on myös, että peräti 75 % vastaajista koki suosikkiantagonistinsa vaikuttaneen elämäänsä pelin jälkeen, mikä korostaa antagonistien tärkeyttä videopeliteollisuudessa. Tutkielma antaa arvokasta tietoa antagonistien merkityksestä pelikehittäjille.

Asiasanat: antagonistit, toimintaroolipeli, videopelit, narratiivi

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communications, Option of Visual Communication

Author(s): Jona Hokki & Iida Kuoppakangas

Title of thesis: Favourite Villains in Action Role-playing Games: What Is the Role of the Antagonist in Storytelling and Players' Emotional Experiences?

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2024

Number of pages: 76 + 1 appendix

This thesis explored the narrative in action role-playing games, focusing on the role of the antagonist. The work was motivated by authors' interest in antagonists as a character type and in particular why players feel attachment to these complex "bad guys".

The theoretical framework covered the concept of antagonists, their roles in stories, and narrative techniques used in video games. The study's data was collected through a web survey, aiming to identify players' favorite antagonists and the reasons behind their preferences. We also explored whether the respondents felt attachment to their chosen character and what emotions these characters evoked in them. Two antagonists were also selected from the survey and analyzed in more detail from a narrative perspective.

The results showed that players are drawn to antagonists for various reasons, including surprise, impressiveness, charisma, relatability, and backstory. The findings suggest that antagonists often evoke curiosity, empathy, and sadness, indicating that players are likely to connect with characters that possess human-like qualities. Notably, 75% of respondents felt that their favorite antagonist influenced their life after playing the game, highlighting the importance of these characters in the gaming industry. Therefore, this research offers valuable insights for game developers.

Keywords: antagonist, action role play, video games, narrative

SANASTO

Avatarilla tarkoitetaan digitaalista esitysmuotoa hahmosta, jota pelaaja kontrolloi tai jota pelaaja ilmentää videopelimaailmassa. Sen tarkoitus on olla pelaajan "alter ego" peliympäristössä. (Medium 2023.) Alter egolla tarkoitetaan toista versiota itsestä (Merriam-Webster 2024).

Class-systeemillä tarkoitetaan roolipeleissä tapahtuvaa erikoistumismuotoa, joka antaa pelihahmolle mahdollisuuden suorittaa tietyn tyyppisiä toimenpiteitä. Tällaisia voi olla esimerkiksi *spellcaster-class*, joka pystyy tekemään taikaloitsuja. Eri classeillä on erilaisia taitoja, jotka vaikuttavat siihen, miten pelihahmoa pelataan ja minkä roolin pelattava hahmo ottaa tiimissä. (Adams 2014, luku 3.)

Gameplay on haastava kääntää suoraan suomeksi. Se viittaa pelaajalle esitettyihin toimiin, joita tämä voi suorittaa pelimaailmassa. Tämä sisältää niin haasteiden voittamisen kuin muiden toimintojen suorittamisenkin. (Adams 2014, 511.)

Indie-kehittäjällä tarkoitetaan videopelikehittäjää, joka kehittää pelejä itsenäisesti tai on osa pientä kehittäjätiimiä. Tämä tiimi tuottaa videopelejä yleisimmin tietokoneelle ja mobiililaitteille ilman suurten yritysten tukea. (Kevuru Games 2023.)

Kerronta eli narratiivi on kronologisen tarinan esittämistä jossakin muodossa (Tieteen termipankki 2023). Peleissä sillä tarkoitetaan kaikkea pelinkehittäjien kirjoittamaa ei-vuorovaikutuksellista sisältöä, joka esitetään pelaajalle (Adams 2014, 516).

Mekaniikoilla tarkoitetaan kaikkia toimintoja, joita pelaaja tekee pelissä. Esimerkiksi liikkuminen, tutkiminen, suunnittelu, taistelu ja ajoitukset voivat olla pelissä käytettäviä mekaniikkoja. (Bryant & Giglio 2015, 45.)

MMO / MMOG, eli massiivinen monen pelaajan verkkopeli tarkoittaa mitä tahansa verkossa pelattavaa videopeliä, jossa pelaaja on vuorovaikutuksessa monen muun pelaajan kanssa (Dictionary.com 2024).

NPC on lyhenne englanninkielisistä sanoista *Non-Player Character*. NPC on videopelissä oleva hahmo, jonka käyttäytymistä ohjaa peli itse. Tällaisia hahmoja voivat olla esimerkiksi ohikulkijat tai kauppiaat. (Hyviä asioita, 2023.) NPC-hahmot on yleensä suunniteltu joko edistämään tai parantamaan videopelin juonta (Techopedia, 2023).

Skill tree on hierarkkinen järjestelmä, jonka avulla pelaajat voivat avata uusia kykyjä, parantaa olemassa olevia ja erikoistua tietyille pelin osa-alueille. Se koostuu tyypillisesti toisiinsa yhdistetyistä haaroista, joista jokainen edustaa hahmon kykyjen eri puolta. Kun pelaajat edistyvät pelissä ja ansaitsevat kokemuspisteitä, he voivat jakaa nämä pisteet eri aloille avatakseen uusia taitoja tai parantaakseen olemassa olevia. (Lark, 2024.)

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	9
2	ANTAGONISTI KÄSITTEENÄ	12
2.1	Mikä on antagonisti?	12
2.2	Antagonistityypit	13
2.2.1	Kelmi	13
2.2.2	Konfliktinluoja	14
2.2.3	Liikkumaton voima	16
2.2.4	Protagonisti	16
2.3	Antagonistit populaarikulttuurissa	18
2.4	Antagonistit videopeleissä	19
3	PELI KERRONNAN MUOTONA	20
3.1	Draamallisen rakenteen soveltaminen peleihin	20
3.2	Kerronnan eri muodot videopeleissä	22
3.3	Pelin henkilöahmot	24
3.3.1	Pelattava hahmo	24
3.3.2	Pelihahmotyytit	24
3.4	Sivuhahmot – liittolaisista vihollisiin	26
3.5	Kiintymys henkilöahmoin	26
3.6	Pelin kerronnan erityispiirteet	28
3.6.1	Vuorovaikutteisuus ja pelaajan toimivalta	28
3.6.2	Moraalinen toimijuus	29
3.6.3	Audiovisuaalinen tarinankerronta	30
4	TOIMINTAROLIPELI	31
4.1	Roolipelit	31
4.2	Toimintaroolipelit	32
4.3	Toimintaroolipelien tyypit	33
4.3.1	Ensimmäisen persoonan dungeon crawler	33
4.3.2	Isometrinen dungeon crawler	34
4.3.3	Räiskintäroolipeli	35
4.3.4	MMO-toimintaroolipeli	36

4.3.5	Soulslike.....	37
4.4	Toimintaroolipelin historia.....	38
4.4.1	1980-luku.....	39
4.4.2	1990-luku.....	39
4.4.3	2000-luku.....	41
4.4.4	2010-luvusta nykyaikaan.....	42
4.5	Toimintaroolipelien merkitys peliteollisuudessa.....	43
5	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN.....	45
5.1	Aineisto ja tutkimusmenetelmät.....	45
5.2	Kyselyn tavoitteet ja toteutus.....	46
5.3	Kyselyn tulokset.....	46
5.4	Vastaajien taustatiedot.....	46
5.5	Antagonistit.....	48
5.5.1	Gaunter O'Dimm.....	50
5.5.1.1	Hahmon esittely.....	51
5.5.1.2	Hahmon symboliikka.....	51
5.5.1.3	Hahmon todellinen luonne.....	52
5.5.1.4	Valintojen vaikutus hahmon kehitykseen.....	53
5.5.2	Handsome Jack.....	54
5.5.2.1	Hahmon historia.....	55
5.5.2.2	Hahmo antagonistina.....	56
5.5.2.3	Hahmon syvempi analyysi.....	57
5.6	Tunteet.....	58
5.7	Kiintymys.....	59
5.8	Hahmon moraalikäsitys.....	60
5.9	Hahmon vaikutus oikeassa elämässä.....	62
6	YHTEENVETO.....	64
7	POHDINTA.....	65
	LÄHTEET.....	68
	LIITTEET.....	77

1 JOHDANTO

Videopelit ovat ainutlaatuinen taiteen ja viihteen muoto, joka tarjoaa pelaajille mahdollisuuden eläytyä monenlaisiin rooleihin ja kokemuksiin. Yksi keskeinen elementti, joka rikastuttaa tätä kokemusta, on antagonistit – hahmo tai voima, joka asettaa esteitä pelaajan tielle ja luo konfliktin, joka ajaa tarinaa eteenpäin. Videopelit ovat olleet merkittävä osa elämää meille kirjoittajille jo lapsuudesta saakka, jolloin uppouduimme aina uudelleen ja uudelleen muun muassa Crash Bandicootin sekä tämän arkkivihollisen tohtori Neo Cortexin kamppailuihin (kuva 1). Myös esimerkiksi *Kingdom Hearts* -peleistä ja erityisesti *Disney*-elokuvista tuttu Pahatar on hahmo, jota vastaan taistelu piti meitä otteessaan kerta toisensa jälkeen (kuva 2).



KUVA 1. Kuvassa *Crash Bandicoot* -peleistä tuttu vihollinen Neo Cortex (*Bandipedia s.a.*).



KUVA 2. Kuvassa Prinsessa Ruusunen -elokuvasta useimmille tuttu antagonistihahmo. Kuva on otettu Kingdom Hearts -pelistä. (Kingdom Hearts Wiki s.a.).

Peliteollisuus on kasvanut viime vuosikymmeninä valtaviin mittoihin, ja pelit ovat koko ajan tarinallisempia. Uskottava maailma, kiinnostavat henkilöahmot sekä oivaltava juoni ovat entistä tärkeämmässä roolissa pelisuunnittelussa. Tavoitteenamme on auttaa lukijaa ymmärtämään, mitkä elementit tekevät antagonisteista kiinnostavia. Näin voidaan luoda entistä mieleenpainuvampia, samaistuttavampia ja syväisempiä pelihahmoja sekä vaikuttavia tarinoita.

Olemme erityisen kiinnostuneita siitä, miten tarinankerronta ja hahmojen kehitys vaikuttavat pelaajakokemukseen. Antagonistit herättivät kiinnostuksemme, koska he ovat usein monimutkaisia hahmoja, jotka tuovat jännitystä ja haasteita peliin. Huomasimme myös, että jotkut antagonistit jäävät ihmisten mieleen enemmän kuin toiset, ja siitä heräsi halu ymmärtää, miksi näin on. Tämä opinnäytetyö toimii johdantona videopelien antagonisteihin ja kerrontaan. Aiheen laajuuden vuoksi rajasimme opinnäytetyön koskemaan vain toimintaroolipelien antagonisteja.

Aluksi tarkastelemme antagonistia käsitteenä ja käymme läpi erilaisia antagonistityyppejä ja heidän roolejaan tarinoissa. Tämän jälkeen siirrymme tutkimaan antagonisteja populaarikulttuurin kontekstissa ja sitten tarkemmin videopeleissä tuoden esiin konkreettisia esimerkkejä tunnetuista hahmoista. Seuraavaksi käydään läpi tarinankerronnan keinoja perinteisen draamallisen rakenteen kautta sekä videopelien kerronnan erityispiirteitä. Lisäksi esittelemme toimintaroolipelin, sen

historiaa ja sitä, miten genre on vaikuttanut peliteollisuuden kehitykseen. Lopuksi analysoimme kyselytutkimuksemme tuloksia ja pohdimme niiden merkitystä.

Tämän opinnäytetyön tutkimusmetodina käytettiin kyselytutkimusta, jonka avulla pyrittiin selvittämään pelaajien suosikkiantagonisteja sekä syitä, miksi he pitävät näistä hahmoista sekä mitkä tekijät saavat pelaajat kiintymään näihin hahmoihin. Kyselytutkimus metodina mahdollistaa laajemman otannan pelaajien mielipiteiden keräämiseen ja analysointiin.

2 ANTAGONISTI KÄSITTEENÄ

Tässä luvussa tutustumme antagonistiin käsitteenä. Sana antagonisti tulee kreikan kielen sanasta *antagonistes*, joka tarkoittaa vastustajaa.

2.1 Mikä on antagonist?

Päähenkilöllä eli protagonistilla on aina olemassa vastavoima. Tämä vastavoima voi olla mitä tahansa yhteiskunnasta henkilöön, mutta tässä opinnäytetyössä käsittelemme pääasiassa henkilöä ja ihmisten kiintymyssuhdetta näihin hahmoihin. Tällaista päähenkilöä vastustavaa henkilöä kutsutaan antagonistiksi. Antagonistin tärkein tehtävä on estää protagonistia pääsemästä tavoitteeseensa. Jokaisessa videopelissä on jonkinlainen antagonist ja ne voivat olla monenlaisia. Kyseessä voi olla esimerkiksi rikollinen tai ihan vain ymmärtämätön äiti, joka ei ensisilmäyksellä ole yksiselitteisesti paha. Antagonistit ovat ihmisistä usein kiinnostavia ja samaistuttavia, erityisesti silloin kun hahmot on oikein rakennettu. (Aaltonen 2018, 73.) Antagonistihahmojen ajatellaan tyypillisesti olevan häijyjä ja pahansuopia, mutta niiden ei välttämättä tarvitse olla. Oleellisinta on, että hahmo työskentelee tavalla tai toisella päähenkilöä vastaan.

Hyvin luotu antagonistihahmo on erityisen tärkeä, sillä huonosti toteutettu vastustaja voi pahimmillaan vahingoittaa koko teosta. Jotta antagonistihahmosta saa sekä samaistuttavan että pidetyn, tulee hahmolla olla inhimillisiä ominaisuuksia. Artikkelissaan *What Makes A Good Video Game Villain?* Amy Botterill kertoo, että tällaisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi erilaiset heikkoudet ja se, kuinka hahmo käyttäytyy liittolaisiaan kohtaan (Botterill, 2012). Usein sanotaankin, että tarina on vain yhtä hyvä, kuin siinä esiintyvä kelmi (Bryant and Giglio, 125).

Lucien King kertoo kirjassa *GAME ON* videopelihahmosuunnittelun olevan mahdollisesti hyvin syvälinen ja vaikea taiteenmuoto, sillä se on ihmisten – tai ainakin olentojen – suunnittelun taidetta. Puhumme sellaisista hahmoista, joiden kenkiin voimme mielellämme astua. (King 2002, 77.) Jotta lopputuloksena on edellä mainitun kaltainen antagonistihahmo, on antagonistihahmoa suunniteltaessa tärkeää käyttää samaa huolellisuutta kuin protagonistihahmonkin luomisessa. On lopputuloksen kannalta erittäin ratkaisevaa, kuinka moniulotteiseksi hahmo lopulta muodostuu.

Kun olet luomassa antagonistihahmoa, voit yrittää löytää vastaukset esimerkiksi seuraavanlaisiin kysymyksiin; mitä hän haluaa, mitä hän tarvitsee ja ovatko nämä kaksi asiaa ristiriidassa keskenään (Bryant and Giglio 2015, 125).

2.2 Antagonistityypit

Antagonisteja on monia eri tyyppisiä, mutta keskitymme tässä tutkimuksessa neljään yleisimpään arkkityyppiin. Arkkityypeillä tarkoitetaan hahmotyyppisiä, jotka ovat olleet perustavanlaatuisia osa tarinankerrontaa jo myyteistä saakka. Myyteillä tarkoitetaan jokaisessa kulttuurissa olevia uskonnolliseen maailmankuvaan kuuluvia tarinoita muun muassa maailman synnystä ja jumalten teoista. (Tieteen termipankki 2017.) Arkkityypit ovat hahmoja, jotka jollain tavalla joko edistävät tai hidastavat sankaria matkallaan. Nykyinen arkkityyppiteoria on peräisin psykologi Carl Jungin konseptista. Vaikka Carl Jungin työtä pidetään psykologiassa vanhentuneena, koetaan hänen työnsä hyödyllisenä kuitenkin esimerkiksi kirjallisuudenopiskelijoiden keskuudessa. (Adams 2010, 149.) Vaikka seuraavaksi mainittavat arkkityypit eivät suoranaisesti ole Jungin käsialaa, ovat ne kuitenkin hänen arkkityyppiteoriaansa pohjautuvia. Arkkityyppiteoriaa voidaan hyödyntää myös videopelien hahmosuunnittelussa, sillä hahmojen luonti videopelisiin on hyvin pitkälti samanlainen prosessi kuin muissakin medioissa.

2.2.1 Kelmi

Ensimmäinen antagonistityyppi, johon tutustumme, on se, mitä ihmiset usein ensimmäisenä ajattelevat antagonistihahmosta. Tämä tyyppi on suomennettuna kelmi (eng. villain.) Kelmi on vastustajahahmo, joka on täynnä pahuutta ja jonka tehtävänä ja motivaationa on tuhota protagonistia. (Meleen 2022.) Tällaisella antagonistihahmolla on perinteisesti erittäin synkkä moraalikäsitelmä ja hänen ajatuksensa siitä, mikä on oikein ja väärin, on täysin päinvastainen päähenkilön kanssa. Nämä pahat piirteet ja vastakkaiset aatteet ja arvot ovat syynä protagonistin ja antagonistin väliselle konfliktille. (Studysmarter 2024.)

Esimerkki tällaisesta hahmosta on *Borderlands*-peleistä tuttu Handsome Jack (kuva 3). Jack on Hyperion Corporation -nimisen yrityksen toimitusjohtaja ja Pandoran sankariksi julistautunut hahmo. Pandora on planeetta, jolle suurin osa *Borderlands* -pelien tapahtumista sijoittuu. Hän on myös pelien rauhaa etsivien Crimson Raidereiden arkkivihollinen. Todellisuudessa hahmo on

kaikkea muuta kuin sankari, sillä hän on vallanhimoinen diktaattori, joka pahoinpitelee ja jopa tappaa työntekijöitään viihdykkeeksi. Hänen perimmäinen tavoitteensa on käyttää Vault of the Warriorista, tuliperäisestä kammiosta, löytyvää superasetta The Warrioria puhdistamaan planeetta kaikesta, jota hän pitää pahana. (Villains Wiki 2024.)



KUVA 3. Kuvassa Borderlands 2 -pelistä tuttu vallanhimoinen Handsome Jack, joka toimii pelin antagonistina (Borderlands Wiki s.a.).

2.2.2 Konfliktinluoja

Toinen yleisimmistä antagonistiarkkityypeistä on konfliktinluoja. Tällainen antagonistihahmo ei ole välttämättä luonteeltaan ollenkaan ”paha”, mutta hänen tarkoitusperänsä ja tavoitteensa ovat suorassa ristiriidassa protagonistin kanssa. (Studysmarter 2024.) Tämän arkkityypin vastustajilla on myös omat pelot ja haaveet, aivan kuten protagonistillakin, mutta eriävien päämäärien vuoksi heistä muotoutuu päähenkilön vastustajia. Tällainen antagonisti on voinut syntyä esimerkiksi erilaisten taustojen ja ympäristön vaikutuksesta. Konfliktinluojahahmot saattavat myös saada protagonistin harkintakyvyn pettämään ja protagonistin tekemään päätöksiä, joita ei normaalisti tekisi. (Matthews 2024.)

Hyvänä esimerkkinä konfliktinluojahahmosta on A2 *Nier Automata* -videopelistä (kuva 4). A2 ei ole paha hahmo, eikä tahallisesti yritä tulla protagonistihahmon tielle. Hän on kuitenkin pelin alussa protagonistien 2B ja 9S vihollinen, sillä hänen ajatellaan olevan Bunkerin – jälkimmäisten hahmojen tukikohdan – vihollinen, ja päähenkilöiden käsketään eliminoida hänet ”karkuruuden” vuoksi. A2 on hahmo, joka jätti asemansa YoRHa-yksikkönä ja alkoi toimia yksin johtuen sotatraumasta ja epäluottamuksesta Bunkeria kohtaan. (*Nier Automata Wiki 2023.*) Vaikka A2:n hahmoa pidetään videopelissä aluksi vihollisena, hänen hahmonsa kuitenkin muuttuu pelin aikana ja niin myös pelaajan ja muiden pelihahmojen suhtautuminen häneen. A2 on myöhemmin paitsi vastustaja, myös auttaja ja yksi protagonisteista.



KUVA 4. Kuvassa NieR Automata –pelin hahmo A2. Hän on moniulotteinen hahmo, joka on paitsi pelissä toimiva antagonisti, myös auttaja ja lopulta yksi protagonisteista. (NieR Wiki s.a.)

2.2.3 Liikkumaton voima

Antagonisti ei aina ole henkilö, vaan se voi olla myös esimerkiksi idea tai konsepti. Tällaista antagonistiarkkityyppiä kutsutaan nimellä liikkumaton voima. (Studysmarter 2024.) Tämän tyyppin antagonisti voi olla esimerkiksi luonto, joka tuhoaa päähenkilön elinympäristöä. Luonto onkin yleisesti käytetty tämän tyyppin antagonisti.

Fallout 4 -pelin maailma ydinsodan jälkeen on täydellinen esimerkki liikkumattomasta voimasta antagonistina. Pelin protagonistin on matkalla etsimässä omaa lastaan, mutta hänen tielleen tulee monenlaisia tekijöitä sodanjälkeisessä maailmassa. Yksi esimerkki on säteily, joka voi pahimmillaan johtaa kuolemaan, jos pelattavan hahmon annetaan altistua sille tarpeeksi pitkään (kuva 5). Myös esimerkiksi *Fallout*-videopelissä toimiva The Institute voidaan ajatella olevan yksi tällainen tekijä. The Institute on tieteellinen yhteisö, jonka salaperäisyys ja vihamielinen suhtautuminen ihmisiin on aiheuttanut sen, että ihmiset pitävät yhteisöä ”mörönkaltaisena” pelottavana asiana ja tuntevat suurta epäluuloa sitä kohtaan. (Nukapedia: The Fallout Wiki 2024.)



KUVA 5. Kuvassa varoituskylttejä *Fallout*-pelissä esiintyvistä radioaktiivisesta säteilystä (Nukapedia s.a.).

2.2.4 Protagonisti

Neljäs ja viimeinen yleisimmistä antagonistiarkkityypeistä on protagonistin itse. Tämän arkkityypin antagonisti kokee useimmiten sisäistä konfliktia itsensä kanssa. Konflikti voi näyttäytyä esimerkiksi

päähenkilön epävarmuutena omia kykyjä tai vallitsevia arvoja kohtaan. (Studysmarter, 2024.) Tälle antagonistiarkkityypille on hyvin yleistä, että hahmon kokema sisäinen kamppailu vaikeuttaa häntä pääsemästä tavoitteeseensa.

Yksi esimerkki tällaisen arkkityypin hahmosta on *Star Wars: The Force Unleashed* -pelin protagonist Galen Marek, koodinimeltään Starkiller (kuva 6). Starkiller on ”voimalle herkkä” ihmismies, joka työskenteli Sith Lordin - ja Star Warsin maailman arkkivihollisen – Darth Vaderin alaisuudessa hänen palkkamurhaajanaan. Starkillerin hahmo perustuu hyvin pitkälti juuri sisäiseen konfliktiin siitä, että hän työskenteli pimeän puolella. Hahmo kääntyy lopussa valon puolelle, mutta siihen lopputulokseen pääseminen vaati useat petetyksi tulemisen kokemukset mestarinsa Darth Vaderin käsissä. Starkillerin ensimmäinen askel pimeyden puolelle tapahtuikin hänen isänsä kuoleman jälkeen. Tämä traumaattinen tapahtuma sai hänet myös unohtaman lapsuutensa ja jopa oman nimensä. Starkillerin elämä oli täynnä ristiriitoja, sillä hänen vanhempansa kuolivat Darth Vaderin vuoksi, mutta hänen oppipojaksensa pääseminen ja riveissä työskentely myös osaltaan mahdollisti Starkillerin selviämisen aikuisikään asti. (Wookieepedia s.a.)



KUVA 6. Kuvassa *Star Wars: The force Unleashed* -pelin protagonist Galen Marek, joka tunnetaan myös Starkillerinä (Wookieepedia s.a.).

2.3 Antagonistit populaarikulttuurissa

Antagonistihahmot ovat puhututtaneet ihmisiä niin kauan, kuin niitä on ollut olemassa. Juuri siksi niitä nähdään joka puolella, niin kirjoissa kuin elokuvissakin ja samantyyppisiä antagonistitarinoita on myös uudelleenkäytetty ja kierrätetty historian saatossa. Muun muassa Shakespearen Macbeth on klassinen tragediatarina, jonka pohjalta on tehty populaarikulttuurissakin tuttuja lainauksia. Televisiosta tutut Olsenin kaksoset näyttelivät elokuvassa *Double, Double, Toil & Trouble*, jonka nimi onkin suora lainaus edellä mainittuun näytelmään (Dallas Observer 2012). Se ei ole ainoa kaltaistaan, sillä populaarikulttuurissa viitataan usein vanhempiin antagonistitarinoin. Puhumattakaan uusista, innostavista antagonisteista, jotka muistetaan vielä pitkään.

Klassinen populaarikulttuurissa näkyvä asetelma onkin juuri se tyypillinen sankari vastaan kelmi, mistä jo kerroimmekin aikaisemmassa luvussa. Tällaisesta asetelmasta täydellinen esimerkki onkin J.R.R. Tolkienin kirjoittaman *The Lord of the Rings* -kirjasarjan ja myöhemmin elokuvasarjan Sauronin ja protagonistien välinen kamppailu. Protagonistijoukko pyrkii tuhoamaan Sauronin sormuksen ja Sauron taas tekee kaikkensa sen eteen, että hänen luomansa sormus ei tuhoutuisi. Tarinaa kerrotaan hyvin pitkälti protagonisteina toimivien hobittien näkökulmasta. (Ultimate Pop Culture Wiki s.a.) Sauron on hahmona niin onnistunut, että jopa he, jotka eivät tiedä *The Lord of the Rings* -sarjasta muuta, tunnistavat Sauronin kyllä nimeltä ja tietävät, mistä mediasta se on alun perin peräisin.

Konfliktinluoja-tyypin antagonistista oiva esimerkki taas on Harry Potter-elokuvista tuttu Severus Kalkaros, joka toimii pimeyden voimilta suojautumisen opettajana. Kalkaros on siitä mielenkiintoinen hahmo, että katsojan annetaan lähes kaikkien kahdeksan elokuvien aikana ymmärtää hänen olevan läpeensä paha ihminen, joka tekee kaikkensa, jotta Harryn – elokuvien protagonistin – elämä olisi mahdollisimman hankalaa. Lopulta kuitenkin käy ilmi, että siitä huolimatta, että Kalkaros kuuluu hirveiden Kuolonsyöjien-joukkoihin, hän on toiminut myös hyvien puolella samaan aikaan. Kalkaros eli siis niin sanottua kaksoiselämää agenttina Feeniksin killan ja Dumbledoren, Tylypahkan rehtorin, puolella. Siitä huolimatta, että katsoja saadaan uskomaan, että Kalkaros inhoaa Harrya ja yrittää vaikeuttaa hänen elämäänsä, hänen tarkoituksensa ovat kuitenkin lopulta hyvät hänen yrittäessään suojella Harrya kulussien takana. (Harry Potter wiki s.a.)

Populaarikulttuuri onkin ihmisille usein ensikosketus erilaisiin hahmoihin ja tarinoin – siten myös antagonisteihin. Oli se sitten *Simpsonit*-televisiosarja tai *Batman*-sarjakuvat, kaikille varmasti löytyy oma suosikkiantagonisti.

2.4 Antagonistit videopeleissä

Parhaimmilla videopeliantagonisteilla on kyky täysin muuttaa videopelikokemus. Videopelit voivat olla muistettavia monista eri syistä, mutta kaikkein ikonisimmat videopeliantagonistit voivat olla siinä iso tekijä. Olivat ne sitten toisten maailmojen alieneita, röyhkeitä robotteja, tai ihan vain todella pitkä vampyyrirouva, karismaattiset kelmit jäävät mieleen aivan ainutlaatuisella tavalla. (Loveridge 2022.)

Kun pelaamiseen käytettävä teknologia kehittyi, alkoivat myös antagonistihahmoin käytetyt pikselimäärät sekä antagonistihahmojen sisäinen monimutkaisuus kasvaa. Tämä osaltaan johti siihen, että antagonistit alkoivat tehdä yhä suuremman vaikutuksen pelaajiin. Protagonistin kanssa kaksintaistelusta kaiuttimien kautta pilkkaamiseen, videopeliantagonistit eivät mene sieltä mistä aita on matalin puolustaessaan valta-asemaansa niitä vastaan, jotka yrittävät estää heidän suunnitelmansa. (Sabbagh 2022.)

Videopelien tarinat nojautuvat hyvin voimakkaasti niiden hahmoin. Kun protagonistit ovat usein kuin tyhjiä kankaita, jota pelaaja voi itse värittää, antagonistit eivät sitä ole. Niiden täytyy erottua jo heti ensimmäisestä hetkestä asti. (Williams 2023.) Videopeliantagonisteista meillä ei usein ole juurikaan ole kontrollia, ellei lasketa protagonistityypin antagonistia. Tästä syystä videopelikehittäjiillä ja hahmosuunnittelijoilla on täysi vapaus täyttää hahmot kaikenlaisilla luonteenpiirteillä ja arvoilla, jotka luovat konfliktia pelaajan ja hahmon välille. (Warner 2019.)

Myös videopeleissä useimmat antagonistityypit osuvat joko kelmin tai konfliktinluojan alle. Olemme avanneet näitä antagonistityyppejä jo aiemmassa luvussa sekä antaneet esimerkit kyseisten arkkityyppien alla olevista hahmoista.

Videopelit eivät olisi läheskään yhtä suosittu media ilman niiden pienimpäänkin yksityiskohtaan hiottuja antagonistihahmoja. Vaikka protagonistihahmot saattavat olla usein suositumpia, ei antagonistihahmot ole kuitenkaan yhtään vähemmän mieleenpainuvia – päinvastoin.

3 PELI KERRONNAN MUOTONA

Edellisessä luvussa esittelimme antagonistin käsitteenä. Tämä luku keskittyy videopelien kerrontaan sekä siihen, miten kerronnan kautta tuodaan esiin antagonistin eri puolia.

Ihmiset ovat kautta historian kertoneet tarinoita – aina kivikauden luolamaalauksista nykypäivän arkiseen uutisvirtaan saakka. Tarinoilla voidaan välittää tietoa, arvoja ja kulttuuria sukupolvelta toiselle ja niiden voima piilee kyvyssä herättää voimakkaitakin tunteita. Hyvä tarina voi inspiroida, opettaa ja jopa muuttaa kuulijan näkökulmia tai käyttäytymistä. Jo Aristoteles totesi, että tarinankerronnan syntyyn vaikuttivat ihmisluonnolle tyypilliset piirteet, kuten eläytyminen, matkiminen ja esittäminen. (Heinonen ym. 2012, 182–183). Nykyaikana pelit tarjoavat väylän toteuttaa näitä ihmiselle ominaisia piirteitä.

Aikojen saatossa teknologia on kehittynyt suurin harppauksin, samoin videopelit. Kauas on tultu yksinkertaisesta pikselin pallottelusta ruudulla pelihallien uumenissa, sillä erityisesti videopelien tarinallinen puoli on kehittynyt nopeasti viime vuosikymmeninä. Nykyaajan peliteollisuus on kulttuuri- ja taidemuoto, jonka kautta otetaan kantaa, pelitataan todellisuutta sekä pyritään vaikuttamaan ihmisten asenteisiin (Kuorikoski 2018, 50).

3.1 Draamallisen rakenteen soveltaminen peleihin

Draamallista rakennetta noudattavassa teoksessa on tarina ja juoni, ja sen lähtökohtana on katsojan samaistumiseen perustuva lähestymistapa. Oleellista on, että toimintaa ei kerrota, vaan se esitetään. Tarina etenee niin, että protagonistilla on pää tavoite, jota hän ei saavuta heti. Matkalla kohti tavoitettaan hän kohtaa esteitä ja asettaa välitavoitteita päästäkseen päämääränsä. Nämä esteet ja haasteet ovat tarinan mielenkiintoisuuden kannalta oleellisia. Draamallinen rakenne on tehokas tapa välittää viestiä kokijalle, joka elää ja tuntee teoksen mukana. Aristoteleen mukaan katsoja kokee myötätuntoa ja pelkoa, mikä johtaa tunnetilojen puhdistumiseen, *katharsikseen*. (Aaltonen 2018, 64; Heinonen ym. 2012, 187.)

Draamallinen jännite (eng. dramatic tension) eli konflikti on kaiken draamallisen tarinankerronnan ytimessä. Se tarkoittaa katsojan tunnetta siitä, että jotain tärkeää on vaaka laudalla. Samalla hän

haluaa palavasti tietää, mitä tapahtuu seuraavaksi. (Adams 2014, 217.) Myös videopelien tarinankerronnassa hyödynnetään tätä jo antiikin Kreikasta peräisin olevaa draamallista rakennetta, mutta pelaajan vuorovaikutus tuo haasteita sen soveltamiseen. Kun elokuva tai kirja etenee suoran viivan kaltaisesti alusta loppuun, voi pelin tarinaa verrata pikemminkin mosaiikkiin, jossa tarina voi koostua esimerkiksi hahmojen dialogista, tutkittavista alueista tai pelistä löytyvistä kirjeistä. (Nikkilä 2020.) Pelin kerronnan suunnittelussa on hyvä muistaa, että peli on ennen kaikkea interaktiivista mediaa, jonka tarkoituksena on pelaajan viihdyttäminen. Pelaaja on show'n tähti, ei tarina itsessään (Adams 2014, 247).

Videopelien kontekstissa voidaan puhua lisäksi myös pelillisestä jännitteestä (eng. *gameplay tension*), joka perustuu samaan tunteeseen kuin draamallinen jännite. Se eroaa draamallisesta jännitteestä kuitenkin siten, että tunteen lähtökohtana on pelaajan halu ylittää kohtaamansa haasteet pelissä. Lisäksi siihen liittyy epävarmuus siitä, onnistuuko hän lopulta voittamaan pelin. Pelillisen jännitteen syntymiseen ei siis tarvita henkilöahmoja. Liiallinen toisto ja sattumanvaraisuus tuhoaa draamallisen jännitteen, sillä tarinan kokija kyllästyy. Pelillinen jännite sen sijaan sietää hyvin toistoa. (Adams 2014, 217.)

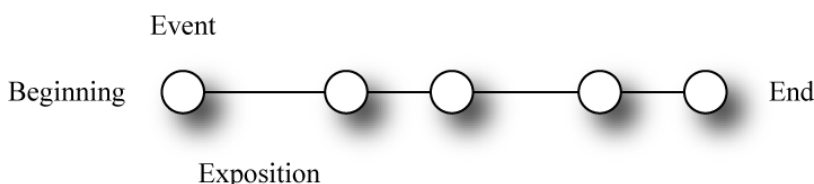
Amerikkalaisesta elokuvasta tuttu kolmen näytöksen malli on sovellus Aristoteleen kehittämästä draamallisesta rakenteesta. Ensimmäisessä näytöksessä, eli virityksessä, protagonistilla päätetään toimia. Toinen näytös, kehittäminen, näyttää toiminnan. Kolmas näytös esittää ratkaisun ja toiminnan seuraukset paljastuvat. (Aaltonen 2018, 85.) Tämä kolmen näytöksen malli on haastava sellaisenaan soveltaa pelimaailmaan. Televisiosarjoista tuttu episodimainen rakenne sen sijaan voisi sopia peleihin paremmin. (Kuorikoski 2018, 107–110.) Peliteollisuudessa on kiinnostuttu entistä enemmän liiketoiminnan mahdollisuuksista, joita episodimainen julkaisu tuottaa. Tällä tavoin pelaajille voidaan myydä viihdettä muutama tunti kerrallaan yhden suuren kokonaisuuden sijaan.

Episodimainen rakenne voidaan toteuttaa kolmella tavalla. Unlimited series koostuu jaksoista, joista kukin sisältää oman itsenäisen tarinansa. Serials on saippuasarjoissakin käytetty rakenne, joka voi teoriassa koostua loputtomasta määrästä jaksoja. Tässä rakenteessa juonenkäänteet ovat päällekkäisiä eri jaksojen välillä, mutta jokainen jakso päätetään cliffhangeriin. Limited series yhdistää kaksi edellistä. Siinä ylläpidetään yhtä laajempaa juonikokonaisuutta, joka saatetaan loppuun, mutta jokaisessa episodissa on myös oma itsenäinen tarinansa. (Adams 2014, 248–250.)

3.2 Kerronnan eri muodot videopeleissä

Pelin kerronta voidaan jakaa lineaariseen (kuva 7) ja epälineaarisiin (kuva 8) kerrontamalleihin, mutta toisaalta niitä voidaan myös yhdistellä. Epälineaariset kerrontamallit voidaan lisäksi jakaa haarautuvaan ja avoimeen malliin. Niissä pelaajan toimivalta korostuu ja pelaajalla on mahdollisuus edetä tarinaa haluamassaan järjestyksessä. Pelaajan toimivalta (eng. player agency) kuvaa pelaajan valtaa pelin tapahtumiin. Pelaaja on siis aktiivinen toimija, joka on sisällytettävä tarinaan (Valkama 2023). Epälineaarisisissa kerrontamalleissa pelaajalle voidaan antaa mahdollisuus tutkia antagonistin hahmoa syvemmin eri näkökulmista ja paljastaa hahmon motiiveja ja taustaa pelaajan tekemien valintojen kautta. Toisaalta pelaajan tekemät valinnat eivät aina ole perinteisen tarinankerronnan menetelmien kannalta järkeviä tai emotionaalisesti vaikuttavia. Tämän vuoksi on yleistä, että pelille suunnitellaan yksi mahdollinen loppu, joka ei muutu valinnoista huolimatta. (Adams 2014, 236.)

Lineaarinen helminauhamaali on lähimpänä perinteistä draamallista rakennetta, ja se mahdollistaa esimerkiksi elokuvista ja kirjallisuudesta tutun kerrontakielen soveltamisen suoraan videopeliin. Tarina etenee vaihe vaiheelta samassa järjestyksessä jokaisella pelikerralla, ja pelaaja ei varsinaisesti tee valintoja juonen kuljetukseen liittyen. Videopelin vuorovaikutteisen luonteen vuoksi pelaajan toiminta on mahdutettava tarinankerrontaan mukaan siten, että tälle tulisi kuitenkin kokemus siitä, että hän on ohjaksissa. (Heussner ym., 2015, Luku 5; Kuorikoski 2018, 92; Nikkilä, 2020.) Lineaarinen malli mahdollistaa pelinkehittäjien tarkemman kontrollin tarinan etenemisestä. Antagonistin motiivit, toiminta ja taustatarina voidaan paljastaa pala palalta tarinan edetessä. Esimerkiksi *Final Fantasy* -sarjan pelit ovat tarinaltaan lineaarisia.



KUVA 7. Lineaarinen helminauhamaali (Keeley 2012).

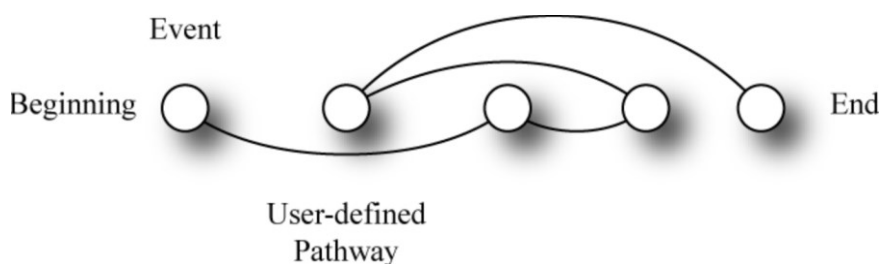
Haarautuvassa kerrontamallissa pelaaja tekee valintoja, jotka vaikuttavat yksittäisiin osiin juonesta ja siten pelin toimintaan. Käsikirjoitus on ennalta kirjoitettu ikään kuin puiden oksiston kaltaisesti. Seikkailu- ja roolipeleissä on usein jopa satoja tehtäviä, joista suurin osa on vapaaehtoisia sivutehtäviä. Pelinkehittäjien on pohdittava tarkkaan yksittäisten tehtäväketjujen

läpileikkausta siten, että ne asettuvat osaksi pelin yhtenäistä tarinaa. Tämän vuoksi haarautuva kerrontamalli vaatii moninkertaisesti resursseja lineaariseen malliin verrattuna. (Heussner ym. 2015, Luku 5; Kuorikoski 2018, 92—94.)

Tämä malli mahdollistaa antagonistien esittämisen dynaamisina hahmoina, jotka reagoivat pelaajan toimiin. He voivat esimerkiksi kehittyä pelaajan valintojen seurauksena, ja pelaaja voi kohdata erilaisia versioita heistä riippuen siitä, mitä polkuja hän valitsee seurata. Antagonisteja voidaan myös ripotella useisiin eri tarinapolkuihin, kuten pelissä *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Päätarinassa antagonistina toimii Alduin-lohikäärme, mutta lisäksi eri sivutarinoilla on omat antagonistinsa.

Avoimessa kerrontamallissa, jota kutsutaan myös huvipuistomalliksi, pelaaja rakentaa tarinallisen jatkumon pelimaailmasta löytämistään tarinakatkelmista tai omasta tulkinnastaan käsin. Monet MMO:t ja hiekkalaatikkopelit hyödyntävät avointa mallia. Hiekkalaatikkopelit ovat pelejä, jotka kannustavat vuorovaikutukseen virtuaalisen pelimaailman kanssa. Pelaajille annetaan paljon vapautta tutkia, luoda ja olla vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa omalla tavallaan. Pelissä ei anneta ohjeita ja siinä voi edetä haluamassaan järjestyksessä. (Rouse 2024.) Avoimessa kerrontamallissa tarina ei noudata mitään ennalta määrättyä järjestystä, vaan se koostuu ikään kuin palasista, jotka pelaaja kokoaa yhteen haluamassaan järjestyksessä. (Heussner ym. 2015, luku 5; Kuorikoski 2018, 95.) Tässä mallissa antagonisti voisi esimerkiksi olla salaperäinen hahmo, josta pelaaja voi koota käsityksen vähitellen löytämiensä vihjeiden perusteella. Toisaalta esimerkiksi liikkumaton voima sopisi hyvin tämän tyyppiseen kerrontaan.

Dark Souls -pelisarja hyödyntää avointa kerrontamallia. Pelaaja voi halutessaan syventyä tarinaan lukemalla esineiden kuvauksia inventaariossaan, mutta yhtä hyvin hän voi jättää ne täysin huomiotta ja keskittyä nauttimaan pelistä mekaniikkojen kautta. (Battey 2014.)



KUVA 8. Epälineaarinen kerrontamalli (Keeley 2012).

3.3 Pelin henkilöhahmot

Peleissä esiintyy laaja kirjo hahmoja, jotka ulottuvat aina hyvistä pahoihin ja kaikkeen siihen harmaaseen alueeseen niiden välillä. Hyvin kirjoitetut hahmot herättävät tunteita. On ensiarvoisen tärkeää, että hahmot ovat uskottavia ja erottuvat toisistaan niin persoonallisuudeltaan kuin ulkonäöltäänkin. Mikäli hahmot eivät ole kiinnostavia ja vetoavia, pelikokemuksen mielekkyyttä heikkenee. (Adams 2014, 181.) Kun pelaaja saa tietoa hahmojen suhteista ja taustoista, hän voi muodostaa niihin tunnesiteitä.

3.3.1 Pelattava hahmo

Luvussa 2 todettiin, että antagonisti toimii protagonistin vastavoimana. Pelin päähenkilönä toimiva pelattava hahmo nivoutuu siis tarinallisesti osaksi antagonistia ja toisinpäin. Hän on eittämättä koko pelin keskiössä, sillä pelaaja sulautuu osaksi pelihahmoa toimiessaan virtuaalisessa maailmassa (Adams 2014, 182). Päähenkilölle tyypillistä on, että hänellä on vahva tahto, selkeitä päämääriä sekä jotain arvokasta vaakalaudalla (Aaltonen 2018, 72).

Yksi draamakirjoittamisen perusväittämistä on, että toiminta tekee luonteen. Toimintaa ei esitetä henkilöhahmojen luonteiden kuvaamiseksi, vaan luonteet sisällytetään toimintaan tekojen kautta. (Heinonen ym., 2012, 188.) Jos näemme hahmon tekevän jotakin, se määrittää, kuka hän on. Videopelit poikkeavat tästä siten, että pelaaja ohjaa protagonistin toimintaa (Bryant & Giglio 2015, 25). Vuorovaikutuksellisuus luo syvemmän yhteyden hahmon ja pelaajan välille, sillä pelaajan toimet eivät ainoastaan edistä tarinaa, vaan ne voivat myös määritellä hahmon persoonallisuutta ja moraalisia arvoja. Jos protagonistit tuntee henkilökohtaista vihaa – tai yhteyttä – antagonistiin, se voi vaikuttaa myös pelaajan tunteisiin ja kiintymykseen hahmoa kohtaan. Interaktiivinen kerronta mahdollistaa niin monentyppisiä protagonisteja kuin antagonistejakin.

3.3.2 Pelihahmotyypit

Pelihahmotyypit voidaan jakaa pääpiirteittäin neljään kategoriaan.

Cipher on pelihahmo, joka on kuin tyhjä kangas. Vaikka tällä hahmolla olisikin nimi ja ulkonäkö, sillä ei ole omia motiiveja tai toimijuutta. Tämän hahmotyypin ideana on toimia ikkunana pelin

maailmaan siten, että pelaaja voi asettautua protagonistin asemaan. (Heussner ym. 2015, luku 4.) Pelin antagonisti antaa ciperille sankarin roolin sekä syyn tämän olemassaoloon (Savo 2022, 23). Klassinen esimerkki ciperistä ja hänen vastavoimastaan on Link sekä tämän arkkivihollinen Ganondorf pelisarjasta *The Legend of Zelda* (kuva 9).



KUVA 9. Link taistelee Ganondorfia vastaan läpi *The Legend of Zelda*-pelisarjan (Wilcox 2023).

Kiinteä hahmo (eng. The Fixed Character) viittaa hahmoon, joka on valmiiksi kirjoitettu pelinkehittäjien toimesta, ja siten lähimpänä perinteistä protagonistia. Pelaaja kontrolloi hänen toimintaansa, mutta ei kykyjä, motiiveja tai taustatarinaa. Kiinteän hahmon on tärkeää olla pelaajalle samaistuttava. (Adams 2014, 184; Heussner ym. 2015, luku 4.) Yksi esimerkki tällaisesta päähenkilöstä on yliluonnollisia kykyjä omaava hirviönmetsästäjä Geralt of Rivia pelisarjasta *The Witcher*, joka perustuu Andrzej Sapkowskin *Noituri*-kirjasarjaan.

Muokattava hahmo (eng. The Customizable Character) on pelaajan ulkonäköä myöten itse luoma hahmo, jonka hän asettaa pelimaailmaan. Pelinkehittäjällä on hieman vaikutusvaltaa valintoihin, joita hän antaa pelaajalle. Viime kädessä kuitenkin pelaaja määrittää hahmonsa tarinan. Muokattavat hahmot ovat yleisiä roolipeleissä. Huolellisesti kehitetty pelimaailma ja sivuhahmot ovat välttämättömiä, jotta pelaajalla on tarpeeksi materiaalia hahmonsa määrittelyyn avuksi. (Heussner ym. 2015, luku 4.) Protagonistin ja antagonistin väliset suhteet voivat kehittyä moneen suuntaan pelaajan tahdon mukaan – riippuen pelin laajuudesta, tietenkin.

Erinomainen esimerkki pelistä, jossa on muokattava hahmo, on *Skyrim*. Tämä hahmo on pelin tarinan sisällä tunnettu nimellä Dragonborn, sillä hänellä on kyky käyttää lohikäärmeiden voimia. Pelaaja voi valita hahmonsa rodun, sukupuolen, ulkonäön ja taidot. Pelaaja voi siten luoda hahmon, joka miellyttää häntä niin ulkonäöllisesti kuin pelityyliltäänkin. Jokainen pelaajan tekemä valinta ohjaa hahmon kohtaloa ja muovaa hänen suhdettaan pelin maailmaan ja sen asukkaisiin. Vaikka pelin päätarina on valmiiksi määriteltä, pelaajalla on vapaus jättää se kokonaan sikseen ja keskittyä hahmonsa kehittämiseen sivutehtävien kautta.

Neljäs pelihahmotyyppi yhdistää kiinteän ja muokattavan hahmon. Tämä hybridimalli antaa pelaajille vapauden mukauttaa hahmonsa tiettyjä piirteitä, samalla kun pelinkehittäjät voivat säilyttää tarinan ydinjuonen ja hahmon perusluonteen. (Heussner ym., 2015, Luku 4.) *Dragon Age: Origins* -pelin päähenkilö sopii tähän hahmotyyppiin. Tarinan alku eroaa hieman riippuen siitä, minkä lajin pelaaja valitsee hahmolleen, mutta joka tapauksessa päähenkilö liittyy alkutarinan jälkeen Grey Wardeneihin, joiden tehtävänä on tuhota Darkspawn-armeija.

3.4 Sivuhahmot – liittolaisista vihollisiin

Sivuhahmoja on moneen lähtöön. Heistä ei luoda niin syvällistä henkilökuvaakaan kuin päähenkilöstä, mutta he ovat silti yksilöllisiä. Sivuhahmojen tarkoituksena on viedä juonta eteenpäin sekä auttaa päähenkilön luonteen rakentamisessa (Aaltonen 2018, 71). Sivuhahmot rakentavat osaltaan pelin tarinaa ja täydentävät sen maailmaa (Bryant & Giglio, 126). Sivuhahmojen kautta voidaan myös muun muassa paljastaa antagonistin motiiveja ja taustoja. Sivuhahmo voi kenties olla entinen liittolainen, joka kertoo antagonistin tarinan toisesta näkökulmasta.

3.5 Kiintymys henkilöahmoihin

On hyvin tavallista, että ihmiset kiintyvät fiktionaalisiin hahmoihin. Substantiivilla kiintymys/kiintyneisyys tarkoitetaan vakiintunutta henkisen läheisyyden tunnetta (Kielitoimiston sanakirja, 2024 s.v. kiintymys, kiintyneisyys). Tämä kiintymys voi ilmetä monin eri tavoin, kuten tunteiden kokemisenä hahmon kanssa, hahmon kohtalon jännittämisenä tai hahmon toimien ja päätösten ymmärtämisenä ja hyväksymisenä. Kiintymyksen syntyminen fiktionaalisiin hahmoihin voi vaikuttaa siihen, miten tarina koetaan ja kuinka syvästi siihen sitoudutaan.

Kiintymyssuhde on psykologian käsite, jolla kuvataan ihmisten välisiä emotionaalisia siteitä. Elämän ensimmäinen kiintymyssuhde muovautuu vauvan ja hänen hoivaajansa välille. Kiintymyssuhde voi olla turvallinen tai turvaton. Turvattomat kiintymyssuhteet jaetaan ristiriitaiseen, välittelevään ja kaoottiseen. Kiintymyssuhteen laatu riippuu siitä, miten aikuinen tunnistaa, tai on tunnistamatta, vauvan tarpeita ja tunteita, ja miten hän reagoi niihin. Lapsuudessa muovautuva kiintymyssuhdemalli on melko pysyvä ja se vaikuttaa siihen, miten ihminen suhtautuu ihmissuhteisiin aikuisuudessa. (Airo & Tokola 2024.)

Aikuisten kiintymyssuhde vaikuttaa ihmissuhteiden lisäksi siihen, miten he suhtautuvat tarinoin, kuinka syväälle he uppoutuvat niihin ja kuinka läheisiä siteitä he pyrkivät muodostamaan niissä esiintyviin hahmoin. Tämä johtuu todennäköisesti tarinoiden ja hahmojen kyvystä tarjota läheisyyttä ilman hylkäämisen uhkaa. Hahmot ovat tärkein sosiaalinen aspekti tarinoissa. (Rain & Mar 2021.)

Hahmoin voi sitoutua monin tavoin, kuten kokemalla läheisyyttä hahmoon tai jopa muodostamalla parasosiaalisen suhteen (Rain & Mar 2021). Parasosiaalinen suhde on yksipuolinen suhde, jossa toinen osapuoli on tietämätön toisen olemassaolosta. Tällainen suhde voi muodostua mihin tahansa median hahmoon aina julkisuuden henkilöistä videopelihahmoin, ja voi muistuttaa ystävyysuhdetta tai romanttista suhdetta. Parasosiaalinen suhde voi vähentää yksinäisyyden kokemusta ja sen avulla voi löytää myös ystäviä oikeassa elämässä, esimerkiksi faniyhteisöiden kautta. (Vinney 2022.) Vaikka parasosiaaliset suhteet ovat olemassa vain mielikuvituksen tasolla, niiden on todettu omaavan yhtäläisyyksiä oikean elämän suhteiden kanssa. Ne koetaan psykologisesti totena ja henkilökohtaisesti merkityksellisinä. Tutkimuksissa todettiin ristiriitaisesti turvattoman kiintymyssuhteen omaavan yksilön muodostavan herkemmin parasosiaalisen suhteen. Välittelevän kiintymyssuhteen omaavilla yksilöillä tällaista ei ole huomattu. (Rain & Mar 2021.)

Voimme myös samaistua hahmoon näkemällä fiktiivisen maailman hänen silmillään. Hahmoon samaistuminen on prosessi, jolle on ominaista identiteetin siirtyminen hahmoon ja vähentynyt tietoisuus itsestä. Samalla ihminen sitoutuu tiiviimmin tarinaan. Yksilö siis kokee kertomuksen ikään kuin olisi itse astunut hahmon saappaisiin. (Rain & Mar 2021.) Samaistumme hahmoin, jotka eivät ole täydellisiä – kuten emme mekään. Samaistuttavalla hahmolla on omia pelkoja ja ennakkoluulojaan. (Bryant & Giglio 2015, 120.)

Kiintymyssuhdemalli ei määritä ainoastaan sitä, miten ihmiset sitoutuvat suosikkiahmoihinsa, vaan myös sitä, millaisiin hahmoihin he sitoutuvat. Ristiriitaisesti ja välttelevästi kiintyneet suosivat erityyppisiä hahmoja. Välttelevästi kiintyneet sitoutuvat todennäköisemmin autonomisiin hahmoihin, jotka myös välttelivät emotionaalista läheisyyttä muiden kanssa heidän itsensä tapaan. Välttelevästi kiintyneet ovat myös erityisen herkkiä tarkkailemaan hahmojen asenteita sekä käyttäytymistä sosiaalisissa tilanteissa. Ristiriitaisesti kiintyneet henkilöt pitivät erityisen paljon hahmoista, jotka pyrkivät miellyttämään toisia ja asettamaan heidän tarpeensa etusijalle. (Rain & Mar 2021.)

3.6 Pelin kerronnan erityispiirteet

Videopelien ainutlaatuisuus ilmenee niiden vuorovaikutteisessa luonteessa, joka mahdollistaa pelaajalle syvällisen eläytymisen tarinaan. Pelin tarina, sen visuaalinen ilme ja äänimaailma muodostavat yhdessä kiehtovan kokonaisuuden, joka on sekä koukuttava että emotionaalisesti palkitseva. Pelaajan aktiivinen osallistuminen ja moraaliset valinnat muokkaavat tarinaa ja tekevät jokaisesta pelikokemuksesta ainutlaatuisen. Useimmiten pelien juonta edistetään siten, että pelaaja suorittaa jonkin toiminnon, joka lähettää tarinaa ohjaavalle pelimoottorille käskyn edistää juonta. Toisaalta pelin juoni voi edetä myös omalla tahdillaan riippumatta pelaajan toimista pelissä. (Adams 2014, 235.)

3.6.1 Vuorovaikutteisuus ja pelaajan toimivalta

Tarinaa voi kertoa joko siten, että sen kokija on joko passiivinen vastaanottaja tai aktiivinen osallistuja vuorovaikutuksessa tarinan kanssa. Passiivinen vastaanottaja nauttii sisällöstä esimerkiksi katselemalla elokuvaa ja kenties tulkiten tarinan kulkua mielessään, kun taas vuorovaikutuksellisen tarinan kokijalla on mahdollisuus vaikuttaa median sisältöön monin eri tavoin. Vastaavasti myös sisältö voi vaatia kokijaansa vuorovaikuttamaan kanssaan. Vuorovaikutteisuus on kuin keskustelua kokijan ja sisällön välillä, ja se muokkaa syvästi vastaanottajan kokemusta tarinasta, vaikka draaman ydin pysyy muuttumattomana. (Miller 2014, 57—58.)

Pelin tarinankerronta poikkeaa vuorovaikutuksellisuudellaan muista median muodoista. Elokuvaa katsotaan, mutta pelit ovat interaktiivisia kokemuksia. Digitaalisten pelien alkutaipaleella 1970- ja 1980-luvuilla suosittuja olivat tekstiseikkailupelit, jotka olivat käytännössä interaktiivisia, valintojen

mukaan haarautuvia kirjoja. Nämä interaktiiviset fiktiot sisälsivät nykypeleissäkin havaittavan pelien kerronnallisen ydinajatuksen, jossa kerronta kehittyy pelaajan toimien ja valintojen mukaan. (Kuorikoski 2018, 55.)

Parhaat pelit onnistuvat tasapainottamaan kerronnan ja pelattavuuden toisiaan tukevaksi kokonaisuudeksi (Bryant & Giglio 2015, 26). Vuorovaikutuksellinen sisältö on aina yksilöllinen kokemus siinäkin tapauksessa, että kyseessä on moninpeli. Se haastaa tarinan yhtenäisyyden, mutta tuo samalla uuden ulottuvuuden kerrontaan. (Miller 2014, 59, 67.)

3.6.2 Moraalinen toimijuus

Moraalisella toimijuudella viitataan pelaajan tekemiin moraalisiin valintoihin pelin sisällä. Tämä on keskeinen osa pelin luonnetta vuorovaikutteisena mediana. Pelaaja voi esimerkiksi päättää, säästääkö hän sivuhahmon hengen vai ei. Moraaliset valinnat tarjoavat mahdollisuuden vaikuttaa pelin tarinaan syvästi. Erityisen kiehtovia ovat pelit, joissa voi määritellä päähenkilön moraaliset näkemykset. Pääasiassa tämä tapahtuu dialogivalintojen kautta, jotka ohjaavat tarinaa eri suuntiin. Pelaaja voi päätyä jopa liittoutumaan antagonistin kanssa. Esimerkiksi *Mass Effectissä* pelaajan valinnoilla on vaikutusta tarinan lopputulokseen.

Eräissä kartoittavassa tutkimuksessa havaittiin, että moraalistaan irtautuneet pelaajat valitsivat todennäköisemmin pahan vaihtoehdon, kun taas moraalisesti aktivoituneet pelaajat kallistuivat hyvään valintaan. Pahan polun valinneet pelaajat perustelivat valintaansa pelin sääntöjen noudattamisella tai selviytymisen välttämättömyydellä korostaen, että kyseessä on vain peli, jossa moraalin painoarvo on erilainen kuin todellisuudessa. Hyvän vaihtoehdon valinneet pelaajat osoittivat empatiaa sivuhahmoja kohtaan ja kokivat syyllisyyttä, jos harkitsivat pahan polun valitsemista. (Shafer 2012.)

Obsidian Entertainmentilla narratiivisena suunnittelijana toimiva Megan Starks on todennut, että noin 97 prosenttia pelaajista suosii pelien tarinoissa hyvää polkua pahan polun sijaan. Molemmissa valinnoissa pelaajat kuitenkin nauttivat pelikokemuksestaan yhtä paljon. Starksin mukaan antisankarina toimiminen voi antaa pelaajalle katarsiksen tunteen tai auttaa lievittämään stressiä. Pelaajat saavat mahdollisuuden kokea tilanteita, jotka todellisessa maailmassa olisivat liian riskialttiita. Yhteiskunnan altavastaajat voivat toteuttaa voimafantasioitaan pelin avulla. (Hill 2021.)

3.6.3 Audiovisuaalinen tarinankerronta

Pelin tarina, visuaalinen ilme ja äänimaailma yhdessä muodostavat pelistä koukuttavan ja emotionaalisesti koskettavan kokonaisuuden. Elokuvien vaikutus näkyy pelien tarinankerronnan lisäksi myös niiden audiovisuaalisessa toteutuksessa. Peliympäristön kautta tapahtuva kerronta saa pelaajan uppoutumaan maailmaan. Ympäristön kautta voidaan havainnollistaa pelimaailman yhteiskunnallisia arvoja ja henkilöhahmojen maailmankatsomusta sekä näyttää, miten pelaajan toiminta vaikuttaa maailmaan. (Heussner ym. 2015, luku 6.)

Antagonistin esittäminen voi tapahtua monella tavalla. Dialogin lisäksi hänen tarinansa voi tulla ilmi myös pelin visuaalisen ilmeen sekä äänimaailman kautta. Musiikki voi luoda synkkää tunnelmaa ja visuaalinen muotokieli voi viestiä antagonistin uhkaavuudesta. Värimaailman kautta puolestaan välitetään tietoa hahmon asenteista sekä temperamentista (Adams 2014, 194).

4 TOIMINTAROOIPELI

Toimintaroolipelit ovat roolipelien alagenre. Toimintaroolipelien tunnusomaisia piirteitä on vaikea määritellä, kun sitä verrataan tavanomaisiin roolipeleihin. Toimintaroolipelit painottavat taistelua muiden roolipeliaspektien ylitse. Toimintaroolipeleissä yleensä myös keskitytään vain yhteen hahmoon, tavallisen roolipelin tiimikokoonpanosta poiketen. Toimintaroolipelit laittavat pelaajan tilanteisiin, joissa pelaajan pitää tehdä päätöksiä reaaliajassa. (Xbox Wire, 2015.) Toimintaroolipelien kerronta on nopeatempoista ja toimintapainotteista. Tyypillisesti toimintaroolipelissä tarinapätkät ovat lyhyitä, kuten muutkin pelin toiminnot (Heussner ym. 2015, luku 2). Suosittuja tietokoneroolipelejä ovat muun muassa *Dragon Age* -, *Final Fantasy* -, ja *Baldur's Gate* -pelisarjat.

Tässä luvussa pyrimme avaamaan, mitä kuuluu roolipeligenreen ja vielä tarkemmin toimintaroolipelien erikoispiirteisiin. Näillä kahdella genrellä on yhdistäviä tekijöitä, sillä toimintaroolipelit ovat roolipelien alagenre.

4.1 Roolipelit

Tietokone- ja konsoliroolipelit ovat saaneet inspiraationsa ja keskeisimmät mekaniikkansa pöytäroolipeleistä, joissa vain mielikuvitus ja pelaajien näyttelytaidot ovat rajana loistavan roolipelikokemuksen saamiseksi (Adams 2014, luku 1). Tällaisesta pelistä tunnetuin esimerkki on *Dungeons and Dragons*.

Roolipelien tärkein ja tunnusomaisin piirre on, että pelaaja ottaa tarinan sisällä pelattavaksi yhden hahmon. Pelaaja tekee pelissä valintoja, jotka vaikuttavat siihen miten pelattava hahmo ja tarina muovautuvat. (Forbes 2024.) Pelattavan hahmon ulkonäköä ja taitoja voidaan muokata, mikä tekee pelikokemuksesta ainutlaatuisen. Roolipeleissä on useimmiten juoni ja keskeinen tehtävälinja, jonka pelaaja yrittää saada päätökseen ottamalla fiktionaalisen hahmon roolin kuvitteellisessa roolipelimaailmassa. Roolipeleissä on useimmiten lisäksi myös vapaaehtoisia tehtäviä, joita pelaaja voi tehdä keskeisen juonen lisäksi. Nämä sivutehtävät auttavat pelaajaa keräämään kokemusta pelissä ja kehittämään pelattavan hahmon ominaisuuksia ja taitoja. (TechTarget 2023.) Tällaiset

sivutehtävät voivat sisältää muun muassa taistelua ja lisäinformaatiota pelattavasta maailmasta tai pelin sisällä olevista muista hahmoista (Adams 2014, luku 1).

Perinteisissä roolipeleissä käytetään tiimiperusteista kokoonpanoa. Lisäksi isometrinen perspektiivi on tällaisissa peleissä todella yleinen, jotta pelaaja pystyy näkemään koko tiimin kerralla. Isometrinen tarkoittaa ”samanmittaista” (Kielitoimiston sanakirja, 2024 s.v. isometrinen). Videopeleissä isometrisyydellä viitataan tapaan saada asiat näyttämään kolmiulotteisilta, vaikka ne eivät todellisuudessa ole. Tässä tekniikassa käytetään erityislaatuista tasaista kuvaa, joka saa objektit näyttämään kolmiulotteiselta. (Retrostyle Games 2023.) Kuitenkin, jos pelissä on ainoastaan yksi pelattava hahmo, ensimmäisen tai kolmannen persoonan kamerakulmat ovat tavallisia (Adams 2014, luku 2).

Roolipelien yksi yleinen tunnuspiirre on pelin sisäisissä keskusteluissa ilmenevä ”dialogue tree”. Kyseinen mekaniikka avaa NPC-hahmoa klikatessa ikkunan, jossa pelaajalle annetaan mahdollisuus valita haluamansa dialogi useista vaihtoehdoista (Adams 2014, luku 2). NPC on lyhenne englanninkielisistä sanoista non-player character. NPC on videopelissä oleva hahmo, jonka käyttäytymistä ohjaa peli itse. Tällaisia hahmoja voivat olla esimerkiksi ohikulkijat tai kauppiaat. (Hyviä asioita, 2023.) NPC-hahmot on yleensä suunniteltu joko edistämään tai parantamaan videopelin juonta (Techopedia, 2023).

Roolipeleissä on mahdollista olla pelattavan maailman kanssa laajemmassa vuorovaikutuksessa kuin suurimmassa osassa muissa genreissä pystyy. Roolipelit eroavat muista genreistä myös siten, että taitojen ja voimien tavoittaminen on onnistuneen pelikokemuksen tulosta, kun taas monet muut peligenret antavat nämä taidot jo heti pelin alkuun. (Adams 2014, luku 1.)

4.2 Toimintaroolipelit

Toimintaroolipelit ovat roolipelien alagenre, johon kuuluu lähes kaikki samat erikoispiirteet, mitä roolipeleihin. Joitain eroavaisuuksia kuitenkin on ja niistä kerromme lisää tässä luvussa.

Toimintaroolipelien tärkein tunnuspiirre on, että pelaajalle annetaan reaaliaikainen kontrolli pelattavasta hahmosta. Tämä on helpoiten huomattavissa liikkeessä ja taistelussa. Toimintaroolipeli-termiä käytetään useimmiten, kun puhutaan konsolipeleistä. Tietokoneella

toimintaroolipeleillä on paljon päällekkäisyyksiä vanhemman peligenren hack and slashin kanssa. (How to Make an RPG, 2017.) Hack and Slash on videopeligenre, johon kuuluu reaaliaikaiset nopeatempoiset taistelut, joissa pelaaja taistelee lukuisia NPC-vihollisia vastaan (Writing Games s.a).

Toimintaroolipeleille tärkeää on, että ne jatkuvasti testaavat pelaajan pelitaitoja esimerkiksi taistelun saralla. Se ei ollut aiemmin tyypillistä tietokoneroolipeleille, mutta nykyään fyysiset haasteet ovat yleisiä myös niissä. Toimintaroolipeleissä käytetään yhtä avatarta ja käyttöliittymä on yksinkertaistetumpi verrattuna vanhempiin tiimiperusteisiin malleihin. Toisin kuin tavallisissa roolipeleissä, toimintaroolipeleissä on vähemmän toimintaan liittymättömiä toimintoja, kuten ostamista ja myyntiä, sekä dialogue tree -perusteisia keskusteluja. (Adams 2014, luku 3.)

Esimerkiksi *The Witcher 3: Wild Hunt* ja *The Elder Scrolls V: Skyrim* ovat videopelejä, jotka usein lasketaan toimintaroolipeligenren alle, mutta tästä genrejaottelusta on jonkin verran kiistelyä. Molemmat pelit ovat hyvin toiminnantäyteisiä ja niissä on roolipelielementtejä, mutta se, mihin genreen ne lasketaan, eroaa hyvin paljon lähteestä riippuen.

4.3 Toimintaroolipelien tyypit

Toimintaroolipelit ovat genrenä todella monimutkainen, mitä tulee niin jaotteluun kuin rajaamiseenkin. Se on niin laaja ja häilyvä genre, että sitä on vaikea sijoittaa mihinkään olemassa oleviin laatikoihin. Tästä muodostuikin yksi iso ongelma tämän luvun informaatiota kootessa, sillä niin viralliset lähteet, kuin ihmistenkin mielipiteet eroavat suuresti siinä, mikä kuuluu toimintaroolipelien alle ja mikä taas ei. Useimmat lähteet ovat kuitenkin samaa mieltä siitä, että tämän genren rajat ovat häilyvät, joten saatavilla oleva informaatio vaihtelee paljon. Onnistuimme tästä huolimatta kokoamaan muutaman suurimman alagenren, joista kerromme lisää tässä luvussa. (Codex Gamicus 2024.)

4.3.1 Ensimmäisen persoonan dungeon crawler

Ensimmäisen persoonan dungeon crawlerit ovat roolipeleistä johdettuja videopelejä, joilla on taipumus luopua narratiivista ja pelattavan hahmon kanssa toimimisesta nopeatempoisen tutkimisen ja taistelun vuoksi. Dungeon crawlerit sisältävät labyrinttimaisten suljettujen

ympäristöjen läpi juoksemista, vihollisia vastaan taistelua, tavaroiden ja rahan keräämistä ja ovien availua. (The Guardian 2021.) Ensimmäisen persoonan peleillä tarkoitetaan sitä, kun peliä pelataan pelattavan hahmon perspektiivistä aivan kuin olisit itse pelissä. Ensimmäisen persoonan pelit antavat sinun nähdä juuri sen, mitä pelattava hahmo näkee. (Make Use Of 2020.)

Yksi esimerkki ensimmäisen persoonan dungeon crawlerista on kesäkuussa 2024 julkaistu *Dark and Darker* (kuva 10). Tässä videopelissä pelataan kolmen hengen ryhmässä pyrkimyksenä selvitä hurjien taisteluiden läpi voittoon, mystisten aarteiden löytämistä unohtamatta. Pelissä hyödynnetään ensimmäisen persoonan perspektiiviä oivallisesti ja pelaajan tulee käyttää kaikkia aistejaan selviämiseen. Videopelissä on monenlaisia lähitaisteluun sopivia aseita, joiden käytön oppettelu ja hallitseminen mahdollistaa pelaajan pakenemisen. (IRONMACE 2024.)



KUVA 10. *Dark and Darker* on toiminnantäyteinen videopelikokemus (Steam 2024).

4.3.2 Isometrinen dungeon crawler

Isometrisyys on tekniikka, jossa käytetään erityislaatuista tasaista kuvaa, joka saa objektit näyttämään kolmiulotteiselta – tätä kutsutaan usein 2,5D-grafiikaksi tai ”pseudo-3D:ksi”. Tällä tavoin voidaan näyttää enemmän yksityiskohtia kuin tavanomaisessa lintuperspektiivissä tai sivunäkymässä. Isometriset videopelit herättävät monelle videopeliharrastajalle välittömän nostalgian tunteen, sillä tämä perspektiivi oli todella suosittua erityisesti vuosituhannen vaihteen videopeleissä. Isometrisyys on kuitenkin tehnyt viime vuosina merkittävää paluuta ja esimerkiksi

vuonna 2020 julkaistu *Hades*-videopeli keräsi valtavat määrät kehuja ja palkintoja. (*Retrostyle Games* 2023.) Dungeon crawler -genren merkitystä olemme avanneet tarkemmin edellisessä luvussa, ja se pätee myös tässä tapauksessa.

Yksi tunnetuimmista isometrisistä videopeleistä on *Diablo* (kuva 11). Tässä videopelissä isometrinen kamera on lukittu pelattavaan hahmoon, joka lisää pelaajan kokemaa jännitystä tutkaillessaan pimeää ja vaarallista ympäristöä. *Diablo* keskittyy kaikkein eniten dungeon crawling -aspektiin ja parempien varusteiden etsimiseen. Vaikka *Diablo* ei ollut ensimmäinen isometrinen roolipeli, sen design inspiroi toimintaroolipeligenreä, jota pelataan vielä tänäkin päivänä. (*Dreams Quest* 2024.)



KUVA 11. *Diablo* on yksi ensimmäisistä toimintaroolipeleistä, joka käytti isometristä perspektiiviä. (GOG.com 2019.)

4.3.3 Räiskintäroolipeli

Räiskintäroolipeli on toimintaroolipelien alagenre, joka sisältää elementtejä sekä räiskintäpeleistä että toimintaroolipeleistä (Codex Gamicus 2024). Räiskintäpeleissä kontrolloit pelihahmoasi ja käytät erilaisia aseita ampumaan vihollisia. Tämä alagenre onkin isoin tekijä tietokonepelimarkkinoiden kehitykselle, sillä räiskintäpelit ajoivat pelaajia päivittämään tietokoneita

pystyäkseen pelaamaan videopelejä, jotka käyttivät uusia entistäkin realistisempia pelimoottoreita (Britannica 2018). Roolipelien tunnuspiirteitä olemme käsitelleet aiemmassa luvussa.

Räiskintäroolipelejä miettiessä usealle tulee varmasti mieleen *Borderlands*-pelisarja (kuva 12). Eikä ihme, sillä se onkin yksi merkittävimpiä pelisarjoja tämän genren alla. Tarkemmin voimmekin mainita *Borderlands 2* -pelin, sillä olemme aiemmin kertoneet hieman pelin antagonistista, Handsome Jackistä. *Borderlands 2* -peli on ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, joka yhdistää samalla roolipelielementtejä. Videopelissä on mahdollisuus valita yksi neljästä pelihahmosta, joilla kaikilla on omat uniikit kykynsä, pelitapansa, perusteelliset *skill trees* ja runsaasti personointimahdollisuuksia. *Borderlands 2* mahdollistaa myös ystävän kanssa pelaamisen. (*Borderlands* 2023.)



KUVA 11. *Borderlands 2* -videopelissä yhdistyy toiminnantäyteinen räiskintä roolipelimekaniikkoihin. (Steam 2012)

4.3.4 MMO-toimintaroolipeli

MMO-toimintaroolipeliksi kutsutaan videopeliä, joka yhdistää elementtejä MMO-roolipeleistä ja toimintaroolipeleistä luoden täysin uuden genren (Codex Gamicus 2024). Tämä ei genrenä ole hirveän suuri, mutta silti mainitsemisen arvoinen.

Tärkein videopeli tässä genressä on eteläkorealainen *The Exiled Realm of Arborea*, joka tunnetaan yleisemmin nimellä *TERA* – myöhemmin *TERA: Fate of Arun* (kuva 13). Tämä videopeli oli urauurtava ollessaan ensimmäinen ison skaalan online-peli, joka onnistui yhdistämään nämä kaksi genreä toisiinsa. *TERA*ssa on todella laaja personointimahdollisuus niin eri hahmoroduista taitokategorioihinkin. (KRAFTON 2021.)



KUVA 12. *TERA* oli ensimmäinen laatuaan, joka yhdisti onnistuneesti MMO-genren ja toimintaroolipelit (Steam 2017).

4.3.5 Soulslike

Soulslike-genre on suhteellisen uusi videopeligenre, joka syntyi *FromSoftware*n *Souls*-pelisarjan suosion myötä. Soulslike-pelit ovat toimintaroolipelejä, jotka keskittyvät tutkimiseen, hankaliin taisteluihin ja staminan käytön hallitsemiseen. Stamina tai kestävyys on tärkeä tekijä, joka erottelee soulslike-pelit muista toimintapeleistä, sillä se määrittelee kuinka usein voit hyökätä, väistää tai estää iskuja. (The Gamer, 2024.) Souls-pelien erityispiirteitä on monia ja yksi niistä on vaikeusasteen pysyvyys. Pelaajalle ei anneta mahdollisuutta vaihtaa pelin vaikeusastetta vaan se on kaikille pelaajille sama. Souls-peleille tunnusomaista on myös se, kuinka pelaajan täytyy muistaa erilaisia kaavoja, jotta selviäminen on mahdollista. Tällaisia kaavoja on esimerkiksi vihollisen taistelumekaniikat, ja vaarojen ja ansojen paikat. Tähän genreen kuuluu myös ympäristön navigoinnin vaikeus, mihin liittyy muun muassa vaikeiden vihollisten löytäminen hankalista paikoista. Soulslike-peleille hyvin olennaista on se, että pelissä on esiasetetut checkpointit, joihin

pelaajan täytyy päästä ja aktivoida ne manuaalisesti. Näissä checkpointeissa pelaaja voi tallentaa edistyksensä ja syntyä uudelleen kuoleman jälkeen. Näissä paikoissa pelaaja pystyy myös kehittämään taitojaan. Kuoleman sattuessa soulslike-peleissä pelaaja saattaa menettää käyttämättömät tavarat, kokempuspisteitä ja resursseja, mutta ne on mahdollista saada takaisin palaamalla kuolinpaikalle. Soulslike-peleissä käytetään avointa kerrontamallia. (Gameopedia 2023.) Tästä narratiivityypistä olemme kertoneet aiemmassa luvussa enemmän.

Yksi suosituimpia Soulslike-pelejä on vuonna 2022 julkaistu *FromSoftware*n videopeli, *Elden Ring* (kuva 14). Se on *FromSoftware*n uusin videopeli kriitikoiden ylistämässä Souls-pelisarjassa. Kyseessä on avoimen maailman toimintaroolipeli, joka sijoittuu paikkaan nimeltä *The Lands Between*. Pelissä tehtävänäsi on palauttaa videopelin nimenäkin toimiva *Elden Ring* - jonka tuho on aiheuttanut maailmassa sotaa ja kaaosta - ja tulla uuden kuningaskunnan hallitsijaksi. (The Guardian 2022.)



KUVA 14. *Elden Ring* oli äärimmäisen suosittu heti julkaisusta lähtien (Steam 2022).

4.4 Toimintaroolipelien historia

Pelaamisen historiassa 1970-luvun lopusta 1980-luvun loppuun erottuu keskeinen aikakausi, joka määritteli nykypäivänä arvostamamme genret. Yksi näistä videopeligenreistä onkin toimintaroolipelit, joka alkoi muotoutua juuri tuolloin. (Medium 2023.)

Tietokoneteknologian kehittyminen 70-luvun lopulla mahdollisti reaaliaikaisen toiminnan jo aiemmin olemassa olevaan roolipeligenreen. Tämä yhteensulautuminen hämärsi rajoja toimintapelien ja roolipelien välillä, joka sai aikaan uuden videopeligenren; toimintaroolipelin synnyn. (Medium 2023.) Toisin kuin Japanissa, suurin osa länsimaisista tietokoneroolipeleistä oli vuoropohjaisia.

4.4.1 1980-luku

Vaikka *The Legend of Zelda* -pelisarjan kuuluminen toimintaroolipeligenreen on usein väittelyn kohteena, on se kuitenkin syypää toimintakeskeisten tietokoneroolipelien aalloille 1980-luvusta eteenpäin. (Codex Gamicus, 2024.) *The Legend of Zelda* julkaistiin vuonna 1986 ja se yhdisti taidokkaasti reaaliaikaisen taistelun, tutkimisen, pulmien ratkaisun ja roolipelille ominaisen etenemisen. Linkin – videopelin päähenkilön – pyrkimyksenä on pelastaa prinsessa Zelda, taistelu vihollisia vastaan sekä työkalujen kerääminen ja päivitysten tekeminen. Tämä asetti korkeat standardit toiminta-seikkailupeleille ja se vaikutti useisiin tuleviin videopeleihin. (Medium 2023.)

Vuonna 1987 julkaistiin videopelisarja *Ys*, joka jätti entistä pysyvämmän vaikutuksen. Pelisarja keräsi huomiota sen nopeatempoisen taistelun, eepin kerronnan ja muistettavan ääniraidan vuoksi (Medium 2023.) Pelaajat kontrolloivat punahiuksista seikkailijaa nimeltä Adol Christin useiden tehtävien ja vihollisia vastaan taistelun kautta ottamalla osaa eloiisiin maailmoihin. *Ys*-pelisarjaa pidetäänkin laajasti ”japanilaisten roolipelien kummisetänä”, sillä se on niin merkittävä osa japanilaista roolipelihistoriaa yhdessä *Final Fantasy* – ja *Dragon Quest* -pelisarjojen kanssa. (Digital Emelas s.a.)

Tämä ajanjakso 70-luvun lopusta 80-luvun loppuun oli ratkaiseva luomaan pohjatyötä toimintaroolipeligenrelle. Reaaliaikaisen toiminnan ja roolipelien syvyyden yhdistäminen oli kokeilu, joka ei ollut ainoastaan onnistunut, mutta myös kukoistava. Se loi pohjan genrelle, joka tulisi dominoimaan videopelimaaisemaa vuosikymmenien ajan. (Medium 2023.)

4.4.2 1990-luku

90-luvulla videopelimaaisemat olivat muutoksen äärellä. 1980-luvulla istutetut siemenet alkoivat tuottaa hedelmää ja toimintaroolipeligenre seiso ”kultaisen ajanjaksonsa” äärellä. Tämä ajanjakso

todisti genreä määrittelevien klassikoiden nousua, uudistuksia gameplayn saralla ja muutoksia maailmanlaajuisessa videopelikehityksen balanssissa. (Medium 2023.)

Tämän ajanjakson ehkä kaikkein merkittävin toimintaroolipelititteli länsimaissa on *Blizzardin* julkaisema *Diablo*. Vaikka toimintaroolipelit alkoivat jo saada huomiota, *Diablo* esitti genren täysin ennennäkemättömällä tavalla. (Medium 2023.) *Diablo* on yhä edelleen nykypäivänäkin videopeli, joka jakaa ehkä eniten mielipiteitä roolipeligenren sisällä. Kaikkein merkittävin – ja urauurtavin – osa tätä videopeliä oli kuitenkin sen online-moninpelimahdollisuus, joka vaihteli silloin yleisestä ”lani”-järjestelystä aivan uuteen internet-serveriin nimeltä Battle.net. Ihmiset ympäri maailmaa pystyivät pelaamaan yhdessä, mikä on suuri tekijä *Diablo*-pelisarjan kauaskantoisessa suosiossa. Lisäksi *Blizzard* onnistui tuottamaan voittoa onlinepelaamisella. Tätä oli yritetty jo aiemmin, siinä kuitenkin onnistumatta. (Dungeons and desktops 2008.) Aiemmin mainittu lani-järjestely tarkoittaa pelaajien kokoontumista samaan fyysiseen paikkaan, jossa he yhdistävät pelitietokoneensa tai konsolinsa pelatakseen lan-yhteensopivia pelejä yhdessä lähiverkossa. He tapaavat ja ovat tekemisissä toistensa kanssa pelihahmojensa kautta pelattavassa pelissä. (ggCircuit 2022.)

Samalla, kun *Diablo* villitsi lännessä, myös idässä toimittiin. *Secret of Mana* oli esimerkki idässä tehdystä toimintaroolipelistä, joka uudisti reaaliaikaista taistelua toimintaroolipeleissä. *Squaren* vuonna 1993 SNESille julkaisema videopeli oli gameplayltä samankaltainen jo aiemmin julkaistuihin *Final Fantasy* -peleihin, eroamalla suuresti kuitenkin yhdessä asiassa: se sisälsi reaaliaikaisen taistelumeکانیکان aiemmin nähdyn vuoropohjaisen taistelumeکانیکان sijaan. (Dungeons and Desktops 2008.) Tähän aikaan osa länsimaisista tietokoneroolipeliyhteisöistä olivat sitä mieltä, että japanilaiset konsolitoimintaroolipelit eivät suinkaan olisi roolipelejä. Tätä perusteltiin sillä, että monet japanilaisista suosituista videopelinimistä – kuten esimerkiksi *Secret of Mana* – käytti reaaliaikaista taistelumeکانیکkaa aiemmin tunnusomaisesti roolipelien käyttämän vuoropohjaisen taistelusysteemin sijaan. (Codex Gamicus, 2024.)

90-luku oli muutoksen vuodet toimintaroolipeligenrelle. *Diablon* kummittelevista käytävistä *Secret of Manan* eloisin maisemiin, toimintaroolipeligenre laajeni lukemattomiin suuntiin. Videopelikehittäjät kokeilivat, uudistivat ja venyttivät rajoja osoittaen, että toimintaroolipelit voivat sopia monenlaisiin mieltymyksiin. Tämän aikakauden toimintaroolipelit eivät ainoastaan määritelleet vuosikymmentä, vaan ne jättivät myös pysyvän jäljen koko videopelimaailmaan muokkaamalla toimintaroolipelien kehityskaarta. (Medium, 2023.)

4.4.3 2000-luku

2000-luvulla tuli aika, jota kutsutaan toimintaroolipelien ”kultaiseksi ajanjaksoksi”. Tällä ajanjaksolla nähtiin merkittäviä videopelejä, jotka muuttivat ikuisesti videopelimaailmaa. 2000-luku merkittävä muutoksessa ja luovuudessa toimintaroolipeligenrelle. (Medium 2023.)

2000-luvun ajanjaksosta ei voi puhua mainitsematta *Diablo II* -videopeliä, joka julkaistiin vuonna 2000. Kyseessä ei ole ainoastaan jatko-osa, vaan myös harppaus alkuperäisestä. *Diablon* esitellessä pelaajille Sanctuaryn maailman, *Diablo 2* laajensi sitä episodimaisella tarinalla, yhä suuremmissa maailmissa. Peli esitteli useampia personointikeinoja, joka puolestaan tarjosi monipuolisempia pelikokemuksia. Pelin moninpelimahdollisuus myös takasi, että pelaajat palasivat aina uudelleen pelin pariin. *Diablo II:sta* tulikin toimintaroolipelien tulevaisuuden kulmakivi. (Medium, 2023.) Videopelin online-palvelimet kokivat suuria uudistuksia ja hahmojen tietoja alettiin säilöä kokonaan *Blizzardin* omilla palvelimilla. Tämä vähensi huijaamista huomattavasti. Miljoonia pelaajia kirjautui Battle.netiin pelaamaan *Diablo II* -videopeliä yhdessä muiden kanssa ja peliä pelataan vielä tänäkin päivänä. (Dungeons and desktops 2008.)

Sillä välin, kun pelaajayhteisöt olivat ihastuneita *Diablo II:n* maailmaan, toinen ilmiö teki tuloaan. MMO:t eli massiiviset monen pelaajan onlinepelit olivat kasvattamassa suosiotaan. Pelit kuten *World of Warcraft* alkoi sisällyttää toimintaroolipelielementtejä luoden sekoituksen, joka veti miljoonia ihmisiä puoleensa. *WoWin* reaaliaikainen taistelumeکانiikka, hahmokehittäminen ja tavaroidenkeräyssysteemi otti selkeitä vaikutteita toimintaroolipeleiltä. Tämä MMO-pelien ja toimintaroolipelien sekoittaminen merkitsi uuden trendin alkua, jossa genrejen rajat alkoivat hälvettyä. (Medium 2023.)

MMO-pelien suosion nousun jälkeen toimintaroolipelin historiassa tulee aika, jolloin toimintaroolipelit alkoivat siirtyä tietokoneelta myös konsoleille. Yksi tällainen videopeli on esimerkiksi *Baldur's Gate: Dark Alliance*, joka toi osaltaan toimintaroolipeligenreä Playstation 2-konsolille länsimaissa. Myös Japanissa tuotiin videopelimarkkinoille videopelejä, jotka sekoittivat toimintapeleihin roolipelielementtejä. Yhtenä esimerkkinä voimme mainita *Capcomin The Monster Hunter* -pelisarjan. Se sekoitti reaaliaikaista toimintaa muun muassa perusteelliseen hahmokehitykseen ja yhteistyön mahdollistavaan moninpelaamiseen. Nämä videopelit olivat osasy siihen, miksi toimintaroolipeligenre alkoi kehittyä pelaajan taitoa ja yhteistyötä korostavaan pelikokemukseen. (Medium 2023.)

2000-luvun loppu oli mullistava indie-kehittäjien nousun vuoksi. Yksi tällaisista merkittävistä videopeleistä on *Runic Gamesin* vuonna 2009 kehittämä *Torchlight*. Siinä hyödynnettiin loistavasti klassisten toimintaroolipelien piirteitä uudella otteella. (Medium 2023.)

2000-luku oli kokonaisuudessaan toimintaroolipeligenren renessanssi rikkoessaan sen rajoja ja uudistumalla jatkuvasti. Toimintaroolipeligenre tarjosi laajasti videopelejä monenlaiseen makuun, joten kaikille löytyi jotain mielekästä. Tässä ajanjaksossa oli kuitenkin kaikkein merkittävintä, kuinka se todisti, etteivät videopeligenret ole staattisia; genret elävät, kehittyvät ja laajenevat yllättäen samalla yleisönsä aina uudelleen. (Medium 2023.)

4.4.4 2010-luvusta nykyaikaan

Toimintaroolipeligenre on modernin aikakauden myötä osoittanut kykynsä uudistua, sopeutua uusiin teknologioihin, suunnittelufilosofioihin ja pelaajien odotuksiin. Vuosikymmenen aikana näemme sekä kuinka muut genret vaikuttivat toimintaroolipeligenreen että kuinka idässä ja lännessä kehitettiin ja muovattiin toimintaroolipeligenreä. (Medium 2023.)

Vuonna 2012 *Blizzard* julkaisi *Diablo III* -videopelin, johon kohdistui tarkkailua jo ennen sen julkaisua. Kiistelyä aiheutti sen vaatimukset muun muassa siitä, että peliä pystyi pelaamaan ainoastaan online-tilassa. Myös peliin lisättyä oikealla rahalla huutokauppaamista pidettiin negatiivisena asiana ja se vaikeutti pelin alkuaikoja. Ajallaan videopeliä kuitenkin korjailtiin, siihen lisättiin uutta, sekä huutokauppaaminen poistettiin, mikä johti *Diablo III:n* pääsyyn kaikkien aikojen myydyimmäksi videopeliksi. Toimintaroolipeligenren kasvu ei kuitenkaan ollut ainoastaan *Blizzardin* ansiota, sillä vuonna 2013 *Grinding Gear Games* julkaisi *Path of Exilen* – ilmaisen toimintaroolipelin – jossa yhdisteltiin monimutkaisia gameplay-mekaniikkoja reiluun liiketoimintamalliin. Myös Soulslike -alagenren syntyminen oli näihin aikoihin merkittävä kehitys toimintaroolipeligenrelle. Japanilaisen *FromSoftware*n *Dark Souls* -videopelisarja yhdisti haastavaa toiminnantäyteistä taistelua syvällisiin roolipelimekaniikkoihin luoden videopelokokemuksen, joka oli samalla sekä raastava että palkitseva. (Medium 2023.) *Dark Souls* -sarjan videopelejä luonnehditaan maailman hankalimmiksi videopeleiksi (Jokelin 2021).

2010-luvun puolivälissä nähtiin toimintaroolipeligenren haaroittuminen moniin eri suuntiin. *Wolcen: Lords of Mayhem* käsitteli genreä uudella lähestymistavalla luomalla kiertävän skill treen sekä

class-systeemin, joka mahdollisti pelaajille erilaisten arkkityyppien kykyjen sekoittamisen. Myös *Path of Exile* vakiinnutti paikkansa toimintaroolipeligenressä kehittämällä sisältö sekä vastaanottamalla ja hyödyntämällä pelaajien palautetta. 2010-luvulla myös mobiilipelimarkkinat saivat täytettyä toimintaroolipeillä, kun muun muassa *Black Desert Mobile* osoitti, että toimintaroolipelit voivat olla sekä monimutkaisia että mukaansatempaavia genren syvyyttä uhraamatta. Tällä ajanjaksolla idän suurin panos toimintaroolipeligenreen oli eteläkorealaisen *Smilegaten* julkaisema *Lost Ark*. Videopeli julkaistiin alun perin Etelä-Koreassa vuonna 2018 ja se yhdisti sujuvasti MMO-videopelin rakennetta combo-tyyppiseen taisteluun. (Medium 2023.) Combolla tarkoitetaan videopeleissä muun muassa eri taisteluliikkeiden peräkkäistä toteuttamista tiukan aikarajoituksen sisällä. Combojen käyttö antaa pelaajalle jonkinlaisen edun taistelussa. (Ultimate Pop Culture Wiki s.a.) *Lost Arkin* upea ulkonäkö, laaja maailma ja combo-pohjainen taistelu keräsi nopeasti maailmanlaajuisen seuraajakunnan, joka ennakoi laajempaa julkaisua pelille (Medium 2023).

2020-luvun kynnys merkitsi selkeää aikaa toimintaroolipeligenren kehitykselle, kun videopelikehittäjät uskaltoutuivat täysin uusille alueille genren sisällä. Keskeistä tälle ajanjaksolle oli *Diablon* paluu. Pitkän odotuksen jälkeen vuonna 2023 julkaistiin *Diablo IV*, joka sisälsi aiempaa tummempia sävyjä ja gameplaytä, joka resonoi syvästi faneissa. (Medium 2023.) Vuonna 2022 julkaistiin myös *FromSoftware*n uusin videopeli – korkeat arvostelut saanut *Elden Ring*, joka keräsi uutta pelaajakuntaa ja herätti vanhat Soulslike-fanit uudestaan pelikentille. Videopelille julkaistiin vuonna 2024 lisäosa *Shadow of the Erdtree*, joka oli myös suuresti odotettu. Lisäosa toi peliin niin uusia vihollisia kuin alueitakin. (Bandai Namco 2024.)

Vuonna 2024 odotetuimpia toimintaroolipelejä ovat muun muassa *Dragon Age: Veilguard*, jonka suunniteltu julkaisupäivä on lokakuussa. Syyskuussa julkaistava *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom* on myös odotettu. (Green, 2024.)

4.5 Toimintaroolipelien merkitys peliteollisuudessa

Vaikka toimintarooligenre on pieni ja sen rajat ovat häilyviä, ei sen merkitystä peliteollisuudelle voida vähätellä. Muun muassa Steam-pelijulkaisualustalla useat toimintaroolipeligenreen kuuluvat videopelit ovat myyntilistojen kärjessä (Steam 2024). Toimintaroolipelit ovat entistä suosituimpia, kun *The Witcher 3: The Wild Hunt* ja esimerkiksi *The Elder Scrolls*-videopelisarjan *Skyrim* pitävät

paikkaa kaikkien aikojen kymmenen myydyimmän videopelin listalla. (IGN 2024.) Kuten aiemmassa luvussakin kerroimme, esimerkiksi juuri *Diablo*-pelisarja oli osaltaan edistämässä online-pelaamisen teknologiaa *Blizzardin* laajentaessa yhdessä pelaamisen mahdollisuutta lähiverkosta online-servereille. Tämä kehitys mahdollisti sen, että ihmiset ympäri maailmaa pystyivät pelaamaan toistensa kanssa, mikä on täysin mullistava kehitys videopelitaloudelle. Vaikka toimintaroolipeligenren suosiosta on hankala löytää oikeaa tutkimustietoa, on kuitenkin hyvin selkeää jo pelkästään myyntilistoja tarkkailemalla, että tämä videopeligenre on tullut jäädäkseen.

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Tutkielmassamme tavoitteena oli selvittää, mitkä tekijät saavat pelaajat kiintymään antagonisteihin toimintaroolipeleissä. Videopelien antagonisteja on käsitelty jonkin verran aikaisemminkin oppinäytetöissä. Halusimme tässä tutkimuksessa tuoda uudeksi näkökulmaksi pelaajilla heräävät tunteet ja kiintymyksen hahmoihin. Lisäksi tavoitteena oli tarkastella, miten mainitut hahmot esitetään kerronnallisesti. Loimme tutkimusta varten verkkokyselyn, jonka tuloksia verrattiin kokoamaamme tietoperustaan. Tässä luvussa käsittelemme tutkimuksen aineiston hankintaa sekä sen analysointimenetelmiä, kyselyn tavoitteita, oletuksia sekä tuloksia.

5.1 Aineisto ja tutkimusmenetelmät

Laadullisessa, eli kvalitatiivisessa tutkimuksessa lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen, ja siinä pyritään tutkimaan kohdetta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 161). Laadullinen tutkimus on luonteeltaan empiiristä, eli erilaisiin aineistoihin sekä niiden analyysiin perustuvaa (Juhila 2021). Tyypillisesti keskitytään pieneen määrään tapauksia, joita pyritään analysoimaan mahdollisimman perusteellisesti. Lisäksi pyrkimyksenä on tarkastella aineistoa hypoteesittomasti, eli ilman ennako-olettamuksia. Voidaan oikeastaan ajatella, että laadullisen tutkimuksen aineiston tehtävänä on hypoteesien keksiminen. (Eskola, Suoranta 1998, luku 1.)

Tämän tutkimuksen aineisto kerättiin verkkokyselynä, sillä se on helppo ja ilmainen toteuttaa ja mahdollistaa anonyymit vastaukset. Kyselylomake koostui monivalintakysymyksistä sekä avoimista kysymyksistä, jotka kohdistuivat pelaajien kokemuksiin, tuntemuksiin ja mielipiteisiin antagonisteista toimintaroolipeleissä. Näyttökaappaukset kyselystä ovat nähtävillä liitteessä 1. Kyselyn avulla valittiin kaksi niissä eniten toistuvaa hahmoa analyysin kohteeksi. Lisäksi aineistoon kuuluivat siis pelit, joissa kyseiset hahmot esiintyvät.

Kyselyn monivalintakysymykset olivat luontevia analysoida määrällisesti ja nämä vastaukset esitetään pylväsdiagrammien sekä piirakkamallien kautta. Avoimien kysymysten vastauksia analysoitiin laadullisen sisällönanalyysin menetelmiä käyttäen. Vastaajien anonymiteettiä suojataksemme emme esitä suoria lainauksia.

5.2 Kyselyn tavoitteet ja toteutus

Kyselyn tavoitteena oli selvittää pelaajien suosikkivihollisia toimintaroolipeleissä sekä löytää syitä sille, miksi nämä hahmot ovat mieleenpainuvia. Halusimme selvittää, mitä tunteita antagonistit herättävät pelaajissa, sekä kiintyvätkö pelaajat näihin vastustajiin. Mielenkiintona oli myös, toistuuko vastauksissa useamman kerran sama hahmo.

Kysely toteutettiin Microsoft Formsilla. Kyselyä levitettiin useaan suomenkieliseen Discord-ryhmään, Jodelin pelit-kanavalle sekä Redditin subreddit-osioihin, jotka keskittyvät toimintaroolipeleihin. Kyselystä oli saatavilla sekä suomen- että englanninkielinen versio laajemman otannan saavuttamiseksi. Loppujen lopuksi englanninkielinen levitys osoittautui vaikeaksi, sillä useimmat subredditit kielsivät säännöissään julkaisemasta kyselyitä. Tämän vuoksi englanninkielinen lomake sai vain kolme vastausta, ja ne analysoitiin yhdessä suomenkielisten vastausten kanssa. Kysely oli auki aikavälillä 1.7.—31.7.2024. Tämän jälkeen aloitimme vastausten analysoinnin.

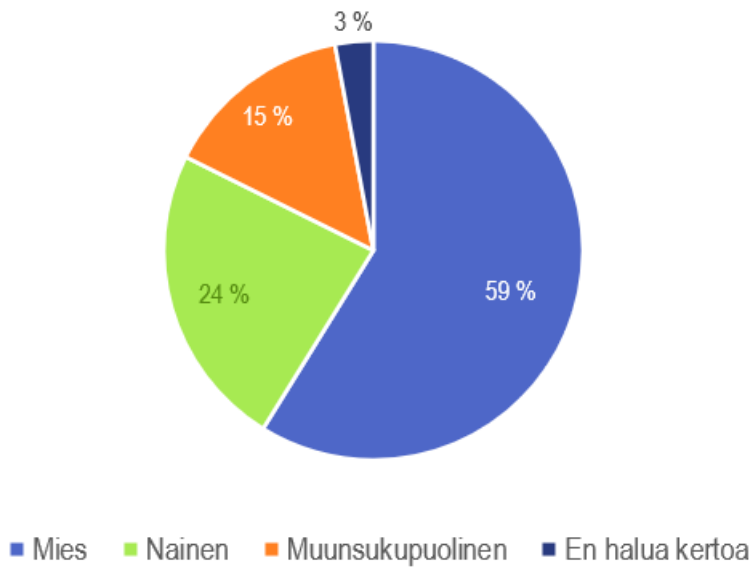
5.3 Kyselyn tulokset

Kyselyyn vastasi yhteensä 34 henkilöä. Aineisto on pienehkö, mutta toisaalta vastauksissa korostui pelaajien oma analyysi sekä käsitys hahmosta. Osaan vastauksista oli käytetty hyvinkin paljon aikaa, mutta keskimäärin vastaamiseen käytettiin noin puoli tuntia. Formsin kautta toteutettu kysely koostui yhteensä 18 kysymyksestä, jotka oli jaettu neljään osioon. Seuraavissa alaluvuissa käydään läpi kyselyn tuloksia osio kerrallaan. Viimeisessä, vapaaehtoisessa osiossa, oli mahdollisuus kirjoittaa lisää valitsemastaan hahmosta sekä antaa palautetta kyselystä. Tätä osiota ei käydä läpi tuloksien tulkinnassa.

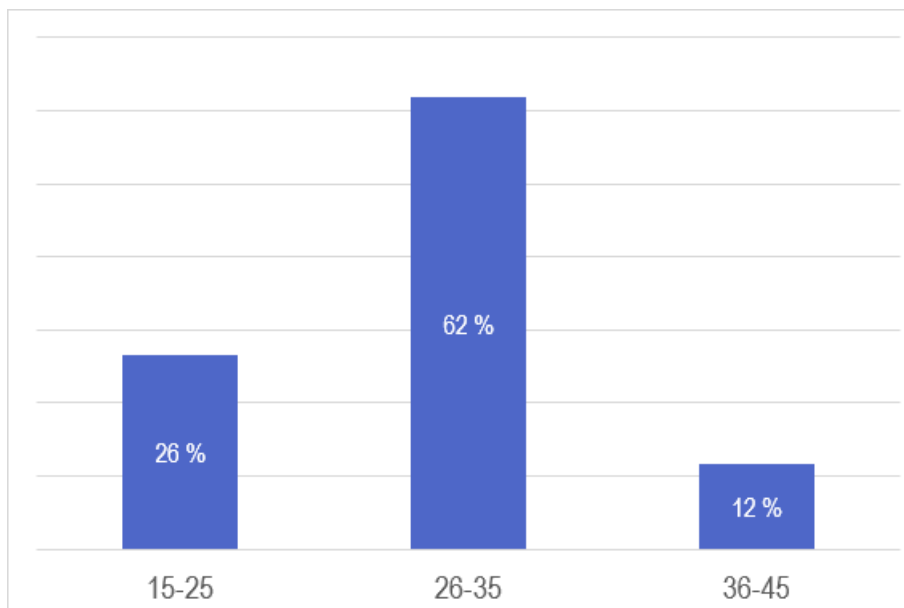
5.4 Vastaajien taustatiedot

Ensimmäisessä osiossa kartoitettiin löyhästi vastaajien taustatietoja: ikä, sukupuoli, maanosa sekä pelitausta. Maanosa oli valittavissa siksi, että saatavilla oli myös englanninkielinen kysely. Vastaajat olivat yhtä lukuun ottamatta eurooppalaisia. Kuten arvelimme, suurin osa vastaajista oli miehiä. 59 % vastaajista ilmoitti sukupuolekseen mies, 24 % nainen, 15 % muunsukupuolinen ja

lopun 3 % eivät halunneet kertoa. (kuva 15) lähtään vastaajat olivat enimmäkseen 26–35-vuotiaita (kuva 16).

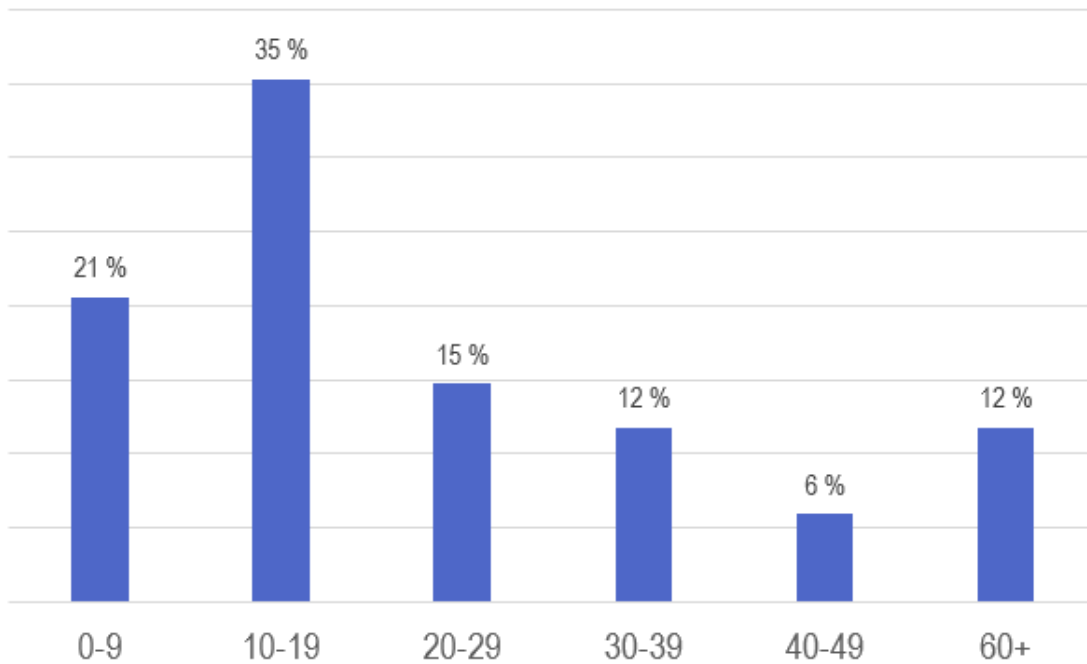


KUVA 15: Vastaajien sukupuolijakauma.



KUVA 16: Vastaajien ikäjakauma.

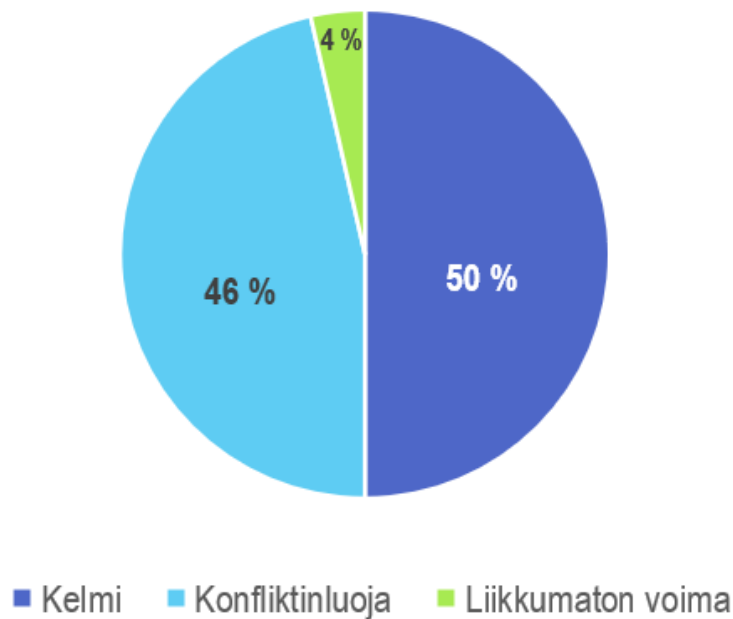
Olimme myös kiinnostuneita siitä, kuinka aktiivisia pelaajia kyselyyn vastaajat ovat (kuva 17). Sen lisäksi kysyimme, kuinka kauan he ovat ylipäänsä pelanneet videopelejä. Jokainen vastaaja kertoi pelanneensa videopelejä ihan lapsuudesta saakka, vaikka osa mainitsi myös, että taukoja peliharrastukseen oli tullut elämän aikana.



KUVA 17: Vastaajien pelattu tuntimäärä viikkoa kohden.

5.5 Antagonistit

Toisessa osiossa pyydettiin valitsemaan yksi toimintaroolipelin antagonisti, josta haluaa kertoa sekä kuvailemaan häntä. Kysymykset herättivät muistelemaan hahmoa ja ensivaikutelmaa hänestä. Vastaajien mainitsemat antagonistit olivat pääasiassa kelmi- tai konfliktinluoja-tyyppisiä (kuva 18). Yksi liikkumaton voima -tyypin antagonisti mainittiin, kun taas protagonistia antagonistina ei maininnut kukaan. Näiden tyyppien antagonistit voivat olla vaikeita tunnistaa ylipäänsä antagonisteiksi, sillä usein antagonisti käsitetään erillisenä hahmona. Osa hahmoista oli haastava tyypittää. He kenties tekivät moraalisesti kyseenalaisia tekoja, mutta heidän motiivinsa olivat inhimillisiä ja ymmärrettäviä. Esimerkiksi soulslike-peleissä hahmon taustatarina voi jäädä pimentoon, ja pelaaja voi tyypittää hänet kelmiksi. Mikäli kuitenkin perehtyy tarinaan tarkemmin, syyt heidän teoilleen paljastuvat, ja hahmo voidaan käsittää ennemmin konfliktinluojana, joka ei ole suoranaisesti paha synkistä moraalistaan huolimatta.



KUVA 18: Kyselyn vastaajien mainitsemat antagonistit olivat pääasiassa kelmi- ja konfliktinluojatyyppejä.

Kyselymme tulokset paljastivat, että ihmiset pitävät antagonisteista monista syistä, jotka jaottelimme viiteen pääteemaan: yllättävyys, vaikuttavuus, karismaattisuus, taustatarina ja samaistuttavuus. Näiden teemojen kautta voimme ymmärtää, miksi antagonistit kiehtovat meitä ja miten he onnistuvat jättämään pysyvän vaikutuksen. Yksi antagonistit saattoi sijoittua useamman teeman alle. Yllättävät antagonistit ilmestyivät odottamattomasti tai olivat muutoin ennalta-arvaamattomia.

Vaikuttavat antagonistit herättivät kunnioitusta. Tässä yhteydessä voisi käyttää myös sanaa ”eppinen”. Karismaattiset antagonistit voivat olla viehättäviä ja vetovoimaisia, vaikka heidän tekonsa olisivat moraalisesti kyseenalaisia. Samaistuttavat antagonistit ovat inhimillisiä ja monimutkaisia.

Hahmoja oli mainittu peräti 20 eri pelistä. Kaksi hahmoa nousi useamman kerran esille vastauksissa. He olivat **Gaunter O’Dimm** pelistä *The Witcher 3: Hearts of Stone* sekä **Handsome Jack** pelistä *Borderlands 2*. Molemmat hahmot mainittu neljän eri vastaajan toimesta. Tämän vuoksi valitsimme tarkasteluun nämä kaksi hahmoa kerronnallisten elementtien näkökulmasta. Hahmojen analyysissa hyödynnettiin YouTubeista löytyneitä läpipeluu-tallenteita, analyysivideoita sekä fandom-wikejä. (Borderlands wiki s.a. Cinematic Gaming 2021, EruptionFang 2021, Gamer’s Little Playground 2016.)

5.5.1 Gaunter O'Dimm

Witcher 3: Wild Hunt -pelin lisäosa *Hearts of Stone* on narratiiviltaan haarautuva. Pelaajalla on jonkin verran toimivaltaa hahmojen kohtaloihin riippuen siitä, millaisia dialogivalintoja hän tekee. Lähinnä tämä tulee ilmi tarinan lopussa.

Gaunter O'Dimm, joka tunnetaan myös nimillä *Master Mirror* tai *Master of Glass*, on *Heart of Stonesin* pääasiallinen antagonisti. Hänet esitellään jo peruspelin alussa tavallisen oloisena sivuhenkilönä. Hän on kalju mies tavallisine vaatteineen, joka sulautuu väkijoukkoon (kuva 19). Geralt tapaa kulkuriksi esittäytyvän miehen majatalossa etsiessään rakastamaansa naista, Yenneferiä. Tilanne on kuin mikä tahansa kohtaaminen satunnaisen sivuhenkilön kanssa, vaikka mies kyllä vaikuttaa tietävän enemmän Geraltista kuin satunnaisen ohikulkijan olettaisi. Hänestä saa kuvan myös varsin tarkkaavaisena henkilönä, joka vaikuttaa tietävän juuri sen mihin kysyjä haluaa vastauksen. Lopuksi Gaunter O'Dimm vaikuttaa katoavan kuin savuna ilmaan.



KUVA 19. Gaunter O'Dimm (Villains Wiki s.a.).

O'Dimm ei ole esittäytymisen jälkeen suuressakaan roolissa peruspeliä. Hänet voi konkreettisesti havaita peruspelissä satunnaisesti taustalla esiintyvänä sivuhenkilönä eri rooleissa, kuten talonpoikana tai sotilaana – ikään kuin hän tarkkailisi Geraltin jokaista liikettä (FudgeMuppet, 2018). Eräs vastaaja mainitsee, että hänen vaikutuksensa pelimaailmaan voi huomata pelin aikana. O'Dimmiin viitataan myös toisessa *Witcher 3:n* lisäosassa nimeltään *Blood and Wine*.

5.5.1.1 Hahmon esittely

Hearts of Stone -lisäosa alkaa Geraltin vastaanottaessa tehtävän Olgierd von Evereciltä. Hänen on tapettava viemäreissä piileskelevä jättiläissammakko. Tapettuaan sammakon, joka paljastuu kuollessaan kirotuksi ulkomaalaiseksi prinssiksi, Geralt vangitaan ja lähetetään teloitettavaksi. Häntä ollaan siirtämässä laivalla toiseen kaupunkiin, kun Gaunter O'Dimm ilmestyy paikalle. Geralt istuu sellissä todeten juuri tarvitsevansa jotakuta, jonka kanssa puhuu yhteistä kieltä, kun O'Dimm astuu esiin varjoista. Epätoivoisessa tilanteessa oleva Geralt on helppo houkutelua kieroon sopimukseen. O'Dimm ei kerro vastapalveluksen luonnetta, vaan kehottaa Geraltia saapumaan tienristeykseen. Kun O'Dimm asettaa Geraltiin polttomerkin sopimuksen syntymisen merkiksi, alkaa myrsky, joka ajaa laivan karille. Geralt selviää juuri ja juuri taistelusta vangitsijoitaan vastaan ja pääsee pakoon.

Vastaajat kuvaavat O'Dimmin ilmestymisen olleen yllättävä, jopa tajunnanräjäyttävä kokemus. Ei ihme, sillä pelaaja ohjataan sivuuttamaan hänet nopeasti ensimmäisen kohtaamisen jälkeen. Hän on unohdettava siksi, että hänet esitellään niin aikaisessa vaiheessa, jolloin sekä Geralt että pelaaja keskittyvät päätarinan tehtäviin. O'Dimm on kuitenkin oleellinen osa päätarinaa, sillä ilman hänen apuaan Geralt ei pääse Yenneferin jäljille. Vasta kymmenien, jopa satojen, tuntien jälkeen pelaaja kohtaa hänet uudelleen. O'Dimm asettuukin aiemmin mainituista teemoista ”yllättävyys” -kategoriaan.

5.5.1.2 Hahmon symboliikka

O'Dimm ilmestyy jälleen kuin tyhjästä, istuen tienviitan päällä. Myrsky ja sade luovat uhkaavan tunnelman. Tapaamispaikaksi sovittu tienristeys on hyvin symbolinen. Tienristeystä on pidetty tärkeänä symbolina ympäri maailman eri kulttuureissa. Kun kaksi tietä risteää, se luo maailman keskipisteen sille, joka seisoo risteyksessä. Se on paikka, missä pysähdytään ja ajatellaan tai jossa

siirrytään maailmojen välillä, jopa tuonpuoleiseen. Tienristeys on myös paikka, jossa henkilö tapaa vihollisen – tai vaihtoehtoisesti löytää sen itsestään. (Chevalier & Gheerbrant 1996, 257—261.) Tienristeyksessä on myös voinut tehdä sopimuksen paholaisen kanssa. Germaanisessa perimätiedossa tunnetaan hirviö, Der Teufel, jonka palvelijaksi voi ryhtyä tienristeyksessä. Vastineeksi hän toteuttaa hartaimman toiveesi. Kristillinen kirkko käsitti tämän pakanallisen hirviön paholaisena, ja palvelijaksi ryhtyminen muuntui sielun myynniksi. Myös afrikkalaisesta perimätiedosta peräisin oleva Legba muuntui kirkon toimesta paholaiseksi. Hänet saattoi kohdata keskiyöllä tienristeyksessä, jossa hän toteutti minkä tahansa toiveen vastineeksi toivojan sielusta. (Slaven 2023.)

Aiemmin esitelty Olgierd von Everic on tehnyt sopimuksen O'Dimmin kanssa jo kauan sitten, mutta O'Dimm vaatii maksua. Hänen on sitä ennen toteutettava kolme toivomusta Olgierdille, mihin hän tarvitsee Geraltin apua. Maksuna toimii tietysti sielu, kuten paholaisen sopimuksissa yleensä, vaikkei O'Dimm paljastakaan luonnettaan vielä. Hän pyrkii antamaan aluksi luotettavan kuvan, mutta Geralt, joka on kiitollisuudenvelassa pelastajalleen, suostuu tapaamaan von Evericin, jonka kanssa hän ajautuu taisteluun. Olgierd esitetään sydämettömänä pahiksena, joka lisäksi paljastuu kuolemattomaksi. O'Dimm kertoo Olgierdin tienneen jättiläissammakon olleen kirottu prinssi. Tämä lisää pelaajan epäluottamusta Olgierdia kohtaan. Tarinan edetessä von Everic paljastuu entistä enemmän moraalikäsitteeltään kyseenalaiseksi kelmiksi. Kaikki tämä saa ohjaa pelaajan pitämään Olgierd von Evericiä tarinan pääasiallisena antagonistina.

5.5.1.3 Hahmon todellinen luonne

Mikä tai kuka Gaunter O'Dimm on? Se on varmaa, että hän ei ole mikään tavallinen kiertelevä kauppias, kuten väittää. Hän toteuttaa toiveita, mutta kuten sanonta kuuluu ”varo, mitä toivot.” Ihmiset muotoilevat toiveensa yleensä varomattomasti ja sitä O'Dimm käyttää hyväkseen toteuttaessaan toiveita kirjaimellisesti. Viittaako toiveiden toteuttaminen lampun henkeen ja tämän kolmeen toivomukseen, vai pikemminkin paholaiseen, joka ottaa sielun vastineeksi toiveen toteuttamisesta? O'Dimm muistuttaa kieltämättä paholaista, mutta toisaalta hän voi olla myös jumala. Tätä väitettä tukemaan löytyy muutama yksityiskohta. Hänen nimensä alkukirjaimet muodostavat sanan ”god” ja lisäosan loppukohtauksessa hän astelee alas taivaalta. Jo lisäosan ensikohtaaminen O'Dimmin kanssa tuo ilmi hänen yliluonnolliset kykynsä, sillä sään hallitsemista on pidetty ainoastaan jumalille ominaisena taitona (FudgeMuppet, 2018). Hänen ilmestymiseensä

paikalle yleensä liittyy myrsky, joka myös liitetään kohtaamiseen jumaluuden kanssa (Chevalier & Gheerbrant 1996, 941). Toisaalta se toimii myös visuaalisena tehokeinona lisäämään vaikuttavuutta ja uhkaavuuden tuntua. O'Dimm vaikuttaa myös kykenevän hallitsevan aikaa itsessään, mikä vaikuttaa paholaiselle ylimitoitetulta kyvyiltä.

Gaunter O'Dimm on haastava tyypittää yhteen luokkaan. Vaikka hänen moraalikäsitteisiään voisi pitää hyvinkin kieroutuneina, hän ei suoranaisesti ole kelmi. Häntä voi pitää jonkinlaisena pahuuden ruumiillistumana, mutta hän enemmänkin tuo ihmisten sisimmässä jo valmiiksi asuvan pahuuden esiin. Erään kyselyyn vastanneen mukaan hänen olemuksensa uhkaavuus tulee siitä, mitä hän edustaa: arvoituksellinen, klassinen pahan ilmentymä ihmisen muodossa. Hän toteaa O'Dimmin enemmänkin viljelevän pahuutta kylvämisen sijaan.

5.5.1.4 Valintojen vaikutus hahmon kehitykseen

Gaunter O'Dimmin rooli riippuu myös pitkälti siitä, mitä pelaaja valitsee. Mikäli pelaaja päättää lopussa olla auttamatta Olgierdia, jolle maksun aika on koittanut, O'Dimm ei asetu lainkaan Geraltia vastaan vaan pysyy sopimuksessa ja poistaa Geraltin polttamansa merkin. Tässä tapauksessa voi kyseenalaistaa, onko hän antagonistiksi lainkaan. Voi ajatella, että Olgierd kohtaa oikeutetun lopun (kuva 20). Toisaalta hänkin on lopulta monimutkainen hahmo, joka päätyi ratkaisuihinsa onnettomien sattumusten kautta. Pelaajalla on mahdollisuus lopussa auttaa Olgierdia, jolloin syntyy ristiriita, ja O'Dimm ja Geralt päätyvät vastustamaan toisiaan. Silloin Gaunter O'Dimmistä tulee tarinan antagonistiksi Olgierdin sijaan. Tällöin Geralt joutuu O'Dimmin rakentamaan maailmaan ratkaisemaan arvoitusta, jossa panoksena on sekä hänen että Olgierdin sielut. Vastaus arvoitukseen on tietysti heijastus – onhan Gaunter O'Dimm peilien hallitsija. Symbolisesti peili on tiedon lähde ja vilpittömyyden sekä totuuden paljastaja (Chevalier & Gheerbrant 1996, 657). O'Dimm paljastaakin ihmisen sisimmässä piilevän ruman totuuden.

The Witcher 3 loistaa käsikirjoituksellaan. Sarjan antagonistit ovat ennen kaikkea moniulotteisia hahmoja, joiden kohtalot herättävät monimutkaisia tunteita. Hirviötä metsästävä Geralt joutuu usein tilanteisiin, joissa hirviöitäkin synkempi pahuus asuu ihmisyyden ytimessä. Maailma ei ole yksinkertaistettavissa mustavalkoiseen hyvän ja pahan taisteluun.



KUVA 20: Jos pelaaja ei auta Olgiardia, O'Dimm vie tämän sielun. Jäljelle jää pääkallo. (Villains Wiki s.a.)

5.5.2 Handsome Jack

Borderlands 2 -videopeli on kerronnallisesti lineaarinen. Videopelissä valinnoilla ei ole merkitystä, vaan tarina pysyy aina samanlaisena alusta loppuun pelaajasta riippumatta.

Handsome Jack on *Borderlands 2* -videopelin pääantagonisti. Hänet nähdään kuitenkin myös *Borderlands: The Pre-Sequel!* -videopelissä, missä hänen roolinsa on olla deuteragonisti. Deuteragonistilla tarkoitetaan hahmoa, joka on protagonistihahmon jälkeen tärkeimmässä roolissa draamassa tai esimerkiksi videopelissä (Tvtropes 2010). Handsome Jack esitellään lähes heti *Borderlands 2* -pelin alussa videopelin pääkelminä. Hänellä on aika tavanomainen toimitusjohtajan vaatetus pienillä tieteisfiktioomaisilla elementeillä. Hän näyttää muuten ihan tavalliselta henkilöltä, lukuun ottamatta kasvoihin kiinnitettyä ihomaista maskia (kuva 21). Olemme avanneet Handsome Jackin hahmoa hieman jo aikaisemmassa luvussa. Tässä analyysissä syvennymme enemmän Handsome Jackin hahmokehitykseen kohti antagonistin roolia.



KUVA 21. Kuvassa Borderlands -peleistä tuttu Handsome Jack. Hänellä on johtajamainen vaatetus ja ihomainen maski kasvoihin kiinnitettynä. (Borderlands Wiki s.a.)

5.5.2.1 Hahmon historia

Handsome Jackin elämä alkoi jo hyvin traagisella tavalla, kun Jackin äiti jätti hänet isoäitinsä huomaan, Jackin isän menehtyessä. Jackin isoäiti oli väkivaltainen häntä kohtaan ja se jätti Jackiin ikuiset arvet. Myöhemmin elämässä tämä trauma saikin Jackin tapattamaan isoäitinsä, ja traumakokemus oli varmasti osasy siihen, miksi Jackin tie kohti pahuutta alkoi. Tällöin Handsome Jack tunnettiin vielä nimellä John.

Jotta voimme ymmärtää Handsome Jackin hahmon monimutkaisuutta paremmin, emme voi olla puhumatta hänen suhteesta tyttärensä Angeliin sekä edesmenneeseen vaimoonsa. Angelin lapsuudessa kävi ilmi, että Angelilla oli mystisiä voimia. Jack löysi tyttärestään erikoisia sinisiä merkkejä ja myöhemmin kävikin ilmi, että Angel on Siren. Sirenit ovat henkilöitä, jotka ovat saaneet erityisiä kykyjä. Sirenit tunnistaa erikoisista ”tatuoinninkaltaisista” merkinnöistä, jotka ilmaantuvat henkilön kehoon voimien herätessä. Angel sai voimat, joilla hän pystyy kontrolloimaan ja manipuloimaan teknologiaa. Näistä voimista oli lopulta enemmän haittaa kuin hyötyä Angelille. Ihmiset saivat tietää Angelin voimista ja tämä johtikin siihen, että hänet kidnapattiin rahan vuoksi. Jack yritti pelastaa tytärtään, mutta tilanne ei mennyt täysin mutkitta, kun Angel peloissaan ja

suutuksissaan tappoi vahingossa valtaan ottamallaan tykillä sekä kidnappaajan että äitinsä. Tämä tapahtuma sai Jackin lukitsemaan Angelin kammioon, jossa Angelin voimia käytettiin muun muassa auttamaan Vaultin avaamisessa sekä kontrolloimaan Pandoralla toimivaa kommunikaatiosysteemiä, ECHOnetiä.

5.5.2.2 Hahmo antagonistina

Handsome Jackin kasvojen suuri tunnusmerkki on ihon päälle kiinnitetty maski, mistä jo aiemmin mainitsimme. Jackin kasvot haavoittuivat, kun myöhemmin Crimson Raidereihinkin kuuluva Lilith hajotti Jackin käsissä olevan The Vaultista löytyneen esineen. Esine oli Vault-symbolin muotoinen ja se sisälsi muinaista tietoa. Hajotessaan se aiheutti räjähdysten, joka tuhosi Jackin vasemman silmän ja kasvot (kuva 22).



KUVA 22. Handsome Jackin kasvot haavoittuvat Vaultista löytyneen esineen räjähdysten vuoksi (Borderlands Wiki s.a.).

Handsome Jack toimi alun perin megakorporaatio Hyperionin tavallisena tusinatyöntekijänä. Tämä kuitenkin muuttui Jackin luonteen muuttuessa entistä väkivaltaisemmaksi. Jack murhasi Hyperionin johtajan ja julistautui itsensä korporaation uutena presidenttinä. Tästä eteenpäin aiemmin Johnina tunnettu mies alkoi kutsua itseään Handsome Jackiksi.

Handsome Jack käytti edelleen tyttärensä voimia hyväkseen valvoessaan Angelin voimilla koko Pandoraa ja kontrolloidessaan ECHOnetiä. Jack myös täytti tyttärensä kehon Eridiumilla, jotta hän saisi ladattua Vault of The Warriorin avaamiseen tarvittavan avaimen. Tähän päädyttiin Jackin saadessa tietää Eridiumin vahvistavan Angelin Siren-voimia ja siten avaimen lataaminen olisi

nopeampaa kuin luonnollisin keinoin. Angel myöhemmin vaatii Vault Hunttereita tappamaan hänet, sillä hän alkoi väsyä ja kyllästyä viettämään koko elämänsä isänsä palvelijana ja hyväksikäyttämänä voimiensa vuoksi. Angelin kuolema on osasy siihen, miksi Handsome Jack lopulta todella vajoaa pahuuteen.

Handsome Jack uskoo ihan viimeisiin hetkiinsä asti olevansa sankari. Hän vielä kuoleman kynnykselläkin uskottelee itselleen, että hänen vastustajansa ovat pahoja ja hän itse yritti vain tehdä hyvää Pandoralle. *"You are the bandit and I'm the goddamn hero."* Tämä on viimeinen asia, mitä Handsome Jack sanoo ennen kuin hänet ammutaan. (WARF3RE 2012.)

5.5.2.3 Hahmon syvempi analyysi

Handsome Jack on hahmo, joka heti ensi hetkistä alkaen vaikuttaa siltä, että hänestä on kadonnut kaikki inhimillisyys. Hän on omahyväinen ja välinpitämätön. Näin myös Handsome Jackin kyselyyn valinneet (vastaajat) ajattelivat. Handsome Jack vaikuttaa täysin itsekeskeiseltä ja ylimieliseltä. Hän juttelee pelaajalle suurimmaksi osin radion kautta ja pelaaja oppii pelatessa lisää siitä, millainen henkilö häntä on vastassa. Handsome Jack esitellään hahmona, joka nauttii tuskan tuottamisesta. Koska aluksi antagonistia ei tavata kasvoitusten, tuntuu hän lähes koskemattomalta erään kyselyyn vastanneen mukaan. Jack lähettää pelaajan kimppuun alamaisiaan, kun taas hän itse viestii pelaajan kanssa ainoastaan ääniviesteillä. Osa kyselyyn vastanneista kertoo myös, että Jack vaikuttaa toisaalta myös pelokkaalta, kun ei itse tule taistelemaan pelaajaa vastaan.

Handsome Jackin menneisyys paljastuu pelaajalle pikkuhiljaa ja tämä saa pelaajan melkein tuntemaan sympatiaa antagonistia kohtaan. Moni kyselyyn vastannut kertoo, kuinka aluksi ensivaikutelma hahmosta on lähinnä huvittava. Tähän osasy voi olla se, kuinka Handsome Jackin hahmo esitellään aluksi lähes stereotyyppisen pahiksen muodossa. Mutta mikä on Handsome Jackin hahmolle todella erityistä on se, kuinka pelaaja pääsee kurkistamaan sisälle Jackin menneisyyteen. Usein hahmokehittäjät jättävät antagonistit pinnallisiksi ja jättävät kertomatta miksi hahmosta tuli sellainen kuin tuli. Handsome Jack on videopeliantagonisti, jonka historiaa pelaaja oppii ainutlaatuisella tavalla. Tämä luo hahmosta moniulotteisemman ja samalla muistettavamman. Kun tiedämme miksi Handsome Jack kokee olevansa tarinan sankari, meidän on helpompi ymmärtää hahmoa ja siten myös kiintyä häneen. On todella mielenkiintoista huomata, että hirviö, johon olemme tutustuneet, on oikeastaan ihan tavallinen ihminen. Handsome Jack – tai John – oli

joskus ihan tavallinen perheenisä, jonka rakkautta perhettään kohtaan ei voi kiistää. Vaikka tämäkin osa häntä on lähes täysin kadonnut myöhemmin.

Handsome Jack on narsistinen, mutta silti todella karismaattinen antagonistihahmo, mikä on varmasti todella iso tekijä siihen, miksi häntä pidetään yhtenä maailman parhaista videopeliantagonisteista. Vaikka kaikki eivät välttämättä tunnista hänen kasvojaan, hänen vaikutustaan videopeliateollisuudessa ei voi kuitenkaan kiistää. (GameRant 2023.)

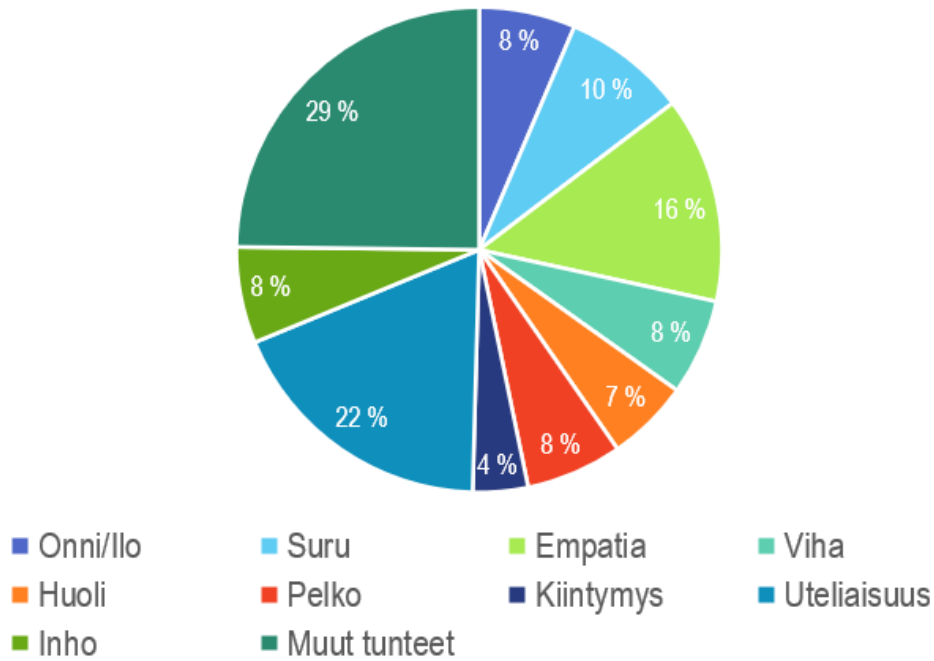
Handsome Jack on helppo tyypittää kelmi-tyypin antagonistiksi. Vaikka *Borderlands: The Pre-Sequel!* -videopelissä Handsome Jack on deuteragonistin roolissa, on kuitenkin ilmiselvää, että kyseessä on todellista pahuutta sisältävä hahmo. Handsome Jack on hahmona niin mielenkiintoinen ja moniulotteinen, että se voisi olla loistava apukeino esimerkiksi videopelikehittäjien ja hahmosuunnittelijoiden opetusmateriaalina.

5.6 Tunteet

Kyselyn kolmas osio keskittyi kartoittamaan kiintymystä ja tunteita hahmoa kohtaan. Hahmon herättämiä tunteita selvitettiin monivalintakysymyksellä, johon vastaaja pystyi halutessaan kirjoittamaan tunteista myös omin sanoin. Lisäksi kartoitettiin sitä, pitäisikö pelaaja hahmosta kenties oikeassa elämässä ja millainen moraalikäsitys hahmolla on sekä sitä, onko vastaaja itse samaa mieltä siitä. Kysyimme myös, onko hahmolla ollut jonkinlainen vaikutus vastaajan elämään pelin pelaamisen jälkeen.

Kysymyksessä 13 pyydettiin vastaajaa valitsemaan monivalintavaihtoehdoista tunteita, joita hänellä on herännyt hahmosta. Yksi vastaaja pystyi valitsemaan useita eri tunteita. Kaikkien vastaajien kesken "uteliaisuutta" oli valittu useiten (22 %). Vastausten perusteella voi päätellä, että hahmo oli monimutkainen tai arvoituksellinen, ja siksi herätti kiinnostusta ja halua oppia lisää hänestä. Toiseksi eniten (16 %) valittiin "empatia" ja kolmanneksi eniten (10 %) valittiin "suru". Nämä tunteet kertovat siitä, että hahmo on jollain tavalla inhimillinen, ehkä jopa samaistuttava. Usein nämä tunteet valinneet kuvasivat hahmon tarinaa jollain tavalla traagiseksi. Lisäksi vastaajat listasivat muita tunteita, jotka näkyvät diagrammissa nimellä "muut tunteet". Näitä olivat muun muassa sääli, hämmennys, toivo, nöyryys ja arvostus. Kuvassa 23 esitetään vastaajien mainitsemia tunteita.

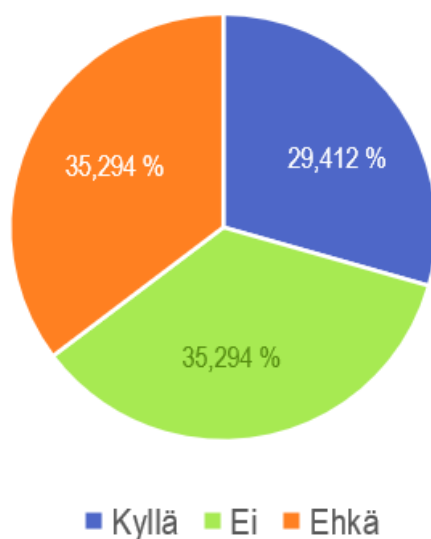
Voimakkaita tunteita herättävä hahmo on todennäköisesti onnistunut luomaan vahvan yhteyden pelaajiin. Tämä vaikuttaa myös siihen, miten pelaajat suhtautuvat peliin ja sen tarinaan kokonaisuutena.



KUVA 23: Kaaviossa näkyy, kuinka usein tietty tunne on vastattu kyselyssä.

5.7 Kiintymys

Kysymyksessä 11 ”Tunnetko jonkinlaista kiintymystä suosikkiantagonistiasi kohtaan?” Noin 29 % vastaajista vastasi ‘kyllä’, noin 35 % ‘ehkä’ ja noin 35 % ‘ei’ (kuva 24). Seuraavassa kysymyksessä vastaaja saattoi halutessaan avata, miksi valitsi tietyn vaihtoehdon.



KUVA 24: Vastausten jakaantuminen kysymyksessä 11: ”Tunnetko jonkinlaista kiintymystä suosikkiantagonistiasi kohtaan?”

Kyllä (noin 29 %) sekä ehkä (noin 35 %) vastanneet mainitsivat syyksi hahmon viehätysvoiman tai empatian hahmoa kohtaan sekä yleisen kiinnostus pelin tarinaa ja hahmoja kohtaan. Mainittakoon, että eräs koki kiintymystä hahmoon, sillä oli kasvanut pelisarjan parissa, jonka pääasiallisen antagonistin hän valitsi kyselyyn.

Vähemmistö (noin 29 %) ei tuntenut kiintymystä valitsemaansa hahmoa kohtaan, mikä on kuitenkin merkittävä osuus kaikista vastauksista. Tämä voi viitata siihen, että vaikka antagonistilla olisi joitakin positiivisiksi koettuja piirteitä, ne eivät riitä herättämään kiintymystä kaikissa. Erääksi merkittäväksi syyksi tähän mainittiin, ettei vastaaja ylipäänsä kokenut kiintyvän fiktiivisiin hahmoihin. Toinen syy oli toimintaroolipeli genrenä. Eräs vastaaja kuvasi toimintaroolipelien olevan juoneltaan ohuita, sillä pelimekaniikka on juonta tärkeämpi. Tämän vuoksi hän koki, että kiintymystä hahmoon on vaikea muodostaa.

5.8 Hahmon moraalikäsitys

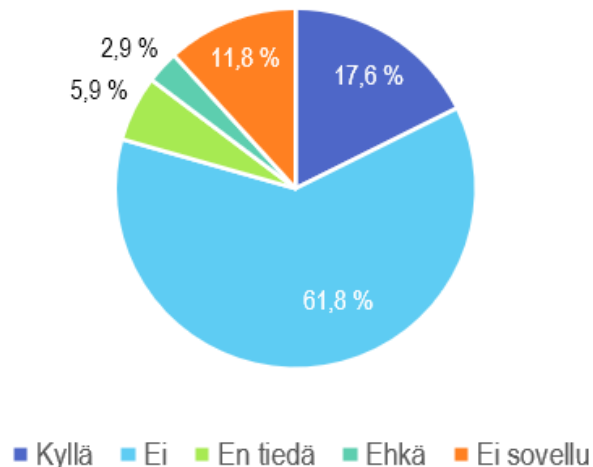
Kysymyksessä 14 pyydettiin kuvailemaan hahmon moraalista ja arvoja, ja kysymyksessä 15 kysyttiin ”oletko samaa mieltä hahmon moraalista ja arvoista?” Jälkimmäisen kysymyksen vastaukset esitetään piirakkakuviassa (kuva 25). Suurin osa (62 %) vastaajista ei ollut samaa mieltä valitsemansa hahmon kanssa tämän arvoista ja moraalista. Tämä ei ole yllättävää, sillä

antagonisteilla on tyypillisesti synkkä moraalikäsitelmä, joka on ristiriidassa todellisessa maailmassa hyväksytyin moraalin kanssa. Näissä kuvauksissa toistui yleisesti hahmon äärimmäinen itsekkyyttä ja julmuus.

Mielenkiintoista on, että kuitenkin peräti 18 % jakoi saman moraalikäsitelmän valitsemaansa hahmon kanssa. Useampi heistä kuvasi valitsemaansa hahmoa lojaaliksi, mikä viittaa siihen, että positiiviseksi koetut piirteet voivat pehmentää hahmon muutoin synkkää moraalikäsitelmää. Synkässäkin moraalissa voi siis olla elementtejä, jotka resonoivat yleisössä.

6 % vastaajista valitsi ”en tiedä”. He eivät osanneet kuvailla hahmon moraalikäsitelmää tai kokivat ristiriitaisuutta. Eräs vastaaja kuvasi ymmärtävänsä hahmon toiminnan taustalla olevat motiivit ja syyt, vaikka ne eivät olleetkaan moraalisesti hyväksyttävii. Yksi vastaaja (3 %), vastasi ”ehkä”. Hän kuvasi tunnistavansa itsessään samoja itsekkäitä piirteitä kuin valitsemassaan hahmossa. 12 % vastauksista ei soveltunut tarkasteluun, sillä ne eivät suoraan ottaneet kantaa suuntaan tai toiseen.

Oletko samaa mieltä hahmon moraalista ja arvoista?

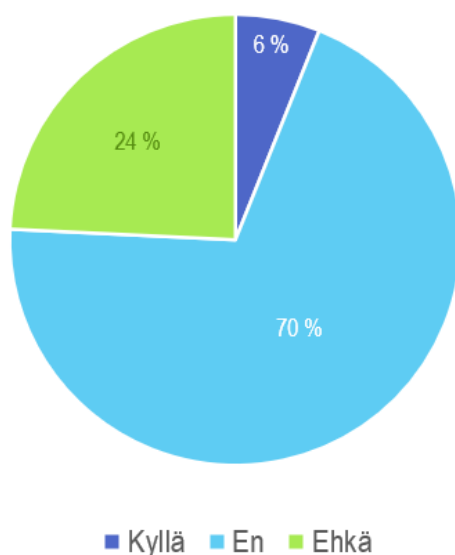


KUVA 25: Vastausten jakaantuminen kysymyksessä ”oletko samaa mieltä hahmon moraalista ja arvoista?”

Samankaltainen tulos huomataan kysymyksessä 17: ”Uskotko, että pitäisit tästä hahmosta oikeassa elämässä?” (kuva 26). Selkeä enemmistö (70 %) ei pitäisi hahmosta oikeassa elämässä. Tämä ei ole yllättävää, sillä antagonisteilla on tyypillisesti piirteitä, jotka tekevät heistä lähtökohtaisesti epämiellyttäviä ja moraaliltaan kyseenalaisia. Hahmo, joka on kiinnostava ja kiehtova fiktiivisessä kontekstissa, ei välttämättä ole lainkaan pidettävä tosielämässä. Fiktiivisillä

hahmoilla on äärimmäisiä piirteitä ja dramaattisia taustatarinoita, jotka olisivat todellisessa elämässä liian vaikeasti käsiteltäviä.

Fiktiivisten hahmojen kautta voi kuitenkin turvallisesti käsitellä vaikeita tunteita. *Katharsiksen* kokemus antaa mahdollisuuden samaistua tunteisiin ja kokemuksiin, joita emme kokisi tosielämässä. Myös kyseenalaista moraalialia voi tarkastella turvallisesti tarinan kautta, jossa hahmon päätökset ovat perusteltuja tarinan juonen kannalta. Tarinan kontekstissa ymmärrämme, miksi antagonisti päätyy tiettyihin tekoihin, mutta oikeassa elämässä tätä ei koettaisi hyväksyttävänä.



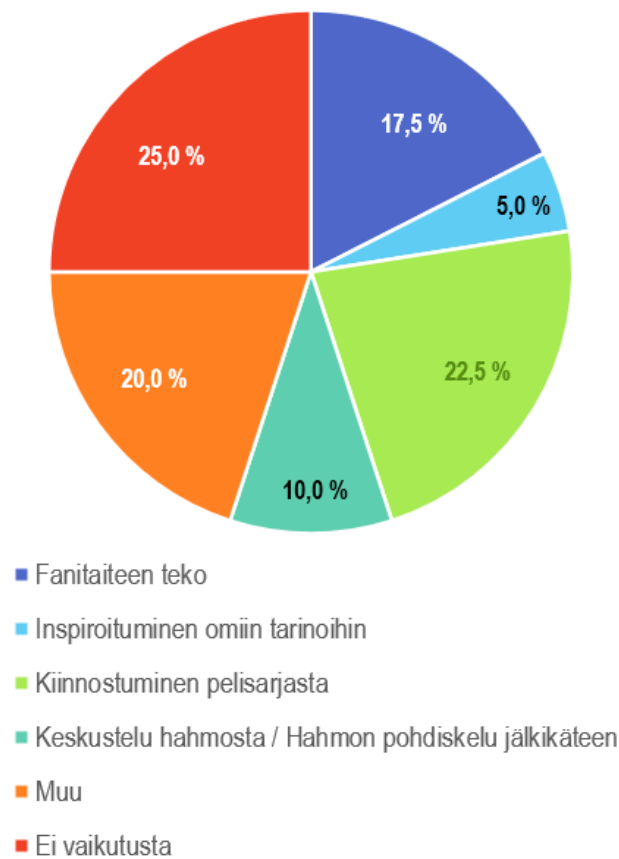
KUVA 26: Suurin osa vastaajista ei pitäisi hahmosta oikeassa elämässä.

5.9 Hahmon vaikutus oikeassa elämässä

Olimme kiinnostuneita selvittämään kyselyn kautta myös selvittämään, näkyykö kiintymys hahmoon myös pelin ulkopuolella. Vastaajat saivat kertoa omin sanoin, onko hahmolla ollut vaikutusta elämään pelin pelaamisen jälkeen. Suurin osa (75 %) oli kokenut hahmon vaikuttavan elämäänsä pelin pelaamisen jälkeen. Tähän sisältyi fanitaiteen teko, inspiroituminen omiin tarinoihin, kiinnostuminen pelisarjasta, keskustelu hahmosta tai sen pohdiskelu jälkikäteen tai muu tekeminen (kuva 27). ”Muu”-kategoriasta nousi esiin muutama mielenkiintoinen vaikutus. Eräs vastaaja esimerkiksi kertoi opetelleensa soittamaan pianolla hahmon teemamusiikkia, kun taas toinen oli inspiroitunut harjoittelemaan valveunien näkemistä.

Jopa 30 % vastaajista, joiden elämään hahmon vaikutus oli heijastunut myös muutoin, ilmoitti kokeneensa kiintymystä hahmoa kohtaan. Heidän keskuudessaan korostui fanitaiteen teko, inspiroituminen ja pelin tarinaan perehtyminen syvällisemmin. Vaikka hahmoilla oli vaikutusta elämään, tämä ei välttämättä ollut suoraan yhteydessä kiintymykseen hahmoa kohtaan. Suurin osa tästä ryhmästä (46 %) oli vastannut kysymykseen kiintymyksen kokemuksesta ”ehkä” ja 26 % ”ei”.

Vähemmistö (25 %) ei kokenut hahmon vaikuttaneen millään tavoin omaan elämäänsä. Näistä 25 %:sta suurin osa (75 %) ei kokenut kiintymystä valitsemaansa hahmoa kohtaan.



KUVA 27: Onko vastaajan valitsema hahmo vaikuttanut elämään pelin ulkopuolella.

6 YHTEENVETO

Tämä tutkimuksen tarkoituksena oli käsitellä toimintaroolipelien kerrontaa ja sitä, millainen rooli antagonistihahmoilla on tarinan osana. Lähdimme tekemään tutkimusta tästä aiheesta puhtaasta mielenkiinnosta antagonisteihin ja halusimme ymmärtää syitä, miksi ihmiset kiintyvät näihin vastustajahahmoihin – jos kiintyvät.

Ennen tutkimuksen tekoa ajattelimme, että ihmiset kiintyvät hahmoihin, joihin voi jollain tavalla samaistua. Tämä pitää osittain paikkaansa, mutta myös muita syitä löytyi. Tutkimuksessa nousi esiin monia syitä, miksi ihmiset kiinnostuvat antagonisteista tai tuntevat niitä kohtaan kiintymystä. Keräsimme nämä syyt viiden pääteeman alle; yllättävyys, vaikuttavuus, karismaattisuus, taustatarina ja samaistuttavuus. Halusimme myös tietää millaisia tunteita kyselyyn vastanneiden lempiantagonisti herättää heissä ja kaikkein suurimmaksi tunteeksi nousi ”utelaisuus”. Toiseksi eniten valittiin ”empatia” ja kolmanneksi eniten ”suru”. Tästä voimme päätellä, että ihmiset kiintyvät helposti hahmoihin, jotka ovat jollain tapaa inhimillisiä. Näillä hahmoilla voi olla samaistuttavia piirteitä tai niillä voi olla jollain tapaa traaginen taustatarina. Tutkimuksessa selvisi, että jopa noin 35 % prosenttia kaikista vastaajista kokee, että he eivät tunne kiintymystä lempiantagonistiaan kohtaan. Mielenkiintoista on, että tutkimuksessa selvisi jopa noin 18 % vastaajista jakaa saman moraalikäsitelmän antagonistihahmon kanssa. Tämä on mielestämme yllättävä tulos.

Tutkimuksessamme selvisi myös, että siitä huolimatta, että ihmiset pitävät tietyistä hahmoista fiktiivisessä kontekstissa, suurin osa ei kuitenkaan pitäisi heistä oikeassa elämässä. Tässä korostuu mielestämme se, että ihmiset eivät kiinny hahmoihin siksi, että kaikki hahmojen teot olisivat jotenkin hyväksyttäviä tai että hahmot olisivat moraalisesti hyviä. Tämä kertoo myös siitä, että ihmiset kiintyvät hahmoihin, jotka ovat jollain tavalla moniulotteisia ja mielenkiintoisia. Kun aloitimme tutkimuksen, tiesimme ainoastaan henkilökohtaisella tasolla, miksi kiinnymme tiettyihin videopelihahmoihin. Tutkimus osoitti, että näitä syitä on paljon enemmän kuin ajattelimme. Yksi merkittävä löydös tutkimuksessa oli se, että jopa noin 75 % prosenttia kyselyyn vastaajista koki heidän suosikkiantagonistinsa vaikuttaneen heidän elämäänsä pelaamisen jälkeen. Voimme siis todeta, että antagonistihahmoilla on todella merkittävä rooli videopeliteollisuudessa. Uskomme, että toteuttamamme tutkimus antaa uutta tietoa antagonistihahmojen tärkeydestä pelikehittäjille.

7 POHDINTA

Tutkielmamme aiheen laajuus ja monimuotoisuus toi omat haasteensa sen toteuttamiseen. Kyselytutkimuksen tuloksia analysoidessamme huomasimme myös uudenlaisia haasteita, joita emme olleet osanneet ottaa huomioon kyselyn toteutuksessa. Tässä kappaleessa tarkastelemmekin tutkielman teossa kohtaamiemme haasteita ja pohdimme, mitä olisimme tehneet toisin. Esitämme myös mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita.

Tietoperustan kanssa suurin vaikeus oli oleellisen informaation löytäminen ja kirjoittaessa tiedon tiivistäminen ja rajaus. Tietoperusta uhkasi levitä liian laajaksi toistuvasti. Erityisesti kerronnasta kirjoittaessa oli haastava määrittellä, mikä on oleellista ja mikä ei. Pelin narratiivin analysoinnissa on kuitenkin monia tasoja. Ehkä myös tutkimuskysymys itsessään oli liian laaja, vaikka pyrimmekin rajaamaan sitä jo alussa. Yksi ratkaisu rajaamiseen olisi voinut olla, että kokonaisen genren sijaan analysoi yhtä alagenreä tai jopa vain yhtä peliä ja sen kerrontaa sekä hahmoja. Tiukempi rajaaminen olisi voinut auttaa pääsemään syvemmälle aiheeseen.

Toimintaroolipeligenre on siitä haastava tutkittava, että sen rajoja on todella vaikea määrittellä. Tämä genre ei ole yhteneväinen, vaan siihen kuuluu keskenään hyvin erilaisia alagenrejä, mitkä vetävät puoleensa erityyppisiä pelaajia. Toimintapainotteiset pelit ovat tarinankerronnaltaan minimaalisempia, jolloin myös niiden pelaajat ovat kenties enemmän kiinnostuneita pelin mekaniikasta ja haasteista. Tarinavetoisemmat pelit taas vetoavat erilaisiin pelaajiin. He kenties arvostavat maailmaan uppoutumista ja henkilöhahmojen monimutkaisuutta. Voisi olla mielenkiintoista tutkia, millaista kohdeyleisöä eri tyyppien pelit houkuttelevat tai missä määrin syvällinen narratiivi lisää pelaajien sitoutumista peliin. Näitä voisi myös verrata keskenään tutkimalla sitä, millainen kohdeyleisö arvostaa syvälistä narratiivia.

Tutkimuksen aikana kului paljon aikaa siihen, että jouduimme selvittämään ja pohtimaan videopelejä ja niiden genremäärittelyjä. On tutkimuksenkin jälkeen yhä epäselvää, mitä pelejä luokitellaan toimintaroolipeligenren alle ja mitä ei. Tämä määrittely vaihtelee myös lähteen mukaan. Niin viralliset videopelien lähteet kuin ihmistenkin käsitys siitä, mitä toimintaroolipeligenren alle kuuluu, vaihtelee paljon. Olisi kiinnostavaa selvittää, kuinka suosittuja toimintaroolipelit ovat pelimarkkinoilla sekä verrata niiden suosiota muiden genrejen kanssa.

Törmäsimme tutkimuksen aikana – ja erityisesti kyselyn vastauksissa – ongelmaan, että moni käsitti toimintaroolipelin vain *Diablon* kaltaisina dungeon crawler -tyypin videopeleinä. Tämä

ongelma aiheutti sen, että ihmisillä oli vaikeuksia kyselyyn vastaamisessa, sillä he eivät täysin ymmärtäneet minkä tyyppisten videopelien antagonisteja halusimme tutkia. Tutkimuksessa ilmeni myös, että *Diablon*-kaltaisten videopelien pelaajat eivät usein kiinnitä huomiota antagonistihahmoihin syvemmin, sillä näissä videopeleissä hahmot eivät ole pääosassa. Olimme myös maininneet kyselyssä esimerkkeinä useita videopelejä, joista ilmeni kiistelyä esimerkiksi Reddit-alustalla siitä, että kuuluvatko ne ihmisten mielestä toimintaroolipeligenren alle. Tämän vuoksi jouduimme kyselyssä ja sen jälkeisessä tutkimuksessa vielä määrittelemään sopivia videopelejä uudestaan. Voisi olla mielenkiintoista tehdä lisätutkimusta syvemmin videopeligenrejen määrittelyistä.

Tutkimuksen aikana haasteita aiheutti myös tutkimustiedon vähäisyys. Toimintaroolipeligenre ei ole kovin tutkittu ja videopeleistä ylipäätään on saatavilla vain vähän tutkimustietoa – ja olemassa oleva tutkimustietokin on osittain vanhentunutta. Pohjatietoa kootessa törmäsimme usein ongelmaan, että luotettavaa tutkimustietoa ei ole saatavilla. Koska videopeleistä saatavilla oleva informaatio on suurimmaksi osin esimerkiksi YouTube-videoilla ja fanifoorumeilla, on pohdittava, kuinka luotettavaa käsillä oleva informaatio on. Tutkimuksemme jouduttiin kokoamaan hyvin vähäisellä määrällä valmista tutkimusta, joten jouduimme tukeutumaan pitkälti fanikulttuurin tuotoksiin. Jonkin verran löytyi videopelejä käsitteleviä artikkeleita, mutta koemme, että ei kuitenkaan riittävästi. Mielestämme olisi tärkeää, että videopelejä tutkittaisiin tarkemmin ja laajemmin, sillä videopeliteollisuus on kasvanut merkittäviin mittoihin ja se koskettaa valtavaa määrää ihmisiä.

Sen lisäksi, että tutkimustietoa oli olemassa vähän, vaikeuksia aiheutti myös se, että suurin osa olemassa olevasta tutkimustiedosta on englanninkielistä. Englanninkielisten lähteiden vuoksi teimme paljon käännöstyötä, mikä osoittautui haasteelliseksi. Videopeleille on tyypillistä, että niissä käytetään paljon sellaista terminologiaa, mille ei löydy suomenkielistä vastinetta. Jouduimme tekemään tutkimuksessa paljon pohdintaa siitä, mitä käännetään ja mitä jätetään englanninkieliseksi.

Kyselyyn vastanneita oli melko vähän. Tämä vaikeuttaa tulosten yleistettävyyttä ja heikentää tutkimuksen luotettavuutta. Palautteen perusteella osalla oli suuria vaikeuksia löytää lempiantagonistia ja osa jätti sen vuoksi vastaamatta kokonaan. Vaikka antagonistit ovat aiheena mielenkiintoinen, on mahdollista, ettei moni kuitenkaan löydä heistä kiintymyksen kohdetta. Heidän tarkoituksensa on kuitenkin luoda esteitä päähenkilön tielle ja aiheuttaa konflikteja, mikä tekee heistä lähtökohtaisesti vähemmän pidettäviä persoonia.

Monista vastauksista ei ollut mahdollista päätellä syitä siihen, miksi vastaajat pitivät valitsemastaan antagonistista, ja tämän vuoksi tutkimuksen analysointi ja johtopäätösten tekeminen oli haastavaa. Riittämättömät perustelut aiheuttavat sen, että emme pystyneet täysin ymmärtämään sitä, mitä hahmo merkitsee vastaajalle syvemmällä tasolla. On myös mahdollista, että vastaajat eivät itse ole täysin tietoisia syvemmistä syistä, miksi he pitivät tietyistä antagonisteista. Ihmiset eivät aina ole tietoisia omista motiiveistaan tai siitä, miten tietyt hahmot resonoivat heidän omien kokemustensa tai arvojensa kanssa. Jälkeenpäin ajatellen tämä olisi ollut tärkeää ottaa huomioon jo tutkimusmenetelmän valinnassa. Onneksemme osa vastauksista oli tarpeeksi kattavia, ja ne soveltuivat tulkintaan paremmin kuin toiset. Tämä mahdollisti kyselytulosten analysoinnin ylipäänsä.

Vastausten syvällisyyden puute olisi kenties voitu välttää suunnittelemalla kysely huolellisemmin. Kysymysten olisi ollut hyvä olla selkeämpiä ja täsmällisempiä, jotta vastaajien olisi ollut helpompi ymmärtää tarkalleen, mitä heidän odotetaan kertovan. Kysymysten muotoilussa olisi ollut hyvä ohjata vastaajaa pohtimaan ja artikuloimaan ajatuksiaan syvällisemmin. Eräs näkökulma, jonka olisi voinut lisätä kyselyyn, olisi voinut olla parasosiaalisen suhteen olemassaolon kartoittaminen. Lisäksi useampi tarkastus- ja testikierrös olisi ollut paikallaan. Myös rajallinen aikataulu vaikutti negatiivisesti kyselyn laatuun. Tulevissa kyselytutkimuksissa olisi tärkeää varata riittävästi aikaa suunnitteluun ja toteutukseen.

Johtopäätöksenä voimme todeta, että olisimme voineet tehdä tutkimuksessa monia asioita toisin tai paremmin. Jos tutkimukseen olisi ollut esimerkiksi enemmän aikaa käytettävänä ja kyselystä olisi tehty tiiviimpi, olisimme voineet syventyä entistä paremmin antagonistihahmojen merkitykseen peliteollisuudessa. Myös tutkimuskysymyksen rajaaminen olisi voinut auttaa meitä tutkimuksen toteutuksessa. Koemme kuitenkin tutkimuksen olleen onnistunut näillä työkaluilla, jotka meillä oli käytettävänä ja uskomme, että tutkimustuloksesta on hyötyä muun muassa pelikehittäjille.

LÄHTEET

Aalho, Jukka 2023. Mitä tarkoittaa NPC? Hyviä asioita. Hakupäivä 27.08.2024.

<https://hyviaasioita.fi/mita-tarκοittaa-npc/>

Aaltonen, Jouko 2018. Käsikirjoittajan työkalut – audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. 4. uudistettu laitos. Tampere: SKS.

Adams, Ernest 2014. Fundamentals of game design. 3rd edition. Berkeley: New Riders.

Adams, Ernest 2014. Fundamentals of role-playing games. New riders.

Airo, Riikka & Tokola, Maiju 2024. Kiintymyssuhteet ja kiintymyssuhdemallit. Lääkärikirja Duodecim. Hakupäivä 26.08.2024 <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk01359>

Andruid s.a. Writing Games. Hack and slash. Hakupäivä 27.08.2024. <https://writing-games.com/text-rpg-glossary/hack-and-slash-meaning-definition-examples-and-fags/>

Balasubramanian, Karthik 2023. Difficulty, Deception and Death: The Design of a Souls-Like. Gameopedia. Hakupäivä 22.08.2024. <https://www.gameopedia.com/difficulty-deception-and-death-the-design-of-a-souls-like/>

Bandai Namco 2024. Elden Ring – Shadow of the Erdtree. Hakupäivä 29.08.2024. <https://en.bandainamcoent.eu/elden-ring/elden-ring/shadow-of-the-erdtree>

Bandipedia s.a. Neo Cortex. Kuva 1. Hakupäivä 09.05.2024 https://crashbandicoot.fandom.com/wiki/Neo_Cortex

Barton, Matt 2008. Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-playing Games. A.K. Peters, ltd.

Batthey, Tom 2014. Narrative Design in Dark Souls. Game Developer. Hakupäivä 13.5.2024. <https://www.gamedeveloper.com/design/narrative-design-in-dark-souls>

Bowen, Tom 2023. The 15 Best Video Game Villains of All Time, Ranked. Game Rant. Hakupäivä 07.09.2024. <https://gamerant.com/best-video-game-villains-ever-ranked/>

Borderlands Wiki s.a. Handsome Jack. Kuvat 3, 21 & 22. Hakupäivä 07.09.2024. https://borderlands.fandom.com/wiki/Handsome_Jack

Botterill, Amy 2012. What Makes a Good Video Game Villain? WhatCulture. Hakupäivä 25.04.2024. <https://whatculture.com/gaming/what-makes-a-good-video-game-villain>

Bryant, Robert Denton & Giglio, Keith 2015. Slay the Dragon: Writing Great Video Games. California: Michael Wiese Productions.

Chevalier, Jean & Gheerbrant, Alain. Dictionary of Symbols. 1996. Harmondsworth: Penguin.

Cinematic Gaming 2021. The Witcher 3: Hearts of Stone - All Endings: Olgierd dies, Geralt saves Olgierd [4K]. Hakupäivä 15.8.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=lzxUgTZ7HF0>

Codex Gamicus s.a. Action role-playing video games. Hakupäivä 19.08.2024. https://gamicus.fandom.com/wiki/Action_role-playing_video_games

Deuteragonist 2010. tvtropes. Hakupäivä 04.09.2024. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Deuteragonist>

Dictionary.com 2024. MMO. Hakupäivä 7.5.2024. <https://www.dictionary.com/browse/mmo>

Digital Emelas s.a. What is Ys? Ys Series – Digital Emelas: Spreading Awareness of Ys. Hakupäivä 23.08.2024. https://www.digitalemelas.com/index_ys.php

Dreams Quest 2024. What is an Isometric Game?. Hakupäivä 20.08.2024. <https://dreams.quest/post/what-is-an-isometric-game>

Eskola, Jari & Suoranta, Juha 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. E-kirja. Tampere: Vastapaino, cop.

FudgeMuppet 2018. Witcher 3 - The Secret of Gaunter O'Dimm - Witcher 3 Lore and Mythology. Hakupäivä 15.8.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=gq51rzJVmJQ>

Gamer's Little Playground 2016. The Witcher 3: Hearts of Stone All Cutscenes (Full Game Movie) 1080p HD. Hakupäivä 15.8.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=YEibBLiR574>

Gearbox Software 2024. Borderlands 2. Hakupäivä 20.08.2024. <https://borderlands.2k.com/borderlands-2/>

GOG.com 2019. Diablo + Hellfire. Kuva 11. Hakupäivä 23.08.2024 <https://www.gog.com/en/game/diablo>

Green Jake, 2024. Upcoming games 2024 for console and PC. TechRadar. Hakupäivä 29.08.2024. <https://www.techradar.com/news/upcoming-games>

Harry Potter Wiki s.a. Severus Snape. Hakupäivä 19.08.2024. https://harrypotter.fandom.com/wiki/Severus_Snape

Heinonen, Timo, Kivimäki, Arto, Korhonen, Kalle, Korhonen, Tua, Reitala, Heta & Aristoteles 2012. Aristoteleen runousoppi: opas aloittelijoille ja edistyneille. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Teos.

Henn. Eric 2016. He Thinks He's The Good Guy: A Character Study of Handsome Jack – Everyone Wants To Be Right. Sprites and Dice. Hakupäivä 04.09.2024. <https://www.spritesanddice.com/posts/he-thinks-hes-good-guy-character-study-handsome-jack/>

Heussner, Tobias, Finley, Toiya Kristen, Hepler, Jennifer Brandes & Lemay, Ann. 2015. The Game Narrative Toolbox. 1st Edition. E-kirja: Focal Press.

Hill, Simon 2021. Why Is It So Hard to Be Evil in Video Games? Wired. Hakupäivä 18.4.2024 <https://www.wired.com/story/moral-choices-in-video-games/>

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 1997. Tutki ja kirjoita. 15.—17. painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Hosch, William L. electronic shooter game. Britannica. Hakupäivä 20.08.2024
<https://www.britannica.com/topic/electronic-shooter-game>

How to Make an RPG 2017. What is an Action RPG? Hakupäivä 21.08.2024
<https://howtomakeanrpg.com/a/what-is-an-action-rpg.html>

IRONMACE, 2024. Dark and Darker. Hakupäivä 19.08.2024. <https://www.darkanddarker.com/>

JohnTheKraken 2023. The Evolution of Action Role-Playing Games: From Humble Beginnings to Modern Innovations. Medium. Hakupäivä 23.08.2024. <https://medium.com/@johnthekraken/the-evolution-of-action-role-playing-games-from-humble-beginnings-to-modern-innovations-8b8da78f1bdc>

Jokelin Jantso 2021. Tällä tiellä sinä kuolet. Kulttuurcocktail. Hakupäivä 29.08.2024.
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2021/05/18/pelitaiteen-epatoivoisin-nykyklassikko-dark-souls-hylkaa-lansimaisen>

Keeley, Thomas 2012. Kuvat 7 & 8. Hakupäivä 7.5.2024. <http://areasphotopracticea-keeley-thomas.blogspot.com/2012/09/assignment-1-linear-non-linear-narrative.html>

Kevuru Games 2023. Indie Game Development: Guide to Revenues, Most Profitable Genres & Monetization [+10 Best Indie Games 2024]. Hakupäivä 25.08.2024.
<https://kevurugames.com/blog/indie-game-development-the-all-you-need-guide-to-revenues-most-profitable-genres-monetization-bonus-top-10-best-indie-games-2020/>

Kielitoimiston sanakirja 2024. Kotimaisten kielten keskus. Hakupäivä 20.5.2024.
<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>

Kingdom Hearts wiki s.a. Maleficent Kuva 2. Hakupäivä 09.05.2024.
<https://kingdomhearts.fandom.com/wiki/Maleficent>

King, Lucien, Herz, J C, Jenkins, Henry. Poole, Steven. 2002, Game On: The history and culture of video games. Laurence King Pub.

KRAFTON 2021. TERA. Kuva 13. Hakupäivä 20.08.2024. <https://www.krafton.com/en/games/tera/>

Kuorikoski, Juho 2018. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.

Lark Editorial Team 2024. Skill Tree. Lark. Hakupäivä 07.09.2024. https://www.larksuite.com/en_us/topics/gaming-glossary/skill-tree

Liner, Elaine 2012. Out, Damned Spot!: The Best Pop Culture References That Came from Macbeth. Dallas Observer. Hakupäivä 19.08.2024. <https://www.dallasobserver.com/arts/out-damned-spot-the-best-pop-culture-references-that-came-from-macbeth-7097037>

Loveridge, Sam 2022. The 25 best video game villains you just love to hate. Gamesradar. Hakupäivä 29.08.2024. <https://www.gamesradar.com/villains-in-video-games/>

Matthews, LV 2024. Protagonist Vs Antagonist: A Complete Guide. Jericho Writers. Hakupäivä 09.05.2024 <https://jerichowriters.com/protagonist-vs-antagonist-complete-guide/>

McIntosh Jason, 2022. What is a LAN Party and is it Still a Thing? ggCircuit. Hakupäivä 01.09.2024 <https://blog.ggcircuit.com/what-is-a-lan-party>

Meleen, Michele 2022. Antagonist Examples: Classic and Unique Types. YourDictionary. Hakupäivä 05.05.2024 <https://www.yourdictionary.com/articles/antagonist-types-examples>

Merriam-Webster Dictionary 2024. Alter ego 2024. Hakupäivä 29.08.2024. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/alter%20ego>

Miller, Carolyn Handler 2014. Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. 3rd Edition. Burlington: Focal Press.

Nier Automata Wiki s.a. Yorha A2. Hakupäivä 11.05.2024. <https://nierautomata.wiki.fextralife.com/Yorha+A2>

NieR Wiki s.a. YoRHa Type A No.2. Kuva 4. Hakupäivä 11.05.2024.
https://nier.fandom.com/wiki/YoRHa_Type_A_No.2

Nikkilä, Niko 2020. Miten videopelin tarina luodaan? – Ammattikirjoittaja kertoo. Hakupäivä 17.4.2024.
<https://www.dna.fi/blogi/-/blogs/miten-videopelin-tarina-luodaan-ammattikirjoittaja-kertoo>

Nukapedia: The Fallout Wiki s.a. Fallout 4. Hakupäivä 12.05.2024.
https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_4

Nukapedia: The Fallout Wiki s.a. The Institute. Hakupäivä 12.05.2024.
https://fallout.fandom.com/wiki/The_Institute

Nukapedia: The Fallout Wiki s.a. Radiation. Hakupäivä 12.05.2024.
<https://fallout.fandom.com/wiki/Radiation>

Rain, Marina & Mar Raymond A. 2021. Adult attachment and engagement with fictional characters. Sage Journals. Volume 38. Issue 9. Hakupäivä 26.08.2024.
<https://doi.org/10.1177/02654075211018513>

Retrostyle Games 2023. What is an Isometric Game: Deep Dive Into Isometric Design. Hakupäivä 20.08.2024. <https://retrostylegames.com/blog/what-is-isometric-game/>

Robelo, Alfred 2024. The Gamer 2024. What Is A Soulslike? Hakupäivä 20.08.2024.
<https://www.thegamer.com/what-is-a-soulslike-elements-list/>

Rouse, Margaret 2024. Non-Player Character (NPC). Hakupäivä 27.08.2024.
<https://www.techopedia.com/definition/1920/non-player-character-npc>

Rouse, Margaret 2024. Sandbox Game. Techopedia. Hakupäivä 26.8.2024.
<https://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming>

Sabbagh, Mitch 2022. A Necessary Evil. Bringing Compelling Game Antagonists to Life. LinkedIn. Hakupäivä 29.08.2024. <https://www.linkedin.com/pulse/necessary-evil-bringing-compelling-game-antagonists-life-sabbagh>

Savo, Mia 2022. Players and Villains: Role of Antagonists in Video Games. Hakupäivä 20.04.2024. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-202208305257>

Shafer, Daniel M. (2012). Moral Choice in Video Games: An Exploratory Study. *Media Psychology Review*. Vol. 5(1). Mprcenter. Hakupäivä 18.4.2024. <https://mprcenter.org/review/shafermoralchoicegames/>

Sirani, Jordan 2024. The 10 Best-Selling Video Games of All Time. IGN. Hakupäivä 01.09.2024 <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>

Slaven, James 2023. The Crossroads: A Liminal Setting for Occult and Supernatural Activities. Owlcation. Hakupäivä 20.8.2024. <https://owlcation.com/humanities/The-Crossroads-a-liminal-setting-for-occult-and-supernatural-activities>

Spendingcrypto.com 2023. What is a Game Avatar? Medium. Hakupäivä 29.08.2024. <https://medium.com/@spendingcrypto/what-is-a-game-avatar-a0f93a097f56>

Steam 2022. Elden Ring. Kuva 14. Hakupäivä 25.08.2024. https://store.steampowered.com/app/1245620/ELDEN_RING/

Steam 2012. Borderlands 2. Kuva 12. Hakupäivä 25.08.2024 https://store.steampowered.com/app/49520/Borderlands_2/

Steam 2024. Dark and darker. Kuva 10. Hakupäivä 20.08.2024. https://store.steampowered.com/app/2016590/Dark_and_Darker/

Steam 2017. TERA. Kuva 13. Hakupäivä 25.08.2024. https://store.steampowered.com/app/212740/TERA_Action_MMORPG/

Steam 2024. TOP SELLERS – Top 100 selling games right now, by revenue. Hakupäivä 01.09.2024. <https://store.steampowered.com/charts/topselling/FI>

Stegner, Ben 2020. First-Person Games vs. Third-Person Games: What Are the Differences? MakeUseOf. Hakupäivä 19.08.2024. <https://www.makeuseof.com/first-person-games-vs-third-person-games-differences/>

Stuart, Keith 2021. Dungeon crawler or looter shooter? Nine video game genres explained. The Guardian. Hakupäivä 19.08.2024. <https://www.theguardian.com/games/2021/oct/11/modern-video-game-genres-explained-metroidvania-dungeon-crawler>

Stuart, Keith 2022. A beginner's guide to Elden Ring: what it is and why you should play it. The Guardian. Hakupäivä 22.08.2024. <https://www.theguardian.com/games/2022/mar/02/elden-ring-beginners-guide-open-world-adventure>

StudySmarter 2024. Antagonist. Hakupäivä 12.05.2024. <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/english-literature/literary-elements/antagonist/>

Tieteen termipankki 2017: Kirjallisuudentutkimus: myytti. Hakupäivä 04.05.2024 <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:myytti>

Ultimate Pop Culture Wiki s.a. Combo (video gaming). Hakupäivä 29.08.2024. [https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Combo_\(video_gaming\)](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Combo_(video_gaming))

Ultimate Pop Culture Wiki s.a. The Lord of the Rings. Hakupäivä 15.08.2024. https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/The_Lord_of_the_Rings

Ultimate Pop Culture Wiki s.a. Sauron (The Lord of the Rings). Hakupäivä 15.08.2024. [https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Sauron_\(The_Lord_of_the_Rings\)](https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Sauron_(The_Lord_of_the_Rings))

Valkama, Samuli 2023. Pelaajan toimijuus videopelien tarinankerronnan kontekstissa. Hakupäivä 11.4.2024. <https://www.frostbit.fi/pelaajan-toimijuus-videopelien-tarinankerronnan-kontekstissa/>

Villains Wiki s.a. Gaunter O'Dimm Kuvat 21 & 22. Hakupäivä 14.8.2024.
https://villains.fandom.com/wiki/Gaunter_O%27Dimm

Vinney, Cynthia 2022. What Is a Parasocial Relationship? Verywell Mind. Hakupäivä 27.08.2024
<https://www.verywellmind.com/what-is-a-parasocial-relationship-5210770>

WARF3RE 2012. Borderlands 2: Handsome Jack Death Scene. Hakupäivä 07.09.2024.
<https://www.youtube.com/watch?v=x9RZX-0meH4>

Warner, Robert 2019. The role of Motivation in Video Game Villains. Medium. Hakupäivä 29.08.2024.
<https://medium.com/@rjwarner98/the-role-of-motivation-in-video-game-villains-3e3655a87583>

Wieland, Rob 2024. What Is a Role-Playing Game? RPG Types Explained. Forbes. Hakupäivä 21.08.2024. <https://www.forbes.com/sites/technology/article/what-are-rpg-games/>

Wilcox, Matthew 2023. Screenrant. Link Fighting Ganondorf in Zelda: TOTK Isn't Even a Fair Fight. Kuva 9. Hakupäivä 13.5.2024. <https://screenrant.com/zelda-tears-kingdom-link-ganondorf-fight-totk/>

Williams, Isaac 2023. 10 Video Game Villains Cooler Than the Hero. CBR. Hakupäivä 29.08.2024.
<https://www.cbr.com/coolest-video-game-villains-better-than-heroes/>

Wookieepedia: The Star Wars Wiki s.a. Galen Marek. Hakupäivä 15.08.2024.
https://starwars.fandom.com/wiki/Galen_Marek

Wookieepedia: The Star Wars Wiki s.a. Galen Marek. Kuva 6. Hakupäivä 15.08.2024.
https://starwars.fandom.com/wiki/Galen_Marek

Wookieepedia: The Star Wars Wiki s.a. Star Wars: The Force Unleashed. Hakupäivä 15.08.2024.
https://starwars.fandom.com/wiki/Star_Wars:_The_Force_Unleashed

Xbox Wire Staff 2015. Know Your Genres: Action Role-Playing Games. Hakupäivä 20.05.2024.
<https://news.xbox.com/en-us/2015/08/22/games-know-your-genres-action-role-playing-games/>

LIITTEET

KYSELYLOMAKE SUOSIKKIANTAGONISTEISTA TOIMINTAROOIPELEISSÄ

LIITE 1

Suosikkiantagonistit toimintaroolipeleissä

Rakkaat pelaajatoverit,

Osana opinnäytetyötämme kutsumme sinut osallistumaan tutkimukseemme, joka keskittyy toimintaroolipeleistä (ARPG) löytyviin kiehtoviin antagonisteihin. Pyrimme ymmärtämään paitsi keitä suosikkipahiksesi ovat, myös *miksi* heillä on erityinen paikka sydämessäsi.

Osallistumisesi on täysin vapaaehtoista ja voit keskeyttää vastaamisen milloin tahansa. Vastauksesi pysyvät anonyymeinä ja niitä käytetään ainoastaan akateemisiin tarkoituksiin. Voit vastata niin pitkästi tai lyhyesti kuin haluat. Kyselyyn vastaaminen vie noin **15 minuuttia**.

Olisi hienoa, jos voisit palauttaa vastauksesi **31. heinäkuuta 2024** mennessä. Kiitos, että jaat ajatuksesi ja osallistut tutkimukseemme!

Ystävällisin terveisin

Jona Hokki & Iida Kuoppakangas, Oulun ammattikorkeakoulusta.

* Required

Taustatiedot



1. Ikäsi *

- 15-25
- 26-35
- 36-45
- Yli 46

2. Sukupuoli *

- Mies
- Nainen
- Muunsukupuolinen
- En tahdo kertoa

3. Mistä olet kotoisin?

*

- Eurooppa
- Pohjois-Amerikka
- Etelä-Amerikka
- Aasia
- Afrikka
- Australia/Oseania

4. Kuinka monta tuntia pelaat videopelejä viikossa?

*

- 0-9
- 10-19
- 20-29
- 30-39
- 40-49
- 50-59
- 60+

5. Kauanko olet pelannut videopelejä?

*

Enter your answer

Next

Page 1 of 4

Toimintaroolipelivastustajat



Toimintaroolipelit ovat roolipelien alagenre, joissa painotetaan taistelua muiden roolipelaspektien ylitse ja keskitytään vain yhteen hahmoon. Pelaaja päätyy tilanteisiin, joissa tämän pitää tehdä nopeita päätöksiä reaaliajassa. Tyypillisesti toimintaroolipelissä tarinapätkät ovat lyhyitä, kuten muutkin pelin toiminnot. Joitain esimerkkejä toimintaroolipeleistä ovat muun muassa BioShock-pelisarja, Nier: Automata, Dark Souls -pelit ja Witcher 3.

Seuraavaksi haluaisimme sinun mieltävän suosikkiantagonistiasi jostain toimintaroolipelistä ja vastaavan sen perusteella seuraaviin kysymyksiin. Haluamme tietää vastustajista, jotka jättivät sinuun pysyvän jäljen – heistä, joita ajattelet vielä kauan pelin päätyttyä.

6. Mikä on suosikkiantagonistisi nimi?

*

Enter your answer

7. Mistä pelistä suosikkiantagonistisi on?

*

Enter your answer

8. Kuvaile häntä. Voit kertoa hahmon ulkonäöstä tai luonteenpiirteistä.

*

Enter your answer

9. Kuvaile suosikkiantagonistisi roolia. Miten hahmo esitetään kerronnallisesti tai gameplayn kautta?

Narratiivi tarkoittaa jonkin tapahtumasarjan suullista tai kirjoitettua esitystä. - Cambridge Dictionary

Gameplay eli pelattavuus viittaa pelaajalle esitettyihin toimiin, joita tämä voi suorittaa pelimaailmassa. Tämä sisältää niin haasteiden voittamisen kuin muiden miellyttävien toimintojen suorittamisenkin.



Enter your answer

10. Mikä oli ensivaikutelmasi tästä hahmosta ja muuttuiko se pelin aikana?

*

Enter your answer

Back

Next

Page 2 of 4

Kiintymys ja tunteet



Kiintymys/kiintyneisyys tarkoittaa vakiintunutta henkisen läheisyyden tunnetta. - Kielitoimiston sanakirja
Haluamme tietää hahmosta, joka merkitsee sinulle erityisen paljon ja josta on muodostunut sinulle jollain tasolla tärkeä hahmo.

11. Tunnetko jonkinlaista kiintymystä suosikkiantagonistiasi kohtaan? *

- Kyllä
- En
- Ehkä

12. Edellistä kysymystä koskien, osaatko kertoa miksi?



Enter your answer

13. Millaisia tunteita tämä hahmo herättää sinussa?




- Onni/illo
- Suru
- Empatia
- Viha
- Huoli
- Pelko
- Kiintymys
- Uteliaisuus
- Inho
- Other

14. Kuinka kuvailisit valitsemasi hahmon moraaleja ja arvoja?



Enter your answer

15. Oletko samaa mieltä niistä? 

Kyllä

Ei

Other

16. Onko tällä hahmolla ollut jonkinlainen vaikutus elämääsi pelaamisen jälkeen? Oletko esimerkiksi piirtänyt fanitaidetta tai kuluttanut hahmosta muuta mediaa?

* 

Enter your answer

17. Uskotko, että pitäisit tästä hahmosta oikeassa elämässä?



Kyllä

En

Ehkä

Back

Next

Page 3 of 4

Muut



18. Haluaisitko kertoa tästä hahmosta jotain muuta?



Enter your answer

19. Haluaisitko vielä antaa jotain palautetta tästä kyselystä?



Enter your answer

Back

Submit

Page 4 of 4