

Transmediaalinen maailmanrakennus Warcraft-universumissa

Niklas Iisakkila

Pro gradu -tutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, Yleinen kirjallisuustiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Joulukuu 2024

Pro gradu -tutkielma

Kirjallisuustieteiden tutkinto-ohjelma, Yleinen kirjallisuustiede
Niklas Iisakkila
Transmediaalinen maailmanrakennus Warcraft-universumissa
Sivumäärät: 62

Pro gradu -tutkielma, ”Transmediaalinen maailmanrakennus Warcraft-universumissa”, tarkastelee, kuinka *Warcraft*-teosten transmediaaliset elementit pyrkivät rakentamaan yhtenäisen ja immersiiivisen fiktiivisen maailman. Tutkielma keskittyy Blizzard Entertainmentin *World of Warcraft* -verkkoroolipeliin sekä Courtney Alamedan romaaniin *War of the Scaleborn* (2023) ja Richard A. Knaakin romaaniin *Dawn of the Aspects* (2013). Työssä analysoidaan kertomuksen rakenteita transmediaalisessa ympäristössä ja maailmanrakennusta.

Tutkielman teoreettinen viitekehys koostuu transmediaalisuudesta, retorisesta kertomusteoriasta, kognitiivisesta kirjallisuudentutkimuksesta sekä genretutkimuksesta. Näiden teoreettisten viitekehysten kautta tutkielma analysoi, kuinka eri medioiden kerronta täydentää toisiaan. Tutkielma laajentaa medioiden välistä tutkimusta myös lukijan rooliin ja käsittelee, millaisia tietoja ja odotuksia teosten tekijä edellyttää lukijalta syvällisen kokemuksen rakentumiseksi. Immersio asettuu myös merkittävään asemaan nykyisessä kognitiivisessa ja kertomusteoreettisessa diskurssissa. Tästä syystä tutkielma käsittelee myös sitä, kuinka teosten retoriikan rakenteilla luodaan immersiiivinen kokemus. Lisäksi tutkielma tarkastelee, kuinka fantasiagenren konventiot vaikuttavat maailmanrakennukseen.

Tutkielma osoittaa, että Warcraft-universumi edustaa transmediaalista tarinankerrontaa, jossa eri medioiden kerronta pyrkii luomaan yhtenäisen ja syvällisen fiktiivisen maailman. Tarinamaailman yhtenäisyyttä valvoo pelistudio Blizzard Entertainment, joka on myös vastuussa yhtenäisen maailman rakentumisesta. Teosten kertomusten verkosto palkitsee lukija-pelaajan tekstien välistä ymmärrystä ja syventää kokemusta aikaisempien tietojen avulla. Tutkielma esittää, kuinka teosten transmediaalisuuteen keskittyvät retoriset rakenteet vahvistavat kokioiden sitoutumista maailmaan. Näin tutkielma korostaa retorisia keinoja, genrekonventioita ja käyttäjän aktiivista osallistumista transmediaalisen universumin rakentumisessa.

Avainsanat: transmediaalinen tarinankerronta, retorinen kertomusteoria, immersio, maailmanrakennus, fantasiagenren konventiot, Warcraft-universumi.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
1.1	Tutkimuksen aihe ja tutkimuskysymykset	4
1.2	<i>Word of Warcraft</i> -verkkoroolipeli ja <i>Warcraft</i> -romaanit	7
1.3	Teoreettinen viitekehys ja työn kulku	9
2	Retoriset keinot transmediaalisessa maailmanrakennuksessa	16
2.1	<i>Sijoittuminen</i> ja kontekstin merkitys	16
2.2	Aika ja tila yli mediarajojen	23
2.3	Immersio retoriikassa: aistit ja tunteet	34
3	Fantasiangenren vaikutus retoriikkaan ja maailmanrakennukseen	41
3.1	Immersiivinen fantasiamaailma	41
3.2	Mytologia ja johtomotiivit	42
3.3	Sankarin matka spatiaalisena rakenteena ja temaattinen fokus	49
4	Lopuksi	55
	Lähteet	58

1 Johdanto

1.1 Tutkimuksen aihe ja tutkimuskysymykset

Warcraft-universumi on fantasian täyteinen fiktiivinen maailma, joka rakentuu monimediaisessa ympäristössä. *Warcraft* on viihdyttänyt käyttäjiä ympäri maailmaa tietokonepelien, mobiilipelien, sarjakuvien ja romaanien muodossa yli 30 vuoden ajan. Pro gradu -tutkielmassani ”Transmediaalinen maailmanrakennus Warcraft-universumissa” käsittelem *World of Warcraft* -verkkoroolipeliä (jatkossa WoW), Courtney Alamedan *War of the Scaleborn* -romaania (jatkossa: WotS) (2023) ja Richard A. Knaakin *Dawn of the Aspect* -romaania (jatkossa: DotA) (2013) kertomuksen rakenneanalyysin avulla. Tavoitteenani on selvittää, miten Blizzard, jonka luokittelen teosten ylimmäksi ”auktoriteetiksi”, rakentaa yhtenäisen tarinamaailman verkkoroolipelin ja romaanien kerronnan avulla.

Blizzard Entertainment (jatkossa Blizzard) on videopelejä kehittävä ja julkaiseva yritys, joka toimii myös julkaisijana *Warcraft*-romaneissa. Blizzard julkaisi *World of Warcraft* -verkkoroolipelin vuonna 2004. Peli on massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (massively multiplayer online role-playing game), ja sen tapahtumat sijoittuvat fiktiiviseen maailmaan nimeltä Azeroth, joka toimii tarinamaailman miljöönä kaikissa tutkielman käsittelemissä teoksissa.

Rajaan tässä tutkielmassa verkkoroolipelistä käsiteltävän aineiston *Dragonflight*-lisäosaan, joka keskittyy Azerothin lohikäärmeiden historiaan ja nykyisyyteen. Lisäosa on maksullinen lisäsisältö peliin, joka avaa uusia tehtäviä ja alueita pelaajien tutkittavaksi. Verkkoroolipelin lisäosat mahdollistavat pelin jatkuvan kehityksen. Digitaalisen median ja kertomuksen tutkija Hanna-Riikka Roine (2021, 148) painottaa digitaalisen median murroksen vähentäneen ”valmiiden” teosten tarvetta, jolloin teokset ovat nykyisin avoimemmin liikkeessä, kuviteltavissa ja muokattavissa. Warcraft-universumi on hyvä esimerkki tämänkaltaisesta avoimesta kerronnasta, jossa universumi jatkaa kasvamistaan.

World of Warcraft -verkkoroolipeliä ja sen synnyttämää ilmiötä on tutkittu eri tieteenaloilla. Tämän tutkielman kannalta merkittävät tutkimukset Warcraft-universumista ovat ne, jotka käsittelevät universumia transmediaalisena rakenteena tai yksittäisten teosten kertomuksellisuutta. Hilde G. Corneliussen ja Jill Walker Rettberg ovat koonneet pelistä kattavan artikkelikokoelman *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader* (2011), jossa muun muassa Tanya Krzywinska tutkii *World of Warcraft* -pelimaailman yhteyksiä

myytteihin (ks. Krzywinska 2006, 121) ja Espen Aarseth käsittelee pelimaailman spatiaalisuutta (ks. Aarseth 2006, 111).

Tieteellisessä keskustelussa Warcraft-tarinamaailmaa on myös tarkasteltu kriittisesti – muun muassa Espen Aarseth (2008, 111–112) on kommentoinut Blizzardin rakentamaa fiktiivistä pelimaailmaa sanomalle sen olevan ontto, monivärinen kuori, jolla on kova, staattinen pinta ja jolla ei ole juurikaan vaikuttavaa sisäistä ainesta. Aarsethin argumentti esiintyy artikkelissa, jonka tutkimuskohteena on pelimaailma spatiaalisuus, eikä hän huomioi artikkelissaan medioiden yhteistyöstä muodostuvaa kertomuksellisuutta.

Verkkoroolipelien tarinankerronta on yleisesti saanut osakseen paljon kritiikkiä. Erityisesti kritiikin kohteeksi on joutunut pelien kaupallinen luonne ja pelimekaniikkojen keskeinen asema, jotka vievät tilaa immersiiiviseltä ja mukaansatempaavalta tarinankerronnalta. *World of Warcraft* ei ole tässä poikkeus. Yksi pelin kertomuksen haaste liittyy pelin sosiaaliseen luonteeseen, jossa tuhannet pelaajat kokevat saman tarinan oman hahmonsa kautta. Tässä asetelmassa pelin kertomus ei voi painottua vain yhden pelaajan hahmon tarinaan. Tulkintani mukaan verkkoroolipelien kertomusten päätavoite on keskittynyt maailmanrakennukseen. Peliä on myös kritisoitu siitä, että se nojaa liikaa romaanien tarinankerrontaan, jolloin pelaajat, jotka eivät lue romaaneja, voivat jäädä osittain ulkopuolisiksi tarinasta.

Tämän tutkielman kirjoitusajankohtana kirjallisuudentutkimusta *Warcraft*-romaneista ei ole vielä tehty. Vaikka teokset luokittelevat rakenteensa ja mediumin puolesta romaaneiksi, on huomioitava kriittisesti niiden asema osana kaunokirjallista perinnettä. Kaupallisuutensa vuoksi ne asettuvat harmaalle alueelle kaunokirjallisuuden kontekstissa. Kyseiset *Warcraft*-teokset toimivat kertomuksen välineinä transmediaalisessa rakenteessa. Tulkintani mukaan ne toimivat verkkoroolipelin ”ulokkeina” ja laajennuksina kirjalliseen maailmaan. Tämän vuoksi pidän tutkimusta *Warcraft*-universumista transmediaalisena ilmiönä erittäin tarpeellisena.

Romaanit *War of the Scaleborn* ja *Dawn of the Aspects* kytkeytyvät *Dragonflight*-lisäosan tarinaan hahmojen ja tapahtumien kautta. Tutkielma käsittelee erityisesti verkkoroolipelin ja romaanien välistä kommunikaatiota kertomuksen tasolla. Romaani ja tietokonepeli ovat luonnostaan erilaisia medioita ja ilmaisumuotoja. Medioiden avulla välitetty tarinankerronta perustuu siihen, mitä kukin media mahdollistaa. Romaanissa ilmaisu keskittyy luonnollisesti pelkästään tekstin ja lukijan mielikuvitukseen. Videopelissä tekstin lisäksi tarina välittyy visuaalisuuden, äänen ja interaktiivisuuden kautta. Tästä huolimatta yhtäläisyyksiä on löydettävissä. Tulkintani mukaan teokset kommunikoivat keskenään kertomusten avulla, vaikka ne

sijaitsevat eri medioissa. Blizzardin päämääränä on tulkintani mukaan yhtenäisen fiktiivisen maailman rakentaminen.

Warcraft-teokset vuorovaikuttavat keskenään ja rakentavat yhteistä tarinamaailmaa kertomuksen kautta – maailmaa, johon pelaajat ja lukijat haluavat uppoutua. Tämä upottava tunne liittyy immersion kokemukseen. Monet videopelejä pelanneet ja kirjoja lukeneet tunnistavat tunteen, jossa muu maailma unohtuu ja mieli keskittyy vain fiktiiviseen todellisuuteen. *Warcraft* universumissa tämä immersiiivinen tunne syntyy *Warcraft*-teosten retoriikan rakenteiden kautta ja se edistää myös maailmanrakennusta ja pelaaja-lukijan kokemusta maailmassa. *Warcraft*-universumi on myös yksi maailman tunnetuimmista fantasiauniversumeista. Tämän vuoksi ajattelen, että fantasiagenren konventiot vuotavat teosten maailmanrakennukseen. Tulkitsen, että teosten retoriikan rakenteissa voidaan tunnistaa genrelle tyypillisiä vakiintuneita konventioita.

Transmediaalisessa yhteydessä korostetaan lukijan roolia teoksen tulkinnassa. Tästä syystä sisäislukijan rooli nousee olennaiseksi tässä tutkielmassa. Ajattelen, että *Warcraft*-teokset puhuttelevat retorisisilla rakenteillaan tietynlaista lukijaa ja kokijaa. Keskeiseksi muodostuu oletukset, joita teokset asettavat lukijoilleen, jotta nämä voivat kokea teokset mielekkäästi ja saavuttaa yhtenäisen kokemuksen transmediaalisesta tarinamaailmasta.

Tutkielmani keskeiset tutkimuskysymykset ovat siis:

- Miten romaani ja videopeli täydentävät toistensa kerrontaa ja rakentavat yhteistä tarinamaailmaa?
- Millaisia tietoja, taustaoletuksia tai ennakko-odotuksia ihanteellisella lukija-pelaajalla oletetaan olevan *Warcraft*-universumista, ja miten tämä tietämys vaikuttaa teosten tulkintaan?
- Millä tavoin fantasiagenren retoriset ja temaattiset konventiot ilmenevät romaanin ja videopelin maailmanrakennuksessa?
- Miten immersio eri medioissa mahdollistaa *Warcraft*-universumin kokemisen, ja millaisia kerronnallisia keinoja peli ja romaani hyödyntävät tämän tunteen vahvistamiseksi?

Warcraft-franchisen transmediaalinen luonne ja tarinan rakentuminen eri medioiden kautta tarjoavat kiinnostavan tutkimuskohteen kirjallisuustieteen näkökulmasta. Kahdenkymmenen

vuoden aikana Warcraftin fantasiamaailma on laajentunut merkittävästi lukuisten teosten kautta, joten analyysi tästä aineistosta on tarpeellinen. Tämän tutkielman tavoitteena on hyödyntää aikaisempaa teoriapohjaa fiktiivisten maailmojen rakentumisesta ja lähestyä Azerothin tarinamaailmaa sen transmediaalisen luonteen kautta.

1.2 *World of Warcraft* -verkkoroolipeli ja *Warcraft*-romaanit

World of Warcraft -verkkoroolipelin *Dragonflight*-lisäosa keskittyy lohikäärmeiden paluuseen Lohikäärmeaarille (*The Dragon Isles*). Lisäosa julkaistiin vuonna 2022. Seikkailun (*campaign*) keskiössä on lohikäärmeiden menetettyjen voimien elvyttäminen, joka toimii pelin kertomuksen johtomotiivina. Tarinan edetessä pelaaja-lukija sukeltaa pelihahmonsia kautta lohikäärmeiden historiaan, osallistuu lohikäärmeiden sisäisiin poliittisiin valtataisteluihin ja kohtaa ”villejä” lohikäärmeitä. Teemoina korostuvat kotiinpaluun ja lohikäärmeiden yhtenäisyyden lisäksi myös laajempi hyvän ja pahan dualismi.

Pelin sisäinen tarinankerronta välittyy tehtävätekstien kautta, jotka antavat pelaajalle lisätietoa tämän tehtävästä ja fantasiamaailman tapahtumista. Näiden tekstien kautta NPC-hahmot (non-player characters) kommunikoivat pelaajan hahmon kanssa.



Kuva.1 Typografinen esimerkki tehtävätekstistä.

Toinen pelin kerrontamuoto on dialogi, joka esitetään puhekuplina ja chat-ikkunassa. Näiden kautta NPC-hahmot kommunikoivat pelaajahahmon kanssa tai keskenään. Lisäksi dialogia

käytetään animoiduissa kohtauksissa, joissa NPC-hahmot keskustelevat joko toistensa tai pelaajahahmon kanssa. *Dragonflight*-lisäosassa suurin osa dialogista on myös ääninäytelty.



Kuva 2. Typografinen esimerkki dialogin puhekuplasta.

Toinen tutkielmani primäärilähde on Warcraft-universumista kirjoitetut romaanit. Tulkintani mukaan romaanit ovat osa tarinamaailman intertekstuaalista ja transmediaalista verkostoa, joka rakentaa yhtenäistä tarinamaailmaa. *Dawn of the Aspects* -romaanin (2013) kertoo Azerotihin lohikäärmeiden historiasta. Romaani rakentuu kahdelle ajalliselle tasolle – nykyisyyteen ja menneisyyteen. Menneisyyden taso sijoittuu aikaan ennen kuin lohikäärmeet kehittyivät tiedostaviksi, ”ihmismäisiksi” olennoiksi. Nykyisyys sijoittuu puolestaan aikaan ennen *Dragonflight*-lisäosan tapahtumia. Teoksen keskeinen hahmo on Kalecgos, nykyajassa elävä lohikäärme, jonka näkökulmasta suurin osa tarinasta kerrotaan. Romaanin tarina alkaa tilanteesta, jossa lohikäärmeiden johtajat Alexstrasza, Ysera, Nozdormu ja Kalecgos ovat menettäneet ylliluonnolliset voimansa (*aspectral powers*) ja lohikäärmeet ovat valmiita vetäytymään pois maailman suojelijoiden roolista Azerothissa. Kalecgos, nuorin lohikäärmejohtajista, ei kuitenkaan pysty hyväksymään tätä. Hän löytää maagisen esineen, joka toimii tarinan johtomotivina, ja jonka kautta hän näkee menneisyyden tapahtumat edeltäjänsä Malygosin silmin. Näin tarinankerronta liikkuu nykyisyyden ja menneisyyden välillä. Romaanin aikana Kalecgos oppii lisää lohikäärmeiden menneisyydestä. Hän käyttää oppimaansa tietoa vakuuttaakseen muut

lohikäärmeet. Lopulta lohikäärmeet jatkavat tehtävänsä Azerothin suojelijoina, vaikka heiltä puuttuvat yliluonnolliset voimansa.

War Of the Scaleborn (2023) -romaani sijoittuu Warcraft-universumin aikaan, jolloin lohikäärmeiden valtakunta on vasta syntymässä. Romaanissa käsitellään lohikäärmeiden välisen sisällissodan alkua, joka syttyy lohikäärmeiden ja alkukantaisten lohikäärmeiden (*proto-dragons*) välillä. Tarina fokalisoituu eri hahmojen näkökulmista, ja se kertoo lukijalle lisätietoa osapuolten motiiveista, jotka johtavat sisällissotaan. Romaanin keskeisenä motiivina on lohikäärmeiden Alexstraszan ja Vyranothin ystävyys, joka kärsii heidän ajautuessaan vastakkain lohikäärmeiden sodassa. Teoksen lopussa pitkä sota päättyy. Alexstrasza ja hänen toverinsa vangitsevat Vyranothin ja muut alkukantaisten lohikäärmeiden johtajat. Näiden kahden romaanin ja verkkoroolipelin kesken rakentuu luontainen yhteys, koska ne kaikki käsittelevät samoja hahmoja ja tapahtumia.

1.3 Teoreettinen viitekehys ja työn kulku

Tutkielman teoreettinen viitekehys koostuu toisiaan täydentävistä näkökulmista: transmediaalisesta kertomuksen tutkimuksesta, retorisesta kertomusteoriasta, kognitiivisesta kirjallisuudentutkimuksesta ja fantasiagenren tutkimuksesta. Näiden tutkimussuuntausten avulla tarkastelen, kuinka Warcraft-universumi rakentuu yhtenäiseksi ja immersiiiviseksi tarinamaailmaksi eri medioiden kautta.

Henry Jenkins käsittelee transmediaalisuutta prosessina, jossa fiktiivisen maailman elementtejä levitetään useille alustoille ja kanaville. Tavoitteena prosessilla on luoda yhtenäinen ja koordinoitu viihdekokemus (Jenkins 2006, 97.) Transmediaaliset maailmat elävät niin osana teoksia kuin myös teosten ulkopuolella. Ne rakentuvat tekijöiden ja yleisön mielikuvituksessa. Teokset itsessään ovat ikkunoita tähän maailmaan. (Koistinen & Välisalo 2021, 273.) Tällaisessa kommunikaatiotilanteessa teosten avulla kerrotaan tarina niiden mediumien luomien mahdollisuuksien kautta. Teokset kommunikoivat keskenään sekä muiden fantasiagenren teosten kanssa, ja teosten käyttäjien. Teosten analyysissä painottuu näin intertekstuaalinen, tekstinulkoinen konteksti ja lukijan rooli.

Transmediaalinen kertomus asettaa myös uusia merkityksiä tekijyydelle, kun tarinamaailman takana on yksi organisaatio, joka levittäytyy eri medioihin ja ”kuratoi” yhtenäistä viihdekokemusta teosten kokijoille. Jenkins (2006, 97) kutsuu tätä horisontaaliseksi viihdeteollisuuden taloudelliseksi logiikaksi – eli sellaiseksi, jossa yksi yritys voi olla juurtunut kaikkiin eri

mediasektoreihin ja sanelee sisällön kulun medioiden välillä. Tämä ylin taho *Warcraft*-teosten kohdalla on luontaisesti Blizzard Entertainment, joka hallinnoi kaikkia *Warcraft*-teoksia kaikissa sen medioissa.

Retorista kertomusteoriaa on sovellettu perinteisesti realististen juoni- ja henkilökeskeisten romaanien analyysiin (Lehtimäki 2024, 149). Ajattelen kuitenkin, sen keskeisen näkemyksen kertomuksesta, lukijasta ja tekijän roolista asettuvan mielenkiintoiseksi tieteelliseksi viitekehukseksi tutkimuksessa, jonka kohteena on transmediaalinen kerronta. James Phelanin (2005, 38) mukaan retorisen kertomusteorian ytimessä on kommunikaatiotilanne, joka muodostuu tekijän, tekstin erityispiirteiden ja lukukokemuksen ja lukijan tekemästä tulkinnasta. Tämä resonoi Jenkinsin (2006, 97) näkemyksen kanssa transmediaalisesta tarinankerronnasta. Tutkielmassa käsitän tekijän ylimmäksi auktoriteetiksi, joka hallinnoi teoksia. Tällä tekijällä on omat sisäiset kirjoittajansa ja suunnittelijansa. Tekstin erityispiirteet puolestaan liittyvät teosten kertomuksen retorisiin rakenteisiin ja genren konventioihin. Lukukokemus ja lukijan tekemät tulkinnat liittyvät siihen, minkälainen sisäislukija teoksesta välittyy. Transmediaalisuuden ja retorisen kertomusteorian tueksi ammennan näkökulmia kognitiivisesta kirjallisuudentutkimuksesta, jonka keskeinen tutkimuksen kohde on ollut ihmismielen ja tekstin yhteistyö (Mäkelä & Polvinen 2024, 237). Fantasiagenren tutkimukset tarjoavat näkökulman siihen, kuinka lajityypille ominaiset piirteet, kuten mytologiset motiivit ja immersiiivinen maailma, vahvistavat lukijan ja pelaajan kokemusta tarinamaailmasta. Yhdessä nämä teoreettiset lähestymistavat muodostavat tutkielman analyysin perustan, jonka avulla tutkin, miten *Warcraft*-universumi toimii transmediaalisena tarinamaailmana ja immersiiivisenä kokonaisuutena.

David Herman (2009, 72) kutsuu *tarinamaailmoiksi* kertomuksen kautta rakentuvia todellisuuksia, jotka muodostavat kokonaisia maailmankaikkeuksia ja yhdistävät eri medioihin hajautettuja kertomuksia. Kuitenkin Aino-Kaisa Koistinen, Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo (2015, 20) korostavat termin puutteellisuutta nykyisessä transmediaalisessa keskustelussa, joka kattaa laajemmin tarinoiden, artefaktien ja käytäntöjen muodostaman kokonaisuuden. He ehdottavat tämänkaltaisessa yhteydessä termin laajentamista *transmediauniversumiksi*, joka kattaa myös vastaanoton ja käytön prosessit. Termin avulla he myös pyrkivät laajentamaan transmediaalisten maailmojen kertomukseen keskittynyttä tutkimusta. He pyrkivät poistamaan omalla termillään Jenkinsin (2006, 97) esittämän vaatimuksen transmediaalisuudelle ”yhtenäisenä ja koordinoituna” -kokemuksena, sallien universumista nousevat mahdolliset epäjohtomukaisuudet. Tässä tutkielmassa lähdän kuitenkin siitä, kuinka Blizzard rakentaa *Warcraft*-universumin yhtenäistä kertomusta, jotta teoksista välittyy yhtenäinen tarinamaailma ja

viihdekokemus. Teosten vastaanoton puolesta keskityn siihen, minkälainen pelaaja-lukija saa mahdollisimman syvällisen kokemuksen teosten luennasta. Kutsun teosten käyttäjää *pelaaja-lukijaksi*, sillä tutkielman aineistona on sekä videopeli että romaanit.

Kertomus on esitys, joka tapahtuu tietyssä kertomistilanteessa ja jonka tulkinta edellyttää sen kontekstin huomioimista. Kertomus ohjaa tulkitsijaa hahmottamaan ajallisesti etenevien tapahtumien järjestyksen ja sen, miten nämä tapahtumat synnyttävät häiriön tarinamaailmassa. Tämä maailma voi olla todellinen tai kuvitteellinen, realistinen tai fantastinen. Kertomus välittää myös kokemuksen siitä, millaista on kokea nämä tapahtumat ja miten ne vaikuttavat toimijoiden tietoisuuteen. Kertomuksen keskiössä on kokemus: miltä jokin tapahtuma tuntuu? (Herman 2009, 75.) Tämä näkemys kertomuksesta painottaa kognitiivista kirjallisuudentutkimusta.

Painotukseni tutkielmassa on kertomuksen kommunikatiivinen rooli, jota korostaa James Phelanin (2005, 18) määrittely kertomuksesta. Hänen mukaansa kertomus on sitä, että joku kertoo jollekin jostain syystä, että jotain tapahtui. Kertomuksen kommunikaation keskittyvä Mieke Bal (1997, 5) määrittelee kertomuksen tekstiksi, jossa mediumi kommunikoi tarinan tietyssä mediassa. Porter Abbot (2008, 13) näkee kertomuksen yksinkertaisimmillaan tapahtuman tai tapahtumasarjan kuvauksena. Rick Altmanin (2008, 18) mukaan kertomus vaatii kertomuksellisen olemuksensa tunnistukseksi kehyksen, eli alun ja lopun. Näiden näkemysten kautta käsitteelen kertomuksen luonnetta tulkitessani tarinamaailman rakentumista retoristen konventioiden kautta.

Retoriikalla tarkoitan teosten semioottisia kommunikoinnin tapoja, ja viitataan siihen, miten teoksen avulla kommunikoidaan kokijalle. Käsitän retoriikan tässä tutkielmassa samalla tavalla kuin Markku Lehtimäki (2020, 11), joka sanoo, että retoriikan alue voidaan tiivistää kahteen pääasialliseen osa-alueeseen: ensinnäkin figuurien ja trooppien, toisin sanoen lauserakenteiden ja kielikuvien, analyysiin, ja toiseksi yleisöön kohdistuviin suostuttelun ja vakuuttamisen keinoihin. Lehtimäki (2024, 148) sanoo myös, että juuri retorisen kertomusteorian käyttämä ”retoriikka” -käsite on laeva ja se tarkoittaa vuorovaikutusta tai kommunikaatiota.

Hermanin mukaan teokset hyödyntävät valitun kerronnan välineen tarjoamia semioottisia vihjeitä, kun ne rakentavat tarinamaailmoja. Painetussa tekstissä nämä vihjeet sisältävät kirjoitetun kielen ilmaisulliset resurssit, kuten sanat, lauseet ja virkkeet, mutta myös typografiset ratkaisut, painetun sivun tilan asettelun sekä kaaviot, luonnokset ja kuvitukset. (Herman 2009, 75.) Franz Karl Stanzel (1984, 18) korostaa esityksen välittyneisyyttä kertomuksen

geneerisenä ominaisuutena. David Punday (2019, 25) painottaa, että kertomukselle keskeistä on kerronnan prosessi eli kuinka kertomus kerrotaan. Yleinen näkemys kertomuksen ja retoriikan luonteesta on se, että kertomus jakautuu kahteen osaan: siihen, mitä tarinassa tapahtuu (tarinan sisältö), ja siihen, miten tarina esitetään (esittämistapa) (O’Neil 1996, 3). Näin ollen tutkielmassa tarkastelen sisältöä ja kertomuksen ilmaisua ja rakennetta.

Tutkielman sovellan David Hermanin esittämiä näkemyksiä artikkelissa ”Narrative Ways of Worldmaking” (2009), jossa hän käsittelee kertomuksen roolia tarinamaailman rakentamisessa. Hermanin mukaan maailmanrakennus ja kertomuksen retoriikka ovat tiiviisti kytköksissä toisiinsa. Hän esittää terminologian, jonka avulla kertomuksen retoriikkaa voidaan analysoida maailmanrakennuksen näkökulmasta. Näihin käsitteisiin kuuluvat *sijoittaminen*, *tapahtumien järjestäminen*, *maailman häiriintyminen* ja *kokemuksen välittäminen*. (2009, 87.) Sovellan näitä käsitteitä analysoidessani teosten retoriikkaa, ja pyrin tunnistamaan ne keinot, joilla teosten avulla rakennetaan yhtenäistä maailmaa eri medioiden kautta. Keskeiseksi lähtökohdiksi nousee se, kuinka tekstit sijoittavat lukijan maailmaan, kerronnan intertekstuaalinen konteksti, sekä ajan ja tilallisuuden välittäminen kokijalle. Nämä kaikki retoriset keinot tukevat tarinamaailman maailmanrakennusta.

Transmediaalisessa maailmanrakennuksessa kontekstin merkitys korostuu, kun aineisto hajoaa eri teoksiin ja medioihin. Tutkielma kattaa näin myös kokijan vastaanottoon liittyvät oletukset ja kokijan *odotushorisontin*, eli sen minkälaiset genren sisällä vallitsevat odotukset lukija asettaa teokselle (Hirsjärvi, Kovala & Ruotsalainen 2021, 460). Analysoin tutkielmassa, millainen *sisäislukija* teosten retoriikan kautta rakentuu. Wolfgang Iserin (1972, xii) mukaan sisäislukija ymmärtää tekstin merkitykset ja tavoitteet. Sisäislukija, jolla on omat tiedyt ominaisuudet, pystyy kertomuksen retoriikan avulla sijoittumaan vaivattomasti tarinan sisälle ja rakentamaan intertekstuaalisia yhteyksiä kertomusten ja hahmojen välillä. Teosten välinen dialogi rakentaa semioottisen verkoston, jonka sisäislukija käsittää kokonaisuudeksi mielessään. Tekstien välisen kommunikaation havaitseminen on merkittävässä asemassa transmediaalisen maailman rakentumisessa. Teosten kontekstuaalista ymmärrystä kutsun tässä tutkielmassa Tanya Krzywinskan tavoin (2006, 124) *nörttiestetiiikaksi*. Käsite kuvaa niitä tietoja ja asenteita, joita lukijalta edellytetään, jotta hän voi syventyä teoksiin optimaalisesti transmediaalisessa maailmanrakennuksen kontekstissa.

Maailmanrakennus tarkoittaa fiktiivisten maailmojen luomista ja esittämistä lukijalle eri medioissa. Tutkielmassa maailmanrakennuksen filosofisena perustana toimii Nelson Goodmanin

(1978, 7–16) teos *Ways of Worldmaking*, jossa hän esittää teorian maailmojen rakentumisesta. Teoksessa Goodmanin keskeinen ajatus on, että maailmat rakentuvat aina aikaisempien maailmojen pohjalta. Myös muut fiktiivisten maailmojen tutkimukset osoittavat, että tarinamaailmojen luominen perustuu todellisten elementtien hyödyntämiseen, kuten tutkijat Brian McHale (1996, 28), Marie-Laurie Ryan (2015, 90) ja David Herman (2009, 73) ovat havainneet. Pirjo Lyytikäinen sanoo (2021, 412) että kieli juontaa juurensa todellisesta kokemusmaailmastamme, ja koska fiktion maailmat rakentuvat sanojen varaan, sanat itsessään viittavat ennen kaikkea siihen maailmaan, jossa elämme. Kertomusteoreetikko J.P Mark Wolfin (2012, 13) näkemyksen mukaan viihdeteollisuudessa on vuosien varrella siirrytty yhä enemmän kohti toissijaista maailmanrakennusta (*subcreational worldbuilding*). Wolfin argumentin voidaan osittain nähdä edustavan näkemystä, jossa kertomuksen juoni, tarina ja kertomus asettuvat hierarkiassa maailman rakennuksen edistäjiksi, eivätkä ole teoksen primäärinen “tarkoitus”. Wolf (2012, 4) sanoo myös, että kuvitteellisten maailmojen luominen on ihmisten sisäsyntyistä kognitiivista toimintaa jo lapsesta asti.

Transmediaalisen kertomuksen yhteydessä merkittävään rooliin nousee tarinamaailman immersiiivisyys. Ryanin (2015, 86) mukaan tekstipohjaisen kertomus ja lukijan immersion onnistuminen riippuu siitä, kuinka tekstistä saatu tieto herättää mielikuvia, jotka muistuttavat lukijaa aiemmista aistikokemuksista todellisessa maailmassa. Patrick Colm Hogan (2002, 52) on esittänyt teorian, jonka mukaan kirjallisuus voi aktivoida muistijälkiä menneistä kokemuksista ja emotionaalisia reaktioita ilman tietoista muistamista. Sitoutuminen ja immersiiivinen tunne hahmojen välityksellä liittyy Murray Smithin esittämään ajatukseen siitä, kuinka yksilöt samaistuvat teoksen hahmoihin. Hän näkee kokijan samaistumisen fiktiivisiin hahmoihin tapahtuvan kolmen kategorian kautta: tunnistamisen, yhteensopivuuden ja uskollisuuden (*recognition, alignment, and allegiance*) (Smith 1995, 73). Myös Ryan määrittelee kolme vahvaa tunnetta, joiden avulla lukija kykenee samaistumaan hahmoihin: hahmon toimintojen tuomitseminen, empatia ja kokijan omat tunteet, kuten pelko, kauhu, inho tai seksuaalinen kiihottuminen (Ryan 2015, 108). Tunteet, aistit ja sitoutuminen hahmoihin ovat merkittävä osa immersiiivisyyden rakentamisessa, jonka kautta maailma tuntuu tarpeeksi kutsuvalta, jotta kokija haluaa viettää siellä aikaansa. Tutkielmassa korostuu retoriset keinot, joilla teosten kautta rakennetaan tätä ominaisuutta.

Kertomuksen luonteeseen vaikuttaa myös käsityksemme genrestä. Eric Hayot (2011, 141) korostaa, että genret vaikuttavat siihen, miten fiktiiviset maailmat rakennetaan. Tämä perustuu sääntöihin, joita lukijat odottavat genren teoksilta. Fantasiagenren ymmärtämiseen liittyy

genren konventioiden tunnistaminen ja niiden toistuvuus (Roine 2016, 69). Genren tunnistavuus liittyy siihen, mitä Ryan (2006, 3–25) kutsuu *temaattiseksi fokukseksi* eli, että jokainen genre käsittelee tiettyjä teemoja ja aiheita, jotka ovat keskeisiä kyseisen genren sisällössä. Ryanin mukaan genre määritellään usein näiden toistuvien teemojen kautta, mikä auttaa lukijaa tai katsojaa tunnistamaan ja ymmärtämään genren. Genrekäsitys kertomustieteellisessä diskurssissa on tapa rajata teokset löytämällä yhtäläisyyksiä niiden välillä. Brian Atterbery käsittelee teoksessaan *Strategies of Fantasy* (1992), kuinka fantasiakirjallisuus genrenä on kehittynyt retoriikan kaavamaisuudesta ja ”moodista” omaksi genrekseen nykyisessä diskurssissa (ks. Atterbery 1992). Atterberyn argumentti voidaan tulkita siten, että genre muodostuu yhtenäisten retoristen ominaisuuksien kautta. Atterberyn näkemys resonoi tutkielmani kanssa, sillä keskityn juuri kertomuksen retorisiin rakenteisiin ja ominaisuuksiin. Tutkielmassa korostuu fantasiakirjallisuuden retorisia konventioita, jotka edesauttavat maailmanrakennusta kuten *mimeettisyyden ironia, johtomotiivit ja sankarin matka*. Roine (2021, 190) sanoo fantasian ja tieteisfiktion erona, kuinka juuri fantastisen spekulatiivisen fiktion voidaan nähdä tavoittelevan jotakin sellaista, jota ei voida järkipäisesti selittää. Tämä tapahtuu retoriikan tasolla luomalla ”maaginen” tai ”fantastinen” maailma ja sen tapahtumat.

Maaginen ja fantastinen maailma liittyy Farah Mendhlesonin (2013, 50) määrittelyyn immerssiivisestä maailmasta (*immersive world*) jonka kaltaiseksi tulkiten tarinamaailman rakentuvan. Tekstin kautta kommunikoitu immerssiivinen maailma, joka keskittyy retoriikan rakenteissa siihen, että kokija hyväksyy maailman sellaisena, kun se hänelle esitetään. Saavuttaakseen immerssiivisen maailman, retoriikassa hyödynnetään *mimeettisyyden ironiaa (irony of mimesis)*. Tämänkaltaisessa ilmaisussa poeettinen ja vakuutteleva ilmaisu yhdistyvät (Frye 1957, 245). Ilmaisuu jäljittelee todellisuutta, jotta fiktiivinen maailma tuntuu todelliselta, mutta samalla lukija tietää lukevansa fiktiota. Immerssiivisen maailman rakentumiseen vaikuttaa myös kokijan positio tekstin maailmaan. Teoksen kokijan on kyettävä asettumaan todellisen maailman ja fiktiivisen maailman rajalle, siten että fiktiivisen maailman kertomus ja maailma tuntuu todelta. Gary Westfahl (1992, 237) kutsuu tätä lukijan positiota *kaksoisvieraannuttamiseksi (double estrangement)*.

Tämän lisäksi käsittelen sitä, miten peli ja romaani hyödyntävät myyttejä transmediaalisena osana maailmanrakennustaan ja miten myytit vaikuttavat sekä sisältöön, että kertomuksen rakenteeseen. Fantasiagenrelle tyypillinen kertomuksen rakenne on sankarin matka, eli monomyytti, joka kuvaa sankarihahmon kehitystä ja kasvua tarinan aikana. Sankarin matka on yleinen kertomuksen rakenne myyteissä ja elokuvissa, mikä perustuu Joseph Campbellin

käsitteeseen (Vogler 2020, 4). Sankarin matka symboloi fyysisen matkan lisäksi henkilökohtaista kasvua, itsensä löytämistä ja pelkojen kohtaamista, ja siinä on ennalta määritellyt virsytänpylväät, jotka voivat vaihdella teoksissa mutta säilyttävät peruspiirteensä (Vogler, 2020 21). Käsittelen sankariutta ja sankarin matkaa osana transmediaalista rakennelmaa pelaajan hahmon roolia transmediaalisessa maailmassa.

Tutkielman ensimmäinen käsittelyluku keskittyy tarkastelemaan *Warcraft*-romaanien ja *World of Warcraft* -verkkoroolipelin kertomuksen retorisia ominaisuuksia, joilla teokset kommunikoivat tarinamaailman olemusta. Luvussa käsittelen teosten retoriikkaa, joka sijoittaa pelaaja-lukijan tarinamaailmaan. Avaan myös ensimmäisessä luvussa kontekstin merkitystä tarinamaailman ymmärtämisestä. Käsittelen luvussa myös aikaa ja tilaa, ja niitä retorisia ominaisuuksia, joiden kautta teokset yhtenäistävät tarinamaailmaa ylitse mediarajojen. Ensimmäisen käsittelyluvun lopuksi keskityn immersion rakentumiseen teosten retoriikassa.

Toinen käsittelyluku tutkii fantasiagenren vaikutuksia teosten retorisissa rakenteissa ja tämän kautta maailmanrakennuksessa. Luvussa vertaan Warcraft-tarinamaailmaa genren sisällä tehtyihin luokitteluihin ja korostan niitä konventioita, joiden avulla teosten retoriikka luo immerssiivistä fantasiamaailmaa. Käsittelen myös tarinamaailman mytologiaa sekä johtomotiivien roolia kertomuksissa. Lopuksi tarkastelen sankarin matkaa spatiaalisena rakenteena osana teosten kertomusten rakennetta.

2 Retoriset keinot transmediaalisessa maailmanrakennuksessa

2.1 Sijoittuminen ja kontekstin merkitys

David Hermanin (2009, 79) mukaan *sijoittuminen* tarkoittaa kokijan mahdollisuutta ”siirtyä” tarinan aika- ja tila-avaruuteen, ymmärtää maailman ajankulku ja samastua tarinan hahmoihin. Hänen mukaansa tarinan alkuvaiheet rohkaisevat tulkitsijoita asettumaan – vaihtelevan mukavasti – sen maailman asukkaiksi, jota kyseinen kertomus rakentaa. Aloitan aineiston analyysin *War of the Scaleborn* -romaanin aloituksen tulkinnalla. Tarkastelen, kuinka tekstin ominaisuudet kutsuvat ja *sijoittavat* pelaaja-lukijan osaksi sen rakentamaa maailmaa ja kontekstia. Tulkitsen tekstiä siten, että sijoittuminen maailmaan on rakennettu tietty sisäislukija mielessä pitäen teoksen alusta alkaen:

“What have you done, Alexstrasza?” Vyranoth wondered as she soared over the rising spires of Valdrakken.

What is this place?

In all her long years, Vyranoth had never seen dragonkind build such strange aer-ies. Alexstrasza —Vyranoth’s oldest friend and the newly made Dragon Queen — had called Valdrakken a city. Vyranoth rolled the word over her tongue, thinking it tasted like titan magic. *City*. A foreign word befitted so foreign a place. (WotS, 13).

Romaanin *War of the Scaleborn* ensimmäiset lauseet heijastavat lohikäärme Vyranothin ajatuksia, jotka hän esittää Alexstraszalle, yhdelle tarinan keskeisimmistä hahmoista. Alexstrasza mainitaan tekstissä ”juuri kruunatuksi lohikäärmeiden kuningattareksi”. Kertomuksessa käytetyt sanavalinnat sijoittavat lukijan tietynlaiseen maailmaan ja aikakauteen heti ensimmäisestä kappaleesta lähtien. Keskeisiksi termeiksi nousevat sanat kuten: ”dragonkind”, ”dragon queen”, ”titan magic” ja kursiivilla korostettu ”city”. Lukijat täydentävät mielessään näiden termien ympärille rakentuvaa fiktiivistä maailmaa ja täyttävät tekstin aukkoja sekä olettavat fiktiivisten maailmojen muistuttavan jollain tavalla heidän omaa kokemusmaailmaansa (Ryan 2005, 447). Vaikka lohikäärmeet ja magia eivät kuulu meidän todellisuuteemme, lukija liittää ne osaksi omaa kokemustaan muiden fantasiagenreen kuuluvien teosten kautta. Lohikäärme-kansa (*dragonkind*) ja titaanien magia (*titan magic*) rakentavat assosiaation fantasian lajityyppiin.

Fantasiakirjallisuus, jossa lohikäärmeet, miekat ja taikuus ovat keskeisiä teemoja, pohjautuu vahvasti J.R.R. Tolkienin perintöön, mikä toimii myös Azerothin maailman perustana.

Konteksti sijoittuu maagiseen universumiin, ja maailmalla on samanlainen temaattinen fokus kuin Tolkienin teoksilla. Marie-Laurie Ryanin mukaan genre määritellään usein toistuvien teemojen kautta, mikä auttaa lukijaa tai katsojaa tunnistamaan ja ymmärtämään genren. Ryan kutsuu temaattiseksi fokukseksi sitä, että jokainen genre käsittelee tiettyjä teemoja ja aiheita, jotka ovat keskeisiä kyseisen genren sisällössä. (Ryan 1991, 43.) Teoksen alussa käytetyn terminologian myötä vedotaan sisäislukijan tietämykseen fantasiasta. Sisäislukijan käsite rinnastuu tässä yhteydessä myös Peter Rabinowitzin (1987, 129) tekijän tarkoittamaan yleisöön (*authorial audience*), jossa lukijan tietämys historiasta ja genrestä ovat keskeisessä roolissa. Näin *Warcraft*-teoksissa kokijan ”vaadituissa ominaisuuksissa” korostuu aiempi tietämys genren terminologiasta.

Aihe romaanissa on lohikäärmeiden evoluutio ja tästä syntyvä sotaisa konflikti. Tätä aihetta välitetään erityisesti Vyranothin asenteen kautta teoksen aloituksessa, joka suhtautuu kriittisesti kehitykseen. Kriittinen asema liittyy kursiivilla korostettuun termiin ”kaupunki” (*city*). Vyranoth edustaa teoksessa menneisyyttä ja perinteitä, kun taas Alexstrasza symboloi evoluutiota. Vyranothin kysymys: ”What have you done, Alexstrasza?” rakentaa lukijan käsitystä tulevastakin konfliktista. Tämä kysymys johdattaa lukijaa ymmärtämään Vyranothin aseman titaanien taikuutta vastaan, jonka hän kokee kirouksena eikä osana lohikäärmeiden luonnollista evoluutiota. Tässä mielessä Hermanin esittämä määrittely kertomukselle toteutuu, sillä kertomuksessa rakentunut maailma häiriintyy ja se heijastaa miltä ”jokin tuntuu jollekulle” (Herman 2009, 75).

Intertekstuaalisen kontekstin merkitys kasvaa käytettävän terminologian myötä. Titaanien taikus (*titan magic*) toimii keskeisenä johtomotiivina läpi *Warcraft*-universumin ja on erityisen merkittävässä roolissa verkkoroolipelin *Dragonflight*-lisäosan sekä *War of the Scaleborn* -romaanin tarinassa. Titaanien jumaljoukko, joka on verrattavissa kreikan antiikin jumalhahmoihin, on tärkeä mytologinen osa Azerothin tarinamaailmaa. Vaikka titaanit ovat olleet läsnä Azerothin tarinoissa aiemmin lähinnä viiteteksteinä, heidän konkreettiset jälkensä ilmestyivät ensimmäistä kertaa näkyviin verkkoroolipelin *Wrath of the Lich King* -lisäosassa (2008), jossa pelaajat saattoivat tutkia titaanien jättämiä rakennuksia ja taistella titaanien vangitsemia ”vanhoja jumalia” vastaan. Pelaajat kohtasivat titaanit konkreettisesti *Legion*-lisäosassa (2016), jossa nämä autoivat heitä päihittämään lisäosan viholliset.

Kontekstia rakennetaan myös viittaamalla Alexstraszaan, joka toimii intertekstuaalisena yhteytenä Azerothin historiaan. Alexstrasza on vakiintunut hahmo *Warcraft*-universumissa, ja

hahmo esiintyy ensimmäisen kerran *Warcraft 2* -strategiapelin (1995) tarinassa ja myöhemmin merkittävässä roolissa *Wrath of the Lich King* -verkkoroolipelin lisäosassa. Alexstrasza kruunataan lohikäärmeiden kuningattareksi *Dawn of the Aspects* (2013) -romaanin tapahtumien jälkeen, mikä sijoittuu fiktiivisen maailman ajassa kauas ennen verkkoroolipelin *Dragonflight*-lisäosan tapahtumia.

Tämä tieto rakentaa medioiden välisen kontekstin, jonka teosten takana seisova tekijä olettaa pelaaja-lukijan tunnistavan. Tällaisia yhteyksiä tarinamaailman sisällä pystyy tekemään pelaajalukija, joka on perehtynyt *Warcraft*-universumiin ja ymmärtää kertomusten intertekstuaaliset viittaukset. Jos pelaaja-lukija tutustuu romaanin ensimmäiseen kappaleeseen ilman ennakkotietoa *Warcraft*-universumista, hän ei ehkä ymmärrä Alexstraszan merkitystä tarinan kannalta, eikä myöskään sitä, mikä merkitys titaaneilla on kertomuksessa tai osana *Warcraft*-universumin kokonaisuutta. Romaani sijoittaa lukijan maailmaan hyödyntämällä hahmojen ja terminologian tuntemusta. Näin ollen Hermannin (2009, 75) käsitys kertomuksen kontekstuaalisuudesta toteutuu *Warcraft*-teosten yhteydessä.

Fantasiagenren intertekstuaalisuuden ja samaan tarinamaailmaan kuuluvien tarinoiden yhteyksien ymmärtäminen heijastavat Tanya Krzywinskan (2006, 124) käsitettä *nörttiestetiikka*, jossa käyttäjän tieto ja odotukset fantasiagenrestä lisäävät kokemuksen vaikuttavuutta. Tahto selvittää lisää rakentuneesta tarinamaailmasta eri medioissa on myös Jenkinsin näkemyksen mukaan yksi elintärkeä rakennuspalikka transmediaalisessa kommunikaatiossa tekijän, teoksen ja kokijan välillä. Tekijöiden on pystyttävä ruokkimaan kokijoiden tahtoa selvittää maailmasta hajauttamalla kerrontaa eri medioihin. (Jenkinsin 2006, 97.) *Warcraft*-romaanin intertekstuaalisuuteen perustuva kommunikaatio sekä pelaaja-lukijan sijoittuminen tarinamaailmaan ovat riippuvaisia lukijan tietämyksestä ja tahdosta selvittää lisää *Warcraft*-universumista. Tekstiin sijoittuminen voi olla haastavaa osalle lukijoista, jos lukija ei täytä vaadittuja ominaisuuksia. Terminologian ja kontekstin ymmärtäminen palkitaan syvemmillä tarinamaailman ymmärryksellä.

War of the Scaleborn -romaanin ensimmäisen kappaleen kautta korostuu kontekstin merkitys. Vaikka romaanista voi nauttia ilman ennakkotietoja, sen tulkinnasta jää puuttumaan tärkeä intertekstuaalinen ulottuvuus. Intertekstuaalisten viittausten perusteella romaanin viesti kohdistuu tulkintani mukaan tietynlaiseen lukijaan, eli sisäislukijaan. Esimerkiksi viittaukset titaaneihin ja Alexstraszaan romaanin alussa toimivat tällaisina yhteyksinä. *War of the Scaleborn* osoittaa, että *Warcraft*-romaanien ilmaisu palkitsee lukijan *nörttiestetiikkaa*. Romaani on

suunnattu lukijoille, jotka tuntevat fantasian ja Warcraftin viittaukset. Tämä lukija pystyy rakentamaan näistä viitteistä käsin yhtenäisen tarinamaailman. Teosten välinen verkosto rakentaa McHalen (1996, 57) käsitteen mukaisen *intertekstuaalisen tilan*. Tämä intertekstuaalisuus vaatii lukijalta aktiivista tulkintaa. Wolf (2012, 201) kuvaa tätä kokijan ja teoksen välistä yhteistyötä kollaboratiiviseksi maailmanrakennukseksi, joka vahvistaa maailman illuusion täydellisyyttä ja syventää yleisön sitoutumista.

Merkittävää on, että Warcraft-tarinamaailma rakentuu useilla media-alustoilla, ja jokainen uusi teos tuo siihen oman erityisen panoksensa. Henry Jenkins (2006, 98) korostaa, kuinka transmediaalisessa tarinankerronnassa jokainen media hyödyntää parhaiten omia vahvuuksiaan. Ajattelen, että parhaimmassa tapauksessa ne tukevat myös toistensa heikkouksia. Jenkins (2006, 98) painottaa, että jokaisen osan tulee olla itsenäinen, jotta pelistä voi nauttia vaikkei olisi nähnyt elokuvaa, ja päinvastoin. Jokainen teos toimii porttina koko tarinakokonaisuuteen. Medioiden välinen liikkuminen tarjoaa syvällisemmän kokemuksen, joka motivoi kuluttajaa tutustumaan yhä useampiin tarinamaailman osiin. Transmediaalisuuden onnistuminen on näin pitkälti kiinni siitä, kuinka hyvin tarinamaailmaa hallinnoiva taho pystyy rakentamaan yhtenäisen tarinamaailman, vaikka tarinamaailman osat hajautuvat eri medioihin.

World of Warcraft -pelaajat ovat kritisoineet Warcraft tarinamaailman kertomuksen hajautumista eri medioihin. Kritiikki on kohdistunut siihen, kuinka tarinamaailman merkittävät tapahtumat kommunikoidaan romaanien kautta, eikä niitä käsitellä pelin sisällä. Ennen *Warlord of Draenor* -lisäosan julkaisua vuonna 2014 lisäosaan johtava kertomus kerrottiin yksinomaan Christie Golden romaanissa *World of Warcraft: War Crimes* (2014). Pelaajat olivat näin riippuvaisia romaanista ymmärtääkseen tapahtumia, jotka johtivat lisäosan tapahtumiin. Nykyisessä tarinankerronnan ympäristössä tarina on tulkintani mukaan tasapainoisempi romaanien ja pelin välillä. Pelistä voi nauttia ilman romaaneja ja päinvastoin. Kuitenkin lukeneisuus palauttaa syvällisemmällä ymmärryksellä tapahtumista ja esimerkiksi tapahtumien ajoituksesta. Verkkoroolipelit ovat hyvä esimerkki avoimista kertomuksellisista kudoksista, joissa yleisö osallistuu tarinan luomiseen vuorovaikutteisesti, tuotantoyhtiön tarjotessa suunnitelmat ja puitteet (Wolf 2012, 201).

Transmediaalisessa maailmassa samat fiktiiviset tarinat ja hahmot esitetään eri medioissa, mikä luo yhtenäisen mutta monimuotoisen maailman (Di Filippo 2017, 234). Marta Bonni (2017, 8) kuvaa transmediaalisuuden kompleksisuutta monien eri lankojen yhteen punomisenä kankaaksi, jossa lankojen summa ei koskaan ole sama kuin niiden välinen

vuorovaikutus. Tämä näkökulma korostaa sitä, että transmediaalisten maailmojen keskeinen kommunikatiivinen ominaisuus piilee juuri medioiden välisessä vuorovaikutuksessa — siinä, miten esimerkiksi romaani tukee peliä ja päinvastoin.

Analysoin seuraavaksi, miten verkkoroolipeli sijoittaa pelaaja-lukijan osaksi transmediaalista tarinamaailmaa. Siinä missä romaanin aloitus on yleensä yksinkertaisesti teoksen ensimmäiseltä sivulta alkava prosessi, pelin aloitus on monimutkaisempi käsite. Peli ei seuraa lineaarista tarinankerrontaa, vaan korostaa avointa ja polveilevaa kerrontaa, mikä vaikeuttaa ajallista tarkentumista osaksi yhteistä aikakäsitystä. Pelin aloitus voidaan kuitenkin määritellä tämän pelin yhteydessä siihen tilanteeseen, jossa pelaaja luo hahmonsaa. Pelin aloitukseen vaikuttaa muun muassa pelaajan luoman hahmon poliittinen liittoutuma (*Alliance* tai *Horde*) sekä hahmon laji, jonka pelaaja valitsee itse. Valittavissa ovat fantasiakirjallisuudesta tuttuja lajeja: haltija, ihminen, örkki, peikko ja muita lajeja. Jos pelaaja valitsee lohikäärmeistä polveutuvan drachthyr-lajin, pelihahmo herää pelin alussa kotinsa raunioiden keskeltä *Dragon-flight*-lisäosan tapahtumien alusta.

Ensimmäinen tehtäväteksti avautuu pelaajalle:

“Only flashes of memory remain as you shake off what feels like an endless sleep. The drachthyr before you is unresponsive, frozen in place some unknown magic. You sense that within you lies the power to break your ally free.” (WoW).

Pelaaja-lukijan sijoittuminen fiktiiviseen maailmaan tapahtuu kerronnan ja interaktiivisuuden kautta. Pelaajan hahmo oppii maailmasta tutkimalla ympäristöä ja lukemalla tehtävätekstejä ja dialogeja. Hahmon ensisijainen tehtävä on löytää oma paikkansa tässä maailmassa. Toisin sanoen hahmo integroituu ympäristöönsä – maailmaan, jonka hän kokee todellisuutena. Hahmon on selvitettävä, missä hän on, missä ajassa hän elää ja mitä ympärillä tapahtuu.

Aloitusalueen tehtävätekstit kuljettavat pelihahmon tarinaa heräämisestä aina Raszageth-lohikäärmeen vapauttamiseen asti, luoden vahvan intertekstuaalisen yhteyden *War of the Scaleborn* -romaanin tapahtumiin, jossa Raszageth on yksi päähenkilöistä ja joutuu vangituksi.

Tehtävätekstit vahvistavat pelin ja romaanien välistä yhteyttä. Pelin kertomuksen kautta konkretisoituvat McHalenin (1996, 57) määrittelemä intertekstuaalinen tila, Wolfen kollaboratiivinen maailmanrakennus (2012, 201) ja Azerothin tarinamaailman transmediaalinen luonne. Pelin transmediaalinen rikkaus avautuu erityisesti niille pelaaja-lukijoille, jotka ovat perehtyneet myös romaanien sisältöön. Tarinamaailma syvenee, kun pelaaja-lukija kykenee luomaan intertekstuaalisia yhteyksiä pelin ja romaanin tapahtumien välillä. Näin peli pyrkii

kommunikoimaan sisäislukijalle, jolla on tarvittava kontekstuaalinen ymmärrys ja lähtökohdat lukea ja pelata teoksia niiden ”sääntöjen” mukaisesti. Säännöillä viitataan taas Rabinowitzin (1987, 129) esittämiin lukemisen sääntöihin, joissa korostetaan lukijan tietämystä historiasta ja genrestä.

Drachthyr-lajin aloitustehtävien pelikenttä (*zone*) on tunnistettavissa *War of the Scaleborn* -romaanista, jossa kyseinen alue mainitaan nimellä ”The reach”. Pelimaailman maantieteellinen sijainti vastaa samaa paikkaa, johon Neltharion vangitsi drachthyrin romaanin tapahtumissa:

“Together, they [Drachthyr] entered the drachthyr’s creches one by one. Malygo’s arcane aura crept across the floor like a rime of ice freezing each drachthyr it touched. The joy on their faces at seeing Neltharion, their creator, turned to confusion then fear, as Malygo’s magic flowed into their limbs.” (221, WotS)

Tällä tavoin peli vahvistaa intermediaalista kommunikaatiota romaanin kanssa, ja se luo kerronnallisen yhteyden pelin ja romaanin välillä.

Staasi eli loitsu, jolla Malygos on vaivuttanut drachthyrin uneen romaanissa, on pelin aloitustehtävässä rikkoutunut. Tarinamaailmassa on kulunut tuhansia vuosia romaanin tapahtumista, mutta pelaajan ohjaamalle drachthyr-hahmolle tämä aika on edelleen mysteeri. Viimeinen asia, jonka hahmo muistaa, on vaipuminen staasiin. Drachthyr-hahmon aloitustehtävät johdattavat pelaajaa tarinassa hahmon kokemusten kautta. Tehtävätekstit luovat jatkuvasti intertekstuaalisia yhteyksiä *War of the Scaleborn* -romaanin, viitaten sen keskeisiin tapahtumiin ja hahmoihin, kuten Malygosiin ja Neltharioniin.

Tehtävien edetessä pelaaja kohtaa sinisen lohikäärmeen, jonka yhteydessä NPC-hahmo (*non-player character*) kommunikoi tehtävätekstin kautta pelaajalle seuraavasti: ”He claims to serve Malygos. That name is familiar, but... why would any dragon want to keep us prisoners?” (WoW). Myös Neltharion mainitaan dialogissa: ”Neltharion would have our hides if he saw this mess.” (WoW). Nämä viittaukset heijastavat samaa aikakäsitystä, johon *War of the Scaleborn* -romaanin tapahtumat sijoittuvat, jolloin staasi vaivutti drachthyrin uneen ja sekä Malygos että Neltharion olivat elossa. Tämä aikakäsitys on kuitenkin ”väärä” ja tarkoituksellisesti harhaanjohtava, sillä drachthyrin staasi kesti tuhansia vuosia. Nykyisessä pelin tarinamaailmassa on kulunut vuosituhatia, ja sekä Malygos että Neltharion ovat kuolleet pelaajien käsissä aiempien pelin lisäosien aikana.

Tässä näkyy konkreettisesti kerronnan yksi ongelma sijoittumisessa, jonka myös Herman (2009, 76) on huomionut artikkelissaan. Verkkoroolipelin kerronnassa on nimittäin

havaittavissa *epäluotettavan kertojan* piirteitä. Retoriikasta välittyy informaatio, että Malygos ja Neltharion, jotka ovat päähahmoja *War of the Scaleborn* -romaanissa, olisivat vielä verkkoroolipelin aikakäsityksessä elossa. Hahmot ovat kuitenkin menehtyneet aikaisempien verkkoroolipelin lisäosien tarinoissa. Kuitenkin epäluotettavan kerronnan perusteella tarinamaailman ajankohta voisi sijoittua samaan aikaan kuin *War of the Scaleborn*.

Tehtävätekstien ja dialogin kerronnan lisäksi verkkoroolipelissä esiintyy visuaalisia ja kertomuksellisia vihjeitä, joiden kautta peli kommunikoi esimerkiksi merkittävää ajankulkua. Esimerkiksi pelaaja-lukija kohtaa ystävänsä luurangon, joka on jäänyt kivivyöryn alle. Tämä luuranko toimii visuaalisena esityksenä ajankulusta ja vihjaa pelaajalle, että nykyiset tapahtumat sijoittuvat paljon kauemmas tulevaisuuteen kuin pelihahmo käsittää. Peli käyttää visuaalisia vihjeitä, joilla se kertoo tarinaa.

Pelaaja-lukija, joka tuntee Warcraft-universumin historian, tietää Malygosin ja Neltharionin kohtalon ja on tietoinen heidän menehtymisestään aiemmissa seikkailuissa. Tulkinta on näin ollen taas riippuvainen pelaaja-lukijan intertekstuaalisesta tietämyksestä Warcraft-universumin aikajanasta. Uudelle pelaajalle drachthyrien tehtävät voivat aluksi sijoittua ”väärin” *Warcraftin* aikajanelle. Tarinan edetessä pelaajan hahmo kuitenkin asettuu osaksi tarinamaailmaa sekä tilallisesti että ajallisesti, ja vähitellen ymmärtää kontekstin tapahtuneille asioille. Aloitustehtävien päätteeksi Wrathion ja Ebyssion, jotka ovat verkkoroolipelin päähahmoja, kertovat drachthyreille Neltharionin menehtyneen, jolloin hahmot ja pelaaja asettuvat samalle aikajanelle muun maailman kanssa. Tämä korostaa ajan merkitystä maailman rakentumisessa ja pelaaja-lukijan upottamisessa tarinamaailmaan.

Yhteenvetona voidaan todeta, että *Warcraft*-teosten maailman narratiivinen ja transmediaalinen rakenne kietoutuu vahvasti sekä pelin että romaanien välisiin intertekstuaalisiin yhteyksiin. Teosten kokija rakentaa yhtenäisen transmediaalisen tarinamaailman sijoittumalla tarinamaailmaan retoriikan kommunikatiivisten vihjeiden avulla. Romaani ja verkkoroolipeli luovat yhdessä rikkaan tarinamaailman, jonka ymmärtäminen ja syvempi kokeminen edellyttävät pelaaja-lukijalta tuntemusta Warcraft-universumin historiasta ja genren konventioista eli eräänlaista *nörttiestetiikkaa*. Kokijan ymmärrys genrestä ja juuri fantasiagenren temaattisesta fokuksista auttaa tätä navigoimaan kertomuksen parissa. Pelin ja romaanin väliset viittaukset, kuten Malygosin ja Neltharionin kohtalot, sekä ajalliset epäselvyydet haastavat pelaaja-lukijan tulkitsemaan tarinaa aktiivisesti. Tämä korostaa ajan ja kontekstin merkitystä

kerronnallisessa maailmanrakennuksessa, jossa hahmot, tapahtumat ja ympäristö sijoittuvat asteittain osaksi kokonaisuutta.

2.2 Aika ja tila yli mediarajojen

Aikajana yhdistää eri medioita ja luo narratiivisen johdonmukaisuuden. Aikakäsitys on oleellinen rakenteellinen osa kertomusta ja toimii maailman tapahtumia yhdistävänä tekijänä ja on merkittävä osa kertomuksen koheesiota. Kertomus onkin yksinkertaisimmillaan tapahtuman tai tapahtumasarjan kuvausta (Abbot 2008, 13). Myös Mieke Bal (1997, 5) määrittelee kertomuksen sarjaksi loogisesti ja kronologisesti järjestettyjä tapahtumia, joita mediumissa esiintyvät agentit kokevat tai aiheuttavat. *Warcraft*-teokset sijoittuvat samaan tarinamaailmaan ja jakavat saman käsityksen ajasta ja tapahtumista kuvitellulla aikajanalla. Yhteinen aikajana yhdistää teokset myös ylitse mediarajojen. Hermanin käsityksen mukaan kertomus ohjaa tulkit-sijaa hahmottamaan ajallisesti etenevien tapahtumien järjestyksen (Herman 2009, 75).

Tulkitsen, että ajallisuutta kommunikoidaan Hermanin (2009, 75) ajatuksia mukaillen teoksen semioottisten kommunikatiivisten vihjeiden avulla. *War of the Scaleborn* -romaanissa ajanmäärittely tapahtuu viittaamalla Alexstraszan kruunaukseen, mikä sijoittaa tapahtumat kauas menneisyyteen, ennen verkkoroolipelin tapahtumia. ”Vyranoth’s oldest friend and the newly made Dragon Queen —had called Valdrakken a city.” (WotS, 13). Samoin *Dawn of the Aspects* -romaanin antaa vihjeitä ajallisesta sijoittumisesta verkkoroolipelin *Cataclysm*-lisäosan aikaan, kun siinä mainitaan Ragnarosin kukistuminen:

”...the Dragon Aspects Alexstrasza, Ysera, Nozdormu, and Kalecgos had combined their magic with those of the shaman of the Earthen Ring and the druids of the Cenarion Circle to mend the ancient World Tree Nordrasil. More recently word had arrived that Ragnaros —the elemental lord of fire, whose minions had sought to burn Nordrassil to ashes —had fallen at mortal hands.” (DotA 4–5)

Tapahtumien ajallisen järjestyksen avulla muodostuu mediarajojen ylitse laajentuva aikajana ja yhtenäinen kertomus. *Dawn of the Aspects* -romaanin ajallinen yhteys on selkeämpi niille pelaaja-lukijoille, jotka ovat pelanneet *Cataclysm*-lisäosan (2010), jossa Ragnaros esiintyy päihitettävänä vihollisena. Romaanin kautta asetetaan implisiittisiä odotuksia lukijalle, sillä *Warcraft*-universumin aikajana ja keskeiset tapahtumat on tunnettava, jotta lukija voi sijoittua saumattomasti tarinamaailmaan.

Azerothin aikajana on jatkuvassa kehityksessä. Vaikka voimme määritellä aikajanalle aloituksen, ei tarinamaailman ydinkertomukselle ole nähtävissä vielä loppua. Teosten

julkaisemisajankohta ei myöskään aina korreloi sen kanssa, miten ne ajoittuvat tarinamaailman aikajanelle. Kertomukset voivat sijoittua mihin tahansa aikajanan ajankohtaan, mutta ne allekirjoittavat aina saman käsityksen tapahtumien sijoittumisesta aikajanelle, eli sen mitä maailmassa on tapahtunut ennen kyseistä kertomusta ja mitä sen jälkeen mahdollisesti tapahtuu. Vastuu aikajanan yhtenäisyydestä on *Warcraft*-teosten yhteydessä Blizzardilla. Virheet ja epäjohtonmukaisuudet vaikuttavat negatiivisesti teosten kokemiseen ja yhtenäisen maailman rakentumiseen.

Altmanin (2008, 18) mukaan kertomus tarvitsee kehyksen, kuten ”alun” ja ”lopun”, jotta sen kertomuksellinen olemus voidaan tunnistaa. Ajattelen, että kehyksen ei kuitenkaan tarvitse olla yksinomaan tekstin alku ja loppu. Vaan kehyksenä voi toimia itse fiktiivinen maailma — maailma, jolla on yhtenäinen aikakäsitys, maantieteelliset rajat ja ontologinen luonne lukijan mielessä. Tämä maailma voi laajentua ajassa taaksepäin tai eteenpäin tarinan edetessä tai menneisyyden paljastuessa. Lukijat hahmottavat reaali- ja fiktiivisiä maailmoja ja niissä sijaitsevia asioita mitattavina kokonaisuuksina. Mittaus perustuu asioiden järjestykseen. Vain järjestelemällä ja ryhmittelemällä voimme ymmärtää suuria tietomääriä (Goodman 1978, 13–14). Tapahtumien järjestäminen yhtenäiselle aikajanelle luo myös yhtenäisen maailman lukijan mielessä. Tapahtumat asetellaan aikajärjestykseen ja loogisiin suhteisiin, mikä määrittää kerronnan rakenteen ja sen, miten maailma avautuu lukijalle.

Ajan lisäksi maailman yhtenäisyyteen vaikuttaa se, mille asioille kerronnassa annetaan erityistä painoarvoa. Transmediaalisessa tarinamaailmassa painotus konkretisoituu esimerkiksi siinä, kuinka usein tiettyjä hahmoja tai asioita toistetaan eri medioissa. Järjestämisen ja painottamisen käsitteet ovat keskeisiä Goodmanin näkemyksessä maailman rakentumisesta (Goodman 1978, 11–12). Kertomuksessa nämä käsitteet liittyvät siihen, kuinka tarinan elementit asetellaan ja mitä niistä korostetaan, mikä puolestaan vaikuttaa tarinan kokonaisvaikutelmaan sekä lukijan tai pelaajan kokemukseen.

Kerronnassa painotetut ja korostetut tapahtumat kommunikoivat fiktiivisen maailman sisäisestä ajankulusta. Tämä on verrattavissa tapaan, jolla käsittelemme aikaa todellisessa maailmassa käyttämällä ilmaisuja kuten ”ennen ajanlaskun alkua” tai ”toisen maailmansodan jälkeen”. Muodostunut aikajana luo kertomuksen fiktiivisen maailman kehityksen, kun tarkastelemme kertomusta Mark J. P. Wolfen (2012, 199) näkemyksen kautta, jossa kertomus on tapahtumaketju, joka sijoittuu hahmon, paikan tai elottoman asian ympärille. Tässä kontekstissa

tapahtumat sijoittuvat Azerothin maailmaan, jossa tarinan hahmot ja tapahtumat elävät ja vaikuttavat. Merkittävät tapahtumat ovat myös asioita, jotka häiritsevät maailman olemusta.

Sodat ovat Azerothin historiassa merkittäviä, maailmaa mullistavia tapahtumia, ja ne toimivat aiheina *Warcraft*-teoksissa eri medioissa. Merkittävät historialliset tapahtumat, kuten War of the Ancients, rakentavat keskeisen aikajanan, jonka avulla pelaaja-lukija hahmottaa tarinamaailman ajankulun.

“It was more than ten thousand years ago, amid the War of the Ancients. The demonic Burning Legion had invaded Azeroth, and the Aspects had gathered to undergo a ceremony that they hoped would spare the world from annihilation” (DotA, 10).

Sotien nimet ja tapahtumat muodostavat rakenteen, jonka avulla eri teokset yhdistyvät intertekstuaalisesti. Esimerkiksi War of the Ancients esiintyy lukuisissa yhteyksissä verkkoroolipelin tehtäväteksteissä.

War of the Scaleborn -romaanin tapahtumat sijoittuvat pitkälle aikavälille Azerothin historiassa. Romaani on jaettu kuuteen osaan, joiden välissä tapahtumat selitetään Nozdormun muistelmien avulla. Muistelmat on nimetty: “The Oral Histories of Nozdormu the Timeless One”. Näissä muistelmissa Nozdormu kertoo lohikäärmeiden aikakäsityksen kehittymisestä:

“When one has lived through the ages, the seasons turn faster, ever faster. Months pass like moments, moving so swiftly that only the bronzes [lohikäärmeet, jotka kykenevät manipuloimaan aikaa] take note. Our kind has long marked time only by the rise and fall of the sun; by the seasonal migration of the herds... The concept of “keeping time” is new to our kind; “annals” and “histories” are even more foreign and strange, but I find myself compelled to recount these stories, nonetheless” (WotS, 65).

Nozdormun hahmo ja hänen kykynsä manipuloida aikaa toimivat erityisenä välineenä tarinamaailman aikajanan hallitsemisessa. Blizzard pystyy Nozdormun hahmon avulla kertomaan verkkoroolipelissä tarinoita eri aikakausista ilman, että tarinamaailman yhtenäisyys vaarantuu. Tarinamaailman kertomuksessa Nozdormun tehtävä on suojella yhtä ”oikeaa” aikajanaa, kuten pelin tehtävätekstit osoittavat.

”As they fall, they rip the fabric of time itself, sending out countless ripples across time and space. We must locate and bring them back. Only then will we be able to stop any further damage [vahingolla hän tarkoittaa “yhden oikean aikajanan” vahingoittumista]. (WoW)

Nozdormun hahmon avulla pelaaja-lukija näkee eri ajanjaksoja Azerothista. Pelaaja-lukija muun muassa matkaa ajassa taaksepäin Azerothin varhaisiin vaiheisiin, kuten Black Empire -aikakauteen, joka on osa Azerothin mystistä menneisyyttä.

”This... This is the Black Empire. We have travelled very far into the past, indeed.” (WoW).

Kertomus voidaan siis kertoa hyppien aikajanalla eteenpäin tai taaksepäin, mutta sen yhdistävänä tekijänä on yksi oikea kronologinen aikajana.

Historian ja mytologian kautta maailma ”maailmallistuu”. Tarinamaailman aikajana, historia ja mytologia ovat edellytys immersiiiviselle fantasiamaailmalle. Immersiivinen fantasia on fantasiaa, joka sijoittuu maailmaan, joka on rakennettu toimimaan kaikilla tasoilla täydellisenä maailmana (Mendlesohn 2008, 59). Näin ollen maailma vaatii toimiakseen historian, sillä maailma on ollut ”aina olemassa”. Tai kuten Azerothin tapauksessa maailma luotiin luomismyytin avulla. Historian ja mytologian luoma intertekstuaalinen resonanssi rakentaa tarinamaailmalle merkityksen syvyyden, joka edistää pelaaja-lukijan mytologisen olemassaolon tunnetta ja kannustaa syvälliseen tekstuaaliseen sitoutumiseen (Krzywinska 2006, 383).

Pelin tehtävätekstit kommunikoivat yhtenäistä aikajanaa pelissä. Näin aikajanasta muodostuu yhteinen rakenne, joka ylittää myös mediumien rajat. Teosten välinen yhtenäinen aikajana luo rakenteen, jonka kautta lukija muodostaa maailmasta käsiteltävän kokonaisuuden. Intertekstuaaliset viittaukset menneisiin tapahtumiin fiktiivisen maailman sisällä luovat teoksessa intertekstuaalisen tilan, jonka avulla maailma rakentuu. Maailmalle muodostuu näin historiankirjoituksen kautta rakenne.

Intertekstuaalisuus ja aikäkäsitys yhdistävät eri medioissa kerrottuja tapahtumia keskenään. Samoin myös tilat ja paikat luovat sillan kertomusten ja medioiden välillä. Tilallisuus ja sen kommunikointi pelaaja-lukijalle on merkittävä ominaisuus tarinamaailman rakentumisessa, jotta pelaaja-lukija pystyy rakentamaan kokonaisen maailman omassa mielessään. Silti tilallisuus on kertomuksen tutkimuksessa usein vähemmän tutkittu alue.

Dawn of the Aspects -romaanin ensimmäisen luvun alussa, jossa Kalecgos saapuu Wyrmmrest-temppeliin tapaamaan tovereitaan, korostuu paikkojen ja maantieteellisten sijaintien merkitys. Wyrmmrest-temppeli on paikka, joka esiintyy sekä *Dawn of the Aspects* -romaanissa että visuaalisessa muodossa *World of Warcraft* -verkkoroolipelissä. Tämä tila nousee keskeiseksi osaksi romaanin teemaa, joka kiteytyy romaanin lopussa näkökulmaksi, jonka mukaan yksilö

voi sinnikkyydellä voittaa vastoinkäymiset ja mukautua tilanteisiin. Temppelel yhdistää pelin ja romaanin jaetun tilan kautta. Temppelel toimii linkkinä, joka laajentaa ja syventää kokijan ymmärrystä tarinamaailmasta.

“His vague shadow passed over the immense structure below as he circled to land... The temple rose several levels high, with each level built for a race obviously towering over humans and orcs...the rounded top stood like an army of sentinels surveying every desolate direction of the chilling Dragon Wastes... Wyrmmrest stood defiant, eternal.” (DotA, 35).

Wyrmmrest-temppelel kulttuurinen ja ontologinen merkitys lohikäärmeille viittaa suoraan teoksen keskeiseen teemaan. Temppelel nimi, joka tarkoittaa lohikäärmeen lepoa tai lepopaikkaa, on merkityksellinen nimensä puolesta ja maantieteellisesti: se liittyy romaanin juoneen, jossa lohikäärmeiden johtajat Alexstrasza, Nozdormu ja Ysera ovat valmiita vetäytymään historian näyttämöltä ja maailman suojelijoiden roolista. Tilallisen sijoittamisen avulla lukija pystyy myös tulkitsemaan kertomuksen emotionaalisia sävyjä. Tulkitsen, että temppelel maantieteellinen rooli toimii symbolina kertomuksen teemalle.

Pundayn mukaan (2019, 53) tilan tutkiminen sai 1980-luvulla uutta huomiota Bahtinin *kronotoopin* ja strukturalismin kiinnostuksen kautta kirjallisuustieteellisessä keskustelussa. *Kronotooppi* on termi ajan ja paikan yhteydelle, joka ilmenee kirjallisessa teoksessa (Bakhtin, 1981, 119). Kronotooppi auttaa ymmärtämään, miten eri ajalliset ja paikalliset elementit yhdistyvät ja vaikuttavat toisiinsa tarinassa, ja miten ne luovat merkityksiä ja teemoja. Esi-merkki kronotoopista Warcraft-universumissa on juuri Wyrmmrest-temppelel, joka on eräänlainen lohikäärmeiden hautausmaa: se toimii temaattisena tilana, joka edustaa ajankulkua lohikäärmeille. Se esiintyy sekä romaaneissa että verkkoroolipelissä. Näin ajankulkua symboloiva maantieteellinen paikka muodostuu kertomuksen temaattiseksi ja symboliseksi osaksi, joka yhdistää *Warcraft*-teoksia eri medioissa.

Teosten avulla rakentuvat tilat sijoittuvat maantieteellisesti aina isompaan kokonaisuuteen kuin esimerkiksi lukuhetkellä luettu lause. Ryan (2015, 63) mainitsee metaforan, jossa teksti muodostuu maailmaksi. Metaforassa teos nähdään ikkunana maailmaan. Tämä maailma ulottuu ajassa ja tilassa paljon laajemmaksi kuin mitä teoksen kautta voimme havaita. Lukija laajentaa maailmaa isommaksi kuin mitä teksti itsessään kommunikoi. Wyrmmrest-temppelel on osa isompaa maailmaa kuin vain tekstin kuvailema tila. Sama tapahtuu tietokonepelin kerronnassa. Tapahtumat voivat sijoittua juuri niiden kertomushetkellä tiettyyn maantieteelliseen

paikkaan, jonka teos ilmaisee 3D-grafiikallaan. Kuitenkin kyseinen virtuaalinen rakennelma on osa suurempaa kokonaisuutta.

Kertomukseen nojaavassa maailmanrakennuksen ytimessä on lukijan kognitiivinen toiminta, jossa luetusta tekstistä rakennetaan fiktiivinen maailma sanojen merkitysten ja merkityssuhteiden kautta. Lukiessamme romaania olemme riippuvaisia juuri näistä merkkijonoista, jotka rakentavat kirjan riveiltä merkityksen lukijan mielessä. Tietokonepelissä voimme liikuttaa hahmoamme maailmassa ja tutkia 3D-grafiikan avulla rakennettua maailmaa laajentaen konkreettisesti käsitystämme tarinamaailmasta maantieteellisesti. Kirjan kertomus on kahlittu tekstin kommunikaation ja vapautuu oman mielikuvituksen avulla. Tällä tarkoitan sitä, että maailman rakentuminen on riippuvainen siitä, että kertomus kuljettaa meitä ”kulman taakse” ja me rakennamme mielessämme sen ympäröivän tilan. Digitaalisessa kerronnassa voidaan erottaa ensisijaiset tilat, joissa pelaajat voivat toimia, ja orientoivat tilat, jotka ovat osa pelimaailmaa abstraktimmalla tavalla (Punday 2019, 54). Maailma on siis aina ”isompi” kuin mihin pelaaja-lukija kykenee kulkemaan virtuaalisessa pelimaailmassa.

Kappaleen esittämä tila, eli Wyrrest-temppeli, on osa isompaa kokonaisuutta – Azerothia. Azeroth rakentuu pelaaja-lukijan ja teosten rakentaman kommunikaation varaan. Wyrrest-temppeli on osa transmediaalista tarinamaailmaa pelaaja-lukijan mielessä, johon teosten kommunikoiva informaatio tilasta tallentuu. Kirjan kertomuksessa olemme kahlittuja sanoihin, jotka kuvailevat meille tilaa: ”The temple rose several levels high, with each level build for a race obviously towering over humans and orcs”. Kuitenkin pelaaja-lukija, joka on pelannut verkkoroolipeliä on nähnyt Wyrrest temppelin visuaalisessa muodossa ja tila laajenee pelaaja-lukijan mielessä tekstin ja tietokonepelin ansiosta suuremmaksi kokonaisuudeksi. Transmediaalinen kommunikaatio tietokonepelin ja romaanin välillä mahdollistaa laajemman kuvauksen kyseisestä tilasta.



Kuva 3. Wyrmsrest-temppeli *World of Warcraft* -verkkoroolipelissä.

Tilallisuus on tärkeä elementti kognitiivisessa narratologiassa, joka tutkii tarinankerronnan ja mielen välistä yhteyttä. Kognitiivinen narratologia pyrkii ymmärtämään, miten mieli prosessoii tarinallista tietoa, luo merkityksiä ja rakentaa koherentteja kertomuksia narratiivista viiheistä (Herman 2009, 85). Pelaaja-lukijan tilallinen ymmärrys tarinamaailmasta on monimutkainen vuorovaikutus tekstin ja lukijan mielen sekä tarinamaailman välillä. Perspektiivin ja fokaalisaation kautta hahmot rakentuvat raameiksi, joiden kautta teoksen maailma näyttäytyy. Tilallisuus ei ole pelkästään spatiaalinen tai maantieteellinen seikka, vaan tilallisuuden yhteydessä teosten on kyettävä kommunikoimaan myös tilojen merkitykset tarinamaailman hahmoille ja mahdolliset symboliset ulottuvuudet.

Tarinan kokemuksen ydin on se, että suoraan kuvailtujen tapahtumien, ympäristöjen ja hahmojen pohjalta laajennamme ymmärrystämme tarinasta sekä sen maailman arvoista ja periaatteista (Punday 2019, 26). Tämä tarkoittaa, että tarinoiden kokijat eivät pelkästään seuraa tarinassa suoraan kerrottuja asioita, vaan myös projisoivat mielessään laajemman tarinan sekä siihen liittyvät moraaliset, filosofiset ja sosiaaliset arvot – eli rakentavat maailman ontologisen luonteen mielessään. Näin lukijat rakentavat mielessään kokonaisvaltaisen kuvan siitä maailmasta, jossa tarina tapahtuu. Toisin sanoen tarinan lukeminen tai katsominen saa meidät luomaan mielessämme syvempiä merkityksiä ja yhteyksiä, jotka eivät välttämättä ole suoraan

ilmaistuja tekstissä tai kuvassa, mutta jotka ovat olennaisia kertomuksen maailman ymmärtämiseksi ja kokemuksen syventämiseksi.

Tilallisuuden kommunikointi visuaalisesti on kenties ilmeisin tapa, jolla maailmanrakennus ilmenee. Maailma hahmotetaan usein visuaalisena tilana, kuten tietokonepelien pikseleistä rakentuvana ympäristönä. Digitaalisessa narratiivissa, erityisesti 3D-teknologiaan perustuvissa peleissä, tilan tuntu välittyy selkeämmin visuaalisuuden kautta. Mediuksina romaani ja tietokonepeli kommunikoivat tilan tunnetta (*sense of space*) eri nopeudella, joten spatiaalinen sijoittuminen osaksi fiktiivistä maailmaa tapahtuu medioissa eri tavalla. Visuaaliset mediat kykenevät lähes välittömään tilan tunteeseen, kun taas tekstistä riippuvaiset mediat kommunikoivat spatiaalisuutta hitaammin (Ryan 2015, 87). Kuitenkin myös romaani kykenee luomaan vahvan tilan kokemuksen. Herman (2002, 263) toteaa tilallisuuden ja kertomuksen yhteydestä, että narratiivit voidaan nähdä sanallisten tai visuaalisten vihjeiden järjestelminä, jotka ohjaavat lukijoitaan hahmottamaan tarinamaailmoja osallistujien, esineiden ja paikkojen kehittyvinä kokoonpanoina.

Fantasiakirjallisuudessa teoksissa esiintyy usein paratekstinä tarinamaailman kartta. Tilaa ilmentävä kartta löytyy muun muassa Ursula K. Le Guinin *Earthsea*-kirjasarjasta (1964–2018), Margaret Weisin ja Tracy Hickmanin *Dragonlance*-kronikoista (1984–2011) sekä J.R.R. Tolkienin teoksesta *Lord of the Rings* (1954). Myös *Warcraft*-romaneissa *War of the Scaleborn* ja *Dawn of the Aspects* esitellään merkittävät alueet kartan muodossa ensimmäisillä aukeamilla. Kartan avulla teokset ”maailmallistavat” fiktiivisiä maailmoja. Ne tuovat visuaalisessa muodossa maailmojen fyysiset ominaisuudet ja maantieteelliset skaalat lukijan tietoisuuteen (Krzywinska, 2006, 386). Kartat siis visualisoivat lukijalle fiktiivisen maailman spatiaalisuuden.

Vaikka kartta on vain yhden perspektiivin staattinen esitys maailmasta, se auttaa hahmottamaan fiktiivistä maailmaa ja sijoittamaan tapahtumat osaksi tarinamaailmaa. Kartta visualisoi ja järjestää maailman staattisena esityksenä. Ryan viittaa staattiseen esitykseen maailmasta jumalan katseena (*god's eye view*), joka näyttäytyy yhtenä kokonaisuutena katsojalle. Virtuaalisessa todellisuudessa maailma näyttäytyy kuitenkin ”frame by frame” tai kohtaus kohtaukselta eri perspektiivistä. (Ryan 2015, 56.)



Kuva 4. *World of Warcraft* -verkkoroolipelin kartta.

Kartta maailmallistaa ja tukee tekstin tasolla kommunikoitua fiktiivistä maailmaa. *Warcraft*-romaneissa se toimii myös intertekstuaalisena viittauksena tietokonepeliin, sillä sama kartta esiintyy myös pelin sisällä. Näin peritekstit, kuten kartat, kommunikoivat yhteistä ja samaa tarinamaailmaa pelaaja-lukijalle.

Tilallisuus vaikuttaa juonen ja tarinan etenemiseen pelissä merkittävästi. Toisin kuin romaanit, joiden kerronta noudattaa usein perinteistä lineaarista mallia, videopelien kerronta poikkeaa tästä mediumin ilmaisun vuoksi. Tilallisuuteen perustuva kerronta vapauttaa pelaaja-lukijan lineaarisesta etenemisestä, mutta se myös vaikeuttaa yhtenäisen kertomuksen ja aikakäsityksen muodostumista.

Pelaaja voi suorittaa *World of Warcraft* -pelimaailman tehtäviä osittain haluamassaan järjestyksessä. Robert L. Turner III toteaa, että lineaariset narratiivirakenteet ovat rajoittavia. Nykyaikainen teknologia mahdollistaa avoimen narratiivin ja interaktiivisen tarinankerronnan, kuten pelissä *Morrowind*, jossa pelaajan valinnat muovaavat kerrontakokemusta (Turner 2005, 505.) Tällöin tilallisuus on merkittävä osa kerrontaa, sillä kertomukset liikuttavat pelaaja-lukijaa ”fyysisesti” tarinamaailman tilassa.

Tilallisuus korostuu pelin kerronnassa, sillä tilaa hyödyntävän ja avoimen kerronnan ansiosta pelaaja-lukija voi ohittaa osan vaihtoehtoisista tehtävistä, mikä muuttaa tarinan kulkua ja pelaajan suhdetta pelimaailmaan. Tämä puolestaan muokkaa käyttäjäkohtaista käsitystä

maailmasta. Tietokonepeli nojaa vahvasti pelaajan omaan haluun tutkia ja syventää ymmärrystä tarinamaailmasta. Aarseth kutsuu tätä tahtoa ja tarvetta selvittää maailmasta lisää juonitteluksi (*intrigue*) (Aarseth 1997, 112). Juonittelu kuvaa käyttäjän tahtoa tai tarvetta suorittaa toimintoja pelin etenemiseksi. Juonittelu on rakenteena läsnä useimmissa digitaalisissa narratiiveissa, kuten peleissä, ja täydentää perinteistä kerrontaa.

Esimerkiksi sivutehtävästä, eli tehtävässä, jota ei ole pakko suorittaa, on dracthyrien aloitus-tehtävä nimeltä: ”Halp!”. Pelaajat voivat tietoisesti tai epähuomiossa jättää tehtävän tekemättä, jos he eivät tutki maailmaa riittävästi. Tehtävässä pelaajan tavoite on auttaa tuskar-lajin lasta löytämään sisaruksensa. Tehtävän kautta pelaaja-lukija saa lisätietoa ympäröivästä maailmasta sekä sen kulttuureista ja vihollisista. Tehtävän päätteeksi lasten äiti kiittää pelaajaa sanoen:

“My people will never forget the kindness you have shown my family today... We came to this isle because we saw a great beam of light shining up in the sky... Though I have never seen your like before... I hope you people and mine can become friends.” (WoW)

Vaihtoehdoisen tehtävän tehtävätekstien kautta pelaaja saa mahdollisuuden tutustua Lohikäärimesaarten muihin asukkaisiin. Jos tehtävää ei kuitenkaan suoriteta, pelaaja kohtaa tuskarit vasta myöhemmin pelin edetessä.

Gualen Mosselaerin ja Stefani Nele Van Delin (2019, 76) mukaan digitaalisten pelien impliittinen suunnittelija ohjaa pelaajien tulkintaa ja muovaa tapaa, jolla pelaajat vuorovaikuttavat pelin kanssa. Tämä näkemys korostaa sitä, että peli odottaa pelaajalta tietynlaista asennetta ja halua tutustua pelimaailmaan, sekä tehdä ylimääräisiä ponnisteluja saadakseen lisää tietoa pelimaailmasta. Samanlainen asenne on *nörttiestetiikan* keskeisenä piirteenä: tahto oppia lisää käsillä olevasta kertomuksesta tai maailmasta. Näin peli ruokkii omalla tavallaan myös optimaalista sisäislukijaa.

Videopelissä pelaajan toiminta, valinnat ja tulkinta muovaavat merkittävästi kertomuksellista kokemusta ja vaikuttavat yksilön käsitykseen tarinamaailmasta. Romaanissa tarinan rakentuminen nojaa puolestaan suurelta osin lukijan tulkintaan ja lineaariseen etenemiseen sivujen kääntämisen kautta. Lukijalla ei ole valtaa muuttaa tarinan järjestystä, sillä romaanin lauseet on tarkoitettu luettavaksi tietyssä järjestyksessä. Romaanissa tiloissa kuljetaan siis kertomuksen ehdoilla. Suurin ero tietokonepelin ja romaanin kokemuksessa on se, että pelaaja vaikuttaa omaan narratiiviseen kokemukseensa. Merkittävä kertomukseen vaikuttava valinta

verkkoroolipelissä on pelaajan hahmon luonti. Pelaaja valitsee pelin alussa hahmonsensa lajin ja taidot, jotka määrittävät, mistä kertomus alkaa tilallisesti. Jos pelaaja valitsee Dracthyr-lajin, seikkailu alkaa suoraan *Dragonflight*-lisäosasta. Valitsemalla toisen lajin peli alkaa eri maantieteelliseltä alueelta, mutta johtaa lopulta samaan *Dragonflight*-seikkailun aloitukseen pelaajan saavuttaessa tietyn taitotason.

Merkittävä huomio on, että peliä pelatessaan pelaaja-lukijalla on aina mahdollisuus olla osallistumatta tehtävien suorittamiseen ja edetä pelissä muilla keinoilla, kuten päihittämällä vihollisia ympäri maailmaa. Tekemällä näin tarinamaailma jää kuitenkin ontoksi, sillä siitä puuttuu kertomuksen tuoma sisältö. Tällöin sijoittuminen tarinamaailmaan ei tapahdu kertomuksen kautta, vaan pelkästään maailman visuaalisuuden ja interaktiivisuuden kautta. Ilman kertomusta pelaaja-lukija jää ilman kontekstia. Ilman kontekstia pelimaailman tapahtumat ovat vain tapahtumia ilman syy-seuraussuhdetta.

Kertomukset itsessään ovat lukijoille mahdollisuus tutkia vaihtoehtoisia todellisuuksia ja laajentaa “mielen horisonttia” ylitse fyysisen realimaailman – unien ja fantasian maailmoihin (Ryan 2004, 3). Näin maailmanrakennuksella ja kertomuksella on luontainen yhteys toisiinsa. Kertomukselle keskeistä on sen kommunikatiivinen prosessi (Punday 2019, 25). Se miten teosten kautta kommunikoidaan tarinamaailman olemusta. Näin keskeiseksi kerronnalle nousee tarinamaailman rakenteet, kertomisen tavat ja kuinka kertomus muodostaa sitä ympäröivän maailman ja muun muassa liikuttaa pelaaja-lukijan hahmoa maailman kontekstissa, ajassa ja tilassa.

Nykyisessä fragmentaarisessa mediayhteiskunnassamme maailmanrakennusta tapahtuu mediasta riippumatta fiktiivisten kertomusten yhteydessä. Joidenkin kertomusteoreettisten näkemysten mukaan maailmanrakennuksen tavoitteena on rakentaa käsiteltävä kehys kerrotulle tilanteelle ja tapahtumille (Herman 2009, 72—73). Tässä kehyksessä lukija saa paikan käsitellä kertomuksen abstrakteja teemoja (Roine 2016, 17). Tulkintani mukaan *Warcraft*-teokset on sommiteltu tekemään juuri näin. Ne rakentavat yhtenäisen transmediaalisen maailman, johon tapahtumat asettuvat ajallisesti ja tilallisesti.

Warcraft-teosten kertomukset kietoutuvat yhteen verkostofiktioksi, jossa intertekstuaaliset yhteydet puhuttelevat sisäislukijaa. Kuten tekstiesimerkkien kautta on esitetty, tarinamaailman maantieteellinen ja ontologinen luonne avautuu parhaiten pelaaja-lukijalle silloin, kun tämä on tietoinen Warcraftin transmediaalisesta luonteesta ja ymmärtää teosten kautta kommunikoidut intertekstuaaliset signaalit. Optimaalinen sisäislukija *Warcraft*-teoksille on yksilö, jolla

on tietynlainen nörttiestetiikka. Tällainen lukija on kiinnostunut *Warcraftista* transmediaalisena teoksena, joka hajoaa eri mediumien luomiin mahdollisuuksiin kertomuksen yhteydessä. Mediat itsessään viestivät verkostofiktioin kertomusta mediumin tarjoamilla keinoilla. Näin ollen retoriikka on riippuvainen pelaaja-lukijan sijoittumisesta ja uppoutumisesta fantasiamaailmaan.

Tässä luvussa olen käsitellyt, kuinka verkkoroolipelin ja *Warcraft*-romaanien retoristen strategioiden avulla tekstiainekset rakentavat transmediaalista tarinamaailmaa. Maailma järjestäytyy kokonaisuudeksi yhtenäisen aikakäsityksen avulla. Tarinamaailman tilallisuus muodostuu merkittäväksi transmediaaliseksi ulottuvuudeksi teosten kerronnassa. Kuten johdannossa jo avasin, maailmanrakennus terminä on juuri sitä, miten sanan merkityksen voi yksinkertaisesti ymmärtää: uskottavien kuvitteellisten maailmojen luomista.

2.3 Immersio retoriikassa: aistit ja tunteet

Transmediauniversumin määrittelyn mukaisesti transmediaalisuuteen kuuluu nykyisessä keskustelussa myös lukijan positio teokseen (Koistinen, Koskimaa & Välisalo 2015, 20). Tässä luvussa käsittelen, kuinka teosten kokija kykenee tuntemaan immersion tunnetta ja uppoutumaan teosten maailmaan. Transmediaalisessa kertomuksessa perusajatus on, että jokainen teos toimii osana suurempaa kokonaisuutta ja jokainen yksittäinen teos rakentaa yhteistä tarinamaailmaa omien vahvuuksien ja retoristen keinojen kautta. Luontaisesti immersio tapahtuu näin jokaisen teoksen kohdalla sen mahdollistamien keinojen välityksellä. Yksittäisen teoksen tavoite on näin rakentaa immersiivinen ikkuna yhtenäiseen tarinamaailmaan.

Kirjallisen teoksen kuten romaanin immersio on täysin riippuvainen lukijan mielikuvituksesta (Ryan 2015, 61). Näin ollen immersio vaatii aktiivista mielikuvituksen käyttöä. Verkkoroolipelissä hyödynnetään immersion rakentamiseen 3D-grafiikkaa, äänisuunnittelua ja interaktiivisuutta, jolloin lukijan vastuu asioiden kuvittelemisesta jää pienempään osaan. Pintatasolla immersiivinen ilmaisu näyttää voimakkuudessaan kallistuvan verkkoroolipelin suuntaan. Kuitenkin immersio, joka rakentuu kertomuksen retoriikan välittämän aistimuksellisuuden, tunteiden välittämisen ja hahmoihin identifioitumisen kautta on universaali lähes kaikille medioille. Kertomuksen tavoitteena on näin kommunikoida, miltä jokin tuntuu jollekulle (Herman 2009, 75).

Ryanin (2015, 86) mukaan tekstipainotteinen narratiivinen tarinankerronta ja lukijan immersio ovat riippuvaisia siitä, miten tekstistä saatu tieto muistuttaa lukijaa aiemmista

aistikokemuksista todellisuudesta ja täten kokemus yhdistyy teoksen maailmaksi. Tämä voidaan nähdä yhteytenä fiktiivisen ja reaali maailman välillä lukijan kognitiivisten toimintojen kautta.

”She [Alexstrasza] groaned. Every bone, muscle and tendon in her body ached. She lay on the rocky floor of the cold depths of the Icebound Eye. Weak light wafted from the skies above leaving the pit weathed in shadow. The scent of her own blood — the only warm thing in this forbidding place — filled her nostrils.”
(WotS, 417)

Lukijan sitoutuminen teoksen maailmaan tapahtuu edellä esitetyssä lainauksessa tukeutuen lukijan ymmärrykseen menneistä aistikokemuksista. Koska romaanin immersio on riippuvainen lukijan omasta mielikuvituksesta, se hyödyntää tuttuja aisteja maailman rakentamisessa. Esimerkiksi lause ”Every bone, muscle, and tendon in her body ached...”, luo tuntoaistiin pohjautuvan kokemuksen. Lukija pystyy samaistumaan hahmon tuntemaan kipuun, vaikei itse juuri lukuhetkellä tuntisi kipua. Toinen esimerkki: ”Weak light wafted from the skies above...” hyödyntää näköaistia luodakseen selkeän aistikokemuksen valosta. Myös hajuaistin käyttö lisää yhteyttä fiktiivisen maailman ja todellisuuden kokemusten välillä: ”The scent of her own blood...”. Näin tekstin maailma rakentuu lukijan mielessä, mutta sen todellisuuden tuntua vahvistetaan tukeutumalla tunnistettaviin aistikokemuksiin, mikä mahdollistaa immersion tekstin tasolla.

Romaanin kerronta fokalisoituu muun muassa Alexstraszan hahmon kautta. Hahmo toimii näin lukija-pelaajan ikkunana romaanin maailmaan ja sen aistimuksellisuuteen. Verkkoroolipelissä ikkunana maailmaan toimii pelihahmo, jonka välityksellä maailman aistimuksellisuutta välitetään pelaaja-lukijalle. Pelihahmon tuntemuksia pelimaailmassa välitetään animaatioiden ja äänien kautta. Kun pelaajan hahmo esimerkiksi putoaa korkealta, hänen elinvoimapalkkistaan (*health bar*) vähennetään tietty summa pisteitä ja pelaajan hahmo karjaisee kivusta. Myös tuli polttaa hahmoa, jos pelihahmo astuu liian lähelle nuotioita. Pelimaailman aistimellisuutta kommunikoidaan näin visuaalisuuden ja pelillisten ominaisuuksien kautta. Koska pelimaailmaa tarkkaillaan pelaajan-pelihahmon näkökulmasta, maailman aistimellisuus ei välity tehtäväteksteissä suoranaisesti, jos ketään ei sitä konkreettisesti kommunikoi. Näin verkkoroolipelin retoriikka keskittyy visuaalisiin elementteihin aistimellisuuden yhteydessä. Verkkoroolipelissä aistimellisuutta voidaan myös lisätä musiikilla ja ääni-efekteillä.

Tunteet ja tunnetilat, joita kirjalliset teokset kuvaavat, ovat lainattuja oikeasta maailmaltamme. Menneiden kokemusten jättämät vaikutelmat voivat aktivoitua kirjallisten teosten

kautta, jolloin ne laukaisevat emotionaalisia reaktioita ilman, että lukija olisi täysin tietoinen tapahtuneesta (Hogan 2002, 52). Näin emotionaalisesti vaikuttava kohtaaminen teoksessa voi herättää meissä aikaisemmin reaali maailmassa kokemamme muistijäljen, joka vakiinnuttaa fiktiivisen maailman tapahtumia. Samankaltaisista muistijäljistä johtuvat myös kertomuksessa esiintyviin hahmoihin kohdistuvat tunteet. Immersion kokemuksen henkilökohtaisuutta lisää myös emotionaalinen sitoutuminen hahmoihin, joko teoksessa esiintyviin tekstissä nouseviin päähahmoihin, sivuhahmoihin tai verkkoroolipelin NPC-hahmoihin tai pelaajan omaan hahmoon.

Farah Mendlesohn (2008, 105) esittää, että kirjailijat luovat syvän uppoutumisen tunteen käyttämällä tekniikoita, kuten monimutkaista maailmanrakennusta ja hahmojen sisäistä monologia, joka paljastaa maailman luonteen osana heidän arkipäiväistä kokemustaan. Näiden strategioiden avulla teos luo vaikutelman, että fantasiamaailma on yhtä todellinen ja monimutkainen kuin lukijan oma maailma. Sitoutuminen maailman hahmoihin voidaan nähdä keskeisenä tekijänä immersio kokemuksen saavuttamisessa. *War of the Scaleborn* -romaanissa kerronta vaihtelee muun muassa Alexstraszan, Vyranothin ja Nelthariuksen näkökulmien välillä. Lukija saa käsityksen maailman tapahtumista heidän kokemustensa ja tunteidensa kautta, mahdollisesti samaistumalla esitettyihin tunnetiloihin. Perspektiivin muutosten avulla lukija kykenee astumaan hahmojen erityisiin näkökulmiin ja kokemusmaailmoihin. Teksti voi suoranaisesti kertoa, mitä hahmo ajattelee tai tuntee kyseisessä hetkessä. Tämän tunteiden kuvauksen kautta lukija voi uppoutua osaksi kertomusta yhdistämällä oman käsityksensä tunteesta osaksi hahmon omaa tunnetta.

“Alextrasza sat before Vyranoth’s cell, watching her old friend sleep in a shimmer of golden light. The Frozen heart did not move, nor did she draw breath. This was goodbye. The last, final goodbye. / Nothing had prepared Alexstrasza for this moment. Of all the wounds her heart now bore, Vyranoth’s loss cut deepest. Alextrasza had loved Vyranoth with her whole soul - she would treasure the memories they had together. The happy ones, at least.” (WotS, 499)

Romaanin loppupuolen kohtausten avulla saamme käsityksen, kuinka maailman tapahtumat ja lohikäärmeiden sota ovat vaikuttaneet Alexstraszaan. Romaanin kertomuksessa menneisyyden tunteet haudataan symbolisesti vankilaan. Verkkoroolipelissä *Dragonflight*-lisäosassa samat tunteet kaivetaan uudestaan esiin visuaalisessa muodossa. Teosten transmediaalisuuden kautta rakentuvaa emotionaalista immersiota lisätään rakentamalla yhteys romaanin ja pelin tapahtumien välille. Yhteys aikaisempaan kohtaukseen esiintyy pelissä dialogin kautta:

”Vyranoth: After you forced us into slumber in that Titan prison. You came to me.

Alexstrasza: You heard me...

Vyranoth: Every word. You said...

Alexstrasza: It doesn't feel like a victory... not without you" (WoW)

Tämä yhteys rakentaa transmediaalista kommunikaatiota verkkoroolipelin ja romaanin välillä ja syventää toistuvuudellaan teosten emotionaalista vaikuttavuutta. Teokset myös ”tekevät sitä, mitä parhaiten osaavat”, sillä romaanin retoriikka antaa suoran kuvauksen Alexstraszan päähän sisältä, kun taas verkkoroolipelin dialogissa hyödynnetään ääneen ja visualisuiuteen perustuvaa retoriikkaa, kuten kasvojen animointia tunnetilojen mukaan. Teokset rakentavat immersiota omien retoristen ominaisuuksiensa avulla, mutta vahvistavat immersion tunnetta transmediaalisuuden avulla.

Retoriikassa, joka lisää emotionaalista vaikuttavuutta, hyödynnetään myös symboliikkaa, kuten sitä että Vyranoth on jäälohikäärme ja Alexstrasza punainen lohikäärme. Elementtien vastakkainasettelu toimii symbolisena esityksenä lohikäärmeiden sodan eri osapuolista. Visuaalinen vastakkainasettelu vahvistuu verkkoroolipelin visuaalisessa kerronnassa, jossa Vyranoth on esitetty jään peittämänä olentona ja Alexstrasza hymyilevänä ja lämpimänä hahmona. Kaksoikon ystävyys ennen Alexstraszan kruunausta edustaa lohikäärmeiden yhtenäisyyttä, kun taas sota ja heidän ystävyytensä päättymisen osoittavat, kuinka kauas lohikäärmeiden eri ryhmät ajautuvat toisistaan. Näin emotionaalinen vaikuttavuus voi syntyä myös temaattisten rakenteiden ja monimutkaisten symbolisten asetelmien seurauksena, kuin myös suoranaisten tunteiden kuvausten kautta.



Kuva 5. Alexstrasza ja Vyranoth verkkoroolipelin animoidussa elokuvakohtauksessa.

Kun lukija samaistuu teoksen esittämiin hahmoihin, tämä edistää lukijan immersivistä kokemusta fiktiivisestä maailmasta. Murray Smith (1995, 73) näkee kokijan reaktion fiktiivisiin hahmoihin tapahtuvan kolmen kategorian kautta: tunnistamisen, yhteensopivuuden ja uskollisuuden (*recognition, alignment, and allegiance*). Myös Ryan määrittelee kolme vahvaa tunnetta, joiden avulla lukija kykenee samaistumaan hahmoihin: hahmon toimintojen tuomitseminen, empatia ja kokijan omat tunteet, kuten pelko, kauhu, inho tai seksuaalinen kiihottuminen (Ryan 2015, 108). Riippumatta mediasta, kokijan yhteys fiktiivisiin hahmoihin on universaali keino luoda immersiota.

”Therefore,” Alexstrasza said, still unsure if the words she spoke were the right ones, and pushing the promise she had made to Vyranoth to the back of her mind, “I sancion the titan-forged to collect primal dragon eggs they find unguarded in the wilds” (WotS, 43)

Kun Alexstrasza pelastaa villien lohikäärmeiden munat ja pakottaa titaanien voimat näihin ennen poikasten kuoriutumista, herättää se todennäköisesti lukijassa erilaisia tunteita. Lukija saattaa tuomita Alexstraszan teot ja nähdä hänet ”pahana” hahmona, kun taas toinen lukija voi kokea empatiaa hänen kamppaillessaan syyllisyyden kanssa. Toisaalta jotkut lukijat saattavat tuntea inhoa häntä kohtaan.

”Oh, they [Alexstraszan juuri syntyneet jälkeläiset] are beautiful,” Vyranoth said in a hushed voice, realizing that she missed having whelps of her own. Her throat tightened as she said, “Congratulations.” The sudden rush of emotion took Vyranoth by surprise – particularly longin and want, tinged with something that was almost...jealousy?” (WotS, 74)

Siinä missä Alexstrasza voi herättää negatiivisia tunteita, voi kyseinen katkelma herättää päinvastoin positiivisia ja empaattisia tunteita ja samaistumista Vyranothin hahmoon, joka on *War of the Scaleborn* -romaanin ja verkkoroolipelin seikkailun konfliktin vastakkaisella puolella. Näin teoksissa välittyy myös hyvän ja pahan ambivalenssi.

Tulkintani mukaan Vyranothin motiivina *War of the Scaleborn* -romaanissa on lohikäärmeiden yhtenäisyys. Sama motiivi johdattaa myös Alexstraszaa, mutta heidän näkemyksensä lohikäärmeiden tulevaisuudesta eroavat. Siinä missä Vyranoth haluaa pitää kiinni lohikäärmeiden vapaudesta, Alexstrasza tukeutuu titaanien voimiin lohikäärmeiden kehityksessä. Kuten Smith (1995, 84) sanoo, uskollisuus (*allegiance*) sisältää hahmojen moraalisen kehityksen lukijan mielessä ja on lähimpänä jokapäiväistä käsitystämme identifioitumisesta. Näin Alexstrasza ja Vyranoth tarjoavat kaksi mahdollista osapuolta konfliktissa, joihin lukija voi

samaistua. Sama emotionaalinen sitoutuminen hahmoihin siirtyy tulkintani mukaan romaanista transmediaalisesti verkkoroolipeliin.

Tulkintani mukaan emotionaalisen yhteyden ja identifioitumisen kautta maailman hahmot rakentavat lukijalle immersiiivisen kokemuksen. Emotionaalisten yhteyksien rakentaminen kuvitteellisten skenaarioiden yhteydessä on nähtävissä ihmiskunnan merkittävänä ominaisuutena (Ryan 2015, 113). Warcraft-tarinamaailman konfliktit herättävät erilaisia mielipiteitä ja aiheuttavat keskustelua esimerkiksi fanien keskuudessa siitä, kumpi osapuoli sodassa on ”oikeassa”. Tämä on ollut yksi *Warcraftin* merkityksellisistä kertomuksellisista strategioista tarinamaailman syntymästä asti.

Lopuksi esitän vielä, kuinka verkkoroolipelien tehtäväteksteistä voidaan painottaa immersiiivistä maailmanrakennusta tehtävätekstin avulla, jossa retoriikassa painotetaan siihen miltä fiktiivisessä maailmassa eläminen tuntuu. *Dragonflight*-lisäosassa pelaaja-lukija on itse aktiivinen osallistuja tapahtumissa, ja pelihahmo konkreettisesti ”asuu” fiktiivisessä maailmassa. Pelimaailmassa pelaajat toimivat sekä näyttelijöinä että katsojina, mikä luo immersiiivisen kokemuksen (Di Filippo 2017, 245). Tehtävätekstit kommunikoivat maailmassa elävien hahmojen kokemuksia pelaaja-lukijalle, kuten tehtävässä ”Stay a While”. Tehtävässä pelaaja-lukijan tehtävä on istua ja kuunnella Veritistrasz-lohikäärmeen tarina siitä, kuinka lohikäärmeet jättivät kotinsa taakseen kymmenen tuhatta vuotta sitten:

“You can’t imagine how awful that time was, the year that surrounded us. The sundering, the Betrayal of the black dragonflight. The dragon War... The Dragon Wars... you may call it something different, but I was there, and that’s what I call it. All the dragonflight versus the black dragonflight.” (WoW).

Tehtävässä esiintyvän dialogin kautta pelaaja saa käsityksen fiktiivisen maailman tapahtumista asukkaan näkökulmasta, joka puolestaan vakiinnuttaa maailman todellisuuden tunnetta pelaaja-lukijalle. Suurten eppisten tarinoiden lisäksi maailma rakentuu pienillä yksityiskohdilla, jotka resonoivat pelaaja-lukijassa eri asteilla. Pelaaja-lukija kokee erilaiset kertomukset merkittäviksi, koska ne puhuttelevat tätä oman kokemuksen kautta. Merkittävin elementti immersion tunteessa emotionaalisten aspektien kautta on kokijan omien tunteiden resonoiminen teoksen kertomuksen kanssa. Ryanin (2015, 108) määrittelemät tunteet ovat reaktioita teosten kommunikoimaan tarinaan. Näin ollen immersion tunne on riippuvainen yksilöllisestä kokemuksesta näiden tunteiden parissa.

Tässä immersiota käsittelevässä luvussa olen avannut, minkälaisin retorisin rakentein teokset on sommiteltu, jotta ne edistävät pelaaja-lukijan immersion tunnetta. Immersio rakentuu transmediaalisessa Warcraft-universumissa kertomuksen retoriikan rakenteiden avulla. Teosten retoriikka, joka hyödyntää kokijan aistikokemusta osana maailmanrakennustaan, rakentaa immersiiivisen yhteyden kokijan kanssa perustuen reaali maailmasta lähtöisiin kokemusperiaatteisiin aisteista. Tunteet toimivat myös immersiiivisenä siltana hahmojen ja kokijan välillä, tunteita ilmaistaan teoksissa joko suorasti, kuten romaanissa, tai visuaalisuuden ja symboliikan avulla, kuten verkkoroolipelissä. Hahmot toimivat myös tunnistautumisen välineinä koki-joille. Retoriikan kautta tekstin hahmoihin samaistutaan ja tämä vahvistaa immersiota. Näin transmediaalisessa ympäristössä medioiden välillä löytyy yhtenäisyyksiä immersion rakentamisessa, kun immersion rakentumista käsitellään kertomuksen retoristen ominaisuuksien kautta.

3 Fantasiangenren vaikutus retoriikkaan ja maailmanrakennukseen

3.1 Immersiivinen fantasiamaailma

Azeroth on fiktiivinen maailma, jossa pelaaja-lukijan luoma pelihahmo ja romaanien hahmot sijaitsevat. Fantastinen maailma ei ”vuoda” reaali maailmaamme. Maailmalla on omat lainalaisuutensa, kulttuurinsa, historiansa ja se toimii itsenäisesti omana rakennelmanaan. Näiden ominaisuuksien myötä Azeroth luokituu immersiiiviseksi fantasiamaailmaksi (*Immersive world*). Farah Mendlesohnin (2013, 50) mukaan immersiiivisessä fantasiassa maailma on rakennettu siten, että se toimii itsenäisenä ja täydellisenä kokonaisuutena. Tekstiaineksen retoriikan tavoitteena on auttaa lukijaa omaksumaan maailman olemus aivan kuten tarinan hahmotkin tekevät, jotta immersiiivinen maailma voi rakentua. Tämä vaatii johdonmukaista kerrontaa, jossa lukija asetetaan osaksi maailmaa – aivan kuin hän olisi yksi sen asukkaista.

Tehtäväteksteissä ja romaanien kerronnassa syvennetään pelaaja-lukijan kokemusta fantasiamaailman orgaanisena osana, ei vieraana tulokkaana. Verkkoroolipelin tehtävätekstien retoriikassa pelihahmo tiedostetaan osaksi kertomuksen todellisuutta:

”Well then, [pelaajan hahmon nimi]. What do you say? Do you fancy a fight alongside your newfound dragon acquaintances?” (WoW)

Pelaaja-lukijan vastuulla on puolestaan hyväksyä maailman sellaisena kuin se hänelle esittää.

Verkkoroolipelissä drachthyr-pelihahmon aloituskentällä pelaaja-lukija voi löytää luurangon, jota koskettamalla avautuu teksti-ikkuna. Tekstin retoriikka on merkittävällä tavalla erilainen kuin monet muut tehtävätekstit – kyseessä ei ole dialogi eikä monologi.

”These bones are brittle from the long decay of time. Have they been here for decades? Centuries? Impossible to know.

A faint hint lingers of the arcane magic that held Kethahn [kuolleen drachthyrin nimi] in stasis.

You feel a pang of loss. He was your friend.” (WoW)

Luokittelen tämän kyseisen tekstin ”flavor-lore” tekstiksi, joka ei suoranaisesti ole tehtäväteksti, vaan teksti, joka kertoo lisäinformaatiota tarinamaailmasta. Kyseisessä tekstissä eräänlainen kertoja-ääni puhuttelee pelaajaa. ”You feel a pang of loss...” Tämän tyyppinen

kerronta on pienemmässä roolissa verkkoroolipelin retoriikassa, mutta sen olemassaolo muistuttaa rakenteellisesti jopa romaanin kertoja-ääntä. Tulkitsen näiden tekstien pyrkivän rakentamaan puhuttelevalla retoriikallaan immersiiivisen kokemuksen maailmasta pelaajalle. Teksti painottaa pelaajan hahmon luontaista osaa pelimaailmassa.

Mendlesohnin (2013, 59) mukaan immersiiivinen maailma luodaan tukeutuen tekstin retoriikassa *mimeettisen ironiaan*. Lukija asemoidaan myös *kaksoisvieraantumisen* kautta siten, että lukija kokee fiktiivisen maailman ”todellisena”. Molemmat käsitteet painottavat fiktiivisen maailman olemusta omana rakennelmanaan, ja ne tukevat lukijan epäuskon lykkäämistä maailman fiktiivisyydestä. Myös Lyytikäinen (2021, 421) argumentoi, että ”sekoitetut tilat”, eli tila, jossa reaali maailman ja toissijaisen maailman olemukset risteävät, toimivat fantasiagenren ytimessä rakentavana elementtinä. Fantasiamaailman yhteydessä fantastiset elementit ”normalisoidaan” puheessa, jolloin taikuus ja esimerkiksi lohikäärmeet muodostuvat osaksi maailman arkipäivää. Teos kommunikoi lukijalle siten, että hänen on helpompi hyväksyä maailma oman lukijajositionsa kautta. Fantasiamaailman kokijan on löydettävä tasapaino siinä, että hän kokee maailman linkittyvän omaan realitodellisuutensa, mutta ymmärtää sen oleva oma fiktiivinen itsenäinen rakennelma.

”The Primalists have been hunting the Kirin Tor [Kirin Tor on maageista rakentuva joukko fiktiivisen maailman asukkaita] since we arrived in the Azure Span. They detest our practice of arcane magic.” (WoW)

Esimerkiksi taikuus ja Kirin Tor ovat Azerothin luontaisia osia ja niistä puhutaan tehtäväteksteistä osana maailman tapahtumia. Lukija, joka on tottunut hyväksymään fantasiagenrelle tuttuja mahdottomilta tuntuvia asioita, omaksuu tämänkaltaisen lukijajosition helpommin ja on näin harjaantunut lukemaan teoksia genren säännösten mukaisesti. Lukijalle muodostuu näin teoksen *odotushorisontti*. Käsitteen merkitys genren yhteydessä viittaa siihen esteettiseen ja kulttuuriseen tietoperustaan sekä niihin odotuksiin, jotka ohjaavat teoksen merkityksen tulkin-
taa (Hirsjärvi, Kovala & Ruotsalainen 2021, 460).

3.2 Mytologia ja johtomotiivit

Merkittävä elementti kokonaisvaltaisessa fantasiamaailmassa on historiankirjoitus ja mytologia. Immersiiivinen maailma rakentuu romaanin tekstiaineeseen, tehtävätekstien ja dialogin avulla ja kertomus vahvistaa maailman olemusta useilla päällekkäisillä kerroksilla, jotka lujittavat lukijan uskoa maailmaan (Mendlesohn 2013, 62). Fiktiivisen maailman olemassa oleva historia vakiinnuttaa lukijan kokemusta siitä, että maailma on ”todellinen”. Tulkintani

mukaan yhteisen historiankirjoituksen toistaminen romaaneissa ja verkkoroolipelissä luovat kerroksen, joka helpottaa lukijan epäuskon lykkäämistä maailman fiktiivisestä luonteesta.

Verkkoroolipelin tehtäväteksteistä välittyy viesti, että maailma, jossa pelihahmo elää, on aina ollut, ja pelaaja-lukijan tehtävä on tutkia sen menneisyyden mysteerejä:

”Shortly before his passing, Keeper Tyr gifted us with a dragon scale forged of purest silver. We kept it in the vaults of Valdrakken during our absence, but I believe it is time to share it once more. Though we have no idea the purpose for this memento, it has always been a symbol of unity and friendship to us.” (WoW)

Immersiivisessä fantasiamaailmassa maailman historia ”löydetään uudestaan”. *Dragonflight*-lisäosassa korostuu Azerothin titaanien jättämät mysteerit osana kertomusta kuten Tyrin jälkeensä jättämä hopeinen lohikäärmeen suomu: ”Keeper Tyr gifted us with a dragon scale forged of purest silver.” Azerothin myyttiset titaanit ovat jättäneet taakseen esineitä ja rakennelmia, joiden salaisuudet toimivat kertomuksen motiiveina. Näin menneisyyden uudelleen löytäminen rakentuu osaksi *Warcraftin* kertomuksia ja täten maailmanrakennusta. Kertomuksellinen verkosto rakentaa historiallisia kerroksia, jotka vakiinnuttavat maailman olemassaoloa pelaaja-lukijalle. Tätä historiankirjoitusta levitetään transmediaalisesti yli pelien ja romaanien.

Dawn of the Aspect -romaanissa kerrottu tarina painottaa fantasiagenressä yleistynyttä fyysistä johtomotiivia. Romaanissa tämä on maaginen esine, joka antaa Kalecgosille kyvyn nähdä menneisyyteen. Esineen avulla Kalecgos kulkee Malygosin sankarillisen matkan vierestä seuraten. Hän kokee immersion tunteen asettuessaan Malygosin asemaan menneisyydessä. Lopulta hän taistelee oman epävarmuutensa kanssa ja kykenee saman esineen avulla vakuuttamaan toverinsa:

”The three other dragons’ gazes became locked on the relic. Kalec let out a deep breath. As it had done with him, so the artifact now did with the others, only in not so haphazard a way. All relived their past, from their first meeting with one another to the epic struggle.” (WotS, 360.)

Johtomotiivit toimivat myös Warcraft-universumissa transmediaalisesti. Ne kulkeutuvat romaanin sivuilta verkkoroolipeliin. Esimerkki tämänkaltaisesta transmediaalisesta johtomotiivista on *Dragonflight*-lisäosassa esiintyvät valakivet (*Oathstones*). Näin johtomotiivit rakentuvat fantasiagenrelle ominaiseksi transmediaalisen narratiivin työkaluksi, jonka avulla tarinamaailman kertomukset yhdistyvät.

Johtomotiivien retorinen vaikuttavuus on niiden toistuvuudessa. Ne sitouttavat pelaaja-lukijan maailmaan tunnistettavuudellaan. *Dragonflight*-lisäosan keskeinen kertomuksen johtomotiivi

on lohikäärmeiden voimien palauttaminen, jota valakivet symboloivat. Nämä kivet ovat titaanien lahjoja lohikäärmeille, jotka vahvistavat titaanien myyttistä olemusta keskeisenä elementtinä kertomuksessa. Valakivet esiintyvät niin pelissä kuin myös *War of the Scaleborn* romaanissa: “I charge the red dragonflight to protect all live,” Alexstrasza said, her scales reflecting the Oathstones ruby glow.” (WotS, 25).



Kuva 6. Punaisten lohikäärmeiden valakivi ja Alexstrasza verkkoroolipelissä.

Romaanin kautta kerrotaan tarina siitä, kuinka valakivet sytytettiin ensimmäisen kerran ja kuinka niiden kautta lohikäärmeitä hallitsevat valat aiheuttavat konfliktin lohikäärmeiden kesken. Verkkoroolipelin tarinassa valakivet täytyy sytyttää uudelleen, mikä luo transmediaalisen yhteyden johtomotiivien kesken. Pelaaja-lukija, joka huomaa nämä transmediaaliset yhteydet romaanin ja verkkoroolipelin välillä, tuntee mielihyvää yhteyksien luomisesta ja syventävät tietämystä tarinamaailmasta.

Titaanien rakennelmat, laitteet ja menneiden kulttuurien rauniot täyttävät verkkoroolipelin maantieteellisiä alueita, jotka viestivät semioottisesti visuaalisuudellaan ajankulusta ja menneiden kulttuurien olemassaolosta. Myös Krzywinska (2006, 388) huomioi, kuinka *World of Warcraft* -verkkoroolipelin maailman tila näkyy pelin koodatussa ympäristössä, kuten menneiden aikojen temppeleissä ja raunioissa. Kuten Krzywinska (2006, 130) toteaa, Warcraft-maailma rakentuu eri lajien ja kulttuurien ympärille, joilla on omat myyttinsä ja tarinansa. Pelimaailman alueet ja ympäristöt heijastavat kunkin lajin kulttuuria ja historiaa, ja myyttien

sekä symbolien käyttö visuaalisessa suunnittelussa lisää maailman syvyyttä ja tunnistettavuutta. Tämä visuaalisuus tukee kertomuksen tasolla rakennettua maailmaa, vahvistaen pelin immersiiivisyyttä.



Kuva 7. Esimerkki raunioista, jotka täyttävät verkkoroolipelin maailmaa.

Warcraft-universumin historiankirjoituksissa on tietoisesti jätetty aukkoja ja mysterejä, jotka lisäävät pelaaja-lukijan kiinnostusta selvittää lisää maailmasta. Fantasiakirjallisuuden topoksiin lukeutuvat fiktiivisten maailmojen myytit ja luomiskertomukset eli se, miten maailman historiankirjoitus on saanut alkunsa. Tämä on luontainen osa genren kirjallisuutta, koska usein fantasiakirjallisuus, varsinkin eppinen fantasia ja miekka ja magia -fantasia¹, perustuu juuri fantastisen maailman rakentamiseen.

Azerothin luomiskertomus perustuu maailman järjestämiselle. Luomismyytti esitetään pelimaailmassa löytyvien ”flavor-lore” -tekstien kautta. Tekstit kommunikoivat kertomusta, jossa jumalolennot eli titaanit järjestivät maailman ja päihittivät kaaosta edustavat vanhat jumalat (*old gods*).

“...the Titans continued to move from world to world, shaping and ordering each planet as they saw fit. Along their journey, they happened upon a small world that its inhabitants would later name Azeroth.” (WoW).

¹ Miekka ja magia (sword and sorcery) termi vakiintui 1960-luvulla. Lajityypissä keskeistä on nimensä mukaisesti miekkataisteluiden ja taikuuden eli magian yhdistäminen. Alalajin nimi kehittyi eppisestä fantasiasta (Korpua 2021, 163).

Tietoinen tai tiedostamaton yhteys samankaltaiseen mytologiaan löytyy Kreikan antiikin mytologiasta. Hesiodoksen *Theogoniassa* (*Jumalten synty*) maailma syntyy kaaoksesta. Warcraft-maailman titaaneissa on myös havaittavissa intertekstuaalisia viittauksia kreikkalaiseen mytologiaan. Titaanit toimivat Azerothin jumalhahmoina, ja niiden taustatarinat muistuttavat antiikin myyttien kertomuksia kaaoksen voittamisesta ja järjestyksen luomisesta. ”Flavor lore” -tekstien tulkinnassa on kuitenkin huomioitava epäluotettavan kertojan mahdollisuus. Usein nämä tekstit esiintyvät verkkoroolipelissä kirjoitina tai muina kirjoituksina, joilla on oma kirjoittajansa pelimaailman sisällä.

Lisää intertekstuaalisia yhteyksiä myytteihin löytyy, kun tarkastellaan Warcraftin jumalhahmojen käytyinä toimivia titaanien vartijoita. Kaksi titaanien vartijoista on nimeltään Freya ja Odyn. Näiden kahden vartijan nimet on suoranaisesti johdettu skandinaavisesta mytologista. Myös hahmojen kertomuksissa esiintyy yhtenäisyyksiä skandinaaviseen mytologiaan. Esimerkiksi Odyn on menettänyt toisen silmänsä Warcraftin aikaisemmissa kertomuksissa. Näin Azerothin kerronta hyödyntää reaalimaailman menneiden aikojen myyttejä ja uskontoja rakentaakseen immersiiivisen maailman, johon lukijoiden on helpompi asettua. Jyrki Korpuan mukaan (2021, 30) fantasiassa myyttien arkkityypit, tarinoiden perusaineokset ja kertomuksen retoriikka on tietoisesti tai tiedostomatta usein kierrätettyä. Myytit ja myyttinen kirjallisuus on juuri fantasialle keskeinen lähdeaineisto. Näin tulkitse itse myös asian olevan, mutta jatkaisin argumenttia siten, että myyttien tunnistettavuus on juuri elintärkeä prosessi lukijalle, jotta tämä pystyy asettumaan fantasiamaailman rajapinnalle, pysyen silti osittain reaalimaailmassa.

Luomiskertomus fiktiivisen maailman kertomuksessa rakentaa fiktiivisen maailman realismia. Tämä mahdollistaa pelaaja-lukijan immersiiivistä uppoutumista maailmaan. Goodmanin (1978, 11–12) mukaan maailma on olemassa vain, jos sillä on rakenne. Warcraft hyödyntää tätä ajatusta käyttämällä järjestyksen ja kaaoksen vastakkainasettelua osana maailman rakentamista ja luomiskertomustaan.

Antiikin myytit toimivat länsimaisen kirjallisuuden perinteen tekstienvälisinä aineksina ja vaikiintuneina aiheina. Ne kytkevät ihmiskunnan olemassaolon teemoihin, kuten seksuaalisuuteen, uskontoon, kulttuuriin ja yhteiskuntaan. (Kivistö 2007, 99.) Mytologiat ja myytit ovat tekstienvälisiä topoksia, joista kirjailijat ovat ammentaneet materiaalia kautta aikojen. Kun teos viittaa mytologisiin aiheisiin, tapahtumiin tai hahmoihin, se voi saada osakseen John J. Whiten terminologian mukaisen *mytologisen motiivin* (White 1971, 7). Nämä motiivit voivat sisältää myyttisiä hahmoja, tapahtumia ja symboleja, ja tuottavat näin syvällisiä merkityksiä

kertomukselle. Hyödyntämällä mytologista motiivia teos kykenee yhdistämään tekstinsä kirjallisen tradition kontekstiin. Mytologisen motiivin avulla kirjailija luo uusia merkityssuhteita tai kuvastaa universaaleja ulottuvuuksia inhimillisyydestä. Mytologiset motiivit voivat avata teoksen symboliikkaa lukijoille entisestään. Warcraft kytkeytyy luomismyytillään ja jumalhahmoillaan antiikin Kreikan ja skandinaaviseen mytologiaan ja luo näin intertekstuaalisia yhteyksiä reaali maailman uskomusjärjestelmiin. Toisin sanoen Azerothin mytologia pohjautuu tosimaailman kertomusperinteisiin, jotka ovat osa fantasiakirjallisuuden tekstinulkoisia rakenneaineiksi. Kertomuksen ulkopuoliset viittaukset, kuten myyttiset juuret, toimivat pohjana immersiiiviselle fantasiamaailmalle.

Philip Pullman (2005, 1) korostaa kuinka tarinankertojat palaavat myytteihin niiden rakenteellisten ja tuttujen ominaisuuksien vuoksi. Hän myös korostaa myyttien olemusta enemmän kuin ”pelkinä tarinoina”. Pullmanin kuvailema käsitys myytistä on lähellä uskomusta. Tämänkaltainen käsitys myytistä käsittää myytin ”suureksi kertomukseksi” jolla ei ole suoranaista rationaalista perustaa (Saariluoma 2000, 10). Myytit voidaan nähdä kuitenkin myös kulttuurillisen merkityksenannonmallina, jonka avulla yksilön kokemukset saavat mielen ja muodon (Meretoja 2000, 195). Myyteillä on usein tunnistettavia retorisia rakenteita ja temaattisia ulottuvuuksia. Myytit kulkeutuvat eri ilmaisumuotoihin transmediaalisessa tarinankerronnassa. Niiden olemassaolo kiehtoo ihmisiä yli ikäryhmien, kulttuurien ja mediumien. Tunnistettavat rakenteet yhdistävät meitä kulttuurien ja aikojen yli. Myyttisten kertomuksen rakenteiden ja teemojen läsnäolo Warcraftin tarinamaailmassa vahvistaa tarinamaailman olemassaoloa. Myyttien tunnistettavuuden avulla fiktiivinen maailma vahvistuu pelaaja-lukijan mielessä.

Pelin maailma hyödyntää myös visuaalisessa rakentumisessa intertekstuaalisuutta ja viittauksia myyttisiin aikakausiin ja asioihin ja luo tunnistettavia yhteyksiä realimaailmaan. Esimerkiksi titaanien rakentamat laitokset ja rakennelmat ammentavat visuaalista ilmettään antiikin Kreikan arkkitehtuurista vesiväylyneen, joita kuvaillaan myös romaanissa.



Kuva 7. Vesiväylät verkkoroolipelissä

Maailma on näin olemassa jo ennen jokaisen kertomustilanteen alkua, ja se on vakiinnuttanut historiansa, mytologiansa ja kulttuurinsa, jonka verkkoroolipelin ja romaanien retoriikka olettaa pelaaja-lukijan tietävän, mikä painottaa sisäislukijan roolia teosten tulkinnessa. Verkkoroolipelin lisäosat avaavat aina uuden seikkailun, jonka avulla kertomus, ja tämän myötä tarinamaailma kasvaa. Pelin kertomuksessa avataan portaali uudelle alueelle tai ilmalaiva kyydittää pelaajat meren yli uudelle saarelle. Nämä alueet ovat kuitenkin aina olleet osa maailmaa, ja lisäosa avaa keinon tutkia niitä.

Tässä luvussa olen käsitellyt Azerothin maailman luonnetta genren konventioiden ja maailmanrakennuksen näkökulmasta. Luokittelen Azerothin immersiviseksi fantasiamaailmaksi, joka rakentuu retoristen konventioiden, kuten mimesiksen ironian kautta pelaaja-lukijalle. Sisäislukija, joka on tottunut kohtaamaan fantasialle luontaista olentojen ja asioiden ”normalisointia” tunnistaa nämä keinot ja hyväksyy ne osaksi maailman rakentumista. Warcraftin fantasiamaailma rakentaa omaa historiaa ja mytologiaansa, joka yhtenäistää pelin ja romaanien kertomusta yhteisten retoristen rakenteiden kautta, kuten yhteisten johtomotiivien. Kommunikaatio genren kirjallisuuden ja teosten välillä rakentaa intertekstuaalista tilaa ja vahvistaa intermediaalista kommunikaatiota teosten välillä. Teokset rakentuvat myös entistä tiukemmin verkostofiktioksi ja yhteisen johtomotiivin avulla romaani ja peli yhdistyvät kertomuksina samaan ydinkertomukseen.

3.3 Sankarin matka spatiaalisen rakenteena ja temaattinen fokus

Ryan (2015, 175) väittää, että *World of Warcraftin* pelisuunnittelussa ei ole yhtä suurempaa tarinaa vaan lukuisia pieniä kertomuksia, jotka liittyvät pelimaailman eri alueisiin. Vaikka tämä päti pelin alkuperäisessä versiossa, nykyiset lisäosat painottavat yhteistä pääjuonta, jota pienemmät tarinat tukevat. Tämä näkyy pelin käyttöliittymässä, jossa päätarina on nimetty seikkailuksi (*campaign*) ja pienet tarinat luvuiksi (*chapters*). Tarina alkaa *War of The Scaleborn* -romaanissa ja kulkeutuu verkkoroolipelin *Dragonflight*-lisäosan tapahtumiin. *War of the Scaleborn* kertoo, mitä tapahtui Lohikäärmesaarilla ennen *Dragonflight*-lisäosan tapahtumia. Näin kertomus jatkuu transmediaalisesti romaanista verkkoroolipeliin, ja se luo yhtenäisen tarinan rakenteen, jota lukija voi seurata.

Verkkoroolipelin tehtäväketjut muistuttavat Ryanin (2015, 175) kuvaamia *elämyspuistoja*, joissa pelaaja-lukija kokee tarinan rajoitetulla vaikutusvallalla. Pelaaja-lukija liikkuu pelimaailmassa tehtävien osoittamaan suuntaan. Nämä tehtäväketjut etenevät myös tunnistettavaa kertomuksellista kaarta pitkin. Tällä tunnistettavalla kaarella on samankaltaisuuksia *sankarin matkan* (*monomyth*) rakenteen kanssa. *Sankarin matka* rakentuu Joseph Cambellin (1949, 227) mukaan määrättyjen virstanpylväiden kautta ja se alkaa ”seikkailun kutsulla” (*The Call to Adventure*). Näiden virstanpylväiden aikana sankari kulkee sankarillisen matkan, jonka avulla kertomus saa tunnistettavan rakenteen. Christopher Vogler modernisoi *sankarin matkan* sopimaan nykyaikaiseen tarinankerronnan traditioon. Keskeiseksi hän nostaa matkan, jonka sankari tekee, joko fyysisesti liikkuen maailmassa tai henkisen kehityksen muodossa (2020, 7). Sankarin matka resonoi *Warcraftin* tehtäväketjujen kertomuksen rakenteiden kanssa, kuten esimerkiksi verkkoroolipelissä Azure Span -alueella esiintyvässä tehtäväketjussa. Sankarin matka on myös metatasolla osana pelimaailman kommunikaatiota. Viittaus sankarin matkaan esiintyy esimerkiksi intertekstuaalisena viittauksena yhden *Dragonflight*-tehtävän nimessä: ”The Many Images of Kalecgos”. Tehtävän nimi viittaa intertekstuaalisesti Joseph Cambellin teokseen *The Hero With A Thousand Faces* (1949). Tämä vahvistaa sankarin matkan olemassaoloa osana tarinamaailman kertomuksellisia rakenteita.

Tunnistettavan kertomuksen rakenteen lisäksi fantasiakirjallisuudessa toistuvat teemat, jossa keskeisenä on: sankaruus, sota ja hyvän ja pahan välinen taistelu. Nämä kaksi teemaa ovat rakentuneet fantasiakirjallisuuden temaattiseksi fokukseksi Tolkienin jalanjäljissä *Lord of the Rings* -trilogian myötä. Vaikka temaattinen fokus on sama, kuten hyvän ja pahan välinen taistelu, toistavat *Warcraft*-teokset näitä teemoja kuitenkin eri näkökulmasta. Siinä missä

Tolkienin teoksissa paha voidaan tulkita binäärisenä konseptina hyvän vastaparina, *Warcraft*-teosten sisällössä painottuu hyvän ja pahan ambivalenssi. Esimerkki tästä on muun muassa *War of the Scaleborn* -romaanin keskeinen konflikti, jossa molemmilla osapuolilla on hyviä ja pahoja ominaisuuksia. Romaanissa sodan molemmat osapuolet haluavat lohikäärmeiden yhtenäisyyttä. Kuitenkin osapuolten metodit saavuttaa yhtenäisyys eroavat, jolloin osapuolten välille syntyy konflikti. Vyranoth haluaa lohikäärmeiden olevan vapaa titaanien taikuudesta. Alezstrasza puolestaan näkee titaanien taikuuden lohikäärmeiden luontaisena evoluutiona.

Kertomuksen rakenne *Warcraft*-teoksissa perustuu usein tunnistettavaan sankarin matkan rakenteeseen. Sankarin matka jatkuu myös ylitse mediarajojen, kuten esimerkiksi Kalecgosin sankarin matka, jonka voidaan nähdä alkavan *Dawn of the Aspect* -romaanissa ja toistuvan uudestaan *Dragonflight* -lisäosan tehtävissä. Tilallinen tai symbolinen matka on keskeinen elementti jokaisessa verkkoroolipelin lisäosassa, kuten matka menneisyyteen, kuoleman toiselle puolelle tai matka tuntemattomille maille kuten *Dragonflight*-lisäosassa. Fantasiakirjallisuudessa fantastiset matkat ovat olleet yleinen kertomustyyppe (Korpua 2021, 35). Tanya Krzywinska (2006, 133) kuvaa *Warcraft*-pelaajan pelihahmon seikkailuja viitaten sankarin matkaan. On kuitenkin tärkeää tarkastella pelaaja-lukijan pelihahmon roolia kertomuksen rakenteessa ja sitä miten pelaajien pelihahmot ilmenevät transmediaalisesti universumissa.

Tulkitsen, että pelihahmo ei useinkaan toimi verkkoroolipelin tehtäväketjujen sankarina; kertomuksissa on muita hahmoja, jotka täyttävät paremmin sankarin arkkityypin. Verkkoroolipelin maailmassa pelaajat toimivat sekä roolien esittäjinä että yleisönä, mikä luo syvällisen kokemuksen (Di Filippo 2017, 245). Näin ollen pelaaja-lukijan rooli vaihtelee kertomustilanteiden mukaan. Tulkintani mukaan pelaajan hahmo toimii ikkunana, josta NPC-hahmon sankarillista matkaa seurataan, kuten seuraamme lukijoina romaanien päähenkilön kohtaamia tapahtumia. Tällöin pelaaja-lukijan hahmo on sankarin matkan yhteydessä pikemminkin liittolainen, joka suorittaa tarpeellisia tehtäviä tarinan etenemiseksi (Vogler 2020, 81). Tarpeelliset tehtävät, kuten viestin vieminen ja vihollisten päihittäminen, liikuttavat pelaajan hahmoa tarinamaailman tilassa. Näin sankarin matkasta muodostuu spatiaalinen työkalu.

Rune Klevjerin (2012, 20) mukaan pelaajan ja pelihahmon välinen suhde on monimutkainen ja paradoksaalinen. Pelaaja ”laajentaa” itseään pelimaailmaan avatarin kautta, mutta hän myös ”on” ja ”toimii” pelimaailmassa avatarina. Pelihahmo on pelaajan uloke ja linkki immersiiiviseen kuvitteelliseen maailmaan. Pelaajan hahmo nähdään ambivalentisti romaaneissa osana fantasiamaailman historiaa, jolloin se tukee maailman transmediaalista luonnetta, todentuntua

ja immersiiivisyyttä. Teokset eivät kuitenkaan huomioi pelaajien hahmoja suoranaisesti, vaan lukijan pitää lukea tekstiä erityisen tarkkaa löytääkseen viittauksia pelaajien hahmoihin.

Viittaus pelaajan hahmoon esiintyy *Dawn of the Aspect* -romaanin prologissa: “...Ragnaros—the elemental lord of fire, whose minions had sought to burn Nordrassil to ashes—had fallen at mortal hands.” (DotA, 4). Tämä kohtaus on intertekstuaalinen viittaus pelin *Cataclysm* -lisäosaan, jossa pelaajat päihittävät Ragnaros-nimisen vihollisen. Pelaajan hahmoon viitataan epäsuorasti sanoin ”at mortal hands”. Näin ollen menneet tapahtumat nostavat pelaajan hahmon nimettömänä toimijana osaksi maailman historiaa ja mytologiaa.

Pelin sisäisten tehtävätekstien kautta pelaaja-lukijalle annetaan nimellinen sankarin titteli, joka muodostuu toistuvasti tehtäväteksteissä esitetyn puhuttelevan retoriikan avulla: “Heroes of the Horde, I bring news. The Dragon Isles are awakening!” (WoW). Ebyssian, yksi *Dragonflight*-lisäosan päähahmoista, kutsuu pelaajan hahmoa sankariksi antaessaan ensimmäisen *Dragonflight*-lisäosan tehtävän. Nimellinen sankarin asema vahvistuu *Dragonflight*-seikkailun epilogissa, jossa Alexstrasza kiittää pelaajan hahmoa: “In recognition of everything you have done. We [lohikäärmeiden johtajat] proclaim you. Champion of the Dragonflights.” (WoW). Vaikka tämä retoriikka luo tehtäväteksteissä hahmosta sankarin, se ei kuitenkaan täytä monomyytin rakenteen mukaisia sankarin arkkityypin vaatimuksia. Titteli asettuu paremmin usein muille fantasiamaailmassa asuville hahmoille.

Dragonflight-lisäosa hyödyntää fantasiagenrelle tyypillistä sankarin matkaa, jossa pelaaja-lukija tukee NPC-hahmojen kehitystä ja seuraa heidän seikkailujaan kohti päämäärää. Esimerkiksi *Dragonflight*-seikkailussa pelaaja avustaa NPC-hahmo Kalecgosia, sinisten lohikäärmeiden johtajaa, jonka on tarkoitus palauttaa heimon valakivi entiseen loistonsa. Matkan varrella Kalecgos kohtaa pelkonsa ja epävarmuutensa johtajana, mikä heijastaa matkaa ”seikkailun kutsusta” aina loppuhuipennukseen saakka. Pelaajan rooli tässä matkassa on tärkeä tarinan etenemisessä, sillä tämä suorittaa tehtäviä, kuten liittoutuu muiden saaren asukkaiden kanssa ja puolustaa Kalecgosia taisteluissa. Näin pelaaja toimii Kalecgosin rinnalla, mutta ei täytä sankarin arkkityyppiä. Samankaltainen roolitus näkyy myös romaanissa *Dawn of the Aspects*, jossa Kalecgos käy läpi henkilökohtaisen kasvumatkan menneisyyden ja nykyisyyden välillä. Maaginen esine, jonka avulla hän kokee entisen johtajan Malygosin tarinan, johdattaa hänet kohtaamaan omat pelkonsa ja hyväksymään johtajaroolinsa. Tämä kerronnallinen ratkaisu rinnastuu pelaajan asemaan pelissä, jossa tämä samoin seuraa NPC-hahmon sankarillista kehitystä. Sankarin matka itsessään on myös merkittävä osa maailmanrakennuksen kannalta, sillä

sen keskeisenä ajatuksena on, että normaali maailma, joka kertomuksen alussa vallitsee, ”häiriintyy” ja saa aikaan tapahtumasarjan, jonka seurauksena maailma kasvaa.

Azure Spa -alueen tehtävien aikana pelaaja-lukija ja Kalegos tutustuvat tuskareihin, saarten muinaisiin asukkaisiin, ja auttavat heitä taistelemaan vihollisia vastaan. Pelaaja-lukijan voimia testataan ja hän ansaitsee saaren asukkaiden luottamuksensa. Tämä suorittaa monomyytin vaiheen ”testit, liittolaiset ja viholliset” (*Tests, allies and enemies*). Maailmanrakentamisen kannalta sankarin matkan osa on merkittävä, sillä tässä sankari oppii enemmän maailman spatiaalisen ja ontologisen luonteesta (Vogler 2020, 14).

Tulkintani mukaan Azure Span -tehtäväketjussa maailman rakentumisen näkökulmasta merkittävin osuus tuskareiden kanssa ei ole taistelut hyökkäävien vihollisten kanssa vaan niiden jälkeen tapahtuva kohtaaminen kylässä. Kylän visuaalinen tarinankerronta, kuten suuri keittopata, viestii yhteisöllisyyttä, jota tukevat myös tehtäväketjun dialogi ja tekstit.



Kuva 9, Tuskar-kylä verkkoroolipelissä.

Kohtaaminen hidastaa kerronnan rytmiä ja sen myötä pelaaja-lukija ja Kalegos tutustuvat heimon kulttuuriin, eli fiktiivisen maailman asukkaisiin. Tämän tehtäväketjun aikana kylän asukkaat ovat valmistautumassa menehtyneen päällikön hautajaisiin.

Brenan ja Kalegosin välillä syntyy seuraava merkittävä dialogi:

“Brena: We were hoping you would join us, friends. A chieftain’s return to the sea is a celebration for all.

Kalecgos: If you... don't mind me asking, how did he pass? Was it the gnolls?

Brena: Oh no, Kalecgos. It was simply his time. Ponoliak [haudattava päällikkö] was a stubborn old coot, but even he had to succumb to age eventually. Not all deaths are violent, dear friend.

Kalecgos: To be honest... I can't remember a time when they weren't." (WoW)

Kulttuurillinen ymmärrys pelimaailman asukkaista syventää maailman immersiota. Kylän asukkaiden kautta pelaaja-lukija ja Kalecgos oppivat muun muassa, kuinka tärkeä yhteisö on tuskareille. Toisin kuin Kalecgosille, jolle kuolema on traumaattinen kokemus, tuskareille se on luonnollinen osa elämää. He opettavat Kalecgosia näkemään kuoleman luonnollisena osana maailmaa, mikä auttaa häntä kohtaamaan omat pelkonsa. Tämä kuvastaa monomyytin luolaan astumisen -vaihetta (*Approach to the inmost cave*), jossa sankari kohtaa syvällä uumeissa olevan vaaran (Vogler 2020, 15). Kalecgosille tämä ”luola” on hänen sisäinen traumasensa, ja tarinan varsinainen päämäärä on löytää rauha itsensä kanssa. Hänen on vapautettava itsensä vastuuntunteesta ja syyllisyydestä menetettyjen sinisten lohikäärmeiden kuolemista. Tuskareiden avulla Kalecgos oivaltaa, että sinisten lohikäärmeiden voima tulee heidän yhteisöllisyydestään ja perheen tunteesta.

“The power the blue dragonflight is not ley lines, or ancient artifacts... it's family.” (WoW).

Kalegosingin sanat kiteyttävät tehtäväketjun teeman, kun hän lopulta tunnistaa todellisen ongelman, joka hänen on ratkaistava sytyttääkseen sinisten lohikäärmeiden valakiven.

Tarinamaailma rakentaa fiktiivisen maailman kulttuureja ja välittää niiden merkityksiä kertomuksen avulla. Sankarin matka toimii rakenteena, joka johdattaa pelaaja-lukijan esimerkiksi tuskarien kulttuurin pariin. Warcraft-universumi välittää pelaaja-lukijalle abstrakteja ajatuksia juuri maailmanrakennuksen keinoin. Näin kertomuksen ja maailmanrakennuksen vuorovaikutus muodostaa teoksen olennaisen ytimen: itse maailma kertoo tarinaa ja syventää pelaaja-lukijan ymmärrystä teemoista, kuten elämästä ja kuolemasta.

Tässä luvussa olen käsitellyt, kuinka sankarin matka toimii verkkoroolipelin ja romaanien kertomuksen tunnistettavana rakenteena ja kuinka sankarin matka edesauttaa maailman rakentumista. Analyysi osoittaa, että vaikka sankarin titteli ei suoraan asetu pelaaja-lukijan hahmolle verkkoroolipeli hyödyntää silti sankarin matkaa rakenteellisena työkaluna. Vaikka tehtäväteksteissä ja dialogissa hahmoa kutsutaan ”sankariksi”, pelihahmo ei tässä esimerkissä saavuta arkkityypin vaatimaa henkilökohtaista kehitystä, vaan toimii ennemminkin ikkunana

Kalecgosin matkalle. Pelihahmot eivät suoranaisesti esiinny romaanien kerronnassa, mutta hahmoista voidaan lukea pieniä viittauksia nimettöminä toimijoina. Sankaruus ja sankarin matka on kuitenkin keskeinen osa Warcraft-universumin retoriikkaa, joka ammentaa genren konventioista, joista sisäislukijan odotushorisontti rakentuu. Tämä rakenne sisältää tunnistettavia arkkityyppejä ja mahdollistaa abstraktien kysymysten käsittelyn fantasiamaailman hahmojen kautta. Matkan avulla tarinamaailmaa tutkitaan. Sankarin matka toimii transmediaalisesti ylitse mediumin rajojen, muun muassa Kalecgosin matka alkaa *Dawn of the Aspects* -romaanissa, mutta se toistuu verkkoroolipelin kerronnassa. Näin toistuvuudellaan teoksen kerronnalliset rakenteet muistuttavat toisiaan.

4 Lopuksi

Warcraft-universumin transmediaalisuus ei rajoitu vain siihen, että tarina levittäytyy eri medioihin, vaan se hyödyntää kunkin median tarjoamia erityispiirteitä, jolloin kertomuksen jokainen osa tuo lisäarvoa universumin ymmärtämiseen ja kokemiseen. Tällä tavoin universumi rakentuu moniulotteiseksi ja mukaansatempaavaksi kokemukseksi, joka haastaa kokijan aktiivisesti osallistumaan tarinan rakentamiseen.

Teokset muodostavat kertomuksellisen verkoston ja yhtenäisen tarinamaailman. Verkoston yksittäiset osat, kuten *Warcraft*-romaanit ja *World of Warcraft* -verkkoroolipeli, toimivat porttina niiden jakamaan tarinamaailmaan. Tutkielmassa olen korostanut transmediaalisen kerronnan näkemyksen mukaisesti, kuinka jokainen teos hyödyntää mediumin tarjoamia retorisia keinoja kommunikoidakseen tarinamaailman yhtenäistä kertomuksellista ydintä ja laajentaa tarinamaailmaa oman toimintansa tuloksena. Retorisen kertomusteorian mukaisesti maailma rakentuu tekijän, tekstin ja pelaaja-lukijan välille. Transmediaalisessa kerronnassa *tekijäisyys* saa myös uudenlaisen ulottuvuuden, sillä se kattaa tarinamaailman kokonaisuuden ”kuratoinnin” tai sommittelun. Vaikka romaaneilla voi olla eri kirjailijat ja pelillä monia eri suunnittelijoita, keskeisenä transmediaaliselle tarinamaailmalle on kokonaisuuden yhtenäisyys.

Tarinamaailma rakentuu medioiden yhteistyön tuloksena. Transmediaalisen luonteen vuoksi romaanit ja verkkoroolipeli kommunikoivat keskenään hyödyntäen samoja hahmoja, tapahtumia ja tiloja läpi teosten. Teokset rakentavat yhtenäisen ajallisen käsityksen siitä, kuinka tapahtumat ajoittuvat kronologiseen järjestykseen tarinamaailman aikajanalla. Tilat muodostuvat myös sillaksi teosten välillä, ja teokset esittävät tiloja oman mediumin tarjoamin mahdollisuuksin. Romaani kuvaa tiloja tekstin välityksellä, ja verkkoroolipeli rakentaa tilat 3D-grafiikan avulla. Tilojen toistaminen eri medioissa ja ilmaisukeino vahvistavat tilan olemusta lukijan mielessä. 3D-grafiikan, interaktiivisen pelimekaniikan ja kirjallisten kerrontakeinojen käyttö rinnakkain luo syvemmän merkityksen transmediaalisessa kertomuksessa. Verkkoroolipelin teknologiset ratkaisut, kuten hahmojen ja ympäristöjen animointi sekä audiovisuaalinen suunnittelu, tukevat immersiota tavalla, jota pelkkä tekstimuotoinen kertomus ei välttämättä voi tarjota. Tämä yhdistelmä korostaa myös pelaajan aktiivista roolia tarinamaailman kokemuksessa ja sen ymmärtämisessä.

Yhteyksien luominen teosten välillä tapahtuu lukijan oletetun tiedon varassa. Keskeiseen rooliin nousevat näin kontekstin merkitys ja se, minkälainen sisäislukija teoksista välittyy.

Syvällinen kokemus teosten luennassa vaatii lukijalta fantasiagenren ja juuri *Warcraft*-teosten säännöstön omaksumista. Lukijan on hyvä ymmärtää teosten intertekstuaalinen resonanssi verkostofiktiona, jotta hän kykenee syventämään kokemustaan tarinamaailmasta. Teosten kautta painotetaan semioottisin vihjein, että optimaalisen lukukokemuksen saamiseksi lukijan on ymmärrettävä *Warcraft*-universumin tapahtumien linkittyminen keskenään, tapahtumien ajalliset kontekstit sekä hahmojen, tilojen ja symbolien kytkökset toisiinsa. Sijoittuminen tarinamaailmaan ei tapahdu täysin vaivattomasti lukija-pelaajalle, joka ei ole koskaan aiemmin tutustunut teosten rakentamaan maailmaan. *Warcraft*-maailma rakentuu myös reaali maailman lainalaisuuksista, kuten ihmisen tarpeesta järjestää asioita ajallisiin ja merkityssuhteisiin.

Olen tässä tutkielmassa keskittynyt immersion rakentamiseen aistien ja tunteiden välityksellä. Immersiota rakennetaan ammentamalla lukija-pelaajan aisteja ja tunteita, joita kuvataan teosten retoriikassa. Tukeutumalla reaali maailmaan teokset yhdistävät kokijan omat aistit osaksi teoksen tulkintaa. Tämän kertomuksellisen strategian avulla teokset rakentavat immerssiivistä kokemusta mediasta riippumatta. Tunteet ovat toinen immerssiivisen sijoittamisen keino; välittämällä syviä ja universaaleja tunteita teosten kertomuksissa ne rakentavat immerssiivistä kokemusta pelaaja-lukijalle. Tunteet, joko negatiiviset tai positiiviset, myös yhdistävät pelaaja-lukijaa ja teosten esittämiä hahmoja keskenään. Näin teosten retorisiin keinoin luodaan immerssiivistä yhteyttä tukeutuen reaali maailmasta ammennettuihin ominaisuuksiin, kuten tunteisiin ja aisteihin.

Yksilö, joka osaa odottaa fantasiagenreltä sen vakiintuneita konventioita ja on harjaantunut lukemaan juuri fantasiagenren teoksia, sijoittuu teosten luomaan immerssiiviseen maailmaan vaivattomammin. Immerssiivinen maailma rakennetaan *Warcraft*-teoksissa hyödyntämällä fantasiagenren konventioita, kuten mimesiksen ironiaa, jossa keskeisenä on ”realistisen” maailman ja ”taianomaisen” maailman välimaaston rakentaminen. *Warcraft*-universumissa lohikäärmeet ovat luonnollinen osa maailmaa, taikuus on arkipäivää ja sodat tahdittavat maailmankulkua. Tämä kaikki on lukijan hyväksyttävä, jotta tämä kykenee uppoutumaan fantasia maailman vietäväksi.

Teokset hyödyntävät genren retorisia konventioita ja intertekstuaalisuutta reaali maailman myytteihin rakentaakseen immerssiivistä maailmaa. Immerssiivinen maailma vaatii osakseen historiankirjoituksen, jonka *Warcraft* kommunikoi transmediaalisesti kokijalle. *Warcraft*-universumin mytologia ammentaa temaattisesti ja sisällöllisesti reaali maailman muista mytologioista, kuten Kreikan antiikista ja skandinaavisesta mytologiasta. *Warcraft*-teokset

hyödyntävät myös teosten rakenteessa mytologista motiivia, kuten johtomotiiveja ja sankarin matkaa. Sankarin matka toimii transmediaalisesti yli *Warcraft*-teosten ja toimii tunnistettavana rakenteena yli mediarajojen.

Kokonaisuudessaan tämä tutkielma tarjoaa oman panoksensa *Warcraft*-universumin analyysiin. Keskittymällä *Dragonflight*-lisäosaan ja siihen liittyviin romaaneihin, tutkielma päivittää aiempaa tutkimusta, joka on enimmäkseen käsitellyt vain *World of Warcraft* -verkkoroolipeliä. Näin se avaa uuden transmediaalisen näkökulman *Warcraft*-universumin tulkintaan. Lisäksi tutkielma pyrkii edustamaan nykyaikaista kertomuksen tutkimusta soveltamalla retorista kertomusteoriaa transmediaalisessa kontekstissa. Se myös kaventaa kuilua digitaalisen median ja kirjallisuustieteen tutkimuksen välillä. Tutkielma tuo esiin tarinamaailmojen rakentamisen moniulotteisuuden ja syventää ymmärrystä siitä, miten fiktiiviset maailmat syntyvät tekijän, tekstin ja lukijan yhteistyössä.

Jatkotutkimusta olisi antoisaa tehdä siitä näkökulmasta, kuinka teokset toimivat itsenäisinä teoksina tai *portteina* (*Acces-point*) *Warcraft*-universumiin. Tällöin voitaisiin tutkia tarkemmin sitä, millä tavalla pelaaja-lukijat lukevat teoksia ja minkälainen kokonaiskäsitys heille muodostuu universumista. Onko esimerkiksi käsitys erilainen pelaaja-lukijalle, joka ensin lukee kaikki romaanit ja tämän jälkeen pelaa verkkoroolipeliä? Tämä voisi laajentaa käsitystämme transmediaalisesta luennasta, tulkinnasta, kaupallisuudesta ja sosiaalisesta luonteesta, ja sitä kuinka fiktiiviset maailmat rakentuvat subjektiivisen näkökulman kautta.

Lähteet

Primaarilähteet

Alameda Courtney, 2023. *War of the Scaleborn*. London: Titan Books

Blizzard Entertainment 2004. *World of Warcraft* -verkkoroolipeli.

Knaak Richard A. 2013. *Dawn of the Aspects*. China: Blizzard Entertainment

Sekundaarilähteet

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

Aarseth, Espen 2008. "A Hollo world: World of Warcraft as Spatial Practice" s. 111-122 teoksessa *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader*. Corneliusen, Hilde & Rettberg, Jill Walker (toim.) <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/reader.action?docID=3338797&ppg=132>

Abbot, Porter 2008. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.

Altman, Rick 2008. *Theory of Narrative*. New York: Columbia University Press.

Atterbery, Brian 1992. *Strategies of fantasy*. Indianapolis: Indiana University Press.

Bakhtin, Mikhail 1981. *Dialogic Imagination: Four Essays* <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/reader.action?docID=3443524&ppg=117>

Bal, Mieke 1997. *Narratology: introduction to the theory of narrative*. 2n ed. Toronto; Buffalo: University of Toronto Press.

Bonni, Marta, 2017 "Introduction: Worlds, today" teoksessa: *World Building* Marta Boni (toim) <https://www-cambridge-org.ezproxy.utu.fi/core/books/world-building-trans-media-fans-industries/introduction-worlds-today/FD502600E9E502DBA0B233A3CAC52210>

Cambell, Josphe (1949) 2004. *The hero with a thousand faces*. Princeton: Princeton University Press

Corneliussen, Hilde G. & Rettberg, Jill Walker 2008. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=3338797&pq-origsite=primo>

Di Filippo, Laurent 2017. "MMORPG as Locally Realized Worlds of Action" teoksessa *World Building* Marta Boni (toim.) <https://doi.org/10.1515/9789048525317-014>

- Eric, Hayot 2011. *On Literary Worlds*. https://www.academia.edu/5931183/On_Literary_Worlds
- Frye, Northrop 1957. *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Goodman Nelson, 1978. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis Ind.: Hackett.
- Herman David, 2002. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.
- Herman David, 2009. "Narrative Ways of Worldmaking" s. 71-87 teoksessa: *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research* Heinen, Sanra & Summer, Roy (toim.).
- Hirsjärvi Irma, Kovala Urpo & Ruotsalainen Maria 2021. "Fantasian vastaanoton tutkimus" s. 455–477 teoksessa: *Fantasia lajit, ilmiöt ja yhteiskunta*. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino
- Hogan, Patrick Colm 2002. *The Mind and Its Stories: Narrative Universals and Human Emotion*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511499951>
- Iser, Wolfgang 1972. *The implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Jenkins, Henry 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kivistö, Sari 2007. *Kirjallisuus antiikin maailmassa*. Helsinki: Teos
- Klevjer, Rune 2012. "Enter the avatar: The phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games" teoksessa: *The Philosophy of Computer Games* Diane P Michelfelder, Natasha McCarthy, David E. Goldberg (toim.) <https://link-springer-com.ezproxy.utu.fi/book/10.1007/978-94-007-7762-0>
- Koistinen, A.-K., Koskimaa, R., & Välisalo, T. 2021. "Constructing a Transmedia Universe: The Case of Battlestar Galactica" *WiderScreen*, 15.6.2021. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/77891>
- Koistinen, Anna-Kaisa & Välisalo, Tanja 2021. "Fantasia ja transmedia" s. 271–286 teoksessa: *Fantasia lajit, ilmiöt ja yhteiskunta*. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino
- Korpua, Jyrki 2021. "Länsimaisen fantasiaan traditio antiikista ja keskiajalta 1900-luvulle" s. 30–61 teoksessa: *Fantasia lajit, ilmiöt ja yhteiskunta*. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino

- Korpua, Jyrki 2021. ”Sankariafantasia, pulp ja populaarikirjallisuus” s. 159–170 teoksessa *Fantasia lajit, ilmiöt ja yhteiskunta*. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino
- Krzywinska, Tanya 2006. ”World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text” s. 123–142 teoksessa: *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader* Corneliussen, Hilde & Rettberg, Jill Walker (toim.)
- Lehtimäki, Markku 2022. *Sofi Oksasen romaanitaide: Kertomus, etiikka, retoriikka*.
<https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/91258>
- Lehtimäki, Markku 2024. ”Retorinen Kertomusteoria” s. 141–150 teoksessa: *Lähestymistapoja kirjallisuuteen* Hanna Meretoja, Aino Mäkikalli, Anna Helle, Kaisa Ilmonen ja Markku Lehtimäki (toim.) SKS: Helsinki
- Lyytikäinen, Pirjo 2021. ”Fantastisen kirjallisuuden tyylit ja kieli” s. 411–432 teoksessa: *Fantasia lajit, ilmiöt ja yhteiskunta*. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino
- Mäkelä, Maria & Polvinen, Merja 2024. ”Kognitiivinen kirjallisuudentutkimus” s. 236–246
- McHale Brian, 1996. *Postmodernist Fiction*. New York: Methuen.
- Mendlesohn, Farah 2013. *Rhetoric of Fantasy*. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=1110030>
- Meretoja, Hanna ”Taruhen hirviön harteilla: myytit todellisuuden hahmottamisen välineinä Michel Tournierin *Keijujen kuninkaassa*” s. 191–227 teoksessa *Keijujen kuningas ja musta Akhilleus* Liisa Saariluoma (toim.) Pieksämäki: RT-PRINT OY
- Mosselaer, Nele Van de & Gualeni, Stefani 2019. ”The Implied Designer of Digital Games”
<https://estetikajournal.org/articles/10.33134/eeja.303>
- O’Neill, Patrick 1996. *Fictions of discourse: reading narrative theory*.
Toronto: University of Toronto Press
- Phelan, James 2005. *Living to tell about it. Rhetoric and Ethics of Character Narration* N.Y: Cornell University Press.
- Pullman, Philip 2005. ”A word or two about myth” <https://canongate.co.uk/news/philip-pullman-a-word-or-two-about-myths/>
- Punday, David 2019. *Playing at Narratology: Digital Media as Narrative Theory*.
<https://search-ebshost-com.ezproxy.utu.fi/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2240824&site=ehost-live&scope=site>
- Rabinowitz, Peter 1987. *Before reading*. Columbus OH: Ohio State University Press.

- Roine, Hanna-Riikka 2016. *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The Rhetoric of Worldbuilding in Contemporary Speculative Fiction*.
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0195-8>
- Roine, Hanna-Riikka 2021. ”Fantasia ja digitaalinen kulttuuri” s. 144–156 teoksessa: *Fantasia lajit, ilmiöt ja yhteiskunta*. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino
- Roine, Hanna-Riikka 2021. ”Tieteisfantasia lajityyppien rajoilla”. s. 191–202 teoksessa: *Fantasia Lajit, Ilmiöt ja Yhteiskunta*. Jyrki Korpua, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino
- Ryan Marie-Laure 1991. *Possible worlds, artificial intelligence and Narrative theory*
 Inanda: University Blomington: Indianapolis Press.
- Ryan, Marie-Laure 2005. “Possible-Worlds Theory”. s. 446–450 teoksessa Routledge *Encyclopaedia of Narrative Theory*. David Herman, Manfred Jahn & Marie-Laure Ryan (toim.) London: Routledge.
- Ryan, Marie-Laure, 2006. *Avatar of Story*. <https://www-jstor-org.ezproxy.utu.fi/stable/10.5749/j.ctttv622>
- Ryan, Marie-Laurie 2015. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Saariluoma, Liisa 2000. ”Johdanto myytit klassisen ja modernissa kirjallisuudessa” teoksessa *Keijujen kuningas ja musta Akhilleus* Liisa Saariluoma (toim.) Pieksämäki: RT-PRINT OY
- Smith, Murray 1995. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford; New York: Clarendon Press, Oxford University Press.
- Stanze, Franz Karl 1984. *Theory of narrative*. New York: Columbia University Press.
 teoksessa: *Lähestymistapoja kirjallisuuteen* Hanna Meretoja, Aino Mäkikalli, Anna Helle, Kaisa Ilmonen ja Markku Lehtimäki (toim.) SKS: Helsinki
- Turner, III Robert L. 2005. *Fragmented Narration and Multiple Path Readings: Towards the Creation of Reader Driven Texts* https://www.researchgate.net/publication/226717507_Fragmented_Narration_and_Multiple_Path_Readings_Towards_the_Creation_of_Reader_Driven_Texts
- Vogler, Christopher (1998) 2020. *The Writer's Journey Mythic Structure for Writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions

- Westfahl, Gary 1992. "Words of Wisdom; The Neologisms of Science Fiction" s. 221-244 te-
oksessa: *Styles of Creation: Aesthetic Technique and the Creation of Fictional Worlds*
George Slusser & Eric S. Rabkin (toim.)
- White, John J. 1971. *Mythology in the Modern Novel*. Princeton: Princeton University Press.
- Wolf J.P Mark 2012. *Building Imaginary Worlds*. [https://ebookcen-
tral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?pq-origsite=primo&docID=1211703](https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?pq-origsite=primo&docID=1211703)