

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Animaatio ja elokuva

2016

Heidi Hyvönen

# IHMISYYS VAI INHIMILLISYYS?

– Täydellisen suorituksen korvaaminen  
pelkistämällä ja tulkinnalla interaktiivisessa  
tarinankerronnassa

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Animaatio

Huhtikuu 2016 | 23 sivua

Ohjaajat: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Heidi Hyvönen

## IHMISYYS VAI INHIMILLISYYS?

- Täydellisen suorituksen korvaaminen pelkistämällä ja tulkinnalla interaktiivisessa tarinankerronnassa

Tämä opinnäytetyö käsittelee liikkeen ja kehonkielen hyödyntämistä hahmojen välisessä vuorovaikutuksessa interaktiivisessa tarinankerronnassa. Se pyrkii erottelamaan toisistaan ihmismäisen ja inhimillisen kommunikaation sekä keinot joilla kumpaakin voidaan lähestyä. Lähtökohtana pohdinnalle on ajatus siitä, ettei tekstipohjaisiin järjestelmiin keskittyminen edistä kommunikaation kehittymistä sen enempää kuin täydellisuuden tavoittelukaan.

Vaihtoehtoiksi näille kahdelle lähestymistavalle esitän mallia jossa korostuvat tietokoneohjatun hahmon käytöksen pelkistäminen ja tulkinta. Opinnäytetyön tarkoituksena on tuulettaa pinttyneitä ajatusmalleja ja pohtia miten esimerkiksi peleihin voitaisiin saada mielekkäämpää vuorovaikutusta romuttamatta kuitenkaan käsikirjoittajan ja pelaajan vapautta.

ASIASANAT:

Interaktiivinen tarinankerronta, pelillistäminen, pelinkehitys, hahmosuunnittelu, pelihahmo, pelikäskirjoittaminen, hahmoanimaatio, kommunikaatio

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Communication and Media Arts | Animation

April 2016 | 23 pages

Instructors: Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Heidi Hyvönen

## HUMAN OR HUMANE?

- replacing perfect performance with simplification and interpretation in interactive storytelling

This thesis talks about the use of movement and body language as means of communication between characters in interactive storytelling. It aims to distinguish human and humane communication from one another as well as the means to pursue them. The underlying thought is that neither focusing on text based systems nor obsessing with perfection will help communication evolve.

As an option to these two approaches I will present a model that focuses on simplification and interpretation of computer driven characters. The aim of this thesis is to freshen up some old and dusty thought patterns and see if it's possible to increase the amount of meaningful interaction in for example games, without damaging the freedom of both the author and the player.

### KEYWORDS:

Interactive storytelling, gamification, game development, character design, game character, game writing, character animation, communication

# SISÄLLYS

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>2</b>
<b>2 KAKSI UNELMAA JA IHMINEN</b>	<b>3</b>
2.1 Pelaajan unelma	3
2.2 Pelinkehittäjän unelma	4
2.3 Ihmisuus vai inhimillisuus?	4
<b>3 KOMMUNIKAATIO JA VUOROVAIKUTUS</b>	<b>6</b>
3.1 Lähtökohtia	6
3.1 Journey	7
3.2 Sanattoman vuorovaikutuksen perusteet	7
<b>4 TULKINTA</b>	<b>9</b>
<b>5 NÄKYMÄTÖN AGENTUURI</b>	<b>12</b>
<b>6 PERSONALLISUUDEN RAKENNE</b>	<b>15</b>
6.1 Rakenne	15
6.2 Tavoite	19
<b>7 LOPUKSI</b>	<b>21</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>23</b>

# 1 JOHDANTO

Käsittelen opinnäytetyössäni sitä, miten interaktiivinen tarinankerronta voisi hyötyä kehonkielen ja liikkeen lisäämisestä vuorovaikutukseen. Lähestyn aihetta hypoteesien kautta ja pohdiskellen, sekä keskustelemalla aihetta sivuavan aineiston kautta. Keskeisimmäksi lähteekseni olen nostanut Chris Crawfordin vuonna 1992 pitämän kuuluisan luennon, johon viitataan usein ”*Lohikäärmepuheena*” [1]. Luento on Crawfordin manifesti, julistus jossa hän kertoo millainen on täydellinen tekoäly ja miten se hänen mielestään voitaisiin saavuttaa. Vielä nytkin, 2016, pelintekijät ympäri maailmaa ottavat Crawfordin ajatuksia lähtökohdiksi pyrkiessään kehittämään mielekästä vuorovaikutusta pelaajan ja tietokoneohjattujen hahmojen välille. Näin siinäkin tapauksessa että osa Crawfordin pyrkimyksistä ja keinoista on jo alkujaan hieman vinksallaan ja 2010-luvulla auttamatta vanhentuneita. Reilussa kahdessakymmenessä vuodessa on ehtinyt tapahtua kaikenlaista. On puhuttu paljon siitä, miten puhe itsessään on vain pieni osa ihmistenvälistä kanssakäymistä. Vuoden 1992 jälkeen on myös julkaistu lukuisia animaatioelokuvia, jotka osoittavat ettei inhimillinen ja tunteikas sisältö edellytä ihmishahmoisia päähenkilöitä.

Mielestäni emme voi luoda mielekästä vuorovaikutusta tietokoneohjattujen hahmojen ja pelaajan välille, jos käsityksemme kommunikaatiosta ovat jämähtäneet 90-luvulle. Opinnäytetyössäni kerronkin mikä Crawfordin ajatuksissa hiertää, ja esitän vaihtoehtoisen lähestymistavan hänen ongelmaansa. Pontta keskusteluun haen niin peleistä, esseistä kuin tutkimuksista. Kyseessä ei lopulta ole tekninen selonteko vaan pikemminkin ajatusleikki, jonka tarkoituksena on lähestyä kiinnostavaa aihetta uudesta näkökulmasta. Ensin on kuitenkin syytä selvittää miksi tahdon kirjoittaa tästä aiheesta.

## 2 KAKSI UNELMAA JA IHMINEN

### 2.1 Pelaajan unelma

”Ethän sä edes itse pelaa. Et sä voi vaan tehdä pelejä ja kuvitella tietäväs mitä gamerit haluaa.”

Täytyy myöntää että hiukan loukkaannuin. Olin saattanut niittää kyseenalaista mainetta ihmisenä joka tunaroi kaiken Tetricsestä Skyrimiin, mutta mielestäni se ei ollut riittävä syy sulkea minua koko peliyhteisön ulkopuolelle. Ystäväni ei kuitenkaan tuntunut ymmärtävän miksi kaltaiseni vähän jos ollenkaan pelaava ihminen haluaisi olla missään tekemisissä pelinkehityksen kanssa. En minä pelejä kuitenkaan inhoa, päinvastoin. Olen katsonut tuntikausia vierestä kun veljeni ja ystäväni pelaavat. Itse en kuitenkaan pysty tarttumaan ohjaimeen kovinkaan usein.

Eläydyn niin voimakkaasti että reagoin kaikkeen kuin olisin itse mukana pelin maailmassa – ei läheskään yhtä hauskaa kuin miltä kuulostaa. Silmien sulkeminen, paniikissa huutaminen, kippuraan käpertyminen, tavaroiden paiskominen ja sydänhalvauksen saaminen rikkovat ikävästi pelien immersiota. Rauhallisemmat pulmanratkontapelit taas vievät minut takaisin koululuokkiin joissa tunnin päätteeksi itkin kun en ollut saanut laskeutuksi yhtä ainutta laskua, tai joissa seisoin taulun edessä koko luokan ja opettajan tuijottaessa minua ja laskulausekkeitani suu auki huolestuneen hämmennyksen vallassa. Tuntuu kuin olisin hienovaraisesti viritetty kokoelma ominaisuuksia jotka tekevät pelaamisesta vaikeaa, epämiellyttävää tai jopa mahdotonta. Pelien kenttä kuitenkin laajenee jatkuvasti ja niinpä myös minulla on toivoa.

Minä unelmoin peleistä joista voisin olla yhtä innoissani kuin muutkin, sellaisista joita voisin itsekin pelata ja jotka kokisin mielekkäiksi. Unelmoin autonomisista hahmoista joilla on vapaa tahto, luonne ja mielipiteitä. Unelmoin orgaanisista, jatkuvassa muutoksessa olevista kasvavista luonteista ja suhteista. Unelmoin peleistä joissa ystäväni ja viholliseni eivät määräydy siksi että olen Valittu, vaan siksi että itse valitsen. Unelmoin peleistä joissa persoonani ja luonteenlaatuni eivät olisi haitta ja rasite, vaan vain yksi tapa pelata. Samankaltaisista asioista unelmoi myös pelinkehittäjä Chris Crawford, jonka lähtökohdat ja tavoitteet vain ovat hieman erilaiset. Tahdoin ottaa selvää voisinko jo olemassa olevaa vääntelemällä hahmotella itselleni mieluisan suunnan, jonka kautta kulkea

kohti täydellistä tekoälyä. Tuo tavoite on vielä niin kaukana, ettei siitä varsinaisesti tarvitse tässä opinnäytetyössä puhua. Pikemminkin tahtoisin hahmotella tuon olennon ensiaskeleet sellaisina kuin ne itse näen.

## 2.2 Pelinkehittäjän unelma

Kuuluisassa ”Lohikäärmepuheessaan” Chris Crawford kertoo unelmoivansa siitä, että pelit olisivat jonakin päivänä yhtä vakavasti otettava taiteellisen ilmaisun media kuin kirjat ja elokuvatkin. Pelkkä olemassa olevan jäljittely ei kuitenkaan riitä hänelle. Se, mikä Crawfordin mukaan tekee peleistä erityisiä, on niiden interaktiivisuus – ja tätä puolta tulisi korostaa ja hyödyntää. Pelit ovat osallistavan teatterin lisäksi yksi niitä harvoja taiteenmuotoja joka muuttaa yleisönsä passiivisesta katsojasta aktiiviseksi osanottajaksi.

Pelit eivät kuitenkaan täytä täyttää potentiaaliaan, mihin Crawfordin mukaan on syynä ihmisten puute. Hänen mielestään se, ettei peleissä ole tunnetta ja sielua, johtuu siitä että ne kertovat aina vain asioista ihmisten sijaan. Sosiaalinen sisältö jää puuttumaan, sillä tekoäly sen enempää kuin tietokoneetkaan eivät ole tarpeeksi kehittyneitä kyetäkseen jäljittelemään uskottavasti ihmistä.

Uskoakseni Crawfordin ajattelu lipsahtaa jo tässä vikaan. Puhuessaan ihmisistä hän tuntuu nimittäin tarkoittavan inhimillisyyttä. Nämä ovat kaksi täysin eri asiaa, joita lähestytään väistämättä täysin eri näkökulmista. Crawfordin mukaan täydellisen tekoälyn muodostaisivat kattava ilmeiden kirjasto, keinotekoinen persoonallisuus sekä kieli tunteiden ilmaisemiseen. Hän keskittyy ihmisiin ja ihmisten väliseen kommunikaation sen sijaan että puhuisi inhimillisyydestä ja vuorovaikutuksesta yleisellä tasolla. Seuraavaksi tutkimekin siitä, miksi ja miten Crawfordin unelmaa voitaisiin lähestyä käytännöllisemmin ja tehokkaammin.

## 2.3 Ihmisyys vai inhimillisuus?

Mielestäni merkittävin ero ihmisyyden ja inhimillisyyden välillä on siinä, että kommunikaatiota kuvattaessa ihmisyys on jotain hyvin spesifiä. Ihmisten väliseen vuorovaikutukseen kuuluvat kieli, puhe, kasvojen ilmeet, kehonkieli ja toiminnan kieli vain muutamia asioita mainitakseni. Jokainen näistä sisältää lukuisia eri tasoja ja mahdollisuuksia jotka

elävät ja muuntautuvat jatkuvasti vallitsevan tilanteen mukaan. Lukuisat pelinkehittäjät ovat pyrkineet suoraan kohti ihmisyyttä vain huomatakseen että projekti leviää käsiin jo kauan ennen puoliväliä yksityiskohtien määrän kasvaessa liian suureksi hallita. Ja kun ihmisyydestä sitten päätetään karsia jotain – äänenpainot, luonnollinen liikkuminen, persoonallisuus – on tuloksena parhaimmillaankin uncanny valley -ilmiö.

Inhimillisyys taas on käsitteenä joustava ja yleistettävissä koskemaan kaikenlaista. Vuorovaikutuksesta puhuttaessa se tarkoittaa käyttäytymistä, jota voimme ihmisinä ymmärtää, johon voimme samaistua ja jota voimme tulkita kukin oman henkilökohtaisen kokemuksemme mukaan. Ihmisyyksi korostaa tässä tapauksessa tietokoneohjelmoidun hahmon suoriutumista ihmisenä, siinä missä inhimillisyys korostaa omaa tulkintaamme hahmon käytöksestä, oli se sitten millaista hyvänsä. Ihmisyyden vaatimuksena on täydellisyys, kun taas inhimillisyyteen riittää kun asiat ovat suunnilleen sinnepäin.

Uskon että sekaannus näiden kahden asian välillä on yksi syy siihen, ettei Crawfordin unelma ole kantanut hedelmää. Lukuisista yrityksistä huolimatta hänen ajatuksiinsa pohjautuvat mallit ovat jääneet keskeneräisiksi ja kauas tavoitteistaan. Todennäköisesti siksi että Crawford pyrkii inhimillisyyteen niillä keinoilla joilla tulisi pyrkiä ihmisyyteen.

Seuraavaksi puhummekin siitä mitä voidaan saavuttaa kun kommunikointia lähestytään pelkistämisen ja tulkinnan kautta. Perustelen myös syitä siihen miksi näin tulisi toimia, ja otan esimerkiksi That Game Companyn pelin *Journey* [2].



## 3 KOMMUNIKAATIO JA VUOROVAIKUTUS

### 3.1 Lähtökohtia

Vuonna 1992 kun Crawford piti luentonsa, ei sellaisia tunnettuja animaatioelokuvia kuten Leijonakuningas, Leluelämää, Autot tai WALL•E oltu vielä tehty. En usko että Crawford olisi kaivannut ihmispäähenkilöä yhteenkään niistä. Vaikka kyseisten elokuvien hahmot ovat pääasiassa eläimiä, tai jopa elottomia esineitä, tai asioita, kuten Crawford niitä kutsuu, onnistuvat elokuvat silti välittämään valtavat määrät tunteellista, inhimillistä sisältöä. Myönnettäköön että hahmoilla on täysimittainen inhimillisten ilmeiden kirjasto, mutta sekin ei selitä kaikkea. Ne käyttävät myös perusteellisempaa ja alkeellisempaa tapaa ilmaista tunteita: kehon kieltä ja liikettä. Jopa nukkeanimaatioissa joissa nukkien kasvot ovat ilmeettömät ja liikkumattomat, onnistuvat hahmot välittämään laajan skaalan tunteita.

Sanoisinkin että "asiat" sinänsä eivät ole ongelma, vaan se, mihin niitä käytämme. Ei mielestäni ole automaattisesti huono asia että pelissä on panssarivaunuja – voidaanhan niitäkin käyttää kertomaan tarina vaikkapa yksinäisyydestä ja hyväksynnästä, täynnä tunnetta ja vuorovaikutusta. Crawford astuukin hieman harhaan eikä ymmärrä ongelmansa ydintä keskittyessään ihmisiin inhimillisyyden sijasta. Alkuun hän kyllä puhuu siitä kuinka tietokonehahmoilta puuttuvat sekä sydän että sielu, jotka eivät suinkaan ole yksin ihmisille varattuja ominaisuuksia. Esittämässään ratkaisussa hän kuitenkin keskittyy lähes yksinomaan ihmisille ominaiseen hahmojen väliseen kommunikointiin.

Uskon kyllä että on tärkeää ja väistämätöntä että jonakin päivänä luomme täysin toimivia ihmishahmoja. Haasteen kuitenkin ollessa niin valtava, ei olisi lainkaan pahitteeksi aloittaa perusteista. Tämän yksinkertaisemman järjestelmän päälle voitaisiin myöhemmin lisätä ja rakentaa kehittyneempiä toimintoja ja ominaisuuksia. En nimittäin pidä ylipäätään mahdollisena sitä, että voitaisiin rakentaa ihmisen kaltainen tekoäly joka olisi suoriltaan valmis. Tärkeintä olisi antaa tietokoneelle alustavat keinot kommunikoida ja kyky oppia, jonka jälkeen se voisi itse täydentää itseään ja kehittyä.

### 3.1 Journey

Tutkimme seuraavaksi vuorovaikutusta ja kommunikaatiota ThatGameCompanyn palkitussa pelissä ”*Journey*”. Aluksi pelaajalle selviää että hän voi olla vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa kahdella tavalla: hän voi liikkua ja lähettää kehostaan soivia valopulsseja. Crawford todennäköisesti arvioisi nämä työkalut riittäviksi korkeintaan pölynimurille. Pelaajallekin on itsestään selvää, ettei tässä pelissä keskustella politiikasta tai varasteta autoja. Huppupäinen hahmo voi korkeintaan juoksennella sinne tänne hiekassa, mitä tuskin lasketaan kovin korkeatasoiseksi vuorovaikuttamiseksi.

Pelin edetessä pelaaja voi kuitenkin kohdata toisen pelaajan ohjaaman hahmon. Ingame chatin puuttuessa liikkumisesta ja aiemmin melko hyödyttömästä laulavasta valoilmioista tulee äkkiä kommunikaation keinoja. Pelaaja ei pysty tehdä kovin paljoa, mutta se vähä mitä voidaan tehdä, muuttuu välittömästi hyvin merkitykselliseksi. Juokseminen ei ole enää vain juoksemista; voit pysytellä lähellä toista tai voit harhailla tiehesi. Voit pysähtyä odottamaan että toinen saa sinut kiinni tai juosta kaukana edellä. Voit palata takaisin etsimään jos joudutte erillenne toisistanne. Voit olla toisesta kiinnostunut tai jättää heidät huomiotta. Se yksinkertainen soiva äänikin muuttuu äkkiä puheeksi kun sen nopeutta vaihdellaan esimerkiksi niin, että saadaan toinen kiinnittämään huomionsa johonkin haluttuun kohteeseen.

*Journey* siis palaa onnistuneesti perusteisiin, ja tämä on jotain jota mielelläni näkisin enemmänkin interaktiivisessa tarinankerronnassa. Pelissä ei puhuta sanoin eikä kirjoiteta tai lueta kirjoitettua kieltä. Silti hahmojen välillä tapahtuu merkittävää vuorovaikutusta, ja kommunikointi on ymmärrettävää. On tietenkin otettava huomioon että toista hahmoa ohjaa myös ihminen, eikä suinkaan tekoäly. Tällaisesta hahmosta, jonka kommunikaation keinot on karsittu ja pelkistetty minimiin, on kuitenkin huomattavasti helpompaa saada tietokoneohjattunakin uskottava kuin Crawfordin täydellisestä ihmisestä.

### 3.2 Sanattoman vuorovaikutuksen perusteet

Ääni on ensimmäinen asia jonka avulla me ihmiset opimme kommunikoimaan, alkaen siitä järkyttyneestä parkaisusta jonka päästämme kun synnymme. Jotkin äänet ja niiden välittämät tunteet ovat niin universaaleja että ne muistuttavat toisiaan jopa eri lajien vä-

lillä; tunnistamme helposti lintujen, nisäkkäiden ja jopa matelijoiden varoitusääniä ja pelon tai kivun ilmaisuja. Myös ihminen kommunikoi sanattomasti ilmaistessaan äärimmäistä pelkoa, kipua, surua tai iloa. Perustavanlaatuisia tunteita voidaankin siis ilmaista ja tulkita jo pelkän äänen perusteella, ilman että sanaakaan tarvitsee sanoa.

Liikkuminen ja koskettaminen tulevat vuorovaikutukseen mukaan heti äänen rinnalla. Jos meille annetaan mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa muiden olentojen kanssa, opimme pian että voimme satuttaa, pyytää, hakea suojaa, pitää seuraa, näyttää tietä, seurata, karata, puolustaa, tarjota apua, kääntää selkämme ja sulkea muut ulkopuolelle. Voimme joko hyväksyä tai torjua ilman että ainuttakaan sanaa on vieläkään sanottu.

Puhe tulee vasta myöhään kaiken tämän jälkeen ja lukeminen ja kirjoittaminen vielä myöhemmin. Ja samaan aikaan kun opettelemme liikkumaan, opimme myös näkemään ja keräämään visuaalista informaatiota ja tulkitsemaan sitä. Sen takia voimme niin helposti lukea muita ihmisiä jo pelkästään heidän liikkeistään ja äänenpainoistaan. Samasta syystä myös petymme niin helposti hahmojen kommunikointiin peleissä – valtaosa olemassa olevista järjestelmistä keskittyy puheeseen ja kirjoitettuun kieleen, eikä tarjoa sen syvällisempää visuaalista palautetta jota voisimme tarkastella.

Kirjoitettuun kieleen nojaaminen on eittämättä nopeampaa, halvempaa ja helpompaa. Valitettavasti tulemme samalla heittäneeksi hukkaan luontevimman, universaaleimman ja nopeiten tulkittavan tapamme kommunikoida.

## 4 TULKINTA

Yksi vähemmän kallis ja aikaa vievä ratkaisu tähän ongelmaan voisi löytyä tutkimuksista kuten Andrew S. Gordonin ja Melissa Roemmelen “*An Authoring Tool for Movies in the Style of Heider and Simmel*” [3]. Sen sijaan että kamppailtaisiin viimeistelyjen ihmishahmojen kanssa monimutkaisine kehonkieliseen ja rysähdettäisiin suorinta tietä ”uncanny valleyyn”, voitaisiin tällaista järjestelmää testata äärimilleen yksinkertaistetuilla grafiikoilla. Kuten Heider ja Simmel alunperin todistivat ja Gordon ja Roemmele myöhemmin vahvistivat, meillä ihmisillä on tapana liittää mielentiloja liikkuviin muotoihin samalla tavalla kuin teemme päivittäisessä ihmisten välisessä kanssakäynnissäkin. Sosiaalinen evoluutio mahdollistaa sen että voimme lukea nopeasti muiden ihmisten aikomuksia ja mielialoja jo pelkästään heidän liikkeidensä tai ryhtinsä perusteella. Tämä ominaisuus on meissä niin voimakas että näemme ”luonnetta” myös esineissä, kuten tässä tapauksessa animoiduissa perusmuodoissa.

Järjestelmää voitaisiin siis testata kevyemmällä grafiikoilla. Hahmoiksi riittäisivät yksinkertaiset muodot joista on helppo erottaa mihin suuntaan ne katsovat. Suurin hyöty tällaisessa riisutussa lähestymistavassa on se, että hahmon toimintaa voidaan tulkita monella eri tavalla. Taipumuksemme tulkita asioita ja rakentaa yhteyksiä asioiden välille on niin vahva että sitä voidaan käyttää hyväksi kun halutaan paikata järjestelmän ongelmia. Tutkimuksissaan Gordon ja Roemmel nimittäin havaitsivat että ihmiset pyrkivät muodostamaan tarinan myös näennäisen järjettömistä tilanteista. Tapauksissa, joissa kokeen muotojen liikkuminen ei ollut johdonmukaista, ihmiset käyttivät luovuuttaan ja keksivät sille selityksiä. Pelaajakin kykenee siis itse paikkaamaan järjestelmän heikkouksia, jopa alitajuisesti. Tämä vähentää huomattavasti riskiä immersion särkymisestä, mikä tapaa olla melkoinen ongelma tietokoneohjattujen hahmojen kanssa vuorovaikutettaessa

Mikä tärkeintä, on pelaajan itsensä tehtävänä löytää toisen käytöksen tarkka merkitys, vähän samaan tapaan kuin viikon horoskooppia lukiessa. Kuvitellaan vaikka tilanne jossa pelaaja on haavoittunut ja tämän energia on vähissä. Toinen hahmo reagoi tähän käyttäytymällä iloisesti. Yksi pelaaja tulkitsee tämän myötätunnoksi, yritykseksi piristää. Toinen taas ei järin välitä tästä hahmosta ja näkee iloisuuden ilkkumisena, pilkkana epäonnistumisesta ja tahallisenä yrityksenä ärsyttää. Sillä miten hahmon käytös tulkitaan, ei ole mitään merkitystä, kunhan vain erilaiset ehdot ja asetukset pitävät huolen siitä, että

käyttäytyminen pysyy johdonmukaisena. Väärinkäsityksetkään eivät ole varsinainen ongelma, vaan pikemminkin jotakin mitä saattaa sattua tosielämässäkkin. Parhaimmillaan se saattaa antaa pelaajalle tunteen siitä että hän voi oppia lukemaan toisten hahmojen käytöstä ja aikomuksia sekä oppia tuntemaan nämä.

Tämä antaa tekijälle mahdollisuuden kirjoittaa hahmojen aikomuksia ja persoonallisuuksia ilman rajoituksia ja pelaajalle mahdollisuuden tulkita niitä vapaasti. Ideana on pitää kaikki riittävän suurpiirteisenä, kuten jo aikaisemmin mainituissa viikkohoroskoopeissa. Kirjoitetun kielen ja puhumisen ongelma on niiden tarkkuus. Jos pyydät lasin vettä ja saat maitoa, on se varmastikin pettymys. Sitä ei juurikaan hälvennä sen tosiasian ihmeellisyys että ylipäättään kykenit selkeästi ilmaisemaan janosi ja tulit ymmärretyksi. Samalla tavalla petymme, jos kysymme joltakulta miksi he ovat surullisia ja saamme vastaukseksi ”olen surullinen”. Vastaus saa ajattelemaan, ettei meitä ole joko ymmärretty tai kuunneltu ollenkaan. Turhaudumme emmekä jää miettimään miten hienoa on että kykenemme erottamaan näyttääkö joku surulliselta vai ei. Tuskin tunnemme itseämme myöskään imarrelluksi kun toinen tällä tavalla uskoutuu meille tunteistaan.

Mutta jos energiatasosi on alhainen ja toinen hahmo tuo sinulle maitoa, vaikket edes pyytänyt, se tuntuu siltä kuin he olisivat pitäneet sinua silmällä ja välittäisivät sinusta. Tuskin jäät miettimään mikset saanut appelsiinimehua. Jos toinen hahmo näyttää surulliselta ja siirryt hetkeksi lähemmäs ja tämä alkaa näyttää pikkuhiljaa iloisemmalta, tuntuu kuin olisit onnistunut lohduttamaan hahmoa. On täysin saman tekevää mistä muutos hahmon käytöksestä todellisuudessa johtuu, kunhan sen laukaiseva tekijä on johdonmukainen hahmon persoonaan nähden.

Kaikki tämä kiteytyy siihen, että kun artikuloimme täsmällisesti ja selkeästi, odotamme myös tulevamme ymmärretyiksi täsmällisesti ja selkeästi. Kun taas emme viesti verballisesti ollenkaan, alamme tarkkailla. Ja koska tarkkailun ja tulkinnan ajatellaan vaativan enemmän vaivaa kuin kuuntelun, tunnemme itsemme erityisiksi kun esimerkiksi pelihahmo on ottanut aikaa pitääkseen meitä silmällä ja oppiakseen tuntemaan meidät riittävän hyvin erottaakseen olemmeko surullisia vai iloisia. Verbaalisen kommunikoinnin puuttuessa annamme myös helpommin anteeksi muiden tekemät tulkintavirheet.

Todistaakseni vielä tulkinnan voiman ja näyttääkseni kuinka pitkälle pelkistäminen voidaan viedä, kerron tarinan elävästä elämästä. Olimme ulkoiluttamassa siskoni koiraa metsätiellä. Oli pilkkopimeää ja se juoksi ilman hihnaa. Ei kestänyt kauaa kun kaikista hajuista ja äänistä innostunut koira ravasi kauas edellemme niin, ettei sitä erottanut enää

pimeästä. Äkkiä pienenpieni punainen valopiste pilkahti esiin noin viidenkymmenen metrin päässä. Siskoni ja minä räjähdimme molemmat nauramaan ilahtuneina ja yllättyneinä. Miksi? Valo ei ollut erityisen kaunis, se ei tehnyt mitään hauskaa vaan pysytteli hetken paikoillaan ja katosi sitten taas.

Kyse ei ollut siitä ettemmekö olisi koskaan aiemmin nähneet punaista valoa tai että ilahduisimme joka kerta sellaisen nähdessämme. Mutta vedimme johtopäätöksiä ja päädyimme sekunnin sadasosissa samaan lopputulokseen. Koiralla oli pannassaan valo jotta autoilijat näkisivät sen helpommin. Pimeässä emme nähneet koiraa, mutta joka kerta kun se pysähtyi ja kääntyi katsomaan meitä, näimme miten pannan valo pilkahti näkyviin. Tulkitsimme että koiran täytyi todella välittää meistä kun se innostuksestaan huolimatta maltoi pysähtyä katsomaan olemmeko tallessa. Kaikki tämä vaikka se, mitä oikeastaan näimme, oli vain pieni punainen piste. Melkoista tehokkuutta! Pienestä pisteestä tuli katseen symboli, ja katse taas on hyvin latautunut osa vuorovaikutusta. Emme tietenkään voi koskaan tietää mitä koira todella ajatteli – yhtä hyvin se saattoi kuulla jonkin äänen ja kääntää päätään. Tärkeää tarinan kannalta on se, että minulla on mahdollisuus valita selitys joka synnyttää mielenkiintoisen lopputuloksen.

## 5 NÄKYMÄTÖN AGENTUURI

Monet edellä kuvatuista esimerkeistä vaativat toimiakseen niin kutsutun näkymättömän agentuurin (invincible agency) käyttöä. Vaikkei pelaaja voiskaan vastata kyllä tai ei, tai kirjoittaa pitävänsä jostain, hänen tulisi voida ilmaista itseään ja nähdä että muut reagoivat hänen käytökseensä. Tärkeää on myös, että pelaajalle syntyy tunne siitä että hänen toiminnallaan on seurauksia. Tällaista järjestelmää on käytetty varsin onnistuneesti Konamin pelissä *Silent Hill 2*, kuten Sercan Şengün mainitsee esseessään "*Silent Hill 2 and the Curious Case of Invisible Agency*" [4].

Sen sijaan että tarjoaisi pelaajalle näkyviä kyllä vai ei vaihtoehtoja jotka johtavat välittömään palautteeseen järjestelmältä *Silent Hill 2* "päättää lopun tutkimalla pelaajan huomaamattomia toimintoja ja tämän yleistä asennetta pelin aikana – etenkin kun pelaaja ei itse tiedostanut tekevänsä valintoja." *Silent Hill 2*:n tapauksessa pelaajan käyttäytymisellä ei ole välittömiä seurauksia, mutta sitäkin merkittävämpiä pitkän tähtäimen vaikutuksia. Esseessään Sercan Şengün kuvailee kuinka peli yrittää lukea pelaajan asennetta tarkkailemalla tämän pelitapaa. Tallennettavia asioita ovat esimerkiksi pelaajan riskinotto. Juokseeko tämä päätä pahkaa taisteluun parantamatta itseään ensin? Onko hän kiinnostunut muista hahmoista vai onko hän välinpitämätön? Tätä mitataan katsomalla liikkuko pelaaja hahmoja lähellä ja suojeleeko hän heitä tai yrittääkö hän ottaa selvää näistä hahmoista ja onko kiinnostunut näihin liittyvistä esineistä. Yhdistämällä kaiken kerätyn tiedon peli laskee ja tuottaa lopputuloksen jonka se katsoo edustavan asennetta jota pelaaja on toiminnallaan näyttänyt pelin aikana.

Siinä missä agentuurin perinteisessä määritelmässä kaikkien valintojen tulisi olla näkyviä ja niillä tulisi olla välittömiä seurauksia, *Silent Hill 2* vie termin sen toiseen ääripäähän piilottamalla agentuurin lähes kokonaan. Pelaaja ei voi nähdä mihin hänen valintansa ovat häntä viemässä ennen kuin vasta aivan pelin lopussa. Ongelma perinteisessä mallissa on, kuten Şengün sen muotoilee, että "kun pelaajalle esitellään valinta räikeän itsestään selvillä keinoilla, hän saattaa tulla kivuliaan tietoiseksi siitä minne tarina on mennossa kummassakin tapauksessa. Valinta saatettaisiin tehdä tällöin pikemminkin tehokkuuden kuin tarinankerronnallisten syiden perusteella."

Tämä on varmasti totta monessakin tapauksessa. Koska interaktiivisen tarinankerronnan taide vaatii useiden eri skenaarioiden ja mahdollisuuksien tuottamista, on vaihtoeht-

dot yleensä karsittu absoluuttiseen minimiin ajan, rahan ja työn säästämiseksi. Lopputuloksena pelaajalle jää usein vain valinta siitä ollako paholainen vai pyhimys, kun välimaastossa pysyttely johtaa laimeaan pelikokemukseen kahdelle ääripäälle tarkoitetun draaman pysyessä lukittuna.

Silent Hill 2:n lähes kokonaan näkymätön agentuuri ei kuitenkaan välttämättä ole täydellinen sekään. Kun tekojemme seuraukset pidetään meiltä salassa, kunnes on liian myöhäistä enää vaikuttaa niihin, menetämme mahdollisuuden ja vapauden oppia ja muuttaa käytöstämme. Jos tahdomme muuttaa käytöstämme, saatamme joutua aloittamaan pelin kokonaan alusta tai järjestelmä laskee meille mitäänsanomattoman, taskulämpimän keskiarvon valinnoistamme.

Järjestelmässä jonka hahmovuorovaikutus perustuu kehonkielelle ja liikkeelle voitaisiin myös käyttää jonkinlaista versiota näkymättömästä agentuurista. Pelaajalta ei kysyttäisi suoraan ”Mene lähemmäs tätä hahmoa? Kyllä? Ei?” tai kerrotaisi tälle vasta pelin lopussa, että sitä ja tätä tapahtui koska liikutit niin lähellä tuota hahmoa. Sen sijaan järjestelmä voisi tarjota pelaajalle, ei välitöntä, vaan hitaasti paljastuvaa palautetta. Jos siis tässä tapauksessa pelaaja viettää tietyn aikaa toisen hahmon seurassa ja on tälle ystävällinen, alkaa hahmon käytös pikkuhiljaa muuttua, kuten oikeassakin elämässä. Hahmo voisi näyttää vaikkapa vähemmän vihaiselta tai ottaa aloitteen ja alkaa itse hakeutua pelaajan seuraan. Tällä tavalla pelaajalla olisi aikaa huomata millaisia vaikutuksia hänen käytöksellään on ja mahdollisuus halutessaan muuttaa toimintaansa.

Oppiminen on osa vuorovaikutuksemme syvintä ydintä, siinä Crawford on oikeassa. Journeyssä riemu siitä että opimme ymmärtämään toista ja halvaannuttava pelko siitä, ettemme itse tule ymmärretyiksi saa sydämemme hakkaamaan. Kaikki mitä oikeasti katsoimme, on kuitenkin vain kaksi hahmoa juoksemassa ympäriinsä hiekassa. Tekstipohjaisessa kommunikaatiossa usein ainut opittava asia on, ettei kannata puhua samalle hahmolle kahta kertaa, sillä tämä alkaa vain toistaa samaa tarinaa.

Esseessään Sercan Şengün ottaa toisen esimerkin agentuurista Bethesdan Fallout 3:sta, jossa pelaajan käytöksen tarkkailua kutsutaan karmaksi. Järjestelmä pitää pääasiassa silmällä miten pelaaja kohtelee muita hahmoja. Esimerkiksi toisten auttaminen nostaa pelaajan karmaa ja tappaminen ja varastaminen laskevat sitä. Şengün mainitsee useita järjestelmän ongelmista, kuten moraalisten ongelmien polarisointi, mutta erityisen mielenkiintoista on se, mitä hän sanoo jatkuvuudesta; ”Toinen mahdollinen ongelma ilmenee kun pelaajan annetaan käyttäytyä epäjohdonmukaisesti (hyvä hahmo päättää



yhtäkkiä ryhtyä murhaajaksi tai toisin päin). Vaikka tämän pääasiassa voidaan katsoa lisäävän vapautta, mahdollisuus tehdä epäjohdonmukaisia valintoja turmelee pelaajan kiintymyksen tarinaan ja hahmoon.”

Jos tutkimme tällaista epäjohdonmukaista käytöstä todellisuuden puitteissa, voidaan helposti sanoa, ettei se ole yleistä, mutta kuitenkin mahdollista. Murhaajan on mahdollista katua tekojaan ja kääntää uusi lehti elämässään. Yhtäläillä myös henkilöllä, joka päällepäin näyttää täysin normaalilta, voi napsahtaa niin että hän tekee hirvittäviä asioita. On olemassa myös ylipäättään ennalta-arvaamattomia ihmisiä, jotka saattavat auttaa sinua kantamaan ostoksesi, mutta ovat kohta päästämässä ilmat autosi renkaista. Sanoisin ettei ongelma siis ole niinkään epäjohdonmukaisessa käyttäytymisessä, vaan siinä miten muut hahmot siihen reagoivat ja joutuuko pelaaja siitä vastuuseen vai ei.

Parhaimmillaan tämä yksinkertainen järjestelmä voisi antaa pelaajalle mahdollisuuden oppia, kuinka kommunikoida tietokoneohjattujen hahmojen kanssa ja toisin päin. Koska pelaajan käyttäytymisestä kerättäisiin paljon tietoa jo muutenkin, olisi viisasta antaa se sellaisten hahmojen käyttöön jotka ovat riittävän lähellä tarkkaillakseen kyseistä käytöstä. Sivuhahmo voisi esimerkiksi tavallisesti seurata pelaajaa iloisesti. Jos pelaaja alkaa vältellä kyseisiä tilanteita ja yrittää ottaa hahmoon etäisyyttä, tämän saattaa lakata tulemasta lähelle tai lakata olemasta iloinen. Hahmon persoonallisuudesta riippuen, se saattaa sen sijaan muuttua passiiviseksi ja välinpitämättömäksi, tai jopa surulliseksi.

## 6 PERSONALLISUUDEN RAKENNE

### 6.1 Rakenne

Tapoja rakentaa tietokoneohjatun hahmon persoonallisuus on lähestulkoon yhtä monta kuin interaktiivisen tarinankerronnan järjestelmiäkin. Osa ottaa huomioon hahmon kulttuurisen taustan, roolin suhteessa muihin hahmoihin sekä kulloisenkin ympäristön. Osa taas koostuu suuresta joukosta ennalta määrättyjä repliikkejä ja toimintoja, jotka haaraavat sitä mukaa kun pelaaja reagoi niihin. Oma lähestymistapani perustuu pieneen joukkoon ominaisuuksia joiden yhdisteleminen on teknisesti varsin helppoa ja kevyttä. Ominaisuudet alkavat muuttua vasta kun hahmo joutuu tilanteeseen eli kosketuksiin jonkin merkittävän asian tai tapahtuman kanssa, tai vuorovaikutusetäisyydelle muista hahmoista.

Hahmon persoonallisuuden muodostavat ominaisuudet jakautuvat kolmeen kerrokseen, joista jokainen vaikuttaa hahmon käytökseen yhtä aikaa [taulukko 1]. Ensimmäinen kerros on temperamentti, joka määrittää onko hahmo suorasukainen vai arka. Toinen kerros on asenne, jonka mukaan määräytyy onko hahmo kiinnostunut, välinpitämätön vai välttelevä. Kolmas kerros kertoo hahmon mielialan, eli onko hahmo iloinen, surullinen, vihainen, pelokas vai neutraali. Nämä ominaisuudet on tarkoituksella karsittu ja valikoitu siten, että niitä voidaan eri tilanteissa ilmetessään tulkita mahdollisimman monella tavalla. Vaikeaselkoisemmat tunteet kuten vaikkapa häpeä, kateus, ylimielisyys ja epätoivo ovat siis kirjaimellisesti tulkinnanvaraisia, mikä ei suinkaan vähennä niiden merkitystä. Pelissä kuin pelissä tärkeintä on kuitenkin loppukädessä pelaajan kokemus, ei niinkään käsikirjoittajan aikomus.

Taulukko 1: Hahmon ominaisuuksia

Hahmon Nimi	Temperamentti	Asenne	Mieliala
Amanda, Bilbo, Claus jne.	Suorasukainen	Kiinnostunut	Iloinen
	Arka	Välinpitämätön	Surullinen
		Välttelevä	Vihainen
			Pelokas
			Neutraali

Temperamentti kertoo hahmon tavasta liikkua, ja se voidaan toteuttaa pelkästään koodilla niin, ettei erityistä hahmoanimaatiota tarvita. Tässä vaiheessa liikkeestä määrätään sen yleiset linjat, pääsääntöinen nopeus sekä pysähdysten määrä ja säännöllisyys. Temperamentteja on tässä järjestelmässä kaksi, suorasukainen ja arka. Suorasukainen hahmo liikkuu suorissa linjoissa vakaalla nopeudella ja pysähtyy harvoin, mutta tasaisin väliajoin. Arka hahmo kulkee epämääräisempää reittiä, kiertele ja tekee siksakkia ja perääntyy mutta palaa taas. Arka hahmo myös pysähtelee usein mutta epäsäännöllisin väliajoin ja saattaa tehdä yllättäen nopeita pyrähdyksiä.

Asenne kertoo hahmon liikkeen suunnan sekä reaktioherkkyyden ja sekin voidaan toteuttaa puhtaasti koodilla. Kiinnostunut hahmo hakeutuu aktiivisesti tilanteisiin, etenkin muiden hahmojen seuraan ja pysyttelee näiden lähellä. Hahmo tarkkailee muita kääntämällä kasvonsa näitä kohden, reagoi näiden tunteisiin ja käyttäytymiseen, sekä tekee aloitteita. Välinpitämätön hahmo taas ei tarkkaile muita, ei hakeudu muiden seuraan tai reagoi näiden tunteisiin tai käyttäytymiseen. Hahmo ei tee aloitteita tai pysyttele lähellä muita hahmoja, muttei myöskään pakene näitä. Välttelevä hahmo taas välttelee joutumasta vuorovaikutustilanteisiin muiden hahmojen kanssa ja yrittää paeta välittömästi jos joutuu sellaiseen.

Mieliala taas kertoo nimensä mukaisesti millä tuulella hahmo kulloinkin on. Siinä missä temperamentti ja asenne keskittyvät liikkeeseen, ilmaistaan mielialaa kehonkielillä. Tämä osuus toteutetaan hahmoanimaation keinoin ja tarvittaessa äänen avustuksella. Kustakin mahdollisesta toiminnosta, kävely, juoksu, tyhjäkäynti jne. toteutetaan viisi erilaista versiota; iloinen, surullinen, vihainen, pelokas ja neutraali. On kuitenkin huomattava, etteivät kaikki toiminnot vaadi erillistä käsittelyä, vaan esimerkiksi hypyistä todennäköisesti riittää jokaiseen mielialaan neutraali versio. Se, miten kukin mieliala voisi hahmoanimaatiossa ilmetä, on listattu tarkemmin alla olevaan taulukkoon [taulukko 2], josta löytyvät myös temperamenttien ja asenteiden kuvaukset.

Taulukko 2: hahmon ominaisuuksien kuvaukset

<b>Ominaisuus</b>	<b>Kuvaus</b>
Suorasukainen	Liikkuu suorissa linjoissa vakaalla nopeudella, pysähtyy harvoin, mutta tasaisin välein.
Arka	Kiertelee ja tekee siksakkia, pysähtyy usein ja epäsäännöllisesti, perääntyy mutta palaa taas, tekee silloin tällöin nopeita pyrähdyksiä.
Kiinnostunut	Tarkkailee muita hahmoja kääntymällä näitä kohti, reagoi näiden tunteisiin ja käyttäytymiseen, tekee aloitteita, hakeutuu muiden seuraan ja pysyttelee näiden läheisyydessä, hakee vuorovaikutusta.
Välinpitämätön	Ei tarkkaile muita hahmoja ja kääntyy näiden puoleen vain harvoin, ei reagoi muiden tunteisiin tai käyttäytymiseen, ei etsi seuraa tai vuorovaikutusta, ei tee aloitteita, ei yritä pysyä muiden lähellä tai varavastan pakene näitä.
Välttelevä	Välttelee joutumasta tilanteisiin ja pakenee jos joutuu sellaiseen.
Iloinen	Lepattavia, nopeita mutta pehmeitä ja kevyitä liikkeitä, kevyt, melkein hyppivä askellus, kallistaa usein päätään, asento avoin ja leuka ylhäällä, heiluttaa mahdollista häntää, halaa, silittää tai muilla tavoin osoittaa kiintymystä, kehrää, nauraa tai pitää muuta onnellista ääntä.
Surullinen	Liikkuu hitaasti ja raskaasti, kasvot alaspäin ja vartalo etukumarassa, huokailee, itkee tai pitää muuta surullista ääntä, mahdollinen häntä, korvat ja olkapäät roikkuvat alhaalla.
Vihainen	Liikkeet teräviä, kulmikkaita, jäykkiä, nopeita ja raskaita, nojaa eteenpäin ja pitää pään alhaalla, hartiat ylhäällä, murisee, sähisee tai pitää mutta vihaista ääntä, mahdolliset korvat luimussa, väkivaltainen käytös.

Pelokas	Nopeita, epäsäännöllisiä ja nykiviä liikkeitä, nopea, hiipivä askellus, pysähtyy usein ja epäsäännöllisesti katselemaan ympärilleen ja taakseen tai kuuntelemaan, pitää painopisteensä alhaalla, pää matalana hartioiden välissä, mahdolliset häntä ja korvat alhaalla.
Neutraali	Vakaa, johdonmukainen ja ilmeeton liikkuminen ja olemus, selkä suorana, rentoutunut.

Hahmoa luotaessa yhdistellään ominaisuuksia kustakin kerroksesta. Voidaan vaikkapa määritellä että hahmo on perusluonteeltaan suorasukainen, välinpitämätön ja vihainen. Nämä ominaisuudet voivat kuitenkin vaihtua joko toisistaan riippumatta tai yhtäaikaisesti tilanteen mukaan. Varsinainen hahmokäsikirjoitus koostuukin joukosta sääntöjä, jotka määräävät miten ja millä ehdoilla hahmo reagoi erilaisiin tilanteisiin. Näiden sääntöjen tehtävä on pitää huoli siitä että hahmon käyttäytyminen on johdonmukaista, yhtenäistä ja uskottavaa, sekä ennen kaikkea mielenkiintoista. Vaihtelua hahmojen luonteisiin saadaan vaihtelemalla tapaa jolla eri ominaisuudet muuttuvat suhteessa toisiinsa.

Hahmo voisi persoonallisuudestaan riippuen säilyttää temperamenttinsa ja asenteensa vaikka mieliala vaihtelisikin. Tämä tarkoittaisi sitä että arka ja kiinnostunut hahmo yrittäisi surullisena ollessaan ujosti etsiä lohdutusta, ja vihaisena ennemminkin ravaisi aggressiivisena edestakaisin lähistöllä kuin kävisi suoraan päälle nyrkit heiluen.

Toinen vaihtoehto olisi antaa hahmon asenteelle mielialapohjaisia ehtoja. Tämä voisi tarkoittaa sitä, että hahmo joka tavallisesti on iloinen, suorasukainen ja kiinnostunut muuttuu araksi ja välinpitämättömäksi ollessaan surullinen. Tällainen malli sopisi erityisen hyvin hahmolle joka ilmaisee tunteita laidasta laitaan äärimmäisellä tavalla niin kuin pieni lapsi.

Asenteen ja temperamentin sitomista tunteisiin voitaisiin käyttää myös keinona luoda kontrastia ja mielenkiintoa hahmon persoonallisuuteen. Sen avulla voitaisiin myös kehittää aineksia draamaan. Hahmo joka tavallisesti on arka ja välinpitämätön muuttuu suutuessaan suorasukaiseksi ja kiinnostuneeksi, mikä saattaa ensimmäisellä kerralla yllättää pelaajan. Normaalisti luotettava ja vakaa hahmo, neutraali, suorasukainen ja kiinnostunut, taas muuttuu iloisena välinpitämättömäksi ja harhailee omille teilleen aiheuttamaan ongelmia.

Pidemmälle vietyinä hahmon mieliala ja käyttäytyminen voitaisiin sitoa muiden hahmojen mielialaan. Tämä ominaisuus voitaisiin räätälöidä yksittäisen tilanteen mukaan tai antaa yleisenä arvona sille miten herkästi muiden käyttäytyminen vaikuttaa hahmoon, tai miten herkästi hahmo alkaa jäljitellä muiden käytöstä. Yksi hahmoista voidaan kirjoittaa muuttumaan surulliseksi hävityn taistelun jälkeen. Toinen hahmo taas on normaalisti iloinen ja välinpitämätön tyhjäpäinen optimisti. Se on kuitenkin ehdollistettu muuttumaan kiinnostuneeksi ja neutraaliksi kun toinen hahmo on surullinen, mikä voitaisiin tulkita lohduttamiseksi tai myötätuntoiseksi käytökseksi. Hahmolle ollaan voitu asettaa myös ehto, jonka mukaan se voi reagoida toisen hahmon suruun vain jos se on viettänyt tämän seurassa tietyn aikaa, tai jos tämä toinen hahmo on aikaisemmin ollut sitä kohtaan ystävällinen. Tavallisin esimerkki olisi tilanne jossa yksi hahmoista reagoi muiden pelokkaiseen käytökseen muuttumalla iloiseksi tai vihaiseksi rohkaistakseen näitä.

Viimeinen vaihe olisi sitoa nämä ehdot pelin draamaan ja pelaajan käytökseen. Tavallisesti passiivinen, suorasukainen ja välinpitämätön hahmo saattaa draaman lisääntyessä muuttua iloiseksi ja kiinnostuneeksi. Hyvä esimerkki tällaisesta käytöksestä olisi synkkä ja vakava hahmo joka alkaa innostua tulevan taistelun lähetessä. Toinen hahmo taas muuttuu välinpitämättömäksi ja surulliseksi mikäli draaman taso pysyy liian pitkään matalana, mikä voitaisiin tulkita kyllästymiseksi. Mikäli pelaajalle annettaisiin mahdollisuus valita oma mielialansa ja käyttäytymisensä, voitaisiin muita hahmoja ohjeistaa olemaan reagoimatta pelaajan äkkinäisiin mielenmuutoksiin, jos järjestelmän ramppaaminen menee liiallisuuksiin. Mikäli pelillä on jokin moraalinen agenda, voitaisiin esimerkiksi liian väkivaltaisesti käyttäytyvälle pelaajalle antaa palautetta siten että muut hahmot alkavat käyttäytyä tätä kohtaan suorasukaisesti, välinpitämättömästi ja neutraalisti. Näin voitaisiin hillitä pelaajan epäjohdonmukaista käyttäytymistä kuitenkin kieltämättä sitä kokonaan.

## 6.2 Tavoite

Tietokoneohjatut hahmot eivät vielä hetkeen kykene käyttäytymään yhtä empaattisesti, mielivaltaisesti ja orgaanisesti kuin todellinen ihminen. Tämän takia tulisikin ottaa kaikki hyöty irti siitä ainoastaan todella inhimillisestä tekijästä joka pelissä esiintyy: pelaajasta itsestään. Käsikirjoittajan tehtävänä on luoda joukko hahmoja jotka reagoivat ympäristöönsä mahdollisimman vaihtelevalla ja mielenkiintoisella tavalla. Keskenään nämä hah-

mot eivät kuitenkaan muutu tai kehity. Niiden käyttäytyminen ja kohtaamiset ovat pääasiassa sattumanvaraisia. Tarvitaan pelaajan vaikutusta ja johdonmukaista ja määrätietoista toimintaa että ne saadaan todella liikkeeseen. Pelaaja toimii siis ikään kuin katalyyttorina, ja on täysin pelaajan omasta käytöksestä kiinni miten muut hahmot alkavat reagoida häneen ja muihin hahmoihin. Se, että tietokoneohjatut hahmot peilaavat käytöksellään ihmistä, saa nekin vaikuttamaan inhimillisemmiltä.

Tällainen hahmokäsikirjoittaminen mahdollistaisi hyvin erilaisten tarinoiden synnyn samoista rakennuspalikoista ilman erillistä käsikirjoittamista. Parhaimmillaan tällaisen järjestelmän testaus onnistuisi hiekkalaatikkomaisissa olosuhteissa, joissa hahmot saisivat kuljeskella vapaasti suorittaen yksinkertaisia tehtäviä. Pelaaja muodostaisi tarinan itsen mukaan minkä hahmojen kanssa onnistuisi ystäväystymään, minkä kanssa riitautuisi ja niin edelleen. Alkeellisimmillaan tarinan rungon ei siis tarvitsisi muuttua, vain hahmojen roolien. Myöhemmin ympäristöön voitaisiin lisätä muutoksia, draaman aiheita, joihin hahmot voisivat kukin reagoida tavallaan.

Järjestelmä ei kuitenkaan jätä käsikirjoittajaakaan täysin kädettömäksi: valtaosa ihmisen mielenliikkeistä on enemmän tai vähemmän ennakoitavissa. Kirjoittamalla tietyn tyyppisiä hahmoja ja sijoittamalla ne tietynlaisiin ympäristöihin ja tilanteisiin voidaan myös ohjailla pelaajan valintoja. Jos ainut reitti haluttujen resurssien luo kulkee vihaisen hahmon ohitse, on pelaajan väistämättä kohdattava tämä tavalla tai toisella. Tarina syntyy kun pelaaja tarttuu käsikirjoittajan täkyyn ja käy hahmon kimppuun väkivalloin tai yrittää vaikkapa ystäväystyä sen kanssa. Molemmissa tapauksissa lopputuloksesta tulee käsikirjoittajan ennakoima, mutta pelaajan valitsema.

Perimmäinen ajatukseni on ollut pyrkiä johonkin joka toisi peleihin yllätyksellisyyttä. Luomalla hahmoja jotka alkavat autonomisesti reagoida kukin tavallaan vallitseviin olosuhteisiin, voidaan pelistä rakentaa eräänlainen koeputki jossa syntyy milloin mitään. Holtittoman kemiallisen cocktailin sijasta lopputuloksen tulisi kuitenkin muistuttaa enemmänkin vesiväreillä maalaamista: samassa hetkessä yhdistyvät sekä kontrolli ja johdonmukaisuus, että iloisten vahinkojen ja katastrofien mahdollisuus. Ainut tapa tietää, ovatko ajatukseni eksyneet aivan metsään, olisi testata niitä käytännössä.

## 7 LOPUKSI

Lähdin kirjoittamaan tätä opinnäytetyötä hahmotellakseni jotain itseäni kiinnostavaa. Johdannossa kerron unelmoivani peleistä joita itsekkin voisin ja haluaisin pelata. Mutta kuten niin usein käy, etsiessäni yhtä löysin jotain toista. Havaitsin erilaisia malleja ja ajatuksia pyöritellessäni, että vaikka unelmieni peli tipahtaisi postiluukusta saman tien, en todennäköisesti viitsisi pelata sitä kovin kauaa. Haluaisin mieluummin nähdä kuinka muut reagoisivat siihen. Tämä havainto auttoi minua ymmärtämään perimmäistä ongelmaani: en oikeastaan näe pelejä viihteenä jota itse haluaisin kuluttaa. Minua kiehtoo niissä ennen kaikkea se mitä ne kertovat meistä ihmisistä.

Millaisia pelejä teemme ja miten niitä pelaamme? Jo yksinkertainen korttipeli saattaa tuoda tutusta ihmisestä esiin yllättäviä piirteitä – yksi raivostuu hävitessään kun toinen ei ole siitä millänsäkään ja kolmas on voittaessaan sietämättömän ylimielinen. Digitaaliset pelit ja interaktiivinen tarinankerronta vain syventävät tätä kiehtovaa tutkimuskenttää. Voimme turvallisella tavalla testata kuinka reagoimme pelottaviin, stressaaviin ja uhkaaviin tilanteisiin, nopeatempoiseen toimintaan, epäonnistumisiin ja turhautumiseen tai vaikkapa surkeaan tarinankerrontaan. Lähestymistapani kuvastaakin pitkälti sitä, minkälaiset asiat ihmisissä minua kiinnostavat. Miten ihmiset tulkitsevat tunteita ja reagoivat niihin? Mihin pelinkehittäjät tällaisia mahdollisuuksia käyttäisivät? Mallissani korostuvat liikkeen ja kehonkielen tarkastelu kirjoittamisen ja lukemisen sijaan koska koen, etten olemassa olevien pelien kautta pysty vielä tutkimaan näitä asioita.

Crawfordin syyt vuorovaikutuksen syventämisestä unelmointiin poikkeavatkin siis omistani aikalailla. Siinä missä hän hakee mielekkäämpää pelikokemusta, itse etsin vain moniulotteisempaa rottakoetta jolle altistaa ihmisiä. Tästä huolimatta katsoisin, että lopullinen tavoitteemme on kutakuinkin sama. Voimme auttaa toisiamme. Monipuolisempi vuorovaikutus ei ylipäätään palvele pelkästään pelejä. Vaikka opinnäytetyö keskittyikin interaktiiviseen tarinankerrontaan, on toimivasta ja uskottavasta hahmojen välisestä kanssakäymisestä hyötyä muuallakin. Erilaiset opetuskäyttöön tarkoitetut simulaatiot ja käyttäytymistä tutkivat psykologiset kokeet ovat tästä hyviä esimerkkejä.

Kuluu todennäköisesti vielä hyvän aikaa ennen kuin valtavirran peleissä nähdään mitään kuvitelmani kaltaista. Käsitukset siitä miten asiat tulisi kulloinkin tehdä, ovat hyvin pinttyneitä. Suurten budjettien takana ovat suuret yhtiöt, jotka ovat nihkeitä muuttamaan käy-



täntöjään ja tutkimaan uusia mahdollisuuksia – niihin kohdistuu kuluttajilta niin voimakkaita odotuksia, että on helpompaa ja turvallisempaa pelata varman päälle. Pienemmissä tuotannoissa rahat taas ovat niin tiukilla, ettei kokeiluun ole kirjaimellisesti varaa. On parasta keskittyä tekemään hyvin jotain sellaista joka tiedetään toimivaksi. Onneksi erilaiset joukkorahoitusmahdollisuudet ovat kuitenkin antaneet tilaa tuoreille ideoille. Kokeellisempiakaan lähestymistapoja interaktiiviseen tarinankerrontaan ei tarvitse pelätä kun tiedetään jo valmiiksi että sille on yleisöä ja kysyntää.

Interaktiivinen tarinankerronta ja tekoäly tulevat varmasti aina kiehtomaan minua. Huomaan yhtenäen pohtivani miten niissä voitaisiin soveltaa tutkimustietoa milloin eläintenkoulutuksesta, milloin ihmislapsen kehityksestä ja oppimisesta. Sen viehätys piilleekin juuri laaja-alaisuudessa ja monipuolisuudessa. Olisi hauska nähdä että sen potentiaalia alettaisiin todella hyödyntää yhä erilaisempiin käyttötarkoituksiin. Teknologian kehitys ja peliteollisuuden kasvu ovat nostaneet sen todella rahanarvoiseksi taiteen haaraksi vasta viime vuosikymmeninä. Jäänkin mielenkiinnolla odottamaan mihin suuntaan hamojen vuorovaikutus interaktiivisessa tarinankerronnassa kehittyy.

## LÄHTEET

[1] "The Dragon Speech" < <http://n42c.com/2014/03/02/thedragonspeech/> > 1.4.2016

Chris Crawfordin luennon englanninkielinen litterointi.

[2] *Journey*. PlayStation 3:lle 13.3.2012 julkaistu peli. Kehittänyt: Thatgamecompany. Julkaisija: Sony Computer Entertainment.

[3] Andrew S. Gordon and Melissa Roemmele "An Authoring Tool for Movies in the Style of Heider and Simmel" in Alex Mitchell, Clara Fernández-Vara, David Thue (Eds.) *Interactive Storytelling 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2014 Singapore, Singapore, November 3-6, 2014 Proceedings*, Springer International Publishing Switzerland 2014, LNCS 8230, pp. 49-60.

[4] Sercan Şengün "Silent hill 2 and the curious case of invisible agency" in Hartmut Koenitz Tonguc Ibrahim Sezen Gabriele Ferri Mads Haahr Digdem Sezen Güven Çatak (Eds.) *Interactive Storytelling, 6th International Conference, ICIDS 2013 Istanbul, Turkey, November 2013 Proceedings*, Springer International Publishing Switzerland 2013, LNCS 8230, pp. 180-185.

