

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji pola-pola struktur naratif bercabang dalam *visual novel Steins;Gate* dengan menggunakan teori tiga pola struktur naratif oleh Kretzschmar dan Raffel. *Visual novel* dipahami sebagai bentuk sastra digital posmodern yang menggabungkan elemen teks, visual, dan interaktivitas, sehingga menuntut pendekatan analisis yang mampu menjelaskan kompleksitas narasinya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa simak dan catat terhadap seluruh pilihan signifikan dalam alur cerita *Steins;Gate*. Teknik analisis data yang diterapkan adalah *constant comparative method*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur naratif bercabang dalam *Steins;Gate* dibentuk melalui dua pola utama dari teori Kretzschmar, yaitu *sieve* dan *split/join*. Pola *sieve* terlihat dari mekanisme *phone trigger*, yang secara bertahap menyaring jalur cerita melalui interaksi pesan dan panggilan telepon. Pola *split/join* tampak dalam percabangan narasi yang kemudian kembali bertemu pada satu titik narasi utama. Penelitian ini tidak menemukan penerapan pola *navigational feint*, yakni alur cerita yang terkunci dibalik pengalaman bermain berulang. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa percabangan naratif dalam *Steins;Gate* tidak hanya menjadi fitur permainan, tetapi juga berfungsi sebagai konstruksi naratif yang kompleks. Temuan ini memperkuat posisi *Visual novel* sebagai objek kajian yang penting dalam ranah sastra digital posmodern dan naratologi.

Kata kunci: *Visual novel*, *Steins;Gate*, Struktur Naratif Bercabang, Kretzschmar, Posmodern.

ABSTRACT

This study aims to examine the branching narrative structure patterns in the visual novel Steins;Gate using the three-pattern narrative theory proposed by Kretzschmar and Raffel. Visual Novels are understood as a form of postmodern digital literature that combines textual, visual, and interactive elements, requiring an analytical approach capable of explaining their narrative complexity. This research employs a descriptive qualitative method, with data collected through observation and note-taking of all significant choices throughout the narrative structure of Steins;Gate. The data analysis technique applied is the constant comparative method. The findings show that the branching narrative structure in Steins;Gate is formed through two of Kretzschmar's narrative patterns: sieve and split/join. The sieve pattern is reflected in the phone trigger mechanism, which gradually filters story routes through message and phone call interactions. The split/join pattern is seen in the branching storylines that eventually converge into a main narrative path. This study did not identify the use of the navigational feint pattern, which typically features story paths locked behind repeated gameplay. The conclusion of this study indicates that narrative branching in Steins;Gate functions not only as a gameplay feature but also as a complex narrative construction. These findings reinforce the position of Visual Novels as significant objects of study in the realm of postmodern digital literature and narratology.

Keywords: Visual Novel, Steins;Gate, Branching Narrative Structure, Kretzschmar, Postmodern.

要旨

本研究は、ビジュアルノベル『Steins;Gate』における分岐型ナラティブ構造のパターンを、Kretzschmar と Raffel による「三つのナラティブ構造パターン理論」を用いて分析することを目的としている。ビジュアルノベルは、テキスト、ビジュアル、インタラクティブ性の要素を統合したポストモダンのデジタル文学形式として理解されており、その複雑な物語構造を解明するためには適切な分析的アプローチが求められる。本研究では、定性的記述的手法を用い、『Steins;Gate』の物語進行におけるすべての重要な選択肢を観察・記録する技法でデータを収集した。分析手法としては、Constant Comparative Method（継続的比較法）を採用している。研究結果によると、『Steins;Gate』の分岐ナラティブ構造は、Kretzschmar の理論に基づく「ふるい分け (sieve)」および「分岐と再合流 (split/join)」という2つの主要なパターンによって形成されている。「ふるい分け」は、プレイヤーがメッセージや電話のやりとりを通じて物語のルートを徐々に選別する Phone Trigger の仕組みによって示されている。「分岐と再合流」は、複数のキャラクタールートに分岐しながらも最終的に一つの主要な物語線に戻る構造に表れている。一方で、プレイヤーの繰り返し体験を通じてロック解除される「偽の選択 (navigational feint)」パターンは確認されなかった。本研究の結論として、『Steins;Gate』のナラティブ分岐は単なるゲーム機能にとどまらず、複雑かつ構築的なナラティブ表現として機能していることが明らかになった。この発見は、ビジュアルノベルがポストモダンのデジタル文学およびナラトロジーの重要な研究対象であることを裏付けるものである。

キーワード：ビジュアルノベル、Steins;Gate、分岐ナラティブ構造、Kretzschmar、ポストモダン