

**”THERE ARE MORE ENDINGS, MORE POSSIBILITIES. I  
CAN FEEL IT.”**

**KIRJA- JA PELIELEMENTIT MULTILINEAARISUUDEN  
RAKENTAJINA NARRATIIVISESSA SEIKKAILUPELISSÄ  
*BEACON PINES***

Katja Viitasalo  
Kandidaatintutkielma  
Kirjallisuus  
Musiikin, taiteen ja kulttuurin  
tutkimuksen laitos  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2023

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä Katja Viitasalo	
Työn nimi ”There are more endings, more possibilities. I can feel it.” – Kirja- ja pelielementit multilineaarisuuden rakentajina narratiivisessa seikkailupelissä <i>Beacon Pines</i>	
Oppiaine Kirjallisuus	Työn laji Kandidaatintutkielma
Aika Kevät 2023	Sivumäärä 25 + liitteet
Tiivistelmä <p>Tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelen multilineaarisuutta <i>Beacon Pines</i> -videopelissä, joka on syksyllä 2022 julkaistu narratiivinen seikkailupeli. Tarkastelen lisäksi sitä, miten satukirjan sivuille upotettu videopeli hyödyntää siinä yhdistyviä kirja- ja pelielementtejä multilineaarisuuden rakentamisessa ja ylläpitämisessä. Tutkielmassani huomio kiinnittyy multilineaarisuuden suhteen siis erityisesti pelin rakenteeseen tekstinä sekä kerronnan keinoihin.</p> <p>Tutkimuskohteessani yhdistyvät kirjallisuuden ja videopelien piirteet. Näin ollen myös teoreettinen viitekehyseni on monitieteinen ja siinä kohtaavat kirjallisuudentutkimus ja pelitutkimus. Tarkastelen <i>Beacon Pines</i>in lähipelaaamisen ja hermeneuttisen analyysin keinoin hypertekstiteoriaa, kybertekstiteoriaa ja pelinarratologiaa yhdistävistä teoreettisista lähtökohdista. Pelin multilineaarisen rakenteen tarkastelussa hyödynnän erityisesti hypertekstin ja kybertekstin eli ergodisten tekstien rakenteellisiin piirteisiin liittyvää käsitteistöä sekä käyttäjäfunktioiden käsitteistöä. Tämä mahdollistaa tekstin rakenteen lisäksi myös tekstin lukijan eli tässä tapauksessa pelaajan roolin tarkastelun. Kirja- ja pelielementtiä lähestyn puolestaan kerronnan keinojen kautta. Kirjajaelementin kohdalla painotan kerronnan keinoista metafiktiota, ja pelielementin osalta metafiktioin lisäksi <i>Beacon Pines</i>istä löytyviä seikkailupelien ominaispiirteitä.</p> <p>Tutkielmani osoittaa, että <i>Beacon Pines</i> on rakenteeltaan multilineaarinen seikkailupeli, jonka haarautuva rakenne paljastuu pelaajalle eksplisiittisesti, mutta vain palanen kerrallaan pelin aikana. Multilineaarisuudella on keskeinen rooli erityisesti pelin tarinankerronnassa, ja sen vaiheittainen paljastuminen ylläpitää tarinan vaiheisiin sekä lopulliseen päätökseen liittyvää mysteeriä. Multilineaarisuuden ja haarautuvassa tekstissä etenemisen voidaan kuitenkin todeta olevan <i>Beacon Pines</i>issä vahvasti ohjailtua ja ennalta määriteltyä, mikä johtuu pitkälti pelin sisäänrakennetusta kerronnasta. Kerronnan keinoista multilineaarisuuden rakentamisen ja ylläpitämisen kannalta keskeiseksi nousee metafiktio. Lisäksi <i>Beacon Pines</i> hyödyntää seikkailupeleille ominaisia piirteitä osana multilineaarisuuttaan motivoiden pelaajan toimintaa ja pelin tapahtumia rakentaessaan pelaajalle roolia kanssakertojana ja tarjotessaan hänelle illuusiota valinnanvapaudesta.</p>	
Asiasanat multilineaarisuus, interaktiivisuus, seikkailupelit, hyperteksti, kyberteksti, pelinarratologia, metafiktio	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	<i>Beacon Pines</i> .....	2
1.2	Tutkimuksen tavoite ja relevanssi.....	3
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS JA METODIT .....	5
2.1	Pelaaminen analyysin perustana .....	6
2.2	Epälineaariset ja haarautuvat tekstit.....	7
2.3	Videopelit kerronnan välineinä.....	9
3	<i>BEACON PINES</i> HAARAUTUVANA TEKSTINÄ .....	12
4	KERRONNAN KEINOT MULTILINEAARISUUTTA RAKENTAMASSA.....	15
4.1	Kirjaelementti.....	15
4.2	Pelielementti.....	18
5	PÄÄTÄNTÖ.....	22
	LÄHTEET.....	24

## LIITTEET

# 1 JOHDANTO

”Tarinamme voi kulkea monia polkuja. Useimmat niistä tulevat päätymään murheellisesti, mutta älä anna sen lannistaa sinua. Me löydämme tälle tarinalle arvoisensa lopun. Olen varma siitä.”  
(Beacon Pines 2022; suom. KV.)<sup>1</sup>

Tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelen multilineaarisuutta ja siihen liittyvää kirja- ja pelielementtien hyödyntämistä Hiding Spot Gamesin kehittämässä ja Fellow Travellerin julkaisemassa narratiivisessa seikkailupelissä *Beacon Pines*. *Beacon Pines* (myöhemmin myös BP) on syyskuussa 2022 Microsoft Windowsille, Nintendo Switchille ja Xbox Onelle julkaistu ”valitse oma seikkailusi” (choose your own adventure) -tarinoiden sekä visuaalisten novellien <sup>2</sup> elementtejä hyödyntävä fiktiiviseen maailmaan sijoittuva yksin pelattava seikkailupeli.

Salaperäiseen kirjaan upotetussa pelissä pelaaja saa kaksi roolia: kirjan lukijan sekä tarinan päähenkilön Lukan. Lukan roolissa pelaaja pääsee tutustumaan tämän kotikaupungin Beacon Pinesin asukkaisiin ja kaupungin hämäräperäisiin tapahtumiin Lukan hahmoa pelimaailmassa ohjaten. Lukijan roolissa pelaaja puolestaan pyrkii pelimaailmasta löytämiään amuletteja, Charmeja, hyödyntäen etenemään tarinan haarautuvassa juonessa eteenpäin kohti pelin mahdollisia loppuja hyppiä edestakaisin toisistaan poikkeavien juonikulkujen välillä. Pelin tarina rakentuukin haarautuvan juonipuun muotoon ja etenee sen oksilla juonenkäänteestä toiseen. Pelaaja liikkuu saamiensa roolien välillä pelin kertojan ohjaillessa häntä vuoroin vuorovaikutukseen Beacon Pinesin kaupungin ja vuoroin tarinaa kertovan satukirjan kanssa.

Tässä tutkielmassa tarkastelen erityisesti sitä, millainen BP on multilineaarisena tekstinä, ja miten se hyödyntää siinä esiintyviä kirjaa ja pelimaailmaa eli kirja- ja pelielementtejä multilineaarisuuden rakentamisessa. Kirjan ympärille rakentuva videopeli kutsuukin lähestymään itseään kirjallisuudentutkimusta ja pelitutkimusta yhdistävästä monitieteisestä näkökulmasta. Erilaisia kokeellisen kirjallisuuden ei-lineaarisia ja kasvavassa määrin digitaalisia teoksia on kirjallisuudentutkimuksessa tarkasteltu aktiivisesti ainakin 1980-luvulta alkaen (ks. esim. Koskimaa 2000, 34). Tutkimus on edennyt tarkastelemaan myös pelillisiä tekstejä sekä videopelejä

---

<sup>1</sup> ”There are many paths that our story can take. Most will end in tragedy, but don’t let that discourage you. We will find the ending that this story deserves. I just know it.” (Beacon Pines 2022.)

<sup>2</sup> Ks. esim. Camingue, J., Carstensdottir, E. & Melcer, E. F. 2021. What is a Visual Novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5(CHI PLAY), 1-18. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3474712>

ei-lineaarisisina teksteinä. Yleisesti videopelit ovat kuitenkin nousseet humanistisen tutkimuksen kohteiksi verrattain myöhään, vasta tietokoneiden ja videopelien kerättyä laajemmin suosiota. Pelitutkimus on puolestaan ollut vuosikymmenten myötä entistä kiinnostuneempi pelien narratiivisuudesta, ja aiheeseen perehtynyt tutkimus on hyödyntänyt muun muassa kirjallisuudentutkimuksen metodeja ja käsitteistöä. (ks. esim. Aarseth 2012b, 176.) Nuoren ikänsä takia pelitutkimus onkin alana ollut monitieteinen, mikä on herättänyt keskustelua niin puolesta kuin vastaan. Tässä tutkielmassa eri tieteenalojen limittyminen tarjoaa ristiriitaisuuksien sijaan teoreettista lähestymispintaa ja auttaa huomioimaan tutkimuskohteen yksilölliset piirteet.

## 1.1 *Beacon Pines*

*Beacon Pines* on narratiivinen seikkailupeli, jossa pelaajan mielenkiinnon kiinnittävät pelin suloiset hahmot, hahmojen sulaisuudelle kontrastia luova synkän sävyinen tarina sekä pelaajalle pala palalta paljastuva kokonaisuus. Pelin tarinassa pelaaja pääsee tarinan päähenkilön Lukan hahmoa ohjaillen tutustumaan tämän kotikaupungin Beacon Pinesin tapahtumiin sekä niiden taustalla vaikuttavaan menneisyyteen. Vuosia aikaisemmin Beacon Pines on ollut kukoistava maanviljelyskaupunki, jota on sittemmin kohdannut suuri vastoinkäyminen, jota kaupungin asukkaat kutsuvat nimellä Foul Harvest. Tuona sadonkorjuuna kaupungin maaperä tuotti huonon sadon, jonka seuraukset ovat olleet kovat monen menetettyä elinkeinonsa vielä Foul Harvestin jälkeenkin jatkuneissa haasteissa. Huonoon satoon liittyy lisäksi kaupungissa Foul Harvestin aikaan toimineen lannoiteyrityksen johtajan äkillinen kuolema. Kukaan ei kuitenkaan tunnu tietävän kriisin todellista aiheuttajaa. Myös Lukan henkilökohtaisessa menneisyydessä painaa ikäviä tapahtumia: hänen isänsä kuolema ja äitinsä katoaminen. Nyt mummonsa kanssa asuva Luka kipuilee yhä kohtaamiensa menetysten kanssa, jotka hieman arveltavasti ovat tapahtuneet samoihin aikoihin kaupungin epäonnisen sadonkorjuun kanssa. Pelin alkaessa kaupungissa ollaan järjestämässä festivaalia, jonka tarkoitusperistä kenelläkään ei vaikuta olevan täysin varmaa käsitystä, vaikka koko kaupunki sitä innolla odottaakin.

Beacon Pinesissa ja Lukan elämässä on siis selvästikin tapahtumassa jotakin merkittävää, ja samaan aikaan menneisyyteen liittyy vielä selvittämättömiä mysteerejä, joihin pelaaja pääsee pelin aikana tutustumaan. Festivaalin lähestyessä sekä kaupungin synkkä menneisyys että arvaamaton tulevaisuus alkavat paljastua Lukalle ja pelaajalle pala palalta. Paljastuminen ei kuitenkaan tapahdu suoraviivaisesti, vaan kokonaisvaltaista käsitystä pelin kertoman tarinan juonesta muodostetaan useiden erilaisten mahdollisten juonikulkujen ja loppujen kautta eli multilineaarisesti. Määrittelen multilineaarisuuden käsitettä tarkemmin luvussa 2 ja pelin multilineaarisesta rakennetta luvuissa 3 ja 4. Multilineaarisuuden lisäksi tiedonmurusten paljastuminen hajautuu kirjan sivuilla tapahtuvan kerronnan sekä pelimaailman hahmojen ja esineistön kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen välille. Näin epävarmuus tapahtumista hälvenee vähitellen ja halu löytää tarinalle onnellinen loppu säilyy pelin loppuun saakka.

BP sijoittuu siis pelinä ikään kuin satukirjan sisälle. Näin ollen pelin juonenkäännteitä selvitetään yhtäaikaisesti kahden eri median, kirjan ja pelin, kautta. BP on siis jossakin määrin

intermediaalinen<sup>3</sup> teos. Nämä kaksi mediaa eivät BP:ssä ole toisistaan irrallisia vaan enneminkin sisäkkäisiä. Pelin tarina kulkeekin eteenpäin kirjan ja pelin yhteistyönä. Niiden voidaan siis ajatella esittävän samaa maailmaa ja kertomusta sen eri muodoissa, kirja 'painettuna' tekstinä ja peli tekstin kuvailemana audiovisuaalisena maailmana. Kirja ja peli tulevat tässä tutkielmassa olemaan tarkasteluni kohteena usein, joten välttääkseni käsitteiden sekoittumista kirjan ja pelin yleiskäsitteisiin ja arkimerkityksiin kutsun niitä tässä tutkielmassa selkeyden vuoksi kirjaelementiksi ja pelielementiksi. Näin myös kummankin median tarkastelu omalla vuorollaan helpottuu, vaikka ne ovatkin koko ajan yhteydessä toisiinsa.

Koska satukirja ja pelin kertoma tarina ovat BP:ssä keskiössä, asettaa peli pelaajalle melko kevyet vaatimukset pelitaitojen suhteen. Kirja- ja pelielementti vaativat kumpikin pelaajalta hyvin yksinkertaisten mekaniikkojen hallintaa. Käytännössä pelaajan ja pelin vuorovaikutus tapahtuu muutaman painikkeen, PC-versiossa välilyöntinäppäimen sekä nuolinäppäinten, avulla. Kirjan sivuilla pelaaja hyödyntää näppäimiä valikoissa ja valintojen välillä navigoimiseen ja pelimaailman sisällä puolestaan Lukan ohjaamiseen, ympäristön tarkasteluun sekä keskustelukohtauksissa etenemiseen.

## 1.2 Tutkimuksen tavoite ja relevanssi

Tutkimukseni tavoitteena on tarkastella kirjaelementtiä ja pelielementtiä yhdistävää teosta, *Beacon Pinesia*, ja eritellä sen piirteitä multilineaarisuuden rakentumisen näkökulmasta. Lähestyn multilineaarisuutta rakenteellisena ja toiminnallisena ominaisuutena sekä kerronnan piirteinä. En kuitenkaan tarkastele BP:n juonen tarinallista sisältöä suhteessa multilineaarisuuteen. Suurimpana syynä tälle on tilanpuute. En koekaan tarinan sisällön tarkastelua välttämättömänä tutkimukseni tavoitteen saavuttamiselle, vaikka näkökulma laajemman tutkielman sallimissa rajoissa olisikin kiinnostava. Tutkimuskysymykseni ovat siis:

1. Millainen *Beacon Pines* on multilineaarisenä tekstinä?
2. Miten *Beacon Pines* hyödyntää kirjaelementtiä ja pelielementtiä multilineaarisuuden rakentamisessa?

Tutkimuskohteessani yhdistyvät kirja- ja pelielementti ohjaavat monitieteiseen lähestymistapaan, ja monitieteisyyden vahvuuksien etsiminen rakentaa myös merkityksellisyyttä tutkielmalleni. Pelaaminen analyysin perustana eli niin kutsuttu lähipelaaminen on analyysini pohja. Tutkielmani menetelmä kokonaisuudessaan on hermeneuttinen. Tutkimusprosessissa vuorottelevat kirjallisuudentutkimuksen ja pelitutkimuksen rajapinnoille asettuvan tutkimuskirjallisuuden lukeminen ja tutkimuskohteena olevan videopelin

---

<sup>3</sup> Intermediaalisuudella voidaan laajimmillaan viitata ”kaikkiin sellaisiin ilmiöihin, joihin tavalla tai toisella liittyy useampi kuin yksi media” (Piippo & Kilpiö 2022, 7). Medioiden erottelu on kuitenkin haastavaa etenkin tarkastelun kohteen ollessa digitaalinen, sillä digitaalisuuden myötä ”minkä tahansa median voi kääntää miksi tahansa toiseksi”. (Piippo & Kilpiö 2022, 11). Tilanpuutteen vuoksi en käsittele tutkielmassani intermediaalisuutta tästä näkökulmasta pidemmin vaan tyydyn vain tunnistamaan BP:n kirja- ja pelielementit jossakin määrin toisistaan erotettavissa oleviksi medioiksi.

lähipelaaminen sekä näiden vaiheiden myötä kerättyjen havaintojen välisten yhteyksien etsiminen eli tutkimuskirjallisuuden ja pelianalyysin keskusteluttaminen.

Yhteiskunnallisesta näkökulmasta tutkielmalleni relevanssia luo se, että tarinankerrontaa pidetään yhä toisinaan pelinkehityksessä haasteita tuottavana osa-alueena. Pelien tarinoiden tutkimuksen voidaan olettaa tuovan ratkaisuja tähän. (Arjoranta 2017, 1.) BP:n kanssa saman lajimääritelmän jakavat pelit eli seikkailupelit tuntuvat myös ajoittain kärsivän mielikuvituksen puutteesta niin pulmanratkaisun kuin tarinoidenkin osalta (Fernández-Vara 2014a, 238). Mielestäni BP:n voidaan nähdä tarjoavan kirja- ja pelielementtiä yhdistävänä videopelina omanlaistaan vaihtelua genren pelien joukkoon. Uskonkin tutkielmani herättävän myös pohdintoja seikkailupelien kerronnan keinoista ja niiden monipuolisen hyödyntämisen mahdollisuuksista. BP on lisäksi julkaisuajankohdansa osalta tuore tutkimuskohde, eikä sitä olla tutkittu aikaisemmin, joten sen tarkastelu on tästäkin syystä relevanttia.

Kirjallisuudentutkimuksen näkökulmasta toisinaan tekstiraskaatkin seikkailupelit ovat mielekkäitä tutkimuskohteita, sillä niiden voidaan olettaa vetävän puoleensa erityisesti lukemisesta pitäviä pelaajia (Fernández-Vara 2014a, 238). Toisaalta humanististen tieteiden kiinnostus videopelejä kohtaan on vielä kohtalaisen tuoretta, joten videopelin nostaminen tutkimuskohteeksi on myös tästä syystä sopivaa. Pelitutkimuksen ala on puolestaan vielä melko nuori ja alan teoreettisten viitekehysten sekä metodologian kehitys vaatii aktiivista pelianalyysin toteuttamista ja kehittämistä (Fernández-Vara 2014b, 12). Seikkailupelit ovat keskeinen tarkastelun kohde pelien narratiivisuutta hahmotettaessa (Fernández-Vara 2014a, 239), joten genren edustajan tutkimisen voidaan toivoa tarjoavan oman pienen panoksensa narratiivisuuden teemojen tutkimuksen kehitykselle.

## 2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS JA METODIT

Tässä luvussa esittelen tutkielmani keskeiset teoriat ja käsitteet. Teoreettisessa viitekehyksessäni yhdistän kirjallisuudentutkimuksesta ja pelitutkimuksesta ponnistavaa tutkimuskirjallisuutta. Näin teoreettisesta viitekehuksestäni rakentuu monitieteinen kokonaisuus. Keskeisimpiä käsitteitäni ovat multilineaarisuus, interaktiivisuus, hyperteksti, kyberteksti ja ergodinen teksti sekä metafiktio. Lisäksi seikkailupelien ominaispiirteet ovat tutkielmani kannalta keskeisiä tarkastelun kohteita. Lähestyn näin ollen tutkimuskohdettani hyper- ja kybertekstiteorian sekä pelinarratologian kautta lähipelaamisen keinoin. Tarkastelen BP:tä kokonaisuutena, mutta tunnistan sen myös rakentuvan jossakin määrin toisistaan erotettavissa olevista kirja- ja pelielementeistä, mikä toimiikin perustana ja alulle panijana kirjallisuudentutkimusta ja pelitutkimusta yhdistävälle teoreettiselle viitekehykselleni.

Jotta tutkimuskohteeni tarkastelu on ylipäättään mahdollista, toimii tutkielmani lähtöoletuksena ajatus videopelin tunnistamisesta tekstiksi ja tekstiteokseksi. En väitä videopelin olevan kirjallisuutta, vaan oma tekstuaalisuuden muotonsa ja narratiivisuuden lajinsa, jonka monitieteinen tarkastelu on mielekästä. (ks. esim. Jokinen 2002, 12–16.) Kirjallisuudentutkimuksen käsitteistön hyödyntäminen pelin tarkasteluun onkin toimivaa vain silloin, kun peliä ei pyritä väkisin asettamaan kirjallisuuden muottiin (ks. Koskimaa 2000, 22–23). Erilaisia vuoro-vaikutuksellisia tekstejä tutkinut Espen Aarseth (1999, 263) on esimerkiksi todennut, että ”perinteisten kirjallisten arvojen etsiminen teksteistä joita ei ole tarkoitettu eikä rakennettu kirjallisuudeksi voi vain hämärtää näiden tekstien ainutlaatuiset ominaisuudet”. Pelit eroavatkin tekstiteoksina kirjallisuudesta monilla tavoin. Erottaviksi piirteiksi voidaan nostaa muun muassa videopelien proseduraalisuus, interaktiivisuus ja multimodaalisuus sekä pelaajan toimijuus (Arjoranta 2011, 2–3; Arjoranta 2017, 4). Muun muassa nämä ominaispiirteet ovat ohjanneet teoreettisen viitekehykseni muodostumista nimenomaan videopelin tarkasteluun sopivaksi.

Rakennan teoreettisen viitekehykseni monitieteisyyttä pelitutkimuksen kautta, mutta pelitutkimuksen ala on nuoren ikänsä vuoksi myös itsessään monitieteinen ja sen teoriat ja metodologia aktiivisen kehityksen alaisina. Vaikka selkeitä yhteisesti jaettuja teoreettisia viitekehymiä ei pelialalla aina vielä ole, on tutkielmani teemoja tarkasteltu jo jossakin määrin aikaisemmin. Esimerkiksi Jarmo Nisu on tarkastellut kirjallisuuden kandidaatintutkielmassaan ”Pelaaja vastaan kertoja. Digitaalisten pelien kerronnan konventiot



*The Stanley Parable* -pelin valintatilanteissa” (2015) epälineaarisuutta videopelin valintatilanteissa digitaalisten pelien vakiintuneiden kerronnan keinojen ja niiden kommentoinnin näkökulmasta. Tarinankerronnan rakentumista peleissä on puolestaan tarkasteltu esimerkiksi Katariina Pesosen (2015) kirjallisuuden pro gradu -tutkielmassa hypertekstin käsitettä soveltaen sekä Nataniel Kaupin tietotekniikan kandidaatintutkielmassa ”Digitaalisten pelien narratiivi” (2022) narratiivisten pelimekaniikkojen näkökulmasta. Ilona Putula on puolestaan tietotekniikan kandidaatintutkielmassaan ”Metafiktiiiviset metodit videopeleissä” (2022) luokitellut metafiktiiivisiä metodeja peleissä. Nämä esimerkit jättävät kuitenkin vielä tilaa omalle tutkielmalleni, sillä aikaisemmat katsaukset pelien kerronnan keinoihin ja rakenteisiin on toteutettu oman tutkielmani tavoin usein melko rajatuista näkökulmista.

## 2.1 Pelaaminen analyysin perustana

Tutkielmani teoreettinen viitekehys on siis monitieteinen. Tutkimuskohteeni ollessa videopeli, voidaan myös analyysimenetelmäni todeta poikkeavan esimerkiksi kirjallisuudentutkimuksen metodologiasta jossakin määrin. Tutkielmani analyysissa pohjaan menetelmäni suhteen jo edellä mainittuun Espen Aarsethiin. Aarsethin (2012b, 181) mukaan pelejä voidaan tutkia kolmella pääasiallisella tavalla: (1) niiden suunnittelun, sääntöjen ja mekaniikan kautta, (2) muiden pelaamista tarkkaillen ja heidän raporttejaan ja arvioitaan lukien sekä (3) pelaamalla itse. Näistä viimeistä Aarseth pitää vaihtoehtoista parhaana etenkin muiden tapojen kanssa yhdistettäessä. Pelaamisen merkitys analyysimenetelmänä selittyy hänen mukaansa pelien vastaanoton luonteessa: pelien ensisijainen yleisö ovat aina pelaajat itse. Tämä johtuu pelien vuorovaikutteisuudesta. Pelaajan välitön rooli vuorovaikuttajana pelin kanssa onkin keskeinen piirre peleille teksteinä. (Aarseth 2012b, 181; Fernández-Vara 2014b, 6–7.) Hyödynnän myös itse Aarsethin mainitsemista menetelmistä jälkimmäistä eli pelin pelaamista itse.

Analyysin perustana toimivan pelaamisen voidaan olettaa poikkeavan toimintana arkisesta pelaamisesta. Aarsethin (2012b, 181) mukaan analyysin perustana toimivan pelaamisen tapaan vaikuttavat analyysin syy sekä tutkimuskohteen edustama pelityyppi. Esimerkiksi peliarvostelua ja tieteellistä tutkimusta varten toteutettu pelaaminen eroavat toisistaan muun muassa pelaamiseen käytetyn ajan suhteen. Samalla myös pelin edustama laji tai tyyppi voi vaikuttaa pelaamisen tapaan. Esimerkiksi moninpeliä on usein käytännössä mahdotonta pelata yksin. Jokaisen pelin pelaamiseen ja analysoimiseen liittyy lisäksi myös toisenlainen, analyysin rinnalla kulkeva oppimisprosessi, johon sisältyy tutkittavan pelin sisältöjen sijaan oman pelaajuuden ja aikaisempien pelikokemusten reflektointia. Tutkijan on tutkimusprosessin kannalta keskeistä pysähtyä pohtimaan esimerkiksi omaa tyyliään pelaajana, aikaisempia tietojaan tutkittavasta pelistä ja sen edustamasta genrestä sekä tutkimuksen vaatimia mahdollisia muistiinpanomenetelmiä. Tutkimuksen kannalta olennaista eivät lopulta ole tutkijan omat pelitaidot vaan tutkimuksen saavutukset. Kuitenkin pelaaminen ja siinä kehittyminen ovat pelitutkijalle keskeisiä taitoja ja tutkimuksen työkaluja. (Aarseth 2012b, 181, 190.)

Aarsethin esittämä pohja pelaamiselle analyysin perustana kuvailee sitä, mitä tässä tutkielmassa tarkoitan puhuessani lähipeleisestä. Pelaamisen analyysin perustana voidaan edellä kuvailtujen piirteidensä myötä todeta olevan hermeneuttinen prosessi, joka soveltuu luontevasti tutkielmani tavoitteisiin. Pelaamalla kohdetekstiäni saan suoran kosketuksen sen rakenteisiin ja sisältöihin, minkä uskon myös takaavan riittävän ymmärryksen muodostumisen tutkimuskohteesta kokonaisuutena. Kuvailen tekemiäni havaintoja ja tulkintoja luvuissa 3 ja 4 tekstin muodossa. Lisäksi tuen analyysiani tutkielman Liitteet-osiosta löytyvien pelitilanteita ja pelin piirteitä kuvastavien kuvakaappausten avulla.

## 2.2 Epälineaariset ja haarautuvat tekstit

Olen luvussa 1 nostanut jo jonkin verran esiin BP:n haarautuvuutta ja multilineaarisuutta tekstinä. Seuraavaksi esittelen muutamia ei-lineaaristen ja haarautuvien tekstien kannalta keskeisiä käsitteitä ja teorioita. Esittelemäni käsitteistö pohjaa kirjallisuudentutkimukseen eikä näin ollen kaikilta osin sovellu tyydyttävällä tavalla videopelien tarkasteluun. Se asettaa kuitenkin tutkielmani osaksi sen teemoihin liittyvää tutkimusperinnettä ja tarjoaa samalla myös käsitteellistä pohjaa multilineaarisuuden tarkastelulle.

Ei-lineaarisuuden ja haarautuvuuden tarkastelu videopeleissä onkin varsin luontevaa. Keskeistä videopelien ei-lineaarisuuden kannalta on niiden interaktiivinen luonne. Esimerkiksi Scott Brendan Cassidy (2011, 294) toteaa, että pelaajan mahdollisuus tehdä valintoja ja siitä seuraava osin näennäinen epälineaarisuus kannustavat lähestymään videopelejä hyperteksteinä. Hypertekstejä voidaankin osuvasti kuvailla dokumenteiksi, joissa interaktiivinen rakenne sekoittuu tekstiin (Rosenberg 1996, 22). Hypertekstin käsite ja hypertekstiteoria pohjaavat Ted Nelsoniin (1993, lainattu Koskimaan 2000, 29 kautta), joka on alkujaan määritellyt hypertekstin ei-peräkkäiseksi, lukijalle valintoja sallivaksi haarautuvaksi tekstiksi. Käsite on sittemmin yleistynyt erilaisten haarautuvien tekstien tarkastelussa (Cassidy 2011, 294).

Hypertekstin voidaan rakenteeltaan katsoa koostuvan toisiinsa niin kutsuttujen 'linkkien' kautta kiinnittyvistä tekstiosista. Linkkien kautta lukija voi edetä hypertekstissä haluamassaan järjestyksessä. (Ted Nelson 1993, lainattu Koskimaan 2000, 29 kautta.) Siinä missä hypertekstiteoriaa voidaan hyödyntää erilaisten digitaalisten tekstiteosten tarkasteluun, ei hyperteksti itsessään ole synnynnäisen digitaalinen tekstimuoto. Esimerkkejä aikaisemmista hyperteksteistä löytyykin 'perinteisestä' kirjallisuudesta esimerkiksi "valitse oma seikkailusi" (choose your own adventure) -romaaneista<sup>4</sup>. Tällaisissa teoksissa lukija saa vapauden ja vastuun kuljettaa tarinaa oman tahtonsa mukaan useiden mahdollisten juonikulkujen kautta, edeten näin teoksessa epälineaarisesti. (esim. Cassidy 2011, 294.)

Hypertekstin määritelmä perustuu siis tekstin haarautuvuuteen ja siinä epälineaarisesti etenemiseen. Epälineaarisuuden käsite itsessään on kuitenkin toisinaan aiheuttanut haasteita hypertekstiteorian hyödyntämiselle, sillä sen ei olla koettu täysin vastaavan sen yhteydessä

---

<sup>4</sup> "Valitse oma seikkailusi"-teoksia on julkaistu vuosikymmenten saatossa monia, mutta kenties osuvin esi-merkki niistä ovat genren nimeä otsikossaan kantavat *Choose Your Own Adventure* -lastenkirjasarjan teokset, joita julkaistiin ensikerran vuonna 1979 (ks. esim. Cassidy 2011, 294).

esitettyjen tekstien rakennetta. Epälineaarisuuden käsitteen rinnalle onkin nostettu myös muita hypertextin rakennetta kuvastavia käsitteitä, kuten multilineaarinen ja multicursal, joilla on pyritty kuvaamaan tarkemmin tekstin rakentumista useista mahdollisista samanaikaisesti olemassa olevista lukujärjestyksistä vuorotellen olemassa olevien lukujärjestysten sijaan (Aarseth 1997, 44; Koskimaa 2000, 49). Multilineaarisuutta onkin lopulta pidetty hypertextien rakennetta parhaiten kuvaavana käsitteenä (Landow 1992, lainattu Koskimaan 2000, 33 kautta). Kuten jo tutkielmani otsikosta voidaan huomata, hyödynnän myös itse tutkielmassani ei-lineaarisuudesta puhuessani epälineaarisuuden käsitteen sijaan multilineaarisuuden käsitettä, jonka koen paremmin kuvaavan BP:n rakennetta tekstinä. Palaan aiheeseen tarkemmin luvussa 3.

Espen Aarseth (1997, 2–3) on pyrkinyt myös korostamaan, että hypertextiteoria soveltuu ainoastaan hypertextien rakenteen tarkasteluun. Esimerkiksi tulkintojen tarkastelu hypertextiteoria avulla on hänen mukaansa ongelmallista, sillä hypertextin yksittäisten luentojen voidaan tekstin multilineaarista rakenteesta huolimatta todeta olevan ajallisina prosesseina lineaarisia. Yhdestä hypertextistä voi siis muodostua laaja, jopa loputon määrä lineaarisia luentoja. Tätä myös multilineaarisuus käsitteenä pyrkii kuvastamaan. (Aarseth 1997, 2–3; Koskimaa 2000, 33.) Aarsethin mukaan myös hypertextien tarkastelu 'perinteisinä' narratiivina on ongelmallista niiden lukutavan vuoksi. Hän käyttääkin hypertextien tarkastelussa narratiivisten tekstien käsitteen sijaan ergodisten tekstien käsitettä. Ergodisille teksteille ominaista on hänen mukaansa se, että ne vaativat lukijalta korostunutta aktiivisuutta tekstissä etenemiseksi. (Aarseth 1997, 1–2; Koskimaa 2000, 34.)

Muun muassa näistä syistä hypertextin käsitettä ei ollakaan kaikkien multilineaaristen tekstien tarkastelussa koettu riittäväksi. Erityisesti tämä havainto koskee dynaamisia ja muuttuvia, usein lukijan itse muokattavissa olevia tekstejä (esim. Eskelinen 2001, 52–53). Lukijan toimintaan reagoivia tai lukijan muokattavissa olevia tekstejä kuvaamaan onkin muodostunut kybertekstin käsite (esim. Aarseth 1999, 260–261). Kybertekstiä voidaan pitää eräänlaisena kattokäsitteenä hypertextille, ja sen on nähty soveltuvan hypertextin käsitettä paremmin esimerkiksi videopelien tarkasteluun (Jokinen 2002, 18).

Kun puhutaan hyper- ja kybertekstien kaltaisista haarautuvista ja usein laajoista tekstikokonaisuuksista, voidaan niiden hahmottamista helpottaa tekstonien ja skriptonien käsitteiden avulla. Tekstonit ovat tekstin rakennuspalikoita. Ne edustavat tekstin merkkijonoja sellaisina kuin ne tekstissä ovat. Skriptonit ovat puolestaan tekstonien mahdollisia yhdistelmiä sellaisina kuin ne lukijalle välittyvät. (Aarseth 1999, 263.) Haarautuvan tekstin voidaan siis ajatella rakentuvan usein ennalta määrättyistä tekstoneista, mutta tekstin haarautuvuuden vuoksi tilannekohtaisesti muotoutuvista lukijan valitsemista skriptoneista (esim. Koskimaa 2000, 40).

Ergodisten tekstien tarkasteluun ja hypertextin ja kybertekstin väliseen rajanvetoon voidaan lisäksi hyödyntää Aarsethin (1999, 264) käyttäjäfunktioiden jaottelua. Aarseth nimeää jaottelussaan neljä käyttäjäfunktiota: tulkitsevan, luotaavan, muokkaavan ja tekstonisen funktion. Tulkitsevää funktiota hän pitää kaikkien tekstien lukemiselle välttämättömänä. Ergodisten tekstien lukemiseen sisältyy puolestaan hänen mukaansa myös vähintään yksi muu funktio. Hypertextien ja kybertekstien voidaankin todeta vaativan lukijaltaan tulkintaa syvempää vuorovaikutusta tekstin kanssa ja olevan näin ergodisia tekstejä. (Aarseth 1999, 265.) Aarseth (1999, 264) esittää käyttäjäfunktioiden jaottelussaan, että hypertexti ja kyberteksti voidaan erottaa toisistaan käyttäjäfunktioidensa perusteella. Hypertextistä on löydettävissä tulkitseva

ja luotaava käyttäjäfunktio. Luotaavalla käyttäjäfunktiolla viitataan siihen, että käyttäjän on tekstissä edetessään ”päättävä minkä polun valitsee”. (Aarseth 1999, 264.) Kybertekstistä voidaan puolestaan löytää myös muokkaava ja tekstoninen käyttäjäfunktio. Muokkaavalla käyttäjäfunktiolla tarkoitetaan, että skriptonit voivat olla lukijan valitsemia tai muokkaamia. Tekstonisessa funktiossa lukija voi puolestaan lisätä tekstiin tekstoneja. (Aarseth 1999, 264.)

Myös pelejä voidaan tarkastella ergodisina teksteinä, sillä pelaajan toiminta peleissä voidaan ymmärtää teosten tulkintaan liittyvänä aktiivisena työskentelynä (Jokinen 2002, 12). Näin ollen tulkitsevan ja luotaavan käyttäjäfunktion voidaan olettaa toteutuvat videopeleissä pelaajan välttämättömän toiminnan myötä. BP:ssä voidaankin todeta olevan nämä kaksi käyttäjäfunktiota. BP:ssä voidaan myös olettaa mahdollisesti olevan jonkinasteinen muokkaava käyttäjäfunktio, mutta tekstonisen funktion jätän jo käsittelyn tässä vaiheessa sivuun, sillä se ei ole BP:n kannalta keskeinen. BP:n voidaan todeta sen käyttäjäfunktioiden myötä olevan ergodinen teksti, jolloin sen tarkastelu hyper- ja kybertekstiteorioita hyödyntäen on myös mielekästä.

Hypertekstin ja kybertekstin käyttäjäfunktiot mahdollistavat lukijalle ’tavallisen’ tekstin lukemisesta poikkeavaa toimintaa. Edellä olen esitellyt lyhyesti Espen Aarsethin kritiikkiä hypertekstien tarkastelulle narratiiveina esitellessäni ergodisen tekstin käsitettä. Aarsethin mukaan ergodisissa teksteissä voi kuitenkin olla narratiivisia elementtejä, narratologia ei vain yksinään tavoita niitä kokonaisuutena. Esimerkiksi hypertekstin kohdalla on hänen mukaansa harhaanjohtavaa puhua tarinasta tai narratiivista: tulisi ennemminkin puhua luennoista. Tätä hän pyrkiikin ergodisuuden käsitteen kautta havainnollistamaan. (Aarseth 1997, 84–85.) Digitaalista kirjallisuutta tutkinut Raine Koskimaa (2000, 65) kuitenkin esittää, että narratologiaa ei tulisi täysin hylätä ergodisten tekstien tarkastelussa. Sen sijaan sitä voitaisiin muotoilla paremmin huomioimaan ergodisen tekstin lukijan toimijuus. Ergodisia tekstejä lukiessaan lukija voi esimerkiksi vaikuttaa siihen, mitkä tapahtumat tekstissä toteutuvat ja missä järjestyksessä. Näin ollen hänestä voidaankin puhua lukija-kirjoittajana tai kenties osuvammin lukija-kanssakertojana. (esim. Koskimaa 2000, 65, 80.) Kun tarkastellaan ergodisia tekstejä narratiivisuuden näkökulmasta, tulisikin siis ottaa huomioon niiden käyttäjäfunktiot ja lukijan saamat roolit.

## 2.3 Videopelit kerronnan välineinä

Siirryn seuraavaksi esittelemään tässä tutkielmassa hyödyntämiäni videopelien narratiivisiin keinoihin liittyviä teorioita ja käsitteitä. Videopelien narratiivisuuden tutkimuksella on pelitutkimuksen lyhyessä historiassa verrattain pitkät juuret (ks. esim. Arjoranta 2017, 1; Frasca 2003). Videopelien narratiivisuus ja kerronnan keinot ovat kuitenkin melko pitkään jakaneet alan tutkijoita useaan eri ryhmään. Näistä vahvimmin edustettuina ovat olleet kaksi: narratologit ja ludologit. Narratologisesta näkökulmasta pelien on nähty olevan ensisijaisesti narratiivisia välineitä, kun taas ludologinen näkökulma on painottanut pelien mekaniikkaa niiden ensisijaisena piirteinä. (ks. esim. Cassidy 2011, 292.)

Tarkalleen ottaen vastakkainasettelussa on käsitelty samanaikaisesti kahta osin päällekkäin asettuvaa aihetta. Ensinnäkin on käyty pelisuunnitteluun liittyvää keskustelua pelipohjaisen narratiivien potentiaalista ja haasteista. Toisekseen on pyritty vastaamaan

käsitteenmäärittelyihin ja teoriaan liittyvään kysymykseen siitä, voidaanko pelejä ylipäättään kutsua kertomuksiksi. Vastakkainasettelussa onkin vedottu huolimattomaan narratologian käsitteiden ja teorioiden hyödyntämiseen ja siihen puuttumiseen pelitutkimuksessa. Pyrkimyksenä on useimmiten ollut sen kyseenalaistaminen, tavoittaako narratologia sellaisenaan videopelien syvintä, multimodaalista luonnetta. (ks. esim. Frasca 1999; Aarseth 2012a, 129–130.)

Tämä vastakkainasettelu voidaan kuitenkin nähdä jo pitkälti ponnekuuttaan menettäneenä asetelmana (ks. esim. Aarseth 2012a, 133). Edellä kuvailtujen näkökulmien välistä yhteisymmärrystä rakentavaa tutkimuskirjallisuutta löytyykin nykypäivänä entistä enemmän. Esimerkiksi edellisessä alaluvussa mainittu Scott Brendan Cassidy (2011, 293) tarkastelee aikaisempiin tutkijoihin vedoten sekä heitä osin kritisoiden videopelejä erityislaatuisena narratiivisena lajina. Hän nostaa videopelien narratiivisuuden keskeiseksi elementiksi niiden interaktiivisuuden eli vuorovaikutuksellisuuden. Cassidy viittaa interaktiivisuudella erityisesti ihmisen ja (tieto)koneen väliseen vuorovaikutukseen, joka tapahtuu usein esimerkiksi näppäimistön ja hiiren tai peliohjaimen välityksellä.<sup>5</sup> Interaktiivisuus antaa pelaajalle hänen mukaansa kahdesta elementistä, kanssakertojasta (collaborative narrator) ja päähenkilöstä, muodostuvan roolin ja tekee näin vuorovaikutuksesta pelin kanssa kerronnallista toimintaa (an act of narration), jolloin videopelejä voidaankin hänen mukaansa pitää narratiivisina teksteinä. (Cassidy 2011, 293–297.) Näin pelin mekaniikat ja tarinankerronta, aikaisemmin vastakkain asetelun eri puolille asetetut ominaisuudet, kohtaavat.

Interaktiivisuus on kuitenkin käsitteenä saanut oman osansa kritiikkiä, joka on keskittynyt erityisesti sen määrittelyjen epämääräisyyteen (esim. Eskelinen 1999, 357). Välttääkseni tätä epämääräisyyttä omassa tutkielmassani määrittelen seuraavaksi, missä merkityksessä itse interaktiivisuuden käsitettä käytän. Pohjaan interaktiivisuuden määritelmäni Markku Eskeliseen. Eskelinen (1999, 358) on erityisesti digitaalisiin tutkimuskohteisiin liittyen määritellyt interaktiivisuuden toimintana, jossa ”käyttäjät/käyttäjryhmä valitsee/aiheuttaa seurauksia lopullisesta/täydentyvästä sarjasta mahdollisuuksia”. Tässä mallissa Eskelinen kokoaa yhteen digitaalisten tutkimuskohteiden tarkasteluun liittyviä keskeisiä piirteitä ja erilaisia interaktiivisuuden määritelmiä (Eskelinen 1999, 357–358). BP:n näkökulmasta määritelmä tarkentuu muotoon: ”käyttäjä aiheuttaa seurauksia täydentyvästä sarjasta mahdollisuuksia”. Kuten on edellä todettu, on pelaaja välttämätön osa peliä tekstinä, sen vastaanottoa ja tulkintaa. Vuorovaikutukseen pelin kanssa sisältyykin näin ollen oletus pelaajan toimijuudesta osana tekstin ja samalla pelin kerronnan rakentumista. Tällainen toimijuus (agency) voidaan määritellä muun muassa ”tyydyttäväksi vallaksi tehdä merkityksellisiä tekoja ja nähdä näiden omien valintojen seuraukset” (Murray 1997, 126; suom. KV). Vuorovaikutus voidaan näin ymmärtää tietoisena ja tavoitteellisena, mielekkäänä toimintana.

BP:ssä Cassidyn kuvailema tietokoneen ja ihmisen välinen interaktiivisuus tapahtuu erityisesti suhteessa pelielementtiin. Seikkailupeleissä kerronta tapahtuu usein pelaajan ja pelin hahmojen sekä pelimaailman välisen vuorovaikutuksen kautta (Fernández-Vara 2014a, 234). BP:n kerronnan keinojen tarkastelussa on näin ollen luontevaa hyödyntää seikkailupelien

---

<sup>5</sup> Videopeleistä ja interaktiivisuudesta puhuttaessa viitataan useimmiten juuri tähän ihmisen ja tietokoneen väliseen vuorovaikutukseen tapaan (Landay 2014). Kuitenkin esimerkiksi Arjoranta (2011, 3–6) esittää, että vuorovaikutusta tulee videopeleistä puhuttaessa käsitellä myös ihmisten välisenä, tietokoneen välityksellä tapahtuvana yhteydenpitona, sillä videopelejä pelataan yksinpeluun lisäksi myös yhdessä muiden kanssa.

ominaispiirteitä analyysinäkökulmana. Seikkailupeleille tyypillisiksi piirteiksi voidaan määrittellä ”niiden tarinavetoinen luonne, pelaajan ohjattavissa olevan pelihahmon hyödyntäminen, tutkimiseen kannustaminen, pulmien ratkaisemiseen keskittyvä pelaaminen sekä pääasiassa esineiden manipulaatioon ja tilalliseen navigaatioon perustuva vuorovaikutus” (Fernández-Vara 2014a, 233–234; suom. KV). Ottamalla nämä piirteet analyysia ohjaavaksi käsitteistöksi BP:n kerronnan keinoja tarkasteltaessa rajataan samalla tutkielmassa käytettävän käsitteistön määrää kandidaatintutkielmaan sopivaksi. Rajaus on myös perusteltu, sillä valitut ominaispiirteet edustavat lajia, jossa keskeistä on nimenomaan kerronta ja narratiivisuus. Seikkailupeleissä kerronta on tyypillisesti niin kutsuttua ”upotettua” tai ”sisäänrakennettua” kerrontaa (embedded narrative) eli kerronnalliset elementit ja pelin juoni ovat ennalta suunniteltuja. Tällainen sisäänrakennettu kerronta motivoi pelin tapahtumia ja pelaajan vuorovaikutusta pelin kanssa. Sen lähempi tarkastelu on valitsemieni käsitteiden kautta mielekästä, sillä pelikokemusten voidaan olettaa noudattelevan pelaajasta ja pelikerrasta riippumatta samanlaista kaavaa. (esim. Salen & Zimmerman 2004, 383.)

Peleissä tarinoiden voidaan todeta integroituvan muun muassa pelimekaniikkaan ja pelaajan toimintaan. Näin tarinat eivät ole aina ilmiselvästi esillä yhtenäisenä kokonaisuutena. (ks. esim. Pesonen 2015, 35.) Tämä antaa interaktiivisuudelle roolin kerronnan välineenä ja välittäjänä pelin ja pelaajan välillä. Se ei kuitenkaan yksinään täysin kuvaile tarinankerrontaa videopelissä (ks. Roine 2022, 252). Esimerkiksi BP:ssä on lisäksi läsnä kertoja, joka mahdollistaa myös muunlaiset kerronnan keinot (ks. Pesonen 2015, 36). Tällaisia ”muita” kerronnan keinoja hyödynnetään BP:ssä erityisesti kirjaelementin kerronnassa. Kertojahahmo ja kirjaelementti avaavatkin reitin tutkimuskohteen kerronnan tarkastelulle myös kirjallisuudentutkimuksen käsitteistöä hyödyntäen.

BP:n tarkastelun kannalta keskeinen kirjallisuudentutkimukseen pohjaava kerronnan käsite on metafiktiio. Metafiktiio kiinnittää lukijansa huomion ”fiktiivisen esityksen laatimiseen, lukemiseen tai teoksen rakenteeseen” (Hosiaisuusluoma 2016, 586). Se on siis fiktiota, joka tunnistaa ja kommentoi omaa fiktiivisyyttään ja tekotapaansa. (Hosiaisuusluoma 2016, 586.) Metafiktion hyödyntäminen on mahdollista myös videopeleissä. Pelien metafiktiivisiä keinoja voidaan jaotella esimerkiksi pelin narratiivisiin, peliin itseensä kohdistuviin sekä pelin ulkopuolelle kohdistuviin metodeihin (Lee & Kim 2020, 1611–1614, viitattu Putulan 2022, 8–18 kautta)<sup>6</sup>. BP:n kohdalla tällainen jaottelu ei kuitenkaan ole mielestäni tarpeen, vaan metakerrontaa voidaan lähestyä edellä esitellyn metafiktion määritelmän kautta. BP:ssä kertoja hyödyntääkin metakerrontaa kommentoiden edustamansa fiktiivisen teoksen tekotapaa ja rakentumista. Lisäksi kertoja muun muassa ohjailee pelaajan lukuprosessia. Metakerronnalla luodaan näin pelaajalle kokemus nähdyksi tulemisesta ja mukaan kutsumisesta (ks. Walker 2003, 90).

Tämä käsitteistö eli seikkailupelin ominaispiirteet ja metafiktiio tarjoavat työkaluja BP:n kerronnan tarkasteluun suhteessa pelin multilineaarisuuteen. Interaktiivisuuden näen tutkimuskohteelle luontaisena piirteenä ja välttämättömänä osana pelikokemusta, mutta myös pelaajan roolin tarkasteluun ohjaavana käsitteenä. Seuraavissa luvuissa siirrynkkin näiden aiheiden tarkasteluun pelianalyysin kautta.

---

<sup>6</sup> Ilona Putula 2022. *Metafiktiiviset metodit videopeleissä*. Tietotekniikan kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/81317>

### 3 *BEACON PINES* HAARAUTUVANA TEKSTINÄ

Tässä luvussa siirryn BP:n analyysiin. Luvussa 2 olen esitellyt teoreettista viitekehystäni, joka tarjoaa käsitteistöä ja lähtökohdan multilineaaristen ja haarautuvien tekstien sekä videopelien kerronnan tarkastelulle. Otan näistä teemoista ensimmäisenä käsittelyyn multilineaarisuuden ja tekstin haarautuvuuden ja erittelenkin seuraavaksi BP:n piirteitä haarautuvana tekstinä.

Kuten olen edellä todennut, BP rakentuu tekstinä toisistaan jossakin määrin erotettavissa olevasta kirja- ja pelielementistä. Elementeistä ensimmäisenä pelaajalle esitellään kirjaelementti. Esittelystä saakka kirjaelementti kuitenkin enteilee pelielementin kirjaan tuomaa poikkeavuutta. Kertoja tekeekin heti alussa pelaajalle selväksi, ettei kyseessä ole mikään tavallinen satukirja: ”Vaikka se saattaa vaikuttaa samanlaiselta kuin monet aikaisemmin kohtaamasi kirjat, se on kaukana tavallisesta” (BP 2022; suom. KV, liite 1).<sup>7</sup> Voidaan ajatella, että kirja hyvin nopeasti luopuu roolistaan **vain** kirjana ja muuttuu pelielementin myötä merkittäväällä tavalla kutsuessaan lukijaa ratkaisemaan tarinan loppua, siis pelaamaan. Kirja päästää pelaajan sukeltamaan sisälleen ja tarjoaa pelaajalle aktiivista roolia tarinan loppuun kertojana: ”Tarinaa, joka sinua odottaa, ei ole vielä kokonaisuudessaan kerrottu. Itse asiassa sen loppu ei ole vielä tiedossa, edes minulle itselleni. [--] Ilman sinua tarinaa ei ole.” (BP 2022; suom. KV.)<sup>8</sup>

BP:ssä tieto on hajautettu sekä kirjaelementin ja pelielementin että tarinan erilaisten mahdollisten juonikulkujen välille. Pelaajan keskeiseksi tehtäväksi muodostuukin tiedonmurusten kerääminen koko tarinan hahmottamiseksi. Päästessään viimein pelin ’oikeaan’ loppuun pelaaja tietää näin ollen jopa enemmän kuin oikeaan loppuun johtaneen juonikulun läpi kulkenut päähenkilö Luka. Tieto myös oikeaan loppuun johtaneiden tapahtumien taustoista ja Beacon Pinesin tilanteeseen liittyvistä vaaroista selviää pelaajalle vain kulkemalla tarinan muiden mahdollisten, usein epäonnisten juonikulkujen ja loppujen läpi. Rinnakkaisten juonikulkujen hyödyntämisen voidaan siis todeta olevan yksi BP:n keskeisimmistä tarinankerronnallisista ominaisuuksista. Se tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden kerätä enemmän tietoa kuin yksikään yksittäinen juonikulku omillaan voisi ja tekee vaihtoehtoisia loppuja esitellessään pelissä esiintyvistä satukirjasta samalla varsin poikkeuksellisen.

---

<sup>7</sup> ”Though it might appear like many books you’ve come across, it is far from the ordinary.” (BP 2022, liite 1)

<sup>8</sup> ”The story that awaits you has not been fully told. In fact, its conclusion is not yet known, even to myself. [--] Without you there is no story.” (BP 2022.)

Rinnakkaisten juonikulkujen luoma multilinearisuus on myös BP:n rakennetta kuvaava ja määrittävä ominaisuus. Pelin mahdolliset juonikulut esitetään pelaajalle eksplisiittisesti kirjaelementin kautta kirjan sivulle piirtyvän The Chronicle -nimisen juonipuun muodossa. Juonipuun muistuttaa muodoltaan kirjaimellisesti puuta ja sen oksanhaaroihin eli juonen käännekohtiin asettuvat pelin valintatilanteet, joita kutsutaan pelissä nimellä Turning Points (liite 2). Juonipuun esittämissä valintatilanteissa pelaaja voi käyttää pelielementistä löytämiään Charmeja juonipuun oksien kasvattamiseen eli uusien tarinan osien paljastamiseen. Charmit ovat englanninkielisen nimensä mukaisesti pieniä amuletteja, joista jokaisessa on jokin yksittäinen sana sekä sanaa esittävä kuva (liite 2 oikea reuna). Pelaajan käyttäessä Charmin hän asettaa amuletin edustaman sanan osaksi kirjan sivulle kirjoitettua lausetta, täyttämään lauseeseen jääneen aukon. Tämä jatkaa käännekohtaan pysähtynyttä tarinaa sanan tarjoaman merkityksen mukaan uuteen suuntaan. Kuitenkin, jos pelaajan käyttämä amuletti ei johdakaan haluttuun lopputulokseen eli tyydyttävään ja onnelliseen loppuun, voi pelaaja palata samaan tai johonkin toiseen valintatilanteeseen, kokeilemaan onneaan jonkin toisen amuletin kanssa.

BP:ssä on siis useita samaan aikaan olemassa olevia juonikulkuja. Tämän lisäksi tarinan haarautuvan rakenteen kannalta keskeistä on juonikulkujen välillä liikkuminen, mikä tapahtuu kuin hyppelien. Käytännössä pelaaja ei siis voi seurata yksittäistä juonikulkua sen alusta loppuun saakka ennen seuraavaan siirtymistä, vaan useiden keskeneräisten juonikulkujen välillä vuorotellaan kuljettaen niistä kutakin hiljalleen kohti loppuaan. Näin ollen BP:n rakennetta tekstinä voidaan kutsua nimenomaan multilineaariseksi: useat samaan aikaan olemassa olevat, yksittäin tarkasteltuna lineaariset juonikulut muodostavat juonipuun kokonaisuuden.

BP:n voidaan sen multilineaarisen rakenteen myötä todeta muistuttavan melko selvästi hypertekstin tai kybertekstin kaltaista tekstiosioista koostuvaa kokonaisuutta. Se on lukijalle valintoja tarjoava haarautuva teksti, jossa on samanaikaisesti olemassa useita eri lukujärjestyksiä eli juonikulkuja. Pelin valintatilanteet yhdistävät toisiinsa tarinan osia, tekstoneja, jotka paljastuvat lukijalle eri juonikuluissa muodostaen näin skriptoneja. Tekstonien ja skriptonien välillä pelaaja pääsee liikkumaan linkkien eli amulettien avulla. Pelaajan käyttäessä amuletteja peli siis reagoi pelaajan toimintaan ja ohjaa hänet seuraavaan tekstiosioon. Näin pelaaja toimii vuorovaikutuksessa pelin kanssa luotaavan käyttäjäfunktion kautta, valiten kulkemansa polun. Amulettien käyttäminen tarjoaa pelaajalle roolin kanssakertojana ja luo näin pelaajan toimijuudelle keskeistä asemaa pelin etenemisen kannalta. (ks. Aarseth 1999, 263–265.)

BP:n tarkastelu hyper- tai kybertekstinä rajoittuu kuitenkin jonkin verran sen ennaltamääräytyneisyyden vuoksi. BP:n kerronta on niin sanotusti ”sisäänrakennettua” (ks. Salen & Zimmerman 2004, 383) eli sen juonikulut ovat täysin etukäteen kirjoitettuja. Tämä voidaan huomata uudelleenpelaamisen myötä: pelin tekstonit ja skriptonit sekä juonellinen sisältö ovat pelikerrasta toiseen samat. Pelaajan valitsema etenemisjärjestys juonikulkujen välillä voi eri pelikerroilla vaihdella hieman, mutta tällöin pelaajan kohtaama sisältö ja lopullinen kokonaiskuva pelin tarinasta ovat edelleen samat. Haarautuvana tekstinä BP salliikin lukijalle lopulta hyvin vähän vaihtoehtoja ja vastuuta valintatilanteissaan. Peli sanelee muun muassa selkeästi, mitä amuletteja pelaaja voi kussakin valintatilanteessa käyttää. Amulettien aiheuttamien seurausten voidaan uudelleenpelaamisen myötä todeta myös olevan jokaisella pelikerralla samat eli todellista valinnanvapautta ei ole. Valinnanvapauden puuttuessa niin kutsuttujen merkityksellisten valintojen tekeminen (ks. Murray 1997, 126) onkin lopulta käytännössä mahdotonta.



Pelaaja ei kuitenkaan ensimmäisellä pelikerralla välttämättä kiinnitä tähän rajoitteeseen paljoakaan huomiota. Kokemusta merkityksellisten valintojen tekemisestä saattaa sen sijaan horjuttaa enemmän amulettien aiheuttamien seurausten ennakoinnin haaste. Vaikka pelaaja tietää, millä sanalla kirjan sivulla olevan lauseen täydentää, ei hän yleensä pysty ennalta arvaamaan sanan aiheuttamien seurausten ja sanan oman merkityksen tai sen luoman merkityksen välistä yhteyttä. Pelaaja saattaa esimerkiksi osata päätellä, että hänen jatkaessaan lausetta ”Täivas hänen yllään vastasi hänen puolestaan pilvien alkaessa” (BP 2022; suom. KV)<sup>9</sup> sanalla ”jyrähdellä” (rumble), alkaa pelimaailmassa ukkostaa, mikä todennäköisesti ohjaa pelihahmot saateensuojaan. ”Hajaantua” (break) -amulettia käyttäessään pelaaja voi puolestaan olettaa taivaan selkenevän ja mahdollistavan pelihahmojen oleskelun ulkona. Sisätiloissa pysyttelyn tai ulkonaolon aiheuttamia seurauksia pelaaja ei kuitenkaan voi juurikaan ennakoida. Näin tarinan jatkon päättelyminen pelaajan täydentämisen lauseen jälkeen on lähes mahdotonta ja amulettien käyttämisestä on haastavaa määritellä tietoisiksi mielekkäiden päätösten tekemiseksi.

BP:ssä ei siis lopulta ole muokkaavaa käyttäjäfunktiota, joka sallisi pelaajan valita skriptonit itse (ks. Aarseth 1999, 264), ja myös pelaajan oma merkityksellisiin valintoihin perustuva toimijuus kyseenalaistuu. Pelaajan onkin luettava skriptoneja pääosin pelin suunnittelijoiden valitsemassa järjestyksessä, vaikka hänelle luodaan vaikutelmaa tekstistä täydentyvänä tekstiosioiden verkostona ennalta määritellyn kokonaisuuden sijaan. Lisäksi pelaajan oletetaan kulkevan koko multilineaarisen tekstin läpi eli lukevan kaikki pelin tekstonit ja skriptonit, jolloin vain osan niistä lukeminen jättää pelin tarinan kesken. Hypertekstin sallimien vaihtoehtojen rajallisuus korostuu erityisesti pelin viimeisten valintatilanteiden kohdalla, jolloin pelaajalla on aina vain yksi uusi amuletti käytettävissään juonipuussa. Tällöin satunnainen eteneminen juonipuun oksilla on mahdotonta ja pelaaja seuraa pelin multilineaarista juonta ennalta määrättyssä järjestyksessä. Pelaajaa ohjailaan pelissä melko kokonaisvaltaisesti myös muita keinoja hyödyntäen. Amulettien käyttöön liittyvien rajoitteiden lisäksi häntä ohjaavat pelin antamat ohjeet pelaajan seuraavista tehtävistä (liite 3), pelimaailmassa liikkumisen rajoittaminen ja toisinaan jopa Lukan hahmon liikuttamisen estäminen täysin tai hahmon pakotettu liikkuminen (Luka saatetaan esimerkiksi pakottaa nukkumaan koko päivän läpi, ks. liite 4).

Lopulta BP:lle keskeisen multilineaarisuuden voidaan todeta olevan vahvasti ennalta harkittua. Pelin tarina on määritelty täysin etukäteen ja juonipuun kokonaisuus vain paljastetaan pelaajalle palanen kerrallaan. Näin pelin multilineaarinen rakenne luo ennalta suunnitellun lineaarisen pelikokemuksen. Kuitenkin multilineaarinen rakenne on pelin juonen kannalta keskeinen elementti, joka luo pelaajalle kokemuksen tarinan oikean lopun etsimisestä. Tällä tavoin pelin ennalta määrätty rakenne ja sen vaatima vuorovaikutus luovat myös hieman kieroutuneella tavalla merkitystä pelaajan toiminnalle (ks. Fernández-Vara 2014a, 233). Lisäksi multilineaarinen rakenne luo merkitystä kirja- ja pelielementtien yhtäaikaiselle hyödyntämiselle. Tarinan kertominen loppuun vaatii amulettien löytämistä, mitä varten pelaajan on sukellettava kirjaelementin sivuilta sisälle pelielementtiin (liite 5) ja hakeuduttava vuorovaikutukseen pelielementin kanssa. Pelaaja oppii melko nopeasti, että amuletit voivat paljastua monissa eri tilanteissa. Näin ollen pelaaja melko luontevasti hakeutuu aktiiviseen vuorovaikutukseen pelielementin kanssa saadakseen selville kirjaelementin konkretisoiman juonen pala palalta.

---

<sup>9</sup> ”[T]he sky answered for him as the clouds above began to” (BP 2022)

## 4 KERRONNAN KEINOT MULTILINEAARISUUTTA RAKENTAMASSA

Tässä luvussa jatkan luvussa 3 aloittamaani analyysia, keskittyen seuraavaksi *Beacon Pinesin* narratiivisiin piirteisiin. Edellisessä luvussa olen käsitellyt BP:n multilineaarisuutta erityisesti pelin rakenteen ja pelaajan roolin kannalta, ohjaten näkökulmaa hiljalleen myös kerrontaan. Tässä luvussa painotankin pelin multilineaarisuutta luovia, ylläpitäviä ja tukevia kerronnan keinoja.

Luvussa 3 tekemiäni havaintojen perusteella voidaan todeta, että multilineaarisuus on BP:ssä keskeistä pelin juonen kannalta, sillä multilineaarinen rakenne paljastaa pelaajalle pala palalta pelin tarinaa. Tätä kuvausta voidaan tarkentaa lisäämällä kokonaiskuvan pelin tarinasta rakentuvan pelaajalle pelimaailman menneisyyden ja nykyisyyden tapahtumien sekä useiden mahdollisten tulevaisuuskuvien kautta. Pelin useat juonikulut luovat siis poukkoilevan pelikokemuksen ja ylläpitävät tarinan mysteeria. BP onkin seikkailupeleille tyypilliseen tapaan luonteeltaan tarinavetoinen (ks. Fernández-Vara 2014a, 233–234). Multilineaarisuus tukee BP:ssä tarinan rakentumista, mutta tarinavetoisuus myös vastavuoroisesti motivoi pelaajaa etenemään pelin multilineaarisessa rakenteessa: ilman tarinaa pelin multilineaarisen rakenteen osien paljastaminen olisi lähes yhdentekevää, jopa turhauttavaa. BP:ssä pelin multilineaarinen rakenne ja juoni ovatkin ikään kuin pulma, jota pelaaja yrittää pelin aikana ratkaista. Myös pulmien ratkaiseminen on seikkailupeleille tyypillinen piirre, joka BP:ssä kietoutuu näin yhteen tarinavetoisuuden kanssa (ks. Fernández-Vara 2014a, 233). Nämä havainnot toimivat johdatteluna BP:n kerronnan keinojen lähempään tarkasteluun multilineaarisuuden näkökulmasta. Tarkastelenkin seuraavaksi BP:n kirjaelementtiä ja sen kerronnan piirteitä. Sen jälkeen erittelen BP:n pelielementin narratiivisia piirteitä.

### 4.1 Kirjaelementti

Luvussa 3 olen jo jonkin verran esitellyt BP:n multilineaarisuuden rakentumista pelin kirjaelementissä erityisesti multilineaarisuuden konkreettisen rakenteen kuvauksen osalta. Kirjaelementin kannalta keskeiseksi multilineaarisuutta rakentaviksi ja ylläpitäviksi elementeiksi

olenkin nostanut kirjan sivuilla esitettävän juonipuun, The Chroniclen, sekä juonipuussa etenemisen mahdollistavat amuletit, Charmit. Nämä elementit siis rakentavat pelin multilineaarisuutta käytännön tasolla, konkretisoiden juonen haarautuvuutta pelaajalle.

Tämä ei kuitenkaan ole ainoa multilineaarisuutta rakentava ja ylläpitävä ominaisuus BP:n kirjaelementissä. Kirjan sivuilla esitettyjen tekstien ja kuvien osalta multilineaarisuutta konkretisoivat pelaajalle lisäksi kirjan sivunumerointi ja paratekstit<sup>10</sup>, erityisesti lukujen otsikot. Juonen haaran vaihtuessa saatetaan esimerkiksi siirtyä sivunumeroissa sellaiselle sivulle, jonka sisältö on toisessa juonenhaarassa jo luettu hyvin erilaisena. Luvut saavat erilaisen sisällön lisäksi myös uusia otsikoita juonenhaarassa kerrotun tarinan osan mukaan. Esimerkiksi luvulla 4 on kolme eri otsikkoa: ”Paras toimintatapa”, ”Sadonkorjuumme odottaa” ja ”Päivällistä Moedwilien kanssa” (BP 2022; suom. KV)<sup>11</sup>. Jokainen luvuista kertoo erilaista versiota Lukan ja Beacon Pinesin mahdollisesta tulevaisuudesta johtaen edelleen uusiin juonen haaroihin.

Amuletit ja niiden hyödyntäminen ovat kuitenkin BP:n multilineaarisen juonen kuljettamisen kannalta keskeisimpiä kirjaelementissä esiintyviä kerronnan työkaluja. Niitä hyödyntäen pelaaja käytännössä kulkee juonipuun oksilla oikean lopun toivossa. Keskeistä roolia pelaajan kutsumisessa ja ohjailussa tähän tehtävään näyttelee kirjaelementin kertoja. Kirjan sivuilla tekstin muodossa kommunikoivan kertojan lähempi tarkastelu onkin keskeistä BP:n multilineaarisuutta hahmoteltaessa.

BP:n kertoja toimii pelin aikana pääosin melko ’perinteisen oloisena’, ekstra-heterodiegeettisenä kertojana. Kertojalla ei ole pelissä omaa fyysistä hahmoa, vaan hän on läsnä kirjaelementissä vain kirjan sivuille ilmestyvinä sanoina sekä tekstiä ääneen lukevana puheena. Pelielementissä kertoja ilmestyy usein näkyviin kirjaelementtiä kuvastavana kirjahahmona (liite 4), mutta ei näin ollen saa pelielementissäkään omaa kirjasta erillistä hahmoaan. Kertojaa vahvimmin leimaava piirre BP:ssä onkin esimerkiksi ulkomuodon sijaan metafiktion (ks. Hosiaisuus 2016, 586) runsas hyödyntäminen. Kertoja kommentoi kirjaelementissä useaan otteeseen kertomansa tekstin rakentumista ja puhuttelee pelaajaa henkilökohtaisesti esimerkiksi juonen ’väärin’ loppujen jälkeen.

Toisinaan kertojan roolia suhteessa kerrottuun tarinaan onkin melko haastavaa hahmottaa. Alussa kertojalla on selkeästi pelaajan yläpuolelle asettuva rooli, josta käsin hän kutsuu pelaajaa kertomaan pelin tarinaa loppuun. Pelin aikana kaikkietäältä vaikuttava kertoja ottaa kuitenkin myös välillä roolin, jossa hän pyrkii ikään kuin asettumaan pelaajan toveriksi, korkeintaan kanssakertojaksi kaiken yläpuolella olevan kertojan sijaan. Kertoja esimerkiksi kommentoi erään väärän lopun jälkeen tilannetta sanoin: ”Tuo oli...odottamatonta. Kenties hieman järjetön loppu minun makuuni, mutta kukapa minä olen mitään sanomaan? Minähän vain kirjoitan tätä hemmetin juttua.” (BP 2022; suom. KV.)<sup>12</sup> Hän ei siis todella tunnu tietävän, miten tarina tulee päättymään. Toisaalta kertojalla on myös toisinaan vahva mielipide siitä, miten

---

<sup>10</sup> Parateksteillä tarkoitetaan tekstin ymmärtämistä ohjaavia aputekstejä, jotka toimivat varsinaisen tekstin ympärillä. Gérard Genette (1987) erottaa toisistaan tekstiä välittömästi ympäröivät peritekstit, kuten kirjailijan nimen, otsikon ja esipuheen, sekä etäisemmät epitekstit, kuten teokseen liittyvät haastattelut ja luonnokset sekä tekstistä esitetyt kommentit tai arvostelut. (Hosiaisuus 2016, 686–687.) Paratekstit eivät siis ole suoranaisesti kerronnan keinoja, mutta ne ovat yhteydessä tekstin kerrontaan ja vastaanottoon.

<sup>11</sup> ”The Best Policy”, ”Our Harvest Awaits” ja ”Dinner with the Moedwils” (BP 2022)

<sup>12</sup> ”That was...unexpected. Perhaps a bit of an absurd ending for my taste, but who am I to say? I’m only writing the damn thing.” (BP 2022.)

tarina ei saa päättyä: ”Tämä loppuu cliffhangeriin? [--] Ei ikimailmassa. Minä kieltäydyn tulemastani liitetyksi johonkin päättymättömään jatko-osien tulvaan.” (BP 2022; suom. KV.)<sup>13</sup> Pelin edetessä kertoja ja pelaaja muodostavat lopulta ikään kuin tiimin, oikeaa loppua etsivän kaksikon. Pelin alusta saakka kertoja rakentaakin pelaajalle tärkeää roolia tarinan kanssakertojana: ”Olen nyt vakuuttunut siitä, että sinä olet se, jota minä olen kaikki nämä vuodet odottanut” (BP 2022; suom. KV).<sup>14</sup> Oikean lopun löytyessä kertoja jopa liikuttuu pelaajan toiminnasta ja juhlistaa tilannetta lämpimään sävyyn: ”En tiedä, kuinka tarkalleen kiittää sinua. On vaikeaa selittää, miten paljon tämä merkitsee minulle. [--] Katsotaan vain loppu, yhdessä.” (BP 2022; suom. KV.)<sup>15</sup>

Kertojan metafiktiota painottava tyyli ja hänen antamansa kommentit ylläpitävät BP:n multilineaarisuutta sekä illuusiota valinnanvapaudesta ja oikean lopun puuttumisesta. Kertoja saattaa esimerkiksi kehottaa pelaajaa yrittämään uudelleen sanoin ”Mennäänpä takaisin ja etsitään jotain lopullisempaa” (BP 2022; suom. KV)<sup>16</sup> tai vaihtamaan juonipuun oksalta toiselle sanoin ”Jätetäänpä tämä hautumaan, toistaiseksi” (BP 2022; suom. KV)<sup>17</sup>. Kertoja ei siis itse tyydy pelin päähenkilön Lukan kannalta surullisiin tai epätyytyttäviin loppuihin, mikä ohjaa myös lukijan asennetta. Toisaalta kertoja antaa pelaajan toisinaan ymmärtää, että pelin pelaamisen voisi lopettaa kesken pelaajan itse määrittelemään ’hyvään loppuun’: ”Jos tuo tuntuu sinusta hyvältä tavalta lopettaa, en estele sinua.” (BP 2022; suom. KV).<sup>18</sup> Kuten luvussa 3 on todettu, tällaista vaihtoehtoa ei kuitenkaan todellisuudessa ole, vaan pelaajan odotetaan kulkevan koko juonipuun kokonaisuudessaan läpi.

Väärien loppujen määrän kasvaessa kertoja luo samaistumisen kokemusta itsensä ja pelaajan välille ja vaikuttaa jopa epätoivoiselta oikean lopun löytymisen suhteen: ”Ehkä meidän pitäisi vain antaa periksi. Kenties sinun pitäisi vain sulkea kirja, kävellä pois, ja olla ajattelematta minua enää koskaan.” (BP 2022; suom. KV.)<sup>19</sup> Hän ei kuitenkaan todella halua pelaajan lopettavan pelaamista vaan pyrkii heti tämän jälkeen lepyttelemään pelaajaa: ”Ei. En tarkoita sitä. Pääsimme tällä kertaa vähän lähemmäksi. Meidän pitää vain yrittää uudelleen. Ole niin kiltti.” (BP 2022; suom. KV.)<sup>20</sup> Nämä kommentit johdattelevat pelaajan asennetta ja toimintaa ja ylläpitävät mysteerin sekä toisinaan myös toivottomuuden tuntua juonen etenemisen ja oikean lopun löytymisen suhteen. Näin pelaajaa motivoidaan liikkumaan multilineaarisessa tekstissä ja etsimään lisää amuletteja uusien juonenhaarojen avaamista varten. Metakerronta ylläpitää samalla myös illuusiota pelaajan valinnanvapaudesta, jonka luvussa 3 on todettu todellisuudessa olevan melko vähäistä.

Näin ollen kirjaelementti ja sen kerronnan keinot saavat keskeisen roolin multilineaarisuuden ylläpitämisessä. Toisaalta kirjaelementti konkretisoi pelaajalle multilineaarisen juonen

---

<sup>13</sup> ”This ends with a cliffhanger? [--] No way. I refuse to be associated with some neverending parade of sequels.” (BP 2022.)

<sup>14</sup> ”I am now certain that you are the one I have been waiting for all these years.” (BP 2022)

<sup>15</sup> ”I don’t know exactly how to thank you. It’s hard to explain how much this means to me. [--] Let’s just watch the end, together.” (BP 2022.)

<sup>16</sup> ”Let’s go back and find something more definitive.” (BP 2022)

<sup>17</sup> ”Let’s put a pin in this, for now.” (BP 2022)

<sup>18</sup> ”If that feels to you like a good note to end on, I won’t stand in your way.” (BP 2022).

<sup>19</sup> ”Maybe we should just quit. Maybe you should close the book, walk away, and never think of me again.” (BP 2022.)

<sup>20</sup> ”No. I don’t mean that. We got a little closer this time. We just need to try again. Please.” (BP 2022.)

rakentumista juonipuun muodossa ja paljastaa näin pelaajalle tarjotut valintatilanteet sekä niihin liittyvän vapauden rajat. Kirjaelementin kertoja myös kutsuu pelaajaa toteuttamaan kirjan esittelemää juonipuuta. Samalla kertoja kuitenkin metafiktion keinoin ylläpitää juonipuun rakenteeseen liittyvää arvoituksellisuutta ja hieman ristiriitaisesti illuusiota pelaajan toiminnan ja valintojen tekemisen vapaudesta.

## 4.2 Pelielementti

Seuraavaksi tarkastelen multilineaarisuutta rakentavia ja ylläpitäviä kerronnan keinoja BP:n pelielementissä. Pelielementissä kiinnitän erityisesti huomiota luvussa 2 esittelemiini seikkailupelien ominaispiirteisiin sekä metafiktion ilmentymiin.

BP:ssä pelaajaa ohjataan vuorovaikutukseen pelimaailman kanssa sukeltamalla kirjaelementin sivuilta pelielementin sisään, ja pelaaja oppiikin hyvin nopeasti etsimään pelimaailmasta esineitä ja henkilöitä, joilta kerätä lisää tietoa Beacon Pinesin tapahtumista ja Lukan elämästä. Kuten edellä on todettu, toimii keskeisenä motivoijana tähän toimintaan amulettien etsiminen. Käytännössä tiedon kerääminen tapahtuu Lukan hahmoa pelimaailmassa liikuttaen. Kuten luvussa 2 on todettu, seikkailupeleille on tyyppillistä pelaajan ohjattavissa olevan pelihahmon hyödyntäminen. Nämä pelihahmot ovat usein melko ennalta määrättyjä, eikä pelaaja pysty välttämättä vaikuttamaan hahmon ominaisuuksiin, kuten ulkonäköön tai nimeen. Seikkailupeleissä hahmon hyödyntämisessä keskeistä on tarinan eteenpäin kuljettaminen. (Fernández-Vara 2014a, 233–234.) Tämä pätee myös Lukan hahmoon. Pelaaja ei saa BP:ssä valita ohjaamaansa hahmoa tai mitään tämän piirteistä, eikä toisinaan edes sitä, mitä hahmo tekee. Lukan hahmo palveleekin siis pelissä erityisesti tarinankeronnallista tarkoitusta.

Luka on pelin tarinan päähenkilö ja pelin tapahtumat fokalisoidaan<sup>21</sup> hänen kauttaan. Myös pelaajan roolin vaihtuessa kirja- ja pelielementin välillä liikuttaessa tarinan fokalisaatio pysyy samana. Lukan rooli päähenkilönä antaa myös pelaajalle tarinan kannalta keskeisen aseman. Lukaa voidaankin pitää fokalisoijaksi ja pelaajan ohjaamaksi henkilöksi varsin sopivana. Luka on luonteva fokalisoija BP:n mysteeriselle ja pala kerrallaan avautuvalle tarinalle erityisesti siksi, että hän on lapsi. Nuoren ikänsä takia Luka ei tiedä kaikkea siitä, mitä Beacon Pinesissa tapahtuu, ja erityisesti aikuisten toimet ovat pysyneet häneltä ennen pelin tapahtumien alkua pitkään salassa. Niitä tekoja, joita hän on todistanut, hän ei puolestaan osaa aina itselleen selittää. Aikuiset ovat myös tietoisesti jättäneet kertomatta tai kieltäytyneet selittämästä hänelle epäselviksi jääneitä asioita. Näin ollen on luontevaa, että Luka käy uteliaana lapsena keskustelua läheistensä ja muiden kaupungin asukkaiden kanssa niin arkisista kuin haastavammistakin aiheista. Nämä keskustelut sekä pelin kertojan lisäykset toimivat pelaajalle tiedonlähteinä, jotka eivät kuitenkaan pidä pelaajaa itseään tietämättömänä tai naiivina. Samalla Luka tukee

---

<sup>21</sup> Gérard Genetteltä (1974) lähtöisin oleva käsite viittaa kerronnan perspektiiviin eli siihen, kenen havaintojen kautta tarinaa kerrotaan. Tämä perspektiivin valinta voi mahdollistaa myös hahmon tunteiden ja ajatusten esittämisen lukijalle. (Hosiainluoma 2016, 256–257; Arjoranta 2017, 4.) BP:ssä tapahtumat kerrotaan pääasiassa Lukan näkökulmasta ja samalla päästään käsiksi myös hänen ajatuksiinsa ja tunteisiinsa.

BP:n multilineaarisuuden rakentumista, sillä kotikaupunkiin liittyvien tiedonmurusten keräämisen myötä paljastuu myös pelaajaa juonipuussa eteenpäin kuljettavia amuletteja.

Eniten tietoa pelin tarinasta pelaaja saakin kerättyä pelin muilta hahmoilta. Hahmojen väliset keskustelut ovat kokonaisuudessaan ennalta kirjoitettuja ja niitä esitetään keskusteluasetelmina, joissa hahmot asettuvat kuvaruudun etuosaan ja heidän puhettaan kuvastetaan puhekuplilla (liite 6), sekä pienempien puhekuplien kautta, jotka ilmestyvät pelimaailmassa liikkuvien hahmojen yläpuolelle (liite 7). Osa näistä keskusteluista alkaa automaattisesti pelaajan ohjatussa Lukan keskustelujen vaatimaan tilaan ja osa puolestaan pelaajan ohjatussa Lukan puhumaan tarkalleen valitsemansa henkilöhahmon kanssa. Pelaaja voi siis käydä keskusteluja osin valitsemassaan järjestyksessä liikkuen Beacon Pinesin kaupungissa alueelta toiselle. Pelissä on myös edellä kuvailtujen vuorovaikutustilanteiden sääntöjä rikkovia kerronnan muotoja, kuten esimerkiksi radiopuhelimia, joiden ollessa osa vuoropuhelua jotkin keskustelun sisälloistä jäävät pelaajalta piiloon (liite 8).

Pelimaailmasta löytyy myös reaktiivisia esineitä, joiden kanssa pelaaja voi ohjata Lukan hahmon vuorovaikutukseen. Nämä esineet voivat käynnistää keskustelun, Lukan yksinpuhelun tai kertojan puheen ja tarjota näin pelaajalle uutta tietoa pelimaailmasta ja pelin tarinasta. Reaktiiviset esineet esitetään usein muista pelimaailman esineistä poikkeavina esimerkiksi pienten puhekuplien avulla, jolloin pelaajan on helpompaa erottaa ne muusta pelimaailmasta (liite 9). Tällaisten reaktiivisten esineiden etsiminen liittyykin jälleen seikkailupelin ominaispiirteisiin, erityisesti esineiden manipulatioon ja tilalliseen navigaatioon perustuvaan vuorovaikutukseen sekä tutkimiseen kannustamiseen. Pelimaailman tutkimisen onkin todettu jo olevan BP:ssä erittäin mielekästä, sillä pelaaja pyrkii jatkuvasti löytämään uusia amuletteja multilineaarisessa tarinassa edetäkseen. Lisäksi reaktiiviset esineet paljastavat pelaajalle uusia, pelin juonen kannalta keskeisiä asioita ja kuljettavat näin pelin tarinaa eteenpäin. Tutkiminen on siis välttämätöntä, mutta myös innostavaa. Pelielementissä pääpaino onkin todella tutkimisessa, sillä amulettien sijainnit vaihtelevat, eikä pelaaja tiedä etukäteen, mikä reaktiivinen esine tai hahmon kanssa käyty keskustelu paljastaa uuden amuletin.

Kuten on jo luvussa 3 todettu, pelaajan eteneminen yksittäisten juonikulkujen sisällä on tarkasti ohjailtua. Tämä konkretisoituu juonipuun lisäksi myös pelimaailmassa. Pelimaailmassa Lukan ohjaamista joillekin alueille tarinan eri vaiheissa on estetty ja juonen kannalta välttämätön vuorovaikutus pelimaailman kanssa pakotetaan toisinaan tapahtuvaksi. Käytännössä tämä pakottaminen tarkoittaa sitä, että pelaaja ei esimerkiksi pysty liikkumaan jonkin tilan halki, vaan Lukan siirtyminen tilaan käynnistää juonen kannalta keskeisen keskustelukohdauksen automaattisesti. Näissä tilanteissa siis tilallinen navigaatio saa merkittävän roolin pelin kerronnan keinona. Samalla pakotetut keskustelut ohjaavat pelaajaa toteuttamaan multilineaarisen juonen kulkua ja siirtymään tarinan kannalta olennaisiin tapahtumiin. Näin pelaajalta estetään loputon ja vailla määränpäättä tapahtuva, multilineaarisuudelta ja pelin tarinalta huomiota vievä 'vaeltelu' pelimaailmassa.

Pelaajan liikkumista ei kuitenkaan rajoiteta tarpeettomasti, ja sen voidaan ajatella olevan lähtökohdiltaan yllättävänkin sallivaa. Luka on pelihahmona lapsi, minkä voisi itsessään ajatella asettavan esteitä pelaajan liikkumiselle pelimaailmassa. Beacon Pines vaikuttaa kuitenkin sen tapahtumista, niin menneistä kuin nykyisistäkin, huolimatta melko turvalliselta asuinpaikalta, jossa lapset voivat liikkua vapaasti kellonajasta ja paikasta riippumatta ilman aikuisten

valvontaa ja puhua kenelle tahansa esimerkiksi yhteiskunnallisesta asemasta välittämättä. Pelaaja voi ohjata Lukan käymään keskusteluja esimerkiksi kaupunginjohtajan August Valentinen, kaupungin roskasäiliöitä penkovan Geffin tai feissareiden (Beacon Pinesissa sijaitsevan yrityksen kadulla asukkaita haastattelevien työntekijöiden) kanssa. Tämä interaktiivisuuteen liittyvä vapaus, joka ohittaa tosimaailman riskit ja vaarat, tekee tutkimisesta pelaajalle helpompaa ja tukee näin myös pelin multilineaarisessa rakenteessa etenemistä.

Seikkailupelien ominaispiirteiden lisäksi BP:n pelielementti hyödyntää kirjaelementin tavoin metakerronnan keinoja multilineaarisuuden rakentamisessa ja ylläpitämisessä. Pelielementissä metakerrontaa toteutetaan kuitenkin hieman kirjaelementistä poikkeavilla tavoilla. Keskeisenä erona elementtien metakerronnan keinojen välillä on se, että pelielementin metakerronnassa ei pääasiassa kommentoida teoksen rakentumista tai puhutella pelaajaa. Sen sijaan pelielementin metakerronta keskittyy ennakointiin, takaumiin ja näiden elementtien yhdistämiseen.

Pelielementissä metakerrontaa toteutetaan selkeimmin kahdessa eri muodossa, jotka eroavat toisistaan sekä ilmenemistavoiltaan että sisällöiltään. Näistä molemmilta osin kevyempi muoto on alligaattorihahmo Ms. Hatch, jonka pelaaja voi nähdä pelin aikana istumassa ja lukemassa kirjaa Beacon Pinesin keskustassa sijaitsevan suihkulähteen äärellä. Ms. Hatchin kanssa käydyissä keskusteluissa hahmo pääasiassa lukee kirjansa sivuilta tarinaa, joka tuntuu lyhyissä lainauksissa sisältävän kovin paljon samaa pelaajan pelaaman tarinan kanssa (ks. liite 10). Ms. Hatch on kuitenkin metakerronnallisena keinona kevyt, sillä hänen puheenvuoronsa tuntuvat lähinnä heijastelevan pelaajan omaa pelikokemusta: hän ei tarjoa pelaajalle merkittävää ennakointia tai lisätietoa pelin juoneen liittyen. Lisäksi Ms. Hatchin kanssa vuorovaikuttaminen on pitkälti pelaajan oman toiminnan varassa ja yksittäinen pelaaja saattaa pelata lähes koko pelin läpi keskustelematta juurikaan Ms. Hatchin kanssa. Vuorovaikutuksen keveyttä korostaa myös se, että hahmon vuorosanat esitetään aina vain pieninä hahmon yläpuolelle ilmes-tyvinä puhekuplina keskustelukohtausten sijaan.

Huomattavasti vahvempia metakerronnan hetkiä pelielementissä ovat Lukan unikohtaukset, joita nähdään pelissä aina Lukan nukkuessa. Unikohtausten aikana näyttö pimenee ja ainoa näkyvä hahmo on esimerkiksi liitteessä 4 nähtävä kirjan muodossa näytön alareunassa esiintyvä kirjaelementistä tuttu kertoja. Unikohtauksissa kertoja kuvailee Lukan unia, joissa esiintyvät tyypillisesti vaihtelevin kokoonpanoin Luka itse, hänen vanhempansa sekä hänen aikuinen kaksoisolentonsa. Eräässä unikohtauksessa Lukan isä toteaa unien olevan paikka, jossa mennyt ja tuleva kohtaavat, ”paikka, jossa kaikki, mikä on ollut, ja kaikki, mikä voisi olla, odottavat yhdessä” (BP 2022; suom. KV).<sup>22</sup> Unissa Luka kohtaakin välähdyksiä menneisyydestään sekä uhkakuvia Beacon Pinesin tulevaisuudesta. Lukan aikuinen kaksoisolento esittää unissa usein lannistavia näkemyksiä kaupungin ja Lukan kohtalosta, kun taas Lukan isä puhuu valintojen merkityksestä. Myös unikohtauksissa Lukan rooli pelaajan ohjaamana hahmona on keskeinen. Pelaajalle selviää pelin aikana, että Lukan isä on kuollut ennen pelin tapahtumia. Unet tarjoavatkin Lukalle mahdollisuuden olla yhteydessä isäänsä ja käsitellä kohtaamaansa surua ja menetystä. Kenties tästä syystä unikohtaukset ovat usein tunnelmaltaan epämurkavia

---

<sup>22</sup> ”A place where everything that has been and everything that could be all wait together.” (BP 2022)

ja jopa pelottavia. Kuitenkin Lukan surutyö saa BP:ssä myös multilineaarisuutta palvelevan roolin.

Ensimmäisellä pelikerralla mahdollisesti melko salaperäisiksi ja jopa sekaviksi jäävät unet sisältävätkin vihjeitä siitä, mitä Beacon Pinesissa on todella meneillään ja herättelevät samalla pohtimaan valintojen merkityksellisyyttä. Näin unikohtausten metakerronta on keskeinen BP:n multilineaarisuutta tukeva pelielementin piirre. Kun Luka kysyy unessa isältään, mitä unet isän edellä siteerattuja sanoja mukaillen ”odottavat”, vastaa isä: ”Se on sinun päätettävissäsi” (BP 2022: suom. KV).<sup>23</sup> Tämä ”sinä” voidaan nähdä Lukan kautta tapahtuvana puhutteluna pelaajalle, joka on kyseiseen unikohtaukseen mennessä saanut monia mahdollisuuksia omaksua kanssakertojan ja valintojen tekijän roolin juonipuussa edetessään.

Näin siis myös pelielementissä metakerronta ylläpitää pelaajan kokemusta valinnanvapaudesta ja tehtyjen valintojen merkityksellisyydestä suhteessa pelin juonipuussa etenemiseen. Seikkailupelien ominaispiirteiden kautta voidaan puolestaan havaita BP:n pelielementistä löytyviä amulettien eli multilineaarisen tekstin käännekohtien kannalta keskeisten elementtien etsimiseen kannustavia tekijöitä. Seikkailupelien ominaispiirteiden kautta pelaajaa ohjaillaan kuitenkin toisinaan myös väkisin toteuttamaan pelin multilineaarista juonta, mikä tukee luvussa 3 tehtyjä havaintoja pelaajan vapauden rajoista.

---

<sup>23</sup> ”That’s up to you.” (BP 2022)



## 5 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkielmassa tarkastelin Hiding Spot Gamesin kehittämää ja Fellow Travellerin julkaisemaa narratiivista seikkailupeliä *Beacon Pines* (2022). Tutkimuskysymysteni kautta huomioni kiinnittyi erityisesti pelin multilineaarisuuteen ja kirja- ja pelielementtien hyödyntämiseen multilineaarisuuden rakentamisessa ja ylläpitämisessä. Analysoin pelin multilineaarista rakennetta hypertekstiteorian ja kybertekstiteorian käsitteistön avulla. Kirja- ja pelielementtien käsittelyssä keskityin puolestaan metafiktion sekä seikkailupelin ominaispiirteiden tarkasteluun.

Tutkielmassani multilineaarisuus nousi *Beacon Pinesin* keskeiseksi piirteeksi. Analyysi osoitti, että multilineaarisuudella on BP:ssä tärkeä rooli sekä pelin rakenteen että juonen kannalta. Rakenteen osalta multilineaarisuuden todettiin olevan eksplisiittistä ja rakentuvan useiden samaan aikaan olemassa olevien juonikulkujen vaiheittaisen paljastumisen ympärille. Hyper- ja kybertekstiteorioiden käsitteet tarjosivat tavan hahmottaa BP:n rakennetta linkkien yhdistämien tekstiosioiden kokonaisuutena, jota pelin kirjaelementissä esiintyvät juonipuu, The Chronicle, ja siinä edettäessä hyödynnettävät amuletit, Charms, konkretisoivat. Lopulta BP:n multilineaarisuuden voitiin kuitenkin todeta olevan ennalta määrättyä ja tarkkaan harkittua.

Näin ollen pelin tarjoama valinnanvapaus tuli kyseenalaistettua, ja multilineaarisuuden kannalta entistä suurempaa painoarvoa saivat sen tarinankerrontaan liittyvät ulottuvuudet. Multilineaarisuuden kannalta keskeiseksi nousivat siis juonen rakentuminen ja paljastuminen sekä interaktiivisuus ja pelaajan ja pelin välinen vuorovaikutus. Ennalta määritellyn multilineaarisen rakenteen huomattiin tukevan pelissä keskeistä tiedon palasten keräämistä sekä kokemusta keskenäisen tarinan loppuun kertomisesta. BP:n tarinavetoisuutta voitiinkin pitää tärkeänä piirteenä pelin multilineaarisuuden kannalta, sillä ilman tarinan jatkumiseen liittyvää mysteeriä ja sen luomaa halua jatkaa amulettien etsimistä, multilineaarisuuden olisi voitu olettaa pelin jatkuessa muuttuvan turhauttavaksi piirteeksi. Multilineaarisuuden todettiin siis myös edustavan BP:ssä seikkailupeleille tyypillistä pulmanratkaisua. Pelaajalle tarjottavan kanssakertojan tehtävän todettiin olevan tästä syystä mielekäs, vaikka huomattiin, että todellista vapautta tai vastuuta oikean lopun löytämisestä ei pelaajalle missään vaiheessa peliä anneta.

Kirjaelementin kannalta keskeiseksi multilineaarisuutta rakentavaksi ja ylläpitäväksi piirteeksi nousi juonipuun lisäksi teoksen metafiktiota hyödyntävä kertoja. Kertojan todettiin sekä kommentoivan BP:n rakentumista tekstinä että puhuttelevan pelaajaa useita kertoja pelin

aikana. Kertojan huomattiin näitä keinoja yhdistämällä motivoivan pelaajaa multilineaarisessa juonipuussa etenemiseen sekä ylläpitävän illuusiota valinnanvapaudesta ja BP:n multilineaarisuuden rakentumisesta pelaajan oman toiminnan tuloksena.

Pelielementissä multilineaarisuuden kannalta keskeiseksi piirteeksi nousi ensinnäkin pelaajan ohjaama hahmo eli pelin päähenkilö Luka. Lukan todettiin olevan multilineaariselle tekstille varsin sopiva pelaajan ohjattavissa oleva hahmo muun muassa lapsen asemansa vuoksi, jonka todettiin tarjoavan luonnollisen syyn pelaajalle tutustua pelimaailmaan ja käydä Lukan hahmon kautta keskusteluja pelin muiden hahmojen kanssa. Myös esineiden manipulaatio ja tilallinen navigaatio nousivat keskeisiksi piirteiksi, joiden huomattiin Lukan käymien keskustelujen lisäksi tarjoavan pelaajalle multilineaarisessa juonipuussa etenemisen kannalta välttämätöntä tietoa. Näin seikkailupeleille tyypilliseen tapaan myös BP:ssä tutkiminen nousi vuorovaikutuksen pääasialliseksi muodoksi.

Lisäksi pelielementissä huomattiin ilmenevän multilineaarisuutta tukevaa metakerrontaa alligaattorihahmo Ms. Hatchin sekä Lukan näkemien unien muodossa. Pelielementin metakerronnan todettiin kuitenkin poikkeavan kirjaelementin metafiktiosta ja keskittyvän ennakointiin sekä takaumiin. Erityisesti unikohtaukset nousivat keskeisiksi BP:n multilineaarisuuden tarkastelun kannalta, sillä niiden huomattiin motivoivan lukijaa toimimaan kanssakertojana sekä ylläpitävän ajatusta useista mahdollisista lopuista.

Kuten tämän tutkielman johdannossa on todettu, tarinankerronta koetaan yhä toisinaan haasteeksi pelinkehityksessä. Samaan aikaan narratiivisuuden tarkastelu videopeleissä etsii vielä vakiintunutta metodologiaa ja teoreettista viitekehystä. Näin ollen myös jatkossa videopelien kerronnan tutkimus pysynee relevanttina. Videopelit ovat humanistisissa tieteissä vielä suhteellisen tuore tutkimuskohde, ja esimerkiksi tekstiraskaiden pelien tarkastelulle suhteessa etenkin kirjallisuuden kenttään löytyisi mielestäni tutkimusaukko. Toivonkin, että kirjallisuudentutkimukseen ja pelitutkimukseen liittyvät teemat kohtaavat tutkimuksessa myös tulevaisuudessa. BP:hen liittyvää jatkotutkimusta voitaisiin mielestäni tehdä esimerkiksi keskittyen tarkemmin kirja- ja pelielementtejä yhdistävien pelien intermediaalisuuteen. BP:tä itseään voitaisiin tulevaisuudessa tarkastella myös keskittyen enemmän sen juonellisiin sisältöihin, jotka tässä tutkielmassa olen tilanpuutteen vuoksi lähes täysin ohittanut. Mielestäni toimivan tulkulman pelin tarinan tarkasteluun tarjoaisi esimerkiksi ekokriittinen tutkimus.

## LÄHTEET

Kohdeteos:

BP=Hiding Spot Games 2022. *Beacon Pines* [PC]. Fellow Traveller.

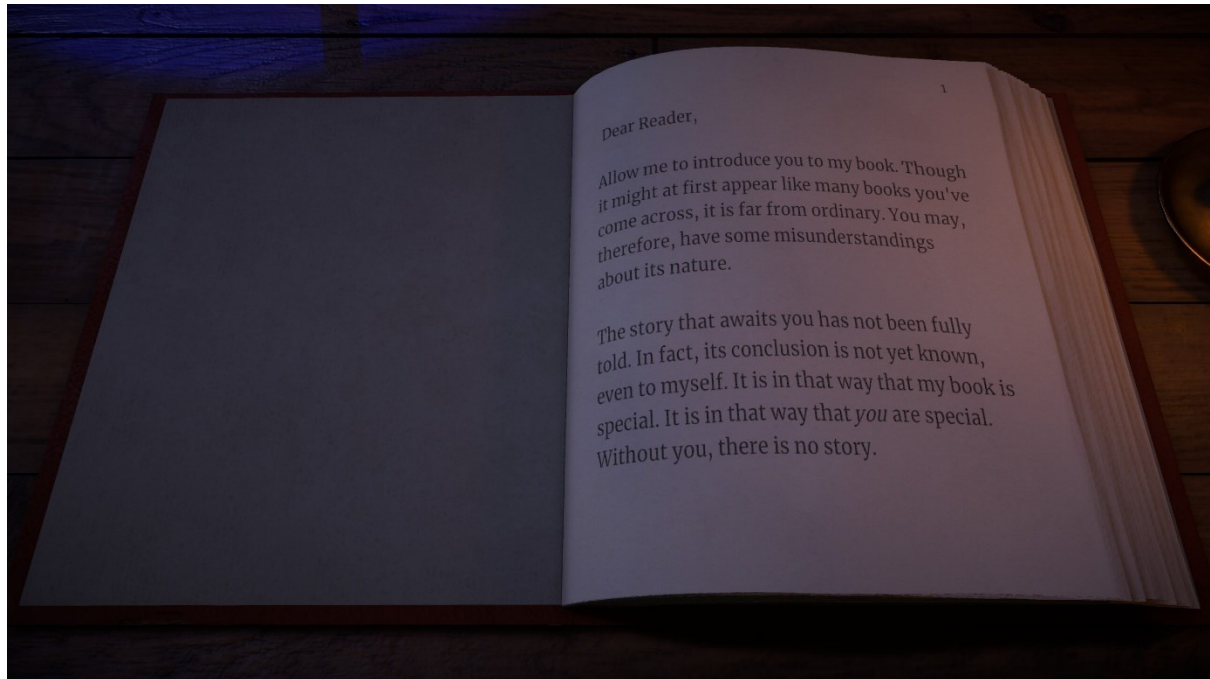
Tutkimuskirjallisuus:

- Aarseth, Espen 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & Lontoo: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen 1999. Kyberteksti – näkökulmia ergodiseen kirjallisuuteen. Suom. Markku Eskelinen, Anna-Kaarina Kippola ja Raine Koskimaa. *Parnasso* 3/1999, 260–273. (Teoksesta Aarseth (1997) suomennettu luvut ”What is cybertext?”, ”The Typology” ja ”The Cyborg Author: Problems of Automated Poetics”. Viitattaessa *Cybertextin* näihin lukuihin on käytetty tätä suomennosta.)
- Aarseth, Espen 2012a. A Narrative Theory of Games. FDG ’12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games 2012. Association for Computing Machinery, 129–133. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aarseth, Espen 2012b. Playing Research. Methodological Approaches to Game Analysis. Bernd Herzongenrath (toim.), *Travels in Intermedia[lity]. Reblurring the Boundaries*. Hanover: Dartmouth College Press, 175–191.
- Arjoranta, Jonne 2011. Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games. Jonne Arjoranta (toim.), *Think Desing Play: the Fifth International Conference of the Digital Research Associations, Hilversum, 14-17.9.2011*. DiGRA/Utrecht School of Arts. <http://www.digra.org/dl/db/11310.17396.pdf>
- Arjoranta, Jonne 2017. Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity and the Mode of Narration in Games. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* 12(7–8), 696–717. <https://doi.org/10.1177/1555412015596271>
- Cassidy, Scott Brendan 2011. The Videogame as Narrative. *Quarterly Review of Film and Video* 28(4), 292–306. <https://doi.org/10.1080/10509200902820266>
- Eskelinen, Markku 1999. Kybertekstin narratologia, taso 1. *Parnasso* 3/1999, 355–364.
- Eskelinen, Markku 2001. (Introduction to) Cybertext Narratology. Markku Eskelinen & Raine Koskimaa (toim.), *CyberText Yearbook 2000*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisu 68. Jyväskylän yliopisto, 52–68.
- Fernández-Vara, Clara 2014a. Adventure. Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken: Taylor and Francis, 232–240.
- Fernández-Vara, Clara 2014b. *Introduction to Game Analysis*. Lontoo: Routledge.
- Frasca, Gonzalo 1999. Ludologia kohtaa narratologian. Suom. Anna-Kaarina Kippola. *Parnasso* 3/1999, 365–371.
- Frasca, Gonzalo 2003. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place. Proceedings of DiGRA 2003. Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA). <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>
- Hosiaislouma, Yrjö 2016. *Kirjallisuusoppi: aapisesta äänirunoon*. Helsinki: Avain.
- Jokinen, Leena 2002. *Virtuaalista vaeltelua. Tietokonepeli Myth II: Soulblighter kybertekstinä*. Kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/9005>

- Koskimaa, Raine 2000. *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto.
- Landay, Lori 2014. Interactivity. Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken: Taylor and Francis, 173–184.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Pesonen, Katariina 2015. *Tarina, joka on koettava. Narratiivisten tutkimispelien taustat, tarinat ja kerronta*. Kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/46729>
- Piippo, Laura & Kilpiö, Juha-Pekka 2022. Intermediaalinen kirjallisuus, kirjallinen intermediaalisuus. Taustaa, käsitteitä, tulokulmia. Laura Piippo & Juha-Pekka Kilpiö (toim.), *Intermediaalinen kirjallisuus*. Nykykulttuurin tutkimuksen julkaisuja 132. Jyväskylän yliopisto, 7–30.
- Roine, Hanna-Riikka 2022. Kohti vastavuoroisempaa. Transmediaalisuus narratologiassa digitaalisen murroksen jälkeen. Laura Piippo & Juha-Pekka Kilpiö (toim.), *Intermediaalinen kirjallisuus*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 132. Jyväskylän yliopisto, 245–268.
- Rosenberg, Jim 1996. The Structure of Hypertext Activity. Proceedings of the Seventh ACM Conference on Hypertext. New York: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/234828.234831>
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge & Massachusetts: The MIT Press.
- Walker, Jill 2003. *Fiction and Interaction. How Clicking a Mouse Can Make You Part of a Fictional World*. Väitöskirja. University of Bergen.

# LIITTEET

## LIITE 1



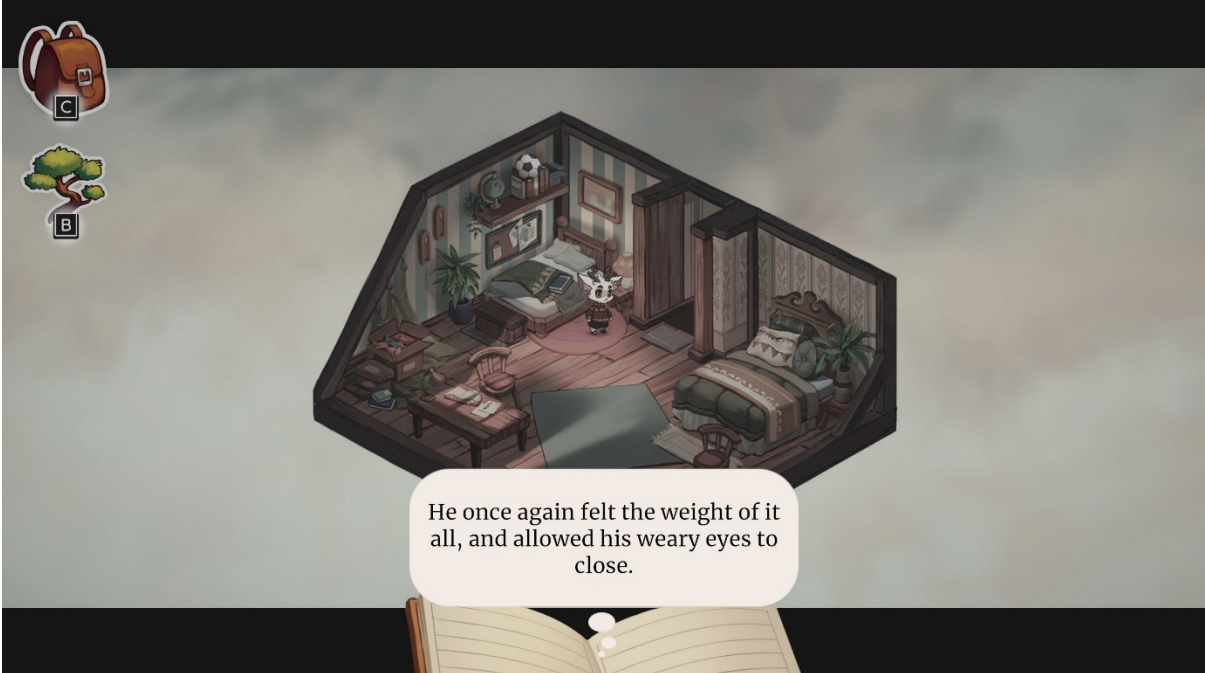
## LIITE 2



### LIITE 3



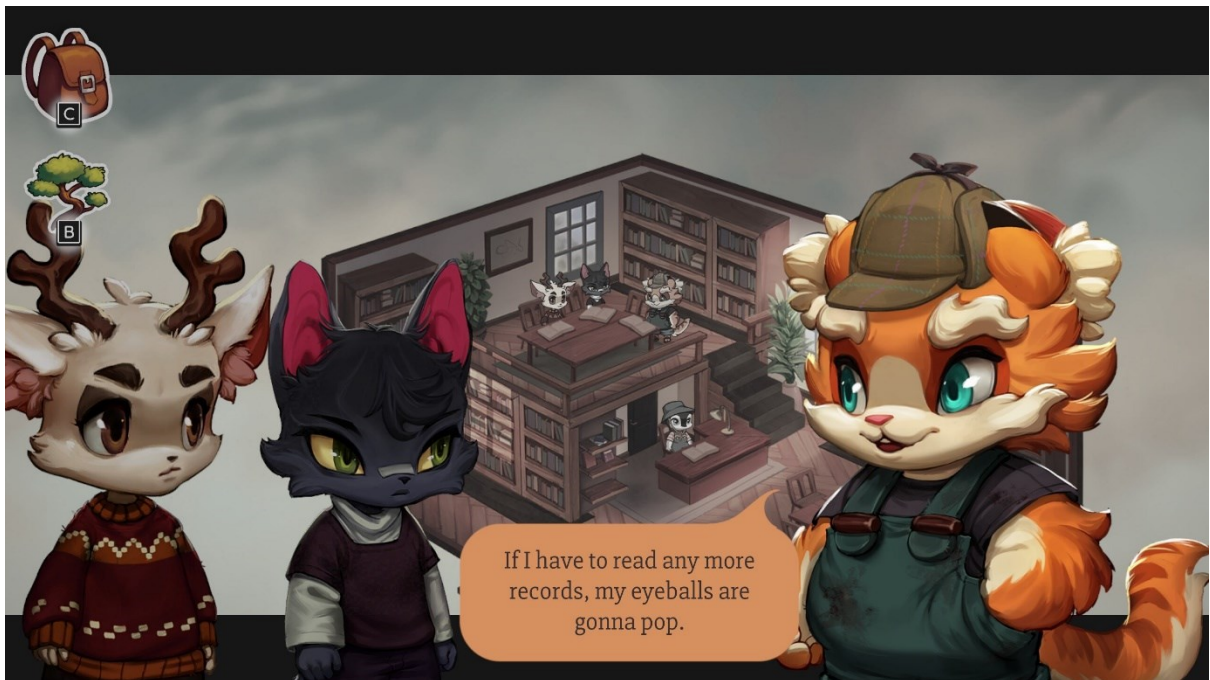
### LIITE 4



## LIITE 5



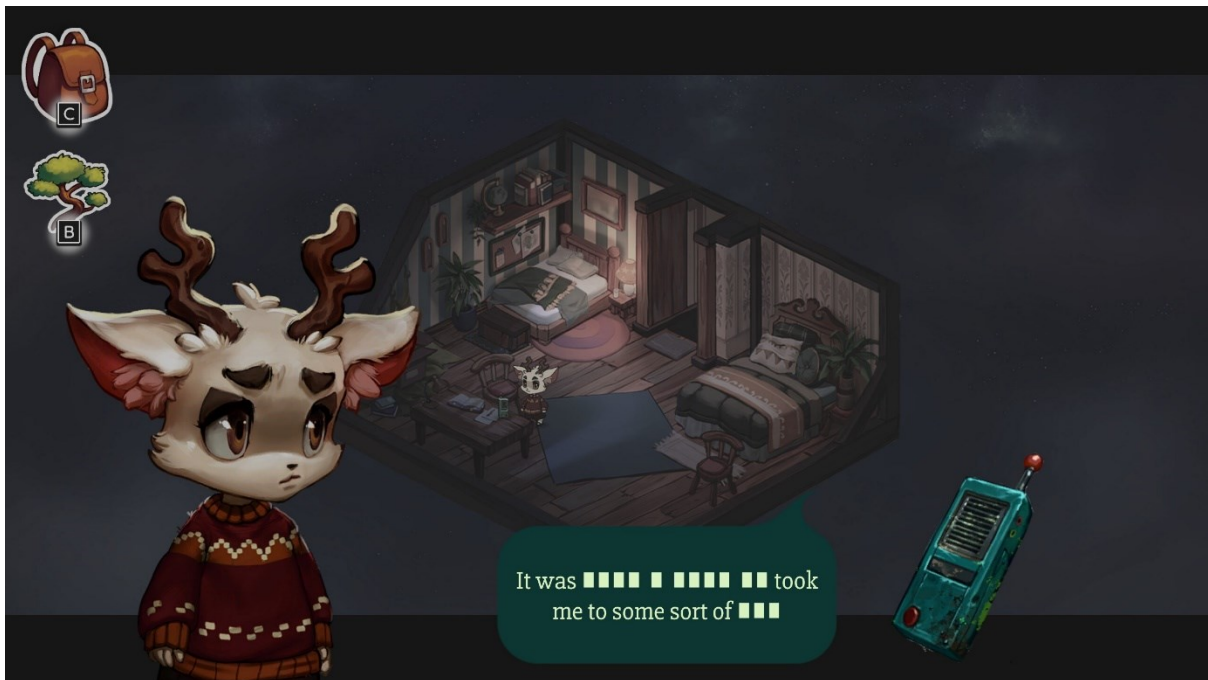
## LIITE 6



# LIITE 7



# LIITE 8





## LIITE 9



## LIITE 10

