

Ilona Putula

Metafiktiviset metodit videopeleissä

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

16. toukokuuta 2022

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Ilona Putula

Yhteystiedot: `ilona.ilo.putula@student.jyu.fi`

Ohjaaja: Tytti Saksa

Työn nimi: Metafiktiiviset metodit videopeleissä

Title in English: Methods of Metafiction in videogames

Työ: Kandidaatintutkielma

Opintosuunta: Kaikki opintosuunnat

Sivumäärä: 27+0

Tiivistelmä: Tutkielmassa käsitellään videopeleistä löytyviä metafiktion metodeja eli interaktiivista metalepsistä. Esimerkit metodeista jaetaan kolmeen luokitukseen, joiden avulla tarkastelu videopelien diegeesissä ja narratiivisilla tasoilla on sujuvampaa. Metafiktion metodit ovat pelimekaniikoita, jotka rikkovat pelin rajoja ja mahdollistavat syvempää immersiota pelin narratiiviin.

Avainsanat: metafiktio, videopelit, pelit, meta, metalepsis, neljäs seinä, diegeesis, diegeettinen

Abstract: In this study we go through metafiction methods found in videogames, i.e interactive metalepsis. Examples of these methods are divided into three classes, which makes their review in the videogames diegesis and narrative levels easier. Metafictional methods are game mechanics that break the boundaries of the game and allow for a deeper immersion in the narrative of the game.

Keywords: metafiction, videogames, games, meta, metalepsis, fourth wall, diegesis, diegetic

Termiluettelo

Diegeettisyys	Diegeettinen kuvaa jotain joka sisältyy pelimaailmaan ja sen kontekstiin, epädiegeettinen taas ei.
Loppuruutu	Viimeinen kohtausta tai kuva, johon peli loppuu.
Meta	Etuliite, joka käsittää asian abstraktiota tai ylempää tasoa.
Metafiktio	Fiktio seuraava askel, jonka tarkoitus kritisoida ja herättää kysymyksiä fiktiosta ja sen rakenteellisista metodeista.
Metafiktio metodit	Videopeleissä löytyviä metafiktiivisiä pelimekaniikoita.
Metalepsis	Viittaa tunkeutumiseen kahden maailman tai tason välillä.
Neljäs seinä	Kuvitteellinen raja pelaajan ja pelimaailman välillä.
Pelaajahahmo	Pelihahmo, joka toimii pelaajan avatarina pelimaailmassa.
Pelihahmo	Videopelin narratiivissa ilmestyvä hahmo tai rooli.
Pelimekaniikka	Videopeleissä esiintyvä tapa tai toiminto, jota käyttäen pelaaja edistyy pelissä.
Roolipelit	Peliluokka, jossa pelaajan on tarkoitus omaksua rooli pelimaailmassa.
Videopelit	Digitaalisia pelejä tai leikkejä. Voivat olla tietokone- tai pelikonsolipohjaisia.

Taulukot

Taulukko 1. Tutkielmassa käytettävät videopelit	3
Taulukko 2. Pelien narratiiviset metafiktion menet	8
Taulukko 3. Pelien itseensä kohdistuvat metafiktion menet	13
Taulukko 4. Pelien ulkopuolelle kohdistuvat metafiktion menet	15

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	KÄSITTEET	2
2.1	Meta, metafiktiot ja metafiction metodit	2
2.2	Videopelit	3
2.3	Diegeettinen ja epädiegeettinen.....	5
3	METAFIKTION METODIT	7
3.1	Narratiiviset metafiction metodit	8
3.2	Pelin itseensä kohdistuvat metodit.....	12
3.3	Pelin ulkopuolelle kohdistuvat metodit	15
4	YHTEENVETO.....	19
	LÄHTEET	21

1 Johdanto

Videopelit ovat viime aikoina etsineet tavanomaisesta poikkeavia tapoja luoda uusia ja kiinnostavia kokemuksia pelaajille metafiktiivisin keinoin. Videopelejen pelimekaniikoita sekoittamalla metafiktiiviseen tarinan kerrontaan pystytään pelaajan käsitystä pelin rajoista laajentamaan jopa ulkopuolelle pelimaailmaa. Useasti pelit tyytyvät yksinkertaisiin pelimekaniikkoihin, kuten pelin äkillinen sammutus ja pelin sisäisten sääntöjen rikkominen, mutta jotkut tietokonepelit ottavat askeleen eteenpäin ja saattavat jopa ottaa haltuun tietokoneen, hiiren, tiedostot tai webbikameran. Nämä ovat metafiktio-videopeleissä suosittuja pelimekaniikoita. Ne ovat metafiktiivisiä metodeja eli ne käyttävät metalepsistä hyväkseen.

Tässä kandidaatintutkielmassa käydään läpi erilaisia metafiktion metodeja tietokonepeleissä, sekä niiden toimintaa ja käyttötarkoituksia. Tarkoituksena on käsitellä metodeja ja tutustua niiden tekniseen toteutukseen ja toimivuuteen, eikä analysoida niiden vaikutusta pelaajaan, käyttäjään, narratiiviin tai genreen.

Koska uudenlaisia metafiktion metodeja luodaan jatkuvasti lisää, tutkielmassa määritellään läpikäytävät metodit erikseen esimerkkeineen. Tarkoituksena on tutkia kolmea metodiluokkaa, jotka pohjautuvat jo Lee ja Kim (2020) rakentamiin seitsemään taulukkoon, toiminnon kohteeseen sekä suhteeseen diegeesin kanssa.

Tutkimusstrategiana on tunnistaa ja luokitella 3 erilaista metafiktion metodiluokkaa, joita on käytetty videopeleissä, lajitella ne ja vertailla niiden toimintaa. Tutkimus tapahtuu eri kirjallisuuslähteiden, artikkeleiden ja kuuden esimerkkivideopelin avulla.

Tutkimustyön tarkoitus on tuoda esille hyödyllisiä metafiktio-peleissä käytettäviä metodeja, vahvistaa niiden asemaa pelimekaniikkoina sekä voi tuoda esille uusia mahdollisuuksia videopeleille kokonaisuudessaan. Tutkimus ei tule tuottamaan ratkaisuja ongelmiin, mutta tulee valaisemaan toimintaa, teknistä puolta ja käytänteitä näissä metafiktion metodeissa. Samanaikaisesti se voi lisätä kiinnostusta ja luovuutta aiheen ympärillä, valitettavasti poistaen mystiikkaa ja uskottavuutta narratiiviselta tasolta metafiktion elementeistä.

2 Käsitteet

Metafiktion ja videopelien ympärillä on runsaasti käsitteitä. Tässä kappaleessa käydään läpi tärkeimmät näistä käsitteistä ja konsepteista.

2.1 Meta, metafiktiot ja metafiktion metodit

Meta määrittelee käsitteen, objektin tai toiminnon abstraktiota. Sillä viitataan itsetietoiseen luokitukseen, jossa liikutaan tasoa ylempänä. Merriam-Webster (2022) määrittelee metaetuliitteen viittaavan uuteen, mutta kriittisesti kantaa ottavaan versioon alkuperäisestä termistä. Karkeana esimerkkinä metadata on dataa datasta ja metahuumori on vitsejä vitseistä. Astapova ym. (2020) tiivistää artikkelinsa lopuksi hyvin metahuumorin perusteet: ”Termi metavitsi on ymmärretty kahdella tavalla: (1) korostamaan vitseille ominaista intertekstuaalisuutta, joka viittaa aina todellisuuteen, ja (2) määrittelemään vitsejä vitseistä”.

Metapelit, ”game of a game” tai hyperpeli (Kovach, Gibson ja Lamont 2015), seuraavat samaa mallia, eli tehdään peli pelistä. Metapelit ovat kuitenkin laaja käsite, jopa metakäsitteiden maailmassa. Tämän tutkielman kannalta on tärkeä erottaa, että metapelit ja metafiktiivideopelit ovat kaksi eri käsitettä.

Metafiktio on fiktion tai kirjallisuuden seuraava askel eli fiktiota fiktiosta. Waugh (2002) mukaan metafiktio pyrkii herättämään kysymyksiä fiktion ja todellisuuden välisestä yhteydestä samalla pyrkien kritisoimaan fiktion omia rakenteellisia metodeja. Videopeleissä metafiktio ilmenee useasti videopelien narratiivisten tai mekaanisten käytänteiden rikkomisena, mullistamisena tai parodisointina. Jäljitellen aikaisempia esimerkkejä, metafiktiivideopelit ovat siis pelejä pelien sisäisestä maailmasta. Täten metapelien ja metafiktion erona on, että metapelit ovat pelejä peleistä ja metafiktiivideopelit ovat videopelejä, jotka hyödyntävät metafiktiivistä tarinankerrontaa pelien narratiivissa ja mekaniikoissa.

Metafiktion metodit ovat tässä kontekstissa metafiktiiopeleissä käytettyjä tapoja, käytänteitä ja toimintoja, jotka Waughin metafiktion määritelmän mukaisesti sotkevat pelien narratiivia ja todellisuuden rajaa (Waugh 2002). Päämääränä on siis rikkoa tai sotkea pelin taikakehä tai

tunnetumpi neljäs seinä. Tällaisia metodeja voi esimerkiksi olla mekaniikka, jossa videopeli löytää ja tulkitsee pelaajan tietokoneen käyttäjänimen ja käyttää sitä omaan kontekstiinsa. Artikkelissaan Lee ja Kim (2020) ovat koonneet seitsemään eri luokkaan lukuisia esimerkkejä metafiktion suuntauksista ja käytänteistä, joita käytetään tässä tutkielmassa pohjustuksena kolmiosaiseen luokitukseen.

2.2 Videopelit

Taulukossa 1 on listattu tässä tutkimuksessa käytettäviä videopeliesimerkkejä, niiden julkaisuvuosi, kehittäjä ja lyhyt kuvaus pelistä. Nämä pelit eivät ole ainoita pelejä metafiktion metodien kannalta, mutta ne on valittu monipuolisuuden, kiinnostavuuden sekä Lee ja Kim (2020) valitsemien pelien perustein.

Taulukko 1. Tutkielmassa käytettävät videopelit

	Vuosi	Kehittäjä(t)	Kuvaus
<i>A Dark Place</i>	2018	XerStudios	Ensimmäisen persoonan meta-kauhupeli
<i>Doki Doki Literature Club!</i>	2017	Dan Salvato	Psykologinen kauhu, visuaalinen novelli
<i>IMSCARED - A Pixelated Nightmare</i>	2016	Ivan Zantoti's MyMadnessWorks	Ensimmäisen persoonan meta-kauhupeli
<i>Undertale</i>	2015	Toby Fox	Indie-roolipeli
<i>OneShot</i>	2014	Future Cat LLC	Puzzle-seikkailu
<i>Irisu Syndrome</i>	2010	wtetsu	Freeware-puzzlepeli

Lee ja Kim (2020) ottivat syväluonteisen tutkimuksen kohteeksi kaksitoista metafiktio-videopeliä. Tässä tutkimuksessa käsiteltävät pelit ovat osittain samoja kuin Lee ja Kim (2020) käsittelemät, mutta eivät rajaa videopelejä pelkästään metafiktio-videopeleihin. Lisäksi genremäärittelyn sijasta on käytetty lyhyitä kuvauksia, joka on tiivistetty pelin yleisestä kuvauksesta. Nämä lyhyet kuvaukset eivät pysty viestimään pelien sisältöä ja kulttuurista merkitystä,

mutta ne antavat kuvan pelin mekaanisesta puolesta.

Tutkimuksen pelien tärkeimmät yksilölliset piirteet käydään läpi, joten pelien tunteminen ei etukäteen ole tarpeen. *OneShot* on nimensä mukaisesti peli, jossa pelaaja saa vain yhden mahdollisuuden. Jos pelaaja sammuttaa pelin millä tahansa tavalla vuoden 2014 alkuperäisessä julkaisussa, menettää hän mahdollisuutensa pelata peliä uudelleen, lukuun ottamatta muutamia tilanteita, joissa peli tarjoaa mahdollisuuden tallentaa ja sammuttaa pelin. Pelillä on kaksi vaihtoehtoista loppua, joista pelaaja voi yhdellä pelikerralla saavuutta vain toisen, ja pelin idean mukaisesti toista pelikertaa ei voi edes aloittaa.

IMSCARED – A Pixeled Nightmare pelillä on kaksi eri julkaisua ja tässä tutkimuksessa käsitellään vuonna 2016 julkaistua pidennettyä versiota. Toiminnaltaan versiot ovat samantlaisia, mutta vuoden 2012 versio tallensi pelaajan etenemisen luomiensa tekstitiedostojen avulla, kun taas neljä vuotta myöhemmin julkaistu versio käyttää automatisoitua tapaa tallentaa pelaajan etenemisen. Verraten muihin käsiteltäviin videopeleihin, *IMSCARED* sisältää monipuolisesti eri toteutuksia metafiktiivisille metodeille.

A Dark Place käyttää *IMSCARED*:in tavoin metakauhupelin tyylikeinoja, mutta ottaa askeleen eteenpäin tehden monista ominaisuuksista tietokoneviruksen tapaisia harmittomia toimintoja. Tämä johtaa tietokoneen palomuurien ja virustorjunnan laukaisemiseen, mikä vaikeuttaa pelistä nauttimista, luoden samalla epävarman ilmapiirin siitä, mihin peli pystyy. *A Dark Place* on harmiton tietokonepeli, joka ei viruksen tai haittaohjelman tavoin pyri aiheuttamaan vahinkoa pelaajan tietokoneelle.

Videopelit rakentuvat interaktiivisesta pelillisyydestä ja tarinankerronnasta. Taulukossa 1 mainitut pelit painottuvat metafiktiiviseen narratiivisuuteen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki pelit, joista löytyy metafiktio metodeja, kuuluisivat täysin metafiktiiviseen luokkaan. Metafiktiivinen luokitus videopelille on häilyväinen, ja siihen on syytä suhtautua kriittisesti. Esimerkki *Irisu Syndrome* sisältää monipuolisesti metafiktio metodeja, joiden tehtävänä on paljastaa ja avata pelin narratiivia, mutta itse pelin narratiivi ei ole metafiktiota. Se ei siis täytä metafiktio määritelmää. *Irisu Syndrome* on kuitenkin täynnä metafiktiivisiä pelimekaniikoita, eli metafiktio metodeja.

2.3 Diegeettinen ja epädiegeettinen

Diegeettisyys on tärkeä termi videopelien kehityksessä. Russell (2011) käyvät läpi diegeettisyysteorian artikkelissaan ”Video Game User Interface Design: Diegesis Theory” ja mainitsevat sen alkuperän olevan teatterin, elokuvan ja kirjallisuuden kontekstista, josta tämä on adaptoitu videopelien kontekstiin. Diegeettisyysteoria koskee lähinnä pelin UI-elementtejä, eli käyttöliittymää, mutta teoriaa voidaan soveltaa lähes kaikkiin pelielementteihin.

Ymmärtääkseen eron diegeettisen ja epädiegeettisen välillä, on tärkeä ymmärtää pelien narratiivisuus ja immersio, eli neljäs seinä. Pelin narratiivisuus koskee pelin sisältöä, mitä pelissä tapahtuu ja miksi. Se on siis pelin tarina. Neljäs seinä on teatterimaailmasta tuttu termi. Kirjassaan Maxey ja O’Connor (2013) kuvaavat neljännen seinän olevan näkymätön seinä tai raja, joka erottaa katsojat ja näyttelijät. Jos näyttelijä ylittää tämän rajan, eli ottaa suoraa kontaktia yleisöön, hän rikkoo neljännen seinän (Maxey ja O’Connor 2013). Videopeleissä näyttelijänä toimivat pelihahmot, pelimekaniikat tai jopa pelinarratiivi ja yleisönä toimii pelaaja tai pelin katsojat.

Diegeettisyysteoria jaetaan neljään alueeseen. Diegeettinen, epädiegeettinen, spatiaalinen (”spatial”) ja meta. Tämä jako perustuu kahteen kysymykseen: onko elementti osa tarinaa ja onko elementti osa pelimaailmaa (Russell 2011). Diegeettiset elementit vastaavat molempiin kysymyksiin kyllä, eli ne ovat osana pelin narratiivia ja sijoittuvat pelin sisäiseen kontekstiin. Epädiegeettiset vastaavasti eivät ole osa pelin narratiivia eivätkä sijoitu pelin maailmaan. Esimerkiksi Russell (2011) antaa diegeettiselle elementille Far Cry 2, jossa käyttöliittymä on minimaalinen ja tarvittavat tiedot viestitään pelaajalle pelin sisäisillä esineillä, kuten paperisella kartalla, joka ilmaisee pelaajan sijaintia. Vastaavasti esimerkki epädiegeettisestä elementistä olisi perinteinen käyttöliittymäelementti, jossa ilmaistaan pelaajan pisteet. Spatiaaliset elementit eivät ole osana pelin tarinaa, mutta ovat elementtejä pelin sisällä. Pelihahmot eivät siis tunnista tai reagoi näihin elementteihin. Meta-elementit ovat puolestaan osa pelimaailmaa, mutta eivät narratiivia (Russell 2011). Spatiaaliset- ja metaelementit ovat yleisemmin käsiteltäviä luokkia vain käyttöliittymän kanssa, jossa diegeettinen ja epädiegeettinen valuu useaan muuhun alueeseen pelisuunnittelussa.

Barkman (2021) käsittelee diegeettisyyttä ja epädiegeettisyyttä artikkelissaan ”There’s no

point in saving anymore’: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club” huomauttaen, että videopeleissä *Pony Island* ja *Doki Doki Literature Club!* näiden kahden tason välillä hyppiminen on tärkeänä osana pelikokemusta. Nämä tasot ovat sisätaso eli diegeettinen taso ja ulkotaso eli epädiegeettinen taso. Vaikka Russell (2011) ja Barkman (2021) käsittelevät diegeettisysteoriaa eri näkökulmista, ovat ne periaatteeltaan silti samoja. Diegeettinen kuvaa jotain, joka kuuluu pelimaailmaan ja jonka pelimaailma tunnistaa omakseen. Epädiegeettinen on ulkopuolinen pelimaailmasta ja sen kontekstista, se kuuluu neljännen seinän ulkopuolelle rikkomatta sitä.

3 Metafiktion metodit

Metafiktion metodit ei ole yleisesti käytetty termi, mutta määrittelemättömyydestään huolimatta se on kuvaava termi videopeleissä tapahtuville metafiktiivisille tasohyppäyksille, eli metalepsikselle. Vaikka metafiktio-videopelit ja niissä käytettävät erikoiset metodit ovat vasta 2010-luvulla saaneet huomiota videopelien valtavassa maailmassa, ei se tarkoita, ettei näitä kyseisiä metodeja olisi käytetty jo ennestään. 2000-luvun alussa *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* -videopelissä rikottiin digitaalisen ja oikean maailman rajaa. Nykyäänkin tällaista neljännen seinän rikkomista löytyy, metafiktion metodit ovat ehkä jopa nousseet suosiossa ja käytön määrässä vuosien kuluessa. Teknisten toteutusten helpottuessa jopa pienemmät indie-kehittäjät pystyvät ottamaan käyttöönsä laajasti erimuotoisia metafiktion metodeja.

Jo 80-luvun aikana ilmeni termi metalepsis, jonka Genette (1983) määritteli hänen kirjassaan ”Narrative Discourse: An essay in Method”. Metafiktiivisiä tarinoita on käsitelty myös tieteellisessä asiayhteydessä. Barkman (2021) käytti Genetten määritelmää metalepsiksestä selventäen sen olevan tärkeä osa erottelemaan ja häiritsemään narratiivin tasoja. Barkman tulkki Genetten metalepsis-termin siis viittavan tunkeutumiseen kahden maailman, tai tason, välillä, huomauttaen että Genetten teoriaan on vahvasti vaikuttanut Genetten kiinnostus kirjallisuuteen. Barkman (2021) väitti, että hyppeleminen diegeettisen ja epädiegeettisen välillä on suotava tilanne metalepsiksen luonnille. Tämä johtuu diegeettisysteorian asettamasta tärkeydestä pelin sisäiseen ja ulkoiseen kontekstiin, eli jakautumisesta kahteen tasoon. Barkman myös ehdotti, että neljäs seinä on liikkuva, venyvä ja kykenevä muuttamaan diegeettisen epädiegeettiseksi ja toisinpäin.

Metafiktion metodeja videopeleissä voidaan siis kutsua metalepsikseksi videopeleissä, tai kuten Barkman (2021) käsitteli aihetta: interaktiivinen metalepsis. Eli pelimekaniikka, joka nojautuu neljännen seinän yli astumiseen, siirtämiseen ja rikkomiseen.

Tutustuminen metafiktion metodeihin eli metalepsistä sisältäviin videopeleihin tehdään selkeyden vuoksi jakamalla esimerkit kolmeen luokkaan. Narratiiviset, peliin itseensä kohdistuvat sekä pelin ulkopuolelle kohdistuvat. Nämä luokat perustuvat Lee ja Kimin artikkelista

löytyviin seitsemään taulukkoon, joita on tiivistetty ja muotoiltu tarkemmin aiheeseen sopiviksi (Lee ja Kim 2020).

3.1 Narratiiviset metafiktion metodit

Narratiiviset metafiktion metodit ovat puhtaasti diegeettisiä. Metodit esitetään pelaajalle yleisesti pelihahmojen avulla, joko koomisina silmäniskuina tai totisina herätehetkinä. Pelihahmo voi olla selkeästi kuvattu hahmo narratiivissa, tai se voi olla itse peli, joka on personifioitu narratiivin avuin. Näiden metodien on tarkoitus edistää, rakentaa tai valaista pelin maailmaa ja sen narratiivia. Vaikka nämä metodit rikkovat neljättä seinää, pysyvät ne pelin diegeesin sisällä sisällyttäen oikean maailman omaan narratiiviinsa. Narratiiviset metodit ovat kuitenkin yleisin ja eniten käytetty alue videopeleissä, sillä näihin voidaan sisällyttää yksinkertaisista neljännen seinän rikkomisista aina metalepsiksen monimutkaisimpiin toteutuksiin. Taulukko 2 kuvaa tiivistettyjä esimerkkejä metodeista, jotka kuuluvat narratiiviseen luokkaan ja peleistä, joissa nämä metodit ilmenevät.

Taulukko 2. Pelien narratiiviset metafiktion metodit

Methodiesimerkki	Peli, jossa esiintyy
Peli tietää mitä on tapahtunut eri pelin läpipeluissa.	IMSCARED, Undertale
Peli viittaa pelin ulkopuoliseen tietoon.	Doki Doki Literature Club!, IMSCARED, OneShot
Peli tunnistaa pelaajan tekemät muokkaukset pelin tiedostoihin.	Doki Doki Literature Club!, IMSCARED
Peli käsittelee pelaajaa erillisenä olentona pelihahmosta.	OneShot, Undertale

Useimmat pelikokemukset käsittelevät valintoja, joilla on jokin merkitys. Tämä merkitys luodaan antamalla pelaajalle haastetta, vapauksia, rangaistuksia ja seurauksia. Tässä tutkimuksessa käsiteltävät kuusi peliä ovat narratiivipohjaisia pelikokemuksia, joissa pelimekaniikoiden on tarkoitus parantaa keskittymistä narratiiviin. Narratiiveihin keskittyvät metafiktio-pelit ovat myös vahvasti metafiktiivisiä narratiiviltaan. Tällöin pelaajan tekemiä tai tekemät-

tä jättämiä valintoja kritisoidaan laajasti. Esimerkiksi pelissä *Undertale* pelaajaa pyritään useaan kertaan rankaisemaan yleisten roolipelien tavoista, kuten vihollisten päihittämisestä väkivalloin. Tällaisia valintoja korostavissa peleissä, kuten *Undertale* pelissä voidaan nähdä metafiktio-pelien metodi, jossa peli tunnistaa ja osoittaa tietämystä pelaajan tekemille valinnoista aiemmilta läpipeluilta. Tämä esimerkki edustaa peliä, jossa pelaajaa ei sijoiteta alkupisteeseen toisin kuin esimerkiksi klassikko roolipelissä *EarthBound*. Esimerkkinä edellä mainittu *Undertale*, jossa eri pelinarratiivin loppujen saavuttaminen saattaa vaikuttaa seuraavaan pelikertaan, joko vastustellen pelaajan aikeita aloittaa peli alusta tai muistuttaen pelaajaa epämoraalisista teoista mitä tämä on tehnyt. Toisena esimerkkinä on *IMSCARED - A Pixeled Nightmare*, jossa peli vaatii pelaajan saavuttavan monia eri loppuja viimeisen lopun saavuttamiseen. *OneShot* taas on erikoisempi tapaus, sillä alkuperäisjulkaisussaan se tarjoaa pelaajalle vain yhden läpipelukerran täyttäen kuitenkin tämän metodin kriteerit tunnistaessaan sen, jos pelaaja on epäonnistunut viime läpipelukerralla, jolloin se estää pelaajaa aloittamasta peliä enää koskaan ilman, että pelaaja poistaa todella tarkkaan piilotetun tiedoston. Teknisesti tämä metodi on yksinkertainen, sillä peli siis tallentaa datan tehdyistä valinnoista muualle kuin pelin tallennus tiedostoon, kuten *OneShot* esimerkin kanssa peli tallentaa tiedon lopusta Windows Registry:yn (Alpha-video 2015).

Peleillä on sisäisiä tiedostoja, joihin kuuluu pelin data, ohjelmakoodi ja kaikki mitä peli tarvitsee pelaamiseen. Pelin ulkopuoliset tiedostot ovat puolestaan tiedostoja, jotka kuuluvat tietokoneen, tai konsolin, omaan toimintaan eikä niitä ole luotu pelin pelaamista varten. Useat metafiktiiviset pelit sekä ei-metafiktiiviset pelit käyttävät hyväkseen näitä pelin ulkopuolisia tiedostoja. Yleisin ja tunnetuin käyttötarkoitus on pelaajan oikean nimen selvittäminen. Pelissä *Doki Doki Literature Club!* -pelin antagonisti, Monika, viimeisen osan aikana tekee juuri näin. Peli pyytää pelaajalta päähahmon nimeämistä, ja jos peli, tai tässä tilanteessa metafiktionaalinen hahmo Monika, tunnistaa pelin päähahmon nimen olevan eri kuin tietokoneen käyttäjänimen, hän huomauttaa siitä puheessaan. Myös *OneShot* käyttää tätä metodia. Pelin alussa pelaaja saa nimitä hahmonsä ja peli ehdottaa oletusnimenä tietokoneen käyttäjänimeä. *Doki Doki Literature Club!* ja *OneShot* esimerkeissä tekninen toteutus nojautuu pelaajan tietokoneen käyttäjänimeen, lukien pelin tiedostopolkuja ja tunnistuen sieltä kansion, joka on nimetty tietokoneen nykyisen käyttäjän mukaan. Tämän toteutus-tyylin heikkous on, että useasti tietokoneen ainut käyttäjä on nimetty ”Käyttäjäksi”, ”User”

tai muuksi variaatioksi, joka ei anna pelaajan omaa nimeä ilmi. *OneShot* tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden muuttaa tämän nimen pelin alussa, jos pelaaja ei halua pelin käyttävän tätä nimitystä.

Pelin viittaaminen ulkopuoliseen tietoon voi toimia muunkinlaisella tiedolla, kuten esimerkiksi tietokoneen tai konsolin kellon ajan mukaan. Mobiilipelien suosion kasvaessa monet pelit perustavat toimintonsa alustansa aikaan tuoden erilaisia ominaisuuksia vuorokauden aikaan tai päivään nähden. Suosittu pelisarja *Animal Crossing* on käyttänyt reaaliaikatyylä jo 2000-luvun alusta. Peli ei kuitenkaan pohjautu reaaliaikaan, vaan käyttää pelaajan pelialustan kelloa luomaan haasteen tai pulman pelaajalle eroaa tämä reaaliaikaisista pelimekaniikoista. Tärkeänä erona on pelien suunnittelema käyttötarkoitus sekä tämän pulman ratkaisu. *Animal Crossing* -pelisarjassa pelaajan on tarkoitus ajoittaa pelaamisensa reaaliajan mukaan, kun taas esimerkiksi *IMSCARED* kannustaa pelaajaa muuttamaan tietokoneensa kellonaikaa, jotta voi edetä pelissä.

Kuten ulkopuoliseen tietoon viitatessa, pelit voivat myös tunnistaa niiden omiin tiedostoihin tehtyjä muutoksia. Tätä ominaisuutta käytetään yleisesti tunnistamaan huijausyriytyksiä ulkopuolisilla ohjelmilla tai tiedostojen muuntelulla, mutta sitä voidaan myös käyttää pelimekaniikkana, jossa pelaajan täytyy muokata, lisätä tai poistaa tiedostoja edetäkseen pelissä. Tällöin Barkmanin (2021) pääaiheena oleva interaktiivinen metalepsis on vahvimmillaan. Tämän metodin kohteena olevat tiedostot ovat pelien omia tiedostoja, jotka on tehty tätä toimintoa varten, ettei pelaajan täydy puuttua pelin lähdekoodiin. Tällaiset tiedostot voivat olla teennäisiä tiedostoja kuten *Doki Doki Literature Club!*:in kuvitteelliset hahmo tiedostot, jotka käyttävät ".chr" päätettä. Tiedostot voivat olla myös tuttuja tiedostoja kuten *IMSCARED* -pelissä syntyvät tekstitiedostot ja INI-tiedostot. Pelaajan on tarkoitus tutkia, muokata ja poistaa näitä tiedostoja oikeissa tilanteissa. Ne muodostavat siis omanlaisensa pulmapelin, jossa tiedostot antavat pelaajalle vinkkejä tarvittavista toimenpiteistä. On kuitenkin kiisteltävissä, ovatko nämä tiedostot täysin pelin sisäisiä tiedostoja vai kuuluvatko ne pelimaailman epädiegeettiseen ympäristöön. Tiedostot ovat pelin itse luomia ja ne kuuluvat pelin toimintaan, mutta varsinkin näissä esimerkeissä ne kuuluvat osaksi pelimaailman narratiivia. *Doki Doki Literature Club!* narratiivi uskottelee hahmotiedostojen omaavan pelihahmojen kaiken datan, ja täten ne poistamalla pelihahmo katoaa pelimaailmasta. Pelaajan viimeinen tehtävä

pelissä onkin tuhota hahmotiedostot ja täten kukistaa antagonistit. *Doki Doki Literature Club!* myös tunnistaa eri narratiivin vaiheissa, jos pelaaja on poistanut näitä tiedostoja, laukaisten erilaisia kohtauksia tai jopa loppuruutuja eri tiedostojen katoamisen seurauksena. *IMSCARED* kohtelee näitä tiedostoja kuin lähetettyinä viesteinä eri pelihahmoilta pelaajalle taikka luettavana versiona pelistä löytyviin objekteihin. Tässä tapauksessa eri tiedostot ajavat eri tarkoituksia, muokattavia tiedostoja ovat esimerkiksi ”lock.txt” sekä ”revolver.ini”. Lukkotiedosto on tarkoitettu poistettavaksi, jolloin pelissä oleva portti avautuu. ”revolver.ini”, eli revolveritiedosto sisältää pelissä saadun revolveri aseiden ammusten määrän, jota pelaajan täytyy nostaa, voidakseen käyttää asetta ja kukistaa tarvitut viholliset. Videopelien digitaalisen olemuksen vuoksi niille on lähes luonnollista lukea dataa tiedostoista ja käyttäytyä sen perusteella. Täten tekninen toteutus tälle metodille monimutkaistuu vasta, kun luettava data tiedostosta monimutkaistuu. Tiedostoihin tehdyt muutosten tarkistaminen voi olla haasteellista. *Doki Doki Literature Club!* käyttää Ren’Py pelimoottoria, joka sisältää funktion tarkistamaan onko tiedosto olemassa tarjoten helpon tavan toteuttaa edellä mainitun esimerkin (Rothamel 2012-2021). *IMSCARED* -pelistä löytyvän revolveritiedoston lukeminen on haastavampaa, sillä sen täytyy ottaa huomioon pelaajan syöte laajemmalla tasolla. Hyväksyttävä pelaaja syöte on kokonaisluku, joka suoraan vastaa pelinsisäisen objektin määrää, jolloin syöteen luku on helpompaa lukea.

Vaikka tallennusten poistaminen ja muokkaaminen voidaan luokitella pelitiedostojen muokkaamiseksi, johon peli reagoi antaen pelaajalle uuden mahdollisuuden pelata peliä tai aloittamaan pelin alusta, on tämä käytännö yleinen, eikä se mukaile metafiktiivisiä ominaisuuksia, joten sitä ei voi luokitella pelimekaniikaksi. Tämän vuoksi, vaikka pelissä *OneShot* vaaditaan suhteellisen tarkkaa pelitiedostojen muokkaamista, jotta pelin voisi aloittaa alusta ilman pelin luomia esteitä tätä vastaan, se ei kuulu tähän luokitukseen sillä tätä toimintoa ei ollut suunniteltu pelimekaniikaksi.

Eniten narratiiviin vaikuttava metodi on pelaajan käsittely erillisenä olentona pelihahmosta. Tämä metodi on laajasti esillä lukuisissa videopeleissä, sillä se on tärkeä osa metafiktiivistä tarinankerrontaa videopeleissä, parhaiten metodi esiintyy metafiktio-videopeleissä. Kun peli käsittelee pelaajaa erillisenä olentona pelihahmosta, viitataan sillä pelin narratiivin tai yksittäisen pelihahmon suhtautumiseen pelihahmon diegeettisten tekoihin. Metafiktio tavoin

tämä tapahtuu yleensä kritisoidulla pelaajan tekemiä valintoja, tunnistuen, että diegeettinen pelihahmo ei ole sama olento kuin pelaaja. Esimerkiksi pelissä *OneShot* pelaajaa puhutellaan erillisenä hahmona pelattavasta hahmosta, Niko. Useimmat pelin narratiiviset hahmot eivät tunnista tämän yliluonnollisen olennon eli pelaajan olemassaoloa, mutta Niko sekä olento nimeltä Entiteetti ("Entity") puhuvat pelaajalle suoraan, käyttäen pelaajan antamaa nimeä. Entiteetti myös tunnistaa pelaajan olevan syyllinen siihen, että Niko ei ole enää olemassa pelin sisällä. *OneShot* havainnollistaa kuinka tämä metodi voi tehdä pelaajasta itsestään näyttelijän pelin narratiivissa, sen sijaan että pelaaja heijastaa itsensä pelin sisäiseen hahmoon. Toisessa esimerkissä *Undertale* pelaaja tunnistetaan olevan erillinen pelihahmosta, tunnistuen että pelissä pelattava hahmo ei voi ottaa täyttä syytä pelin tapahtumista sillä tätä ohjaava pelaaja on se, joka on tehnyt nämä valinnat. *Undertale* käyttää näitä useita hetkiä kritisoidaan ja syyllistämään pelaajaa huonoista tai epämoraaalisista valinnoista. *Undertale* ei kuitenkaan *OneShotin* tavoin tuo pelaajaa itseään pelin narratiiviin, mutta esittää tietämyksen pelaajan vaikutuksesta pelin tapahtumiin tunnistuen, että pelaaja pelaa peliä.

3.2 Pelin itseensä kohdistuvat metodit

Peliin itseensä kohdistuvat metodit vaikuttavat peliin, muuttaen pelin toimivuutta tai mekaniikoita. Nämä tuovat haastetta tai rankaisevat epäonnistumiselle pelinsisäisissä tilanteissa. Tässä kontekstissa peli viittaa videopeliin, sen sisäiseen fiktionaaliseen maailmaan sekä pelin omiin tiedostoihin. Nämä metodit eivät narratiivisten metodien tapaan ole puhtaasti diegeettisiä, vaan ne saattavat pysyä joko diegeettisellä pelinsisäisellä tasolla tai epädiegeettisellä ulkopuolisella tasolla, elleivät ne tee hyppyä ulkoiselta tasolta sisäiselle tasolle. Peliin itseensä kohdistuvat metodit ovat voivat olla hyvin monipuolisia, jonka vuoksi niitä on myös vaikea määritellä yksittäisiin esimerkkeihin.

Videopelit eivät nykypäivänä ole enää yhden istuman pelejä. Yleinen malli videopeleille on monikymmentuntinen pelikokemus, jonka vuoksi peli täytyy välillä sammuttaa ja käynnistää uudelleen useasti yhden läpipeluun aikana. Tämä tapahtuu pelaajan käskystä ja toimesta. On mahdollista, että peli kohtaa yllättävän virheen tai toimintaongelman ja täten kaatuu sammuttaen itsensä yllättäen. Pelaajan toimesta tai vahingossa tapahtuvaa pelin sammutusta ja käynnistystä ei voida luokitella metafiction metodeihin. Sen sijaan on keskitytty peliin tar-

Taulukko 3. Pelien itseensä kohdistuvat metafiktion menetelmät

Metodiesimerkki	Peli, jossa esiintyy
Peli sammuttaa ja tai käynnistää itsensä uudelleen.	A Dark Place, Doki Doki Literature Club!, IMSCARED, Irisu Syndrome, OneShot, Undertale
Peli vaatii pelaajaa sammuttamaan pelin jatkaakseen.	IMSCARED
Peli imitoi ulkopuolista käyttöliittymää.	A Dark Place, IMSCARED
Peli poistaa itsensä, tiedostonsa tai lopettaa toimimisen.	Doki Doki Literature Club!, OneShot

koituksella ohjelmoituun tai suunniteltuun hetkeen, jossa peli sammuttaa itsensä ja mahdollisesti käynnistää itsensä uudelleen. Pelin omatoimista sammutus- ja käynnistysmetodia voidaan käyttää monipuolisesti niiden yksinkertaisuuden vuoksi. Tekniseltä toteutukselta kaikki ohjelmat ovat kykeneviä sulkemaan itsensä, joten tällaisen metafiktiivisen metodin toteutukseen täytyy vain käyttää hyväkseen jo olemassa olevia ohjelman toimintoja.

Kyseinen yksinkertaisuus ja mahdollisuus imitoida ohjelman kaatumista on johtanut tämän metodin suosioon. Kaikki kuusi tässä tutkimuksessa käsiteltävää peliesimerkkiä käyttävät tätä menetelmää jossain vaiheessa pelikokomusta. *Undertale*, *A Dark Place* ja *IMSCARED* käyttävät sitä rankaisemaan pelaajaa, kun pelaaja epäonnistuu selviytymistilanteessa. *Doki Doki Literature Club!*, *OneShot* ja *Irisu Syndrome* puolestaan sammuttavat itsensä osana loppukohtausta. Kaikissa näissä kolmessa tämä loppukohtausta on vain yksi monista mahdollisista loppuista ja jonka voi saavuttaa. *Doki Doki Literature Club!*:ssa tämä loppu ilmenee, jos pelaaja poistaa yhden hahmon kuvitteellisen hahmo tiedoston, täten poistaen tämän narratiivista. Tämä laukaisee salaisen loppukohtauksen, joka johtaa loppujen hahmotiedostojen poistoon sekä pelin sammumiseen. *Irisu Syndrome* ja *OneShot* molemmat toteuttavat samankaltaisen loppukohtauksen kuin *Doki Doki Literature Club!*, tällä kertaa loppukohtausta on pelin narratiivien huipentuma. Siinä missä pelin omatakeinen sammutus on laajasti käytetty metodi, pelin itsenäinen uudelleen käynnistys on jäänyt vähemmälle käytölle. Osin syynä on se, että uudelleen käynnistysmenetelmät voivat olla haasteellisempia, jolloin ne on toteutettu pii-

lottomalla ohjelma, ikkuna tai prosessi hetkellisesti, kunnes se tuodaan takaisin. Ohjelman sammuttamisen sijaan siis, imitoidaan sammutusprosessia ja huijataan pelaajaa luulemaan hetkellisesti, että peli on sammunut. *IMSCARED* käyttää tällaista sammutusta imitaatiota asettamalla pelaajan uskoon, että kun vihollis-pelihahmo saavuttaa pelaajan, peli sammuu. Kuitenkin eräässä kohtauksessa tämän tapahduttua peli vain pienentää ikkunansa alapalkkiin muutamaksi sekunniksi, kunnes se palaa takaisin.

Toisin kuten pelin itsenäisessä sammuttamisessa, tämä metodi vaatii pelaajaa sammuttamaan pelin jatkaakseen narratiivin progressiota tai voittaakseen pelin sisäisen haasteen. *IMSCARED* sisältää täydellisen esimerkin tällaisesta tilanteesta. Lisäksi *IMSCARED* imitoi ulkopuolista käyttöliittymää, eli käyttää toista esimerkkiä peliin itseensä kohdistuvista metafiktion metodeista. Tällöin *IMSCARED* imitoi Valve Corporationin Steam videopeli-jakelualustalle ominaista pelisaavutusilmoitusta. Ilmoitus tulee esiin, kun pelaaja saavuttaa jahtauskohtauksessa tietyn tilan. Tällöin pelin alakulmaan ilmestyy saavutuksen aukaisemisesta tutun näköinen ilmoituspalkki, jossa pelaajalle viestitään sanoin ”Close Here”, että peli täytyy sammuttaa. Jos pelaaja tässä kohtaa sammuttaa pelin ja käynnistää sen uudelleen, on hän selvinnyt kohtauksen läpi ja voi nyt jatkaa pelissä eteenpäin.

Toinen esimerkki ulkopuolisen käyttöliittymän imitoimisesta löytyy pelistä *A Dark Place*. Tämä toteutetaan välikohtauksessa, jossa pelaaja kohtaa pelissä esiintyvän hahmon, joka tiedostaa vahvasti olevansa pelin sisällä ja pelaajan pelaavan peliä. Tämä hahmo puhuu pelaajalle ja ilmaisee tyytymättömyyttä nykyiseen pelialueeseen, jonka jälkeen tämä avaa *A Dark Place* -pelin kehityksessä käytetyn Unity-pelimoottorin ja pelaajan katsoessa muokkaa peliympäristöä. Välikohtauksen jälkeen pelaaja palautetaan takaisin pelialueeseen, jossa nyt pystyy näkemään tehdyt muutokset. Toteutus on tehty yksinkertaisen videoeditoinnin avulla.

Viimeinen peliin itseensä kohdistuva metodi on itsetuhonappi. Peli lopettaa toimimisensa joko narratiivin kulun mukaisesti tai rangaistuksena pelaajan tappiosta. Tämä voi tapahtua monin tavoin. Peli voi kieltäytyä aloittamasta uutta pelikertaa, käynnistyessä esittää loppuruudun, tai vain kieltäytyä avautumasta tai toimimasta. Loppuruudulla tarkoitetaan viimeistä ruutua, kohtausta tai kuvaa, jonka peli esittää pelaajalle ennen kuin peli kerta loppuu. Esimerkkinä narratiivisissa metafiktion metodeissa on *OneShot* -peli, joka tietää mitä on tapahtunut eri pelikerroilla. Jos pelaaja epäonnistuu ennen kuin saavuttaa yhden kahdesta mah-

dollisesta lopusta, jää peli epäonnistumisen tilaan. Epäonnistuminen *OneShotin* maailmassa tarkoittaa pelin sulkemista tai pelattavan hahmon Nikon menehtymistä. Jos pelaaja avaa pelin uudelleen, on aloitusruutu muutettu siten, että aloitusnappi ("start") on käyttökelvoton ja peliä ei voi enää aloittaa pelata, ellei pelitiedostoja puhdistata tietokoneesta. Eräässä *OneShotin* saavutettavassa lopussa peli kieltäytyy avautumasta. Tämän lopun suorittamisen jälkeen peli pakkosammuttaa itsensä ja sen uudelleenkäynnistäessä peli lähettää käyttäjälle virheilmoituksen. *OneShot* käyttää käyttöjärjestelmän virheilmoitusta tuottamaan autenttisen olemuksen pelin rikkinäisyydestä. Viimeisenä esimerkkinä on *Doki Doki Literature Club!*, joka lopun saavutettua tuottaa loppuruudun. Tämä loppuruutu on kuva paperista, jossa riippuen pelaajan saavuttamasta lopusta lukee joko viesti pelin antagonistilta pelaajalle tai pelin kehittäjältä pelaajalle. Kun pelin jatkossa avaa, pelaajalle esitetään kyseinen loppuruutu yleisen aloitusvalikon sijasta. Tästä ruudusta ei voi jatkaa peliin, vaan ainut vaihtoehto on sammuttaa peli ja asentaa se uudelleen.

3.3 Pelin ulkopuolelle kohdistuvat metodit

Pelin ulkopuolelle kohdistuvat metodit pyrkivät vaikuttamaan pelin ympäristöön ja sen tuihin sääntöihin. Kyseessä on siis tietokoneeseen suoraan vaikuttava toiminto, jonka tehtävänä on tuoda haastetta tai immersiota pelimaailman todellisuuteen. Nämä metodit luovat illuusiota pelin kyvyistä kontrolloida tietokonetta, pääsääntöisesti siirtyen pelinsisäiseltä tasolta pelin ulkopuoliselle tasolle. Taulukossa 4 on pelin ulkopuolelle kohdistuvia metodeja tiivistetysti sekä esimerkki pelejä niille.

Taulukko 4. Pelien ulkopuolelle kohdistuvat metafiktion metodit

Methodiesimerkki	Peli, jossa esiintyy
Peli kontrolloi hiirtä tai webbikameraa.	A Dark Place, Doki Doki Literature Club!
Peli avaa, luo tai poistaa tiedostoja.	Doki Doki Literature Club!, IMSCARED, Irisu Syndrome, OneShot
Peli ulkoistaa pelihahmon ulos peliympäristöstä.	Irisu Syndrome, OneShot

Jotta pelaaja voi pelata peliä, täytyy pelaajan pystyä vuorovaikuttamaan pelin ja sen ympäristön kanssa. Tietokoneen hiiri, näppäimistö tai jopa pelikonsoleista tuttu ohjain ovat ensimmäisiä ohjaimia, jotka monille tulevat mieleen. Pelaajan rooli on olla operaattori diegeesin sisällä ja ulkona, kontrolloiden pelimaailmaa ja sen epädiegeettisiä elementtejä (Barkman 2021). Ohjaimilla pelaaja pystyy siis vaikuttamaan pelinsisäistä tasoa ulkopuolelta. Tällöin, kun peli ottaa vallan näistä ohjaimista, ei pelkästään lukitsemalla niitä hetkellisesti välikohtauksien ajaksi, on peli tehokkaasti kurottanut sisäisestä tasosta ulkoiselle, vieden pelaajan kontrollin tilanteesta. *Doki Doki Literature Club!* toteuttaa tämän metodin haastamalla pelaajan taistelemaan kontrollista pelin sisäisissä tilanteissa. Pelin antagonistihahmo Monika pyrkii johtamaan pelaajan valintoja haluamaansa suuntaan, ottaen kontrollin pelaajan hiirestä ja pakottaen hiirtä Monikan haluaman valinnan suuntaan. Monika ei omaa täydellistä kontrollia, joten pelaajalla on mahdollisuus taistella tätä vastaan ja hyvällä ajoituksella ja sinnikkyydellä pelaaja pystyy valitsemaan toisen valinnan. *A Dark Place* toteuttaa tämän metodin pelinulkoisella tasolla, jättäen pelaajan taistelumahdollisuudet minimaalisiksi usein poistaen pelaajan kontrollin täysin. *A Dark Place* esimerkiksi lukitsee pelaajan hiiren täysin noin 10 sekunniksi, estäen pelaajaa jatkamasta peliä tai edes sulkemasta sitä.

Tietokoneohjelmat ovat kykeneviä avaamaan, luomaan tai poistamaan tiedostoja. Videopelit eivät ole tähän poikkeus. Videopelit, jotka käyttävät tiedoston avaamista, luontia tai poistoa pelimekaniikkanaan ovat puolestaan poikkeus. Tarkoituksena voi olla narratiivin edistäminen tai diegeettisen ja epädiegeettisen tasojen sekoittaminen. *Doki Doki Literature Club!* pyrkii luomaan illusion pelihahmon Monikan asuttavan pelin sisäistä tasoa ja ulkoista tasoa samanaikaisesti (Barkman 2021). Vaikka narratiivi on eri voi *IMSCARED* -pelin päällimmäistä hahmoa nimeltä White Face ja *OneShot* -peliä itsessään käsitellä samoin. Tämä käsitys syntyy pelin vaikutelmasta, että se pystyy muuttamaan sisäistä koodiaan ja vaikuttamaan ulkoiseen ympäristöön pelimaailmasta. Jokainen peli pyrkii myös vahvistamaan tätä vaikutelmaa käyttämällä muita metafiktio metodeja ja sotkemalla diegeettisyyden ja fiktion rajoja. Tarkasteltava peli määrittelee ovatko avatut, luodut ja poistetut tiedostot pelin diegeettisellä tasolla, vai ovatko ne epädiegeettisiä elementtejä. Esimerkiksi *OneShot*issa luodut tiedostot toimivat pelin sisäisellä tasolla avaimina joiden avulla pelaaja pystyy avaamaan lukkoja tai selvittämään ongelmia. *Doki Doki Literature Club!* puolestaan kohtelee luotuja tiedostoja epädiegeettisinä välineinä lisäämään yksityiskohtia narratiivin. Nämä tiedostot ilmestyvät

pelin asennuskansioon odottamaan, jos pelaaja sattuu avaamaan ne ja saattavat mahdollisesti kadota pelin edetessä. *Doki Doki Literature Club!* myöskin poistaa kuvitteellisia hahmotiedostojaan pelin edetessä indikoimaan, että hahmo ei enää ole osana pelimaailmaa. *IMSCARED* käyttää luomiaan tiedostoja viesteinä pelinhahmoilta pelaajalle antaen niille metaleptisen ominaisuuden. Samalla *IMSCARED* myös paikoittain avaa näitä tiedostoja tai nettisivu linkkejä pelaajalle valmiiksi. *Irisu Syndrome* poiketen muista esimerkeistä käyttää tätä metodia puhtaasti kertomaan narratiiviaan, sillä pelin sisäisellä tasolla narratiivin kertominen jää vähäiseksi tai jopa puutteelliseksi. Peli ei pyri luomaan metalepsistä kuten muut esimerkipelit. *Irisu Syndrome* luo uusia tiedostoja aina pelaajan saavuttaessa merkkipaalun, jotka avaavat narratiivia vähitellen. Näin peli ulkoistaa narratiivinsa epädiegeettiseksi eli pelin ulkoiselle tasolle.

Tiedostojen luominen, avaaminen ja poistaminen ei tekniseltä toteutukseltaan ole vaikeaa, sillä pelit käyttävät usein ohjelmointikielten kirjastoissa valmiiksi löytyviä metodeja ja funktioita. Nämä ovat toimintoja, jotka ovat osana toimivaa tietokonekäyttöliittymää, mutta niiden odottamaton käyttötapa peleissä herättää pelaajalle epävarmuutta diegeettisyyden rajasta.

Peliympäristöllä viitataan pelinsisäiseen tasoon ja sen rajoihin. Eli se sisältää diegeettisen ympäristön, epädiegeettiset valikot ja peli-ikkunan reunat. Peliympäristö nähdään kiinteänä ja rikkoutumattomana. Todellisuudessa mikään muu ei estä peliä karkaamassa näiden rajojen ulkopuolelle paitsi tarve pitää peli yhtenäisenä kokonaisuutena pelattavuuden kannalta. *OneShot* ja *Irisu Syndrome* ovat molemmat omalla tavallaan rikkoneet tämän peliympäristön hetkellisesti, ulkoistaen pelihahmon ympäristöstä ja antaen tämän fyysisesti karata sisäiseltä tasolta. *OneShot* eräässä lopussaan antaa pelaajan ja pelattavan hahmon Nikon hyvästellä toisensa. Viimeisten hyvästien vaihdon jälkeen Niko lähtee kävelemään kohti peli-ikkunan pohjaa, ja sen saavuttaessaan kävelee peliympäristön rajan ylitse ja jatkaa kunnes katoaa. *OneShot* siis käyttää Nikoa metalepsiksen lähettinä, rikkoen rajan peliympäristön ja ulkopuolisen välillä. Niko kävelee suoraan neljännen seinän yli, lähes yleisöön asti. Vastakkaisesti *Irisu Syndrome* käyttää samaa pelihahmon ulkoistamista mutta kääntää tilanteen pääläelleen. Eräässä loppukohtauksessa pelaajalle esitetään yksinkertainen välikohtaus. Pelin lukuisissa loppuruuduissa esiintynyt tyttö istuu huoneessa kädessään paperilappu. Alareunaan ilmes-

tyy tekstiä, joka edustaa tytön monologia. Tämän kohtauksen aikana pelaajan tietokoneen vasemmasta reunasta ilmestyy hitaasti kuva, joka edustaa pelin ilmeistä päähahmoa. Staattinen kuva sinimekkoisesta työstä hitaasti liukuu kohtauksen ajan peli ikkunaa kohti, kunnes saavuttaa sen, katoaa sen taakse. Hahmon jalat jäävät vain näkyviin, kunnes hahmon loppukeho viimein ilmestyy peli ikkunan sisällä. Tämän jälkeen kohtaus jatkuu hetken, kunnes se päättyy ja peli sammuu. *Irisu Syndrome* vastakohtaisesti *OneShot*ille tuo pelihahmon ulkopuolelta peliympäristöä ja päästää tämän peliympäristön sisälle. Teoreettiselta kannalta tämä ajaa täysin samaa asiaa kuin *OneShot*, pelihahmo aiheuttaa metalepsiksen rikkoen rajan pelin sisäisen ja ulkoisen tason välillä.

4 Yhteenveto

Doki Doki Literature Club! -peli painottaa kauhuelementtejään metalepsiksen uniikeilla efekteillä, kietomalla pelaajan ja pelin todellisuudet yhteen tai häiritsemällä suhdetta käyttäjän ja tietokoneen välillä. Vaikka kaikki esimerkkipelit eivät ole kauhupelejä, voidaan niistä silti vetää samanlaisia yhteenvetoja. Pelien narratiivit kantautuvat pitkälle metafiktiivisten käytänteiden avulla, joilla pyritään rikkomaan rajaa pelin fiktion ja pelaajan todellisuuden kanssa. Osa peleistä hyväksikäyttää metodeja viemään pelaajan kontrollin pois kauhun vuoksi tai kertomaan syvällistä tarinaa, jossa pelaaja saa olla itsekin näyttämön lavalla.

Metafiktion metodit eivät ole tarkkaan tutkimuksissa määriteltyjä, mikä on huomioitava myös tässä tutkielmassa. Alalla on vain vähän tutkimuksia metafiktion metodeista, joten lisää tutkimuksia tarvitaan. Tässä tutkimuksessa käytiin läpi kuuden esimerkkipelin avulla pelien yhteisiä elementtejä, mutta on huomioitava, että jokaisesta näistä peleistä on mahdollista löytää myös lukuisia muita metafiktiometodeja. Esimerkiksi *A Dark Place* -peli sisältää laajasti potentiaalisia metalepsis-elementtejä, joita ei kuitenkaan aiheen rajaamisen vuoksi tässä tutkielmassa käyty läpi.

Tulevaisuuden kannalta on vaikea sanoa miten metafiktiometodit kehittyvät. Videopelejä kehitetään jatkuvasti nopeasti kehittyvän teknologian avulla, ja metalepsis seuraa kehitystä niiden mukana. Virtuaalitodellisuuden kehittyessä pelit eivät enää ole ainoastaan ruuduilla, vaan peleihin astutaan yhä syvemmin mukaan, jolloin diegeettisyyden rajat häilyvät. Aiheen laajuuden vuoksi lisää tutkimuksia tarvitaan muun muassa narratiivisesta näkökulmasta, pelaaja kokemuksesta, esteettömyydestä sekä eettisistä puolista.

On tärkeä tutkia ja syventyä metafiktion metodeihin. Ne tarjoavat uusia mahdollisuuksia kertoa tarinoita ja jopa opettaa pelaajaa. Barkman (2021) viittasi *Doki Doki Literature Club!*:issa pelaajan asettuvan hakkerin omaiseen rooliin, tutkiessaan pelitiedostoja ja yrittäen selvittää antagonistin Monikan kanssa. Täysin samaa voidaan sanoa peleistä *IMSCARED* ja *A Dark Place*. *OneShot* ja *Undertale* taas käyttävät metafiktion metodeja roolipelissään pelaajan kanssa. *Irisu Syndrome* todistaa, että metafiktion metodeilla voidaan kertoa tarinaa lähes täysin pelin ulkopuolella. Metafiktion metodeilla on lähes loputon potentiaali, riippuen täysin

siitä miten niitä hyödynnetään ja kehitetään eteenpäin.

Lähteet

A Dark Place. 2018. PC. XerStudios.

Alpha-video. 2015. "How to replay Oneshot". Viitattu 26. maaliskuuta 2022. <https://alpha-video.tumblr.com/post/114399593260/how-to-replay-oneshot>.

Animal Crossing. 2001. Nintendo 64, Nintendo GameCube. Nintendo.

Astapova, Anastasiya, ym. 2020. "Soviet meta-jokes: tradition and continuity". *The European Journal of Humour Research* 8 (3): 60–82.

Barkman, Christopher. 2021. "'There's no point in saving anymore': Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club". *Journal of Games Criticism* 5 (1): X–X.

Doki Doki Literature Club! 2017. PC. Dan Salvato.

EarthBound. 1995. Super Nintendo Entertainment System. Nintendo.

Genette, Gérard. 1983. *Narrative discourse: An essay in method*. Nide 3. Cornell University Press.

IMSCARED - A Pixelated Nightmare. 2016. PC. Ivan Zanotti's MyMadnessWorks.

Irisu Syndrome. 2010. PC. wtetsu.

Kovach, Nicholas S, Alan S Gibson ja Gary B Lamont. 2015. "Hypergame theory: a model for conflict, misperception, and deception". *Game Theory* 2015.

Lee, Yunsu, ja Myeongjun Kim. 2020. "About the narrative and directing characteristics and aspects of metafiction games". *The Journal of the Korean Digital Content Society* 21 (9): 1607–1616.

Maxey, Cyndi, ja Kevin O'Connor. 2013. *Fearless Facilitation: The Ultimate Field Guide to Engaging (and Involving!) Your Audience*. John Wiley & Sons.

Merriam-Webster. 2022. "Meta". Teoksessa *Merriam-Webster.com dictionary*. Viitattu 16. maaliskuuta 2022. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/meta>.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes. 2004. Nintendo GameCube. Konami.

OneShot. 2014. PC. Future Cat LLC.

Rothamel, Tom. 2012-2021. "File Access - renpy.exists(filename)". https://www.renpy.org/doc/html/file_python.html#renpy.exists.

Russell, Dave. 2011. "Video game user interface design: Diegesis theory". *Dev. Mag* 2:2011.

Undertale. 2015. PC. Toby Fox.

Waugh, Patricia. 2002. *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*. Routledge.