



**TURUN  
YLIOPISTO**

## **Olemmeko kaikki osana tarinaasi Alan?**

Metafiktio pelissä *Alan Wake II* (2023)

Emil Kähtävä

Pro gradu -tutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun Yliopisto

Marraskuu 2025

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

## Pro Gradu -tutkielma

### Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, mediatutkimus

Emil Kähtävä

### Olemmeko kaikki osana tarinaasi Alan? — Metafiktio pelissä *Alan Wake II* (2023)

Sivumäärä: 73

Tämä pro gradu -tutkielma tarkastelee *Alan Wake II* (2023) -pelin metafiktiivistä tarinankerrontaa. Metafiktio tarkoittaa tarinaa, joka osoittaa tarinankerronnan keinoin olevansa kuvitteellista. Tutkielmani primääriaineistona toimii *Alan Wake II* -videopeli, jota tarkastellaan käyttäen lähipelaamista. *Alan Wake II* on suomalaisen *Remedy Entertainment* studion poikkeuksellisen ylistetty videopeli. Tutkimuskysymykseni on; miten metafiktio ilmenee *Alan Wake II* pelissä?

Pro gradu -tutkielma alkaa metafiktio piirteiden määrittelyllä *Alan Wake II* -pelin kontekstissa. Metafiktio piirteet nousevat esiin mm. pelin postmodernissa - ja itsetietoisessa tarinankerronnassa. Tutkielmassa selitän auki pelin monikerroksisia kerronnan tasoja metalepsiksen teorian avulla. Peli pyrkii kiinnittämään pelaajan huomion pelin tarinankerronnan tasoihin, joiden avulla pelaajan huomio nostetaan pelin fiktiiviseen luonteeseen.

Esitän tutkielmassa, että peli pyrkii intertekstuaalisten viitteiden avulla vertaamaan peliä ja sen tarinankerrontaa muihin *Remedy Entertainment* studion peleihin. Erityisesti pelin intertekstuaalisen metafiktio kohteena on *Quantum Break* (2016) peli ja näyttelijä Shawn Ashmoren esittämät roolit. Pelien yhteydellä halutaan korostaa *Alan Wake II* -pelin fiktiivistä luonnetta korostaen hahmojen rooleja. Peli korostaa näitä rooleja ja vertaa tätä myös yleisöön rikkomalla neljännen seinän ja osoittamalla pelaajalle, heidän seuraavan fiktiivistä kertomusta.

Analysoin miten *Alan Wake II* -peliä alleviivaa erityisesti kertomus pelin luomisprosessista. Tarkastelen kyseistä luomisprosessia käyttäen autofiktio teoriaa ja korostaen yhtäläisyyksiä *Alan Wake II* -pelin ja pelin studion *Remedy Entertainmentin*, sekä pelin käsikirjoittaja ohjaaja Sami Järven välillä.

*Alan Wake II* -peli pyrkii metafiktio keinoin kiinnittää pelaajan huomiota tarinan fiktiiviseen luonteeseen. Vaikka *Alan Wake II* viittaa itseensä fiktiivisenä kertomuksena, se ei myönnä olevansa videopeli. Tämän sijaan *Alan Wake II* vertaa itseään laajempaan kulttuurin kaanoniin, kuten elokuvaan ja kirjallisuuteen.

**Avainsanat:** metafiktio, *Alan Wake II*, metalepsis, autofiktio, neljännen seinän rikkominen, intertekstuaalisuus, postmodernismi

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>4</b>
1.1	Tutkielman lähtökohdat ja menetelmät	5
1.2	Pro gradu -tutkielman rakenne	6
1.3	<i>Alan Wake II</i> -pelistä	9
<b>2</b>	<b>Metafiktion piirteet <i>Alan Wake II</i> -pelissä</b>	<b>13</b>
2.1	Metasta metafiktioksi	14
2.2	Metafiktion suhde postmodernismiin	17
2.3	Itsetietoinen fiktio <i>Alan Wake II</i> -pelissä	19
<b>3</b>	<b>Kerroksellinen todellisuus ja metafiktiiviset tasot</b>	<b>23</b>
3.1	Metalepsis metafiktion muotona	24
3.2	Kirjoittamisen prosessin ekstradiegeesis	26
3.3	Ekstrafiktiivinen taso ja metafiktio	28
<b>4</b>	<b>Interteksti ja metafiktiiviset viittaukset</b>	<b>31</b>
4.1	Intertekstuaalisuus <i>Remedyn</i> -peleissä	32
4.2	Roolit intertekstuaalisen metafiktion kohteena	34
<b>5</b>	<b>Neljäs seinä ja sen rikkominen</b>	<b>38</b>
5.1	Roolit ja neljäs seinä	40
5.2	Yleisö ja neljäs seinä	42
<b>6</b>	<b><i>Alan Wake II Remedyn</i> autofiktiivisenä kertomuksena</b>	<b>44</b>
6.1	Autobiografinen minuus	47
6.2	<i>Remedyn</i> autofiktiivinen kertomus	49
<b>7</b>	<b>Pohdinta</b>	<b>57</b>
	<b>Lähteet:</b>	<b>60</b>

# 1 Johdanto

Kerron tässä aluksi hetkestä, jolloin tiesin mitä pro gradu -tutkielmani tulee koskemaan.

Olin juuri aloittanut paljon kehuja saaneen *Alan Wake II* (2023) -videopelin ja saamassa ensimmäisen pelisession päätökseen. Pelisession päättävässä kohtauksessa kirjailija Alan Wake on talk show -ohjelmassa vieraana. Vieraana hänen kanssaan on näyttelijä, joka esittää Alex Casey -salapoliisia — hahmoa, jonka Alan on itse kirjoittanut. Tämä näyttelijä on todellisuudessa pelin ohjaaja ja käsikirjoittaja Sam Lake (Sami Järvi). Sam on antanut kasvonsa myös pelistudion edelliselle pelille *Max Payne* (2001). Kohtauksessa Casey esittää kylmän, pulp-henkisen monologin, joka muistuttaa *Max Payne* -pelin kertojaääntä. Kohtaus päättyy, kun talk show -juontaja tokaisee: ”Kiitos Sam! Todella metaa!”. Tämän jälkeen kohtaus päättyy, kun Sam Lake ottaa katsekontaktin kohti kameraa ja ilmeilee samalla tavalla kuin *Max Payne* -pelihahmo.

Edellä kuvatusta kohtauksesta tekee merkittävän sen metafiktiivinen ulottuvuus. Tällä tarkoitetaan tarinaa, joka on itsetietoinen omasta kuvitteellisuudestaan. Pelihahmo Alan Waken vierellä istuu pelin kehittäjästudion *Remedy Entertainmentin* luova johtaja Sami Järvi, joka imitoi samaisen pelistudion toimintapelin *Max Payne* -sankaria. Peli suorastaan haluaa, että pelaaja kiinnittää huomiota *Max Payne* -pelin viittaukseen ja Järven cameoon. Peli alleviivaa omaa metaluonnettaan, kun pelihahmo Warlin Door tokaistessa ”Todella metaa!”.

Myös muut ovat kiinnittäneet *Alan Wake II* -pelin meta- ulottuvuuteen huomiota. Calum Marsh (*The New York Times* 16.11.2023) vertaa peliä *House of Leaves* (2000) -kirjan metanarratiivin. Rick Lane kuvaa (*The Guardian* 26.10.2023), miten *Alan Wake II* ”onnistuu myymään yleisölle pelin metafiktiivisen temppunsa.”. Haley MacLean (*MinnMax* -podcast 31.10.2023) kuvailee peliä ”poikkimedialliseksi metanarratiiviksi”. *Helsingin Sanomissa* Juhon Tyttö (1.11.2023) kertoo pelistä: ”Se nousee metatasoille, uskaltaa olla hullu ja yllättää...”. Niko Lähteenmäki kuvaa *KonsoliFIN* -verkkojulkaisussa (28.1.2025) miten: ” [*Alan Wake II*] Juoni on täynnä vinksahavia käännteitä ja vinkeää metakerrontaa”.

## 1.1 Tutkielman lähtökohdat ja menetelmät

Tässä pro gradu -tutkielmassa tarkastelen *Alan Wake II* -peliä metafiktio teorian avulla. Metafiktio tarkoittaa itsetietoista fiktiota, joka ymmärtää statuksensa fiktiona (Waugh 1984, 2). Analyysi perustuu kirjallisuusteoreettiseen näkökulmaan ja tavoitteena on tarkastella narratologisia eli kerronnallisia keinoja, joilla peli osoittaa olevansa fiktiota.

Tutkimuskysymykseni on: Miten metafiktio ilmenee *Alan Wake II* -pelissä?

Ensisijainen tutkimusaineisto on vuonna 2023 ilmestynyt *Alan Wake II* -peli. Tarkastelen erityisesti pelin elokuvallisia osuuksia kuten välianimaatioita ja FMV-elokuvaa<sup>1</sup>. *Alan Wake II* -pelin aineistoon sisältyy myös vuonna 2024 julkaistu laajennus *Night Springs* (2024). Tämän lisäksi tarkastelen pelin mainoksia ja promomateriaalia liittyen pelin sivuosaan *Alan Wake's American Nightmare* (2012). Tarkastelen mm. markkinointivideoita *Alan Wake's American Nightmare – Dev Diary 03* (10.2.2012) ja *Alan Wake's American Nightmare - Super Effective Sales Trailer* (5.4.2012). Nostan esiin myös valikoituja kohtauksia *Alan Wake* - ja *Max Payne* -peleistä, haastatteluja ja *YouTube*-videoita, joissa pelin tekijät kertovat peleistä.

Tutkielmani metodologia on kvalitatiivinen. Käytän metodina lähipelaamista ja lähilukua eli tarkastelen aineistoa teorian avulla. Havainnoin pelin tarinaa pelaamisen, kuvakaappausten, haastattelujen ja videotallenteiden avulla. Olen tehnyt muistiinpanoja ja aikamerkittyjä hyperlinkkejä *YouTube*-videoihin, jotta voin palata pelin avainkohtauksiin. Hyödynnän myös pelin tallennusominaisuutta analyysin tueksi. Lisäksi olen kuunnellut aiheeseen liittyviä podcasteja ja haastatteluja, sekä lukenut peliä koskevia artikkeleita verkkojulkaisuista ja sanomalehdistä.

Olen pelannut *Alan Wake II* -pelin kahdesti läpi tietokoneella: ensimmäisen kerran pelin ilmestyttyä vuonna 2023 ja toisen kerran syksyllä 2024. *Epic Games* -alustan mukaan olen viettänyt aikaa pelin parissa yhteensä 40 tuntia. Lisäksi olen pelannut ensimmäisen *Alan Wake* -pelin vuonna 2023. Aineistojen tarkastelu perustuu pääosin *YouTube*-videoihin, jotka keskittyvät pelin avainhetkiin (mm. *Champions of Light* ja *Dan Allen Gaming* -kanavat).

Aloitin pro gradu -tutkielmani perehtymällä aluksi teoriaan, minkä jälkeen keskityin pelin kohtausten analysointiin. Laajennan teoriaa pelikohtausten ja niissä esitettyjen teemojen

---

<sup>1</sup> FMV eli Full-Motion Video tarkoittaa esitallennettua videota, jota käytetään peligrafiikan sijaan. Ks. Rise and Fall of Full-Motion Video <https://www.sega-16.com/2005/07/rise-and-fall-of-full-motion-video/> Tarkistettu 21.11.2025.

kautta etsien työkaluja analysointiin. Olen tarkastellut metafiktiota aikaisemmin kandidaatin tutkielmassani, jossa tarkastelin *Twitch.tv* -livestriimauspalvelua. Tämä helpotti lähdekirjallisuuden valintaa.

Yksi tutkielmani keskeisistä haasteista on ollut teoreettisten lähteiden löytäminen. Peleistä kirjoitetaan pääasiassa artikkeleissa ja blogeissa, jonka vuoksi akateemista tutkimusta aiheesta on varsin vähän. Teoriassani yhdistyvät useat lähteet, josta on valikoitu argumentteja ja avainsanoja, jotka yhdistävät teoreettisia lähtökohtia. Teoreettiset näkökulmat on valittu osittain käyttäen pelin omaa termistöä ja kieltä. Peli antaa pelaajalle teoreettisia työkaluja kuten postmodernismi, neljännen seinän rikkominen ja autofiktio. Käytän näitä pelin esittämiä termejä analyysin perustana rakentaessani tulkintaa pelin metafiktiivisistä ulottuvuudesta.

## 1.2 Pro gradu -tutkielman rakenne

Tarkastelen tässä pro gradu -tutkielmassa peliä termeillä ja konsepteilla, joita *Alan Wake II* käyttää kuvaamaan omaa tarinaansa. Käytän analyysin välineinä kerroksellista todellisuutta, neljännen seinän rikkomista, intertekstuaalisuutta ja autofiktiota. Näiden neljän käsitteen avulla peli pyrkii ohjaamaan pelaajan huomion tarinan fiktiiviseen luonteeseen. Hypoteesini on, että peli haluaa osoittaa metafiktiivisesti näiden konseptien avulla olevansa fiktiota.

*Alan Wake II* käyttää myös muita tarinankerronnan termejä, kuten deus ex machina, genre ja sankarin matka. Rajaan nämä analyysin ulkopuolelle, sillä ne eivät ole metafiktiivisiä tai niitä ei voi suoraan yhdistää metafiktioon. Nostan kuitenkin nämä termit esille tutkielmassani silloin, kun ne ovat relevantteja analyysin kannalta.

Ensimmäiseksi määrittelen metafiktio käsitettä ja käyn läpi sille ominaisimmat piirteet — itsetietoisuuden ja postmodernismin. Lähestyn metafiktiota käyttäen kolmea keskeistä teosta: Patricia Waugh'n kirjaa *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* (1984), Mark Currien esseekokoelmaa *Metafiction* (1995) ja Linda Hutcheonin kirjaa *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox* (1981). Käytän esimerkkinä *Remedyn* aikaisemman pelin *Max Payne* kohtausta, metafiktio käsitteen avaamiseksi. Lisäksi analysoin *Alan Wake II* -pelin avauskohtausta metafiktio teorian avulla.

Seuraavaksi hyödynnän metalepsiksen teoriaa havainnollistaakseni pelin eri tasoja ja niiden esiintymistä pelin tarinassa ja markkinointimateriaalissa. Metalepsiksen tarkastelu perustuu Gérard Genetten (1980) teoriaan, jota on jatkanut Andrea MacRaen (2019) tutkimuksessa metafiktiivisesta metalepsiksestä. Tässä luvussa tarkastelen pelin monikerroksista tarinaa ja sen yhteyttä kirjoittamisen prosessiin tarinan ektrafiktiivisellä tasolla.

Tämän jälkeen tarkastelen pelin intertekstuaalisia viitteitä, joissa viitataan *Remedyn* omiin peleihin. Käytän Gérard Genetten (1997) intertekstuaalisuuden teoriaa, jota yhdistän aiempaan *Alan Wake* -pelin tutkimukseen. Käyn läpi viittauksia *Remedyn* edellisiin peleihin, kuten *Max Payne* ja *Control* (2019), sekä tarkastelen erityisesti *Quantum Break* (2016) -pelin ja näyttelijä Shawn Ashmoren roolin kautta syntyviä yhteyksiä. Analysoin, mikä tekee näistä viitteistä metafiktiivisiä.

Seuraavassa luvussa tarkastelen miten *Alan Wake II* käyttää neljännen seinän rikkomista sen metafiktiivisessä kontekstissa. Hyödynnän Merel Semejin teoriaa neljännen seinän rikkomisen yhteydestä metafiktioon. Lisäksi yhdistän Bertolt Brechtin (1936) vieraannuttamisefektin teoriaa Steven Conwayn (2010) näkemyksiin pelien kontekstissa. Keskityn erityisesti pelihahmojen rooleihin ja heidän suhteeseensa pelin yleisöön sekä siihen, mikä tekee tästä ilmiöstä metafiktiivistä.

Viimeisessä käsittelyluvussa tarkastelen pelin autofiktiivistä ulottuvuutta. Hyödynnän Hywel Dixin (2018) esseekokoelmanteoriaa autofiktiosta ja käsittelen autofiktion soveltamista pelitutkimuksessa. Analysoin, miten *Alan Wake II* -tarina kuvastaa *Remedyn* ja pelin käsikirjoittaja Sami Järven elämää.

Pohdintaluvussa pyrin vastaamaan kysymykseen: “Olemmeko kaikki osana tarinaasi Alan?”. Käyn läpi käsittelykappaleiden keskeiset havainnot ja pohdin, mitä pelin metafiktiivisellä tarinankerronnalla pyritään kertomaan.

*Remedy Entertainment* studiota on informoitu tutkimuksen tekemisestä sähköpostilla.

Pro gradu -tutkielmassa on käytetty syväoppivaa *ChatGPT 4.5 – ja 5.0*, sekä *Gemini* -tekoälyä kielenhuollon ja kääntämisen välineenä. Pro gradu -tutkielman sivussa tekoälyä on myös käytetty kysymällä lisää tutkimuksen termistöä. Koska termistöön ja teoriaan liittyvät vastaukset ovat olleet pinnallisia ja epätarkkoja, niitä ei ole sisällytetty tutkielman sisältöön. *ChatGPT* -tekoälyä on käytetty apuna myös lähdeluettelon ja tiivistelmän kokoamisessa ja muotoilussa.

*Alan Wake II* pelistä tehty tutkimus on vielä vähäistä pelin tuoreuden vuoksi. Sen ensimmäistä osaa (*Alan Wake*) on tarkasteltu aiemmin muutamassa artikkelissa ja pro gradu -tutkielmassa. Suomessa ensimmäistä *Alan Wake* -peliä on tutkittu tekstilajianalyysin keinoin. Aino Harvolan (2010) artikkeli *Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä* tutkii pelin intertekstuaalisuutta ja miten peli käyttää eri välineitä kuten elokuvaa, musiikkia ja kirjallisuutta tarinankerronnan jatkeena. Vuoden 2017 Silja Korkeamäen pro gradu -tutkielma ”*It’s turning into a horror story.*” *Intermediaalisuus ja lajitykökset pelin Alan Wake kertovissa teksteissä* (2017), tutkii myös peliä intertekstin ja intermediaalisuuden käsitteiden avulla. Michael Fuchs (2013a) puolestaan tarkastelee narratiivia metalepsiksen avulla ’*A Horror Story that Came True*’: *Metalepsis and the Horrors of Ontological Uncertainty in Alan Wake*. Fuchs (2013b) on kirjoittanut myös pelin transmediaalisuudesta artikkelissa ”*My name is Alan Wake. I’m a writer.*”: *Crafting Narrative Complexity in the Age of Transmedia Storytelling*.

Vieraskielinen tutkimus painottuu pikemminkin psykologisiin teemoihin ja erityisesti jungilaiseen teoriaan. Garcia (2022) lajittelee pelin teemoja Jungin termien mukaan arkkityyppeihin artikkelissa *Archetype and Individuation Process in Alan Wake (2010) Video Game*. Fuchs (2016) sivuaa myös jungilaisia teemoja *A Different Kind of Monster: Uncanny Media and Alan Wake’s Textual Monstrosity* -artikkelissa, keskittyen pelin tarinankerrontaan ja itsereflektiivisyyteen.

Ensimmäistä peliä on tulkittu mytologian näkökulmasta Dawn Catherine Stobbartin artikkelissa *Telling Tales with Technology: Remediating Folklore and Myth through the Videogame Alan Wake* (2018). Artikkelissa syvennyttään myös Campbellin monomyyttiin (sankarin matka). Pelisarjan toisessa osassa monomyyttiä on myös tarkastellut Tijn Kranen lopputyössään *Artfulness and originality in Alan Wake II: the Remedy for conventional media* (2025).

*Alan Wake II* tutkimus on nuorta ja se on kasvanut samaan aikaan kun pro-gradu tutkielmaa on kirjoitettu. *Alan Wake II* metanarratiivistä ja metafiktiivistä teoriaa on tarkasteltu blogitekstien ja YouTube-videoiden lisäksi *Digital Games as Cultural and Literary Narratives* konferenssissa toukokuussa 2024 Turkissa Hasret Okyanus Sari johdolla. Metafiktiosta mainitaan monessa edellä mainitussa artikkelissa, mutta käsitettä ei määritellä tarkasti. Kağan Depboylun artikkeli *Meta-Ludological Narrative in Digital Games: A Study on Alan Wake II* (2024) puolestaan syventyy myös metafiktioon tarkastelemiseen. Steven Conway on tutkinut

*Alan Wake II* -pelin metatasoja hyödyntäen metamodernismin ja metatekstuaalisuuden teoriaa artikkelissa *Loops, Spirals, Kennings: Metamodernism in Alan Wake 2* (2024).

*Alan Wake II* -peliä lähestytään myös prosessifilosofian kautta Atënë Mendelytén artikkelissa *I Play, Therefore I Think: Procedural Philosophy in Remedy Entertainment's Alan Wake 2* (2023).

Agata Waszkiewicz on tarkastellut artikkelissa (2024) *The Show, the Game, and the Old Gods: On the Ontological Reframing and the Fiction/ Real Boundary* pelin ohjaajan ja käsikirjoittajan Sami Järven roolia *Alan Wake II* -pelissä.

### 1.3 *Alan Wake II* -pelistä

*Alan Wake II* on jatko-osa vuoden 2010 pelille *Alan Wake*. Se on suomalaisen *Remedy Entertainment* -yhtiön peli, jonka on arvioitu olevan Suomen kallein viihdetuote<sup>2</sup>. Pelin on käsikirjoittanut ja ohjannut Sami Järvi (taiteilijanimeltään Sam Lake) ja Kyle Rowler. Peli julkaistiin 27.10.2023 ja sai runsaasti positiivisia arvioita. Tällä hetkellä pelit ovat viihdemaailman parhaiten tuottava toimiala. Krishan Arora kirjoittaa *Forbesissa* (17.11.2023) miten peliteollisuus tuottaa enemmän rahaa kuin musiikki- ja elokuvateollisuudet yhteensä.

*Alan Wake II* on kolmannen persoonan selviytymiskauhupeli. Se on julkaistu PC:lle, *Xbox Series X/S* ja *PlayStation 5* -konsoleille. Peli on saanut fotorealisticien grafiikan lisäksi erityistä huomiota sen kunnianhimoisesta tarinasta. Tristan Ovigle kirjoittaa *IGN*-verkkosivulla (26.10.2023) miten *Alan Wake II* tarina on ”rohkein ja mieltä huimaavin selviytymiskauhutarina sitten *Silent Hill 2*<sup>3</sup> -pelin...”. *Helsingin Sanomien* Juho Typön mukaan: ”*Alan Wake 2* on yksi Suomen kalleimmista kulttuurituotteista koskaan, ja silti äärimmäisen kunnianhimoinen sekä taiteellisesti tinkimätön teos.” (1.11.2023). Calum Marsh *The New York Times* -artikkelissa kuvaa *Alan Wake II* (16.11.2023) -pelin saaneen

<sup>2</sup> Ahosola, Jani. 26.10.2023. Sami, 53, suunnitteli Suomen suurimman viihdetuotteen – Hinta jopa 60 miljoonaa euroa. Iltalehti <https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/2ba68564-3527-460e-8915-c50bd40b6c5a> ja Niemi, Liisa. 27.10.2023. Alan Wake II on yksi Suomen kalleimmista kulttuurituotteista, ja siitä voi tulla Remedyille kultakaivos. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/hstv/art-2000002947021.html>

<sup>3</sup> Vuoden 2001 *Silent Hill 2* on yksi parhaiten arvostelluista selviytymiskauhupeleistä, jonka symbolismin täytteistä pidetään yhtenä mediumin vahvimpana narratiivina.

”ylenpalttisia kehuja sen tiiviistä tunnelmasta, innovatiivisesta tarinankerronnasta ja sofistikoituneesta tarinasta”.

Toisin kuin ensimmäinen *Alan Wake* -peli, joka oli kolmannen persoonan toimintatrilleri, *Alan Wake II* on kolmannen persoonan selviytymiskauhupeli. Se ottaa vaikutteita *Capcomin Resident Evil* -pelisarjan remake-versioista (2019—2020). *Alan Wake II* -pelin pelattavuus keskittyy resurssien säätelyyn ja strategiseen ampumiseen. Resursseina toimivat taskulampun paristot, terveystapakaukset ja ammuksset, joiden vähäisyys luo selviytymiskauhupeleille tavallisen painostavan tunnelman. Peli alkaa Saga Anderssonilla pelattavasta osuudesta, jonka jälkeen pelaaja voi päättää, pelaako tarinan osuuksia Alanilla tai Sagalla. Peli ei ole silti pelkkää kauhupeleille ominaista selviytymistä. Pelaaja voi palata pelattavan hahmon “pään sisälle” ja organisoida pelin tarinaa mm. juonitaulun tai rikostutkintataulun avuin. Sagalla pelattavaan osuuteen kuuluu *semi-open world*<sup>4</sup> -maailma, jota pelaaja voi tutkia tarinan välissä. Alanin osuus painottuu enemmän selviytymiskauhuun, sillä Alanin avoin maailma on täynnä ennalta arvaamattomia vihollisia.

Peli vaihtelee pelattavien ja elokuvallisten osioiden välillä. Pelin vaihtuessa elokuvallisiin osioihin, pelaaja katsoo välianimaatiota tai FMV-elokuvaa. Tarinaa etenee myös pelattavan osuuden aikana, jolloin pelaaja voi kuulustella NPC<sup>5</sup>-pelihahmoja tai pelattava hahmo puhuu itselleen pelin tapahtumista. *HowLongToBeat* -verkkosivun mukaan, keskiuerto *Alan Wake II* -pelin pelaika on noin 19 tuntia.

*Alan Wake* -sarja on multimediakokonaisuus, jonka keskiössä ovat pelit. *Alan Wake* ja *Alan Wake II* -pelien lisäksi sarjaan kuuluu myös spin-off “arcade-tyylinen” *Alan Wake’s American Nightmare*. Tähän kokonaisuuteen kuuluvat pelien lisäksi *Bright Falls* miniverkkosarja, kaksi *Alan Wake* -sarjakuvaa, Rick Burrough’n kirjoittama *Alan Wake* (2010) -kirja ja sekä *This House of Dreams* (2012) ARG (alternate-reality game) -blogi. Osana *Alan Wake II* promoa, pelille tehtiin myös pakohuone *The ‘Escape the Dark Place’ Experience* (17.10.2023), joka videoitiin *YouTube* -influensserien avustuksella.

*Alan Wake II* kuuluu *Remedyn* laajempaan *Remedy Connected Universe* -tuoteperheeseen. *Remedy Connected Universe* eli RCU on suurempi tuotekokonaisuus, joka pitää sisällään *Alan Wake* -pelit ja vuoden 2019 *Control* -pelin, 2025 pelin *FBC: Firebreak* ja tulevan *Control 2* -

---

<sup>4</sup> Semi-open world on avoimen maailman kaltainen pelialue, joka sisältää avoimia “keitaita”, mutta pelikartta ei ole kokonaisuudessaan avoin.

<sup>5</sup> Non playable character eli pelihahmo, jota pelaaja ei voi ohjata itse.

pelin<sup>6</sup>. *RCU* ei sisällä *Max Payne* -pelejä tai *Quantum Break* -pelejä, sillä *Remedy* ei omista pelien immateriaalioikeuksia.

*Remedy Entertainment* tai lyhennettynä *Remedy* on Espoossa vuonna 1995 perustettu peliyritys. *Remedy* on tunnettu peleistä, joissa yhdistyvät tarina ja toiminta. Studio aloitti tekemällä *Death Rally* (1996) -toiminta-ajopelin, mutta sai suuren suosion vuonna 2001 julkaistun *Max Payne* -pelin jälkeen. Kaksi vuotta myöhemmin *Remedy* julkaisi jatko-osan *Max Payne 2: the Fall of Max Payne* (2003). Seurasi pitkä tauko, jonka lopuksi *Remedy* julkaisi ensimmäisen *Alan Wake* -pelin vuonna 2010 ja kaksi vuotta tämän jälkeen sivuosan *Alan Wake's American Nightmare*. Neljä vuotta myöhemmin *Remedy* julkaisi tieteistoiminta pelin *Quantum Break*. Tämän jälkeen vuonna 2019 *Remedy* julkaisi *Control* -pelin, jonka laajennus vuonna 2021 vihjasi *Alan Wake* jatko-osasta, joka myöhemmin julkaistiin samana vuonna *Game Awards* -palkintogaalassa. Jatko-osa *Alan Wake II* julkaistiin 27.10.2023.

Pelisarja ensimmäisessä osassa *Alan Wake*, kirjailija Alan Wake kamppailee valkoisen sivun kammon kanssa. Alan on menestynyt viihteellisen salapoliisikirjasarjan; *Alex Casey* kirjoittaja, joka haluaa siirtyä urallaan eteenpäin. Alan lomailee Cauldron Laken pikkukylässä vaimonsa Alice Wake kanssa. Loma jää lyhyeen, kun Alanin kirjoittaman *Departure* kirjan tapahtumista tulee totta ja Alice katoaa.

Pelissä kerätään *Departure* kirjan sivuja, kamppaillaan kirjasta syntyneitä pimeitä voimia vastaan ja etsitään yliluonnollisia voimia sisältävää *clicker*-valokatkaisijaa. Pelin lopussa Alan jää loukkuun pimeään ulottuvuuteen, jossa hän yrittää kirjoittaa tarinalle sopivan lopetuksen. Alanin korvaa ”oikeassa maailmassa” Mr. Scratch antisankari, jolla pelataan myös *Alan Wake's American Nightmare* pelissä.

Pelisarjan toinen osa *Alan Wake II* jatkaa *Alan Wake* -pelin tapahtumia 13 vuoden jälkeen. Peli jakautuu kahteen eri osaan. Osat ovat nimeltään *Initiation* ja *Return*. *Alan Wake II*:ssa kirjailija Alanin lisäksi pelattavana hahmona on etsivä Saga Anderson. Alanilla pelataan *Initiation* -osassa ja Sagalla *Return* -osassa.

*Return* -osassa etsivä Saga tekee rikostutkimusta *Nightingale* etsivän ritualistisesta murhasta. *Nightingale*n ruumiinavauksen yhteydessä hänen vatsastaan löytyy Alanin käsikirjoituksen

---

<sup>6</sup> Ks. <https://www.polygon.com/23942363/alan-wake-2-biggest-twist-analysis-control-2-theories/#comments> ja <https://www.gamesradar.com/games/alan-wake/the-remedy-connected-universe-that-ties-alan-wake-2-and-control-is-just-getting-started-with-no-endgame-in-sight-says-sam-lake/>

sivu, joka herättää kuolleen etsivän henkiin ja Nightingale pakenee paikalta. Saga lähtee etsimään Nightingalea ja päätyy taistelemaan tätä vastaan todellisuuden vääristymässä.

Taistelun päätyttyä Saga palaa takaisin todellisuuteen, jossa häntä odottaa rannalla kirjailija Alan Wake. Myöhemmin paljastuu, että Alanilta vaikuttava kirjailija onkin hänen kaksoisolentonsa Mr Scratch. Saga pyrkii vangitsemaan Mr. Scratchin *clicker*-valokatkaisimen avulla, mutta päätyykin pahentamaan tilannetta ja Mr. Scratch hyökkää Cauldron Laken kylään.

Samaan aikaan Alan kamppailee käsikirjoituksensa parissa, pimeässä ulottuvuudessa. Alan alkaa selvittää mitä hänen vaimollensa on tapahtunut sillä aikaa, kun Alan on ollut jumissa pimeässä ulottuvuudessa. Pelin tarinan aikana Alan päätyy eriskummalliseen myöhäisillan ohjelmaan, tapaa auteur elokuvaohjaajan Thomas Zanen ja tapaa kirjoittamansa salapoliisin Alex Casey.

Pelin aikana tutustutaan erilaisiin taiteilijoihin kuten fanikirjailija Roseen, heavy metal-bändiin *Old Gods of Asgardiin*, taide-elokuvan ohjaajaan Thomas Zaneen ja taidevalokuvaajaan Alice Wakeen. Cauldron Lake -järvi paljastuu omaavan yliluonnollisia voimia, jonka voimat kasvavat "aidosta" taiteesta. Pelin loppuhuipennuksessa Alan tekee uhrauksen suuremman hyvän puolesta palauttaaksensa Sagan elämän takaisin normaaliksi.

## 2 Metafiktion piirteet *Alan Wake II* -pelissä

Silja Pirkola selittää *meta* sanan merkitystä *Kielikellon* artikkelissa *Metasoppaa* (2017). Sana *meta* on antiikin kreikkaa ja se voidaan kääntää sanoiksi “takana, jälkeen, kanssa”. *Meta* on yleisimmin etuliite. Sen lisäämällä johonkin sanaan viitataan usein johonkin, joka on tämän asian ulkopuolella. Esimerkiksi *metafysiikka*, tutkii kaikkea mittaamatonta. Se on kuin filosofinen ajatusleikki, jonka avulla pyritään osoittamaan ongelmia fysiikan, laskemisen ja mittaamisen kanssa. Sanan voisi kääntää kirjaimellisesti termillä “ylifysiikka” tai “fysiikan jälkeen”.

Edellisen esimerkin avulla pystymme purkamaan *meta*-sanojen merkityksiä. *Metafora* viittaa kielikuvaan, jossa asia esitetään symbolin avulla. *Metaetiikka* kuvaa moraalisten arvojen alkuperää, tehtävää ja tarkoitusta. *Metatieto* on puolestaan tietoa itse tiedostosta, kuten sen luomispäivä tai koko.

Waugh’n mukaan *meta* yleistyi 60-luvulla. *Metaan* liittyvät termit vakiintuivat osaksi kulttuuria, kun tarkasteluun nostettiin itsereflektio, rakenteellisuus ja olemassaolo suhteessa maailmaan. Hänen mukaansa *metatasot* kasvavat kulttuurin itsetietoisuuden myötä. (Waugh 1984, 3.)

Nathan Dufour Oglesby käy läpi *meta* sanan historiaa ja muovautumista artikkelissa *Facebook and the true meaning of 'meta'* (2021). Hänen mukaansa *metalla* tarkoitetaan ajan myötä yhä enemmän transsendenssia — kokemusta, joka ylittää todellisuuden. Arkikielessä *meta* puolestaan on jotain itse reflektiivistä, joka viittaa itseensä. Sanan voi tulkita myös indo-eurooppalaisella käännöksellä “minä”. (Oglesby 2021.) Tässä kontekstissa *meta* viittaa itseensä. *Metatieto* viittaa omaan tietoon. *Metafysiikkaa* viittaa fysiikkaan. *Metaetiikka* viittaa etiikkaan. *Meta* on suorastaan itsekäs sana.

Pähkinänkuoressa *meta* on etuliite, jonka avulla pystymme tarkastelemaan jonkin asian alkuperää tai luonnetta. Pirkolan (2017) mukaan tällä hetkellä *meta* on muodikasta ja kuvaa trendiä verbillä *metailu*. Josh Toth (2021, 3—4) kuvaa kirjassa *Truth and Metafiction* miten *meta* on osana postmodernismia. Waugh yhtyy väitteeseen ja kuvaa, miten postmodernismi kadotti yhteisen narratiivin instituutioista ja suurista kertomuksista. Hän vertaa postmodernismin todellisuuden rakenteen häipymistä myös kirjallisuuden kielen ja konventioiden katoamiseen. (Waugh 1984, 24). Tämän vuoksi *metailu* on tällä hetkellä

trendikästä. *Metailu* viittaa jatkuvasti itseensä ja pyrkii esittämään kysymyksiä alkuperästä, tarkoituksesta ja olemisesta.

## 2.1 Metasta metafiktioksi

Metasta kehittyvä käsite metafiktio vuonna 1970 William H. Gassin esseessä *Philosophy and the Form of Fiction*. Gass argumentoi, miten matematiikan metateoriat ja etiikan metatasot luovat teorialle ja muodolle tason, jossa tarkastellaan itse teoriaa. Gass ulottaa vastaavan ajatuksen myös postmodernin kirjallisuuden puolelle. Fiktio muoto kehittyi materiaaliksi, jonka kautta fiktiota tarkastellaan. Hän kutsuu kyseistä kirjallisuutta metafiktioksi. (Gass 1970, 23—24.)

Waugh'n mukaan Gassin kuvaus metafiktiosta keskittyy kirjallisuuden lukijan kontekstualisoimiseen fiktion ulkopuolella. Jos maailma jäsentyy kielen avulla, fiktio, joka muodostuu kielestä, rakentaa todellisuutta itsessään. (Waugh 1984, 3.) Tällä Waugh tarkoittaa, että *meta* auttaa ymmärtämään tarinankerronnan kieltä ja sen rajoitteisuutta. Tunnistamme siis kielen rajoitteet ja oman subjektisuuden osana kieltä. Metafiktion kontekstissa tunnistamme teoksen olevan kuviteltua ja sen konventiot, kielen ja muodon teennäiseksi rakenteeksi.

Metafiktion voi ymmärtää fiktion metafysisenä ulottuvuutena. Samalla tavalla, kun metafysiikka tarkastelee fysiikan luonnetta ja kyseenalaistaa miten fysiikan avulla mitataan ja kategorisoidaan, metafiktio kyseenalaistaa tarinan kerronnan keinoja. Robert Scholes (1995, 29) esittää miten metafiktio käyttää transsendenssia. Tällä hän kuvaa, miten metafiktio pyrkii tekemään tarinan säännöt läpinäkyviksi. Kuin transsendenssi, jossa yksilö on todellisuuden ulkopuolella, myös lukija pakotetaan kirjan “todellisuuden” ulkopuolelle. Tämä transsendenssi on mahdollista ainoastaan fiktion omilla säännöillä. Meta tarjoaa mahdollisuuden ylittää (transcend) kieli — katsoa fiktion yli ja tarkastella sitä prosessina jäsentää maailmaa.

Waugh käyttää metaforaa raameista tai kehyksistä, joiden sisään fiktio rakentuu. Hänen mukaansa taiteella on kehys, jonka avulla se kuvaa jotain asiaa. Kehys on välttämätön ja ilman sitä, mitään ei pystytä kuvaamaan. Se mitä ja miten kerrotaan, rajataan tämän kehyksen avulla. Metafiktiossa kehys nousee tarkastelun kohteeksi. Waugh'n mukaan metafiktiossa

tämä kehys rikotaan (frame-breaking), niin että fiktion ja totuuden raja nousee esille (Waugh 1984, 28—31).

Linda Hutcheon (1981, 1—2.) kuvaa kirjassaan *Narcissistic Narrative: the Metafictional Paradox* miten metafiktio on ”fiktiota fiktiosta”. Hän viittaa sanalla narcissistic (narsistinen) mytologisen kertomuksen Narkissokseen, joka hukuttautui tarkastellessaan omaa heijastustaan järven pinnassa. Hutcheonin mukaansa metafiktio tarkastelee itseään samalla tavalla, kuin rakastuen omaan tekniikkaansa. Hän käyttää sanaa ”self-reflective”, jonka kirjaimellinen suomennos ”itsereflektiivinen” ei kanna sen koko konnotaatiota. Sanan ”reflective” voisi kääntää kuvaamaan ”heijastusta” tai ”heijastuneisuutta”, jonka avulla fiktio tarkastelee itseään.

Hutcheonin mukaan, lukemisen prosessin tarkastelu nostaa etusijalle tavan, jolla tarinoita kerrotaan — kielen. Kielen avulla luodaan maailmoja (heterocosm), joita lukija pääsee elämään. Metafiktiossa tämä fiktiivisen maailman luomisprosessi tehdään läpinäkyväksi. Metafiktiossa tämän maailma tehdään läpinäkyväksi osoittamalla ”kieli”, jolla se rakennetaan. (Hutcheon 1981, 7.)

Robert Scholes esittää (1970, 29), miten metafiktio on kriittistä kirjoittamista fiktiivisestä prosessista — siitä miten tarinoita kerrotaan. Mark Currien (1995, 2—3) mukaan metafiktio on diskurssin omainen kirjoitustyyli. Metafiktiossa ollaan kritiikin ja fiktion välillä, jossa sen tarkastelukohteena on näiden välinen raja. Tällä hän viittaa itsetietoiseen tarkasteluun tarinan muodosta, jossa tarkastellaan suhdetta maailman ja kielen välillä. Currien mukaan metafiktio ei ole silti kirjallisuutta kriitikosta, joka on kirjailija, vaan dramatisoitua todellisuuden ja fiktion välistä dialektiikkaa.

Se mikä yhdistää edellä mainittuja määritelmiä on se, että teokset tarkastelevat itseään. Gassille metafiktio on antikirjallisuutta — kertomusta, jossa pakottaudutaan pois kuvitteellisesta (1970, 23—24.). Scholes (1970) ja Currie (1995) tarkastelevat metafiktiota ennen kaikkea itsekritiikkinä, jossa kohteena on tarinan muoto ja kieli. Hutcheon (1980, 1) käyttää taas kritiikin sijaan sanaa narsismi ja itsekkyyys. Hänelle metafiktiossa teos on keskittynyt itseensä ja omaan konstruktioonsa. Waugh (1984, 2) puolestaan kutsuu metafiktiota itsetietoiseksi. Siinä kertomukset ymmärtävät oman kuvitteellisuuden ja osoittavat sen tietoisesti käyttäen kieltä ja muotoa.

Vaikka metafiktio määritelmiä eroavat toisistaan, lopputulos on liki sama — metafiktiiviset teokset myöntävät olevansa fiktiota. Metafiktio tarkastelee fiktion luonnetta. Sitä, miten fiktio heijastaa ympäröivää maailmaa, sen yleisöä ja tekijöitä. On metafiktio sitten itsetietoista, itsekriittistä tai itsekästä, metafiktio on ennen kaikkea fiktiota fiktiosta.

Pelien metafiktio tutkimus on vielä varsin vähäistä. James Earl Cox III (2014, 49—50) artikkeli *Metafiction in Video Games* on yksi kattavimpia artikkeleita, joka tarkastelee pelien metafiktiivisiä piirteitä. Hänen mukaansa pelien metafiktio tulee kohdistua pelien fiktion ja tarinaan. Tämän vuoksi valikkoja, ohjeita ja sääntökirjoja ei lasketa.

Kevin Wong (2025) on tarkastellut metafiktiota MMORPG<sup>7</sup> peli *Final Fantasy XIV* (2010) kontekstissa. Hänelle pelin metafiktio näyttäytyy pelin itsetietoisuutena pelin luomisprosessista, jakelusta ja kulutuksesta. Krista Bonello Rutter Giappone (2015) on puolestaan tarkastellut seikkailupelien metafiktiivistä huumoria. Metafiktiivinen huumori keskittyy Giapponen tutkimuksessa erityisesti pelin genreen ja osoittaa sen rajoittuneisuuden.

Peli *The Stanley Parable* (2013) on yksi metafiktiivisten pelien merkkiteoksia. Siinä pelaaja ohjaa Stanley-hahmoa ensimmäisen persoonan perspektiivissä läpi tyhjän toimiston kertojaäänien selostamana. Kertojaääni antaa ohjeita pelaajalle ja hän voi valita noudattaako hän näitä sääntöjä vai ei. Ohjeiden vastainen toiminta muuttaa tarinaa ja kertojaääni alkaa vähitellen korostamaan sääntöjen noudattamisen tärkeyttä. Peli suorastaan kannustaa pelaajaa ”rikkomaan” peleille tyypillisiä sääntöjä. *The Stanley Parable*-peli pyrkii osoittamaan, miten noudattamalla sääntöjä pelaaja osallistuu peleille tyypilliseen leikkiin.

Cox III lukee *The Stanley Parable* -pelin metafiktiiviseksi omassa luokituksessaan. Andrew Richards (2017, 14—16) on analysoinut myös peliä omassa tutkielmassaan *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*. Hän esittää, että metafiktio tapahtuu silloin, kun pelaaja toimii vastoin kertojan ohjeita. Pelaaja tulee tietoiseksi siitä, miten pelin tekijä ohjaa narratiivia sääntöjen avulla. Peli kyseenalaistaa vapautta, osoittaen pelaajalle, miten pelit ovat harkittuja konstruktioita.

Bradley J. Fest (2016, 7—11) on tarkastellut myös *The Stanley Parable* -pelin metafiktiivistä ulottuvuutta. Hänelle metafiktiiviset pelit ovat itsereflektiivisiä omasta materiaalisuudestaan — omista säännöistä ja rajoituksista. Festille olennaista metafiktiivisessä pelaamisessa on

---

<sup>7</sup> MMORPG (Massively multiplayer online game roleplaying game) eli massiivinen moni pelaaja verkkopeli roolipeli.

osoittaa, miten pelaaminen on irrallaan todellisesta maailmasta. Antranig Arek Sarian (2020, 182—186) sivuaa *The Stanely Parable* -pelin metafiktiivistä ulottuvuutta ja tarkastelee sitä absurdin teatterin näkökulmasta. Hänelle *The Stanley Parable* -peli on eksistentiaalinen kuvaus pelien ristiriitaisuuksista ja tulkinnoista.

*Alan Wake II* -pelin kohdalla edellä mainitut tutkimukset eivät tarjoa riittävä pohjaa, sillä metafiktiivisten pelien tutkimuksen keskiössä on pelien pelattava osuus — järjestelmät, säännöt ja mekaniikat, joiden avulla peleissä edetään. *Alan Wake II* -kontekstissa metafiktio koskee erityisesti pelin narratiivisia piirteitä.

## 2.2 Metafiktio suhde postmodernismiin

Metafiktiota pidetään usein postmodernina tarinankerronnan konventiona. Nicol Bran (2009, 30—31, 40—41) esittää kirjassa *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*, miten metafiktio on luonteenomaisin muoto postmodernille fiktiolle. Metafiktiota ja postmodernia fiktiota yhdistää ajatus siitä, että tarkastelemme fiktiota sen kielen avulla.

Jean-François Lyotard (1985, 11, 15) esittää kirjassa *Tieto postmodernissa yhteiskunnassa*, miten postmodernismi syntyy toisen maailmansodan jälkeisenä aikana. Postmodernismi viittaa suurten kertomusten katoamiseen ja yhteiskunnan pirstaloitumiseen. Postmodernismi on pikemminkin kattotermi, joka viittaa erilaisiin ilmiöihin, jossa yksilö on keskiössä, kollektiivin sijaan. Postmodernia tarinankerrontaa voidaan pitää kattoterminä metafiktiolle.

Postmoderni (esim. teos) tarkoittaa silti eri asiaa kuin postmodernismi. Nicol (2009, 5—7) erottelee postmodernin ja postmodernismin. Postmodernismi on yhteiskunnallinen rakenne, kun taas postmoderni viittaa tarinankerrontaan. Postmodernia fiktiota yhdistää merkityksen etsiminen ja fiktion kielen, sekä konventioiden tarkasteleminen.

Postmodernia ja modernia fiktiota yhdistää ja erottaa suhtautuminen realismiin ja todellisuuteen. Modernistisessa fiktiossa hahmot voivat olla epärealistisissa tilanteissa, mutta hyväksyvät tämän. Hahmo saattaa olla tarkoituksellisesti epäuskottava. Yleisön ei tarvitse uskoa hahmon olevan realistinen, mutta hän pystyy silti samaistumaan häneen. Postmoderni fiktio on keskittynyt kieleen ja tapaan, jolla tarinoita kerrotaan — eli miten rakennamme

todellisuutta kielen avulla. Jos moderni fiktio keskittyy realismiin hylkäämiseen hahmon ja lukijan välillä, postmodernismi keskittyy kieleen. (Nicol 2009, 20—23.)

*Alan Wake* -pelejä on kuvattu postmoderneiksi. Fuchsin mukaan *Alan Wake* -peli noudattaa postmodernia traditiota nostamalla kirjoitusprosessin etualalle. (2013b, 145). Calum Marsh kuvaa *Alan Wake II* -peliä “tiheärakenteiseksi (dense) postmoderniksi kertomukseksi” *The New York Times* artikkelissa (16.11.2023.) *The Eclectic Inspirations for Alan Wake 2’s Surreal Tale*. Depboylu yhdistää *Alan Wake II* -pelin postmodernismin metaelokuvallisuuteen ja miten tämä haastaa suoraviivaisen narratiivin (2024, 549—550).

*Alan Wake II* -pelissä viitataan postmodernismiin nimellä. Pelihahmo Warlin Door kysyy Alanilta “Onko kirjasi postmoderni salapoliisikirja?”. Myöhemmin pelihahmo Alanin kirjoittama salapoliisi Alex Casey toteaa itselleen “On ironista olla postmodernin salapoliisikirjan vankina...”.

Mark Currien (1995, 1) mukaan postmodernismi nousee esille metafiktiossa, kun teokset ovat dialogissa omien konventioittensa kanssa. *Alan Wake II* -peli käyttää ironiaa konventiona ja tiedostaa oman fiktiivisyytensä. Pelihahmo Alex Casey korostaa tarinankerronnan epäsuoraa ivaa. Alex Casey tunnistaa oman olemassaolonsa ironian — hän on kuvitteellinen salapoliisi. Pelihahmo Warlin Doorin viittaus postmodernismiin antaa pelaajalle syötteen, jonka avulla pelaaja kykenee tunnistamaan kertomuksen konventiot.

Pelihahmo Alex Caseyn monologi kiteyttää postmodernismin perusteesejä. Waugh’n mukaan metafiktiiviset postmodernit kertomukset eroavat modernistisista kertomuksista. Niissä keskitytään kirjoittamiseen prosessina, hahmojen pään sisäisen pohdinnan sijaan. ( Waugh 1984, 11.) Pelihahmo Alex Casey tunnistaa olevansa loukussa postmodernissa salapoliisikirjassa hahmona. Hän tunnistaa lajityypin ja tekniikan, joka on kahlinnut hänet kertomuksen sisälle.

Hutcheon tunnistaa miten itsetietoisuus yhdistää postmodernismia ja metafiktiota. Hänelle postmodernismi on silti liian epätarkka termi kuvaamaan metafiktiota. Hänen mukaansa postmodernismi kuvaa yhteiskuntaa ja kollektiivia, joka ei ole verrattavissa tai mitattavissa. Metafikcio on hänelle hänen mielestään suorastaan “narsistista”, sillä se keskittyy yksilön tarkasteluun. Hutcheon ei täysin sulje pois kokonaan termin postmodernismi käyttöä metafiction kontekstissa, mutta pitää sitä epäolennaisena. (Hutcheon 1980, 2—4.)

Steven Conway menee analyysissään pidemmälle artikkelissa *Loops, Spirals, Kennings: Metamodernism in Alan Wake 2* (2024) ja argumentoi, miten pelisarjan toinen osa *Alan Wake II* on pikemminkin metamoderni kertomus. Tällä hän viittaa rakenteeseen, joka loppupuolella löytää jonkin yhdistävän tekijän ja sitoo tarinan rihmaston kaltaisesti yhteen. Conway kuvaa silti *Remedyn* teoksia postmoderneiksi digitaalisiksi peleiksi.

Postmodernismi on monimutkainen käsite eikä sen tarkkamäärittely ei ole pro gradu -tutkielmani tarkoitus. *Alan Wake II* -pelin ja metafiktion tekstien yhteydessä on silti hyvä huomioida, mistä ilmiössä on kyse. Pelissä esiintyy postmodernismin keskeisiä ajatuksia kuten kielen ja tarinankerronnan epätarkkuus.

### 2.3 Itsetietoinen fiktio *Alan Wake II* -pelissä

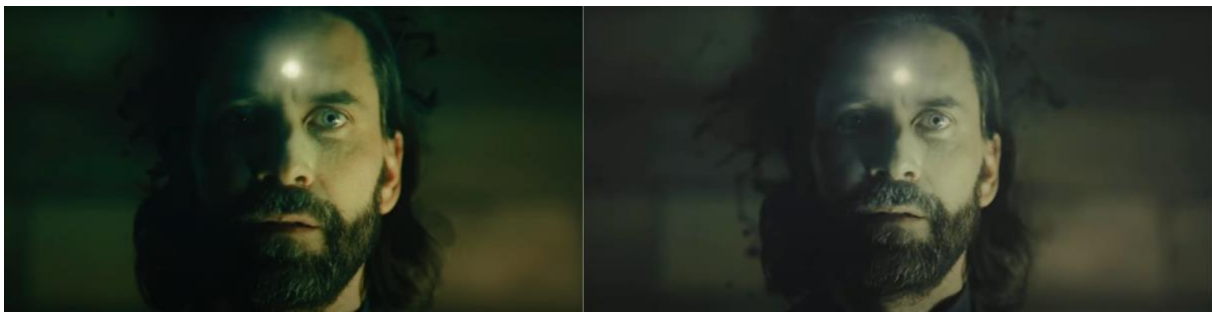
Waugh'n kirjan nimi *Metafiction The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, viittaa siihen, miten metafiktio on tavalla tai toisella itsetietoista (self-conscious). *Merriam Webster* (2025) määrittelee itsetietoisuuden (self-conscious) olevan ymmärrystä omasta itsestään tai olemuksesta. Waugh'n mukaan metafiktio on itsetietoinen juuri omasta kielestään. Waugh kuvaa miten 1960-luvulta lähtien kirjallisuus on tullut yhä tietoisemmiksi teoriasta, joka muodostaa fiktiota. Tämä seurauksena kirjallisuudessa korostuvat itserefleksiivisyys ja muodollinen epätietoisuus. Postmodernismin myötä teokset ovat alkaneet yhä itsetietoisemmin korostaa omaa tekniikkaansa. Itsetietoisuus merkitsee myös suhdetta todellisuuden ja fiktion välillä. Se selittää auki kielijärjestelmää (langue) — koodia ja konventiota, jota teokset käyttävät. Tällöin hahmojen tietoisuus peilautuu tarinoiden maailmaan. (Waugh 1984, 2—3, 11, 21.) Tämä ei silti tarkoita, että kaikki postmodernismi on automaattisesti metafiktiota. Pikemminkin metafiktio on tarinankerronta tekniikka, joka on seuraus postmodernismista.

Tutkijat ja journalistit ovat huomioineet *Alan Wake II* -pelin itsetietoisuuden (self-conscious, self-aware). Cameron Swan (2.11.2023) mainitsee *Game Rantin* artikkelissa miten pelin vahvuutena on sen *meta* tarinankerronta ja itsetietoisuus. Depboylu (2024, 549) nostaa esiin artikkelissa *Meta-Ludological Narrative in Digital Games: a Study on Alan Wake II*, miten pelin itsetietoisuus viittaa teokseen ja sen tekijään. Itsetietoisuus ei ainoastaan nosta esiin teoksen kuvitteellisuutta — se kehottaa yleisöä tulkitsemaan itse teosta. Tijn Kranen (2024,

18) huomauttaa opinnäytetyössään, että pelin hahmot ovat tietoisia olevansa osana narratiivia, mutta he eivät tiedä olevansa pelissä.

Waugh'n (1984, 2) mukaan itsetietoisuus (self-conscious) on tietoisuutta kielestä, muodosta ja itse kirjoittamisen prosessista. *Alan Wake II* peli käyttää kaikkia näitä ja nostavat esille kirjoittamiseen kirjallisuuteen liittyvää termistöä ja kuten deus ex machina, sankarin matka (monomyytti), autofiktio ja genre. Peli syöttää jatkuvasti pelaajille termistöä, jota pelaaja voi käyttää työkaluina tarinan tarkastelemiseen.

*Alan Wake II* -pelin ensimmäinen otos sijoittuu kronologisesti pelin loppuun, jossa Alan uhraa itsensä suuremman hyvän puolesta (ks. kuva 1). Päähenkilö, kirjailija Alan Wake aloittaa ekstradiegeettisellä monologilla "Palataan alkuun...". Jo ensimmäisistä vuorosanoista peli nostaa esiin oman fiktiivisyytensä, jossa päähenkilö tiedostaa kertomuksen olevan fiktiota. Alan osoittaa monologissa, miten tällä tarinalla on aloitus (ja lopetus) piste ja miten tarina alkaa tähän pisteeseen palaamalla.



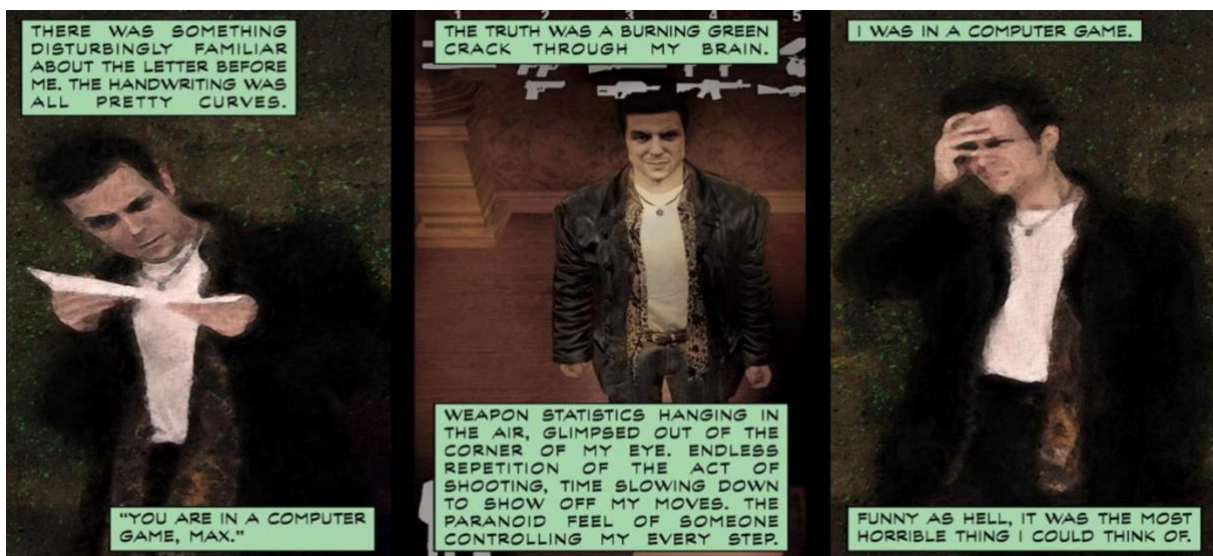
Kuva 1. Vasemmalla pelin ensimmäinen otos ja oikealla otos pelin jälkipuoliskolla.

Alanin monologi jatkuu: "Kauhutarinoissa on ainoastaan uhreja ja monstereita. Tempuna on olla joutumatta kummaksikaan niistä. Mutta genren vankeina, meidät revitään kappaleiksi matkan varrella...". Päähenkilö Alan nostaa esiin konventiot. Hän asettaa säännöt kauhutarinoille, joissa on monstereita ja uhreja. Alan puhuu genrestä kuin se olisi rajoittava tekijä, joka määrittelee narratiiveja. Kohtaus huokuu metafiktiota sen itsetietoisuuden vuoksi — se nostaa esille omat konventionsa ja tämän lisäksi niiden rajoitteet.

Waugh'n mukaan metafiktio tuo esiin fiktion käyttämän kielen ja konvention, kuin se olisi vankila. Ainoa ulospääsy on hylätä kieli itsessään. (Waugh 1984, 120, 4.) Lajityyppi eli genre voidaan nähdä rajoittavana tekijänä, jonka raamit Alan määrittelee kertomuksen alussa — monsterit ja uhrin. Pelin edetessä Alan muokkaa todellisuutta kirjoittaessaan ja toteaa että

hänen kirjallisuutensa tulee noudattaa fiktion sääntöjä<sup>8</sup>. Lopuksi pelihahmo Warlin Door kuvaa Alanin, luoden itselleen sääntöjä, joita hän noudattaa. *Alan Wake II* haluaa pelaajan tiedostavan nämä säännöt ja konventiot. Pelaajan tulee pohtia fiktion sääntöjä, konventioita ja kieltä, joiden avulla tarinaa kerrotaan.

Myös *Remedy Entertainmentin* varhaisemmissa peleissä on leikitelty metafiktiolla. *Max Payne 2: the Fall of Max Paynessa* on paljon kohtauksia, jotka heijastavat edellisen pelin tarinaa ironisesti, kuten televisiosarjan, joka mukailee pelin ensimmäisen osan tarinaa. Myös pelin ohjaaja Sami Järvi (24.10.2023) korostaa, että nämä viittaukset pelin ensimmäiseen osaan ovat tietoisia.



Kuva 2. Välianimaatio sarjakuvamaisesta tarinankerronnasta, jossa Max Payne tulee itsetietoiseksi olevansa hahmo tietokonepelissä.

Korostunein esimerkki metafiktiosta löytyy *Remedyn* ensimmäisestä hitistä, *Max Paynestä*, jolloin päähenkilö Payne hallusinoi huumattuna. Payne ottaa katsekontaktin kohti kameraa ja sanoo: “...aseet leijuvat ilmassa, silmiäni alla. Loputonta räiskimistä ja hidastettuja kohtauksia, joissa esittelen liikkeitäni. Olen vainoharhainen, että joku ohjailee jokaista liikettäni.”. Payne jatkaa “Tajusin olevani tietokonepelissä ... se oli kauhein mahdollinen asia, jota pystyin edes kuvitella.” (ks. kuva 2).

Leijuvat aseet viittaavat ns. HUD<sup>9</sup> -näyttöön, jonka avulla pelaaja voi tarkastella mm. pistetilastoa ja pelihahmon elämänpisteitä. Hidastus viittaa *bullet time* -ominaisuuteen, jonka

<sup>8</sup> Tässä kontekstissa esim. postmodernismi, sankarin matka tai autofiktio

<sup>9</sup> Heads-up display eli heijastusnäyttö. Tarkoittaa pelien kontekstissa usein pelin maailman päälle esitettyä grafiikka, jonka avulla näytetään esim pistetilastoa tai pelaajan elämää.

avulla pelaaja voi hidastaa aikaa mahdollistaen tarkemman tähtäämisen ja taktikoinnin. Paynen “vainoharhaisuus” puolestaan viittaa siihen, että pelaamme *Max Payne* -peliä ja päätämme sätkynukkemaisesti hänen kaikki liikkeensä.

*Max Payne* -pelin itsetietoisuus ja lähes ironinen esitys omasta pelimekaniikasta korostaa pelin teennäisyyttä. Waugh’n mukaan metafiktio auttaa ymmärtämään rakenteita ja kieltä, jonka avulla tarinoita kerrotaan. Se auttaa purkamaan yksittäisiä semioottisia systeemejä ja tunnistamaan ne teennäisiksi konstruktioiksi. (Waugh 1984, 9.) Kun pelihahmo Max nostaa esiin edellä mainitut pelilliset elementit kuten valikon ja mahdollisuuden hidastaa aikaa, se myös osoittaa pelaajalleen niiden teennäisyyden. Ne ovat juuri Waugh’n mainitsemia semioottisia systeemejä — pelin kieltä, jota peli itse purkaa. Lopuksi vielä pelihahmo Max Payne toteaa olevansa loukussa tietokonepelissä.

Pelin käsikirjoittaja Järvi kuvaa miten *meta* on *Remedy Entertainment* studioille ja hänelle itselleen rakasta (24.10.2023.). *Meta* on myös osana heidän kaikkia pelejään *Max Paynesta* lähtien. *Remedyn* peleissä *meta* on ollut osana siitä asti, kun Järvi on ollut käsikirjoittamassa niitä. Kirilloff (*Forbes* 22.10.2024) kirjoittaa miten metafiktio on ollut aina osana *Remedyn* pelejä. James Earl Cox III (2014, 51) kuvaa ensimmäistä *Max Payne* -peliä immersiiiviseksi metafiktioksi. *Vice Newsin* Rob Zacny (13.5.2017) on luonnehtinut myös vuoden 2010 *Alan Wake* -peliä ”metamestariteokseksi”. *Remedyn* edellistä peliä *Control* on myös luonnehdittu metafiktiiviseksi<sup>10</sup>.

*Alan Wake II* on jatkumoa *Remedyn* -pelien *meta* tarinankerronnalle. *Alan Wake II* -peli on jopa enemmän *metaa*, kuin studion edelliset pelit ja haluaa, että pelaaja tiedostaa tämän. Pelissä yhdistyvät postmodernismi ja itsetietoisuus.

---

<sup>10</sup> *Control: Metafiction and Meta-Setting* <https://deathisawhale.com/2021/05/05/control-metafiction-and-meta-setting/>

### 3 Kerroksellinen todellisuus ja metafiktiiviset tasot

*Alan Wake II* -pelin käsikirjoittaja ja ohjaaja Sami Järvi (7.12.2023) kertoo *Ylen Uutispodcastissa* miten hän innostui mm. postmodernista kirjallisuudesta ja arthouse elokuvasta. Hänen mukaansa näissä teoksissa: ”... koputellaan meidän todellisuusajatusten reunoja...”. Totuuden ja fiktion kahtiajako on merkittävä teema myös *Alan Wake* -peleissä ja niitä ympäröivissä promomateriaaleissa. Alanin kirjallisuus muokkaa totuutta fiktion avulla. Saga Andersson kamppailee tätä todellisuuden uudelleen kirjoittamista vastaan, joka muokkaa myös hänen elämäänsä. Järvi (10.12.2021) on laskenut leikkiä todellisuutta muuttavasta fiktiosta pelin julkistamisen yhteydessä. Waugh'n mukaan metafiktiossa on kyse fiktion ja totuuden suhteesta. Hänen mukaansa maailma järjestyy kielen avulla, jonka vuoksi fiktio tarjoaa mahdollisuuden tarkastella sitä, miten todellisuutta rakennetaan tarinankerronnalla. (Waugh 1984, 2—3). *Alan Wake* -pelit nostavat tämän todellisuuden ja fiktion rajan keskiöön metafiktiivisin keinoin. Peli haluaa tulla ymmärretyksi fiktiona ja saada pelaaja tarkastelemaan pelin tarinankerrontaa.

Myös *Alan Wake II* -pelin monitasoista tarinaa voi tarkastella metalepsiksen avulla. Pelissä tarinan kerroksellisuus ilmenee esimerkiksi, kun pelin kertoja osallistuu tarinan kulkuun. Metalepsis on Gérard Genetten termi kirjassa *Narrative Discourse* (1980, 234—237). Tällä tarkoitetaan tarinaa, jossa ekstradiegeettinen eli tarinan maailman ulkopuolinen kertoja, osallistuu tarinan kulkuun osana narratiivia. Tarinat voivat koostua eri kertojista tai päällekkäisistä tarinoista.

Esimerkiksi elokuvassa *The Truman Show* (1998) päähenkilön konstruktoitua maailmaa kommentoidaan ulkoa käsin. Myöhemmin tämä kertojaääni tulee osaksi tarinaa, elokuvan loppupuolella, kun päähenkilö Truman ymmärtää elävänsä simulaatiossa. Myös *Alan Wake II* -pelissä kertoja osallistuu tarinan kulkuun.

### 3.1 Metalepsis metafiktioita muotona

Andrea Macrae (2019, 20) on tutkinut metalepsiksen suhdetta metafiktioon kirjassa *Discourse Deixis in Metafiction*. Hänen mukaansa metalepsiksessä on kolme tasoa: diegeesis, ekstradiegeesis ja ektrafiktiivinen (extrafictive) taso (ks. Kaavio 1). Diegeettinen taso tarkoittaa tarinan konkreettista maailmaa ja sen tapahtumia — sitä mitä tarinassa tapahtuu.



Kaavio 1. Kaavio metalepsiksen kolmesta eri tasosta ja *Alan Wake II* tarinan ulottuvuuksista käyttäen Macraen havaintokuvaa (2019, 103).

Ekstradiegeesis on tarinan ylätaso, jossa esimerkiksi kertoja tai kertojääni on läsnä. Ektrafiktiivinen taso viittaa taas maailmaan fiktion ulkopuolella. Ektrafiktiivisen tason ei ole tarkoitus rikkoa fiktiota, vaan sen on oltava osana tarinaa. Diegeesis ja ekstradiegeesis ovat aina kuvitteellisia ja fiktiivisiä — ekstradiegeesis puolestaan viittaa tarinan ulkopuoliseen maailmaan. (Macrae 103—109.)

*Alan Wake* -pelin diegeettisellä tasolla, tarina tapahtuu suurilta osin Bright Fallsin -kylässä. Ensimmäisessä pelissä seuraamme Alanin ja toisessa pelissä Sagan seikkailua kylän

miljöössä. Ekstradiegeettinen taso muodostuu ensimmäisessä pelissä Alanin löytämistä käsikirjoituksen sivuista ja hänen päänsisäisestä monologistansa. Pelin toisessa osassa ekstradiegeettisellä tasolla Alan muokkaa todellisuutta tarinaa pimeästä ulottuvuudesta käsin eli ekstradiegeettiseltä tasolta. Tämän lisäksi pimeässä ulottuvuudessa Alan kirjoittama fiktiivinen etsivä Alex Casey kommentoi tarinan tapahtumia ja omaa olemassaoloaan kertojaäänän avulla.

Barkman (2021, 2, 6) on tutkinut pelien metaleptisyyttä. Hänen mukaansa pelien digitaalisen luonteen vuoksi ei-diegeettinen sopii paremmin peleihin kuin kirjallisuuteen tai elokuvaan. Ei-diegeettiset tasot ovat usein rakennettu osaksi pelejä ja niiden interaktiivista ominaisuutta. Pelien diegeettisen maailman yläpuolella on mm. valikoita, ohjeita tai kertojaääni, joka ohjaa pelaajaa eteenpäin.

Metalepsis on metafiktiivistä, silloin kun se osoittaa itsetietoisuutta tarinan fiktiivisyydestä. Depboylu kuvaa miten metalepsistä käyttävät narratiivit “kutsuvat” yleisöään tutkimaan miten, näitä kertomuksia rakennetaan. Hän käyttää Marie-Laure Ryanin termiä “ontologinen metalepsis” *Alan Wake II* -pelin tarinan kuvaamiseen (Depboylu 2024, 549). Ontologisessa metalepsiksessä kerronnan eri tasot voivat olla yhteydessä toistensa kanssa ja niiden välillä tapahtuu interaktiota. Esimerkiksi hahmo tarinan diegeettisellä tasolla, voi tavata hahmon ekstradiegeettiseltä tasolta. (Ryan 2006, 208.)

*Alan Wake II* -pelissä ilmenevä ontologinen metalepsis tulee esille kohtauksessa, jossa Alan tapaa Alex Casey. Casey on Alanin luomus. Heidän ensimmäisessä kohtaamisessaan Casey yllättää Alanin pimeällä kujalla kysyen: “Onko tämä juuri niin kuin sivulla lukee?”. Kysymyksellä Casey viittaa omaan fiktiivisyytensä tiedostaen olevansa Alanin kirjoittama hahmo. Vaikka Alex Casey on Alanin luomus eli kerronnan alempi taso, hänen ääntään käytetään ekstradiegeettisenä kertojaäänenä. Kohtauksen edetessä Casey kertoo kertojaääni korvaa hänen omat vuorosanansa. Casey kertoo kertojaääni kommentoi Alanin kirjoittamaa käsikirjoitusta ja kysyy häneltä: ”Kuinka pitkälle hän [Alan Wake] menisi luodakseen täydellisen taideteoksen?”. Kysymys on tarinamaailmassa osoitettu Alanille, mutta myös itse pelaajalle ekstrapiktiivisellä tasolla.

Ontologinen metalepsis tulee myös esille, kun tarkastelemme Alex Casey roolia pelissä. Tämä Casey on Sami Järven — pelin ohjaajan ja käsikirjoittajan — näyttelemä. Alex Casey ei tapaa ainoastaan Alanin — Alan tapaa Sami Järven, “hänen luojansa”. Peli alleviivaa Casey suhdetta Järven kohtauksessa, jossa pelihahmo Warlin Door viittaa Järven hahmoon nimellä

”Sam”. Sam nimitys viittaa Sami Järvi käyttämään taiteilijanimeen ”Sam Lake”, jolla suuri yleisö tuntee hänet.

Macraen mukaansa hahmojen itsetietoisuus tekee teoksista metafiktiivisiä. Silloin, kun hahmot ovat itsetietoisia omasta fiktiivisyydestään, he siirtyvät tarinamaailman tasolta eli diegeesiksestä, sen ulkopuolelle (2019, 2). Edellisessä kohtauksessa tämä metafiktiivisyys ilmenee, kun pelaaja yhdistää Alex Casey'n hahmon Sami Järveen. Siinä viitataan ektrafiktiivisesti teoksen ulkopuolelle. Sen sijaan, että Järven rooli jäisi vain cameon tasolle, se itsetietoisesti alleviivaa hänen suhdettaan teokseen.

Genetten mukaan metalepsiksessa ekstradiegeettinen päätyy lopuksi osaksi diegeesistä — kertojasta tulee yksi kertomuksen hahmoista (1980, 236). Vaikka metalepsis erottelee diegeettisen ja ekstradiegeettisen — tämän kahtiajaon nostaminen tarinan etualalle, saa yleisön lukemaan ekstradiegeettisen kertojan osaksi tarinan diegeesistä. *Alan Wake* -pelin kontekstissa tämä pitää erityisesti paikkaansa, sillä ekstradiegeettinen tarinankerronta on suuressa osassa pelin tarinaa. Siinä Alex Casey ja Sam Lake hahmoista tulee osa pelin diegeesistä.

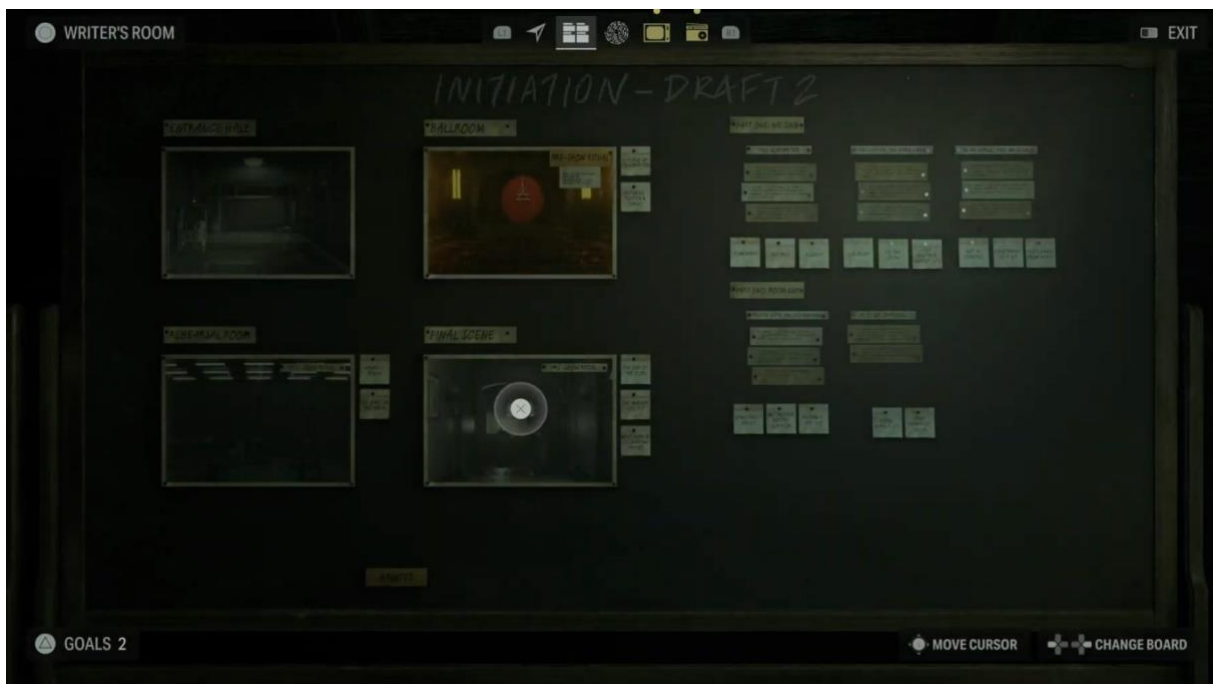
Michael Fuchs on tarkastellut pelisarjan ensimmäistä osaa metalepsiksen avulla. Hänen mukaansa Alanin kommentit pelin tarinasta ja sen sisällöstä, luovat tarinalle uuden ekstradiegeettisen tason. Fuchsin mukaan metalepsiksen tasona voidaan pitää myös pelaajaa ruudun toisella puolella. Pelaaja on myös ekstradiegeettinen kertoja, joka ohjailee ja määrittää pelin kulun (2013a, 96—98). *Alan Wake* -pelit eivät silti käsittele pelaajaa ekstradiegeettisenä kertojana. Se ei tuo pelaajaa osaksi metafiktiivistä narratiivia, toisin kuin metafiktiivisissä peleissä kuten *Doki Doki Literature Club!* (2017) tai *Inscription* (2021). *Alan Wake* -peleissä metalepsiksen tasot eivät koskaan kosketa pelaajaa, mutta viittaavat silti tarinan kertojaan eli *Remedy* pelistudioon.

### 3.2 Kirjoittamisen prosessin ekstradiegeesit

*Alan Wake II:n* pelimekaniikan keskiössä on ominaisuus, jossa pelattavat hahmot voivat “palata pänsä sisään” jäsentelemään ja organisoimaan narratiivin tapahtumia. Pelattavassa Sagan osiossa, pelaaja toimii rikostutkijana ja hyödyntää rikostutkintataulua (evidence board)

Alanin osiossa järjestetään käsikirjoituksen käännteitä juonitaulun (plot board) avulla. Alanin osiossa kerronnan taso on metafiktiivistä, sillä pelaaja joutuu tarkastelemaan tarinan rakennetta ja sitä, miten tarinoita kerrotaan. Kyseisen pelimekaniikan tarkoituksena on visualisoida hahmojen päänsisäistä pohdintaa ja päätöksentekoa. Se toimii ekstadiegeettisen tarinan kerronnan keinona.

Pelinkehittäjät kertovat, että pimeä ulottuvuus on kuin Alanin alitajuntainen mielenmaisema. Pimeän ulottuvuuden peliosuuden suunnittelija Nazareno Urbano (29.5.2024) kuvaa pimeää ulottuvuutta Alanin vääristyneenä peilikuvana, joka ilmentyy mielen konstruktiona (mental construct). Emma Withington (5.5.2024) kirjoittaa *TheGamer* verkkolehdessä miten pimeä ulottuvuus on Alanin mielen ilmentymä, joka on kuin peili Alanin todellisiin ajatuksiin. Tämän päänsisäisen pohdinnan pelillistäminen luo pelimaailmaan kerroksia. Diegeettisen maailman päälle rakentuu ekstradiegeettinen tila, jonka avulla pelimaailmaa tarkastellaan ja kommentoidaan. Pelin käsikirjoittaja ja ohjaaja Sami Järvi esittää miten: “Alan Waken (pelien) ytimessä on, että tarina — sisäinen ja ulkoinen maailma kohtaavat. Sisäinen maailma tulee ulkoiseksi maailmaksi.” (12.11.2023). Peli rakentaa juonitaulu ominaisuuden avulla tätä sisäistä maailmaa ulkoiseksi — ekstradiegeettiseksi.



Kuva 3. Kuvassa Alanin juonitaulu, jonka avulla pelaaja voi kirjoittaa todellisuutta uudestaan yhdistelemällä tarinan elementtejä.

Alanin juonitauluun on jaettu tapahtumapaikkoja, tarinankäänteitä ja konsepteja, joiden kiinnittäminen toisiinsa muokkaa pelattavaa todellisuutta (ks. Kuva 3). Depoylu (2024, 552) nostaa esiin, miten juonitaulu ja sen avulla todellisuuden muokkaaminen on metaleptistä. Siinä Alanin interaktio narratiivin kanssa ulkoiselta tasolta käsin alleviivaa pelin fiktiivisyyttä ja miten narratiiveja rakennetaan. Pelaajan huomio ohjataan tarinan fiktiivisyyteen ja miten tarinoita kerrotaan.

Se, mikä tekee *Alan Wake II* metalepsiksestä erilaista verraten muihin peleihin, on sen yhdistyminen metafiktiiviseen tarinankerrontaan. Pimeä ulottuvuus on metafora kirjoittamisesta ja sen haasteista. Se on metalepsiksen ekstradiegeettisen tason todentuma, jolla kuvataan Alanin päänsisäistä mielenmaisemaa. Pelin pimeä ulottuvuus pyrkii esittämään pelaajalle tämän alitajuntaisen ja symbolisen tason siitä, miten tarinoita kerrotaan. Ekstradiegeettinen taso pitää sisällään, miten tarinaa kerrotaan, kun taas diegeettinen taso mitä kerrotaan.

Waugh'n mukaan metafiktiiviset kertomukset keskittyvät mimesiksen<sup>11</sup> sijaan diegeesikseen. Niissä tarinat eivät yritä jäljitellä ”todellista maailmaa”, vaan alleviivaavat tarinankerronnan keinoja itsetietoisesti. Hänen mukaansa metafiktiiviset kertomukset pyrkivät kiinnittämään huomion siihen, miten tarinoiden jäljittely ei keskity ”todelliseen maailmaan”. Tämän sijaan metafiktiiviset kertomukset pyrkivät osoittamaan oman diegeesiksen fiktiivisyyden. (Waugh 1984, 130—131).

Ekstradiegeettinen taso toimii myös metafiktiivisena. Narratiivi ohjaa pelaajan huomiota omaan luomisprosessiinsa, kun Alan muokkaa pelin tarinaa ja pelaajan tulee ratkoa juonitaulun avulla, miten tarinan kuuluu edetä. Alanin tarina alleviivaa tämän ekstradiegeettisen tason, sillä se haluaa, että tarinan kieltä ja muotoa tarkastellaan sellaisenaan. Näin myös pelaaja tulee tietoiseksi tarinan fiktiivisyydestä.

### 3.3 Ekstrafiktiivinen taso ja metafiktio

Metaleptisen todellisuuden kerrostuman voi havaita myös pelin promomateriaalissa. Myös haastattelut ja mainokset leikkivät monitasoisella tarinankerronnalla. Kun *Alan Wake II* -peli

---

<sup>11</sup> Viittaa maailman jäljittelyyn tai mallintamiseen. Ks. *Mimesis: filosofia, taide, yhteiskunta* (2017).

julkistettiin osana *The Game Awards 2021* -palkintogaalaa, Järvi (10.12.2021) laski leikkiä haastattelun yhteydessä “Haluan pahoitella sadetta — tänään Los Angelesissa on satanut. Syy on meidän! Fiktio on vuotanut osaksi todellisuutta, joten anteeksi tästä!”. Tällä hän viittaa juuri esitettyyn traileriin, jossa kuvataan sateista Alania keskellä synkkää yötä.

Ensisilmäyksellä viittaus kuulostaa vitsiltä, mutta se tietoisesti vertaa peliä ja sen tekijää.

Tämä vitsi esiintyi jo aiemmin sivuosan *Alan Wake's American Nightmare* promomateriaalissa. Videossa *Alan Wake's American Nightmare - Super Effective Sales Trailer* (5.4.2025) pelin antisankari ja toisen osan antagonisti Mr. Scratch vierailee *Remedyn* pelistudiolla ja lukee pelin arvosteluja ääneen. Samanlaista tarinankerrontaa käytetään myös promo-videossa *Alan Wake's American Nightmare - Dev Diary 03* (10.2.2012), jossa pelin tekijät kertovat pelin kehittämistä. Videosarjan taka-alalla näemme Mr. Scratchin kaaosta aiheuttavat tihutyöt. Videosarjan kolmannessa osassa pelin käsikirjoittaja Järvi “kaapataan” taustalla pyörivään videokuvaan, jossa Mr. Scratch raahaa häntä taustalla olevalla valkokankaalla.

Kohtaukset, jossa pelintekijät esittävät, että *Alan Wake* -pelit olisivat ikään kuin “todellisuutta” voidaan lukea ekstrariktiivisiksi. Ekstrariktiivinen taso on Macraen (2019, 58) mukaan jotain, joka on diegeesiksen ulkopuolella. Ekstrariktiivisiä ovat viittaukset pelikehittäjiin ja sen luomisprosessiin.

Monika Fleudrick (2003, 388) kuvaa artikkelissa *Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode*, miten metalepsis voi olla metafiktiivistä. Fleudrickin mukaan ekstrapadiegeettisen kertojan sekoittuminen osaksi tarinan diegeesistä osoittaa tarinan fiktiivisyyden. Tällä hän tarkoittaa, että kun tarina jaetaan kertojaan ja diegeesikseen, tämä kahtiajako osoittaa lukijalle tarinamaailman kuvitteellisen rakenteen. Kertojan sekoittuminen osana narratiivia on metafiktiivistä silloin, kun se systemaattisesti osoittaa kertomuksen olevan fiktiivistä ja viittaa sen tekijään.

Mainoksissa ja promomateriaalissa huomio ohjataan tekijöiden suhteeseen teokseensa. Niissä viitataan siihen, miten teokset elävät ajoittain omaa elämäänsä ja tunkeutuvat ulos taiteesta osaksi “todellisuutta”. Esimerkiksi Mr. Scratch hahmon kohdalla pelikehittäjien kiusaaminen tai “*Remedyn* säätilan manipulaatio” viestivät siitä, miten joskus teos muokkaa tekijäänsä ja tätä ympäröivää maailmaa. Viittaukset muistuttavat siitä, miten pelintekijät ovat suhteessa taiteeseensa ja miten taide on myös vuorovaikutuksessa sen tekijöihin.

*Alan Wake II* -peli käyttää metalepsistä kommentoidakseen miten narratiiveja rakennetaan. Se käyttää muun muassa ekstradiegeettisiä kertojääniä, kaksoisrooleja ja viittauksia pelimaailman ulkopuoliseen todellisuuteen esittääkseen, että peli on kuvitteellinen luomus. Peli alleviivaa metalepsiksellä tapoja, joilla tarinoita kerrotaan ja mistä paloista tarinat muodostuvat. Metalepsis alleviivaa tarinoiden fiktiivisyyttä, ja nostaa esiin tarinan kertojan. *Alan Wake II* kontekstissa tämä on metafiktivistä, sillä narratiivi korostaa omaa kuvitteellisuuttaan ja tapaa, jolla tarinaa kerrotaan metalepsiksen avulla. Waugh (1984, 88—90) esittää, että verbaalinen, ”fiktiivinen” maailma, on irrallaan jokapäiväisestä maailmasta. Tarinoiden kertominen ei ole silti hänen mukaansa suinkaan ”valehtelua”. Metafiktio antaa työkalun tarkastella fiktiota sellaisenaan.

## 4 Interteksti ja metafiktiiviset viittaukset

*Alan Wake II* -pelissä on viittauksia moniin eri teoksiin; kirjallisuuteen, televisioon ja *Remedy* -studion muihin peleihin. Nämä viittaukset ovat intertekstuaalisia — ne viittaavat johonkin ulkoiseen teokseen. Gérard Genette (1997, 1—2) määrittelee kirjassa *Palimpsests: Literature in the Second Degree* tekstuaalisuuden eri muotoja, joista yksi on intertekstuaalisuus.

Intertekstuaalisuus on tekstiä, joka viittaa toiseen ulkopuoliseen tekstiin. Intertekstuaalisuus tarkoittaa tekstin viittaamista toiseen tekstiin, esimerkiksi lainaamisen, siteeraamisen tai epäsuoran viittaamisen kautta.

Pelin intertekstuaaliset viitteet on huomattu myös pelin diskurssissa laajemmin. Rick Lane kuvaa miten: ”*Alan Wake II* on hyvä kaupittelemaan sen metafiktiivisen temppunsa.... [näitä ovat esimerkiksi] *Remedyn* idiosynkraattiset ideat, kuten taipumus mixed media (sekatekniikka) tekniikkaan tai itseviittaaminen (self-referentialy) sen omiin peleihin (26.10.2023). Juho Typpö (1.11.2023) korostaa miten ”... [hän voisi kehua] kutkuttavia yhteyksiä *Remedyn* muihin peleihin. Järvi ja muut remedyläiset ovat kuin varkain luoneet teoksistaan nyt kokonaisen peliuniversumin”.

Genetten mukaan intertekstuaalisuus on alalaji käsitteestä transtekstuaalisuus.

Transtekstuaalisuudella viitataan kaikkeen tekstien väliseen yhteyteen ja viittailuun, jolla tarkoitetaan kaikkea tekstien välistä viittailua. Transtekstuaalisuus tarkoittaa tekstiä, joka ylittää (transcend) tekstin. Se on viittaus tekstin ulkopuolelle. (Genette, 1997, 1.)

Intertekstuaalisuus on metafiktiivistä, kun teos muistuttaa sen kontekstista suhteessa muuhun fiktion. Waugh'n mukaan interteksti voi muistuttaa lukijaa siitä, että tekstillä on ulkopuolinen konteksti. Tällöin lukija tiedostaa tarinana kuuluvan osaksi laajempaa tekstuaalista maailmaa. Intertekstuaaliset viitteet voivat siten toimia metafiktiivisinä elementteinä. (Waugh 1984, 48, 112.)

Kaikki tekstuaalinen viittaaminen ei silti ole metafiktiivistä. Tekstuaalisesta viittaamisesta tulee metafiktiivistä, jos nämä keinot ovat tietoisia — niillä pyritään kiinnittämään huomiota teoksen fiktiivisyyteen. Lukija ja hahmot ymmärtävät tarinan olevan fiktiota juuri silloin, kun he voivat verrata sitä ulkoisiin teoksiin. (Waugh 1984, 112.)

#### 4.1 Intertekstuaalisuus *Remedyn* -peleissä

*Alan Wake* -peleissä esiintyy runsaasti intertekstuaalisia viittauksia, jotka liittyvät pelin ulkopuolisiin tuotantoihin. Ensimmäisen *Alan Wake* -pelin intertekstuaalisuutta ovat tarkastelleet muun muassa Aino Harvola (2010) artikkelissa *Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä* ja Silja Korkeamäen (2017) pro-gradu tutkielmassa ”*It’s turning into a horror story.*” *Intermediaalisuus ja lajikytkökset pelin Alan Wake kertovissa teksteissä.*

Harvolan mukaan muotoon perustuvat viittaukset ovat läsnä pelissä. Näitä ovat audiovisuaalinen, juonellinen ja rakenteellinen viittaaminen (Harvola 2010, 161). Molemmat Harvola ja Korkeamäki mainitsevat pelin intertekstuaalisten viittausten kohteiksi mm. elokuvan *Hohto* (1980) ja televisiosarja *Twin Peaks* (1990–1991 (Harvola 2010, 160, 163; Korkeamäki 2017, 10, 26, 44).

Harvolan mukaan on poikkeuksellista, että videopelit viittaavat näin vahvasti muuhun mediaan. Hän nostaa esille Juhana Pettersonin (5.5.2010.) *Helsingin Sanomien* artikkelin, jossa mainitaan miten harvinaista intertekstuaalinen viittaaminen on peleissä. Tavallisesti viittaukset pyritään karsimaan pois. (Harvola 2010, 161, 165.) *Alan Wake* on kuitenkin Harvolan mukaan tietoisesti intertekstuaalinen ja käyttää viittauksia rakentaakseen yhteyttä perinteisiin kulttuurimuotoihin, kuten kirjallisuuteen ja elokuvaan. Harvola (2010, 167) esittää, että *Alan Wake* pyrkii tietynlaiseen prestiisiin siinä, että teos viittaa muuhun taiteeseen.

Korkeamäki (2017, 1) tukee tätä näkökulmaa ja tuo esille, miten *Alan Wake* -peli on ”erittäin intertekstuaalinen kokonaisuus, joka ammentaa paitsi monesta lajista myös monen taiteenmuodon lajitradiotiosta”. Korkeamäki käyttää erityisesti teoriaa intermediallisuudesta, joka on intertekstin alakäsite. Se sisällyttää kaikki mediaaliset viitteet riippumatta mediasta. Se on terminä spesifimpi, sillä nämä viitteet eivät kiinnity ainoastaan teksteihin. (Harvola 2017, 12.)

Michael Fuchs puolestaan kuvaa *Alan Waken olevan* transmediallinen kokonaisuus. Transmediaalisuudella hän viittaa Henry Jenkinsin teoriaan<sup>12</sup>, jonka mukaan kyseisessä tarinankerronnassa narratiivi purkautuu monen mediumin ja media lajin kautta. Fuchs

<sup>12</sup> Ks. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr> Tarkistettu 21.11.2025.

mainitsee esimerkkinä pelin rinnalle tuotetun kuusiosaisen minisarjan *Bright Falls*, joka toimii sivujuonena ja sijoittuu samaan kylään, kuin itse pelisarja. (Fuchs 2013a, 96.)

*Alan Wake* -pelit hyödyntävät intertekstuaalisia, transmediaalisia ja intermediaalisia viitteitä tärkeänä osana tarinankerrontaa. Pelit suorastaan karkaavat omasta kehyksestään muualle fiktion, on tämä sitten kirjallisuutta, elokuvaa tai televisiota. Ne rohkaisevat pelaajaa vertaamaan viittauksen kohteita *Alan Wake* -sarjaan ja etenkin pelin fiktiivisyyteen. Tällä pelit haluavat, että peli ymmärretään fiktiona muiden teosten rinnalla.

*Alan Wake II* sisältää viittauksia muihin *Remedyn* peleihin, jopa enemmän kuin sarjan ensimmäinen peli. Tämä ei ole silti täysin ainutlaatuista *Remedyn* tuotannossa, sillä kaikki studion pelit viittaavat myös muihin peleihinsä. Myös *Remedyn* tuottama *Control* jakaa “saman maailman” *Alan Wake* -pelisarjan kanssa. *Remedy Entertainment* on julkistanut jaetun tuoteperheen *Remedyn* omistamille peleille, jonka on tarkoitus luoda oma universumi. Tämä ns. *Remedy Connected Universe* sisältää tällä hetkellä pelisarjat *Alan Wake* ja *Control*.

*Alan Wake* -pelien kontekstissa intertekstejä ovat muut *Remedy*-pelit ja myös pelistudio itse. Myös muissa *Remedy* studion peleissä nähdään viittauksia *Alan Wake* -peleihin. Pelissä *Quantum Break* voidaan katsoa FMV-konseptitraileri pelistä *Alan Wake II*, jossa hahmotellaan jo pelin tarinaa, visuaalista ilmettä ja hahmoja. Tämän lisäksi, lähellä *Quantum Breakin* loppuhuipennusta, pelaaja saapuu luentosaliin, jossa tuntematon kvanttiavaruuden tutkija on tehnyt kaavan pimeässä ulottuvuudessa loukussa olevasta *Alan Wake* hahmosta.

Pelissä *Control* voidaan lukea sivuja Alanin kirjasta. *Control* -pelin viimeisessä laajennuksessa nimeltä *AWE* (2021) esiintyy pelihahmo *Alan Wake*. Osa narratiivista käy läpi tapahtumia ensimmäisestä *Alan Wake* -pelistä ja sivuaa toisen osan narratiivia. *AWE* laajennus oli ikään kuin julkistus *Alan Wake* jatko-osalle.

Molemmat Harvola ja Korkeamäki nostavat esille *Alan Waken* kontekstissa *Max Payne* -pelit. Molemmat hahmot — Alex Casey ja Max Payne ovat saaneet kasvonsa käsikirjoittaja Sami Järveltä ja äänen näyttelijä James McCafferyltä. Tämän lisäksi, Alex Caseyn kertojaääni on pastissi *Max Payne* -pelin tarinankerronasta (Korkeamäki 2017, 28—29; Harvola 2010, 164). Harvola (2010, 163—164) kutsuu viittauksia itsetietoisiksi, niiden avulla pelaajalle viitataan pelistudion aiempaan tuotantoon.

Kaikki viittaukset *Remedyn* -peleissä yhdistyvät *Alan Wake* -peleihin. Joko viittauksen kohteena on *Alan Wake* pelit tai *Alan Wake* pelit viittaavat muihin peleihin. Ilman *Alan Wake*

-pelejä, pelit tuskin viittaavat toisiinsa. *Alan Wake* -pelit ovat kuin yhdistävä liima — metafiktiivinen kertomus tarinosta ja tarinankerronasta. Uskon, että tämän vuoksi se on näiden intertekstuaalisten viittausten keskiössä. *Alan Wake* -pelit ovat tarinaa tarinoista — niiden syntyprosessista, tekniikasta ja fiktiivisyydestä.

## 4.2 Roolit intertekstuaalisen metafiktion kohteena

*Alan Wake II* -pelin keskeisimpiä metafiktiivisen intertekstuaalisen viittamisen kohteita on *Quantum Break* -peli. *Quantum Break* on 2016 julkaistu tieteidisteoiminta-peli, jossa päähenkilö Jack Joyce seikkailee kvanttiavaruudessa. Peli jakautuu viiteen jaksoon ja kahteen osuuteen. Jokainen jakso alkaa kolmannen persoonan räiskintäpelinä ja päättyy FMV-televisiosarjaan, joka jatkaa pelin tapahtumia.



Kuva 4. Lukusuunnassa: Jack Joyce (*Quantum Break*), Shawn Ashmore (näyttelijä) ja Tim Breaquer (*Alan Wake II*)

Metafiktio on vahvimmillaan esillä *Alan Wake II* -laajennuksen *Night Springsin* kolmannessa jaksossa *Time Breaker*. *Time Breaker* -jaksossa pelataan Tim Breaquer nimisellä hahmolla, joka seikkailee *Quantum Break* -pelin kaltaisessa kvanttiavaruudessa.

*Alan Wake II* -pelin sheriffi Tim Breaquer on kuin kopio *Quantum Breakin* päähenkilöstä Jack Joyce. Heillä on sama ääni- ja kehonäyttelijä Shawn Ashmore (ks. Kuva 4). Fanit<sup>13</sup> arvioivat,

<sup>13</sup>Mm. Reddit forumilla r/AlanWake:  
[https://www.reddit.com/r/AlanWake/comments/17jwaj1/i\\_wanna\\_talk\\_about\\_tim\\_breaquer/](https://www.reddit.com/r/AlanWake/comments/17jwaj1/i_wanna_talk_about_tim_breaquer/)

että nimi "Breaker" on viite *Quantum Break* -pelin nimeen. Tämän lisäksi *Alan Wake II* -pelin *Time Breaker* laajennuksessa seikkaillaan kvanttiavaruudessa vastaavalla tavalla kuin Jack Joyce *Quantum Break*issa.

Haastattelussa *Behind The Voice, YouTube* -kanavalla Ashmore (14.2.2025) nostaa esiin yhtäläisyyden Jack Joyce- ja Tim Breaker- hahmojen välillä. Ashmore kuvaa yhtäläisyyttä sanoin: "Jos olet pelannut *Quantum Break* -pelin ja tajuat että tuo on tämä hahmo [Breaker on Joyce]. He ovat eri henkilöt, mutta heidän välissään on yhteys...". *Alan Wake II* haluaa, että pelaaja, joka on pelannut myös *Quantum Break* -pelin tiedostaa hahmojen välisen yhteyden. Yhteys ei ole ainoastaan fanien oma teoria, vaan suunniteltu intertekstuaalinen viite, jonka pelin tekijät ovat istuttaneet peliin.

*Time Breaker* -laajennus alkaa metafiktiivisellä kohtauksella elokuvasetissä. Ashmoren esittämän hahmoon viitataan hänen omalla nimellänsä "Shawn". Laajennuksen keksitty elokuvaohjaaja, joka saa nimensä ja ulkonäkönsä peliohjaaja Sami Järveltä kertoo, tulevasta 'tieteisseikkailu kvanttiavaruus multiversumi' supersankarielokuvasta. Laajennuksessa vitsaillaan *Remedy Entertainment* -studion maineella, monimutkaisilla juonenrakenteilla ja *Remedy-Connected-Universe*-maailmalla. Jopa laajennuksessa keksitty elokuvastudio; *Poison Pill Entertainment* (myrkkypilleri) on kuin peilikuva *Remedy Entertainmentin* (parannuskeino) nimestä.

Kohtauksessa elokuvaohjaaja Sam kertoo miten Shawn on näytellyt myös ennen supersankaria elokuvassa. Tämä yhdistyy tosielämän Shawn Ashmoreen, joka on näyttellyt Iceman supersankaria *X-Men* (2000) -elokuvasarjassa. Kohtauksessa ohjaaja kertoo, miten elokuvan lisäksi tekeillä on myös FMV-televisiosarja ja peli. Tämä mukailee *Quantum Break* -pelin rakennetta, jossa yhdistettiin FMV-televisiosarjaa ja -peliä.

Ashmore kuvailee hahmonsuhdetta itseensä ja Sami Järveen hahmoon seuraavasti: "... avauskohtauksessa Sam Lake ja Shawn Ashmore puhuvat toisilleen... Aloitan kirjaimellisesti omana itsenäni ja loppupuolella minusta tulee Jack Joyce!". Peli käyttää intertekstuaalisuutta viitatakseen näyttelijöihin ja rooliin, jota he esittävät. Pelintekijät haluavat, että näemme hahmot fiktiivisinä — että tunnistaisimme näyttelijät hahmojen takana.

Intertekstuaalinen viittaaminen nostaa esiin roolit, joita näyttelijä esittää. Waugh'n mukaan näyttelemisessä on kyse säännöistä ja rooleista. Metafiktion avulla nämä säännöt ja roolit tuodaan etualalle ja osoitetaan niiden olevan kuvitteellisia. (Waugh 1984, 35.) Ashmoren

roolit sheriffi Tim Breaker ja Jack Joyce sankareina tehdään läpinäkyväksi. Tämän lisäksi peli kirjaimellisesti kutsuu näyttelijää omalla nimellään ja osoittaa, että hän on vain näyttelijä. Peli myöntää, että Tim Breaker ja Jack Joyce ovat kuvitteellisia hahmoja ja pelintekijät haluavat pelaajan kiinnittävän tähän huomiota.

*Alan Wake II* haluaa, että pelaaja tunnistaa pelien välien yhteyden. Esimerkiksi *Remedyn* ensimmäiseen peliin *Death Rallyiin* (1996) viitataan *Time Breaker* osassa — pelaaja voi löytää suomenkielisen posterin elokuvasta ”Kuollonralli”. Haastattelussa Ashmore (14.2.2025) nostaa esiin yhtäläisyydet *Remedy Entertainment* -studion kanssa ja heidän tuotantonsa välillä: ”Pidän siitä, miten Sam iskee silmää heidän omalle historiallensa...”.

On tavallista, että peleissä on epäsuoria viittauksia hahmoihin sen sijaan, että niihin viitataan nimellä. Osasyynä tähän ovat pelin immateriaalioikeudet. Ashmore kertoo haastattelussa keskustellessaan ohjaaja Järven kanssa hahmojen tekijänoikeuksista: ”...en ole varma saammeko tekijäoikeuksia Joycen hahmoon... Jos me saamme oikeudet, olet pohjimmiltaan sama hahmo, jos emme saa oikeuksia olet toinen versio tästä hahmosta. Se on sama hahmo, mutta se ei voi olla täysin Jack Joyce... Joudumme menemään ehkä muutamaa eri suuntaan, riippuen siitä saammeko tekijäoikeudet hahmoon.”. Waszkiewicz alleviivaa pelin tekijänoikeuksien vaikutusta pelin tarinaan. Waszkiewicz kiinnittää huomiota myös Ashmoren rooliin ja miten tämä on yhteydessä *Quantum Break* -peliin. (2024, 11.)

Pelintekijät haluavat, että pelaaja tunnistaa yhteyden Jack Joycen ja Tim Breakerin välillä. Tämän lisäksi viitataan hahmojen näyttelijään nimellä ”Shawn”, pakottaen pelaajan tunnistamaan hahmot fiktiivisinä. Peli alleviivaa Shawnin roolia näyttelijänä nostoen Sami Järven fiktiivisen elokuvan ohjaajaan rooliin. Tämän avulla peli esittää miten Järvi on luovan työn takana ja Shawnin esittämät Tim Breaker ja Jack Joyce ovat Järven kirjoittamia fiktiivisiä hahmoja.

Mark Currien mukaan metafiktio voi syntyä intertekstuaalisten viittausten kautta, kun nämä viittaukset ovat tietoisia. Hänen mukaansa viittaus johonkin ulkoiseen teokseen voi paljastaa fiktiivisyyden. Viittaus tekee tietoiseksi teemat ja rakenteet, jotka toteutuvat myös muissa teoksissa. Viittaukset ulkotekstuaalisiin teoksiin ja todelliseen maailmaan, rikkovat rajan fiktion ja todellisuuden välillä. Kun teksti uudelleenkontekstualisoi rajan fiktion ja todellisuuden välillä, se samalla paljastaa sen olemassaolon. Tämä tulee selväksi myös vastaanottajalle, joka tietoisesti ymmärtää tekstin fiktiivisenä. (Currie 1995, 4.)

*Alan Wake II* -pelin intertekstuaalisista viitteistä tekee metafiktiivisen niiden kurottaminen fiktion ulkopuolelle. Macrae esittää miten intertekstuaalinen viittaaminen voidaan lukea metafiktiiviseksi. Intertekstuaalisen viittaamisen avulla teokset voivat häiritä yleisön immersiota teokseen ja muistuttaa teoksen ulkopuolisesta maailmasta. (Macrae 2019, 35—36.) *Alan Wake II* pyrkii, että pelaaja vertaa sitä *Remedyn* edelliseen tuotantoon ja laajempaan fiktiiviseen kehykseen (kuten *X-Men* elokuvaan).

Miksi tämä intertekstuaalinen viittaminen on näin toistuvaa *Alan Wake* -peleissä ja miksi nämä viittaukset kohdistuvat *Remedyn* omiin peleihin? *Alan Wake* -pelit näyttävät haluavan tulla analysoiduiksi. Ne pyrkivät siihen, että pelaaja tunnistaa ne fiktioksi ja vertaa niitä myös muihin vastaaviin kulttuurituotteisiin. Vaikka *Remedy Entertainmentilla* on oma heidän pelejään yhdistävä kokonaisuutensa — *Remedy Connected Universe* — se viittaa myös muihin peleihin. Intertekstuaalisilla viittauksilla halutaan luoda jatkumoa ja kiinnittää huomiota kehittäjän muihin teoksiin. Pelit haluavat tulla ymmärrettyinä sellaisina — peleinä.

E erityisen selkeitä metafiktiivisiä piirteitä syntyy *Alan Wake* -pelien suhteesta *Max Payne* - ja *Quantum Break* -peleihin. Niissä interteksti leikkii jaetuilla nimillä, rooleilla ja toistuvilla hahmojen piirteillä. Pelit pyrkivät osoittamaan juuri näiden välisen yhteyden ja kutsuvat pelaajan reflektoimaan niiden välistä suhdetta. *Alan Wake II* haluaa tietoisesti, että pelaaja tunnistaa näyttelijä Shawn Ashmoren omana itsenään. Tärkeässä roolissa on myös *Remedyn* itsereflektio omaan kehityshistoriaansa.

## 5 Neljäs seinä ja sen rikkominen

*Alan Wake II* -pelin loppupuolella, etsivä Alex Casey alkaa pohtima kuvitteellista olemassaoloaan ja tokaisee: ” Haluan kääntyä piilotettua kameraa kohti ja pyytää heitä suksimaan kuuseen! Mutta en tiedä mihin suuntaan katson rikkoakseni neljännen seinän.”.

*Alan Wake II* käyttää neljännen seinän rikkomista yleisön puhuttelemisen välineenä.

Merel Semejin (2024, 649) mukaan neljännen seinän rikkomisella yleisö tehdään tietoiseksi, että he seuraavat teatteriesitystä. Yleisön ja näyttelijöiden välillä on ns. neljäs seinä, joka erottaa heidät toisistaan. Tämä neljäs seinä on näkymätön sovittu raja yleisön ja näyttelijöiden välillä. Neljännen seinän rikkominen on näkymättömän rajan tiedostamista. Näin yleisö tulee tietoiseksi seuraavansa teatteria. Alun perin termi on syntynyt Diderot'n kirjoituksessa vuodelta 1758.

Joskus neljännen seinän rikkomista on pidetty synonyyminä metafiktion kanssa. Nämä ovat kuitenkin kaksi eri asiaa. Neljännen seinän rikkominen on teatteritieteen termi, jolla kuvataan yleisön ja näyttelijän välistä suhdetta. Metafiktio puolestaan juontuu kirjallisuuden tutkimuksesta ja tarkastelee lukijan suhdetta tekstiin.

Merel Semejin esittää, että neljännen seinän rikkominen on metafiktiivistä, kun se esittää yleisölle, että teos on kuvitelmaa. Kun yleisölle osoitetaan heidän olevan vain yleisöä — teoksen ulkopuolisia subjekteja — he ymmärtävät teoksen olevan fiktiota. (Semeji 2024, 649, 654).

Varhaisessa metafiktion tutkimuksessa, termiä neljännen seinän rikkominen, ei juuri käytetä. Neljännen seinän rikkomisen teoria juontaa itsensä teatterista, kun taas metafiktio kirjallisuudesta. Neljännen seinän rikkominen yhdistetään tavallisesti televisioon, teatteriin tai elokuvaan. Kirjoissa ei ole neljättä seinää, jonka vuoksi teoria ei noussut esille aiemmassa tutkimuksessa. Myöhemmin metafiktion yleistyttyä elokuvien parissa, se alkoi yleistyä yhä enemmän neljännen seinän rikkomisen teorian kanssa<sup>14</sup>.

Agnieszka Rasmus (2008, 147) nostaa esiin, että elokuvat ovat vojeuristisia<sup>15</sup>, toisin kuin teatteri. Elokuvasa katsoja on näkymätön tirkistelijä, joka jää huomiotta. Elokuvasa

<sup>14</sup> Esimerkiksi Macraen (2019) ja Tothin (2020) kirjallisuudessa.

<sup>15</sup> Vojeurismi tarkoittaa tirkistelyä, niin ettei tirkisteltävä kohde tiedä siitä, että häntä katsotaan. Ks. <https://www.filmtheory.org/voyeurism/>

katsojaan pidetään etäisyyttä, jotta elokuvan fantasia ei menisi rikki. Elokuvasa “neljäs seinä” on varsin häilyvä käsite ja määräytyy pikemminkin kameran ja leikkauksen säännöillä, kuin suoraan yleisöä puhuttelemalla.

*Alan Wake II* -pelin maailmasta on mahdollisuus löytää kuvaputkitelevisioita. Niissä esitetään Alanin vaikeuksia kirjan kirjoittamisen kanssa pimeästä ulottuvuudesta käsin. Yhdessä näistä videoista Alan ottaa katsekontaktin kohti kameraa ja huutaa näkymättömälle yleisölle: ”...tämä ei ole sinun tarinasi. Se ei ikinä ollut tarinasi. Tämä tarina on hirviö — se syö sinut elävältä. Pimeys on tulossa. Pimeys sisälläni. Tämä on minun tarinani! Olet minun tarinassani! Häivy pois tarinastani! Olet hahmo minun tarinassani. Et voi pysäyttää tarinaani!”. Kohtaus rikkoo neljännen seinän, kun Alan ottaa katsekontaktin kohti kameraa — näkymätöntä yleisöä, joita hän käskee poistumaan. Alan puhuttelee yleisöä ja tekee selväksi eron heidän välillensä. Neljännen seinän rikkominen on kohtauksessa myös metafiktiivistä, sillä siinä viitataan fiktion, jota Alan rakentaa itse. Kohtaus jättää silti ambivalentiksi kenelle, Alan puhuu. Onko se pelin jokin hahmo, pelaaja, käsikirjoittaja vai hän itse?

Bertolt Brecht (1991, 152) kirjoittaa neljännen seinän rikkomisesta artikkelissa *Lyhyt kuvaus näyttelemisen uudesta tekniikasta, jonka avulla tuotetaan vieraannuttamiseksi*. Artikkelissa Brecht puhuu vieraannuttamiseksi. Se viittaa tekniikkaan, jonka avulla yleisö vieraannutetaan teatterin näyttämöllä tapahtuvasta toiminnasta. Tässä Brecht kuvaa teatteriesityksen kuin “lumoavan” yleisönsä taikuudella. Hän käyttää metaforaa neljännen seinän rikkomisesta, jossa rikotaan raja yleisön ja näyttelijän välillä. Vieraannuttamiseksi tämä lumous rikotaan säpsäyttämään yleisö hereille ja osoittamalla, että he seuraavat jotain fiktiivistä. Brechtin mukaan tällöin näyttelijä pystyy puhumaan suoraan yleisölle.

Conway Stevenin (2010, 145—152) artikkeli *A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Video Games* tutkii neljännen seinän rikkomista pelien kontekstissa. Hänen mukaansa peleissä neljännen seinän rikkominen toimii eri tavalla kuin esimerkiksi teatterissa tai elokuvassa. Conwayn mukaan peleissä neljäs seinä pikemminkin laajenee, kuin menee rikki, sillä pelien on noudatettava sääntöjä. Hän viittaa Huizingan taikapiiri käsitteeseen. Huizingan mukaan pelillä tai leikillä on näkymätön taikapiiri, joka määrittää säännöt ja sopimukset. Tämän takia ns. neljäs seinä ei mene rikki — pelin säännöt uudelleenkontekstualisoidaan. Conwayn artikkelin nimen “pyöreä seinä” ehdottaa, että peleissä neljäs seinä on kuin taikapiiri. Hänen mukaansa neljäs seinä tai piiri ei mene rikki — se laajenee. Piiri ei voi mennä rikki sillä peli ei voi rikkoa kaikkia sääntöjä. Sen on pysyttävä

pelinä, jolla on sääntöjä ja rajoituksia, jotka mahdollistavat pelaamisen. Tästä huolimatta käytän silti termiä neljän seinän rikkomisen, sillä argumenttini nojautuvat neljän seinän rikkomisen teoriaan.

James Earl Cox III (2014, 49) mukaan neljän seinän rikkomisen on metafiktiivistä. Hänen mukaansa neljäs seinä kokeilee Huizingan taikapiirin lujutta, niin ettei se ”riko fiktiota”. Coxin mukaan metafiktiivisten pelien tulee rikkoa neljäs seinä. Hänen mukaansa neljän seinän rikkomisen on aina metafiktiivistä.

Semejin mukaan neljän seinän rikkomisen on metafiktiivistä, kun se keskeyttää fiktiivisen diskurssin eli osoittaa narratiivin kuvitteellisuuden (2024, 656). Tämä eroaa hieman Brechtin vieraannuttamisefektistä. Brechtin mukaan vieraantuminen tapahtuu hahmojen tasolla, eikä tekniikan tai tarinankerronan. Hänen mukaansa yleisö vieraantuu, kun yleisö ei pysty enää samaistumaan hahmoihin (1936, 152).

Tijn Kranen (2024, 5) nostaa esiin, miten *Remedyn* pelit rikkovat usein neljän seinän. Sivulla 22 esittämäni kohtaus *Max Payne* -pelistä rikkoo neljän seinän. Siinä rikotaan raja tietokonepelihahmon ja pelaajan välillä. Pelihahmo Max Payne toteaa: ”Tajusin olevani tietokonepelissä...”, ja ottaa katsekontaktin kohti virtuaalista kameraa. Hahmo puhuttelee yleisöään suoraan ja myöntää oman fiktiivisyytensä.

## 5.1 Roolit ja neljäs seinä

*Alan Wake II* -pelin loppupuolella Alan löytää kirjoittamansa hahmon Alex Casey sidottuna tuoliin. Casey anelee armoa sanoin: ”Kuulkaa, saitte käsiinne väärän kaverin. En ole Alex Casey. Näyttelen häntä vain elokuvissa. Hän on vain fiktiivinen hahmo!”. Hahmon monologi rikkoo neljän seinän toteamalla, miten näyttelijä näyttää Alex Casey roolia.

Kohtauksessa todetaan ääneen, miten Alex Casey on vain fiktiivinen Alanin kirjoittama hahmo. Tyypillisesti James McCaffrey ääninäyttelee Alex Casey hahmoa, mutta tässä kohtauksessa Alex Casey saa äänensä hänen kehonnäyttelijästään Sami Järveltä.

Kohtauksessa tapahtuu vieraannuttamisefekti, kun Järvi ääninäyttelee Casey hahmoa McCaffreyn sijaan. Hahmo Alex Casey jaetaan keho- ja ääninäyttelijään, jonka lisäksi hahmo myöntää olevansa vain fiktiivinen hahmo. Tämän avulla myös hahmon lumous lankeaa.

Kohtauksen jälkeen, Alex Casey alkaa tulla yhä itsetietoisemmaksi omasta olemassaolostaan fiktiivisenä hahmona. Myöhemmin pelissä *Cult of the Word* -kultin johtaja toivottaa Casey'n tervetulleeksi sanoin: "Tervetuloa Alex Casey. Hyvää työtä. Olet näytellyt osasi hyvin... Olet täyttänyt tehtäväsi fiktiivisenä hahmona tarinassa."

Kulttijohtaja sanoo suoraan etsivälle hänen olevan fiktiivinen hahmo. Casey'lle kerrotaan hänen täyttäneen roolinsa etsivänä. Roolilla viitataan Alex Casey hahmon teennäisyyteen, kuin hän olisi vain ratas koneessa, jonka avulla tarinaa kerrotaan. Waugh'n mukaan pelaaminen (play) on sääntöjen ja roolien ymmärtämistä. Hänen mukaansa metafiktion tehtävänä on auttaa yleisöään ymmärtämään fiktiossa esiintyviä rooleja. (Waugh 1984, 35.) *Alan Wake II* pyrkii tässä kohtauksessa esittämään miten, Järvi ja McCaffrey vain näyttelevät Casey'n roolia.

Käytyään lyhyen keskustelun Casey'n kanssa, kulttijohtaja puhuttelee Alania: "Tervetuloa Alan Wake... Jos Casey on fiktiivinen ja omaksui roolinsa etsivänä, oletteko te myös fiktiota? Kenen tarinaa elät Alan Wake?"

Dialogin voi ymmärtää kahdella eri tapaa; ensinnäkin viittaus voi tukea pelin surrealistista tarinaa ja olla kauhun väline. Toisella tasolla viittaus on metafiktiivinen. Neljäs seinä rikotaan puhuttelemalla yleisöä — Alan on vain fiktiivinen hahmo. "Kenen tarinaa elät Alan Wake" viittaa miten Alan on pelin käsikirjoittaja tiimiin ja käsikirjoittaja Sami Järveen keksimä hahmo.

Nele Van de Mosselaer esittää kaksi erilaista tapaa rikkoa neljäs seinä. Ensimmäisessä hahmo voi puhutella suoraan yleisöä. Toisessa tavassa teos voi myöntää oman fiktiivisyytensä. (Mosselaer 2022, 168—169.) *Alan Wake II* tapauksessa neljäs seinä rikotaan ensimmäisellä keinolla eli sen hahmojen avulla. Pelin hahmot ovat ajoittain itsetietoisia omasta fiktiivisyydestään, mutta missään vaiheessa hahmot eivät tiedosta olevansa osana tietokonepeliä. Conwayn mukaan peleissä pelaajat ovat yleisöä, sekä näyttelijöitä (2010, 146). Pelaajat ovat aktiivisia toimijoita, jotka määrittelevät pelin kulun. Tämän vuoksi hahmot, jotka rikkovat neljännen seinän, ovat NPC-hahmoja, kuten Alex Casey tai kultin johtajahahmo.

Useat pelit, jotka rikkovat neljännen seinän, kuten *Metal Gear Solid 2* (2001) tai *Nier: Automata* (2017) osoittavat pelaajille heidän roolinsa pelaajina. Mossealer (2022, 169) nostaa

esiin, miten pelaajat eläytyvät fiktiivisiin rooleihin, kuin he esittäisivät pelattavaa hahmoa. Neljännen seinän rikkominen osoittaa pelaajalle hänen roolinsa pelaajana.

*Alan Wake II* ei käytä vastaavaa neljännen seinän rikkomisen konventiota. Sen sijaan peli aktiivisesti osoittaa pelaajalle heidän seuraavan fiktiota. Se seuraa pelin trendiä — peli myöntää olevansa fiktiota, mutta ei sitä, että se on peli. *Alan Wake II* viittaa yleisöön ruudun toisella puolella, mutta ei nimeä heitä pelaajiksi. Peli ikään kuin haluaa tulla tarkastelluksi fiktiona, mutta ei tietokonepelinä, tai se ei halua käyttää pelin keinoja tuodakseen tämän esiin.

## 5.2 Yleisö ja neljäs seinä

Alanin eksistentiaalisen kuulustelun jälkeen Etsivä Alex Casey toteaa: “Tunnen, että minua tarkkaillaan... Kuin joku näkymätön yleisö katsoisi minua kohti. Haluan kääntyä piilotettua kameraa kohti ja pyytää heitä suksimaan kuuseen! Mutta en tiedä mihin suuntaan katson rikkoakseni neljännen seinän.”. Macraen (2019, 5) mukaan metafiktiio pyrkii itsereflektioon, joka saavutetaan jatkuvalla ja suunnitelmallisella neljännen seinän rikkomisella. *Alan Wake II* käyttää neljännen seinän rikkomista tehdäkseen pelaajista itsetietoisia tirkistelijöitä. Peli rikkoo neljännen seinän erottamalla näyttelijän, pelihahmon ja yleisön toisistaan.

*Alan Wake II* ei ainoastaan käytä neljättä seinää tekniikkana, jonka avulla tarinaa kerrotaan — se viittaa termiin sen nimellä. Aluksi monologissa kiinnitetään huomiota vojeuristiseen yleisö-näyttelijäsuhteeseen. Casey tuntee kuin joku katsoisi häntä, viitaten Alaniin ja myös pelaajaan. Hän tunnistaa, että häntä kuvaa jokin näkymätön kamera. Tämä tarkoittaa kahta eri asiaa: pelimaailman *Alex Casey* -elokuvasovitusta ja mahdollisesti pelin virtuaalista kameraa. Lopuksi Casey mainitsee näkymättömät katsojat, joita kohti hän haluaa katsoa. Viimeiseksi Casey nimeää neljännen seinän, jota kohti hän haluaa katsoa rikkoakseen sen.

Semejin (2024, 654) mukaan neljännen seinän rikkominen osoittaa katsojalle heidän seuraavan fiktiivistä maailmaa, kun katsojat ymmärtää olevansa osana tätä fiktiota. Etsivä Alex Casey mainitsee tämän kuvitteellisen yleisön. Myös pelaaja tulee tietoiseksi hahmon fiktiivisyydestä. Monologi tekee yleisöstä (eli pelaajista) melkein antagonistisen hahmon etsivän rinnalla. Brechtiä (1936, 152) mukailleen, yleisön “lumous” lankeaa ja yleisö vieraantuu teoksesta.

Agata Waszkiewicz (2020, 2—3) mukaan peleissä voi olla joko yksi- tai kaksisuuntaisia neljännen seinän rikkomisia. Yksisuuntaisessa neljännen seinän rikkomisessa jokin hahmo rikkoo neljännen seinän. Kaksisuuntaisessa neljännen seinän rikkomisessa, myös pelaaja voi osallistua narratiivin rikkomiseen. *Alan Wake II* seuraa näistä yksisuuntaista mallia, jossa hahmot puhuvat yleisölle.

Edellä mainitut kohtaukset tapahtuvat osuvasti elokuvateatterissa. Kulttijohtajan kuulustelu Alan- ja Casey- hahmojen kanssa tapahtuu projektiokopin (projection booth) takaisessa varastossa, jossa säilötään vanhoja filmikeloja. Casey'n eksistentiaalinen monologi neljännestä seinästä tapahtuu elokuvateatterin aulassa. Tapahtumapaikat alleviivaavat ironisesti sitä, miten neljäs seinä rikotaan näyttämön ja yleisön välillä. Heidän roolinsa fiktiivisinä hahmoina paljastuvat, kun he eivät ole näyttämöllä, vaan joko teatterin takahuoneessa tai aulassa.

*Alan Wake II* -peli on itsetietoinen omasta fiktiivisyydestään ja haluaa että pelaaja kiinnittää tähän huomiota. Pelaaja tehdään itsetietoiseksi sen käyttämästä tekniikasta — neljännen seinän rikkomisesta. Se käyttää neljännen seinän rikkomista metafiktiivisenä välineenä, jonka avulla peli pyrkii osoittamaan olevansa fiktiota. Neljännen seinän rikkomisen keskiössä on erotella näyttelijät ja yleisö toisistaan. *Alan Wake II* tekee tämän viittaamalla, miten pelin hahmot ovat kuvitteellisia. Hahmot kuten Alan Wake ja Alex Casey pohtivat omaa olemassaoloansa ja puhuttelevat pelaajaa. Tämän lisäksi *Alan Wake II*, ohjaa pelaajan huomion neljännen seinän rikkomisen tekniikkaan, mainitsemalla sen nimeltä. *Alan Wake II* jatkaa trendiä itsetietoisena teoksena, joka haluaa tulla tulkituksi fiktiona.

## 6 *Alan Wake II Remedyn* autofiktiivisenä kertomuksena

*Alan Wake II* -pelissä, talk show juontaja Warlin Door kysyy Alan Wakelta: “Miten kuvailisit kirjaasi? Onko se autofiktiivinen ajatusleikki?”. Repliikki antaa työkalun tarinan tulkitsemiselle — autofiktio. Mutta kenen näkökulmasta autofiktio tapahtuu — Alanin vai kenties pelin kehittäjien?

Autofiktio tarkoittaa kertomusta, jossa sen tekijä(t) on osana kertomusta. Tämä voi tarkoittaa, että itse tekijä on hahmona kertomuksessa, tai teoksen tapahtumat heijastavat tekijän elämää tai kokemuksia. Siinä omaelämäkerta ja fiktio yhdistyvät narratiiviksi, jonka avulla käsitellään tekijän elämää. (Dix 2018, 2—3.)

Bret Easton Ellisin kirjassa *The Shards* (2023) kerrotaan Bretin elämästä vuonna 1981 hänen kouluaikoinaan. Myöhemmin kirjan Bretistä tulee menestynyt kirjailija, joka tunnetaan ristiriitaisia tunteita herättävistä rikoskirjoista. Mm. Charles Arrowsmith *Los Angeles Postista* (11.1.2023) ja Rob Doyle *The Guardianista* (8.1.2023) kuvaavat kirjan olevan autofiktiota. Siinä kirjailijan oma elämä sekoittuu osaksi synkkiä murhamysteerejä ja kultteja.

Hywel Dixin *Autofiction in English* (2018) kirjaan, on koottu esseitä autofiktio tutkimuksesta. Autofiktio on alun perin Serge Doubrovskyn käsite kirjasta *Fils* (1977). Käsitteellä ei ole yhtä ainoaa määritelmää, jonka vuoksi sen tarkka määrittely on haastavaa. Näin toteaa myös Dix, jonka ensimmäinen luku pohjustaa termin määrittelyn haastavuutta. Dixin mukaan autofiktio muuttuu kirjan lajityypin mukaan, jonka takia sille ei voida määritellä tarkkoja kriteerejä. Tämän lisäksi autofiktio on suorastaan paheksuttu akateemisessa kontekstissa, jonka takia sen diskurssi on varsin nuorta. Autofiktiivisen kirjallisuuden tutkimusta tehdään suurimmaksi osaksi ranskaksi ja sen englannin- ja suomenkielinen tutkimus on vähäistä. (Dix 2018, 2.)

Doubrovsky on esittänyt autofiktiolle monia eri määritelmiä ja teorioita, jotka ovat olleet osin ristiriidassa hänen aikaisempien määritelmiensä kanssa. Ensimmäiseksi autofiktio on Doubrovskylle fiktiota todellisesta tapahtumasta. Toisessa määritelmässä hän asettaa autofiktiolle sosiologisen linssin. Näissä narratiiveissa yhteisö ja yhteiskunta muovaavat yksilöstä subjektin. Kolmannessa määritelmässä Doubrovskyn mukaan autofiktio on kuin historiallinen linssi sen tekijään. Narratiivi heijastaa tekijänsä elämää ja on luettavissa

omaelämäkerrallisena teoksena, ainakin osittain. (Dix 2018, 2—5.). Yksi asia silti pysyy samana autofiktiossa; fiktiivinen tarina mukailee kirjoittajan oma elämää.

Autofiktiolla on kyky tulla metafiktiiviseksi, kun se on itsereflektiivistä omasta kuvitteellisuudestaan. Waugh'n mukaan metafiktio on itsetietoista sen kielen, muodon ja tavan, jolla narratiiveja kerrotaan vuoksi (1984, 2). Autofiktio tapa omaelämäkerrallisena fiktiona pakottaa lukijan irtaantumaan tekstistä ja tarkastelemaan tekijän omaa elämää osana narratiivia. Samalla tavalla, kun intertekstuaalisuus, se viittaa itsensä ulkopuolelle ja rikkoo neljännen seinän. Lukija tulee tällöin itsetietoiseksi siitä, että hän kuluttaa fiktiota.

Se mikä erottaa autofiktio omaelämäkerrasta (autobiography) on sen kuviteltu, fiktiivinen ulottuvuus. Doubrovsky nostaa esiin Rousseau'n *Tunnustuksia* (1790) kirjan ja sen keksityt tarinat. Hänen mukaansa kirjassa voi havaita fiktion ja totuuden rajamaan. (Dix 2018, 7).

*Alan Wake II:n* tarinan sisällä autofiktio nousee varsin aggressiivisesti esille. Alanin oma elämä alkaa heijastua hänen kirjoissaan ja Alan esiintyy niissä omana itsenään. Dix (2018, 2) kuvaa autofiktio yhdistävän todellista ja fiktiivistä. Se on välimaasto fiktion ja omaelämäkerran välillä. Tästä perspektiivistä autofiktio esiintyy pelissä vuoropuheluna Alanin kirjallisuuden ja pelin diegeettisen todellisuuden välillä. Yhdessä pelin ensimmäisistä FMV-elokuvakohtauksessa Alan tapaa talk show juontaja Warlin Doorin, joka kertoo, että Alan on kirjoittanut kirjan "Return", jonka kirjoittamista Alan ei muista itse.

Lorna Martens (2018, 49) nostaa esille, miten autofiktiivisissä teoksissa kirjoittaja asettuu usein itse teoksen päähenkilöksi. *Alan Wake II* pelissä Alan on *Initiation*, *Departure* ja *Return* -kirjojen päähenkilö, josta juontaja Warlin Door kertoo: "... *Initiation* kertoo tarinan fiktiivisestä kirjoittajasta Alan Wakesta, jossa hänet on vangittu painajaiseen, jossa hän yrittää löytää käsikirjoituksen sivuja kirjasta, jonka hän on unohtanut kirjoittaneensa."

Edelliset esimerkit nostavat esille, miten autofiktio on pikemminkin tarinankerronnan väline, kuin lajityyppi. Siinä kirjoittaja uudelleenorganisoi, kontekstualisoi ja selventää omaa elämänsä fiktion keinoin. Autofiktio eroaa tyyppillisestä omaelämäkerrasta, sillä se on tietoisesti fiktiivistä ja käyttää muita tarinankerronnan välineitä kirjoittajan ajatusmaailman selventämiseksi.

Hutcheon esittää miten metafiktio on suorastaan narsistista tarinankerrontaa. Hänen mukaansa metafiktio on itsetietoista ja itsereflektiivistä. Hän viittaa narsistisuudella Narkissoksen myyttiin, jossa omaan muotokuvaansa rakastunut sankari hukuttautuu tarkastellessaan omaa

heijastustaan. Kuin myytin sankari; metafiktiiviset narratiivit ovat rakastuneita omaan tekniikkaansa ja rakenteeseensa. (Hutcheon 1980, 1.) Samaa on myös autofiktiivisissä teoksissa, jossa tekijä tarkastelee itseään fiktion keinoin. Autofiktiivinen kirjallisuus kurottua oman fiktion ulkopuolelle ja sen yleisö tarkastelee kirjan diegeesiksen lisäksi myös kirjailijan omaa elämää.

Schimttin mukaan autofiktio on erityisen metafiktiivinen genre. Autofiktiota ja metafiktiota yhdistävät “epävakaat narratiivit ja tekijän tunkeutuminen osaksi narratiivia”. Vaikka metafiktio ja autofiktio ovat samanlaisia lajityyppejä, ne eivät tarkoita samaa asiaa. Kaikki autofiktiiviset teokset eivät ole metafiktiivisiä. (2022, 90).

*Alan Wake* -pelisarjan lisäksi esimerkiksi *The Beginner's Guide* (2015), *That, Dragon, Cancer* (2016), *The Average Everyday Adventures of Samantha Browne* (2016) ja *Looking Back* (2019) voidaan nostaa osaksi pelien autofiktion kaanonin. Niissä tekijöiden oma kokemus rinnastetaan fiktiiviseen kertomukseen. Silloin tällöin itse pelin tekijä on läsnä kuten peleissä *The Beginner's Guide* ja *Alan Wake II*. Joskus pelit ovat abstraktioita tekijöidensä elämästä. Suurin osa peleistä on tiimeissä tehtyjä teoksia. Ne eivät esitä kenenkään yksittäisen ihmisen elämää, vaan koko tiimin yhteisiä kokemuksia.

Autofiktiivinen peli *That, Dragon Cancer* käsittelee lapsen menettämistä ja suruprosessia. Eri suremisen prosessin vaiheet ovat pelillistetty eri pelimekaniikoiksi, joiden on tarkoitus esittää otteita vaikeista hetkistä ja tunteista sen tekijöiden elämässä. Pelin tekijät Amy ja Ryan Green kertovat *The Guardianin* (Stuart, 2016) haastattelussa, miten pelin tekeminen oli kuin surutyötä heidän lapsensa menehdyttyä syöpään vuonna 2014. Dixin mukaan autofiktio auttaa tekijää ymmärtämään itseään ja selittämään omia ajatuksiaan (2018, 4). Juuri tästä syystä Greenien surutyö on pelillistetty sydäntäsärkeväksi narratiiviksi. *That, Dragon Cancer* on synkkä peli, jossa fakta ja fiktio jäsentyvät autofiktiiviseksi narratiiviksi.

Pelien kontekstissa kysymys kuuluu; kenen narratiivi peli on? Useat pelit mahdollistavat monimuotoisen kertomuksen, jossa narratiivin kulkuun voi itse vaikuttaa. Näin pelaajasta tulee myös osa kertomuksen luomisesta. Tavallisesti nämä tarinankaaret ovat ennalta määriteltyjä, mutta pelisarjat kuten *The Sims* (2000) ja *Minecraft* (2012) mahdollistavat sellaisten narratiivien luomisen, joiden lopputulos on suurilta osin itse pelaajan käsissä. Lorent Milesi (2019, 154—156.) nostaa esiin ongelman pelin tekijyyden näkökulmasta. Hän myös laajentaa autofiktiota ja kysyy kysymyksen pelaajasta ja tämän identiteetistä; ovatko

pelihahmot “itsensä toteuttamista” ja keitä ne kuvaavat? Hänen mukaansa pelihahmot ovat fiktiivisiä kuvauksia pelaajasta.

Voimmeko siis ymmärtää pelin pelaamisen autofiktioita kaltaisena itsensä toteuttamisena? Vaikka pelaamisen avulla syntyy omia narratiiveja, ne ovat pikemminkin itse pelinkehittäjän luomus. Ne syntyvät pelin luomista rajoitteista ja kehittäjien omista valinnoista. Milesi (2019, 154) kommentoi tähän sanoen, että pelaaminen on pikemminkin autofiktiota, eikä “omaelämäkertaista” kirjoittamista, sillä omia arvoja ja kokemuksia tarkastellaan jonkin tarinan avulla.

Kristopher Poulin-Thibault haastattelu vuoden 2020 artikkelissa *Memory, Autofiction, and Identity in Video Games: The Case of Looking Back. An Interview with Kristopher Poulin-Thibault* (2020, 80—81) heijastaa myös samanlaisia ajatuksia Milesin kanssa. Hänen mukaansa pelin tekijä määrittää kertomusta pääosin, sillä hän on kirjoittanut itse kertomuksen. Hän pitää silti pelien autofiktiota mielenkiintoisena näkökulmana, sillä pelien interaktio voi osallistaa pelaajaa autofiktioon.

*Alan Wake* -pelit eivät ole kertomuksia pelaajan vapaasta tahdosta tai edes pelaajasta ruudun toisella puolella. Narratiivi pysyy tiukasti Alanin omassa elämässä. Pelaajan luovuus tai tapa pelata, ei vaikuta narratiivin kulkuun, ja peleissä on vain yksi loppuratkaisu.

## 6.1 Autobiografinen minuus

Autofiktio on esillä pelihahmo Alanin kirjallisuudessa. *Alan Wake II* -pelin ensimmäisessä FMV-kohtauksessa talk show juontaja Warlin Door kertoo Alanin kirjan olevan “Autofiktiivinen ajatusleikki”. Hän viittaa kirjaan *Initiation* ja sen jatko-osaan *Departure*. Juontaja Door vastaa Alanin hämmennykseen: “Olet varmaan vielä roolissa, esität että kirjasi tarina on päällekkäin meidän maailmamme kanssa. Todella metaa!”. Seuraavaksi Door kertoo, miten *Initiation*-kirja kertoo “... fiktiivisestä kirjoittajasta — Alan Wakesta, joka on loukussa pimeässä ulottuvuudessa ja yrittää löytää kadottamaansa käsikirjoitusta, jonka hän on unohtanut kirjoittaneensa.” Alan naureskelee väitteelle, jonka jälkeen Door kysyy häneltä: “Eikö tämä ole juuri sitä, mitä tapahtuu, kun aloit kirjoittamaan autofiktiota?”.

Alan on kirjoittanut kolme käsikirjoitusta; *Departure*, *Initiation* ja *Return*. Nämä nimet viittaavat monomyyttiin eli ns. *sankarin matka* -tarinankaareen. Warlin Door mainitsee talk

show ohjelmassa, miten Alanin kolme kirjaa muodostavat *sankarin matka -trilogian*. Kirjojen sivuja on luettavissa peleissä. Alan on kirjoittanut kirjan sivuille pelin tapahtumista ja omasta elämästään, ajoittain ja ennen, kun ne tapahtuvat. Alan on kirjojen päähenkilö ja puhuttelee kirjoissaan itseään kolmannessa persoonassa. Tämä tekee Alanin kirjoista autofiktiivisiä. Tijn Kranen kutsuu myös Alanin sankarin matka trilogiaa autofiktiiviseksi. Hänen pro-gradu tutkimuksensa kiinnittää huomion sankarin matka tarinankaareen pelin sisällä. (Kranen 2024, 10.)

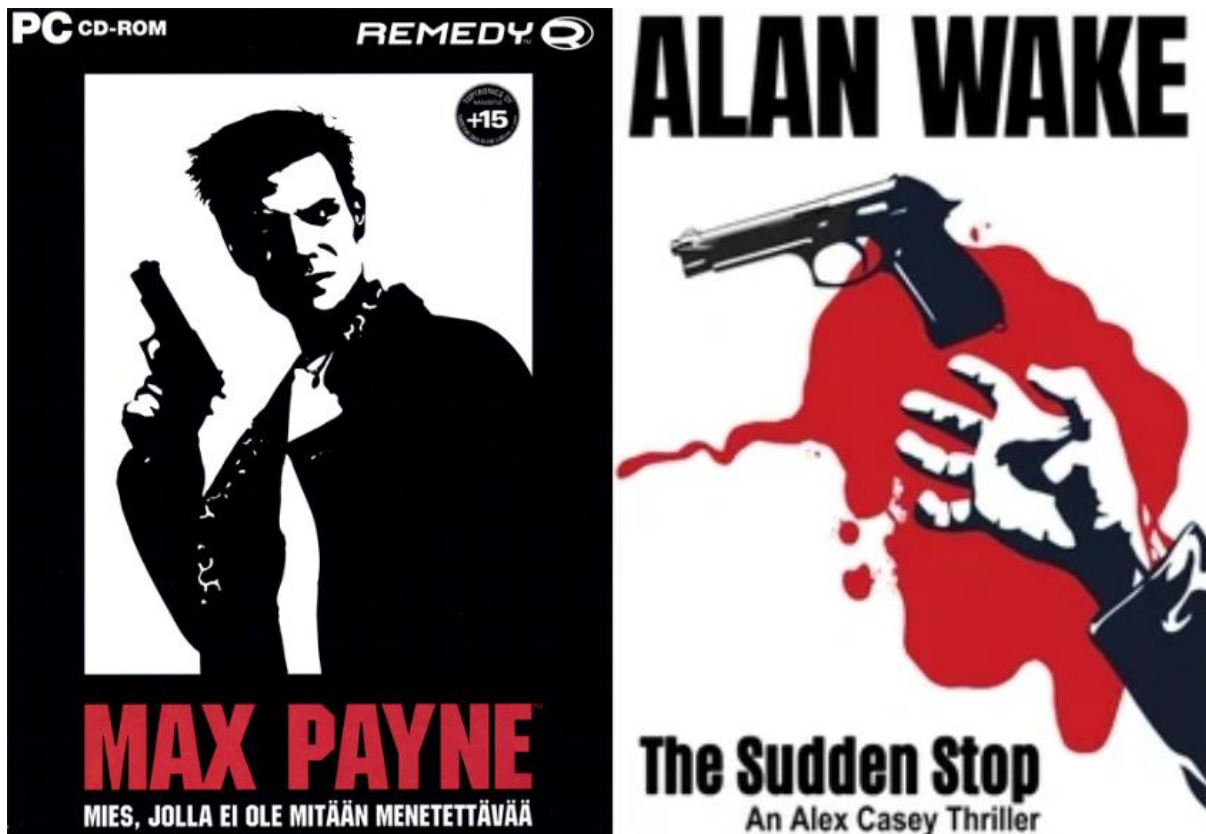
Autofiktio on tavalla tai toisella kertomus itse sen tekijästä. Se mitä elementtejä kertoja painottaa, heijastaa hänen omaa maailmankuvaansa. Myös minkälaisen kuvan tekijä antaa itsestään, on tekijän oma konstruktio. Hunt (2018, 184) kutsuu tätä “autobiografiseksi minuudeksi” (autobiographical self). Hänen mukaansa kirjoittajan “omakuva” tulee esille teoksessa sellaisena kuin hän näkee itsensä tai haluaa esittää yleisölleen. Tämä ei silti tarkoita, että kuvaus itsestä olisi täysin todenmukainen.

Nicol kuvaa metafiktioita tarkoittavan fiktiota, joka kääntyy autofiktiiviseksi. Hänelle metafiktiivisuus tarkoittaa kirjoittamisen prosessin tarkastelua — mitä kirjoittaminen ja lukeminen tarkoittavat. Nicol on Waugh'n kanssa samaa mieltä, että metafiktio on itsetietoista. Hänen mukaansa tämä johtuu postmodernista ja itsetietoisesta kulttuurista. Auto- ja metafiktiiviset kirjailijat paljastavat myös teoksissaan sen kirjoittajan tavan käsitellä fiktiota. (Nicol 2018, 264, 267).

Alanin autobiografinen minuus näyttäytyy epävarmuudessaan omaa tekstiä kohtaan. Alan näkee itsensä *sankarin matkan* päähenkilönä, jonka traagisena kohtalona on valkoisen sivun kammo. Alan ei ole silti kovinkaan itsetietoinen muista ongelmistaan kuten juopottelusta tai kuumapäisyydestään. Pelissä nähdään, miten Alanin esittämä persoona rakoilee ja hänen ongelmansa esiintyvät metaforina pimeässä ulottuvuudessa.

## 6.2 Remedy'n autofiktiivinen kertomus

*Alan Wake* -pelin tarinassa on samankaltaisuutta pelin luomisprosessin kanssa. Pelin käsikirjoittaja Sami Järvi (15.5.2020) on todennut *War Stories* haastattelussa, että *Alan Wake* -pelissä koko *Remedy*n vaikeus saada peli tehtyä, on metafora studiosta. Tiimin vaikeus saada peli tehtyä muovautui pelin tarinaksi, juuri tämän vaikeuden myötä. *Alan Wake* heijastaa *Remedy*n haasteellista pelinkehittämisprosessia. Alanin tyhjän sivun kammo on metafora *Remedy Entertainmentin* vaikeudesta löytää pelille identiteettiä ja toimivaa pelimekaniikkaa.



Kuva 5. *Max Payne* (2001) pelin kansi ja *Alex Casey* -kirjan "The Sudden Stop" kansi.

Pelin päähenkilö Alanin edellinen kirjasarja — *Alex Casey* — on kuin *Remedy*n edellisen pelisarja *Max Paynen* samannimisen päähenkilön kaksoisolento. *Alex Casey* -kirjat ja *Max Payne* -pelit ovat pulp-henkisiä rikossarjoja, joissa seurataan kylmäviä omankädenoikeutta käyttäviä antisankareita. *Alex Casey* -kirjojen ja *Max Payne* -peliin kannet käyttävät kuvituksessa samaa kirjasantyyppiä ja graafista ilmettä (ks. Kuva 5). Myös *Alex Casey* -kirjasarjan neljäs osa

*The Fall of Casey* on mahdollisesti viittaus jatko-osaan *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* 2003. Tämän lisäksi *Alex Casey*-kirjasarjan toinen osa *Return to Sender* on todennäköinen viittaus *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* kuvitteelliseen *Address Unknown* -televisiosarjaan, jossa mainitaan *Return to Sender* niminen televisiolähetys. Molemmat pelihahmot Max Payne ja Alex Casey ovat myös James McCafferyn ääninäyttelemiä.

Pelin kehittäjät tuovat itse esille tämän metaforan. Sami Järvi (13.10.2023) on kertonut: “*Alan Wake* on metafora *Remedystä* ainakin jollain tasolla... Ja tietenkin hän on tavallaan todella menestynyt urallaan, kirjoittaen tietyn fiktiivisen etsivän hahmoa, joka sijoittuu New Yorkiin. Ja tietenkin *Remedy* oli valtavan menestynyt tehdessään *Max Paynea*... Alan Waken ja Max Paynen välillä on tavallaan jonkinlainen metafora *Remedyn* matkasta.”

Myös Conway (2024) nostaa esiin vastaavan metaforan artikkelissa *Loops, Spirals, Kennings: Metamodernism in Alan Wake 2*. Hän yhdistää Max Payne hahmon Alex Casey etsivään ja *Remedy Entertainmentin* vaikeuteen saada peli julkaistua. Conwayn mukaan Alex Casey on metafiktiivinen kopio Max Payne -pelihahmosta. Hänen mukaansa *Alan Wake* -pelejä voidaan tulkita autofiktiona *Remedy* -pelistudiosta.

Autofiktion näkökulmasta pelit ovat erilaisia verrattuna kirjallisuuteen, sillä autofiktion teoria nojautuu pikemminkin yhteen tekijään, kuin kokonaiseen tiimiin. Vaikka pelin käsikirjoittaja Järvi on tehnyt tarinan, se on suuren tiimin yhteinen teos. Järvi sanoo tiedostavansa pelien olevan yhteistyöllä luotuja, mm. kun hän vastaanottaa parhaan narratiivin palkinnon *The Game Awards* -palkintogaalassa (8.12.2023). Meg Jensen (2018, 69) nostaa esiin Catherine Cussetin argumentin, jonka mukaan autofiktio poistaa “minuuden”. Ainoastaan tunteet ja niiden kautta kirjoittajan totuus nousevat esille. Tästä näkökulmasta myös kokonaisen tiimin tarinan esittäminen on mahdollista autofiktiossa.

Max Saunders (2020, 763) nostaa esiin Jacques Lecarme ja Éliane Lecarme-Tabon jaon metafiktion kahdelle eri muodolle; faktoina proosan muodossa tai muistojen kytkemistä osaksi fiktiota. *Alan Wake II* on pikemminkin jälkimmäinen näistä muodoista. *Alan Wake* -peleissä inspiraatio haetaan työryhmän vaikeudesta saada peli valmiiksi. Peli ottaa metaforallisen lähestymistavan, jossa tiimin vaikeus saada peli tehtyä esitetään Alanin valkoisen sivun kammona. Peli ei pyri kuvaamaan suoraan kehittäjien elämää, vaan pikemminkin käyttää symboliikkaa ja metaforaa tämän yhteyden luomisessa.

*Alan Wake II* -pelissä autofiktio on läsnä. Alan on ollut pelin maailmassa kateissa yhtä pitkään pelin diegeesissä, kun *Alan Wake II* on ollut kehitteillä. Kun Alan palaa takaisin pimeästä ulottuvuudesta Saga vastaa hänelle: “Olet ollut kateissa 13 vuotta!”. Alanin hahmon on mahdollista lukea avatarina *Remedy* -studiosta ja heidän vaikeuksistaan pelin kehittämisessä. Tähän ajanjaksoon viitataan pelin juontajahahmon Warlin Doorin kysymyksessä, jossa hän kysyy, onko Alan ollut loukussa kirjoittajan huoneessa liian kauan. Alex Belseyn (2018, 238) mukaan autofiktio käyttää uudelleen tulkittuja todellisia tapahtumia osana fiktiivistä kertomusta. Tässä kontekstissa *Remedyn* autofiktio viittaa sen toisessa osassa myös pelin kehittämisprosessiin. *Alan Wake* ilmestyi vuonna 2010 ja sen jatko-osa 2023 — niiden välillä on yhtä pitkä aika, kun Alan oli kadoksissa pelin diegeettisessä maailmassa.

Hutcheon (1980, 12) nostaa esiin miten metafiktiivisissä kertomuksissa tekijöiden kirjoittamisen prosessi tulee osaksi fiktiota. *Alan Wake II* -pelin keskiössä on kirjoittaja, joka kommentoi omaa tekstiään. Alan toimii avatarina *Remedy* -studiosta ja peli pyrkii kommentoimaan omaa statustaan fiktiona. Peli reflektoi omaa historiaansa Alanin hahmon kautta. *Remedyn* vaikeudet pelin kehittämisessä heijastuvat Alanin kirjoittamisprosessissa ja hänen päänsä sisäisessä kritiikissä. Tämän lisäksi peli viittaa metafiktiivisesti omiin tarinankerronta tekniikoihin kuten lajityyppiin, konventioihin ja kirjallisuusteoriaan.

Autofiktion näkökulmasta sen tekijät ovat tarinankerronnan muovaamaa fiktiota samalla tavalla, kun kertomuksen hahmot. Waugh'n (1984, 132) mukaan teoksen tekijät voivat muistuttaa miten tarina, jota he lukevat on naamioitua omaelämäkertaa. *Alan Wake II* on vastaavanlainen narratiivi, mutta se on suurimmaksi osaksi fiktiivistä liioittelua sen tekijöidensä historiasta.

Waszkiewicz korostaa miten *Alan Wake II* hämärtää todellisuuden ja fiktion rajaa lähes täydellisesti. Hänen mukaansa, vaikka Sam Lake esiintyy nimellä pelissä, näemme fiktiivisen version hänestä pelissä. (2024, 12.) Toisin sanottuna Sam Lake esiintyy Sami Järven ”autobiografisena minä” hahmona.

Schmitt esittää miten autofiktiivisissä kertomuksissa metafiktio ja intertekstuaalisuus ovat yhteydessä. Hän painottaa miten kaikki intertekstuaalisuus ei ole metafiktiivistä. Jos intertekstuaalisuus viittaa muiden teosten avulla omaan fiktiivisyyteen, on teos myös tällöin metafiktiivinen. (Schmitt 2022, 90—91.) Tässä kontekstissa *Remedyn* tarina, sekä viittaukset *Max Payne* - ja *Quantum Break* -peleihin ovat peliä ympäröivä interteksti. Näistä yhteyksistä

tulee metafiktiivisiä sillä viitteet pyrkivät osoittamaan, että *Alan Wake II* on yhtä lailla fiktiivinen teos muiden *Remedy* -pelien rinnalla.



Kuva 6. Kuvissa lukusuunnassa: Järvi *Max Payne* pelissä, Järvi *Summer Game Fest 2023* tapahtumassa, Järvi *Remedy*’n vuosipäivä videolla, Järvi Casey’n roolissa *Alan Wake II* pelissä ja Järvi ensimmäisessä *Alan Wake* pelissä.

Vaikka pelisarja on suuren tiimin työ, se ei silti tarkoita sitä, etteikö Sami Järvi olisi osana pelin autofiktiota. Ilmeisin esimerkki on Järven näyttelemä rooli Alex Casey etsivänä. Järvi on 3d-skannattu ja tehty pelihahmoksi, jota ääninäyttelee James McCaffery. Tässä autofiktio toimii kahdella eri tasolla, joista ilmeisin on tekijän/kirjoittajan esiintyminen itse teoksessa. Toisella tasolla tämä on myös viite *Max Payne* -peleihin, jossa Järven ulkonäköä käytettiin pelin päähenkilön 3d-mallin tekemiseen. Toisin sanottuna peli toistaa *Max Payne* -pelin konventioita; Alex Casey- ja Max Payne -hahmoilla on sama kehollinen näyttelijä, ääninäyttelijä ja heidän kertojäänensä on suorastaan identtinen.

Järvi myös tietoisesti ilmeilee samalla lailla kuin *Max Payne* pelin FMV-kohtauksissa. *Alan Wake II* -pelin talk show haastattelukohtauksessa Järvi ottaa katsekontaktin kameraa kohti, kurtistaa kulmiaan ja virnuilee puolihymyn itsevarmasti. Vastaavan ilmeen Sami on esittänyt esitellessään ensimmäisen kerran Alex Casey hahmon *Summer Games Fest 2023* (9.6.2023) -videopelitapahtumassa osana pelin mainostilaisuutta. Myös vuoden 2010 *Alan Wake* pelissä Samia kehoitetaan ottamaan ”se ilme” (*Max Payne* ilme) pelin FMV-kohtauksessa.

Ilmeen alkupisteenä voidaan varmasti pitää *Max Payne* -pelejä ja erityisesti ensimmäistä osaa, jossa Max Payne hahmon kasvot on lainattu Sami Järveltä käyttäen photogrammetry<sup>16</sup> tekniikkaa. Pelihahmo Max Payne pitää lähes koko pelattavan osuuden vastaavaa ilmettä, josta on muodostunut suorastaan pelin tavaramerkki (ks. Kuva 6).

<sup>16</sup> Photogrammetry eli 3d-mallinnuksen tekniikka, jossa valokuvien pohjalta tehdään 3d-malleja. Ks. <https://www.artec3d.com/learning-center/what-is-photogrammetry>

Ilmeen käyttäminen ei ole sattumaa *Alan Wake* -peleissä. *YouTubessa* julkaistulla kiitosvideolla *Celebrating 20 Years of Remedy* (8.6.2015) Järvi opettaa faneilleen, miten ilmeillä kuin Max Payne. *Alan Wake* -pelit haluavat itsetietoisesti alleviivata miten Alex Casey on pastissi Max Payne hahmosta mm. käyttämällä Järven ulkonäköä ja ilmeilyä.

Tämän lisäksi Järvi esiintyy “omana itsenään” pelin FMV-kohtauksissa taiteilijanimellä Sam Lake. Järvi näyttelee kohtauksessa Alex Casey -kirjasarjojen päähenkilöä, josta ollaan tekemässä elokuvasuovitus. Tästä sovituksesta näytetään pieni katkelma, jonka jälkeen Warlin Door kääntyy näyttelijän puoleen ja sanoo “Kiitos paljon Sam! Hyvää työtä! Ja todella metaa!”. Peli on itsetietoinen Sami Järven roolisuorituksesta ja miten tämä on yhteydessä tekijyyteen. Peli myös haluaa, että pelaaja kiinnittää huomionsa *metaan*, joka kommentoi itseään ja omaa olemassaoloaan.

Pelissä voidaan myös nähdä Järven kirjoittama lastenkirja *Milla marmorin ja kadonneen mummon mysteeri* (2017). Kirjan voi nähdä *We Sing* osuudessa, jossa Alanin kaksoisolento pitää kädessään suurta kirjaa ja nallekarhua.

Samassa haastattelukohtauksessa pelihahmo Warlin Door mainitsee metanarratiivit. Peli käyttää termejä itsetietoisesti ja osoittaa pelaajalle teoreettisia välineitä, joiden avulla tarinaa voi tulkita. Metan mainitseminen autofiktio ohella kääntää kohtauksessa katseen kohti pelin fiktiivisyyttä ja sen valmistusprosessia.

Dixin mukaan autofiktio tarkastelee mitä on olla tekijä tai tietyn teoksen tekijä. Hänen mukaansa autofiktiiviset kertomukset ovat kertomuksia totuudesta. Autofiktiivisissä kertomuksissa kirjoittajan oma konstruktio hänestä itsestään on tarkastelun alla. Tämä takia Dix lukee autofiktiiviset teokset osaksi metafiktiota. (2018, 19—20.) Kun teos mainitsee oman tekijänsä, silloin se myöntää olevansa kuvitteellinen. Teos on metafiktiivinen, kun se itsetietoisesti viittaa olevansa fiktiota sen tekijänsä avulla.

Tästä perspektiivistä *Alan Wake* -pelit eivät ole aivan puhdasta metafiktiota. Vaikka Järvi esiintyy pelissä omana itsenään, niin peli ei viittaa hänen olevan pelin ohjaaja tai käsikirjoittaja. Pelaajan pitää tietää tämä yksityiskohta itse.

Waugh vastaa Barthesin väitteeseen tekijän kuolemasta<sup>17</sup> (death of the author) ja esittää että, tekijän esiintyminen metafiktiivisessä tekstissä on merkittävää. Kun teoksen tekijästä tulee

---

<sup>17</sup> Tekijän kuolema (death of the author) viittaa Roland Barthesin esseeseen (1967), jossa hän argumentoi, että teoksia ei tarvitse tulkita niin kuin sen tekijä haluaa.

yksi tarinan hahmoista, niin teos on tulkittavissa tämän hahmon perspektiivistä. Waugh'n (1984, 134) mukaan kertomusten tekijöistä tulee fiktiivisiä hahmoja, jotka tulkitsevat teoksia sen tarinankerronnan avulla. Järvi esiintyy teoksessa omana itsenään ja häneen viitataan hänen taiteilijanimellään Sam Lake. Hänen esittämänsä hahmo Alex Casey on myös metafora itse pelistudio *Remedystä*. Näin *Alan Wake* -pelien tarinasta tulee tarina sen kehittäjästä — *Remedystä*.

Schmitt esittää miten narratiivien kerrostuneisuus yhdistää auto- ja metafiktiivisiä kertomuksia. Tämä kerrostuneisuus voi tarkoittaa, että kertomuksen hahmo voi tavata tekijänsä tarinan metalepsiksen avulla. Schmitt kuvaa miten tämä tarkoittaa autofiktiivissä teoksissa sitä, että teoksen ”raja” fiktion ja todellisuuden välillä tehdään läpinäkyväksi. Autofiktion perusidea on olla tällä rajalla. Teoksesta tulee itsetietoista metafiktiota, kun raja tehdään läpinäkyväksi. (Schmitt 2022, 95—96.) *Alan Wake II* -peli on tällä rajalla. Se haluaa, että pelaaja tunnistaa viitteet sen käsikirjoittaja ohjaajaan, *Remedyn* muihin peleihin ja vaikeuksiin saada peliä julkaistua.

Järveltä on kysytty mitä yhteistä Alanilla on hänen kanssaan pelin remaster-version (2021) kommenttiraidalla. Järvi vastaa tähän, että ei paljon mitään. Tämä ei silti pidä täysin paikkaansa. *Ylen* toimittaja Sami Lindfors kuvaa *Uutispodcastissa* (7.12.2023.) miten “Alan Wake hahmoon ja pelimaailmaan hän [Sami Järvi] vuodatti jotain hieman henkilökohtaisempaa”. Järvi kertoo samassa podcastissa: “...hän [Alan Wake] on kirjailija ja itse oon lähtenyt käsikirjoittajana... Kyllä siinä pääsi aika lailla omista ajatuksista ja työstä... Kaikilla tulee niitä hetkiä, että ei usko riittä tai rupeaa epäilemään sisältöä ja sitten taas innostuu siitä ja menee sen mukana. Tämmösten elementtien tuominen ikään kuin tämmösen toiminta videopelin tarinaan tuntu tosi herkulliselta. Ja on toki lähellä omaa kokemus pintaa.” Haastattelu tuo esiin, miten Alanin haasteet valkoisen sivun kammon kanssa, kuulostavat varsin samanlaisilta myös Järven oman kirjoittamisen prosessin kanssa.

Järvi kuvaa, että *Alan Waken* tarina on kuin metafora pelin kehittämiseksi. Tulkitsen Järven osuutta pelissä ja sen ympärillä *Remedyn* avatarina, kuin hän antaisi kasvot ja kehon pelistudiolle.

Alkuperäisesti pelisarjan ensimmäinen osa pohjautuu Järven (17.3.2024) tekemään käsikirjoitukseen, jonka hän teki osana opiskellessaan Teatterikorkeakoulun käsikirjoituslinjalla. Järven mukaan monet *Alan Waken* elementit on lainattu juuri tästä käsikirjoituksesta, kuten miljö, kauhukuvasto ja pelin *clicker*-valokatkaisin. Järvi (Puoli

Seitsemän, 27.2.2024.) löysi kesämökiltä vastaavan valokatkaisijan, jota hän kuvaa myös lapsuutensa lempi leluna<sup>18</sup>. Myös pelihahmo Alan Waken yhteys *clicker*-valokatkaisijaan linkittyy hänen lapsuuteensa. Näin myös Järven oma elämä yhdistyy autofiktiivisesti osaksi *Alan Waken* tarinaa.

Dixin mukaan autofiktio uudelleenrakentaa aikaa. Autofiktio vapauttaa kirjoittajan historiasta ja todellisesta, jonka avulla hän pystyy muuttamaan narratiivin näkökulmaa. (Dix 2018, 2—3.) *Alan Wake* -pelisarjassa, sen tekijät uudelleenkonfiguroivat aikaa ja esittävät sen meille narratiivin avulla. *Remedyn* oma historia esitetään metaforan avulla ja sisällytetään osana narratiivia. Myös käsikirjoittaja-ohjaaja Sami Järven oma elämä on osana tätä narratiivia.

Meretoja erottelee autofiktion metatason kahteen eri luokkaan. Metafiktiivinen autofiktio keskittyy fiktiivisyyteen siinä, miten kerromme omasta elämästämme, kun taas metanarratiivinen autofiktio keskittyy narratiivien prosesseihin ja rooleihin, joiden avulla ymmärrämme elämäämme. (Meretoja 2022, 122.) *Alan Wake II* kontekstissa ensimmäinen luokka kuvaa peliä tarkemmin. *Alan Wake* -pelit ovat metaforisia kertomuksia *Remedystä* ja sen tekijöistä.

Autofiktion kontekstissa voi esittää kysymyksen tasapainosta fiktion ja omaelämäkerran välillä; onko autofiktio enemmän omaelämäkertaa vai fiktiota? *Alan Wake* -pelisarjan kontekstissa autofiktio painottuu raskaasti fiktion puolelle. *Remedyn* tarina pyörii pikemminkin metaforana, kuin tarkasti kuvattuna historiana, johon on sekoitettu fiktiota. *Alan Wake II* -peli viittaa kyseiseen rajaan, mutta ei mainitse sitä nimellä. Tästä huolimatta peli olettaa, että sen yleisö ymmärtää yhteyden sen tekijöiden ja luomisprosessin kanssa.

Ehkä voisi esittää, ettei *Alan Wake* -pelisarja ole autofiktiota — ainakaan puhtaasti. Ongelmana autofiktion määrittelyssä on se, ettei autofiktio ole kovinkaan tarkasti määriteltyä. Autofiktio on usein muokattua ja kuvitettua omaelämäkerrallista historiaa, jota kerrotaan fiktion avulla. Tämän vuoksi *Alan Wake* -pelisarja ei ole puhdasta autofiktiota. Tämä ei silti tarkoita, etteikö autofiktio olisi hedelmällinen tapa tarkastella pelejä. *Alan Wake* -pelit haluavat pelaajan tarkastelevan niitä osana pelinkehittäjän historiaa. Peli tarjoaa autofiktion tavaksi, jolla peliä voi tarkastella sen ensimmäisessä FMV-kohtauksessa. Autofiktion teoria tarjoaa paljon pelin tarkasteluun, mutta peli ei ole aivan yksi yhteen autofiktion klassikoiden kanssa.

---

<sup>18</sup> Puoli seitsemän 27.2.2024.

*Alan Wake* -pelisarjan autofiktio toteutuu kolmella eri tasolla. Ensimmäisellä tasolla eli pelin sisällä Alanin kirjoitus herää konkreettisesti henkiin. Hän on kirjoittanut itsensä ja häntä ympäröivän maailman osaksi narratiivia. Toisessa tasossa pelisarja on metafora sen pelistudiosta. Alan kärsii valkoisen paperin kammosta, jota voi verrata pelin kehittäjän *Remedy Entertainmentin* vaikeuteen saada uusi peli valmiiksi. Kolmannella tasolla pelin käsikirjoittaja ja ohjaaja Sami Järvi esiintyy pelissä taiteilijanimellä Sam Lake. Tämän lisäksi pelissä on muutamia viitteitä myös itse Sami Järven omaan elämään.

*Alan Wake* -sarjan viittaukset sen tekijöihin ja luomisprosessiin tekevät pelistä autofiktiivisen. Autofiktio esiintyy mm. Alanin valkoisen sivun kammona ja *Remedyn* vaikeudessa saada pelin ensimmäinen ja jatko-osa julkaistua. Peli käyttää myös monitasoista tarinankerrontaa, sekoittaen todellista ja fiktiota osana markkinointiaan, saadakseen katsojan tarkastelemaan peliä teoksena ja prosessina. Sen keskeisimmät juonenkoudut nojaavat kirjallisuuden teorioihin ja kirjoittamisen prosessiin. Tämä tarkoittaa, että peli rikkoo neljännen seinän ja haluaa, että yleisö näkee teoksen fiktiona. *Alan Wake II* on merkittävä peli juuri aggressiivisen itseensä viittaamisen vuoksi, joista autofiktio on keskiössä.

Tämä kaikki kulminoituu metafiktiiviseksi kokonaisuudeksi, jossa pelaaja päätyy tarkastelemaan pelin luomisprosessia ja fiktiivisyyttä. *Alan Wake II* nostaa autofiktion esiin ja nimeää tämän välineenä, jonka avulla peliä voi tarkastella. Viittaukset pelin tekijöihin, sen studioon ja edellisiin peleihin raottaa esirippua kulissin taakse. Tämä kaikki tehdään itsetietoisesti — pelin tekijät haluavat, että *Alan Wake II* -peliä tulkitaan fiktiivisenä teoksena.

## 7 Pohdinta

Olen tarkastellut tässä pro gradu- tutkielmassa *Alan Wake II* -pelin metafiktiivistä tarinaa. Olen erotellut neljä tapaa — kerroksellinen todellisuus, intertekstuaalisuus, neljännen seinän rikkominen ja autofiktio — joiden avulla pelin metafiktio esiintyy. Olen valikoinut kohtauksia kuvaamaan, miten peli ohjaa metafiktiivisten huomioiden avulla tarkastelemaan itseään fiktiona.

*Alan Wake II* -pelin ensimmäisessä FMV-kohtauksessa Warlin Door haastattelee Alania 'In Between with Mr Door' myöhäisillan keskusteluohjelmassa. Door kyselee Alanilta hänen kirjastaan, jonka Alan on unohtanut kirjoittaneensa. Door kuvaa Alanin kirjaa seuraavasti: "Kirjoittaja [Alan Wake] on fyysisesti loukussa kirjoitushuoneessaan ja heijastaa itsensä synkkään New Yorkiin tarinansa kautta.". Alan on ihmeissään miten osuva Doorin kuvaus on hänen kirjoitusprosessistaan. Alan toteaa, että hänen pitäisi tehdä Doorin kuvauksesta muistiinpanoja. Door kysyy Alanilta: "Muistiinpanoja sille toiselle Alan Wakelle, joka kirjoittaa tätä tarinaa samaan aikaan kun puhumme? Olemmeko kaikki osana tarinaasi Alan?".

Kuka on toinen Alan Wake, josta Warlin Door puhuu? Onko se pelattava Alanin hahmo, pelaaja ruudun toisella puolella vai kenties pelin tekijä? *Alan Wake II* ei anna kysymykseen vastausta, mutta haluaa että pelaaja pohtii kysymystä. Warlin Door viittaa, että joku kirjoittaa pelin tarinaa samaan aikaan, kun Alan ja Door ovat pelin todellisuudessa.

Fuchs (2013a, 102) toteaa, että ensimmäisen *Alan Wake* -pelin kauhu syntyy ajatuksesta, että Alan ei ole itse tarinan kirjoittaja — kirjoittaja on pikemminkin pelaaja ruudun toisella puolella. Onko pelaaja "se toinen Alan Wake", josta Warlin Door mainitsee haastattelukohtauksessa? "Olemmeko kaikki osana tarinassasi Alan?" on kenties kysymys siitä, mitä fiktio on. Mitä fiktiona oleminen tarkoittaa ja mitä virkaa on sen tekijällä tai yleisöllä?

Hutcheonin mukaan metafiktio on fiktiota fiktiosta. Metafiktio käyttää fiktion kieltä kuvatessaan omaa statustaan fiktiona. (Hutcheon 1980, 1.) Samaan sävyyn *Alan Wake* -pelit ja erityisesti *Alan Wake II* on tarina luovasta prosessista. Peli sai ideansa sen luomisprosessista ja *Remedyn* vaikeuksista kehittää uusi peli, *Max Payne* -sarjan jälkeen. *Alan Wake II* -pelissä kommentoidaan jatkuvasti pelin omaa statusta fiktiona, on tämä sitten Alanin omaa monologia fiktiosta tai hahmojen pohdintaa omasta statuksestaan kuvitteellisina hahmoina.

Alan imee fiktiossaan kaiken osaksi tarinaansa ja tekee niistä fiktiivisiä hahmoja hänen omassa tarinassaan.

“Olemmeko kaikki osana tarinaasi Alan” on myös kuvaus teoksen kerroksellisesta rakenteesta. Tämä kerrostuneisuus on osana tarinaa, kuten pimeä ulottuvuus, joka toimii ylätasona pelin diegeettiselle maailmalle. Tarinan kerroksellisuus näkyy myös pelin suhteessa ekstraraktiivisen “todellisen maailman” kanssa. Pelintekijät esittävät ajoittain, kuin peli olisi “totta” — kuin *Alan Wake* -pelit sisältäisivät yliluonnollisia voimia, joiden avulla siitä tulisi osa todellisuutta. Pelaaja on osana pelin tarinaa sen ekstraraktiivisessä kerroksessa, silloin kun peli keskittyy kirjoittamisen prosessin kuvaamiseen.

Peli hyödyntää myös intertekstuaalisia viittauksia, joiden avulla kiinnitetään pelaajan huomio tarinan fiktiiviseen statukseen. Pelin kerrostunut todellisuus tulee rihmaston kaltaiseksi, kun se viittaa muihin teoksiin — ovat nämä sitten televisiota, kirjallisuutta tai *Remedy* -studion omia pelejä. Peli haluaa, että pelaaja ymmärtää pelin statuksen fiktiona muiden teosten ohella. *Alan Wake II* kiinnittää huomiota esimerkiksi näyttelijä Shawn Ashmoren esittämiin rooleihin ja korostaa hänen roolinsa näyttelijänä. Tämän metafiktivisen viittauksen avulla peli tunnistaa statuksensa fiktiona.

*Alan Wake II* kurottaa näytön toiselle puolelle rikkomalla neljännen seinän. Neljäs seinä rikotaan puhumalla pelin yleisölle. *Alan Wake II* suorastaan pyytää tulla analysoiduksi fiktiona. *Alan Wake II* vieraannuttaa pelaajan peleille ominaisella tavalla laajentamalla näkymätöntä taikapiiiriä. Esimerkiksi pelin etsivä myöntää olevansa vain näyttelijä, joka esittää olevansa etsivä Alex Casey. Tämän lisäksi kertojaääni kysyy päähenkilö Alanilta, kenen tarinassa hän on? Pelin neljännen seinän rikkomisella erotellaan näyttelijät esittämistään hahmoista ja esitetään metafiktivisen keinoin teoksen olevan kuvitteellista.

Ennen kaikkea *Alan Wake II* on teos sen pelistudiosta ja käsikirjoittajasta. Peli lähestyy autofiktivisesti *Remedy* -studion historiaa Alan Wake hahmon kautta. Alan ja hänen valkoisen sivun kammonsa ovat metafora pelin kehittäjien vaikeudesta saada peli julkaistua. Käyttäen autofiktivistä lähestymistapaa, peli rakentaa kerroksellista kuvaa pelin todellisuudesta, jonka ylätasolla on itse pelistudio. Pelin tarina heijastaa myös etäisesti sen käsikirjoittaja ohjaaja Sami Järven elämä. Järvi on silti pääosin avatar pelistudiolle, kuin oma itsensä.

*Alan Wake II* tarina toimii, vaikka pelaaja ei tietäisi pelin intertekstuaalisuutta tai syntytarinaa. Peli avautuu silti aivan uudella tavalla, kun sen metafiktiiviseen ulottuvuuteen kiinnitetään huomiota. *Alan Wake II* on tarinaa tarinasta; tavoista, joilla tarinoita kerrotaan, tarinoiden tekemisen vaikeudesta ja miten tarinat ovat peilikuvia sen tekijöistä. Me kaikki olemme osana tarinaa, koska kaikella taiteella on tekijä ja yleisö.

*Alan Wake II* pelin loppuhuipennuksessa Saga uskoo, että käyttämällä *clicker*-valokatkaisinta Mr. Scratch voidaan saada loukkuun ja Alan voi palata takaisin pimeästä ulottuvuudesta. *Clicker*-katkaisin reagoi ylikuonnollisesti taideteoksiin tehden niistä totta. Pelin lopussa tarvitaan niin voimakas taideteos, että se muuttaa todellisuutta itsessään. *Alan Wake* -pelit uskovat, että taiteella on merkitystä. Taide ei ole ainoastaan itseilmaisua, vaan peli kommunikoi suuremmalle yleisölle sen merkityksestä.

Mitä *Alan Wake II* haluaa sitten sanoa? Mitä peli haluaa kommunikoida pelaajilleen? Sami Järvi korostaa miten peleissä yhdistyvät kaikki muut taiteet, ovat nämä sitten musiikkia, elokuvallista ilmaisua tai grafiikkaa. *Remedyn* edelliset pelit ovat leikkineet erilaisilla mediuumeilla; *Max Payne* kertoo tarinansa sarjakuvien avulla, ensimmäinen *Alan Wake* puhuu kirjallisuudesta, *Quantum Break* televisiosta, kun taas *Control* upottaa varpaansa kokeelliseen elokuvaan. *Alan Wake II* kontekstissa nämä kierrokset menevät kovemmalle, kuin aikaisemmin ja pelissä nähdään musikaalia, teatteria ja kokonainen 17 minuuttia pitkä FMV-taide-elokuva.

Järven mukaan erityisesti pelit ovat uniikki itseilmaisun tapa. Järvi kertoo Gene Parkin (Washington Post, 16.12.2023) haastattelussa: “Erityisesti *Alan Waken* parissa, olen ymmärtänyt, että voin sukeltaa myös muihin mediuumeihin, ne voidaan nähdä elementteinä peleissä, eivätkä ainoastaan erillisinä mediuumeina. Kaikki nämä mediumit voidaan yhdistää luodakseen jotain uutta ja innostavaa, joka on suurempaa kuin osiensa summa.”.

*Alan Wake II* on ennen kaikkea tarina tarinoista — pelikulttuurin manifesti taiteesta ja taiteilijuudesta. Sen sijaan, että *Alan Wake II* korostaisi omaa statustaan pelinä, se vertaa itseään kirjallisuuteen ja elokuvaan. Peli haluaa olla yhdenvertainen kansainvälisen taide-elokuvan ja postmodernin kirjallisuuden rinnalla.

## Lähteet:

### Lähde kirjallisuus:

Belsey, Alex. 2018. Self and Fiction in Walking to Hollywood. Teoksessa Dix, Hywel (toim.) *Autofiction in English*. London. Palgrave Macmillan. s. 237–254.

Bhadury, Poushali. 2013. Metafiction, Narrative Metalepsis, and New Media Forms in The Neverending Story and the Inkworld Trilogy. *The Lion and the Unicorn*, Volume 37, Number 3, September 2013. Johns Hopkins University Press. s. 301–326.

Brecht, Bertolt. 1991 (1948). Kirjoituksia teatterista. Käännös. Kolehmainen, Anja; Paalanen, Rauni; Valle, Outi. *Teatterikorkeakoulun julkaisusarja, nro 14*. Helsinki: VAPK-kustannus. s. 152.

Conway, Stevens. 2010. A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 2:2. s. 145–155. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/233666419\\_A\\_circular\\_wall\\_Reformulating\\_the\\_fourth\\_wall\\_for\\_videogames](https://www.researchgate.net/publication/233666419_A_circular_wall_Reformulating_the_fourth_wall_for_videogames)

Conway, Steven. 2024. Loops, Spirals, Kennings: Metamodernism in Alan Wake 2. *The International Journal of Computer Game Research*, 24(4). Saatavilla: <https://gamestudies.org/2404/articles/conway> Tarkistettu 20.11.2025.

Cox III, James Earl. 2014. *Metafiction in Videogames*. University of Southern California. s. 49–53.

Currie, Mark. 1995. *Metafiction*. New York: Routledge Longman Group Limited. s. 1–4.

Depboylu, Kağan. 2024. Meta-Ludological Narrative in Digital Games: A Study on Alan Wake II. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. July 2024 Volume 14 Issue 3. s. 546–559. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/385097293\\_META-LUDOLOGICAL\\_NARRATIVE\\_IN\\_DIGITAL\\_GAMES\\_A\\_STUDY\\_ON\\_ALAN\\_WAKE\\_II](https://www.researchgate.net/publication/385097293_META-LUDOLOGICAL_NARRATIVE_IN_DIGITAL_GAMES_A_STUDY_ON_ALAN_WAKE_II) Tarkistettu 20.11.2025.

Dix, Hywel. 2018. “Introduction Autofiction in English Story so far.” Teoksessa Dix, Hywel (toim.) *Autofiction in English*. London. Palgrave Macmillan. s. 1–23.

- Fest, Bradley J. 2016. Metaproceduralism: The Stanley Parable and the Legacies of Postmodern Metafiction. *Wide Screen* 6:1. s. 7–11. Saatavilla: <https://widescreenjournal.org/archives/145-2/> Tarkistettu 20.11.2025.
- Fleudrick, Monika. 2003. “Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode.” *Style*, 37(4). s. 382–400. Saatavilla: <https://www.jstor.org/stable/10.5325/style.37.4.382> Tarkistettu 20.11.2025.
- Fuchs, Michael. 2013a. “‘A Horror Story that Came True’: Metalepsis and the Horrors of Ontological Uncertainty in Alan Wake.” *Monsters and the Monstrous* 3(1). s. 95–107. Saatavilla: <https://inter-connexions.net/monsters/> Tarkistettu 20.11.2025.
- Fuchs, Michael. 2013b. “‘My name is Alan Wake. I’m a writer’: Crafting Narrative Complexity in the Age of Transmedia Storytelling.” Papazian, Gretchen; Sommers, Joseph Michael (toim.) *Game On, Hollywood!* Jefferson, North Carolina and London. McFarland & Co. Publishers. s. 144–155.
- Gass, H. William. 1972. *Fiction and the Figures of Life. Philosophy and the Form of Fiction*. New York: Vintage Books. s. 23–24.
- Genette, Gérard. 1980 (1979). *Narrative Discourse*. Kääntänyt. Lewin, Jane. New York: Cornell University Press. s. 234–237.
- Genette, Gérard. 1997 (1982). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Kääntänyt. Newman, Channa; Doubinsky, Claude. Lincoln & London: University of Nebraska Press. s. 1–2.
- Giappone, Krista Bonello Rutter. 2015. Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games. *Game Studies the international journal of computer game research*. Volume 12 issue 1 July 2015. [https://gamestudies.org/1501/articles/bonello\\_k](https://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k) Tarkistettu 30.10.2025.
- Harvola, Aino. 2010. *Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampereen Yliopisto. s. 160–167. Saatavilla: <https://www.pelitutkimus.fi/aiemmat-vuosikirjat/vuosikirja-2010> Tarkistettu 20.11.2025.
- Hunt, Celina. 2018. Autofiction as a Reflexive Mode of Thought: Implications for Personal Development. Teoksessa Dix, Hywel (toim.) *Autofiction in English*. London: Palgrave Macmillan. s. 179–196.

Hutcheon, Linda. 1980. *Narcissistic Narrative*. Canada: Wilfrid Laurier University Press. s. 1–12.

Jensen, Meg. 2018. How Art Constitutes the Human: Aesthetics, Empathy and the Interesting in Autofiction. Teoksessa Dix, Hywel (toim.) *Autofiction in English*. London: Palgrave Macmillan. s. 65–86.

Korkeamäki, Silja. 2017. “‘It’s turning into a horror story.’ Intermediaalisuus ja lajikytkökset pelin Alan Wake kertovissa teksteissä.” Pro gradu. Tampereen Yliopisto. s. 1–29. Saatavilla: <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/100909> Tarkistettu 20.11.2025.

Kranen, Tijn. 2024. *Artfulness and originality in Alan Wake II: the Remedy for conventional media*. Opinnäytetyö. Utrecht University. s. 5, 10, 18.

Liotard, Jean-François. 1985 (1979). *Tieto postmodernissa yhteiskunnassa*. käänt. Lehto, Leevi. Tampere: Vastapaino. s. 11–15.

Macrae, Andrea. 2019. *Discourse Deixis in Metafiction: The Language of Metanarration, Metalepsis and Disnarration*. New York: Routledge. s. 2–139.

Martens, Lorna. 2018. Autofiction in the Third Person, with a Reading of Christine-Brook Rose’s *Remake*. Teoksessa Dix, Hywel (toim.) *Autofiction in English*. London: Palgrave Macmillan. Poole, Uk. s.49—64.

Meretoja, Hanna. 2022. *Metanarrative Autofiction: Critical Engagement with Cultural Narrative Models*. Effe, Alexandra; Lawlor Hannie (toim.) eoksessa *The Autofictional, Approaches, Affordances, Forms..* London: Palgrave Macmillan. s. 121–140.

Milesi, Laurent. 2019. Video-Gaming in(to) Literature: Virtual CorpoReality in Chloé Delaume’s *Corpus Simsi*. *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. New York: Bloomsbury Academic. s. 153—166.

Mosselaer, Nele Van de. 2022. Breaking the Fourth Wall in Videogames. *Being and Value in Technology*. Switzerland: Palgrave Macmillan. s. 163–186.

Nicol, Bran. 2009. *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*. Cambridge, New York: Cambridge University Press. s. 5–23.

Nicol, Bran. 2018. *Eye to I: American Autofiction and Its Contexts*. Teoksessa Dix, Hywel (toim.) *Autofiction in English*. London: Palgrave Macmillan. s. 255–274.

Poirier-Poulin, Samuel. 2020. Memory, Autofiction, and Identity in Video Games: The Case of Looking Back. An Interview with Kristopher Poulin-Thibault. *Loading*, 13(21). The Journal of the Canadian Game Studies Association. s. 77—90. Saatavilla: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/283> Tarkistettu 20.11.2025.

Rasmus, Agnieszka. 2008. “‘I could a tale unfold...’ From metatheatre to metacinema...” *Cadernos de Tradução* 1. s. 147–168.

Richards, J. Andres. 2017. *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*. Honors Thesis. The University of Southern Mississippi. s.14—16

Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press. s. 208.

Sarian, Antranig Saria. 2018. Paradox and Pedagogy in The Stanley Parable. *Games and Culture* 15(2), 179–197. Saatavilla: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412018765550> Tarkistettu 20.11.2025.

Saunders, Max. 2020. Autofiction, Autobiografiction, Autofabrication, and Heteronymy: Differentiating Versions of the Autobiographical. *Biography*, Volume 43, Number 4, 2020. University of Hawai'i Press. s. 764—780. Saatavilla: <https://www.jstor.org/stable/27100087> Tarkistettu 20.11.2025.

Schmitt, Arnaud. 2022. “*The Pragmatics of Autofiction*”. Effe, Alexandra; Lawlor Hannie (toim.) teoksessa *The Autofictional, Approaches, Affordances, Forms*. London: Palgrave Macmillan. s.83—99.

Schoels, Robert. 1995 (1970). Metafiction. Currie, Mark (toim.) teoksessa *Metafiction*. London and New York: Routledge. s. 21–38.

Semeji, Merel. 2024. *Breaking the Fourth Wall and (Meta)Fictional Reference*. *British Journal of Aesthetics* 64(4). s. 647–668. DOI: <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayae028> Tarkistettu 20.11.2025.

Toth, Josh. 2021. *Truth and Metafiction*. New York and London: Bloomsbury Publishing. s. 3–4.

Waugh, Patricia. 1984. *Metafiction: the Theory and Practice of Self-conscious Fiction*. London & New York: Routledge. s. 2–134.

Waszkiewicz, Agata. 2022. “Together They Are Twofold”: Player-Avatar Relationship Beyond the Fourth Wall. *Journal of Games Criticism*. Colume 4, Issue 1. 1. s. 2—3. Saatavilla: <https://gamescriticism.org/2023/07/25/together-they-are-twofold-player-avatar-relationship-beyond-the-fourth-wall/> Tarkistettu 20.11.2025.

Waszkiewicz, Agata. 2024. The Show, the Game, and the Old Gods: On the Ontological Reframing and the Fiction/Real Boundary. *Games and Culture*. s. 11–12 Saatavilla: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/15554120241263652> Tarkistettu 20.11.2025.

Wong, Kevin. 2025. Invitation to Party: MMORPG Heroism and the Metafictional Horrors of Social Interaction in Final Fantasy XIV. *Game Studies. the international journal of computer game research*. volume 25 issue 1 March 2025. <https://gamestudies.org/2501/articles/wong> Tarkistettu 30.10.2025.

### **Muu kirjallisuus:**

Fuchs, Michael. 2016. A Different Kind of Monster: Uncanny Media and Alan Wake’s Textual Monstrosity. *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* vol 3. s. 39—53.

Garcia, Andry. 2022. Archetype and Individuation Process in Alan Wake (2010) Video Game. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*. 7(2). s. 1–10. Saatavilla: <https://journal.binus.ac.id/index.php/jggag/article/view/8857> Tarkistettu 20.11.2025.

Stobbert, Dawn. 2018. *Telling Tales with Technology: Remediating Folklore and Myth through the Video Game Alan Wake*. IGI Global. s. 38–53. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/316878751\\_Telling\\_Tales\\_with\\_Technology\\_Remediating\\_Folklore\\_and\\_Myth\\_through\\_the\\_Videogame\\_Alان\\_Wake](https://www.researchgate.net/publication/316878751_Telling_Tales_with_Technology_Remediating_Folklore_and_Myth_through_the_Videogame_Alان_Wake) Tarkistettu 20.11.2025.

**Media- ja verkkolähteet:**

Ahosola, Jani. 26.10.2023. Sami, 53, suunnitteli Suomen suurimman viihdetuotteen – Hinta jopa 60 miljoonaa euroa. Iltalehti. <https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/2ba68564-3527-460e-8915-c50bd40b6c5a> tarkastettu 25.10.2024.

Arrowsmith, Charles. 11.1.2023. *Can Bret Easton Ellis bring back the (fictional) glory days?* Los Angeles Times. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/books/story/2023-01-11/bret-easton-ellis-returns-to-fiction-with-the-shards> Tarkistettu 12.11.2025.

Ashmore, Shawn. 14.2.2025. *X-Men Actor Shawn Ashmore REVEALS How He Got Into Alan Wake 2.* Behind The Voice. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=As\\_Igba1qaA](https://www.youtube.com/watch?v=As_Igba1qaA) Tarkistettu 12.11.2025.

Barkman, Cassandra. 2023 (2021). “There’s no point in saving anymore”: Diegesis and Interactional Metalepsis in Pony Island and Doki Doki Literature Club. *Journal of Games Criticism*. Volume 5, Issue 1. <https://gamecriticism.org/2023/07/25/theres-no-point-in-saving-anymore-diegesis-and-interactive-metalepsis-in-pony-island-and-doki-doki-literature-club/> Tarkistettu 12.11.2025.

Britannica. 2024. *Scratch*. <https://www.britannica.com/dictionary/scratch> Tarkistettu 25.10.2024.

Doyle, Rob. 8.1.2023. *The Shards by Bret Easton Ellis review – an inspired fever dream of a book.* The Guardian. <https://www.theguardian.com/books/2023/jan/08/the-shards-bret-easton-ellis-review-metafiction-1980s-los-angeles> Tarkistettu 25.2.2025.

HowLongToBeat. *How long is Alan Wake 2?* <https://howlongtobeat.com/game/101237> Tarkistettu 18.11.2025.

Järvi, Sami. 14.5.2020. *How Alan Wake Was Rebuilt 3 Years Into Development | War Stories | Ars Technica.* YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=AoHkGDu0\\_Hw&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=AoHkGDu0_Hw&t=1s) Tarkistettu 25.10.2024.

Järvi, Sami. *Alan Wake Remastered — kommenttiraita.* 2022. Remedy Entertainment.

Järvi, Sami. 13.10.2023. *Sam Lake at EGX Theatre (EGX London 2023).* The Ocean. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=H1I\\_QiN\\_Dq8](https://www.youtube.com/watch?v=H1I_QiN_Dq8) Tarkistettu 25.10.2024.

Järvi, Sami. 14.10.2023. *Sam Lake Picks His Favorite Moment from Every Remedy Game*. IGN. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=N2U0JqX\\_b8c](https://www.youtube.com/watch?v=N2U0JqX_b8c) Tarkistettu 12.11.2025.

Järvi, Sami 7.12.2023. Sami Järvi rakentaa pelimaailmoja kuin taideteoksia – miten Alan Wake 2 syntyi? Uutispodcast. Yle Areena. <https://areena.yle.fi/1-66773595> Tarkistettu 12.11.2025.

Järvi, Sami. 8.12.2023. Alan Wake 2 Wins Best Narrative at The Game Awards 2023. Thegameawards. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0RtITCVm9U0> Tarkistettu 19.11.2025.

Järvi, Sami. 27.2.2024. *Puoli seitsemän*. Yle TV1. tuottanut Klemetilä, Tiina. Yleisradio.

Järvi, Sami. 17.3.2024. A BRUTALLY Honest Conversation With Alan Wake 2's Director Sam Lake. Behind the Voice. Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=HlK6rlemGHg&ab\\_channel=BehindTheVoice](https://www.youtube.com/watch?v=HlK6rlemGHg&ab_channel=BehindTheVoice)

Tarkastettu 25.10.2024.

Kirillof, Gabi. 2024. 22.10. Remedy's Night Springs DLC Offers A Reminder That Meta Isn't Enough. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/gabikirillof/2024/10/22/remedys-night-springs-dlc-offers-a-reminder-that-meta-isnt-enough/> Tarkistettu 12.11.2025.

Lane, Rick. 26.11.2023. Alan Wake 2 review – a confidently strange horror thriller. The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/2023/oct/26/alan-wake-2-review-playstation-5-xbox-series-xs-pc-remedy-entertainmentpic-games-27-october> Tarkistettu 10.11.2025.

Lähteenmäki, Niko. 28.1.2025. Pelasin läpi Alan Wake 2:n lisureineen ja hämmästyin: Remedyn magnum opus on juuri niin uniikki ja aivot nyrjäyttävä multimediataideteos kuin toreilla puhutaan. KonsoliFIN. <https://www.konsolifin.net/blog/niko-lahteenmaki/pelasin-lapi-alan-wake-2n-lisureineen-ja-hammastyin-remedyn-magnum-opus-juuri> Tarkistettu 10.11.2025.

MacLean, Haley. 31.10.2023. *The Deepest Dive - Alan Wake 2*. MinnMax. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZjyPKG7hrRo> Tarkistettu 10.11.2025.

Marsh, Calum. 16.11.2023. *The Eclectic Inspiration for Alan Wake 2's Surreal Tale*. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/11/16/arts/alan-wake-2-sam-lake.html> Tarkistettu 10.11.2025.

Merriam Webster. self-conscious. Viimeksi päivitetty 26.10.2025. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/self-conscious> Tarkistettu 19.11.2025.

Oglesby, Nathan Dufour. 15.11.2021. Facebook and the True meaning of ‘meta’. <https://www.bbc.com/future/article/20211112-facebook-and-the-true-meaning-of-meta> Tarkistettu 12.11.2025.

Park, Gene. 16.12.2023. Sam Lake, gaming’s genre-bending auteur, on breaking reality. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/entertainment/video-games/2023/12/16/sam-lake-alan-wake-2/> Tarkistettu 20.11.2025.

Pettersson, Juhana. 5.5.2010. Alan Wake lainaa kauhukirjallisuudelta. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004728730.html> Tarkistettu 12.11.2025.

Pirkola, Silja. 2017. *Metasoppaa*. Kielikello. <https://kielikello.fi/metasoppaa/> Tarkistettu 12.11.2025.

Stuart, Keith. 14.11.2016. That Dragon, Cancer and the weird complexities of grief. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/14/that-dragon-cancer-and-the-weird-complexities-of-grief> Tarkistettu 25.10.2024.

Swan, Cameron. 2.11.2023. Alan Wake 2 Uses One Literary Technique to Great Effect. *Game Rant*. arkistoitu linkki: <https://web.archive.org/web/20231107142733/https://gamerant.com/alan-wake-2-cliffhanger-chapter-endings-good/> Tarkistettu 12.11.2025.

THE GAME AWARDS 2021: *Alan Wake 2 Announcement, World Premiere Trailer and Interview*. 10.12.2021. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Sj07gGzDpWo> Tarkistettu 12.11.2025.

Tregonning, James. 5.5.2021. Control: Metafiction and Meta-Setting. *Death is a Whale*. <https://deathisawhale.com/2021/05/05/control-metafiction-and-meta-setting/> Tarkistettu 12.11.2025.

Typpö, Juho. 1.11.2023. Suomalainen Alan Wake 2 on videopelien mestariteos, joka saa kriitikolta täydet viisi tähteä. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009946450.html> Tarkistettu 12.11.2025.

Urbano, Nazareno. 29.5.2024. *The Dark Place of 'Alan Wake 2': Crafting an Evolving Nightmare Dimension*. GDC Festival of Gaming. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vyafiQG6XEU> Tarkistettu 12.11.2025.

Withington, Emma. 5.5.2024. Alan Wake 2's Handling of Trauma Helps Us Accept Our Darkness And Our Light. TheGamer. <https://www.thegamer.com/alan-wake-2-exploration-of-traum-darkness-light-remedy/> Tarkistettu 12.11.2025.

Zacny, Rob. 13.5.2017. Your Last Chance to Buy Meta-Masterpiece 'Alan Wake'. Vice News. <https://www.vice.com/en/article/your-last-chance-to-buy-meta-masterpiece-alan-wake/> Tarkistettu 12.11.2025.

**Aineisto:**

Alan Wake II. 2023. Ohj. Järvi, Sami; Rowler, Kyle. Remedy Entertainment. Julk. Epic Games. Espoo. Xbox Series X, PlayStation 5, PC.

*Alan Wake II: Night Springs*. 2024. Remedy Entertainment. Espoo.

*Alan Wake's American Nightmare – Super Effective Sales Trailer*. 5.4.2012. Remedy Entertainment. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7cEXYWJPMIA> Tarkistettu 12.11.2025.

*Celebrating 20 Years of Remedy*. 8.6.2015. Remedy Entertainment. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ABps2aoiqug> Tarkistettu 12.11.2025.

*THE GAME AWARDS 2021: Alan Wake 2 Announcement, World Premiere Trailer and Interview*. 10.12.2021. Thegameawards. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Sj07gGzDpWo> Tarkistettu 19.11.2025.

*Summer Game Fest 2023: Mortal Kombat 1, Nicolas Cage, Final Fantasy VII Rebirth, Fortnite Wilds*. 8.6.2023. thegameawards. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QDXcGEo1TfU> Tarkistettu 12.11.2025.

**Muu aineisto:**

*Alan Wake*. 2010. Ohj. Mäki, Markus. Remedy Entertainment. Julk. Microsoft Game Studio. Espoo. Xbox 360, PC

*Alan Wake Remastered*. 2021. Ohj. Mäki, Markus. Remedy Entertainment. Julk. Epic Games Publishing. Espoo. PC, Xbox Series X, PlayStation 5, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch.

*Alan Wake's American Nightmare – Dev Diary 03*. 10.2.2012. Remedy Entertainment. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7ftlmSAJEQ4> Tarkistettu 10.11.2025.

*Alan Wake's American Nightmare – Super Effective Sales Trailer*. 5.4.2012. Remedy Entertainment. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7cEXYWJPMIA> Tarkistettu 12.11.2025.

- Alan Wake's American Nightmare*. 2012. Ohj. Auvinen, Kai; Järvi, Sami. Remedy Entertainment. Julk. Microsoft Game Studio. Espoo. Xbox 360, PC
- The Average Everyday Adventures of Samantha Browne*. 2016. Lemonsucker Games. PC, Linux, macOS.
- The Beginner's Guide*. 2015. Ohj. Wryden, Davey. Everything Unlimited Ltd. Los Angeles. PC, Linux, macOS
- Bright Falls*. 2010. Ohj. Van, Phillip. Little Minx.
- Control*. 2019. Remedy Entertainment. Ohj. Kasurinen, Mikael. Julk. 505 Entertainment. Espoo. PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X, Nintendo Switch, macOS
- Control 2*. (Tulossa). Remedy Entertainment. PC, Konsolit. Ohj. Kasurinen, Mikael.
- Control. AWE*-laajennus. 2020. Julk. 505 Entertainment. Espoo. PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X, Nintendo Switch, macOS
- Corpus Simsi*. 2005. Delaume, Chloé. LEO SCHEER.
- Death Rally*. 1996. Remedy Entertainment. Julk. Apogee Software. Espoo. PC, Ms Dos, IOS, Android
- Doki Doki Literature*. 2021. Team Salvanto. Ohj. Dan Salvanto. PC, macOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X.
- FBC: Firebreak*. 2025. Remedy Entertainment. Ohj. Kayatta, Mike. Julk. Epic Games. PC, Xbox Series X, PlayStation 5
- Final Fantasy XIV*. Square Enix Business Division 5. Ohj. Yoshida, Naoki. PC, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, macOS, Xbox Series X/S. Square Enix.
- Hohto*. Ohj. Kubrick, Stanley. 1980. Warner Bros.
- House of Leaves*. 2000. Danielewski, Mark Z. Pantheon. Random House.
- Inscription*. 2021. Daniel Mullins Games. Ohj. Daniel Mullins. Julk. Devolver Digital. PC, macOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X.
- Looking Back*. 2019. Ohj. Kristopher Poulin-Thibault. Toronto.

- Max Payne*. 2001. Ohj. Järvilehto, Petri. Remedy Entertainment. Julk. Rockstar Games. Espoo. PC, PlayStation 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne*. 2003. Ohj. Mäki, Markus. Remedy Entertainment. Julk. Rockstar Games. Espoo.
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. 2001. Konami. Ohj. Kojima, Hideo. PC, PlayStation 2, Xbox. Tokyo.
- Milla Marmorin ja kadonneen mummon mysteeri*. 2017. Järvi, Sami. Cozy Publishing.
- Minecraft*. 2011. Mojang Studios. Suunnittelut Persson, Markus. Tukholma. PC, Nintendo Switch, ios, MacOS, PlayStation 4, Xbox One.
- Nier: Automata*. 2016. Platinum Games. Suunnittelut Yokotaro. Julk. Square Enix. Xbox One, PlayStation 4, PC. Osaka.
- Quantum Break*. 2016. Remedy Entertainment. Ohj. Järvi, Sami; Kasurinen, Mikael. Julk. Microsoft Game Studio. Espoo. Xbox One, PC
- Resident Evil 2*. 2019. Ohj. Kazunori, Kadoi; Yasuhiro, Anpo. PC, PlayStation 4, Xbox One. Capcom.
- The Sims*. 2000. Maxis. Electronic Arts. Suunnittelut Wright, Will. PC, Linux, OS X, PlayStation 2, Xbox, GameCube.
- Silent Hill 2*. 2001. Team Silent. PC, Xbox, PlayStation 2. Julk. Konami.
- The Shards*. 2023. Ellis, Bret-Easton. Swift Press.
- That Dragon, Cancer*. 2016. Ohj. Green, Any; Green, Ryan. Numinous Games. Colorado. PC, macOS, Android.
- The Stanley Parable*. 2013. Ohj. Wryden, Davey. Everything Unlimited Ltd. Los Angeles. PC, Linux, macOS
- This House of Dreams*. 12.7.2012 — 29.8.2012. Blogspot.  
<https://thishouseofdreams.blogspot.com/> Tarkistettu 12.11.2025.
- Truman Show*. 1998. Ohj. Weir, Peter. Paramount Pictures.

*Tunnustuksia*. 1782. Rousseau, Jean-Jacques.

*Twin Peaks*. Luojat. Frost, Mark; Lynch, David. 1990–1991. ABC, Showtime.

*We survived a REAL Alan Wake 2 Escape Room*. 17.10.2023. jacksepticeye. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=QY4mRBhiYyw> Tarkistettu 12.11.2025.

*X-Men*. 2000. Ohj. Singer, Bryan. 20th Century Fox.

### **Kuvat:**

Kuva 1. Kuvakaappaukset peleistä *Alan Wake II* (2023). *Remedy Entertainment*.

Kuva 2. Kuvakaappaus *Max Payne* (2001) pelistä. *Remedy Entertainment*.

Kuva 3. Kuvakaappaus pelistä *Alan Wake II* (2023). *Remedy Entertainment*.

Kuva 4. Vasemmalla kuvakaappaus *Quantum Break* (2016) pelin kannesta. *Remedy Entertainment*. Keskellä kuva

Keskellä kuvakaappaus *X-Men Actor Shawn Ashmore REVEALS How He Got Into Alan Wake 2*. 14.2.2025. Behind The Voice. Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=As\\_IgbalqaA](https://www.youtube.com/watch?v=As_IgbalqaA) Tarkistettu 20.11.2025.

Oikealla kuvakaappaus *Alan Wake II* (2023) pelistä. *Remedy Entertainment*.

Kuva 5. Vasemmalla *Max Payne* (2001) *Pelikansi [Suomalainen versio]*. *Remedy Entertainment*, 3D Realms, Rockstar Games.

Oikealla *Alan Wake* (2010) pelistä irroitettu kansi. Saatavilla:

[https://alanwake.fandom.com/wiki/Alex\\_Casey\\_\(books\)?file=Sudden\\_Stop.png](https://alanwake.fandom.com/wiki/Alex_Casey_(books)?file=Sudden_Stop.png) Tarkistettu 20.11.2025.

Kuva 6. Kuvakaappaus *Max Payne* (2001) pelistä.

Kuvakaappaus *Summer Game Fest 2023: Mortal Kombat 1, Nicolas Cage, Final Fantasy VII Rebirth, Fortnite Wilds* lähetyksestä 8.6.2023. thegameawards.

<https://www.youtube.com/watch?v=QDXcGEo1TfU&s> Tarkastettu 20.11.2025.

Kuvankaappaus *Celebrating 20 Years of Remedy*. 8.6.2015. Remedy Entertainment.  
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ABps2aoiqug> Tarkistettu 20.11.2025.

Kuvakaappaus Alan Wake II (2023) pelistä. Remedy Entertainment.

Kuvakaappaus Alan Wake (2010) pelistä.