

5

Räätälöityjä kaavoja toden ja fantasian rajoilla

Romanssimekaniikat *Dragon Age* -roolipelisarjassa

Hanna-Riikka Roine, ORCID: 0000-0001-7959-4611

Niille, jotka eivät tunne digitaalisia pelejä, peliromanssit saattavat herättää mielikuvan lähinnä pelastettavasta prinsessahahmosta toiminnan motivoijana, mutta nykytodellisuus on hyvin toisenlainen. Etenkin digitaalisissa roolipeleissä romanssit ovat 2000-luvun aikana nousseet olennaiseksi osaksi pelattavaan hahmoon samastumista. Hahmon roolissa fiktiivisessä pelimaailmassa toimiminen on paitsi roolipelit omaksi genrekseen erottava piirre (Hitchens & Drachen 2009, 7), myös keskeinen pelikokemusta jäsentävä kehys (ks. Roine 2016). Kuten seksuaalisuutta ja sen ilmaisemista digitaalisissa peleissä tutkinut Mia Consalvo on Janet Murrayn ja John Banksin sanoja mukaillen todennut, peli ”ei ole yksinkertaisesti teksti luettavaksi, vaan kokemus koettavaksi – ja siksi meidän on otettava huomioon myös pelaamisen performatiivinen taso” (2003, 173).¹ Siinä missä aiempi peliromansseja koskeva tutkimus on enimmäkseen keskittynyt niiden sisällön yksipuolisuuteen ja heteronormatiivisuuteen, tämä artikkeli tarkastelee romansseja osana roolipelihahmon performointia.

Tutkimuksen kohteena on kanadalaisen peliyhtiön BioWaren roolipelisarja *Dragon Age*, jossa on tähän mennessä julkaistu kolme peliä laajennoksineen ja lisäosineen: *Dragon Age: Origins* (2009), *Dragon Age 2* (2011) ja *Dragon Age: Inquisition* (2014).² Pe-

¹ Kaikki käännökset ovat omiani.

² Pelien ja niiden lisäosien ohella *Dragon Agen* fiktiiviseen maailmaan on sijoitettu erilaisia spin off -pelejä, romaaneja, pöytäroolipeli, anime-elokuva, sarjakuva-albumeita ja verkossa julkaistu minisarja. Neljännen

lisarja kuuluu niin sanottuihin AAA-peleihin, joilla tarkoitetaan korkean kehitys- ja markkinointibudjetin pelejä verrattuna suurten julkaisijoiden taloudellisesta tuesta riippumattomien, pienempien yhtiöiden indie-tuotantoihin. J.R.R. Tolkienin *Taru Sormusten herrasta* -teoksen ohella *Dragon Agen* Thedasiksi kutsuttu maailma on tunnetusti saanut vaikutteita George R.R. Martinin *Tulen ja jään laulu* -sarjasta (*A Song of Ice and Fire*, 1996–). Vaikutteet näkyvät niin hahmokavalkadissa – jossa lohikäärmeiden lisäksi esiintyvät muun muassa haltiat, kääpiöt ja maanpäällisen maailman rauhaa syvyyksistä uhkaavat, demoniset ”pimeyden sikiöt” (*darkspawn*) – kuin sarjan tavassa yhdistää toisiinsa eppisiä korkean fantasian elementtejä ja tolkienlaista perinnettä realistisempia ja synkempiä kuvauksia esimerkiksi Thedasin maailmaa hallitsevista instituutioista. Synkkyys näkyy myös suositellussa ikärajassa, joka on kautta pelisarjan K-18.

Menestyksekkäästä tavasta sisällyttää romanssi osaksi digitaalisia roolipelejä on tullut yksi BioWaren tavaramerkeistä. *Baldur's Gate II* aloitti kehityksen vuonna 2000, ja sen merkittäviä seuraajia ovat *Dragon Agen* lisäksi olleet tieteisfantasia *Star Wars: The Knights of the Old Republic* (2003) ja avaruusoopperatrilogia *Mass Effect* (2007–2012). Suurin tutkimuksellinen mielenkiinto on tähän mennessä suuntautunut – niin *Dragon Agen* kuin muidenkin BioWaren pelien osalta – erilaisiin heteronormatiivisista romansseista poikkeaviin suhteisiin (ks. esim. Greer 2013; Kang & Yang 2018; Krampe 2018; Siposz 2018; Østby 2017). Ensimmäiseksi avoimesti heteronormista poikkeavaksi hahmoksi mainitaan yleensä *The Knights of the Old Republic* -pelin Juhani-lesbo. Käsittelemi kietoutuukin tässä artikkelissa tiiviisti kysymykseen siitä, miten todellisen maailman ja pelimaailman välinen rajankäynti piiryy esiin romanssimekaniikkojen toteutuksessa ja niistä käytävissä keskusteluissa. Toisaalta pyrin tuomaan aiempaa peliromanssitutkimusta monivivahteisempaa näkökulmaa tähän rajankäyntiin suhteuttamalla *Dragon Age* -sarjan romansseja laajempaan romanssitraditioon, jota tämä kokoelma kartoittaa.

Todellisen ja fiktiivisen maailman rajankäyntiin huomionsa kiinnitti jo romanssitutkimuksen klassikko, Janice A. Radwayn *Reading the Romance* (1991). Teoksensa loppuksi Radway esittää painokkaana johtopäätöksensä, että tekstien itsensä ohella tutkijoiden olisi tarkasteltava sitä, ”kuka niitä ostaa, miksi, ja millaiset yhteiskunnalliset voimat ja markkinoiden vaatimukset mediaa eteenpäin työntävät” (1991, 221–222). Tutkimuksessaan siitä, ketkä ja miksi romanssikirjallisuutta lukevat, Radway myös toteaa, että romanssit yhtä aikaa toimivat pakona arjesta ja auttoivat lukijoita pyrkimyksissä ymmärtää todellisessa elämässä kohdattuja ilmiöitä, kuten naisvihaa ja väkivaltaa (mt. 61, 72).

Vastaavanlaisia huomioita on esitetty fantasiafiktiostakin. Digitaalisten roolipelien kohdalla romanssit tarjoavat tämänkaltaisen kahtalaisuuden tarkasteluun erityisen kiinnostavan tulokulman, sillä ne kietoutuvat hyvin henkilökohtaisella tavalla pelihahmoon samastumiseen ja tämän roolissa toimimiseen. Vaikka pelaajat tekevät hahmon roolissa lukemattomia asioita, joita he eivät tekisi tai edes voisi tehdä arjes-

pelin, *Dragon Age: Dreadwolf*, julkaisuajankohdasta ei ole vielä varmuutta.

saan (kuten tappavat ihmisiä tai metsästävät lohikäärmeitä), romanssien kohdalla vastaavien rajojen vetäminen on vaikeampaa ja mahdollisesti siksi hämmäntävää tai kiusallisempaa. *Mass Effect* -pelin hegemonisesta maskuliinisuudesta kirjoittanut Theresa Krampe (2018) tiivistääkin, että pelit paitsi ovat niitä ympäröivien sosiaalisten todellisuuksien muovaamia ja mahdollistamia, myös toisintavat arkaamme ohjaavia valtarakenteita – ja näin voivat tarjota vaihtoehdoisen tilan rakenteiden tutkimiseen ja kenties kyseenalaistamiseenkin. Tästä syystä digitaalisten pelien romanssien tarkastelu on syytä tuoda osaksi laajempaa romanssitradition tutkimusta.

Romanssit pelihahmon rakentajina *Dragon Age* -peleissä

Kuten edellä mainitsin, BioWare on niittänyt mainetta romanssien kirjoittamiseen kunnianhimoisesti suhtautuvana peliyhtiönä. Romanssit ovat olleet toki olleet muodossa tai toisessa osa digitaalisia pelejä jo ainakin 1980-luvun alusta lähtien: ne ovat voineet olla osa ennalta määrättyä tarinalinjaa, valinnaisena (tai toisinaan haarautuvana) sivujuonena päätarinalle tai pelimekaniikkana (ks. Waern 2010). Varsinkin suurelle yleisölle suunnatuissa valtavirtapeleissä romansseissa ovat korostuneet paitsi heteronormatiivinen miesnäkökulma, myös romanssitarinan samastuminen naisen pelastamiseen tai vähintäänkin valloittamiseen. Niin *Donkey Kong* (1981, Nintendo) kuin sitä seuranneet *Super Mario* -tasohyppelypelit noudattelevat kaavamaista ”pelasta prinsessa” -taustatarinaa, *The Secret of Monkey Island* -seikkailupelin (1990, LucasArts) keskiössä on pelattavan hahmon, Guybrush Threepwoodin pyrkimys pelastaa ihastuksensa Elaine Marley ja pelihistorian suosituimmassa japanilaisessa roolipelissä, *Final Fantasy 7*:ssä (1997, Square Enix) kevyt romanssimekaniikka valtaosin keskittyy pelattavan Cloudin ja useampien naishahmojen välisiin suhteisiin. Elämäsimulaatiopeli *The Sims* (2000, Maxis) ja sitä seurannut pelisarja on tarjonnut huomattavasti laajemman näkökulman seksuaalisuuden kirjoon, mutta kuten sitä artikkelissaan tarkasteleva Consalvo huomauttaa, *The Sims*issa seksuaalisuus näytetty lähinnä ”aktiiviteettina” identiteetin sijasta (2003, 191).

Vanhempien pelien heteromiehillä sovitettu näkökulma selittyyne osittain sillä, että heidät on oletettu niiden keskeisimmäksi kohderyhmäksi.³ Monet edellä lueteltuja tuoreemmatkaan roolipelit eivät silti tarjoa kovin suurta romanssien tai seksuaalisuuden kirjoa. *Deus Ex: Human Revolution* (2011, Eidos Montreal) pitää sisällään rikkaasta kyberpunk-maailmastaan huolimatta hyvin tutunoloisen troopin menetettyä tyttöystävänsä surevasta miessankarista, ja ihmissuhdekuvauksesta kiiteltykin *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015, CD Projekt Red) mahdollistaa ainoastaan naishahmojen viettelyn mieshahmon roolissa. Avoimen maailman roolipeli *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Game Studios) puolestaan sallii pelihahmon avioliiton lähes

³ Sama ajatus kohderyhmästä saattaa olla yksi syy siihen, miksi varsinaiseen romanssigenreen luettavien pelien markkinat ovat suhteellisen pienet huolimatta genren valtavasta suosiosta esimerkiksi kirjallisuuden muodossa. Erilaisia ”deittailusimulaattoreita” julkaistaan kyllä tasaisesti etenkin Japanissa.

mitä tahansa sukupuolta ja lajia olevan hahmon kanssa, mutta käytännössä poistaa naimisiinmenosta romantiikan, sillä puolison rooli on lähinnä olla yksi pelihahmon varoja ja bonuksia tuottavista elementeistä.

Ei siis ole ihme, että BioWare-pelien tavat erottua valtavirrasta etenkin heteronormista poikkeavan seksuaalisuuden ja seksin kuvauksessa on herättänyt tutkijoiden mielenkiinnon – jopa siinä määrin, että pelien ”edistyksellisyyden” yhdeksi merkittävaksi mittariksi näyttäisi nousevan se, kuinka tasapuolisesti heteronormista ja siitä poikkeavaa seksiä peleissä ja niiden romansseissa esitetään (ks. esim. Østby 2017, 254–255; lista *Dragon Age* -sarjan romanssi- ja flirttailuvaihtoehdoista). Seksi ylipäättään on saanut merkittävästi enemmän huomiota kuin pelien suhteiden romanttisemmat tai psykologiset ulottuvuudet. *Dragon Age 2* -pelin romansseja artikkelissaan tarkasteleva Peter Kelly jopa esittää, että rakkaus ja romanssi ”hankalina, muuttuvina ja vaikeatajuisina käsitteinä voivat olla peliohjelmoinnin ulottumattomissa, ellei pelisuunnittelun rakenteellisia rajoja pystytä ylittämään” (2015, 47). Kellyn (mt.) näkemys onkin, että sääntöihin sidottuina ja näin ollen ”ennalta-arvattavina” pelihahmot eivät kykene tavoittamaan inhimillisen kanssakäymisen ja kemian monia ”vivahteita”. Toisaalta voidaan kysyä, missä määrin romanssigenre ylipäättään pyrkii sosiaalisen arkielämämme todenmukaiseen jäljentämiseen. Niin sanottua ”tosielämää” luontevampi vertailukohde digitaalisten pelien romanssien onnistuneisuutta (tai epäonnistuneisuutta) arvioitaessa on laajempi romanttisen tarinoiden genre ja ympäristö.

Romanssi sisältyy kaikkiin *Dragon Age* -sarjan peleihin sekä päätarinaankin kietoutuvina, valinnaisina juonina että pelimekaniikkana. Romanssien muodostamista varten on oma mekaniikkansa, johon usein viitataan englanniksi ilmauksella ”romance mechanics” tai ”romancing”. Suomeksi olisi mahdollista puhua romanssimekaniikan ohella vaikkapa parittamismekaniikasta, sillä mekaniikka koskee romanttisen suhteen muodostamisen ja etenemisen sääntöjä kahden hahmon, pelattavan ja ei-pelattavan, välillä. Sanana mekaniikka viittaa tietenkin pelimekaniikkaan, eli lyhyesti sanottuna siihen, millainen toiminta peleissä sääntöjen puitteissa on mahdollista – ja suotavaa. Pelimekaniikka nimittäin tyypillisesti pitää sisällään erilaisia pisteitä tai muita saavutuksia laskevia tai arvottavia järjestelmiä, jotka roolipeleissä liittyvät erityisesti pelihahmon kehittämiseen vahvemmaksi ja osaavammaksi. Kuten digitaalisen fiktion tutkija Noah Wardrip-Fruin (2009, 7) on todennut, digitaalisessa ympäristössä nimenomaan prosessien luominen on keskeinen osa tekijän työtä. Pelien romanssejakaan tutkittaessa ei ole olennaista pelkäämistään se, mitä pelaajalle audiovisuaalisin keinoin esitetään, vaan millaiseen toimintaan suunnitellut prosessit tai mekaniikat pelaajan pelihahmon roolissa kutsuvat.

Kirjallisuuden ja elokuvan kaltaisiin mediuimeihin verrattuna digitaalisessa ympäristössä keskiössä on objektien ja käyttäytymisten mahdollisimman tehokas abstrahointi (ks. Murray 2011, 54). Pelimekaniikka sinänsä ei edellytä digitaalista ympäristöä tässä mielessä: klassisen pöytäroolipelin *Dungeons & Dragonsin* ensimmäinen painos (1974, Gyax & Arneson) oli jo vaikutusvaltainen siinä, kuinka se abstrahoi ihmispersoonallisuuden kokoelmaksi ominaisuuspisteitä ja esitti henkilökohtaisen kasvun elämänkokemuksen myötä kokemuspisteiden keräämisenä ja ”tasojen” nos-

tamisena. Erilaisten kokemusten kautta kasvavan pelihahmon roolissa toimiminen on myös *Dragon Age* -pelin merkitykset kokoava kerronnallinen ja performatiivinen kehys. Niissä, kuten valtaosassa muitakin digitaalisia roolipelejä, keskeisessä asemassa on niin sanottu quest-rakenne: pelaaja suorittaa erilaisia pakollisia tai valinnaisia (usein varsin toisteisiakin) tehtäviä, jotka kaikki kasvattavat pelihahmon taitoja ja kykyjä, ja samalla muokkaavat pelin maailmaa (*world state*) sekä vievät eteenpäin pelin sisäänrakennettua tarinaa (*main quest*).

Dragon Age -peleissä ne valinnat, joita pelaaja tekee tehtäviä suorittaessaan, vaikuttavat esimerkiksi siihen, keitä Thedasia hallitsevien instituutioiden johtoon nousee, kumpaa osapuolta koko pelisarjan läpi kulkevassa maagien ja heitä hallitsemaan pyrkivän kirkon (*Chantry*) konfliktissa tuetaan ja näin nostetaan vahvempaan asemaan, ja miten erilaisten ei-pelattavien hahmojen elämänkulut etenevät pelihahmon ohella. Sarjan laajempi tarinakaari jatkuu löyhästi pelistä toiseen, ja edellisessä pelissä tehdyt valinnat voivat vaikuttaa myös pelaajan seuraavaksi pelaamiin myöhempiin osiin. Erilaisten valintojen hallinnoimista ja visualisoimista helpottamaan onkin luotu selainpohjainen *Dragon Age Keep* -palvelu, johon kaikki pelaajan tekemät valinnat seurauksineen arkistoituvat ja jossa niitä voi myös muokata.

Ajatus roolipeleistä henkilökohtaisen kasvun abstrahointina avaa mielenkiintoisen näkökulman romanssien merkitykseen niissä. Kulttuurintutkija Catherine M. Roach esittää populaarikulttuurin romansseja kartoittavan teoksensa lähtökohtana, että romanssitarina on nimenomaan kulttuurinen tarina: se tarjoaa koherenssia ja merkitystä niin ihmisten kokemusmaailmalle kuin sille, miten rakkautta representoidaan esimerkiksi populaarikulttuurissa (2016, 4). Siinä missä edellä kuvattua quest-rakennetta pidetään roolipeleissä pelaajan toimintaa ohjaavana kulttuurisena mallina kasvusta, romanssitariinaan siinä mielessä kuin Roach siitä puhuu – opastava teksti siitä, kuinka naisten ja miesten pitäisi muodostaa suhteita keskenään (mt. 3) – ei ole juurikaan kiinnitetty huomiota. Sen Oikean etsiminen ja löytäminen voidaan toki yhtä lailla nähdä questina, sankarin esteitä täynnä olevana matkana kohti tiettyä tavoitetta.

Romanttiset suhteet ja yleviä päämääriä tavoittelevat sankarit kietoutuivatkin yhteen jo keskiajan ritarromaaneissa (*chivalric romance*), joita voidaan pitää paitsi myöhemmän romanttisen fiktion, myös nykyisen fantasiagenren ja *Dragon Agen* tyyppisten roolipeliensäkin varhaisina edeltäjinä. *Dragon Age* -sarjassa tämä tausta tunnustetaan hieman humoristisella tavalla *Inquisition*-pelissä, joissa yksi romanssille avoimista hahmoista, Cassandra Pentaghast, paljastuu säälimättömän soturin kuorensa alla ”ideaaliromanssista” haaveilevaksi naiseksi. Jotta romanssi hänen kanssaan olisi mahdollista aloittaa, Inkvisiittoriksi (*Inquisitor*) nimitettävän pelihahmon on hankittava runokirja, kukkia ja ”Thedasin romanttisimmat kynttilät”.⁴

Roachia mukaillen voidaan joka tapauksessa esittää, että (ainakin länsimaisessa kulttuurissa) romanttisen rakkauden etsiminen ja löytäminen ovat osa ihmisen

⁴ Runokirja, kukat ja kynttilät on suhteellisen alleviivaavasti hankittava osana valinnaista ”The Ideal Romance” -sivutehtävää sen jälkeen, kun Cassandra on ilmoittanut pelattavalle hahmolle, ettei ole varma, kykeneekö tämä hänen toivomaansa ”satukirjaromanssiin” (*storybook romance*).

elämänkulusta ja -kokemuksesta kerrottavaa ja sitä monin tavoin myös jäsentävää kulttuurista tarinaa. Toisin kuin romanttiset romaanit ja elokuvat, *Dragon Age* -sarjan kaltaiset roolipelit eivät keskity niinkään tietynlaisten romanssien (tai juonikuvioiden) rakenteluun vaan ensisijaisesti pelihahmon kehittämiseen ja tämän roolissa pelimaailmassa toimimiseen. Pelien romanssit ovat siis yksi – joskin valinnainen – rakennuspalikka pelihahmon identiteetissä ja tavassa toteuttaa sitä pelimaailman puitteissa. Samoin kuin peleissä suoritettavat muutkin tehtävät, romanssien läpipeluu antaa kokemuspisteitä ja ”saavutuksia”.

Tämä korostaa myös tapaa, jolla digitaalisten roolipelien romanssit eroavat esimerkiksi romanssikirjallisuudesta suhteessa niin sanottuun sankariin tai sankarittareen. Siinä missä romanssikirjallisuuden päähenkilö on usein mahdollisimman tavallinen tai ainakin mahdollisimman monenlaiselle lukijalle samastuttava, roolipelattava hahmo on monesti paitsi koko maailman pelastamiseen kykenevä poikkeusyksilö, joka nousee mitättömyydestä suuruuteen, myös pelaajan pitkälti muokattavissa. *Dragon Age* -pelin alussa pelaaja valitsee pelattavan hahmon sukupuolen, etunimen, lajin ja luokan⁵ ja on tämän jälkeen vapaa muokkaamaan hahmon ulkonäköä hyvinkin yksityiskohtaisin työkaluin. Näistä ainoastaan sukupuoli lähtökohtaisesti vaikuttaa siihen, kenen kanssa pelihahmo voi solmia romanssin, vaikkakin *Inquisition*-pelissä on kaksi hahmoa, joiden romanttinen kiinnostus rajoittuu vain tiettyihin lajeihin.

Dragon Age -peleistä ensimmäinen, *Origins*, on romanssimekaniikaltaan suoraviivaisin. Pelattava hahmo, Vartija (*Warden*; nimi on viittaus hahmon jäsenyyteen Harmaat Vartijat -killassa), voi pyrkiä aloittamaan romanttisen suhteen jonkun ryhmäänsä kuuluvan ei-pelattavan hahmon kanssa. *Origins*-pelissä mahdollisia ryhmän jäseniä on yhdeksän, ja näistä neljä avoimia romanssille. Näistä neljästä kaksi on biseksuaalisia ja kaksi vain joko mies- tai naispuolisen hahmon vieteltävissä. Kuten suurin osa BioWaren roolipeleissä tehtävistä, pelin kulkua ja tapahtumia eteenpäin vievistä ja määrittävistä valinnoista, myös romansseihin liittyvät valinnat tehdään osana pelidialogia. Pelidialogi, jota on kutsuttu myös dialogipuuksi, pohjautuu pelimoottorin prosesseihin, joita Wardrip-Fruin on nimittänyt ”operationaaliseksi logiikaksi” (2009, 46). Graafiselta toteutukseltaan se on *Originsissa* lista erilaisia vastausvaihtoehtoja (kuva 1) ja kahdessa jälkimmäisessä pelissä niin sanottu dialogipyörä.

⁵ *Origins*- ja *Inquisition*-peleissä pelaaja voi valita hahmonsa lajiksi ihmisen ohella haltian (*elf*), kääpiön (*dwarf*) ja *Inquisitionissa* lisäksi qunarin (Thedasissa elävä suurikokoinen, kahdessa myöhemmässä pelissä myös sarvipäinen, soturikansa). *DA2*-pelissä hahmo voi tarkemmin rajatun, Hawken perheeseen keskittyvän taustatarinansa vuoksi olla ainoastaan ihminen. Lajin ohella pelaaja valitsee kaikissa peleissä hahmon pohjaluokan – Soturi (*Warrior*), Maagi (*Mage*) tai Varas (*Rogue*) – joka määrittää pelattavan hahmon erityisaidot sekä ase- ja varusteluokan. Sekä valittu laji että pohjaluokka vaikuttavat pelihahmon taustatarinoihin pelin alussa: esimerkiksi *Origins*-pelissä on kuusi erilaista aloitusta hahmon lajin perusteella.



Kuva 1. Wardenin vastausvaihtoehdot Lelianan sanottua: "You're welcome to join me, of course. The Maker says we must share our blessings", mikä on suora kutsu seksiin. Vaihtoehdot ovat "Well, I'm not going to say no to sharing of blessings", "Are you sure this is what you want?" ja "Actually, maybe this is not appropriate." Kuvakaappaus pelivideosta "Dragon Age: Origins – Female Romance with Leliana (Full HD)", *Unknown Knoedel* (20.6.2010) Youtube-palvelussa.

Jokaisessa *Dragon Age* -pelissä romanssien aloittaminen tapahtuu "oikeita" dialogivaihtoehtoja valitsemalla, mutta *Origins* on näiden suhteen kaikkein yksinkertaisin: romanssin aloittamiselle on kaksi tilaisuutta, joista toinen avautuu vieteltävän hahmon niin sanotun kumppanitehtävän (*companion quest*) päättämisen jälkeen. Kumppanitehtävät ovat BioWaren roolipeleissä pelihahmon lähimpiin kuuluvien, ei-pelattavien hahmojen henkilökohtaiseen elämään (tyypillisesti menneisyyteen) liittyviä valinnaisia tehtäviä. Niiden suorittaminen *Dragon Age* -peleissä kuitenkin nostaa pelattavan hahmon arvostusta kyseisen kumppanin silmissä, jota mitataan "arvostusasteikolla" (*approval rating*). Romanssien ohella luokitus vaikuttaa esimerkiksi siihen, kuinka sitoutunut kumppani on osaksi pelattavan hahmon ryhmää ja sen päätehtävää (joka *Originsissa* on maan uumenista nousevan arkkidemonin pysäyttäminen), millä voi olla merkitystä esimerkiksi pelien loppuun sijoittuvien suurempien taistelujen kannalta. *Origins*-pelissä arvostusasteikko ilmoitetaan pelaajalle paitsi liukuvana pisteasteikkona osana ei-pelattavan hahmon tietoja (alin -100, ylin 100) (kuva 2), myös sanallisena kuvauksena hahmon asennoitumisesta pelattavaan hahmoon (Hostile/Neutral/Warm/Friendly, romanssissa Interested/Care/Adore/Love).

Yksinkertaisin tapa nostaa pelihahmon arvostusta asteikolla *Originsissa* on antaa kumppanille lahjoja, joita pelimaailmasta voi ostaa ja löytää. Lahjat vaihtelevat eri hahmojen luonteen ja kiinnostuksenkohteiden mukaisesti, ja pelaajan on itse pääteltävä, mikä sopisi millekin hahmolle. Niin pisteasteikkoa kuin sanallista kuvausta seuraamalla pelaaja pysyy selvillä siitä, kuinka onnistuneesti hän on onnistunut "parittamaan" pelihahmonsaa valitsemalleen kumppanille, mutta ei-pelattavien hahmo-

jen kiinnostus toki välittyy myös heidän käytöksestään ja puheestaan pelihahmolle. Kun ei-pelattavan hahmon arvostus on noussut tarpeeksi ja kumppanitehtävä on tehty, pelihahmo voi – jälleen oikeilla dialogivalinnoilla – aloittaa varsinaisen romanssin, eli ”viettää yön” valitsemansa kumppanin kanssa.

Koska pelihahmon on roolipeligenren puitteissa oltava mahdollisimman pitkälle pelaajan muokattavissa, romanssille avoimet hahmot on peleissä kirjoitettava monipuolisuutta ajatellen. Annika Waern onkin huomauttanut, että *Originsin* pääasialliset suhteet pelaajan ja romanssille avointen hahmojen välillä ”on suunniteltu sopimaan pikemminkin pelaajalle kuin henkilöhahmoille” (2010). Suunnittelijoiden on huomioitava identiteetiltään erilaiset hahmot hyvin laajassa mielessä: erilaisten seksuaalisten suuntautumisten ohella on huomioitava myös se, millaisia persoonia pelaajat mahdollisesti haluavat ja kykenevät hahmoistaan luomaan. *Originsin* biseksuaalit hahmot, entinen bardi Leliana ja salamurhaajahaltia Zevran Arainai, esimerkiksi edustavat täysin päinvastaista asennetta parisuhteeseen ja seksiin: siinä missä Zevran on railakas ja seksiin mutkattomasti suhtautuva, Leliana on vakava, hyveellinen ja uskonnollinen. Leliana ei ole kiinnostunut lyhyestä suhteesta eikä ole nopeasti valmis fyysiseen kanssakäymiseen.

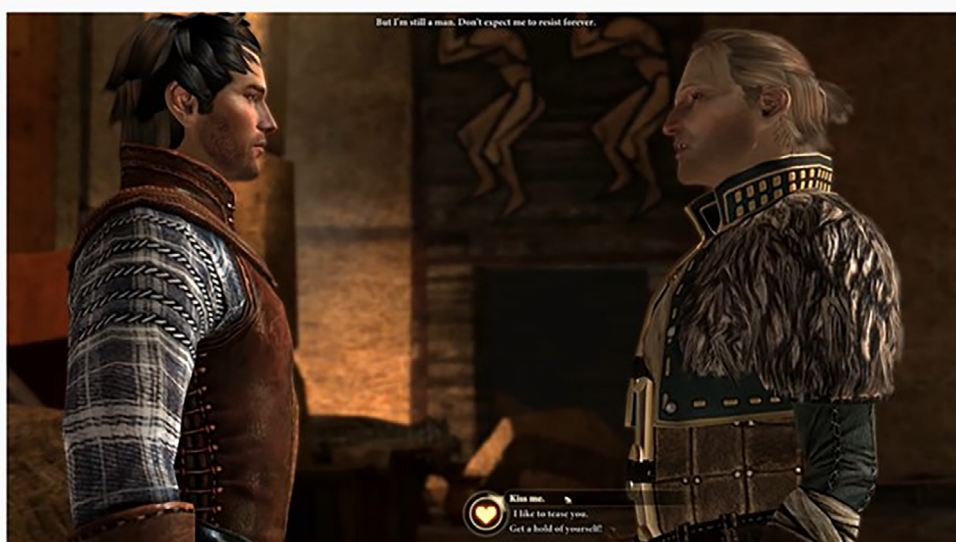
Pelimekaniikan näkökulmasta tämä tarkoittaa sitä, että romanssin aloittaakseen pelaajan on ensin suoritettava kumpikin hänen kumppanitehtävistään, ja Lelianan arvostuksen on oltava asteikolla 91 tai korkeampi. Zevran sen sijaan on suostuvainen seksiin ilman minkäänlaista lupausta sitoutumisesta, mikäli arvostus on kohtuullisella tasolla, mutta hänenkin kanssaan on mahdollista siirtyä monogamiseen, ”vakavampaan” romanssiin pelaajan niin halutessa. Zevran myös hyväksyy flirttailun muiden romanssille avointen hahmojen kanssa, mutta Leliana hyvin nopeasti ilmaisee mustasukkaisuutensa ja pyytää Vartijaa tekemään päätöksensä. Hahmon rakentamisen ja fiktiiviseen maailmaan eläytymisen ohella pelaajan mahdollinen halu ”avata” kaikki pelin mahdollisuudet ja tarinalinjat voi lisäksi ohjata valitsemaan vähemmän rajoittavan romanssivaihtoehdon, vaikkakin yhteen romanssiin ohjaaminen mekaniikan tasolla saattaa lisätä pelaajien halua pelata peli uudelleen läpi toisenlaisia valintoja tehden.

On syytä huomioida myös se, että tavat, joilla peliromanssit on suunniteltu osaksi pelin laajempaa tarinaa, vastavuoroisesti ohjaavat pelaajaa: *Originsissa* heteroromanssit kuninkaan äpäräpoika Alistairin ja mystisen ”eränmaan noidan” Morriganin välillä on kirjoitettu huomattavasti isompaan rooliin suhteessa pelin päätarinaan. Queer-pelaamisen tarjoumia (*affordance*) tutkinut Stephen Greer (2013, 14) jatkaa Waernin ajatusta pelaajalle suunnitelluista hahmoista kysymällä, onko esimerkiksi Zevranin kaltaisen hahmon kirjoittaminen peliin tavalla, joka antaa monenlaisille pelaajille mahdollisuuden heijastaa romanttisia mieltymyksiään häneen, merkki siitä, että queer-pelaaja on oletettu osaksi pelin kohderyhmää. Seuraavaksi siirryn pohtimaan sitä, mitä tällainen todellisen maailman ja pelimaailman rajoilla liikkuva kysymyksenasettelu voi avata *Dragon Age* -roolipelien romansseista ja niistä käytävistä keskusteluista.

Peliromanssit toden ja fantasian rajoilla

Pelitutkimuksessa on usein kiinnitetty huomiota todellisen maailman ja pelin sisäisen logiikan alueelle sijoittuvan toiminnan väliseen häilyvään rajanvetoon. Pelitutkimuksen klassikkoa, Johan Huizingan *Homo Ludens* -teosta mukaillen voidaan sanoa, että se mikä erottaa pelit yhtäältä ”vakavammista” olemisen tavoista ja toisaalta puhtaista fantasioista on niiden monimerkityksisyys (*ambiguity*): pelaaja on yhtä aikaa sijoittuneena arkiseen maailmaan ja pelin maailmaan, ja on vielä tietoinen tästä kokemuksensa kahtalaisuudesta (1955, 18; ks. myös Frissen et al. 2015, 18). Romanssien kohdalla tämä rajankäynti näkyy esimerkiksi siinä, millaisia romansseja pidetään ”realistisina” ja siinä, kuinka pelimaailman sisäinen logiikka toisinaan saattaa törmätä pelaajan käsityksiin arkisen maailman toiminnasta.

Dragon Age -sarjan kohdalla tämä rajankäynti tuli erityisen selvästi näkyviin, kun *Dragon Age 2* herätti ilmestyessään hämmäntävän voimakkaita vastareaktioita siitä, että sen kaikki romanssille avoimet hahmot oli kirjoitettu biseksuaaleiksi. Erityisesti Anders-maagin aggressiiviseksi koettu kiinnostus miespuolista pelihahmoa Hawkea kohtaan (kuva 2) kirvoitti pieneltä osalta pelaajista kommentteja, että BioWare olisi hylännyt keskeisen kohderyhmänsä, heteromiehet (Kelly 2015, 46). Tämä oli hieman yllättävä reaktio siinä mielessä, että jo *Origins* käytti biseksuaalisuutta pääasiallisena keinona samaa sukupuolta olevien pariin romanssien luomiseen. Syy tähän oli ensisijaisesti taloudellinen, sillä samoja hahmoja voitiin käyttää niin nais- kuin miespuolistenkin pelihahmojen romansseissa (ks. Holmes 2016, 127).



Kuva 2. Anders toteamassa Hawkelle: ”But I’m still a man. Don’t expect me to resist forever”, johon Hawke voi vastata joko ”Kiss me”, ”I like to tease you” tai ”Get a hold of yourself!” Kuvakaappaus pelivideosta ”Dragon Age 2 – Anders and Hawke (male) First Kiss”, Kamalh820 (9.3.2011) Youtube-palvelussa.

Miespuolisesta Hawkesta avoimesti kiinnostunut Anders nostikin esiin tavan, jolla Thedasin fiktiivisen maailman toiminta törmäsi joidenkin pelaajien arkimaailman käsityksiin siitä, kuinka samasta sukupuolesta romanttisesti kiinnostuneiden ihmisten tulisi toimia. Monet pelien romanssimekaniikkoja tutkineet ovat huomioineet, että etenkin miesten välinen romanttinen kanssakäyminen ja seksi on huolellisesti ”piilotettu” valinnaisesti pelattavaan sisältöön.

Homoseksuaalisuuden ja sukupuolen representaatioita *Mass Effect*- ja *Dragon Age*-sarjoissa väitöskirjassaan tarkasteleva Kim Johansen Østby (2017) tekeekin hyödyllisen erottelun ”julkisen” ja ”yksityisen” pelimaailman välillä: siinä missä julkiset pelimaailmat yleensä perustuvat heteronormatiivisiin oletuksiin, yksityiset pelimaailmat saattavat sisältää monenlaista tästä normista poikkeavaa sisältöä. Krampe (2018) nostaa samaan tapaan esiin *Mass Effect* -pelit läpäisevän miehisen katseen (*male gaze*): hyvä esimerkki tästä ovat yksi sarjan tietesfiktioisista kansoista, asarit, jotka ovat sukupuolettomia, mutta ”sattumalta” ulkomuodoltaan viehättävien ihmisnaisten kaltaisia. Koska pelit – toisin kuin romaanit tai elokuvat – voivat sisältää valinnaista materiaalia, jota pelaajien on aktiivisesti etsittävä, valtavirran peliteollisuus lähestyy uudenlaista liberaalia konservatiivisuutta: peleissä on heteronormista poikkeavaa sisältöä, mutta se on helppoa ohittaa tai jopa kokonaan jättää väliin (Østby 2017, 399).

Valinnaisesta sisällöstä ja monia erilaisia pelityylejä mahdollistavasta roolipeligenrestä johtuen *Dragon Age* -sarjan pelit voi yhtä lailla pelata läpi ”perinteisinä heteroseksuaalisina, miehisinä sankarifantasioina” kuin ”urauurtavina, heteronormista poikkeavina kertomuksina, joissa queer sankari pelastaa maailman” (Østby 2017, 410). Vastaavia näkökulmia on nostettu esiin myös suhteessa sukupuoleen, sillä kaikki *Dragon Age* -pelit on mahdollista pelata niin mies- kuin naispuolisellakin hahmolla ilman, että tämä vaikuttaa pelin kulussa muuhun kuin siihen, keiden kanssa hahmo voi aloittaa romanttisen suhteen. Tämä on nähty toisaalta voimauttavana piirteenä: Thedasissa homofobiaa ei juurikaan esiinny eikä eri sukupuoliin suhtauduta eri tavoin. Toisaalta, kuten Adrienne Shaw on todennut, pelisisältöjen laaja valinnaisuus ei lisää esimerkiksi normista poikkeavan seksuaalisuuden representaatioita, sillä kaikki yleisöt eivät kohtaa kaikenlaisia hahmoja (2014, 225). Olen kuitenkin samaa mieltä Østbyn (2017, 411) kanssa siinä, että valinnaisuus ei romanssien kohdalla sinänsä ole ongelma, mutta pelien julkiset ja yksityiset maailmat ovat tässä suhteessa edelleen kovin erillisiä. Muutoksiakin on pikkuhiljaa tapahtunut: *Dragon Age* -sarjan viimeisimmässä pelissä, *Inquisitionissa*, Inkvisiittorin lähipiiriin kuuluvan Dorian Pausin homoseksuaalisuus tulee ilmi ilman romanttista sivujuontakin samoin kuin qunarisoturi Iron Bullin mieltymys sadomasokismiin.

Digitaalisten roolipelien valinnainen sisältö ja niiden maailman mukautuminen pelaajan toiminnan mukaan tarjoaa myös mielenkiintoisen vertailukohtan laajempaan kulttuuriseen romanssitarinoiden perinteeseen. Romanssitarinat on nähty ”luovana hengähdystaukona naisille, mielikuvituksellisen leikin tilana” (Roach 2016, 13). *Dragon Age* -pelit – kuten niiden romanssitkin – on tietenkin suunnattu muillekin kuin naisille, mutta ”mielikuvituksellisen leikin tila” kuvastaa hyvin digitaalisten roolipelien suhdetta romansseihin. Kuten edellä totesin, roolipelit mahdollistavat

monenlaisia pelityylejä, ja nämä tyyliä voivat vaihdella paljonkin pelaajasta toiseen – ja myös pelikerrasta toiseen. Pelaajat voivat esimerkiksi keskittyä lähinnä pelin asettamiin haasteisiin ja erilaisiin optimaalisiin strategioihin, olla kiinnostuneimpia pelin kerronnallisista ominaisuuksista tai pyrkiä suorittamaan jokaisen mahdollisen tehtävän sataprosenttisesti (ks. esim. Kim 2004). Niinpä pelaajat eivät välttämättä suhtaudu peliromansseihinkaan samastumiskokemusta painottaen, vaan saattavat leikitellä eri tyyppisillä romanssvaihtoehdoilla tiedostaen pelin luonteen sääntöpohjaisena konstruktiona – tietoisina kokemuksensa kahtalaisuudesta (Huizinga 1955, 18). Pelaaja saattaa esimerkiksi priorisoida kokemuspisteiden maksimoinnin tai siten rakentaa pelattavaa hahmoa nimenomaan fiktiivisenä hahmona, jolla voi olla pelin tarjoaman informaation lisäksi laajempikin pelaajakohtainen tarina.

Dragon Age 2 noudattaa romanssimekaniikaltaan muutoin paljon sitä edeltävää *Originsia*, mutta yksinkertaisemmän arvostuksen mittaamisen sijasta pelissä on asteikko, jonka ääripäitä ovat ”ystävä” ja ”vihollinen” (*friendship/rivalry*). Kelly nimitää tätä asteikkoa ”ludiseksi rakenteeksi”. Tämä rakenne toimii perustana mallille, jossa eri henkilöhahmojen kanssa vuorovaikuttaminen muodostaa ”mitattavan järjestelmän, jonka puitteissa romansseja voi tavoitella” (2015, 55). *Dragon Age 2* painottaa pelidialogia *Originsia* vahvemmin ihmissuhteiden luomisen työkaluna, sillä lahjat elementtinä on jätetty pääosin pois. Tässä mallissa Kelly (mt. 47) kiinnittää huomiota siihen, kuinka peli järjestelmällisesti, prosessien tasolla, ohjaa pelaajaa päättämään, että pääseminen romanttiseen suhteeseen toisen henkilön kanssa on yksinkertaisesti sarja oikeita dialogivalintoja ja tekoja – eräänlainen romanssistrategia. Olen tästä täysin samaa mieltä, mutta toisin kuin Kelly, en näe *Dragon Age* -sarjan kaltaisten roolipelien ensisijaisena tavoitteena rakentaa illuusiota ”realistisesta” rakkaudesta ja romanssista. Sen sijaan, että *Dragon Age* -pelien mekaniikka kertoisi meille jotakin ”todellisista” romansseista, se toimii yhtenä ikkunana siihen, kuinka romanttinen rakkaus populaarikulttuurissamme käsitetään ja mallinnetaan – ja kuinka näillä malleilla voidaan myös pelaajana leikitellä. Erityisen ontuvan Kellyn oletuksesta tekee hänen käsittelemänsä *Dragon Age 2* -pelin kerronnallinen ratkaisu: Hawken seikkailut nimittäin esitetään upotusrakenteena, jota kehystää suosituksen kiiskikirjallisuuden tekijänä tunnetun Varric-kääpiön kuulustelukertomus. Tästä näkökulmasta Hawken solmimat romanssit ovat siis jo lähtökohtaisesti seipitettä.

Kelly vertaa *Dragon Age 2* -pelin romanssimekaniikkaa niin sanottujen ”pelimiesten” (*pickup artist*) kirjoittamiin oppaisiin, joissa ihmisten tapailu ja romanssit esitetään samaan tapaan seurattavina strategioina. Lisäksi niin *Dragon Age* -sarjan kaltaiset pelit kuin pelimiesoppaatkin kohtelevat seksiä palkintona, joka ansaitaan, kun peli pelataan oikein – sen sijaan, että se olisi yksi romanttisen rakkauden osa (2015, 58–59). Kellyn vertauksesta, ja etenkin hänen väitteestään, että *Dragon Age 2* -pelin romanssimekaniikka toistaisi ”loogispohjaisen maskuliinisuuden” (mt.) periaatteita, jää kuitenkin puuttumaan se, että niin romanttinen kirjallisuus kuin romanssigenre laajemminkin ovat kuvanneet ja toisintaneet vastaavanlaisia kaavoja rakkaussuhteissa. Lisäksi seksi (tai tarkemmin yhdyntä) on näyttäytynyt etenkin moderneissa versioissa yhtä lailla palkintona siinä missä avioliitto tai ainakin sitoutuminen pari-

suhteeseen on aiemmin ollut kertomuksen päätepiste. Artikkelini viimeisessä osassa pohdin sitä, millaisia kaavoja *Dragon Age* -sarjan pelien romanssit noudattavat, ja miten ne mahdollisesti eroavat muusta romanssiperinteestä.

Peliromanssien räätälöidyt kaavat

Kelly (2015, 55) toteaa *Dragon Age 2* -pelin romanssimekaniikasta, että vaikka se kykeneekin mahdollistamaan monia erilaisia pelityylejä ja valittuja kulkuja pelin laajemmassa juonessa, yksittäiset romanssit voidaan jakaa kolmeen erilliseen vaiheeseen: Flirttailu – Fyysisyys – Sitoutuminen. Nähdäkseni *Dragon Age 2* -pelin romanssikaava on edellä kuvatun kaltainen ensisijaisesti siksi, että se on täytynyt sovittaa peliin laajempaan rakenteeseen, joka yhtä lailla jakautuu kolmeen ”näytökseen”. Ensimmäisen näytöksen aikana pelattava hahmo Hawke tutustuu ryhmänsä jäseniin (ja flirttailee mahdollisesti useammankin kiinnostuksen kohteensa kanssa), toisen näytöksen kulessa varsinainen ”fyysinen” romanttinen kohtaaminen tapahtuu (mahdollisesti useammankin henkilön kanssa), ja kolmannen näytöksen alussa Hawke on mahdollisesti niin sitoutunut kumppaniinsa, että tämä muuttaa hänen luokseen tai suhde on muutoin vakiintunut. Pelkästään biseksuaalisia, romanssille avoimia hahmoja sisältävä *Dragon Age 2* kuitenkin eroaa romanssikaavoiltaan huomionarvoisella tavalla pelisarjan kahdesta muusta osasta.

Romanssikaavojen erittelyistä tunnetuin lienee Pamela Regisin romanssiromaanien pohjalta rakentama kahdeksan kohdan kaava. Sen mukaan romanssin olennaiset kerronnalliset elementit ovat: jollakin tapaa korruptoituneen yhteisön määrittely (*society defined*), sankarin ja sankarittaren kohtaaminen (*meeting*), viehäytys (*the attraction*), mutta myös este (*the barrier*) heidän välillään, rituaalisen kuoleman hetki (*the point of ritual death*), tunnustaminen (*the recognition*) joka poistaa esteen, sankarin ja sankarittaren rakkauden julkituominen (*the declaration*) toisiaan kohtaan, ja lopuksi heidän kihlautumisensa (*the betrothal*) (2003, 14). Näistä elementeistä romanssitarinan merkitykselle tärkeimpiä ovat Regisin (mt.) mukaan este, konflikti, joka estää sankarin ja sankarittaren liiton, ja rituaalisen kuoleman hetki, joka on kertomuksen kohta, jossa sankarin ja sankarittaren liitto hetkellisesti näyttää täysin mahdottomalta. Vaikka *Dragon Age* -peliin kaikista romansseista on tietenkin löydettävissä Regisin luettelemia elementtejä, on mielenkiintoista, että kaikkein tyylipuhtaimmin kaavaa toteuttavat pelien oletettavasti heteronaispelaajille räätälöidyt romanssit Alistairin (*Origins*) ja Inkquisition sotilaallisen neuvonantajan Cullen Rutherfordin (*Inquisition*) kanssa. Käyn seuraavaksi läpi näistä jälkimmäisen.

Jo Inkvisiittorin ja Cullenin ensikohtaamisen yhteydessä aloitetaan tietyllä tapaa korruptoituneen yhteisön kuvaus, kun Cullen kertoo Inkvisiittorille ahdistavasta menneisyydestään temppeliherrojen ritarikunnan (*templars*) jäsenenä. Tässä tehtävässä hänet on paitsi kasvatettu epäilemään maageja (jollainen Inkvisiittori voi pelaajan taustavalinnoista riippuen olla), myös omistautumaan pyhälle tehtävälle ihmishuhteiden sijaan. Inkvisiittorin ja Cullenin romanssi voi ”parantaa” Cullenin, ellei

rituaalisen kuoleman hetki muodostu liian suureksi esteeksi heidän liitolleen. Hetki koittaa, kun Inkvisiittori saa selville, että traumaattisten kokemustensa vuoksi Cullen ei enää ota temppeleherrojen voimia vahvistavaa, eräänlaiseen maagiseen doping-aineeseen vertautuvaa lyriumia. Tästä syystä hän kärsii vieroitusoireista ja hänen roolinsa Inkvisitiassa on vaakalaudalla. Jos Inkvisiittori káskee Cullenia kaikesta huolimatta jatkamaan lyriumien käyttöä – vieläpä toistamiseen ja ilman lupausta siitä, että pelin päävastustaja Corypheusta vastaan käytävän sodan päätyttyä Inkvisitio yrittää löytää turvallisemman tavan luopua lyriumista – Cullen päättää romanssin sanoen: ”En ole ollut oma itseni Fereldenin jälkeen. Yritin jättää sen kaiken taakseni, mutta en selvästikään tiedä, miten sen tekisin. Niin kauan kuin se ei ole mahdollista, minun ei pitäisi olla kenenkään kanssa.”

Jos rituaalisen kuoleman hetki ylitetään, varsinainen romanssin tunnustaminen on vuorossa, kun Inkvisiittori ja Cullen keskustelevat siitä, mitä sodan päätyttyä tapahtuu. Cullen sanoo haluavansa jatkaa elämäänsä rakastettunsa kanssa, ja sanoo sitten: ”Mutta en tiedä mitä sinä – tai siis, haluatko sinä...” Pelattava hahmo voi vastata tähän joko haluavansa olla Cullenin kanssa, haluavansa olla tämän ystävä tai haluavansa lopettaa suhteen. Jos Inkvisiittori valitsee vaihtoehdoista ensimmäisen, dialogipyörä vahvistaa ”Inkvisiittori valitsee romanssin Cullenin kanssa”, ja seuraa välianimaatio (*cutscene*), jonka aikana Inkvisiittori ja Cullen ryhtyvät harrastamaan seksiä tämän työpöydällä. Tämän jälkeen animaatio siirtyy seuraavaan aamuun, jolloin Inkvisiittori on lähdössä Cullenin viereltä ja he vielä (hieman dialogivalinnoista riippuen) jatkavat rakkaudentunnustuksiaan. Heteronaiselle räätälöityä näkökulmaa vieläpä alleviivaa se, että naispuolinen pelattava hahmo on täydessä vaatetuksessa, kun taas Cullen lepää sängyllä ilman rihmankiertämää (kuva 3).



Kuva 3. Inkvisiittorin ja Cullenin suhde on saanut ”tunnustuksensa”. Kuvakaappaus pelivideosta ”Complete Cullen & Inquisitor Story | Dragon Age: Inquisition”, DanaDuchy (14.8.2017) Youtube-palvelussa.

Cullenin ja Inkvisiittorin romanssi on – *Origins*-pelin Alistair-romanssin tapaan – siinä mielessä poikkeuksellinen *Dragon Age* -peliromanssi, että se on mahdollista päättää parin kihlautumiseen ja naimisiinmenoon *Trespasser*-epilogissa. Suurimmassa osassa pelien romansseja Regisin mainitsemaan ”kihlaukseen” rinnastuu pelihahmon ja romanttisen kiinnostuksen kohteen harrastama seksi, vaikka tästäkin on poikkeuksensa: *Inquisitionin* sekä nais- että miespuoliselle hahmolle avoin romanssi Inkvisition suurlähettiläs Josephine Montilyetin kanssa esimerkiksi huipentuu tämän rakkaudesta kilpakosijan kanssa käytävään kaksintaisteluun ja sen päättävään julkiseen rakkaudentunnustukseen.

Dragon Age -peleistä etenkin *Inquisition* sisältää hyvin vaihtelevia romanssitarinoita. Romanssi ainoastaan naispuolisista haltioista kiinnostuneen Solas-haltian kanssa päättyy Inkvisiittorin osalta aina särkyneeseen sydämeen, kun taas Iron Bullin kulttuurissa seksi ja romanttinen rakkaus eivät liity toisiinsa. Mielenkiintoista on myös se, että vaikka *Dragon Age* -peliromanssit sisältävät kaikki ainakin joitakin elementtejä Regisin kuvaamasta romanssikaavasta, Roachin tästä eteenpäin sovelta- ma kaava ei täysin toimi edes heteronaisille räätälöityjen romanssien, kuten Cullenin, kohdalla. Roachin yhdeksän kohdan kaava muun muassa näkee romanssin keinona helpottaa elämän rankkuutta ja yksinäisyyttä, ja että se lopulta ”tasoittaa pelikenttää naisille” (2016, 21). Tämä kuitenkin nostaa esiin yhden mahdollisen selityksen sille, miksi *Dragon Age* on monille naispelaajille ollut voimaannuttava kokemus: niissä pelaaja ei joudu toistamaan Roachinkin esiin nostamaa ”naisena miesten maailmassa” -kaavaa, ja on myös vastuussa kaikista romanssin etenemiseen liittyvistä valinnoista ja päätöksistä (dialogivalikon kautta) turvallisessa ympäristössä. Sama mahdollisuus voimaantumiseen toistuu myös heteronormista eri tavoin poikkeavien pelaajien kohdalla.

Tarkastelemalla *Dragon Age* -peliromansseja suhteessa laajempaan romanssiperinteeseen käykin nopeasti ilmi, että kaavat noudattelevat melko ilmiselvästi oletettua kohderyhmäänsä. Siinä missä romanssit Cullenin ja Alistairin kanssa sopivat pääosin naisten lukemien romanssiromaanien pohjalta rakennettuun kaavaan, selkeästi heteromiehille räätälöidyissä romansseissa Morriganin (*Origins*) ja Casandran (*Inquisition*) kanssa kaava muistuttaa pikemminkin valloitustarinaa, jossa suurin este on vaativan ihastuksen kohteen valloittaminen oikealla tavalla. Kaavat tietenkin heijastavat suoraan kulttuurisia oletuksia siitä, mitä (hetero)nais- ja miespelaajien oletetaan romanttisilta suhteiltaan hakevan. *Dragon Age 2* -peliromanssien kriittinen vastaanotto saattaa pohjautua siihen, ettei niiden pohjana käytetty, monta erilaista pelityyliä mahdollistava kolmiportainen malli tarpeeksi tyydyttävällä tavalla kiinnittynyt tunnistettavimpiin kulttuurisiin tarinoihin siitä, kuinka suhteita tulisi muodostaa. Kaavoja olisi mahdollista perata enemmänkin – voisi kysyä esimerkiksi sitä, miten *Inquisition*-pelin homoseksuaalinen romanssi Inkvisiittorin lähimpiin kuuluvan Dorianin kanssa heijastaa laajempia kulttuurisia malleja – mutta se vaatisi jo kokonaan oman artikkelinsa.

Lopuksi

Lopuksi voidaan sanoa, että romanssien tuominen pelkän ennalta määrätyn taustatarinan tai päätarinasta haarautuvan sivujuonen sijasta osaksi pelimekaniikkaa näyttäisi sopivan roolipeligenreen luontevasti. Tämä johtuu erityisesti siitä, että näiden pelien kokoavana kehyksenä on nimenomaan pelattavan hahmon roolissa toimiminen osana tämän laajempaa kehityskulkua. Romanssimekaniikan sisällyttäminen *Dragon Age* -sarjan kaltaisiin peleihin lisäksi nivoo seksuaalisuuden osaksi pelihahmon identiteettiä sen sijaan, että se esitettäisiin pelkkänä ”peliaktiviteettina”. Pelattavan hahmon roolissa toimiminen ja tähän samastuminen avaa mielenkiintoisen näkökulman myös pelaajien arkitodellisuuden ja pelin sisäistä logiikkaa noudattavan maailman rajankäyntiin. Pelien kahtalaisuutta on mahdollista kuvata hyödyllisesti tarkastelemalla esimerkiksi sitä, kuinka pelien fiktiivisiin maailmoihin sijoittuvien romanssien kaavat noudattelevat niiden oletettuja kohderyhmiä ja näin sitoutuvat osaksi arkielämämme kulttuurisia oletuksia ja tarinamalleja.

Aiempaan peliromansseista tehtyyn tutkimukseen verrattuna tämä artikkeli on pyrkinyt aktiivisesti suhteuttamaan *Dragon Age* -pelien romansseja ja niiden mekaniikkaa laajempaan romanttisten tarinoiden genreen ja ympäristöön. Inhimillisen parinmuodostuksen todenmukaisen jäljittelyn sijaan romanssimekaniikka on hedelmällisempää nähdä yhtenä tapana toisintaa populaarikulttuurimme käsityksiä ja mallinnuksia romanttisesta rakkaudesta. Tämän ohella pelaajan monimerkityksinen sijoittuminen yhtä aikaa arkiseen maailmaan ja pelin maailmaan mahdollistaa näiden käsitysten ja mallien kriittisenkin tarkastelun: pelaajat voivat suhtautua pelimaailman romansseihin mielikuvituksellisen vapaan leikin tiloina niin hauskanpidon merkeissä kuin arkea ohjaavia valtarakenteita tutkien ja kyseenalaistaenkin. Sen sijaan, että peliromansseilta edellytettäisiin mahdollisimman suurta uskollisuutta todellisen maailman lainalaisuuksille, enemmän huomiota soisi annettavan sille, millaiseen romanttiseen toimintaan suunnitellut mekaniikat pelaajan pelihahmon roolissa kutsuvat – ja millaisia käsityksiä romansseista ne heijastavat.

Kirjallisuus

Kohdeteokset

Dragon Age: Origins 2009: BioWare; Electronic Arts.

Dragon Age 2 2011: BioWare; Electronic Arts.

Dragon Age: Inquisition 2014: BioWare; Electronic Arts.

Tutkimuslähteet

Consalvo, Mia 2003. Hot dates and fairy-tale romances: Studying sexuality in video games.

Teoksessa *The Video Game Theory Reader*. Toim. Mark Wolf & Bernard Perron. London & New York: Routledge, 171–94.

Frissen, Valerie, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul & Joost Raessens 2015. Homo

Ludens 2.0: Play, Media, and Identity. Teoksessa *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Culture*. Toim. Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul & Joost Raessens. Amsterdam: Amsterdam University Press, 9–50. <https://doi.org/10.1515/9789048523030-001>.

Greer, Stephen 2013. Playing Queer: Affordances for Sexuality in *Fable* and *Dragon Age*.

Journal of Gaming & Virtual Worlds 5(1), 3–21. https://doi.org/10.1386/jgvw.5.1.3_1.

Hitchens, Michael & Anders Drachen 2009. Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing* 1, 3–21. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.185>.

Holmes, Steven 2016. Playing past the ‘straight male gamer’: From modding Edwin(a) to

bisexual Zevran in BioWare games. Teoksessa *Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy*. Toim. Jude Roberts & Esther MacCallum-Stewart. New York & London: Routledge, 117–132.

Huizinga, Johan 1955. *Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*. Boston: Beacon

Press. <https://doi.org/10.4324/9781315583938-9>.

Kang, Yowei & Kenneth C.C. Yang 2018. The Representation (or the Lack of It) of Same-Sex

Relationships in Digital Games. Teoksessa *Queerness in Play*. Toim. Todd Harper, Meghan Blythe Adams & Nicholas Taylor. Lontoo: Palgrave Macmillan, 57–80.

https://doi.org/10.1007/978-3-319-90542-6_4.

Kelly, Peter 2015. Approaching the Digital Courting Process in *Dragon Age 2*. Teoksessa *Game*

Love: Essays of Play and Affection. Toim. Jessica Enevold & Esther MacCallum-Stewart. Jefferson, NC: McFarland & Company, 46–62.

Kim, John H. 2004. Immersive Story. A View of Role-Played Drama. Teoksessa *Beyond Role*

and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. Toim. Markus Montola & Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon ry, 31–38.

Krampe, Theresa 2018. No Straight Answers: Queering Hegemonic Masculinity in BioWare’s

Mass Effect. *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research* 18(2). <http://gamestudies.org/1802/articles/krampe>.

Murray, Janet 2011. *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Radway, Janice A. 1991. *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Regis, Pamela 2003. *A Natural History of the Romance Novel*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press. <https://doi.org/10.9783/9780812203103>.
- Roach, Catherine M. 2016. *Happily Ever After: The Romance Story in Popular Culture*. Indiana, Bloomington: Indiana University Press.
- Roine, Hanna-Riikka 2016. How You Emerge from This Game is up to you. Agency, Positioning and Narrativity in *The Mass Effect Trilogy*. Teoksessa *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*. Toim. Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä & Frans Mäyrä. London: Routledge, 67–86. <https://doi.org/10.4324/9781315722313-5>.
- Shaw, Adrienne 2014. *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816693153.001.0001>.
- Sipocz, Daniel 2018. Affliction or Affection: The Inclusion of a Same-Sex Relationship in *The Last of Us*. Teoksessa *Queerness in Play*. Toim. Todd Harper, Meghan Blythe Adams & Nicholas Taylor. London: Palgrave Macmillan, 81–96. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90542-6_5.
- Østby, Kim Johansen 2017. *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the Video Game Series Mass Effect and Dragon Age*. Oslo: University of Oslo.
- Waern, Annika 2010. 'I'm in love with someone who does not exist!' Bleed in the Context of a Computer Game. *DiGRA Nordic '10: Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play, and Players*. 2010:9.
- Wardrip-Fruin, Noah 2009. *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cumberland: MIT Press.