

## Artikkeli

# Kerronnan kietoutuminen pelimekaniikkaan videopelissä *Braid*

SIMO TAITTO  
simo@kapsi.fi  
Itä-Suomen yliopisto

### Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan sitä, miten pelimekaniikka ja perinteinen kerronta nivoutuvat yhteen videopelissä *Braid*. Pelimekaniikalla viitataan pelin sääntöihin ja toimintaperiaatteisiin. Perinteisellä kerronnalla tarkoitetaan pelissä olevia tekstikatkelmia, jotka ovat verrattavissa mihin tahansa kaunokirjalliseen teokseen. Tekstikatkelmien kerrontaa havainnollistetaan narratologisella analyysillä, jossa keskitytään kerronnan järjestykseen. Analyysistä saatuja päätelmiä verrataan pelimekaniikkaan. Pelaamisen keskeisin piirre on pulmien ratkaisu ajan manipuloinnin avulla. Tekstikatkelmien kerronta yhdistyy ajan manipulaatioon, ja nämä yhdessä luovat pelin perustan. *Braidissa* pohditaan ajan luonnetta ja sitä, miten videopeli voi käsitellä tällaisia teemoja. Artikkelissa osoitetaan, että *Braid* on myös kommentaari videopelikerronnasta.

*Avainsanat: Braid, kerronta, metafiktio, aika, ludologia*

### Narrative interweaving to game mechanics in the video game *Braid*

#### Abstract

The article examines how game mechanics and traditional narrative are interwoven in the video game *Braid*. The term game mechanics refers to the game's rules and game play, whereas the term traditional narrative refers to text sections in the game which are comparable to any literary work. The narrative is demonstrated in the narratological analysis focusing on the order of narrative. This analysis is compared to the game play. The most important feature of the game is solving puzzles by manipulating time. The narrative in the text combines with the game play and together these two create the basis of the game. *Braid* reflects on the nature of time and the possibilities to cover such themes in video games. Furthermore, the article demonstrates that *Braid* is also a commentary on video game narratives.

*Key words: Braid, narrative, metafiction, time, ludology*

### Johdanto

Tässä artikkelissa käsiteltävä videopeli *Braid* (Number None Inc. 2008) on nimensä veroisesti eräänlainen punonnan tulos. *Braidissa* pelaaminen yhdistyy kerrontaan tavalla, joka on harvinainen videopeleissä ja näin herättää kysymyksiä videopelikerronnan yleisistä piirteistä. Tarkoituksena on avata *Braidin* punos analysoimalla pelaamisen suhdetta kerrontaan. Tämä toteutetaan niin, että punoksen materiaaleja, pelaamista ja kerrontaa, tarkastellaan erillään toisistaan. Näin menetellään, jotta tulisi selkeämmin ilmi, miten ja mistä peli rakentuu. Kerronnalla tarkoitetaan

*Braidin* tekstikatkelmia, jotka esitetään pelaajalle varsinaisen pelaamisen lomassa. Artikkelin rakentuu niin, että ensin katkelmien kerronnan aikarakennetta (järjestystä) tarkastellaan perinteisen narratologian avulla. Tämän jälkeen analysoidaan pelimekaniikkaa ja sen suhdetta kerrontaan. Pelimekaniikan osalta käsittely on rajattu keskeisimpään tekijään eli ajan manipulaatioon. Lopuksi pohditaan, millä tavalla *Braid* ottaa kantaa videopelikonventioihin. Ensimmäinen tavoite on tutkia *Braidin* kerronnan ja pelaamisen muodostamaa liittoa. Tavoitteena on myös osoittaa, miten *Braid* viittaa itseensä ja videopelikerrontaan usealla tasolla. Saatuja havaintoja voidaan hyödyntää myös yleisessä videopelikerronnan tutkimuksessa, sillä erityisesti pelin

kommenttaari videopeleistä tuo hyvin esille sen, miten videopelikerronta varsin usein rakentuu.

Kun tutkitaan videopelien kerrontaa, on hyvin hankala olla viittaamatta 2000-luvun alkupuolella käytyyn keskusteluun kertomuksen asemasta videopeli-tutkimuksessa. Keskustelu koski sitä, voiko videopelejä tarkastella kertomuksina vai pitäisikö pelejä lähestyä painottaen pelien erityispiirteitä, ikään kuin pelit peleinä -asenteella. Ludologeiksi nimitetyt tutkijat olivat sitä mieltä, että kerrontaa korostava lähestymistapa johtaa siihen, että huomio kiinnittyy epäolennaisiin asioihin videopeleissä ja tärkeämmät seikat, kuten pelaaminen ja simulaatio, unohtuvat (Frasca 1999; Aarseth 2004, 49). Pelitutkimuksen kertomuskriitikko Markku Eskelinen (2001) tiivistää näkemyksensä toteamalla, että videopelien kertomukseen keskittyvä tutkimus on ajan ja energian tuhlausta. Kertomusta korostavat tutkijat olivat luonnollisesti toista mieltä (ks. esim. Murray 1997, 144; Zimmerman 2004, 162). Kiista ei kuitenkaan enää ole erityisen ajankohtainen, jos varsinaisesta kiistasta voidaan edes puhua (ks. Frasca 2003).<sup>1</sup> Tästä huolimatta debattia ei tule ohittaa, sillä ludologit toivat esille useita tärkeitä seikkoja kerronnan teoriasta ja kerronnan suhteesta peleihin. He ikään kuin halusivat nostaa tutkimuksen vaatimustasoa (ks. Eskelinen 2005, 59). Ludologiin ansioksi voidaan lukea se, että heidän havaintonsa pakottavat ottamaan huomioon pelaamisen merkityksen videopelien kerrontaa tutkittaessa.

Jonathan Blown suunnittelema videopeli *Braid* julkaistiin alun perin vuonna 2008 Microsoftin Xbox Live Arcade -palvelussa. PC ja Mac -versiot julkaistiin vuonna 2009. Eri alustojen julkaisut ovat lähes identtisiä keskenään. Videopeli on julkaistu pelkästään verkosta ladattavana digitaalisena versiona. *Braid* kuuluu samaan formaattiin kuin muut esimerkiksi Xbox Live Arcade -palvelusta tai Nintendon WiiWare -palvelusta ladattavat pienet videopelit, jotka ovat laajuudeltaan ja tuotantokustannuksiltaan huomattavasti suppeampia kuin isojen yhtiöiden niin sanotut AAA-luokan pelit. *Braidin* kaltaisia videopelejä kutsutaan usein indie-peleiksi. Tällaisia ovat yleensä isoista videopelifirmoista riippumattomien, itsenäisten pelintekijöiden teokset. Indie-pelit muistuttavat tuotantotavoiltaan jonkin verran itsenäisten levy-yhtiöiden tai elokuvastudioiden julkaisuja. Yhdistävä tekijä on pienet resurssit ja itsenäinen asema suhteessa markkinoita hallitseviin suuriin yhtiöihin. (Ks. esim. Kempainen 2009.) Videopelin vastaanotto on ollut yleisesti ottaen hyvin positiivista. Muutamit arvostelut nimesivät pelin jopa mestariteok-

seksi. Peli on saanut myös useita alan palkintoja. Arvioissa huomioidaan yleensä videopelin omintakeinen audiovisuaalinen ilme ja keuhataan peliä ratkaisusta, jotka eivät ole tavanomaisia videopeleissä.<sup>2</sup>

*Braid* muistuttaa perinteisiä tasohyppelypelejä. Hyvä vertailukohde on klassikkotasoloikka *Super Mario Bros*. Tasohyppelyjen tapaan *Braid* on kaksiulotteinen ja sivulta kuvattu peli, jossa pelaajan ohjaama hahmo yrittää vältellä esteitä päästäkseen tason loppuun. Tasoloikista poiketen keskeisessä asemassa on ongelmanratkaisu. Peli on oikeastaan tasoloikan asuun puettu ongelmanratkaisupeli. Jokaiseen kenttään on asetettu palapelin palasia. Uusi taso avautuu, kun pelaaja on kerännyt näitä palasia tarpeeksi paljon. Palojen kerääminen edellyttää pelaajalta pulmien ratkaisua. Pulmat liittyvät lähes aina aikaan, jota pelaaja pystyy kelaamaan taaksepäin. Pelaajan esteenä ovat myös perinteisestä videopelikuvas-  
tosta tutut viholliset, rotkot ja piikit.



Kuva 1.

Pelihahmo seisoo ensimmäisen maailman oven edessä.

Muut maailmat ovat vielä lukittuja.



Kuva 2.

Kuva pelitilanteesta.

## Lähtökohdat

Analyyysin metodologinen perusta on videopelin kahden puolen, pelaamisen ja esittämisen, erottaminen. Frans Mäyrä nimittää näitä puolia ytimeksi (core) ja kuoreksi (shell). Videopelin ydin on pelimekaniikka. Tähän liittyy muun muassa pelin toimintaperiaatteet ja säännöt. Kuoren alueella on pelin esitys- tai representaatiotasot. Kun puhutaan pelin ydinkerroksesta, tarkoitetaan pelimekaniikkaa ja sääntöihin liittyviä asioita, jotka säätelevät peliä ja pelaajan tekemisiä. Kun on puhe kuoresta, kyse on kaikesta siitä, mikä on luotu ytimen ympärille, esimerkiksi visuaalinen ilme, dialogi ja juoni. Kuori ikään kuin tuo merkityksen videopeliin. (Mäyrä 2008, 17.) Kuoren ja ytimen erottaminen näkyy analyysissä niin, että molemmat puolet käsitellään toisistaan erillään omissa luvuissaan. Näiden kahden puolen erottaminen on tärkeää, koska kuori ja ydin toimivat eri periaatteilla. Puolien käsittely eri luvuissa korostaa tätä seikkaa. Tekstikatkelmien lisäksi *Braidin* kuorialueelle kuuluu paljon muutakin. Esitystasoon liittyy oikeastaan kaikki pelihahmon ulkonäöstä ääniefekteihin. Tekstikatkelmat ovat siis yksi kuorialueen osa. James Newman (2002) puhuu off-line-pelaamisesta, kun pelaaja ei aktiivisesti pelaa, vaan lukee esimerkiksi tekstiä tai katsoo välinäytöstä. Oikeastaan erottelu

tehdään siis off-line- ja on-line-pelaamisen kesken. Tämä on kuitenkin perusteltua, sillä tekstikatkelmat ovat kertomuksen kannalta tärkein kuoren osa-alue. Koko kuoriosan yksityiskohtainen käsittely ei muutenkaan ole tämän artikkelin puitteissa mahdollista.

*Braidissa* jokainen maa<sup>3</sup> alkaa niin, että pelaajalle esitetään lyhyitä tekstikatkelmia. Näitä tekstikatkelmia analysoidaan käyttäen perinteisen narratologian teoriaa ja käsitteistöä. Analyysissä ei ole mukana pelin epilogia, koska sillä on selvästi eri kerrontahetki kuin analysoitavilla tekstikatkelmilla, ja se muodostaa tässä mielessä itsenäisen kokonaisuuden. Perinteinen narratologia ymmärretään Markku Lehtimäen (2009, 32) suosituksen mukaisesti strukturalistiseksi kerronnan tutkimukseksi. Strukturalistinen narratologia tulee käsittää apuvälineeksi, jonka avulla voidaan selkeästi kuvata pelin tekstikatkelmien kerrontaa. Narratologiaa ei siis yritetä soveltaa pelin ydinkerrokseen, vaan sitä käytetään ainoastaan kuorikerroksen analyysissä, sillä perinteisellä narratologialla on varsin rajoittunut käsitteistö kuvaamaan pelien interaktiivisia piirteitä.

Keskeinen seikka, johon narratologinen kerronnan järjestyksen analyysi perustuu, on se, että erotetaan *mitä* kerrotaan ja *miten* kerrotaan (ks. esim. Chatman 1980, 15–16; Prince 1982, 1; Tammi 1992, 87–89). Kertomuksessa on tapahtumien looginen järjestys, eli tarina, ja näiden tapahtumien järjestys niin kuin se on tekstissä esitetty, eli kerronta. Kun puhutaan siitä, *mitä* kerrotaan, tähän viitataan termillä tarina. Termillä kerronta taas viitataan siihen, *miten* kerrotaan. Kertomuksella tarkoitetaan näiden kahden muodostamaa kokonaisuutta. Tätä perusjakoa tarinaan ja kerrontaan ludologit käyttivät perusteluna siihen, miksi videopelit eivät voi olla kertomuksia. Pelaaminen tapahtuu *nyt*. Kukaan ei kerro, mitä tapahtuu, mitä on tapahtunut tai mitä tulee tapahtumaan. Tapahtumat seuraavat toisiaan reaaliaikaisesti pelaajan pelatessa peliä. Videopelillä ei ole kertojaa, joten se ei voi siinä tapauksessa olla kertomuskaan. (Juul 2001.) Tällainen näkemys kerronnasta on kuitenkin melko rajoittunut.<sup>4</sup> Useissa peleissä on runsaasti off-line-osuuksia, jotka täyttävät kerronnan kriteerit. Vaikka itse pelaaminen ei välttämättä ole kerrontaa, peleistä voi yleensä erottaa kerronnan kehysten, josta löytyy narratologian vaatima tarina- ja kerronta-aika (Zagal & Mateas 2010, 850–851). *Braidin* kerronnan kehys muodostuu tietysti tekstikatkelmista. Toisessa pelissä kerrontaa voivat rytmittää esimerkiksi videosesitykset.

Vaikka *Braidin* analyysi perustuukin strukturalistiseen narratologiaan,

voidaan kuoren ja ytimen yhteistyötä pohtia jälkiklassisen narratologian kautta.<sup>5</sup> Vaikutusvaltaisen jälkiklassisen narratologian suuntauksen, luonnollisen narratologian, perusajatus on se, että ”lukija tulkitsee tekstin *kertomukseksi* ja näin *kerronnallistaa* tekstin” (Fludernik 2010, 18). Tämä tarkoittaa sitä, että viime kädessä kertomus on mielen hahmottama kokonaisuus (ks. myös Ryan 2001; 2006, 7, 13–14). Samoin videopelien kertomus voidaan nähdä mentaalisenä konstruktiona, joka muodostuu kuoren ja ytimen yhteistoiminnasta. Jälkiklassinen narratologia ei kuitenkaan syrjäytä perinteistä narratologiaa. Kerronnan tutkimus vaatii tekstin piirteiden analyysiä, ja tähän tehtävään strukturalistiset narratologit ovat kehittäneet laajan käsitearsenaalin. (Tammi 2009, 145–146; ks. myös Tammi 2010.) Tästä johtuen on täysin perusteltua soveltaa klassista narratologiaa *Braidin* tekstikatkelmiin. Jälkiklassisesta narratologiasta on huomattava hyöty, kun pohditaan, minkälaisen kertomuksen pelaaja muodostaa *Braidin* kuoren ja ytimen yhteistyöstä. Tekstikatkelmien kerronnan analyysin avulla päästään käsiksi vain yhteen *Braidin* kerronnan osa-alueeseen. Kokonaiskuva kerronnasta, johon kuuluu myös pelaaminen, jää kuitenkin saavuttamatta. Jälkiklassinen kerrontateoria onkin yksi mahdollinen lähtökohta lisätutkimukselle.

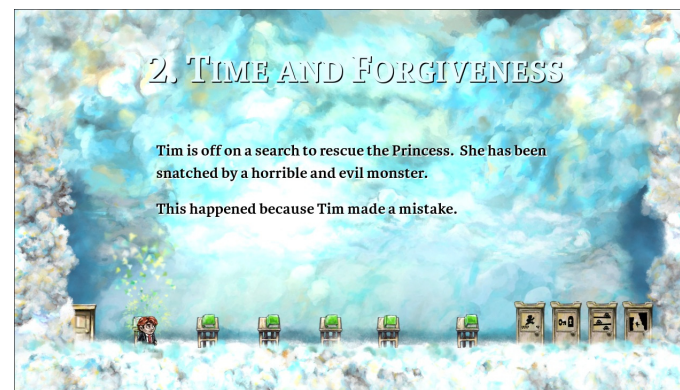
## Kerronnan järjestys genetteläisittäin

Tässä luvussa muodostan formaalin esityksen *Braidin* kerronnasta. Tarkastelen erityisesti sitä, missä järjestyksessä tarina on kerrottu. Analyysimalli ja notaatiotapa on Genetten (1983, 37–47) esimerkin mukainen, mutta mallia on otettu myös Pekka Tammelta (1992, 99–104). Tarina-ajan ja kerronta-ajan epäyhteneväisyyksiä Genette kutsuu anakronioiksi. Tarina koostuu kronologisesti järjestäytyneistä tapahtumista, mutta kertoja voi esittää nämä tapahtumat tarinaan nähdessä poikkeavassa järjestyksessä. Jos on mahdollista esittää tapahtumat eri järjestyksessä kuin ne tarinassa tapahtuvat, täytyy myös olla mahdollista kertoa ne samassa järjestyksessä. Tällöin tarina-aika ja kerronta-aika ovat identtisiä, eli tarina-ajan ja kerronta-ajan välillä on täydellinen yhteneväisyys. Kyseinen tilanne on kuitenkin erittäin harvinainen. Jonkinasteinen anakronia on kerronnan normi länsimaaisessa kirjallisuudessa. (Genette 1983, 35–36.) Genette (ibid. 48–49; 67) nimeää kaksi järjestyksen anakroniatapausta: takauma (analepsis), joka kertoo, mitä on tapahtu-

nut, ja ennakointi (prolepsis), joka kertoo, mitä tulee tapahtumaan.

Jotta kerronnan takaumia ja ennakoiteja voisi analysoida, täytyy valita jokin päälinja, johon ne suhteutetaan. Genette (1983, 48–49) kutsuu tätä ensimmäiseksi kertomukseksi (first narrative). Anakroniat ovat alisteisia ensimmäiselle kertomukselle ja määräytyvät tämän mukaan. Kuten Rimmon-Kenan (1983, 47) toteaa, kertomuksen määrittelemisen ensimmäiseksi sen perusteella, että se on ensimmäinen suhteessa anakroniaan, muistuttaa kehäpäätelmää. Ensimmäiseen kertomukseen liittyy siis aina tietynlainen tulkinnanvaraisuus. Tämän rinnalla voidaan puhua myös NYT-hetkestä, joka on kertomuksen luoma kertomishetken tuntu (Chatman 1980, 63). Tämä on jokin piste tai kohta kerronnassa, josta kerronta alkaa avautua ja johon muut tapahtumat suhteutetaan.

*Braidin* tekstimuodossa esitetty kertomus ilmenee pelaajalle lyhyehköinä katkelmina ennen jokaista tasoa. Kun pelaaja saapuu kirjan kohdalle, kirja aukeaa ja teksti ilmestyy ruudulle. Tekstikatkelmista muodostuvalla kokonaisuudella on ekstrapadiegeettinen kertoja,<sup>6</sup> joka on yksin äänessä alusta loppuun. Kertoja ei lainaa suoraa dialogia kertakaun kerronnan aikana. Kertomuksen päähenkilö on Tim, jonka näkökulman kertoja ajoittain omaksuu. Toinen tarinassa toistuvasti esiintyvä henkilö on Prinsessa, mutta hänen näkökulmansa ei juurikaan pääse esiin. Tarinassa hirviö on kaapannut Prinsessan, jota Tim lähtee etsimään. Kertoja kertoo Timin ja Prinsessan yhteisestä historiasta ja tapahtumista, jotka liittyvät Timin elämään. Kertoja pohtiikin usein sitä, mikä näiden tapahtumien merkitys on Timille ja Prinsessalle.



Kuva 3.  
Ensimmäisen kirjan tekstikatkelma.



Tekstille on ominaista tietynlainen epämääräisyys. Vaikka katkelmat muodostavatkin yhden kokonaisuuden, näiden osien yhteen asettaminen ei ole yksiselitteistä. Yleisesti kerrontaa voisi luonnehtia sirpalemaiseksi, ja se tuntuukin tavoittelevan kokeelliselle tekstille tyypillisiä ilmaisumuotoja, esimerkiksi moniselitteisyyttä ja tulkinnallisia aukkoja. Tästä syystä kerronnan järjestäminen kronologiseksi tarinaksi on vaikeaa ja osin melko tulkinnanvaraista. Perustellusti voisi päätyä myös toisenlaiseen järjestykseen kuin se, jonka tulen kohta esittämään. Keskeisintä ei ole kuitenkaan osien tarkka järjestys, vaan kerronnan yleisen rakenteen selvittäminen.

Tarinan NYT-hetki määrittänyt heti ensimmäisessä tekstikatkelmassa. Ensimmäinen kirja kokonaisuudessaan on seuraavanlainen.

[1] Tim is off on a search to rescue the Princess. [2] She has been snatched by a horrible and evil monster. [3] This happened because Tim made a mistake.

Kun tarkastellaan kerronnan suhdetta tarinaan, huomataan, että järjestys on kääntäen verrannollinen. Kerrontahetki tai preesens on ensimmäisessä virkkeessä, jonka jälkeen kertoja palaa ajassa taaksepäin. Tarinan kronologisessa järjestyksessä (A) Tim tekee virheen, jonka seurauksena (B) hirviö nappaa Prinsessan. Tämän jälkeen (C) Tim lähtee etsimään Prinsessaa. Kerronnan kaava on siis 1:C–2:B–3:A. Yhden segmentin analyysi ei kuitenkaan johda kovin pitkälle, joten on syytä siirtyä tarkastelemaan suurempia kokonaisuuksia. Samalla vaikeudet alkavat, sillä tapahtumien ajalliset suhteet käyvät monimutkaisemmiksi. Tämä käy selväksi jo siinä vaiheessa, kun analyysi ulotetaan kaikkiin ensimmäisen tason kirjoihin.

Tim is off on a search to rescue the Princess. She has been snatched by a horrible and evil monster. This happened because Tim made a mistake.

Not just one. He made many mistakes during the time they spent together, all those years ago. Memories of their relationship have become muddled, replaced wholesale, but one remains clear: the Princess turning sharply away, her braid lashing at him with contempt.

He knows she tried to be forgiving, but who can just shrug away a guilty lie, a stab in the back? Such a mistake will change a relationship irreversibly, even if we have learned from the mistake and would never repeat it. The Princess's eyes grew narrower. She became more distant.

Our world, with its rules of causality, has trained us to be miserly with forgiveness. By forgiving them too readily, we can be badly hurt. But if we've learned from a mistake and became better for it, shouldn't we be rewarded for the learning, rather than punished for the mistake?

What if our world worked differently? Suppose we could tell her: "I didn't mean what I just said," and she would say: "It's okay, I understand," and she would not turn away, and life would really proceed as though we had never said that thing? We could remove the damage but still be wiser for the experience. Tim and the Princess lounge in the castle garden, laughing together, giving names to the colorful birds. Their mistakes are hidden from each other, tucked away between the folds of time, safe.

Kuten tekstistä käy ilmi, myöhäisin tapahtuma on edelleen ensimmäisenä kerrottu Timin lähtö etsimään Prinsessaa. Tästä kerronta etenee takautuvasti kohti tarinan varhaisinta hetkeä, joka on Timin ja Prinsessan lounas linnan puutarhassa. Toisaalta viimeisen kappaleen voi tulkita myös toisin. Monitulkintaisuuden aiheuttaa kertojan käyttämä preesens. Onko sittenkin kyseessä vaihtoehtoinen tai rinnakkainen tapahtuma, joka olisi seurauksena siitä, että asiat Timin ja Prinsessan välillä olisivat menneet toisin? Ilman viimeisen kappaleen hankaluuksia aiheuttavaa tapahtumaa kerronta noudattaa melko tyypillistä salapoliisikertomuksen kaavaa. Ensin kerrotaan murhasta, jonka jälkeen tähän johtaneet tapahtumat pikku hiljaa paljastetaan lukijalle. Samoin *Braidissa* kertoja aloittaa sillä, mitä on tapahtunut, ja tämän jälkeen pohditaan, miksi näin on tapahtunut. Kokonaiskuvan saamiseksi on

kuitenkin riittämätöntä pohtia vain ensimmäisen tason tekstikatkelmien kerrontaa. Makrotasolle siirryttäessä hankaluudet eivät silti vähene, sillä kerronnan fragmen-  
taarisuus korostuu, kun otetaan huomioon koko kertomus.

Takaumien ajallinen määrittäminen on hankalaa *Braidissa* niin kuin äskei-  
nen esimerkki ensimmäisen tason viimeisestä kappaleesta osoitti. Takaumilla on  
kuitenkin omat tunnusmerkinsä. Takaumajaksot alkavat usein aikamääreellä, joka  
viittaa menneeseen. Myös aikamuoto voi olla vihje takaumasta, mutta tähän ei voi  
aina luottaa. Esimerkiksi toisen tason ensimmäinen kirja alkaa takaumalla, josta  
palataan NYT-hetkeen.

All those years ago, Time had left the Princess behind. He had kissed  
her on the neck, picked up his travel bag, and walked out the door.  
He regrets this, to a degree. Now he's journeying to find her again, to  
show he knows how sad it was, but also to tell her how good it was.

Takauma alkaa heti katkelman alusta selvästi menneeseen viittaavalla il-  
maisulla "All those years ago". Tämän jälkeen kertoja jatkaa menneessä aikamuo-  
dossa, kunnes siirtyy nykyhetkeen kahdessa viimeisessä virkkeessä. Tämä on hyvä  
esimerkki melko helposti tunnistettavasta takaumasta. Kolmannen tason tekstikat-  
kelmat osoittavat, miten takaumat voivat myös liittyä toisiinsa. Kolmas luku on  
muutenkin mielenkiintoinen, sillä siinä näkyy pienoiskoossa teoksen koko kerron-  
nan rakenne.

[1] Visiting his home for a holiday meal, Tim felt as though he had  
regressed to those [2] long-ago years when he lived under their roof,  
oppressed by their insistence on upholding strange values which, to  
him, were meaningless. Back then, bickering would erupt over drops  
of gravy spilt onto the tablecloth.

[3] Escaping, Tim walked in the cool air toward the [4] university he'd  
attended after moving out of his parent's home. [5] As he distanced  
himself from that troubling house, he felt the embarrassment of  
childhood fading into the past. But now he stepped into [6] all the  
insecurities he'd felt at the university, all the panic of walking a social

tightrope.

[7] Tim only felt relieved after the whole visit was over, sitting back  
home in the present, steeped in contrast: he saw how he'd improved  
so much from those old days. This improvement, day by day, takes  
him ever-closer to finding the Princess. If she exists – she must! –  
she will transform him, and everyone.

[8] He felt on his trip that every place stirs up an emotion, and every  
emotion invokes a memory: a time and location. So couldn't he find  
the Princess now, tonight, just by wandering from place to place and  
noticing how he feels? [9] A trail of feelings, of awe and inspiration,  
should lead him to that castle in the future her arms enclosing him,  
her scent fills him with excitement, creates a moment so strong he  
can remember it in the past.

[10] Immediately Tim walked out his door, the next morning, toward  
whatever the new day held. He felt something like optimism.

Jälleen kerran kertoja aloittaa takaumalla, mutta tällä kertaa takaumasta  
avautuu tälle ensimmäiselle takaumalle alisteinen, uusi takauma. Menneisyyteen  
viittaavat kerrontakerrokset liittyvät siis aikaan, jolloin Tim vierailee vanhempiansa  
luona ja Timin nuoruuteen. Tämän lisäksi aikatasona on nykyhetki, jonka kertoja  
varmistaa "in the present" -ilmaisullaan. Toiseksi viimeisen kappaleen lopussa on  
vielä lyhyt ennakkoinnin tapainen jakso, jossa ikään kuin kuvitellaan mahdollinen  
tulevaisuus hyvin samaan tapaan kuin ensimmäisen tason viimeisessä kirjassa.  
Viimeisessä luvussa palataan jälleen nykyhetkeen. Eri ajanjaksoille annetaan kirjai-  
met A, B, C ja D niin, että varhaisin, eli Timin nuoruus saa kirjaimen A, vierailu B:n,  
nykyhetki C:n ja tulevaisuus D:n. Kun nämä annetaan tekstisegmenteille, saadaan  
kaava 1:B–2:A–3:B–4:A–5:B–6:A–7:C–8:B–9:D–10:C. Kaavasta näkee hyvin, miten  
segmentit painottuvat takautuvaan kerrontaan. Kertoja pysyttelee mielellään  
menneissä tapahtumissa ja piipahtaa silloin tällöin lyhyesti nykyhetkessä. Kaavasta  
selviää myös, että aikapositioita on peräti neljä. Jako voisi olla vieläkin hienoja-  
koisempi, sillä Timin nuoruus voitaisiin erottaa helposti lapsuudeksi ja yliopisto-

ajaksi.

Aikakerrostumat järjestyvät noudattaen selvää systeemiä. Koko teoksen aikatasot voidaan jakaa seuraavasti: (A) Timin lapsuus ja nuoruus, (B) Timin ja Prinsessan yhteisolon aika sekä eron hetki, (C) vierailu vanhempien luona, (D) nykyhetki ja (E) tulevaisuus. Tämä jako ei ole tarkin mahdollinen ja saattaa aiheuttaa spekulatiota varsinkin tason (E) kohdalla. Myös tapahtuma (C) on mielenkiintoinen, sillä missään ei varsinaisesti ilmaista, milloin kyseinen vierailu tapahtuu. Tämä tulkitaan takaumaksi "in the present" ilmauksen vuoksi, joka aloittaa seuraavan kappaleen. Kertoja haluaa selvästi erottaa edellisen kappaleen takauman nykyhetkestä käyttämällä yksiselitteistä ajan määrettä. Tätä tulkintaa tukee myös se, että aikaisemmissa luvuissa kertoja käyttää samankaltaisia ajanilmauksia nykyhetkestä kertoessa. Tässä kaavassa on mukana kaikkien tasojen kirjat lukuun ottamatta epilogia. Kaava on muotoa 1:D-2:B-3:E-4:B-5:D-6:B-7:D-8:C-9:A-10:C-11:A-12:C-13:A-14:D-15:C-16:D-17:E-18:D-19:B-20:B-21:D.<sup>7</sup>

Kaavasta käy ilmi, että yleisimmät ajanjaksot ovat nykyhetki (D) ja Timin ja Prinsessan yhdessä viettämä aika (B). Kerronnan yleiseksi periaatteeksi voisi sanoa, että se on melko liikkuva. Kerronta alkaa nykyhetkestä, josta se avautuu takaumaksi, palaa jälleen nykyhetkeen ja siirtyy taas taaksepäin. Tätä taaksepäin suuntautuvaa kerrontaa sekoittaa kaksi ennakkointia, jotka ovat mahdollisia tulevaisuuksia. Kertoja spekuloi, miten asiat voisivat tapahtua tulevaisuudessa. Kerrontaa *Braidissa* voi verrata *Kadonnutta aikaa etsimässä* -romaanisarjan kerrontaan. Genette (1983, 44) itse asiassa tuottaa melko samanlaisen kerrontakaavan omassa kyseistä romaanisarjaa koskevassa analyysissään. Molemmissa kerronta rakentuu keskus-pisteestä, josta aikaisemmat tapahtumat kerrotaan. Takauman jälkeen palataan keskus-pisteeseen, josta tulee motivaatio jälleen uuteen takaumaan.

Mielenkiintoisin, ja samalla erityisen hyvin koko aikarakennetta ja -teemaa kuvaava tekstisegmentti on neljännen tason (World 5) toisessa kirjassa. Tässä tehdään pieni siirtymä pois kerronnan järjestyksen tutkinnasta, sillä nyt esiteltävä ilmiö liittyy kerronnan toistoon. Kyseessä on kuitenkin kerronnan aikaan liittyvä asia, joten poikkeama ei ole järin suuri.

Over the remnants of dinner, they both knew the time had come.  
He would have said: "I have to go find the Princess," but he didn't  
need to. Giving a final kiss, hoisting a travel bag to his shoulder, he

walked out the door. Through all the nights that followed, she still  
loved him as though he stayed, to comfort her and protect her,  
Princess be damned.

Tässä kappaleessa kertoja palaa tapahtumiin ennen Prinsessan lähtöä. Kertoja vihjaa, että myös Tim on joskus jättänyt Prinsessan. Toisaalta kertoja käyttää vain persoonapronomineja, joten henkilöistä ei voi olla aivan varma, varsinkin, kun miespuolinen henkilö jostain syystä mainitsee Prinsessan aivan kuin Prinsessa ei istuisikaan pöydän ääressä. Kenelle miespuolinen henkilö, luultavasti Tim, antaa viimeisen suudelman? Erikoista on se, että kyseinen tilanne kerrotaan tekstissä kaksi kertaa. Ensimmäisen kerran tämä samainen tilanne kerrotaan toisen tason (World 3) ensimmäisessä kirjassa.

All those years ago, Time had left the Princess behind. He had kissed  
her on the neck, picked up his travel bag, and walked out the door.  
He regrets this, to a degree. Now he's journeying to find her again,  
to show her knows how sad it was, but also to tell her how good it  
was.

Kertoja siis toistaa saman tapahtuman kahteen kertaan. Kyseessä voi toki olla eri tapahtumakin, mutta kertojan vihjeiden (suukko, matkakassi, ovesta ulos käveleminen) perusteella tilanteet ovat samoja. Ainakin kertoja haluaa lukijan pohtivan tätä mahdollisuutta. Tästä ei kuitenkaan voi olla aivan varma, sillä kertojan kuvaukset tapahtumista eivät ole identtiset. Kertoja palaa jo kerrottuihin tapahtumiin, mutta tapahtuma ei enää olekaan aivan samanlainen. Eikö kertoja itsekään ole täysin varma kertomastaan tarinasta, vai yrittääkö kertoja harhauttaa lukijaa? Aika, paikka ja muisto ovat keskeisiä teemoja, jotka kertautuvat lähes jokaisessa katkelmassa. Edestakainen kerronta, joka jatkuvasti palaa ajassa taaksepäin ja muutaman kerran jopa ennustaa tulevaa, korostaa näitä teemoja.

## Aika ja tila *Braidin* pelaamisessa

Edellä osoitettiin, miten narratologian käsitteet ovat käyttökelpoisia *Braidin* tekstikatkelmien tutkimisessa. Tekstikatkelmat muodostavat kuitenkin vain tarkasti rajatun segmentin, joka on analyysissä irrotettu pelaamisesta. Tämä johtuu siitä, että samojen käsitteiden soveltaminen pelimekaniikkaan ja tekstikatkelmien kerrontaan on pulmallista. Tästä syystä tarvitaan muita välineitä pelaamisen kuvaukseen. Pelimekaniikasta syntyneitä lopputulosta onkin suhteellisen mutkatonta kuvailla. Tarvitsee vain pukea sanoiksi se, mitä kuvaruudulla tapahtuu. Tämä on kuitenkin vain pinta, jonka alla olevat järjestelmät ovat vielä piilossa. *Braidin* ytimessä on pelimekaniikka, jota voisi kutsua ajan kelaamiseksi tai ajan manipulaatioksi. Toki pelissä on muitakin tärkeitä pelaamiseen liittyviä asioita, mutta tässä keskitytään pääasiallisesti vain ajan manipulaatioon, sillä se on näkyvin ja eniten pelaamiseen vaikuttava tekijä. *Braidin* ajan manipulaatiossa on kyse siitä, että pelaajalle annetaan suhteellisen vapaa mahdollisuus palata mihin tahansa aikaisemmin vallinneeseen tilanteeseen. Keskeinen kysymys on siis se, mitä tarkoitetaan ajalla, kun se liitetään pelimekaniikkaan. Ensin pohditaan sitä mahdollisuutta, onko pelimekaniikalla suora yhteys kerrontaan niin, että pelaajalla olisi mahdollisuus kelata kerrontaa taaksepäin. Tästä lähtökohdasta aihetta laajennetaan siten, että pelaamista ja kerrontaa lähestytään *Braidin* tilan kautta.

Narratologian näkökulmasta kerronnan aika on pseudoaikaa, jota ei voi mitata oikeassa ajassa (Genette 1983, 34–35). Romaanin kertomuksen aika on kirjan sivuilla tai *Braidin* tapauksessa näyttöpäätteellä ja pelin koodissa. Aikaisemmassa luvussa käsiteltiin nimenomaan pseudoaikaa, kun kohteena oli tekstikatkelmien kerronnan järjestys. Järjestys muodostuu kerronta-ajan ja tarina-ajan suhteesta, eikä tässä suhteessa ole muuta aikaa kuin se, mitä lukija käyttää lukemiseen. Jos pelaaja pystyy kelaamaan kertomuksen aikaa taaksepäin, kyseessä olisi juuri pseudoajan manipulaatio, eli kerronta-ajan ja tarina-ajan suhteen muuttaminen. *Braidin* pelaajalla on milloin tahansa mahdollisuus ikään kuin kääntää ajan kulku. Pelaaja voi manipuloida ajan virtaa ohjaimen nappia painamalla, jolloin tapahtumat alkavat liikkua taaksepäin. Tätä voi verrata siihen, miltä elokuva näyttää, kun sitä pikakelaa taaksepäin. Jos pelihahmo hyppää esimerkiksi kielekkeeltä, nappia painamalla pelaajalle näytetään, miten pelihahmo ponnistaa takaisin kielekkeelle, jolta hän hetki sitten hyppäsi. Ajan kelaus jatkuu niin kauan kuin pelaaja pitää nap-

pia painettuna alas. Esimerkiksi viiden minuutin pelaamisen voi kelata takaisin aina siihen hetkeen asti, jolloin kyseinen taso alkoi.

Narratologian kategorioiden (pseudoajan) soveltaminen *Braidin* pelaamiseen edellyttää, että äsken kuivailtu aikamanipulaatio ymmärretään ainakin jossain määrin kerronnaksi. Tämä on kuitenkin ongelmallista, sillä pelaamisen pseudoaikaa on vaikea todentaa. Pystyykö pelaaja esimerkiksi muuttamaan kerronnan järjestystä tai vaikuttamaan toistoon eli siihen, kuinka useasti tietty tapahtuma kerrotaan? Ajan kelaaminen voitaisiin nähdä eräänlaisena järjestyksen manipulaationa, jossa järjestys käännetään päinvastaiseen suuntaan, tai toistona, jossa sama tapahtuma kerrotaan aina uudelleen niin kauan kuin pelaaja haluaa. Molempiin tapauksiin sisältyy oletus siitä, että pelaaminen tai pelaamisen tulos olisi olemassa ennen pelaamista. Jotta järjestystä voisi muuttaa, täytyy olla jokin järjestys, johon muututtua järjestystä verrataan. Sama pätee toistoon: ennen pelaamista ei ole mitään toistettavaa. Ludologit perustelivat kerronnan olemattomuuden samoin perustein. Jos ei ole olemassa tarinaa ennen kuin se kerrotaan, ei ole mahdollista erottaa tarina-aikaa kerronta-ajasta, joten pseudoaikaakaan ei ole olemassa (ks. Eskelinen 2004, 37; Juul 2001). Eräänlainen pseudoajan manipulaatio on kyllä mahdollista. Esimerkiksi hypertekstifiktioissa kerronnan järjestys voi vaihdella tai tarina muuttua (Eskelinen 2002, 27–43). Näissä tapauksissa tarina on ainakin jossain muodossa olemassa samaan tapaan kuin *Braidin* tekstikatkelmissa. Pelaamisessa sen sijaan ei ole tarinaa. Peli tapahtuu tässä hetkessä, simultaanisesti. Sitä ei kerro kukaan. Pelaamisessa ei siis ole kertomuksen aikaa niin kuin se narratologiassa käsitetään, joten ei ole mahdollista, että tämä on se aika, jota *Braidissa* liikutetaan taaksepäin.

Jos on olemassa pseudoaika, täytyy sen mallina olla todellinen aika (Genette 1983, 34). Perinteisessä kertomuksessa oikea aika liittyy lähinnä konkreettiseen aikaan, jonka lukija käyttää kirjan lukemiseen (tai elokuvan kesto). Sen sijaan itseään muuntelevat hyper- ja kybertekstit ovat alttiimpia todellisen ajan ilmiöille (Eskelinen 2002, 43–44). *Braidin* aikamanipulaatio ei voi olla oikean ajan kelaamista, sillä luonnollisesti konkreettista aikaa ei ole mahdollista siirtää eteen- eikä taaksepäin. Sen sijaan on kyllä mahdollista mitata, kuinka kauan pelaaja pitää ajankelausnappia pohjassa. Pelaaja voi myös määritellä, millä nopeudella aikaa kelataan. Jos pelaaja pitää kelausnappia pohjassa neljän sekunnin ajan kaksinkertaisella nopeudella, pelihahmo siirtyy tilaan, jossa oli kahdeksan sekuntia aikai-



semmin. Todellinen aika ei siis liiku taaksepäin, mutta sen avulla voi määrittää tilan, johon peli palautuu. Tästä voidaan johtaa, että taaksepäin liikkuminen tapahtuisi enneminkin tilassa kuin kertomuksen ajassa. Videopelien tilasta onkin teoretisoitu paljon, ja se nähdään usein yhtenä tärkeimpänä videopelejä selittävänä tekijänä (ks. esim. Aarseth 2001). Tila nähdään jopa peleille ominaisena kerronnan välineenä (Jenkins 2004, 122). Tilan merkitys *Braidin* aikamanipulaation kan-nalta tarkentuu, kun pohditaan, mihin tarkoituksiin aikamanipulaatiota *Braidissa* käytetään.

*Braidin* aikamanipulaatiolle voidaan löytää kaksi funktiota: pulmien ratkonta ja epäonnistuneiden yritysten uusinta. Jälkimmäinen funktio ei eroa peruseriaatteiltaan juurikaan melko normaalista save/load -toiminnosta. Videopeleissä on yleensä joko ennalta määrätty tallennuspiste tai pelaaja voi luoda tallennuspisteen milloin tahansa. Tallennuspistettä voidaan ajatella tietyn tilaksi, johon peli palautuu. Jos pelaajan eteneminen pysähtyy tai pelaaja muuten haluaa pelata tietyn kohdan uudestaan, pelaaja voi palauttaa pelin tallennuspisteeseen, joka on pelin muistissa oleva tietty pelitila. Lev Manovichin tulkinta tilasta on *Braidin* kannalta mielenkiintoinen. Hänen mukaansa videopelin (uuden median) tila rakentuu taustasta ja siihen sijoitetuista erillisistä objekteista. Tila ei ole myöskään yksi kokonaisuus, vaan pikemminkin kokoelma pienempiä, erillisiä tiloja. (Manovich 2001, 253–259.) Kun tarkastellaan *Braidin* tilaa, huomataan, miten myös se rakentuu taustaan upotetuista objekteista. Pelaajan ohjaama hahmo, tietokoneen hallinnoimat otukset ja viholliset sekä kaikki muut pelissä toimivat objektit, kuten esimerkiksi pilvet, ovet ja piikit ovat taustaan liimattuja toimijoita. Nämä kaikki toimijat yhdessä taustan kanssa muodostavat tilan. Kun *Braidin* pelaaja liikuttaa aikaa taaksepäin, pelissä olevat toimijat siirtyvät aikaisemmin vallinneeseen tilanteeseen: piikkeihin pudonnut pelihahmo palaa tilaan ennen hyppyä ja pelihahmon tuhoama vastustaja siirtyy tilaan ennen tuhoutumistaan.

Toinen aikamanipulaation funktio on pulmien ratkonta. Pelaajan on tarkoitus kerätä palapelin palasia, joiden saaminen edellyttää ongelmien ratkaisua. Ongelma voi olla esimerkiksi lukittu ovi tai ylös nostettu silta, joka estää pääsyn palapelin palan luokse. Useimmiten pulman ratkaisuun liittyy vipu, jota pelaajan on väännettävä, tai avain, jolla lukittu ovi aukeaa. Ratkaisu perustuu usein siihen, että aikamanipulaatio vaikuttaa tiettyihin toimijoihin eri tavoin. Esimerkiksi tietyllä alueella oleviin toimijoihin ajan kelaus ei vaikuta ollenkaan tai aika kuluu eri nopeudella eri alueilla. Toisen tason kolmannessa kentässä (World 3-3) peli-

hahmon on päästävä tasanteelta toiselle, mutta näiden välissä on kuilu. Kuilun yli leijailee pilviä, joiden päällä on mahdollista seisoa ja ylittää este. Ongelma on, että kuilun yli leijailevat pilvet ovat liian etäällä toisistaan, jotta niiden päälle olisi mahdollista hypätä. Yhteen kuilun yllä kulkevaan pilveen ajan kelaus ei kuitenkaan vaikuta. Ratkaisu on se, että pelaaja menee seisomaan tämän pilven päälle, jolloin aikamanipulaatio ei vaikuta pelihahmoon. Kun pelaaja käynnistää ajan kelauksen, pelihahmo ei liikukaan ajassa taaksepäin. Tällä tavoin pilvien rytmi muuttuu, ja pelaaja pääsee hyppäämään pilveltä toiselle ja ylittämään rotkon.



Kuva 4.

Pelihahmo seisoo pilven päällä. Palapelin pala on kuvan oikeassa reunassa.

Esimerkistä käy hyvin ilmi se, miten aikamanipulaatio on oikeastaan tilassa olevien toimijoiden manipulaatiota pelin asettamien rajoitusten puitteissa.<sup>8</sup> Kun peliä pelaa tai katsoo jonkun muun pelaavan sitä, näyttää ja tuntuu kuitenkin siltä, että pelaaja todella hallitsee aikaa. Tätä voi havainnollistaa käsitteellä pelimaailman aika (gameworld time). Pelissä oleva pelimaailman aika etenee samalla kun pelitapahtumat seuraavat toisiaan. Peliajan manipulaatio on suhteellisen normaali ilmiö. Siihen kuuluu muun muassa peliajan pysäyttäminen tai hidastaminen. (Zagal & Mateas 2010, 849–850, 857.) Pelaajalle pelimaailman aika on representatio ta-pahtumien ajallisesta suhteesta varsinaisen pelaamisen aikana. Pelaaja ym-

märtää *Braidin* aikamanipulaation ajan taaksepäin kelaamiseksi, sillä se toteutetaan audiovisuaalisella tasolla. Ajan kelaamisen aikana musiikki alkaa soida takaperin, ja kuva alkaa väreillä samalla kun se liikkuu filmin tavoin taaksepäin. Juul (2004, 131; ks. myös Eskelinen 2004, 37) lähestyy videopelien aikaa käsitteellä peliaika (game time), joka muodostuu pelaamiseen käytetystä ajasta ja pelitapahtumien etenemisestä. *Braidissa* pulmien ratkominen on pelissä etenemistä. Aarseth (1999, 38) esittää, että videopelin ajan perusrakenne syntyy esteen ja etenemisen dialektiikasta. Lukitun oven takan oleva palapelin pala on este. Pelaaja testaa erilaisia strategioita palan saamiseksi, ja kun oikea tapa löytyy, pelaaja pääsee eteenpäin pelissä. Ajan manipulaatio ei siis ole peliajassa taaksepäin menemistä. Eteneminen kuitenkin esitetään niin, että pelaaja kokee sen liikkeenä ajassa taaksepäin.

Mikä on *Braidin* tekstikatkelmien suhde pelaamiseen? Representaatiotasolla yhteys on ilmeinen. Pelimekaniikka esitetään ajan manipulaationa tai ajassa taaksepäin liikkumisena. Samantyylinen rakenne toistuu tekstikatkelmien kerronnassa ja sen käsittelemisissä aiheissa. Kerronta rakentuu takaumien varaan, joista palataan aina nykyhetkeen. Vielä mielenkiintoisempi on kuitenkin yhteys pelimekaniikan ja tekstikatkelmien kerronnan välillä. Tämä liittyy tilassa navigointiin, jonka merkitystä tietokonepeleissä Lev Manovich korostaa. Hänen mukaansa kertomus ja aika ovat yhtä kuin liikkuminen pelin 3D-tilassa. Manovich käyttää esimerkkeinä *Doomia* ja *Mystiä*, joissa molemmissa on eräänlainen kolmiulotteinen tila toisin kuin *Braidissa*, joka on kaksiulotteinen. Manovich tosin huomioi myös *Super Marion*, joka on *Braidin* tapaan kaksiulotteinen ja muutenkin hyvin samankaltainen. (Manovich 2001, 245, 248.)

Tilassa navigaatio on keskeistä myös *Braidissa*, vaikkei se ole samalla tavalla reittiorientoitunutta kuin esimerkiksi *Doomissa*. *Braidin* tyyliä käsitellä tilaa voi verrata tapaan, jolla tekstikatkemat käsittelevät aikaa. *Braidin* tilassa ei vain liikuta eteenpäin samoin kuin tekstikatkelmien kerronnan järjestys rakentuu toistuvien anakronioiden varaan. Pelaaja navigoi tilassa, mutta navigaatio on enemmänkin tilan luonteen ymmärtämistä kuin oikean reitin löytämistä. Eteenpäin pääseminen on kuitenkin keskeistä *Braidin* pelaamisessa. Uusi taso ei aukea ennen kuin palapelin palasia on tarpeeksi koossa. Näitä palasia ei kuitenkaan saa muuten kuin palauttamalla jo menneitä tilanteita, ikään kuin menemällä ajassa taaksepäin.

*Braidin* tekstikatkemat voidaan nähdä eräänlaisena modernistisen teoksen pastissina. Tunnettua on, miten modernistiset tekstit kompleksisoivat ajan näkemällä sen subjektiivisena ja kyseenalaistamalla ajan lineaarisen luonteen. *Braidissa* tila saa samanlaisen kohtelun. Kertomus voidaan nähdä konfliktina, joka syntyy toimijan suhteesta ympäristöön (Landow 1997, 209). Tilan luonne ei pysy stabiilina, sillä jokaisella tasolla *Braid* esittelee uuden tavan manipuloida aikaa. Pelaaja tutkii tilan muuttuvia sääntöjä ja saavuttaa voiton ympäristöstä, kun hän ymmärtää, miten tila toimii. On mielenkiintoista, että pelin lopussa oleva viimein ovi johtaa takaisin pelin ensimmäiseen tilaan. Tällä kyseenalaistetaan navigoitava tila ja videopelien tapa rakentaa tila niin, että tarkoitus on päästä alusta loppuun. Erityisen mielenkiintoinen on Douglasin (2003, 106–112) ajatus tilan rinnastamisesta modernististen romaanien kertomuksiin niin, että niiden tarina on lopussa vasta silloin, kun tarinan luoma tila on kokonaan tutkittu. Onko *Braid* päättynyt, kun pelihahmo astuu sisään viimeisestä ovesta, vai pitäisikö pelaajan vielä löytää jotain?

### ***Braidin* kommentaari videopelikerronnasta**

Pelihahmon kuolema on epäonnistumisen osoittimenä hyvin pinttynyt videopelikonventio. Klassikkotasoloikassa *Super Mario Bros.* pelaajalle annetaan kolme yritystä (ja mahdolliset palkinnoksi saadut lisäyritykset) läpäistä peli. Näitä yrityksiä kutsutaan elämiksi ja epäonnistumisia kuolemiksi. Kun Mario tippuu rotkoon tai törmää viholliseen, pelihahmon kuolema esitetään piirroselokuvan tapaan surku-hupaisan ääniefektin ja Marion irvistyksen saattelemana. Jos elämiä on vielä jäljellä, pelaaminen jatkuu ennalta määrätystä kohdasta. Muussa tapauksessa peli loppuu ja alkaa alusta. Voikin sanoa, että Mario ei oikeasti kuole. Kuolema pikemminkin symboloi epäonnistumista.



Kuva 5.

Peliahmo on juuri pudonnut piikkeihin.

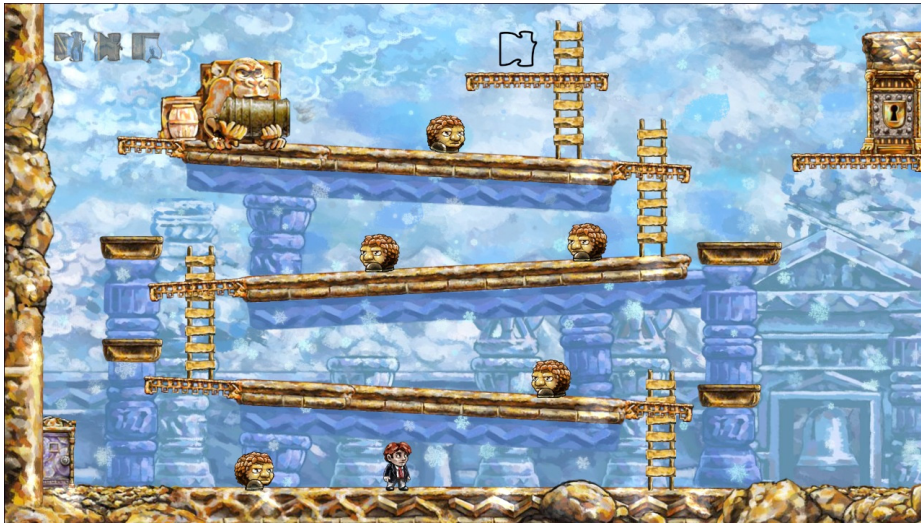
*Braidissa* pelaajan epäonnistuminen on kuvattu hyvin samalla tavalla kuin *Super Mariossa*. Pudottuaan esimerkiksi piikkeihin peliahmo irvistää ja peli pysähtyy. Tämän jälkeen peliahmo ei kuitenkaan aloita kentän alusta yhtä elämää heikompana, vaan peli pysyy siinä pisteessä, jossa epäonnistuminen tapahtui ja jatkuu vasta kun pelaaja on kelannut aikaa taaksepäin. Ero *Super Marioon* ei ole kovin suuri. Epäonnistumisen jälkeen pelaaja joutuu kummassakin pelissä yrittämään samaa kohtaa uudelleen. *Braidissa* pelaaja käynnistää ajan kelaus, kun taas *Mariossa* kone siirtää automaattisesti pelaajan tiettyyn kohtaan pelissä. Tähän liittyy *Braidin* kommentti videopelikerronnasta. Epäonnistumisen representaatio näissä kahdessa pelissä eroaa siinä, että *Braidissa* se on diegeettinen eli pelimaailmaan kuuluva asia. Jason Tocchi (2008, 187) esittää terävän havainnon siitä, miten videopelit ovat luultavasti ainoa media, jossa päähenkilön kuolema on rutiinia. Peliahmo kuolee, mutta on hetken päästä taas hengissä, eikä tässä ole mitään kummallista. Kuolema ja henkiin herääminen on ennen kaikkea konventio. Toccin (ibid. 190–191) mukaan tämä konventio voi häiritä pelin kertomuksen kokemista, sillä yhtenäisessä kertomuksessa ei voi kuolla ja herätä henkiin aina uudestaan.

Toccin huomiot ovat hyviä, muttei ole lainkaan selvää, että selittämättömät kuolemat jollakin tapaa häiritsevät kertomuksen kokemista. Jatkuvat epäonnis-

tumiset voivat toki turhauttaa pelaajaa niin paljon, että pelaaja ei pääse uppoutumaan peliin ja samalla sen kertomukseen. Tämä on kuitenkin eri asia. On hyvä muistaa, että kun pelaaja kertoo jälkikäteen tarinan pelin läpipelusta, hän ei kerro kaikista kerroista, kun hahmo putosi rotkoon tai joutui hirviöiden suupalaksi. Ryanin (2001) mukaan eri pelikerrat täydentävät toisiaan muodostaen yhtenäisen kertomuksen (ks. myös Douglas 2003, 64–67). Kertomuksen laadun tai olemassaolon suhteen ei siis ole väliä, putoaako Mario toistuvasti rotkoon. Kuolema on ennen kaikkea videopelimaailman ja samalla se on erinomainen esimerkki videopelikerronnan omalaatuisuudesta. *Braid* leikittelee videopeliahmon kuolemalla liittämällä esitystason konventionaaliseen pelimekaniikkaan. *Braidissa* peliahmon kuolema ja henkiin herääminen on kytketty samaan teemaan, joka ilmenee muussa pelin kerronnassa. Toisin sanoen pelimekaniikalla on suora suhde tekstikatkelmissa esitettyyn kertomukseen. Tämä peilaa sitä, miten koko peli rakentuu kuoren ja ytimen erityislaatuisen yhteistyön varaan.

*Super Marion* valitseminen *Braidin* vertailukohteeksi ei ollut sattumanvaraista, sillä *Braidin* kerronnassa on ulottuvuus, jota voisi luonnehtia refleksiivisyydeksi. Peli selvästi tiedostaa itsensä, ja tämä näkyy siinä tavassa, jolla *Braid* ottaa *Super Marion* pohjatekstikseen. Kirjallisuudentutkimuksessa käytetään termiä metafiktio sellaisesta kirjallisuudesta, joka kertoo kirjallisuudesta. Etuliite ”meta” viittaa jonkun yläpuolella olevaan tasoon, eli termi metafiktio viittaa sellaiseen fiktion, jonka kohteena on fiktio (Hallila 2006, 31). *Braidin* tyyliä käsitellä toistoa ja peliahmon kuolemaa voidaan verrata metafiktiivisten romaanien tapaan paljastaa realistisen kuvauksen mahdollisuus hyödyntämällä eksplisiittisesti kirjallisuuden konventioita (ks. ibid. 94). *Braidissa* on lukuisia viittauksia *Super Marioon*, esimerkkinä mainittakoon peliahmon pääviholliset, jotka muistuttavat erehdyttävästi *Super Marion* käveleviä goomba-sieniä. Hyvin eksplisiittinen viittaus on myös tasojen lopussa oleva hahmo, joka kertoo pelaajalle, mistä Prinsessan etsimistä kannattaa jatkaa. *Braid* viittaa yhteen suurimmista videopeliklassikoista ja sen pelimekaniikkaan muuntelemalla konventionaalista epäonnistumisen esitystä. Tällä tavoin *Braid* ikään kuin paljastaa videopelimaailman konventionaalisuuden ja johdattaa pohtimaan videopelikerronnan luonnetta. Teoreettisen diskurssin sekoittuminen fiktiiviseen tekstiin onkin tyypillistä metafiktiiviselle teokselle (ibid. 89).





Kuva 6.

*Braidin* kenttä "Jumpman" viittaa kolikkopeliin *Donkey Kong*, jossa Mario esiintyi ensimmäisen kerran. Jumpman on Marion alkuperäinen nimi.

*Braidin* viimeinen kenttä ikään kuin alleviivaa tätä pelissä olevaa kommentaariulottuvuutta. Pojalla viitataan pelihahmoon, joka luultavasti on tekstikatkelmien Tim. Tyttö on luonnollisesti Prinsessa. Pelin viimeinen kenttä avautuu näkymään, jossa poika katsoo, kun partasuinen ja haarniskaan pukeutunut mies laskeutuu köynnöstä pitkin linnan harjalle tyttö kainalossaan. Tyttö onnistuu pääsemään irti miehen otteesta ja lähtee karkuun. Pelaaja ohjaa poikaa vasemmalta oikealle ja yrittää selvitä esteistä. Ylätasolla juokseva tyttö vääntää vipuja, jotka laskevat siltoja tai nostavat palkkeja pojan tieltä. Kentän lopussa poika pääsee vihdoin kiipeämään tytön luokse ylätasanteelle, joka näyttää olevan tytön huoneen ulkopuolella oleva parveke. Heti kun poika on saapumassa tytön luokse, ruutu välähtää. Tämän jälkeen tyttö näytetään nukkumassa omassa sängyssään. Musiikki on pysähtynyt, eikä peli tunnu enää jatkuvan. Tähän *Braid* vaikuttaa päättyvän. Peli ei kuitenkaan ole vielä päätöksessään, ja kuten arvata saattaa, pelin viimeinenkin pulma liittyy aikaan. Pelaajan täytyy kelata koko loppukentän tapahtumat alkupisteeseen asti. Näin pelaaja näkee juuri tekemänsä asiat käänteisessä järjestyksessä, mutta tämä käänteinen järjestys vaikuttaakin nyt oikealta. Kun aikaa kelataan taaksepäin, poika näyttää juoksevan tytön perässä. Tyttö vääntää vipuja yrittäen



Kuva 7.  
Viimeinen kenttä.

Viimeisessä kentässä aikamanipulaation yhteys kerrontaan paljastetaan. Kun pelaaja viimeisenä tekonaan katsoo tapahtumat takaperin esitettynä, kertomuksen oikea luonne ikään kuin paljastuu. Peli pakottaa pelaajan huomioimaan ajan kelaamisen merkityksen kokonaisuuden kannalta tai vähintäänkin kiinnittämään huomion siihen. Kyseessä on selvä kommentaari pelin omasta rakenteesta. Merkille pantavaa on myös se, että peli ei varsinaisesti pääty, vaan epilogista siirrytään tilaan, josta koko peli alkoi. Tämän voi tulkita liittyvän joko videopelien yleiseen tapaan toistaa samaa sisältöä useampaan kertaan (ks. Manovich 2001, 314–322) tai jopa interaktiivisten fiktioiden päättymistä ja lopetusta koskevaan keskusteluun (ks. esim. Blok 2002; Douglas 1994).

## Lopuksi

*Braid* on peli, joka houkuttelee käyttämään kerronnan teorioita sen analysoimisessa. Tekstikatkelmat muodostavat selkeän kokonaisuuden, jonka erottaminen muusta pelistä on helppoa. *Braidin* kertomuksessa ei ole haarautuvia polkuja tai vaihtoehtoisuutta. Peli soveltuu erinomaisesti narratologiseen analyysiin, sillä tekstikatkelmissä oleva kerronta on hyvin kirjallista. *Braid* ei kuitenkaan ole paras mahdollinen esimerkki videopelien kerronnasta. Esimerkiksi laajan roolipelin kerrontaan on paljon monimutkaisempaa soveltaa samaa käsitteistöä kuin *Braidin*. Täytyy muistaa, että videopelien kirjo on suuri; *Tetrix*essä kertomuksella ei ole samanlaista asemaa kuin *Braidissa*. Myös pelitavat ja pelaajatyypit vaihtelevat. Osa pelaajista ei keskity lainkaan pelin kertomukseen, kun taas osa pelaa nimenomaan kertomuksen vuoksi. (Kallio et al. 2009.) Videopelien kertomusta tutkittaessa täytyy arvioida kerronnallisuuden astetta ja kerronnan merkitystä pelille ja pelikokemukselle.

Analyyssissä osoitettiin, että *Braidissa* pelimekaniikka toistaa samaa rakennetta kuin tekstikatkelmat. Tekstikatkelmien aikaan liittyvät teemat ja pelimekaniikan esittäminen ajan manipulaationa vahvistavat kuoren ja ytimen liittoa. *Braidin* tila koetaan monimutkaisena pulmana, joka pelaajan täytyy selvittää. Tila on mysteeri, joka aukenee, jos pelaaja ymmärtää, miten se toimii. Myös tekstikatkelmien kerronta on mysteeri. Kertoja on salaperäinen: tarina kerrotaan niin, että lukija ei voi olla varma, miten tapahtumat todella tapahtuivat. Yhdistämällä pelimekaniikan ja tekstikatkelmien kerronnan tällä tavalla *Braid* tutkii videopelien mahdollisuuksia käsitellä niin sanottuja vakavia teemoja. Tästä syystä pelaamisen ja kerronnan yhdistäminen on kommentaari paitsi pelin omasta rakenteesta myös videopelikerronnasta yleensä. Reflektointia vahvistetaan viittaamalla hyvin suoraviivaisesti *Super Marioon*, joka on kiistämättä yksi suurimmista videopeli- mutta myös populaarikulttuurin klassikoista. *Braidin* merkityksen rakentuminen ei olisi mahdollista, ellei pelaaminen olisi yhteydessä tekstikatkelmiin ja muuhun esitykseen. Pelin merkitys ja sen tulkinta perustuvat kuoren ja ytimen yhteistyölle. Tätä olisi vaikea havainnoida ilman, että kuorta ja ydintä tarkasteltaisiin erikseen, sillä niiden toimintaperiaatteet ovat hyvin erilaisia. Representaation ja pelimekaniikan suhteen tutkiminen on *Braidin* tapauksessa selvästi hyödyllistä, mutta samanlainen lähestymistapa voi toimia muidenkin videopelien yhteydessä, varsinkin, jos pelissä

on selvästi vahva kertomus.

*Braidin* tapa yhdistää pelimekaniikka ja representaatio ei ole täysin ainutlaatuista. Esimerkiksi *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003) on samankaltainen kuin *Braid* ajan kelaamisen suhteen, tosin ensimmäisessä aikamanipulaatiota käytetään ainoastaan pelaajan virheiden korjaamiseen. Myös sellaiset pelit kuin *Planescape: Torment* (1999) ja *Bioshock* (2007) yhdistävät pelaamisen kerrontaan. Näissä peleissä on yhtäläisyyksiä myös temaattisella tasolla. Pelejä yhdistää pyrkimys syvällisyyteen ja sellaisten aiheiden käsittelyyn, joita valtavirran videopeleissä harvoin esiintyy. Varsinkin *Bioshockin* tapa käsitellä Ayn Randin filosofista ajattelua pelaamisen kautta on hyvin mielenkiintoinen. *Braid* kuitenkin eroaa edellä mainituista ja muistakin peleistä siinä, että sen kommentaari on häpeilemättömän eksplisiittistä. Voisiko viittausta pelin rakenteeseen korostaa voimakkaammin kuin antamalla pelille nimi, joka merkitsee punosta? Aivan kuin peli olisi tarkoitettu analyysimateriaaliksi. Toisaalta jopa tarkoitushakuinen kompleksisuus on ymmärrettävää, sillä videopelien taidestatuksesta käydään kovaa kamppailua.<sup>10</sup> Jef Folkertsin (2010, 110–111) mukaan videopeli voi olla taideteos, jos se herättää eräänlaisen metatason tietoisuuden pelin rakenteesta ja merkityksestä. Tästä näkökulmasta katsottuna *Braid* on yksi edelläkävijöistä reflektoidessaan omaa luonnettaan ja asemaansa kulttuuriobjektina.

## Viitteet

1 Kiistassa oli kyse muustakin kuin vain videopeleistä ja kertomuksista. Ennen kuin kiistaa oli edes olemassa Aarseth (1997, 16) esitti huolensa kirjallisuudentutkimuksen imperialistisesta tavasta kohdella uusia tutkimuskohteita. Oma tutkimusala haluttiin nähdä mahdollisimman itsenäisenä. Taistossa oli siis mukana myös poliittisia ja taloudellisia seikkoja (ks. Moulthrop 2004, 62; vrt. Eskelinen 2005, 60).

2 *Pelit-lehti* (*Pelit* 10 / 2008, sivu 68 | Petri Heikkinen) antoi *Braidille* 92 pistettä muun muassa pelin omaperäisyydestä. *Eurogamer* (<http://www.eurogamer.net/articles/braid-review>) antoi täydet pisteet ylistäen peliä lähestulkoon kaikesta mahdollisesta. Kattava luettelo arvosteluista on osoitteesta <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/braid/critic-reviews>. *Braid* voitti jo ennen ilmestymistään vuonna 2006 arvostetun Independent Game Festivalin ”Innovation in Game Design” -palkinnon.



3 Varsinkin tasoloikkien yhteydessä vakiintunut nimitys eri osioille on maa tai taso. Maa tai taso jakaantuu yleensä kenttiin. *Braidissa* on kuusi tasoa tai maata (pelissä käytetään nimitystä World), jotka jakautuvat kenttiin. Kenttien määrä vaihtelee tasoittain.

4 Kertomuksen tutkimus nähtiin kapeasti vain perinteisen narratologian kautta. Ludologit tuntuivat pitävän strukturalistista narratologiaa synonyyminä kertomukselle ja kerronnalle (Ryan 2006, 184). Tämän lisäksi kaikki, mikä ei liittynyt pelaamiseen, kuitattiin ylimääräisenä kuorurutuksena, jota ei kannata tutkia (ks. Eskelinen 2001). Aarseth (2004, 48) on sitä mieltä, että hänelle pelaajana on samantekevää, miltä pelihahmo näyttää. Tärkeintä on, miten pelihahmoa pelataan, eikä sen ulkonäöllä tai sukupuolella ole väliä. Aarseth jatkaa (ibid. 54) esittämällä mielipiteensä siitä, miten tylsä vuonna 1998 ilmestynyt 3d-ammuntapeli *Half-Life* on. Tämä on huomionarvoista, koska kyseistä peliä pidetään yhtenä videopelien merkkitöksinä ja se on saanut klassikkoaseman. Pelin ansiona pidetään elävää pelimaailmaa ja ennalta kirjoitettuja tapahtumia, jotka luovat elokuvamaisen tunnelman. Peliä kiiteltiin nimenomaan kerronnan elementtien tuomisesta videopeliin. Uudempi videopelien kerrontaa koskeva keskustelu ottaa paremmin huomioon kerronnan monimuotoisuuden ja sen, miten pelejä yhä enemmän markkinoidaan kertomuksina (ks. Cassidy 2011; ks. myös Simons 2007; Backe 2009).

5 Jälkiklassisella narratologialla tarkoitetaan strukturalistiseen narratologiaan kriittisesti suhtautuvaa suuntausta. Sille on ominaista nähdä kertomus mielen tuottamana rakenteena. Jälkiklassinen narratologia on saanut vaikutteita erityisesti kognitiotieteistä. Keskeinen teos on Monika Fludernkin (1996) *Towards a "Natural" Narratology*, jossa kertomus palautetaan mielensisäisiin skeemoihin eli ajattelun kehyksiin.

6 Fiktio kerronnassa on hierarkkisia tasoja. Ylin taso on ekstraprojektio, joka tarkoittaa sitä, että kertoja on kertomansa tarinan ulkopuolella. (Genette 1983, 227–231.) Tällaisella kertojalla on rajoittamaton tieto tarinan maailmasta. Arkikielessä puhutaan usein kaikkitietävästä kertojasta.

7 Segmentit tekstikatkelmissa: 1–3 (World 2), 4–7 (World 3), 8–18 (World 4), 19 (World 5), 20 (World 6) ja 20 (1). Maat on merkitty pelissä niin, että ensimmäinen pelattava taso on World 2 ja viimeinen 1 ilman World-sanaa.

8 Aikamanipulaatioon saa uusia näkökulmia tarkastelemalla sitä Mikko Nortelan (2008, 120–122) ergodisen semiotiikan kautta. Pelissä olevia asioita voi kutsua digitaalisiksi merkeiksi, joille on ominaista position vaihtelu merkityyppistä toiseen. *Braidin* tietokoneen ohjaamat hahmot ja esineet ovat kyberaktoreita, mutta pelaaja voi osittain ottaa nämä haltuunsa aikamanipulaati-

on avulla ja siirtää näitä tilassa taaksepäin. Tällöin kyberaktori muuttuu interaktiiviseksi merkiksi. Näin tulkittuna ajan manipulaatio liittyy myös digitaalisen merkin dynamiikkaan eli semanttisen position muutoksiin.

9 Epilogi on mielenkiintoinen *Braidin* tulkinnan kannalta. Kirjallisuudesta löytyy esimerkkejä nurinkurisesta kerronnasta, jossa tapahtumat kerrotaan väärin päin. Steven Weisburger (1995, 237–256) antaa tällä tulkinnan, jonka mukaan kausaliteetin kääntäminen pääläelle on satiiri länsimaista ajattelutapaa kohtaan. Takaperoinen aika liittyykin usein teoksiin, joissa on sotatematiikkaa, esimerkiksi Thomas Pynchonin *Gravity's Rainbow*, Kurt Vonnegutin *Teurastamo 5*, Martin Amisin *Ajan suunta* ja Joseph Hellerin *Me sotasankarit*. Myös *Braidissa* on sotaviittaus, sillä epilogissa esiintyy lainaus Kenneth Bainbridgen kuuluisaksi tekemästä lausahduksesta ”Now we are all sons of bitches”, joka lausuttiin Yhdysvaltojen ensimmäisen ydinasetestin yhteydessä. Epilogissa on myös muita viittauksia ydinaseohjelmaan. Nämä viittaukset mahdollistavat tulkinnan, jonka mukaan *Braid* voidaan nähdä eräänlaisena sodan allegorian. Viimeisen luvun kausaliteetin kääntäminen näyttää, miten Tim on muuttunut pelastajasta jahtaajaksi, mikä ilmentää ihmisen erehtyvyyttä ja tietämättömyyttä. (vrt. Alber 2010, 50–52.)

10 Roger Ebert kirjoitti blogissaan ([http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video\\_games\\_can\\_never\\_be\\_art.html](http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html)), etteivät videopelit voi koskaan olla taidetta. Varsinkin pelaajayhteisöt hermostuivat tästä kommentista.

## Lähteet

### TUTKIMUSAINEISTO

Number None Inc. (2008). *Braid*.

### KIRJALLISUUS

(Kaikki digitaaliset lähteet tarkistettu 9.7.2012.)

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

— (1999) Aporia and Epiphany in *Doom and The Speaking Clock*. The Temporality of Ergodic Art. Teoksessa Marie-Laure Ryan (toim.): *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 31–41.

— (2001) *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*. Teoksessa Markku Eskelinen & Raine Koskimaa (toim.): *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 68, 152–171.

— (2004) Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 45–55.

Alber, Jan (2010). Mahdottomat tarinamaailmat – ja mitä niillä voi tehdä. Suom. Laura Karttunen. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 44–61 (ilm. alun perin engl. 2009).

Backe, Hans-Joachim (2009). Narratological interplay. *Neohelicon* 36:2, 525–532.

Blok, Rasmus (2002). A Sense of Closure. The State of Narrative in Digital Literature. Teoksessa Hans Balling & Anders Klinkby Madsen (toim.): *From Homer to Hypertext. Studies in Narrative, Literature and Media*. Odense: University Press of Southern Denmark. Studies in Literature vol. 35, 167–180.

Cassidy, Scott Brendan (2011). The Videogame as Narrative. *Quarterly Review of Film and Video* 28:4, 292–306.

Chatman, Seymour (1980). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca & London: Cornell University Press (ilm. alun perin 1978).

Douglas, J. Yellowlees (1994). ”How Do I Stop This Thing?” Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives. Teoksessa George P. Landow (toim.): *Hyper / Text / Theory*. Baltimore & London The Johns Hopkins University Press.

— (2003). *The End of Books – Or Books without End?* Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Eskelinen, Markku (2001) The Gaming Situation. *Game Studies* 1:1. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

— (2002). *Kybertekstien narratologia*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 75.

— (2004). Towards Computer Game Studies. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 36–44.

— (2005). *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki: Sitran raportteja 51.

Fludernik, Monika (1996). *Towards a "Natural" Narratology*. London & New York: Routledge.

— (2010). Luonnollinen narratologia ja kognitiiviset parametrit. Suom. Sanna Katariina Bruun. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 17–43 (ilm. alun perin engl. 2003).

Folkerts, Jef (2010). Playing Games as an Art Experience: How Videogames Produce Meaning through Narrative and Play. Teoksessa Daniel Riha & Anna Maj (toim.): *Emerging Practices in Cyberculture and Social Networking*. Editions Rodopi: Amsterdam, 99–117.

Frasca, Gonzalo (1999) Ludologia kohtaa narratologian. *Parnasso* 1999: 3, 365–371.

— (2003). *Ludologist love stories, too: notes from a debate that nevertook place. Level Up Conference Proceedings*. [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)

Genette, Gérard (1983). *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press. (ransk. alkuteos 1972).

Hallila, Mika (2006). *Metafiktion käsite. Teoreettinen, kontekstuaalinen ja historiallinen tutkimus*. Joensuu: Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 44.

Jenkins, Henry (2004). Game Design as Narrative Architecture. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 118–130.

Juul, Jesper (2001). Games Telling Stories? -A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies* 1:1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

— (2004) Introduction to Game Time. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 131–142.

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Teoksessa Jaakko Suominen et al. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 1–15. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>

Kemppainen, Jaakko (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Jaakko Suominen et al. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 49–56. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-04.pdf>

Landow, George (1997). *Hypertext 2.0. Being a revised, amplified edition of Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

Lehtimäki, Markku (2009). Fiktiivisen kertomuksen analyysi ja tulkinta. Klassisen ja jälkiklassisen narratologian arviointia. Teoksessa Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby (toim.): *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 28–49.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Moulthrop, Stuart (2004). From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 56–69.

Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies*. Los Angeles, London, New Delhi & Singapore: Sage Publications.

Newman, James (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. *Game Studies* 2:1. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

Nortela, Mikko (2008). *Bittien poetiikka. Digitaalisen fiktion toiminta ja tulkinta ergodisen semiotiikan näkökulmasta*. Joensuu: Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 52.

Prince, Gerald (1982). *Narratology. The Form and Functioning of Narrative*. Berlin, New York & Amsterdam: Mouton Publishers.

Rimmon-Kenan, Shlomith (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London & New York: Methuen. (Suomeksi *Kertomuksen poietiikka*, suom. Auli Viikari, Suomalaisen kirjallisuuden seura, 1991).

Ryan, Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies* 1:1 <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

— (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Simons, Jan (2007). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies* 7:1. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

Tammi, Pekka (1992). *Kertova teksti. Esseitä narratologiasta*. Helsinki: Gaudeamus.

— (2009). Kertomusta vastaan (“ikävä tarina”). Teoksessa Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby (toim.): *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 140–166.

— (2010). Kertomusta vastaan ja ei-vastaan. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 65–93.

Tocci, Jason (2008). "You are dead. Continue?" Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2:2, 187–201. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-4/82>

Weisenburger, Steven (1995). *Fables of Subversion. Satire and the American Novel, 1930–1980*. Athens & London: The University of Georgia Press.

Zagal, José P., & Mateas Michael (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation and Gaming*. 41(6) 844–868.

Zimmerman, Eric (2004). Narrative, Interactive, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 154–164.