

Pelinsisäiset kirjat

Immersio, maailmanrakennus ja kertomuksen tasot videopelissä *The Elder Scrolls III:
Morrowind*

Aleksi Pirinen

Pro gradu -tutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2023

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, yleinen kirjallisuustiede

Alexi Pirinen

Pelinsisäiset kirjat: Immersio, maailmanrakennus ja kertomuksen tasot videopelissä

The Elder Scrolls III: Morrowind

Sivumäärä: 61 s.

Käsittelen pro gradu -tutkielmassani Bethesda Softworksin vuonna 2002 julkaisemaa videopeliä *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Tutkimuskohteenani on videopelissä esiintyvät pelinsisäiset kirjat ja tekstit sekä niiden erilaiset funktiot, joista keskityn maailmanrakennukseen ja kerronnan toisen tason luomiseen. Tutkimuskysymykseni ovat 1) miten pelinsisäiset kirjat ja tekstit osallistuvat pelin maailmanrakennukseen sekä millaista immersiota ne saavat aikaan ja 2) miten pelinsisäiset kirjat toimivat kertomuksen toisena tasona ja miten ne vaikuttavat pelin tulkintaan ja kokonaisuuteen.

Tutkielmassani hyödynnän pelitutkimusta ja Marie-Laure Ryanin teoksissaan *Avatars of Story* (2006) ja *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2015) edustamaa pelien narratologiaa. Yhdistän pelitutkimusta kirjallisuustieteelliseen näkökulmaan hyödyntämällä Gérard Genetten *Narrative Discourse* (1986), Shlomith Rimmon-Kenanin *Kertomuksen poetiikka* (1991), Umberto Econ *The Open Work* (1989) sekä *The Role of the Reader* (1979) ja Roland Barthesin *S/Z* (1975). Hyödynnän tutkielmassani myös fantasiagenren tutkimusta, erityisesti Farah Mendlesohnin *teosta Rhetorics of Fantasy* (2008). Tärkeänä teoreettisena lähtökohtana tutkielmassani on Espen Aarsethin teoksessa *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) esitelty ergodisen kirjallisuuden käsite ja teoria.

Pelinsisäiset kirjat ja tekstit toimivat sisäkkäisinä kertomuksina, jotka osallistuvat maailmanrakennukseen kertomalla maailman historiasta ja kulttuurista. Suuren osan maailmanrakennuksesta tapahtuessa pelinsisäisten kirjojen ja tekstien välityksellä videopelin interaktiivinen medium välttää näin kirjoitetuissa fantasiateoksissa kritisoidun kerronnan ajoittaisen pysähtymisen. Samalla pelinsisäiset kirjat ja tekstit edistävät pelaajan immersion kokemusta.

Tutkielmassani totean pelinsisäisten kirjojen ja tekstien toimivan hypodiegeettisenä tasona, joka selittää diegeettisen tason tapahtumia. Hypodiegeettinen taso on myös analogiasuhteessa diegeettiseen tasoon, ja mahdollistaa näin uusia tulkintoja diegeettisen tason tapahtumille *mise en abyme* -rakenteen ja metalepsiksen avulla. Näin pelinsisäiset kirjat ja tekstit ovat olennaisia pelin kokonaisuuden tulkittamisessa.

Avainsanat: ergodinen kirjallisuus, fantasiagenre, *mise en abyme*, narratologia, pelitutkimus

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
1.1	Tutkielman aihe ja tutkimuskysymykset	5
1.2	Teoreettiset lähtökohdat ja aiempi tutkimus	11
1.3	Tutkielman eteneminen	13
2	Teoreettinen tausta ja keskeiset käsitteet	15
2.1	Kybertekstit ja ergodinen kirjallisuus	15
2.2	Pelien narratologia ja interaktiivisuus	17
2.3	Fantasiamaailmat ja maailmanrakennus	25
2.4	Immersion käsite	29
3	Maailmaa rakentavat tekstit	33
3.1	Infodumppaus <i>Morrowindissa</i>	33
3.2	Kirjojen ja tekstien sijainnin merkitys	35
3.2.1	Ympäristön käyttö kerronnassa	35
3.2.2	"A Brief History of the Empire" ja "The Firmament"	37
3.2.3	Killat ja kirjat	40
3.3	Infodumppaus päätehtävälínjan aikana ja sen luonnollistaminen	41
3.4	Historia, mytologia ja uskonto maailmanrakennuksen alueina	43
4	Kerronnan tasot ja piilotetut merkitykset	48
4.1	Kerronnan tasot ja <i>mise en abyme</i> -rakenne <i>Morrowindissa</i>	48
4.2	Tasojen vuorovaikutus	50
4.3	<i>Intrigue</i> ja kerronta	53
4.4	"The 36 Lessons of Vivec" ja piilotetut viestit	55
5	Lopuksi	60
	Lähteet	66

1 Johdanto

1.1 Tutkielman aihe ja tutkimuskysymykset

Käsittelen pro gradu -tutkielmassani Bethesda Softworksin vuonna 2002 julkaisemaa videopeliä *The Elder Scrolls III: Morrowind* (jatkossa *Morrowind*) ja sen sisältämiä pelinsisäisiä kirjoja ja tekstejä. Pelissä esiintyvät kirjat ja tekstit ovat merkittäviä informaation välittäjiä, jotka kertovat tarkemmin eri hahmojen taustoista ja pelin maailman historiallisista tapahtumista. Pelinsisäisillä kirjoilla ja teksteillä viitataan pelissä esiintyviin virtuaalisiin teoksiin, jotka kuuluvat pelin maailmaan ja joita kohdellaan sen sisällä tämän maailman tuottamina. Tämä tarkoittaa sitä, että kirjojen ja tekstien tekijöiksi on merkitty pelin maailman fiktiivisiä hahmoja, vaikka tosiasiallisesti kirjojen ja tekstien todelliset tekijät ovat pelin käsikirjoittajia. Kyseessä ei siis ole todellisten reaali maailman kirjojen esiintyminen pelissä, kuten esimerkiksi Simon Rosenbergin (2022) tutkimassa *The Last of Us Part II* -pelissä, jossa esiintyy kirjoja, kuten Herman Melvillen *Moby Dick* tai Oscar Wilden *The Picture of Dorian Gray*. Käytän englanninkielisen nimityksen *in-game* omaa suomennostani ”pelinsisäinen” korostaakseni kirjojen ja tekstien suhdetta kyseessä olevaan peliin ja erottaakseni sen *The Last of Us Part II* -pelin kaltaisten pelien sisältämistä kirjoista, jotka ovat pikemminkin todellisten kirjojen virtuaalisia representaatioita.¹

Morrowind on osa Bethesda Softworksin laajempaa *Elder Scrolls* -fantasiaroolipelien sarjaa, jonka pääsarjaan kuuluu tätä nykyä viisi osaa. Vaikka osat on numeroitu yhdestä viiteen, ne eivät ole yhteydessä toisiinsa juonellisesti vaan sarjan osat toimivat itsenäisinä kertomuksina. Sarjan osia yhdistää lähinnä niiden sijoittuminen samaan Tamriel-nimiseen fantasiamaailmaan ja pienet viittaukset aiempien pelien tapahtumiin, mutta pelien väliset yhteydet ja viittaukset eivät juuri milloinkaan nouse keskeisiksi, vaan näyttäytyvät lähinnä tapoina tiedostaa pelisarjan eri osien olemassaolo ja niiden tapahtumien historiallisuus. Pelisarjasta on sittemmin kehittynyt laaja transmediaalinen universumi sarjan maailmaan sijoittuvien muiden medioiden, kuten korttipelien ja romaanien, myötä. *Morrowindin* mielenkiintoiseksi tutkimuskohteeksi tekee se, miten näkyvässä osassa pelinsisäiset kirjat ovat suhteessa sarjan muihin osiin. Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien roolia on pidetty huomionarvoisena myös pelin aikalaisarvosteluissa (Kasavin 2002; Witham). *Morrowindissa*

¹ Rosenberg (2022, 701) käyttää *The Last of Us Part II* -pelin kirjoista Adam Hammondin ”Books in Videogames” -artikkelista lainattua ”videogame book” nimitystä, mutta mainitusta syystä pitäydyn nimityksessä pelinsisäinen.

kirjat ja tekstit ovat esillä erilaisissa tehtävissä ja pelaajalle myös tarjotaan pelin aikana runsaasti erilaisia kirjoja, toisin kuin sarjan myöhemmissä osissa *The Elder Scrolls IV: Oblivion* ja *The Elder Scrolls V: Skyrim*, joissa pelinsisäiset kirjat jäävät taka-alalle. Ylipäättään *Morrowindin* merkittävydestä kertoo myös sen positiivinen vastaanotto ja useat palkinnot, joita se on saanut.² Näin *Morrowind* asettuu osaksi videopelien klassikoiden kaanonina.

Kuten sarjan muutkin osat, *Morrowind* on avoimen maailman seikkailuroolipeli. Tämä tarkoittaa sitä, että pelissä ei ole vain ja ainoastaan yhtä lineaarista juonta, jota pelaajan³ on pakko seurata, vaan pelin virtuaalinen maailma on pelaajan vapaasti tutkittavissa. Robert L. Turner III on tarkastellut tätä videopelin avoimuutta ja siitä seuraavaa lukijan roolin korostumista artikkelissaan ”Fragmented Narration and Multiple Path Readings: Towards the Creation of Reader Driven Texts” (2005, 505). Turner nimittää *Morrowindin* tärkeäksi innovaatioksi juuri sitä, miten peli on yhtä aikaa avoin mutta pohjautuu siitä huolimatta kertomukseen. Toisin sanoen pelissä on jokin tavoite, vaikka pelaaja voikin toimia suhteellisen vapaasti pelin maailmassa. Itse tavoitteen saavuttamiseen käytettävät keinot ovat vaihtelevia ja antavat pelaajan edetä pelissä omien preferenssiensä mukaan. *Elder Scrolls* -sarjan peleissä esiintyvää keskeistä juonta, jonka aikana tällainen pelin tavoite saavutetaan, nimitän päätehtävälinjaksi⁴ (*main questline*). *Elder Scrolls* -sarjan peleissä päätehtävälinja on useimmiten pelaajan ohjaaman pelaajahahmon kohtalon täyttämistä, mikä useassa pelissä liittyy jotenkin maailman pelastamiseen joltain sitä uhkaavalta pahalta voimalta. *Elder Scrolls* -sarjan päätehtävälinjat näyttävätkin seuraavan tehtävän (*quest*) rakennetta, joka on fantasian genreen kuuluville peleille ominainen (Ryan, 2006, 117–118). *Morrowind* eroaa tässäkin suhteessa *Elder Scrolls* -sarjan uudemmissa ja aiemmista osista, sillä se aktiivisesti pyytää tai ohjaa pelaajaa keskeyttämään päätehtävälinjassa etenemisen. Näin avoimen maailman kokeminen näyttyy tärkeänä ja jonakin, jota pelaajan toivotaan tekevän, toisin kuin sarjan toisissa osissa, joissa joko on olemassa tarkat aikarajat tehtävien suorittamiselle, kuten *The Elder Scrolls II: Daggerfall* -pelissä, tai joissa päätehtävälinjassa ei ole taukoja

² IGN antoi pelille arvosanaksi 9,4/10 (Brenesal 2002), GameSpot 8,7/10 (Kasavin 2002), RPGamer 8/10 (Witham) ja PC Gamer puolestaan 90/100 (Klett 2002). Arvosteluista keskiarvoja laskevalla Metacritic-sivustolla *Morrowindin* Metascore on 89/100, mikä viittaa yleisesti positiiviseen suhtautumiseen peliä kohtaan. Pelin saamia palkintoja ovat mm. GameSpyn ”PC RPG of the Year Award” (2003), IGN:n ”RPG Vault’s Game of the Year Award 2002” (2003a) ja IGN:n ”PC Roleplaying Game of the Year Award” (2003b) sekä toimituksen että lukijoiden valintana.

³ Pelaajalla viitataan peliä pelaavaan ihmiseen, kun taas nimitystä pelaajahahmo pyrin käyttämään erottaakseni pelaajan hänen ohjaamastaan hahmosta. Tällaisessa roolipelissä näiden kahden raja on kuitenkin häilyvä.

⁴ Oma suomennos.

vaan tehtävät seuraavat toinen toistaan, kuten *The Elder Scrolls IV: Oblivion* -pelissä ja *The Elder Scrolls V: Skyrim* -pelissä. Tämä ei tarkoita sitä, etteivätkö pelisarjan myöhemmät osat olisi myös avoimen maailman pelejä, sillä virtuaalisen maailman tutkiminen on niissäkin tärkeä osa pelikokemusta. Myöhemmät osat kuitenkin korostavat päätehtävälinjan merkitystä antaessaan pelaajalle vain muutamia hetkiä, joissa päätehtävälinjasta poikkeaminen on sopivaa. *Morrowindissa* tällaisia taukoja esiintyy tiheämpään tahtiin, jolloin pelimaailman avoimuus on näin korostuneemmassa osassa, eikä peli rakennu niin vahvasti keskeisen päätehtävälinjan juonen ympärille, kuin sarjan muut osat.

Pelimaailman avoimuus ja sen mahdollistamat useat eri tavat kokea peli yhdistää *Morrowindin* näin Umberto Econ (1989) ajatukseen teoksen avoimuudesta sekä Roland Barthesin (1975) kirjoitettavan tekstin (*writerly text*) käsitteeseen, joita käsittelen myöhemmin teorialuvun yhteydessä alaluvussa 2.1. Päätehtävälinjan lisäksi itse pelin pelaaminen ja virtuaalisessa maailmassa liikkuminen muodostavat näin tietynlaista kertomusta, jossa pelaajan rooli on tärkeässä osassa. Myös videopelin mediumin erityispiirteet, joista olennaisimpana on sen mahdollistama interaktiivisuus eli vuorovaikutteisuus, korostavat pelaajan roolia teoksen merkityksen luomisessa. On kuitenkin huomioitava, että itse pelin päätehtävälinja on avoimuudeltaan rajallinen, ja sen aikana tehdyt tulkinnat vaihtelevat riippuen siitä informaation määrästä, jota pelaajalla on.

Morrowindin tapahtumat sijoittuvat samannimiseen Morrowindin provinssiin, tarkemmin sen keskellä sijaitsevalle Vvardenfellin saarelle, jota jumalhallitsija Vivec hallitsee häntä palvovan Tribunal-tempppelin avulla. Morrowindin provinssi on osa koko Tamrielin kattavaa Septim-dynastian hallitsemaa Imperiumia ja *Morrowindissa* pelaajan ohjaama pelaajahahmo onkin Imperiumin keisarin, Uriel Septim VII:n, armahtama vanki. Pelaajahahmo on lähetetty Morrowindiin keisarin uskoessa tämän täyttävän paikallisen Nerevarine-ennustuksen piirteet, ja pelaajan tehtävänä on täyttää tämä ennustus ja kukistaa Morrowindin provinssia ja koko Tamrielin mannerta uhkaava Dagoth Ur. Dagoth Ur on varastanut itselleen jumalalliset voimat käyttämällä syvällä tulivuoren sisällä säilynyttä maagista artefaktia, joka on kuolleen jumalan, Lorkhanin, sydän. Pelaajalle selviää päätehtävälinjalla edetessään, että Dagoth Urin lisäksi myös Morrowindin jumalhallitsijoiden voimat ovat alun perin peräisin Lorkhanin sydäimestä. Päätehtävälinjan lopussa pelaaja tuhoaa Lorkhanin sydämen ja kukistaa Dagoth Urin. Pelaaja tulee näin myös päättäneeksi pelin maailmassa vuosituhansia jatkuneen jumalhallitsijoiden vallan Morrowindin provinssissa.

Päätehtävälínjan juonen taustalla ja sen aikana pelaajalle selväksi tuleva keskeinen konflikti liittyy kuitenkin enemmän *Morrowindin* eri ryhmien väliseen valtakamppailuun, jota pelinsisäiset kirjat ja tekstit tuovat esille. Vivecin johtama Tribunal-temppele ja uskonto pyrkii säilyttämään valtansa provinssissa, jota Imperiumi kolonisoí ja jonne se levittää omaa uskontoaan. Temppelelín sisällä on myös erimielisyyksiä, ja Tribunal-temppelelín valtavirrasta irtaantunut Dissident Priests -ryhmittymä aktiivisesti kyseenalaistaa Vivecin jumalallisten voimien alkuperää sekä Tribunal-temppelelín doktriinia. Näiden ryhmittymien lisäksi myös Vvardenfellin saaren Ashlander-alkuperäisheimot ovat uhka Tribunal-temppelelín vallalle, sillä heidän suullisena perintönään säilyneet kertomukset historiallisista tapahtumista ovat ristiriidassa temppelelín opin kanssa. Keskeisimpiä ristiriitoja ovat juuri jumalhallitsijoiden voimien alkuperä sekä myyttisen kenraali Nerevarin kuolema, josta Ashlander-heimot syyttävät jumalhallitsijoita. Näitä ristiriidassa olevia kertomuksia esitetään *Morrowindissa* juuri pelinsisäisten kirjojen ja tekstien välityksellä. Kirjojen ja tekstien merkitys *Morrowindissa* korostuu entisestään Tribunal-temppelelín kieltäessä tiettyjen kirjojen myynnin ja levittämisen. Näitä kieltoja ylläpitääkseen temppelele käyttää tietynlaista inkvisitiota, joka vaientaa toisinajattelijoita esimerkiksi vangitsemalla.⁵ Kirjat ja tekstit ja niihin pääsy näyttäytyy siis vallan välineenä. Tällöin relevantiksi aiheeksi nousee pelaajan rooli ja se, miten hän arvioi eri ryhmien tuottamia tekstejä ja näiden luotettavuutta tai taustalla piilevää ideologiaa *Morrowindissa*.⁶ Esimerkkinä tästä on juuri Tribunal-temppelele ja Vivec, joilla on valtaansa ylläpitääkseen syy esittää tietyt historialliset tapahtumat heitä suosivassa valossa. Ashlander-heimojen versiot tapahtumista paljastuvat oikeiksi pelaajan löytäessä Vivecin kirjoittamasta ”36 Lessons of Vivec” -kirjasarjasta salaviestin, jossa Vivec tunnustaa tekonsa. Pelaaja myös kohtaa päätehtävälínjan loppupuolella yhden *Morrowindin* alueen alkuperäisistä jumalista, Azuran, joka nimittää Viveciä ja muita jumalhallitsijoita valejumaliksi.

Morrowindin pelinsisäisissä kirjoissa ja teksteissä erityistä on myös se, miten pelaajalla ei ole välitöntä pääsyä kaikkiin kirjoihin. Kirjat ja tekstit on erikseen löydettävä pelin maailmasta, jossa niitä voi löytää ilmeisten paikkojen, kuten kirjastojen ja kirjakauppojen, lisäksi myös vaarallisista luolista ja hautakammioista, jotka useimmiten ovat täynnä pelaajaa uhkaavia vihollisia. Kirjojen kerääminen vaatii siis pelaajalta huomattavan paljon työtä ja itse pelin

⁵ *Morrowindissa* tällainen vankila sijaitsee Vivecin kaupungissa ja on nimeltään ”The Ministry of Truth”, mikä näyttäytyy viittauksena George Orwellin dystopiaromaaniin *1984* (1949), jossa samanniminen ministeriö huolehtii propagandan levittämisestä.

⁶ Uskontoa ja alkuperäiskansoja on tutkittu MA-tasolla, esimerkiksi Astrid Hammer (2019) ja Joshua Joseph Saucedo (2013).

pelaamista. Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kanssa toimimisen tarkastelussa hyödynnän Espen Aarsethin (1997, 1–2) ergodisen kirjallisuuden käsitettä ja teoriaa, jota Aarseth käsittelee teoksessaan *Cybertext*. Aarseth tarkoittaa ergodisella kirjallisuudella sellaista kirjallisuutta, jossa lukija joutuu näkemään erityistä vaihua ja ponnisteluja tekstissä edetäkseen ja jossa tekstin merkitys muodostuu lukijan toiminnan kautta. Ergodisen kirjallisuuden kanssa toimiessaan lukija joutuu siis tekemään jotain muutakin, kuin vain kääntämään sivuja ja seuraamaan tekstiä paperilla. *Morrowindissa* ergodisuuteen kuuluva lukijan osallisuus on olennainen osa pelin mediumin interaktiivisuuden vuoksi. Pelaajan seikkailu pelin maailmassa kirjoja etsien vertautuukin Aarsethin käyttämiin esimerkkeihin ergodisesta kirjallisuudesta, esimerkiksi Michal Joycen hyperfiktioon *afternoon, a story* (1990), jossa lukija liikkuu tekstissä hyperlinkkien avulla.

Kirjat ja tekstit ovat muullakin tapaa olennainen osa *Morrowindia*, mikä näkyy esimerkiksi niiden määrässä, sillä *Morrowindissa* on yli 300 pelinsisäistä kirjaa tai tekstiä. Kirjat ja tekstit eivät jää pelissä vain lavasteiksi, vaikka ne koristavatkin pelin ei-pelattavien hahmojen koteja ja asumuksia sekä velhojen ja muiden oppineiden laboratorioita, vaan niitä käytetään aktiivisesti useissa pelin tehtävissä. Esimerkkinä tästä on pelinsisäiset kirjat, jotka sisältävät reittiohjeita tiettyihin paikkoihin, kuten kirjassa ”The Pilgrim’s Path”, joka listaa Tribunal-temppelein pyhiinvaelluskohteet ja niiden sijainnit. Jotkin tehtävät puolestaan käyttävät pelinsisäisiä kirjoja antaakseen pelaajalle vihjeitä siitä, miten tehtävässä onnistuu helpoiten. Esimerkkinä tästä on ”The Yellow Book of Riddles”, joka sisältää arvoituksia ja niiden vastaukset, joiden osaaminen on hyödyllistä erään tehtävän aikana tavatun liekkidemonin kynsistä ehjin nahoin selviämiseksi. Joidenkin tehtävien suorittamisesta pelaaja toisinaan saa palkkioksi niin kutsuttuja taitokirjoja (*skill books*), joilla hän voi kehittää pelaajahahmonsa kykyjä ja tulla tällä tavalla voimakkaammaksi.

Pelinsisäisillä kirjoilla ja teksteillä on sekä itse pelin pelaamisen että kertomuksen kannalta tärkeiden asioiden välittämisen lisäksi muitakin funktioita, joita keskityn tutkielmassani tarkastelemaan. Pelinsisäiset kirjat ja tekstit sisältävät muun muassa tietoa Morrowindin provinssin historiasta, uskonnosta, mytologiasta, tavoista, kasvillisuudesta ja luonnosta. Pelinsisäisiin kirjoihin sisältyy myös kaunokirjallisuutta. Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien moninaisuus näyttäytyy keinona tehdä fantasiamaailmasta reaali maailman tuntuinen. Fiktiivisen maailman muistuttaminen reaali maailmaa tai sen todentuntuisuus liittyy vahvasti ajatukseen immersioista. Alison McMahanin (2003, 75) mukaan virtuaalisen ympäristön realismi, eli se, kuinka tarkasti se kuvaa esineitä, tapahtumia ja ihmisiä, on tärkeä osa

immersion kokemusta. Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kohdalla erityisen tärkeänä huomiona pidän McMahanin (2003, 75) realismin jakoa sosiaaliseen realismiin (*social realism*), jossa tärkeänä näyttäytyy se, miten suunniteltu maailma vastaa todellista maailmaa ei niinkään visuaalisesti vaan seremoniaalisesti ja rituaalisesti. Pelinsisäiset kirjat ja tekstit, joiden kanssa voi toimia kuten reaali maailman kirjojen, tuottavat tällaista sosiaalisen realismin tuntua *Morrowindiin* ja täten immersion kokemusta.

Morrowindin pelinsisäiset kirjat ja tekstit, erityisesti 36 osasta koostuva ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja, näyttävät sopivan Shlomith Rimmon-Kenanin (1991, 117–118) ajatukseen hypodiegeettisten kertomusten funktioista, erityisesti selittävään ja temaattiseen funktioon ja *mise en abyme* -rakenteen ideaan. Useat pelinsisäiset kirjat ja tekstit ovat sisäkkäisiä kertomuksia, mutta on huomioitava, että osa näistä kirjoista ja teksteistä on listoja ja ohjeita, joissa kertomuksellisuuden taso on pienempi. Sisäkkäisinä kertomuksina toimivat pelinsisäiset kirjat ja tekstit sisältävät viittauksia pelin tapahtumiin ja pelaajan toimintaan, mikä tekee nämä kirjat ja tekstit merkityksellisiksi *Morrowindin* tulkinnassa. ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja on merkityksellinen pelin tulkinnan kannalta myös siksi, että se sisältää salaviestin, jossa Vivec paljastaa hänen ja muiden jumalhallitsijoiden varastaneen jumalalliset voimansa Lorkhanin sydämen avulla ja murhanneen kenraali Nerevarin. Salaviesti on merkittävä myös siinä mielessä, että sen löytäminen vaatii huomattavaa työtä, mikä liittyy vahvasti pelin ergodisuuteen.

Tutkielmassani keskityn täten seuraaviin tutkimuskysymyksiin: 1) Miten pelinsisäiset kirjat ja tekstit osallistuvat maailmanrakennukseen ja millaista immersiota ne saavat aikaan? 2) Miten pelinsisäiset kirjat ja tekstit toimivat kertomuksen toisena tasona ja miten nämä kirjat ja tekstit sisäkkäisinä kertomuksina vaikuttavat *Morrowindiin* kokonaisuutena?

Koska *Morrowindin* sisältämien kirjojen määrä on suuri, käsittelen tässä tutkielmassa vain murto-osaa niistä. Tutkielmassani käsitellyt pelinsisäiset kirjat ja tekstit olen valinnut pääasiassa niiden merkittävyyden perusteella, mutta olen pyrkinyt valinnoillani edustamaan *Morrowindin* kirjojen moninaisuutta siinä määrin, kun se on tämän tutkielman laajuuden puitteissa mahdollista. Pysin esimerkeiksi valikoituneilla kirjoilla tuomaan esille niiden roolin pelin maailmanrakennuksessa ja immersiossa sekä niiden vaikutuksen pelin kerrontaan ja kertomuksen rakenteeseen.

1.2 Teoreettiset lähtökohdat ja aiempi tutkimus

Tutkielmani keskittyessä videopeliin pohjaan tutkielmassani pitkälti Marie-Laure Ryanin (2006; 2015) edustamaan pelien narratologiaan, jossa videopelit nähdään kertomuksina siinä missä perinteisemmätkin kirjallisuuden muodot. Ryanin pelien narratologiassa tutkielmalleni olennaisena asiana näyttäytyy juuri tällaisen ymmärryksen mahdollistama narratologian käsitteiden hyödyntäminen näiden kertomusten analyysissä. Ryanille (2006, xviii) kertomus on kognitiivinen konstruktio, jolla on muuttumaton ydinmerkitys, mutta tämän konstruktion muodot, joilla se aktualisoituu, ovat vaihtelevia ja moninaisia. Ryan (2006, xix–xx) edustaa myös narratologian transmediaalista laajentumista, jossa kertomuksen käsite ei ole pelkästään riippuvainen mediumista. Pelien narratologian haasteena näyttäytyykin juuri pelien mediumin interaktiivisuuden luoma epälineaarisuus, joka asettuu kertomusten luontaista lineaarisuutta vastaan (Ryan 2006, xxiii–xxiv). Interaktiivisuus nouseekin keskeiseksi käsitteeksi Ryanin ajattelussa. Ryanin (2015, 161) mukaan interaktiivisuus esiintyy kahdella tasolla. Ensimmäisellä tasolla interaktiivisuus on osa mediumin teknologista tukea, esimerkiksi televisiossa tällainen interaktiivisuus on kanavien vaihtamista. Toisella tasolla interaktiivisuus on osa itse teosta, josta esimerkkinä Ryan pitää digitaalista mediaa. Videopelit, kuten *Morrowind*, ovat myös esimerkki teoksista, joissa interaktiivisuus näyttäytyy luontaisena osana teosta.

Morrowindin pelinsisäiset kirjat ja tekstit ovat saaneet huomiota muuan muassa Dennis Jansenin artikkeleissa ”A Universe Divided: Texts vs. Games in *The Elder Scrolls*” (2018) ja ”The Final Word? How Fans of *The Elder Scrolls* Record, Archive and Interpret the Battle of Red Mountain” (2021), joissa Jansen käsittelee *Morrowindin* ja koko *Elder Scrolls* -sarjan faniyhteisöä ja sitä, millaisessa asemassa pelinsisäiset kirjat ja tekstit ovat pelien kaanonin rakentumisessa. Jansenin artikkeleiden fokus on kuitenkin siinä, miten *Elder Scrolls* -faniyhteisö kerää ja arkistoi näitä pelinsisäisiä kirjoja ja tekstejä internetissä eri sivustoille ja miten nämä arkistot toimivat faniyhteisön tilana, jossa yhteisö konstruoi *Elder Scrolls* -maailman narratiivista universumia (Jansen 2018, 1; Jansen 2021, 60–61). Artikkelissa käsitelty Battle of Red Mountain -tapahtuma on myös keskeinen tässä tutkielmassa sen ollessa esimerkki pelin maailman historiallisesta tapahtumasta, josta on olemassa keskenään ristiriidassa olevia pelinsisäisiä kirjoja ja tekstejä. Pelaajan on siis osattava arvioida eri lähteiden luotettavuutta, ja Jansen nostaakin esille tämän huomion artikkelissaan:

The player is even encouraged by characters in the game to figure out for themselves who they believe and who they think is lying, and why. *Morrowind* teaches its players that the archive cannot be trusted, and that political interests and power relations lie at the heart of what is considered historical fact and what is fiction. (Jansen 2021, 58.)

Jansenin mukaan pelin hahmot kannustavat pelaajaa ajattelemaan, kenen versio tapahtumista on todenmukainen. Samalla pelaaja oppii, että pelinsisäisten kirjojen ja tekstien taustalla vaikuttavat ideologiat ja valtasuhteet määrittävät sitä, mitä pidetään faktana.

Aiemmin mainitsemani Robert L. Turner III (2005) on tarkastellut *Morrowindia* avoimen kerronnan konseptin avulla. Turnerin (2005, 495) mukaan *Morrowind* on varhainen esimerkki avoimesta kertomuksesta, koska peli mukautuu pelaajansa pelityyliin ja preferensseihin. Turner (2005, 495–496) väittää digitaalisten tekstien tekevän mahdolliseksi uudenlaisen lukijan ja kirjoittajan välisen vuorovaikutuksen, mikä saa aikaan tekstin muuttumisen lukijan ehdoilla eteneväksi. Tällaiset tekstit eroavat perinteisistä kertomuksista, jotka etenevät lineaarisesti sivulta yksi aina väistämättömään lopetukseen. Lukijan rooli tällaisessa perinteisessä tekstissä näyttyytyy kanssamatkustajana, joka seuraa kertomusta suhteellisen passiivisesti. Turnerin kaltaista tutkimusta *Morrowindista* on tehnyt myös Angus Slater (2015) artikkelissaan ”Prophecy, Pre-destination, and Free-form Gameplay: The Nerevarine Prophecy in Bethesda’s *’Morrowind’*”, jossa Slater tarkastelee ennustuksen teologisen konseptin ja vapaamuotoisen tai avoimen pelin suhdetta. *Morrowind* näyttyytyy Slaterin artikkelissa pelinä, joka yhdistää kertomuksen ja epälineaarisen pelin uudella tavalla.

Vertailukohtana ja pelinsisäisten kirjojen ja tekstien tarkastelun apuna käytän aiemmin mainitsemani Simon Rosenbergin artikkelia ”The Representation of Physical Books and Bookish Places in Video Games: *The Last of Us Part II*” (2022). Artikkelissaan Rosenberg tarkastelee muun muassa kirjojen merkitystä pelin kertomuksen näkökulmasta. Rosenbergin artikkelin ja tutkielmani yhtymäkohtana onkin pelinsisäisten kirjojen ja tekstien sijainnin merkitys pelin virtuaalisessa maailmassa. Yhtymäkohtana Rosenbergin artikkelin ja tutkielmani välillä on havainto siitä, miten pelinsisäiset kirjat ja tekstit osallistuvat pelin hahmojen taustatarinoiden avaamiseen.

Tutkielmassani vertaan *Morrowindia* ja erityisesti siinä ilmenevää maailmanrakennusta kirjoitettuihin fantasiateoksiin, sillä fantasiagenreen kuuluvana pelinä *Morrowind* hyödyntää useita fantasiagenren trooppeja, kuten taikuutta, velhoja sekä erilaisia fantasiagenrelle ominaisia olentoja, kuten haltioita ja örkkejä. Vertailukohteina käytän J. R. R. Tolkienin *The*

Lord of the Rings -teosta (1954–1955) sekä Ursula K. Le Guinin *Earthsea*-sarjan ensimmäistä osaa, *A Wizard of Earthsea* -romaanin (1968). Molemmissa teoksissa velhot ovat keskeinen yhteneväisyys *Morrowindin* kanssa. Tolkienin teos nousee merkittävään asemaan, sillä mainitsemani olennot, haltiat ja örkit, joita *Morrowindissa* esiintyy runsaasti, näyttäytyvät selkeänä Tolkienin fantasian perintönä. Tolkienin vaikutus näkyy *Morrowindissa* myös päätehtävälínjan juonessa, jossa Lorkhanin sydämen tuhoaminen pahuuden voittamiseksi vertautuu Valtasormuksen tuhoamiseen Tuomiovuorella. Näiden kaunokirjallisten teosten lisäksi hyödynnän Farah Mendlesohnin vuonna 2008 julkaisemaa *Rhetorics of Fantasy* -teosta tarkastellessani *Morrowindin* sijoittumista Mendlesohnin esittämään fantasian lajitteluihin ja näille eri fantasian lajeille ominaisten piirteiden esiintymistä *Morrowindissa*.

1.3 Tutkielman eteneminen

Luvussa 2 käsittelen tarkemmin tutkielmani teoreettista taustaa. Tutkielmassani hyödynnän Espen Aarsethin (1997) kybertekstin (*cybertext*) ja ergodisen kirjallisuuden (*ergodic literature*) käsitteitä ja teoriaa, joita käsittelen tarkemmin alaluvussa 2.1.⁷ Aarsethin ergodisen kirjallisuuden käsitteen rinnalle tuon Roland Barthesin ajatuksen kirjoitettavista teksteistä (*writerly text*) sekä Umberto Econ ajatuksen teoksen avoimuudesta.

Alaluvussa 2.2 käsittelen erityisesti Marie-Laure Ryanin edustamaa pelien narratologiaa ja pelien mediumiin liittyvää interaktiivisuutta. Alaluvussa keskiöön nousee se tapa, jolla kertomus määritellään niin, että videopelin kaltaista mediumia on mahdollista analysoida kertomuksena. Käsittelen myös lyhyesti pelitutkimuksen sisällä olevaa konfliktia pelien ja narratologisen lähestymistavan yhteensovittamisesta, jossa niin kutsutut ludologit, kuten Markku Eskelinen (2002, 90), pitävät videopelejä luontaisesti niin erilaisena mediumina, että niiden käsittäminen kertomuksina on turhaa tai jopa haitallista niiden analyysille. Täydennän Ryanin pelien narratologian teoriaa muun muassa Daniel Pundayn (2019) esittämällä lisäyksillä Aarsethin käsitteistöön, sekä Henry Jenkinsin (2004) upotettujen kertomusten (*embedded narratives*) käsitteellä.

Fantasiagenreen liittyvää teoriaa tuon esille alaluvussa 2.3, jossa tarkastelen fantasialle tyypillistä maailmanrakennusta. Hyödynnän myös Farah Mendlesohnin teoksessa *Rhetorics of Fantasy* (2008) esittämää fantasian tyyppien lajittelua ja niiden piirteitä suhteessa *Morrowindiin*. Kiinnitän erityisesti huomiota infodumppauksen (*infodump*) käsitteeseen, jolla

⁷ Sekä kyberteksti että ergodinen kirjallisuus ovat esim. Markku Eskelisen (2002) käyttämiä suomennoksia.

viitataan tietynlaisen ensyklopedisen tiedon välittämiseen lukijalle. Alaluvussa tarkastelen maailmanrakennukseen liittyen myös Samuel Taylor Coleridgeltä peräisin olevaa ajatusta vapaaehtoista epäuskosta luopumisesta (*willing suspension of disbelief*) ja sen uudemmissa tulkinnoista siltä kannalta, miten fiktiivisen teoksen kanssa toimiessaan lukija ikään kuin pitää lukemaansa todellisena. Teorialuvun viimeisessä alaluvussa 2.4 käsittelen immersiota. Lähestyn immersion käsitettä sekä itse peliin uppoutumisena että pelin maailmaan ja tarinaan uppoutumisena.

Luvussa 3, eli ensimmäisessä analyysiluvussa, käsittelen *Morrowindin* pelinsisäisiä kirjoja ja tekstejä maailmanrakennuksen ja immersion näkökulmasta. Pohjaten alaluvuissa 2.3 ja 2.4 käsiteltyihin aiheisiin tuon esille sen, miten pelinsisäiset kirjat toimivat keskeisenä infodumppauksen muotona ja tätä kautta tärkeässä osassa *Morrowindin* maailmanrakennuksessa niin maailman historian, mytologian kuin uskonnonkin ja sen vallan osalta. Luvussa käsittelen myös pelinsisäisten kirjojen ja tekstien sijainnin merkitystä suhteessa niiden sisältöön ja miten mahdollistavat spekulatiota esimerkiksi eri hahmoista ja paikoista.

Toisessa analyysiluvussa, luvussa 4, käsittelen pelinsisäisten kirjojen ja tekstien vaikutusta *Morrowindin* kertomuksen tasoihin. Käytän tasojen kuvaukseen Gérard Genetten sekä Shlomith Rimmon-Kenanin käsitteitä, joista keskeisimmäksi kehittyi *mise en abyme* - rakenne, joka on *Morrowindin* kannalta merkityksellisessä asemassa. Kerronnan tasojen tarkastelun lisäksi perehdyn *Morrowindin* pelinsisäisten kirjojen sisältämiin salaviesteihin, joiden löytäminen ja purkaminen näyttäytyy ilmeisimpänä esimerkkinä pelin ergodisuudesta. Luvussa 5 esitän aiemmissa luvuissa esille tulleita havaintoja kokoavasti.

2 Teoreettinen tausta ja keskeiset käsitteet

2.1 Kybertekstit ja ergodinen kirjallisuus

Kyberteksti ja ergodinen kirjallisuus ovat Espen Aarsethin luoma käsitepari ja teoria, joita hän käsittelee teoksessaan *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Teoksessaan Aarseth käyttää ergodisen kirjallisuuden sekä kybertekstin käsitteitä analysoidessaan erilaisia teoksia, jotka hän mieltää jollain tasolla osaksi ergodista kirjallisuutta.

Kybertekstillä (*cybertext*) Aarseth viittaa tekstin mekaaniseen jäsentymiseen, jossa mediumin erityiset yksityiskohdat asettuvat olennaiseksi osaksi teosta ja sen lukemista. Käsitteeseen sisältyy ajatus tekstin käyttäjän tai lukijan osallisuudesta keskeisemmin kuin se ymmärretään esimerkiksi reseptioestetiikassa. (Aarseth 1997, 1.) Aarseth avaa kybertekstin lukijan käsitettä vertaamalla tätä perinteiseen lukijaan. Perinteinen lukija voi seurata tapahtumia, muttei voi itse puuttua niihin, toisin kuin kybertekstin lukija. Kybertekstin lukijalla on siis vapaus toteuttaa ja testata niin sanottuja ”mitä jos” -kysymyksiä kokeilemalla, miten teksti tai teos siihen reagoi. (Aarseth 1997, 4.) Kybertekstin lukemista ja siihen liittyvää työtä Aarseth nimittää ergodiseksi (*ergodic*). Käsiteellä ergodinen Aarseth viittaa kirjallisuuteen, jossa lukijan on tehtävä erityisiä ponnisteluja (*non-trivial effort*), jotta hän pääsee kulkemaan tekstissä. Ergodisessa kirjallisuudessa lukija joutuu tekemään enemmän työtä kuin ei-ergodisen kirjallisuuden parissa. Aarsethin mukaan ei-ergodisen kirjallisuuden lukijan tehtäväksi jää vain silmien liikuttaminen ja sivujen ajoittainen tai mielivaltainen kääntäminen. (Aarseth 1997, 1–2.) *Morrowindissa* tällaisina ponnisteluina näkyy itse pelin pelaaminen ja pelin virtuaalisessa maailmassa liikkuminen. Maailmassa liikkuminen on olennaista pelin päätehtävälinjan juonen takia, mutta myös erilaisten pelinsisäisten kirjojen ja tekstien löytämiseksi. Vaikka *Morrowindissa* on kirjakauppoja ja kirjastoja, niin useimmiten mielenkiintoisimmat kirjat löytyvät muualta, esimerkiksi luolista ja hautakammioista, jotka ovat yleensä täynnä pelaajahahmoa uhkaavia vihollisia.

Kybertekstin ja ergodisen käsitteet vertautuvat sekä Roland Barthesin käsitteeseen kirjoitettavista teksteistä (*writerly text*) että Umberto Econ avoimen tekstin käsitteeseen, johon Aarseth viittaakin kirjoittaessaan ergodisten teosten esteettisestä teoriasta (Aarseth 1997, 51–53). Barthesin käsite, kirjoitettava teksti, viittaa teksteihin, joissa lukija ei ole enää vain kuluttaja, vaan tekstin tuottaja. Kirjoitettavat tekstit ovat tekstejä, jotka lukija uudelleenkirjoittaa ne lukiessaan. Näissä teksteissä korostuu monimerkityksellisyys ja lukijan

rooli merkityksen rakentumisessa. (Barthes 1975, 3–4, 7–10.) Econ tekstin avoimuus tapailee samoja aihealueita. Econ avoimuuden käsitteeseen, kuten Barthesin kirjoitettavaan tekstiin, sisältyy ajatus teoksen alttiudesta useille eri tulkinnoille, ja että teoksen kuluttaja on tässä keskeisessä asemassa. Avoimista teoksista Eco erottaa vieläkin avoimemman tason, jota hän nimittää teoksiksi liikkeessä (*works in movement*), jotka koostuvat suunnittelemattomista tai keskeneräisistä osista. Avoimuus on kuitenkin hallittua, ja voidaan puhua siitä, että tekijä antaa tulkitsijalle teoksen, jonka tämän on tarkoitus saada valmiiksi. (Eco 1989, 11–12, 19.) Hallitun avoimuuden käsite sopii *Morrowindin* tarkasteluun, sillä pelinsisäisten kirjojen ja tekstien asettelu ja sijainti virtuaalisessa maailmassa ei ole sattumanvaraista, vaan tietyt kirjat ja tekstit löytyvät niille tarkoitetuista paikoista. Teoksen saaminen valmiiksi *Morrowindissa* on siis näiden eri tekstien löytäminen ja tulkitseminen suhteessa pelin kokonaisuuteen tai sen keskeisimpään kertomukseen. Hallittu avoimuus ilmenee *Morrowindissa* myös siinä, miten kaiken informaation löydettyään pelaajalla on mahdollisuus muodostaa pätevin tulkinta teoksen tapahtumille erityisesti pelin päätehtävälínjan suhteen. Useat eri tulkinnat päätehtävälínjan tapahtumista ja Vivecin luotettavuudesta kehittyvät pelaajan saadessa enemmän informaatiota haltuunsa. *Morrowindissa* avoimuus esiintyy parhaiten virtuaalisessa maailmassa seikkailemisessa, jolloin pelaaja ikään kuin itse muodostaa oman kertomuksensa sen mukaan, mitä hänen pelaajahahmonsa kokee kullakin pelikerralla.

Kyberteksteissä ja ergodisessa kirjallisuudessa on siis kyse tietynlaisesta vuorovaikutuksesta tekstin ja lukijan välillä, joka on jollain tavalla merkittävämmässä asemassa kuin ei-ergodisessa kirjallisuudessa. *Morrowindin* tapauksessa ajatus tällaisesta kybertekstin lukijasta tuntuu olevan verrattavissa pelaajan positioon, sillä *Morrowindin* pelaajan on oltava aktiivinen sekä pelin että itse sen tarinan kokemiseksi.

Vaikka ergodininen kirjallisuus yhdessä kybertekstin käsitteen kanssa mielletään tietokoneteknologiaan liittyviksi, Aarsethin mukaan ergodista kirjallisuutta on ollut olemassa yhtä kauan kuin lineaarista kirjoitustakin, eikä kyberteksteissä ole välttämättä kyse vain elektronisista, digitaalisista teksteistä. Varhaisimpana esimerkkinä ergodisesta kirjallisuudesta Aarseth pitää muinaisen Egyptin temppelien seinillä kulkevia kirjoituksia, jotka olivat yhteydessä toisiinsa sekä kaksiulotteisesti yhdellä seinällä että kolmiulotteisesti usealla seinällä ja useassa huoneessa. Muina esimerkkeinä Aarseth mainitsee myös Apollinainen kalligrammit ja Raymond Queneau'n teoksen *Cent Mille Millions de Poèmes*. (Aarseth 1997, 9–10.) Tämän tutkielman kannalta otollisimpia esimerkkejä, joita Aarseth teoksessaan käsittelee laajemmin, ovat Michael Joycen hyperfiktio *afternoon, a story* sekä Atarin

julkaisema seikkailupeli *Adventure* (1979). (Aarseth 1997, 12–13.) Hyödynnän erityisesti Joycen hyperfiktiota *afternoon, a story* siinä hyperlinkeillä liikkumisen vertautuessa pelaajan kirjojen etsimiseen *Morrowindissa*, mitä käsittelen myöhemmin luvussa 4.

2.2 Pelien narratologia ja interaktiivisuus

Tutkielmassani pohjaan Marie-Laure Ryanin edustamaan narratologiaan ja erityisesti pelien narratologiaan, jota hän käsittelee teoksissaan *Avatars of Story* (2006) ja *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2015). Täydennän näissä teoksissa Ryanin esittämiä ajatuksia narratologiasta Daniel Pundayn teoksella *Playing at Narratology. Digital Media As Narrative Theory* (2019) ja Henry Jenkinsin artikkelilla ”Game Design as Narrative Architecture” (2004), johon Ryankin viittaa teoksessaan *Avatars of Story*.

Pelitutkimuksen saralla narratologiseen lähestymistapaan suhtaudutaan vaihtelevasti. Ryan nostaa esille *Avatars of Story* -teoksessaan narratologien ja ludologiien välisen erimielisyyden (Ryan 2006, 181). Ludologit, joista Ryan nimeää muun muassa Aarsethin, Markku Eskelisen ja Jesper Juulin, edustavat näkemystä, jossa pelejä ei pidetä kertomuksina. Eskelinen (2002, 90) kritisoikin narrativistista ajattelua, ”jossa mikä tahansa tapahtumaketju tai kaupiteltu ja remedioitu sisältö yritetään avuttomasti käsitteellistää ja käsitellä vain ja ainoastaan kerrontana”. Pelit ja kertomukset eivät ludologiien mukaan voi toimia yhdessä, ja tämän takia heidän pyrkimyksensä on ollut vapauttaa tietokonepelien tutkimus kirjallisuustieteen teorioista. Narratiivista lähestymistapaa vastustaessaan ludologit tulevat Ryanin mukaan liittoutuneiksi klassisten narratologien kanssa, joilla kertomus on ”the representation by a narrator of a sequence of events” tai ”telling somebody that something happened”.

Kirjaimellisesti ymmärrettyinä nämä määritelmät edellyttävät kerronnan koostuvan verbaalisesta toiminnasta, jolloin Ryanin mukaan mimeettiset kertomuksen muodot, kuten draama ja elokuvat, jäävät kertomuksen määritelmän ulkopuolelle. (Ryan 2006, 183–184.)

Ryan itse edustaa vapaampaa näkemystä kertomuksista, ja viittaa Barthesiin sekä Claude Bremondiin, joiden ajattelussa kertomukset ja kertomusten muodot näyttäytyvät lukemattomina sekä mediumista riippumattomina. Ryan kuitenkin korostaa nykyaikaisempaa näkemystä, jossa ymmärretään, että eri medioilla on eri määrä kertomuksellisia resursseja, emmekä voi esittää kaikkia tarinoita kaikissa medioissa samassa muodossa. (Ryan 2006, 3–4.) Myös Jenkins (2004, 120) tekee saman huomion videopelien kohdalla. Mediumin merkitys kertomuksen kannalta muodostuu keskeiseksi Ryanin ajattelussa. Ryan pitää mediumin

mieltämistä vain viestin välittäjäksi haitallisena, mutta jos merkitys nähdään erottamattomaksi sen mediumin tuesta, palataan Ryanin mukaan radikaaliin mediarelativismiin, joka hänen mielestään haittaa kertomusten tutkimusta. Ryan pyrkiikin löytämään kompromissin näiden kahden ääripään väliltä. Mediumin muoto vaikuttaa siihen, millaisia tarinoita on mahdollista välittää, mutta samalla kertomuksissa on ydin, joka on mahdollista erottaa niiden materiaalisesta tuesta. (Ryan 2006, 17–18.) Ryan näyttää näin edustavan maltillista lähestymistapaa, joka ottaa huomioon esimerkiksi Eskelisen (2002, 90) tekemän huomion siitä, ettei videopelejä tule käsitellä vain ja ainoastaan narratologiasta käsin. Ryanin käsitys mediumin vaikutuksesta ottaa huomioon videopelien mediumin erityisen luonteen, mikä näyttäytyy olennaisena osana videopelien analyysia kertomuksina. Mediumin keskeisyydessä on havaittavissa samaa ideaa kuin Aarsethin ergodisen kirjallisuuden ja kybertekstin käsitteiden taustalla (Aarseth 1997).

Ryanille narratologia itsessään on keskeneräinen projekti ja hänen mielestään narratologista lähestymistapaa videopeleihin ei tule jättää pois, vaikka klassinen narratologia epäonnistuisi vastaamaan interaktiivisen tekstuaalisuuden haasteisiin (Ryan 2006, 98). Ryan aloittaa kertomuksen määritelmänsä käyttämällä lähtökohtana H. Porter Abbottin ehdotusta. Abbott tarkoittaa kertomuksella tarinan ja diskurssin yhdistelmää, ja määrittelee sen seuraavasti: ”narrative is the representation of events, consisting of story and narrative discourse, story is an event or sequence of events (the *action*), and narrative discourse is those events as represented” (Abbott 2006 [2002], 16). Pitämällä representaation mediumista riippumattomana määritelmä ei rajoita kertomuksellisuutta vain verbaalisiin teksteihin tai kertoviin puheakteihin. Ryanin mukaan ongelmallista on kuitenkin se, että Abbottin määritelmässä kertomuksen kaksi osaa ovat asymmetrisessä suhteessa. Diskurssi määrittyy sen mukaan, millainen sen kyky tarinan representaatioissa on, jolloin vain tarina on mahdollista määritellä itsenäisin termein. Ryanille tarina on diskurssin tavoin myös representaatio, mutta se ei ole materiaalisilla merkeillä koodattu representaatio. (Ryan 2006, 7.)

Ryan ehdottaa, että kertomuksen käsitteen binäärisen ymmärtämisen sijasta kertomusta ja kertomuksellisuutta pitäisi kohdella kuin skaalaa tai jatkumoa. Tällaisessa ajattelussa kertomuksen määritelmästä tulee sarja samankeskisiä ympyröitä, joissa kertomuksen kriteerit kaventuvat, samalla edellyttäen uloimpien ympyröiden kriteerien pätemistä sisempiin. Ryan esittää kahdeksan kertomuksellisuuden ehtoa, joita käyttämällä tekstejä voi luokitella kertomuksiksi. Nämä ehdot hän jaottelee neljään ulottuvuuteen. Ensimmäisen näistä on

tilallinen ulottuvuus (*spatial dimension*), joka kattaa ensimmäisen ehdon, jonka mukaan (1) kertomuksen täytyy kertoa maailmasta, jossa on yksilöityjä olemassa olevia asioita. Toinen ulottuvuus liittyy aikaan (*temporal dimension*), ja kattaa seuraavat kaksi ehtoa. Näiden mukaan (2) maailman tulee sijoittua johonkin aikaan ja muuttua merkittävästi, ja (3) näiden muutosten on tapahduttava epätavallisten fyysisten tapahtumien seurauksena. Kolmannen ulottuvuuden (*mental dimension*) ehdot vaativat, että (4) joidenkin tapahtumiin osallistuvien olentojen pitää olla älykkäitä toimijoita, jotka reagoivat maailman tiloihin emotionaalisesti, ja että (5) joidenkin tapahtumien pitää olla näiden toimijoiden tarkoituksenmukaista toimintaa, jota motivoi tunnistettavat tavoitteet. Viimeinen ulottuvuus (*formal and pragmatic dimension*) käsittää viimeiset kolme ehtoa. (6) Tapahtumien sarjan täytyy muodostaa yhtenäinen, kausaalinen ketju ja johtaa päätökseen, (7) joidenkin tapahtumien esiintymistä pitää väittää todeksi tarinamaailmassa, ja (8) tarinan tulee kommunikoida jotain merkityksellistä vastaanottajalle.⁸ Tekstin kertomuksellisuuden aste riippuu siitä, kuinka monta ehtoa tarkasteltava teksti täyttää. (Ryan 2006, 7–10.)

Kertomuksen käsitteen ymmärtäminen skaalana tai jatkumona mahdollistaa kertomuksien muotojen moninaisuuden, jolloin interaktiivisia kertomuksia, kuten videopelejä, on mahdollista käsitellä kertomuksina. *Morrowind* näyttääkin Ryanin viitekehyksestä tarkasteltuna täyttävän kertomuksellisuuden ehdot, vaikkakin Ryanin kahdeksas ehto on myös hänen itsensä mukaan kiistanalainen (Ryan 2006, 9). Verrattuna muihin ehtoihin kahdeksas ehto näyttäytyy korostetun subjektiivisena tapana luokitella kertomuksia. *Morrowindin* suhteen kuudes kertomuksellisuuden ehto on kuitenkin kyseenalainen, sillä vaikka pelin päätehtävälinjalla on loppu, ei pelaaminen *Morrowindissa* pääty siihen, vaan pelaaja voi päätehtävälinjan päättymisen jälkeenkin vielä seikkailla pelin maailmassa ja suorittaa halutessaan muita, pienempiä tehtäviä, tai sitten muita aktiviteetteja, joita pelaaja haluaa tehdä, kuten esimerkiksi Vwardenfellin saaren tutkimista ja pelaajahahmon kykyjen kehittämistä. Näin *Morrowind* kokonaisuutena ei voi täyttää kuudetta ehtoa, vaikka *Morrowindin* sisältämät kertomukset, kuten eri tehtävälinjat ja itse pelin päätehtävälinja, täyttävätkin sen. Tätä selittää *Morrowindin* pelin luonne, sillä pelinä se on pikemminkin maailma, jossa on useita kertomuksia.

Mediumin ohella toinen Ryanin narratologian kannalta olennainen konsepti on interaktiivisuus, jota hän pitää tärkeimpänä osana tarkasteltaessa digitaalisten järjestelmien

⁸ Kappaleessa esiintyvät käsitteiden suomennokset omia.

kertomisen ja tekstuaalisuuden ominaisuuksia. Tietokone mediumina mahdollistaa interaktion tekstin kanssa, ja tämän takia useita interaktiivisia digitaalisia tekstejä ei voi siirtää toiseen mediumiin ilman interaktiosta luopumista. Interaktiivisuus on kuitenkin ongelmallista sikäli, että se ei helpota tarinankerrontaa. (Ryan 2006, 98–99.)

[N]arrative meaning presupposes the linearity and unidirectionality of time, logic, and causality, while a system of choices involves a nonlinear or multilinear branching structure [...] Narrative meaning [...] is the product of the top-down planning of a storyteller [...] while interactivity requires a bottom-up input from the user. (Ryan 2006, 99.)

Ryanin mielestä ideaalissa tilanteessa tekijän suunnittelema kokonaisuus (*top-down design*) tulisi naamioida käyttäjän toiminnasta kehkeytyväksi tarinaksi. Tällaisen interaktiivisen kertomuksen tulisi sisältää tarpeeksi valintoja, jotta käyttäjä voisi tuntea itsensä vapaaksi. (Ryan 2006, 99–100.) *Morrowind* ei ole tässä suhteessa täysin ongelmaton asettaa Ryanin teoriaan, sillä vaikka pelin päätehtävälinjassa on erilaisia valintoja, joita pelaaja voi tehdä, eivät ne vaikuta kuin muutamissa tapauksissa päätehtävälinjan rakenteeseen tai etenemiseen merkittävästi. *Morrowindissa* pelaajan interaktiosta kehkeytyvä vapauden kokemus on pikemminkin seurausta siitä, millaisia keinoja pelaaja voi käyttää yksittäisten tehtävien sisällä haasteista selviämiseksi. Näin *Morrowind* saa aikaan pelaajan vapauden illuusion; pelaaja on vapaa toimimaan haluamallaan tavalla pelin kertomuksen rajojen sisällä. Peli myös ohjaa pelaajaa ilmeisen vahvasti pidättäytymään tämän kertomuksen rakenteen rikkomisesta, esimerkiksi varoittamalla pelaajaa tämän tappaessa päätehtävälinjalle olennaisen hahmon, jota ilman päätehtävälinjaa ei voi suorittaa loppuun. Toisaalta Vvardenfellin tutkiminen ja seikkailu itsessään on juuri käyttäjän toiminnasta kehkeytyvää tarinaa.

Käyttäjän valintojen rakenteen kuvaukseen Ryan käyttää kaksiulotteisia graafeja, joissa juonen ajallinen eteneminen kuvataan viivalla. Yksinkertaisimmassa tapauksessa graafi on viiva, joka kuvastaa tarinamaailman aikajanaa, johon sitä muokkaavat tapahtumat on merkitty (ks. kuva 1). Tällaisessa graafissa käyttäjällä ei ole siis valtaa valita vaihtoehtoisia polkuja. (Ryan 2006, 101.) *Morrowindissa* mahdollisten valintojen kuvaukseen käy Ryanin ehdottama malli, jossa keskeisiin tarinamaailman tapahtumiin on mahdollista päätyä usean eri valinnan kautta (ks. kuva 2). Tällaisessa rakenteessa käyttäjän on mahdollista tehdä merkityksellisiä valintoja, jotka saavat aikaan variaatiota, mutta itse kertomuksen keskeinen juoni pysyy samana. (Ryan 2006, 104–106.) *Morrowind* ei kuitenkaan pakota pelaajaa seuraamaan päätehtävälinjan juonta, vaan pelaaja voi pysyä niin sanotusti sivuraiteilla niin pitkään kuin hän haluaa, ja peliä on mahdollista pelata mielekkäällä tavalla koskaan päätyttä

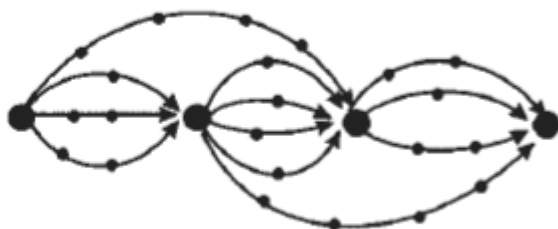
päätehtävälínjan juonen päätökseen. Mielekkäällä pelaamisella tarkoitan sitä, että pelissä on muitakin mahdollisia aktiviteetteja pelin päätehtävälínjan seuraamisen lisäksi, kuten pienempiä sivutehtäviä, virtuaalisen maailman tutkimista ja pelaajahahmon taitojen kehittämistä.



a. Plot as state-transition diagram

Kuva 1. Ryanin kuvaus yksinkertaisen juonen kulusta. (Ryan 2006, 101.)

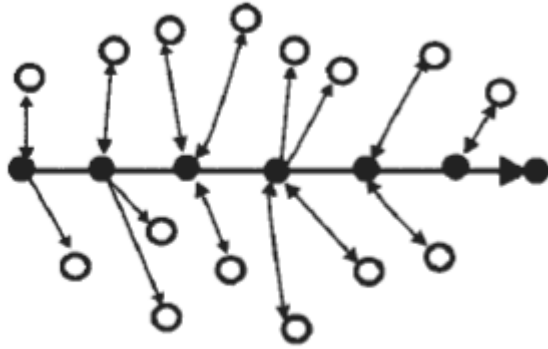
• Nonbranching events



b. Flowchart

Kuva 2. Ryanin esitys juonikaaviosta, joka soveltuu peleihin, joissa eri toiminnoilla on mahdollista saavuttaa sama lopputulos. (Ryan 2006, 104.)

Kuvassa 2 esitetty juonen kulku sopii kuvaamaan *Morrowindin* päätehtävälínjan juonta, mutta kuvioista tulee monimutkaisempi, jos sen haluaa myös kuvaavan sitä, miten pelinsisäiset kirjat ja tekstit muokkaavat sitä. Kirjojen vaikutusta *Morrowindin* rakenteeseen on yhdistettävissä kuvassa 3 näkyvään Ryanin esitykseen, jossa yksinkertaisessa juonessa on sivuhaaroja, jotka antavat mahdollisuuden tutustua tarinan ”lisämateriaaliin”, mikä voi rikastuttaa tarinaa (Ryan 2006, 104). Pelinsisäisten tekstien ja kirjojen mieltäminen tällaiseksi tarinaa rikastuttavaksi materiaaliksi on *Morrowindin* kannalta sopivaa, vaikkakin Ryanin kaavio ei suoraan onnistukaan kuvaamaan *Morrowindin* tilannetta, sillä eri kirjat ja tekstit eivät ole aina suoraan pelaajan saatavilla, vaan niiden etsimiseen pelin maailmasta on käytettävä aikaa. Myös itse kirjojen lukemisen ajankohta voi vaihdella, mikä tuo rakenteeseen lisää variaatioita. *Morrowindin* juonen kulun tarkempi kuvaaminen vaatisi siis kuvan 2 ja kuvan 3 yhdistämistä.



b. Vector with side-branches

Kuva 3. Ryanin esitys juonesta, jossa lukijalla on pääsy "lisämateriaaliin". (Ryan 2006, 103.)

Valintojen rakenteen lisäksi Ryan käyttää interaktiivisuuden tarkastelussa apuna käyttäjän osallistumisen tapoja, eli interaktiivisuuden tyyppejä (*types of interactivity*) (Ryan 2006, 100). Ryanin interaktiivisuuden tyypit perustuvat Aarsethin *Cybertext*-teoksessa esittämään käyttäjän toimintojen ja perspektiivien typologiaan, mutta Ryan käyttää eri termejä korostaakseen käyttäjän suhdetta virtuaaliseen maailmaan.

Interaktiivisuuden tyypit rakentuvat kahdelle binääriselle parille, sisäinen/ulkoinen (*internal/external*) ja tutkiva/ontologinen (*exploratory/ontological*). Sisäinen interaktiivisuus viittaa siihen, että käyttäjä toimii virtuaalisen maailman jäsenenä avatarin kautta. Ulkoinen interaktiivisuus viittaa puolestaan siihen, että käyttäjä sijaitsee virtuaalisen maailman ulkopuolella ja toimii esimerkiksi jumalana, joka ohjaa virtuaalista maailmaa ylhäältä käsin. Toisen binäärisen parin tutkiva interaktiivisuus tarkoittaa sitä, että käyttäjä liikkuu virtuaalisessa maailmassa, muttei vaikuta siihen tai juoneen. Toisin sanoen käyttäjällä ei ole vaikutusta virtuaalisen maailman kohtaloon. Ontologisessa interaktiivisuudessa asia on päinvastoin, ja käyttäjän valinnoilla ja toiminnoilla on vaikutusta virtuaalisen maailman kehitykseen. Binäärinen pari on siitä erityinen, että tekstit joko sallivat sekä tutkivan että ontologisen interaktiivisuuden tai vain tutkivan interaktiivisuuden, sillä ontologisen interaktiivisuuden edellyttämät valinnat edellyttävät aina virtuaalisen maailman tutkimista. (Ryan 2006, 107–108.) Ryan muodostaa näistä binäärisistä pareista neljä interaktiivisuuden tyyppiä: ulkoinen–tutkiva (*external-exploratory*), sisäinen–tutkiva (*internal-exploratory*), ulkoinen–ontologinen (*external-ontological*) ja sisäinen–ontologinen (*internal-ontological*).⁹ (Ryan 2006, 108–120.)

⁹ Kappaleessa käytetyt suomennokset omia.

Morrowind asettuu tyyppiin sisäinen–ontologinen, ja Ryan (2006, 117) käyttääkin *Morrowindia* yhtenä esimerkkinä tällaisesta interaktiivisuuden tyypistä. Sisäistä interaktiivisuutta pelissä edustaa pelaajan toiminta *Morrowindissa* avatarin eli pelaajahahmonsa kautta. Ontologinen interaktiivisuus puolestaan tulee esille siinä, miten pelaajan toiminta ja valinnat vaikuttavat virtuaalisen maailman tilaan ja historiaan, toisin sanoen pelaaja pääsee vaikuttamaan virtuaalisen maailman tapahtumiin. Ontologisen interaktiivisuuden edellyttämä tutkiva interaktiivisuus ilmenee *Morrowindissa* virtuaalisessa maailmassa seikkailemisena. Osana tätä tutkivaa interaktiivisuutta pidän pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kanssa toimimista, sillä ne sisältävät informaatiota, jota pelaaja voi käyttää hyödykseen valinnoissaan.

Teoksessa *Narrative as Virtual Reality 2* (2015) Ryan tarkentaa interaktiivisuuden tarkastelua tuomalla interaktiivisuuden tyyppien rinnalle ajatuksen interaktiivisuuden tasoista (*levels of interactivity*), joita hänen mukaansa on viisi. Ensimmäinen näistä on taso 1, toisarvoinen interaktiivisuus (*peripheral interactivity*), jossa käyttäjän toiminta ei vaikuta tarinaan. Taso 2 on puolestaan kertomiseen ja tarinan esittämiseen vaikuttava interaktiivisuus (*interactivity affecting narrative discourse and the presentation of the story*), jossa tarinan materiaali on ennalta määrätty, mutta jossa interaktiivisuus vaikuttaa järjestykseen, jossa tarina kerrotaan. Esimerkkinä Ryan käyttää tästä Michael Joycen hyperfiktiota *afternoon, a story*.

Kolmannessa tasossa interaktiivisuus luo variaatiota osittain ennalta määrättyyn tarinaan (*interactivity creating variations in a partly pre-defined story*). Neljännellä tasolla interaktiivisuus johtaa reaaliaikaiseen tarinanluontiin (*interactivity leading to real-time story generation*) ja viidennellä tasolla kyseessä on metatason interaktiivisuus (*meta-interactivity*), jossa käyttäjä ei enää käytä itse järjestelmää, vaan modifioi sitä muille käyttäjille esimerkiksi suunnittelemalla uusia tasoja peliin tai luomalla uusia asuja avatarille.¹⁰ (Ryan 2015, 175–181.)

Morrowindin kannalta toinen ja kolmas taso ovat olennaisimmat ja parhaiten sen analyysiin soveltuvat. Toisen tason piirteet *Morrowindissa* tulevat esille juuri pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kanssa, sillä niitä voi pitää *Morrowindin* kertomuksen osina, jotka pelaaja voi kohdata eri vaiheissa peliä, mikä saa aikaan variaatiota siihen järjestykseen, jossa tarinaa kerrotaan. Kolmannessa tasossa käyttäjä esittää tarinamaailman jäsenen roolia ja hän on jossain määrin vapaa toimimaan, mutta käyttäjän on tarkoitus seurata määrättyä juonta.

¹⁰ Kappaleessa käytetyt suomennokset omia.

Variaatioita tarinaan syntyy siitä, miten pelaajan avatar ratkaisee kohtaamansa ongelmat ja onnistuuko hän niiden ratkaisemisessa ylipäättään. (Ryan 2015, 180–181.) *Morrowwindissa* variaatiot syntyvät samalla tavalla, mutta lisää variaatioita syntyy myös siitä toiminnasta, mitä pelaaja päättää tehdä päätehtävälínjan tehtävien välissä.

Ryan tarjoaa näin lähtökohdat pelien narratologian analyysille, mutta tutkielmani kannalta muutama lisäys on tarpeen. Daniel Punday esittää teoksessaan *Playing at Narratology* (2019) muutoksia Aarsethin esittämiin käsitteisiin *intrigue*, *intrigant* ja *intriguee*, joilla Aarseth pyrki tekemään eroa narratologian käsitteisiin kertomus (*narrative*), kertoja (*narrator*) ja yleisö (*narratee*). Aarsethin käsite *intrigue* viittaa aktiviteettien sarjaan, jotka käyttäjä toteuttaa, mutta joissa tämä ei ole hallinnassa (Aarseth 1997, 112). Pundayn mukaan *intrigue* kuvaa siis niitä toimintoja, jotka käyttäjän on suoritettava liikuttaakseen peliä eteenpäin. Aarsethin käsitystä vastoin Punday väittää, että *intrigue* ei korvaa kerrontaa vaan pikemminkin täydentää sitä lähes kaikissa elektronisissa kertomuksissa. (Punday 2019, 26.) Punday erottaa kertojan ja *intrigant*-käsitteen toisistaan siten, että *intrigant* liittyy vahvemmin videopelien ludiseen, pelattavaan puoleen. Esimerkkinä hän mainitsee muun muassa *Morrowwindin* hahmonluonnin, jossa pelaaja kohtaa vartijan, joka toteaa pelaajahahmolle, että ”You finally arrived, but our records don’t show from where”. Tämän jälkeen ruudulle ilmestyy valikko, jossa pelaaja voi määrittää hahmonsa ulkonäön, rodun ja sukupuolen. Tätä valikkoa voi pitää *intrigant*-käsitteen ilmentymänä, kun taas vartija voidaan käsittää tässä tilanteessa ikään kuin kertojana toimivaksi hahmoksi. (Punday 2019, 45–46.) *Morrowwindin* pelinsisäisten kirjojen ja tekstien tapauksessa koen käsitteen *intrigant* joissain tapauksissa tarpeelliseksi, sillä pelin useissa teksteissä on alussa hakasulkeissa tekstiä, jonka puhujaa on vaikea määrittää. Tällaiset tekstipätkät usein kuvaavat kyseessä olevia tekstejä jollain tasolla, esimerkiksi ilmoittamalla pelaajalle näkyvän tekstin olevan vain osa kokonaisesta tekstistä, johon pelaajalla ei kuitenkaan ole pelissä pääsyä. Joissain tapauksissa hakasulkeissa oleva teksti näyttäytyy pelaajahahmon puheena, mutta useimmiten tällaiset tilanteet vaativat selitykseksen *intrigant*-käsitettä sen ollessa lähempänä itse pelin ludista puolta verrattuna kertojan käsitteeseen.

Morrowwindia ja erityisesti sen sisältämiä kirjoja ja tekstejä tarkasteltaessa hedelmällisenä näyttäytyy Henry Jenkinsin upotettujen kertomusten käsite¹¹ (*embedded narrative*), johon Ryan (2006, 113) viittaaakin interaktiivisuuden sisäinen–tutkiva-tyypistä kirjoittaessaan. Jenkinsin ajattelussa tarina on informaation kokonaisuus. Videopeleissä pelintekijällä on

¹¹ Oma suomennos.

mahdollisuus hallita informaation levittämistä pelimaailman sisällä. Tutkivassa kertomuksen rakenteessa, kuten pelissä, olennaista informaatiota on saatavilla eri tiloissa ja artefakteissa. Pelaaja on verrattavissa etsivään, joka löytää peliin kätkeytyn sisäisen kertomuksen. Jenkins käyttää esimerkkinä Neil Youngin peliä *Majestic*, jossa pelaaja käy läpi dokumentteja ja muita tekstejä, joiden avulla pelaajan on mahdollista rekonstruoida pelin tarina. (Jenkins 2004, 126–128.) Koska Ryanin mallissa sisäinen–ontologinen-tyyppin interaktiiviset kertomukset ovat myös tutkivia, koen Jenkinsin käsitteen otolliseksi lisäksi *Morrowindin* sisäisten kirjojen ja niiden funktion tarkastelussa.

2.3 Fantasiamaailmat ja maailmanrakennus

Morrowindin sijoituessa fantasiamaailmaan ja pelin kuullessa fantasian genreen on tarpeen tarkastella peliä myös fantasiagenren teorioiden näkökulmasta, erityisesti suhteessa maailmanrakennukseen. Pohjaan pääasiassa Farah Mendlesohnin teokseen *Rhetorics of Fantasy* (2008) siinä määrin kuin se soveltuu videopelien tutkimukseen. Koen fantasiagenren konventioiden pysyvän kuitenkin suhteellisen samoina mediumista riippumatta, jolloin Mendlesohnin käsitteitä on mahdollista käyttää myös *Morrowindin* analyysissa. Fantasiagenren keskittyvän teorian lisäksi avaan maailmanrakennuksen käsitettä Karen Schrierin, Evan Tornerin ja Jessica Hammerin artikkelin ”Worldbuilding in Role-Playing Games” (2018) avulla.

Mendlesohn (2008, xiv) jakaa fantasian neljään eri tyyppiin, joista *Morrowindin* analyysissa keskeisessä asemassa ovat etenkin portaali-tehtäväfantasia (*the portal-quest fantasy*) ja immersiivinen fantasia (*immersive fantasy*). *Morrowind* asettuu pääosin portaali-tehtäväfantasian kategoriaan, mutta siinä on muutamia immersiivisen fantasian piirteitä. Eksakti kategoria riippuu lopulta tavasta, jolla pelaajahahmon olemassaolo sekä hänen toimintansa *Morrowindin* pelimaailmassa käsitetään.¹²

Portaali-tehtäväfantasian käsite koostuu nimensä mukaisesti portaali- ja tehtäväfantasioista. Tehtäväfantasiat ovat portaalifantasian alalaji, ja enemmistö portaalifantasioista onkin tehtäväfantasioita. Molemmissa tyypeissä olennaisena osana on hahmo, joka jättää tutun ympäristönsä ja siirtyy portaalin kautta tuntemattomaan paikkaan. Tehtäväfantasioissa puolestaan korostuu tehtävä, joka hahmon tulee suorittaa. Esimerkkeinä portaali-tehtäväfantasioista Mendlesohn mainitsee J. R. R. Tolkienin *The Lord of the Rings* -teoksen,

¹² Kappaleen suomennokset omia.

C. S. Lewisin *The Lion, the Witch and the Wardrobe* (1950) sekä L. Frank Baum'n *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) sekä muut Oz-kirjat. (Mendlesohn 2008, 2–3.) Joskus portaalina toimii pelkästään siirtyminen tutusta kylästä tuntemattomaan ympäröivään maailmaan (Mendlesohn 2008, 13). *Morrowindin* voi nähdä portaalitehtäväfantasiana näiden piirteiden valossa, jos pelaajahahmon saapumista muualta Vvardenfellin saarelle voi pitää siirtymisenä tutusta tuntemattomaan. *Elder Scrolls* -sarjan laajemmassa maailmassa *Morrowindin* provinssi on myös vieraampi kuin muut, perinteisimmiltä fantasioilta vaikutteensa saaneet alueet. Myös pelaajan siirtymistä pelimaailmaan hahmonsa kautta voi pitää myös eräänlaisena portaalina. Tehtäväfantasian piirteenä *Morrowindissa* keskeisenä on pelaajahahmon tehtävä, jonka hän suorittaa pelin päätehtävälínjan aikana.

Tyypillisesti tehtävä- tai portaalifantasiat alkavat vakauden tunteesta, joka paljastuu jo aikaisemman kukoistuksensa ohittaneen maan vakaudeksi, ja päättyvät maailman palauttamiseen tai korjaamiseen, eikä niinkään sen uudelleenrakentamiseen. Monet portaalitehtäväfantasiat myös yhdistävät kuninkaan maan hyvinvointiin. (Mendlesohn 2008, 3.) Nämä piirteet ovat havaittavissa *Morrowindissa*. Lorkhanin sydämen voimien varastaminen on tapahtunut kauan ennen pelin tapahtumia, ja maailma on ohittanut tästä syystä jo kulta-aikansa. *Morrowindin* jumalten, kuten Vivecin, jotka ovat saaneet voimansa Lorkhanin sydäimestä, valta ja voima ovat hiipuneet siinä määrin, etteivät he pysty enää vastustamaan Dagoth Uria, vaan pelaajan on kohdattava hänet ja pelastettava *Morrowind*. Vivecissä itsessään on havaittavissa kaikua ajatuksesta maan liittymisestä kuninkaan tai hallitsijan tilaan, sillä Vivecin jumalallisten voimien hiipuesssa myös hänen hallitsemansa provinssi heikkenee. Tämä heikkeneminen ilmenee *Morrowindissa* useilla eri tavoilla. Dagoth Urin johtama Sixth House -kultin voima kasvaa ja uhkaa Vvardenfellia ja *Morrowindia*, Septim-Imperiumi kolonisoi *Morrowindin* aluetta ja suuret osat Vvardenfellista ovat lainsuojattomien hallussa ja rikollinen toiminta on nousussa.

Tehtävä- ja portaalifantasioille tyypillinen maailman korjaamisen idea esiintyy myös *Morrowindissa*. Päätehtävälínjan aikana pelaaja tuhoaa Lorkhanin sydämen, joka on sekä Dagoth Urin että *Morrowindin* jumalhallitsijoiden voimien lähde, ja täten riistää heidän jumalalliset voimansa lopullisesti. Tämän seurauksena *Morrowindiin* palautetaan myöhemmin alueen alkuperäinen uskonto. Vivec viittaa tähän tekoon pelin päätehtävälínjan lopussa ja kertoo pelaajalle järjestävänsä Tempelin uudelleen niin, että he palaavat esi-isiensä

perinteisiin, jossa jumalhallitsijoita Viveciä, Sotha Siliä ja Almalexiaa kunnioitettaisiin vain pyhimyksinä, eikä jumalina.¹³

Tehtäväfantasian inspiraation lähteinä pidetään Raamatun ja kuningas Arthuriin liittyvien myyttien ohella eepoksia. Eeposten anti näkyy tehtäväfantasioiden juonellisessa jäsentymisessä. Tehtäväfantasioissa, kuten eepoksissa, on alku, keskikohta ja loppu, ja seuraamme hahmojen toimintaa näissä vaiheissa. (Mendlesohn 2008, 4.) *Morrowindissa* päätehtävälínjan jäsentymisen voi hahmottaa näin, mutta tiukkarajainen jäsentyminen on ongelmallinen interaktiivisuuden näkökulmasta (ks. luku 2.2). *Morrowind* itsessään on myös mahdollista nähdä eräänlaisena eepoksena.¹⁴

Morrowindissa on havaittavissa myös immersiiivisen fantasian piirteitä. Immersiivisen fantasian kategoriassa oleellista on fantasian sijoittuminen maailmaan, joka toimii kaikilla tasoilla kokonaisena maailmana, ja lukija on osa tätä maailmaa. (Mendlesohn 2008, 59.) Toisin kuin portaali-tehtäväfantasiassa, immersiiivisessä fantasiassa on olemassa vain yksi maailma, eikä siinä tapahdu siirtymistä maailmasta toiseen. *Morrowind* on kenties helpompi nähdä tässä valossa, sillä pelaajan suhde pelimaailmaan pelaajahahmon kautta saa aikaan tilanteen, jossa pelaaja todella on osa pelimaailmaa. Väitän *Morrowindin* pelimaailman myös pyrkivän immersion kokemukseen, jolloin on olennaista, että kuvattu maailma tuntuu kokonaiselta maailmalta, jossa pelaaja pystyy pelaajahahmonsa kautta elämään.

Maailmanrakennuksella (*worldbuilding*) tarkoitetaan fiktiivisen maailman luomista. Tarkemmin määriteltynä maailmanrakennuksessa on kyse uskottavien fiktiivisten maailmojen luomisesta ja suunnittelusta. (Schrier, Torner & Hammer 2018, 349.) Erityisesti immersiiivisissä fantasioissa maailmanrakennuksen tavoitteena on luoda maailma, jossa on mahdollista olla olemassa (Mendlesohn 2008, 71). Onnistunut maailmanrakennus linkittyy näin olennaisesti immersion silloin, kun immersiiolla tarkoitetaan johonkin maailmaan uppoutumista. Maailmanrakennus on olennainen osa erityisesti roolipelejä, joissa pelaajien motivaattorina on halu uppoutua uuteen maailmaan (Schrier, Torner & Hammer 2018, 349). Mielenkiintoisesti Schrier, Torner ja Hammer (2018, 349–350) viittaavat artikkelissaan Michael Salerin ajatuksiin, joissa maailmanrakennuksen kannalta Coleridgen ajatus lukijan vapaaehtoisesta epäuskosta luopumisesta (*willing suspension of disbelief*) muuttuu

¹³ Tähän muutokseen viitataan pelisarjan myöhemmässä osassa, *Elder Scrolls V: Skyrim* -pelissä ja tämän lisäosassa *The Elder Scrolls V: Dragonborn*, joissa *Morrowindin* tapahtumista on kulunut yli 200 vuotta.

¹⁴ Vlad Melnic (2018) on tutkinut *Elder Scrolls V: Skyrim* -peliä nykyaikaisena eepoksena.

aktiivisempaan muotoon, jota Saler nimittää vapaaehtoiseksi teeskentelyn aktivoinniksi (*willing activation of pretense*) (vrt. Murray 1998, 110; Ryan 2015, 75–78; Wolf 2012, 24). Maailmanrakennus näyttäytyy näin prosessina, jossa teoksen tekijä tai pelin suunnittelija varustaa teoksensa tai pelinsä materiaalilla, jotka kohdatessaan lukija tai pelaaja pystyy rakentamaan ymmärrystään kyseisestä fiktiivisestä maailmasta.

Yksi keskeisimmistä maailmanrakennuksen keinoista on esimerkiksi immersiiivisessä fantasiassa käytetty niin sanottu infodumppaus (*infodump*).¹⁵ Tavallisesti immersiiivisissä fantasioissa infodumppausta suoritetaan siten, että joku hyvin älykäs hahmo selittää vähemmän älykkäälle hahmolle asioita. (Mendlesohn 2008, 70.) Prototyypinä esimerkkinä tällaisesta infodumppauksesta edustaa Tolkienin Gandalf-velho, joka oppineena tietää maailman historiasta paljon, ja jakaa tätä tietoa hobiteille, jotka puolestaan eivät ole yhtä oppineita. Mark J. P. Wolf (2012, 29) ei käytä infodumppauksen käsitettä maailmanrakennusta käsitellessään, mutta infodumppauksen idea esiintyy silti hänen ajattelussaan. Wolfin mukaan maailmanrakennus ja juonen eteneminen ovat usein ristiriidassa, sillä laajojen kuvailujaksojen aikana ei välttämättä tapahdu mitään juonellisesti merkittävää. Wolfin ajatus tällaisista jaksoista, joissa kerronta hidastuu tai pysähtyy kokonaan antaakseen tilaa maailman kuvailulle, on hyvin lähellä infodumppauksen käsitettä. Olennaista näissä jaksoissa on kuitenkin se, että vaikka ne eivät kuljetakaan juonta eteenpäin, ne ovat tärkeitä hetkiä, joissa saadaan aikaan tietty tunnelma tai syvennetään lukijan tietoa hahmoista, paikoista tai tapahtumista. (Wolf 2012, 29–30.) *Morrowindissa* infodumppaus ilmenee siten, että pelaajahahmon on mahdollista saada tietoa erinäisistä aiheista eri hahmoilta, mutta saman lopputuloksen saavat aikaan myös pelinsisäiset kirjat ja tekstit, jotka esimerkiksi kertovat Vvardenfellin historiasta ja kulttuurista tai selostavat eri kerättävien kasvien alkemiallisia ominaisuuksia, joita pelaajan on mahdollista hyödyntää. Videopelin interaktiivisuuden takia infodumppaus on kuitenkin erilaista verrattuna romaaneihin ja muihin kirjoitettuihin medioihin. Suuren osan infodumppauksesta tapahtuessa pelinsisäisten kirjojen ja tekstien välityksellä pelin juonen etenemisen ei tarvitse pysähtyä kuin vain välttämättömissä kohdissa. Näin pelaaja on vapaa vastaanottamaan epäolennaisempaa infodumppausta vain halutessaan.

Maailmanrakennuksessa itse maailman luomisen lisäksi on olennaista luoda maailman täyttävää materiaalia. Tyypillisiä esimerkkejä erilaisesta maailmaa täyttävästä materiaalista

¹⁵ ”Infodumppaus” on suomenkielisessä fantasiakeskustelussa esiintyvä suomennusehdotus *infodump*-termille.

ovat aikajanat, kartat, sanakirjat ja uudet kielet, fiktiiviset uskonnot ja yksityiskohtaiset mytologiat, uusien rotujen ja etnisyyksien sekä kulttuurien luominen. Esimerkkinä yksityiskohtaisesta maailmanrakennuksesta, jossa edellä mainitut materiaalit ovat läsnä, voi pitää Tolkienin *The Lord of the Rings* -teosta. Videopeleissä, kuten *Mass Effect* -pelissä (2007), näihin materiaaleihin on mahdollista päästä käsiksi pelinsisäisen ensyklopedian kautta. *Mass Effect* -pelissä pelaajan on mahdollista päästä käsiksi metatason tietoon pelistä myös erilaisten koodeksien (*codex*) avulla. Suuri osa maailmanrakennuksen materiaaleista paljastuu pelaajalle maailmassa seikkailun ja sen tutkimisen kautta. (Schrier, Torner & Hammer 2018, 350, 356, 359.) *Morrowind* hyödyntää pitkälti kaikkia edellä mainittuja maailmanrakennuksen materiaaleja, ja erityisesti kulttuurien, maailman uskontojen sekä mytologian suhteen se muistuttaa Tolkienilaista maailmanrakennusta. *Morrowindissa* pelaaja kohtaa maailmanrakennuksen eri materiaalit seikkailemalla, ei-pelattavilta hahmoilta ja pelinsisäisistä kirjoista. Erityisesti tietoa maailman historiasta ja sen myyttisestä synnystä tarjotaan pelaajalle nimenomaan pelinsisäisten kirjojen kautta.

2.4 Immersion käsite

Immersion käsite on peräisin latinan kielen sanasta *immersio*, mikä tarkoittaa kappaleen upottamista veteen. Immersion käsitettä on käytetty myös metaforisesti erityisesti kulttuurien ja kielten kontekstissa kuvaamaan näiden ympäröimänä olemista. (Therrien 2014, 451.) Ajatus immersioista veteen sukeltamisena esiintyy myös Janet Murrayn teoksessa *Hamlet on the Holodeck* (1998), jossa Murray kuvailee immersion kokemusta mereen tai uima-altaaseen sukeltamisena. Immersio on kokemus täysin toisenlaisen todellisuuden ympäröimänä olemisesta ja tämä kokemus vie kaiken huomion, ja tässä toisenlaisessa todellisuudessa olemaan oppiminen on nautinnollista. (Murray 1998, 98–99.)

Immersion käsitteenä kuitenkin ongelmallinen, sillä sen käyttöala on hyvin laaja ja sille annetut merkitykset ja määritelmät vaihtelevat niin akateemikkojen parissa kuin roolipeliharrastajienkin keskuudessa. Käsitettä on pidetty kaikenkattavana ja epämääräisenä (McMahan 2003, 67) ja käsite on aiheuttanut hämmennystä sen ollessa käytössä pelitutkimuksen lisäksi sekä kirjallisuustieteessä että elokuvatutkimuksessa (Calleja 2011, 18). Immersion käsite saa useita merkityksiä myös akateemisen diskurssin ulkopuolella roolipeliharrastajien keskusteluissa, joissa samalla käsitteellä kuvataan hyvin erilaisia kokemuksia. Käsitteeseen liittyvien ongelmien takia teoreetikot ovat esittäneet käsitteestä luopumista. (Bowman 2014, 379.) Immersion käsite on kuitenkin säilynyt käytössä, ja syynä

voi pitää yleistä konsensusta immersion kokemuksen tärkeydestä pelikokemuksessa (Calleja, 2011, 18). Käsitettä on pyritty jakamaan pienempiin osiin tarkemman analyysin mahdollistamiseksi muun muassa McMahanin (2003), Gordon Callejan (2011) ja Ryanin (2015) toimesta. Esittelen seuraavaksi edellä mainittujen tutkijoiden immersion määritelmiä, jotka ovat osittain päällekkäisiä eriävistä nimityksistä huolimatta.

Pelitutkimuksessa immersion määritelmä johonkin uppoutumisena jaetaan tarkemmin itse pelin pelaamiseen uppoutumiseen, eli pelaajan keskittyminen pelin mekaaniseen suorittamiseen, sekä pelin tarinaan ja tarinamaailmaan uppoutumiseen, mikä on verrattavissa esimerkiksi romaaniin uppoutumiseen. Näillä kahdella immersion muodolla on useita nimityksiä. McMahan nimittää pelin pelaamiseen keskittyvää ja pelistrategiaa pohtivaa immersiota immersion ei-diegeettiseksi tasoksi (*the non-diegetic level*) (McMahan 2003, 68), kun taas Ryanilla tätä vastaava käsite on ludinen immersio (*ludic immersion*), jolla Ryan viittaa pelaajan syvään uppoutumiseen jonkin tehtävän suorittamiseksi, esimerkiksi pelatessa shakkia tai Tetristä (Ryan 2015, 246).¹⁶ Callejan nimitys tälle immersion muodolle on immersio uppoutumisena (*immersion as absorption*) ja Ryanin tavoin käyttää esimerkkinä Tetrikseen uppoutumista (Calleja 2011, 26). Tässä tutkielmassa viitataan tällaiseen immersion Ryanin käsitteellä ludinen immersio. McMahanin ja Callejan käsitykset tämäntyyppisestä immersiota eivät eroa Ryanin määritelmästä merkittävästi, jolloin koen tällaisen immersion tiivistämisen yhden käsitteen alle perusteltuna. Ludinen immersio ei ole tutkielmani kannalta tärkein immersion muoto, mutta videopeliä analysoidessa pelin ludista puolta ei voi jättää kokonaan huomiotta.¹⁷

Immersion ludisen puolen vastaparina pelitutkimuksessa esiintyy ajatus immersiota uppoutumisena pelin kuvaamaan maailmaan. Nimitys immersiota pelin tarinamaailmaan uppoutumisena on McMahanilla immersion diegeettinen taso (*the diegetic level*), jossa pelaaja tempautuu mukaan pelin tarinamaailmaan (McMahan 2003, 68). Ryanilla vastaava käsite on narratiivinen immersio (*narrative immersion*), joka Ryanin mukaan ludista immersiota vastoin ei liity fyysiseen toimintaan, vaan pelaajan mielikuvituksen käyttämiseen tarinamaailman luomisessa ja mietiskelyssä (Ryan 2015, 246). *Morrowindissa* pelin

¹⁶ Tetrikseen uppoutuminen näyttäytyy oivallisena esimerkkinä juuri siltä kannalta, että Tetris on graafisesti hyvin pelkistetty, jolloin immersio voi tapahtua oikeastaan vain toiminnan ja pelaamisen kannalta. Samalla Tetris näyttäytyy esimerkkinä pelistä, jossa tarinaan ja maailmaan uppoutuminen on epätodennäköistä. McMahan (2003, 67) tuokin esille vallalla olevan ajatuksen siitä, että pelin graafisen puolen kehittyessä myös pelin immersivisyys kehittyy.

¹⁷ Kappaleen suomennokset omia.

tarinamaailmaan uppoutuminen on juuri pelaajan kokemusta siitä, että hän on osa pelin tarinamaailmaa ja kokee tämän todenkaltaiseksi. McMahanin ja Ryanin käsitykset immersion tästä puolesta ovat keskenään hyvin samankaltaiset. McMahanin ja Ryanin käsiteparit rakentuvat jollain tasolla kerronnallisuudelle, kun taas Calleja erottaa toisistaan pelien ludiseen puoleen uppoutumisen ja pelin maailmassa läsnä olemisen tunteen, jolle hän antaa nimityksen immersio siirtymisenä (*immersion as transport*). Ajatus immersioista siirtymisenä toiseen maailmaan on esillä myös Murraylla (1998, 98) ja Ryanilla (2015, 62–69). Callejan mukaan pelaaja siirtyy pelin kuvaamaan tilaan tai maailmaan pelihahmon eli avatarin kautta, jolloin pelimaailma ja sen asuttamat hahmot sekä toiset pelaajat voivat reagoida pelaajaan. (Calleja 2011, 27–28.) Osallistuminen fiktiiviseen maailmaan on keskeistä myös Murrayn ajattelussa. Pelimaailman kokeminen avatarin kautta on verrattavissa naamiaisasuun, jonka avulla osallistuminen toiseen todellisuuteen on mahdollista. Asun käyttäminen viestittää siitä, että esitämme jotain muuta roolia kuin itseämme. (Murray 1998, 112–113.) *Morrowindissa* ajatus pelaajan avatarista naamiaisasuna tai rooliasuna voi olla hedelmällinen. Pelaaja ei koe pelin maailmaa omana itsenään, vaan käyttäen avatariaan, jolla on erilainen suhde pelin maailmaan kuin pelaajalla itsellään.¹⁸

Vaikka Callejan käsite immersioista siirtymisenä eroaakin McMahanin immersion diegeettisestä tasosta ja Ryanin narratiivisesta immersioista, on kyseessä kuitenkin pohjimmiltaan kokemus toisessa maailmassa olemisesta, mikä eroaa itse pelin pelaamisesta aiheutuvasta peliin uppoutumisesta. Ryanin ja McMahanin immersio liittyy kuitenkin enemmän diegeettiseen puoleen, kun taas Callejan käsitteessä on havaittavissa keskittyminen mimeettiseen puoleen. Callejan käsite korostaa myös fiktiivisessä maailmassa olemista, minkä takia koen sekä Ryanin että Callejan käsitteiden käytön perustelluksi. Ryanin narratiivisella immersioilla viitataan pelaajan uppoutumiseen pelin tarinaan, kun taas Callejan käsitteellä immersio siirtymisenä viitataan pelaajan uppoutumiseen pelin maailmaan.

Murraylla ja Ryanilla immersion kokemuksen synnyssä on keskeistä jo aikaisemmin maailmanrakennukseen liittyvässä alaluvussa 2.3 mainitsemani Coleridgen käsite vapaaehtoisesta epäuskosta luopumisesta, joka Murraylla muuntautuu pikemminkin aktiiviseksi uskomuksen luomiseksi (Murray 1998, 110; Ryan 2015, 75–78). Murrayn mukaan astuessamme sisään fiktiiviseen maailmaan käytämme luovuuttamme luodaksemme uskoa tähän maailmaan. Uskomusten luomisen pohjalla on halu kokea immersiota, johon

¹⁸ Kappaleen suomennokset omia.

pyrimme vahvistamalla fiktiivisen maailman todellisuutta, jolloin pyrimme välttämään sen kyseenalaistamista. (Murray 1998, 110–111.) Ryan jatkaa ajatusta tätä ajatusta yhdistämällä immersion syntyyn Kendall Waltonin idean lasten *make-believe*-mielikuvitusleikeistä. *Make-believe*-leikeissä keskeistä on eri objektien kohtelemisen leikin maailman sisäisinä asioina ja olentoina. Esimerkiksi leikissä puunkannot voivat olla vaikkapa karhuja. Puunkannot eivät ainoastaan merkitse poissaolevia karhuja, vaan leikissä ne nähdään läsnä olevina karhuina, joiden suhteen on toimittava siten, miten todellisen karhun kohdatessaan toimisi. (Ryan 2015, 75–78.) Immersion kokemus fiktiivisessä maailmassa saisi näin syntyä samankaltaisesta toiminnasta, jossa fiktiivisiä asioita kohdellaan ikään kuin aitoja, reaali maailman asioita. Ajatus on verrattavissa Matthew Lombardin ja Theresa Dittinin ajatukseen läsnäolosta (*presence*), jota he nimittävät illuusioksi siitä, että välillinen kokemus mielletään ei-välitteiseksi: ”the illusion that a mediated experience is nonmediated” (Lombard & Ditton 1997).

Morrowindin pelinsisäisten kirjojen kohdalla kyse ei kuitenkaan ole puunkannoista tai karhuista, vaan fiktiivisten kirjojen kohtelemisesta todellisten kirjojen tavoin. Pelaaja osallistuu omanlaiseen *make-believe*-leikkiin ja hyväksyy kirjat osaksi *Morrowindin* maailmaa. Vaikka pelaaja tietäisikin kirjojen olevan pelintekijöiden tuottamia, niin *make-believe*-leikki ja pyrkimys luoda uskoa fiktiiviseen maailmaan saa aikaan sen, että pelinsisäiset kirjat mahdollistavat immersion kokemuksen.

Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien luoma immersio liittyy myös McMahanin (2003, 75) käyttämään sosiaalisen realismin käsitteeseen. Käsitteellä viitataan siihen, miten virtuaalinen ympäristö kuvaa esineitä, tapahtumia ja ihmisiä, ja kuinka tarkkaa tämä kuvaus on. Tarkkuudessa ei tässä kuitenkaan ole kyse niinkään visuaalisen ulkoasun realismista, vaan siitä, miten näiden objektien kanssa toimitaan virtuaalisessa maailmassa, eli kohdellaanko näitä asioita, kuten reaali maailman objekteja. *Morrowindin* pelinsisäiset kirjat ja tekstit edustavat korkeaa sosiaalisen realismin tasoa niiden kanssa toimimisen vastatessa reaali maailman kirjojen kanssa toimimista monella tasolla. Kirjoja ja tekstejä esiintyy paikoissa, joissa niitä olettaa olevan, kuten kirjastoissa ja kirjakaupoissa, ja kirjat sisältävät erilaisia genrejä ja aihealueita reaali maailman kirjojen tapaan.

3 Maailmaa rakentavat tekstit

3.1 Infodumppaus *Morrowindissa*

Infodumppaus on *Morrowindin* pelinsisäisten kirjojen ja tekstien yksi keskeisimmistä maailmanrakennuksen funktioista. Kirjat ja tekstit mahdollistavat pelin päätehtävälinjan kannalta vähemmän olennaisten asioiden, kuten Tamrielin yleisen historian, kertomisen pelaajalle ilman päätehtävälinjan juonen etenemisen pakollista pysähtymistä. Tekstien lisäksi eri hahmot toimivat myös infodumppaajina pelaajalle, mutta näiden tarjoama infodumppaus on usein tiiviimpää ja usein oleellisempaa, sillä tietyille hahmoille puhumista pelaaja ei voi pelin pelaamisen aikana välttää pelissä edetäkseen. Kirjojen ja tekstien kohdalla pelaaja on kuitenkin vapaa valitsemaan, lukeeko hän kaikki hänelle tarjotut kirjat ja tekstit. Kirjoitetuissa fantasiateoksissa, kuten romaaneissa, infodumppausta ei tietyllä tavalla ole mahdollista välttää, ellei lukija päätä hypätä infodumppausosion yli, mutta tällöin lukija ei välttämättä saa kaikkea oleellista informaatiota teoksen maailmasta. Pelien interaktiivisuus antaa *Morrowindissa* pelaajalle näin mahdollisuuden valita, kuinka paljon infodumppausta hän ottaa vastaan. Valinnan mahdollisuus korostaa interaktiivisuuteen kuuluvaa toimijuuden käsitettä, joka Janet Murrayn (1997, 126–129) mukaan on yksi interaktiivisten medioiden keskeisistä eroista verrattuna perinteisempiin kirjoitettuihin medioihin. Valintojen mahdollisuus liittyy myös Marie-Laure Ryanin (2006, 99–100) ajatukseen siitä, miten interaktiivisen kertomuksen tulisi antaa käyttäjälleen tarpeeksi valintoja, jotta käyttäjä tuntee itsensä vapaaksi.

Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kohdalla pelaajan toimijuus on kuitenkin siinä mielessä rajattua, että pelaajalla ei ole montaa vaihtoehtoa kirjojen ja tekstien kanssa toimimiseen, kun taas Murrayn ajattelussa toimijuuden käsite kattaa myös merkityksellisempien valintojen mahdollisuutta (Murray 1997, 126). *Morrowindissa* pelaaja voi lukea kirjan tai tekstin heti sen löydettyään, ottaa sen mukaansa myöhempää lukemista varten olettaen, että pelaajan rajallisessa tavaraluettelossa on sille tilaa, tai sitten jättää sen huomiotta.¹⁹ Verrattuna perinteisempään kirjoitetun median lukijaan pelaajalla on silti enemmän päätäntävaltaa. Esimerkki romaanimuotoisen fantasian infodumppauksesta, jonka ylihyppäämisestä käydään

¹⁹ Huomionarvoista tässä on toki se, miten tällaiset toimintavaihtoehdot eivät juurikaan eroa todellisten kirjojen kanssa toimimisesta, mikä korostaa sitä, kuinka paljon *Morrowindin* kirjat jäljittelevät reaali maailmaa ja reaali maailman kirjoja. Todellisen kirjan jäljittelyä esineenä korostaa sekä kirjojen käyttöliittymä, joka näyttää pelaajalle kirjan aukeamalta, että sivujen kääntämisestä lähtevä ääni.

keskustelua, on Tolkienin *The Lord of the Rings* -teoksen prologi, jossa kerrotaan hobittien elämästä ja historiasta ekstensiivisesti.²⁰ Prologin lisäksi perinpohjaisena infodumppauksena voi pitää myös sitä, kun Gandalf kertoo Frodolle Valtasormuksen historiasta. Tärkeimpänä erona näyttäytyy juuri infodumppauksen ajoittuminen, sillä pelaaja pystyy keräilemään kirjoja ja palaamaan niihin myöhemmin halutessaan, vaikkakin pelimekaniikat, kuten edellä mainittu tavaraluettelon rajallinen tila, rajoittavat kannettavien kirjojen ja tekstien määrää. Pelaaja voi kuitenkin asettaa kerättyjä kirjoja ja tekstejä pelimaailmaan tallessapitoa varten, jolloin teoriassa on mahdollista kerätä kaikki pelinsisäiset kirjat ja tekstit yhteen paikkaan myöhempää tarkastelua varten. Pelissä on jopa mahdollisuus hankkia pelaajahahmolle oma asunto tai talo, jonne sisältyy usein kirjahyllyjä, jotka pelaaja voi löytämillään kirjoilla täyttää. *Morrowindin* pelaaja voi itse siis valita, milloin hän ottaa infodumppausta vastaan. *Morrowind* eroaa tässä suhteessa monista uudemmissa peleistä, kuten *Dragon Age: Inquisition* (2014) ja *Genshin Impact* (2020) -peleistä, joissa pelaajan saama informaatio tallennetaan erilliseen valikkoon, johon pelaaja voi palata milloin ja missä tahansa. Mainitut pelit hyödyntävät pelinsisäisiä kirjoja ja tekstejä maailmanrakennukseen ja infodumppaukseen monilta osin samalla tavalla kuin *Morrowind*, mutta niissä kirjat ja tekstit eivät ole pelimaailmassa fyysisiä kappaleita, jotka pelaaja voisi ottaa mukaansa ja järjestää myöhemmin toiseen paikkaan. Esimerkiksi pelissä *Genshin Impact* pelinsisäiset kirjat ovat fyysisinä kappaleina pelin maailmassa, kunnes pelaaja löytää ne, minkä jälkeen ne ovat saatavilla vain pelin valikon kautta erityisessä kirjoille tarkoitettussa arkistossa. *Morrowindissa* kirjojen kanssa toimimisen ollessa reaali maailman kaltaista pelinsisäiset kirjat näyttävät jo tällä tasolla edesauttavan kokemusta immersioista siirtymisenä. Kirjojen kanssa toimiminen edustaa näin myös niiden korkeaa sosiaalisen realismin tasoa.

Kirjoihin ja teksteihin palaaminen missä vaiheessa tahansa tuo mukanaan sen, että pelaajan kokemus pelistä voi olla rakenteellisesti hyvin erilainen pelikerrasta toiseen (ks. alaluku 2.2 ja kuva 3). Pelaaja ei välttämättä lue kaikkia kohtaamiaan kirjoja ja tekstejä aina samassa kohdassa, mikä vaikuttaa luonnollisesti siihen järjestykseen, missä pelaaja vastaanottaa tekstien sisältämää informaatiota. Tällöin pelaaja voi omalla toiminnallaan vaikuttaa siihen, miten hän ymmärtää sekä eri tekstien että pelin tapahtumien merkityksen. Kirjat ja tekstit esiintyvät *Morrowindissa* tietyissä paikoissa, ja nämä paikat usein toimivat kontekstina näille

²⁰ Aiheesta on keskusteltu Goodreads-sivustolla ja aiheesta on kirjoitettu Medium-sivustolla (Zama 2021).

teksteille. Tarkastellessa tekstejä irrotettuna niiden kontekstista jäävät niistä tehdyt tulkinnat vaillinaisiksi.

Toisaalta infodumppaukseen palaamisen mahdollisuus tekee mahdolliseksi sen, että pelaajalle annetun tiedon määrä voi olla suuri. Pelaajan ei ole pakko muistaa kaikkea, mitä hänelle paljastetaan, vaan hän voi palata näihin asioihin myöhemmin kirjojen ja tekstien kautta. Informaation määrä *Morrowindissa* yhdistyy näin Umberto Econ ajatuksiin teosten avoimuudesta hänen pohjatessaan teoriaansa informaatioteorian käsitteisiin. Suuri määrä informaatiota tekee mahdolliseksi teoksen useat tulkinnat, ja informaation määrä näin vaikuttaa olennaisesti teoksen avoimuuteen. (Eco 1989, 44–83.) On kuitenkin pidettävä mielessä, että pelaajan tekemät tulkinnat vaihtelevat sen mukaan, kuinka paljon hänellä on informaatiota eri tapahtumista. Tällöin pätevimmän tulkinnan voidaan olettaa syntyvän silloin, kun pelaajalla on kaikki tarvittava informaatio. Näin *Morrowindin* monitulkintaisuus erityisesti päätehtävälínjan ja siihen liittyvien mysteerien tapauksessa näyttäytyy pikemminkin muuttuvina tulkintoina pelaamisen aikana, kun pelaaja saa käsiinsä uutta tietoa.

Pelin päätehtävälínjan aikana pelaaja kohtaa useita hahmoja, jotka toimivat myös infodumppauksena päätehtävälínjan juonen kannalta olennaisista asioista. Hahmot usein antavat pelaajalle infodumppauksen aikana jonkinlaisen tekstin, jossa heidän kertomansa asiat on esitetty tiivistetysti. Joissain tapauksissa teksti vastaa lähes täsmälleen sitä, mitä he ovat puhuessaan kertoneet. Esimerkkinä tästä on Ashlander-heimoon kuulunut Hassour Zainsubani, joka toimii pelin päätehtävälínjan juonen aikana infodumppauksena Ashlander-heimoista ja heimojen kulttuurista. Tällainen infodumppaus samasta asiasta kahdella eri tavalla näyttäytyy keinona korostaa tiettyä informaatiota ja sen tärkeyttä. Koska Hassourilta saatu tieto on olennaista pelin päätehtävälínjalle, on tietyllä tapaa odotuksenmukaista, että peli ikään kuin varmistaa pelaajan saavan tämän tiedon jotakin kautta. Ei-pelattavan hahmon dialogi on usein vaikeampi ohittaa, kuin pelinsisäiset kirjat ja tekstit, joiden kanssa toimimiseen vaaditaan pelaajalta aktiivisempaa roolia.

3.2 Kirjojen ja tekstien sijainnin merkitys

3.2.1 Ympäristön käyttö kerronnassa

Infodumppausta sisältävien tekstien merkittävimpiä ominaisuuksia on niiden sijainti pelin maailmassa. Vaikka *Morrowind* on avoimen maailman peli, jossa pelaaja ei ole sidottu lineaariseen polkuun alusta loppuun, on peliin silti mahdollista olettaa pelintekijöiden

pelaajalle tarkoittama reitti. *Morrowindissa* pelaajan oletettuna reittinä pidän pelin päätehtävälinjaa ja niitä pelin paikkoja, joissa pelaaja joutuu vierailemaan tehtävälinjassa edetessään. Näissä paikoissa esiintyy aika ajoin erilaisia tekstejä, jotka enemmän tai vähemmän liittyvät pelin päätehtävälinjan juoneen sekä Tamrielin laajempaan maailmaan. Koska tekstit sijaitsevat paikoissa, joissa pelaaja oletetusti tulee liikkumaan, on perusteltua olettaa, että nämä tekstit jollain tavalla sisältävät pelin päätehtävälinjan juonen kannalta oleellista tietoa. Henry Jenkinsin (2004, 126) näkemys tukee tätä ajatusta. Jenkinsille tarina on ajallisen rakenteen sijasta pikemminkin informaation kokonaisuus, jossa tekijällä on paljon valtaa sen suhteen, milloin lukija saa tiettyjä informaation palasia. Peleissä pelisuunnittelijat voivat Jenkinsin mukaan ohjata kertomisen prosessia jakamalla informaatiota pelin tilaan, jolloin tarinan kannalta oleellista informaatiota täytyy esittää erilaisissa tiloissa ja artefakteissa. *Morrowindissa* tällaisina artefakteina näyttäytyvät tietyissä paikoissa esiintyvät kirjat.

Pelinsisäisten tekstien sijainnin merkitystä voi pitää osana käsitettä ympäristöllinen tarinankerronta²¹ (*environmental storytelling*), johon sekä Jenkins (2004, 122) että Wolf (2012, 29) viittaavat teoksissaan. Käsite on peräisin Don Carsonilta (2000), joka käyttää käsitettä kuvatessaan huvipuistolaitteita, joissa tarinalliset elementit on yhdistetty laitteen fyysiseen tilaan.²² Huvipuistolaitteiden fyysisen tilan tavoin videopelien virtuaaliset tilat itsessään voivat välittää pelin tarinaa pelaajalle. Pelinsisäisten tekstien asettelu maailmaan näyttäytyy tässä valossa keinona saada pelimaailman virtuaaliset tilat osallistumaan tarinankerrontaan. Kirjojen ja tekstien kohdalla on kuitenkin huomioitava se, että ne sisältävät enemmän tietoa verrattuna muihin pelimaailman objekteihin. Tällöin itse kirjojen ja tekstien sisältö suhteessa siihen, missä ne sijaitsevat pelimaailmassa, saa aikaan sen, että pelin tilat ja ympäristö osallistuvat tarinankerrontaan. Simon Rosenberg (2022, 699) on tehnyt samankaltaisia havaintoja kirjoista ja ympäristön suhteesta *The Last of Us Part II* -videopeliä analysoidessaan, vaikkakin kyseisessä videopelissä suuri osa kirjoista on todellisia kirjoja, kuten Melvillen *Moby Dick* tai Wilden *The Picture of Dorian Gray*, kun taas *Morrowindissa* on kyse pelin maailman sisällä olemassa olevista teksteistä.²³

²¹ Oma suomennos.

²² Käsite on sittemmin tullut osaksi pelitutkimusta ja pelisuunnittelua, ks. esim. Elizabeth Goins (2018), Maurice Suckling & Marek Walton (2012).

²³ Eroa selittää mm. *The Last of Us Part II* -pelin sijoittuminen maailmaan, joka on lähempänä todellista maailmaamme kuin *Morrowindin* fantasiamaailma.

Esimerkkinä tällaisesta kerronnasta *Morrowindissa* on Balmoran kaupungissa sijaitseva aseseppä Meldor ja tämän asumus. Muuten tavallisen asunnon makuuhuoneesta sängyn päältä löytyy ”The Affairs of Wizards” -kirja, joka kertoo Great House Telvanniin liittymisestä. Kirjan löytymisen Meldorin makuuhuoneesta merkitykselliseksi tekee se, että Balmoran kaupunki on Great House Hlaalun hallitsemaa aluetta, ja että *Morrowindissa* eri Great House -klaanit kilpailevat keskenään. Kirjan olemassaolo Meldorin asunnossa herättää kysymyksiä ja spekulatioita. Onko kirja viittausta siihen, että Meldor ei olisi lojaali Hlaalu-klaanille ja että hän aikoo loikata Telvannien puolelle? Vai onko kyseessä vain Meldorin uteliaisuus Telvanni-klaania kohtaan? Tällainen tapa hyödyntää pelinsisäisiä kirjoja mahdollistaa muuten hyvin pienessä roolissa olevien hahmojen mahdollisten tavoitteiden tuomisen esille, mikä puolestaan saa heidät tuntumaan todenkaltaisemmilta. Tällaista kirjojen käyttöä esiintyy Rosenbergin (2022, 701) mukaan myös *The Last of Us Part II* -pelissä pelin päähenkilön taustan ja persoonallisuuden esiin tuomiseksi. Vaikka eri hahmot pelissä ovatkin olemassa usein vain jonkin palvelun mahdollistamiseksi pelaajalle, kuten Meldorin tapauksessa panssarien ostamisen ja korjaamisen, pelinsisäiset kirjat ja tekstit osana ympäristöllistä tarinankerrontaa saavat aikaan ajatuksen siitä, että hahmoilla olisi toimijuutta ja jotain muutakin elämää vain pelaajan auttamisen lisäksi. Näin *Morrowindin* maailmaa asuttavat hahmot ja itse maailma tulevat elävämmiksi, mikä mahdollistaa kokemuksen immersioista siirtymisenä.

3.2.2 ”A Brief History of the Empire” ja ”The Firmament”

Pelinsisäisten tekstien sijainnin merkitystä ilmentää myös aivan pelin alussa kohdatut kirjat. Huoneessa, jossa pelaaja luo hahmonsaa, on seinällä hyllyllä neliosainen kirjasarja ”A Brief History of the Empire”. Kirjasarja kertoo Tamrielin historiasta, tarkemmin Septim-dynastian Imperiumista ja sen vaiheista. Kirjasarja on pitkälti infodumppausta *Morrowindin* taustalla olevasta laajemmasta Tamrielin maailmasta. Kirjasarjan neljäs osa on erityisesti merkittävä siinä suhteessa, että se viittaa suoraan *The Elder Scrolls* -sarjan ensimmäiseen osaan, *The Elder Scrolls: Arena* -peliin ja sen tapahtumiin. Itse kirjasarjan olemassaolo on myös viittausta *Morrowindia* edeltäneeseen sarjan osaan, *The Elder Scrolls II: Daggerfall* -peliin, jossa sama kirjasarja esiintyy ensimmäisen kerran.²⁴ Kirjasarja ja sen sijainti pelissä on myös siinä mielessä merkittävä, että se on löydettävissä pelin alussa myös sarjan uudemmissa

²⁴ Mainittakoon, että viittaukset aiempiin pelisarjan osiin ovat *Elder Scrolls* -sarjassa usein hillittyjä, sillä kaikki pelaajat eivät välttämättä ole pelanneet pelejä samalla tavalla, jolloin aiempiin osiin viittaukset voivat olla immersiota rikkovia, mikäli peli viittaa johonkin, mitä pelaaja ei aiemmassa pelissä koskaan tehnyt.

osissa, kuten *The Elder Scrolls V: Skyrim* -pelissä. Kirjasarja näyttäytyykin tässä valossa vahvasti pelisarjaa yhteen liittävässä funktiossa. Kirjasarjan sijainti aivan pelin alussa tekee sen sisältämästä infodumppauksesta merkityksellistä. Tieto maailman historiasta ja sitä hallitsevasta imperiumista on jotain, jonka avulla pelaaja voi päästä käsiksi maailman laajempaan kontekstiin.

“A Brief History of the Empire” -kirjasarja on samalla myös esimerkki siitä, miten pelaajan on mahdollista jättää lukematta runsas määrä infodumppausta. Kirjasarjan sisältämä tieto ei ole kaikista oleellisinta juuri *Morrowindin* pelaamisen kannalta, eikä pelaaja saa ludisessa mielessä eli itse pelin pelaamiseen liittyen mitään etua kirjasarjan lukemisesta. Toisin sanoen kirjasarja ei opeta pelaajalle mitään pelin pelimekaniikasta, eli pelin säännöistä tai pelaajahahmon mahdollisista kyvyistä. Kirjojen sijainnin perusteella niiden tarkoituksena on pikemminkin osallistua maailmanrakennukseen ja sitoa *Morrowind* osaksi laajempaa *The Elder Scrolls* -pelin fantasiamaailmaa sekä aiempia pelisarjan osia. Erityistä kirjasarjassa on myös se, että ensimmäisessä osassa viitataan Imperiumin kulta-ajan olevan jo ohi. Kulta-ajalla kirjassa viitataan Septim-dynastian perustajan, Tiber Septimin, valtakauten. Tällainen ajatus valtakunnan rappeutumisesta ja kulta-ajan päättymisestä vertautuu Mendlesohnin (2008, 3, 60–61) ajatuksiin portaali-tehtäväfantasioista. Vaikka kirjasarja ”A Brief History of the Empire” ei viittaakaan suoraan tilanteeseen *Morrowindissa*, antaa kirjasarja pelaajalle jo tietoa siitä, että Imperiumin valta on myös *Morrowindin* provinssissa heikentynyt, ja että kulta-aika on täälläkin jo ohi, minkä pelaaja tuleekin huomaamaan pelissä edetessään.

“A Brief History of the Empire” -sarja ei ole ainoa *Morrowindin* pelaamisen kannalta vähemmän oleellista infodumppausta sisältävä teksti, jonka pelaaja voi heti pelin alussa kohdata. Ennen kuin pelaaja poistuu ensimmäisestä rakennuksesta, on hänen mahdollista lukea Tamrielin astrologiasta kertova kirja “The Firmament”. Kirjassa on Tamrielin maailman vastineet reaali maailman horoskooppimerkeille sekä kuvaukset merkkien ominaisuuksista. Horoskooppeihin liittyvän tiedon lisäksi “The Firmament” sisältää tietoa myös Tamrielin vuoden olennaisista tapahtumista, kuten kylvökausista ja sadonkorjuun ajasta. Vaikka kirjan sisältämä tieto onkin pelillisestä näkökulmasta turhaa, on sillä kuitenkin ilmeisempi suhde pelin ludiseen puoleen kuin aiemmin mainitulla ”A Brief History of the Empire” -kirjasarjalla. Yksi osa *Morrowindin* hahmonluontiprosessia on pelaajahahmon horoskooppimerkin valinta, ja tällä on vaikutusta esimerkiksi pelaajahahmon osaamiin loitsuihin tai kykyihin. Horoskooppimerkeillä on näin selkeä pelimekaniikallinen merkitys. “The Firmament” on pyrkimys sovittaa yhteen pelin pelimekaniikat sen maailmanrakennukseen. Kirja listaa

horoskooppimerkkien vaikutuksia, jotka kutakuinkin vastaavat niiden pelimekaniikallisia vaikutuksia. Näin pelaajahahmon horoskooppimerkin valinta ei liity pelkästään pelin pelaamiseen, vaan kirja liittää pelaajahahmon entistä vahvemmin osaksi maailmaansa. Esimerkkinä mainittakoon horoskooppimerkki The Mage. Pelimekaniikallisesti merkki on yksinkertainen ja antaa pelaajahahmolle normaalia enemmän *magicka*-pisteitä, joita tarvitaan loitsujen käyttämiseen. "The Firmament"-kirja kertoo The Mage -merkistä seuraavasti:

The Mage is a Guardian Constellation whose Season is Rain's Hand when magicka was first used by men. His Charges are the Apprentice, the Golem, and the Ritual. Those born under the Mage have more magicka and talent for all kinds of spellcasting, but are often arrogant and absent-minded. (*Morrowind*, "The Firmament")

Kirja laajentaa näin yksinkertaista, vain pelin pelaamiseen vaikuttavaa tietoa antamalla syyn, miksi tämä merkki tekee sen alla syntyneistä parempia velhoja. Väitän tällaisten tekstien rakentavan *Morrowindin* maailmaa pelkällä olemassaolollaan. Kirjan olemassaolo antaa ajatuksen siitä, että maailman asukkaat luultavasti uskovat horoskooppimerkkeihin, ja että näillä on oikeasti vaikutusta heidän kykyihinsä, sekä sitä, että astrologia on maailmassa harjoitettu tieteenala. Tällainen vihjailu pelin laajemmasta maailmasta saa aikaan sen, että maailma tulee uskottavammaksi ja enemmän reaali maailman kaltaiseksi, mikä puolestaan vahvistaa kokemusta immersioista siirtymisenä. Mendlesohn käsittelee tällaista vihjailua lainatessaan Kendall Waltonia:

The immersive world is frequently constructed from *pointers*, glimpses of a world that hint at something more concrete, so that the world is like Matisse's "fictional truths about shadows and reflections... implied by fictional truths about the location of the window, the position and shape of the vase" (Walton 321). The world, like the "real" world, is constructed of fictional clues in which a bare sketch of an object can function as the "sloppy symbol" its edges and colors filled in by the mind of the reader (Walton 318). (Mendlesohn 2008, 74.)

Pelinsisäiset kirjat ja tekstit *Morrowindissa* toimivat Waltonin kuvaamalla tavalla. Ne ovat vinkkejä ja vilahduksia, jotka toimivat vihjeinä maailmasta. Lukija käyttää näitä vihjeitä muodostaakseen kuvan maailmasta. Maailmanrakennus *Morrowindissa* pelinsisäisten kirjojen avulla lähestyy näin Barthesin ajatusta kirjoitettavista teksteistä, joissa lukija on vuorovaikutuksessa teoksen kanssa.

3.2.3 Killat ja kirjat

Pelimekaniikan ja maailmanrakennuksen yhdistävää funktiota on havaittavissa myös *Morrowindin* eri kiltojen kirjoissa. Esimerkkinä näistä käytän maagien killan ”Mages Guild Charter” -kirjaa. ”Mages Guild Charter” edustaa pelinsisäisten kirjojen ja tekstien tyyppiä, joissa itse kertomuksellisuus on vähäistä. Tästä huolimatta kirjassa esitetty informaatio edesauttaa pelaajan ymmärrystä pelin maailmasta. Kirjassa listataan killan tarkoitus, killan säännöt sekä se, miten kiltaan on mahdollista liittyä. Ludista ja maailmanrakennukseen liittyvää puolta kirjassa yhdistää erityisesti säännöistä kertova osio sekä killan jäseniltä vaaditut taidot. Edetäkseen killassa pelaajahahmolla on oltava tietty taso niissä kyvyissä ja taidoissa, joita maagien killassa vaalitaan. Kirjassa vaatimukset listataan seuraavasti:

The Guild of Mages only accepts candidates of keen intelligence and dominant will. Candidates must exhibit mastery in the great schools of magic: Destruction, Alteration, Illusion, and Mysticism. Candidates must also display practical knowledge of enchantments and alchemical processes. (*Morrowind*, ”The Mages Guild Charter”)

Kirjassa ”keen intelligence and dominant will” viittaavat pelaajahahmon kykyihin ”intelligence” ja ”willpower”, joita on mahdollista kehittää pelaajahahmon tason kasvaessa. Eri taikuuden koulukunnat, kuten Destruction ja Alteration, vastaavat pelaajahahmon samannimisiä taitoja, jotka määrittelevät hänen etevyyttään eri loitsujen käytössä. Kirja siis viittaa vahvasti pelimekaniikallisiin asioihin ja asettaa ne samalla maailman kontekstiin. Näin pelimekaniikallinen tieto, joka on pitkälti metatietoa pelaajalle oman hahmonsa voimatasosta ja kyvyistä, tulee osaksi pelin maailmaa. Pelimekaniikan linkittyessä maailmanrakennukseen pelaajan on mahdollista kokea pelaajahahmon kyvyt ja taidot vahvemmin osana pelin maailmaa, mikä johtaa kokemukseen immersioista siirtymisenä. Pelaajahahmon taitojen kehittäminen ei ole enää pelkästään numeroiden kasvua, vaan tasot todella heijastavat pelaajahahmon voimaa pelin maailmassa.

Kiltojen kautta pelaajan kohtaamat kirjat ovat myös infodumppaukseltaan erityisiä. Kiltojen tapauksissa niiden tehtävälinojen aikana sekä eri kiltasaleissa kohdatut kirjat usein liittyvät jollain tavalla killan edustamiin asioihin. Maagien kilta on tässäkin suhteessa sopiva esimerkki, vaikkakin se edustaa liittyttävistä ryhmistä ja killoista ehkä eniten kirjoista kiinnostunutta ryhmää. Maagit ja velhot ovat *Morrowindin* maailmassa tutkijoita ja muita oppineita, jolle lukeminen on ominaista, jolloin pelinsisäisten kirjojen olemassaolo tällaisissa paikoissa on siis odotettua. *Morrowindin* maagit ja velhot pohjaavat vahvasti fantasiagenren

trooppiin velhoista oppineina tietäjinä, jotka ovat perillä maailman tapahtumista. Prototyypin esimerkkinä tällaisesta velhohahmosta on Tolkienin Gandalf, jonka oppineisuus tekee hänestä tärkeän infodumppaajan *The Lord of the Rings* -teoksessa, mutta maagien ja velhojen järjestyneisyys johonkin instituutioon (*Morrowindin* tapauksessa kiltoihin) vertautuu esimerkiksi Ursula K. Le Guinin romaanissa *A Wizard of Earthsea* kuvattuun velhojen kouluun, jossa eri taikuuden lajeja opettaa niihin erikoistuneet velhot.²⁵ Juuri *A Wizard of Earthsea* -romaanin tapaus ilmentää velhojen oppineisuutta ja taikuuteen liittyvää systemaattisuutta ja tutkimusta, jota on esillä myös *Morrowindissa*.

Maagien killan kiltasaleista löydettävissä kirjoissa käsitellään muun muassa maagien killan syntyä (“Origin of the Mages Guild”), killan perustajan elämää (“Galerion the Mystic”) sekä aiheiltaan mystisempää kirjallisuutta, kuten “Where Were You When the Dragon Broke?”, jossa käsitellään Tamrielin maailman historiassa tapahtunutta myyttistä tapahtumaa, jolloin ajan lineaarinen eteneminen häiriintyi. Kiltojen kautta kohdatut kirjat, kuten edellä mainitut esimerkit, toimivat lähestulkoon yksinomaan maailmaarakentavan infodumppauksen funktiossa. Kirjat eivät sisällä tietoa, josta pelaaja voisi hyötyä, eikä kirjojen tieto liity pelin pelimekaniikkaan tai itse pelaamiseen. Tällaisten kirjojen ainoana funktiona pelissä näyttäytyy siis maailmanrakennus. Kuten “The Firmament”-kirjan kohdalla, kiltojen kautta tavatut kirjat rakentavat maailmaa infodumppauksen lisäksi myös implikaatioiden ja spekulatioiden kautta. Mystisten tekstien sijainti juuri maagien killan kiltasaleissa saa pelaajan oletamaan, että näitä asioita eri maagit pelin maailmassa tutkivat ja pohtivat ja että tällaisista asioista pelimaailman maagit ovat ylipäätään kiinnostuneita.

3.3 Infodumppaus päätehtävälínjan aikana ja sen luonnollistaminen

Morrowindissa on myös edellä käsitellyn infodumppauksen lisäksi itse pelin päätehtävälínjan kannalta olennaista infodumppausta. Pelin päätehtävälínjaa seurattaessa varhaisempia esimerkkejä tällaisesta infodumppauksesta on Caius Cosadesin talosta löytyvä “The War of the First Council”. Kirja kertoo Vvardennfellin saarella käydystä sodasta, jonka seurauksena kenraali Nerevar menetti henkensä ja jonka jälkeen Almalexia, Sotha Sil ja Vivec tulivat *Morrowindin* jumalhallitsijoiksi. Kirjan kuvaamat tapahtumat ovat olennaisia pelin kannalta siinä mielessä, että pelaajahahmon paljastetaan myöhemmin olevan kenraali Nerevarin uudelleensyntymä, myyttinen Nerevarine. Nerevarin todellinen kohtalo on myös yksi pelin

²⁵ Kirjaoppineisuudessa on myös kaikkia *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelisarjan velhojen kuvauksesta, jossa velhot saavat voimansa juuri vuosien opiskelun ansiosta. (Carter, Sims, Gray & Perkins 2018, 112–113.)

keskeisimmistä mysteereistä. "The War of the First Council" antaa näin olennaista kontekstia *Morrowindin* tapahtumille. Kirja toimii tällä tavalla hienovaraisena enteilynä, sillä pelaajan ensimmäisellä visiitillä Caius Cosadesin luo ei hänellä välttämättä ole aavistustakaan siitä, että pelaajahahmo on Nerevarine. Kirjan infodumppaus on kuitenkin rajallista siinä mielessä, ettei se kerro enempää mainitsemistaan ryhmistä ja henkilöhahmoista, kuten House Dagothista, Ashlander-heimoista tai Tribunalin jumalhallitsijoista. Näin teksti kuitenkin luo odotuksen pelaajalle siitä, mitkä ryhmät voivat olla olennaisia myöhemmin pelissä.

Päätehtävälínjan kannalta olennainen infodumppaus on siinä mielessä myös erityistä, että sitä pelaaja kohtaa myös perinteisemmin hahmojen puheen kautta, vaikkakin kirjat ovat useissa tapauksissa selostavat asioita tarkemmin, kuin eri hahmot, esimerkkinä juuri mainittu "The War of the First Council". Se, että pelin päätehtävälínjan kannalta olennaiseen infodumppaukseen osallistuu myös hahmoja, on oletettavaa, sillä tässä tapauksessa on kyse informaatiosta, jota pelaaja tarvitsee ymmärtääkseen pelin päätehtävälínjan juonen. Tällöin on odotuksenmukaista, että infodumppausta sijoitetaan kohtiin, joissa pelaaja ei voi välttää sitä.

Toinen *Morrowindin* päätehtävälínjan aikana esille nouseva keskeinen huomio infodumppaukseen liittyen on se syy, miksi ylipäättään pelaajahahmon on tarpeen saada osakseen suuri määrä informaatiota. Infodumppauksen luonnolliseksi tekeminen on Mendlesohnin (2008, 70) mukaan vaikeimpia asioita tieteis- ja fantasiakirjallisuudessa ja olennaista on se, millaisen kontekstin infodumppaus vaatii, jotta se vaikuttaa sopivalta. *Morrowindissa* infodumppauksen luonnollisuus ja sille sopiva konteksti saadaan aikaan pelaajahahmon taustan avulla. Pelaajahahmo on pelaajan valinnoista riippumatta entinen vanki, joka on vapautettu ja tuotu Vvardenfelliin saarelle, jossa hän on saaren asukkien silmissä muukalainen, eli outlander. Outlander on kuka tahansa *Morrowindin* alueen ulkopuolella syntynyt ja kasvanut, ja tällaiset henkilöt eroavat joukosta Vvardenfelliin saarella. Outlanderina pelaajahahmo on *Morrowindin* maailman yhteiskunnan ulkopuolella, eikä hänellä ole tietoa tai kokemusta paikallisista uskomuksista, tavoista tai historiasta. Näin infodumppaus saa sopivan kontekstin, jossa tietävämmät hahmot kertovat paikallisista tavoista ja tapahtumista pelaajahahmolle. Myös erilaisten infodumppausta sisältävien kirjojen lukeminen näyttäytyy näin sopivana toimintana pelaajahahmolle. Outlander-identiteetti näyttäytyy myös tapana ottaa itse pelaaja huomioon, sillä pelaaja on yhtä lailla tietämätön *Morrowindin* alueen kulttuurista. Outlander-identiteetti näin vahvistaa pelaajan kokemusta pelimaailmassa olemisesta hahmonsa kautta, sillä sekä pelaaja että hänen ohjaamansa

pelaajahahmo tietävät maailmasta suunnilleen yhtä paljon. Infodumppauksen konteksti toisin sanoen saa aikaan tai ainakin edesauttaa pelaajan kokemusta immersioista siirtymisenä.

Erikoisuutena *Morrowindissa* näyttäytyy myös se, miten kernaasti eri hahmot tarjoavat kirjoja ja tekstejä pelaajahahmolle siinä tarkoituksessa, että hän tutustuisi niiden kautta erilaisiin aiheisiin syvemmin. Pelinsisäiset kirjat eivät jää näin *Morrowindissa* vain taustalle, vaan niiden merkitystä suoraan korostetaan hahmojen toimesta. Esimerkkinä tällaisesta on jo aiemmin mainitsemani Caius Cosades, joka antaa pelaajalle kirjan ”A Short History of Morrowind”, joka nimensä mukaisesti sisältää tiivistetysti tietoa Morrowindin alueen historiasta ja erityisesti Vvardenfellin saaren alueesta. Toinen esimerkki on Caius Cosadesin antaman tehtävän aikana pelaajan tapaama Hasphat Antabolis, joka puolestaan antaa pelaajalle kirjan ”On Morrowind”, joka kertoo Morrowindin alueen liittymisestä Septim-imperiumiin ja siihen liittyneistä tapahtumista, samalla antaen oleellista kontekstia sille, miksi useimmat Morrowindin syntyperäiset asukkaat eivät pidä Imperiumista ja suhtautuvat siihen negatiivisesti.

3.4 Historia, mytologia ja uskonto maailmanrakennuksen alueina

Infodumppauksessa olennaista on informaatio, jota pelaajalle välitetään. Aiemmissa alaluvuissa keskiössä oli infodumppauksen konteksti ja ajankohta *Morrowindissa*, mutta tässä alaluvussa keskityn tarkemmin analysoimaan sitä, millaista informaatiota infodumppauksella pelaajalle välitetään. Pelaajan saama informaatio maailmasta myötäilee vahvasti fantasiagenrelle maailmanrakennuksen näkökulmasta tyypillisiä aihealueita, kuten maailman historiaa ja mytologiaa sekä uskontoa.

Morrowindin maailman historiasta kertovia esimerkkejä on useita. Näihin lukeutuvat muun muassa jo aiemmin mainitsemani tekstit ja kirjasarjat, kuten ”A Brief History of the Empire”, ”On Morrowind” ja ”A Short History of Morrowind”. Maailman historiasta kertovien kirjojen perusteella on mahdollista luoda maailman aikajana, jota Mark J. P. Wolf pitää keskeisenä osana fiktiivisiä maailmoja. Wolfin mukaan aikajanat mahdollistavat tapahtumien syy-seuraussuhteiden hahmottamisen ja ne asettavat paikalliset tapahtumat laajempien historiallisten tapahtumien kontekstiin. Aikajanat myös tuovat taustatarinan osaksi tarinan tämänhetkisiä tapahtumia ja auttavat yleisöä huomaamaan hahmojen osallisuuden eri tapahtumiin. Pelin maailman historian tuntiessaan pelaajan on mahdollista kokea olevansa osa kokonaista, todenkaltaista maailmaa, jonka menneisyys vaikuttaa nykyhetkeen. (Wolf 2012, 165.) Myös *Morrowindissa* on mahdollista rakentaa aikajanoja historia-aiheisten kirjojen ja

tekstien perusteella. Pelin maailma tuntuu todenkaltaisemmalta, kun tälle maailmalle on mahdollista hahmottaa menneisyys ja että tämä maailma on muuttunut ajan kuluessa. Tämä vahvistaa pelaajan kokemusta immersioista siirtymisenä. Maailman ajallisuuden hahmottaminen vahvistaa myös narratiivisen immersion kokemusta, jos maailman historiallinen konteksti edesauttaa pelaajaa tuntemaan olevansa osa myös maailman tarinaa.

Morrowindin provinssin historiasta kertovista teksteistä pelin päätehtävälínjan kannalta keskeisimmät ovat kaksi tekstiä, ”The Battle of Red Mountain” ja ”Nerevar at Red Mountain”, jotka pelaaja saa päätehtävälínjan loppupuolella Viveciltä. Tekstit kertovat samasta historiallisesta tapahtumasta eri näkökulmista, ja ovat näin myös ristiriidassa keskenään. Tekstien ristiriita liittyy olennaisesti *Morrowindin* keskeisimpään arvoitukseen siitä, mitä kenraali Nerevarille tapahtui Red Mountain -tulivuorella käydyn taistelun aikana. ”The Battle of Red Mountain” edustaa Tribunal-temppelin oppia, ja hakasulkeissa oleva seliteteksti paljastaa tekstin olevan transkriptio Vivecin puheesta, kun taas ”Nerevar at Red Mountain” on selostus Ashlander-heimojen suullisesti säilyneestä versiosta tapahtumista ja näin osa Temppelin piilotettuja kirjoituksia. Ristiriita teksteissä ilmenee siinä, että ”The Battle of Red Mountain” ei ota kantaa Nerevarin kuolemaan, kun taas ”Nerevar at Red Mountain” väittää Almalexian, Sotha Silin ja Vivecin murhanneen hänet. ”Nerevar at Red Mountain” tuo esille *Morrowindissa* tärkeän Dissident Priests -ryhmän käsitykset Temppelin doktriinista, ja teksti näyttääkin vahvistavan ryhmän epäilyksiä Temppelin version totuudellisuudesta. Edellä mainitut tekstit pelaaja saa pelin päätehtävälínjan aikana Viveciltä itseltään. Vivecin antaessa tekstit pelaajalle hän sanoo jättävänsä niiden totuudellisuuden arvioimisen pelaajalle itselleen, vaikka hän itse väittääkin Ashlander-heimojen versiota valheelliseksi.

Red Mountain -tulivuoren tapahtumista kertovat tekstit tuovat esille sen, että jotkin pelinsisäiset kirjat ja tekstit on tarpeellista kyseenalaistaa. Tekstien arviointiin ja niiden kanssa toimimiseen voisi käyttää Econ mallilukijan (*Model Reader*) käsitettä. Lubomir Doležel (1980, 182–186) mukaan Econ mallilukija jää lukiessaan tekstien valtaan, ilman että hän huomaa olevansa manipuloitu. Mallilukija näyttäytyykin siis tapana kuvata tekstejä ansaina, eli tapana erottaa toisistaan miltä teksti vaikuttaa tai mitä se teeskentelee olevansa, ja mitä se oikeasti on. Tekstien ymmärtäminen vaatii siis analyyttisempää lukijaa, joka puolestaan paljastaa tekstin keinot ja manipulaatioyritykset. Doležel (1980, 186–187) kiteyttää Econ mallilukijan käsitteen siten, että sen avulla on mahdollista kehittää yhtä aikaa kaksi tulkinnan strategiaa, joilla on mahdollista saada aikaan erilaiset tai jopa ristiriitaiset tulkinnat teoksesta. Red Mountain -tulivuoren tapahtumien tapauksessa Econ mallilukija siis

”jää tekstien ansaan” ja tulkitsee siitä kertovia pelinsisäisiä tekstejä sellaisina kuin ne näyttävät. Analyttinen ja sivistynyt lukija huomaa kuitenkin tekstien taustalla vaikuttavat ideologiat ja hahmojen tavoitteet ja mahdolliset syyt esittää asiat eri valossa. Tällainen lukija lähestyy Aarsethin (1997, 105) ajatusta aikaisempiin seikkailupeleihin oletetusta ihannelukijasta (*ideal reader*), joka ratkoo kaikki tekstin arvoitukset ja löytää näin yhden, tarkoitetun juonen. Arvoituksen ratkaiseminen onkin olennaista ”The Battle of Red Mountain” ja ”Nerevar at Red Mountain” -tekstien tulkinnassa, sillä ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjassa esiintyvät piilotetut viestit paljastavat Vivecin murhanneen Nerevarin ja saaneen jumalalliset voimansa pettämällä tämän. Piilotettujen viestin paljastuksen takia Vivecin ja Tempppelin versioon tapahtuneesta ei ole enää syytä luottaa. Tähän tulkintaan päätyminen vaatii kuitenkin seikkailupelien ihannelukijalta odotettua toimintaa, sillä piilotettujen viestien löytäminen vaatii pelaajalta paljon työtä (ks. alaluku 4.4). Toisaalta jo itse alkuperäisen jumalan, Azuran, kohtaaminen pelissä ohjaa pelaajaa pitämään tempppelin versiota valheellisena, mutta kirjoihin piilotettu viesti näyttää merkityksellisempänä sen ollessa Vivecin itsensä kirjoittama tunnus.

Toinen keskeinen aihealue, josta pelinsisäiset kirjat kertovat *Morrowindissa*, on maailman mytologia ja uskonto.²⁶ Mytologiaan liittyvistä kirjoista maailmanrakennuksen kannalta olennaisimpana pidän ”The Annotated Anuad” -teosta, joka käsittelee maailman luomismyyttiä. Kirjassa kuvataan myös eri rotujen, kuten erityyppisten haltijoiden, alkuperää. Wolfen (2012, 189) mukaan mytologiat jäsentävät toisia maailmoja antamalla maailmoille historiaa ja kontekstia tapahtumille legendojen ja luomiskertomusten avulla. Näin mytologian funktio fantasiassa ei eroa juurikaan maailman historian funktiosta, sillä molemmat osallistuvat tämänhetkisten tapahtumien kontekstualisoimiseen. *Morrowindissa* maailman mytologia on keskeisessä osassa, sillä jumalhallitsijoiden voimat ovat lähtöisin maailman luomismyyteissä mainitun Lorkhanin sydäimestä, jonka pelaaja tuhoaa pelin päätehtävän lopussa.

Wolfen ajatukset mytologiasta suhteessa Tolkieniin ja tämän teoksiin pätevät monilta osin *Morrowindiin* sen käyttäessä useita Tolkienin hyödyntämiä aiheita.

War figures prominently in many stories, and is often a continuation of conflicts begun long before the main characters were born. *The Lord of the Rings*, for example, is really the culmination of the long struggle against Morgoth described

²⁶ Uskonnon keskeisyydestä kielii myös Astrid Hammerin (2019) tekemä tutkielma uskonnon representaatioista *Morrowindissa*.

in *The Silmarillion*, which is continued by his servant Sauron, whose spirit rules Mordor and the Nazgul even after his body is gone and whose power only ends when the One Ring is destroyed. (Wolf 2012, 191–192.)

Wolf väittää sodan olevan esillä monissa tarinoissa ja että sodat ovat jatkoa konflikteille, jotka ovat alkaneet ennen päähenkilöiden syntymää. Wolf käyttää esimerkkinä *The Lord of the Rings* -teosta, joka on Tolkienin *Silmarillionissa* (1977) kuvatun kamppailun huipentuma. Tässä valossa *Morrowind* ja sen mytologia ja tapahtumat ennen pelin tapahtumia ovat verrattavissa Tolkienin teoksiin. Kuten Tolkienin teoksissa, myös *Morrowindissa* vihollisen voima kukistuu vain maagisen esineen tuhouduttua ja tähän johtava taistelu on osa laajempaa, pidempään jatkunutta konfliktia, josta pelaaja voi saada tietoa pelinsisäisten kirjojen ja tekstien välityksellä.²⁷

Uskonnon aiheet ovat *Morrowindissa* korostetusti esillä jumalhallitsija Vivecin hallitessa Vvardenfellin aluetta Tribunal-temppelin avulla, ja tämän ryhmän valtaa *Morrowindin* maailmassa edustaa laajalti löytyvät erilaiset uskonnolliset tekstit. Yleisimpiä kirjoja, joita pelaaja voi löytää pelissä, ovat jumalhallitsijoihin liittyvät teokset, kuten ”The Anticipations”, ”The Cantatas of Vivec”, ”The Book of Dawn and Dusk” ja ”The Consolations of Prayer”. Uskonnollisten kirjojen määrää kasvattaa myös useista kaupungeista löytyvä Tribunal-uskon temppeli, joissa usein säilytetään uskonnollisia tekstejä. Uskontoaiheisten kirjojen paljous pelin maailmassa liittyy aiemmin mainitsemaani ympäristöllisen tarinankerronnan käsitteeseen, sillä uskonnollisten tekstien olemassaolo eri hahmojen asumuksissa korostaa uskonnon merkitystä hahmojen elämässä. Kirjojen olemassaolo tukee myös pelissä esille tulevaa narratiivia Tribunal-temppelin vallasta. Temppelin valta ei jää vain tekstin tasolle hahmojen puheessa, vaan sen vaikutus on nähtävissä pelin tiloissa ja maailmassa fyysisesti kirjojen muodossa. Tämän lisäksi uskontoon liittyvät kirjat toimivat osittain samoin kuin historiaan ja mytologiaan liittyvät teokset, sillä ne sisältävät paljon informaatiota Vivecistä ja muista jumalhallitsijoista, vaikkakin näissä teoksissa se on ilmeisen väritynyt Temppelin näkökulman vuoksi. Kirjat ovat *Morrowindin* maailmassa tapa luoda Vivecistä ja muista Tribunal-jumalhallitsijoista myönteinen kuva, joka pelin päätehtävälinjan juonen aikana asettuu kyseenalaiseksi.

²⁷ Itse pelin päätehtävälinjan viimeisen tehtävän, jonka aikana pelaaja surmaa Dagoth Urin tuhoamalla Lorkhanin sydämen, sijoittuminen tulivuorelle näyttäytyy viittauksena Tolkienin *The Lord of the Rings* -romaaniiin.

Tribunal-temppelin valta näkyy *Morrowindissa* myös siten, että temppeli hallitsee sitä, mitkä kirjat ja tekstit ovat laillisia ja mitkä kiellettyjä. Kiellettyjä kirjoja ovat muun muassa pelin päätehtävälinjan aikana tarvittava ”Progress of Truth”, jossa kyseenalaistetaan jumalhallitsijoiden jumaluus. Myös ”Vampires of Vvardenfell, vol II” on temppelin silmissä haitallinen, ja harvinaisten kirjojen kauppias Jobasha sanookin siitä seuraavasti: ”The Temple does not like this book, and could punish Jobasha if they knew...” Kirjojen kieltäminen ja niihin pääsyn rajoittaminen on näin esimerkki temppelin harjoittamasta vallasta. Molemmat mainitut kirjat ovat myös löydettävissä temppelin vartioimasta salaisesta kirjastosta, jonka olemassaolosta vain Jobasha osaa mainita, jos pelaaja on aloittanut tietyn maagien killan tehtävän. Salaisessa kirjastossa on myös saatavilla Nerevarin ja Red Mountainin tapahtumia koskevat tekstit, jotka Vivec antaa pelaajalle päätehtävälinjan aikana.

4 Kerronnan tasot ja piilotetut merkitykset

4.1 Kerronnan tasot ja *mise en abyme* -rakenne *Morrowindissa*

Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien olennaisena funktiona *Morrowindissa* näyttäytyy se, miten ne muodostavat toisen kertomuksen tason, tai jopa kokonaisen toisen kertomuksen itse pelaamisen aikana koetun kertomuksen rinnalle. Ensisijaisena kertomuksena *Morrowindissa* on pelaajan toiminta *Morrowindin* maailmassa ja tähän sisältyvä päätehtävälínjan juonen seuraaminen. Toissijaisena kertomuksena näyttäytyy *Morrowindin* historialliset tapahtumat, joihin sisältyy Vivecin ja kenraali Nerevarin elämä ja teot, jotka sijoittuvat aikaan ennen pelin tapahtumia. Toissijainen kertomus paljastuu pelaajalle ennen kaikkea pelinsisäisten kirjojen ja tekstien välityksellä, vaikka erinäiset hahmot voivatkin kertoa pieniä palasia näistä asioista.

Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kertomukset hahmottuvat useimmiten sisäkkäisinä kertomuksina, jotka ovat alisteisia itse *Morrowindin* pelin tasolle. *Morrowindin* kertomuksen tasojen kuvaukseen sopii Gérard Genetten (1986, 228) käsite kertomuksen diegeettisestä tasosta ja Shlomith Rimmon-Kenanin (1991, 116–118) käsite hypodiegeettisestä tasosta.²⁸ Rimmon-Kenanin mukaan Genetten diegeettinen taso viittaa siihen tasoon, jolla itse tapahtumat sijaitsevat. Tämän tason kerronnasta vastaa ekstradiegeettinen taso, joka on diegeettisen tason ulkopuolella. Esimerkkinä Rimmon-Kenan käyttää tästä Geoffrey Chaucerin *Canterburyn tarinoita*, joissa pyhiinvaeltajat esittelevä kertoja edustaa ekstradiegeettistä tasoa, ja itse pyhiinvaeltajien matka puolestaan diegeettistä tasoa. Hypodiegeettinen viittaa puolestaan diegeettiselle tasolle alisteiseen tasoon, eli esimerkiksi diegeettisen tason fiktiivisten henkilöiden kertomiin tarinoihin. (Rimmon-Kenan 1991, 116–117.) Esimerkkinä hypodiegeettisestä tasosta, jota Genettekin (1986, 231–233) käyttää, on *Tuhannen ja yhden yön tarinoiden* tilanne, jossa Šeherezade on diegeettisen tason hahmo, joka kertoo tarinoita, jotka edustavat hypodiegeettistä tasoa.

Näitä käsitteitä käyttäen *Morrowindin* peli toimii siis diegeettisenä tasona, jossa on hypodiegeettisiä kertomuksia pääosin pelinsisäisten kirjojen ja tekstien muodossa.

Pelinsisäisiin kirjojen ja tekstien analyysiin on edelleen mahdollista käyttää Rimmon-Kenanin hypodiegeettisten kertomusten funktioita. *Morrowindissa* pelinsisäiset kirjat edustavat

²⁸ Rimmon-Kenan käyttää käsitettä hypodiegeettinen Genetten metadiegeettisen sijasta välttääkseen meta-etuliitteestä syntyvää sekaannusta, vaikka hän tukeutuukin pitkälti Genetteen kerronnan tasoista kirjoittaessaan. Käytän Rimmon-Kenanin käsitettä Genetten käsitteen rinnalla samasta syystä.

erityisesti selittävää funktiota, jossa ”hypodiegeettinen taso selittää diegeettistä tasoa” (Rimmon-Kenan 1991, 117), sekä temaattista funktiota, jossa ”hypodiegeettistä tasoa yhdistää analogiasuhde, toisin sanoen kaltaisuus tai kontrasti” (Rimmon-Kenan 1991, 118).

Hypodiegeettisinä kertomuksina pelinsisäiset kirjat ja tekstit antavat taustaa *Morrowindin* tapahtumille ja hahmoille sekä avaavat heidän historioitaan. Tärkeimpänä näistä näyttäytyy juuri *Morrowindin* provinssin historiasta kertovat kirjat ja myös muut maailmaa rakentavat pelinsisäiset kirjat ja tekstit (ks. luku 3). Temaattista funktiota puolestaan pelinsisäisissä kirjoissa esiintyy runsaasti ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjassa, jossa kuvatut kenraali Nerevarin teot ja se, miten Vivec opastaa häntä, vertautuvat pelaajahahmon tilanteeseen pelin aikana. Tarkempaan esimerkkinä pelinsisäisten kirjojen temaattisesta funktiosta on alaluvussa 4.2 käsittelemäni ”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 15”, jossa hypodiegeettisellä tasolla viitataan asioihin, joita pelaajakin kokee pelin diegeettisellä tasolla.

Hypodiegeettisen kertomuksen lisäksi ”The 36 Lessons of Vivec” näyttäytyy *mise en abyme* -rakenteena. *Mise en abyme* -rakenteessa ”hypodiegeettinen taso on diegeettisen tason peilikuva ja toisinto” (Rimmon-Kenan 1991, 118). *Mise en abyme* toimii siis eräänlaisena pienoiskuvana laajemmalle kokonaisuudelle ja liittyy näin hypodiegeettisten kertomusten temaattiseen funktioon. Anna Makkonen (1991, 18–19) käyttää esimerkkinä *mise en abyme* -rakenteesta Shakespearen *Hamletia* ja sen sisältämää näyttelijäseurueen esittämää ”Gonzagon murhaa”, joka on näytelmä näytelmän sisällä ja samalla heijastaa *Hamletin* tapahtumia. ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan toimiminen *mise en abyme* -rakenteena tulee esille siinä, miten se sisältää tapahtumia, jotka toistuvat tai joista pelaaja tulee tietoiseksi pelin päätehtävälinjän aikana, kuten Nerevarine-kultin ja Nerevar-reinkarnaatioiden vainoaminen (ks. alaluku 4.2). Toinen esimerkki tällaisesta *mise en abyme* -rakenteesta löytyy *Morrowindissa* lukuisista ennustuksista, jotka koskevat Nerevarinea ja sitä kautta myös pelaajahahmoa. Ennustukset sisältävät lähes suoraan sen, mitä pelaajan tulee tehdä pelissä tullakseen tunnustetuksi Nerevarinena ja täyttääkseen kohtalonsa.

Merkittävää *Morrowindin* kertomuksen tasoissa on se, miten näiden tasojen rajoja rikotaan. Jumalhallsija Vivec on sekä pelissä tavattavissa oleva hahmo että hahmo kirjoittamissaan kirjasarjassa, joka ”The 36 Lessons of Vivec” on. Genette (1986, 234–235) nimittää tällaista kertomusten tasojen rikkomista käsitteellä *metalepsis*. Käsitteellä Genette viittaa siihen, että esimerkiksi ekstradiegeettisen tason kertoja tunkeutuu diegeettiseen tasoon, jolloin kertoja puuttuu itse kertomaansa tarinaan ja sen tapahtumiin. *Morrowindin* tapauksessa *metalepsis* ei kuitenkaan toteudu niin, että diegeettisen tason Vivec siirtyisi vaikuttamaan hypodiegeettisen

tason kertomuksien tapahtumiin. *Morrowindissa* metalepsis onkin hienovaraisempi, ja sitä ilmenee lähinnä henkilöihahmon esiintyessä kahdella eri kerronnan tasolla. *Morrowindin* metalepsiksen hienovaraisuus vaikuttaa olevan seurausta siitä, että *Morrowind* on peli, jonka fantasiamaailmaan on tarkoitus uppoutua. Christopher Barkmanin (2021, 2–7) mukaan metalepsis videopeleissä usein aiheuttaa häiriötä ekstradiegeettisen ja diegeettisen tason välillä, mikä vetää huomiota peliin ja tarinamaailmaan. Jos *Morrowindia* pitää immersiiivisenä fantasiana, joiden Mendlesohnin (2008, 59) mukaan on oltava immuuneja ulkopuoliselle vaikutukselle, niin ekstradiegeettisen ja diegeettisen tason metalepsiksen olemassaolo tulee mahdolliseksi yhtä aikaa immersion kanssa. Huomion kiinnittäminen peliin ja sen maailmaan aiheuttaa pelaajan tulemisen tietoiseksi pelin sekä sen maailman luonteesta, jolloin illuusio pelin maailmassa olemisesta särkyä, mikä johtaa immersion kokemuksen häiriintymiseen. Barkmanin (2021, 2–7) havainto metalepsiksen vaikutuksesta pätee silti *Morrowindiin* ainakin siinä suhteessa, että metalepsis saa pelaajan kiinnittämään siihen huomiota ja täten saa pelinsisäiset kirjat, ja erityisesti ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan vaikuttamaan merkityksellisemmältä.

”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan suhteen on kuitenkin oltava varuillaan, sillä pelin maailmassa kirjasarja on Vivecin itsensä kirjoittama. Tällöin kirjasarja toimii esimerkkinä siitä, miten pelaajan on oltava tietoinen pelinsisäisten kirjojen ja tekstien taustalla vaikuttavista ideologioista (ks. luku 3.4). Vivec on jumalhallitsija, jonka valtaa uhataan useasta eri suunnasta. Myös hänen jumaluutensa on pelin tapahtumien aikana eksplisiittisesti kyseenalaistettu. Tällöin on perusteltua olettaa, että hänen itsensä kirjoittamat tekstit, erityisesti ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan saarnat, eivät välttämättä vastaa todellista Viveciä vaan pyrkivät lujittamaan uskoa Tribunal-temppelin doktriiniin ja oppiin. Vivec paljastaakin pelaajalle päätehtävälínjan päätteeksi, että hänen tekonsa, kuten Nerevarinejen vainoaminen ja kiellettyjen tekstien salaaminen, olivat yrityksiä säilyttää hänen seuraajiensa usko. Vivec itse väittää tarvinneen tätä uskoa suojellakseen Vvardenfellin saarta Dagoth Urilta.

4.2 Tasojen vuorovaikutus

Diegeettinen taso ja hypodiegeettinen taso ovat erikoisessa suhteessa toisiinsa erityisesti ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjassa. Havainnollistavana esimerkkinä tästä pidän ”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 15” -kirjaa, joka on löydettävissä päätehtävälínjan aikana eräästä hautakammioista, jonne pelaaja joutuu menemään tehtävälínjassa edetäkseen. Kirjan sisältö

tekee siitä erityisen tässä vaiheessa peliä (vrt. ympäristöllinen tarinankerronta luvussa 3.2.1). Edettyään tähän pisteeseen pelin päätehtävälinjassa pelaajan on mahdollista nähdä painajaisia, joissa esiintyy pelin päävihollinen, Dagoth Ur, ja ”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 15” viittaa suoraan siihen, miten Dagoth Ur on mahdollista nähdä unissa.

Kirjassa kuvataan sitä, miten jumalhallitsija Vivec opastaa kenraali Nerevaria ja varoittaa häntä Dagoth Urista, jota kirjassa kutsutaan nimellä ”the Sharmat”. Keskeinen osa kirjaa on Vivecin mukaan Dagoth Urin puheetta, jossa viitataan siihen, miten hänet voi nähdä unissa. Tässä ote Dagoth Urin puheesta kyseisestä kirjasta:

I AM THE SHARMAT

I AM OLDER THAN MUSIC

WHAT I BRING IS LIGHT

WHAT I BRING IS A STAR

WHAT I BRING IS

AN ANCIENT SEA

WHEN YOU SLEEP YOU SEE ME

DANCING AT THE CORE (”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 15”)

Dagoth Urin puhe, joka on esitetty runoa tapailevassa muodossa, joka on myös tunnelmaltaan salaperäinen, enteilee Dagoth Urin hahmoa pelissä ja rakentaa näin niitä odotuksia, joita pelaajalla pelin päävihollisesta on. Kirjassa, kuten muissakin ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan osissa, on paljon vaikeaselkoisia kohtia. ”Sermon 15” -osassa vaikeaselkoisuutta entisestään lisää Dagoth Urin runomuodossa esitetty puhe, sillä sen muotoilu antaa mahdollisuuden tulkita virkerajoja usealla tavalla. Esimerkkinä kohdassa ”I PUT A STAR / INTO THE WORLD’S MOUTH / TO MURDER IT / TEAR DOWN THE PYLONS / MY BLIND FISH / SWIM IN THE NEW / PHLOGISTON”, jossa säkeen ”to murder it” voi tulkita kuuluvan joko sitä edeltäneisiin säkeisiin tai sitten sitä seuraaviin, jolloin merkitys muuttuu. Edeltäneisiin säkeisiin viitatessa Dagoth Ur on laittanut tähden maailman suuhun murhatakseen sen, kun taas seuraaviin viitatessa teksti näyttää ohjeelta Dagoth Urin seuraajille siitä, miten maailman voi murhata. Kirjan tekstin kohtaaminen tässä vaiheessa on myös tietyllä tapaa pelottavaa, jos pelaaja on pelannut peliä siten, että hän on kohdannut uninäkyjä, joihin kirja viittaa. Näin kirjan sisältö ja sen sijoittuminen pelin päätehtävälinjassa ajallisesti juuri näin saa Dagoth Urin näyttäytymään yliluonnollisella tasolla toimivalta,

voimakkaammalta olennotta. Kirjan kohtaaminen, joka suoraan viittaa pelaajan kokemuksiin, tuntuu liian tarkoitukselliselta ollakseen sattumaa. Kirjan viittaaminen pelaajan kokemuksiin näyttäytyy *Morrowindin mise en abyme* -rakenteena, jossa hypodiegeettinen kertomus viittaa diegeettisen tason tapahtumiin. Samalla kyse on diegeettisen ja hypodiegeettisen tason metalepsiksestä. Barkmanin (2021, 8) mukaan metalepsis onkin kerronnan keino, jonka avulla videopelissä voidaan herättää erilaisia tuntemuksia pelaajassa, kuten pelkoa. Metalepsis ”Sermon 15” -kirjassa näyttääkin toimivan Barkmanin kuvaamalla tavalla.

Pelin päävihollisen hahmon enteilyn lisäksi kirja viittaa myös suoraan kenraali Nerevariin, ja tämän reinkarnaatioon Nerevarineen, joka pelaajahahmo on. Vivec viittaa kenraali Nerevariin tekstissä tittelillä Hortator. Hortator-titteli on yksi niistä titteleistä, jonka myös pelaajahahmo saa pelin päätehtävälínjan aikana, mikä entisestään vahvistaa linkkiä pelaajahahmon ja kenraali Nerevarin välillä.

'The ruling king will remove me, his maker. This is the way of all children. His greatest enemy is the Sharmat, who is the false dreamer. You or he is the shingle, Hortator. Beware the wrong walking path. Beware the crime of benevolence. Behold him by his words.' (”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 15”, kurssiivit lisätty.)

Vivecin puheen ”[t]he ruling king will remove me” viittaa siihen, miten pelaajan toiminta pelin päätehtävälínjan aikana johtaa väistämättä *Morrowindin* provissin jumalhallitsijoiden voimien lopulliseen katoamiseen. Toisaalta puheen voi tulkita viittaavaan myös siihen mahdollisuuteen, että pelaaja voi tappaa Vivecin pelissä, vaikka peli ei aktiivisesti ohjaakaan pelaajaa tällaiseen toimintaan, mutta mikään pelissä ei toisaalta estäkään tätä.

Kirjassa on myös viittauksia siihen, miten Nerevar syntyy uudelleen ja uudelleen, kunnes ”oikea” reinkarnaatio on valmis kukistamaan Dagoth Urin. Tämä tulee esille Vivecin puheesta: ”You alone, though you come again and again, can unmake him. Whether I allow it is within my wisdom.” Vivecin sanat ”[w]hether I allow it is within my wisdom” viittaa siihen, miten Vivecin Tribunal-temppli on vainonnut henkilöitä, jotka ovat väittäneet olevansa Nerevarineja ja miten Vivec lopulta *Morrowindissa* suostuu auttamaan pelaajaa ja lopettaa Nerevarine-myyttiin uskovien vainoamisen. Pelaajan on pelin päätehtävälínjan aikana tavata aikaisempien Nerevarinejen haamut, mikä konkretisoi Vivecin puhetta entisestään. Nerevarin reinkarnaatioita on todella ollut useita ja heidän vainoamisensa on ollut laajaa.

”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 15” saa sijoittumisellaan ja sisällöllään suhteessa pelin päätehtävälínjan tapahtumiin ja päätehtävälínjan aikana pelaajan kokemiin asioihin aikaan

sen, että pelaajan on mahdollista kokea narratiivista immersiota. Toisin kuin pelinsisäisissä kirjoissa ja teksteissä, joiden pääasiallisena funktiona on maailmanrakennus ja *Morrowindin* maailman reaalimaailman kaltaiseksi luominen, on tässä tapauksessa kyse immersioista juuri tarinaan uppoutumisena. Pelaajan olemassaolo maailmassa saa korostuneen merkityksen, kun häntä kohdanneisiin asioihin, tässä tapauksessa uniin pelin päävihollisesta, viitataan suoraan hänen kohtaamassaan kirjassa. Kirjan kohtaaminen pelin päätehtävälinjan alkuvaiheessa korostaa myös kirjan enteilevää funktiota, sillä se viittaa hyvissä ajoin siihen, miten pelaajahahmosta pikemminkin tulee Nerevarine hänen toistaessaan samat asiat, joita kenraali Nerevar on eläessään tehnyt. ”The 36 Lessons of Vivec” on myös kokonaisuudessaan sarjana olennainen tässä mielessä sen sisältäessä huomattavan määrän informaatiota kenraali Nerevarin elämästä, vaikka se onkin väritynyt Vivecin kautta tämän ollessa kirjasarjan tekijä.

4.3 *Intrigue* ja kerronta

Pelin diegeettisen tason ja pelinsisäisten kirjojen ja tekstien hypodiegeettisen tason lisäksi pelinsisäisissä kirjoissa olennaista on niissä ajoittain vaihteleva tai sekoittuva *intrigue* ja kerronta, josta mainitsin aiemmin luvussa 2.2. Toisinaan pelinsisäiset kirjat ja tekstit sisältävät aivan niiden alussa olevan osion, joka on merkitty hakasulkeisiin. Esimerkkejä tällaisista teksteistä ovat muun muassa ”The War of the First Council”, ”Boethiah’s Pillow Book” sekä ”The Stranger”.

Mainitut tekstit ovat siinä mielessä erityisiä, että niissä hakasulkeisiin sijoitetun tekstin käyttämä persoona vaihtelee. ”The War of the First Council” -kirjassa hakasulkeisiin on sijoitettu seuraava teksti: ”[This account by the Imperial scholar Agrippa Fundilius is based on various Imperial and Dunmer sources, and written for Western readers.]” Hakasulkeissa oleva teksti toimii tässä siis tarpeellisena kontekstina tekstin ymmärtämiseksi. Se tuo esille tekstin lähtökohdat sekä sille tarkoitetun yleisön, joka Rimmon-Kenanin (1991, 132) käyttämiä käsitteitä hyödyntäen näyttäytyy tässä tapauksessa spesifinä intradiegeettisenä yleisönä.²⁹ Toisin sanoen kirjassa puhe kohdistuu *Morrowindin* ulkopuolella asuville kuvitteellisille henkilöille, joilla ei ole kattavaa tietoa alueen historiasta. Tällä tavoin pelaajan on kuitenkin mahdollista tulla osaksi tätä kuvitteellista yleisöä, sillä pelaajakin voi olla *Morrowindin* historiasta yhtä tietämätön. Intradiegeettisen yleisön eksplisiittinen

²⁹ Sanan ”Western” käyttö on tässä mielenkiintoista, sillä *Morrowindin* maailmassa se viitanee muihin Imperiumin osiin, tai kenties vain Imperiumin keskuksen, Cyrodiliin, väestöön *Morrowindin* sijaitessa Tamrielin itäosissa.

mainitseminen toimii näin keinona luonnollistaa tässä kirjassa tapahtuva infodumppaus pelaajahahmon kuulussa kirjan yleisöön. Huomionarvoista on se, ettei hakasulkeisiin merkitystä tekstistä käy ilmi kertojan persoona, toisin kuin ”Boethiah’s Pillow Book” - kirjassa ja ”The Stranger” -tekstissä.

”Boethiah’s Pillow Book” on varkaiden killan tehtävien aikana varastettava kirja, jonka vihjataan olevan sisällöltään eroottinen, minkä vuoksi Temppleri on asettanut kirjan kiellettyjen kirjojen listalle. Kirjassa ei ole hakasulkeisiin sijoitetun tekstin lisäksi muuta sisältöä: ”[No words can describe what you see. Or what you think you see.]” Toisin kuin ”The War of the First Council” -kirjassa, tekstissä käytetään toista persoonaa kuvaamaan mitä pelaaja tai pelaajahahmo näkee.

Kolmannessa esimerkissä, ”The Stranger” -ennustuksessa, hakasulkeisiin sijoitettu teksti on seuraava: ”[These are the words of the prophecy called "The Stranger." I wrote them down as she spoke them to me.]” Tässä esimerkissä hakasulkeissa oleva teksti on ensimmäisessä persoonassa ja antaa kuvan siitä, että pelaaja tai pelaajahahmo on kirjoittanut ennustuksen sanat talteen paperille.

Hakasulkeisiin sijoitetun tekstiosiot *Morrowindin* pelinsisäisissä kirjoissa ja teksteissä ja niissä esiintyvä vaihtelu persoonan ja tyylin välillä saa aikaan tekstien erikoisen suhteen kertojaan. On muistettava, että hakasulkeissa esiintyvän tekstin lisäksi pelinsisäisissä kirjoissa ja teksteissä on useimmiten mukana myös itse teksti, josta ne koostuvat. Tälle tekstile, jota ei ole merkitty hakasulkeisiin, tuntuu luontevalta olettaa kunkin kirjan ja tekstin kohdalle oma kertojansa. Hakasulkeissa oleva teksti on kuitenkin vaikea asettaa minkään yksittäisen kertojan puheeksi sen vaihtelevuuden takia, vaikka peli antaa olettaa tämän hakasulkeissa ilmenevän kertojan olevan yhtenäinen olento. Koska hakasulkeissa oleva teksti on usein metatietoa kyseisestä pelinsisäisestä kirjasta tai tekstistä, ja mielestäni osa pelin ekstradiegeettistä tasoa erinäisten valikkojen kanssa, nimittäisin hakasulkeissa olevan tekstin taustalla olevan *intrigant* kuten Daniel Punday sen käsittää. Pundayn (2019, 45–46) mukaan *Morrowindin* valikot, kuten hänen esimerkissään hahmonluontiin käytetty valikko, ovat osa *intrigantin* puhetta pelaajalle. *Intrigantin* ja kertojan käsitteiden yhtäaikaisen käytön avulla pelinsisäisissä kirjoissa ja teksteissä on nähtävillä siis pelaajalle suunnattua tekstiä, jonka puhujana toimii *intrigant*, kun taas varsinainen teksti on suunnattu diegeettisen tason pelaajahahmolle.

4.4 ”The 36 Lessons of Vivec” ja piilotetut viestit

”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja, johon viittasin aiemmin alaluvuissa 4.1 ja 4.2 *Morrowindin mise en abyme* -rakennetta ja metalepsistä analysoidessani, on merkittävä *Morrowindin* kokonaisuuden ja merkityksen kannalta myös siksi, että se sisältää kaksi merkittävää salaviestiä. Näissä salaviesteissä jumalhallitsija Vivec paljastaa murhaneensa kenraali Nerevarin ja saaneen jumalalliset voimansa Red Mountain -tulivuoren sisältä löytyneen Lorkhanin sydämen avulla. Paljastukset ovat merkittäviä siksi, että Tribunal-temppeli ja Vivec kieltävät nämä väitökset pelin aikana ja ne ovat keskeinen osa *Morrowindin* kilpailevien ryhmien välistä konfliktia. Kirjasarja on erikoinen myös ludisessa mielessä, sillä kirjasarja on pelin laajin kirjasarja, jonka kaikki osat ovat niin sanottuja taitokirjoja (*skill books*), jotka lukemalla pelaaja voi vahvistaa pelaajahahmon eri taitoja. Näin kirjojen etsimiseen on myös kannustin tässä mielessä, sillä kirjojen etsiminen ja lukeminen tekee pelaajahahmosta voimakkaamman. Tämän takia kirjasarja näyttäytyy korostetun merkityksellisenä jopa pelimekaniikallisen puolen kannustaessa pelaajaa etsimäänsä käsiinsä kaikki kirjasarjan osat.

Piilotetut viestit ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan sisällä ovat esimerkki ergodisuudesta *Morrowindissa*. Ensimmäinen piilotetuista viesteistä on suhteessa toiseen yksinkertaisempi ja esiintyy ”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 36” -kirjassa. Kirjan kappaleiden ensimmäiset kirjaimet muodostavat yhdessä viestin ”foul murder”, mikä viittaa kenraali Nerevarin murhaan. Viesti ei tässä vielä paljasta mitään, mutta toimii ikään kuin vinkkinä siitä, että ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja saattaa sisältää enemmänkin tietoa.

Toinen ja vaikeammin löytyvä salaviesti vaatii pelaajalta koko kirjasarjan löytämistä. Itse ”koodi” jolla viesti on mahdollista löytää, löytyy kirjasta ”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 29”. ”Sermon 29” sisältää listan, jossa on 36 kohtaa ja jokaisessa jokin termi ja siihen liittyvä numero, kuten seuraavassa otteessa on nähtävissä:

The Scripture of the Numbers:

1. The Dragon Break, or the Tower. 1
2. The Enantiomorph. 68
3. The Invisible Gate, ALMSIVI. 112 (”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 29”)

Salaviestin löytäminen ”Sermon 29” -kirjan avulla toimii siten, että listassa järjestysluku vastaa ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan osaa, ja sen kohdalla mainittu luku sitä sanaa,

joka osasta on poimittava. Kaikki 36 kohtaa läpikäymällä saadaan aikaiseksi seuraava viesti: ”He was not born a god. His destiny did not lead him to this crime. He chose this path of his own free will. He stole the godhood and murdered the Hortator. Vivec wrote this.” Viesti paljastaa näin suoraan, että Vivec ei ollut jumala alun perin ja että hän todellakin murhasi kenraali Nerevarin (johon viestissä viitataan tittelillä Hortator). Viestin löytäminen jää kuitenkin pitkälti vain pelaajan omaksi iloksi, sillä mysteerin selvittämistä ei mainitse yksikään pelin hahmoista, eikä aktiviteettia edes mainita pelaajan tehtävälökissa. Tämä on mielenkiintoista siksi, että toinen keskeinen *Elder Scrolls* -sarjan mysteeri, jota *Morrowindissa* selvitetään, on Dwemer-kansan katoaminen, josta pelaaja saa tehtävölokiin merkityn tehtävän maagien killan aikana. Tämän lisäksi Vivec edelleen kieltää murhanneensa Nerevarin, jos aiheesta häneltä kysyy pelin päätehtävälinjan päätyttyä. Salaviestin löytäminen ja mysteerin ratkaiseminen on siis nähtävä itsessään miellyttävänä toimintana, mutta se tosiasia, ettei pelin maailma reagoi pelaajan oppimaan, tätä maailmaa järjestyttävään tietoon, voi mahdollisesti heikentää pelaajan immersion kokemusta. Virtuaalisen maailman välipitämättömyys saa kiinnittämään huomiota pelin luonteeseen pelinä, johon on koodattu vain rajallinen määrä interaktioita.³⁰

Kirjasarjan ergodisuus tulee esille muillakin tavoilla. Jo itse kaikkien kirjasarjan kirjojen löytäminen vaatii pelaajalta huomattavaa vaivaa, sillä sarjan kirjat eivät löydy yhdestä paikasta, vaan pelaajan on seikkailtava koko Vvardenfellin saaren alueella löytääkseen kaikki osat. Tämän lisäksi itse salaviestien löytäminen vie aikaa ja vaatii edelleen ponnisteluja. ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjassa on näin esillä se, miten pelaajan odotetaan pystyvän siivilöimään suuresta määrästä informaatiota oikeasti merkitykselliset palaset (vrt. luku 3.4, Aarseth 1997, 105; Doležel 1980, 182–187). Myös itse kirjasarjan lukemista voi pitää myös ergodisena haasteena, tai sen lukeminen vaatii lukijaltaan huomattavan määrän taustatietoja, mikä myös vertautuu Econ (1979, 7) ajatukseen mallilukijasta, jolta teksti ikään kuin vaatii tiettyä ensyklopedista kompetenssia. Kirjasarjassa viitataan eri hahmoihin toisilla nimillä, esimerkiksi Dagoth Uriin nimityksellä ”the Sharmat” ja kenraali Nerevariin hänen tittelillään Hortator. Tämän lisäksi kirjasarjassa on vieläkin vaikeaselkoisempia tapoja viitata asioihin ja hahmoihin, esimerkkinä ”The 36 Lessons of Vivec, Sermon 1”, jossa jumalhallitsija Sotha Siliin viitataan ensimmäisen kerran sanalla ”mystery”, mikä viittaa jumalhallitsijoiden

³⁰ Mielenkiintoista on se, että pelin lisäosassa, *The Elder Scrolls III: Tribunal* -pelissä, jossa pelaaja tappaa jumalhallitsija Almalexian, pelaajan on mahdollista kertoa pelin hahmoille tehneensä niin, vaikka kukaan ei häntä uskokaan (muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta).

lisänimiin, jotka pelaaja voi löytää kirjasta ”Vivec and Mephala”, jossa kerrotaan, että ”Almalexia is Mercy, Vivec is Mastery, and Sotha Sil is Mystery”.

”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja on erityinen myös siinä mielessä, miten avoimesti se viittaa merkityksiin ja merkityksen etsimiseen, mikä toimii eräänlaisena metatason viittauksena tai vihjeenä siitä, että kirjasarjassa voi olla jotain mielenkiintoista. Tällaisia kohtia kirjasarjassa on esimerkiksi ”Sermon 2” -kirjan kohta ”’God hath three keys: of birth, of machines, and of the words between’. Within this Sermon the wise may find one half of these keys.” ”Sermon 2” saa näin lukijansa kiinnittämään huomiota siihen, että siinä voi mahdollisesti olla jotain piilotettua. ”Sermon 27” -kirjassa puolestaan sanotaan, että ”’The first meaning is always hidden.’” Kirjan väite siitä, että ensimmäinen merkitys olisi piilossa, saa huomion entisestään kiinnittymään juuri merkityksen etsintään. Merkitykseen tai merkityksen piilossa olemiseen viittaamisen voi nähdä myös tietyllä tasolla metalepsiksenä diegeettisen ja ekstradiegeettisen tason välillä, jos viittaukset ymmärtää samalla viittauksina pelaajan yrityksiin saada selkoa kirjasarjasta tai *Morrowindista* ylipäätään.

”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja vetää huomiota itseensä myös siten, että sen eri osat viittaavat sen toisiin osiin. Esimerkkinä tästä on kirjat ”Sermon 12” ja ”Sermon 13”. Osat ovat peräkkäiset ja sarjan osien numerointi ylipäätään aiheuttaa sen, että osien liittyminen toisiinsa on ehkä odotettavaa. Vaikka kirjat ovat kirjasarjan kokonaisuudessa lähellä toisiaan, asia ei kuitenkaan ole niin pelin maailmassa. Peräkkäisiä osia tai ylipäätään useampia ”The 36 Lessons of Vivec” -sarjan osia löytyy vain harvoista paikoista, kuten aiemmin mainitsemani Vivecin salaisessa kirjastossa (ks. luku 3.4). ”Sermon 13” on näistä kahdesta helpoimmin löydettävissä oleva, ja juuri tämä osa tarvitsee aiempaa osaa, jotta kaikki sen sisältö avautuu pelaajalle. ”Sermon 13” sisältää tekstipätkän: ”The secret syllable of royalty is this. (You must learn this elsewhere).” Teksti viittaa näin suoraan siihen, miten pelaajan on löydettävä toinen kirja, josta tämän salaisen tavun voi oppia. ”Sermon 12” täydentää ”Sermon 13” paljastamalla tavun olevan ”’CHIM’, which is the secret syllable of royalty.” Viittaukset kirjasarjan sisällä sen toisiin osiin lisäävät sen ergodisuutta juuri pelin mediumin ansiosta. Pelaajan on navigoitava virtuaalisessa maailmassa ja etsittävä nämä osat, joihin toiset osat viittaavat.

Morrowind ja sen pelinsisäiset kirjat ja erityisesti ”The 36 Lessons of Vivec” sisältämät viittaussuhteet ja linkit toisiin sarjan osiin ovat verrattavissa Aarsethin (1997, 91) analyysiin Michael Joycen hyperfiktiosta *afternoon, a story*. Aarsethin mukaan *afternoon* -teoksessa

hyperteksti ja linkistä toiseen liikkuminen saa aikaan sen, ettemme voi saada selvää tekstikokonaisuudesta, koska meillä ei ole pääsyä johonkin tiettyyn osaan. Vaikka *Morrowind* edustaakin interaktiivisuudeltaan moninaisempaa mediumia kuin Joycen *afternoon*, on Aarsethin oivallus sovellettavissa myös siihen. *Morrowindissa* samanlaisen efektin saa aikaan juuri pelaajan vaikeus saada käsiinsä tietyt ”The 36 Lessons of Vivec” -sarjan osat, joita ilman muut osat ja niiden merkitys ei välttämättä avaudu täydellisesti. Äärimmäisenä esimerkkinä tästä on myös kirjasarjan sisältämä salaviesti, jonka selvittämiseen pelaaja tarvitsee jokaisen sarjan kirjan.

”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja ja sarjan osien etsiminen vertautuu myös Marie-Laure Ryanin (2015, 243–244) ajatuksiin episteemisistä juonista (*epistemic plot*) interaktiivisissa kertomuksissa. Ryanin mukaan tällaisessa juonessa pelaaja asettuu etsivän rooliin tarinassa. Näin kertomus yhdistää tekijän määrittelemän tarinan pelaajan etsiväntyöstä kehkeytyvään, vaihtelevaan tarinaan. Tärkeänä osana Ryanin ajatusta on se, miten episteeminen juoni hyödyntää digitaalisen järjestelmän visuaalisia resursseja ja lähettää pelaajan etsimään tarinamaailmaan ripoteltuja johtolankoja, jotka voivat olla esineitä, dokumentteja tai löytyä kuulustelemalla ei-pelattavia hahmoja. *Morrowindissa* ”The 36 Lessons of Vivec” -sarjan kirjojen etsiminen näyttää tällaisena toimintana. Väitän tällaisen tutkivan toiminnan, jossa pelaaja tuntee tekevänsä merkityksellistä työtä pelinsisäisten kirjojen sisältämän informaation ymmärtämiseksi, lisäävän pelaajan kokemusta narratiivisesta immersioista sekä immersioista siirtymisenä. Kirjojen sisältämä tieto on salattua ja piilossa, jolloin kirjoissa piilevän viestin esille tuomisessa syntyy jännitystä, mikä Ryanin ajattelussa on osa temporaalista immersiota (Ryan 2015, 99–100, 248). Episteemisten juonten ajatus on yhdistettävissä myös Henry Jenkinsin (2004, 126) ajatukseen upotetuista kertomuksista ja hänen käyttämänsä salapoliisiesimerkkiin. Salapoliisiromaanissa kerrotaan ikään kuin kaksi tarinaa, itse tutkimuksen tarina, joka etenee kronologisesti, sekä rikokseen johtaneiden tapahtumien tarina, joka puolestaan paljastuu vaihtelevassa järjestyksessä. Pelaajan rooli *Morrowindissa* vertautuu näin salapoliisiromaanien yksityisetsivään. Pelin ensisijainen taso eli pelin pelaaminen ja päätehtävänlinjan seuraaminen tapahtuu kronologisesti, kun taas pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kertoma tarina paljastuu vaihtelevassa järjestyksessä. Jenkinsin (2004, 128) mukaan upotetut kertomukset antavat näin myös syyn pelaajalle tutkia maailmaa ja muodostaa menneiden tapahtumien kertomus.

Pelinsisäiset kirjat ja tekstit osallistuvat siis keskeisellä tavalla *Morrowindin* kertomuksen eri tulkintojen ja siihen sisältyvien merkitysten muovaamiseen. Hypodiegeettisen tason

kertomuksina ne taustoittavat ja selittävät pelin tapahtumia kertomalla niihin johtaneista tapahtumista. Samalla ne osallistuvat luomaan uusia merkityksiä erityisesti Rimmon-Kenanin (1991, 118) hypodiegeettisten kertomusten temaattisella funktiolla, jossa hypodiegeettinen taso on analogiasuhteessa diegeettiseen tasoon. Temaattisen funktio ja *mise en abyme* - rakenne toimivat *Morrowindissa* enteilynä pelaajan kohtalosta, joka on pitkälti myyttisen kenraali Nerevarin tekojen toistamista. Temaattiseen funktioon ja *mise en abyme* - rakenteeseen liittyy myös vahvasti metalepsis, joka *Morrowindissa* ilmenee eri hahmojen olemassaololla sekä diegeettisellä että hypodiegeettisellä tasolla. Metalepsis yhdessä edellä mainittujen piirteiden kanssa korostaa pelinsisäisten kirjojen ja tekstien merkitystä, mikä yhdessä niiden sisällön kanssa saa ne oleelliseksi osaksi *Morrowindin* mysteerien ja peliä edeltäneiden tapahtumien ratkaisemista.

5 Lopuksi

Pelinsisäiset kirjat ja tekstit *Morrowindissa* toimivat useassa eri funktiossa, jotka jollain tasolla edesauttavat pelaajan immersion kokemusta. Tässä tutkielmassa keskeisenä funktiona immersion suhteen näyttäytyy maailmanrakennus, joka mahdollistaa pääasiassa maailmassa läsnäoloon vertautuvaa immersiota, jota Gordon Calleja (2011, 26) nimittää immersioiksi siirtymisenä. Maailmanrakennukseen osallistuvat pelinsisäiset kirjat ja tekstit ovat monipuolisuudessaan esimerkki Alison McMahanin (2003, 75) käyttämästä käsitteestä sosiaalinen realismi, jossa tärkeimmässä osassa ei ole virtuaalisten objektien visuaalisen representaation tarkkuus, vaan niihin liittyvä seremoniallinen ja rituaalinen käyttö.

Monipuolisesti eri aihealueita ja jopa kirjallisuuden eri genrejä edustavat pelinsisäiset kirjat ja tekstit ovat näin osa immersion liittyvää sosiaalista realismia, sillä ne saavat *Morrowindin* maailman vaikuttamaan kokonaiselta maailmalta, jonka asukkaat toimivat reaali maailman ihmisten tavoin ja pitävät yllä reaali maailman kaltaista kirjallisuusinstituutiota. Kirjojen sosiaalista realismia *Morrowindissa* tukee myös useiden kirjastojen ja kirjakauppojen olemassaolo pelissä sekä kirjojen esiintyminen eri hahmojen taloissa ja muissa virtuaalisissa tiloissa. Sosiaalinen realismi ja immersion kokemus liittyvät näin vahvasti Farah Mendlesohnin (2008, 59) käsitykseen immersivisistä fantasiaista ja niiden maailmoista, joiden hänen mukaansa tulee toimia kaikilla tasoilla itsenäisinä maailmoina, jotka ovat immuuneja ulkopuoliselle vaikutukselle, vaikka *Morrowind* sijoittuukin enemmän portaali-tehtäväfantasioiden kategoriaan.

Sosiaalista realismia *Morrowindissa* luo myös ympäristöllinen tarinankerronta ja pelinsisäisten kirjojen ja tekstien käyttö sen aikaansaamiseksi. Pelinsisäiset kirjat ja tekstit saavat aikaan ympäristöllistä tarinankerrontaa niiden sisällön ja sijainnin yhteistyöllä. Kirjat ja tekstit toimivat ikkunoina eri paikkojen ja hahmojen historiaan ja mahdollistavat näin spekulatiota siitä, mitä eri paikoissa on tapahtunut ja mistä asioista eri hahmot ovat kiinnostuneita. Näin pelin rajoituksista huolimatta useat hahmot, erityisesti pelaajalle erilaisia palveluja tarjoavat hahmot, tulevat elävämmiksi. Hahmot eivät enää näyttäydy vain pelin tapana tarjota jokin pelin pelaamisen kannalta olennainen palvelu, vaan hahmoille on mahdollista kuvitella kokonainen elämä pelaajan auttamisen taustalle ympäristöön ripoteltujen vihjeiden kautta. Ympäristöllinen tarinankerronta toisinaan vahvistaa fantasiagenrelle ominaisia trooppeja, joista esimerkkinä *Morrowindissa* on velhot ja velhojen killan kiltasaleista löytyvät kirjat, jotka käsittelevät maagisia aiheita. Tällainen kuvaus ei

juurikaan eroa siitä kuvasta, jonka esimerkiksi J. R. R. Tolkien rakentaa Gandalfista teoksessaan *The Lord of the Rings* tai Ursula K. Le Guin Gedistä tai muista Roken saaren velhokoulun velhoista romaanissaan *A Wizard of Earthsea*. Näin *Morrowind* nojaa maailmanrakennuksessaan jo aiemmin vakiintuneisiin trooppeihin ja fantasian perinteeseen.

Maailmanrakennuksen kannalta *Morrowindin* pelinsisäisissä kirjoissa ja teksteissä keskeistä on myös se, miten ne toimivat infodumppauksena. Kirjat ja tekstit antavat suuren määrän informaatiota pelaajalle pelin maailmasta usealla eri osa-alueella. Maailman historia, uskonto, mytologia, luonnontiede ja kulttuuri tulevat kaikki tutuiksi pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kautta. Samaa infodumppausta *Morrowindissa* tapahtuu myös eri hahmojen suorittamana, mutta pelinsisäiset kirjat ovat yleensä tarkempia kuvauksissaan. Kuten Mendlesohn (2008, 70) huomauttaa, on infodumppauksen luonnolliseksi tekeminen yksi fantasiagenren haasteista. Infodumppaus kirjoitetuissa fantasiateoksissa usein myös keskeyttää kertomuksen etenemisen pitkäksi aikaa, mutta *Morrowindissa* videopelin interaktiivisuus mahdollistaa sen, että suuri osa infodumppauksesta tapahtuu vain pelaajan sitä itse toivoessa. Olennaisinta infodumppausta ei *Morrowind*-pelissäkään ole mahdollista välttää, sillä päätehtävänlinjan kannalta keskeisimmät tiedot pelaaja tulee saamaan myös tehtävänlinjan aikana tavatuilta hahmoilta. Pelinsisäiset kirjat ja tekstit tekevät kuitenkin mahdolliseksi sen, että pelin päätehtävänlinjan kannalta vähemmän oleelliset asiat, kuten maailman esihistorialliset tapahtumat, ovat pelaajan opittavissa hänen niin halutessaan. Infodumppauksen osalta pelin interaktiivinen medium säilyttää pelaajalla tietynasteisen toimijuuden ja aktiivisemmän roolin, kuin kirjoitetuissa fantasiaromaaneissa, joissa infodumppauksen ohittaminen esimerkiksi tekstikatkelman lukematta jättämällä näyttäytyy toimintana, johon teksti ei lukijaansa ohjaa. Pelaajan toimijuus yhdistyy näin Marie Laure-Ryanin (2006, 99–100) ajatukseen siitä, miten interaktiivisten kertomusten tulee sisältää tarpeeksi valintoja, jotta käyttäjä tuntisi itsensä vapaaksi. Vapauden tunteen hahmotan vahvasti pelaajan immersion kokemusta edesauttavaksi, sillä rajoittaessaan pelaajan toimintaa videopelit saavat pelaajan kiinnittämään huomiota pelin rajoituksiin, jolloin pelaajan immersion kokemus kärsii. Rajoitukset muistuttavat pelaajaa siitä, että hän pelaa videopeliä, eikä ole seikkailemassa virtuaalisessa maailmassa.

Pelinsisäisten kirjojen ja tekstien toisena pääasiallisena funktiona *Morrowindissa* on hypodiegeettisen kerronnan tason tuominen peliin. Hypodiegeettisen tason kertomuksina pelinsisäiset kirjat ja tekstit vaikuttavat pelin tulkintaan ja eri tapahtumien merkityksiin. Hypodiegeettisen tason funktioista, joista Shlomith Rimmon-Kenan (1991, 117–118)

kirjoittaa, *Morrowind* hyödyntää lähinnä kahta. Hypodiegeettiset kertomukset selittävät diegeettisen tason, eli pelin pelaamisen ja päätehtävälínjan tason, tapahtumia ja antavat näille kontekstia. Tämä hypodiegeettisen tason selittävä funktio vertautuu siis vahvasti maailmanrakennukseen. Toisena olennaisena hypodiegeettisten tasojen funktiona *Morrowindissa* näyttäytyy niiden temaattinen funktio, jossa hypodiegeettinen taso yhdistyy diegeettiseen tasoon analogiasuhteen kautta. Temaattinen funktio tulee *Morrowindissa* tarkemmin esille metalepsiksenä sekä *mise en abyme* -rakenteena, jotka molemmat saavat huomion kiinnittymään korostuneesti pelinsisäisiin kirjoihin ja teksteihin sekä niiden sisältämiin merkityksiin. Merkittäväksi nousee myös se, miten nämä kirjat ja tekstit vaikuttavat pelin tapahtumien hahmottamiseen ja millaisia tunnekokemuksia esimerkiksi metalepsis hypodiegeettisen ja diegeettisen tason välillä aiheuttaa.

Morrowindin hypodiegeettisissä kertomuksissa erikoista on myös kahden kertovan äänen olemassaolo. Itse hypodiegeettisen tekstin varsinaisen osion ääneksi hahmottuu kunkin kertomuksen kertoja, mutta *Morrowindin* pelinsisäisissä kirjoissa ja teksteissä esiintyy myös hakasulkeisiin merkittyjä osioita, joita Daniel Pundayn (2019, 45–46) esityksen mukaan nimitän *intrigant*-käsitteen ilmentymäksi. Hakasulkeissa olevat tekstiosiot vaihtelevat erityisesti siten, mitä persoonaa niissä käytetään, mutta yleisesti hakasulkeissa olevat tekstiosiot toimivat ikään kuin metatietona varsinaisesta tekstistä ja antavat näin taustatietoa pelaajalle siitä, mikä tekstin konteksti tai merkitys on. Näin *intrigantin* esittämä tieto näyttäytyy itse pelaajalle suunnatulta, kun taas hypodiegeettisen kertomuksen kertoja kohdistaa puheensa diegeettisellä tasolla oleville hahmoille, joihin pelaajahahmo kuuluu. Pelinsisäiset kirjat ja tekstit ovat tässä suhteessa mielenkiintoisia, miten ne hypodiegeettisinä kertomuksina osoittavat sisältönsä usealle eri tasolle.

Antoisimpana upotettuna kertomuksena, joka ilmentää hypodiegeettisen ja diegeettisen tason vuorovaikutusta *Morrowindissa*, näyttäytyy ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarja.

Kirjasarjan merkittävyys tulee ilmi ennen kaikkea siihen piilotettujen viestien kautta, mutta myös sen muusta ergodisuudesta. Ympäri pelin virtuaalista maailmaa ripotellut kirjasarjan osat, joihin pelaajalla on vaikea pääsy, tekevät kirjasarjan etsimisestä yhden pelin suurimmista haasteista. Kirjojen etsiminen ja niiden tulkinta sekä salaviestin löytäminen saavat *Morrowindiin* salapoliisiromanin rakennetta tapailevan rakenteen, jossa kronologisesti etenevän tutkimustyön lisäksi on olemassa toinen, itse pelin tapahtumiin johtaneista tapahtumista kertova tarina.

Kirjasarjan ergodisuus tulee esille myös sen sisällön vaikeaselkoisuudesta, sillä ”The 36 Lessons of Vivec” tyyliltään on lähes raamatullinen, ja se sisältää useita kiertoilmauksia ja symboleita eri asioille. Kiinnostavaa näissä ilmauksissa on se, miten osa niistä on pelaajan opittavissa muista pelinsisäisistä kirjoista ja teksteistä. Viittaussuhteet muihin kirjoihin ja itse ”The 36 Lessons of Vivec” -sarjan sisällä muodostavat viittaussuhteiden verkon, jossa navigoiminen vertautuu Espen Aarsethin (1997, 91) analyysiin Michael Joycen hyperfiktiosta *afternoon, a story*, jossa lukija liikkuu hyperlinkkien avulla tekstikatkelmasta toiseen. Tekstissä liikkuminen on näin hidasta ja siihen tottuminen vie aikansa. Sama ajatus pätee myös *Morrowindin* pelinsisäisiin kirjoihin ja teksteihin. Videopelin medium muovaa tätä toimintaa kuitenkin siten, että *Morrowindissa* pelaaja ei liiku hyperlinkkien välityksellä tekstistä toiseen, vaan pelaajan on liikuttava pelin virtuaalisessa maailmassa ohjaamansa hahmon avulla.

Tärkeänä huomiona ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan ja muiden pelinsisäisten tekstien analyysissa on Umberto Econ (1979) mallilukijan käsite sekä ajatus mallilukijan kanssa toimivasta, analyttisemmästä lukijasta (Doležel 1980, 186–187). Näiden kahden lukijan avulla on mahdollista kehittää kaksi lukustrategiaa, joilla tekstejä lähestyy. Econ mallilukija jää tekstin ansaan, joka *Morrowindin* tapauksessa näyttäytyy tekstin yrityksenä piiloutua symbolien ja viittaussuhteiden taakse, kun taas analyttisempi lukija huomaa tekstin yritykset ja saa esiin tekstiin kätkeytyvät merkitykset. Erityisesti ”The 36 Lessons of Vivec” -kirjasarjan kohdalla on tarpeen myös pitää silmällä sitä, että se on diegeettisen tason Vivecin kirjoittama, jolloin tekstissä on oletettavasti esillä häntä suosiva asioiden esitystapa. Pelinsisäiset kirjat ja tekstit tuovatkin *Morrowindiin* näin entistä olennaisemmaksi kirjoihin ja teksteihin liittyvän vallan, joka *Morrowindissa* on jo esillä eri ryhmien valtakamppailussa ja Vivecin johtaman Tribunal-temppelin ja uskonnon yrityksissä säilyttää valta-asemansa hiljentämällä toisinajattelijat ja kieltämällä temppelin oppeja vastaan menevät kirjoitukset. Kirjojen ja tekstien kieltäminen saa pelaajan roolin entistä enemmän muistuttamaan salapoliisia, joka paljastaa pelin maailmassa läsnä olevan vehkeilyn. ”The 36 Lessons of Vivec” näyttäytyy myös korostuneen merkityksellisenä sen hyödyntäessä pelimekaniikallista kannustinta, jotta pelaaja vaivautuisi etsimään kirjasarjan kaikki osat. Kirjasarjaan piilotettujen viestien löytäminen on aktiviteettina osa Ryanin (2015, 246) narratiivista immersiota, jossa pelaaja uppoutuu tarinaan tai tarinamaailmaan. Ikään kuin salapoliisina toimiminen mahdollistaa kokemuksen siitä, että pelaaja on aktiivinen osa maailman tarinaa. Tätä immersion kokemusta vastaan on kuitenkin se tosiasia, ettei peli (oletettavasti mediumin

rajoitusten takia) reagoi mitenkään siihen, jos pelaaja saa selville nämä salaiset viestit. Tämän reagoimattomuuden seurauksena pelaaja voi tulla tietoiseksi siitä, että loppujen lopuksi hän pelaa videopeliä, joka ei voi olla täydellinen jäljitelmä reaali maailmasta ja sen toiminnasta. Salaviestin löytämiseen reagoinnin puutteen voisi myös hahmottaa siten, että salaviesti ja sen löytäminen ei tapahdu diegeettisellä tasolla, vaan pelkästään pelin tason ulkopuolella.

Tutkielmassani olen tarkastellut *Morrowindia* lähinnä Marie-Laure Ryanin edustaman pelien narratologian viitekehystä, jossa kertomukset nähdään kognitiivisina konstruktioina, joilla on muuttumaton ydinmerkitys (Ryan 2006, xviii–xix). Kertomukset nähdään siis konstruktioina, jotka pystyvät ilmenemään usealla eri tavalla, jolloin kertomuksen ei tarvitse olla sidottu vain tiettyyn mediumiin. Mediumilla on kuitenkin merkitystä, sillä vaikka merkityksen ydin voi esiintyä eri medioissa, niin sen kertomuksellinen potentiaali aktualisoituu eri tavalla sen käyttämästä mediumista riippuen (Ryan 2006, 3–4). Näin tutkielmani edustaa maltillista näkemystä, jossa videopelit ovat analysoitavissa narratologian käsitteillä. Tutkielmani tekee näin eroa esimerkiksi Markku Eskelisen edustamaan ludologiseen näkemykseen, jossa videopelit nähdään niin erityislaatuisina, ettei niitä ole mielekästä edes pitää kertomuksina. Olen kuitenkin samaa mieltä Eskelisen (2002, 90) kanssa siitä, että pelkästään narratologisen näkökulman ottaminen videopelien analyysiin on vaillinainen, sillä videopelin mediumille luontainen interaktiivisuus saa aikaan suuria eroja kirjoitettuihin medioihin, kuten romaaneihin ja novelleihin. Vaikka videopelin mediumin luonne saa aikaan ilmiöitä, kuten epälineaarisuutta, jotka erottavat sitä perinteisemmistä kirjoitetuista teoksista, on videopeleissä kuitenkin kertomuksellisuutta eikä niiden kykyä kertomusten välittämisessä tule aliarvioida.

Morrowindissa mediumin vaikutus ilmenee muiden videopelien tapaan juuri sen interaktiivisuudessa eli siinä, miten pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Interaktiivisuus ei ilmene pelkästään siten, että pelin pelaamiseen on käytettävä tietokonetta tai pelikonsolia, vaan myös itse teoksen muodossa. Ryanin (2015, 161) mukaan teknologisen ulottuvuuden lisäksi interaktiivisuus voi olla luontaista teokselle itselleen. *Morrowindissa* teoksen interaktiivisuus tulee esille siinä, miten pelaaja kokee pelin virtuaalista maailmaa pelaajahahmonsa, eli avatarin, kautta. Pelaajan on liikuttava maailmassa, kukistettava hirviöitä ja puhuttava eri hahmoille pelissä edetäkseen. Ryan (2009) pitää interaktiivisuutta eräänlaisena kulmakivenä uudenlaisten kertomusten tulevaisuudelle, jossa siirrymme ennaltamäärätyistä, tekijän hallitsemista kertomuksista itse käyttäjän toiminnasta kehkeytyviin kertomuksiin. Ryanin ajatus ikään kuin tiivistää yhdeksi Umberto Econ (1989)

teoksen avoimuuden käsitteen ja Roland Barthesin (1975) kirjoitettavan tekstin, joissa molemmassa lukijan rooli korostuu aktiivisemmaksi. Lukijan tai pelin pelaajan roolin korostuminen on keskeistä myös Espen Aarsethin (1997) ergodisen kirjallisuuden käsitteessä ja teoriassa.

Morrowindia ei kuitenkaan voi mielestäni luokitella kokonaan avoimeksi teokseksi. *Morrowind* pohjaa avoimesta maailmastaan huolimatta vahvasti keskeiseen päätehtävälinjaan, joka hahmottuu pelintekijöiden pelaajalle tarkoittamana juonena, jota hänen kuuluu seurata. *Morrowind* kuitenkin saa aikaan vapauden ja valinnan illuusion avoimen virtuaalisen maailman lisäksi sen sisältämällä pelinsisäisillä kirjoilla ja teksteillä, jotka mahdollistavat usean eri kertomuksen ja kerronnan tason olemassaolon teoksessa. *Morrowind* hahmottuu tässä valossa osittain avoimena teoksena ja kirjoitettavana tekstinä pelaajalla ollessa suuri määrä informaatiota, jonka kanssa toimia ja jonka kanssa toimiessaan hän joutuu tekemään huomattavan määrän tulkintoja.

Morrowind toimii samalla myös esimerkkinä siitä, miten videopelien mediumiin sijoittuvat teokset tarvitsevat tietynlaista käsitteistöä niiden analysoimiseksi. Esimerkiksi ilman Aarsethilta (1997, 111–113) peräisin olevia käsitteitä *intrigue*, *intrigant* ja *intriguee*, joita olen käyttänyt tutkielmassani Daniel Pundayn (2019, 45–46) lisäyksiin, ei *Morrowindiin* sisältyvien pelinsisäisten kirjojen ja tekstien kokonaisvaltainen analyysi ole mahdollista tai se rajoittuu huomattavasti. Näkemykseni kuitenkin on se, että narratologian käsitteiden käyttö, kuten Gérard Genetten (1986) ja Shlomith Rimmon-Kenanin (1991) kerronnan tasoja koskevat käsitteet, on videopeleissä mahdollista ja hedelmällistä, kuten tutkielmassani olen osoittanut. Videopelit, joissa on kuvattu *Morrowindin* tavoin kokonainen toissijainen maailma, jossa pelaajan on tarkoitus kokea immersiota, esiintyy objekteja kuten kirjoja, joiden analyysissa perinteisen narratologian käsitteet ovat käytettävissä.

Tutkielmassani olen yhdistänyt pelitutkimusta ja kirjallisuustieteen teorioita, kuten narratologiaa sekä fantasiagenren teoriaa. Tutkielmani päättyy näin osoittamaan, miten monitieteellistä videopelien tutkimus kertomuksina on ja millaista lähestymistapaa sisältörikkaiden maailmojen, kuten *Morrowindin*, analyysi ja tarkastelu vaatii. *Morrowindin* kaltaisten videopelien tapauksessa uskon kirjallisuustieteellisen lähestymistavan olevan pätevä työkalu näiden pelien kertomusten ja niiden rakenteiden analyysissa.

Lähteet

Primäärilähde

Bethesda Softworks 2002: *The Elder Scrolls III: Morrowind*.

Sekundaarilähteet

Aarseth, Espen J. 1997: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore.

Abbott, H. Porter 2006 (2002): *The Cambridge Introduction to Narrative*. 7. painos. Cambridge: Cambridge University Press.

Barkman, Christopher 2021: “‘There’s no point in saving anymore’: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club.” *Journal of Games Criticism*, vol. 5 (1).

<<https://static1.squarespace.com/static/51f9aac5e4b080ed4b441ba7/t/60f5f364f6a01c43a1d38753/1626731364631/Barkman-5-1.pdf>> Haettu 3.4.2023.

Barthes, Roland 1975: *S/Z*. (1970). Käänt. Richard Miller. London: Cape.

Bowman, Sarah Lynne 2018: “Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games.” – José Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 379–394.

Brenesal, Barry 2002: ”Morrowind Review”. *IGN*.

<<https://www.ign.com/articles/2002/05/15/morrowind-review?page=3>> Haettu 4.12.2022.

Calleja, Gordon 2011: *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MIT Press.

<<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/reader.action?docID=3339299&ppg=28>> Haettu 3.2.2023.

Carson, Don. 2000. ”Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry.” *Game Developer*.

<<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>> Haettu 12.3.2023.

Carter, Michele, Sims, Chris, Gray, Scott Fitzgerald & Perkins, Christopher (toim.) 2018 (2014). *Player’s Handbook*. Kymmenes painos. Renton, WA: Wizards of the Coast.

Doležel, Lubomir 1980. ”Eco and His Model Reader.” *Poetics Today*, Vol. 1 (4), 181–188.

<<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.2307/1771894>> Haettu 29.3.2023.

- Eco, Umberto 1979. *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*.
Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, Umberto 1989: *The Open Work*. (*Opera Aperta*, 1962). Käänt. Anna Cancogni.
Cambridge: Harvard University Press.
- Eskelinen, Markku 2002: *Kybertekstien narratologia: Digitaalisen kerronnan alkeet*.
Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- GameSpy 2003: *GameSpy's PC RPG Game of the Year. Elder Scrolls III: Morrowind*.
<<https://web.archive.org/web/20061205043839/http://archive.gamespy.com/goty2002/pc/index6.shtml>> Haettu 4.12.2022.
- Genette, Gerard 1986. *Narrative Discourse*. (*Discours du récit*, 1972.) Käänt. Jane E. Lewin.
Oxford: Blackwell.
- Goins, Elizabeth 2018. "Structuring Digital Game Stories." – Rebecca Rouse, Hartmut Koenitz, Mads Haahr (toim.), *Interactive Storytelling. 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018, Dublin, Ireland, December 5–8, 2018, Proceedings*, 265–269.
- Hammer, Astrid 2019: *Die Repräsentation von Religion im Computerspiel Morrowind*. Graz.
<<https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/download/pdf/3853618?originalFilename=true>>
Haettu 9.12.2022.
- IGN 2003a: *2002 RPG Vault Awards*.
<<https://web.archive.org/web/20061205021829/http://rpgvault.ign.com/articles/382/382567p1.html>> Haettu 4.2.2022.
- IGN 2003b: *Best of 2002: Roleplaying*.
<<https://web.archive.org/web/20061216192027/http://pc.ign.com/articles/382/382835p1.html>> Haettu 9.12.2022.
- Jansen, Dennis 2018. "A Universe Divided: Texts vs. Games in *The Elder Scrolls*." *DiGRA Nordic '18: Proceedings of 2018 International DiGra Nordic Conference*.
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_12.pdf> Haettu 1.4.2023.
- Jansen, Dennis 2021. "The Final Word? How Fans of *The Elder Scrolls* Record, Archive, and Interpret the Battle of Red Mountain." – Csilla E. Ariese, Krijn H. J. Boom, Bram van den Hout, Angus A. A. Mol & Aris Politopoulos (toim.), *Return to the Interactive Past*. Leiden: Sidestone Press, 57–71.
<https://www.researchgate.net/publication/356836083_The_Final_Word_How_Fans

- [of The Elder Scrolls Record Archive and Interpret the Battle of Red Mountain](#)>
Haettu 1.4.2023.
- Jenkins, Henry 2004: "Game Design as Narrative Architecture." – Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 118–130.
- Kasavin, Greg 2002: "The Elder Scrolls III: Morrowind Review." *GameSpot*.
<<https://www.gamespot.com/reviews/the-elder-scrolls-iii-morrowind-review/1900-2865084/>> Haettu 9.12.2022.
- Klett, Steve 2002: "The Elder Scrolls III: Morrowind. Well worth the wait and the money – even for fans who'll need to buy a powerful new machine." *PC Gamer*, Vol. 9 (7). 76–77. <<https://www-proquest-com.ezproxy.utu.fi/docview/2705727053?pq-origsite=primo&imgSeq=1>> Haettu 4.12.2022.
- Lombard, Matthew & Ditton, Theresa 1997: "At the Heart of It All: The Concept of Presence." *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol. 3(2).
<<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>> Haettu 4.2.2023.
- Makkonen, Anna 1991. *Romaani katsoo peiliin. Mise en abyme -rakenteet ja tekstienvälisyys Marko Tapion Aapo Heiskasen viikatetanssissa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- McMahan, Alison 2003: "Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games." – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 67–86.
- Melnic, Vlad 2018: "The Remediation of the Epic in Digital Games: The Elder Scrolls V: Skyrim." *American, British and Canadian Studies*. Vol. 30 (1), 153–170.
<<https://doi.org/10.2478/abcsj-2018-0009>> Haettu 9.2.2023.
- Mendlesohn, Farah 2008: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Metacritic. *The Elder Scrolls III: Morrowind*. <<https://www.metacritic.com/game/pc/the-elder-scrolls-iii-morrowind>> Haettu 4.12.2022.
- Murray, Janet 1998: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Punday, Daniel 2019: *Playing at Narratology. Digital Media as Narrative Theory*. Columbus: The Ohio State University Press.
- Rasika [käyttäjänimi]. "Is it necessary to read the prologue before starting the actual book? The prologue gives a brief history of the hobbits. I have not read The Hobbit, therefore

will I be able to understand if I directly start from Chapter 1?”

[keskustelufoorumijulkaisu]. *Goodreads*.

<<https://www.goodreads.com/questions/409309-is-it-necessary-to-read-the-prologue>>

Haettu 29.3.2023.

Rimmon-Kenan, Shlomith 1991. *Kertomuksen poetiikka. (Narrative Fiction: Contemporary Poetics, 1983.)* Käänt. Auli Viikari. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Rosenberg, Simon 2022: ”The Representation of Physical Books and Bookish Places in Video Games: *The Last of Us Part II*.” *English Studies*, Vol. 103 (5), 690–705.

<<https://www.tandfonline-com.ezproxy.utu.fi/doi/pdf/10.1080/0013838X.2022.2087035?needAccess=true>>

Haettu 9.12.2022.

Ryan, Marie-Laure 2006: *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

<<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=310751>> Haettu 7.2.2023.

Ryan, Marie-Laure 2009: “From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative.” *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, Vol. 1, 43–59.

<https://www-jstor-org.ezproxy.utu.fi/stable/25663007?sid=primo#metadata_info_tab_contents> Haettu 9.12.2022.

Ryan, Marie-Laure 2015: *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press. Baltimore.

Sauceda, Joshua Joseph 2013: *Simulating dominance: How procedural rhetoric enforces a false Native nomos in Elder Scrolls III: Morrowind*. Iowa State University.

<<https://dr.lib.iastate.edu/server/api/core/bitstreams/76fa53c6-8405-4a72-bb2d-b2e9430f5613/content>> Haettu 9.12.2022.

Schrier, Karen, Torner, Evan & Hammer, Jessica 2018: ”Worldbuilding in Role-Playing Games.” – José Zagal (toim.), *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 349–363.

Slater, Angus 2015: ”Prophecy, Pre-destination, and Free-form Gameplay. The Nerevarine Prophecy in Bethesda’s ’Morrowind’.” *Online – Heidelberg Journal for Religions on the Internet*. Vol. 7 (2015), 161–184. <<https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/18512/12320>> Haettu 9.12.2022.

- Suckling, Maurice & Walton, Marek. 2012. *Video Game Writing: From Macro to Micro*. Bloomfield: Mercury Learning & Information.
- Therrien, Carl 2014: "Immersion." – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge, 451–458.
- Turner III, Robert L. 2005: "Fragmented narration and multiple path readings: Towards the creation of reader driven texts." *Neophilologus*, Vol. 89 (4), 495–508. <<https://link-springer-com.ezproxy.utu.fi/content/pdf/10.1007/s11061-005-5278-y.pdf>> Haettu 9.12.2022.
- Witham, Joseph. "The Elder Scrolls III: Morrowind – Review." *RPGamer*. <<https://archive.rpgamer.com/games/other/pc/elder3/reviews/elder3strev1.html>> Haettu 9.12.2022.
- Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard (toim.) 2003: *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge. <<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9780203700457>> Haettu 3.2.2023.
- Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard (toim.) 2014: *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge. <<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9780203114261>> Haettu 3.2.2023.
- Wolf, Mark J. P. 2012: *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Taylor & Francis Group. <<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=1211703>> Haettu 10.2.2023.
- Zagal, José (toim.) 2018: *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York: Routledge. <<https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.4324/9781315637532>> Haettu 3.2.2023.
- Zama, Sarah 2021. "Why You Should Skip the Prologue the First Time You Read 'The Lord of the Rings'". *Medium*. <<https://medium.com/middle-earth-literary-gazette/why-you-should-skip-the-prologue-the-first-time-you-read-the-lord-of-the-rings-8267dd99041a>> Haettu 29.3.2023.