

VAASAN YLIOPISTO

Filosofinen tiedekunta

Tuomo Nyrhilä

Tarinankerronta kauhupeleissä

Sisäistetyn juonen merkitys

Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma

VAASA 2014

SISÄLLYSLUETTELO	
TIIVISTELMÄ	3
1 JOHDANTO	5
1.1 Tutkimuksen tavoite	6
1.2 Tutkimusmenetelmä	6
2 NARRATOLOGIA PELITUTKIMUKSESSA	9
2.1 Juonten tyypit	14
2.2 Immersio ja osallistuminen	16
3 KAUHUN GENRE	25
3.1 Kauhupelien historia	26
3.2 Kauhun ikonografia	28
3.3 Kauhupelien rakenne	32
4 TUTKIMUKSEN KOHTEENA OLEVAT KAUHUPELIT	35
4.1 Silent Hill 2	35
4.2 Resident Evil 4	36
4.3 Silent Hill: Shattered Memories	37
4.4 Lone Survivor	38
5 ANALYSOINTI	40
5.1 Havaintoja pelaamisesta ja pelaamislogit	41
5.1.1 Silent Hill 2:n pelaamislogi	43
5.1.2 Resident Evil 4:n pelaamislogi	46
5.1.3 Silent Hill: Shattered Memories pelaamislogi	48
5.1.4 Lone Survivorin pelaamislogi	51
5.1.5 Pelien loppuista	54
5.2 Kanssakäyminen sivuhahmojen kanssa	55
5.3 Objektit sisäistetyssä juonessa	66
6 PELAAJIEN HAASTATTELU	74
6.1 Haastatteluosion järjestelyt	75
6.2 Testipelaajat	77

6.3 Pelaajien huomiot testipelistä	78
6.3.1 Huomiot objekteista ja peliympäristöstä	79
6.3.2 Huomiot pelihahmoista	81
6.3.3 Muita huomioita pelin sisällöstä	81
7 PÄÄTÄNTÖ	83
LÄHDELUETTELO	89
KUVAT	
Kuva 1: Immersiotyypit ja immersioon vaikuttavat tekijät (Ermi & Mäyrä 2005: 8)	18
Kuva 2: Seinät ja kuilut ohjaavat pelaajaa kaupungissa (Silent Hill 2)	43
Kuva 3: Goottilainen linna on täynnä yksityiskohtia (Resident Evil 4)	47
Kuva 4: Kaupungin kadut ovat täynnä hirviöitä (Lone Survivor)	52
Kuva 5: Kultisti yrittää kantaa Ashley'n ulos pelialueelta. (Resident Evil 4)	56
Kuva 6: Jamesin ja Eddien viimeinen kohtaaminen (Silent Hill 2)	59
Kuva 7: Pelin alussa Kaufmann antaa pelaajalle juonta muokkaavan kyselyn. (Silent Hill: Shattered Memories)	63
Kuva 8: Kuolleen hahmon päiväkirja paljastaa hirviöiden hallusinaatioluonteen (Silent Hill 2)	69
Kuva 9: Päiväkirja pelin alussa (Silent Hill 2)	69
Kuva 10: Makuupussin kuvaamisesta saapuva tekstiviesti (Silent Hill: Shattered Memories)	70
Kuva 11: Valokuva testipelisesssiosta (minä vasemmalla)	76

**VAASAN YLIOPISTO****Filosofinen tiedekunta**

<b>Tekijä:</b>	Tuomo Nyrhilä
<b>Pro gradu -tutkielma:</b>	Tarinankerronta kauhupelissä. Sisäistetyn juonen merkitys
<b>Tutkinto:</b>	Filosofian maisteri
<b>Oppiaine:</b>	Viestintätieteet
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2014
<b>Työn ohjaaja:</b>	Anne Soronen

**TIIVISTELMÄ**

Tutkielmassa tarkastellaan sisäistetyn juonen merkitystä kauhupelien tarinankerronnalle ja immersiolle. Sisäistetty juoni on osa pelin tarinaa, joka on piilotettu osaksi pelimaailmaa. Sisäistetty juoni vaikuttaa pelaajan mielikuvitukselliseen immersioon, joka käsittää pelin maailman ja tarinan aikaan saaman kiinnostuksen pelaajassa.

Analyysissä jaetaan immersion havainnolliseen, mielikuvitukselliseen ja haasteelliseen osaan ja havainnot yleisiin huomioihin analysoiduista peleistä, niissä esiintyviin sivuhahmoihin ja objekteihin. Analyysin lisäksi haastatellaan ryhmää testipelaajia, jotka ennen haastattelua pelaavat rajoitetusti yhtä analysoiduista peleistä.

Analyysin mukaan eniten sisäistettyä juonta esiintyi peliympäristöjen symboliikan hyödyntämisenä pelin tarinankerronnassa: Sokkeloiset käytävät viestivät epätietoisuutta tulevasta, hylätyt ja rapistuneet ympäristöt menneisyyden kauhuista. Analyysissä toiseksi yleisin mutta haastattelun kannalta merkittävin sisäistetyn juonen ilmenemismuoto olivat pelimaailmaan sijoitetut tekstiobjektit. Ne ohjasivat pelaajan etenemistä, selvittivät pelin taustatarinaa tai vahvistivat pelin tunnelmaan. Sivuhahmojen käyttö sisäistetyssä juonessa oli rajoittunutta, sillä suurin osa kanssakäymisestä oli näyteltyä juonta. Eniten sisäistettyyn juoneen kuuluvaa kanssakäymistä esiintyi erilaisten viestintälaitteiden käytössä, jolloin pelaaja saattoi valita, käyttääkö hän laitetta.

Analyysin ja haastattelun eroavat havainnot ympäristön symboliikan ja tekstiobjektien merkityksestä johtuu haastatteluun liittyvän testipelaamisen rajoittumisesta yhteen pelissä esiintyvään ympäristöön. Täten ympäristöjen eroja ja niistä johtuvia merkityksiä ei noussut esille haastatteluissa.

**Avainsanat:** digitaaliset pelit, kauhu, narratologia, sisäistetty juoni



## 1 JOHDANTO

Tutkin kandidaatin tutkielmassani (Nyrhilä 2011) kauhupelien tarinankerrontaa. Tutkielmani rajallisesta koosta huolimatta aihe nosti esiin paljon asioita kauhupelien tarinankerronnassa ja immersiossa, mihin en ollut aiemmin kiinnittänyt huomiota. Tästä johtuen jatkan tässä tutkielmassani aiempaa työtäni kauhupelien parissa, pyrkien saamaan laajemman kuvan genren erilaisista edustajista.

Pelien vaikutusta pelaajaan käsitellään usein immersion käsitteen kautta, mikä McMahanin (2003: 68–70) mukaan koostuu sekä pelin sääntömekanismien ja palkintojen aiheuttamasta vetävyydestä että pelaajan tuntemasta läsnäolosta pelimaailmassa. Kauhupelit ovat harvinaisen yhdistelmä läsnäoloon vaikuttavaa tarinankerrontaa ja vetävyydelle merkittävää toimintaa. Vaikka molemmilla on nykyaikaisissa videopeleissä tärkeä asema, muissa peligenreissä on havaittavissa selkeä painotus joko tarinaan tai toimintaan. Kauhupelit sen sijaan ovat usein lähes tasapainossa näiden tekijöiden suhteen, koska genrelle olennaisen pelon aikaansaaminen edellyttää vahvaa immersiota.

Minulle kauhupelien kiinnostavuutta tutkimuskohteena lisää myös genren kokema murros. Genre vakiintui 1990-luvulla tiettyjä konventioita noudattavaan muottiin, mutta 2010-luvun alkaessa sekä suurten julkaisijoiden että riippumattomien tekijöiden pelit ovat alkaneet erottua vanhasta muotista. Teknologian asettamista rajoitteista on päästy eroon konsolien tehon kasvaessa, mikä on lisännyt genressä käytettyjen tehokeinojen kirjoa. Kehitys on myös tehnyt vanhoista tehokeinoista keinotekoisia oloisia, koska ne perustuivat pelikonsolien teknologisen rajoittuneisuuden hyödyntämiseen, eivätkä pelaajat enää suhtaudu yhtä suopeasti pelaamiselle asetettuihin rajoitteisiin. Esimerkkinä teknologian rajoitusten luomista tehokeinoista on *Resident Evil* -pelin (Capcom 1996) kömpelö ohjaus, joka aikanaan lisäsi pelissä esiintyvien vihollisten uhkaavuutta, mutta on nykyaikana lähes käyttökelvoton tarpeettoman monimutkaisuutensa ja hitautensa vuoksi.

## 1.1 Tutkimuksen tavoite

Tutkimukseni tavoitteena on tarkastella sisäistetyin juonen merkitystä kauhupelien tarinankerronnalle ja mielikuvitukselliselle immersiolle. Sisäistetyin juonen käsite on osa Jenkinsin (2004: 681–684) pelien juonten jakoa neljään tyyppiin ja se viittaa pelissä esiintyviin tarinankerronnan osiin, jotka on piilotettu pelin maailmaan pelaajan uteliaisuuden palkitsemiseksi. Tutkimukseni tutkimuskysymykset ovat: Millaisia ja kuinka yleisiä kauhupelien sisäistetyt juonet ovat? Miten niiden olemassaolo vaikuttaa pelin pelaamiseen ja sen aiheuttamaan immersioon? Ensimmäinen tutkimuskysymys on tärkeämpi omassa analyysissäni ja jälkimmäinen haastattelututkimuksessani, mutta molemmilla on merkitystä kummassakin osiossa.

## 1.2 Tutkimusmenetelmä

Suoritan analyysini pelaamalla valitsemani kauhupelit läpi, tarpeen vaatiessa toistuvasti ja kirjaamalla havaintoni pelin sisällöstä. Käytän temaattista analyysiä (Mäyrä 2008: 165–166), joka tekstianalyysiä muistuttaen keskittyy tarkastelemaan pelin ulkoisia merkityksiä ja kontekstia pelin mekaanisen ytimen sijaan. Valitsin temaattisen analyysin, koska ulkoisten merkitysten ja kontekstin havainnointi on narratologisessa pelitutkimuksessa pelin sääntömekanismien analysointia tärkeämpää ja sen avulla saadaan sekä laaja että autenttinen kuva tavallisille pelaajille esiintyvistä pelikokemuksesta.

Jaan analyysini pelin ulkoisiin merkityksiin liittyviin yleisiin huomioihini, pelihahmojen väliseen kanssakäymiseen ja pelissä esiintyviin objekteihin. Jako perustuu Consalvon ja Duttonin (2006) esittämään malliin pelien laadullisesta analysoinnista, johon liittyvät käyttämäni kategorioiden lisäksi myös pelin käyttöliittymän analysointi. Tarkoitukseni on näin selkeyttää analyysiäni sekä tuoda esille miten sisäistetyt juonet ja niiden

vaikutus pelaajaan ilmenevät eri pelin osissa. Kerään myös kuvakaappauksia peleissä esiintyvistä merkittävistä kohdista, koska niiden avulla erilaisten löytöjen havainnollistaminen on merkittävästi helpompaa kuin sanallisesti kuvailemalla.

Olen valinnut analysoitavakseni neljä kauhupeliä, jotka on julkaistu 2000-luvun aikana: *Silent Hill 2* (Konami Computer Entertainment Tokyo 2001), *Resident Evil 4* (Capcom Production Studio 4 2005), *Silent Hill: Shattered Memories* (Climax Studios 2009) ja *Lone Survivor* (Byrne 2012). Niiden avulla pyrin saamaan mahdollisimman kattavan kuvan genren erilaisista edustajista, koska ne edustavat hyvin sekä genren kehitystä vuosien saatossa että sen erilaisia ilmenemismuotoja nykyaikana. Pyrin myös tekemään selväksi, mistä analysoimastani pelistä havaintoni on peräisin, jolloin on mahdollista erottaa toisistaan pelikohtaiset erityispiirteet ja genressä yleisemmin esiintyvät tekijät.

Analyysin pohjana käytän immersion arviointia ja juonen jakoa eri tyyppeihin. Immersiolla tarkoitan tutkimuksessani pelaajan jakamatonta kiinnostusta niin pelin tarinaa kuin pelattavuuttakin kohtaan (McMahan 2003: 68). Juonityypeistä tarkastelen sisäistettyjen juonten lisäksi myös näyteltyjä juonia (Jenkins 2004: 678–680), koska näitä kahta juonityyppiä käytetään täydentämään toisiaan. Viittaa pelaajan hahmoon termillä avatar, koska on videopelien interaktiivisesta luonteesta johtuen tarpeellista erottaa tämä hahmo muista pelissä esiintyvistä hahmoista.

Oman analyysini lisäksi vertaan havaintojani haastattelututkimuksella hankkimaani aineistoon: joukko kokeneita kauhupelien pelaajia pelaa läpi kohdan analysoimastani kauhupelistä ja haastattelen heidän havaintojaan samoista aiheista, joita itse tarkastelen analyysissäni. Tämä haastattelu on tarpeen, koska muuten analyysi rajoittuisi vain henkilökohtaiseen kokemukseeni peleistä, eikä ottaisi huomioon erilaisten pelaajien vaikutusta pelin etenemiseen ja tulkintaan (Jørgensen 2011: 375). Haastattelututkimukseen valitsen joukon kokeneita pelaajia, joiden kiinnostus kauhupelien genreä kohtaan on vaihtelevaa. Aiempi pelikokemus on tarpeen, jotta pelaaja pystyy keskittymään pelin sisältöön ulkoisten tekijöiden, esimerkiksi



käyttöliittymän opetteluun, sijaan. Haastateltavat pelaavat ennalta valitun kohdan analysoimastani pelistä. Seuraan heidän pelaamistaan ja reaktioitaan, ja pelaamisen jälkeen haastattelen heitä pelikokemuksestaan.

## 2 NARRATOLOGIA PELITUTKIMUKSESSA

Narratologinen pelitutkimus perustuu suurelta osin kirjallisuuden tutkimuksesta alkunsa saaneeseen hypertekstin tutkimiseen. Syynä tähän on kulttuuritutkimuksessa yleistynyt tapa kohdella kaikkia kulttuurituotteita teksteinä, joita luetaan ja tulkitaan: niin pelaaja kuin lukijakin tuottaa aktiivisesti oman merkityksensä tarjotusta informaatiosta suhteessa kontekstiinsa, jolloin informaation merkitys on yhtä lailla riippuvainen sen sisällöstä ja lukijasta (Peirce 1931–1958). Tästä tulkitsemisesta johtuen Ryan (2005: 9) määrittelee narratiivin ”merkkien tai median käytöksi, joka saa aikaan vastaanottajan mielessä kuvan konkreettisesta ajan mukana muuttuvasta maailmasta, osin satunnaisten tapahtumien ja osin älykkäiden toimijoiden tarkoituksenmukaisten tekojen seurauksena.” Narratiivi syntyy, kun pelaaja vastaanottaa käyttöliittymän tuottamaa informaatiota ja tulkitsee niitä suhteessa toisiinsa: tapahtumat ovat monimutkaisia merkkejä, joihin liittyy yksinkertaisempia merkkejä ja niiden suhteiden muutoksia, jolloin tarina saa muotonsa pelaajan yhdistäessä eri tapahtumia toisiinsa loogiseksi kokonaisuudeksi (Kücklich 2003).

Yhteys hypertekstien tutkimiseen johtuu pelien ja hypertekstien interaktiivisesta luonteesta, ja molemmista onkin käytetty yhteistermiä interaktiivinen narratiivi (Kücklich 2003). Pelaajalle ei kerrota pelin tarkkoja sääntöjä, vaan hänen on pääteltävä ne implisiittisesti tekojensa seurauksista. Prosessia voi kuvata sokean miehen toistuvaksi kävelyksi metsän läpi: alussa mies todennäköisesti törmää moniin puihin, mutta aikaa myöten hän oppii puiden summittaisen sijainnin suhteessa toisiinsa, jolloin hän pystyy ilman tarkkaa informaatiota liikkumaan metsässä törmäämättä puihin.. Eri pelaajilla on erilaiset tulkinnat pelin säännöistä ja maailmasta, koska he todennäköisesti ovat kokeilleet erilaisia ratkaisumalleja tai onnistuneet ratkaisuisaan vaihtelevalla menestyksellä. Nämä tulkinnat tarkentuvat pelaajan tutkiessa pelin toimintaa, jolloin pelaaja pystyy entistä tehokkaammin tekemään valistuneita valintoja pelimaailmassa. (Kücklich 2003)

Interaktiivisuudesta johtuen on tärkeää erottaa, etteivät pelien narratiivit ole samanlaisia representaatioita kuin kirjojen tai elokuvien staattiset narratiivit, vaan ne tulee ymmärtää mahdollisten tapahtumien simulaationa. Kun representatio esittää kohteensa tarkasti aina samanlaisessa ennalta määrättyssä muodossa, simulaatiossa tarkoituksena on mallintaa järjestelmän käyttäytymistä toisen järjestelmän kautta. Simulaatio ei vain säilytä kohteensa piirteitä, vaan reagoi ennalta määrättyllä tavalla erilaisiin ulkopuolisiin vaikutuksiin, esimerkiksi käyttäjän syöttämiin komentoihin, mistä johtuen simulaatioita ei voida tarkastella pelkästään niiden esittämän informaation perusteella. (Frasca 2003: 223)

Pelejä tarkasteltaessa ne usein jaetaan kahteen tyyppiin, *Paidiaan* ja *Ludukseen*, riippuen siitä onko kyseisen pelin tarkoituksena antaa pelaajalle mahdollisuus toimia fiktiivisessä ympäristössä vai mitata pelaajan onnistumista annettujen sääntöjen ja tavoitteiden puitteissa. Paidiasta käytetään esimerkkinä lasten leikkiä, jossa leikkijät keksivät fiktiivisen ympäristönsä ja leikkiin osallistuvien ihmisten ja esineiden merkitykset tuossa ympäristössä. Ludus puolestaan voi tarkoittaa perinteistä kortti- tai lautapeliä, jossa useat pelaajat kilpailevat pelin sääntöjen hyödyntämisessä saavuttaakseen ennalta asetetut voittoehdot, esimerkiksi kuningas-pelinappulan kaatamisen shakissa. Ryan (2005: 13) pitää tarinallisia pelejä paidian ja luduksen yhdistelminä, joissa pelaaja houkuttelee mukaan roolileikkiin, jossa tehdyillä ratkaisulla on pelin asettamien tavoitteiden kannalta käytännöllisiä ja haluttavia seurauksia. Tämä rajaus on hyödyllinen, koska se edellyttää tarinallisina pidetyiltä peleiltä sekä tavoitteita että kontekstia toiminnalle.

Simulaatiolla on kolme tapaa välittää merkityksensä käyttäjälle: representatio, manipulaation säännöt ja tavoitteiden säännöt. Representatio on sama kerronnan tapa, joka esiintyy perinteisissä narratiivisissa medioissa, eli esitetyt objektit ja tapahtumat muistuttavat ulkoisesti esityskohteitaan. Vaikka simulaatio pysyisi muuten samana, mutta asioiden ulkomuotoa muutetaan, muuttuu simulaation merkitys radikaalisti. Esimerkiksi sotapeli kahden avaruusolentolajin välillä voi säännöiltään vastata toisen

maailmansodan simulaatiota. Kuitenkin käyttäjän tulkinta toiminnasta on toisen maailmansodan simulaatiossa merkittävästi tarkempi ja monipuolisempi, koska käyttäjä todennäköisesti on tietoinen toisen maailmansodan osapuolista ja heidän poliittisista näkemyksistään, mikä antaa pelille laajemman kontekstin. (Frasca 2003: 232)

Manipulaation säännöt rajoittavat mitä pelaaja voi tehdä simulaatiossa, eli mitkä toiminnot simulaation tekijä on katsonut tarpeellisiksi simulaation käyttämisen kannalta. Esimerkkinä käytetyssä avaruusolentojen sotapelissä pelin merkitys muuttuu, jos pelkän esitettyjen vihollisten kimppuun hyökkäämisen lisäksi pelaaja voi vangita kohdattuja vihollisia, ohjata oman lajinsa edustajien toimintaa tai kommunikoida kohtaamiensa olentojen, niin omien kuin vihollistenkin, kanssa. Jos pelaajalle tarjotaan mahdollisuus kommunikaatioon, hän voi saada lisää informaatiota pelissä esiintyvien osapuolten motiiveista, mikä muuttaa pelin kontekstia ja pelaajan tulkintaa esitetystä toiminnasta. (Frasca 2003: 232)

Tavoitteiden säännöt liittyvät manipulaation sääntöihin, sillä ne jakavat käyttäjälle tarjotut toiminnot hyödyllisiin, haitallisiin ja merkityksettömiin. Jos jokin toiminto on tavoitteiden kannalta hyödyllinen, se voidaan tulkita simulaation tekijän mielestä suotavana tai jopa välttämättömänä toimintatapana esitettyssä tilanteessa. Tavoitteiden sääntöjen kääntöpuoli on tavoitteiden täyttämistä tarjotut palkinnot, eli mitä simulaation tekijä pitää tavoittelemisen arvoisena simulaatiossaan. Jos sotapelissä esitetään tavoitteena vastapuolen tuhoaminen ja palkintona rauha, voi pelaaja tulkita simulaation tekijän kannattavan aggressiivista hyökkäyssotaa rauhan ylläpitämisen keinona. (Frasca 2003: 232)

Narratologinen teoria erottaa tarinan ja diskurssin erillisiksi kokonaisuuksiksi. Diskurssi tarkoittaa niitä asioita, joita lukijalle tai pelaajalle tuodaan esiin, kun taas tarina sisältää koko diskurssin kuvaamiin tapahtumiin liittyvän maailman. Kun diskurssi esittää tapahtumista vain valitut osat valituista näkökulmista, tarina sisältää sen tapahtumien lisäksi niiden välissä tapahtuvat asiat ja diskurssin tapahtumien ympärillä vaikuttavat

tekijät kuten ulkopuolisten hahmojen kohtalot ja ne hahmojen väliset suhteet, joita diskurssiin ei sisällytetä. (Chatman 1980: 96) Esimerkkinä tästä jaosta käy tilanne, jossa kaksi hahmoa sopii lounaasta ravintolassa: diskurssi voi rajoittua tapaamisen sopimiseen ja varsinaiseen lounaaseen ravintolassa, kun taas tarina sisältää myös hahmojen valmistautumisen tapaamiseen, siirtymisen ravintolaan ja lounaan aikana tapahtuvan vessakäynnin.

Vaikka kaikkea tarinaa ei sisällytetä diskurssiin, asettaa tarina yhdessä valitun median kanssa rajoitteita diskurssin valinnalle. Ensinnäkin valittu media rajoittaa mitä tarinasta voidaan sisällyttää diskurssiin, kuin myös mitä siihen on pakko sisällyttää. Esimerkiksi elokuvassa tai videopelissä ei voida vain todeta hahmon saapuvan ympäristöön, vaan hahmon ja ympäristön pitää median visuaalisuudesta johtuen myös näyttää ja kuulostaa joltakin. Toiseksi diskurssiin valitun sisällön pitää olla johdonmukaista eli koherenttia, jotta lukija tai pelaaja pystyy ymmärtämään tarinan tapahtumat. Johdonmukaisuudesta voidaan poiketa jonkin verran, mutta poikkeaman täytyy olla selitetty, ettei se riko muuta juonta. (Chatman 1980: 96; Young 2007: 178–179)

Interaktiivisia narratiiveja on usein kritisoitu tarinankerronnan johdonmukaisuuden ja interaktiivisuuden tarjoaman vapauden ristiriitaisuudesta. Kun aristoteelinen tarinankerronta edellyttää tarinalta tiettyä tapahtumien järjestystä sekä selkeitä alku- ja loppupisteitä, on pelaajan vapaan tahdon katsottu rikkovan tapahtumien muuttumattoman etenemisen. Tämä näkökulma kuitenkin jättää huomiotta simulaation ja representaation eron: aristoteelinen tarinankerronta olettaa, että tarinassa esiintyvät tapahtumat ovat jo tapahtuneet, kun taas simulaatiossa on kyse mahdollisten uusien tapahtumien mallintamisesta, jolloin tapahtumien tarkkaa toistumista simulaatiossessiosta toiseen ei ole mahdollista odottaa. (Frasca 2003: 229)

Mahdollisten maailmojen teoria (Ryan 1991) on yksi ratkaisu, jota narratologiassa käytetään selittämään tarinoiden johdonmukaisuuden ja hypertekstien erilaisten vaihtoehtoisten tapahtumien ristiriitaa. Teoria esittää fiktiössä esiintyvät maailmat

mahdollisina maailmoina, jotka puolestaan sisältävät lukuisia sisäkkäisiä mahdollisia maailmoja. Aina kun tarinassa on valintatilanne, jolle on useita toisistaan eroavia ratkaisuita, syntyy jokaista ratkaisua vastaava mahdollinen maailma, jossa tarina jatkuu omalla tavallaan. Jos useampi mahdollinen maailma johtaa samaan yhtymäkohtaan, maailmat palaavat jälleen samaksi mahdolliseksi maailmaksi.

Frascan (2003: 227) mukaan simulaatiot tunnistaakin simulaatioksi siitä, että käyttäjä tietää voivansa aina toistaa simulaation, jos hän haluaa pyrkiä erilaiseen mahdolliseen maailmaan. Täydellinen tietämys ja tulkinta simulaatiosta vaatiikin simulaation toistamista, koska simulaation tapahtumajärjestys ei ole koskaan vakio ja simulaation tulkitseminen edellyttää, että käyttäjä on tietoinen erilaisten ratkaisujen seurauksista. Tästä johtuen narratiivisten pelien tulee olla pelaajalle riittävän haastavia, jolloin ne pakottavat pelaajan toistamaan simulaatiotaan ja miettimään toimintaansa siinä.

Simulaation tekijä pystyy määrittelemään simulaation manipulaation säännöillä, miten paljon käyttäjä pystyy vaikuttamaan simulaation etenemiseen, eli miten tarkasti kohtalo rajaa interaktiivisen narratiivin etenemistä (Frasca 2003: 227–228). Manipulaation sääntöjen lisäksi simulaation tekijät pystyvät rajoittamaan käyttäjän toimintaa määrittelemällä simulaation tarjoaman informaation rajat. Tärkein tällaisen ohjaamisen väline on avatar, käyttäjän sijainen simulaation sisällä. Jos jokin toiminta on määritellyn avatarin kanssa ristiriidassa, voidaan käyttäjän olettaa välttävän kyseistä toimintaa. Esimerkiksi simuloitaessa autokisoja radalta poistuminen ei ole avatarin, kilpa-auton kuljettajan, kannalta järkevää toimintaa, joten käyttäjäkin pyrkii pysymään radalla. (Kücklich 2003) Avatarin toiminta sidotaankin usein tiukasti pelin tavoitteiden sääntöihin, jolloin pelin päämäärät esitetään tarinassa avatarin päämäärinä.

Usein erilaiset genret ohjaavat suuresti lukijan tulkintaa, jolloin genrelle tyypillisen juonen seuraaminen on helpompaa kuin generarajoja rikkovan, koska lukija osaa aiemman kokemuksensa pohjalta täydentää juonen aukkoja muista saman genren edustajista oppimillaan tavoilla (Altman 1999: 39–42). Jos esimerkiksi kauhuelokuvan

hahmot eivät yritä soittaa apua tai lähteä pois vaarallisesta ympäristöstä, genreä tunteva katsoja ei välttämättä välitä tästä puutteesta, koska kauhuelokuvan hahmojen ei oleteta tekevän kumpakaan tai onnistuvan aikeissaan.

## 2.1 Juonten tyypit

Koska digitaalisten pelien suunnittelu on jo pitkään keskittynyt erilaisten ympäristöjen suunnitteluun, mukaan luettuna erilaisten objektien ja hahmojen sijoitteluun ympäristössä, on tarpeen tarkastella pelien tarinankerrontaa narratiivisena arkkitehtuurina. Pelien tarinoita voidaan pitää vanhojen matkakertomusten jatkumona, jossa sankari etenee paikasta toiseen kohti päämääräänsä, kohdaten eri paikoissa erilaisia etenemistä vastustavia voimia. Pelien narratiivit lainaavatkin ahkerasti genreistä, jotka ovat perinteisesti keskittyneet kanssakäymistä enemmän tarinan maailman kuvailemiseen; fantasia, tieteisfiktio, kauhu ja sota ovat usein käytettyjä genrejä pelien estetiikan suunnittelussa. (Jenkins 2004: 674–676; Ryan 2005: 14)

Peleissä esiintyviä ympäristöjä hyödynnetään tarinankerronnassa, koska pelaajat luovat ympäristöille merkityksiä genrejen perinteitä ja intertekstuaalisia viittauksia hyödyntäen. Jos pelaaja menee kauhupelissä hautausmaalle, hän olettaa ympäristön viestivän synkkyyttä ja pahuutta, koska kauhupeleissä hautausmaat usein sisältävät kummituksia, luurankoja tai muita vastaavia kuolemaan symbolisesti liittyviä hirviöitä. Tällöin pelin tekijä voi osittain luottaa pelaajan intertekstuaaliseen ymmärrykseen ympäristön pelottavuudesta, eikä hautausmaata tulkita vain huonosti valaistuksi ja hoidetuksi. Tällöin pelaaja täydentää itse pelistä puuttuvaa informaatiota luoden alueelle merkityksen sen estetiikan perusteella. (Jenkins 2004: 676)

Videopeleissä esiintyvät juonet voidaan jakaa neljään tyyppiin: 1) viittaukselliset, 2) näytellyt, 3) sisäistetyt ja 4) syntyvät juonet. Viittauksellisissa juonissa pelin tarina on osa laajempaa tarinaa. Se viittaa joko muihin peleihin tai muissa medioissa kuten

elokuvissa ja kirjoissa esiintyviin tarinoihin. Näytellyissä juonissa pelaajan toiminta on olennainen osa tarinaa, joka esitetään joko pelaamisen aikana tai pelaamista rytmittävien välinäytösten, kuten ennalta ohjattujen animaatioiden avulla. Näytellyt juonet sisältävät pelaajalle olennaista tietoa pelin kontekstista ja tarinasta ohjeistaen pelaajaa avatarin motiiveista ja halutusta etenemisestä. Siksi niitä ei usein voi ohittaa, ainakaan vahingossa, koska pelien suunnittelijat haluavat välittää pelin tavoitteet pelaajalle mahdollisimman selkeästi ja järjestelmällisesti. (Jenkins 2004: 676–680)

Sisäistetyt juonet ovat pelin näyteltyä juonta laajentavia, koska ne eivät aktiivisesti hae pelaajan huomiota, vaan pelaajan on aktiivisesti itse etsittävä niitä pelimaailmasta. Niihin kuuluvat sekä peliin piilotetut, optimaaliselta etenemisreitiltä poikkeavat kohtaukset että pelin ympäristöihin sisältyvät viitteet tarinasta, kuten jonkin näkyvään juoneen kuulumattoman tapahtuman jäljet. Sisäistettyjä juonia käytetään usein tuomaan pelin tarinaan salaisuuksia menneisyydestä, koska pelaaja löytää vihjeitä jo tapahtuneista asioista, mutta ei voi enää vaikuttaa niiden kulkuun. Rakenne on sama kuin vanhoissa salapoliisi- tai kauhutarinoissa, joissa hahmot keräävät menneistä tapahtumista kertovia palasia yrittäen saada kokonaiskuvan siitä, mitkä tapahtumat johtivat jälkien syntyyn. Sisäistetyt juonet ovat tärkeä osa pelin narratiivisen arkkitehtuurin suunnittelua, koska niiden sijoittelun ja näkyvyyden ei saa haitata pelin uskottavuutta, eikä pelaaja saa tuntea itseään liian opastetuksi. Sisäistetyillä juonilla voidaan myös antaa pelaajille vihjeitä tulevasta, jolloin tarkkaavaisen pelaajan eteneminen helpottuu. Jos esimerkiksi pelaaja löytää rauhallisen pelialueen jälkeen jälkiä konfliktista, kuten verta tai vaurioitunutta ympäristöä, tietää hän valmistautua edessä odottaviin haasteisiin. (Jenkins 2004: 681–684; Ryan 2005: 16–17)

Syntyvät juonet ovat pelimaailman mahdollistamia, mutta eivät kirjoittajan suunnittelema, mikä erottaa ne sisäistetyistä tarinoista. Ne ovat pelaajan toiminnan ja pelin sääntömekanismin yhteistyön tulos, esimerkiksi peliin jääneiden virheiden tai ennakoimattoman strategian seurauksia. Peli voidaan tarkoituksella suunnitella riittävän vapaaksi ja monipuoliseksi rohkaisemaan pelaajaa luomaan syntyviä juonia, jolloin peli



on lähempänä paidiaa kuin ludusta, sillä pelin tavoitteet ovat usein pelaajan vapaasti asetettavissa. Syntyvät juonet ovat yleisiä erilaisissa simulaatioissa tai moninpeleissä, koska niiden tavoitteet ja mekanismit ovat riittävän vapaita odottamattomien tapahtumien syntyyn, eikä niissä ole toimintaa merkittävästi ohjaavaa näyteltyä juonta. (Jenkins 2004: 684–686)

Pelien syntyvät juonet johtuvat pelien luonteesta epätriviaaleina järjestelminä, eli niiden käytön lopputulos ei ole ennalta määrätty, sekä pelaajan implisiittisestä ymmärryksestä pelin säännöistä. Vaikka pelin sisäiset toiminnot ovat useimmiten triviaaleja järjestelmiä, jotka suorittavat tehtävänsä aina samalla tavalla, on järjestelmän sisälle usein laitettu myös epätriviaaleja osia, kuten käytetyn tekoälyn toimintaohjeet tai erilaisten toimintojen onnistumisen satunnaisuus. Kun tämä järjestelmän sisään rakennettu sattumanvaraisuus yhdistetään pelaajaan, jonka tulkinta pelin säännöistä voi erota suurestikin pelin suunnittelijan aikomasta, on tuloksena epätriviaali järjestelmä, jonka toiminta ja tulokset eivät välttämättä muistuta ollenkaan järjestelmän suunnittelijan aikomia. (Kücklich 2003)

Peleissä esiintyvät juonet ovat näihin tyypeihin kuuluvien pienempien juonten yhdistelmiä, useimmiten sisäistetyillä juonilla laajennettuja näyteltyjä juonia. Tämä rakenne on yleistynyt julkaisijoiden pyrkiessä miellyttämään sekä yksityiskohtaisista ja laajoista juonista kiinnostuneita että juonesta kiinnostumattomia pelaajia, koska rakenne sallii laajemman juonikokonaisuuden lisäämättä kuitenkaan merkittävästi näytellyn juonen osuutta pelissä.

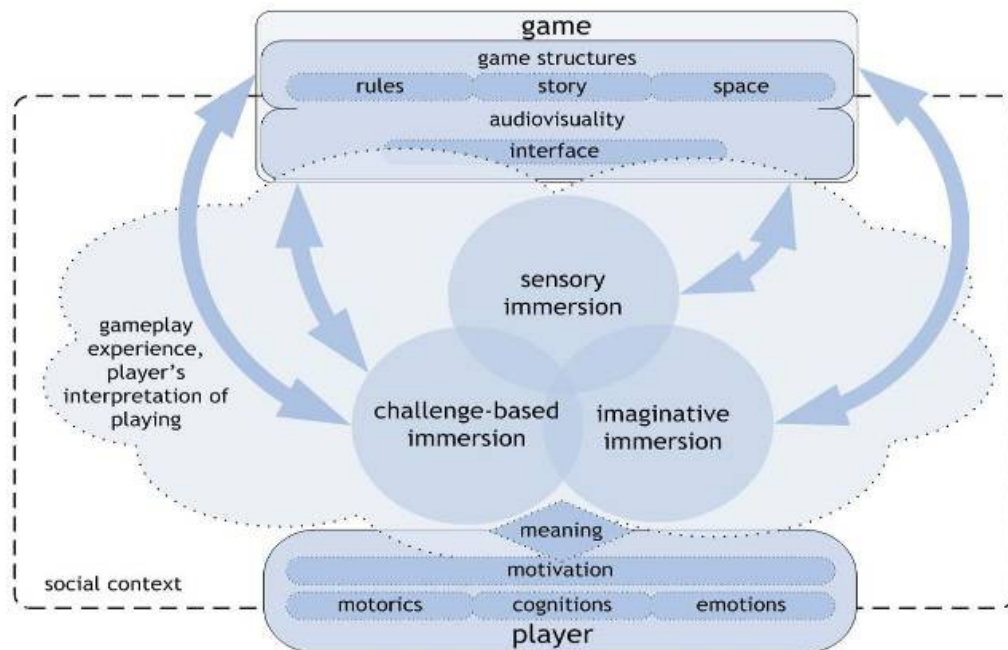
## 2.2 Immersio ja osallistuminen

Immersio on narratologisessa pelitutkimuksessa laajasti käytetty, mutta huonosti määritelty käsite. Itse tulkitse sen yleisesti käytetyn McMahanin (2003) ja tarkemman Ermin ja Mäyrän (2005) määrittelyiden mukaan. Vaikka määritelmien termit eroavat

toisistaan, perustuu Ermin ja Mäyrän määritelmä osittain McMahanin määrittelyyn, jolloin näiden kahden määritelmän yhdistäminen on luontevaa. Tarkennan immersiota myös Callejan (2011) pelaajan osallistumisen mallilla, joka jakaa immersion makro- ja mikro-tasoihin sekä erittelee kuusi toisistaan poikkeavaa osallistumisen osa-alueita, jotka vaikuttavat pelaajan immersion molemmilla tasoilla.

McMahan määrittelee immersion pelaajan jakamattomaksi kiinnostukseksi pelin tarinaa ja pelattavuutta kohtaan. Se on jaettavissa havainnolliseen ja psykologiseen immersion: Havainnollinen immersio on pelaajan havaintojen rajoittamista vain pelin esittämään informaatioon, psykologinen immersio puolestaan on pelaajan henkistä omistautumista pelille ja on pääimmäisenä riippuvainen pelaajan kyvystä toimia sujuvasti virtuaaliympäristön kanssa. (McMahan 2003: 68–69, 77) Ermi ja Mäyrä (2005: 7–9) määrittelevät pelaamisen pelin ja pelaajan yhteistoiminnaksi, joka koostuu havainnollisesta, haasteellisesta ja mielikuvituksellisesta immersion. Havainnollinen immersio vastaa McMahanin määrittelemää käsitettä, kun taas haasteellisen ja mielikuvituksellinen immersio ovat psykologisen immersion osatekijöitä. Mikrotason immersio on hetkellistä, toiminnan aikana syntyvää kiinnostusta, kun taas makrotason immersio on toiminnan ulkopuolellakin jatkuvaa asioiden käsittelyä ja pohdintaa, joka luo mikrotason immersion kontekstin (Calleja 2011: 36–46).

Useat tekijät vaikuttavat niin havainnolliseen kuin psykologiseenkin immersion. Esimerkiksi pelin sujuva toimiminen käytetyllä tietokoneella tai pelikonsolilla, sen ohjaamisessa käytetyt laitteet, audiovisuaalisten havaintojen rajoittaminen kuulokkeiden ja muiden apuvälineiden kanssa ja pelaamisympäristön melu- tai valaistustaso ovat havainnolliseen immersion vaikuttavia tekijöitä. Psykologinen immersio puolestaan riippuu muiden tekijöiden ohella pelin sisällön johdonmukaisuudesta, pelaajan odotusten ja pelin sisällön kohtaamisesta ja sisällön kiinnostavuudesta. (McMahan 2003: 77)



Kuva 1: Immersiotyypit ja immersioon vaikuttavat tekijät (Ermi & Mäyrä 2005: 8)

Callejan (2011: 43–44) mukaan digitaalisen pelin aiheuttamaan immersioon vaikuttavat tekijät ovat jaettavissa kuuteen osallistumisen tasoon: kinestesiaan, tilaan, jakamiseen, tarinaan, tunteisiin ja valintoihin. Kinestesia viittaa pelin ohjaukseen, eli pelaajan vaikutusyritysten onnistumiseen pelimaailmassa. Tilaan perustuva osallistuminen on peliympäristön navigoinnin ja tutkimisen aiheuttamaa kiinnostusta. Jakaminen syntyy pelikokemuksen välittämisestä muille ihmisille tai pelin sisäisestä kokemuksen jakamisesta, joko muiden pelaajien tai erilaisia hahmoja simuloivien tekoälyagenttien kanssa. Tarinaan perustuva osallistuminen käsittää sekä valmiiden, eli näyteltyjen tai sisäistettyjen, että myös syntyvien juonten aiheuttaman kiinnostuksen. Tunteellinen osallistuminen voi olla pelin tahallaan aiheuttamaa tai pelaajan tekemistä tulkinnoista syntyvää. Valintoihin perustuva osallistumisen taso riippuu pelaajan tekemistä tietoisista valinnoista pelissä ja niiden aiheuttamista seurauksista. (Calleja 2011: 43–44)

Immersion liittyy McMahanin määritelmässä läheisesti läsnäolon ja vetävyyden käsitteet. Läsnäolo viittaa pelaajan tuntemukseen, jotta hän pelatessaan olisi osa pelin

maailmaa. Vetävyys taas viittaa pelin herättämään kiinnostukseen pelaajassa, joka saa pelaajan jatkamaan peliä vaikka ulkopuoliset tekijät sitä vastustaisivatkin. (McMahan 2003: 69–73) Mielikuvituksellinen ja haasteellinen immersio vastaavat osittain vetävyyttä ja läsnäoloa. Mielikuvituksellinen immersio on pelaajan uppoutumista pelin maailmaan esimerkiksi pelin hahmoihin samaistumalla tai nauttimalla pelin tarjoamasta fantasiasta. Haasteellinen immersio tarkoittaa pelaajan uppoutumista peliin, kun pelin esittämät haasteet ja niistä saadut palkinnot vastaavat pelaajan kykyjä. (Ermi & Mäyrä 2005: 7–9)

Mielikuvitukselliseen immersioon liittyvät osallistumisen osa-alueista eniten tarinaan ja tilaan perustuva osallistuminen. Makrotasolla tarinaan pohjautuva osallistuminen on pelin tarinan tulkintaa havaittujen juonten pohjalta. Poikkeuksellisen laaja tai muuten vaikuttava tarina saattaa olla pelaajan ajatuksissa kauan pelaamisen lopettamisen jälkeenkin, mikä kannustaa pelaajaa joko pelaamaan kyseistä peliä uudelleen tai jatkamaan kesken jäänyttä tarinaa pelisarjan muissa osissa. Mikrotasolla tarinan aikaansaama osallistuminen on kirjoitetun ja syntyvän juonen tasapainoilua, jolloin pelaaja yrittää rakentaa esitetystä informaatiosta loogista kokonaisuutta. Mikrotasolla kirjoitettu tarina näkyy usein pelaajan toiminnan ulkopuolisissa asioissa, mistä johtuen kirjoitetun tarinan ja pelaajan siitä tekemän tulkinnan tulisi olla yhteensopivia, ettei immersio kärsi. Pelissä esiintyvä tarina voidaan työntää pelaajalle, jolloin peliä ei pääse jatkamaan ennen kuin tarjottu informaatio on sisäistetty, tai pelin tarina voi vetää pelaajaa puoleensa, houkutellen hänet hankkimaan lisää informaatiota esiintyvistä juonista. Mikäli pelaaja on kiinnostunut pelin tarinasta, vetäväksi suunniteltu tarina voi olla vahva keino ylläpitää pelaajan immersiota pelissä. (Calleja 2011: 119–133)

Tilaan perustuva osallistuminen on makrotasolla pelaajan tutkimusmatkailua peliympäristöstä toiseen, mistä johtuen pelaajan tietämättömyys peliympäristöstä vahvistaa immersiota. Mikrotasolla tilaan perustuva osallistuminen on ympäristön navigointia ja kartoittamista, jolloin pelaaja luo itselleen käsityksen eri alueiden piirteistä ja toisiinsa liittymisestä. Tärkeitä mikrotason osallistumiselle ovat

peliympäristöstä löytyvät maamerkit ja muut tunnistettavat piirteet sekä erilaisten alueiden selkeät rajat, jotka helpottavat ympäristön rakenteen ymmärtämistä. Tilaan perustuva osallistuminen on vahvempi peleissä, joissa pelaaja ohjaa useiden miniatyyrien sijaan avataria, koska tällöin pelaajalla on selkeä samaistumisen kohde ja perspektiivi peliympäristöön. Calleja tarkoittaa miniatyyreillä pelaajan saman aikaisesti ohjaamia, toisiaan muistuttavia hahmoja, esimerkiksi strategiapelissä ohjattavia sotilaita. Vaikka miniatyyrejä käyttävän pelin ympäristöt olisivat täynnä vaaroja, pelaaja on aina ympäristön ulkopuolinen tarkastelija, eikä ympäristö vaikuta niin uhkaavalta, koska vaaroille menetetyt miniatyyrit ovat usein korvattavissa. (Calleja 2011: 73–92)

Yksinkertaisen näytönsäätäjän katsominen voi saada aikaan havainnollisen immersion ja hyvän kirjan lukeminen mielikuvituksellisen immersion, kun taas elokuva yhdistää näitä kahta tekijää. Sen sijaan haasteellinen immersio on vain pelaamisessa esiintyvää, sillä se edellyttää pelaajan aktiivista osallistumista. (Ermi & Mäyrä 2005: 8) Haasteellinen immersio on turhautumisen ja onnistumisen tunteiden vaihtelua, kun peli kannustaa pelaajaa etenemään, mutta tarjoaa riittävää haastetta pelaajan mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Tämä vaihtelu tekee siitä muita immersion tyyppisiä voimakkaampaa, koska pelaaja turtuu siihen hitaammin kuin havainto- tai mielikuvitusimmersioihin. Se on myös vaikeammin aikaansaattava pelin haastavuudelta ja pelaajan taidoilta edellytetyn tasapainon vuoksi, pelaajan kykyjen kehittyessä pelaamisen mukana. Erona vetävyyyteen on, että vetävyys ei edellytä pelaajan jatkuvaa palkitsemista, vaan pelkkä pelin kiinnostavuus riittää.

Eri osallistumisen tavoista kinestesia ja valinnat liittyvät läheisimmin haasteelliseen immersioon. Makrotasolla kinestesia merkitsee pelaajan toiminnalla olevaa mahdollisuutta vaikuttaa peliympäristöön, kun taas mikrotasolla se käsittää pelin kontrolloinnin avataria tai miniatyyrejä manipuloimalla. Alussa kinestesiaan perustuva osallistuminen on heikompaa, koska pelaajan on tietoisesti pyrittävä opettelemaan pelin kontrollointia, jolloin tunne peliin vaikuttamisesta voi jäädä heikoksi. Pelaajan osaamisen kasvaessa kinestesiaan perustuva osallistuminen kuitenkin vahvistuu, kun

pelaaja oppii ymmärtämään erilaisia vaikuttamisen mahdollisuuksiaan ja pelin tietoinen kontrollointi hämärtyy. Pelaaja ei enää ajattele painavansa ohjaimen nappia käskeäkseen avataria, vaan siirtyy ajattelemaan avatarin toimintaa ilman käyttöliittymän väliintuloa. (Calleja 2011: 55–68)

Valintoihin perustuva osallistuminen on makrotasolla pelaajan motivointia erilaisilla haasteilla ja palkinnoilla sekä erilaisten strategioiden suunnittelua asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi. Mikrotasolla se on pelin tapahtumiin reagoivaa etenemisen suunnittelua ja päätösten toteuttamista. Peleissä tavoitteet ovat selkeästi esitettyjä ja oletettavasti saavutettavia, jolloin pelaajan tehtäväksi jää selvittää, millä pelin tarjoamilla valinnoilla hän saa täytettyä asetetut vaatimukset ja ansaitsee haasteesta tarjotun palkinnon. Palkinnoksi pelaajalle voidaan tarjota avatarin voimien tai pelin tarjoamien vaihtoehtojen kasvua, pääsyä aiemmin suljetulle pelialueelle, pelin tarinan etenemistä tai pelkkää tunnustusta siitä, että pelaaja on saavuttanut tavoitteen. Pelaaja voi myös asettaa omia tavoitteita pelissä, jolloin palkinnoksi riittää onnistumisen tunne ilman pelin sisäistä palkintoa. (Calleja 2011: 149–165)

Jakamiseen ja tunteisiin perustuvat osallistumisen osa-alueet ovat muita osa-alueita monipuolisempia, ja ne voivat esiintyä sekä haasteellisen että mielikuvituksellisen immersion kanssa. Makrotasolla jakaminen ilmenee erilaisten pelaajayhteisöiden ja muiden pelaajien välille syntyvien suhteiden kautta. Erilaiset klaanit, killat ja muut peleihin liittyvät yhteisöt ovat tyypillisiä moninpeleissä, ja monet suuren mittakaavan moninpelit edellyttävätkin pelaajien yhteisöjen muodostamista merkittävämpien haasteiden voittamiseksi. Mikrotasolla pelaajien ja tekoälyn ohjaamien hahmojen kanssakäyminen voidaan jakaa kolmeen tyyppiin: yhteisloon, yhteistyöhön ja kilpailuun tai konfliktiin. Yhteiselossa eri osapuolet vain toimivat toistensa läheisyydessä ja saattavat huomioda muiden hahmojen läsnäolon, mutta eivät merkittävästi vaikuta toisiinsa. Yhteistyössä pelaajat liittyvät toisiinsa jonkin tavoitteen täyttämiseksi tai peli tarjoaa pelaajalle tekoälyn ohjaamia avustajia. Kilpailuun ja konfliktiin lukeutuvat ne tilanteet, kun hahmot pyrkivät joko täyttämään jonkin

tavoitteen ennen muita tai kun muut hahmot jollain tapaa haittaavat tavoitteiden täyttämistä, joko aktiivisesti estämällä tai passiivisesti, esimerkiksi kuluttamalla tavoitteeseen tarvittavia resursseja. (Calleja 2011: 93–112)

Tunteisiin perustuva osallistuminen käsittää kaikki ne tilanteet, kun peli aiheuttaa pelaajassa tahallisia tai tahattomia tunteita. Makrotasolla tämä osa-alue esiintyy yleensä eskapismina, jolloin pelaaja pyrkii pelaamisella saamaan aikaan tunne-elämäänsä tasapainottavia stimulaatioita. Esimerkiksi pitkästynyt pelaaja haluaa peliltään toimintaa ja muita virikkeitä, kun taas stressaantunut pelaaja etsii rauhallista ja rentouttavaa peliä. Mikrotasolla pelien aikaansaamat tunteet ovat usein pelin estetiikan ja mekaniikan yhteistyötä, jolloin interaktiivinen toiminta vahvistaa pelin mielikuvituksen immersion kautta aikaan saamia tunteita. Jos esimerkiksi fantasiapeli haluaa ruokkia pelaajan voimaantumisen tunnetta, pelkkä lihaksikkaan sankarin ulkomuoto ei välttämättä riitä, vaan pelin on myös saatava haasteiden kautta luotua pelaajalle tunneonnistumisesta. (Calleja 2011: 135–146)

Tunteet ovat sarja reaktioita, jotka syntyvät ja kehittyvät pelaajan tottuessa pelin sisältöön ja sen sisältämiin merkityksiin. Tunteiden syntyminen on kaksivaiheinen arviointiprosessi, jossa pelaaja ensin arvioi ulkoisen ärsykkeen relevanssia oman etenemisensä kannalta ja sen jälkeen pohtii, mitä reagoitinvaihtoehtoja hänellä on relevantteihin ärsykkeisiin. Kun pelaaja oppii reagoimaan pelin sisältöön sopivilla tunteilla, toiminnan motivointi muuttuu luonnollisemmaksi, eikä erilaisia valintoja tarvitse järkeillä tilannekohtaisesti, koska vaihtoehtojen seurauksista on syntynyt mielikuva aiempien tilanteiden perusteella. Esimerkiksi kauhupelissä pelaaja voi aluksi suhtautua pelissä esiintyviin vihollisiin aggressiivisesti, mutta huomattessaan vihollisten ylivoimaisuuden ja resurssien rajoittuneisuuden hän alkaa pelätä vihollisten kohtaamista, jolloin hänen toimintansa muuttuu varovaisemmaksi ja huolellisemmaksi. (Perron 2005: 3–4)

Perron (2005: 2–3) jakaa pelaamisen aikana syntyvät tunteet synnyttävän ärsykkensä

mukaisesti fiktio-, artifakti- ja pelaamistunteisiin. Nämä kolme tunnetyyppiä voidaan samaistaa Ermin ja Mäyrän kolmeen immersion tyyppiin. Fiktio- ja artefaktitunteet syntyvät pelin maailman ja tarinan vaikuttaessa pelaajan tunteisiin, esimerkiksi pelihahmon traaginen kohtalo saattaa herättää pelaajassa surua, joten fiktiotunteet ovat läheisesti yhteydessä mielikuvitukselliseen immersion. Artefaktitunteet ovat pelin ulkoisen toteutuksen herättämiä ja siten samaistettavissa sensoriseen immersion. Niitä esiintyy esimerkiksi silloin, kun hyvin suunnitellun peliympäristön kauneus saa pelaajan valtaansa. Pelaamistunteet puolestaan johtuvat pelin haasteiden ja onnistumisen dynamiikasta ja toimivat haasteellisen immersion pääasiallisena lähteenä. Pelaaja iloitsee onnistumisestaan ja ärsyyntyy epäonnistumisestaan, jolloin sopivan haasteen ja palkitsemisen tasapaino synnyttää näiden tunteiden avulla voimakkaan immersion.

Pelaajan tunteet syntyvät, kun hän arvioi kohtaamiaan ärsyksiä useiden eri kategorioiden avulla. Tunteen positiivisuuden tai negatiivisuuden kannalta merkittävin kategoria on ärsyksen suhde pelaajan tavoitteisiin: tavoitteiden kannalta myönteinen ärsyke herättää positiivisia tunteita kuten iloa, kun taas tavoitteiden saavuttamista haittaava ärsyke herättää negatiivisia tunteita, vihaa tai pelkoa. Tunteen voimakkuuteen vaikuttaa ärsyksen odotettavuus, koska odottamaton ärsyke herättää voimakkaampia tunteita kuin odotettu. Tästä johtuen kauhupeleissä eksoottisen näköiset ja harvoin esiintyvät viholliset herättävät pelaajassa voimakkaampia tunteita kuin tavanomaiset tai usein kohdatut. Myös ärsyksen esiintymisvarmuus ja aiheuttaja vaikuttavat tunteen voimakkuuteen, sillä epävarmat ja pelaajan toiminnasta johtuvat ärsykkeet herättävät voimakkaampia tunteita kuin varmat tai pelaajasta riippumattomista tekijöistä syntyvät. Jos pelaaja tietää, että avatar selviytyy vaarallisesta tilanteesta, vaara ei herätä yhtä voimakasta pelkoa ja sen seurauksena onnistumisen tunnetta. Jos ärsyke syntyy pelaajan toiminnasta riippumatta, sen relevanssi pelaajalle vähenee. (Perron 2005: 4–5)

Callejan esittelemät osallistumisen osa-alueet eivät toimi itsenäisesti, mutta usein mikro- ja makrotasolla esiintyy yksi tai kaksi merkittävintä osa-aluetta, jotka ruokkivat pelaajan kokemaa immersiota. Vaikka makrotason immersio toimii kontekstina



mikrotasolle, pelaamisen aikana voimakkaasti esiintyvä mikrotason immersio usein peittää sen alleen, koska pelaaja keskittyy pelin tapahtumiin kontekstin sijaan.

### 3 KAUHUN GENRE

Altman (1999: 26) määrittelee genreille neljä tehtävää: 1) ohjata elokuvan tuotantoa, 2) toimia kaavana, jonka mukaan genreä edustava elokuva tehdään, 3) helpottaa elokuvien välittäjien kommunikointia ja 4) kertoa yleisölle, millaista tulkintaa elokuvasta toivotaan. Vaikka Altman kirjoitti elokuvista, toimivat hänen määrittelemänsä tehtävät myös muiden kulttuurituotteiden genreissä. Digitaalisten pelien genreillä on elokuvien genrejä vastaava tehtävä, vaikka peleissä neljänteen tehtävään kuuluu myös kertoa yleisölle, millaisia haasteita peli tarjoaa pelaajalle.

Olenneisimmat työkalut genrejen rajaamisessa ovat kohteen aihe ja rakenne. Mikäli kulttuurituote käsittelee jonkin genren aihetta genrelle ominaisilla rakenteella, sen voidaan katsoa edustavan tätä genreä. Kuitenkaan genrejen määrittely ei ole yksiselitteistä, sillä genret jakautuvat fraktaalaisesti ylä- ja alagenreihin ja genret voivat muuttua ajan myötä erilaisten de- ja rekonstruktioiden seurauksena, joskus radikaalistikin. Genren määrittelijöistä aihe on pysyvämpi, sillä muutokset kohdistuvat lähinnä esittämisen rakenteeseen tekijöiden etsiessä uusia tapoja tulkita aihetta. Kulttuurituotteita voidaan tehdä myös genrejen kaavoista välittämättä, jolloin tuote liitetään sitä parhaiten kuvaavaan genreen valmistuttuaan. Varsinkin suurista julkaisijoista riippumattomassa tuotannossa on tyypillistä kyseenalaistaa genren rajoja ja konventioita, jolloin valmis tuote liitetään genreen, vaikka sen tuotanto ei olekaan noudattanut genren kaavaa.

Kauhupelille on genreille tyypillisesti useita erilaisia määritelmiä. Kirkland (2005: 172) määrittelee selviytymiskauhun genren kolmannen perspektiivin toimintaseikkailupeliksi, jossa pelaajan avatar navigoi sokkelomaista ympäristöä, ratkaisten ongelmia ja taistellen hirviöitä vastaan rajallisin voimavaroin, pelin hyödyntäessä kauhuelokuvien ikonografiaa. Taylor (2009: 46) puolestaan määrittelee genren selviytymiskauhun kahden osan, selviytymisen ja kauhun, kautta: kauhupelit käyttävät kauhun elementtejä ja niissä pelaajan tavoite painottuu selviytymiseen, ei menestymiseen. Taylorin

määritelmä on selkeä ja keskittyy olennaiseen, kun Kirklandin määritelmä on kauhupelien genren monipuolistuessa hieman vanhanaikainen sekä perspektiivinsä että taistelun tai ongelmanratkaisun painotuksen osalta. Kuitenkin molemmat määritelmät on syytä huomioida, sillä Kirkland kiinnittää Tayloria enemmän huomiota pelien näkyviin yksityiskohtiin ja auttaa genreä tuntematonta henkilöä ymmärtämään, millaisista peleistä on käytännössä kysymys.

### 3.1 Kauhupelien historia

Kauhupelien konventioiden katsotaan olevan lähtöisin vuonna 1992 julkaistusta *Alone in the Dark* -pelistä (Taylor 2009: 47, 50). Peli ei ollut ensimmäinen kauhun elementtejä hyödyntävä julkaisu, sillä jotkin 1980-luvun peleistä joko perustuivat kauhuelokuviin, kuten *Halloweeniin* tai *Draculaan*, tai muuten hyödynsivät genreä. Sen sijaan *Alone in the Dark* oli ensimmäinen suurta suosiota tavoittanut peli, joka yhdisti kolmiulotteiset hahmot kaksiulotteisiin taustoihin, tietoisesti hankaloitti pelaajan toimintaa ja käytti tarinansa inspiraationa muiden medioiden kauhugenrejä, kuten zombie-elokuvia ja Howard Phillip Lovecraftin kauhutarinoita. (Barton & Loguidice 2009: 2–9) Nämä kolme piirrettä määrittivät kauhupelien genren 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa, sillä vuonna 1996 julkaistu *Resident Evil* oli kuin eri tekijän tekemä uusintaversio *Alone in the Darkista*. Siinä missä *Alone in the Dark* oli kauhupelien genren alku, *Resident Evil* nosti genren suuren yleisön suosioon vakiinnuttaen myös genren englanninkielisen nimen ”survival horror” (Taylor 2009: 49–51).

1990-luvulla kehittyneen kauhupelien genren ulkoiset piirteet, kuten rajoitetut kuvakulmat ja avatarin kömpelö ohjaus, johtuivat käytössä olleen teknologian rajoittuneisuudesta. Koska pelikonsolit eivät pystyneet esittämään kolmiulotteisia ympäristöjä riittävän tehokkaasti, monet pelit käyttivät ennalta määrättyjä kuvakulmia ja pienistä erillisistä huoneista koostuvia ympäristöjä. Tämä toteutettiin *Alone in the Darkissa* hyväksi havaitulla tavalla käyttää kolmiulotteisia hahmomalleja

kaksiulotteisten taustojen päällä, jolloin pelaajalle syntyi illuusio pelin kolmiulotteisuudesta, vaikka peli toimi itse asiassa kaksiulotteisesti. (Taylor 2009: 51–52)

Teknologian kehittyessä nämä rajoitteet ovat suurelta osin poistuneet, mutta jotkin pelit hyödyntävät vieläkin niitä klaustrofobista tunnelmaa luovina tehokeinoina. Lukitut kuvakulmat ovat vaihtuneet 2000-luvun aikana avatarin takaa kuvattuun kolmannen persoonan kuvakulmaan, jolloin pelaaja näkee aiempaa kauemmas ja pystyy ohjaamaan näkökenttäänsä. Kauhupelien ympäristöjä tämä muutos ei kuitenkaan ole paljoa muuttanut, sillä edelleen ympäristöjen pimeys rajoittaa pelaajan havaintokykyä samoin kuin lukitut kuvakulmat aiemmin. (Rouse 2009: 23)

Kehitys on myös mahdollistanut tunnelman luomisen pelaajan havaintokyvyn rajoittamista monipuolisemmilla keinoilla. Suosituimpia keinoja ovat kehittyneen äänimaailman ja valaistuksen mallintamisen antama mahdollisuus häiritä pelaajan havaintoja erilaisten epäselvien, tulevaa ennakoivien vihjeiden avulla. Vihjeet ovat tehokas keino saada pelaajassa aikaan jännitystä ja pelkoa, koska valtaosa pelien aiheuttamista tunteista on pelaajan alitajuista valmistautumista tulevaan (Tavinor 2009: 139, 143). Myös pelaajan harhauttaminen erilaisilla juonenkäänteillä ja avatarin kokemilla hallusinaatioilla voi tehostaa tunnelmaa, sillä ne lisäävät pelaajan epävarmuutta ja siten ruokkivat pelkoa. Pisimmälle viedyissä tapauksissa nämä harhautukset rikkovat neljännen seinän, eli esimerkiksi näyttävät pelaajalle virheilmoituksen puuttuvasta ohjaimesta tai pelin tallennuksesta, vaikka ohjaimessa tai tallennuksessa ei ole mitään vikaa. (Taylor 2009: 52–53)

Vanhemman selviytymiskauhun genren rinnalle on viime vuosina noussut niin sanottu toimintakauhu, jossa pelaajan voimavarat ovat vähemmän rajoitetut, mutta hirviöiden määrä ja niiden voittamisen edellyttämät taidot ovat nousseet. Kun selviytymiskauhussa pelaajan oletetaan joko pakenevan ylivoimaista vihollista tai uhraavan vähiä voimavarojaan vihollisten voittamiseen, on toimintakauhuissa vihollisten suora

kohtaaminen usein ainoa vaihtoehto. Tyylillisesti ne ovatkin melko lähellä perinteisiä toimintapelejä, vaikka toiminnan konteksti onkin kauhupeleille tyypillisen synkkä ja ahdistava. Tämä tekee niiden genren määrittelemisestä vaikeampaa, sillä usein nämä pelit sijoitetaan joko kauhu- tai toimintapelien genreihin kirjoittajasta riippuen. Syynä toimintakauhujen nousuun on nähty toimintapelien asema tyypillisinä suurten julkaisijoiden menestyspeleinä ja julkaisijoiden tarve saada peleilleen laajempaa yleisöä.

### 3.2 Kauhun ikonografia

Kirkland (2005: 172) mainitsee kauhupelien genreä määritellessään pelien käyttävän kauhuelokuvien ikonografiaa, millä hän viittaa pelien ja elokuvien toisiaan vastaavaan audiovisuaaliseen kuoreen. Hän käyttää esimerkkeinä *Silent Hill* -pelisarjasta löytyviä viittauksia erilaisiin kauhuelokuviin, sekä sarjan kauhuelokuvia matkivaa visuaalista tyyliä (emt: 172–173). Peleissä esiintyvät hirviöt ovat groteskeja ja epäinhimillisiä, toiminta on paniikinomaista ja veristä, kuvakulmat ovat klaustrofobisia ja ekspressionistisia ja ympäristöt ovat rapistuneita mutta arkisia kouluja, sairaaloita ja asuntoja.

Rouse (2009: 16–17) nostaa esiin kauhupelien ikonografian avatarin motivaatioiden selittäjänä. Pelin suunnittelijan on helppoa perustella pakeneminen ja väkivalta pelaajalle, kun avatar kohtaa toistan luonnottomampia hirviöitä, jotka pyrkivät hyökkäämään hänen kimppuunsa. Rouse mainitseekin, että vaikka pelien tarina voi olla monimutkainen ja rikas, on sen oltava pohjimmiltaan yksinkertainen, jotta pelaaja ymmärtää sen helposti ja alkaa toimia sen mukaan. Hänen mukaansa kauhussa ei aina tarvitse edes selittää hirviöiden motiiveja tai taustoja, sillä pelkkä niiden toiminnan seuraaminen vakuuttaa yleisön niiden uhkaavuudesta ja hahmojen niihin kohdistaman pelon ja väkivallan oikeutuksesta.

Koska genret auttavat julkaisijoita viestimään yleisölle odotuksia pelien sisällöstä, on elokuvien visuaalisen tyylin matkiminen kauhupeleissä selkeä tapa viestiä, että kysymyksessä on kauhupeli. Usein kauhupeleistä voidaan jopa tunnistaa tiettyjä inspiraationa toimineita kauhuelokuvia pelien ulkoisten piirteiden pohjalta. Kauhuelokuvista lainatut piirteet ovat selkeimmillään näyteltyä juonta kuljettavissa välivideoissa, koska ne ovat kuin peliin liitettyjä kohtauksia kauhuelokuvista. Videoita käytetään välittämään pelaajalle tietty rajoitettu osa pelin tarinaa tarkasti määritellyllä tavalla ja ne toimivat myös pelin rytmittäjinä kertoen juonen selkeällä etenemisellä pelaajalle, että hän on saavuttanut asetetun välitavoitteen. Krzywinska (2002: 211–212) huomioikin kauhupelien olevan jatkuvaa heiluriliikettä pelaajan kontrollin tunteen ja sen menettämisen välillä, kun peli estää avatarin toimintaan vaikuttamisen välivideoiden aikana. Kontrollin menettämisestä huolimatta videot toimivat pelaajalle hengähdystaukoina, sillä pelaaja ei odota avatarin kuolevan välivideon aikana (Rouse 2009: 23–24).

Taylor (2009) samaistaa kauhupelien tarinankerronnan goottilaiseen kirjallisuuteen. Tämä on luonnollista, koska monet kauhukirjallisuuden klassikot kuten Edgar Allan Poen tekstit, Mary Shelleyn *Frankensteinin hirviö* ja Bram Stokerin *Dracula* edustavat goottilaista kirjallisuutta. Olennaisin yhteinen piirre on tarinankerronnalle keskeinen menneiden salaisuuksien selvittäminen pienissä paloissa. Lukija kohtaa juonen edetessä uusia asioita, jotka paljastavat juonta edeltäviä tarinan tapahtumia epäkronologisesti ruokkien lukijan uteliaisuutta. Myös Kirkland (2009: 67) huomioi, että kauhupeleissä kaikki akateemikoista palkkasotilaisiin pitävät päiväkirjoja, joita löytämällä pelaaja saa lisää tietoa heidän taustoistaan. Vaikka nämä juonenpalat palvelevat usein pelaajan etenemisen opastamista, ne myös laajentavat pelin juonta paljastamalla enemmän hahmojen ja ympäristöjen historiasta ja mahdollisista motiiveista.

Kauhupeleissä esiintyvät päiväkirjat ovat yksi niistä tavoista, joilla sisäistetty juoni laajentaa näyteltyä juonta. Vaikka pelaaja saisi näytellyn juonen kautta riittävästi informaatiota ymmärtääkseen tarinan eri osapuolten suhteita ja toimintaa, juonen

konteksti on myös merkittävä osa pelin tarinaa. Koska pelin tarinankerronnan sujuva eteneminen edellyttää näytellyltä juonelta riittävää tiiviyttä, jää pelin käsikirjoittajan ainoaksi mahdollisuudeksi esittää tapahtumien laajempi konteksti ja niiden väliset suhteet sisäistetyn juonen kautta. Päiväkirjat ovat mielikuvitukselliselle immersiolle ystävällinen tapa välittää tietoa pelin tarinasta, koska omasta kohtalostaan kertova sivuhahmo on uskottavampi näkökulma informaation välittämiseen kuin tarinaa kolmannesta persoonasta käsittelevä ulkopuolinen kertoja.

Perron (2004: 3) jakaa kauhupelien tarinankerronnan makro- ja mikrotason kysymyksiin. Makrotason kysymykset ovat pelin tarinaa kantavia mysteereitä, jotka pelaajan on ratkaistava päästäkseen tarinassa tyydyttävään päätökseen. Tällaisia suuria kysymyksiä ovat esimerkiksi kauhupeleissä esiintyvien hirviöiden ja outojen ilmiöiden aiheuttaja, tarinalle tärkeiden sivuhahmojen kohtalot ja reitti pois uhkaavasta ympäristöstä. Makrotason kysymykset saavat vastauksensa, kun pelaaja onnistuu tarinan edetessä keräämään riittävästi informaatiota kysymyksen selvittämiseksi. Tämä informaatio voidaan saada näytellystä juonesta, mutta usein edellytetään myös sisäistetyn juonen tuntemista vastauksen täydelliseen ymmärtämiseen. Mikrotason kysymykset ovat hetkittäisiä jännityksen aiheuttajia, esimerkiksi odottaako avatarin edessä olevan oven takana vihollinen, riittävätkö resurssit seuraavaan mahdollisuuteen täydentää niitä ja onko epäselvästi näkyvä hahmo ystävä vai vihollinen. Ne liittyvät sisäistettyä juonta läheisemmin näyteltyyn tai syntyvään juoneen. Siinä missä makrotason kysymykset kantavat tarinaa koko pelin ajan, mikrotason kysymykset alkavat ja päättyvät nopeana ketjuna pelaajan edetessä tilanteesta toiseen.

Makro- ja mikrotason kysymykset pitävät yllä pelaajan tarinaan perustuvaa osallistumista, sillä ilman epätietoisuutta kauhupelien on mahdotonta pitää yllä pelkoa. Odottamattomuus ja epävarmuus vahvistavat pelin herättämiä tunteita, jolloin esitetyn kysymyksen epävarma vastaus saa aikaan tehokkaamman reaktion kuin varma vastaus. Jos pelaaja tietää, että avatar löytää väistämättä etsimänsä sivuhahmon hengissä ja hyvinvoivana, ei sivuhahmon kohtalo ruoki pelin tarinan synnyttämää pelkoa ja

kysymys on siten merkityksetön kauhupelin tarinankerronnalle.

Goottilaiseen kirjallisuuteen viittaa myös kauhupelien mieltymys vanhanaikaisiin ympäristöihin kuten linnoihin ja kartanoihin. Syy näiden ympäristöjen suosioon on niiden suuruudessa ja monimutkaisuudessa, sillä erilaiset labyrintit tai muuten vaikeasti navigoitavat ympäristöt ruokkivat epätietoisuutta ja pelkoa. Epätietoisuutta ruokkii myös kliseinen tapa tutkia näitä ympäristöjä yöllä, koska valo on odotetusti harvinaista ja pimeys rajoittaa suuresti hahmojen ja pelaajan aisteja. Jopa kauhupelissä tyyppillinen taskulamppu jättää valtaosan ympäristöstä joko heikosti nähtäväksi tai kokonaan pimeyteen. (Niedenthal 2009: 173–177; Taylor 2009: 53)

Vanhanaikaiset ja rapistuvat ympäristöt ovat myös narratologisen arkkitehtuurin kannalta tehokkaita, sillä niihin sisältyy väistämättä tunne pitkästä menneisyydestä ja siihen kätkeytyvistä salaisuuksista. Varsinkin rapistuneisuus kertoo tehokkaasti tilan menneisyydestä, sillä ympäristöstä löytyvillä jäljillä täytyy olla aiheuttaja. Jos linnan käytävällä on lammikko verta, se kertoo väkivaltaisesta kohtaamisesta siinä kohdassa käytävää. Arkkitehtuurin vanhanaikaisuus ruokkii pelaajan tilaan perustuvaa osallistumista, sillä sen lisäksi että pelaajan on kartoitettava ympäristö ja navigoitava siinä, hän myös tulkitsee siitä löytyviä jälkiä osana sisäistettyä juonta ja vihjeinä pelin mikrokysymyksiin. Tilaan perustuva osallistuminen voi olla jopa tehokkaampi mielikuvituksellisen immersion lähde kuin tarinaan perustuva, sillä visuaalisena mediana digitaalisten pelien on parempi esittää asiat näyttämällä kertomisen sijaan. Jos ympäristön kerrotaan olevan uhkaava, se ei ole yhtä tehokasta immersion kannalta kuin ympäristön uhkaavuuden havainnollistaminen vaarasta ja väkivallasta kertovien jälkien avulla.

Kauhupelien realistisia muistuttavat mutta vääristyneet ympäristöt ja hahmot voivat myös peittää simulaation mallintamisen rajoittuneisuutta. Ihminen tietää alitajuisesti, miten arkisten asioiden ja inhimillisten hahmojen tulisi toimia, joten pienet virheet niiden mallintamisessa huomataan helposti, vaikka käyttäjä ei olisikaan tietoinen



huomaamastaan virheestä. Jos esimerkiksi digitaalisessa pelissä esiintyvän ihmishahmon reagointi tai animointi ei ole luonnollista, pelaaja havaitsee virheen ja se heikentää sensorista immersiota. Jos pelaajalle kerrotaan, että pelissä esiintyvät ihmishahmot eivät olekaan tavallisia ihmisiä vaan esimerkiksi jonkin pahuuden valtaamia, pelaaja laittaa hahmojen mallintamisessa esiintyvät puutteet tämän pahan ulkopuolisen vaikutuksen syyksi. Klassinen esimerkki tästä keinosta ovat kauhupelissä esiintyvät zombiet, jotka näyttävät ihmisiltä, mutta käyttäytyvät hyvin yksinkertaisesti. Koska zombie on pelkkä nälkäinen peto, pelin tekoälyn tarvitsee vain ohjata se hyökkäämään suoraviivaisesti havaitsemansa avatarin kimppuun, eikä pelin tarvitse mallintaa zombien välistä kommunikaatiota tai yhteistyötä. (Rouse 2009: 17–18)

### 3.3 Kauhupelien rakenne

Perronin (2004: 2) mukaan digitaalisten kauhupelien rakenne on samanlainen pelistä toiseen. Tarinan tasolla rakenne keskittyy yhden keskeisen makrokysymyksen ratkaisuun, yleisesti uhan lähteen tai pelastettavan henkilön löytämiseen, navigoimalla rajoitetussa ympäristössä. Toiminnan tasolla rakenne keskittyy vihjeiden ja avainten etsintään sekä ongelmanratkaisuun, jotka kaikki edesauttavat ympäristön navigoinnissa, sillä usein peliympäristön eri alueet ovat liitettynä toisiinsa jollain tavoin tukituilla reiteillä, kunnes pelaaja täyttää reitin avaamisen edellyttämät ehdot.

Tämä rakenne osoittaa, etteivät kauhupelissä esiintyvät hirviöt ole pelissä etenemisen kannalta keskeisessä roolissa, vaan ne toimivat navigointia vaikeuttavina tekijöinä. Pelaajan ei edellytetä voittavan kaikkia vastaan tulevia hirviöitä edetäkseen alueelta toiselle, mutta avatarin kimppuun hyökkäävät hirviöt vaikeuttavat esineiden etsimiseen tai ongelmanratkaisuun keskittymistä. Joskus tiettyjen vastustajien voittaminen voi olla edellytys etenemiselle, mutta usein nämä kohtaamiset rakentuvat enemmän ongelmanratkaisun kuin suoran aggression varaan. Voitettava vihollinen voi esimerkiksi haavoittua vain tiettyyn kohtaan osuttaessa tai taistelu edellyttää vihollisen

haavoittamisen sijaan selviytymistä tietyn aikarajan loppuun.

Kohdatut hirviöt aiheuttavat pelaajassa erilaisia tunteita riippuen siitä, miten todennäköisenä pelaaja pitää vihollisten kohtaamisesta selviytymistä: suuri todennäköisyys selviytyä kohdatuista vihollisista herättää pelaajassa aggressiivisia ja voimaannuttavia tunteita, epävarma selviytyminen toivon ja pelon sekaisia tunteita ja lähes varma häviö epätoivoa (Grodal 2003: 150). Esiintyvien hirviöiden asemaa kauhupelissä täytyy tarkastella myös suhteessa pelaajalle annettuihin resursseihin. Harvinaiset tai passiiviset hirviöt voivat kauhupelissä vaikuttaa yhtä uhkaavilta kuin yleiset ja aggressiiviset hirviöt, jos pelaaja ei löydä riittäväksi kokemiaan resursseja, kuten aseita ja ammuksia, esiintyvien vihollisten voittamiseksi. (Perron 2004: 8)

Kauhupelissä esiintyvä pelko jakautuu uhkaavan tilanteen odottamisesta syntyvään painostukseen ja uhan ilmestymisestä syntyvään shokkiin. Yleisön reaktioita tutkittaessa on havaittu, että jos yleisölle annetaan vihjeitä uhkaavasta tilanteesta, tilanteen aiheuttama reaktio on voimakkaampi, kuin äkillisesti syntyvän shokin aiheuttama. Kuitenkaan pelkkä uhkaavan tilanteen mahdollisuus ei synnytä yleisössä vahvaa pelkoreaktiota, vaan reaktion aiheuttamiseksi on mahdollinen uhka myös toteutettava. Yleinen esimerkki shokkireaktion aiheuttavasta tapahtumasta on hirviön yllättävä ilmestyminen pelaajan lähellä olevan ikkunan läpi. Useat kauhupelit perustuvat painostavuuden ja shokkien tasapainoon. (Perron 2004: 2–3)

Kauhupelien jakautumista perinteisiin selviytymiskauhuihin ja toimintakauhuihin voidaan tarkastella painostavuuden ja shokkien tasapainolla. Selviytymiskauhut ovat klassisesti perustuneet painostavan tunnelman rakentamiseen mahdollisimman pitkälle, kunnes painostavuus laukaistaan aiheuttamalla pelaajalle shokkireaktio, jonka jälkeen painostavuuden kehittäminen aloitetaan uudelleen. Toimintakauhut sen sijaan perustuvat enemmän shokkireaktioihin, eli pelaaja kohtaa yllättävän ja uhkaavan tilanteen toisensa jälkeen ilman, että tunnelman painostavuuden annetaan kasvaa huippuunsa.

Painostavuuden käyttö perustuu pelaajan hallussa olevaan informaatioon ja sen perusteella tehtäviin valintoihin. Kauhupelit käyttävät erilaisia varoitusmekanismeja kertomaan pelaajalle hirviöiden läsnäolosta ilman, että pelaajalla on tarkkaa tietoa hirviöiden lukumäärästä tai olinpaikasta. Tämä epätarkka informaatio ohjaa pelaajan toimintaa, sillä varoitus havaitsemattomien hirviöiden olemassaolosta saa pelaajan valmistautumaan uhan väistämättömään kohtaamiseen. Koska pelaajan tunteet ohjaavat aistien käyttöä, saa epävarma informaatio pelaajan keskittymään pieniinkin vihjeisiin uhan luonteesta ja sijainnista. Myös pelaajan kokemus kauhupeleistä voi saada aikaan uhkaa odottavan painostuksen: jos pelaaja on jossain aiemmassa pelissä kokenut tietyllä tavalla aiheutetun shokin, pelaaja osaa odottaa samalla tavoin toteutettua shokkia. (Perron 2004: 3–6; Rouse 2009: 18–19)

Äänen käyttö on tyypillinen keino antaa pelaajalle vihjeitä uhkaavasta tilanteesta. Hirviöt voivat äänellä tai niiden liikkuminen voi tuottaa ääntä, pelaajalla voi olla jokin hirviöistä äänellä varoitettava laite tai pelin taustamusiikki voi muuttua hirviöiden läsnäollessa. Äänenvoimakkuus ja muut vastaavat tekijät voivat antaa tarkempaa informaatiota pelaajalle, mutta näiden tekijöiden arvioiminen edellyttää pelaajalta pelin käyttämien signaalien opettelua suhteessa pelin tapahtumiin. (Krzywinska 2002: 213, Perron 2004: 5–6)

Pelaajan reaktio painostavuuteen jakautuu joko havainnoivaan tai vaimentavaan käyttäytymiseen: havainnoiva pelaaja pyrkii löytämään painostavan tunteen aiheuttajan, esimerkiksi vieraan äänen lähteen, kun taas vaimentava pelaaja pyrkii pois aiheuttajan vaikutuspiiristä. Vastaavasti kohdattu uhka voi aiheuttaa pelaajassa joko aggressiivisen tai strategisen reaktion: aggressiivinen pelaaja pyrkii käyttämään kaikkia mahdollisia keinoja uhan voittamiseen, kun taas strateginen pelaaja arvioi uhan luonnetta ja päättää tarkasteltuaan, onko pakeneminen vai resursseja kuluttava hyökkääminen kannattavampi reaktio. (Perron 2004: 8–9) Pelaajan käytös muuttuu usein vaimentavasta tai aggressiivisesta havainnoivaksi ja strategiseksi, kun hän kehittyä uhkien arvioinnissa ja kohtaamisessa.

## 4 TUTKIMUKSEN KOHTEENA OLEVAT KAuhuPELIT

Pyrin valitsemaan tutkimusaineistokseni mahdollisimman monipuolisen joukon kauhupelejä. Genre on vuosien 2000–2012 aikana kokenut paljon muutoksia. Vanhat pelisarjat ovat hakeneet uutta suuntaa suosion säilyttämiseksi, siirtymällä usein selviytymiskauhusta toimintakauhuun. Niiden lisäksi uusia merkittäviä kauhupelejä nousee suurista julkaisijoista riippumattomien indie-pelien joukosta. Tästä johtuen valitsin tarkasteltavaksi neljä kauhupeliä, jotka edustavat toisiaan täydentävästi mahdollisimman ehjää kuvaa koko genrestä. Valitsemani pelit ovat erilaisten genressä esiintyvien ilmiöiden tyypillisiä edustajia, joten niiden tilalle voisi perustellusti valita myös muita vastaavia pelejä. Valitsemani pelit ovat kuitenkin paitsi kuvaavimmat ilmiöidensä edustajat, myös huomionarvoisia genren edustajia yksittäisinä peleinä tarkasteltuna.

### 4.1 Silent Hill 2

*Silent Hill 2* (Konami Computer Entertainment Tokyo 2001) katsotaan olevan yksi kauhupelien genren suurimpia klassikkoteoksia, joka nousee lähes väistämättä esille pelaajien ja kriitikoiden keskustellessa kauhupelien genrestä (Croshaw 2009; IGN 2009). Siinä näkyvät vielä vahvasti 1990-luvun kauhupelien teknisistä rajoitteista johtuneet tehokeinot. Esimerkiksi pelin usein hieman hankalat kuvakulmat ja näkyvyyden noin viiteen metriin rajoittava sumu tai pimeys syntyivät 1990-luvun pelien rajallisen piirtoetäisyyden vuoksi, koska pelien käyttämät tietokoneet ja pelikonsolit eivät pystyneet mallintamaan kovin suuria alueita tarkasti. Ne esiintyvät *Silent Hill 2*:ssa tekijöiden esteettisenä valintana, vaikka pelin käyttämä pelikonsoli ei niitä enää edellyttänyt.

Pelissä pelaaja ohjaa James Sunderland -nimistä miestä *Silent Hillin* hylätyssä kaupungissa etsien vihjeitä ja apuvälineitä erilaisten etenemistä haittaavien esteiden

ohittamiseen ja taistellen kaupungissa harhailevia hirviöitä vastaan. Pelaajan tavoitteena on päästä kaupungissa olevaan hotelliin, koska James Sunderland on saanut ennen pelin tapahtumia kuolleelta vaimoltaan kirjeen, jossa pyydetään häntä tulemaan sinne. Pelin aikana pelaaja kohtaa erilaisten hirviöiden ja pääjuonta edistävien vihjeiden lisäksi paljon pääjuoneen liittymättömiä asioita, kuten omia juoniaan seuraavia sivuhahmoja ja kaupungin menneisyydestä kertovia lyhyitä vihjeitä, esimerkiksi graffiteja tai lehtileikkeitä. Pelissä on myös kuusi erilaista loppua, joista peli valitsee sopivimman pelaajan toimista riippuen. Jotkin loppuista ovat saavutettavissa vain, jos pelaaja on pelannut pelin läpi jo aiemmin.

#### 4.2 Resident Evil 4

*Resident Evil 4* (Capcom Production Studio 4 2005) on ensimmäinen modernisoitu Resident Evil -peli. Kun sarjan aiemmat osat vakiinnuttivat 1990-luvun kauhupelien käyttöliittymä- ja kameraratkaisut, neljäs osa oli ensimmäisiä vapaasti ohjattavaa kolmannen persoonan kameraa käyttänyt kauhupeli. Siinä missä Silent Hill 2 edustaa tutkimuksessani klassisia selviytymiskauhupelisiä, on Resident Evil 4:ssa paljon myöhemmin yleistyneille toimintakauhulle tyypillisiä piirteitä, kuten toimintapeleille tyypillisempi tarkka ja nopea ohjaus, vapaammin käytettävät resurssit ja vanhempia kauhupelisiä yleisemmät toimintakohtaukset. Se vakiinnutti alagenren konventioita, kuten kuvakulman ja avatarin ohjauksen. Sarjan myöhemmät osat ovat noudattaneet tarkasti neljännen osan viitoittamaa tietä, samoin kuin useat muiden julkaisijoiden kauhupelit sen jälkeen. Tästä johtuen saan Silent Hill 2 ja Resident Evil 4:n avulla tarkasteltua molempia kauhupelien nykyisiä alagenrejä ilman, että pelien ikäero vaikuttaa liikaa tarkasteltaviin peleihin.

Myös pelin juoni muuttui merkittävästi aiemmista osista. Kun kolme ensimmäistä Resident Evil -sarjan peliä käsittelivät amerikkalaiseen Raccoon City -nimiseen kaupunkiin sijoittuvaa zombie-virusepidemiaa ja siihen liittyvän Umbrella-lääkeyhtiön

toimia, neljännessä osassa tarina siirtyy espanjalaiseen pikkukaupunkiin. Pelaajan avatar Leon Kennedy etsii kaupungista kaapattua Yhdysvaltojen presidentin tyttäätä, vastassaan kaupunkia hallitseva kultti, joka pyrkii toteuttamaan biologisen terrori-iskun presidentin tyttären avulla. Kultin jäsenten ja heitä auttavien kaupunkilaisten lisäksi pelaaja kohtaa myös muita kultin toiminnasta kiinnostuneita hahmoja, jotka joko auttavat tai hankaloittavat pelastustehtävän suorittamista tilanteesta ja motiiveistaan riippuen.

#### 4.3 Silent Hill: Shattered Memories

*Silent Hill: Shattered Memories* (Climax Studios 2009) on brittiläisen pelistudion tulkinta alkujaan japanilaisesta kauhusarjasta. Se on toimintaa vieroksuvan toteutuksensa vuoksi lähempänä viime vuosina suosioon nousseita indie-kauhupelejä kuin suurten julkaisijoiden suosimia toimintakauhuja, joihin myös osa Silent Hill -sarjan uudemmissa osista voidaan laskea. Kahdeksan vuoden ikäeronsa vuoksi se käy hyvin vertailukohdasta Silent Hill 2:lle, koska sen tunnelma on melko samanlainen: rauhallisen painostavaa peliympäristön tutkimista rytmittävät lähes paniikinomaiset toimintakohtaukset, ja pelissä esiintyy runsaasti sisäistettyä juonta erilaisten irrallisten sivujuonten muodossa.

Pelin erikoisin ominaisuus on sen mukautuminen pelaajan valintoihin. Peli alkaa psykiatrihahmon suorittamalla haastattelulla, jossa pelaaja vastaa monivalintakysymyksiin omien mieltymystensä mukaan. Haastattelun vastaukset ja pelaajan toiminta myöhemmin pelissä muuttavat pelin yksityiskohtia, esimerkiksi sivuhahmojen ulkonäkö muuttuu vastausten mukana. Myös pelin aiemmissa läpäisyissä tehdyt valinnat vaikuttavat myöhempään pelikertoihin.

Pelin juoni alkaa avatarin Harry Masonin ja psykiatrin tohtori Kaufmannin välisestä keskustelusta, jossa pelaaja vastaa aiemmin mainitsemaani kyselyyn ja johon peli palaa tietyn väliajoin antamaan pelaajalle lisää vaihtoehtoja vaikuttaa pelin kulkuun

valitsemalla vastauksia tohtorin esittämiin kysymyksiin. Varsinainen pelin pääjuoni tapahtuu takaumana ja siinä avatar etsii autokolarissa kadonnutta tytärtään Silent Hillin talvisesta kaupungista. Etsinnän aikana pelaaja kohtaa niin juoneen vaikuttavia sivuhahmoja kuin juonesta irrallisista sivujuonista kertovia esineitäkin. Nämä esineet, esimerkiksi itsemurhaviestit ja ääninauhat, kaikki viittaavat kaupungissa tai sitä ympäröivissä metsissä tapahtuneisiin kauheuksiin.

#### 4.4 Lone Survivor

Erilaiset indie-pelit ovat viime vuosina eläneet suurta nousun aikaa, kun pienten yritysten ja yksittäisten pelinkehittäjien toteuttamat kunnianhimoiset pelihankkeet haastavat suurten julkaisijoiden tuotteet edullisemmalla hinnalla ja omaperäisellä suunnittelullaan. Selviytymiskauhussa indiepelit vaikuttavat jossain määrin jopa syrjäyttäneen perinteisten julkaisijoiden pelit, koska toimintakauhu on tullut selviytymiskauhua suosittumaksi suurten julkaisijoiden keskuudessa.

Tutkielmassa tarkasteltavan indie-kauhupelin valinta oli hyvin vaikeaa, sillä tyypillisen indie-pelin määrittelemine on yhtä vaikeaa kuin tyypillisten indie-julkaisujen määrittelemine muissakin medioissa. Kun pelityyppin kantava ominaispiirre on pelien omaperäisyys, ei yhtenäisiä tekijöitä löydy paljoakaan. *Lone Survivor* (Byrne 2012) kuitenkin sopii analysoitavaksi ajankohtaisuutensa ja indiepeliksi hyvin tavanomaisen retro-tyylisen toteutuksensa vuoksi. Eri genrejen indiepeleissä esiintyy usein 80- ja 90-luvun peleistä tuttuja teknisiä ratkaisuja, kuten kaksiulotteinen kuvakulma ja paljon nykyaikaisen teknologian mahdollistamaa alempi resoluutio, joka tekee kuvasta suttuisen ja rakeisen. *Lone Survivor* ei ole teknisesti yhtä kehittynyt kuin suurten julkaisijoiden tuotteet, mutta minimalistisesta toteutuksesta huolimatta se sai hyvin positiivisen vastaanoton eri pelikriitikoilta (Metacritic 2014). Sen näkemys selviytymiskauhun genrestä ei eroa liikaa muista genren julkaisuista, mikä tekee siitä helposti verrattavan muihin analyysissä käyttämiini peleihin.

Peli on teknisesti muita analysoitavia pelejä vaatimattomampi, mutta yksinkertaisesta ulkonäöstä huolimatta siinä on runsaasti sisältöä ja monipuolisuutta. Pelaajan avatar on yksinäinen nimetön selviytyjä hirviöiden täyttämässä rauniokaupungissa ja motivaationa on yksinkertaisesti pysyä hengissä ja päästä pois. Pelkkien hirviöiden lisäksi selviytymistä vaikeuttaa avatarin terveydestä huolehtiminen, sillä pelaajan on etsittävä ruokaa ja nukuttava säännöllisin väliajoin. Tarpeiden laiminlyöminen heikentää avataria sekä fyysisesti että henkisesti. Tämä tekee tarpeiden täyttämistä ja eteenpäin jatkamisesta jatkuvaa tasapainottelua, sillä avatar alkaa esimerkiksi hallusinoida, mikäli univajetta hoitaa liian kauan lääkkeiden ja päättäväisyyden avulla.

Pelin painopisteenä onkin pelaajan valinnanvapaus, eikä pelin tekijä kuvaile sitä niinkään kauhupelinä kuin psykologisena seikkailupelinä (Byrne 2012). Toiminta on valinnaista ja pelaajan onkin teoriassa mahdollista läpäistä peli ilman minkäänlaista väkivaltaa, mikä tekee siitä kauhupeliksi hyvin harvinaisen. Peli ei kuitenkaan aktiivisesti kannusta pelaajaa väkivallattomuuteen, toisin kuin esimerkiksi *Silent Hill: Shattered Memories*, jossa väkivaltainen yhteenotto hirviöiden kanssa ei ole edes mahdollista. Vaikka genremäärittely onkin erilainen, täyttää peli silti Kirklandin kauhupelleille asettaman määritelmän, joten käsittelen sitä tässä tutkielmassa kauhupelinä.



## 5 ANALYSOINTI

Consalvo ja Dutton (2006) esittelevät videopelien laadulliseen analysoimiseen neljä tarkastelun kohdetta: 1) objektien luettelointi, 2) käyttöliittymän tarkastelu, 3) kanssakäymisen kartoittaminen ja 4) pelaajalogi. Objektien luetteloinnilla he viittaavat pelissä esiintyvien esineiden ja niiden käyttötapojen analysoimiseen, jossa on tarkoituksena selvittää, mitä pelin suunnittelijat pitävät odotettavana tai toivottavana toimintana pelaajalta. Jos esimerkiksi pelissä on paljon avataria parantavia esineitä, on todennäköistä, että suunnittelijat odottavat avatarin kärsivän pelin aikana paljon vahinkoa. Käyttöliittymän tarkastelussa on tavoitteena selvittää, mitä informaatiota ja toimintoja suunnittelijat pitävät tarpeellisena pelaajalle ja millainen informaation hierarkia pelissä on, eli mikä tieto on olennaisinta suunnittelijoiden mielestä. Jos esimerkiksi pelin tavoitteet on selkeästi merkitty ja pelaajaa muistutetaan niistä usein, ei peli kannusta kovin paljoa peliympäristön tutkimiseen suoraviivaisen etenemisen sijaan. Kanssakäymisen kartoittaminen viittaa avatarin ja peliympäristön välisen toiminnan analysoinnin, mukaan lukien avatarin ja muiden pelissä esiintyvien hahmojen välisen toiminnan. Esimerkkinä mainittakoon moninpelissä pelaajille tarjotut mahdollisuudet kommunikoida keskenään, mistä selviää pelin sosiaalisuus- tai kilpailupainotteisuus. Pelaajalogi on yksinkertaisesti kirjanpito kaikesta pelin aikana havaitusta pelaajan huomiota kiinnittävästä, odottamattomasta toiminnasta. Esimerkiksi pelin ja muiden kulttuurituotteiden välinen intertekstuaalisuus, jossa pelaajan ajatukset viedään pelin ulkopuolelle vaikka lainatun nimen avulla, on hyödyllistä kirjata pelaajalogiin.

Oman analyysini kannalta pelaajalogi on keskeinen osa analysointimallissa. Varsinkin odottamattomien tilanteiden kirjaaminen on tärkeää, sillä kauhugenressä yleensäkin on tavoitteena yllättää käyttäjä jollain tavoin, yksinkertaisimmillaan hirviön hyökätessä nurkan takaa äkillisen, kovan äänen saattamana. Tästä johtuen odottamattomien tilanteiden yleisyys ja toteutustavat kertovat, millainen käsitys pelin suunnittelijoilla on kauhusta ja pelaajaan vaikuttamisesta. Objektien listaamisessa tulen keskittymään pelaajan kohtaamiin sisäistettyjä juonia sisältäviin esineisiin, kuten piilotettuihin

teksteihin tai ääninauhoihin, jotka sivuhahmojen lisäksi ovat olennainen osa kauhupelien tarinankerrontaa. Ne ovat sivuhahmoja täydentävä tekijä, jolla pelin suunnittelija saa lisättyä osia pelin juoneen kasvattamatta pelihahmojen määrää tai rooleja liikaa.

### 5.1 Havaintoja pelaamisesta ja pelaamislogit

Pelien etenemisnopeus vaihtelee suuresti pelin tyylistä riippuen. Silent Hill -pelit ovat analysoimistani rauhallisimpia, vaikka molemmissa esiintyy ajoittain nopeatempoisia toimintakohtauksia. Niissä pelaajalle on usein selvää, ettei etenemisellä ole varsinaista aikarajaa ja kerran voitettut viholliset eivät nouse uudelleen uhkaamaan pelaajan selviytymistä. Rauhallinen tahti rohkaisee pelaajaa tarkastelemaan ympäristöä, mikä ruokkii hyvin tilaan perustuvaa osallistumista. Kun pelaajalla on aikaa tutustua yksityiskohtiin, hän ehtii myös luoda oletuksia niiden suhteista ja tehdä muita tulkintoja havainnoistaan.

Lone Survivorissa etenemistahti on Silent Hill -pelien tavoin rauhallinen, mutta avatarin vaatimukset unesta ja ravinnosta rajoittavat pelaajan toimintaa. Jos pelaaja käyttää liikaa aikaa ympäristön tutkimiseen ja asioiden ihmettelyyn, avatarin puutteet alkavat haitata pelissä etenemistä ja etenemistahtia joutuu kiristämään, jotta ehtisi hankkia riittävästi tarvikkeita avatarin tarpeiden ylläpitämiseksi. Kuitenkin peli kannustaa ympäristöjen huolelliseen tutkimiseen, sillä tarvittava ravinto ja muut hyödylliset esineet ovat usein syrjäisiin paikkoihin piilotettuina.

Resident Evil 4:ssä pelin toimintapainotteisuus tekee etenemisestä muita analysoimiani pelejä nopeampaa. Ympäristöt ovat ahtaampia ja tarkastelua rohkaisevaa tyhjää tilaa on vähemmän, jolloin pelaaja etenee johdonmukaisesti päämäärästä toiseen keräten matkalla tarvitsemiaan tarvikkeita, kuten aseiden ammuksia tai parantavia yrtejä. Myös pelissä suuressa osassa oleva sivuhahmo Ashley'n suojeleminen kannustaa etenemään

nopeammin, sillä ympäristöä tutkiessa tarkkaavaisuus voi herpaantua, jolloin viholliset pääsevät yllättämään ja kaappaamaan suojelun kohteen mukaansa.

Analysoimissani peleissä esiintyvät ympäristöt muistuttavat toisiaan hyvin paljon. Sekä molemmissa Silent Hill -peleissä että Lone Survivorissa peliympäristö on suurelta osin tavallinen moderni kaupunkiympäristö, joka on autioitunut ja sen seurauksena rapistunut. Resident Evil 4:n peliympäristö vaihtelee vanhanaikaisesta nykyaikaiseen, mutta kaikille sen ympäristöille on yhteistä huono ylläpito. Peliympäristön rapistuneisuus symboloi alueen pahuutta ja vihamielisyyttä. Kun ympäristö on täynnä kulkua haittaavaa romua, sortumisuhan alla olevia kulkureittejä ja lukittuja tai muuten suljettuja ovia, pelaajan mielikuvitus yhdistää etenemisen haastavuuden peleissä esiintyvien hirviöiden vihamielisyyteen.

Pelien edetessä ympäristöt muuttuvat entistä rapistuneemmiksi, oudommiksi ja uhkaavammiksi, mikä lisää makrotason tilaan perustuvaa osallistumista pelaajan verratessa eri ympäristöjä toisiinsa. Myös ympäristön valaistusta käytetään ahkerasti lisäämään ympäristön uhkaavuutta. Sekä Silent Hill 2 että Resident Evil 4 alkavat päivällä, mutta etenevät illan kautta yöhön, kunnes pelin lopussa valkenee seuraava päivä. Myös tuntemattoman pelkoa käytetään vihamielisen vaikutelman luomiseen ympäristöstä, sillä pelaaja joutuu usein etenemään alueille, joista ei ole pääsyä takaisin ja joiden sisällöstä ei ole ennakkotietoa. Esimerkkeinä tällaisista alueista ovat Silent Hill 2:n ja Silent Hill: Shattered Memoriesin loppuissa toistuvat hyypyt pimeisiin, pohjattomilta näyttäviin aukkoihin tai Resident Evil 4:n kohtaaminen, jossa avatar ja suojeltava Ashley-hahmo pakenevat vihollisia suureen ja pimeään linnaan.

Tuntemattoman pelkoa ruokkivat myös peliympäristön odottamattomat muutokset pelin edetessä, jolloin pelaaja ei voi olla varma aiemmin ympäristöstä keräämänsä tiedon oikeellisuudesta. Aiemmin helppo etenemisreitti voi olla muutosten myötä tukkiutunut, turvallisiksi havaittu alue voi muuttua uhkaavaksi ja ympäristössä olevat ovet voivat johtaa eri paikkoihin kuin aiemmin.

### 5.1.1 Silent Hill 2:n pelaamislogi

Silent Hill 2 alkaa kaupungin ulkopuolella olevalta näköalatasanteelta, josta pelaaja lähtee pientä polkua pitkin kaupunkia ympäröivän metsän läpi. Metsä toimii selkeänä rajana tarinan ja muun maailman välillä, koska sekä pelaaja että avatar siirtyvät tavanomaisesta ympäristöstään sen läpi salaperäiseen kaupunkiin. Metsän jälkeen pelaaja kulkee kaupungin kaduilla etsien vihjeitä päämäärästä ja kohdaten pelin ensimmäiset hirviöt. Kaupungin kaduilla harhailu toimii pelin opetusvaiheena, jossa pelaaja tottuu vihjeiden etsimiseen, pelin kartan käyttöön, hirviöiden havaitsemiseen ja niistä selviytymiseen. Lopulta harhailun päämääräksi varmistuu kaupungin keskellä oleva asuinkerrostalo, koska muut etenemisreitit on tukittu joko seinillä tai massiivisilla kuiluilla.



Kuva 2: Seinät ja kuilut ohjaavat pelaajaa kaupungissa (Silent Hill 2)

Kerrostalossa pelaaja kohtaa sekä pelin sivuhahmot että avataria vainoavan Pyramidipää-hirviön. Kerrostalo onkin pelin juonen varsinainen alku, sillä ainoa sitä edeltävä merkittävä juonen osa on pelin alussa esitelty avatarin motivaatio kaupunkiin saapumiselle, eli hänen kuolleelta vaimoltaan saapunut kirje. Aiemman vapaan harhailun sijaan kerrostalo edellyttää alueiden huolellista tutkimista oikeassa järjestyksessä, jotta pelaaja löytää etenemisen edellyttämät vihjeet ja avainesineet. Talon rapistuneisuus ja sieltä täältä löytyvät ruumiit vahvistavat kaupungin uhkaavuutta, koska ne kertovat sen menneistä kauheuksista ja siitä, ettei kaupungissa ole ollut asutusta pitkään aikaan. Edes talon valot eivät toimi, joten pelaajan on valaistava tietään eräästä asunnosta löytyvällä taskulampulla.

Kerrostalon jälkeen pelaaja palaa kaupungin kaduille, mutta etenemisreitti on aiempaa rajatumpi ja päämäärä on tiedossa. Avatar kohtaa paikallisessa puistossa vaimoiaan muistuttavan naisen Marian ja seuraa tämän kanssa Laura-nimistä tyttöä, joka tunsi avatarin vaimon. Tyttö johdattaa parin paikalliseen sairaalaan, joka sieltä löytyvien dokumenttien ja pehmustettujen sellien perusteella vaikuttaa enemmän psykiatriselta sairaalalta kuin tavalliselta hoitolaitokselta.

Sairaalassa pelaajalle paljastuu Silent Hill 2:n ympäristöjen kaksijakoinen luonne, sillä alueen puolivälissä avatar pyörtyy ja herää uudelleen sairaalan sisäpihalta. Kun pelaaja palaa sairaalaan sisälle, ympäristö on selittämättömästi muuttunut oudommaksi ja pimeämmäksi. Esimerkiksi eräässä ovesta on maalaus, jonka käsi on ovesta työntyvä uloke ja ovi aukenee, kun käteen laittaa sormuksen. Sairaalan alta löytyy myös sokkelo, jossa avatarin on paettava Pyramidipää-hirviötä. Sairaala muistuttaa avataria hänen vaimonsa kohtaloksi koituneesta sairaudesta, varsinkin kun mukana kulkeva Maria ensin jää erääseen huoneeseen lepäämään valittaen huonoa oloaan ja myöhemmin sokkelossa tulee Pyramidipään tappamaksi juuri, kun avatar ja nainen ovat pääsemässä pakoon.

Kun pelaaja pääsee vääristyneestä sairaalasta ulos, on kaupungin sumu vaihtunut

pimeyteen ja kaupunki on muuttunut oudommaksi ja uhkaavammaksi. Osa kaduista on verkkoa, jonka toisella puolella näkyy pelkkää pimeyttä ja aiemmin etenemisen estäneistä seinämistä pääsee kulkemaan läpi. Pimeydessä on myös aiempaa merkittävästi enemmän hirviöitä, joten kaupungin kadut ovat entistä vaarallisemmat. Kaupungin kaduilta matka jatkuu paikallisen historiaseuran rakennukseen, jossa pelaaja saa selville lukuisia kaupungin historiassa tapahtuneita selittämättömiä kauheuksia. Historiaseuran rakennuksen tarkoituksena on selittää kaupungin historiaa ja aiemmin pelissä mainittuja tapahtumia, kuten puiston muistomerkkien merkityksiä.

Historiaseuran rakennuksesta löytyy myös pitkät portaat, joita pitkin avatar laskeutuu paikalliseen vankilaan. Vankila sisältää viittauksia avatarin ja kahden sivuhahmon tekemiin rikoksiin, koska alueelta eteneminen edellyttää kolmen kivilaatan löytämistä ja viemistä pihamaalla olevalle hirsipuulle, jokaisen kivilaatan kuvatessa yhtä hahmoista. Myös kivilaattojen löytöpaikat liittyvät niiden kuvaamiin hahmoihin. Avatar myös laskeutuu alueella toistuvasti pimeyteen, ensin portaissa ja myöhemmin kahdesti hyppäämällä pohjattomalta näyttävään kuiluun, eli etenee jatkuvasti syvemmälle syyllisyyteensä.

Jos vankila symboloi hahmojen syyllisyyttä, viittaa sitä seuraava labyrinttialue syyllisyyden aiheuttajiin ja hahmojen reaktioihin. Avatar ei muista alueista poiketen löydä alueen karttaa, joten pelaajan eteneminen on muita alueita epäjohdonmukaisempaa. Avatar myös kohtaa alueella sairaalassa kuolleen naisen Marian, mutta heidän välissään olevat kalterit estävät heitä pääsemästä toistensa luokse. Täten labyrintti viittaa avatarin voimattomuuteen estää vaimonsa kuolema ja siitä seuranneeseen päämäärättömyyteen.

Sivuhahmot kohdataan samankaltaisissa tilanteissa: Hyväksikäytetty tyttö Angela on ahtaassa huoneessa hirviön ahdistamana ja vainoharhainen Eddie ruokalassa ruumiin kanssa, joka miehen mukaan ”katsoi häntä huvittuneesti”. Kun avatar pelastaa Angelan hirviöltä, tyttö pakenee, koska epäilee avatarinkin aikovan käydä hänen kimppuunsa ja

vainoharhainen mies hyökkää avatarin kimppuun, koska ajattelee hänenkin nauravan itselleen selän takana. Vankila ja labyrintti ovat pelin synkimmät alueet ja syyllisyyden symbolisen pohjan jälkeen avatar nousee takaisin kaupungin sumuisille kaduille, lähellä venelaituria.

Veneellä matkataan kaupungin keskellä olevan järven yli vastarannalla olevalle hotellille, joka on ollut avatarin päämääränä kerrostalon jälkeisestä puistovierailusta lähtien. Hotellissa pelaajalle paljastuu pelin lopun suuri käänne eli se, että avatar tappoi sairaan vaimonsa, koska ei kestänyt seurata vierestä tämän kärsimistä. Samalla juonen makrokysymys, eli avatarin vaimon kohtalo, saa vastauksensa. Sen jälkeen pelaajan on kohdattava avataria vainonnut Pyramidipää-hirviö viimeisen kerran ja pelin loppuvastustajana toimiva, kuolleesta vaimosta ja sairaalasängystä koostuva hirviö. Hotelli kuvaakin avatarin syyllisyyden kohtaamista ja voittamista, koska hirviöiden voittamisen jälkeen pelaaja näkee, kuinka avatar keskustelee vaimonsa kanssa viimeisen kerran ja pääsee pois kaupungista. Pelin aikana tehdyistä valinnoista riippuen nämä kaksi viimeistä kohtausta muuttuvat.

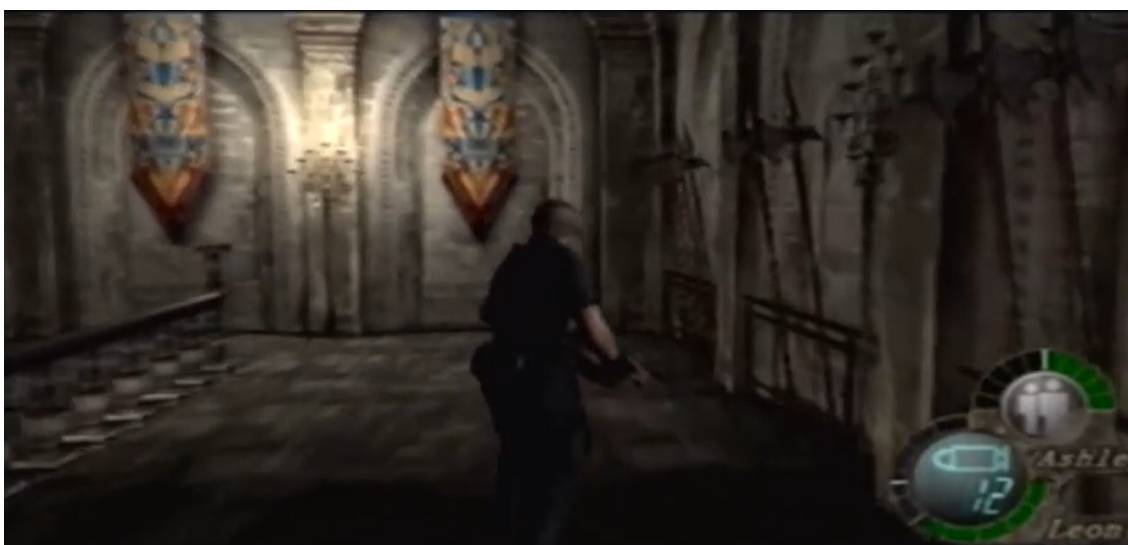
Silent Hill 2 käyttää peliympäristön symboliikkaa ahkerasti tarinankerronnassaan, mikä vahvistaa pelaajan tilallista ja tarinallista makrotason osallistumista. Kun ympäristöt vaihtuvat ja muuttuvat tarinan mukana, pelaaja saa niiden symbolismista vihjeitä tarinan tulkintaan, mikä puolestaan vahvistaa tarinan herättämiä tunteita. Alussa ympäristöt ovat pelkästään vieraita ja salaperäisiä, mutta tarinan edetessä ja avatarin syyllisyyden kasvaessa ne käyvät vihamielisemmiksi ja pelottavammiksi, jolloin pelaaja ahdistuu avatarin mukana. Kun syyllisyys laukeaa pelin lopussa, ympäristö palaa avoimen vihamielisestä rauhallisen salaperäiseksi ja sen aiheuttama pelko lievenee.

### 5.1.2 Resident Evil 4:n pelaamislogi

Resident Evil 4 alkaa Silent Hill 2:n tavoin kylää ympäröivästä metsästä, jossa pelaaja

ensin kohtaa joukon vihamielisiä kyläläisiä ja etenee sitten metsän läpi kylään. Metsä on Resident Evil 4:ssä samankaltainen harjoittelualue kuin Silent Hill 2:n kerrostaloa edeltävät alueet, sillä viholliset ovat harvinaisia ja eteneminen on selkeää. Kylässä pelaajan taidot joutuvat nopeasti koetukselle, sillä avatarin huomatessaan kyläläiset käyvät joukolla hyökkäykseen ja pelaajan on selvittävä laumaa vastaan, kunnes kylän ulkopuolelta kuuluva kirkonkellojen soitto keskeyttää hyökkäyksen. Pelaajalle ei metsän tai sen jälkeen tulevan kylän aikana anneta merkittävää tietoa kylän tai kyläläisten taustasta, koska pelaajan epätietoisuutta käytetään luomaan pohjaa juonta kantavalle mysteerille. Ainoat vihjeet ovat kyläläisten lausahdukset heidän kuullessaan kirkon kellojen soiton, mutta heidän mainitsemansa nimet ovat pelin alussa vailla pelaajan tuntemaa tarkoitusta.

Kyläläisten hyökkäyksen jälkeen pelaaja seuraa vihjeitä kylässä ja sen ympäristössä saaden enemmän ja enemmän tietoa pelin tarinasta. Lopulta avatarin etsimä Ashley-tyttö löytyy kylän ulkopuolella sijaitsevasta kirkosta, jossa myös kohdataan ensimmäisen kerran kultin johtaja, tarinan pääpaha Osmund Saddler. Tytön löydyttyä avatar pakenee hänen kanssaan suureen synkkään linnaan, sillä heidän täytyy odottaa kylästä pois vievää helikopteria.



Kuva 3: Goottilainen linna on täynnä yksityiskohtia (Resident Evil 4)



Linna on kuitenkin täynnä kultisteja ja heidän luomiaan hirviöitä, joten turvallisuuden sijaan avatar löytääkin sieltä jatkuvaa uhkaa ja runsaasti tietoa kultista, mukaan lukien kultin käyttämien parasiittien pesän linnan alla. Ashley kaapataan uudelleen linnassa ja avatarin on seurattava häntä kultin päämajana toimivalle saarelle. Kylän ja kirkon tutkiminen kyläläisten hyökkäyksen jälkeen muistuttaa Silent Hill 2:n kerrostaloa, koska pelaaja saa ensimmäiset merkittävät vihjeet pelin tarinasta ja kohtaa juonelle tärkeitä sivuhahmoja. Sekä kylän ympäristö että linna ovat jatkuvaa vihjeiden seuraamista, jonka aikana pelaaja saa tietää aina vain enemmän juonen mysteereistä, kuten kylästä, kultista ja kultin käyttämistä parasiiteista. Kun pelaaja on kerännyt riittävän kokonaiskuvan juonen osapuolista ja mysteereiden vastauksista, siirtyy juoni kohti huipentumistaan kultin päämajassa, jossa pelaajan on voitettava Saddler.

Pelin tarina etenee goottilaisesta kirjallisuuden (Taylor 2009) tavoin, alun epätietoisuudesta vihjeiden kertymisen kautta uhan suoraan kohtaamiseen. Tätä rakennetta vastaa myös vuorokauden aikojen vaihtuminen ympäristöjen vaihtuessa, sillä kylässä ilta vaihtuu yöksi, linnassa vallitsee jatkuva pimeys ja kultin salaisuuksien selviytyessä aamu valkenee. Resident Evil 4:n rakenne on selkeä, mutta pelin ympäristöissä ei käytetä symboliikkaa yhtä ahkerasti kuin Silent Hill 2:n ympäristöissä. Syrjäinen kylä, synkkä linna ja epämääräisten laboratorioden täyttämä saari ovat kliseisiä ympäristöjä kauhufiktiossa, mutta ne eivät edusta pelissä muuta kuin juonen vaiheita. Tästä johtuen myös pelin aikaan saama tilaan perustuva osallistuminen on makrotasolla heikompaa, vaikka ympäristöt muuttuvatkin pelin aikana useasti ja merkittävästi ruokkien mikrotason osallistumista.

### 5.1.3 Silent Hill: Shattered Memories pelaamislogi

Silent Hill: Shattered Memories alkaa psykiatri Kaufmannin kyselyllä, jonka jälkeen pelissä siirrytään lumisen kaupungin takapihoille. Avatar kulkee tyhjiä pihon ja liikehuoneistojen läpi ravintolaan, jonka ulkoasu riippuu pelaajan alkukyselyyn

antamista vastauksista. Tämä on tyypillinen pelin opetusosuus, jossa pelaaja oppii liikkumaan ympäristössä ja etsimään etenemisen edellyttämiä asioita, kuten piilotettuja avaimia. Se myös luo pohjan pelin tarinalle, epätoivoiselle ja harhailevalle etsintäretkelle kadonneen Cheryl-tyttären perässä, kun avatar kulkee yksin hylättyjä lumen tukkimia katuja tyttären nimeä huudellen.

Ravintolassa avatar kohtaa poliisihahmo Cybilin, joka rauhoittelee häntä ja kertoo kadonneen tyttären olevan todennäköisesti kotona, koska avatar ja tytär asuvat lähellä. Kun avatar suuntaa kohti kotiaan, pelin maailma muuttuu jäiseksi ja vääristyneeksi putkeksi, jossa pelaajan on paettava hirviöitä osion loppuun asti. Muutos rauhallisen etsinnän ja paniikinomaisen pakenemisen välillä on äkillinen ja vetää pelaajan pois helposti saavutettavan päämäärän luomasta turvallisuuden tunteesta. Peli sisältää useita vastaavia pakenemiskohtauksia, mistä johtuen juoni on rauhallisen tutkimisen ja hektisen pakenemisen heiluriliikettä.

Pakenemisen jälkeen peli jatkuu Kaufmannin vastaanotolta, jossa avatar ja psykiatri puhuvat kodista. Tämän jälkeen välivideossa avatar saapuu kotiinsa, kohtaa siellä asuvat vieraat ihmiset ja päätyy Cybilin poliisiauton takapenkille. Kyyti päätyy metsään, kun auto jää jumiin lumiselle metsätielle ja pelaaja on jälleen epä tietoisuuden ja päämäärättömyyden vallassa. Metsästä päädytään paikalliselle lukiolle, jossa pelaaja saa vihjeitä juonen loppuratkaisuun: avatar näkee koulun seinällä kuvan teini-ikäisestä tyttärestään, mutta pitää kuvan tyttöä liian vanhana, kunnes koulun oppilastiedot vahvistavat tyttären iän ja asuinpaikan. Myös lukiossa tapahtuva pakenemiskohtaus edellyttää tiettyjen paikkojen valokuvaamista avatarin puhelimesta, joiden kautta paljastuu yksityiskohtia tyttären elämästä.

Lukion jälkeen avatar kohtaa baarissa Dahlia-nimisen naisen ja lähtee tämän mukana kotiin. Matka katkeaa, kun auto päätyy sortuvan sillan mukana jokeen, jonka jälkeen avatar herää sairaalasta. Sairaalan jälkeen avatar kohtaa loukkaantuneen sairaanhoitajan ja saattaa tämän kotiinsa. Hoitajan asunnosta tie vie ostoskeskuksen kautta avatarin

asuntoon, jossa hän jälleen kohtaa Dahlian, joka on merkittävästi edellistä kohtaamista vanhempi. Avatarin ja Dahlian kohtaamisessa paljastuu, että Dahlia on avatarin vaimo ja Cheryl on paikallisella majakalla.

Keskustelun jälkeen pelimaailma muuttuu jäiseksi, mutta pakenemisen sijaan edessä on Silent Hill 2:sta muistuttavia pohjattomia kuiluja, labyrinttejä ja alaspäin vieviä portaita. Labyrinttien kohtaaminen on symbolisesti ristiriidassa pelin tarinan kanssa, sillä sokkeloiset ympäristöt alkavat, kun avatar saa pitkän harhailun päätteeksi tietää päämääränsä. Avatarin selvittyä jäisen maailman labyrinteistä hän käy nukkumaan huoneessa, joka näyttää tyttären makuuhuoneelta. Herätessään hän kohtaa sivuhahmon, joka tarjoaa autokyytiä majakalle, mutta matkan jälkeen katketessa avatarin ainoana etenemisreitteinä ovat kaupungin viemärit, jotka ovat lähes yhtä sokkeloinen ympäristö kuin labyrintit. Viemäreiden jälkeen eteneminen kuitenkin selkeytyy, sillä sitä seuraavan huvipuiston jälkeen pelaajan tarvitsee enää ylittää jäänyt järvi päästäkseen majakalle, jossa peli päättyy.

Pelaajan päästessä majakalle pelin tarina paljastuu tyttären luomaksi kuvitelmaksiksi isästään, joka on kuollut kauan ennen psykiatrin vastaanotolla käytäviä keskusteluja ja psykiatri yrittää saada tyttären hyväksymään asian. Täten jäisen maailman merkitys muuttuu kasvottomasta vastavoimasta tyttären mielen yritykseksi estää luotua tarinaa päättymästä. Kun avatar kuulee tyttären olevan majakalla, kuvitelma alkaa hajota, mikä selittää labyrinttien mahdottoman arkkitehtuurin ja muun surrealistisuuden. Labyrinteistä pois pääseminen kertoo tyttären hyväksyvän todellisuuden ja tuovan tarinan päätökseen, vaikka vastarinnan rippeet yrittävätkin estää avataria pääsemästä majakalle ja tytärtä kohtaamasta menneisyyttään.

Metsästä alkaa juonen tutkiva osuus, jossa pelaajan on etsittävä vihjeitä kadonneen tyttären olinpaikasta. Samalla pelaaja etsii reittiä ulos yhdeltä alueelta vain päätyäkseen seuraavalle alueelle. Alueiden välillä vierailaan psykiatrin vastaanotolla keskustelemassa alueisiin liittyvistä asioista. Ennen lukiota keskustellaan

kouluelämästä, avatarin ja Dahlian pudottua sillalta aiheena on kuolema, labyrintin jälkeen avioliitto ja huvipuiston jälkeen seksi. Keskustelut vahvistavat alueiden ja juonen tapahtumien symboliikkaa, varsinkin kun keskusteluissa tehdyt valinnat muokkaavat niitä seuraavia alueita ja pelin loppuratkaisua. Tämä puolestaan kehittää makrotasolla sekä tarinallista että valintoihin perustuvaa osallistumista, koska pelaaja tietää tarinan muuttuvan valintojen mukana.

Silent Hill: Shattered Memoriesin ympäristöt ovat symboliikaltaan kuin yhdistelmä Silent Hill 2:n piilotettuja merkityksiä ja Resident Evil 4:n goottilaista mysteeritarinaa. Tarinan alussa avatar on päämäärätön ja ympäristö vieras mutta ei erityisen vihamielinen. Kuitenkin nopeasti seuraava jäinen maailma paljastaa, että pelimaailma aktiivisesti vastustaa avatarin tyttären löytymistä. Metsä symboloi avatarin epätietoisuutta synkkänä ja uhkaavana, lukio, baari ja ostoskeskus paljastavat asioita kadonneesta tyttärestä ja avatarista, ja päämäärän viimein löytyessä etenemistä haitannut jäämaailma siirtyy pelkistä hirviöistä hyödyntämään ympäristön sekavuutta avatarin estämisessä.

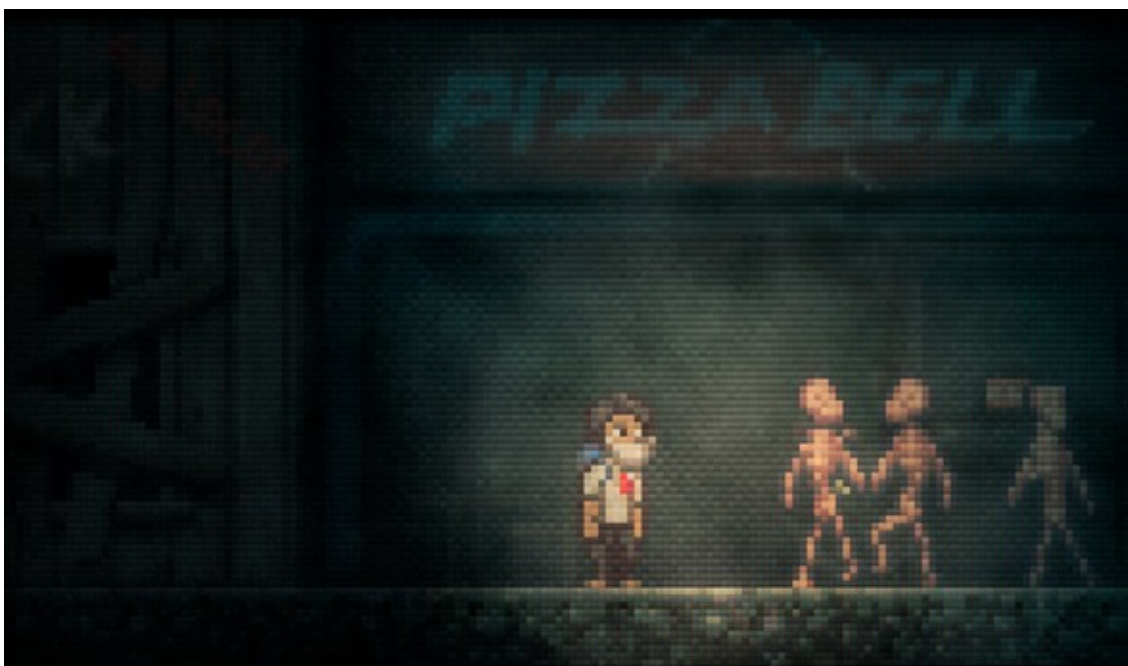
#### 5.1.4 Lone Survivorin pelaamislogi

Lone Survivor alkaa avatarin unella, jossa hän kohtaa pahvilaatikkaa päässään pitävän miehen, sinipukuisen tytön ja vanhan miehen. Sivuhahmot eivät tee unessa mitään, mutta laatikkopäinen mies antaa pelin aikana avatarille vihjeitä tämän unissa ja muut hahmot ovat tärkeitä pelin lopussa. Unen jälkeen avatar herää kerrostaloasunnosta. Asunto toimii avatarin turvapaikkana, sillä se on pelin ainoa paikka, jossa voi nukkua tai kokata kunnollista ruokaa.

Pelin ensimmäinen laajempi ympäristö on kerrostalo, jonka käytäviä ja asuntoja tutkimalla avatar etsii resursseja selviytymiseen, reittiä ulos ja vihjeitä peliä edeltäneistä tapahtumista. Kerrostalo on tyypillisen sokkeloinen kauhupeliympäristö, sillä se on

täynnä lukittuja ovia tai muuten estettyjä etenemisreittejä, seinien läpi vieviä reikiä ja kartassa näkymättömiä tunneleita. Eteneminen siellä on jatkuvaa edes takaisin juoksemista, sillä avatarin on palattava säännöllisin väliajoin alun asuntoon nukkuakseen. Kulkemista helpottavat peilit, joiden kautta avatar kykenee selittämättömästi liikkumaan asuntonsa ja muiden paikkojen välillä.

Eräässä kerrostalon asunnossa on lukuisia piirroksia, jotka kuvaavat avatarin unissa ja hallusinaatioissa esiintyvää sinipukuista tyttöä. Yhden huoneen piirroksissa tytöllä on enkelin siivet, mikä on juonen ensimmäinen vihje, että tyttö on kuollut. Asunnossa asuu mies nimeltä The Director, joka auttaa avataria antamalla hyödyllisiä esineitä. Kerrostalon alakerrasta avatar pääsee talon takana olevalle kujalle, jossa hän kohtaa ensimmäisen kerran valkokasvoisen miehen. Mies kertoo, ettei hänellä ole sanottavaa ennen kuin he tapaavat kolmannen kerran. Kerrostalon kellarissa avatar pyörtyy ja näkee unen, jossa hän on sinipukuisen tytön kanssa istumassa puun alla. Kellari on kerrostalon viimeinen osio, sillä avatarin on vangittava talon uloskäyntiä vartioiva hirviö sinne päästäkseen ulos kaupungin kaduille.



Kuva 4: Kaupungin kadut ovat täynnä hirviöitä (Lone Survivor)

Kaupunki on pelin sisäistetyn juonen kannalta merkittävin alue, sillä pelin vapaaehtoiset tehtävät alkavat kaupungista tai sijoittuvat kokonaan sinne. Näitä tehtäviä ovat hirviöiden haavoittaman miehen auttaminen joko lääkkeillä tai kipua lievittäväillä huumeilla, sarjakuvien etsiminen The Directorille ja kulkukissan ruokkiminen. Sivutehtävien suorittaminen on yksi edellytyksistä pelin positiivisimman lopun saamiseen, mutta pelin voi läpäistä ilman niiden suorittamistakin.

Kaupungissa on pelihalli, jossa avatar kohtaa uudelleen valkokasvoisen miehen. Hän kertoo, ettei avatar ole valmis oppimaan mitään. Vaikka mies sanoi ensimmäisessä kohtaamisessaan hahmojen tapaavan kolmesti, tämä on viimeinen kerta kun avatar kohtaa hänet. Alueen lopussa avatar kohtaa haavoittuneen The Directorin, joka ennen kuolemaansa kertoo myös kaipaavansa sinipukuista tyttöä ja käskee avatarin mennä sairaalaan. Sairaalassa avatar löytää huoneen, jossa on sänky ja hänen nimellään varustettu potilastietolomake. Pelin loppu alkaa, kun hahmo syö huoneesta löytyvän pillerin ja käy sängylle nukkumaan.

Lone Survivor on analysoimistani peleistä selkeästi lyhyin, mikä on ymmärrettävää indie-pelin pienen budjetin vuoksi. Kuitenkin pelin tarina esitetään tehokkaasti erilaisten vihjeiden, kuten radioviestien, sivuhahmojen salaperäisten repliikkien ja avatarin unien, avulla. Eri lopuissa nähtäviä paljastuksia vihjeisiin yhdistämällä tarinaksi varmistuu, että pelin juoni on avatarin kehittämä hallusinaatio, koska hän ei suostu hyväksymään sinipukuisen tytön kuolemaa. Tarinankerronnan vähäeleisyys ruokkii pelin makrokysymystä ja siten tarinallista osallistumista, koska pelaaja pakotetaan kiinnittämään huomiota pieniinkin yksityiskohtiin kokonaiskuvan hahmottamiseksi. Pelin ympäristöillä ei ole yksittäisiä symbolisia merkityksiä, vaan koko maailma kuvaa avatarin pitävän itseään yksinäisenä selviytyjänä vihamielisessä maailmassa, vaikka jotkin sivuhahmot onnistuvatkin murtautumaan hänen hallusinaatioidensa lävitse. Esimerkiksi The Director vaikuttaa sinipukuisen tytön isältä, joka yrittää auttaa avataria pääsemään eroon hallusinaatioistaan.

### 5.1.5 Pelien loppuista

Lone Survivorille ja Silent Hill-peleille on yhteistä pelaajan arviointi pelin aikana ja pelin lopun muuttuminen pelaajan toiminnan mukaan. Pelaaja saa arvioinnista vihjeitä pelin aikana, mutta vihjeiden ymmärtäminen edellyttää useita pelikertoja. Esimerkiksi Silent Hill: Shattered Memoriesissa avatarin puku muuttu sairaalakohtauksessa pelaajan odotettavan lopun mukaan ja Lone Survivorissa voi avatarin mielenterveyttä arvioida hänen peilikuvastaan esittämien kommenttien perusteella. Eri pelien vaihtoehtoiset loput myös muistuttavat osin toisiaan, koska avatarit joko hyväksyvät tai kieltävät pelin lopussa tulevan paljastuksen, hyväksymisen johtaessa positiivisempaan loppuratkaisuun. Positiivisin loppu on helppo tulkita olevan simulaation ”oikea” päätös ja muiden kertovan pelaajan epäonnistuneen pelin läpäisyssä jollain tavalla.

Silent Hill 2:ssa on neljä erilaista loppua: avatar voi hyväksyä vaimonsa kuoleman ja lähteä kaupungista Lauran kanssa, koska hänen vaimonsa pyytää sitä heidän viimeisessä kohtaamisessaan; hän voi kieltää vaimonsa kuoleman ja lähteä kaupungista Marian kanssa, minkä viitataan johtavan menneisyyden toistumiseen, koska Maria yskii kaupungista poistuessaan; avatar voi murtua paljastuksen edessä ja tappaa itsensä ajamalla autonsa järveen. Erikoislopussa, joka edellyttää pelin aiempaa läpäisyä ja uudelleenpeluussa tiettyjen esineiden löytämistä, avatar soutaa järven keskellä olevaan saareen ja yrittää herättää kuolleen vaimonsa henkiin rituaalin avulla.

Silent Hill: Shattered Memoriesin lopussa pelaaja näkee yhden neljästä videosta: tytön vanhemmat eroavat rauhallisesti, tyttö kuvaa salaa vanhempiensa riidan, tytön isä hoipertelee humalassa, tai tytön isä on kuvannut pornoa pelissä kohdattujen sivuhahmojen kanssa. Nähty kotivideo riippuu pelaajan vastauksista psykiatrin kysymyksiin ja pelaajan toiminnasta pelin aikana, enimmäkseen hänen pelimaailmassa tarkastelemistaan yksityiskohdista. Jos esimerkiksi pelaaja kiinnittää huomiota peliympäristössä oleviin alkoholipulloihin tai kertoo psykiatrilta alkoholin auttavan

häntä rentoutumaan, lisääntyä humalaisen isän todennäköisyys pelin loppuna. Myös isän ja tyttären kohtaaminen psykiatrin vastaanotolla muuttuu pelaajan toiminnan mukana: Cheryl voi hyväksyä menetyksensä, olla vihainen isälleen tai pitää kiinni kuvitelmaastaan.

Lone Survivorin lopussa avatar joko hyväksyy tytön kuoleman ja jatkaa elämäänsä tai hän kohtaa pelin alun unessa nähdyn vanhan miehen, joka paljastuu häneksi itseksensä, kun avatar tämän epämääräisistä vihjeistä turhautuneena ampuu häntä. Jälkimmäinen loppu kuvaa avatarin hylkäävän todellisuuden ja jatkavan hallusinaatioiden kierrettään, negatiivisimmassa lopussa pysyvästi. Pelin myöhemmin julkaistu laajennettu versio lisäsi kaksi loppua, jotka molemmat edellyttävät pelin aiempaa läpäisyä: Avatar näkee sänkynsä vierellä hallusinaation sinipukuisesta työstä, joka lohduttaa häntä menetyksessä ja kertoo hänen olevan lähellä parantumista; Avatar voi luopua pakkomielteestään ja ryhtyä nauttimaan elämästään jäämällä pelin alkupäässä kohdattuihin juhliin tanssimaan.

## 5.2 Kanssakäyminen sivuhahmojen kanssa

Kauhupeleissä sivuhahmot täydentävät pelin maailmaa antamalla avatarille tarinankerronnan edellyttämiä keskustelukumppaneita pelkkien passiivisten tekstien tai ääninauhojen sijaan. Ne usein ohjaavat pelaajan toimintaa kertomalla tavoitteista tai esteistä, mutta laajentavat myös pääjuonta omilla sivujuonillaan. Koska yksinäisyys ruokkii pelkoa, monissa kauhupeleissä sivuhahmot ovat harvinaisia tai niitä esiintyy vain välillisesti, esimerkiksi sivuhahmo voi keskustella avatarin kanssa puhelin- tai radioyhteyden kautta. Välillinen kommunikaatio sekoittaa Consalvon ja Duttonin analysointimallia, sillä sen analysointi voidaan lukea sekä kanssakäymisen että objektien tarkasteluksi. Jos kommunikaatio on näyteltyä juonta, objektilla ei ole kommunikaation kanssa suurta merkitystä vaan analysointi on enemmän kanssakäymisen tarkastelua. Jos kommunikaatio puolestaan on sisäistettyä juonta,



ratkaisevaksi osaksi nousee pelaajan valinta käyttää kommunikaation mahdollistavaa objektia, jolloin se onkin hahmojen välistä kanssakäymistä merkittävämpi osapuoli analyysin kannalta.

Resident Evil 4 käyttää analysoimistani peleistä eniten sivuhahmoja. Tarinan tarkoitus on pelastaa kaapattu Ashley, joka pelin alun jälkeen seuraa Leonia ja toimii toissijaisena avatarina. Ashley tottelee Leonia ohjattaessa annettuja käskyjä, jotka rajoittuvat yksinkertaisiin seuraa, odota ja piiloudu -komentoihin. Komennot lisäävät hahmojen välisen kanssakäymisen interaktiivisuutta, sillä ne tekevät sivuhahmosta pelikokemuksen aktiivisen osan passiivisen seuraajan sijaan. Koska Ashley on selviytyminen on pelissä onnistumiselle välttämätöntä ja hän on piiloutumista lukuun ottamatta täysin puolustuskyvytön, lisää hänen ohjaamisensa pelin selviytymispainotteisuutta: Leonia ohjattaessa on pidettävä viholliset etäällä Ashleyä, sillä jos viholliset pääsevät nappaamaan Ashleyä ne yrittävät kaapata hänet mukaansa, jolloin pelaaja on epäonnistunut suojelutehtävässään.



Kuva 5: Kultisti yrittää kantaa Ashleyä ulos pelialueelta. (Resident Evil 4)

Pelissä on myös osio, jossa pelaaja ohjaa Ashleyä suoraan Leonin antamien käskyjen

sijaan. Koska hahmo on suoraan ohjattunakin puolustuskyvytön, on pelaajan vältettävä kohtaamiaan vihollisia ja paettava, jos hänen kimppuunsa hyökätään. Osio muistuttaa Silent Hill: Shattered Memoriesin pakokohtauksia, sillä hahmon puolustuskyvyttömyys vahvistaa aiemmin jo monesti kohdattujen vihollisten uhkaavuutta. Osio toimii tasapainona toimintapitoisemmalle Leonin ohjaamiselle, sillä suoran yhteenoton ja vihollisten voittamisen sijaan pelaaja pakotetaan selviytymään pakenemalla ja piilottelemalla, mikä muuttaa pelin voittamisen säännöt hetkellisesti lähes päinvastaiseksi aiemmasta.

Myös Silent Hill 2 hyödyntää sivuhahmoja pelin haastavuuden lisäämisessä. Yhdessä kohtauksessa Maria-niminen hahmo seuraa avatarin mukana, mutta ei ajoittaisen reitin neuvomisen lisäksi auta pelissä etenemisessä. Hahmo on passiivinen seuraamisen ajan, eikä avatarilla ole mahdollisuutta vaikuttaa sivuhahmon toimintaan. Myöskään pelin viholliset eivät hyökkää sivuhahmon kimppuun, joten pelaajalla ei ole tarvetta suojella tätä, vaan pelaaja voi keskittyä omaan selviytymiseensä. Tästä johtuen sivuhahmon mukana olo ei merkittävästi muuta simulaation manipulaatiosääntöjä ja siten lisää pelaajalle tarjotun kanssakäymisen monipuolisuutta, toisin kuin Resident Evil 4:ssä. Selitys Marian passiivisuudelle ja vihollisten piittaamattomuudelle hänestä on, että sivuhahmo on avatarin luoma harha. Tätä tulkintaa tukee myös se, ettei sivuhahmoa kohdata kertaakaan tilanteessa, jossa paikalla olisi myös muita sivuhahmoja.

Sivuhahmon suojeleminen myös monipuolistaa pelin tavoitteiden sääntöjä ja valintoihin perustuvaa mikro-osallistumista, sillä pelaajan on tasapainotettava sekä avatarin että suojeltavan hahmon selviytymisen kanssa. Tämä vaikuttaa sekä haasteelliseen että havainnolliseen immersioon, koska valintoihin perustuvan osallistumisen monipuolistuminen lisää haasteellista immersiota ja useamman hahmon tarkkailu edellyttää pelaajan aistien keskittämistä peliin aiempaa vahvemmin. Lisäksi ympäristön tutkiminen vaikeutuu, koska pelaajan uteliaisuutta hillitsee lisääntynyt turvallisuuden tarve: pelaajan on jatkuvasti kiinnitettävä huomiota sivuhahmon sijaintiin, etteivät pelin viholliset pääse hyökkäämään sivuhahmon kimppuun kesken ympäristön tutkimisen.

Jakamiseen perustuva osallistuminen riippuu suojeltavan hahmon toteutustavasta, lähinnä hahmon toiminnan realistisuudesta. Kun Resident Evil 4:n Ashley näkee vihollisen, hän huutaa apua ja käyttäytyy muutenkin hätäntyneesti. Silent Hill 2:n Maria puolestaan seuraa rauhallisesti vierestä, kun pelaaja taistelee tai pakenee kohdatessaan hirviön. Tästä johtuen Ashley'n käyttäytyminen on realistisempaa, koska puolustuskyvyttömänä hän suhtautuu pelokkaasti uhkaavaan tilanteeseen, minkä seurauksena hänen läsnäolonsa kasvattaa pelin havainnollista immersiota Marian läsnäoloa enemmän. Pelaajan ei ole edes pakko kiinnittää huomiota Marian läsnäoloon, jolloin sivuhahmo latistuu pelkäksi avatarin mukana kulkevaksi objektiksi, joka ei aina edes vaikuta ympäristön navigointiin tai tutkimiseen.

Silent Hill 2 keskittyy sivuhahmoja käytössä näytellyn juonen kertomiseen, rajoittaen heidän esiintymisen lähes kokonaan välivideoihin. Pelissä esiintyvien sivuhahmojen määrä on rajoittunut, sillä neljän toistuvan hahmon lisäksi pelaaja ei pelin aikana kohtaa muita eläviä olentoja kuin vihamielisiä hirviöitä. Rajattua sivuhahmojen määrää tasapainottaa hahmojen esiintymistiheys, sillä pelaaja kohtaa yhden tai useamman sivuhahmon lähes jokaisella tutkimassaan ympäristössä.

Maria on avatarin kuolleen vaimon Maryn kaksoisolento, joka on käytökseltään ja pukeutumiseltaan Maryn peilikuva. Siinä missä Mary esitetään hillitysti pukeutuvana ja hiljaisena, Maria on pukeutunut kirkkaan punaiseen asuun ja käyttäytyy energisesti, tilanteesta riippuen kiusoitellen Jamesia tai suuttuen tälle. Laura on nuori tyttö, joka on Jamesin tavion kaupungissa etsimässä Maryä. Hän ei näe kaupungissa mitään tavallisuudesta poikkeavaa, mikä hahmon viattoman vaikutelman kanssa antaa pelaajalle vihjeitä avatarin ja kaupungin luonteesta. Näitä sivuhahmoja käytetään ennakoimaan lopun paljastusta Jamesin synkästä menneisyydestä. Laura myös toimii vastakohtana Jamesille, sillä molemmat ovat kaupungissa samasta syystä, mutta eroavat toisistaan suuresti ja kokevat etsintänsä eri tavoin.

Kaksi muuta sivuhahmoa, Angela ja Eddie, ovat omien pelin juonen kanssa risteävien tarinoidensa päähenkilöitä. Heidän tarkoituksenaan on antaa vihjeitä kaupungin luonteesta, sillä molempien hahmojen taustatarinasta paljastuu synkkiä salaisuuksia ja menneisyydestä aiheutunut syyllisyys on houkuttellut hahmot kaupunkiin. Angela etsii kaupungista äitiään, sillä hän kärsii syyllisyyttä menneisyydestään ja haluaa turvallisuutta, koska hänen isänsä on hyväksikäyttänyt häntä. Angela on ensimmäinen pelissä esiintyvä sivuhahmo, sillä avatar kohtaa hänet kaupunkia ympäröivässä metsässä olevalla hautausmaalla. Hän on itsetuhoinen ja epäluuloinen Jamesia kohtaan, koska epäilee tämän aikovan myös hyväksikäyttää itseään. Eddie puolestaan on paennut kaupunkiin, koska vainoharhaisena hän on tappanut ihmisiä, joiden epäilee pilkanneen häntä selkänsä takana. Hahmon vainoharhaisuus saavuttaa huippunsa, kun hän alkaa epäillä avatarinkin pilkkaavan itseään ja hyökkää tämän kimppuun. Hahmot myös näkevät kaupungin erilaisena kuin avatar, esimerkiksi Angela kertoo ympäristön näkyvän hänelle aina palavana.



Kuva 6: Jamesin ja Eddien viimeinen kohtaaminen (Silent Hill 2)

Avatarin, Angelan ja Eddien kohtalot ovat seurauksia heidän erilaisista reaktioistaan hahmojen kokemaan syyllisyyteen: Avatar lähtee positiivisissa loppuratkaisuissa pois kaupungista voitettuaan syyllisyytensä, syyllisyyden vangitsema Angela jää kaupunkiin jatkamaan kärsimystään ja syyllisyytensä kieltävä ja sen muille ihmisille siirtävä Eddie kuolee oman vainoharhaisuutensa seurauksena. Sivuhahmot edustavat juonessa simulaation vaihtoehtoisia etenemistapoja, sillä he muistuttavat avataria, mutta toimivat eri tavoin, minkä seurauksena heidän kohtalonsa eroavat avatarin kohtalosta.

Resident Evil 4 sisältää useita juoneen liittyviä sivuhahmoja, jotka joko auttavat tai haittaavat etenemisessä tarinan mukaan. Osa sivuhahmoista kohdataan hyvin ohimenevästi, esimerkiksi pelin alussa mukana oleva espanjalainen poliisipari, kun taas jotkin hahmot esiintyvät pelin juonessa toistuvasti. Sekä avataria tukevat taustajoukot että kylää hallitsevan kultin johtohahmot ottavat yhteyttä avatariin tämän radiopuhelimen avulla juonen ennalta määrätyissä kohdissa seuraten ja kommentoiden tarinan etenemistä. Merkittävä osa on myös juoneen liittyvällä kolmannella osapuolella, sarjan aiempien osien pääpahana toimineen Umbrella-yrityksen palvelijoilla, jotka pyrkivät avatarin ja kultin konfliktin avulla täyttämään omia tarkoitusperiään.

Suojeltavan Ashley'n jälkeen merkittävimmät sivuhahmot ovat Leonin toimintaa ohjaava Hunnigan, kultin johtaja Osmund Saddler ja Leonia vaihtelevasti joko auttava tai häiritsevä Umbrellan agentti Ada Wong. Hunnigan tarjoaa pelin aikana ohjeita etenemiseen välittäen avatarille tietoa ympäristöstä ja tavoitteista, mutta yhteys hahmoon katkeaa pelin linnavaiheen aikana, koska kultti kaappaa avatarin ja Hunniganin välisen radioyhteyden käyttöönsä. Yhteys hahmojen välillä palaa pelin lopussa kultin hallitsemalla saarella, jonka aikana Hunnigan jatkaa avatarin opastamista. Saddler on valtaosan pelistä etäinen hahmo, sillä ennen pelin loppua hänet kohdataan kasvokkain vain kahdesti ja molemmilla kerroilla hyvin lyhyesti. Hän kuitenkin käyttää kaapattua radioyhteyttä kommunikoidakseen avatarin kanssa. Kultin johtajan etäisyys pitää hänet vieraana ja uhkaavana, mikä saa kultinkin vaikuttamaan uhkaavammalta. Ada Wong puolestaan toimii juonen kannalta merkittävästi useasti, mutta hahmo

kohdataan vain hetkittäin eikä hänellä ja avatarilla usein ole aikaa kunnolliseen keskusteluun. Tämä yhdistettynä hahmon toiminnan vaihtelevuuteen pitää pelaajan arvailemassa hahmon motiiveja ja asemaa liittolaisena tai vihollisena.

Resident Evil 4:ssä on myös neljä vähäisempää toistuvaa sivuhahmoa, jotka tukevat pelin juonta toimimalla merkittävämpien hahmojen apureina. Bitores Mendez on kyläläisten johtaja ja Ramon Salazar linnanherro, jonka esi-isät sulkivat parasiitin linnan alaisiin tunneleihin. He ovat kultin kaksi alemmaa johtajaa ja toimivat omilla alueillaan Leonin merkittävimpinä vihollisina Saddlerin jäädessä etäiseksi taustavoimaksi. Mendez ei kommunikoi avatarin kanssa, vaan keskittyy hyökkäämään tämän kimppuun. Vastaavasti Salazar keskustelee avatarin kanssa useasti, sekä kasvokkain että radioyhteyden välityksellä, mutta jättää avatarin vastustamisen alaisilleen ennen hahmojen viimeistä kohtaamista.

Luis Sera ja Jack Krauser ovat Ada Wongin tavoin Umbrellan palveluksessa: Luis on tutkija, joka työskenteli kultille ja yrittää päästä Leonin ja Adan avulla pakoon petettyään kultin, kun taas Krauser on soluttautunut kulttiin pyrkimyksensä saada näyte kultin parasiitista ja eliminoida Leon. He kuvaavat Adan aseman kaksijakoisuutta Leonin auttajana ja Umbrellan palvelijana: Luis auttaa aktiivisesti Leonia ja Ashleyä, kun taas Krauser tekee kaikkensa heidän pysäyttämisekseen. Vastakkaisille rooleilleen sopivasti Luis kuolee Saddlerin iskiessä häntä selkään ja Krauser kaksintaistelussa Leonin kanssa kultin saarella.

Kaksi sivuhahmoista, Ada Wong ja Jack Krauser, esiintyvät myös pelisarjan aiemmissa osissa ja he viittaavat aiempiin tapahtumiin juonen aikana. Ada Wong esiintyi samanlaisena agenttina Resident Evil 2:ssa, jossa hän toimi yhdessä Leonin kanssa ja petti hänet pelin lopussa omien motiivien vuoksi, minkä seurauksena toinen sivuhahmo ampui Adaa, joka putosi haavoittuneena pimeään kuiluun. Tästä johtuen Leon on hyvin epäluuloinen Adan suhteen, luottaen tähän vasta juonen lopussa, kun Ada auttaa häntä taistelussa Krauseria ja Saddleria vastaan. Jack Krauser on Leonin

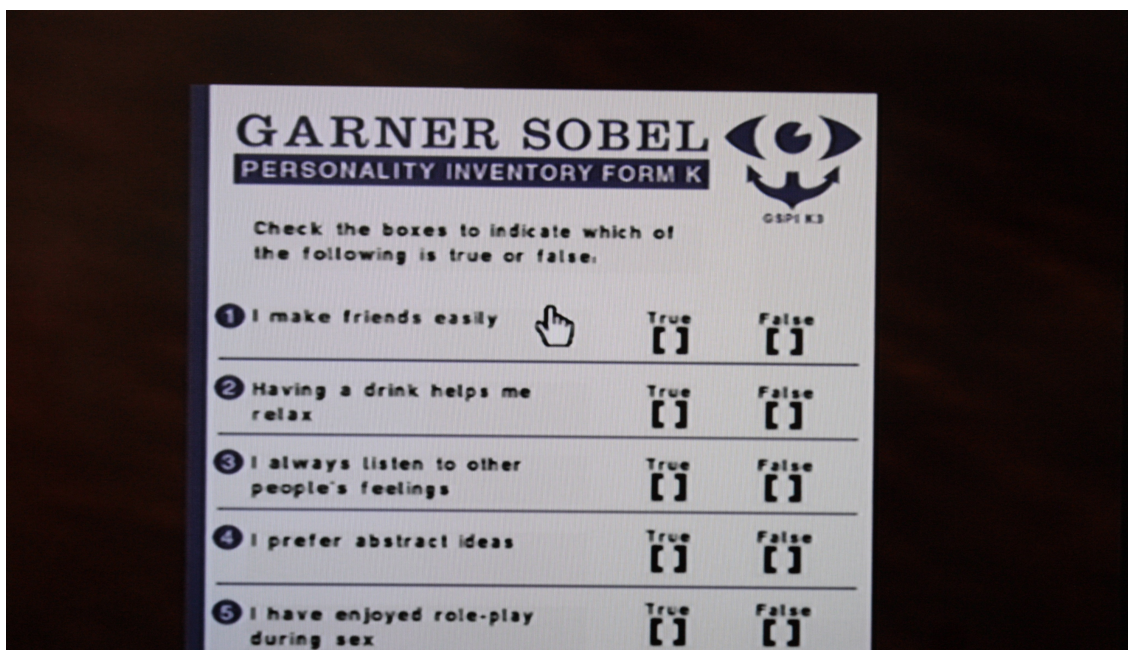
entinen kumppani, joka myös vaikutti kuolleen ennen juonen tapahtumia. Leonin kanssa toimiessaan Jack haavoittui, minkä seurauksena hän hakeutui Umbrellan palvelukseen, koska uskoi heidän pystyvän korjaamaan hänen vammansa. Krauser on Saddlerin lisäksi pelin tarinan merkittävien motivoija, sillä Saddlerin käskystä hän kaappasi Ashley'n ja toimitti tämän kyläläisille. Vaikka sekä Krauser että Ada Wong työskentelevät Umbrellalle, he ovat juonessa suurimmaksi osaksi toistensa vastavoimia, sillä Ada pyrkii tavoitteisiinsa Leonia auttamalla ja Krauser toimii Saddlerin apurina.

Vaikka merkittävien sivuhahmojen määrä on Resident Evil 4:ssä rajallinen, hahmojen risteävät motiivit ja monimutkaiset suhteet tekevät pelin juonesta hyvin monipuolisen. Motiivien ristiriitaisuudesta seuraa, etteivät hahmojen väliset suhteet ole staattisia, vaan ne muuttuvat juonen edetessä. Lisäksi pelin mysteeritarinalle sopivasti pelaaja saa vain vähän kerrallaan vihjeitä eri sivuhahmojen identiteeteistä ja osuudesta juonessa, joten pelaajankin suhtautuminen hahmoihin muuttuu juonen edetessä ja tiedon lisääntyessä.

Esimerkiksi Luis Sera kohdataan ensimmäisen kerran kultistien vankina, jolloin hän valehtelee olevansa espanjalainen poliisi. Tämän jälkeen hänet kohdataan kyläosion lopussa ja viimeisen kerran linnassa, jossa hän toimittaa Leonille rokotteen parasiittia vastaan ja näytteen parasiitista, jolloin Saddler tappaa hänet. Vasta hahmon kuoltua pelaaja löytää dokumentteja, jotka paljastavat hänen olleen kultille työskennellyt tutkija. Juoni antaa pelaajalle heti ensikohtaamisessa hahmon nimen, mutta hahmon epäilyttävä käytös kohtaamisissa saa pelaajan epäilemään hänen viattomuuttaan: hahmo poistuu kiireellisesti ja selittämättä kohtaamisista ja vasta myöhemmin pelaaja saa tietää hahmon oikean taustan.

Silent Hill: Shattered Memories käyttää sivuhahmoja hyvin samalla tavoin kuin edeltäjänsä, mutta omien sivujuontensa sijaan hahmot joko ovat osa pelin pääjuonta tai esiintyvät vain hetkellisesti. Merkittävin sivuhahmo on pelin alussa pelaajalle esittäytyvä tohtori Kaufmann, jonka kanssa käyty haastattelu toimii varsinaisen juonen kehystyksenä. Pelin tapahtumat ovat takaumia, joista avatar kertoo psykiatrilta ja hän

esittää kuulemansa pohjalta kysymyksiä, joiden vastaukset osin muuttavat pelin juonta.



Kuva 7: Pelin alussa Kaufmann antaa pelaajalle juonta muokkaavan kyselyn. (Silent Hill: Shattered Memories)

Kaufmannin lisäksi pelaaja kohtaa pelin edetessä tarinasta vihjeitä antavia sivuhahmoja, kuten avataria seuraavan poliisihahmo Cybilin ja avatarin vaimoksi paljastuvan Dahlian. Poliisina Cybil edustaa juonessa vastuuntuntoa ja auktoriteettia, huolehtien ulkopuolisista ja pyrkien olemaan tilanteiden hallinnassa. Hän haluaa juonen alussa auttaa avataria, mutta muuttuu vihamielisemmäksi, kun avatarin toiminta ja tarina kadonneesta tyttärestä muuttuvat epäilyttävämmiksi. Dahlia puolestaan muistuttaa avatarin nuoruudesta ja huolettomasta elämästä, sillä tämä käyttäytyy huolettomasti, eikä välitä epätietoisien avatarin kyselyistä paljoakaan. Hahmon läheinen suhde avatariin käy selväksi heidän ensikohtaamisestaan lähtien ja hän lähettää ahkerasti tekstiviestejä avatarille.

Nämä kaksi hahmoa ovat toistensa vastakohtia, sillä Cybil yrittää selvittää avatarin salaisuuksia ja antaa pelaajalle suoria vihjeitä tarinasta, kun taas Dahlia selkeästi tietää



paljon avatarista, mutta välttelee avatarin kysymyksiin vastaamista. Hahmot ovat Cheryl in ristiriitaisen isäsuhteen jatkeita, Cybilin pyrkiessä selvittämään totuuden ja Dahlian halutessa keskittyä menneisiin hyviin aikoihin. Hahmot muistuttavat Resident Evil 4:n sivuhahmoja, koska molemmissa peleissä sivuhahmot käyttäytyvät usein karikatyyrimäisen liioitellusti.

Valtaosa Lone Survivorin kanssakäymisestä on erilaisia avatarin kokemia hallusinaatioita tai unia, joissa sivuhahmot antavat salaperäisiä vihjeitä avatarin taustasta ja pelin tarinasta. Jotkin tavanomaisilta vaikuttavat kanssakäymistilanteetkin paljastuvat hyvin nopeasti avatarin kokemiksi hallusinaatioiksi, esimerkiksi kerrostalossa kohdatut juhlijat muuttuvat kuolleiksi ruumiiksi ja hirviöiksi.

Nämä vihjeet muistuttavat Silent Hill -pelien vastaavia, mutta herättävät pelaajassa enemmän kysymyksiä kuin mihin ne antavat vastauksia. Tarinan kokonaiskuvan kerääminen edellyttää pelin toistuvaa läpipeluuta eri loppuratkaisujen näkemiseksi sekä pienten yksityiskohtien huolellista yhdistämistä, sillä tarinan vihjeet paljastuvat vain tietyillä etenemisreiteillä ja usein vihjeen saaminen edellyttää toisen vihjeen ohittamista. Epätietoisuus ruokkii pelaajan mielikuvituksellista immersiota, sillä se kannustaa yhdistelemään saatuja vihjeitä ja kehittämään niistä omia teorioita juonen sisällöstä. Tarinallinen osallistuminen kantaa makrotasolla jopa pelikerrasta toiseen, sillä kaikkia vihjeitä ei ole mahdollista saada yhden läpipeluun aikana. Lone Survivor on analysoimistani peleistä tehokkain vihjeiden käyttäjä, sillä vaikka kaikki pelit pyrkivät vahvistamaan pelaajan kiinnostusta juonta kohtaan, ainoastaan Lone Survivor oivaltaa kysymysten kasvattavan ihmisluonnolle tyypillistä kiinnostusta vastauksia enemmän.

Vihjeiden tarjoamisen lisäksi Lone Survivor käyttää sivuhahmoja osana avatarin mielenterveyden manipulointia. Kaksi hahmoista, Man Who Wears a Box ja Man in Blue, kohdataan vain avatarin unissa ja heidän kohtaamisensa edellyttää tiettyjen pillereiden syömistä ennen nukkumista: Man Who Wears a Box näyttäytyy vihreillä pillereillä ja Man in Blue sinisillä. Hahmot kannustavat pelaajaa edustamansa lopun

edellyttämään toimintaan ja antavat siinä auttavia esineitä. Man Who Wears a Box suosii rauhanomaista lähestymistä ja antaa ruokkaa ja paristoja, kun taas Man in Blue kehoittaa aggressiivisuuteen ja antaa panoksia avatarin aseeseen. Pillereiden värit vastaavat peli eri lopuista käyttämää luokittelua, sillä avatarin paranemisesta kertova loppu on ”vihreä” ja painajaisen jatkumisesta kertova loppu ”sininen.” Vihreän lopun saaminen edellyttääkin, että avatar syö pelin aikana vain vihreitä pillereitä.

Pillereiden ja unihahmojen lisäksi avatar kohtaa hirviöiden haavoittaman Hankin, joka kaipaa lääkkeitä tuskansa sietämiseen. Pelaaja voi hankkia Hankille paranemisessa auttavia lääkkeitä, tai hän voi suostutella Hankin antautumaan haavoilleen ja hankkia tälle tuskaa lievittäviä sinisiä pillereitä. Paranemisessa auttaminen edesauttaa positiivisen loppuratkaisun saamista, kun taas tuskan peittäminen johtaa painajaisen jatkumiseen, koska kumpikin ratkaisu vaikuttaa avatarin mielenterveyteen ja suhtautumista omaan paranemiseensa. Muita vastaavia sivutehtäviä, joilla pelaaja voi manipuloida avatarin mielenterveyttä, ovat kerrostaloasunnon eteisessä olevan Chuckkasvin kasteleminen tai sen uhkailu saksilla ja kaupungista löytyvän kulkukissan hoitaminen.

Analysoimissani peleissä selkeä valtaosa kanssakäymisestä on näyteltyyn juoneen kuuluvaa, mutta kaikki pelit sisältävät pieniä sisäistetyn juonen kohtauksia tai näyteltyyn juoneen piilotettuja sisäistetyn juonen osia. Tyypillistä sisäistetyn juonen kanssakäymistä on mahdollisuus keskustella sivuhahmojen kanssa näytellyn juonen ulkopuolella, jolloin sivuhahmot kertovat näyteltyä juonta laajentavia tai selkeyttäviä vihjeitä. Tähän tarjoutuu usein mahdollisuus näytellyn juonen kohtausten jälkeen, kun sekä avatar että sivuhahmo ovat vielä samassa tilassa. Näyteltyyn juoneen piilotetut sisäistetyn juonen osat ovat joko ympäristöön tai hahmojen repliikkeihin piilotettuja yksityiskohtia, joiden merkitys avautuu vain juonta ahkerasti seuraavalle pelaajalle.

Lone Survivorissa kanssakäymisen manipulaation säännöt ovat muita analysoimiani pelejä monipuolisempia, sillä kohtaamisiin on useita eri reagointivaihtoehtoja pelkän

tilanteen seuraamisen sijaan. Keskusteluissa pelaaja pystyy usein valitsemaan, miten avatar vastaa kohtaamilleen hahmoille, ja mielenterveyteen vaikuttavat sivutehtävät tuovat kanssakäymisen osaksi arvioitua pelaajan toimintaa. Valinnanvapaus myös kasvattaa valintaan perustuvaa osallistumista sekä mikro- että makrotasolla, kun pelaaja arvioi valintojensa seurauksia tarinan etenemiselle. Myös useita loppuja sisältävät Silent Hill -pelit olisivat todennäköisesti hyötynet samankaltaisesta mahdollisuudesta manipuloida kanssakäymistä, mutta nyt avatarin ja sivuhahmojen toiminta ovat riippuvaisia pelaajan suoriutumisesta muissa tilanteissa.

Resident Evil 4:n tarinan on muiden pelien vastaavia jäykempi, joten en usko monipuolisempien manipulaation sääntöjen muuttavan kanssakäymistä merkittävästi, sillä kaikilla hahmoilla on oma tarkka roolinsa pelin mysteeritarinassa. Sen immersio perustuukin muita pelejä enemmän haastelliseen immersioon, eli mikrotason kinestesiaan ja valintoihin perustuviin osallistumisiin.

### 5.3 Objektit sisäistetyssä juonessa

Aiemman analyysini (2011) sekä Kirklandin (2009: 66–67) ja Taylorin (2009: 52–53) perusteella on oletettavissa, että valtaosa kauhupeleissä esiintyvistä sisäistettyihin juoniin liittyvistä objekteista on ympäristön ja hahmojen tarinaa täydentäviä dokumentteja, kuten ääninauhoja tai päiväkirjaleikkeitä. Taylor mainitsee (emt: 52–53) näiden objektien esikuvan olevan goottilaisessa kirjallisuudessa, jonka tarinankerronnassa ympäristön menneisyydestä kertovia maalauksia ja tekstejä usein esiintyy.

Kaikista analysoimistani peleistä löytyi sisäistettyyn juoneen liittyviä tekstiobjekteja, jotka käsittelevät joko pelin tarinaa tai pelimiljöön menneisyyttä. Ahkerimmin erilaisia tekstejä esiintyy Lone Survivorissa, jossa hahmojen jättämät muistilaput ja salaperäiset päiväkirjan sivut toimivat unien ja hallusinaatioiden lisäksi pääasiallisena

kommunikaatiovälineenä avatarin ja ulkoisen maailman välillä. Viestejä käytetään sekä opastamaan pelaajaa kohti tavoitteita että selventämään juonta edeltäviä tapahtumia, sillä pelin juoni alkaa tarinan keskeltä. Tekstien lisäksi Lone Survivor käyttää peliympäristöön sijoitettuja karttoja pelaajan opastamiseen, jolloin sokkeloiset ympäristöt kannustavat pelaajaa etsimään ensisijaisesti alueen karttaa uudelle alueelle siirryttäessä. Kartat eivät kuitenkaan ole täysin luotettavia, sillä usein avatar pääsee kulkemaan kartassa näkyvien seinien läpi niissä olevista rei'istä tai karttaan merkitty reitti on tavalla tai toisella tukittu.

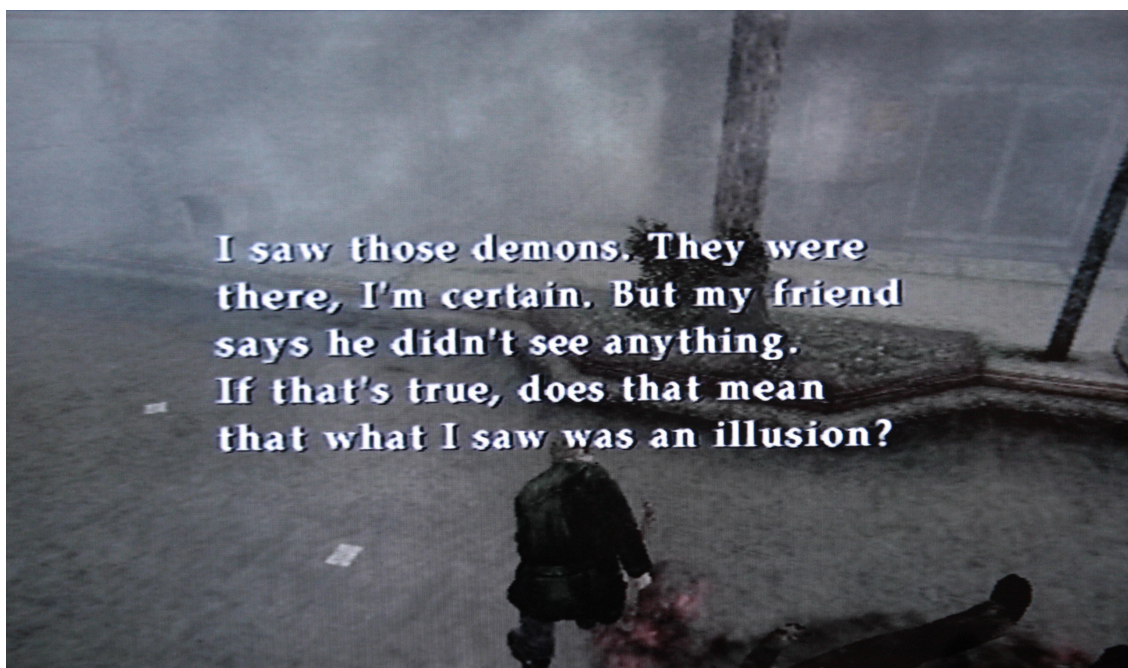
Lone Survivorin juonelle merkittävimmät objektit ovat avatarin asunnosta löytyvä päiväkirja ja radio. Päiväkirjaan avatar merkitsee pelissä esiintyviä tavoitteita ja omia mietteitään niistä ja juonen tapahtumista, kun taas radion avulla avatar voi etsiä sanomia muilta selviytyjiltä, pääasiassa The Director -hahmolta. Kummankaan objektin käyttäminen ei usein ole pakollista, mutta molemmat auttavat pelaajaa hahmottamaan pelin tarinaa ja tavoitteita. Näiden lisäksi avatar löytää Draco-nimisen selviytyjän päiväkirjan ja toisiinsa liittymättömiä viestejä, jotka opastavat pelin toiminnassa ja tavoitteissa. Draco on hyvin samanlainen hahmo kuin Man in Blue, koska hänkin suosii hirviöiden aggressiivista eliminointia selviytymisen varmistamiseksi. Päiväkirjan merkintöjen edetessä hahmo käy entistä vainoharhaisemmaksi ja vihamielisemmäksi muita selviytyjiä kohtaan, mikä kertoo pelaajalle aggressiivisuuden olevan hahmon mielenterveydelle haitallinen etenemistapa.

Lone Survivorissa on myös mahdollista tarkastella ympäristöstä löytyviä objekteja, jolloin avatar kommentoi niitä jollain tapaa. Tietyistä objekteista, kuten mätänevästä lihasta, esitettyjen kommenttien perusteella on mahdollista arvioida avatarin mielenterveyttä. Myös erilaisten objektien manipulaation säännöt ovat pelissä hyvin monipuoliset, sillä esimerkiksi ruokaa voi syödä raakana tai valmistaa eri tavoin, mutta kehittyneemmät valmistustavat edellyttävät tarvittavien esineiden löytämistä. Oudoimmasta päästä manipulaation mahdollisuuksissa on vaihtoehto puhua erilaisille objekteille, esimerkiksi kissapehmolelulle. Objektien manipulaation säännöt liittyvät

Lone Survivorissa voittamisen sääntöihin, koska eri objektien käyttäminen ja käytön yleisyys vaikuttaa pelin loppuratkaisuun. Esimerkiksi kupillinen kahvia päivässä piristää avataria ja johtaa kohti positiivisempaa loppua, mutta liiallinen kahvin juominen alkaakin heikentää hahmon mielenterveyttä ja johtaa negatiivisempaan loppuun.

Tekstiobjektit ovat harvinaisia Resident Evil 4:ssä ja niitä käytetään pelin pääjuonen laajentamiseen. Kirjoina tai kirjeinä esiintyvät objektit ovat useiden sivujen pituisia selvityksiä vihollisten toiminnasta, kultin ja sen hallitseman kylän taustasta ja kultin käyttämän parasiitin ominaisuuksista. Näistä erikoisimpia ovat vihollisten toiminnasta kertovat raportit, sillä ne ovat kultin johtajien alaisilleen jättämiä huomioita menestyksestä ja suunnitelmia jatkosta, jolloin peli paljastaa pelaajalle vihollisten aikeita ja tulevia haasteita. Koska objektit ovat muissa peleissä esiintyviä objekteja harvinaisempia ja suurempia, niiden informaatio keskittyy yksittäisiin kohtiin, jolloin pelaaja joko löytää tai ohittaa merkittäviä osia pelin tarinasta jokaisen objektin kohdalla.

Silent Hill 2 käyttää tekstiobjekteja samalla tavoin kuin Lone Survivor, mutta ei yhtä ahkerasti. Pelissä esiintyy etenemistä opastavia viestejä ja uusille alueille siirryttäessä kartan löytäminen on tärkeä prioriteetti, mutta suurempi osa pelissä esiintyvistä graffiteista, päiväkirjoista ja lehtileikkeistä käsittelee juonesta irrallisia tapahtumia. Pelin alussa kaupungissa harhaillessaan avatar voi löytää kuolleen hahmon vierestä päiväkirjan, jonka sivut antavat vihjeitä vihollisten toiminnasta ja niiden välttämiseen. Sama päiväkirja myös vihjaa hirviöiden olevan hallusinaatioita, sillä kirjoittaja mainitsee nähneensä niitä, mutta hänen matkakumppaninsa ei. Sairaala on tekstien osalta pelin merkittävin alue, sillä potilaiden ja henkilökunnan muistiinpanot antavat runsaasti vihjeitä kaupungin ja hahmojen luonteeseen.



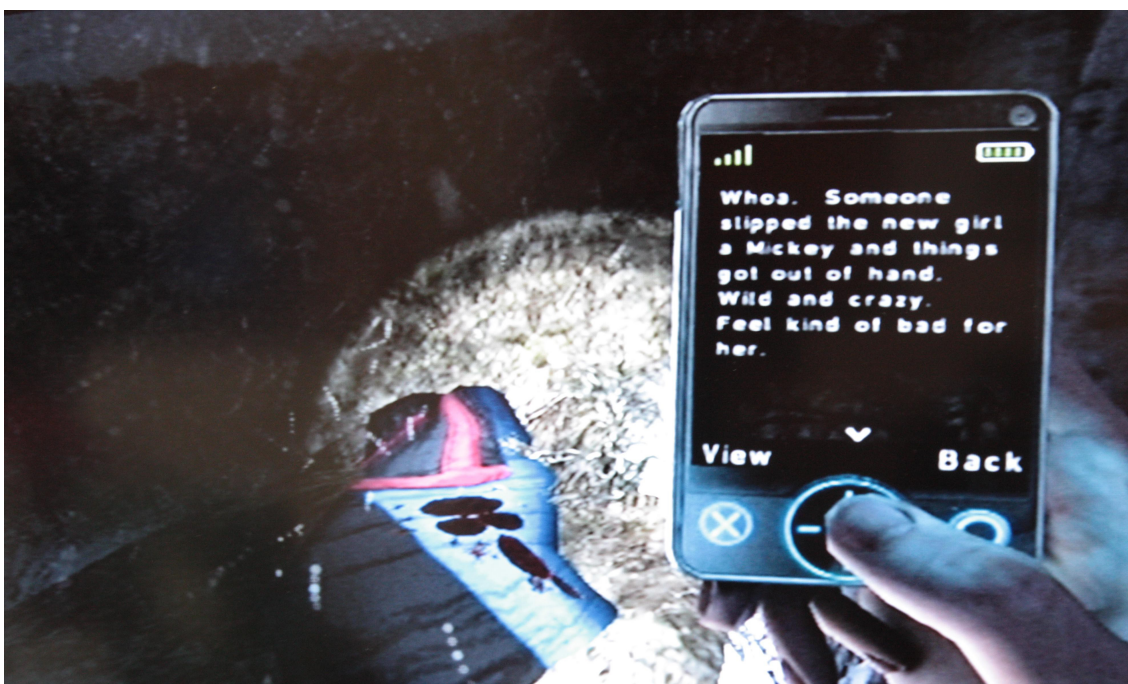
Kuva 8: Kuolleen hahmon päiväkirja paljastaa hirviöiden hallusinaatioluonteen (Silent Hill 2)

Kaupungin taustaa laajentavat tekstit ja kuvat ovat mielenkiintoisia ja esittävät monipuolisen kokoelman mysteerejä ja kärsimystä, mutta pelaajan kiinnostus sisäistettyä juonta kohtaan laskee, koska se ei tunnu avatarin kannalta relevantilta. Osa tekstiobjekteista on opastamisen ja juoneen liittymättömien asioiden rajalla, sillä hyödyttömältä vaikuttavaan informaatioon piilotetaan vihjeitä pelissä esiintyvien ongelmien ratkaisuun. Joidenkin tekstien merkitys avautuu pelaajalle vasta tunteja myöhemmin, sillä tarinassa siirrytään kahden rinnakkaisen maailman välillä ja juonen alussa esiintyy tekstejä, jotka viittaavat myöhemmin tutkittavaan toiseen maailmaan.

Lone Survivorin tavoin pelaajalla on mahdollisuus tarkastella löydettyjä objekteja tarkemmin, mutta peli erottaa mukaan poimittavat esineet ja löydetyt tekstit. Hyödyllisesti sekä graffitit että helpommin kuljetettavat tekstit tallentuvat pelin valikkoon, josta pelaaja voi halutessaan tarkastella tekstejä uudelleen avatarin sijainnista riippumatta. Esineiden tarkastelu antaa vihjeitä etenemistä haittaavien ongelmien ratkaisuun, sillä esimerkiksi oikeisiin reikiin aseteltaviin kolikoihin perustuvan pulman

vihje viittaa informaatioon, jonka pelaaja saa vain kolikoita tarkastelemalla. Pelaaja voi myös joutua yhdistämään eri esineitä ongelmien ratkaisemiseksi, mutta toimintoa hyödynnetään pelissä vain harvoin.

Silent Hill: Shattered Memories eroaa muista peleistä käyttämällä tekstiobjekteina pääasiassa avatarin älypuhelimeen saapuvia tekstiviestejä. Osa viesteistä on sivuhahmojen lähettämiä, mutta osa saapuu ilman lähettäjää pelaajan aktivoidessa tietyn yksityiskohdan ympäristössä, esimerkiksi ottamalla valokuvia varjomaisesti näkyvistä haamuista. Ympäristöstä aktivoituvat viestit liittyvät aktivoivaan ympäristön kohtaan, haamujen aktivoimien viestien kertoessa haamujen tarinaa, muiden viestien joko neuvoessa etenemisessä tai korostaessa yksityiskohdan merkitystä. Monet tekstiviestit liittyvät tavalla tai toisella Cherylin menneisyyteen ja niihin liittyvissä kuvissa pelaaja näkee hänet teini-ikäisenä ennen kuin tarina paljastaa tytön iän. Ne myös kertovat vaikeasta nuoruudesta, sillä usein tyttö on joko kiusaamisen kohteena tai muuten vaikeuksissa.



Kuva 10: Makuupussin kuvaamisesta saapuva tekstiviesti (Silent Hill: Shattered Memories)

Tekstiviestien lisäksi pelissä esiintyy monenlaisia julisteita ja graffiteja, sekä piilotettuja muistoesineitä, kuten metsämökistä löytyvä metsästyspuukko. Julisteet ja graffitit liittyvät pelin tarinaan vähemmän suorasti kuin Silent Hill 2:n vastaavat, mutta niissä esiintyvät puhelinnumerot ovat sisäistetylle juonelle tärkeitä, koska numeroihin soittamalla pelaaja voi kuulla objektiin liittyvän äänitteen. Julisteet ja graffitit vaikuttavat pelin loppuratkaisuun, sillä peli seuraa millaisia yksityiskohtia pelaaja tarkastelee ympäristössä ja kuinka paljon. Muistoesineitä tarkastelemalla pelaaja pääsee käsiksi sisäistettyä juonta laajentaviin kirjoituksiin. Pelin lopussa löydetty muistoesineet paljastuvat etsityn Cherylin esineiksi, sillä harhoistaan vapauduttuaan hän kerää ne pahvilaatikkoon ja vie pois asunnostaan.

Analysoimieni pelien ikäero näkyy selvästi pelin tarinankerronnan hyödyntämissä objekteissa, sillä 2000-luvun alussa tapahtunut kehitys ja arkipäiväistyminen viestintäteknologiassa vaikuttavat myös hahmojen käyttämiin välineisiin. Kun Silent Hill 2:ssa ainoat merkittävät teknologiset laitteet ovat taskulamppu, pelkkää kohinaa päästävä matkaradio ja VHS-videonauha, käyttävät Resident Evil 4:n ja Silent Hill: Shattered Memoriesin avatarit jatkuvasti erilaisia teknologisia apuvälineitä. Lone Survivorissa teknologia rajoittuu avatarin asunnossa olevaan radioon, josta pelaaja voi kuunnella viestejä joko satunnaisesti etsimällä tai tiettyjen sivuhahmojen taajuuksia kuuntelemalla. Tosin Lone Survivor on tarinankerronnaltaan muutenkin lähellä vanhempien kauhupelien perinteitä, joten teknologian harvinaisuus johtuu pelin tarinankerronnan keskittymisestä erilaisiin tekstiobjekteihin ja välivideoihin.

Erityisesti useiden vanhempien laitteiden toimintoja yhdistävien älypuhelimien yleistymisen on muuttanut teknologian asemaa kauhupelissä. Silent Hill: Shattered Memoriesissa Henryn älypuhelimia käytetään aktiivisesti sekä hahmojen väliseen kommunikointiin että valokuvien ottamiseen ympäristöstä, jopa Silent Hill 2:ssa etsityistä paperikartoista on siirrytty älypuhelimien GPS-paikannukseen. Pelaaja voi myös soittaa puhelimellaan ympäristöstä löytyviin puhelinnumeroihin tai aiemmin kohdatuille sivuhahmoille, mutta näillä puheluilla ei useimmiten ole paljoakaan



annettavaa pelin tarinalle, vaan ne ovat puhelinvastaajan omaisia ääniviestejä. Vaikka Leonin Resident Evil 4:ssä kantama laite on radiopuhelin, vastaavat sen ominaisuudet nykyaikaista älypuhelinia, sillä siitä löytyy mahdollisuus sekä videopuheluihin että GPS-paikannukseen. Radiopuhelimen manipulaation säännöt ovat rajoittuneemmat kuin Silent Hill: Shattered Memoriesin älypuhelimessa, koska pelaaja ei voi halutessaan soittaa sivuhahmoille, vaan avatar käyttää sitä vain näyteltyyn juoneen liittyvissä kohtauksissa.

Puhelinten käyttö kauhupeleissä on tarinankerronnan kannalta ristiriitaista. Jatkuva mahdollisuus kontaktiin sivuhahmojen kanssa syö pelaajan yksinäisyyden tunnetta ja siten haasteellista immersiota vahvistavaa avuttomuutta, mutta viestintäteknologia myös mahdollistaa kanssakäymisen sivuhahmojen kanssa ilman, että hahmot ovat paikalla. Esimerkiksi Resident Evil 4:ssä Leon saa Hunniganilta ohjeita etenemiseen puhelimensa kautta, mutta puhelimella käyty keskustelu vain ohjaa oikeaan suuntaan, ei varsinaisesti auta pelaajaa voittamaan haasteita. Samaten Silent Hill: Shattered Memoriesissa Harryn ja sivuhahmojen käymät puhelinkeskustelut antavat vihjeitä etenemisestä ja hahmojen välisistä suhteista, mutta eivät mahdollisesti oikean suunnan lisäksi anna muuta apua tyttären etsimiseen.

Osittain kanssakäymisen ja objektien raja on hieman hämärä, koska esimerkiksi Silent Hill: Shattered Memories mahdollistaa älypuhelimien käytön pelihahmojen väliseen kanssakäymiseen. Myös eri hahmojen kirjoittamiksi merkatut tekstiobjektit voi tulkita hahmojen väliseksi kanssakäymiseksi, vaikka staattisen tekstin lukeminen ei annakaan mahdollisuutta vuorovaikutteiseen kanssakäymiseen. Sisäistetylelle juonelle tyypillisesti pelin hahmoihin liittyvät objektit keskittyvät laajentamaan näyteltyä juonta tarjoten pelaajan mielikuvitukselliselle immersiolle lisää materiaalia kiinnostuksen aikaansaamiseen. Esimerkiksi Silent Hill 2:ssa historiaseuran talossa oleva maalaus vihjaa Pyramidipää-hirviön olevan Yhdysvaltojen sisällissodan aikainen teloittaja ja Resident Evil 4:ssä Luis Seran jättämät muistiinpanot kertovat parasiittien kuvailun lisäksi myös hahmon taustasta kultin tutkijana.

Sain analysoimieni pelien sisäistetyistä juonista merkittävästi enemmän tietoa pelien objekteja tarkastelemalla kuin avatarin ja muiden hahmojen kanssakäymistä seuraamalla. Varsinkin erilaiset tekstit ovat suosittu tapa laajentaa pelien tarinaa näytellyn juonen ulkopuolelle. Syynä tekstien suureen suosioon on niiden halpaa tuotantohinta ääninäyttelyyn ja kokonaan animoituihin välivideoihin verrattuna, koska pelistudiot eivät halua suurella rahalla tuotettujen kohtauksien jäävän pelaajilta piiloon, kun taas halvalla tuotetulla tekstillä ei ole samanlaista painoarvoa tulla havaituksi. Tekstien etsiminen laajensi merkittävästi sekä tarinallista makro-osallistumista että tilallista mikro-osallistumista, mikä ruokki pelien jo muutenkin vahvaa mielikuvituksellista osallistumista.

## 6 PELAAJIEN HAASTATTELU

Usein digitaalisten pelien analysoinnissa rajoitutaan vain tutkijoiden omaan pelaamiseen. Tällainen analyysi on yleensä strukturalistista ja pyrkii tarkastelemaan pelin mekanismeja ja muita ominaisuuksia funktionaalisesti. Koska pelit kuitenkin ovat interaktiivisia järjestelmiä, jotka reagoivat vaihtelevasti erilaisiin pelityyleihin, tämä lähestymistapa rajoittaa tarpeettomasti analyysiä. Täten, jos halutaan saada analysoitavasta pelistä kokonaisvaltainen kuva, on tarpeen selvittää, miten muut pelaajat tulkitsevat pelien sisältöä ja reagoivat siihen. (Jørgensen 2011: 374–375)

Koska pelien tarkastelu edellyttää referenssipohjaa muihin peleihin, on tarpeen, että kaikilla analyysiin osallistuvilla on riittävä pohjakokemus digitaalisista peleistä ja niiden pelaamisesta. Pelaajan on pystyttävä keskittymään haastattelun kannalta olennaisiin tekijöihin ja suhteutettava kokemansa tarkastellun genren ja laajemmin digitaalisen pelaamisen konventioihin. Tästä syystä Jørgensen (2011) tutki mahdollisuutta käyttää kokeneiden pelaajien seuraamista ja haastattelua tutkimustyökaluna pelien analysoinnissa. Tutkimuksen aiheena ei ollut itse pelaaminen vaan se, miten akateemisesti kouluttamattomat mutta muuten kokeneet pelaajat tulkitsevat pelejä ja niiden ominaisuuksia ”apututkijoina”. Muita tutkimuksessa käytettyjä menetelmiä olivat pelin analysointi ja pelisuunnittelijoiden haastattelu.

Jørgensenin tutkimus perustui käytettävyystudkimukseen, jossa koekäyttöön ja haastatteluun perustuvaa kohteen tarkastelua on käytetty jo pitkään. Barnum (2002: 9) määrittelee käytettävyystudkimuksen prosessiksi, jossa tuotteen käytettävyyttä selvitetään tarkastelemalla käyttäjän tapaa käyttää sitä. Sen tarkoituksena on tutkia, miten oikeat käyttäjät toimivat tuotteen kanssa ja millaisia ongelmia he kohtaavat. Käytettävyystudkimusta käytetään myös pelien testaamiseen, mutta sen päämäärät eroavat pelin analysoinnista akateemisesti, sillä sitä hyödynnetään pelisuunnittelun työkaluna (Jørgensen 2011: 378).

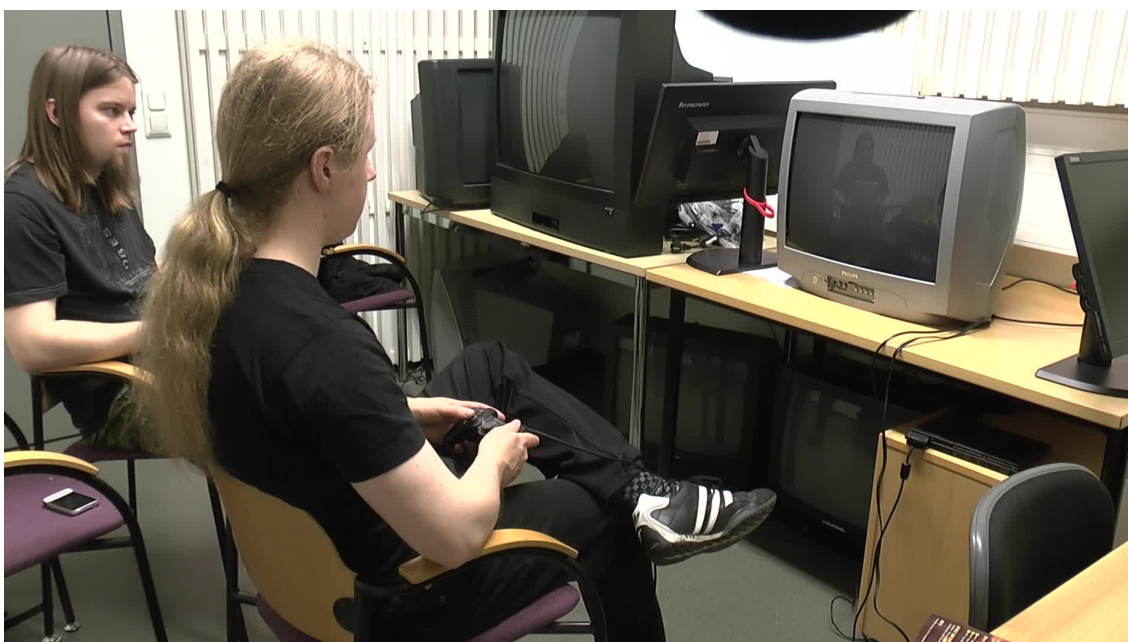
Kokeneiden pelaajien puutteet akateemisessa ymmärryksessä paikataan pelaajien käytännön ymmärryksellä peleistä. Tästä johtuen tarkoitukseni ei ole tarkoitus löytää objektiivista totuutta ilmiön luonteesta, vaan tehdä teoria siitä, miten ilmiö ymmärretään. Kuitenkin suurin ongelma tutkimuksessa oli saada pelaajat muotoilemaan sanallisesti tulkintansa ja havaintonsa analysoitavista peleistä. Onkin olennaista, että tutkija analysoi tutkittavan pelin itse ennen pelaajien haastattelua, jolloin keskustelunaiheita ja kysymyksiä voidaan suunnitella. (Jørgensen 2011: 378–380)

### 6.1 Haastatteluosion järjestelyt

Haastattelin huhti-tuokokuun 2013 aikana kolmea testipelaajaa, jotka kukin pelasivat saman noin tunnin pituisen osan Silent Hill 2 -pelistä. Valitsin pelattavaksi Silent Hill 2:sta sen puoliväliin sijoittuvan sairaalaosion, koska osio on rakenteeltaan tiivis ja sisältää runsaasti erilaisia pelissä esiintyviä hahmoja ja objekteja. Valitsin haastattelussa käytetyksi peliksi Silent Hill 2:n sen kauhupelleille tyypillisen sisällön ja pelin kontrolloinnin yksinkertaisuuden vuoksi. Tyypillistä sisältöä suosin siksi, että peli kuvastaisi mahdollisimman hyvin kauhupelien genreä testisession rajoittuneisuudesta huolimatta. Sisällön puolesta olisin voinut valita haastattelussa käytettäväksi peliksi Resident Evil 4:n, joka on myös hyvin tyypillinen kauhupeli, mutta se ei ole haastattelupeliksi riittävän yksinkertainen pelimekaniikaltaan. Suurimpana syynä Resident Evil 4:n pelimekaaniseen monimutkaisuuteen on pelin ohjaus, joka on kauhupeliksi monimutkainen ja edellyttää opettelua, kun taas Silent Hill 2:n ohjauksen testipelaajat oppivat nopeasti pelisession alussa.

Testipelaaminen ja haastattelut suoritettiin Vaasan yliopistolla äänieristetyssä studiossa, jolloin sain karsittua ulkoiset häiriötekijät, kuten peliin kuulumattomat äänet ja testiin osallistumattomat henkilöt, pois pelaajaa häiritsemästä. Studio oli ominainen paikka testipelaamiseen myös siksi, että siellä oli jo valmiiksi tarvittavat välineet sekä pelaamiseen että sen ja haastattelun tallentamiseen. Nauhoitin testipelaamisen yliopiston

videokameralla siten, että pelaaja ja pelaamiseen käytetty televisioruutu näkyvät nauhalta, jolloin pystyn tarkastelemaan jälkikäteen pelaajan reaktioita pelin tapahtumiin. Videokamera nauhoitti myös peliin liittyvät äänet sekä minun ja testipelaajan välisen keskustelun pelin aikana. Kirjoitin myös muistiinpanoja pelaajien huomioista ja toiminnoista pelin aikana. Kaikki testipelaajani kyselivät peliin liittyviä asioita ja kommentoivat havaintojaan testipelaamisen aikana, joten keskustelun nauhoittaminen täydensi muistiinpanojani, koska en aina ehtinyt kirjoittaa ylös kaikkia pelaajien tekemiä tai sanomia asioita. Testisession jälkeinen haastattelu kesti 15–20 minuuttia.



Kuva 11: Valokuva testipelisesssiosta (minä vasemmalla)

Olisin voinut valita testipelaamiseen pelin alun, mutta Silent Hill 2 alkaa niin hitaasti, etteivät testipelaajat olisi pelkän tunnin aikana saaneet kokonaisvaltaista kuvaa pelin sisällöstä. Pelin alussa avatar James saapuu kaupunkiin sitä ympäröivän metsän läpi ja kulkee pitkin kaupungin lähes tyhjiä katuja päämäärää etsien. Sen sijaan sairaalaosiossa pelialue on tarkemmin rajattu ja pelaajalle on selvää, mitä hänen odotetaan tekevän pelissä edetäkseen: Osion alussa James ja häntä seuraava Maria saapuvat sairaalaan, koska he yrittävät saavuttaa sinne paennutta Laura-nimistä tyttöä. Valtaosa sairaalan

ovista on rikki tai lukossa, jolloin pelaajan on edetäkseen tutkittava auki olevia alueita löytääkseen avaimia lukittuihin oviin. Alueen alussa saatavan kartan avulla pelaaja pysyy hyvin selvillä käytössä olevista alueista, jo tutkituista alueista ja alueista, joihin mahdollisesti pääsee etenemään myöhemmin.

## 6.2 Testipelaajat

Testipelaajilta edellytin kokemusta konsolipelaamisesta, ettei rajallista testiaikaa kuluisi perusasioiden, kuten ohjaimen käytön, opetteluun, vaan voimme keskittyä pelin sisältöön. Kuitenkin pyrin etsimään mahdollisen erilaisia pelaajia, jotta saisin tarkasteltua testipeliä ja siten kauhupeljä erilaisista perspektiiveistä. Kiinnostus genreä ja testipeliksi valitsemaani peliä kohtaan vaikuttaa pelaajan havaintoihin ja toimintaan pelissä, joten otin sen tärkeimmäksi kriteerikseni pelaajia valitessani.

Kolmen testipelaajani kokeneisuus vaihteli hyvin suuresti, mikä näkyi sekä heidän toimintatavoissaan pelin aikana että heidän pelistä tekemissään kysymyksissä ja huomioissa. Hankin testipelaajat A ja B yliopistoni Pelitutkimuksen perusteet -kurssilta, testipelaaja C on tuttuni. Kaikki testipelaajani olivat miehiä, A 25-vuotias, B 30-vuotias ja C 32-vuotias.

Testipelaaja A on ahkera konsolipelaaja, mutta ei suuremmin ole tutustunut kauhupelieihin. Hän kertoi joskus pelanneensa jotain Resident Evil -sarjan peliä, mutta ei kyennyt muistamaan tarkasti, mikä sarjan osa oli kyseessä. Testipelaamisen aikana pelaajan kokemattomuus genrestä näkyi päämäärättömänä hortoiluna ympäri pelialuetta ja aggressiivisena reagoitina pelissä esiintyviin vastustajiin. Pelaaja ei tutkinut alueita huolellisesti, vaan luotti löytävänsä etenemisreitit muutenkin. Karttaa pelaaja kuitenkin käytti ahkerasti ympäristön hahmottamista auttaakseen. Vastustajat pelaaja eliminoi heti kohdatessaan, suosien tehokkaampia pelin tarjoamia aseita panosten rajallisuudesta huolimatta.

Testipelaaja B muisti pelanneensa aikaisemmin ainakin Silent Hill -sarjan ensimmäistä osaa ja pelasi muutenkin ahkerasti erilaisia kauhupelejä. Kokemus genrestä näkyi ensimmäistä pelaajaa merkittävästi rauhallisempana ja järjestelmällisempänä pelityylinä. Pelaaja tutki peliympäristön huolellisesti ovi ja huone kerrallaan tarkistaen välillä kartalta, mitkä alueet hän on jo huomionnut. Pelaaja myös luki huolellisesti erilaiset pelissä esiintyvät tekstit ja palasi myöhemmin tarkistamaan asioita niistä pelissä olevan muistiinpano-valikon kautta. Vastustajiin testipelaaja B suhtautui merkittävästi A:ta rauhallisemmin, hyökäten vain jos vastustajan kiertäminen ei ollut mahdollista. Hyökätessäänkin hän suosi rajoittamattomia lähitaisteluaseita tehokkaampien mutta rajallisten ampuma-aseiden sijaan.

Testipelaaja C oli aiemmin pelannut kahta ensimmäistä Silent Hill -sarjan peliä, mutta ei muuten ole tutustunut merkittävästi kauhupeleihin. Hänen pelityylinsä muistutti hyvin paljon testipelaajan B tyyliä, sillä hänkin luki pelissä esiintyvät tekstit huolella ja tutki peliympäristön järjestelmällisesti. Alussa testipelaaja C katsoi pelialueen karttaa vain harvoin, mutta pelaamisen edetessä hän tutki karttaa tihenevällä tahdilla päämääräänsä etsien. Vastustajiin suhtautuminen oli kuin risteytys muita testipelaajaa, sillä testipelaaja C kyllä hyökkäsi aggressiivisesti vastaan tulevien vastustajien kimppuun, mutta käytti testipelaajan B tavoin vain pelin lähitaisteluaseita.

### 6.3 Pelaajien huomiot testipelistä

Keräsin pelaajien mielipiteitä testipelistä sekä pelaamisen aikana että pelaamisen jälkeen. Näin sain kirjattua ylös spontaanisti pelisession aikana syntyvät havainnot ja pelaajien mielipiteet tärkeiksi katsomistani tekijöistä, joihin kuuluivat pelin yleisluonne, peliympäristö sekä pelissä esiintyvät hahmot ja tekstit. Pelaajat esittivät spontaaneita huomioita pelin sisällön lisäksi sen mekanismeista, pääasiassa pelin ohjauksesta tai vastustajien toiminnasta.

Testipelaajien mielestä valittu peli oli tyypillinen ja hyvin genreään edustava kauhupeli. He eivät pitäneet peliä kovin pelottavana, vaikka tunnelma luotiinkin heidän mielestään tehokkaasti tekstien, musiikin ja ääniefektien avulla. Eniten pelin pelottavuuteen vaikuttivat pelissä esiintyvät viholliset, joita pelaajat eivät pitäneet uhkaavina, vaan he keskittyivät ympäristön tutkimiseen ja vihjeiden etsimiseen. Pelin piilotettua juonta sisältävät tekstit saivat paljon kiitosta testipelaajilta, vaikka en ohjeistanut heitä keskittymään siihen pelaamisen aikana. Pelin herättämä tarinallinen osallistuminen ja havainnollinen immersio olivat vahvimmat pelaajien immersion aiheuttajat, kun taas mikrotason kinestesiaan perustuva osallistuminen ja hirviöiden aikaansaama haasteellinen immersio haastivat eniten immersiota.

### 6.3.1 Huomiot objekteista ja peliympäristöstä

Testipelaajat pitivät peliympäristönä toimivaa rapistunutta sairaalaa varsin tyypillisenä kauhupelin ympäristönä. Likainen, veren ja ruosteen tahrima ympäristö sopi pelin tunnelmaan, vaikka sitä ei testipelaajan C mukaan hyödynnetty täysin. Myös ympäristöstä löytyvät tekstikatkelmat herättivät pelaajien kiinnostuksen ja tekivät ympäristöstä uskottavamman. Pelaajat pitivät tekstikatkelmia pelin sisällön parhaana osana, koska ne olivat hyvin kirjoitettuja, yhdistivät pelissä etenemiseen tarvittavat vihjeet peliympäristöön, eivätkä tarpeettomasti korostaneet tekstien olennaista sisältöä.

Testipelaaja A kertoi pelin jälkeisessä haastattelussa miettineensä joidenkin pelissä esiintyvien tekstien kohdalla, mitä ihmettä hän oikein lukee. Hänen mukaansa pelkkä tekstien nopea silmäily olisi riittänyt olennaisen löytämiseen, vaikka hän luki tekstit huolellisesti. Testipelaajan B mukaan tekstejä paransi se, ettei niiden olennaista sisältöä korostettu vaan pelaajan oli itse ymmärrettävä se. Teksteissä mukana olleet kuvat auttoivat sisällön ymmärtämistä.



Testipelaajia häiritsi ympäristön sokkeloisuus. Ilman pelin karttaa heillä oli vaikeuksia pysyä selvillä siitä, missä he olivat jo käyneet ja minne heidän piti edetä. Tällainen harhailu hidasti etenemistä ja aiheutti turhautumista pelaajista, mikä puolestaan haittasi pelin muiden tekijöiden luomaa tunnelmaa. Pelialue koostui kolmesta toisiaan muistuttavasta kerroksesta ja sairaalan katosta, mutta valtaosa alueesta oli lukittu, kunnes pelaaja löysi uusia osia avaavia avaimia tai numerolukkojen avainlukuja. Koska löydetyt avaimet kertovat selkeillä nimillä ja kuvauksilla, mihin oviin ne sopivat, tukivat ne etenemisen loogisuutta.

Myös pelin hämäävät kuvakulmat, eri huoneiden samanlaisuus ja esineiden löytämisen edellyttämä tarkkuus haittasivat pelaajien navigointia ja siten tilaan ja kinestesiaan perustuvaa mikro-osallistumista. Usein pelaajilta jäi huomaamatta etenemiselle välttämättömiä esineitä, koska niiden poimiminen edellytti pelihahmon tarkkaa sijoittamista löytöpaikan viereen, eikä löydettäviä esineitä korostettu peliympäristöstä. Mikäli pelaaja ajautui testipelissä tästä johtuen umpikujaan, kerroin, minne hänen tuli mennä löytääkseen seuraavan etenemiseen edellytetyn esineen.

Peliympäristön sokkeloisuus pakotti pelaajat tutkimaan eri huoneet huolella, sillä selkeän etenemissuunnan puuttuminen esti ympäristön jaon tärkeisiin ja epäolennaisiin alueisiin. Mikäli pelaajilla olisi ollut selvä reitti pelialueen läpi, he olisivat suurelta osin ohittaneet epäolennaisiksi katsomansa alueet ja niiden sisällön, mikä olisi estänyt heitä löytämästä tutkimukseni kohteena olevan sisäistetyn juonen osia. Täten ympäristön sokkeloisuus sekä haittasi pelin tunnelmaa että auttoi pelin sisäistettyä juonta.

Pelaajien kokema turhautuminen peliympäristöön ja kuvakulmiin johtui osittain haastattelun järjestelyistä. Koska testipelaajat aloittivat pelin keskeltä, heillä ei ollut mahdollisuutta tottua pelin ympäristöihin ja kuvakulmiin alussa olevien selkeämpien alueiden avulla. Täten testipeli erosi merkittävästi omasta analyysistäni, sillä en pitänyt sairaalaa erityisen sekavana tai sokkeloisena ympäristönä itse pelatessani, koska olin jo tottunut peliympäristöjen rakenteeseen.

### 6.3.2 Huomiot pelihahmoista

Testipelin kesto rajoitti pelaajien havaintoja pelissä esiintyvistä hahmoista, sillä kokemalla vain osan pelin tarinaa heille ei syntynyt kunnollista kontekstia hahmojen taustasta ja toiminnasta, jonka avulla he olisivat voineet arvioida hahmojen toimintaa ja uskottavuutta. Tästä huolimatta pelaajat pitivät testipelissä kohtaamiaan hahmoja uskottavina ja hyvin kirjoitettuina, joskin melko arkkityyppisinä. Avatar Jamesia he pitivät kauhupelille tyypillisenä rohkeana mutta ei erityisen pätevänä sankarina. Nuori Laura-tyttö ärsytti pelaajia käytöksellään, koska hahmon töykeyteen ja vihamielisyyteen ei pelin sairaalaosiossa tarjota selitystä, vaan toiminnan motiivi selviää vasta myöhemmin pelissä. Päähenkilöä seuraava Maria jäi etäiseksi hahmoksi, eivätkä pelaajat kiinnittäneet häneen huomiota.

Pelissä esiintyviä vastustajia testipelaajat kuvailivat groteskin ja uhkaavan näköisiksi, mutta hitautensa vuoksi melko vaarattomiksi. Vastustajat sopivat heidän mukaansa pelin muuhun visuaaliseen symboliikkaan, koska niiden ulkonäössä ja toiminnassa oli selkeä yhteys peliympäristöön, esimerkiksi sairaalaosiossa yleisimpiä vastustajia olivat kasvottomat ja likaiset sairaanhoitajat. Vastustajien kestävyys aiheutti testipelaaja B:lle hämmennystä eikä hän sessionsa alussa tiennyt voiko pelaaja pysyvästi voittaa niitä, mistä johtuen hän pyrki vain ohittamaan vastustajat.

### 6.3.3 Muita huomioita pelin sisällöstä

Testipelaajat B ja C huomioivat pelin musiikin antavan vihjeitä pelaajalle, esimerkiksi varoittaen lähestyvistä vihollisesta tavallista äänekkäämmällä ja painostavammalla musiikilla. Testipelaaja C piti musiikin antamia vihjeitä ristiriitaisina, sillä ne olivat hänen mielestään häiritseviä, mutta myös tunnelmaa parantavia.

Testipelaaja C huomioi testipelin maineen haittaavan sen pelottavuutta, koska pelaaja olettaa pelin olevan pelottavampi kuin mitä se onkaan. Myös samantapaisten vastustajien toistuminen eri kauhupeleissä haittasi hänen mielestään pelin tunnelmaa, sillä vastustajien toistuessa pelaaja tottuu niihin ja tämä tuttuuden tunne haittaa niiden vaikutusta pelaajaan. Esimerkkinä hän mainitsi pelissä esiintyvän Pyramidipää-hahmon, josta on tullut pelisarjalle eräänlainen tunnusmerkki ja jonka kaltaisia hitaita mutta voittamattomia vastustajia on myös useiden muiden sarjojen myöhemmin ilmestyneissä kauhupeleissä. Alun perin uhkaavasta hahmosta on toistumisen myötä tullut tutumpi, mikä laskee hahmon aiheuttaman reaktion pelosta ja avuttomuudesta lievään yllättyneisyyteen.

## 7 PÄÄTÄNTÖ

Sisäistetyn juonen merkitys kauhupeleille perustuu Taylorin (2009) kuvailemaan goottilaisuutta kirjallisuutta muistuttavaan mysteerikeskeiseen tarinankerrontaan. Valtaosa kauhupelien juonesta esiintyy sisäistettynä juonena, joka pelaajan on kerättävä pienistä vihjeistä, mahdollisesti useamman läpipelukerran aikana. Näytelty juoni sisältää näissä peleissä vain olennaisen, hahmojen tärkeimmät piirteet ja teot tarinassa sekä vastaukset juonen makrokysymyksiin, pienempien tekijöiden kuten hahmojen motiivien jäädessä sisäistettyyn juoneen. Tästä johtuen kauhupelien tarinallinen osallistuminen nojaa lähes täysin pelien sisäistettyyn juoneen, näytellyn juonen jäädessä vain haasteellista immersiota ruokkivien haasteiden ja onnistumisten motivoijaksi.

Myös kauhupelien tarjoaman simulaation monipuolisuus on riippuvainen pelien sisäistetyistä juonista, sillä pelien sääntömekanismit ovat liian yksinkertaisia sallimaan kunnollisten syntyvien juonten esiintymisen. Vastustajien tekoäly on kauhupeleissä yksinkertainen, objektien manipulaation säännöt sallivat vain harvoin syntyvien juonten edellyttämää tapahtumien ketjuuntumista, eikä peliympäristöissä usein ole muita toimijoita kuin avatar ja vastustajat. Poikkeuksena tässä on joissain peleissä esiintyvät suojeluosuudet, kun voittamisen sääntöjä monipuolistetaan lisäämällä avatarin rinnalle puolustuskyvytön sivuhahmo, jolloin avatarin, sivuhahmon ja vastustajien yhteistoiminta voi yhdessä saada aikaan merkittäviä syntyviä juonia. Näytelty juoni on jo määritelmänsäkin vuoksi liian muuttumaton, jotta se sallisi simulaation mukautumista erilaisiin tilanteisiin. Kauhupelien yksinkertaiset manipulaation säännöt ovat ristiriidassa niiden monipuolisiin tavoitteiden sääntöihin nähden, jolloin pelaajan on pääteltävä implisiittisesti pienten tekojen aiheuttamat seuraukset.

Kaikissa analysoimissani peleissä tarina seurasi hyvin tarkasti samanlaista kaavaa kuin Perron (2004) kuvaili artikkelissaan. Avatar aloittaa tuntemattomasta mutta arkista muistuttavasta ympäristöstä etsien vastausta tarinan keskeiseen makrokysymykseen. Silent Hill -peleissä ja Resident Evil 4:ssä tämä kysymys oli kadonneen naishahmon

kohtalo, Lone Survivorissa muistinsa menettäneen avatarin menneisyys ja mahdollisuus paeta hirviöiden täyttämästä kaupungista. Edetessään syvemmälle ympäristöön hän kohtaa jatkuvasti epätavallisempia ympäristöjä ja uhkaavampia tilanteita, sekä kerää vihjeitä makrokysymyksiin ympäristön, kohtaamiensa vastustajien ja oman etsintänsä luonteesta. Kun avatar saa vastauksen näihin makrokysymyksiin, hänen on kohdattava sekä tarinan mysteeriiin liittyvä paljastus että vastustavien voimien viimeinen suuri yritys tuhota hänet. Tämän kohtaamisen jälkeen hahmo pääsee pois uhkaavasta ympäristöstä ja joutuu hyväksymään makrokysymyksen paljastuksen, etteivät tarinan tapahtumat toistuisi.

Peleissä esiintyvät toisistaan eroavat loppuratkaisut ja pelaajan toiminnon huomaamaton arviointi pelin aikana kertoo pelien simulaatioluonteesta (Frasca 2003), koska pelin tarinalle ei ole representaatiomaista yhtä oikeaa etenemistapaa. Pelin simulaatiomaisuudesta riippuu sen manipulaation ja tavoitteiden sääntöjen monipuolisuus, koska mitä enemmän tarinalla on vaihtoehtoisia etenemistapoja, sitä enemmän pelaajalla on oltava mahdollisuuksia tarinan manipulointiin eri tavoitteiden sääntöjen täyttämiseksi. Koska Resident Evil 4:ssä on vain 3 tavoitteiden sääntöjen tilaa, eli pelaaja joko suorittaa pelin juonen onnistuneesti, kuolee yrittäessään tai kultistit onnistuvat kaappaamaan Ashley, pelin manipulaation säännöt ovat hyvin yksinkertaiset ja keskittyvät etenemistä haittaavien ongelmien ja vastustajien voittamiseen.

Vastaavasti Lone Survivorissa tavoitteiden säännöt ovat monipuolisemmat ja riippuvat laajemmin eri juonen osien manipuloinnista, jolloin pelaajalle on sallittava laajemmat mahdollisuudet kohtaamiensa hahmojen ja objektien manipulointiin. Jos pelissä olisi Resident Evil 4:n tavoin vain yksi mahdollinen tapa suorittaa pelin tarina onnistuneesti, ei manipulaation säännöissä olisi tarvetta sallia esimerkiksi huonekasvin uhkailua tai kulkukissan hoitoa. Silent Hill -pelit sijoittuvat monipuolisuudessaan näiden kahden ääripään väliin, sillä molemmissa manipulaation säännöt ovat monipuoliset, mutta eri vaihtoehdot ovat vähemmän näkyviä kuin Lone Survivorin valikkopohjaisessa

käyttöliittymässä.

Simulaation monipuolisuus lisää pelin tarinallista ja valintoihin perustuvaa makrotason osallistumista, koska eri vaihtoehtojen olemassaolosta tietoinen pelaaja helposti kiinnostuu kokeilemaan eri voittosääntöjen toteuttamista. Varsinkin jos pelissä on Silent Hill 2:n tai Lone Survivorin laajennetun version tavoin vasta simulaation läpäisyn jälkeen avautuvia vaihtoehtoisia loppuja, on eri mahdollisuuksista kiinnostuneen pelaajan pakko pelata peli läpi useaan kertaan. Tällöin pelaajan ymmärrys simulaatiosta laajenee, sillä pelaaja ei saa selville tarinan täyttä merkitystä heti ensimmäisellä läpäisykerralla.

Analysoimieni pelien sisäistetty juoni perustuu ympäristöjen arkkitehtuurin symboliikkaan ja objekteihin. Ainoastaan Lone Survivorissa hahmojen väliseen kanssakäymiseen sisältyi merkittävää sisäistettyä juonta, muissa peleissä mahdollinen kanssakäyminen vain tuki näyteltyä juonta. Tämä antoi toistaa tarpeellista informaatiota pelaajan niin halutessa tai tarjosi valinnan mahdollisuuden joko seurata tarjottua kanssakäymistä tai ohittaa se esimerkiksi jättämällä avatarille saapuva yhteydenotto vastaamatta.

Tästä johtuen peleissä kokemani immersio perustui eniten tilalliseen ja tarinaan pohjautuvaan osallistumiseen, kinestesisen osallistumisen noustessa kärkeen vain hektisimmissä toimintakohtauksissa. Varsinkin mikrotason tilallinen osallistuminen tuki vahvasti sekä haasteellista että mielikuvituksellista immersiotani, kun pelien sokkeloiset ja symbolismin täyttämät ympäristöt turhauttivat ja herättivät kiinnostukseni. Tarinaan pohjautuva osallistuminen sen sijaan toimi peleissä pääasiassa makrotasolla, koska pelien juonet keskittyivät tiettyjen makrokysymysten ratkaisuun mikrotason osallistumisen sijaan.

Ympäristöjen arkkitehtuuri on kaikissa analysoimissani peleissä aluksi normaalia ihmisten asuinympäristöä, joskin erittäin huonossa kunnossa. Tämä kertoo ympäristön

olevan tavallinen, mutta kätkevän sisäänsä huonon kunnon perustelevan makrokysymyksen, sillä tavalliset ihmiset pyrkivät pitämään asuinympäristönsä riittävän siistinä ja hyväkuntoisena miellyttävään asumiseen. Kuitenkaan tarinaan liittyvästä uhasta ei ole juonen alussa tarkkaa tietoa, joten arkkitehtuuri on vain epämääräisen epämiellyttävä.

Kun pelaaja saa selville vihjeitä uhan makrokysymyksessä, muuttuu arkkitehtuurin uhkaavuus tarkemmin vastaamaan avataria uhkaavia voimia. Silent Hill 2:ssa avatar kulkee ensin sairaalassa ja myöhemmin synkässä vankilassa, koska suurin uhka hänelle on sairaan vaimon kohtalosta koettu syyllisyys, vaikka pelaaja ei vielä täysin tiedäkään sitä. Resident Evil 4:ssä alun kylä vaihtuu goottilaiseen linnaan, kun nykyaikainen agenttiavatar joutuu kohtaamaan keskiaikaisia munkkeja muistuttavat vastustajansa. Silent Hill: Shattered Memoriesissa ympäristöt liittyvät jatkuvasti enemmän ja enemmän kadonneen tyttären elämään, koska pelin tarina on tyttären luoma harhakuvitelma ja hän käyttää siinä omasta elämästään tuttuja elementtejä. Lone Survivorissa siirrytään asunnosta ensin kerrostaloon ja myöhemmin kaupungin kaduille, kun menetyksensä tuskasta kärsivän avatarin on kohdattava tuskansa ja liikeyttävä jälleen uhkaavana kokemaansa ulkomaailmaan.

Tarinan lopussa arkkitehtuuri vaihtuu uhkaa symboloivasta avataria symboloivaksi, kun uhan makrokysymys on ratkaistu ja jäljellä on enää avatarin suhtautuminen kysymyksen vastaukseen. Silent Hill 2 loppuu avatarille ja hänen vaimolleen rakkaaseen hotelliin, Resident Evil 4:ssä siirrytään vieraista linnoista ja tunneleista agentille tuttuihin tutkimuslaboratorioihin ja sotilasleireihin, Silent Hill: Shattered Memories yhdistää majakalla pelin tarinan ja sen kehyskertomuksen ja Lone Survivorissa avatar menee sairaalaan, jossa hän on todellisuudessa ollut koko tarinan ajan. Myös arkkitehtuurin valaistus vastaa tarinan makrokysymysten selviämistä, sillä analysoimani pelit alkavat hämärästä mutta etenevät syvenevän pimeyden kautta takaisin kirkkauteen tai ainakin alkutilannetta vastaavaan hämäärään.

Pelien sisäistettyihin juoniin liittyvät objektit antavat vihjeitä niiden mikro- ja makrokysymyksiin toimien yksi- tai kaksisuuntaisina viestintävälineinä avatarin ja sivuhahmojen tai pelimaailman välillä. Ne jakautuvat käyttötapsansa myötä tekstiobjekteihin, viestintävälineisiin ja tarkasteltaviin objekteihin, joista helpoiten merkityksensä paljastavat viestintävälineet, koska ne toimivat keinona avatarin ja ulkopuolisten sivuhahmojen väliseen kommunikaatioon. Sen sijaan tekstiobjektit ja varsinkin tarkasteltavat esineet vaihtelevat suuresti merkityksen selkeydessä, sillä joidenkin sanoma on yksinkertainen eikä edellytä tulkintaa suhteessa laajempaan tarinaan ja joillakin ei aluksi tunnu olevan mitään järkevää merkitystä, mutta niiden läsnäolo pelissä kannustaa etsimään yhteyttä niiden ja tarinan välillä, mikä pienten yksityiskohtien kautta voi paljastaa hyvinkin paljon tarinasta.

Tekstiobjekteista tyypillisimpiä ovat sivuhahmojen päiväkirjat ja toisilleen jättämät viestit, jotka molemmat usein paljastavat pelaajalle asioita, joita avatar ei muuten saisi tietoonsa. Esimerkiksi Resident Evil 4:ssä ei ole mahdollisuutta kommunikoida sivuhahmojen kanssa näytellyn juonen ulkopuolella, mutta kultin johtajien alaisilleen jättämät viestit ja muut löydettävät tekstit laajentavat tehokkaasti eri hahmojen osuutta tarinassa ja persoonallisuutta. Tekstit myös välittävät pelaajalle sellaisia vihjeitä, joiden läsnäolo pelimaailmassa haittaisi muuten tarinan uskottavuutta.

Myös peleissä esiintyvien objektien manipulaation säännöt vaikuttavat objektien merkitykseen sisäistetyssä juonessa, sillä pelkästään pelin haasteisiin liittyvän käytön sijaan esineillä voi olla myös juoneen liittyviä käyttötapoja ja merkityksiä. Esimerkiksi Silent Hill: Shattered Memoriesin älypuhelin olisi helposti voinut toimia Resident Evil 4:n radiopuhelimen tavoin tarjoten vain karttatoiminnon ja mahdollisuuden näytellylle juonelle, mutta sen laajempi toimintovalikoima tekee siitä merkittävämmän pelin sisäistetylle juonelle. Ympäristöstä otetut kuvat ja löydettyihin puhelinnumeroihin soittaminen ovat tärkeitä toimintoja pelin sisäistetylle juonelle, sillä niitä käytetään pitkälti samoin kuin muissa kauhupelissä löytyviä päiväkirjojen sivuja.



Analysoitavaksi valitsemani pelit antoivat minulle monipuolisen kuvan kauhupelien tarinankerronnasta ja varsinkin Resident Evil 4 toimi hyvänä vastakohtana muiden pelien rauhallisempaan ja monipuolisempaan tarinankerrontaan. Muiden artikkeleiden, varsinkin Taylorin (2009), Kirklandin (2009) ja Perronin (2004), kuvaukset kauhupelien tarinoista ja niiden kerrontatavoista antoivat hyvän pohjan analyysille ja havaintoni tukivat heidän esittämiään. Varsinkin huomio kauhupelien makrokysymyksiin ja vihjeiden keräämiseen keskittyvistä tarinoista vastasi omia havaintojani.

Haastattelututkimuksessa havaitsin tuloksia tarkastellessani, että testipelisessioiden olisi kannattanut olla merkittävästi pidempiä, mikäli pelaajat vain olisivat suostuneet siihen. Varsinkin sivuhahmoista olisin saanut irti merkittävästi enemmän informaatiota, jos pelaajilla olisi ollut mahdollisuus tutustua niihin tarkemmin. Sen sijaan haastateltavien tekstiobjekteista esittämät havainnot olivat laajoja ja vahvistivat käsitystäni niiden olennaisuudesta kauhupelien sisäistetyille juonille ja tarinan aiheuttamalle osallistumiselle.

## LÄHDELUETTELO

- Altman, Rick (1999) *Film/genre*. Lontoo: British Film Institute.
- Barnum, Carol (2002) *Usability testing and research*. New York: Longman.
- Barton, Matt & Bill Loguidice (2009) *Vintage games. An insider look at the history of Grand theft auto, Super mario, and the most influential games of all time*. Oxford: Elsevier.
- Calleja, Gordon (2011) *In-game. From immersion to incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Chatman, Seymour (1980) *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. New York: Cornell University Press.
- Consalvo, Mia & Nathan Dutton (2006) Game analysis. Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies* [online] 2006: 1. lainattu 16.9.2012 saatavilla: [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)
- Croshaw, Ben (2009) Extra Punctuation. Silent Hill 2. *The Escapist* [online, lainattu 2.12.2012] saatavilla: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/extra-punctuation/6400-Silent-Hill-2>
- Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2005) Fundamental components of gameplay experience. Analysing immersion. Teoksessa: de Castelle, Suzanne & Jennifer Jenson (toim.) *Changing views. Worlds in play. Selected papers of the 2005 Digital games research association's second international conference*. [online, lainattu 1.2.2012] saatavilla: <http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>
- Frasca, Gonzalo (2003) Simulation versus narrative. Introduction to ludology. Teoksessa: Bernard Perron & Mark Wolf (toim.) *Video game theory reader*. New York: Routledge. 221–236
- Grodal, Torben (2003) Stories for eye, ear and muscles. Video games, media and embodied experiences. Teoksessa: Bernard Perron & Mark Wolf (toim.) *Video game theory reader*. New York: Routledge. 129–155.
- IGN (2009) *Cheers and tears. Horror games. The best and the worst of gaming's scariest genre*. [online, lainattu 3.12.2012] saatavilla: <http://www.ign.com/articles/2009/10/14/cheers-tears-horror-games>
- Jenkins, Henry (2004) Game design as narrative architecture. Teoksessa: Salen, Katie & Eric Zimmerman (toim.) *Game design reader. A rules of play anthology*. Cambridge: MIT Press. 670-689.

Jørgensen, Kristine (2011) Players as coresearchers. Expert player perspective as an aid to understand games. *Simulation gaming* 43: 3. Lontoo: Sage Publications. 374–390.

Kirkland, Ewan (2005) Restless dreams in Silent Hill. Approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice* 6: 3. Intellect Ltd. 167–178.

Kirkland, Ewan (2009) Storytelling in survival horror video games. Teoksessa: Bernard Perron (toim.) *Horror video games. Essays on fusion of fear and play*. Jefferson: McFarland Publishing. 62–78.

Krzywinka, Tanya (2002) Hands-on-Horror. Teoksessa: Geoff King & Tanya Krzywinka (toim.) *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces*. Lontoo: Wallflower Press. 206–224.

Kücklich, Julian (2002) The study of computer games as a second-order cybernetic system. Teoksessa: Frans Mäyrä (toim.) *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press. 101–111.

Kücklich, Julian (2003) Perspectives of computer game philology. *Game Studies* [online] 2003:1. lainattu: 12.10.2013 saatavilla: <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>

McMahan, Alison (2003) Immersion, engagement and presence. A method for analyzing 3-d video games. Teoksessa Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (toim.) *Video Game Theory Reader* New York: Routledge. 67–86.

Metacritic (2014) *Lone survivor* [online, lainattu 12.3.2014] saatavilla: <http://www.metacritic.com/game/pc/lone-survivor>

Mäyrä, Frans (2008) *Introduction to game studies. Games in culture*. Lontoo: Sage Publications.

Niedenthal, Simon (2009) Patterns of obscurity. Gothic setting and light in Resident Evil and Silent Hill. Teoksessa: Bernard Perron (toim.) *Horror video games. Essays on fusion of fear and play*. Jefferson: McFarland Publishing. 168–180.

Nyrhilä, Tuomo (2011) *Tarinankerronta kauhupeleissä. Tarkastelun kohteena pelien ympäristöt ja hahmot*. Vaasa: Vaasan Yliopisto.

Peirce, Charles (1931–1958) *Collected papers*. Cambridge: Harvard University Press.

Perron, Bernard (2004) *Sign of a threat. The effects of warning systems in survival horror games*. [online] lainattu 30.10.2013. saatavilla: [http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron\\_Cosign\\_2004.pdf](http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf)

Perron, Bernard (2005) *A cognitive psychological approach to gameplay emotions*. [online] lainattu 28.10.2013. saatavilla: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf>

Picard, Martin (2009) Haunting backgrounds: Transnationality and intermediality in japanese survival horror video games. Teoksessa: Bernard Perron (toim.) *Horror video games. Essays on fusion of fear and play*. Jefferson: McFarland Publishing. 95–120.

Rouse, Richard III (2009) Match made in hell. The inevitable success of the horror genre in video games. Teoksessa: Bernard Perron (toim.) *Horror video games. Essays on fusion of fear and play*. Jefferson: McFarland Publishing. 15–25.

Ryan, Marie-Laurie (1991) *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Bloomington: Indiana UP.

Ryan, Marie-Laurie (2005) Narrative and split condition of digital textuality. Teoksessa: Barry Atkins ja Tanya Krzywinska (toim.) *Videogame, player, text*. Manchester: Manchester University Press. 8–28.

Tavinor, Grant (2009) *Art of Videogames*. Hoboken: Wiley-Blackwell.

Taylor, Laurie (2009) Gothic bloodlines in survival horror gaming. Teoksessa: Bernard Perron (toim.) *Horror video games. Essays on fusion of fear and play*. Jefferson: McFarland Publishing. 46–61.

Young, R. Michael (2007) Story and discourse. A bipartite model of narrative generation in virtual worlds. *Interaction Studies* 8:2. John Benjamins Publishing Company. 177–208.

Tutkimusaineisto:

Kyttä, Kimmo (2013) testipelaaja. Vaasa. Haastattelu, Vaasan yliopiston viestintätieteiden laitos 24.5.2013.

*Lone Survivor*. Byrne, Jasper (2012) [PC]

*Resident evil 4*. Capcom Production Studio 4 (2005) [PC] Capcom.

Rintamaa, Karri (2013) testipelaaja. Vaasa. Haastattelu, Vaasan yliopiston viestintätieteiden laitos 15.5.2013

Salo, Aleks (2013) testipelaaja. Vaasa. Haastattelu, Vaasan yliopiston viestintätieteiden laitos 27.4.2013.

*Silent Hill. Shattered memories.* Climax Studios (2009) [Sony PlayStation 2] Konami.

*Silent Hill 2.* Konami Computer Entertainment Tokyo (2001) [Sony PlayStation 2]  
Konami.