

WiderScreen.fi 3/2006

22.12.2006

Digitaaliset kauhupelit ja elokuva**Petri Saarikoski**FT, lehtori
digitaalinen kulttuuri
Turun yliopisto**Tulostettavat versiot**- [htm](#)- [pdf](#)[\[takaisin\]](#)**Digitaaliset kauhupelit ja elokuva**

Ovi narisee auki ja astun puulla paneloituun huoneeseen. Kirkkaiden koristekuvioisten tapettien peittämällä seinällä roikkuu ihmisen pään anatomiaa esittävä taulu, jonka päällä lukee vanhahtavilla kirjaimilla "*Phrenology*". Nurkassa seisova pieni poika herää henkiin ja alkaa mekaanisin askelein kääntyillä edestakaisin ja uikuttaa metallisella äänellä. Jään ihailemaan salaperäistä taulua ja miettimään kidutetun konepojan arvoitusta. Äkkiä kuvaruudulla ohjaamani pelihahmo kyllästyy ja alkaa leikitellä veitsellä. Siniasuinen hahmo on tyttö ja hänen valkoinen esiliinansa on veren ja lihariekaleiden tahrima.

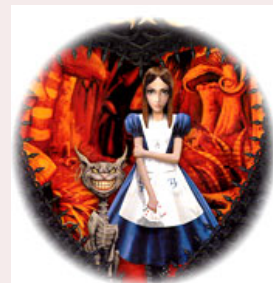
Edellä kuvailtu kohta on goottilaista kauhufantasiaa ja Lewis Carrollin klassista satutarinaa yhdistävästä tietokonepelistä *American McGee's Alice*. Loppuvuodesta 2000 markkinoille tulut ja pääsuunnittelijansa mukaan nimetty peli herätti kohua muun muassa verisyytensä ja synkän kehystarinansa vuoksi. Kehystarinan alussa teini-ikään kasvanut Liisa menettää vanhempansa tulipalossa ja sen seurauksena tytön järkiraukka pimenee. Mielisairaalaassa maatessaan hän havahtuu kaniinin kolkutukseen ja lähtee uudelleen seuraamaan jälkiä painajaismaiseksi muuttuneeseen ihmemaahan. Tappokoneeksi muuttuva sankarittaremmen joutuu raivaamaan tiensä kohti Punaista Kuningatarta läpi hurmeen peittämän maan.

Pelasin aikoinaan itse *Alicen* läpi useamman kerran, vaikka sinällään sen ratkaiseminen ei ollut mitenkään vaikeaa. Pidän *Alicen* fantastisen ihmemaan maisemista ja kieroutuneen tarinan kerronnasta, joka oli tunnelmaltaan yhtä aikaa sekä synkkä että kaunis. Pelissä oli lukuisia juonta eteenpäin vieviä välikohtauksia (cut scenes), joita on perinteisesti pelisuunnittelussa käytetty elokuvallista kerrontaa tavoittelevana tehokeinona. Sadun ja kauhun aiheiden yhdistely pelitasoilla toi erehdyttävästi mieleen ohjaaja Tim Burtonin tuotannon. Lisäksi synkän pelimusiikin tekijöinä oli goottirockin tunnettuja ammattilaisia. Rakastetun sadun valinta keskusaiheeksi oli pelisuunnittelijoiden yritys kosiskella normaalia aikuisempaa yleisöä. Hurja-Liisa olikin varteen otettava vaihtoehto *Tomb Raiderin* teinietetiikkaa pullistelevalle Lara Croftille.

Alice on yksi monista peleistä, joiden käsikirjoitukset ovat kiertäneet epäröivien elokuvatuottajien pöydillä 2000-luvulla. Pitkän harkinnan jälkeen *Alice* päätettiin tehdä elokuvaksi asti. Syitä epäröintiin on ollut useita, mutta tärkeimmät niistä ovat tietenkin taloudellisia. Tuottajat ovat etsineet uusia tulonlähteitä ja viihdealan suurteollisuudeksi nousseet pelit ovat tunteneet oivalliselta aluevaltaukselta. Elokuvateollisuuden digitalisoinnin seurauksena tietokone- ja videopelit ovat 2000-luvulle tultaessa toimineet malleina lukuisille toiminta- ja tieteiselokuville. Näistä James Cameronin *Terminator 2* (Terminator 2: Judgment Day 1991) ja Wachowskin veljesten *The Matrix* (1999) mainitaan tavallisesti alansa edelläkävijöinä. Suoraan digitaalisten pelien pohjalta tehtyjä elokuvia on tuotettu harvakseltaan, mutta niiden odotettua läpimurtoa ei ole toistaiseksi tapahtunut. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta pelielokuvat ovat olleet arvostelujen ja kassamenestyksen osalta floppeja.

Peruslähdekohdat ovat hyvin haasteelliset, koska ensisijaisesti vuorovaikutteiseksi tarkoitettun median siirtäminen menestyksellisesti valkokankaalle on hyvin hankalaa. Aiheesta julkaistiin reilut kolmisen vuotta sitten WiderScreenin pelejä ja elokuvaa käsittelevä erikoisnumero (WiderScreen 2-3/2003). Yksi tärkeimmistä epäonnistumisen syistä on tuottajien epätietoisuus pelielokuvien oikeasta kohderyhmästä. Digitaalisten pelien ensisijaisiksi käyttäjiksi on aina ajateltu lapset ja nuoret, mikä on pelielokuvien kohdalla näkynyt lähinnä toteutuksen yleisenä naiiviutena. Aikuisiksi kasvanut peliyleisö on lähes unohtettu, mikä on yllättävää sillä viimeisimpien tilastojen mukaan pelaajien keski-ikä on noussut länsimaissa 30-vuoden tuntuun tai jopa sen yli. (Eskelinen 2005, 28, ESA 2006)

Tilanne on kuitenkin selvästi muuttumassa. Kauhuaiheiset pelit ovat suosittuja vaihtoehtoja pelielokuvien aiheiksi tavanomaisten toiminta- ja tieteisaiheiden sijaan. Kahuun perustuvien pelielokuvien nousun taustalla on vuonna 2002 ilmestynyt, Paul W.S. Andersonin ohjaama ja yllättävän tasalaatuinen *Resident Evil*. Kauhuseikkailuun perustuva ja ristiriitaisen vastaanoton saanut *Silent Hill* tuli tänä vuonna ensi-iltaan. Marcus Nispelin ohjaama *Alice* on lopputuotantovaiheessa ja ilmestyy vuoden 2007 puolella. Liisan roolissa näemme *Buffy, vampyyrintappajasta* tutun Sarah Michelle Gellarin. Kauhuaiheiset pelielokuvat ovat tulleet markkinoille samaan aikaan kun länsimaissa kyseinen elokuvagenre on jo pitkään madellut sisäisessä kriisissä. Miten kauhupelit sijoittuvat laajemmin kauhun populaarikulttuuriin? Mitä uutta ja erilaista kauhupelit tarjoavat esimerkiksi suhteessa elokuvaan tai kirjallisuuteen? Aiheen kannalta tärkeää on myös esimerkiksi kauhun kokemuksen muotoutuminen peliympäristössä.

Selviytymiskamppailun haarat

Satutarina on päättynyt: synkän kaunis Alice. © Electronic Arts

Yksittäisiä kannanottoja lukuun ottamatta pelitutkijat ovat yllättävän vähän kiinnittäneet huomiota kauhun käyttöön digitaalisissa peleissä. Kauhupeleihin viitataan joskus pelien audiovisuaalisuutta ja tekstuaalisuutta käsittelevissä tutkimuksissa, mutta Suomessa aihe on jäänyt käytännössä tuntemattomaksi. Kansainvälisesti kauhupeleistä kirjoittaneista tutkijoista mainittakoon ainakin Diane Carr ja Tanya Krzywinska. Suuri syy hiljaiseloon lienee pelitutkimuskentän sirpaleisuus ja hajanaisuus, joka on oikeastaan vasta 2000-luvulla hiljalleen saanut hieman yhtenäisempiä piirteitä. Gonzalo Frasca lanseeraama ja ludologiaksi nimetty tutkimussuuntaus on korostanut, että pelejä tulisi ensisijaisesti tutkia niiden omista lähtökohdista. (Saarikoski 2004, 212, Ludology.org 2006) Sen mukaan pelejä ei pidä tarkastella esimerkiksi kertomuksina. Vaikka pelin itsenäistä asemaa korostavalle tutkimustavalle on hyvät ja vahvat perusteensa, tämä tuskin estää meitä tekemästä tutkimuksellisia vertailuja pelien ja muun populaarikulttuurin välillä. Kauhupelien tapauksessa vertailut tulevat ensisijaisesti elokuvan ja kirjallisuuden parista.

Kauhuun perustuvat digitaaliset pelit on helppo ymmärtää "nuorten aikuisten" viihteenä, mikä johtuu muun muassa niiden normaalia korkeammasta ikäluokituksesta. Tyypillinen kauhupeli saa tavallisesti sisältönsä puolesta Euroopassa käytössä olevan PEGI-luokituksen mukaan joko K-15 tai K-18 -merkinnän. Tämä on yleensä otettu huomioon myös markkinoinnissa. Pelaajien keskuudessa niiden arvostus on pysynyt hyvin korkeana. Digitaalisten pelien maailmassa kauhun lajityyppi tekee kuolemasta spehtaakkelin täysin toisella tavalla kuin esimerkiksi toimintapelissä.

Kauhupelejä ei tavallisesti pidetä naurettavina, paitsi siinä tapauksessa että ne ovat erityisen huonosti tehtyjä. Kauhuelokuviissa puolestaan tahattomalla tai tahallisen huumorilla on aina ollut tärkeä osa katselukokemusta. (Ks. esim. Wood 1986, 122-123) Tanya Krzywinskian mukaan kauhuelokuvilla ja -peleillä on sisällön ja rakenteen puolesta yhteistä niihin kätkeytyvä dualistinen, lähes uskonnonollisia piirteitä sisältävä maailmankatsomus, jossa kosmisiksi voimiksi määritellyt hyvät ja pahat taistelevat ikuisesti. Käyttäjän oma pelihahmo eli avatar on tässä kamppailussa asetettu lähes aina hyvän puolelle. (Krzywinska 2002, 207-208. Ks. myös Carr 2003)

Kauhua sisältävien pelien lajityypeistä varsinkin *survival horror* on tarkastelun kannalta tärkeä. Tosin digitaalisten pelien kohdalla lajityyppimääritelmät ovat yleensä melko huteria ja jatkuvan kehityksen alaisia. Lajityypin vakiintumisen kannalta varsinkin lehtikirjoittelu ja Internetissä julkaistut yleisesitykset ovat olleet tärkeitä. Kirjoittelussa on tosin korostettu, että lajityypin pelejä yhdistää lähinnä kauhun aihe, eikä niinkään pelin toimintalogiikka. (Davies 2006) Suomessa lajityypille ei ole olemassa suomenkielisiä termejä ja siksi esimerkiksi pelilehdistö käyttää laajempaa ja epämääräisempää käsitettä kauhupelit. Tällä tosin viitataan lähes kaikkiin kauhun laajasta populaarikulttuurista vaikutteita ottaneisiin peleihin. Survival horror on alun alkaen liitetty *Resident Evil* -pelisarjaan, jonka ensimmäinen osa ilmestyi Japanissa vuonna 1996. Käsite syntyi todennäköisesti *Resident Evil 2* -pelin (1998) mainosjulisteesta esiintyneestä kuuluisasta sloganista "can you survive the horror?".

Tavallisesti survival horror -pelissä sen keskushenkilö on sijoitettu eristettyyn kaupunkiin, taloon tai teollisuuslaitokseen, jossa kuhisee epäkuolleita hirviöitä kuten ihmisyyntiä erikoistuneita zombiita. Kehystarinan puitteissa hirviöiden olemassaolo selitetään esimerkiksi epäonnistuneella tieteellisellä kokeella tai yliluonnollisten voimien hyökkäyksellä. Toiminta tapahtuu lähes aina ahtaapaikan kammoa lietsovissa ympäristöissä. Pelin ratkaiseminen edellyttää tavallisesti paitsi puzzlejen eli arvoitusten ratkaisua myös erittäin nopeita ampuharefleksiä, mikä lähentää pelityypin toimintapeliin suuntaan. Hirviöiden hyökkäykset on yleensä suunniteltu niin, että ne yllättävät pelaajan ja luovat näin kutkuttavan tuntuista pelon ja jännityksen ilmapiiriä. *Resident Evil* -pelisarjan tapauksessa tätä vahvistetaan vielä käyttämällä nopeiden leikkausten kautta vaihtuvia kamerakulmia. Näin pelin kerrontaan saadaan myös elokuvallisuutta muistuttavia piirteitä.

Kauhun kokemus ei perustu pelkästään nopeisiin ja usein sarjoina toistuviin yhteenrömyksiin pimeyden voimien kanssa, vaan suuri osa survival horrorin viehätystyksestä tulee nimenomaan sen psykologisesta jännitteestä. Kauhun vahvistamisessa varsinkin äänten ja musiikin käytöllä on oma tärkeä roolinsa. Tähän liittyy myös miljööt on usein suunniteltu pikkutarkasti. Hirviöt ovat kaikkien digitaalisten pelien vakiohahmoja, mutta ero kauhupelien ja muiden lajityyppien välillä syntyy tavassa, miten näitä hahmoja on käytetty nimenomaan pelon välineenä. Hirviöt eivät tunnu hyökkäävän pelihahmon vaan pelaajan päälle. Pelikokemuksen kannalta kysymys on hyvin merkittävästä erosta. Parhaimmillaan pelaajalle välittyy aito siellä olemisen tunne, jota varsinkin pelitutkijat nimittävät immersiksi. Sisällöntuotannollisten vaikeuksien kanssa kamppailevalle peliteollisuudelle immersion tavoittelusta on tullut yksi teollisuuden menestymisen avainkysymyksiä. (Saarikoski 2004, 213, 232, Manovich 2002)

Resident Evil -sarjan luoja, Shinji Mikamin mukaan *Resident Evil* perustui osittain 1989 ilmestyneeseen *Sweet Home* -videopeliin, joka puolestaan otti vaikutteita samannimisestä japanilaisesta kauhuelokuvasta. Japanilainen pelisuunnittelutaito on survival horror -lajityyppiin liittyvän psykologisen kauhun kohdalla osoittautunut hyvin vahvaksi. Valitettavasti monia japanilaisia kauhupelejä ei ole edes tuotu länsimaihin. Mielenkiintoisena yhteensattumana muistuttakoon, miten japanilaiset kauhuelokuvat ovat viime aikoina tuoneet uutta verta länsimaissa melko pystyyn kuolleeseen lajityyppiin. Hollywoodin suoltaessa ulos kammottavasti päivitettyjä uusintaversioita kauhuklassikoista, *Dark Waterin* (2005) ja *Ringin* (2002) kaltaiset tuotokset osoittavat, miten kauhun psykologiaa kuuluisi oikeasti rakentaa. *Resident Evil* on täten merkittävä kohtauspiste japanilaisessa ja länsimaaisessa pelikulttuurissa ja sama pätee myös pelielokuviin. Japanilaisen populaarikulttuurin perinteen lisäksi lajityypin taustavaikuttajaksi on nähtävä myös nykyaikaisen zombie-elokuva isän George Romeron tuotanto. Lienee tuskin sattumaa, että alun perin *Resident Evil* -elokuvan ohjaajaksi kaavailtiin



Resident Evil -pelisarjan mainokset muistuttavat usein elokuvajulisteita.

Lähde: ww2.capcom.com/

Romeroa, mutta hän vetäytyi hankkeesta aivan viime metreillä.

Suuri osa 1990-luvun loppupuolen jälkeen ilmestyneistä kauhupeleistä (muu muassa *Clocktower*-sarja, *The Thing*, *Call of Cthulhu*) voidaan laskea survival horror -lajityypin alaisuuteen. Lajityypin sisällä erottautuminen on vaikeaa ja myös riskialtista, koska totutuista kaavoista poikkeaminen on lähes aina taloudellinen riski. Tästä syystä myös survival horrorin kaltainen menestyskonsepti on tavallaan alkanut syödä itse itseään, kun monet uusista peleistä toistavat säännönmukaisesti *Resident Evil* -sarjasta tunnettuja kliseitä. Samaan tapaan kuin elokuvatuotannossa myös pelituotannossa vanhat tutut perusideat ja kaavat ovat toistuneet vuosi toisensa jälkeen. Tämä lienee myös osasyynä siihen, miksi elokuvana *Resident Evil Apocalypse* (2004) oli floppi. Kauhupelien kohdalla laadullisesti ehkä karmeinta jälkeä on kuitenkin syntynyt kauhuelokuvien pohjalta tehdyissä lisenssipeleissä. (*Blair Witch Project*, *Evil Dead*)

Epäonnistuneista ja laadullisesti surkeista yksittäistapauksista huolimatta kauhupelien suunnittelussa esiintyy silti edelleen innovatiivisuutta, Konamin tuottama ja erittäin hyvin menestynyt *Silent Hill* -pelisarja edustaa survival horror -lajityypin toista haaraa, jossa varsinkin psykologisen kauhun merkitys nousee hyvin tärkeäksi. Pelisarjan ensimmäisestä, vuonna 1999 julkaistusta osasta lähtien, sen tunnusmerkiksi on noussut audiovisuaalisen suunnittelun taidokkuus ja erinomainen käsikirjoitus. Pelaaja pääsee vaeltamaan mielikuvitusta ruokkivassa, kirotussa kaivoskaupungissa, joka on jumiutunut kahden maailman väliseen limboon.

Pelisarjan ensimmäisessä osassa päähenkilö Harry Mason saapuu kaupunkiin etsimään kadonnutta Cheryl-tytärtään. Perhettä uhkaavaa nimetöntä ja tappavaa vaaraa käytetään temaatteisesti tehokeinona pelon ja kauhun tunteiden synnyttäjänä. Kyseisen asetelmahan on hyvin tuttu kauhun populaarikulttuurin historiasta. Pelisarjan muut osat käsittelevät vastaavankaltaisia synkkiä ja pelottavia mysteerejä, joiden yhdistävänä tekijänä on *Silent Hillin* aavekaupunki. Menneisyyden tapahtumat vyörytetään pelaajan eteen pienen vihjauksin, jolloin palapelin palaset lokahtavat vähitellen yhteen. Pelisarjassa immersiota korostetaan edelleen hyvin monipuolisella ääni- ja musiikkimaisemalla, jonka luoja Akira Yamaoka on yksi aikamme tunnetuimpia pelisäveltäjiä. (Carr 2003)

Silent Hillin viehätys perustuu nimenomaan siihen, ettei tunnelmaa katkaista liian usein toistuvilla toimintakohtauksilla. Pelaajalle jää siksi aikaa syventyä myös pelin taustatarinaan. Monen muun kauhupelin tavoin välikohtauksien käytöllä on tavoiteltu elokuvallista kerrontaa. Peliasiantuntijat ovat usein viitanneet, että välikohtausten käyttö on pelisuunnittelun kannalta riskialtista, koska silloin pelaaja joutuu irrottautumaan ohjaimista ja vain katselemaan voimattomana kuvaruudun tapahtumia. Huonosti suunnitellut välikohtaukset saavat pelaajan mielenkiinnon nopeasti lopahtamaan. *Silent Hillin* tapauksessa tekijät ovat pitäneet langat hyvin käsissä ja tarinan jännite pysyy tasapainossa. Kauhun tunne kasvaa, kun pelaaja kurkistelee epävarmasti jokaiseen komeroon, peläten jatkuvasti pimeyden voimien invaasiota. Kiinnostavana lisäseikkana mainittakoon, että *Silent Hill* -pelisarja sisältää lukuisia visuaalisia viittauksia Adrian Lynen vuonna 1990 ohjaamaan psykologiseen trilleriin *Jaakobin painajainen*. Sopivat lainaukset ja vanhan kauhun populaarikulttuurin uudelleentuottaminen toimivat pelin rakennetta kokoavana merkittävänä lisäarvona.

Valitettavasti pelielokuvaksi siirrettynä tämä jännite tuntuu haihtuvan. Christophe Gansin ohjaustyö joutuu ikävästi tasapainoilemaan pelimaailman ja normaalin kauhuelokuvan välimaastossa. Vuorovaikutteisuuden mukanaan tuoman taian sijaan katsojalle tarjotaan hieman sekavaa, vaikkakin audiovisuaalisesti komeaa katsottavaa ja kuunneltavaa. *Silent Hillin* elokuvaversion heikkous muistuttaa nimenomaan pelisuunnittelijan kömmähdystä, jossa välikohtauksista tehdään liian päälle liimattuja. Juonen kulku sirpaloituu ja varsinkin pelimaailmansa tunteva joutuu huokaillemaan tuskastuneena. Olisi todellakin ollut kiinnostavaa nähdä millaisen version japanilaiset olisivat tästä elokuvasta kehittäneet.

Totuuden nimessä on kuitenkin sanottava, että *Silent Hill* ei ole pelielokuvana sieltä aivan toivottomimmasta päästä. Herkästi unohtuu millaista kauhuelokuvaksi kutsuttavaa katselukelvotonta kuonaa isot elokuvastudiot ovat viime aikoina katsojien eteen heittäneet. Varsinkin kauhuklassikoiden päivitettyihin versioihin verrattuna *Silent Hill* on suorastaan toimiva ja hyvä lajityyppinsä edustaja. Tanya Krzywinska on korostanut, että nykyisillä kauhupeliin perustuvilla elokuvilla itse asiassa hyvin vähän tekemistä alkuperäisen pelin kanssa. (Krzywiska 2002, 207) Vaikka tämä pitää sinällään paikkansa, mikään ei estä katsojaa tekemästä jatkuvia vertailuja pelin ja elokuvan välillä. Ennakoasenteet ovat vain niin vahvoja, että pelielokuvan pitäisi olla todella hyvä herättääkseen edes vähäisen aplodimyrskyn.

Yksin pimeässä

Pelimarkkinoilla löyhästi määritelty survival horror -lajityyppi edustaa vain tiettyä osaa kauhupelien tarjonnasta. Lajityypin peleissä on myös kaikkein tietoisimmin yritetty lähestyä elokuvallista kerrontaa. Muut kauhupelit jakautuvat aika tasaisesti muiden yleisten lajityyppien välille. Esimerkiksi edellä mainittu Tim Burtonin suuntaan kumartava *Alice* voidaan laskea joko kolmannen persoonan toimintapeliksi (third-person shooter) tai toimintaseikkailuksi (action-adventure). *Alicen* kauhufantasia nojaa lisäksi hyvin vahvasti satumaailmaan, mikä tekee siitä normaalia kiinnostavamman tapauksen. Lewis Carrollin *Ihmemaan tarinat* sopivat yllättävän hyvin kauhufantasian aiheeksi. *Alicen* kohdalla tärkeäksi nousee muutoksen tematiikka, jossa kauhun kokemusta luodaan siirtämällä tuttu ja turvallinen aihe (rakastettu lastensatu) vieraseen ja jopa pelottavaan kontekstiin (Liisan mielisairaallassa



Pöö! *Silent Hillin* komerokummitus odottaa seuraavan nurkan takana. Lähde: www.sonypictures.com/

kokema painajainen).

Varsinaisen kauhukirjallisuuden suorat pelisovitukset ovat kuitenkin varsin harvinaisia pelimaailmassa. Kirjallisuuden vaikutus on epäsuoraa ja siksi vaikeammin tunnistettavaa. Tunnetuista kauhukirjailijoista, jotka ovat syystä tai toisesta kiehtoneet pelisuunnittelijoita, mainittakoon erityisesti H.P. Lovecraft (1890 - 1937). Varsinaisesti kirjailijan nimi on yhdistetty suoraan melko harvaan peliin. Ehkä tunnetuin esimerkki on Infogramesin *Alone in the Dark* -pelisarja, joista varsinkin vuonna 1992 julkaistu ensimmäinen osa on nostettu klassikon asemaan. Itse asiassa *Alone in the Dark* lienee varhaisin kauhupeli, jossa käytettiin tietoisesti vaihtuvia kuvakulmia ja leikkauksia korostamaan elokuvamaista kerrontaa, siis useita vuosia ennen kuin tekniikkaa käytettiin menestyksellä *Resident Evil* -sarjassa. Lisäksi seikkailupeleistä tunnettuun tapaan pelin esineistöön kuului myös pelin juonta eteenpäin vievää kirjallista materiaalia. (Saarikoski 2004, 280, Davies 2006) Tästä syystä peli on jälkikäteen nostettu survival horror -lajityypin edustajaksi, vaikka 1990-luvun alussa koko käsitettä ei vielä edes tunnettu.

H.P. Lovecraftin vaikutus pelimaailmassa ulottuu näiden pelisarjojen ulkopuolelle. Yhdessä perinteisemmän goottilaisen ja uudemman zombie-fiktion kanssa lovecraftimainen kauhu toi pelimaailmaan "vanhan pimeän talon" -teeman, joka oli tunnettu kauhuelokuvista jo 1920-luvulta alkaen. Perusasetelmassa päähenkilö astuu suoraan pahuuden kiroamalle alueelle kuten vanhaan taloon, johon kätkeytyvät pimeyden voimat hänen on voitettava. Tavallisesti kirouksen olemassaolo selitetään jollain menneisyyteen kätkeytyvällä arvoituksella. Pelisuunnittelijat vain laajensivat asetelmaa lisäämällä siihen uudenlaisia aikaulottuvuuksia ja tiloja varsinkin science fictionin puolelta. (Krzywinska 2002, 209)

Esimerkiksi aikoinaan 1980-luvulla Lovecraftin tuotantoon perustuvan *Call of Cthulhu* -roolipelisarjan luoja Sandy Petersen otti kirjailijan tuotannosta vaikutteita suunnitellakseen hirviöitä *Doomin* (1993-) ja *Quaken* (1996-) kaltaisiin klassisiin ensimmäisen persoonan toimintapelisarjoihin. (Shoggoth.net 2006, Jehar/LovecraftInQuake 2006) Pelisarjoilla on itse asiassa yllättävän paljon yhteistä survival horror -lajityypin kanssa, varsinkin jos vertaillaan, miten peleissä on käytetty hirviöiden salamaiskuja shokkiefekteinä. Pelaaja joutuu paniikissa säntäilemään edes takaisin ampumaradaksi muuttuvassa labyrintissä. Hirviöt vaikuttavat tulevan suoraan kuvaruudun ja kaiuttimien läpi pelaajan päälle. Varsinkin *Doom*-pelisarja on historiansa aikana aiheuttanut pelaajakunnan keskuudessa lukemattomia aitoja kauhun väristyksiä. (Saarikoski 2004, 280-284)

Kauhun elementtejä sisältävät toimintapelit ovat lisäksi verisen toimintansa perusteella hyvin lähellä splatter -elokuvia. Vaikutteita voidaan etsiä myös käytetystä esineistöstä. Varsinkin kuuluisan hirviöitä paloittelevan moottorisahan olemassaolo on kunnianosoitus Tobe Hooperin ja Sam Raimin suuntaan. Toinen toistaan seuraavan verisen efektiyhteyden kaavaa seurattaessa voi vain ihmetellä, miten sen perusteella on edes voitu tehdä elokuva. Ilmeisen kalliit elokuvaoikeudet kiersivät aikoinaan yhtiöltä toiselle, mikä ei voinut olla vaikuttamatta lopputulokseen. Vuonna 2005 ensi-iltaan tullut *Doom* onnistui yhdistämään kaikki pelielokuvien pahimmat kliseet ja heikkoudet. Alkuperäistä peliä kunnioittamaton lopputulos on saanut myös pelisarjan fanit takajaloilleen. Pelimäisyyttä epäonnistuneesti matkivat toimintakohtaukset eivät vakuuttaneet oikeastaan ketään. Ehkä kiinnostavinta poikkeusta edusti lopussa nähtävä tapa yhdistää pelin käyttöliittymän estetiikka toimintaosuuksiin.

Splatter-elokuvien ja toimintapeliin suunnittelun puolella kiinnostavinta käännettä 2000-luvulla on edustanut myös tunnettujen kauhukirjailijoiden ja -ohjaajien satunnaiset vierailut kauhupelien saralla. Tosin varsinaisen pelisuunnittelun sijaan heitä on käytetty lähinnä pelien käsikirjoitusten ideointiin ja joissain tapauksessa vaikutus on näkynyt vain nimen liittämisenä pelin yhteyteen. Konamin vuonna 2002 julkaisemassa *The Thing* -pelissä John Carpenterin vaikutus jäi varsin kosmeettiseksi. Samaa voidaan sanoa muista harvoista John Carpenterin tuotantoon perustuvista peleistä. Hieman kunnianhimoisempaa yritystä edusti vuonna 2001 markkinoille tullut *Clive Barker's Undying*. Clive Barker ei pelkästään tarjonnut pelille nimeään ja siunaustaan vaan oli mukana käsikirjoituksen suunnittelussa. 1920-luvulle sijoittuvassa, okkultisten voimien riivaaman suvun tarinassa näkyivät hyvin myös Barkerin Lovecraftilta saamat vaikutteet. Tämä saattaa osaltaan selittää, miksi peliä kohtaan on tunnettu tutkimuksellista kiinnostusta. (Krzywiska 2002, 209-213)

Ensimmäisen persoonan toimintapelinä *Undying* yhdisti uutta ja vanhaa kauhun populaarikulttuuria, mitä vahvisti vielä Barkerin tunnustettu asema ohjaajana, tuottajana ja kirjailijana. Toisin kuin esimerkiksi *Resident Evil* -sarjassa pelin toimintaosuuksista puuttuvat elokuvallisuutta matkivat nopeat kamerakulmien vaihdokset ja leikkaukset. Sen sijaan dynaamisesti etenevissä välikohtauksissa käytetään tehokeinona nopeasti liikkuvaa kameraa, suurin piirtein samaan tapaan kuin *Hohdossa* (The Shining 1980) tai *Halloweenissa* (1978). Äänet ja musiikki lisäävät goottikauhusta tuttua painostavaa ilmapiiriä. Pelissä käytetään myös kirjallista materiaalia vinkkeinä ja juonen kulkua tehostavana keinona. *Undying* on hyvä esimerkki tavasta, jossa kauhun tunteiden luomisessa digitaalisen pelin omia vahvuuksia on käytetty taidokkaasti hyväksi. Esimerkiksi kun hitaasti eteen hiipivä epäkuollut hirviö heilauttaa koukkupäistä kettinkiään kuvaruutua päin ja kuulet lihan repeytymisen raastavan äänen, pelkästään tuo ääni saa sinut pakenemaan. Vasta siirryttyäsi turvallisen matkan päähän voit rauhoittua ja pysähtyä miettimään vastatoimia.

On hyvin valitettavaa, että aikoinaan hyvistä arvosteluista huolimatta *Undying* ei ollut mikään myyntimenestys. Jatko-osan ja nettipelilaajennuksen kehittelystä luovuttiin ja ilmeisesti vireillä ollut elokuvaidea haudattiin kaikessa hiljaisuudessa. Cliver Barker on epäonnistumisista huolimatta pysynyt sitkeästi pelialalla. Uusin, *Jeriko*-nimellä kulkeva peliprojekti toteutetaan yhdessä brittiläisen Codemastersin kanssa. (MikroBitti 9/2006, 90)



Lunch of the Living Dead". Alone in the Dark oli varhaisia survival horror -pelityypin edustajia vuodelta 1992. Lähde: Pelit-lehden kuvakokoelma

Pelialalla pyörivät valtaiset rahamäärät kiinnostavat myös muita kauhuelokuvien veteraanihoojajia ja -kirjailijoita. Lehtitietojen mukaan esimerkiksi Wes Craven käy parhaillaan neuvotteluja hänen tuotantoonsa liittyvän peliprojektin tiimoilta. Yksityiskohtaisia tietoja projektista ei ole ainakaan toistaiseksi saatavilla. (MikroBitti 8/2006, 90)

Kauhun uudelleentuotteistaminen

Ludologiasta tunnetut periaatteet, jotka korostavat pelin asemaa omana itsenäisen medianaan auttavat meitä myös ymmärtämään, miksi pelin ja elokuvan yhdistäminen on tavattoman vaikeaa. Tekniikan ja pelisuunnittelun kehittymisen myötä kauhupeleistä on mahdollista tehdä yhä näyttävämpiä ja yksityiskohtaisempia. Tästä syystä elokuvan ja pelin välistä monimutkaista suhdetta vertailtaessa peli voi näyttäytyä jopa elokuvaa monipuolisempaan mediana. Elokuvassa katsoja tulkitsee henkilöhahmojen ja tapahtumien välisiä suhteita, mutta pelissä pelaaja voi tämän lisäksi osallistua tapahtumiin, liikuttaa pelihahmoaan tilassa, jota voi vielä tarpeen mukaan toiminnallaan muokata. Kauhuelokuvissa katsoja usein vain turhautuneena seuraa, miten päähenkilöt selvistä vihjeistä huolimatta astuvat pimeyden voimien nieltäviksi. Pelitutkija Markku Eskelisen tulkinnan mukaan elokuva on kirjan tavoin tarinan osalta aina sama, mutta peli tarjoaa uudenlaisia ratkaisumahdollisuuksia ja lopputuloksia. Siksi pelistä voidaan tehdä hyvä elokuva mutta elokuvasta ei voi tehdä hyvää peliä. (Eskelinen 2005, 80-81)

Näkemyksessä on puutteita ja siinä unohtuu, miten kauhun populaarikulttuuri on historiallisesti rakentunut sellaiseksi kokonaisuudeksi kuin me sen nykyisin ymmärrämme. Ennen kaikkea tulkinnan stereotyyppisen käsityksen mukaan peli on vuorovaikutteisuuksensa vuoksi itseisarvoisesti parempi media kuin elokuva. Toisin kuin pelejä idealisoivissa näkemyksissä toisinaan annetaan ymmärtää, pelaaja ei ole koskaan täysin vapaa. Pelimaailma ei ole elävää todellisuutta, se toimii mekanistisesti, peliohjelman logiikan mukaisesti. Vuorovaikutteisuus edellyttää sääntöjä ja siksi pelaajan valta ja vaikutusmahdollisuudet perustuvat lähinnä illuusion. (Krzywinska 2002, 217, Darley 2000, 157, Carr 2003) Kauhupelien tapauksessa jännityksen ylläpito suorastaan edellyttää kehystarinan olemassaoloa. Pelaajan päätettäväksi jää, tutkiiko hän pelimaailman joka ainoan huoneen ja millaisella aseistuksella hän lanaa hirviöt lakoon. Todella hyvin suunnitelluissa peleissä, kuten *Silent Hill*issä, tarjolla on toki useita juonen kulkuun vaikuttavia reittivalintoja, mutta niidenkin ainoa tarkoitus on puskea pelaajaa suoraan eteenpäin. (Carr 2003)

Ludologian kritiikkiä noudattaen esimerkiksi elokuvatutkimusten teorioiden ja metodien soveltaminen pelien kohdalla on vähintäänkin ongelmallista. Elokuvatutkija Robin Woodin mukaan kauhuelokuvathan voidaan nähdä vaikka yhteiskunnallisina kannanottoina tai alitajuisen, tukahdutettujen tunteiden ilmaisijoina. Kyseisessä asetelmassa normaaliutta (hyvä) uhkaa jokin hirviömäinen voima (paha). (Wood 1986) En ole toistaiseksi lukenut ainuttakaan aihetta vakavasti tarkastelevaa pelitutkimusta.

Diane Carr on tosin huomauttanut, että *Silent Hill*in kaltaiset kauhupelit näyttävät sopivan Robin Woodin esittämään malliin. Esimerkiksi kehystarinan viitteet pikkukaupungin noitavainoista voidaan nähdä yhteiskunnallisena kannanottona uskonnollista ahdasmielisyyttä vastaan. Toinen pelisarjassa esiintyvä pelkoasetelma on ydinperheen hajoaminen, joka alkaa tyttären katoamisella. Todellisuudessa näiden vertailujen tekemisessä on kuitenkin oltava hyvin varovaisia. Kauhun populaarikuvaston analysoimisen taustalta pitää löytyä ajatus siitä, että ne ovat ensisijaisesti nykyaikaisia, viihtymistä ja individualismia korostavia mediakulttuurin tuotteita. Tässä suhteessa pelien sisältöä koskevan lähiluvun sijaan olisi kannattavaa kiinnittää huomiota esimerkiksi pelien käyttökulttuureihin.

Kauhu kokemusta etsimässä

Olen edellä esittänyt ja analysoinut käytännön esimerkein kauhupelien asemaa osana kauhun populaarikulttuuria noin vuosina 1992-2006. Kauhupelit ovat selvästi viime aikoina vakiinnuttaneet asemansa digitaalisen pelikulttuurin tärkeänä osailmiönä. Tästä on todisteena esimerkiksi survival horror -lajityypin suosio. Tämä palauttaa meidät jälleen kysymykseen digitaalisten pelien asemasta ja merkityksestä nykykulttuurissa. Monella tapaa kauhupelit ovat elokuvallisen vastineensa perillisiä ja jatkajia. Kauhuelokuvista tutut asetelmat, kuten makaaberin väkivalta ja siihen liittyvät shokkiefektit ovat pelikoneiden parantuneen multimediategniikan myötä siirtyneet lähes sellaisenaan pelimaailmaan. Lisäksi peleistä löytyy enemmän tai vähemmän tietoisia viittauksia hyvin laajaan kauhun populaarikulttuuriin, johon voidaan laskea elokuvien ohella esimerkiksi kirjallisuus ja sarjakuvat. Pelaaja voi helposti tunnistaa tuttuja asetelmia pelitilanteissa ja jopa ennustaa tiettyjen kauhutarinoiden tyypillisten kohtausten toistuvuutta. Kysymyshän on tutkijoiden hyvin tuntemasta remediaatiosta eli tietyn median esittämistä toisessa mediassa. (Saarikoski 2004, 236)

Edellä käsitellyt esimerkit myös viittaavat, että kauhun populaarikulttuurinen vaikutus ulottuu myös esimerkiksi toimintapeleihin. Lisäksi kauhun tematiikka tiettyjen klassisten kehystarinoitten ja ideoiden muodossa on siirtynyt media-alustoilta toiselle. Kauhukirjailija H. P. Lovecraftin tapauksessa hänen tuotantoaan tuskin on käytetty pelisuunnittelussa pelkästään esteettisten yksityiskohtien lisäämisen vuoksi. Pelisuunnittelijat tekevät usein työtään täysin tietoisina lajityypin populaarikulttuurisesta taustasta. Lisäksi tutkimukset ovat paljastaneet, että pelaajilla on usein laaja harrastuspohja, minkä vuoksi monilla saattaa olla erinomainen käsitys kauhupelien populaarikulttuurisista juurista. (Saarikoski 2004, 176-178)



Clive Barker's Undying: kourut iskemässä syntyiseen lihaan. Pelin Hellraiser-vaikutteet ovat helposti tunnistettavissa. © Electronic Arts

Kauhupelit ovat tavallisimmillaan sekoitus toiminta- ja seikkailupeliä. Mitä tapahtuu kuluttajan päässä, kun hän pelaa kauhupeliä? Kauhupelillä on ainakin elokuvaan nähden toisia mahdollisuuksia laajentaa kauhun kokemusta. Pelien interaktiivisuus voi vahvistaa kauhun affektiivista ja emotionaalista voimaa. Kuluttajalla on olemassa esimerkiksi kirjallisuuden ja elokuvien pohjalta tietty määrä ennako-olettamuksia ja asenteita kauhupelin tapahtumien kulusta, mutta sen lisäksi kaivataan vielä yllätyksellisyyttä.

Tutkimukseni perusteella varsinkin arvaamattomuus on varsin merkittävä kauhun kokemuksen synnyttäjä. Arvaamattomuus johtaa pelaajan eläytymiseen ja sitä kautta syntyvään immersioon, jossa digitaalisen pelin edut elokuvaan nähden ovat kiistattomat. Tanya Krzywinskaa mukaillen niiden voima piilee siinä, että käyttäjä voi toiminnallaan kokea olevansa itse pahojen ja hyvien voimien kohteena. Tämän kokemuksen synnyttäminen on monen pelisuunnittelijan tärkein tavoite. Kahu syntyy, kun pelaaja hyvistä aikeistaan huolimatta menettää kontrollin näiden voimien kamppailussa. (Krzywinska 2002, 216) Parhaimmillaan tämä tulee esiin, kun pelaaja joutuu nopeasti ja usein paniikissa kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoisia toimintatapoja kamppailussa ylikuonnollisia voimia vastaan. Usein pelaajalle ei jää muuta vaihtoehtoa kuin nopea pakeneminen.

Digitaaliset pelit ovat arkipäiväisenä mediaviihteenä kohtuullisen uusi ja ainutkertainen ilmiö. Siksi niiden vertaaminen esimerkiksi elokuvaan ei ole ongelmatonta. Toisaalta pelitutkimus on ehkä turhaankin alleviivannut pelien vuorovaikutteisuuden yliveraisuutta suhteessa kirjallisuuteen tai elokuvaan. Edellä käsittelemieni esimerkkien valossa pelin säännöt rajoittavat pelaajan vaikutusmahdollisuuksia pelimaailmassa, mikä osaltaan murentaa pohjaa kauhun kokemuksesta.

Varsinkin vuoden 1996 jälkeen tapahtuneet muutokset kauhupelien osalta todistavat hyvin, miten kiinteäksi osaksi viihdeteollisuuden "supersysteemejä" digitaaliset pelit ovat rakentuneet. Joskus viihdekoneisto suoltaa syvyyksistään onnistuneen tuotteen, joskus roskakoriin heitettävää romua. *Silent Hillin* tapaus tarjoaa hyvän esimerkin onnistuneesta kauhupelisarjasta myös sen kulttuurisen uudelleentuottamisen vaikeuksista. Jään itse kauhulla odottamaan, miten *Texasin moottorisahamurhan* (The Texas Chainsaw Massacre 2003) uudelleenfilmatisoinnilla kyseenalaiset kannuksensa hankkinut Marcus Nispel on kohdellut *Alicen* kaltaista klassikkopeliä, jonka synkän maailman pauloissa olen viettänyt monia antoisia pelihetkiä.

Nykyisissä kauhuelokuvissa nimenomaan vanhojen kliseiden kierrätys on hionut pois arvaamattomuuden mukanaan tuoman epävarmuuden ja pelon ilmapiirin. Erityisen pahasti tämä kokemus tulee esiin nimenomaan peleihin perustuvissa elokuvissa. Varsinkin pelinsä tunteva katsoja ei useinkaan sulata elokuvassa esitettävää tulkintaa pelin kulusta. Kauhupelissä on ainakin periaatteessa mahdollista kiertää kauhuelokuvien ilmeisiä heikkouksia ja luoda arvaamattomuuden ilmapiiriä. Aktiivinen mukana oleminen voi parhaimmillaan tuottaa aitoja kauhun väristyksiä, mikä tuntuu nykyisin puuttuvan monesta kauhuelokuvasta. Suunnittelijoiden taidot ja varsinkin markkinavoimien lait säätelevät myös miten näitä kauhun kokemuksen mahdollisuuksia kulujalle tiputellaan. Tämä on kuitenkin usein tarkoittanut sekä peleihin että elokuvaan liittyvän innovatiivisuuden katoamista.

Petri Saarikoski

[WiderScreen.fi 3/2006](http://www.widerscreen.fi/3/2006)

Kirjallisuus

Carr, Diane (2003), Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment. *Game Studies*, vol 3, issue 1/2003. <<http://www.gamestudies.org/0301/carr>> Tarkistettu 24.8.2006.

Darley, Andrew (2000), *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London, New York: Routledge.

Davies, Jamie (2006), Surviving Horror. A Brief Timeline of Evil. *NTSC-uk*. <<http://ntsc-uk.com/feature.php?featuretype=edi&fea=SurvivingHorror>> Tarkistettu 24.8.2006.

ESA, The Entertainment Software Association (2006), *Facts & Research: Game Player Data*. <http://www.theesa.com/facts/gamer_data.php> Tarkistettu 24.8.2006

Eskelinen, Markk (2005), *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Sitran raportteja 51. Helsinki: Edita.

Jehar (2006), Study of Lovecraftian influences in Quake. *Wikipedia, the free encyclopedia* <<http://en.wikipedia.org/wiki/User:Jehar/LovecraftInQuake>> Tarkistettu 24.8.2006.

Krzywinska, Tanya (2002), Hands-on-Horror. Teoksessa Geoff King & Tanya Krzywinska (eds.), *Screenplay : cinema/videogames/interfaces*. London : Wallflower, 206-223.

Ludology.org. Videogame Theory. Published by Gonzalo Frasca (2001). <<http://ludology.org/>> Tarkistettu 24.8.2006.

Manovich, Lev (2002), Navigoitava tila – Tilan arkeologia digitaalisuuden aikakaudella. (Navigable space) Teoksessa Taina Syrjämaa, Janne Tunturi (toim.), *Eletty ja muistettu tila*. Historiallinen arkisto 215. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 111-128.

MikroBitti 8/2006, 90.

Saarikoski, Petri (2004), *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Jyväskylän nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83.

Shoggoth.net (2006), Interview with Sandy Petersen.
<http://www.shoggoth.net/article.php3?story_id=720> Tarkistettu 24.8.2006.

WiderScreen 2-3/2003. Saarikoski, Petri (toim.), Digitaaliset pelit ja elokuva. <<http://www.widerscreen.fi/2003/2-3/index.htm>>. Tarkistettu 24.8.2006.

Wood, Robin (1989), *Hollywood Vietnamista Reaganiin*. Suom. Antti Alanen. Suomen elokuva-arkisto: Valtion painatuskeskus.

© WiderScreen.fi 22.12.2006

ISSN 1795-6161

wider
screen

arkisto

toimitus

palaute

