

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis visual novel *Steins;Gate* dengan menggunakan kerangka tekstonomy Aarseth. Fokus utama penelitian adalah mengaji bagaimana struktur naratif dan mekanisme interaktif dalam *Steins;Gate* berdasarkan aspek-aspek tekstonomy Aarseth, serta bagaimana penerapannya memengaruhi pengalaman pemain dan imersi yang didapatkan. Game terutama visual novel dapat dikategorikan menjadi sastra secara utuh tanpa harus membuang sisi *game* dan hanya berfokus pada sastra dalam medium game. Namun, dengan digunakannya teori *Ergodic Literature* dari Aarseth maka *game* dapat secara utuh dapat dianggap sebagai sastra dengan meneliti aspek-aspek dari mekanisme permainan, narasi permainan, desain visual dan *background music*, serta keterlibatan pemain dalam *game* tersebut.

Steins;Gate memiliki banyak aspek yang disampaikan, yaitu pembaca berperan dan ikut andil sebagai pemain yang mana memiliki kemampuan dan tugas untuk menentukan alur cerita dengan kendali, *computer graphic* yang mendukung visualisasi pemain, background music yang membantu membangun ambient cerita sehingga imersi pemain menjadi lebih terasa, fitur tersembunyi, sistem berbagai macam akhir cerita yang memungkinkan pemain untuk menjelajahi berbagai macam tujuan akhir. Hal ini menegaskan bahwa *Steins;Gate* bukan hanya sebuah teks naratif, melainkan juga ruang interaktif yang menempatkan pemain sebagai bagian integral dari proses naratif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian sastra ergodik, medium sastra digital dan game studies, khususnya dalam memahami hubungan antara struktur teks dan interaktivitas pemain dalam media hibrida seperti visual novel.

Kata kunci: *Steins;Gate*, visual novel, sastra digital, *Ergodic Literature*

ABSTRACT

This study aims to analyse the visual novel Steins;Gate using Aarseth's textonomy framework. The primary focus of the research is to examine how the narrative structure and interactive mechanisms in Steins;Gate relate to aspects of Aarseth's textonomy, as well as how their application influences the player's experience and the level of immersion achieved. Games, particularly visual novels, can be categorised as literature in their entirety without having to discard the gaming aspect and focus solely on literature within the gaming medium. However, by employing Aarseth's theory of Ergodic Literature, games can be considered literature in their entirety by examining aspects of gameplay mechanics, narrative, visual design and background music, as well as player engagement within the game.

Steins;Gate presents numerous aspects: the reader acts as a player who possesses the ability and responsibility to shape the narrative through their choices; computer graphics that support the player's visual experience; background music that helps build the story's atmosphere, thereby enhancing the player's immersion; hidden features, and a system of multiple endings that allows players to explore various possible outcomes. This confirms that Steins;Gate is not merely a narrative text, but also an interactive space that positions the player as an integral part of the narrative process. This research is expected to contribute to the study of ergodic literature, digital literature and game studies, particularly in understanding the relationship between textual structure and player interactivity in hybrid media such as visual novels.

Keywords: Steins;Gate, visual novel, digital literature, Ergodic Literature

要約

本研究は、アールセスの「テキストノミー」の枠組みを用いて、ビジュアルノベル『シュタインズ・ゲート』を分析することを目的とする。本研究の主な焦点は、『シュタインズ・ゲート』における物語構造とインタラクティブな仕組みが、アールセスのテキストノミーの諸側面とどのように関連しているかを検証すること、およびそれらの適用がプレイヤーの体験や達成される没入感のレベルにどのような影響を与えるかを考察することにある。ゲーム、特にビジュアルノベルは、ゲームとしての側面を排除してゲームメディア内の文学のみに焦点を当てることなく、その全体として文学に分類することができる。しかし、アールセスの「エルゴディック文学」理論を採用することで、ゲームプレイの仕組み、物語、ビジュアルデザイン、BGM といった側面、さらにはゲーム内でのプレイヤーの関与を考察することにより、ゲームをその全体として文学と見なすことが可能となる。

『Steins;Gate』には多くの要素が含まれており、具体的には、読者がプレイヤーとして役割を担い、物語の展開を自らの意思で決定する能力と任務を持つこと、プレイヤーの視覚体験を支えるコンピュータグラフィックス、物語の雰囲気や醸成した没入感を高める BGM、隠し要素、そしてプレイヤーが様々な結末を探索できる多岐にわたるエンディングシステムなどが挙げられる。これは、『Steins;Gate』が単なる物語のテキストではなく、プレイヤーを物語のプロセスに不可欠な一部として位置づけるインタラクティブな空間であることを示している。本研究は、エルゴディック文学、デジタル文学メディア、およびゲーム研究、特にビジュアルノベルのようなハイブリッドメディアにおけるテキスト構造とプレイヤーのインタラクティブ性の関係の理解に貢献することが期待される。

キーワード : Steins;Gate、ビジュアルノベル、デジタル文学、エルゴディック