

Oskari Vaaras

**NELJÄNNEN SEINÄN RIKKOMINEN
KAUHUN TEHOKEINONA
DIGITAALISISSA PELEISSÄ**
Metafiktiivisyys Doki Doki Literature Club!-ssa

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Huhtikuu 2020

TIIVISTELMÄ

Oskari Vaaras: Neljännen seinän rikkominen kauhun tehokeinona digitaalisissa peleissä:

Metafiktiivisyys Doki Doki Literature Club!-ssa

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Internet and Game Studies

Huhtikuu 2020

Tämä tutkielma perehtyy siihen, kuinka metaforisen neljännen seinän rikkomista voidaan hyödyntää kauhun tehokeinona peleissä. Tehokeinot ymmärretään tämän tutkimuksen kontekstissa erilaisina keinoina ja tapoina herättää kauhua pelaajassa. Tutkielma paneutuu pelien erilaisiin neljättä seinää rikkoviin suunnitteluratkaisuihin ja ratkaisumalleihin, joiden avulla pelin kauhu syntyy. Tutkielma ei ota kantaa siihen, kuinka pelottava jokin yksittäinen kauhuelementti on, vaan siinä tarkastellaan pelaajassa potentiaalisesti kauhua herättäviä tehokeinoja.

Tutkielma pyrkii laajentamaan pelien kauhukäsitystä psykologisen kauhun ja metakauhun suuntaan, jolloin pelien kauhukäsitys ei typisty vain selviytymiskauhun lajityyppiin. Kokeilevan ja kokeellisen pelisuunnittelun avulla voidaan mahdollisesti löytää keinoja laajentaa käsitystä siitä, mitä kaikkea kauhupelit ja kauhu peleissä voivat olla. Tämä tukee sitä, että tulevaisuudessa pelien kauhugenreä ja -sisältöä voitaisiin tutkia ja käsitellä laajemmin kuin tämänhetkisessä tutkimuksessa. Kuten elokuvatutkija Perron esittää, liian vakiintuneet kauhuelementit rajoittavat sekä pelien tekoa että niiden tulkintaa.

Tutkimus on toteutettu laadullisena sisällönanalyysinä, jota varten tutkimusaineisto on kerätty mediatutkijoiden Bizzocchin ja Tanenbaumin kehittämän pelien lähilukutekniikan avulla. Lähiluvun kohteena toimii vuonna 2017 julkaistu tietokonepeli *Doki Doki Literature Club!*, joka ensin näyttäytyy viattomana, japanilaishenkisenä treffisimulaattorina ennen kuin se paljastaa todellisen luonteensa psykologisena metakauhupelinä, jonka kauhu syntyy pääasiassa neljännen seinän rikkomisesta. Lähilukua varten peli pelattiin kolme kertaa läpi. Lähilukua tuettiin pelin maksullisen lisäsisällön, YouTube-pelivideoiden ja Fandom-wikisivun avulla. Lähiluvussa kertynyt aineisto jaoteltiin sisältötyyppejensä mukaan äänen, kuvan ja ludonarratiivin eli pelattavuuteen ja tarinankerrontaan liittyvien elementtien kategorioihin.

Tutkimus esittää, että neljännen seinän rikkomista kauhun tehokeinona voidaan hyödyntää siten, että pelin audiovisuaalisessa kuvastossa ja ludonarratiivissa käytetään erilaisia kauhuelementtejä, jotka pohjautuvat pelaajan odotusten rikkomiseen ja yllätyksiin pelin metatasolla. Pelaaja voi kokea kauhua, kun tutut tarina- ja pelielementit muuttuvat yhtäkkiä pelottavan vieriksi. Yllättävyyttä lisää satunnaiselementtien käyttö, jolloin peli muuttuu arvaamattomaksi ja näin ahdistavan hallitsemattomaksi. Kauhugenrestä tuttuja kauhua herättäviä elementtejä voidaan yhdistää erilaisiin pelin metaominaisuuksiin, kuten julkaisualustan kuvaustekstiin, tiedostokansioihin ja pelin käyttöliittymään. Kauhu ei siis rajaudu pelin sisältöön, vaan se voi ilmetä myös pelin ulkopuolisten ja ulkoisten ominaisuuksien kautta.

Avainsanat: digitaaliset pelit, kauhu, metafiktio, interaktiivinen tarinankerronta, ludonarratiivi

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

ESIPUHE

Tämä tutkielma syntyi omasta intohimostani kauhua ja pelejä kohtaan. Ne molemmat ovat kulkeneet lähes koko elämäni ajan mukamani, ja ne ovatkin paljon vaikuttaneet siihen, millainen minusta on kehittynyt. Jo pienestä pitäen kauhu on kiinnostanut minua, vaikka en pystykään edes kahden käden sormin laskemaan, kuinka monet yöunet olen menettänyt esimerkiksi *Noidan käsikirjan* vuoksi. Rakkauteni pelejä kohtaan puolestaan rakentui vähitellen Sonicin ja kumppaneiden siivittämänä niin Segan, Game Boyn kuin Pleikkarinkin tahdissa. Erään aikakauden loppu tuntui täydelliseltä saumalta ommella nämä elinikäiset kumppanini yhteen ja päästää sen seurauksena syntynyt hirviö karkaamaan leikkauspöydältä.

Omistan tämän tutkielman rakkaalle vaimolleni Suville. Ilman sinua ja tukeasi se ei välttämättä olisi nähnyt päivänvaloa ollenkaan. Nyt meillä on enemmän aikaa taas pelailta ja katsella kauhuleffoja yhdessä. Muutama Argento vielä odottaakin katsojaansa.

Haluaisin kiittää myös ystäviäni ja perhettäni. Olette äärimmäisen tärkeitä minulle, ja teiltä saamani tiedot ja taidot ovat auttaneet tämän hirviön kokoamisessa. Kiitos myös siitä, miten olette jaksaneet oikkujani.

Helsingissä 26.4.2020

Oskari Vaaras

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO	1
2	TAUSTAA.....	4
	2.1 Digitaaliset pelit	4
	2.2 Kauhu.....	10
	2.3 Kauhu digitaalisissa peleissä	15
	2.4 Metaviittaukset	24
	2.5 Metaviittaukset digitaalisissa peleissä.....	28
3	TUTKIMUSASETELMA.....	30
	3.1 Tutkimuskysymys.....	30
	3.2 Tutkimusmenetelmä.....	31
	3.3 Tutkimusaineisto	38
	3.4 Aiempi tutkimus.....	40
4	METAVIITTAUKSET DOKI DOKI LITERATURE CLUB! :SSA.....	42
	4.1 Doki Doki Literature Club! ja bishōjo	42
	4.2 Kuva.....	47
	4.3 Ääni.....	56
	4.4 Ludonarratiivi	58
	4.5 Pohdintaa.....	65
5	LOPUKSI.....	69
	LÄHTEET	73
	LUDOGRAFIA	83
	MUUT TEOKSET	85

1 JOHDANTO

Kuvittele tilanne, jossa pelaat yksin pimeässä tietokoneellasi kauhupeliä. Seisot pelissä hirviön vieressä ja päätät laittaa pelin hetkeksi tauolle tasataksesi pulssiasi. Taukovalikko ehtii näkyä ruudulla vain muutaman sekunnin ennen kuin se yhtäkkiä katoaa, ja oletkin taas keskellä peliä. Ruudulle ilmestyy pahaenteinen teksti ”STOP HIDING”, joka kehottaa sinua lopettamaan piiloutumisen. Pelin kauhu ei jätä sinua hetkeksikään rauhaan, vaan se tunkeutuu väkisin luoksesi riippumatta tahdostasi. Tämä esimerkki on pelistä *SCP – Containment Breach* (Regalis 2012), ja se on samalla oiva esimerkki *neljättä seinää* rikkovasta kauhusta. Neljäs seinä on kuvitteellinen raja pelaajan ja pelin välissä.

Tämä tutkielma perehtyy siihen, kuinka metaforisen neljännen seinän rikkomista voidaan hyödyntää kauhun tehokeinona peleissä. Tehokeinot ymmärretään tämän tutkimuksen kontekstissa erilaisina keinoina ja tapoina herättää kauhua ja pelkoa pelaajassa. Tutkielma siis paneutuu pelien erilaisiin neljättä seinää rikkoviin suunnitteluratkaisuihin ja ratkaisumalleihin, joiden avulla pelin kauhu syntyy. Tutkielma ei kuitenkaan ota kantaa siihen, kuinka pelottava jokin neljättä seinää rikkova peli on tai kuinka pelottavaa siinä esiintyvä kauhu on.

Aihetta lähestytään tapaustutkimuksella, joka on toteutettu *kvalitatiivisena* eli laadullisena sisällönanalyysinä mediatutkijoiden Bizzocchin ja Tanenbaumin (2011) kehittämän pelien lähilukutekniikan avulla kerätystä aineistosta. Lähiluvun kohteena toimii vuonna 2017 julkaistu, pelaajien keskuudessa useaan kertaan keuhuttu tietokonepeli *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato), joka ensin näyttäytyy viattomana, japanilaishenkisenä treffisimulaattorina ennen kuin se paljastaa todellisen luonteensa psykologisena kauhupelinä, jossa pelaaja ei olekaan niin turvassa pelin kauhuilta kuin hän aluksi saattoi kuvitella.

Kauhua itsessään voisi kuvata maailmanlaajuiseksi ilmiöksi, jolla on hyvin pitkät perinteet ja joka on ikivanhaa. Kauhu on edelleen kuluvallekin vuosituhatkautta ajankohtaista, ja se on esimerkiksi viimeisen viidentoista vuoden aikana noussut runsaasti esille niin erilaisina taloudellisesti merkittävinä teoksina, näkyvänä osana valtakunnallista keskustelua kuin myös tutkimusaiheena eri tieteenaloilla. Vuonna 2017 julkaistu Kingin samannimiseen romaaniin pohjautuva yliluonnollinen kauhuelokuva *It*

(Muschiatti) nousi mittavilla yli 700 miljoonan dollarin lipputuloillaan maailman tuottavimmaksi kauhuelokuvaksi (Tartaglione 2017). Yleisradio taas on julkaissut erilaisia kauhua käsitteleviä ohjelmia, kuten melko suosittua, itseään ”puoliakateemiseksi” nimittävää *Outo laakso* -podcastia, joka lähestyy kauhugenreä eri teemojen ja näkökulmien kautta (Yle Areena 2020). Tieteenaloilla puolestaan erityisesti elokuva- ja kirjallisuustutkimuksen piiristä löytyy runsaasti kauhua käsitteleviä kirjoja ja artikkeleita. Esimerkiksi Bottingin teos *Limits of Horror: Technology, Bodies, Gothic* (2013) kertoo, miten goottilainen kauhu on muotoutunut nykyiseen teknologiaa ja digitalisaatiota hyödyntävään muotoonsa, josta Botting käyttää nimitystä kybergotiikka. Lavender-Smithin (2009) *The Blair Witch Projectiin* (Myrick & Sánchez 1999) keskittyvä artikkeli taas käsittelee *kauhupseudodokumenttien* eli fiktiivisten kauhudokumenttien genreä sekä kokeellista kauhutarinankerrontaa metakauhun ja itsereflektoivan kauhun kautta. Wooflerin (2014) artikkeli puolestaan käsittelee, miten metakauhukomediassa *The Cabin in the Woods* (Goddard 2012) kritisoidaan kauhuelokuvien kaavamaisuutta ja tosi-TV:tä. Thornleyn (2006) metakauhuelokuvasarjaa *Screamia* käsittelevässä artikkelissa taas paneudutaan siihen, miten kyseisessä elokuvasarjassa hyödynnetään itsetietoisesti kauhugenren konventioita ja miten modernia teknologiaa käytetään osana sen kauhua, esimerkiksi kun elokuvien murhaajat käyttävät kännyköitä soittaessaan tuleville uhreilleen.

Lisäksi kauhu näyttäytyy useiden viime vuosikymmenen opinnäytteiden aiheena. Esimerkiksi Moision pro gradu -tutkielmassa *Kauhun keinot ja immersio Mia Vänskän Saattajassa ja Marko Hautalan Kuokkamummissa* (2017) tarkastellaan kauhun herättämistä lukijassa immersion keinoin Vänskän *Saattajassa* (2011) ja Hautalan *Kuokkamummissa* (2014). Matikaisen pro gradu -tutkielmassa *Alussa oli pelko ja kauhu: Kauhun viehätyksestä, kauhuelokuvista ja hirviöistä* (2008) taas perehdytään kauhun estetiikkaan, *Hellraiserin* (Barker 1987) ja *Henry: Portrait of a Serial Killerin* (McNaughton 1986) tematiikkaan sekä näiden elokuvien hirviöiden vertautumiseen toisiinsa. Julkusen pro gradu -tutkielmassa *Kauhun anatomia: Reaktioaikatutkimus kuvataiteen kauhua herättävistä elementeistä kognitiivisen ikonologian näkökulmasta* (2016) puolestaan tutkitaan, millaiset visuaaliset tekijät kuvassa mahdollisesti saavat katsojan tekemään kuvasta voimakkaan kielteisen, kauhistuneen tulkinnan eli miten kuvat herättävät kauhua katsojassaan.

Niin ikään kiinnostus kauhua kohtaan on näkynyt pelitutkimuksenkin piirissä. Nostettakoon esiin vaikka elokuvatutkija Perronin toimittama teos *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (2014), joka tarjoaa kriittisen ja teoreettisen analyysin pelien kauhugenrestä 14 artikkelin kautta ja jonka artikkeleita tässäkin tutkielmassa on hyödynnetty. Opinnäytteistä puolestaan mainittakoon tässä yhteydessä myös muutamia esimerkkejä. Korkeamäen pro gradu -tutkielma ”*It's turning into a horror story*”: *Intermediaalisuus ja lajikytkökset pelin Alan Wake kertovissa teksteissä* (2017) käsittelee psykologisessa kauhupelissä *Alan Wake* (Remedy Entertainment 2010) esiintyvien kertovien tekstien tapaa hyödyntää erilaisia genreperinteitä ja luoda niiden kautta intermediaalisia illuusioita. Schäferin pro gradu -tutkielmassa *Playing Horror: Narrative and Genre in Valve's Left 4 Dead Series* (2013) taas tutkitaan, miten erilaiset tekijät vaikuttavat *Left 4 Dead* -toimintakauhupelisarjan kahunarratiiviin ja tarinaan. Nyrhilän pro gradu -tutkielma *Tarinankerronta kauhupeleissä: Sisäistetyn juonen merkitys* (2014) puolestaan tarkastelee sisäistetyn juonen merkitystä kauhupelien tarinankerronnalle ja immersiolle. Haverisen opinnäytetyön *Kauhun tematiikka videopeleissä: Tapaus Fear & Hunger* (2017) tarkoituksena taas on tutkia pelien kauhun tematiikkaa ja sen pohjalta kehittää peli mahdollisimman ahdistavalla ja pelottavalla ilmapiirillä. Lisäksi opinnäytetyön tavoitteena on pohtia, mitkä elementit muodostavat pelaajissa kauhua ja miten näitä voidaan parhaiten tuoda esille pelin eri osa-alueissa. Toisin kuin Haverisen opinnäytetyössä, jossa pelien kauhu määritellään suppeasti selviytymiskauhuksi, tässä tutkielmassa kauhupelien käsitystä pyritään laajentamaan erityisesti metakauhun ja psykologisen kauhun suuntaan.

Tämä tutkielma rakentuu viidestä luvusta. Ensimmäinen luku, ”Johdanto”, nimensä mukaisesti johdattelee tutkielman aiheeseen ja esittelee lyhyesti tulevien lukujen sisällöt. Toinen luku, ”Taustaa”, määrittelee ja taustoittaa tutkielman kannalta keskeisimmät käsitteet, jotka ovat digitaaliset pelit, kauhu ja metaviittaukset. Kolmas luku, ”Tutkimusasetelma”, esittelee tutkielman tutkimuskysymyksen ja sen vastaamiseen käytettävän tutkimusmenetelmän ja -aineiston. Neljäs luku, ”Metaviittaukset Doki Doki Literature Club!-ssa”, sisältää varsinaisen analyysisiosion *Doki Doki Literature Club!* -kauhupelin tutkimisessa, jossa perehdytään metaviittausten käyttöön kauhun tehokeinona peleissä. Viides ja samalla viimeinen luku, ”Lopuksi”, tiivistää tutkimustuloksia, suhtautuu niihin kriittisesti ja esittää näkemyksiä aiheen jatkotutkimuksesta.

2 TAUSTAA

Tässä luvussa määritellään ja taustoitetaan tutkielman kannalta keskeisimmät käsitteet. Nämä käsitteet ovat *digitaaliset pelit*, *kauhu* ja *metaviittaukset*. Lisäksi kauhun ja metaviittausten yhteydessä käsitteitä tarkastellaan erikseen pelien kontekstissa, sillä peleihin liittyy omia erityisiä lähestymiskohtia, jotka ovat tämän tutkielman kannalta relevantteja. Kaikki nämä käsitteet rakentuvat lukuisista eri ilmiöistä, joita myös pyritään määrittelemään tässä luvussa lyhyesti ja tiiviisti. Osa käsitteiden käänöksistä on tutkielman tekijän itse määrittämiä. Näiden käsitteiden perässä on sulkumerkkien sisällä alkuperäinen englanninkielinen nimitys.

Käsitteiden monipuolinen pohjustus tarjoaa paremman ymmärryksen siitä, miten laajoista ja monitahoisista ilmiöistä tässä tutkielmassa on kyse. Näiden ilmiöiden moniulotteisuus myös johtaa niiden käsittelyn rajaamiseen, sillä esimerkiksi kaikkea kauhuun liittyvää tietoa on mahdotonta käsitellä yhden luvun aikana. Toisin sanoen vaikka tämä luku pyrkiiikin monipuolisesti käsittelemään digitaalisiin peleihin, kauhuun ja metaviittauksiin liittyviä ilmiöitä, paljon niihin liittyvää tietoa jää tutkielman ulkopuolelle.

2.1 Digitaaliset pelit

Kallio, Mäyrä ja Kaipainen (2009, 2) määrittelevät *digitaalisen pelin* peliksi, jota pelataan jollain digitaalisella laitteella. Digitaalisia laitteita ovat esimerkiksi tietokoneet, mobiililaitteet, kolikkopelikoneet ja pelikonsolit. Ensimmäinen dokumentoitu digitaalinen peli on *Tennis for Two* (Higinbotham) vuodelta 1958, mutta on mahdollista, että sitä varhaisempiakin digitaalisia pelejä olisi ollut (DeMaria & Wilson 2004, 10). 1970-luvulla julkaistiin ensimmäiset kaupalliset digitaaliset pelikonsolit ja kolikkopelit (DeMaria & Wilson 2004, 18; Lebowitz & Klug 2011, 5). Kun jatkossa tutkielmassa puhutaan lyhyesti peleistä, tarkoitetaan sillä nimenomaan digitaalisia pelejä. Digitaalisten pelien lisäksi on olemassa esimerkiksi lauta-, kortti- ja roolipelejä, joita ei tässä tutkielmassa tarkemmin käsitellä. Toki on mahdollista, että digitaalisten pelien ominaisuuksia voitaisiin soveltaa ainakin osittain myös muiden pelien kohdalla.

Englanninkielisen kirjallisuuden ja kulttuurin tutkijan Domschin (2013, 15) mukaan useimmat pelit voidaan määritellä sääntöjärjestelmiksi, joissa säännöt saavat eri

merkityksiä ja toimivat eri tavoin eri konteksteissa. Tähän liittyvät pelatessa vallitsevat sosiaaliset säännöt, jotka ovat pelaajien itsensä laatimia esimerkiksi moninpelien pelaamista varten. Tästä esimerkkinä on vaikka se, että annetaan toisen pelaajan ensin kokeilla liikesarjojaan läpi ennen kuin otetaan häneen kontaktia tappelupelissä. Pelisuunnittelija ja roolipelikirjailija Vuorela (2007, 17) puolestaan esittää, että säännötöntä peliä ei ole ja digitaalisissa peleissä säännöt ovat ehdottomia, eli peliohjelman asettamia rajoja toiminnalle tai sisällölle ei voida rikkoa. Vuorelan kanssa samankaltaisen näkemyksen omaa kulttuurihistorioitsija ja kulttuuriantropologisen pelitutkimuksen perustaja Huizinga (1949, 11), jonka mukaan kaikella pelaamisella ja leikkimisellä on sääntönsä. Voidaankin puhua siitä, että peli on sääntönsä. Kun sääntöjä rikotaan, myös peli rikkoutuu ja samoin katoaa pelistä koituva ilo. Sääntörikkuria kutsutaankin usein ilonpilaajaksi. (Emt. 11.) Tämä herättää kysymyksen siitä, kuinka paljon peliä voidaan *modata* eli alkuperäisestä pelistä eri tavoin muokata ennen kuin kyseessä on eri peli. Peleissä käytettävät pelimekaniikat ovatkin pelien vuorovaikutukseen suunniteltuja sääntörakennelmia ja pelielementtejä (Sicart 2008). Ne esimerkiksi vaikuttavat juurikin pelaajan toimintaan pelissä.

Pelisuunnittelijat ja -tutkijat Salen ja Zimmerman (2004, 93) määrittelevät pelin järjestelmäksi, jossa pelaaja osallistuu sääntöjen määrittämään keinotekoiseen konfliktiin, joka johtaa mitattavissa olevaan lopputulokseen. Mitattava lopputulos on esimerkiksi pelin häviö, voitto tai pelistä saatava pistetulos. Kaikissa peleissä, kuten roolipeleissä ja avoloppuisissa peleissä, ei välttämättä ole pelaajalle selkeää lopputulosta, mutta tällaisissa peleissä pelaaja saattaa saavuttaa pienempiä välitavoitteita esimerkiksi erilaisten sivutehtävien avulla (emt. 96). Useimmissa tarinapohjaisissa peleissä tarina jakaantuu pää- ja sivutehtäviin. Päätehtävien suorittaminen kuljettaa pelin pääjuonta eteenpäin ja sivutehtävät taas muodostavat omia pienempiä tarinoitaan. Sivutehtävien tarkoitus on usein tuoda peliin pientarinoiden lisäksi lisähaastetta pelaajalle. (Domsch 2013, 84.)

Itse pelaaminen on pelaajan vuorovaikutusta pelin kanssa. Tähän vuorovaikutukseen kuuluvat pelaajan suorittamat toiminnot, jotka aiheuttavat muutoksia pelijärjestelmässä. (Salen & Zimmerman 2004, 69.) Tällainen muutos on vaikkapa se, että peliohjaimen näppäintä painettaessa pelissä paikallaan seisova pelihahmo hyppää ja saa siten väistettyä

kohti syöksyvän vihollisen. Englanninkielisen kirjallisuuden tutkijan Mukherjeen (2015, 166) mukaan pelaaminen on kamppailua paitsi muita pelihahmoja vastaan itse pelissä, myös peliympäristön asettamia rajoituksia vastaan. Pelaaminen on lisäksi pelaajan sisäistä kamppailua itsensä ja erilaisten pelissä ottamiensa roolien välillä (emt. 166). Pelaajan näkökulmasta pelaaminen on ajanvietteeksi tarkoitettua toimintaa. Tällä toiminnalla on alkutilanne, säännöt ja päämäärä. (Vuorela 2007, 16.) Pelaaminen ei kuitenkaan välttämättä ole vain ajanvietettä, sillä esimerkiksi elektronisen urheilun avulla voidaan tavoitella taloudellista hyötyä ja pelejä voidaan hyödyntää opetustarkoituksessa.

Vuorovaikutuksen taso eri pelien välillä on vaihtelevaa. Mediainformaatiotutkija Zemanin (2017) mukaan vuorovaikutuksen taso rakentuu kolmesta ominaisuudesta: *kontrollin tasosta, synkronisaatiosta ja kollektiivisuudesta*. Kontrollin taso liittyy siihen, miten paljon pelaajat todellisuudessa pystyvät toiminnallaan vaikuttamaan peliin ja sen tarinaan. Mitä vähemmän pelaaja pystyy vaikuttamaan, sitä passiivisempi hänen roolinsa on osallistujana. (Emt. 218–219.) Synkronisaatio puolestaan liittyy siihen, miten nopeasti peli reagoi pelaajan tekemiin toimintoihin. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammuntopelissä pelihahmo usein ampuu lähes välittömästi, kun pelaaja painaa ampumisnäppäintä, ja vuoropohjaisessa roolipelissä taas voi kestää kauankin ennen kuin pelihahmot toteuttavat pelaajan asettamia komentosarjoja. (Emt. 222.) Kollektiivisuus taas liittyy siihen, miten eri asioita pelissä joukkoistetaan eli miten pelaajayhteisö pystyy ryhmänä vaikuttamaan esimerkiksi tarinaan. Joukkoistaminen voi ilmentyä vaikkapa äänestyksenä, jonka lopputulos näkyy pelissä. (Emt. 223–224.)

Domschin (2013, 25–26) mukaan peleissä esitetään pelaajalle kahdentyyppistä tietoa: pelaamiseen liittyvää ja pelimaailmaan liittyvää. Pelaamiseen liittyvää tietoa tarjoaa esimerkiksi ruudulle ilmestyvä kehotus painaa E-näppäintä oven avaamiseksi. Pelimaailmaan liittyvän tiedon avulla taas rakennetaan pelin tarinamaailmaa. Molempia näistä tiedoista voidaan esittää niin tekstinä, ääninä kuin myös kuvina. (Emt. 25–26.) Vanhemmissa peleissä pelaajille annettiin tietoa pelin mukana tulleen erillisen ohjekirjan mukana. Uudemmissa peleissä kaikki pelaamiseen ja tarinaan tarvittava tieto taas annetaan usein pelin aikana. (Emt. 129–130.) Tällöin erilliselle ohjekirjalle ei ole tarvetta.

Narrativistien keskuudessa puhutaan pelien yhteydessä *interaktiivisesta tarinankerronnasta*. Interaktiivisessa tarinankerronnassa yleisö on vuorovaikutuksessa tarinan kanssa. On tärkeää huomioida, että vuorovaikutus tarinan kanssa on eri asia kuin vuorovaikutus mediumin kanssa. Esimerkiksi elokuvan pysäyttäminen tai kirjan sivujen kääntäminen on vuorovaikutusta mediumin kanssa, mutta koska yleisö ei näissä tapauksissa toiminnallaan vaikuta itse tarinaan, kyse ei ole interaktiivisesta tarinankerronnasta. (Lebowitz & Klug 2011, 118.)

Pelit pystyvät hyödyntämään muita mediuumeita osana tarinankerrontaansa. Peleissä voi esimerkiksi olla sekä puhuttua ja kirjoitettua tekstiä että monenlaisia ääniä, kuvia ja videoita. Muiden mediuumeiden merkitys ei myöskään vähene niiden ollessa osa peliä. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että esimerkiksi videon avulla voidaan kertoa tarinaa samalla tavalla kuin elokuvassa, vaikka se näytettäisiinkin pelissä. (Domsch 2013, 4.) Peleissä muut mediumit kuitenkin voivat saada myös uusia merkityksiä. Esimerkiksi dialogin eli vuoropuhelun rooli peleissä on paitsi kuvata ja selostaa juonta, henkilöitä ja tunnetiloja kuten teatterissa, mutta myös välittää pelistä tietoa päämäärästä kertomisen sekä erilaisten vinkkien ja ohjeiden antamisen avulla (Skolnick 2014, 86–89).

Peleissä esiintyy samanlaisia tarinaelementtejä kuin muissakin mediuumeissa. Peleissä esimerkiksi hyödynnetään *kliseitä*, *arkkityyppejä* ja *kolminäytöksisiä juonirakenteita*. Kliseet ovat kuluneita ilmauksia, jotka ovat jo menettäneet ilmaisuvoimansa (Tieteen termipankki 2014). Kliseitä käytetään paljon peleissä, ja ne ovat syvälle juurtunut osa pelien tarinankerrontaa (Lebowitz & Klug 2011, 61–62). Peleistä tuttuja kliseitä ovat esimerkiksi muistinmenetyksestä kärsivä päähenkilö, petollinen avustaja sekä maailman pelastaminen pahalta (emt. 62–65). Arkkityypit ovat kliseisiä henkilöitä, jotka antavat raamit sille, millainen jokin hahmo on. Arkkityyppejä monesti muokataan sopimaan paremmin tarinan kontekstiin. Esimerkkejä arkkityypeistä ovat vastahakoinen sankari, mentori ja viettelijätär. (emt. 81–83.) Kolminäytöksinen juonirakenne muodostuu nimensä mukaisesti kolmesta näytöksestä. Ensimmäisessä näytöksessä pohjustetaan tarinan pääkonfliktia, toisessa edetään kohti tätä konfliktia ja kolmannessa esitetään konfliktin päätös (Skolnick 2014, 15–16). Peleissä tosin on yleistä, että tarinan

ensimmäinen näytös on hyvin lyhyt (emt. 21). Päätarinan lisäksi yksittäiset sivutehtävätkin pelissä voivat noudattaa kolminäytöksistä juonirakennetta (emt. 26).

Domschin (2013, 31) mukaan iso osa pelien tarinankerronnasta tapahtuu pelaajalle passiivisten ilmaisumuotojen avulla. Näitä ovat kirjoitetut ja puhutut tekstit sekä välanimaatiot (emt. 31). Pelaajalle passiivisia ovat usein myös latausruudut, joiden aikana voidaan edellä mainittujen ilmaisumuotojen avulla kertoa tarinaa (emt. 34). Yleisin tapa kertoa tarinoita peleissä on kertoa tarina palasina, joita passiiviset ilmaisumuodot muodostavat. Näitä palasia esitetään sen mukaan, miten pitkällä pelaaja on pelissä. (Zeman 2017, 278–279.) Tarinankerrontaan voi lisäksi vaikuttaa pelin sisäinen kello, joka puolestaan voi näkyä pelimaailman ja -hahmojen toiminnassa esimerkiksi eri vuorokauden- ja vuodenaikoina (emt. 46).

Kuitenkin pelaajan kaikkia toimintoja pelissä voidaan pitää tarinan kannalta merkittävinä (Domsch 2013, 35). *Haarautuvissa dialogipoluissa* (dialogue tree) pelaaja saa itse valita pelin tarjoamista dialogivaihtoehdoista, mitä hänen pelihahmonsa sanoo toiselle pelihahmolle näiden vuoropuhelun aikana. Eri valinnat johtavat erilaisiin keskusteluihin. (Emt. 38.) *Tapahtumalaukaisimet* (event triggers) aiheuttavat muutoksia pelissä sen mukaan, mitä pelaaja tekee pelissä. Usein tapahtumalaukaisimien toiminta on yhteydessä pelaajan etenemiseen. Tapahtumalaukaisimet eivät yleensä ole pelaajan nähtävissä, mutta niiden vaikutukset ovat. (Emt. 41.) Lisäksi pelihahmon eri ominaisuudet, kuten sosiaaliset taidot *Fallout 3*:ssa (Bethesda Game Studios 2008), voivat vaikuttaa paitsi pelaamiseen mutta myös tarinaan (emt. 96).

Jos pelin tarina ja pelaaminen muodostavat keskenään ristiriidan, pelien narrativistisessa tutkimuksessa puhutaan *ludonarratiivisesta dissonanssista*. Ludonarratiivisen dissonanssin takia pelaaja ei pysty täysin eläytymään peliin. Tämän seurauksena pelaaja joko lopettaa pelaamisen tai jatkaa pelaamista kykenemättä nauttimaan sekä pelaamisesta että pelin tarinasta. (Hocking 2007.) Riippumatta pelin sisällöstä pelit yleensä pyrkivät välttämään ludonarratiivista dissonanssia (Seraphine 2016, 7). Mediatutkija Jenkinsin (2004, 8) mukaan pelisuunnittelijoiden näkökulmasta tasapainoilu pelaajien vapaan itseilmaisun ja pelin ohjaaman tarinan välillä on kuitenkin haastavaa. Pelitutkija Seraphine (2016, 8) puolestaan esittää, että tarkoituksellisen ludonarratiivisen

dissonanssin avulla voidaan kertoa kiehtovia tarinoita eli ludonarratiivinen dissonanssi ei välttämättä muodostakaan peliin ongelmaa. Esimerkiksi *Vampyrissa* (Dontnod Entertainment 2018) mielenkiintoisen ristiriidan muodostaa se, että pelaaja ohjaa tohtorina toimivaa vampyyria, joka yrittää tarinassa pelastaa ihmisiä espanjantaudilta ja samanaikaisesti pelissä selviytyminen vaatii, että pelaajan on imettävä ihmisistä verta (Seraphine 2017, 8).

Pelien eri tarinankerrontatavat muodostavat keskenään laajemman tarinankerrontakirjon, joka voidaan jakaa kuuteen osaan sen mukaan, miten paljon pelaaja pystyy toiminnallaan vaikuttamaan tarinaan. Mitä enemmän pelaaja pystyy vaikuttamaan tarinaan, sitä pelaajavetoisempi tarina on. *Täysin perinteisessä tarinassa* pelaajalla ei ole lainkaan vuorovaikutusta tarinan kanssa. *Interaktiivisessa perinteisessä tarinassa* pelaaja ei toiminnallaan pysty vaikuttamaan pelin tarinaan, mutta hän pystyy edes jossain määrin olemaan vuorovaikutuksessa pelimaailman ja sen hahmojen kanssa. *Moniloppuisessa tarinassa* pelaajan toiminta tai valinnat johtavat eri loppuihin pelissä. *Haarautuvassa tarinassa* pelaajalla on useita eri valintoja, jotka johtavat erilaisiin tarinapolkuihin. *Avorakenteinen tarina* on monimutkaisempi haarautuva tarina, jossa pelaajan toiminta on enemmän keskiössä kuin selkeät valintakohdat. *Täysin pelaajavetoisessa tarinassa* pelaajalla on lähes täysi valta toiminnalleen ja pelaaja pystyy muodostamaan oman tarinansa. (Lebowitz & Klug 2011, 119–122.)

Pelit tarjoavat pelaajille mahdollisuuden luoda tarinoita ja tulkita valmiita tarinoita eri tavoin. Valmiit tarinat eivät ole luettavissa vain yhdellä tavalla, sillä tarinasta saadut kokemukset vaihtelevat eri pelaajien välillä (Mukherjee 2015, 106). Kaikki pelit eivät kuitenkaan kerro tarinoita (Jenkins 2004, 2). Riippuukin paljolti pelistä, kuinka suuri merkitys tarinalla on pelille. Esimerkiksi abstrakti pulmapeli, jossa pelimekaniikat ovat keskiössä, ei välttämättä tarvitse lainkaan tarinaa, ja roolipelissä taas tarina voi olla hyvinkin keskeinen osa pelikokemusta (Lebowitz & Klug 2011, 8). Siitä huolimatta riippumatta siitä, onko pelissä pelintekijöiden luoma tarina vai ei, pelaajat voivat itse muodostaa pelatessaan omia tarinoitaan (emt. 9). Esimerkiksi jokainen pelikerta *Pac-Manissa* (Namco 1980) voidaan kokea tarinana, jossa on voitonriemua ja umpikujien aiheuttamia tappioita (Vuorela 2007, 31). Täysin pelaajavetoisessa tarinassa pelin tarina syntyykin pelaajien toiminnasta (Lebowitz & Klug 2011, 227). Lisäksi monien pelien

faniyhteisöt tuottavat usein verkossa julkaistavaa *fanifiktiota* eli fanien tekemiä tekstejä, videoita, fanipelejä ja muita tuotoksia, jotka liittyvät peliin ja sen maailmaan. Sheldonin (2014, 435) mukaan yksi syy fanifiktio tuottamiseen on se, että pelaaja on niin tykästynyt pelin tarjoamaan maailmaan, että hän haluaa luoda omia tarinoitaan sinne.

Pelien tarinat ja itse pelaaminen voivat eri tavoin herättää tunteita ja tuntemuksia pelaajassa. Elokuvatutkija Perronin (2005a, 2–3) mukaan pelit herättävät *fiktio-*, *artefakti-* ja *pelaamistunteita*. Fiktio tunteita syntyy pelaajan tarkastellessa pelimaailmaa ja seurattessa pelimaailman tapahtumia. Vaikka pelin tarjoama fiktiivinen maailma ei tarjoa pelaajalle todellisia riskejä, on sillä silti vaikutusta pelaajan tunteisiin. Artefaktitunteita puolestaan syntyy, kun pelaaja tarkastelee peliä jonkun tekemänä luomuksena. Pelaaja saattaa esimerkiksi ihailia sitä, miten valaistus on teknisesti toteutettu pelissä. (Emt. 2.) Pelaamistunteita taas syntyy pelaajan ollessa vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa pelaamisen kautta (emt. 7).

Yksi pelatessa syntyvistä tuntemuksista on *läsnäolon* tunne. Tällöin pelaaja tuntee olevansa kuvainnollisesti ikään kuin sisällä pelimaailmassa (Tamborini & Skalski 2006, 225). Viestintätutkijoiden Tamborinin ja Skalskin (2006, 226) mukaan läsnäoloa on kolmenlaista: *tilallista läsnäoloa*, *sosiaalista läsnäoloa* ja *itseläsnäoloa*. Tilallista läsnäoloa tuntiessaan pelaaja kokee fyysisesti olevansa sisällä pelin luomassa virtuaaliympäristössä (emt. 228). Jos taas pelaaja kokee olevansa pelissä muiden pelaajien kanssa, hän tuntee sosiaalista läsnäoloa (emt. 235). Itseläsnäolo puolestaan viittaa siihen, miten pelaaja suhteuttaa itsensä pelihahmoonsa, eli tunteeko pelaaja esimerkiksi ohjaamansa pelihahmon edustavan ihanneminaansa vai ei (emt. 241).

2.2 Kauhun

Kauhun on yksi fiktion *genreistä* eli lajityypeistä. Genreissä kysymys on teosten välisistä yhtenäisistä tunnusmerkeistä, jotka liittyvät teosten tematiikkaan, dramaturgisiin valintoihin sekä erilaisiin muodollisiin ja tyylillisiin seikkoihin (Schepeleyn 1986, 9; Perron 2005b). Elokuvatutkija Altmanin (2002, 26) mukaan genreillä on neljä erilaista merkitystä: sinikopio, rakenne, nimilappu ja sopimus. Sinikopiona genre edeltää ja ohjaa teoksen tuotantoa. Rakenteena genre muodostaa rungon, johon teokset tukeutuvat. Nimilappuna genre esiintyy kategorian nimenä, jolla on tärkeä rooli teosten esittäjien ja

levittäjien näkökulmasta. Sopimuksena genre synnyttää katsomisposition, jota jokainen genreä edustava teos odottaa yleisöltään. (Altman 2002, 26.) Viestintätutkija Schatz (1981, 16; tässä Altman 2002, 28) puolestaan esittää, että genret ovat yleisön ja tuotannon keskinäisen vuorovaikutuksen tuotteita. Genreteoksille on ominaista, että ne hyödyntävät samaa materiaalia yhä uudelleen ja uudelleen tekstin sisällä ja *intertekstuaalisesti* eli viittaamalla tai lainaamalla toisista teksteistä. Genreteoksia voidaankin pitää niiden kumulatiivisen ja toistuvan luonteensa vuoksi ennustettavina. (Altman 2002, 39–40.) Koska Perronin (2005b) mukaan kauhupelien ja -elokuvien välillä on selvä suhde, tämän tutkielman kauhun määritelmässä sovelletaan osittain kauhuelokuvan määritelmää, jota täydennetään muilla kauhumääritelmillä.

Elokuvatutkija Schepelern (1986, 16) määrittelee kauhun fiktioksi, jonka tarkoitus on herättää yleisössä kauhua ja pelkoa käyttämällä tapahtumakulkuja, jotka käsittelevät ahdistavia ja kauhistuttavia aiheita, ja kerrontatapaa, joka painottaa kauhutehosteita, yllätyksiä ja jännitystä. Kauhulle onkin ominaista subjektiivisen kameran käyttö eli katsoja seuraa tapahtumia ikään kuin jonkun näkökulmasta. Katsojan esimerkiksi voidaan antaa kurkata oviaukosta sisään murhaajan silmin. (Dick 1998, 123). Myös muissa genreissä hyödynnetään jännitystä, mutta useimmissa kauhutarinoissa jännitys on yksi keskeisimmistä tarinaelementeistä (Carroll 1992; tässä Perron 2004, 2–3). Elokuvatutkija Kawinin (2012, 45) mukaan kauhun keskeisimmät elementit ylipäätään ovat pelko ja inho. Kauhulle onkin ominaista, että kauheat asiat näytetään yksityiskohtaisesti sen sijaan, että niihin vain viitattaisiin. Kauhukuvastoon kuuluvat erilaiset kauhua herättävät ilmentymät, kuten irtonaiset ruumiinosat sekä erilaiset kuoleman ja pahan symbolit. (Schepelern 1986, 31.) Viestintätutkija Dickin (1998, 120) mukaan klassinen kauhu sisältää muodonmuutoksen. Ihminen esimerkiksi voi muuttua epäinhimilliseksi hirviöksi. Myös elottomat asiat voivat kokea muodonmuutoksen. Esimerkiksi koti voi muuttua turvallisesta asuinpaikasta kuolemanvaaralliseksi. Kummitustarinoissa taas on usein kyse käänteisestä muodonmuutoksesta, jossa aaveet saavat inhimillisiä piirteitä. (Emt. 120.)

Voimakkain teema kauhussa on taistelu hyvän ja pahan välillä, missä pahan hahmona on yleensä jonkinlainen hirviö (Schepelern 1986, 34). Hirviö voi olla luonnollinen, yliluonnollinen tai ihmishirviö (Kawin 2012, 47). Elokuvaohjaaja Landis (2012, 13) näkee hirviöt ruumiillistumina ihmiskunnan peloista, jotka hänen mukaansa ovat

vammautuminen, kipu ja kuolema. Dick (1998, 122) puolestaan esittää, että hirviö on eräänlainen libidon eli sukupuolisen halun henkilöitymä, sillä usein libido ohjaa hirviön toimintaa enemmän kuin järki. Hirviöelementti on yksi niistä ominaisuuksista, joka erottaa kauhun muista genreistä, jotka voivat aiheuttaa katsojassa pelkoa, esimerkiksi sota- tai rikosgenreistä (Perron 2009b, 126). Kauhulle on tyypillistä, ettei tätä pahaa selitetä yksityiskohtaisesti (Rouse 2009, 16). Lisäksi kauhun perinteeseen kuuluu, ettei hirviö kuole kokonaan ennen kuin teossarja loppuu. Hirviö usein onnistuu heräämään henkiin seuraavassa osassa, vaikka se selvästi kuolisi edellisessä. (Dick 1998, 123.) Tästä hyvä esimerkki on *Scream*-elokuvasarjan sarjamurhaaja Ghostface, jonka roolin omaksuu eri elokuvissa aina eri ihmiset, mikä tekee hänestä käytännössä kuolemattoman hahmon.

Kauhuun genrenä usein yhdistetään tarkoitus herättää pelkoa katsojassa (Therrien 2009, 29). Siksi on tarkoituksenmukaista tarkastella myös sitä, millaista kauhua on olemassa. Kauhu itsessään on yleismaailmallinen kokemus ihmisillä (Kawin 2012, 3). Kauhu tuntemuksena jakaantuu kahdentyyppiseen kauhuun: *suoraan* (horror) ja *välilliseen* (terror). Suorassa kauhussa ahdistus syntyy fyysisestä kuormituksesta, jonka aiheuttaja on jotain konkreettista ja havaittavissa olevaa. Välillisessä kauhussa taas pelkoa aiheuttaa se, mitä ei suoraan havaita. Tässä kauhussa ahdistus kumpuaa kauhun kokijan omasta mielikuvituksesta. (Rockett 1988; tässä Perron 2004, 2.) Välillistä kauhua voisi syntyä esimerkiksi yksin kävellessä pimeässä metsässä. Vaikka mitään selvää uhkaa ei olisikaan näkyvissä, kävelijää voisi vaivata tunne siitä, että pimeässä vaanii jotain. Siinä kohtaa, kun pimeydestä loikkaisi hirviö esiin verinen pää suussa, kävelijän kauhu muuttuisi suoraksi kauhuksi. Jos Kawinin (2012, 5) mukaan kauhuteos tukeutuu johonkin tietynlaiseen uhkaan tai hirviöön, teos rakentuu tällöin tietyn tyyppisten pelkojen ympärille, esimerkiksi pelkoon itsestä, toisista tai tuntemattomasta. On kuitenkin syytä huomioda, että pelkoärsykkeiden kokeminen on subjektiivista, jolloin jos jokin aiheuttaa pelkoa ja ahdistusta toisessa, sama asia ei välttämättä pelota tai ahdistaa toista (Madsen 2016, 145). Siksi kaikki kauhu ei pelota samalla tavalla eri ihmisiä.

Kauhun yhteydessä on hyvä tuntea laajemmin kauhun historiaa. Tämä tarjoaa kontekstia sille, millainen genre kauhu on nykyään. Ennen kauhuelokuvia kauhupeleistä puhumattakaan oli kerrottuja, näyteltyjä ja kirjoitettuja kauhutarinoita (Dixon 2010, 1). Jo ennen varsinaista kauhukirjallisuutta, joka alkoi goottilaisesta kauhusta, kauhua on

kuvattu taiteessa. Itse asiassa 1700-luvulla kauhun filosofia ja estetiikka oli jo luotu ennen goottilaisen kauhun syntyä (Kalleinen 1986, 121). Goottilaisen kauhun juuret ovatkin esimerkiksi 1700-luvun alkupuolen hautausmaarunoudessa, josta yksi teosesimerkki on Blairin *The Grave* (1743) (Smith 2007, 52). Myös Goethen tragedia *Faust* (1832) sisälsi lukuisia goottilaisen kauhun elementtejä, kuten vankityrmän, rauniolinnan, noitasapatin, hautausmaan, valpurinyön ja sopimuksen paholaisen kanssa (Forsström 2012, 168). Esimerkkejä vielä varhaisemmasta kirjallisuudesta, jossa esiintyi kauhua, ovat mesopotamialainen muinaiseepos *Gilgamesh* (n. 1250 eaa.) ja Homeroksen *Odyssia* (n. 800 eaa.), joissa molemmissa ihmiset ja hirviöt kamppailevat keskenään. Myös Danten *La divina commedia* (1320) sisälsi kauhukuvastoa. (Dixon 2010, 1.) Ennen goottilaista kauhua pelkoa ja kauhua kuvattiin myös kansantaruissa ja saduissa (Therrien 2009, 26). Lisäksi teatteritaiteesta löytyy julmia ja makaabereja episodeja hyväkseen käytävä perinne (Schepelern 1986, 22). Kuvataiteessa taas Munchin *Skriikin* (1893) ohella Fuselin *Nightmare* (1781) on yksi kuuluisimpia maalaustaiteen kuvauksia kauhusta (Forsström 2012, 216). Kulttuurihistorioitsija Forsströmin (2012, 215) mukaan *Nightmaressa* (Fuseli 1781) yöaikaan piinaavat pahimmat pelot heräävät henkiin. Forsström (2012, 215–228) esittää, että teos antoi alun kuristavan, toivottoman kauhun traditiolle, jonka vaikutteita on nähtävissä edelleen 1900- ja 2000-lukujen kauhutaiteessa, kuten mykkäkauhuelokuvassa *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (Murnau 1922).

Modernin kauhun alkuna voidaan pitää goottilaista kauhua (Frayling 1996, 13). Goottilainen kauhu keskittyy järjettömyyden tutkimiseen ja korostettuihin tunnetiloihin. Se tarjosi aikoinaan vastakontrastia valistuksen tiedekeskeisyydelle. (Smith 2007, 218.) Goottilainen kauhu painottaakin synkänromanttisia paikkoja, okkulttisia ilmiöitä ja demonista ilmapiiriä (Schepelern 1986, 22). Goottilaisessa kauhussa keskiössä ei niinkään ole pelon synnyttäminen vaan ennemminkin erinäinen rajojen rikkominen, joka liittyy usein vallitseviin voimasuhteisiin, joita esimerkiksi perheissä ja yhteiskunnissa esiintyy tai joita vaikkapa lait muodostavat (Taylor 2009, 49). Vuonna 1764 ilmestynyttä Walpolen *The Castle of Otranto* pidetään usein ensimmäisenä goottilaisena kauhuteoksena (Dixon 2010, 1). Kauhussa edelleen käytössä olevat teemat esimerkiksi ihmisen luomista hirviöstä, vampyyreista ja paholaisen kanssa tehdyistä sopimuksista juontavat juurensa 1800-luvun goottilaisesta kauhusta (Frayling 1996, 13; Dixon 2010, 3). Merkittäviä 1800-luvun kauhuteoksia ovat esimerkiksi Shelley'n *Frankenstein; or, the*

Modern Prometheus (1818), Stevensonin *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886) ja Stokerin *Dracula* (1897). Näistä teoksista on myöhemmin tehty useita sovituksia, joita on muokattu vallitseviin ajankuviin sopiviksi. (Frayling 1996, 13.) Goottilaisen kauhun vaikutukset näkyvät nykyään kauhufiktion lisäksi esimerkiksi musiikissa, muodissa ja muissa populaarikulttuurin tuotteissa, kuten goottimuodissa ja -musiikissa sekä horrorpunk-musiikkigenressä (Forsström 2012, 170–171).

Kauhuelokuvan historia ulottuu elokuvan historian alkuajoille. Jo ennen elokuvia 1700-luvun fantasmagorianäytökset esittivät viitteitä siitä, miten kauhu voisi toimia voimakkaasti tunteita herättävinä näytöksinä (Krzywinska 2015, 295). Fantasmagorianäytöksiä voidaankin pitää kauhuelokuvien eräänlaisena esiasteena. Näissä näytöksissä luotiin erilaisia pelottavia illuusioita yhdistelemällä varjoteatteria ja taikalyhdyn käyttöä. Fantasmagorianäytösten tarkoitus oli nimenomaan pelottaa yleisöä, ja niiden aiheet olivat pääasiassa mustaan magiaan ja nekromantiaan eli henkien manaamiseen liittyviä. (Burns 2010.) Osassa varhaisista elokuvista, jotka eivät varsinaisesti ole kauhuelokuvia, esiintyi kauhuksi tulkittavissa olevaa kuvastoa. Esimerkiksi *The Execution of Mary, Queen of Scots* (Clark 1895) on lyhytelokuva, jossa Mary Stuartin teloitus kirveellä näytetään kaikessa kauheudessaan. *Electrocuting an Elephant* (Edison Manufacturing Company 1903) puolestaan on dokumenttielokuva, jossa näytetään sirkusnorsun teloitus. Ensimmäisenä kauhuelokuvana pidetään kuitenkin ranskalaista Mélièsin vampyyrielokuvaa *Le Manoir du diablea* (1896). Vuonna 1898 puolestaan ilmestyivät ensimmäiset japanilaiset kauhuelokuvat *Bake Jizo* ja *Shinin no sosei*. (Dixon 2010, 3–4.). Kauhuelokuvan prototyypinä voidaan kuitenkin pitää saksalaista mykkäelokuvaa *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Wiene 1920), jonka visuaalisesta tyylistä tuli genren standardi. Elokuva myös esitteli kaksi juonielementtiä, joista vähitellen kehittyi kauhun konventioita: hullu tiedemies ala-arvoisemman avustajansa kanssa ja hirviö etsimässä kumppania itselleen. (Dick 1998, 121–122.) Kuitenkin vasta Universal Picturesin kauhuelokuvat *Dracula* (Browning 1931) ja *Frankenstein* (Whale 1931) vakiinnuttivat kauhun elokuvagenreksi (Cousins 2006, 95–96). Maailmansotien myötä fiktiivisen kauhun tehtäväksi muodostui keino viedä huomio pois reaali maailman kauhuista (Frayling 1996, 215). Kauhudokumenteissa taas pyritään kuvaamaan reaali maailman todellista kauhua. Tähän kuuluvat esimerkiksi holokaustia käsittelevät dokumenttielokuvat. (Kawin 2012, 204.)

2.3 Kauh digitaalisissa peleissä

Kauhu muodostaa myös oman *peligenrensä*. Peligenre tarjoaa kuvitellun viitekehyksen pelaajan toiminnalle (Vuorela 2007, 48). Peligenre luonnehtii sitä, miten tarina kerrotaan pelissä. Peligenrellä on vaikutusta pelin tarinankerrontaelementteihin, tarinan rakenteeseen ja hahmojen syvyyteen. Peligenre on eri asia kuin *pelityyppi*, sillä pelityyppi puolestaan luonnehtii sitä, miten peliä pelataan. (Grace 2005.) Kauhupeli voi olla pelityypiltään esimerkiksi pulmapeli, kuten *Limbo* (Playdead 2010), tai ensimmäisen persoonan ammuntopeli, kuten *Left 4 Dead* (Valve South 2008). Toisin sanoen peligenre liittyy pelin tarinaan ja pelityyppi pelattavuuteen.

Pelitutkija Brownin ja informaatiotutkija Marklundin (2015, 3) mukaan akateemisessa keskustelussa nousee kauhupelien yhteydessä esille kolme teemaa: pelaajan toiminnallisuuden menetys, *freudilainen häiritsevyys* (uncanny) ja *heideggeriläinen häiritsevyys*. Englanninkieliselle termille ”uncanny” ei ole vakiintunutta suomennosta, joten tämän tutkielman kontekstissa puhutaan häiritsevyydestä, joka korostaa sitä, että kauhun kokija kohtaa jotain häntä häiritsevää. Pelaajan toiminnallisuuden menetyksellä tarkoitetaan, että pelaajalta viedään mahdollisuus toimia pelissä haluamallaan tavalla. Tämä luo pelaajalle voimakkaan tunteen menetyksestä ja haavoittuvuudesta. (Krzywinska 2015, 296.) Neurologin ja psykoanalyysin kehittäjän Freudin (2003; tässä Crawford 2017, 8) mukaan häiritsevyys syntyy siitä, että jokin on tuttua ja vierasta samaan aikaan. Kauhupeleissä freudilaista häiritsevyyttä esiintyy kahdella tavalla. Ensimmäinen tapa on pelin tekoälyn häiritsevä toiminta eli esimerkiksi pelissä esiintyvät henkilöahmot saattavat käyttäytyä pelaajaa häiritsevällä tavalla oudosti. Toinen tapa on se, että pelissä hyödynnetään pelaajan erilaisia ahdistuksia. Ahdistusta voivat aiheuttaa esimerkiksi kuolemaan, yksinäisyyteen ja ulkopuolisuuteen liittyvät teemat. (Brown & Marklund 2015, 4–5.) Filosofin Heideggerin (2000; tässä Brown & Marklund 2015, 5) määrittelemässä häiritsevyydessä keskeistä ovat katoavaisuus ja väliaikaisuus. Heideggeriläistä häiritsevyyttä syntyy, kun rajallinen ihminen kohtaa rajattoman olemuksen mahdottomuuden (emt. 5). Rajaton olemus voisi olla esimerkiksi kuolematon pelin ohjaama pelihahmo, joka ikään kuin eläisi omaa elämäänsä pelin sisällä riippumatta siitä, pelaako pelaaja peliä vai ei (Brown & Marklund 2015, 5). Ahdinkoa syntyy

heideggeriläisessä häiritsevyydessä siis siitä, että jokin elottomaksi oletettu eläkin tai jokin rajallisesti elävä eläkin ikuisesti.

Kauhupelien historia alkaa 1970-luvulta. Aluksi kauhupeleissä niiden hyvin rajallisen muistin ja muiden teknologisten rajoitteiden takia kauhusingäyttö esiintyi enemmän pelilaatikoiden tiedoissa kuin itse peleissä (Perron 2009a, 5). Varhaiset kauhupelit, kuten *Hunt the Wumpus* (Yob 1973) ja *Haunted House* (Atari 1982), ovat hyviä esimerkkejä siitä, miten teknisesti rajoittuneita kauhupelit aluksi olivat. Alkuperäinen *Hunt the Wumpus* on täysin tekstipohjainen peli, jota ohjattiin yksinkertaisilla tekstikomennoilla. *Haunted House* puolestaan on nykypeleihin verrattuna graafiselta tyyiltään ja äänimaailmaltaan erittäin pelkistetty ja karkea. 1980-luvulla monet julkaistuista kauhupeleistä pohjautuivat joko kauhuelokuvaan tai -kirjallisuuteen (Perron 2009a, 5; Butler 2011, 131). Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi *Halloween* (Wizard Video Games 1983), *The Evil Dead* (Palace Virgin Gold 1984) sekä *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Advance Communication Co. 1988). Muiden mediemeiden kauhun vaikutus näkyi kauhupeleissä jo 1980-luvulla esimerkiksi *Project Firestartissa* (Dynamix 1989), jossa on selvästi havaittavissa vaikutteita *Alien*-sci-fi-kauhuelokuvista (Perron 2009a, 5).

Kauhupelien yhteydessä puhutaan usein selviytymiskauhusta, kuten tässä tutkielmassa hyödynnetty aineisto osoittaa (esim. Perron 2009b; Kirkland 2012; Krzywinska 2015). Esimerkiksi pelien goottilaista kauhua on luonnehdittu selviytymiskauhuksi, mutta selviytymiskauhu itsessään on määritelmältään väljä (Taylor 2009, 46). Peligenrejen määrittämisessä hankaluutta tuottaa se, että nämä määritelmät tukeutuvat muiden mediemeiden genremääritelmiin, mutta niihin pyritään tuomaan myös pelillisiä ominaisuuksia osaksi (emt. 48). Vuonna 1996 julkaistun *Resident Evil* -kauhupelin (Capcom) markkinointikampanja esitteli selviytymiskauhun käsitteen, joka sittemmin otettiin laajemmin käyttöön kauhupeleistä puhuttaessa (Kirkland 2012, 2). Selviytymiskauhupelien suunnannäyttäjinä pidetään esimerkiksi *Sweet Homea* (Capcom 1989) ja *Alone in the Darkia* (Infogrames 1992) (Kirkland 2012, 2; Butler 2011, 388–405).

Perronin (2009a, 6) mukaan pelien kauhua ei kuitenkaan tulisi rajoittaa vain selviytymiskauhuun. Selviytymiskauhupelien lisäksi on olemassa esimerkiksi

toimintakauhupeljä, kuten *Doom* (id Software 1993) ja *Blood* (Monolith Productions 1997), metakauhupeljä, kuten *Pony Island* (Daniel Mullins Games 2016) ja *Imscared* (MyMadnessWorks 2016), sekä psykologisia kauhupeljä, kuten *The Park* (Funcom 2015) ja *Layers of Fear* (Bloober Team 2016). Toimintakauhupelit ovat yhdistelmä toimintapelien ja kauhupelien elementtejä. Metakauhupelissä kauhu syntyy metafiktiivisten keinojen avulla. Psykologisissa kauhupelissä tukeudutaan enemmän välilliseen kuin suoraan kauhuun, jolloin kauhu rakentuu enemmänkin pelaajan mielessä kuin konkreettisten uhkakuvien kautta. Näiden mainittujen alagenrejen lisäksi on olemassa myös muitakin kauhupeligenrejä.

Lisäksi monissa peleissä hyödynnetään kauhuelementtejä, vaikka niitä ei varsinaisesti pidettäisikään kauhupelienä (Pinchbeck 2009, 81). Pelisuunnittelija Rousen (2009, 15) mukaan pelit ovat hyödyntäneet kauhua lähes koko olemassaolonsa ajan. Tästä esimerkkinä tekstipohjaisessa fantasiapelissä *Zork* (Infocom 1980) pelaajan ohjaama pelihahmo harhailee pimeissä luolissa vältellen pimeydessä vaanivia hirviöitä (emt. 15). Myös pulmapeli *Portal* (Valve Corporation 2007) ja toimintaroolipeli *Fallout 3* (Bethesda Game Studios 2008) tarjoavat paikoitellen pelaajilleen kauhumaista ahdistusta, vaikka niitä ei yleensä lasketa kauhupeliksi (Butler 2011, 1931). Kauhu on vahvasti läsnä myös Scarecrow-hahmon aiheuttamissa harhanäyissä supersankaripelissä *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios 2009) (emt. 1947).

Kauhua voi esiintyä viittausta- ja esitystasolla. Viittaustasolla tarkoitetaan sitä, että pelissä viitataan kauhulle ominaisiin elementteihin, kuten helvettiin tai Frankensteinin hirviöön. (Pinchbeck 2009, 81.) Viittaukset kauhuun voivat myös esiintyä pelissä esimerkiksi kuuluisien kauhukirjailijoiden mukaan nimettyinä paikanniminä (Kirkland 2009b, 63). Esitystasolla puolestaan tarkoitetaan sitä, että esimerkiksi pelin hirviöt muistuttavat ulkomuodoltaan kauhulle tyypillistä hirviökuvastoa (Pinchbeck 2009, 81). Tästä esimerkkinä ovat roolipeli *Undertalen* (Toby Fox 2015) Amalgamate-hirviöt, joissa yhdistellään häiritsevällä tavalla pelin muita hirviöitä.

Kauhupelit sisältävät audiovisuaalista kuvastoa, jota on ammennettu kauhukulttuurista (Kirkland 2009b, 62). Perronin (2004, 132) mukaan selviytymiskauhupelien pelottavuus rakentuu sen varaan, miten nämä pelit tukeutuvat kauhumytologiaan ja kauhuelokuvien

konventioihin. Pelitutkijat Tinwell, Grimshaw ja Williams (2010, 2) esittävät, että lähtökohtana pelon luomiseen voidaan pitää groteskien ja epäinhimillisten olentojen kohtaamista, mikä ei eroa kauhuelokuvan keinosta luoda kauhua. Kauhuelokuvista saadut vaikutteet ovatkin nähtävissä monissa kauhupeleissä (Rouse 2009, 25). Laajemmasta kauhumytologian hyödyntämisestä esimerkkinä toimii *Silent Hill* -pelisarja, joka toisintaa tarinassaan goottilaiselle kauhulle tyypillistä tarinakuvastoa lapsuusajan traumojen, hirviömaisten äitien ja julmien uskontojen avulla (Kirkland 2012, 111).

Kauhupeleillä on keskenään lukuisia yhteneviä piirteitä. Perronin (2004, 1) mukaan selviytymiskauhupelit seuraavat samanlaista kaavaa keskenään, ja pelaajat tietävät, millaista kokemusta voivat odottaa niiltä. Pelaajat esimerkiksi odottavat, että he pystyvät jollain tavalla vaikuttamaan siihen, mitä pelihahmoille ja tarinalle tapahtuu pelissä (Brown & Marklund 2015, 4). Tinwellin, Grimshawin ja Williamsin (2010, 1) mukaan selviytymiskauhua pelaava pelaaja haluaa myös kokea pelin aiheuttamaa pelkoa. Tarinatasolla pelihahmo jää selviytymiskauhupeleissä usein jumiin johonkin paikkaan, jota hän oli tutkimassa pyrkiessään joko selvittämään jonkin tapahtuman syitä tai löytääkseen itselleen läheisen ihmisen. Kauhun keskiössä on pelihahmon ja hirviöiden välinen konflikti, ja keskeinen teema monissa selviytymiskauhupeleissä on löytäminen. (Perron 2004, 2–3.) Mediatutkija Kirkland (2009a, 1) puolestaan esittää, että selviytymiskauhupeleissä toistuva piirre on yhdistellä päähenkilön alkuperän tutkimista, perhekotiin paluuta ja gynekologisten tilojen tarkastelua. Gynekologisia tiloja ovat verenpunaiset käytävät, kohtua muistuttavat luolat ja veriset kammiot. Kauhupeleissä miljöönä toimivat usein kauhulle ominaiset ympäristöt, kuten kummitustalot, goottilaistyyliset kartanot ja asuinkekkukset (Kirkland 2009a, 2). Kauhutarinat sijoittuvat monesti tuttuihin paikkoihin, joissa pahat voimat ovat laatineet uudet säännöt. Pahojen voimien avulla voidaan myös oikeuttaa pelihahmojen yliluonnolliset kyvyt, minkä vuoksi Rousen (2009, 16–17) mukaan kauhu sopii hyvin peleihin.

Vaikutteet muiden mediuksien kauhusta näkyvät paitsi pelien sisällössä mutta myös teknisessä toteutuksessa. Monet pelit ovat ulkoasultaan elokuvankaltaisia (Lebowitz & Klug 2011, 28). Kirklandin (2012, 107) mukaan selviytymiskauhupelit tukeutuvat välivideoiden ja aidonnäköisten estetiikkojen käyttöön. Välivideot ja -animaatiot ovat video- tai animaatiopätkiä, joiden aikana pelaajalla ei ole vuorovaikutusta ruudulla

tapautuvan toiminnan kanssa (Domsch 2013, 32). Välivideoiden lisäksi selviytymiskauhupelit mukailevat kauhuelokuvaa sillä, miten pelissä esiintyviä tiloja kuvataan. Esimerkkinä tästä ovat *Dino Crisis* (Capcom 1999) rajatut kamerakulmat. Kauhupeleissä esiintyvät välivideot mukailevat elokuvaa, tekstidokumentit painettua tekstiä ja kameraleikkaukset televisiosarjojen ja elokuvien tapaa korostaa joidenkin kohteiden tärkeyttä. (Kirkland 2009b, 68–69.) Kuten muissakin mediuumeissa myös kauhupeleissä välillä yhdistellään keskenään eri peligenrejä ja pelien tapauksessa myös pelityyppejä. *F.E.A.R. First Encounter Assault Recon* (Monolith Productions 2005) esimerkiksi yhdistelee japanilaista kauhupeliä länsimaalaisten ensimmäisen persoonan ammuntopelien toimintaan (Butler 2011, 1442). On kuitenkin syytä huomioda, että japanilaisen ja länsimaalaisen kauhun raja on häilyvä. Välillä onkin haastavaa erotella kokonaan japanilaisia kauhun piirteitä, sillä monet japanilaiset kauhupelit ovat saaneet vaikutteita länsimaisesta mediasta ja kulttuurista (Picard 2009, 97). Tästä esimerkkinä on *Silent Hill* -pelisarja, jonka tapahtumat pääasiallisesti sijoittuvat fiktiiviseen yhdysvaltalaiseen Silent Hill -kaupunkiin. Silti japanilaisen kulttuurin ja erityisesti japanilaisten kauhuelokuvien erityispiirteitä on myös nähtävissä japanilaisten kauhupelien teemoissa ja henkilöihahmoissa (emt. 104–106).

Kauhupelien tarinankerronnassa käytetään kuitenkin myös keinoja, joita esiintyy vain kauhupeleissä. Brownin ja Marklundin (2015, 2) mukaan peleillä on monia erilaisia ja ainutlaatuisia tapoja tuottaa kauhua muihin mediuumeihin verrattuna. Näitä tapoja ovat esimerkiksi pelaajan toimintojen rajallisuus, pelien luontainen outous ja pelien puutteellinen logiikka (emt. 2). Kirkland (2012, 107) esittää, että goottilaisen kauhun eri piirteet eivät ole kääntyneet suoraan peleille sopiviksi, vaan ne ovat muotoutuneet kääntöprosessin aikana. Vain kauhupeleille ominaisia elementtejä ovat esimerkiksi pelaajan toimintojen ja ennalta määritetyn pelin välinen jännite; epäjohdonmukaiset tarinamaailmat, jotka muokkautuvat pelaajan toiminnan myötä; läpikuljettavat peliympäristöt, jotka muistuttavat äidin kehoa; sekä aiempien tapahtumien muokkaamat pelialueet. Nämä kaikki esittävät peleille sopiviksi muotoutuneita goottilaisen kauhun piirteitä. (Kirkland 2012, 106.) Myöskään kaikki elementit, jotka toimivat kauhuelokuvissa, eivät välttämättä toimi suoraan kauhupeleissä. Tästä esimerkkinä on päähenkilön kompastuminen juureen, jonka avulla voidaan kasvattaa välillistä kauhua elokuvissa, mutta peleissä taas se saattaa häiritä liikaa pelattavuutta. (Rouse 2009, 23.)

Lisäksi kauhupelien tarinankerronnassa pitää huomioida, että pelien teknologisten rajoitteiden vuoksi äänimaailma on usein epärealistisempi kuin elokuvissa eikä pelien grafiikkakaan vastaa elokuvien videokuvan laatua. Kauhuelokuvaan verrattuna kauhupeleissä näytetäänkin vain harvoin lähikuvaa pelihahmon kasvoista pelaamisen aikana. (Tinwell, Grimshaw & Williams 2010, 11.)

Selviytymiskauhupeleille on ominaista, että tarinassa pelaaja tietää yhtä paljon tarinasta kuin hänen ohjaamansa pelihahmo. Vastaavanlaista tarinankerrontaa esiintyy esimerkiksi salapoliisitarinoissa. Kauhussa kuitenkin rajallisten liikkumistilojen ja niissä alituisesti vaanivien hirviöiden takia vaara on jatkuvasti läsnä. (Perron 2004, 4.) Kauhupeleissä pelaaja on tunnetasolla itse vaarassa. Pelaaja kuitenkin pelkää ohjaamansa pelihahmon selviytymistä eikä omaansa. (Emt. 8.) Selviytymiskauhussa pelaajan tehtävä on johdattaa haavoittuvainen pelihahmo vaaroja täynnä olevan pelimaailman läpi hyödyntäen pelin hänelle tarjoamaa rajattua toimintaa (Kirkland 2009b, 64). Peli opastaa pelaajalle oikean reitin tarinallisesti merkittävien elementtien avulla. Näitä ovat esimerkiksi hirviöiden ja ratkaistavien pulmien sijoittelu. (Emt. 73.)

Peliympäristöllä on suuri rooli kauhupelien tarinankerronnassa. Peliympäristöt luovat pelaajalle illuusion ajasta ja paikasta. Tämä on tärkeää pelaajan eläytymisen kannalta. (Zeman 2017, 265.) Esimerkiksi voimakkaiden valokontrastien avulla voidaan luoda aavemainen tunnelma (emt. 174). Pelottava tunnelma virittää pelaajan tunnetilan valmiiksi kauhun kokemista varten (Perron 2005a, 8). Rousen (2009, 19) mukaan kauhu sopii hyvin peliympäristöjen teemaksi, sillä pelien puutteiden peittelyyn käytettävä pimeys ja sumu sekä pelialueen rajoittaminen ovat kauhussa toimivia elementtejä. Pelikäsikirjoittaja Skolnick (2014, 134) esittää, että peliympäristöt ovat täynnä tarinoita kerrottavaksi kaupunkitasolta yksittäisen huoneen hienovaraisia vihjeitä myöten. Ympäristöllinen tarinankerronta voi johdattaa pelaajaa tekemään päätelmiä tapahtumista, hahmoista ja paikoista, jotka eivät varsinaisesti ole pelissä esillä (emt. 137). Goottilaisessa kauhussa vanhojen linnojen ja kummitustalojen salattua historiaa usein valotetaan esimerkiksi taulujen ja sisustuksen avulla. Samaa tekniikkaa käytetään myös kauhupeleissä. (Taylor 2009, 53.) Peliympäristöjen arkkitehtuuri osallistuu Kirklandin (2009a, 2) mukaan pelottavuuden luomiseen. Selviytymiskauhupelit ovat täynnä yksityiskohtaisia, goottilaiselle kauhulle tyypillisiä maisemia; karkeasti kaiverrettuja,

epäsymmetrisiä luolastoja ja lihaisia tunneleita, joissa valuu epämääräisiä nesteitä. Kun pelaaja oppii tuntemaan näitä tarkoituksellisesti omituisia ympäristöjä, hän ei enää koe niitä yhtä häiritseviksi kuin alussa. (Emt. 2–3.)

Myös peliympäristön äänimaisemalla on kauhupeleissä paljon merkitystä. Äänimaiseman avulla on mahdollista vaikuttaa pelaajan tunnetiloihin (Skolnick 2014, 163). Esimerkiksi täyden hiljaisuuden avulla voidaan herättää ahdistusta pelaajassa (Zeman 2017, 203). Kauhussa ääniraita on täynnä erilaisia ahdistusta herättäviä ääniä, kuten tuulen ulvontaa, sydämenlyöntejä, ovien narinaa ja askelia (Alitalo 1986, 91). Äänistä ahdistavan tekee se, jos niiden aiheuttaja ei ole tiedossa (Alitalo 1986, 91; Tinwell, Grimshaw & Williams 2010, 9). Pelaajan mielikuvitus saattaa synnyttää häiritsevempiä kauhukuvia kuin mihin pelintekijä itse pystyisi (Rouse 2009, 17). Ääniä pystytään käyttämään myös tarinankerrontaan. Esimerkiksi radiosta voi kuulua tarinaa kertovaa puhetta. (Skolnick 2014, 138–139.)

Lisäksi peliympäristön erilaisten löydösten avulla voidaan kertoa ja täydentää tarinoita (Kirkland 2012, 111). Jenkinsin (2004, 9) mukaan *upotetut narratiivit* (embedded narratives) ovatkin tarinoita, jotka muodostuvat pelimaailmaan sijoitetuista tarinaelementeistä, joita pelaaja voi joko löytää tai kohdata pelaamisen aikana. Ne tarjoavat lisää tietoa tarinoista niistä kiinnostuneille kuitenkin häiritsemättä niitä, jotka eivät ole kiinnostuneita. Esimerkiksi erilaisten kirjoitusten avulla pystytään luomaan isompi tarinamaailma kuin mikä pelissä näytetään. (Skolnick 2014, 137.) *Silent Hillissä* (Konami Computer Entertainment Tokyo 1999) kirjoitukset seinissä ja pelimaailmasta löydettävät lääkärintapit tarjoavat tarinoita, jotka ovat pelaamisen kannalta epäolennaisia, mutta niiden avulla pelin tarinamaailma syvenee. Nuhruiset muistiinpanot ja kirjoista revenneet sivut puolestaan täydentävät pelin juonta ja antavat tarinallista merkitystä pelaajan toiminnoille. (Kirkland 2012, 111.)

Kauhupeleissä hyödynnetään tehokkaasti käsitystä epävarmuudesta. Koska pelatessa kauhu saattaa näyttäytyä vasta pelaajan toiminnan myötä, pelaajan pitää itse olla utelias. Pelien kauhun vaikutukset riippuvat siitä, miten pelaaja reagoi pelin esittämään kauhuun. Pelaajan tunteet ohjaavat hänen toimintaansa pelissä. (Perron 2005b.) Kauhupelien tarkoitus onkin pelästyttää pelaaja eikä tämän ohjaama pelihahmo (Perron 2009b, 131).

Pelien interaktiivisuus tarjoaa pelaajalle vapauden valita, miten hän pelaa peliä. Interaktiivisuus voi myös heikentää kauhun kokemusta, jos pelaaja esimerkiksi tietää, miten hän pystyy parhaiten taistelemaan hirviöitä vastaan. Kauhupelit tarjoavatkin parhaimman kauhuelämyksen ensimmäisellä pelikerralla, jolloin pelaaja ei ole täysin perillä pelin toiminnasta ja yllättäviksi tarkoitetuista käänteistä. (Perron 2005b.)

Yllättävyyden lisäksi jännitys on yksi avaintekijöistä kauhupeleissä. Pelaaja ei enää koe jännitystä, kun uhka on paljastettu ja pelaaja on varma siitä, mitä tämä uhka aiheuttaa. (Perron 2004, 2–3.) Kauhupelien tuottama jännitys on yhdistelmä interaktiivisuutta ja toistoa (emt. 6). Monissa kauhupeleissä jännityksen luomiseksi käytetään ennakkovaroituksia (emt. 4). Ennakkovaroitusten käyttäminen ei ole vain peleille ominaista, sillä niiden käyttöä esiintyy myös kauhuelokuvissa (Schepeleyn 1986, 37). Niin kauhupeleissä kuin -elokuvissakin viittaaminen vaaraan voi tapahtua äänten ja musiikin avulla (Alitalo 1986, 93). Vaihtoehtoisesti elokuvan katsoja tai pelin pelaaja voidaan tämän odottamatta yllättää täysin (Schepeleyn 1986, 37; Perron 2004, 2). Tällaisia pelaajan kohtaamia yllättäviä ja äkillisiä pelästyksiä kutsutaan *hyppypelästyksiksi* (jump scares) (Perron 2004, 2).

Kauhupelien esitystapa yhdistettynä pelaajan toimintaan voi kuitenkin tehdä pelisuunnittelijoille hankalaksi rytmin säilyttämisen, jännityksen kasvattamisen ja pelottavien asioiden esittämisen (Brown & Marklund 2015, 2). Se voi olla yksi syistä, miksi monissa kauhupeleissä käytetään välivideoita tarinankerrontaan. Välivideoiden avulla peli sidotaan narratiiviseen kehykseensä. (Kirkland 2009b, 66.) Välivideot voivat kuitenkin myös rikkoa pelaajan eläytymistä peliin, vaikka videokuva toimiikin kauhuelokuvien kohdalla. Pelaaja esimerkiksi saattaa tietää, että videon aikana hänen pelihahmonsa ei voi kuolla, mikä vie pois jännitystä videon tapahtumista. (Rouse 2009, 23.) Välivideoiden lisäksi kauhupelin alussa voidaan käyttää *introvideota*. Introvideon tarkoitus on johdattaa pelaaja pelin tarinamaailmaan (Domsch 2013, 32). Introvideosta lähtien tarina onkin usein voimakkaasti läsnä pelissä (Kirkland 2009b, 63). Usein introvideon jälkeen esiintyvässä *tutoriaalissa*, jossa pelaajalle opetetaan pelin toimintojen käyttöä, voidaan jatkaa introvideossa esiteltyä tarinaa (Lebowitz & Klug 2011, 29–30).

Pelit voivat myös tarjota tarkoituksettomasti kauhua pelaajille (Brown & Marklund 2015, 2). Pelaaja muodostaa oman tarinansa pelissä kohtaamiensa asioiden pohjalta (Skolnick 2014, 107). Pelit itsessään sisältävät kuvastoa ja toimintalogiikkaa, joka voi synnyttää tahatonta kauhua. Ensinnäkin pelien äänimaisema ja grafiikka ovat epärealistisempia kuin elokuvien videokuvassa (Tinwell, Grimshaw & Williams 2010, 11). Pelihahmot voivat olla tarkoituksettomasti häiritseviä, jos niistä on yritetty tehdä liian realistisen näköisiä (emt. 4). Suun liioiteltu liikuttaminen puhuessa voi myös olla häiritsevää (emt. 29). Perinteisen pikseligrafiikan ja piirrosanimaatioita muistuttavan visuaalisen tyylin rinnalla historian saatossa pelihahmojen ulkoasu on teknologisen kehityksen myötä kulkenut kohti kolmiulotteista, valokuvatasoista ihmishahmoa. Samanlaista kehitystä on tapahtunut myös kauhupelien saralla. Vaikka hahmot näyttävät realistisemmilta, samalla niissä on säilynyt tietynlainen elottomuus, joka on freudilaisesti häiritsevää. (Kirkland 2009a, 1.) Toiseksi pelien toimintalogiikka voi herättää pelaajassa kauhua. Monissa peleissä esiintyy pelihahmoja, joita pelaajat eivät pysty ohjaamaan, vaan niitä ohjaa pelin tekoäly (Domsch 2013, 43). Pelihahmojen epärealistinen käytös voi olla pelaajasta häiritsevää (Brown & Marklund 2015, 10–11). Myös pelaajan toimintojen rajallisuus voi herättää pelaajassa voimattomuuden ja rajoittuneisuuden tunteita (emt. 7). Pelaajan toiminnan rajoittaminen saattaa luoda voimakkaan tunteen menetyksestä ja haavoittuvuudesta (Krzywinska 2015, 296). Rousen (2009, 18) mukaan pelien realismin tavoittelun mukanaan tuoma freudilainen häiritsevyys sopii kauhuun.

Kauhua voi myös tuottaa se, jos peli ei toimi niin kuin sen pitäisi (Crawford 2017, 10). *Glitch-kauhu* on määritelmää hakeva kauhun alagenre, jossa hyödynnetään pettävän teknologian tuottamia ahdistuksia. Glitch-kauhussa pelkoa aiheuttavat ohjelmointivirheistä kärsivät pelit, vioittuneet tiedostot ja huono koodaus. Glitch-kauhu tarjoaa kokonaisvaltaisen kauhuelämyksen, mutta omaksi alagenrekseen sitä ei vielä ole täysin määritelty. Syy siihen saattaa olla se, että glitch-kauhu tukeutuu voimakkaasti uuteen teknologiaan ollakseen toimivaa ja sitä esiintyy lähinnä pelien kaltaisissa uudemmissa mediuksissa. (Emt. 1–2.) Suppeahkoa glitch-kauhua hieman laajemmalle genrelle on esitetty nimitykseksi digitaalista kauhua, jossa niin ikään kauhua tuottaa nykyaikainen teknologia. Digitaalinen kauhu kuitenkin tutkii glitch-kauhua laajemmin nykyaikaisen elämän varjopuolia digiajassa. (Blake & Reyes 2016, 3.)

Glitch-kauhua ja muuta pelien tarkoituksetonta kauhua hyödynnetään osana fanifiktiota ja *creepypastoja* eli kaupunkitarinoita muistuttavia verkossa julkaistavia kauhutarinoita (Brown & Marklund 2015, 2; Crawford 2017, 7). Fanifiktio ja creepypastat ovat osa laajempia verkkoyhteisöjä, joissa ihmiset jakavat ja vaihtavat tarinoita keskenään. Tämän toiminnan myötä myös kauhukonventioita tehdään kaikille avoimeksi, sillä creepypastojen keskeinen osa on niiden jakaminen ja uudelleenjakaminen. Fanifiktio puolestaan tuo mukanaan uuden interaktiivisuuden muodon, jossa yhteisö voi muokata pelin tarinaa mielivaltaisesti. (Crawford 2017, 4–6.)

2.4 Metaviittaukset

Metaviittauksia käytetään runsaasti eri mediuumeissa. Englanninkielisen kirjallisuuden tutkija Wolf (2009, 31) määrittelee metaviittauksen erityislaatuiseksi, transmediaaliseksi ja usein tarkoitukselliseksi itseviittaukseksi, joka koostuu merkeistä tai merkkirakenteista, jotka sijaitsevat teoksen loogisesti ylemmällä tasolla, *metatasolla*. Tämä itseviittaus, joka voi laajentua teoksen tasolta koko mediumin tasolle, muodostaa kannanoton teostasosta. Tämä kannanotto voi erityisesti liittyä kyseessä olevan mediumin eri ominaisuuksiin. Kun vastaanottaja ymmärtää tämän viittauksen, jonkinlainen metatietoisuuden taso syntyy hänelle. (Emt. 31.) Wolfin (emt. 15) mukaan metaviittaukset sopivatkin käsitteenä muita meta-alkuisia termejä paremmin käsittelemään eri mediuumeita, sillä esimerkiksi *metafiktiolla* viitataan usein nimenomaan kirjallisuuteen ja *metateatterilla* taas näyttämötaiteeseen.

Metaviittaukset itsessään ovat multipolaarinen ilmiö, sillä ne rakentuvat tekijästä, viestistä, vastaanottajasta, mediumista sekä kulttuurihistoriallisesta kontekstista. Tekijä luo metaviittauksen. Viesti puolestaan sisältää metaviittauksen ja herättää vastaanottajan tietoisuuden metatasosta. Vastaanottaja taas on se, joka vastaanottaa metaviittauksen ja tulkitsee sitä. Medium määrittelee ja välittää viestin. Kulttuurihistoriallinen konteksti puolestaan vaikuttaa näihin kaikkiin muihin esitellyistä osa-alueista. (Wolf 2009, 27.) Metaviittauksilla pystytään tuomaan teoksen metataso osaksi teosta (emt. 64). Niiden avulla voidaan joko viitata toisiin teoksiin tai teokseen itseensä (emt. 18). Metaviittaukset voidaan jakaa eri muotoihin vastakohtaparien avulla: suoriin ja epäsuoriin; tarkkoihin ja epätarkkoihin; media- ja fiktiokeskeisiin sekä kriittisiin ja epäkriittisiin (emt. 37–38). Useimmat metaviittauksia sisältävät teokset ovat *kaksoiskoodattuja* eli ne voidaan tulkita

kahdella eri tavalla kontekstista riippuen (emt. 24). Tästä hyvä esimerkki on Magritten taidemaalaus *La Trahison des images* (1929). Maalauksessa lukeva ranskankielinen lause ”Ceci n'est pas une pipe” (suom. ”Tämä ei ole piippu”) ei viittaa maalauksessa esiintyvään piippuun vaan teokseen ylipäätään (Mahler 2009, 127).

Kirjallisuudessa metafiktio on termi fiktiiviselle kirjoitukselle, joka itsetietoisesti ja systemaattisesti ohjaa huomion sen asemaan artefaktina herättääkseen kysymyksiä fiktion ja todellisuuden suhteesta (Waugh 1984, 2). Vaikka käsitteenä metafiktio ei ole kovin vanha, on se englanninkielisen kirjallisuuden tutkijan Waughin (1984, 5) mukaan käytäntönä vähintään yhtä vanha kuin romaanit kirjallisuutena. Metafiktiossa luodaan samanaikaisesti fiktiota ja tuodaan esille kannanottoja tämän fiktion syntymisestä (emt. 6). Esimerkiksi Ashberyn runo *Paradoxes and Oxymorons* (1981) kuvaa sekä runon rakennetta että sitä, miten runo siirtyy lopulta osaksi lukijaansa (Mahler 2009, 128–131). Waugh (1984, 9) esittää, että metafiktio tarjoaa narratiivien rakenteiden ymmärtämisen lisäksi syvempää ymmärrystä maailmasta rakenteina. Esimerkiksi metafiktio, jossa esiintyy todellisia tapahtumia ja henkilöitä, ei paljasta vain todenmukaisen tekstin illuusiota, vaan myös sitä, miten historiaa kirjoitetaan. Koska sekä tapahtumat että henkilöt saavat historiankirjoituksessa aina uuden kontekstin todenpohjaisuudestaan riippumatta, asioiden merkitykset muuttuvat. Omalla tavallaan historiaakin voidaan siis pitää fiktiivisenä. (Emt. 106.)

Sarjakuvien tapauksessa mediumin *multimodaalisuus* eli eri viestintämuotojen hyödyntäminen osana mediumia tarkoittaa käytännössä sitä, että sarjakuvien metaviittauksissa yhdistellään elementtejä muista mediuimeista, kuten kirjallisuudesta, elokuvista ja kuvataiteesta (Kukkonen 2009, 511). Tämä ilmenee muun muassa miten tekstin avulla kerrotaan tarinaa, miten kuvia sommitellaan ja millaisista kuvakulmista tapahtumia esitetään sarjakuvapaneeleissa. Sarjakuvahahmot voivat esimerkiksi ikään kuin katsoa kohti ja puhutella suoraan lukijaansa, mikä on tuttua elokuvien metaviittauksista. Sarjakuvamediumin oma muotokieli, kuten paneelien käyttö, on synnyttänyt myös omia metaviittauskonventioitaan sarjakuville (emt. 511). Tästä esimerkkinä ovat Marvelin *Deadpool*-sarjakuvat, joissa nimikkohahmo muun muassa käy dialogia ajatuslaatikoidensa kanssa. Tavallisesti ajatuslaatikkojen sisältö ei kuulu

paneelien esittämään tilaan, vaikka niiden avulla voidaankin kuvata paneelissa esiintyvän hahmon senhetkisiä ajatuksia (Mäki-Petäjä 2003, 51).

Elokuvataiteessa puolestaan itseviittaus voi paljastaa, että katsoja katsoo elokuvaa, tai kertoa jotain elokuvan muotokielestä (Limoges 2009, 391). Elokuvatutkija Brownin (2012, 1) mukaan yleisön suora huomiointi oli tavallinen näky varhaisissa elokuvissa. Esimerkiksi lännenelokuvassa *The Great Train Robbery* (Porter 1903) Justus D. Barnesin esittämä lainsuojaton ampuu suoraan yleisöä kohti (emt. 3). Yleisön suoraa huomioimista käytetään eri tavoin ja eri syistä osana elokuvakerrontaa. Yleensä yleisön suoraa huomioimista käytetään elokuvissa komedian tehokeinona (Brown 2012, 41). Toisaalta kauhuelokuvissa on käytetty kliseeksi asti sitä, että paha katsoo suoraan kameraan (emt. 14). Brown (2012, 13) esittää, että suora huomiointi on tietynlainen ele, jonka avulla voidaan osoittaa lähentymistä yleisön kanssa. Tämä ele voi olla uhkaavaa tai pyrkiä luomaan jollain tavalla läheisempää suhdetta elokuvassa esiintyvään henkilöhaamoon. Suora huomiointi voi myös viestiä henkilöhaamojen erityisistä kyvyistä tai siitä, että hahmoilla on enemmän tietoa kuin fiktiivisen maailman muilla hahmoilla. Toisaalta suora huomiointi voi myös olla osa hahmon rehellisyyttä ja tämän vapautumista fiktiivisen maailman rajoitteista. (Emt. 13–16.) Nykyään Hollywoodin metaelokuvat kokeilevat elokuvien tarinankerronnan rajoja. Tästä esimerkkinä ovat *The Truman Show* (Weir 1998) ja *Being John Malkovich* (Jonze 1999). (Pfeifer 2009, 409.)

Musiikissa taas metaviittauksia käytetään runsaasti nimi- ja lyriikkatasolla. Nimitasolla voidaan korostaa, miten kyse on musiikista, kuten vaikkapa kappalenimet *Redemption Song* (suom. Vapahduslaulu, Bob Marley & the Wailers 1980) sekä *This Ain't a Love Song* (suom. Tämä ei ole rakkauslaulu, Bon Jovi 1995) ilmaisevat (Butler 2009, 300). Metaviittausten avulla musiikissa voidaan myös parodioida tai tehdä kunnianosoituksia muulle musiikille (emt. 302). Esimerkiksi Nirvanan kappaleesta *Smells Like Teen Spirit* (1991) tehty ”Weird Al” Yankovicin parodia *Smells Like Nirvana* (1992) käsittelee sitä, miten Nirvanan lyriikoista on vaikea saada selvää. Lisäksi englannintutkija Butlerin (2009, 305) mukaan metaviittauksia voidaan käyttää kriittiseen reflektointiin sävellysten konventioista ja strategioista. Tästä esimerkkinä on NOFX:n *Please Play This Song on the Radio* (1992), jossa paitsi kommentoidaan kappaleen omaa rakennetta mutta myös sitä, mitä kappaleessa pitää olla, jotta se pääsee radiosoittoon (emt. 305). Metaviittauksia

voidaan myös käyttää refleктоimaan artistin roolia ja hänen mediuminsa sosiaalikkulttuurista merkittävyttä (emt. 308). Tästä hyvä esimerkki on suomalainen ramopunk-bändi Burning Pigs (2018), joka kertoo bändistään samannimisen kappaleen kautta.

Keskeinen metaviittauksiin liittyvä käsite on näyttämötaiteessa syntynyt *neljäs seinä*. Neljäs seinä on metafora näkymättömästä seinästä, joka erottaa näytellyn maailman katsojan maailmasta, eli se on kuviteltu raja fiktion ja sen vastaanottajan välillä (Maxey & O'Connor 2013, 33–34). Historiallisesti realismin tyyliuunnan myötä yleisön ja perinteisen länsimaisen teatterin välinen raja us tiukkeni ja syveni, jonka vuoksi esitykset siirtyivät tapahtumaan selkeästi omalla alueellaan. Yleisön osallistumista ryhdyttiin myös rajaamaan tarkemmin teatterietiketin avulla esitysten realismin parantamiseksi. (Stevenson 1995, 5.) Televisiossa ja elokuvissa neljännen seinän muodostaa katsojien ja ohjelman välinen ruutu (Conway 2010, 146–147). Viestintätutkijoiden Auterin ja Davisin (1991, 165) mukaan neljäs seinä erottaa katsojat ruudulla esiintyvistä mediahahmoista, ja hahmot eivät ota suoraa kontaktia katsojiin, vaan katsojat oikeastaan salakuuntelevat hahmojen keskustelua.

Kun näyttelijä puhuu suoraan yleisölle, hän rikkoo neljättä seinää ja purkaa kuvitteellisen rajan yleisön ja fiktion välillä (Maxey & O'Connor 2013, 34). Toisaalta esimerkiksi tarinateatterissa, joka perustuu täysin yleisön kanssa tapahtuvaan vuorovaikutukseen, neljäs seinä tarjoaa keskustelutilan esiintyjän ja yleisön välille eli katsojan ja esiintyjän välille on rakennettu kuvitteellinen silta (Stevenson 1995, 3). Tätä tosin voitaneen pitää eräänlaisena poikkeuksena neljännelle seinälle ja sen rikkomiselle. Viestinnän ammattilaiset Maxey ja O'Connor (2013, 1) kuitenkin esittävät, että yleisön osallistuminen esityksiin voisi johtaa yleisön tyytyväisyyteen. Neljännen seinän rikkomisen vaikutusta yleisöön televisio-ohjelmissa tutkineet Auter ja Davis (1991) löysivät tämän tehokkeinon hyödyntämisestä useita positiivisia vaikutuksia. Heidän tutkimuksensa mukaan katsojat pitivät neljättä seinää rikkovia ohjelmia tavallisia ohjelmia viihdyttävämpinä ja monimutkaisempina. Ihmiset myös nauttivat osallistumisesta ohjelmaan. Lisäksi katsojien todettiin osallistuvan kognitiivisesti enemmän ohjelman seurantaan, kun siinä rikotaan neljättä seinää. (Auter & Davis 1991, 170.)

2.5 Metaviittaukset digitaalisissa peleissä

Peleissä käytetään runsaasti metaviittauksia. Sen lisäksi, että pelien metaviittaukset käsittelevät itse peliä, niiden avulla voidaan viitata myös muihin peleihin. Peleissä voi esimerkiksi näkyä julisteita muista peleistä tai pelissä voi esiintyä johonkin aitoon peliin pohjautuva pelattava kolikkopelikone (Jannidis 2009, 547). Lisäksi peleissä esiintyy paljon intermediaalisia viittauksia, esimerkiksi kirjallisuuteen ja elokuvaan liittyen (emt. 554). Metaviittauksilla onkin useita käyttötarkoituksia peleissä. Kirjallisuustieteilijä Jannidis (2009, 562–563) esittää, että metaviittaukset rikastavat pelejä, tuovat lisäsisältöä uudelleenpeluukertoihin ja ylipäättään lisäävät pelien viihdyttävyyttä.

Sarjakuvien tapaan multimodaalisena mediumina peleissä hyödynnetään muista mediuumeista tuttuja metaviittauskeinoja. Yksi tällainen metaviittauskeino on *pääsiäismunien* (Easter egg) käyttö (Crawford 2017, 6; Jannidis 2009, 546). Jannidis (2009, 146) määrittelee pääsiäismunat pelimaailmaan piilotetuiksi elementeiksi, joita pelaaja voi löytää. Niiden käyttö peleissä on yleistä. Yksi ensimmäisistä pääsiäismunista oli Atarin fantasiaseikkailupelissä *Adventure* (Atari 1980), jossa on mahdollista löytää pelimaailmaan piilotettu pelintekijän nimi. (Jannidis 2009, 146–147.)

Peleissä neljännen seinän rikkomisella tarkoitetaan sitä, että pelimediuumeissa tarkoituksellisesti ylitetään *diegesiksen* ja ei-diegesiksen rajoja joko tuomalla jotain ulkopuolelta diegeettiseen maailmaan tai poistamalla jotain diegeettisestä maailmasta ei-diegeettiseen maailmaan (Conway 2010, 145–146). Diegesiksellä tarkoitetaan pelin tarinan eli kerrottujen tapahtumien tasoa (Tieteen termipankki 2019). Pelit voivat rikkoa neljättä seinää kolmella tapaa: tiedostamalla pelaajan läsnäolon pelissä, tietämällä itse olevansa peli sekä viittaamalla selvästi pelin ulkopuoliseen asiaan (Conway 2010, 147). Pelitutkija Conwayn (2010, 147–148) mukaan pelit voivat neljännen seinän rikkomisella joko laajentaa tai kaventaa pelin *taikapiiriä*. Taikapiiri on pelitutkimuksessa käytössä oleva metaforinen käsite, jonka esitteli Huizinga teoksessaan *Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (1949).

Huizingan (1949, 8–9) mukaan leikkiminen ja pelaaminen ovat astumista reaali maailmasta kuviteltuun, joka on erillään reaali maailmasta aika-avaruudellisesti. Leikki- tai pelimaailma voi esimerkiksi hyppiä eri aikakausien välillä, ja aika voi edetä

niissä hitaammin tai nopeammin kuin reaali maailmassa. Reaali maailman metsä taas voi leikissä muuttua vaikkapa sotatantereeksi tai maahiskyläksi. Huizinga (1949, 13) tiivistää leikin ja pelaamisen vapaaksi toiminnaksi, jota tietoisesti harjoitetaan reaali maailman ulkopuolella, koska se ei toimintana ole vakavaa. Samaan aikaan se kuitenkin tempaisee mukaansa harjoittajansa kokonaisvaltaisesti. Toimintaan ei liity materiaalista kiinnostusta eikä se tuota voittoa harjoittajilleen. Toiminta tapahtuu sääntöjensä määrittelemänä omissa aika-avaruudellisissa rajoissaan. Sen ympärille muodostuu omia sosiaalisia ryhmiään, joilla on taipumusta pyrkiä salaperäisyyteen ja jotka erottuvat reaali maailmasta naamioitumalla tai muilla tavoin. (Emt. 13.) Taikapiiriä on kritisoitu siitä, että sen myötä pelaaminen ja reaali maailma erotetaan liiaksi toisistaan (Crawford 2011, 30–31). Sosiologi Caillois (2001, 4) puolestaan kritisoi Huizingan määritelmää leikistä ja pelaamisesta sekä liian laajaksi että liian suppeaksi. Cailloisin (emt. 5) mukaan Huizinga ei esimerkiksi huomioi määritelmässään rahapelejä. Rahapeleissä nimittäin pelaajat voivat ansaita jopa merkittävääkin rahallista hyötyä, vaikka Huizingan näkemyksen mukaan pelaamisella ei voi tuottaa voittoa.

Conway (2010, 150) esittää, että suurinta osaa pelien neljännen seinän rikkomisesta pelaajat eivät kuitenkaan huomioi, kuten esimerkiksi kolmannen persoonan pelissä sitä, kun muttaa lentää peliruutuun. Tätä hän perustelee sillä, että pelaajat ovat niin tottuneita tällaisiin rikkomuksiin, että niitä pidetään luonnollisena osana pelejä. Neljännen seinän rikkominen onkin perinteisesti fiktion eläytymisen rikkomista. (Emt. 151.) Conway (2010, 151) toteaa, että peleissä ei oikeastaan rikota neljättä seinää, vaan pelaajan osallistaminen pelaamiseen vaihtelee. Esimerkiksi pelin *parateksti*, vaikkapa ohjekirja tai pakkaus, voi olla tärkeä osa pelikokemusta, kuten toimintaseikkailupelissä *StarTropics* (Nintendo 1990), jossa pelin aikana pitää hyödyntää pelin mukana tullutta kirjettä (emt. 151). Paratekstit ovat tekstiä ympäröiviä ja laajentavia tekstejä, jotka säätelevät tekstin ymmärtämistä (Genette 1997, 1). Ne muodostuvat *periteksteistä* ja *epiteksteistä*. Peritekstit ovat teoksen välittömässä läheisyydessä olevia tekstejä, esimerkiksi viitteitä tai otsikoita. Epitekstit puolestaan sijaitsevat etäämmällä teoksesta, kuten teokseen liittyvät haastattelut tai kirjeet. (Emt. 4–5.) Conway (2010, 153) ehdottaakin, että peleissä kyse ei olisikaan neljännen seinän rikkomisesta vaan siirtämisestä. Tämä näkemys toimii hypoteettisena lähtökohtana tässä tutkielmassa.

3 TUTKIMUSASETELMA

Tässä luvussa esitellään tutkielman tutkimuskysymys ja sen vastaamiseen käytettävä tutkimusmenetelmä ja -aineisto. Näiden osa-alueiden ymmärtäminen ja tutkimusprosessin läpinäkyvyys mahdollistavat tutkielman luotettavuuden arvioinnin. Tutkielman tavoite painottuu metaviittausten käyttöön kauhun tehokeinona peleissä. Tutkimuksen analyysimenetelmänä käytetään kvalitatiivista sisällönanalyysia, jonka teoreettinen tausta käsitellään ja toteutus kuvaillaan tarkemmin tässä luvussa. Tutkimusaineiston keräämiseen käytetään mediatutkijoiden Bizzocchin ja Tanenbaumin (2011) kehittämää pelien lähilukutekniikkaa, jonka pohja kirjallisuuskritiikin lähilukumenetelmässä esitellään ja teoreettinen tausta ja toteutus käsitellään myös tässä luvussa. Lähiluku ei tukeudu vain omiin havaintoihin, vaan sen apuna on käytetty myös pelin maksullista lisäsisältöä, YouTube-videoita sekä pelin Fandom-wikiä, jotka kuvaillaan tarkemmin tässä luvussa. Samoin lähiluvun kohteena toimiva psykologinen metakauhupeli *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato 2017) pohjustetaan lyhyesti tässä luvussa. Tarkempi kuvaus pelistä löytyy luvusta 4.

Lisäksi tässä luvussa käydään läpi joitain aiempia Bizzocchin ja Tanenbaumin (2011) kehittämää pelien lähilukutekniikkaa hyödyntäviä ja *Doki Doki Literature Club!*:sta tehtyjä tutkimuksia ja opinnäytteitä. Laajemman katsauksen aiempaan tutkimuskirjallisuuteen tarjoaa luku 2. Aiemman tutkimuksen tiedostaminen ja esiintuonti helpottavat tämän tutkielman sijoittamista osaksi tutkimuskenttäänsä ja teoreettista viitekehystä, sillä aiempi tutkimus taustoittaa uuden tutkimuksen.

3.1 Tutkimuskysymys

Tieteenfilosofien Formanin ja Damschroderin (2007, 42) mukaan tutkimus alkaa ja etenee tutkimuskysymystensä pohjalta. Toisin sanoen tutkimuskysymykset ohjaavat ja määrittävät tutkimusta. Tästä syystä tutkimuskysymysten muodostaminen onkin välttämättömyys onnistuneen tutkimuksen tekemisen kannalta. Hyvin laaditut tutkimuskysymykset voivatkin parhaimmillaan johtaa uuden tiedon tuottamiseen tai vanhan tiedon kehittämiseen ja kumoamiseen eri tutkimusaiheista.

Tämä tutkielma perehtyy siihen, kuinka metaforisen neljännen seinän rikkomista voidaan hyödyntää kauhun tehokeinona peleissä. Tehokeinot ymmärretään tämän tutkimuksen kontekstissa erilaisina keinoina ja tapoina herättää kauhua ja pelkoa pelaajassa. Tutkielma lähestyy aihetta tapaustutkimuksena, jossa selvitetään, miten psykologisessa metakauhupelissä *Doki Doki Literature Club!* luodaan kauhua metaviittausten avulla. Tarkoitus on löytää sekä yksittäisiä suunnitteluratkaisuja että laajemmin käytössä olevia ratkaisumalleja, joiden avulla pelin kauhu synnytetään. Tutkimus ei ota kantaa siihen, ovatko pelissä esiintyvät kauhun keinot tarkoituksellisia vai vahingossa kauhua synnyttäviä. Tutkimus ei myöskään pyri selvittämään, kuinka pelottava peli on kyseessä tai kuinka pelottavaa siinä esiintyvä kauhu on, vaan tavoite on löytää pelien kauhugenressä potentiaalisesti hyödynnettäviä suunnitteluratkaisuja ja ratkaisumalleja.

Tutkimus lähestyy pelien kauhugenreä erityisesti psykologisen kauhun ja metakauhun kautta, joita tutkimuksessa käsiteltävä peli edustaa. Näiden genrejen kuvaukset selviytymiskauhun ohella löytyvät luvusta 2.3. Molemmat näistä voidaan nähdä sekä vaihtoehtoina että sovellusalueina pelien yhteydessä usein esiin nousevalle selviytymiskauhun genrelle. Kuten Perronkin (2009a, 6) esittää, pelien kauhua ei tulisi rajoittaa vain selviytymiskauhuun, sillä liian vakiintuneet elementit rajoittavat sekä pelien tekoa että niiden tulkintaa. Tämän vuoksi tämä tutkielma pyrkiikin laajentamaan pelien kauhukäsitystä psykologisen kauhun ja metakauhun suuntaan, jolloin pelien kauhukäsitys ei typisty vain selviytymiskauhuun. Kokeilevan ja kokeellisen pelisuunnittelun avulla voidaan mahdollisesti löytää keinoja laajentaa käsitystä siitä, mitä kaikkea kauhupelit ja kauhu peleissä voivat olla. Tämä tukee sitä, että tulevaisuudessa pelien kauhugenreä ja -sisältöä voitaisiin tutkia ja käsitellä laajemmin kuin tällä hetkellä. Lisäksi tämä tutkimus voi tuottaa pelisuunnittelijoille inspiraatiota synnyttäviä suunnitteluideoita ja mahdollisesti toimivia suunnitteluratkaisuja kauhupelien ja kauhua hyödyntävien pelien tekoon, vaikka tämä tutkimus ei ensisijaisesti pyrikään toimimaan suunnitteluoppaana tai ohjeistuksena pelisuunnittelijoille.

3.2 Tutkimusmenetelmä

Tutkimuskysymysten laatimisen jälkeen oikean tutkimusmenetelmän valinta on tärkeää onnistuneen tutkimuksen kannalta (Cho & Lee 2014, 1; Elo et al. 2014, 8). Jokaisella tutkimusmenetelmällä nimittäin on omat vahvuutensa ja heikkoutensa (Elo et al. 2014,

8). Eri tutkimusmenetelmät sopivatkin vastaamaan eri tutkimuskysymyksiin. Myös itse tutkimuskohde ja -aineisto vaikuttavat tutkimusmenetelmän valintaan.

Tämä tutkimus on toteutettu tapaustutkimuksena, koska yhteiskuntatieteilijä Yinin (2003; tässä Baxter & Jack 2008, 545) mukaan tapaustutkimusta voidaan käyttää, kun tutkimuskysymyksessä etsitään vastauksia miten ja miksi -tyyppisiin kysymyksiin, joiden piiriin tämänkin tutkielman tutkimuskysymys kuuluu. Terveystieteiden tutkijat Baxter ja Jack (2008, 556) esittävät, että tapaustutkimuksessa voidaan samanaikaisesti myös huomioida, kuinka käsiteltävään ilmiöön vaikuttaa sitä ympäröivä konteksti. Tapaustutkimuksessa onkin Baxterin ja Jackin (2008, 555) mukaan tärkeää selittää sekä ilmiön konteksti että itse ilmiö. Lisäksi tapaustutkimuksen avulla voidaan tutkia niin yksinkertaisia kuin monimutkaisiakin ilmiöitä (emt. 556). Tietojärjestelmätieteilijä Tellisin (1997, 5) mukaan tapaustutkimukset voivatkin tyydyttää laadullisen tutkimuksen eri tarpeita, sillä ne ovat kuvailevia, ymmärtäviä ja selittäviä. Laadullisen tutkimuksen ohella tapaustutkimuksia voidaan käyttää määrällisessäkin tutkimuksessa (Johansson 2007, 11). Tapaustutkimusta on kuitenkin kritisoitu siitä, että yksittäisten tapausten avulla ei voida tehdä yleistäviä päätelmiä (Tellis 1997, 4).

Tapaustutkimus on sosiaalitieteissä kehitetty tutkimusmenetelmä, jota alun perin käytettiin 1800- ja 1900-lukujen taitteessa antropologiassa, jossa tutkitaan ihmisille ominaisia piirteitä ja ihmisten kulttuuria (Johansson 2007, 6). Varhaisia tapaustutkimuksia tehtiin etupäässä Ranskassa (Tellis 1997, 3). Tapaustutkimuksia on sittemmin hyödynnetty runsaasti eri tutkimuksissa (emt. 5). Käytön suosio tapaustutkimuksen olemassaolon aikana on kuitenkin vaihdellut, sillä sitä on käytetty joinain ajanjaksoina runsaasti ja toisina harvemmin (emt. 3).

Tapaustutkimusta tehdessä pitää olla analyysistrategia, joka lopulta johtaa tutkimustuloksiin (Tellis 1997, 14). Aluksi täytyy valita, mitä tutkitaan ja mitä ei tutkita, eli täytyy tarkentaa tutkimuskohdetta (Baxter & Jack 2008, 545–546). Automaationtutkija Johanssonin (2007, 2) mukaan tutkimuskohteen tulisi olla monimutkainen, toimiva yksikkö, jota tutkitaan luonnollisessa kontekstissään eri menetelmillä ja joka on ajankohtainen. Kun kohde on valittu, tulee valita millainen tapaustutkimus tehdään, eli pyritäänkö tutkimuksella kuvailemaan, tutkimaan vai

vertailemaan tutkimuskohdetta (Baxter & Jack 2008, 547). Tämän tutkimuksen kohdalla pyritään tutkimaan kohdetta. Lisäksi tulisi valita, tutkitaanko tapaustutkimuksessa yhtä vai useampaa tapausta (Baxter & Jack 2008, 549; Tellis 1997, 5). Vaikka Tellisin (1997, 5) mukaan useilla tapauksilla saadaan luotua vankempia teorioita, tämän tutkimuksen tavoitteet huomioiden yksi tapaus on riittävän relevantti, koska tämän tutkielman tarkoitus ei niinkään ole haastaa vanhoja teorioita, vaan hyödyntää niitä osana tulkintaa.

Koska tässä tutkimuksessa tarkastellaan yksittäistä teosta, sen tutkimusmenetelmäksi on valikoitunut *kvalitatiivinen* eli laadullinen sisällönanalyysi, joka soveltuu laadullisen aineiston tutkimiseen (Elo et al. 2014, 8; Forman & Damschroder 2007, 40; Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 29). Forman ja Damschroder (2007, 60) esittävät, että kvalitatiivisen sisällönanalyysin päätavoite on ymmärtää ilmiötä sen sijaan, että tehtäisiin tilastollisia yleistyksiä kuten *kvantitatiivisessa* eli määrällisessä tutkimuksessa. Kvalitatiivinen sisällönanalyysi keskittyykin korostamaan aineistossa esiintyvää vaihtelua eli yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia tekstin eri osien välillä (Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 29). Tutkimuksen johtopäätelmien teko koostuu alustavien päätelmien teosta ja niiden kokeilemisesta alkuperäistä aineistoa vasten (Forman & Damschroder 2007, 59).

Kvalitatiivinen sisällönanalyysi muodostuu sekä tekstin lähellä esiintyvän sisällön kuvauksista että tekstistä kauempana piilevän sisällön tulkinnoista, jotka taas ovat lähellä osallistujan omia kokemuksia. Läheisyys tekstiin tuottaa fenomenologista analyysia, ja etäisyys taas tuottaa hermeneuttista analyysia. Tutkimustavoitteista riippuen tutkija voi ottaa erilaisia lukemis- ja tulkintapositioneja, joista käsin hän lähestyy tutkimusaineistoaan. (Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 30.) Mayringin (2014, 33) mukaan kieliopillinen ja sanastollinen merkitys sekä kontekstillinen merkitys määrittävät, miten eri tekstin osia ymmärretään. Tässä tutkielmassa teksti tulee käsittää strukturalistisen semiotiikan merkityksessä miksi tahansa merkeistä koostetuksi kokonaisuudeksi, jonka avulla esitetään tai viestitään jotakin jollekin (Tieteen termipankki 2016). Näin ollen myös peli on tulkittavissa tekstiksi, mikä taas mahdollistaa sen lukemisen ja analysoinnin.

Lähestymistavaltaan kvalitatiivinen sisällönanalyysi voi olla *induktiivista* eli aineistolähtöistä, *deduktiivista* eli teorialähtöistä tai *abduktiivista* eli teoriaohjaavaa (Elo

et al. 2014, 1; Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 30–31). Induktiivisessa tekstistä etsitään joko yhteneviä tai eroavia kaavoja, joita voidaan jaotella kategorioiden tai teemojen mukaan. Tässä lähestymistavassa tutkija siirtyy kerätystä tiedosta teoreettiseen ymmärrykseen. Deduktiivisessa taas olemassa olevia selitysmalleja ja teorioita kokeillaan kerättyä tietoa vasten. Tässä lähestymistavassa tutkija siirtyy teoreettiselta konkreettiselle tasolle. Ongelman muodostaa se, mitä tehdään tiedolla, joka ei sovi vallitsevaan malliin. Muodostetaanko tämän tiedon pohjalta esimerkiksi uusi malli vai tehdäänkö sen avulla laajennus toiseen malliin? Abduktiivisessa puolestaan liikutaan edestakaisin induktiivisen ja deduktiivisen välillä. Tämä lähestymistapa on siis sekoitus kahta edellistä lähestymistapaa. (Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 30–31.) Tämä tutkielma hyödyntää abduktiivista lähestymistapaa, koska aineiston tulkintaan vaikuttaa teoriatausta, jonka paikkansapitävyyden kokeileminen ei ole tutkimuksen keskiössä.

Tulokset esitetään kvalitatiivisessa aineistoanalyysissä kategorioiden ja teemojen avulla. Kategorisointi on tapa jaotella samankaltaista aineistoa. Tutkimuksesta riippuen kategorisointi voi olla itse lopputuote tai teemaa edeltävä välivaihe. (Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 32.) Tässä tutkimuksessa kategorisointi synnyttää lopputuotteen. Formanin ja Damschroderin (2007, 44) mukaan aineiston jaottelulle on tärkeää tehdä kategorisointi ennen aineiston keruuta. Tämän vuoksi tässä tutkielmassa pelin eri suunnitteluratkaisut ja ratkaisumallit jakautuvat lähiluvun myötä kuuluvaksi joko kuvan, äänen tai ludonarratiivin kategorioihin, jotka on muodostettu ennen varsinaista lähilukua. Terveystutkijat Graneheim, Lindgren ja Lundman (2017, 32) määrittelevät teemat kategorioiden läpi kantaviksi, yhteneviksi merkityksiksi, jotka muodostavat kuvainnollisesti punaisia lankoja tutkimusaiheeseen. Teemat ovat usein hyvin abstrakteja, minkä vuoksi niitä on vaikeaa havaita (emt. 32).

Kvalitatiiviseen sisällönanalyysiin liittyy omia haasteitaan, joita on syytä huomioida onnistuneen tutkimuksen saavuttamiseksi. Koska sisällönanalyysi painottaa vaihtelevuutta aineistossa, vaihtelevaa aineistoa tulee olla riittävästi, jotta voidaan puhua merkittävistä vaihteluista (Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 32). Yksi laadullisen tutkimuksen riskeistä on valtavan aineistomäärän keruu ilman selvää tapaa jaotella tai analysoida tätä aineistoa (Forman & Damschroder 2007, 44). Tutkimusta tehdessä tarvitaankin itsekriittisyyttä ja hyviä analysointitaitoja (Elo et al. 2014, 8). Siksi

kvalitatiivisen sisällönanalyysin käyttö on tehokkaimmillaan, mikäli tutkijalla on aiempaa kokemusta sellaisen tekemisestä (Forman & Damschroder 2007, 44). Kokematon tutkija taas voi tuottaa epätarkkaa tietoa omien taitojen ja tiedon puutteen takia (Elo et al. 2014, 8). Tutkimuksen luotettavuuteen nimittäin vaikuttaa aineiston laatu, minkä vuoksi aineiston kerääminen, analyysi ja tulosten raportointi kulkevat rinnakkain (emt. 8). On tärkeää tuoda esille, kenen ääni puhuu tutkimuksessa ja kuinka teemat muodostavat punaiset langat on havaittu ja muodostettu tutkimusaineistosta. On myös tärkeää osoittaa, miten aineiston jaottelu vastaa tutkimuksen kysymyksiin, jotta tutkimus on looginen. Lisäksi tulkinnan ja abstrahoinnin tasojen vaihtelu tutkimuksen aikana on ongelmallista, sillä se vähentää tutkimuksen luotettavuutta. Tieteellisissä teksteissä voi kuitenkin olla haastavaa säilyttää abstraktion ja tulkinnan taso yhteneväisinä ja loogisina analyysin läpi. (Graneheim, Lindgren & Lundman 2017, 31–32.)

Aineisto kvalitatiivista sisällönanalyysia varten on kerätty lähiluvun avulla. Lähiluku on keskeinen menetelmä kirjallisuuskritiikissä (Bizzocchi & Tanenbaum 2011, 1; Jänicke et al. 2015, 84). Lähiluvun kehitti alun perin angloamerikkalainen uskriittinen suuntaus toisen maailmansodan tienoilla 1930- ja 1940-lukujen taitteessa (Bizzocchi & Tanenbaum 2011, 1; Gallop 2007, 183). Sitten lähilukua on tehty eri näkökulmista, joihin on ammennettu lähestymistapoja esimerkiksi marxilaisesta filosofiasta, feministisestä teoriasta ja jälkikolonialistisesta tutkimuksesta (Bizzocchi & Tanenbaum 2011, 4). Lähiluvusta on myös kehittynyt melko tyypillinen humanistisissa tieteissä käytettävä tutkimusmenetelmä, jota hyödynnetään kirjallisuuden lisäksi muunlaistenkin medioiden tutkimuksessa, kuten elokuva- ja pelitutkimuksessa (emt. 1).

Lähiluvulla tarkoitetaan syvän ymmärryksen kehitystä ja tarkkaa tulkintaa kirjallisesta kappaleesta, joka pohjautuu itse sanoihin tai tämän tutkielman tapauksessa merkkikokonaisuuksiin (Jänicke et al. 2015, 84; McClennen 2001). Lähiluvussa tarkastellaankin tekstin realiteetteja ja yksityiskohtia (Kain 1998). Lähiluku mahdollistaa tutkimusaineiston lukemisen rikkomatta tämän rakennetta (Jänicke et al. 2015, 84). Kirjallisuustutkimuksessa lukemista lähestytään monimutkaisena ilmiönä, joka yhdistelee kokemusta, merkityksellistämistä ja tulkintaa. Lukeminen nähdään jatkuvana prosessina, jossa tekstin pohjalta luodaan erilaisia mahdollisia merkityksiä tekstin eri potentiaalisista merkityksistä. (Bizzocchi & Tanenbaum 2011, 2.) Lähiluku itsessään on

tutkimusmenetelmänä monimuotoinen, sillä sitä voidaan käyttää niin järjestelmällisesti kuin hajanaisestikin (emt. 14). Tästä syystä lähilukua voidaankin hyödyntää varsin hyvin erilaisissa tutkimuskonteksteissa.

On tärkeää huomioida, että lähiluvun tekeminen ja lähiluvun kirjoittaminen eroavat prosesseina toisistaan. Kirjallisuustieteilijä McClennenin (2001) mukaan tekemiseen kuuluu ajatteluprosessi, jossa edetään pienten yksityiskohtien tutkimisesta vastaamaan laajempiin tekstiä koskeviin kysymyksiin. Kirjoittaminen taas alkaa laajempien kysymysten esittämisestä, ja relevantteja tekstin yksityiskohtia puolestaan käytetään aineistona vastaamaan näihin kysymyksiin (emt.). Kirjoittamisen professori Kain (1998) esittää, että lähiluku rakentuu kolmesta osasta. Ensin tekstistä etsitään merkitseviä elementtejä. Sen jälkeen yritetään löytää näiden elementtien muodostamia erilaisia sarjoja, kuten toistoa, vastakohtia ja samankaltaisuuksia. Lopulta lähiluvussa tutkitaan näitä sarjoja tarkemmin ja pyritään ymmärtämään niitä. (Emt.)

Kirjailija Johnsonin (2004) mukaan tekstiä voidaan tarkastella lähiluvussa neljällä tasolla: *lingvistiksellä, semanttisella, rakenteellisella ja kulttuurillisella*. Lingvistiksellä tasolla tarkastellaan tekstissä esiintyviä merkkejä. Tarkastelu on tyypiltään pitkälti kuvailevaa, sillä siinä keskitytään merkkien esiintymisen havainnointiin. Semanttisella tasolla tarkastellaan syvemmin näiden merkkien eri merkityksiä. Tarkastelun avulla pyritään ymmärrykseen, joka syntyy merkkien niin suorien kuin epäsuorienkin merkitysten käsittämisestä. Rakenteellisella tasolla tarkastellaan merkkien keskinäisiä suhteita toisiinsa. Tarkastelu on tyypiltään analyttistä, koska merkkien välisten suhteiden muodostaminen vaatii tekstin tarkempaa tutkimusta. Kulttuurillisella tasolla tarkastellaan tekstin osien suhdetta niitä ympäröivään kulttuuriin. Tarkastelu on tyypiltään tulkitsevaa, sillä tekstin osia ympäröivät erilaiset kulttuurikontekstit ovat erittäin monimerkityksellisiä. (Emt.)

Lähiluvussa voidaan keskittyä joko tekstin kaikkien ominaisuuksien tai joidenkin yksityiskohtien tutkimiseen (Kain 1998). Näitä ominaisuuksia ovat muun muassa sanojen merkitykset, rakenteet, ääni, rytmi, muotosäännöt, tekstin konteksti, ironia, sävy, kertojaääni, kuvasto, retoriset tehokeinot, teemat, sukupuolen kuvaukset ja historian kuvaukset (Johnson 2004; McClennen 2001). Edellä esitettyjen ominaisuuksien lisäksi

tekstillä voi olla muitakin ominaisuuksia. Tässä tutkielmassa tarkoituksena on tutkia laajasti erilaisia tekstin ominaisuuksia, jotta lähiluvun tukema kvalitatiivinen sisällönanalyysi tuottaisi mahdollisimman monipuolista aineistoa tutkittavasta ilmiöstä eli metaviittausten käytöstä kauhun tehokeinona peleissä.

Tässä tutkielmassa hyödynnetään Bizzocchin ja Tanenbaumin (2011) kehittämää pelien lähilukutekniikkaa. Onnistunut lähiluku vaatii, että tutkijan tarvitsee kriittisen arvioijan roolin lisäksi pelata peliä myös pelaajan roolissa. Ensinnäkin tutkijan pitää toimia naiivin pelaajan eli ikään kuin tuoreen osallistujan roolissa, jossa tutkija avoimin mielin pelaa peliä ja on avoin pelin eri sisällöille. Samanaikaisesti tutkijan tulee kuitenkin etäännyttää itsensä pelikokemuksesta, jolloin hän pystyy tarkastelemaan peliä objektiivisesti. (Emt. 8.) Pelaamisen jälkeen tutkijan tehtävä on merkityksellistää lähiluvun aikana kertynyttä aineistoa, kuten erilaisia pelaamisen aikana kirjattuja muistiinpanoja. Henkilökohtaiseen pelikokemukseensa nojautuen tutkija takaisinmallintaa pelin rakenteita näiden pelaamisen aikana tehtyjen muistiinpanojen pohjalta. (Emt. 10.)

Bizzocchin ja Tanenbaumin (2011, 6) mukaan pelien lukeminen on haastavampaa kuin perinteisten tekstien, sillä pelien multimodaalisen luonteen vuoksi niitä lukiessa tarvitsee lukea ja tulkita samanaikaisesti eri viestintämuotoja. Samoin pelien interaktiivisuus luo omat haasteensa, sillä se tekee peleistä muuttuvia ja ennalta-arvaamattomia. Tästä johtuva pelien määrittämättömyys on ongelmallista, kun kaksi saman pelin pelaajaa ei välttämättä kohtaa samoja asioita pelaamisen aikana samassa järjestyksessä. (Emt. 6.) Myös erilaiset satunnaisesti tapahtuvat ja luodut pelielementit sekä piilotetut pelisisällöt vaikuttavat erilaisten pelikokemusten syntyyn. Onneksi pelejä on usein mahdollista pelata useita kertoja läpi, minkä ansiosta pelaaja voi kohdata monipuolisesti pelin tarjoamaa sisältöä riittävän monen pelikerran jälkeen (emt. 7). Monista peleistä on lisäksi laadittu ilmaiseksikin saatavilla olevia audiovisuaalisia ja tekstuaalisia pelaamisoppaita, jotka tarjoavat yksityiskohtaisia vinkkejä ja neuvoja näihin peleihin ja niiden pelaamiseen liittyen. Lukuisissa peleissä käytössä olevat tallennusjärjestelmät puolestaan mahdollistavat paluun pelin tiettyihin kohtiin, jolloin aina ei tarvitse pelata koko peliä uudelleen. Tosin välillä peleissä on käytössä vain yksi automaattisesti luotu tallennus, jolloin tätä tallennuskohtaa aikaisempiin tapahtumiin palaaminen ei onnistu ellei aloita peliä jälleen alusta. (Emt. 7.)

Pelien multimodaalisuuden ja interaktiivisuuden ohella pelien lukemista vaikeuttavat monien pelien suuri koko ja interaktiivisuuteen liittyvä pelien haastavuus (Bizzocchi & Tanenbaum 2011, 6). Pelien pituus voi olla haastavaa lähiluvun kannalta, jos pelin täysi ymmärrys vaatii kymmeniä, jopa satoja pelitunteja (emt. 7). Pelaaminen itsessään vaatii usein taitoa, jotta pelissä voidaan edetä (emt. 8). Tämä seikka taas edellyttää, että tutkija osaa pelata kyseistä peliä. Pelaaminen voi vaatia esimerkiksi kehittyneitä käden ja silmän välistä koordinaatiota, mikä taas saattaa rajoittaa sitä, kuka ylipäätään pystyy tekemään merkityksellistä lähilukua jostain pelistä.

3.3 Tutkimusaineisto

Lähiluvun kohteeksi valikoitui Team Salvaton vuonna 2017 julkaisema *Doki Doki Literature Club!*, joka mukailee visual novel -pelityypin bishōjo-peligenreä, mutta on todellisuudessa metafiktiivinen psykologinen kauhupeli. Visual novel -pelityyppi ja bishōjo-peligenre esitellään tarkemmin luvussa 4. Koska tämä peli tukeutuu voimakkaasti neljännen seinän rikkomiseen osana kauhuaan, se oli erittäin potentiaalinen valinta tutkimuskohteeksi tähän tutkielmaan. Pelin valintaan vaikutti osaltaan myös sen saama erittäin myönteinen vastaanotto pelaajien keskuudessa. Sillä on esimerkiksi ylivoimaisen myönteinen arvio tutkielman tekohetkellä julkaisualustassaan Steamissa, jossa 124 732 käyttäjääarviosta 96 prosenttia ovat positiivisia (Steam 2020). Lisäksi peli valittiin IGN:n yleisöäänestyksessä vuoden 2017 parhaimmaksi tietokonepeliksi (IGN 2017).

Valintasyitä oli myös muita. Ensinnäkin peli oli tutkielman tekijälle entuudestaan tuttu, sillä se on viimeksi vuonna 2018 pelattu kertaalleen läpi. Tämän ansiosta tutkimusta varten on osattu huomioida esimerkiksi pelin satunnaisuutta. Toiseksi pelin läpäisyyn menee tavallisesti noin viisi tuntia, jolloin sen yksittäiseen läpipeluukertaan ei kulu kohtuuttoman paljoa aikaa, mikä taas olisi voinut vaikeuttaa rajallisten aikaresurssien takia tutkimuksen tekoa entisestään. Kolmanneksi pelin pelaaminen ei vaadi juurikaan aiempaa osaamista pelaamisesta, minkä ansiosta pelitaitojen mahdollinen rajallisuus ei merkittävästi vaikuta itse lähiluvun tekemiseen. Kuitenkin on syytä huomioida, että vaikka kyseisen pelin pelaaminen ei vaadikaan taitoa, sen ymmärtäminen vaatii lukutaitoa. Harjaantunut lukija saa enemmän pelistä irti kuin kokematon lukija. Lähilukua edesauttoi tutkielman tekijän oma harrastuneisuus kauhugenreä kohtaan, jolloin hänen ymmärryksenä kauhugenrestä on suurempi kuin satunnaisella kauhupelaajalla.

Neljänneksi peli on ilmaiseksi saatavilla niin Steamista kuin itch.iosta, joten sen pelaamiseen ei ollut myöskään rahallista estettä. Lähiluvun tukemiseksi lähiluvussa on kuitenkin hyödynnetty myös pelin maksullista lisäsisältöä, johon kuuluvat muun muassa pelin musiikkiraita ja konseptitaidevihkonen.

Lähilukua varten peli on pelattu kolme kertaa läpi alusta loppuun. Ensimmäisellä läpipeluukerralla peli pelattiin läpi ilman tarkempaa pääpainoa kokonaiskuvan luomiseksi, toisella kerralla keskityttiin pelin audiovisuaaliseen kuvastoon, ja kolmannella kerralla pääpaino oli pelin *ludonarratiivisissa* eli sekä pelattavuuteen että tarinankerrontaan liittyvissä elementeissä. Koska kuva ja ääni ovat esteettisiä ominaisuuksia, oli tarkoituksenmukaista tarkastella niitä samalla läpipeluukerralla. Puolestaan koska visual novel -pelityypissä pelattavuus on tiukasti sidottu pelin tarinankerrontaan, oli luontevaa tutkia ludonarratiivisia elementtejä omalla läpipeluukerrallaan. Läpipeluukerrat myös täydensivät toisiaan, sillä pelin haarautuvien tarinapolkujen vuoksi kaikkea sisältöä ei voi kohdata yhden pelikerran aikana. Ennen ensimmäistä käännekohtaa nimittäin peli haarautuu kolmeksi tarinapoluksi, käännekohdan jälkeen vielä kahdeksi tarinapoluksi, ja pelissä on lisäksi vielä muutama erilainen loppukin. Yhdessä nämä kolme läpipeluukertaa maksullisen lisäsisällön tukemana antanevat melko kattavan tarkastelun pelin eri suunnitteluratkaisuista ja ratkaisumalleista. Toki on syytä huomioida, että rajallisten aikaresurssien vuoksi tutkielmaa varten ehdittiin toteuttaa vain kolme läpipeluukertaa ja useampi pelikerta olisi voinut täydentää lähilukua enemmänkin.

Lähilukua pyrittiin täydentämään pelin maksullisen lisäsisällön lisäksi YouTubesta löytyvien pelivideoiden ja pelin Fandom-wikisivun avulla, joita myös osa pelaajista käyttää oman pelaamisensa tukena, mutta ne eivät ole edellytys pelaamiselle. Merkittävin syy pelivideoiden ja wikin hyödyntämiseen tutkimusaineistona ovat pelissä esiintyvät satunnais- ja valintariippuvaiset elementit, joiden vuoksi pelissä on runsaasti sisältöä, jota ei läpipeluukertojen aikana muuten välttämättä kohtaisi. Jotta tutkielma onnistuisi tavoitteissaan, näiden satunnais- ja valintariippuvaisten elementtien sekä niiden ohessa erinäisten piilotettujen sisältöjen huomioiminen on tarkoituksenmukaista. Tutkielman kannalta relevanteimmiksi hakulausekkeiksi YouTubessa osoittautuivat ”Doki Doki Literature Club”, ”Doki Doki Literature Club Secrets”, ”Doki Doki Literature Club All

Endings” sekä ”Doki Doki Literature Club All Random”, sillä niiden avulla löytyneet videot tarjosivat parhaiten lähilukua tukevaa aineistoa. Lisäksi tutkielman apuna on käytetty läpipeluuvideota pelistä, sillä osa pelin tapahtumista tapahtuu niin nopeasti, ettei esimerkiksi ruudulla vilahtavaa tekstiä muuten ehdi lukea, ja videon avulla voidaan myös tarkistaa, ovatko jotkin pelitapahtumat satunnaisia vai aina tapahtuvia. Tutkielmassa hyödynnetyt YouTube-videot ja Fandom-wikin osoite löytyvät tutkielman lopusta lähdeluettelosta.

Lähiluvun aikana muistiinpanoja kerättiin jokaiselta lukukerralta omaan Google Docs -tekstitiedostoonsa, jolloin eri tekstidokumentteja syntyi yhteensä neljä. Kolme ensimmäistä tekstitiedostoa syntyi omien läpipeluu kertojen aikana, ja neljäs tekstitiedosto koostui YouTube-videoiden ja Fandom-wikisivun pohjalta tehdyistä muistiinpanoista. Yhteensä muistiinpanoja oli kaiken kaikkiaan noin 112 sivua. Muistiinpanojen läpikäynnin aikana yksittäiset huomiot värikoodattiin sen mukaan, miten ne liittyivät kuvaan, ääneen, pelattavuuteen tai narratiiviin. Tämä mahdollisti muistiinpanojen sujuvan analysoinnin ja jaottelun ennalta määriteltäviin kategorioihin: kuva, ääni ja ludonarratiivi. Ludonarratiivi-luvun rytmityksen takia pelattavuus ja narratiivi värikoodattiin eri väreillä, vaikka niitä käsitelläänkin samassa luvussa eli 4.4. Värikoodauksen jälkeen samankaltaisia elementtejä yhdistettiin kokonaisuuksiksi, jolloin luvussa 4 jokaista yksittäistä kauhuelementtiä ei tarkastella itsenäisenä tapauksena, sillä saman elementin esittäminen useaan kertaan pienillä sävyeroilla ei ole tarkoituksenmukaista tutkielman kannalta.

3.4 Aiempi tutkimus

Bizzocchin ja Tanenbaumin (2011) kehittämää pelien lähilukutekniikkaa on käytetty ennen tätä tutkielmaa eri tutkimuksissa ja opinnäytteissä. Bizzocchi ja Tanenbaum (2012) tarkastelevat artikkelissaan lähiluvun avulla *Mass Effect 2:n* (BioWare 2010) kerronnan designia. Antle et al. (2014) puolestaan tutkivat artikkelissaan lähilukua käyttäen suostuttelumalleja pelisuunnittelun näkökulmasta eli miten onnenpeleissä voidaan hyödyntää eri suostuttelu- ja käyttäytymismalleja. Myös Kankaan pro gradu -tutkielmassa *The Pleasures of Puzzle-Solving in Adventure Games: Close Reading Day of the Tentacle* (2017) tämän lähilukutekniikan avulla tutkitaan *Day of the Tentacle* (LucasArts 1993) pulmia ja sitä, miten eri tavoin seikkailupelien pulmat ovat pelaajalle nautinnollisia.

Myös *Doki Doki Literature Club!*:a on aiemmin käytetty eri tutkimuksissa aineistona. Blountin ja Spawforthin (2019, 1) artikkeli tutkii, miten pelimekaniikkojen avulla voidaan herättää epämukavuuden tunteita pelaajissa. *Doki Doki Literature Club!*:ssa metaviittaukset osaltaan heikentävät pelaajan immersiota ja toisaalta taas voimistavat sitä hämärtämällä tarkoituksellisesti fiktion ja todellisuuden rajoja. Peli esittää itsensä näennäisen genrensä tyypillisenä esimerkkinä ennen kuin se ryhtyy rikkomaan genererajojaan. Peli pyrkiikin rappauttamaan pelin ja todellisuuden välistä turvaseinää, jolloin pelaaja altistuu suuremmalle tunnepohjaiselle tietosisällölle. (Emt. 2–3.) Barnabén (2018) artikkelissa taas tutkitaan *Doki Doki Literature Club!*:a ja sen paratekstejä, jotta saataisiin selville, mikä on pelaamistoimintaa visual novel -pelityypin pelaamista rajoittavassa muodossa. Vaikka peli alituisen esitetään pelinä, se kuitenkin jatkuvasti sivuuttaa interaktiivisuutensa samalla estäen pelaajaa tekemästä merkittäviä valintoja, jolloin pelikokemuksesta muodostuu lineaarinen (emt. 7). Huolimatta siitä, että itsessään peli tarjoaa vain vähän pelattavaa oman rakenteensa sisällä, se kuitenkin tarjoaa paljon paratekstuaalista pelattavaa, kuten pulmanratkaisua pelin tiedostojen avulla. Onkin lopulta vaikeaa erottaa pelin paratekstiä sen omasta tekstistä. (Emt. 15–16.) Roen ja Mitchellin (2019, 1) artikkeli puolestaan tutkii, miten pelit luovat epäluotettavaa kerrontaa ilman kaikkitietävää, personoitua kertojaa. *Doki Doki Literature Club!*:ssa käytetään erilaisia merkkejä epäluotettavuudesta, jotka yhdistettynä neljännen seinän rikkomiseen ja pelaajan roolin muuttamiseen yhdeksi pelihahmoista tekevät pelimekaniikkojen merkityksistä epäluotettavia (emt. 9). Myös pelin useammalla tasolla tapahtuva kerronta ja näiden kerrontatasojen sekoittuminen keskenään johtavat epäluotettavaan kerrontaan. Lisäksi peli muokkaa salaa pelaajan tekemiä merkittäviä valintoja pelaamisen aikana. (Emt. 12.)

4 METAVIITTAUKSET DOKI DOKI LITERATURE CLUB!:SSA

Tässä luvussa aluksi esitellään tarkemmin tapaustutkimuksen kohteena toimiva psykologinen metakauhupeli *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato 2017) ja sen mukailemat ja parodisoimat *bishōjo*-peligenre ja *visual novel* -pelityyppi. *Doki Doki Literature Club!* kertoo kauhutarinan pelaajan ohjaamasta lukiolaispojasta, joka liittyy koulunsa kirjakerhoon, jossa hän oppii tuntemaan sen naispuolisten jäsenten synkät salaisuudet tutustuessaan paremmin heihin. Bishōjo on japanilainen treffisimulaattoreiden alagenre, jossa pelaaja yrittää tehdä vaikutuksen yleensä nuoriin naisiin ja joka on suunnattu erityisesti heteromiehille. Visual novel on interaktiivisen fiktion tyyppi, jossa käytetään anime- ja mangapohjaista visuaalista tyyliä ja jonka pelit voivat toteutukseltaan vaikuttaa yksinkertaisilta.

Pohjustuksen jälkeen luku siirtyy tarkastelemaan *Doki Doki Literature Club!*:n eri kauhuelementtejä, joista osassa hyödynnetään metaviittauksia osana kauhun synnyttämistä. Luku jakautuu erikseen tarkastelemaan kauhua kuvan, äänen ja *ludonarratiivin* eli pelattavuuteen ja tarinankerrontaan liittyvien seikkojen näkökulmasta. Lopuksi kootaan yhteen ja muodostetaan johtopäätöksiä näiden eri kategorioiden sisältöjen avulla, minkä tarkoituksena on rakentaa vastaus tutkielman tutkimuskysymykseen, eli kuinka neljännen seinän rikkomista voidaan hyödyntää kauhun tehokeinona peleissä.

4.1 Doki Doki Literature Club! ja bishōjo

Doki Doki Literature Club! on vuonna 2017 Team Salvaton tekemä ja julkaisema psykologinen metakauhupeli, joka mukailee *bishōjo*-peligenreä ja *visual novel* -pelityyppiä. Selitykset näille termeille löytyvät seuraavista tämän luvun kappaleista. Toiston välttämiseksi pelin nimi lyhennetään tässä tutkielmassa jatkossa *DDLC*:ksi. Vuonna 2015 pelisuunnittelija Dan Salvato, jonka käsialaa *DDLC* pitkälti on ja joka vuonna 2017 perusti pelin tehneen Team Salvaton, sai idean pelistä, joka aluksi mukailisi kuvottavan romanttisten pelien kliseitä, mutta jonkin juonenkäänteen myötä asiat eivät olisikaan niin hyvin kuin aluksi vaikuttavat ja söpöt asiat vain peittäisivät alleen jotain petollista ja häiritsevää (Salvato 2017, 3). Tekijän mukaan peli on saanut vaikutteita

erityisesti freudilaista häiritsevyyttä sisältävistä kauhupeleistä *Yume Nikki* (Kikiyama 2004) ja *Eversion* (Zaratustra Productions 2008). Salvato itse halusi, että visual novel -pelityyppi olisi uskaliaampi eikä vain toistaisi samoja kliseitä pelistä toiseen. Siksi kliseitä parodisoivan pelin teko oli tekijästä hauskaa. (Emt. 3.) *DDLC* on tehty ilmaisella Ren'Py-pelimoottorilla, joka on keskittynyt visual novel -pelien tekoon.

Lyhyesti *DDLC* kertoo pelaajan ohjaamasta ja nimeämästä miespäähenkilöstä, jonka lapsuudenystävä Sayori kutsuu mukaansa koulun kirjallisuuskerhoon. Tätä tutkielmaa varten pelihahmo on nimetty Pekaksi selkeyden vuoksi lukijalle. Kirjakerhossa Pekka kohtaa kolme lukioikäistä teinityttöä: tomeran Natsukin, ujon Yurin sekä eloisan Monikan, joka toimii kirjallisuuskerhon puheenjohtajana. Pekka liittyy kirjallisuuskerhoon, jossa hän jakaa runojaan muiden kanssa ja samalla vähitellen tutustuu lähemmin muihin kerholaisiin. Myöhemmin Sayori paljastaa Pekalle kärsivänsä vakavasta masennuksesta ja tekee itsemurhan. Tämän jälkeen peli alkaa alusta ilman Sayoria, ja vähitellen se muuttuu synkemmäksi ja synkemmäksi. Lopulta enää jäljellä on vain Monika, joka paljastaa tietävänsä, että on vain osa peliä, ja sitten hän tunnustaa rakkautensa suoraan pelaajalle pelihahmonsa Pekan takana. Pelaajan täytyy mennä pelin kansioon ja poistaa sieltä Monikan hahmotiedosto, jonka seurauksena Monika katuu kaikkea tekemäänsä, palauttaa muut tytöt peliin ja poistaa itsensä. Sitten peli alkaa jälleen alusta, mutta tällä kertaa ilman Monikaa. Pelaajan tekemät valinnat pelin aikana vaikuttavat siihen, miten tarina jatkuu tämän jälkeen, mutta sitä käsitellään yksityiskohtaisemmin luvussa 4.4.

DDLC:n parodisoima bishōjo kuuluu treffisimulaattoreiden peligenreen, jossa pelien pääpaino on joko treffailussa tai romantiikassa ja johon kuuluvissa peleissä voi olla myös eroottista sisältöä (Donovan 2010, 156; Galbraith 2011; Taylor 2007, 194). Kirjaimellisesti käännettynä ”bishōjo” tarkoittaa viehättävää tyttöä (Donovan 2010, 156). Bishōjo-pelien kohdeyleisöä ovat pääasiassa heteromiehet. Muita treffisimulaattoreiden alagenrejä ovat esimerkiksi naisille suunnattu, nuorten poikien romanttisia suhteita käsittelevä *yaoi* sekä homomiehille suunnattu *bara*. Eroottisista peleistä käytetään Japanissa nimitystä *eroge*. (Emt. 156.)

Bishōjo-pelit voidaan nähdä sekoituksena pelien interaktiivisuutta ja bishōjo-mangasarjakuvien tarinoita ja taidetta. Nämä mangasarjakuvat keskittyvät usein eroottisessa merkityksessä nuoriin koulutyttöihin, ja äärimmillään ne voivat kuvata rajoittamattomia seksifantasioita, kuten pedofiliaa ja väkivaltaista raiskausta. (Donovan 2010, 156.) Bishōjo-peleissä käytetään paljon animesta ja mangasta tuttuja arkkityyppejä, kliseitä ja juonirakenteita (Taylor 2007, 197). Nämä pelit tarjoavatkin japanin kielen kääntäjän Taylorin (2007, 205) mukaan teatraalisuutensa avulla pakokeinon reaali maailmasta idealistiseen ympäristöön. Bishōjo-pelit kuitenkin vaativat pelaajaa käyttämään enemmän mielikuvitusta kuin peleissä yleensä, sillä ne saattavat pitkältikin tukeutua lähinnä tekstiin. Niissä ei nimittäin yleensä käytetä animaatioita, vaan mahdolliset kuvat ovat usein staattisia. (Emt. 194.) Näistä ominaisuuksista huolimatta bishōjo-pelejä kuitenkin yleensä määritellään enemmänkin niiden seksuaalisen ja romanttisen sisällön kuin pelityylin mukaan (Donovan 2010, 156).

Heteronormatiivisuus ja patriarkaatti korostuvat bishōjo-peleissä. Niissä pelataan aina nuorella heteromiehellä, jota pelaajat eivät itse saa valita (Taylor 2007, 198). Kun mieshahmot on tehty samaistuttaviksi, naishahmot taas eivät muistuta oikeita ihmisiä, vaan heidät esitetään enemmänkin miesten leikkikaluna ikään kuin eräänlaisina elävinä nukkeina. Hahmoina naiset ovat usein joko yksiulotteisia tai heidän luonteensa on liioiteltu, esimerkiksi hahmo voi olla todella fiksu, sporttinen tai ujo. Keskeinen ajatus bishōjo-peleissä on, että nainen on pohjimmiltaan heikko ja riippuvainen miehistä. Siksi näissä peleissä päähenkilö pyrkii riisumaan näennäisen voiman naishahmolta paljastaakseen tämän todellisen heikkouden ja halun alistua mieshahmolle. Naiset eivät ikinä olekaan erityisen voimakkaita hahmoja, ja jos he vaikuttavat aluksi voimakkailta, tämä kovuus paljastuu lopulta usein vain pinnalliseksi. (Emt. 201–202.) Lisäksi naishahmot esitetään monesti seksuaalisesti miespäähenkilöä kokemattomampina (emt. 199). On myös huomionarvoista, että hahmot onnistuvat lopulta hyvin keskinäisissä parisuhteissaan (emt 202). Taylorin (2007, 202) mukaan bishōjo-pelit voidaankin nähdä miesten fantasioina, joissa parisuhteet ovat yksinkertaisia, sillä naisilla ei ole odotuksia tai tarpeita, vaan he saattavat jopa nauttia miehen epätäydellisistä piirteistä.

Bishōjo-pelejä on julkaistu 1980-luvulta lähtien pääasiassa Japanissa. Pohjan bishōjo-peleille loi Kōein suurimmaksi hitiksi muodostunut, vuonna 1982 japanilaisille NEC PC-

8801 -tietokoneille julkaistu eroottinen peli *Night Life*, joka oikeastaan oli enemmänkin hyvin karkealla pikseligrafiikalla varustettu seksiopas kuin varsinainen peli (Donovan 2010, 155; Jones 2005, 295). Historiansa aikana bishōjo-pelit ovat välillä joutuneet japanilaisen sensuurin alaiseksi, josta hyvänä esimerkkinä toimii eroottinen *177* (Macadamia Soft 1986), jossa on tavoitteena raiskata teinityttöjä. Vaikka seksuaalisävytteisen sisältönsä vuoksi bishōjo-pelejä on harvemmin julkaistu Japanin ulkopuolella, on bishōjo silti ollut suosittu genre Japanissa erityisesti tietokonepelaajien keskuudessa (Donovan 2010, 156–157). Jopa noin 25 prosenttia kaikista Japanin pelikaupoista ostetuista ohjelmistoista oli bishōjo-pelejä vuonna 2007 (Taylor 2007, 205). On myös olemassa erinäisiä yrityksiä, kuten JAST USA, Peach Princess, G-Collections and Himeya Soft, jotka ovat tuoneet ja kääntäneet bishōjo-pelejä länsimaisille markkinoille (Jones 2005, 295). Lisäksi bishōjo-peligenren suosion vaikutukset Japanin ulkopuolella ovat nähtävissä esimerkiksi *Dead or Alive* -tappelupelisarjassa, jossa esiintyy runsaasti naispuolisia, bishōjo-henkisiä tappelijoita (Donovan 2010, 157).

Monet bishōjo-pelit ovat pelityypiltään visual novel -pelejä (Donovan 2010, 157). Länsimaissa usein visual novel -pelit rinnastetaankin virheellisesti treffisimulaattoreihin, vaikka kuitenkin ne eivät tarkoita samaa asiaa (Cavallaro 2009, 8). Kirjailija Cavallaro (2009, 8) tiivistää visual novel -pelit haarautuviksi, vuorovaikutteisiksi ja pelillisiksi tarinakokemuksiksi. Tarinan haarautuminen toteutuu visual novel -peleissä valintakohtina, joiden vaikutukset näkyvät usein erilaisina loppuina (Bashova & Pachovski 2013, 3; Cavallaro 2009, 8; Taylor 2007, 194–195). Valintakohdissa eri valintoja on kuitenkin usein vain muutama. Nämä valintakohdat esiintyvät peleissä satunnaisesti, ja ne voivat pitää sisällään hyvin vähäpätöisiltäkin tuntuvia valintoja, kuten meneekö päähenkilö elokuviin vai taidemuseoon. (Taylor 2007, 194.)

Taylor (2007, 197) esittää, että visual novel -pelien pelaaminen tuntuu paljon passiivisemmalta kuin toiminnallisempien pelien, sillä valintakohtien välillä pelaajat lähinnä katsovat ruutua ja lukevat siinä olevaa tekstiä. Tietyllä tapaa visual novel -pelien pelaaminen tuntuukin vähän samanlaiselta kuin e-kirjojen lukeminen, sillä tarina kerrotaan visual novel -peleissä usein mittavien tekstipohjaisten keskusteluiden kautta, joita täydennetään staattisilla taustakuvilla, dialogilaatikoilla ja puhuvien hahmojen *spriteilla* eli pelihahmoa kuvastavilla grafiikoilla (Cavallaro 2009, 8). Ruudulla näkyvän

tekstin tehtävä on kuvata tilaa ja tilannetta. Taustat taas ovat staattisia, ja ne lähinnä vaihtuvat vain, kun tarinassa siirrytään paikasta toiseen. Kun päähenkilö kohtaa toisen pelihahmon, tämä ilmestyy ruudulle. (Galbraith 2011.) Kokonaisuudessaan pelaaja näkee pelimaailman päähenkilön silmien kautta, ja pelihahmoa itseään ei välttämättä näytetä ollenkaan pelin aikana (Galbraith 2011; Taylor 2007, 198). Näytetyn pelimaailman lisäksi visual novel -peleissä käytetään erinäisiä taustäääniä ja musiikkia luomaan tarinaan tunnelmaa (Bashova & Pachovski 2013, 4).

Toteutukseltaan visual novel -pelejä voidaan pitää melko yksinkertaisina peleinä. Visual novel -peleissä hahmot esitetään yleensä kaksiulotteisina piirroksina, sillä kaksiulotteisia grafiikoita on kolmiulotteisia halvempi tehdä ja läheltä kuvattuna piirroshahmot näyttävät polygoneista rakennettuja hahmoja paremmilta (Galbraith 2011). Hahmot itsessään ovat melko staattisia, mutta niiden ilmeet ja asennot saattavat muuttua ruudulla näkyvän tekstin mukaan (emt.). Joissain merkittävässä tarinahetkissä saatetaan käyttää kohtauksia varten piirrettyjä yksityiskohtaisempia kuvia, joissa hyödynnetään elokuvamaisempia kuvakulmia (Cavallaro 2009, 8). Päähenkilön puhe ja toiminta esitetään vain tekstimuodossa. Sivuhahmoilla taas voi olla ääninäyttelyä, mutta dialogi esitetään heilläkin usein tekstinä. (Taylor 2007, 194). Kulttuuriantropologi Galbraith (2011) esittääkin, että yksinkertaisen rakenteensa vuoksi visual novel -pelit tarjoavat ylipäättään tarinankerronnalle halvan vaihtoehdon, joka on myös avoin uusille ja nuorille pelintekijöille.

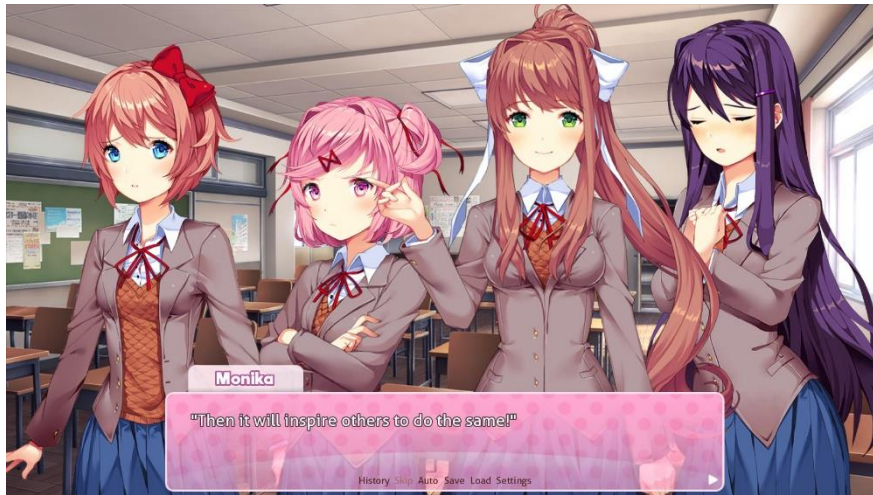
Visual novel -peleissä esiintyvä anime- ja mangapohjainen graafinen tyyli on näkynyt japanilaisissa peleissä niiden alusta lähtien. Osittainen syy tälle on se, että monet japanilaiset pelintekijät ovat olleet taustoiltaan manga- ja animetaiteilijoita. (Cavallaro 2009, 7.) Visual novel -pelit kehittyivät Japanissa tekstipohjaisista seikkailupeleistä. Myöhemmin Sierran tunnetun yhdysvaltalaisen On-Line Systemsin murhamysteriapelin *Mystery Housen* (1980) inspiroimana Japanissa ryhdyttiin kehittämään omia seikkailupelejä, joissa hyödynnettiin mangatyylisiä taidetta. Varhainen esimerkki tästä on vuonna 1983 julkaistu ertsiväpeli *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* (Chunsoft). 1980-luvun puolen välin jälkeen konsolipelien suosion myötä pelintekijät ryhtyivät yksinkertaistamaan seikkailupelien ohjaustoimintoja lyhyiksi valintalistoiksi, mikä loi pohjan visual novel -pelien valintakohdille. (Donovan 2010, 157–158.) Alkuperäisenä

visual novel -pelinä pidetään vuonna 1992 Chunsoftin julkaisemaa kauhupeliä *Otogirisō*, jossa pelaajan toiminnot on rajattu muutamiksi valinnoiksi, jotka vaikuttavat tarinan etenemiseen (Donovan 2010, 158; Bashova & Pachovski 2013, 3). Pelin tehnyt Chunsoft ryhtyi kutsumaan edustamaansa pelityyppiä sound novel -pelityypiksi. Toinen peliyhtiö Leaf halusi tehdä samanlaisia pelejä kuin Chunsoft, mutta ei käytä heidän nimitystään, joten se taas ryhtyi kutsumaan omia pelejään visual novel -peleiksi. Leafin vuonna 1997 tekemä visual novel *To Heart* nousi erittäin suosituksi, jonka jälkeen myös muut peliyhtiöt alkoivat käyttää tästä pelityypistä visual novel -nimitystä, joka sitten vähitellen vakiintui. (Bashova & Pachovski 2013, 3.)

4.2 Kuva

Tämä luku käsittelee, miten metaviittausten avulla kuvan osalta luodaan kauhua *DDLC*:ssä. Aluksi esitellään pelin tavalliset näkymät, joiden muokkaamisen ja rikkomisen avulla pelin kauhu syntyy visuaalisesta näkökulmasta. Sen jälkeen käsitellään pelin hahmosuunnitteluun liittyviä kauhuelementtejä, jonka jälkeen vuorossa ovat pelimaailmaan, pelin käyttöliittymään ja valikkoihin liittyvä, visuaalisiin elementteihin tukeutuva kauhu.

Karkeasti jaoteltuna pelissä on kauhuelementtejä, jotka joko pelaaja laukaisee joka kerta pelaamisen aikana tai jotka ilmenevät satunnaisesti. Satunnaisuus tekee pelistä arvaamattoman ja luo ahdistavaa jännitettä, sillä pelaaja ei voi täysin olla varma, kohtaako jotain pelin tiettyä kauhuelementtiä. Joidenkin kauhuelementtien laukaiseminen vaatii myös tiettyjen ehtojen täyttymistä. Tästä hyvä esimerkki on Monikan hyppypelästys, jonka laukaisemiseksi pelaajan tulee käyttää Open Broadcaster Software -suoratoisto- ja tallennusohjelmaa pelin taltiointiin pelaamisen aikana.

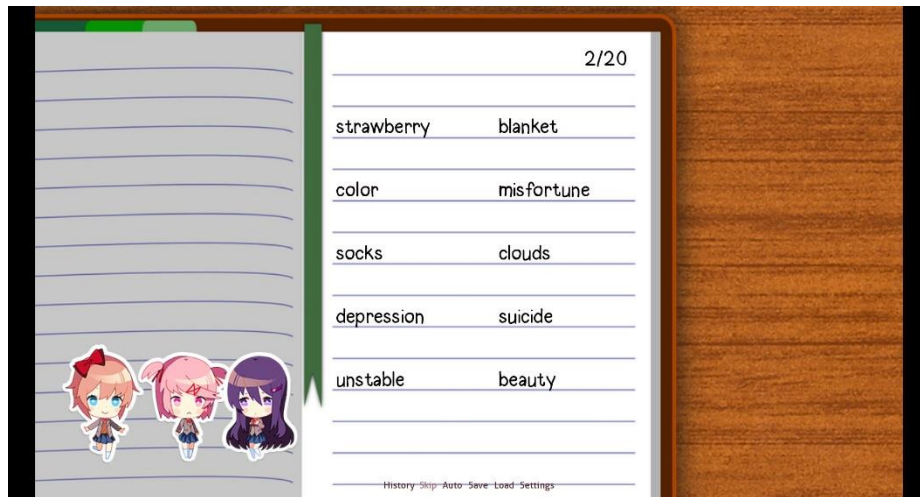


Kuva 1. *DDLC*:n perusnäkökulma pelin aikana.

Kuvassa 1 näkyy *DDLC*:n perusnäkökulma pelin aikana. Vasemmalta oikealle kuvassa ovat Sayori, Natsuki, Monika ja Yuri, jotka muodostavat kaikki pelissä esiintyvät naishahmot. Pelikuva koostuu visual novel -peleille tyypilliseen tapaan ruudulla näkyvistä spriteistä, taustasta ja tekstilaatikosta. Tarina vaikuttaa siihen, ketkä hahmoista milloinkin esiintyvät ruudulla ja mikä on tausta. Koska Monika puhuu, hänen spritensä seisoo korostetusti muihin spriteihin nähden etualalla. Tekstilaatikon vasemmassa yläreunassa näkyy puhujan nimi ja tekstilaatikossa hahmon repliikki. Laatikon alareunassa näkyvän History-painikkeen avulla voi tarkastella pelin dialogihistoriaa, Skip-painikkeella voi ohittaa jo kohdattuja pelitapahtumia, Auto-painiketta käyttämällä voi asettaa pelin etenemään automaattisesti pelaajan itse määrittämällä nopeudella, Save-painikkeesta voi tallentaa pelitilanteen, Load-painikkeella voi ladata aiemman pelitilanteen ja Settings-painikkeen avulla saa muokattua pelin asetuksia. Laatikon oikeassa reunassa näkyvä nuoli ilmoittaa, että pelaaja voi edetä seuraavaan pelitapahtumaan, joka yleensä on seuraava repliikki.

Lisäksi pelissä esiintyy perusnäkökulman ohella runominipelin näkökulma, joka on esitetty kuvassa 2. Runominipelissä pelihahmot on esitetty isopäisinä *chibi*-hahmoina, joiden mittasuhteet tarkoituksella ovat karikatyyrimäisen liioitellut sellaisiksi, että pää on huomattavan suuri muuhun vartaloon verrattuna ja hahmo on kokonaisuutena ulkomuodoltaan lapsenomainen. Spritet pomppivat edestakaisin vihkon vasemmalla sivulla ja hyppäävät korkealle, jos pelaajan valitsema sana miellyttää heitä. Vihkon oikealla sivulla näkyy sanoja, joita pelaajan tulee valita kursorilla. Oikeassa ylänurkassa näkyy laskuri siitä, montako sanaa pelaaja on valinnut. Kaikki sanat vaihtuvat toisiksi,

kun pelaaja napauttaa yhtä niistä. Minipeli esitellään tarkemmin luvussa 4.4. Perusnäkyvän ja runominipelinäkymän ohella pelissä esiintyvät naishahmojen kirjoittamat runot, salaiset runot sekä visual novel -peleille tyypilliset yksityiskohtaisemmat tilannekuvat.



Kuva 2. Näkymä runominipelissä.

Osa pelin visuaalista metakerrontaa ovat hahmojen ulkoasut ja ulkonäkö. Jokainen tyttö on selkeästi erinäköinen, ja heidän ulkoasunsa kertovat paljon itse hahmoista. Yurilla on violetit hiukset ja silmät. Violetin voi tulkita salaperäiseksi väriksi, joka voi olla sekä alakuloinen että romanttinen. Natsukin silmät ja hiukset puolestaan ovat vaaleanpunaiset. Vaaleanpunainen on pehmeä ja söpö väri, mikä sopii hyvin Natsukin hahmolle. Sayorilla taas ovat punertavan vaaleat hiukset ja siniset silmät. Sinisen voi nähdä surullisena värinä, ja englanninkielinen idiomi ”feeling blue” tarkoittaa surullisena olemista. Toisaalta englanninkielinen idiomi ”true blue” tarkoittaa todella uskollista, mikä myös sopisi Sayorin hahmon tulkintaan. Monikalla puolestaan ovat punertavan ruskeat hiukset ja vihreät silmät. Vihreä on kateuden väri, ja vihreäsilmainen hirviö on eräs metaforinen mustasukkaisuuden ilmentymä, mikä kuvastaisi hyvin pelin toisena antagonistina toimivaa, jopa ihmishirviöksi laskettavaa Monikaa. Lisäksi alkuvalikkokuvassa kaikilla hahmoilla on jotain punaista, joka on rakkauden väri. Sayorilla on hiuksissaan punainen rusetti, Yurilla on kädessään punainen kirja, Natsukilla on punaiset hiusnauhat, ja Monika pitelee punaista kynää, jonka päässä on sydän. Kynä itsessään on kiinnostava symboli, sillä Monika osallistuu toiminnallaan hyvin paljon siihen, mitä itse pelissä tapahtuu, eli hän ikään kuin kirjoittaa pelin pelaajaa varten.

Vaikka kaikilla naishahmoilla on pelin aikana enimmäkseen päällään samanlainen koulupuku, on niiden käytössäkin eroja. Ensinnäkin kaikki muut hahmot käyttävät pitkiä valkoisia sukkia pukunsa kanssa paitsi Monika, jolla on jalassaan muiden sukkia pidemmät, mustat sukat. Mustan voi tulkita pahan väriksi, ja valkoinen sen vastakohtana on hyvän. Monikan sukat näkyvät, kun pelaaja ensimmäisen kerran käynnistää pelin ja alkuvaroituksen taustalla kaikki naishahmot melkein jalkateriä myöten näytetään kokonaan. Sen jälkeen alkuvalikon kuvassa hahmot on asetettu niin, että Monikan sukat rajautuvat lähes kokonaan pois, mutta oikeasta sukasta näkyy aivan vähän reunaa. Itse pelin aikana sukkien väriä ei näy ollenkaan, sillä laajan puolikuvan ansiosta hahmojen jalat rajautuvat sopivasti pois pelikuvasta eikä Monikan chibi-versiota näy juurikaan runominipeleissä. Toiseksi kaikilla muilla hahmoilla on koulupuvun takki kiinni paitsi Sayorilla, joka ei masennuksensa takia jaksa panostaa pukeutumiseensa. Kolmanneksi hahmoilla on eroja siinä, miten avonaiset heidän kauluksensa ovat, mikä puolestaan heijastelee hyvin sitä, millainen elämähallintatilanne eri hahmoilla on. Eniten sekaisin elämä on vakavasti masentuneella, itsemurhan tekevällä Sayorilla, jonka kaulus on myös eniten auki. Yurilla on ongelmia viiltelyn kanssa, ja hänen kauluksensa on toiseksi avonaisin. Natsukilla on isäongelmia, mikä on *DDLC*:n pelihahmojen ongelmista vähäisimpiä, joten hänen kauluksensa on melkein kiinni. Monikan kaulus on täysin kiinni, sillä hän on se, joka käytännössä hallitsee peliä ilman henkilökohtaisia ongelmia. Eräs kiinnostava seikka on se, että Monika on myös ainoa hahmo, joka koko pelin aikana ei näyttäydy arkivaatteissaan. Häntä ei myöskään kertaakaan näytetä koulurakennuksen ulkopuolella.

Erilaiset häiriöt hahmojen ulkomuodossa ovat yksi keskeisiä tapoja, miten *DDLC* tuottaa kauhua. On kuitenkin paikoitellen epäselvää, näkeekö pelaaja vai hänen ohjaamansa Pekka näitä eri häiriöitä. Pekka nimittäin ei reagoi kaikkiin kohtaamiinsa kauhuihin, mutta hän reagoi osaan niistä. Esimerkiksi hirtettyyn Sayoriin Pekka reagoi voimakkaasti, mutta niskansa naksauttavaan Natsukiin tai itsensä puukottavaan Yuriin Pekka ei reagoi millään tavalla. Pelin kauhut ovatkin enemmän pelaajalle kuin Pekalle suunnattuja. Jokaisen hahmon kohdalla kauhu näyttäytyy eri tavalla.

Sayorin kohdalla kauhu syntyy, kun pelaajalle näytetään yllättäen kaikessa kauheudessaan hänen hirtetty ruumiinsa. Sayorin hirttäytyminen on myös merkittävä

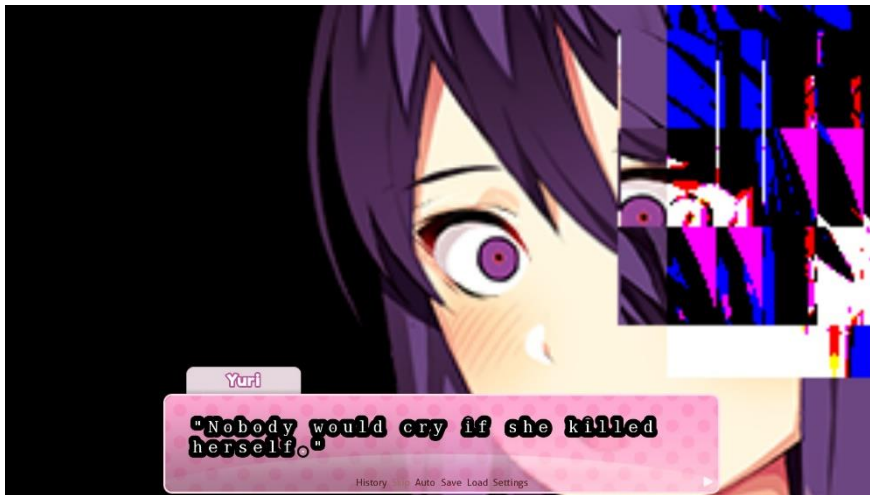
käännekohta, jonka jälkeen peli selkeästi muuttuu kliseisestä bishōjosta psykologiseksi metakauhuksi, sillä ennen hirttäytymistä pelissä on lähinnä näkynyt vain vihjauksia kauhusta, mutta mitään konkreettista ei ole näytetty, ja pääpaino on ollut suhteiden muodostamisessa Pekan ja tyttöjen välille. Lapsenomaisesti häiritsevällä tavalla piirretty kuva Sayorista esiintyy hänen kuolemansa jälkeen sekä satunnaisesti ilmestyvässä salaisessa runossa että pelin kansioon hirttäytymisen lähellä ilmestyvässä ja myöhemmin katoavassa kuvatiedostossa, joka on nimetty ”hxyppy thxughts”. Myös osa Sayorin kasvoja voi näkyä cursorin tilalla pelin aikana, ja kuva hirtetystä Sayorista voi näkyä tietyssä kohtaa peliä luokan takaosassa, mutta nämä molemmat ovat satunnaisia tapahtumia. Esimerkki tästä näkyy kuvassa 6, sivulla 54. Hirtetty Sayori näyttäytyy myös tilanteissa, joissa pelaaja on ennen peliä poistanut Monikan hahmotiedoston tai kaikkien pelihahmojen tiedostot. Tällöin Sayorin kuva roikkuu ruudun vasemmalla puolella, ja hetken odottelun jälkeen ruudun oikealle puolelle ilmestyy teksti, jossa sanotaan, että nyt kaikki voivat olla onnellisia. Aivan pelin lopussa jälleen elossa oleva ja antagonistin roolinsa paljastanut Sayori hajoaa kasaksi pikseleitä, kun Monika palaa kuolemansa jälkeen auttamaan Pekkaa.



Kuva 3. Natsukin silmät ja suu ovat muuttuneet mustiksi pikselirykelmiksi.

Natsukin kohdalla kauhu pääasiassa syntyy, kun Sayorin kuoleman jälkeen hänen silmänsä ja suunsa väreilevät silloin tällöin mustina pikselirykelminä, kuten kuvassa 3. Kuvassa 3 myös hänen repliikkinsä on muuttunut lukukelvottomaksi sotkuksi, joka tunkeutuu yli tekstilaatikosta. Viimeisen kerran kun Natsuki näyttäytyy pelissä Monikan aikana, hän inhoa herättävällä tavalla oksentaa käteensä siten, että oksennusta purskahtaa

myös hänen takilleen. Lisäksi pelin aikana Natsukin kasvot katoavat kokonaan hetkellisesti, ja yhden esiintulon aikana hänen hahmonsä rullaa nytkähdellen negatiivisena kuvana vähän aikaa. On myös mahdollista, että Natsukin suu voi muuttua hetkellisesti nopeasti puhuvaksi, freudilaista häiritsevyyttä aiheuttavaksi ihmissuiksi, joka selvästi on irrallaan pelin muusta visuaalisesta tyylistä. Muitakin satunnaisia kauhuelementtejä Natsukilta löytyy. Natsukin silmät voivat nimittäin yhdessä kohtauksessa poksahdtaa ulos kuopistaan verivanojen saattelemina, jonka jälkeen palataan jälleen tavalliseen pelinäkömään, jossa mitään pahaa ei ole tapahtunut. Toisessa kohtauksessa taas Natsukin silmät voivat valua verta ja muuttua mustaksi pikselirykelmäksi ja hänen suunsa vääntyä ilkeäkuriseen virneeseen, minkä jälkeen Natsuki naksauttaa niskansa sijoiltaan ja rynnii pää nytkähtäneenä peliruutua kohti.



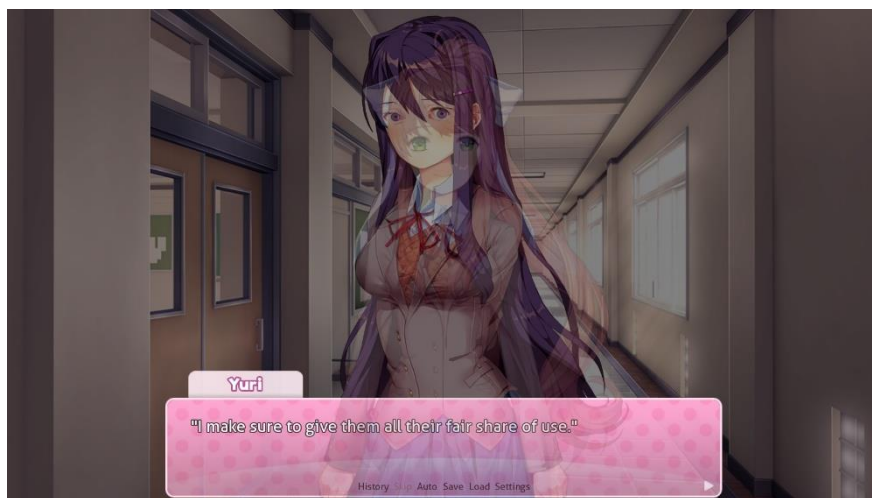
Kuva 4. Yurin vasen kasvopuolisko on hajonnut.

Yurin kohdalla kauhu syntyy enimmäkseen ahdistavasta katseesta ja kehokauhuksi laskettavasta itsensä viiltelystä. Muutuessaan yli-innostuneeksi tai hysteeriseksi Yuri tuijottaa häiritsevästi hetken aikaa suurentuneilla silmillään suoraan Pekkaa kohti. Muutamassa kohtauksessa silmät näkyvät realistisina ihmissilminä, jotka selvästi ovat irrallaan pelin visuaalisesta tyylistä ja tukeutuvat freudilaiseen häiritsevyyteen. Tästä konkreettinen esimerkki on nähtävissä kuvassa 5, joka on otettu kohtauksesta, jossa joka neljännellä sykäyksellä silmät muuttuvat ihmissilmiksi. Myös esimerkiksi Yurin virtsan ja veren tahrin runon jälkeen hänen hahmonsä on ilmestynyt aivan lähelle ruutua ja hänen ihmissilmiensä pupillit nytkähtelevät edestakaisin silmäillen tarkkaavaisesti Pekkaa. Pelissä on lisäksi mahdollista laukaista hetkeksi aikaa pupillittomasti tuijottava

Yuri, jonka laukaisu onnistuu yrittämällä ohittaa Yurin toista viiltelykohtausta. Huomion arvoista on myös Yurin salamyhkäinen hymy, jonka hän luo muutaman kerran ja jonka aikana hän katsoo mietteissään alaviistoon. Hymyn alle kätkeytyy synkkiä salaisuuksia, joita Yuri selvästi miettii.

Mitä kehokauhuun tulee, Yuri käyttää joka tilanteessa pitkähihaisia vaatteita peittääkseen viiltelyjäljet käsissään. Kaksi kertaa pelin aikana on mahdollista nähdä Yurin verille viillellyt käsivarret, kun Pekka yllättää Yurin käytävästä viiltelemässä itseään. Lisäksi pelissä esitetään kaikessa kauheudessaan, miten Yuri yllättäen ottaa veitsen esiin ja pistää sillä useasti vatsaansa ja rintaansa. Sen jälkeen pelissä näytetään pitkään yksityiskohtaista puolikuvaa lattialle lyhyhistyneestä, kuolleesta Yurista, joka vain makaa liikkumatta ja tuijottaa kaukaisuuteen. Kehokauhua herättää lisäksi pari kertaa yllättäen Yurin silmästä purskahtavat veripisarot, joita hahmot eivät huomioi millään tavalla.

Katseen ja kehokauhun ohella hahmon rikkoutumista hyödynnetään myös Yurin kohdalla. Hän esimerkiksi räsähtää punakeltaisena yhdessä kohtaa peliä. Myös hänen kasvojensa toinen puoli hajoaa kahdesti pikseliryöpyksi, joista toinen kerta esitetään kuvassa 4. Kuvassa 4 näkyy myös taustan puuttuminen kokonaan, ahdistava fontti tekstilaatikossa ja häiritsevä tuijotus. Satunnaisesti pelin aikana Yurin spriten osat voivat olla väärissä kohdissa tai puuttua kokonaan, kuten hänen pupillinsa voi leijailia irrallaan posken vieressä ja häneltä voi puuttua kokonaan pää. Lisäksi muutamassa kohdassa on mahdollista nähdä demoninen versio Yuri-chibistä.



Kuva 5. Monika kuultaa ihmissilmäisen Yurin läpi.

Monikan kohdalla kauhu syntyy pääasiassa neljännessä seinän rikkomisesta ja alituisesta tunteesta siitä, että Monika tarkkailee ja kontrolloi tapahtumia. Jo alusta lähtien peli tarjoaa hienovaraisia vihjeitä Monikan itsetietoisuudesta, kuten miten Monika kumartaa eteenpäin ja hymyilee salamyhkäisesti, kun hän sanoo jotain neljättä seinää rikkovaa. Lähes koko pelin ajan Monika katsoo suoraan pelaajaa kohti toisin kuin muut hahmot, jotka paljon katsovat myös pois päin. Erityisen intensiivinen tuijotus Monikalla on pelin loppupuolella, kun vain hän ja Pekka ovat enää jäljellä. Katseen ohella Monikan alituinen läsnäolo ja kontrolli herättävät ahdistusta. Runominipeleissä pääasiassa muiden hahmojen chibit ovat näkyvillä paitsi Monikan, mutta yhden minipelin aikana Monikan chibi saattaa hyppiä esiin ruudun alareunassa, mistä tulee olo, että Monika on ollut seuraamassa jokaista runominipeliä pelaajan näkökentän ulkopuolella. Yhdessä kohtauksessa Monika läpikuultaa Yurin kehon läpi, ja hetki hetkeltä hänen hahmonsakin näkyy voimakkaammin, kuten kuvassa 5 on esitetty. Toisessa kohtauksessa Monikan kasvot ilmestyvät yllättäen aivan lähelle ruutua kesken Yurin ja Natsukin riitelyn. Monika voi myös hetkellisesti välähtää tallennusvalikkoon siirtyessä. Monikaa eivät sido pelin rajat, vaan hän voi esimerkiksi seisoa tekstilaatikon edessä, kuten kuvassa 6. Kun Pekka ja Monika ovat kaksin, voi Monika tehdä hyppypelästyksen, jossa hänen kasvonsa hetkellisesti vääristyvät hirviömäisiksi. Muutaman kerran pelin aikana Monika hajoaa pikselimassaksi, kuten Sayorikin, ja myös hänen hahmonsakin voi välähtää.



Kuva 6. Monika seisoo tekstilaatikon edessä, pelikuva on vinossa, ja taustalla näkyy kuva hirtetystä Sayorista.

Ristiriitaisuus visuaalisessa kuvastossa on pelin keskeisin tapa herättää kauhua. Tuttu kuvasto rikkoutuu ja muuttuu joksikin häiritseväksi, joten freudilainen häiritsevyys on tässä kauhussa keskiössä. Tapahtumat sijoittuvat pääasiassa päiväaikaan hyvin valaistuissa, tavallisissa ympäristöissä, kuten koulussa, Pekan kotona ja naapurustossa. Poikkeuksen muodostaa Monikan erityinen huone, joka on tummahko ja jonka ikkunoista näkyy avaruusmaisemaa ja kirkasta säteilyä. Valoisuudesta ja tavallisuudesta huolimatta kauhu näyttäytyy kaikessa kauheudessaan juuri näissä ympäristöissä, sillä esimerkiksi Sayori on hirttäytynyt omaan huoneeseensa ja Yuri tappaa itsensä luokkahuoneeseen. Jo pelin alussa söpö kuvasto on ristiriidassa varoitustekstien kanssa. Myöhemmin aluksi tavallisen näköiset runot saavat häiritseviä piirteitä, kun esimerkiksi Yurin viimeinen runo on virtsan ja veren peitossa. Lisäksi erilaisten fonttien avulla saadaan luotua ahdistavaa tunnelmaa. Kuvassa 1, sivulla 48 näkyy, miltä pelin fontti tavallisesti näyttää, ja kuvissa 3 ja 4, sivuilla 51 ja 52 näytetään synkkiä muunnelmia tästä. Tiivistetysti pelissä aluksi rakennetaan pelaajalle kuva siitä, miten asiat näennäisesti toimivat ja miltä eri seikat näyttävät, kunnes tätä kuvastoa ryhdytään rikkomaan Sayorin hirttäytymisen myötä.

Peli mediumina ja pelin näennäinen rikkoutuminen näytetään konkreettisesti useaan kertaan pelin aikana. Kun Monika poistaa pelihahmoja ja yrittää luoda itseään takaisin, peliruudun vasemmassa yläreunassa näkyy komentoriveille kirjoittamista. Muutokset pelin tiedostoissa näkyvät pelin tiedostokansiossa pelaajalle, esimerkiksi poistettujen hahmojen tiedostot eivät näy enää hahmokansiossa. Alituisesti peli esittää rikkoutuvansa toimimalla eri tavoin kuin sen pitäisi toimia. Yhdessä runominipelissä esimerkiksi numerot kasvavatkin 1, 11, 111, 1111 ja niin edelleen sen sijaan, että ne kasvaisivat tavalliseen tapaan 1, 2, 3, 4 ja niin edelleen. Kun pelin avaa, voi alkuvalikon kuva olla yllättäen muuttunut pelottavaksi monokromaattiseksi kuvaksi, jossa hahmojen silmien tilalla ovat vain mustat pisteet. Peli myös kahdesti yllättäen kelautuu taaksepäin, kun Pekka löytää Yurin käytävältä kädet verillä.

Kameralla on merkittävä rooli pelissä. Pääasiassa kuva on vaakasuorassa, mutta osana kauhua käytetään erilaisia kuvakulmia, kamera- ja ruutuefektejä sekä ruutusuodattimia. Myös täysin mustaa ruutua käytetään tehokeinona. Kuvassa 6, sivulla 54 näkyy, miten kuva on vinossa muiden kuin Monikan osalta. Hahmoista voidaan näyttää lähi- ja

erikoislähikuvia yllättäen. Sayorin hirttäytymisessä hyödynnetään dolly zoom -kameraefektiä, jonka avulla näyttää siltä, että kuvan keskeinen elementti lähentyy, kun sitä ympäröivä tausta loittonee. Pelissä hyödynnetään paljon erilaisia ruutuefektejä, kuten särähtelyä, sykähtelyä, rakeilua ja rullaamista eri suuntiin. Ruutufilttereinä käytetään muun muassa punaista ja tummaa filttiä, jotka luovat kuvaan hyvin erilaisen tunnelman. Täysin pimeän ruudun avulla enteillään eri kauhua herättäviä asioita, kuten Sayorin hirttäytymistä ja Yurin pupillien puuttumista.

4.3 Ääni

Tämä luku käsittelee, miten metaviittausten avulla äänen osalta luodaan kauhua *DDLC*:ssä. Luku paneutuu pelin äänitehosteisiin, musiikkiin ja hiljaisuuteen. Pelissä äänellä ja musiikilla on useita eri merkityksiä. Ne paitsi luovat tunnelmaa ja viestittävät pelaajalle asioita, mutta myös johdattelevat harhaan ja herättävät ristiriitaa, mikä voi herättää pelaajassa ahdistusta.

Sekä musiikki että ääniefektit reagoivat vaihtelevasti pelissä näkyviin tapahtumiin. Jokainen hahmon räsähdys esimerkiksi ei kuulu millään tavalla ääniraidalla, mutta osa taas kuuluu. Samoin esimerkiksi musiikki ei muutu, kun hahmot yllättäen kiroilevat, Monikan runot sisältävät metaviittauksia tai Pekka järkyttyy kuullessaan Sayorin masennuksesta, mutta se muuttuu, kun vaikkapa näytetään hirttäytynyt Sayori, Natsukin silmät muuttuvat väreileväksi pikselirykelmäksi tai ruudulle ilmestyy Yurin virtsan ja veren tahrима runo. Kuten kuvan kohdalla, myös äänessä hyödynnetään ristiriitoja sen suhteen, mitä pelissä tapahtuu ja mitä ääniraidalta kuuluu. Osa kauhua herättävistä tapahtumista kuuluu ääniraidalla ja osa ei.

Kauhua herättävät erilaiset ihmisäänet, jotka selvästi eivät kuulu pelin äänimaailmaan. Aivan pelin lopussa Monika avaa puheyhteyden pelaajaan, vaikka siihen asti dialogi hahmojen kanssa on käyty tekstipohjaisena. Monika haluaa esittää kirjoittamansa laulun ja esittääkin sen siten, että aluksi laulun sanat lukevat ruudulla musiikin tahtiin ennen kuin siirrytään lopputeksteihin. Monikan puhe ei ole ainoa ihmisääni, joka kuuluu pelissä. Sayorin hirttäytymisen taustalla soivassa musiikissa hyödynnetään naisen oopperamaista laulua. Rikkoutuneen runominipelin aikana voi kuulua naisääni, joka sanoo: ”Paa.”

Lisäksi salaisen runon jälkeen voi kuulua naurua, ja Yurin yhdessä kohtauksessa osana musiikkia kuuluu naurua ja huokauksia.

Pelissä paikoitellen mukaillaan tietokoneen äänimaailmaa muiden äänitehosteiden ohella. Pelissä kuuluu muun muassa tietokoneen huminaa, räähdyksiä, sähköistä tykytystä, rätinää, kohinaa ja kirskuntaa. Kohtauksissa, joissa ruutu sykkii, taustalla kuuluu kohinamainen syke, joka muistuttaa jonkin verran *Star Wars* -elokuvista tutun Darth Vader -hahmon ikonista hengitystä. Muita äänitehosteita ovat esimerkiksi kovat äänet hyppypelästysten aikana, kelausääni pelin kelautuessa taaksepäin, läpsäysääni Natsukin heittäessä Sayoria keksillä ja märkä purskahdus, kun Natsukin silmät poksahtavat kuopistaan tai Yurin silmästä roiskahtaa verta ensimmäisen kerran.

Musiikilla on erilaisia tehtäviä pelissä. Se sekä luo tunnelmaa että synnyttää ristiriitoja. Esimerkiksi Sayorin ja Yurin kuolemien kohdalla soivat surumieliset ja synkät kappaleet luovat alavireisen ja ahdistavan tunnelman. Toisaalta joissain kohtauksissa soi iloinen musiikki taustalla, vaikka pelissä tapahtuu ahdistusta herättäviä asioita, kuten että Monika seisookin yhtäkkiä tekstilaatikon edessä. Lisäksi osa kappaleiden nimistä muodostaa metaviittauksia pelin tapahtumista. Esimerkiksi Sayorin hirttäytymisen aikana soi kappale nimeltä *Sayo-Nara*, joka itsessään on sanaleikki Sayorin nimestä ja japaninkielisestä sanasta ”sayōnara”, joka suomeksi tarkoittaa ”hyvästi”, ja Monikan ollessa kaksin Pekan kanssa taustalla soi kappale nimeltä *Just Monika*, joka suoraan viittaa siihen, miten vain Monika on enää jäljellä.

Musiikissa hyödynnetään erilaisia tehokeinoja, joiden avulla syntyy kuva pelin rikkoutumisesta tai häiriintymisestä. Musiikissa käytetään muun muassa nykimistä ja venytyksiä kuvastamaan ääninauhan häiriöitä. Eräässä kohtauksessa Yurin ja Natsukin riidellessä musiikki koko ajan nopeutuu, kunnes se lopulta muuttuu joukoksi nopeita napsutuksia. Lisäksi joissain kohtauksissa musiikissa hyödynnetään erityisiä suodattimia, joiden ansiosta musiikki kuulostaa kumisevalta, metallisen karhealta tai äänet ovat häiritsevän kirkkaita.

Hiljaisuudella on monia merkityksiä pelin kauhussa. Sen avulla enteillään eri asioita, kuten ennen Sayorin hirttäytymistä on täysin hiljaista. Sen avulla pelaajaa myös johdatetaan harhaan, sillä on täysin hiljaista pelaajan astuessa ensimmäisen kerran

Sayorin taloon, jossa kaikki onkin kunnossa, vaikka pelaaja saattaa pelätä kohtaavansa jotain kauheaa. Ylipäättään hiljaisuuden avulla saadaan luotua ahdistavaa tunnelmaa, sillä koko Sayorin hirttäytymispäivän ajan ennen hirttäytymisen näyttämistä on aivan hiljaista. Hiljaisuutta hyödynnetään myös alleviivaamaan tapahtumia, sillä esimerkiksi sen ajan on täysin hiljaista, kun Pekka sanoo myyneensä sielunsa ensimmäisessä näytöksessä kuppikakun tai toisessa näytöksessä Monikan vastustamattoman hymyn vuoksi.

4.4 Ludonarratiivi

Tämä luku käsittelee, miten metaviittausten avulla *ludonarratiivin* osalta luodaan kauhua *DDLC*:ssä. Ludonarratiivilla tarkoitetaan pelattavuuteen ja tarinankerrontaan liittyvien elementtien risteyskohtaa, eli miten pelin pelattavuus näkyy sen tarinassa ja miten tarina näkyy pelattavuudessa. Koska visual novel -pelityypissä nämä kaksi ominaisuutta liittyvät voimakkaasti toisiinsa, tämä luku käsittelee sekä pelattavuuteen että narratiiviin liittyviä seikkoja. Pelattavuuden osalta kauhua herättää pitkälti pelaajan toiminnallisuuden menetys ja metakauhu, narratiivissa puolestaan sekä freudilainen että heideggeriläinen häiritsevyys.

Peli noudattaa kolminäytöksistä rakennetta, jossa ensimmäinen näytös kestää hyvin pitkään suhteessa muun pelin pituuteen. Lähes puolet pelistä kuuluu ensimmäiseen näytökseen, jonka aikana pelaajalle luodaan illuusio siitä, että peli käsittelee suhteiden muodostamista naishahmojen kanssa, vaikka todellisuudessa peli keskittyy selviytymiseen pakkomielteisesti rakastuneiden, eri tavoin häiriintyneiden pelihahmojen seurasta. Ensimmäinen näytös päättyy ensimmäiseen merkittävään käännekohtaan, eli Sayorin kuolemaan, jonka myötä pelin genre selkeästi vaihtuu bishōjosta kahuksi. Toisessa näytöksessä peli rikkoutuu, ja Monikan todellinen luonne ja kyvyt nousevat kunnolla esiin. Toinen näytös päättyy Yurin kuolemaan, joka on toinen merkittävä käännekohta. Kolmas näytös alkaa sillä, että Monika kaappaa kokonaan vallan pelistä, jonka jälkeen pelaaja on enää kaksin Monikan kanssa. Huippukohtassa pelaaja kukistaa Monikan poistamalla tämän hahmotiedoston, jonka jälkeen Monika palauttaa pelin ennalleen. Loppukohtauksessa jälleen elossa oleva Sayori yrittää kaapata vallan pelistä, mutta Monika yllättäen rientääkin vielä apuun ja päättyy lopulta poistamaan koko pelin.

Pelin edetessä Pekan rooli muuttuu passiivisemmaksi, ja pelaaja osallistetaan voimakkaammin yhdeksi pelihahmoista. Ennen Yurin kuolemaa Pekka lausuu hänelle valmiiksi käsikirjoitettuja ilmaisuja, jotka näytetään tekstilaatikon avulla pelaajalle, eikä pelaaja voi vaikuttaa näihin ilmaisiin kuin välillisesti valintaruutujen avulla. Yurin kuoleman jälkeen Pekka ei enää sano mitään, joten hän käytännössä muuttuu persoonattomaksi. Tämä on täysin toisenlainen rooli Pekalta, joka pelin alkupuolella keskustelee aktiivisesti tyttöjen kanssa ja artikuloi ajatuksiaan pelaajan nähtäville.

Itsessään ensimmäinen näytös muodostaa kokonaisen tarinan, jonka aikana pelaajalle annetaan viitteitä pelin kauhuluonteesta. Pekka liittyy kirjallisuuskerhoon ystävänsä Sayorin houkuttelemana. Kirjallisuuskerho tähtää kohti koulun tapahtumaa, jossa sen jäsenet esittäisivät omia runojaan ja houkuttelisivat lisää jäseniä kerhoon. Tapahtumaan valmistautumisen aikana Pekka saa tietää Sayorin masennuksesta. Tarina päättyy siihen, että tapahtumapäivänä Pekka yrittää hätäntyneenä mennä tarkistamaan, onko Sayorilla kaikki kunnossa, kunnes hän lopulta löytää Sayorin kuolleen omassa huoneessaan ja päättyy shokkiin. Ennen kuin Sayori paljastaa olevansa masentunut, pelaaja saa selville, että hänen huoneensa on aina likainen ja hänen hiuksensa ovat takkuiset, jotka voidaan tulkita masennuksen oireiluksi. Yuri taas kertoo rakastavansa veitsiä, ja hän vetää hihan kätensä peitoksi juuri ennen kuin Pekka näkee hänen viiltelynsä. Natsuki puolestaan mainitsee, että hänen on syötävä kunnolla silloin kun isä kokkaa, mikä kielii hänen ongelmallisesta isäsuhteestaan. Monika lipsauttaa puheissaan ja kirjoittaa runoissaan asioita, jotka paljastavat hänen voivan rikkoa neljättä seinää. Esimerkiksi hän sanoo yhdessä kohtauksessa, että vaikean valinnan kohdalla tulisi muistaa tallentaa peli, ja yhdessä hänen runoistaan lukee suoraan ”save me” (suom. ”tallenna minut”) ja ”load me” (suom. ”lataa minut”), jotka molemmat liittyvät pelien tallennuksiin. Itse asiassa pelin kauhuluonne näkyy jo heti, kun ensimmäisen kerran avaa pelin. Ennen alkuvalikkoa pelaajalle kerrotaan, että peli ei sovellu alle 13-vuotiaille, herkille tai ahdistuksesta tai masennuksesta kärsiville. Pelin ohjeissa myös kerrotaan yksityiskohtaisesti, miten pelin tiedostoihin pääsee käsiksi, mitä ei yleensä pelin ohjeissa kerrota. Sekä varoitustekstit että erikoinen yksityiskohta peliohjeissa pohjustavat pelin kauhuja.

Kiinnostava seikka pelissä on, miten eri tavoin eri hahmot kommentoivat itseään ja peliä epäsuorasti. Natsukin mangat sisältävät paljon yhteneväisyyksiä pelin tarinan kanssa.

Hänen mangoissaan neljä naishahmoa on ihastunut samaan poikaan, mutta todellisuudessa ihastuminen on vain väylä tutustumaan kaikkiin hahmoihin, sillä sen kautta päästään käsittelemään heidän taustatarinoitansa, ja kun mangoissa alkaa tapahtua romanttisia asioita, vuorossa on monia liikuttavia kohtauksia. Natsuki myös sanoo suoraan, että kirjaa ei saa tuomita kantensa perusteella. Tämä on seikka, jonka varaan koko peli oikeastaan rakentuu. Pinnalta peli vaikuttaa söpöltä treffisimulaattorilta, mutta mitä syvemmälle pelissä pääsee, sitä synkemmäksi ja ahdistavammaksi se muuttuu. Eräässä kohtauksessa Yuri sanoo salamyhkäisesti, että meissä jokaisessa asuu pieni paholainen. Yuri myös myöhemmin sanoo puolivitsillä, että tämä kerho on kuolemaksi hänelle, mistä Monika hikoilee vaivaantuneena. Yurin kirja puolestaan ennen Sayorin kuolemaa kertoo työstä, joka tekee huonoja valintoja elämässään, päätyy tuhoamaan ihmissuhteitaan ja lopulta hänen elämänsä murentuu. Kirjan voi nähdä refleктоivan Monikaa, jonka toiminta lopulta johtaa tuhoon. Pelin loppupuolella Monika kertoo, miten pitää kauhuromaaneissa siitä, miten paha vaanii pinnan alla odottamassa esiintuloaan. Hän refleктоi samalla itseään ja Sayoria pelin antagonistina.

Runominipeli on harvoja aidosti interaktiivisia pelimekaniikkoja pelissä. Pelinäkö on nähtävissä kuvassa 2, sivulla 49. Runominipelissä pelaajalle esitetään kerrallaan kymmenen sanaa, joista pelaaja aina valitsee yhden, jonka jälkeen esitetään kymmenen uutta sanaa. Sanat vaihtelevat myönteisistä synkkiin. Esimerkkisanoja ovat mansikka, sukat, kauneus, epäonni, masennus ja itsemurha. Ruudun alareunassa esiintyvät kaikki elossa olevat hahmot Monikaa lukuun ottamatta. Hahmot reagoivat iloisesti hyppimällä sanavalintoihin, jotka miellyttävät heitä. Kauhua herättävät hahmojen iloiset reaktiot synkkiin sanoihin. Yuri esimerkiksi hyppii riemuissaan, kun valitsee joukkomurhan, helvetin, melankolian ja arvet. Myöhemmässä pelivaiheessa runominipeli voi myös näennäisesti rikkoutua.

Merkittävä, joskin melko huomaamaton osa peliä ovat sen tiedostokansiossa olevat tiedostot. Ne laajentavat ymmärrystä pelistä ja omalta osaltaan herättävät ahdistusta. Kun katsoo Sayorin hirttäytymisen yhteydessä lukevasta ”`traceback.txt`”-tekstitiedostosta lisätietoja, siinä lukee: ”Oh jeez... I didn't break anything, did I? Hold on a sec, I can probably fix this... I think... Actually, you know what? This would probably be a lot easier if I just deleted her. She's the one who's making this so difficult. Ahaha! Well, here's goes

tallentamisella ole enää mitään merkitystä, mutta ei ole syytä huoleen, koska Monika ei ole lähdössä mihinkään. Kohtauksissa, joissa tekstiruudun eri valinnat puuttuvat ja valikkoon ei pääse ESC-näppäimellä, peli yllättäen käyttää automaattista tallennusjärjestelmää.

Pelissä hyödynnetään tarinankerronnassa myös runoja, joista osa on salaisia. Toisen näytöksen aikana satunnaisesti tulee valintaruutu, jossa kysytään halusta avata erityisruno, mutta osassa valintaruuduista on vain kyllä/ei -vaihtoehdot. Salaisia runoja on yhteensä 11, ja ne arvotaan satunnaisesti pelikerroilla. Kaikkia runoja ei näy yhden pelikerran aikana, joten runoissa on vaihtelua. Nämä runot ovat hyvin erilaisia keskenään, esimerkiksi yhdessä niistä mustien palkkien väliin muodostuu teksti, jossa lukee, että mikään ei ole todellista, ja toisessa on vain lapsenomainen tikku-ukkopiirros hirtetystä Saylorista, jonka ohessa lukee kolmesti: ”happy thoughts” (suom. ”iloisia ajatuksia”). Salaisten runojen lisäksi osa runoista on joka pelikerralla samanlaisia, ja ne esiintyvät osana varsinaista tarinaa. Myös niihin liittyy ahdistusta herättäviä piirteitä. Saylorin yhdessä runossa hoetaan, miten jonkin pitäisi poistua hänen päästään. Natsukin eräs runo on vain sekava, satunnaismerkeistä koostuva merkkijono, jota ei voi lukea. Yurin yksi runo, joka kertoo pesukarhun ruokkimisesta, voidaan tulkita vertauskuvaksi hänen fetissiviiltelystään. Yurin viimeinen runo, joka on virtsan ja veren tahrima, on lukemiskelvoton, sillä teksti on vain epämääräistä sotkua.

Vaikka lähtökohtaisestikaan pelaaja ei ole suuressa vuorovaikutuksessa pelin kanssa visual novel -pelityypissä, hänen rajallista toiminnallisuuttaan rajoitetaan entisestään *DDLC*:ssä osana sen kauhua. Eräissä kohtauksessa valintaruudut lähentyvät lähemmäksi ruutua pelaajan valinnoista riippumatta ennen kuin Monika katkaisee tapahtuman. Toisessa kohtauksessa valintaruutuina ovat Yuri, Natsuki ja Monika, mutta automaattisesti kursori hakeutuu kohti Monikan painiketta. Jos kuitenkin onnistuu valitsemaan toisen nimen, ruutu räjähtää valkoiseksi, sen keskellä nykivät kaksi pupillia ja pystyakseli täyttyy Monikan valintaruuduista. Pelin loppupuolella Monikan pyytäessä treffeille, valintaruudussa on ainoastaan suomennettuna sana ”kyllä”. Yurin kuoleman jälkeen tekstilaatikon eri painikkeet katoavat ja ESC-näppäimellä ei pääse valikkoon.

Pelissä hyödynnetään runsaasti muuttuvia tarinaelementtejä, jotka esitellään ensimmäisessä näytöksessä ja rikotaan toisessa näytöksessä. Esimerkiksi ensimmäisessä näytöksessä Pekka sanoo myyneensä sielunsa kuppikakusta ja toisessa näytöksessä taas Monikalle ja tämän hymylle, Yurin kirja muuttuu paljon synkemmäksi näytösten vaihtuessa ja Monikan ”save me, load me” (suom. ”tallenna minut, lataa minut”) -runo muuttuu muotoon ”save me, delete her” (suom. ”pelasta minut, poista hänet”), jossa sana ”save” voi tarkoittaa sekä tallentamista että pelastamista. Toisessa näytöksessä peli alkaa näennäisesti alusta, mutta Sayorin puuttuva hahmotiedosto kaataa pelin ja peli alkaa uudelleen kuin Sayoria ei koskaan olisi ollutkaan olemassa. Ensimmäisessä näytöksessä käytetään mietoa kieltä, jossa esiintyy vain vähän mietoja kirosanoja, kuten ”damn” eli suomeksi ”hitto”. Toisessa näytöksessä kielenkäyttö muuttuu rajummaksi, sillä hahmot kehottavat toisiaan tappamaan itsensä, nimittelevät toisiaan huoriksi ja käyttävät karkeita kirosanoja, kuten ”fuck” eli suomeksi ”vittu”. Toisessa näytöksessä jotkin tutut repliikit muuttuvat synkemmiksi, jolloin ne monesti lukevat ahdistavan painostavalla fontilla. Myös yksittäisen näytöksen sisällä hahmot voivat kehittyä synkempään suuntaan. Ensimmäisen näytöksen aikana Sayori masentuu pahemmin tarinan edetessä. Toisessa näytöksessä Yuri menettää tarinan edetessä pahemmin järkensä ja muuttuu pakkomielleiseksi Pekkaa kohtaan. Hän esimerkiksi kertoo koskettelevansa itseään Pekan kynällä ja haluavansa kaivautua Pekan ihon sisään.

Pelin antagonistit ovat Sayori ja Monika. Sayorin rooli jää enemmän hämärän peittoon, sillä pelaajalle ei koskaan selviä, kuinka paljon Sayori todellisuudessa vaikuttaa pelin tapahtumiin. Toisessa näytöksessä Sayori puhuu hetken Monikan kautta ja ponnahdusikkunan avulla pyytää apua. ”CAN YOU HEAR ME” -tekstitiedosto saattaa olla Sayorin käsialaa Monikan sijaan, jolloin tiedoston sisältämä runo saattaisi olla Sayorin eräänlainen tunnustus. Lisäksi Monika valittaa siitä, miten peli on niin julma, että sysää hänet jatkuvasti sivuun erilaisista yrityksistä huolimatta. Tämä selittyisi Sayorin vaikuttamisella pelin taustalla. Jos pelaaja poistaa Monikan ennen pelin alkua, Sayori suuttuu pelaajalle ja poistaa kaikki hahmot itsensä mukaan lukien hahmokansiosta. Tämän seurauksena pelaajalle aukeaa vain kuva hirtetystä Sayorista, ja ainoa vaihtoehto pelaajalle on enää poistaa ja ladata koko peli uudestaan. Tämä antaa viitteitä Sayorin kyvyistä vaikuttaa pelissä.

Selvästi näkyvämpi antagonisti on Monika. Koko pelin ajan Monika yrittää tasapainoilla sen kanssa, ettei paljastaisi tietävänsä enemmän kuin Pekka kuvittelee, ja samanaikaisesti, että Pekka antaisi huomionsa vain hänelle. Monika ei kuitenkaan täysin hallitse peliä, jolloin peli rikkoutuu eri tavoin. Monikan läsnäolon tuntee koko pelin ajan. Hänen roolinsa näkyy jatkuvasti pelissä, vaikka fyysisesti hän ei näykään koko aikaa, ja mahdollisesti hän pystyy jopa keskeyttämään palohälytyksellä intiimin hetken Natsukin ja Pekan välillä. Yurin kuoleman jälkeen Monika kaappaa kokonaan vallan pelistä, poistaa kaikki muut hahmot, paljastaa tietävänsä, että on osa peliä, ja puhuttelee suoraan pelaajaa Pekan takana. Monika jopa mainitsee pelaajan nimeltä, jota varten peli ilmeisesti selvittää pelaamiseen käytetyn tietokoneen käyttäjäprofiilin nimen. Monika myös sanoo: ”I didn’t want to... break the fourth wall, I guess you could call it. – – You might have gotten mad at me... – – Maybe even deleted my character file, if you preferred playing without me.” Hän ei siis halunnut rikkoa neljättä seinää, sillä hän pelkäsi, että pelaaja poistaisi hänet tietäessään. Jos Monikan kuoleman jälkeen yrittää tuoda hänen hahmotiedostonsa takaisin, tulee ponnahdusikkuna, jossa lukee: ”Please stop playing with my heart. I don’t want to come back.” (suom. ”Lopeta sydämelläni leikkiminen. En halua tulla takaisin.”) Tämä antaa vihiä siitä, että vaikka Monika onkin näennäisesti kukistettu, hän on silti vielä läsnä seuraamassa tapahtumia. Lopulta Monika puuttuukin Sayorin pyrkimyksiin kaapata valta itselleen kokonaan. Hän kukistaa Sayorin ja poistaa sitten pelin kokonaan esittäessään samalla tekemänsä laulun pelaajalle.

Pelin eri ominaisuudet ovat osa pelin kauhua. Pelaajan esimerkiksi täytyy käyttää Skip-painiketta edetäkseen pois Yurin ruumiin luota. Kohtaukset voivat yllättäen vaihtua toisiksi ilman kunnollista siirtymää. Tekstin nopeuttaminen ei toimi kohtauksessa, jossa Pekka on Monikan kanssa kaksin, vaan Monikan dialogi tulee hitaasti riippumatta tekstinopeuden asetuksista. Monikan dialogia ei voi myöskään tässä kohtauksessa nopeuttaa hiiren painikkeen avulla toisin kuin pelissä muuten pystyy. Tekstiä ei voi myöskään nopeuttaa asetuksilla juuri ennen kuin näytetään hirtetty Sayori. Jopa pelin tekstihistoriaa käytetään osana pelin kauhua. Osa oudoista repliikeistä näkyy tekstihistoriassa, mutta kaikki eivät näy, jolloin pelaaja saattaa kyseenalaistaa pelin todellisuutta. Jos Yurin kuoleman aikana tarkastelee tekstihistoriaa, kaikki teksti on vain katkeamatonta tekstijonoa, jossa lukee sama kuvausteksti kuin pelin Steam-sivulla, mutta

tekstijonon lopussa lause ”Will you promise to spend the most time with me?” (suom. ”Lupaatko viettää suurimman osan ajasta kanssani?”) toistuu häiritsevän monta kertaa.

Vaikka aluksi pelaajalle luodaan kuva, että hän toimii pelissä itsenimeämensä mieshahmon roolissa, jo ensimmäisestä näytöksestä lähtien pelaajalle annetaan viitteitä siitä, että hän onkin ulkopuolinen tarkastelija pelissä. Eräässä kohtauksessa Pekan pää näkyy pelaajalle Sayorin halatessa tätä, jolloin kuvaa katsotaan ulkopuolisen silmin, kun peli muuten nähdään Pekan silmin. Pelaajalle näytetään pelihahmojen ajatuksia välillä suoraan, vaikka Pekka ei voi havaita niitä. Pelin lopussa on kiitos Monikalle ja Pekalle. Kun pelin loppupuolella kesken Auto-painikkeen käytön poistaa Monikan, tulee pelissä lukemaan virheviesti koodista, jossa sanotaan, ettei voida aloittaa vuorovaikutusta ilman, että luodaan uutta kontekstia. Vaihtoehtoina ovat olla piittaamatta, avata, kopioida tai lopettaa. Piittaamatta jättämisen jälkeen peli jatkuu normaalisti.

4.5 Pohdintaa

Tämä luku pyrkii kokoamaan yhteen edellisten lukujen muodostamien kategorioiden sisältöjä, rakentamaan johtopäätöksiä niistä ja pohtimaan pelin kauhun suhdetta muuhun kauhugenreen. Tämän myötä tässä luvussa koostetaan yhteen vastaus tutkielman tutkimuskysymykseen, eli kuinka neljännen seinän rikkomista voidaan hyödyntää kauhun tehokeinona peleissä.

Peli linkittyy osaksi laajempaa kauhun genreperinnettä niin audiovisuaalisen kuvastonsa kuin ludonarratiivinsa avulla. Pelissä näytetään kaikessa kauheudessaan pelaajalle erilaisia häiritseviä asioita, mikä on kauhugenrelle hyvin tyypillistä. Pelissä myös esimerkiksi hyödynnetään kaltevaa kuvakuvaa, jonka avulla voidaan luoda ahdistavaa tunnelmaa. Ihmiskatse on nimittäin herkempi sille, jos kohde ei ole pystysuorassa, kuin sille, että kohde ei ole vaakasuorassa (Brown 2016). Kaltevaa kuvakulmaa hyödynnetään myös esimerkiksi yliluonnollisessa kauhuelokuvassa *The Evil Dead* (Raimi 1981). Samoin pelissä käytettävää dolly zoom -kameraefektiä hyödynnetään esimerkiksi kauhuelokuvassa *The Descent* (Marshall 2005). Äänimaailmassa hyödynnetään puolestaan kauhugenrelle ominaisia erilaisia kovia ja korkeita ääniä, jotka tuottavat epämiellyttävän tunteen ja voivat onnistua säpsäyttämään pelaajan. Audiovisuaalisessa kuvastossa hyödynnetään myös selvästi muusta tyylistä täysin irrallisia, kauhua herättäviä

elementtejä, esimerkiksi realistisia silmiä ja suita muuten animetyylisessä pelikuvastossa ja ihmisääntä tekstivetoisessa tarinankerronnassa. Luonnoton ja vääristynyt audiovisuaalinen kuvasto on merkillepantava osa kauhugenreä. Esimerkiksi japanilainen kauhuelokuva *Ju-On: The Grudge* (Shimizu 2002) on tunnettu siinä esiintyvistä, epämääräisestä korinaäänestä.

Ludonarratiivissa hyödynnettävät kauhun tehokeinot mukailevat peleistä ja muista mediemeista tuttuja pelattavuuteen ja tarinankerrontaan liittyviä elementtejä. Pelaajan hallitsemaa hiiren kursoria esimerkiksi ohjataan pelaajan tahtomatta yhdessä kohtauksessa, ja pelaajan valinnat ylipäätään johtavat lopulta aina joko Monikan tai Sayorin luokse. Pelissä hyödynnetään kauhusta tuttua ennakkovaroitusten käyttöä. Muodonmuutos on pelin ilmeinen elementti, sillä siinä turvalliseksi oletettu peliympäristö muuttuukin vaaralliseksi ja ahdistavaksi. Hirviöelementtiä ajavat pelissä ihmishirviöt Monika ja Sayori. Kaikille asioille ei anneta selityksiä. Lisäksi pakkomielteinen rakkaus näkyy voimakkaasti pelissä. Pakkomielteistä rakkautta ilmenee esimerkiksi myös psykologisessa kauhutrillerissä *Perfect Blue* (Kon 1997), jossa murhanhimoisen stalkkeri rakastaa naispäähenkilön poptähtiminää, ja mykkäkauhuelokuvassa *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (Murnau 1922), jossa Orlok-vampyyri himoitsee naispäähenkilön verta.

Pelaajan toiminnallisuuden menetyksestä syntyvää kauhua tuottavat pelaajan toimintaa rajoittavat pelielementit. Pelaaja ei enää hallitse kursoriaan, vaan jokin yllättävä voima vetää sitä kohti Monikan valintaruutua. Vaikka pelaaja onnistuisi valitsemaan jonkun muun hahmon, lopulta hänen on valittava Monika. Pelaaja ei voi edes huijata lataamalla vanhoja tallennuksia pelin ulkopuolisten tiedostokopioiden avulla tehdäkseen uusia valintoja, sillä Monika puuttuu tähän välittömästi. Mitä ikinä pelaaja tekeekin, joko Monika tai Sayori valvoo hänen toimintaansa ja tarvittaessa rankaisee pelaajaa rikkomuksistaan, esimerkiksi Sayori hirttäytyy ja poistaa muut pelihahmot, jos pelaaja poistaa ennen aikaisesti Monikan hahmotiedoston. Pelaaja, joka kuvittelee hallitsevansa peliä, päätyy alistettuun asemaan, jossa pelihahmot sanelevat säännöt.

Freudilainen häiritsevyyden on kuitenkin voimakkaimmin esillä oleva kauhua herättävä osa-alue pelissä. Tuttu pelilogiikka ja -ympäristö muuttuvat yllättäen pelaajalle vieraisiksi,

vaikka samanaikaisesti niissä on tuttuja elementtejä. Hahmon silmä irtoaa paikaltaan, mutta hän jatkaa toimintaansa tavallisesti. Musiikki vääristyy, mutta on edelleen sama kappale pohjimmiltaan. Hahmot käyttäytyvät tavallisen rauhallisesti, vaikka sanovat heidän hahmoilleen sopimattomia repliikkejä. Kaikki nämä seikat herättävät pelaajassa ahdistuneen levottoman olon ja aiheuttavat kauhun tunteita.

Lisäksi heideggeriläisestä häiritsevyydestä syntyvää kauhuakin hyödynnetään pelissä. Monika ja Sayori ovat jatkuvasti läsnä pelissä, ja heidän läsnäolostaan annetaan pelaajalle erilaisia viitteitä. Pelaajalle syntyy vähitellen kuva siitä, että pelin rajat eivät sido heitä, vaan heitä voidaan pitää jopa elävinä, ajattelevina olentoina. Tämä herättää pelaajassa kauhua, sillä pelihahmojen pitäisi olla vain pelikoodin muodostamia, elottomia objekteja. Monikan ja Sayorin elämä ei pääty heidän poistamiseensa pelistä, vaan he voivat aina palata uudestaan osaksi peliä. Vaikka he eivät olisikaan näkyvissä pelissä tai sen tiedostoissa, heillä on kykyjä puhua toistensa kautta tai viestiä pelaajalle esimerkiksi tiedostojen ja pelin käyttöliittymään liittyvien ominaisuuksien, kuten ponnahdusikkunoiden, avulla.

Ensimmäisen näytöksen aikana peli tukeutuu pitkälti kauhussaan *subliminaalisiin viesteihin* ennen sen lopun shokeeraavaa käännettä, jonka myötä pelissä ei enää piilotella sen kauhua. Subliminaaliset viestit ovat piiloviestejä, joita pelaaja ei välttämättä tiedosta kohtaavansa, mutta ne voivat vaikuttaa hänen alitajuntaansa. Subliminaalisina viesteinä voi esimerkiksi nähdä Monikan mustat sukat, Monikan metaviittaukset, Yurin viiltelyyn viittaavat vihjaukset, Sayorin likaisen huoneen ja Pekan pohdinnat sielun myymisestä kuppikakusta. Subliminaalisia viestejä hyödynnetään pelissä myöhemminkin. Sayorin hirtetty kuva luokan takaosassa esimerkiksi saattaa jäädä helposti pelaajalta huomaamatta.

Pelin kauhun voisi tiivistää tukeutuvan odotusten rikkomiseen ja yllätyksiin. Pelin ensimmäisen näytöksen ajan pelaajalle luodaan kuva siitä, että peli on söpö treffisimulaattori. Näytöksen lopussa tämä mielikuva rikotaan, ja sen jälkeen peli oikeastaan on jatkuvaa odotusten rikkomista. Tutut elementit eivät toimikaan enää kuin pelaaja olettaa niiden toimivan. Lopulta pelaaja ei enää ole vain Pekkaa ohjaava pelaaja, vaan yksi pelin henkilöhahmoista, jonka luokse kauhu tunkeutuu pelistä. Kauhu ei

rajaudu vain pelin tarinaan ja audiovisuaaliseen kuvastoon, vaan kauhua esiintyy myös pelattavuuden tasolla. Vastoin pelaajan odotuksia pelin ohjattavuus ei yhtäkkiä toimikaan kuin pitäisi, ja pelaaja ei enää pääsekään vaikka hetkeksi rauhoittumaan taukovalikkoon, sillä Monika voi olla myös siellä häntä vastassa tai pelaajalta voi ylipäätään olla katkaistu mahdollisuus edes käyttää valikoita. Pelaajan voi myös yllättää se, että pelaaminen ei typisty pelin sisällä tapahtuvaan interaktioon pelin kanssa kuten peleissä yleensä, vaan pelin metatekstit, kuten tiedostokansion eri tiedostot, ovat osa pelikokemusta.

Vaikka yllätykset osittain limittyvät päällekkäin odotusten rikkomisen kanssa, on se myös oma irrallinen kauhuelementtinsä, joka toistuu jatkuvasti pelin aikana. Tiettyjen elementtien satunnaisuus tekee jokaisesta pelikerrasta ahdistavan arvaamattoman. Esimerkiksi yllättävä pelihahmon silmien räjähtäminen voi järkyttää yllättävyydellään, koska se tapahtuu vain satunnaisesti. Tällöin pelaajan kauhukokemus ei supistu yhteen pelikertaan, sillä uuden pelikerran yllätykset voivat onnistua herättämään pelaajassa kauhua ja ahdistusta.

Tiivistetysti neljännen seinän rikkomista kauhun tehokeinona voidaan hyödyntää siten, että pelin audiovisuaalisessa kuvastossa ja ludonarratiivissa käytetään erilaisia kauhuelementtejä, jotka pohjautuvat pelaajan odotusten rikkomiseen ja yllätyksiin pelin metatasolla. Pelaajalla on tiettyjä odotuksia peliin ja sen sisältöön liittyen. Näiden odotusten rikkominen voi herättää pelaajassa ahdistusta ja kauhua. Yllättävyyttä lisää satunnaiselementtien käyttö, jolloin peli muuttuu arvaamattomaksi. Kauhugenrestä tuttuja ahdistusta ja kauhua herättäviä elementtejä voidaan yhdistää erilaisiin pelin metaominaisuuksiin, kuten julkaisualustan kuvaustekstiin, tiedostokansioihin ja käyttöliittymään. Kauhun ei siis tarvitse rajautua pelin sisältöön, vaan se voi ilmetä myös pelin paratekstien avulla. Lopulta raja pelin ja sen paratekstin välillä hämärtyy, jolloin kauhukokemuksesta tulee kokonaisvaltainen.

5 LOPUKSI

Tämä luku tiivistää tutkielmassa syntyneitä johtopäätöksiä, jotka ovat muodostuneet lähiluvun pohjalta tehdystä kvalitatiivisesta sisällönanalyysistä. Lisäksi tämä luku käy läpi tutkielman rajoituksia, puutteita ja kehitysehdotuksia. Lopuksi tässä luvussa esitetään jatkotutkimusehdotuksia, joiden avulla tämän tutkimuksen havaintoja voitaisiin viedä vielä pidemmälle ja pelien kauhututkimusta laajentaa.

Neljännän seinän rikkomisen avulla voidaan tuottaa peliin kauhua siten, että osana pelin metatasoa hyödynnetään erilaisia kauhuelementtejä, jotka voivat pohjautua kauhun genreperinteeseen. Osana kauhugenrestä tuttuja hyppypelästyksiä esimerkiksi voidaan hyödyntää pelin näennäistä rikkoutumista. Samoin hirviöelementti voi esiintyä metafiktiivisenä pelihahmona tai voimana, joka pystyy vaikuttamaan siihen, miten peli toimii. Muodonmuutos voi olla pelin muuttumista epäluotettavaksi. Poistettu hahmo voi palata takaisin riippumatta pelaajan tahdosta kuin kauhun kuolemattomat hirviöt ja yliluonnolliset voimat. Tuttu kauhuelementti voidaan lukuisin eri tavoin ottaa osaksi pelin kauhua, sillä se voi liittyä niin itse pelin sisältöön kuin sen parateksiinkin tai peliin mediumina.

Metakauhupelissä neljättä seinää ei välttämättä varsinaisesti rikota, vaan sen rajaa voidaan siirtää esimerkiksi niin, että pelaajasta tulee yksi pelihahmoista. Näin tapahtuu muun muassa tässä tutkielmassa keskiössä olleessa *Doki Doki Literature Club!*:ssa (Team Salvato 2017), jossa pelin ihmishirviö puhuttelee suoraan pelaajaa tämän nimellä ja suuntaa salaiset viestinsä pelaajalle tämän ohjaaman pelihahmon takana. Pelaajan ja pelin välissä oleva turvaseinä ei enää tarjoa suojaa, vaan pelin kauhu kaappaa pelaajan kokonaisvaltaisemmin mukaansa, jos se onnistuu tavoitteissaan, eli tarjoamaan hyvän kauhuelämyksen pelaajalle. Täytyy kuitenkin huomioida, että pelaaja itse ei ole pelatessaan todellisessa vaarassa, vaikka hänen peliminänsä voi olla pelissä. Missään kohtaa pelaaja ei esimerkiksi joudu kokemaan fyysistä kipua tai pelkäämään henkensä puolesta, vaikka hänen pelihahmonsa kohtaisi tuskaisen kuoleman. Kauhu pysyy fiktion tasolla eikä muutu todelliseksi.

Odotusten rikkominen ja yllätyksellisyys ovat elementtejä, joita voidaan hyödyntää osana pelin neljättä seinää rikkovaa kauhua. Odotusten rikkominen rakentuu sen varaan, että

pelaajalla joko on tai hänelle luodaan mielikuvia siitä, millainen peli ja siinä olevat elementit ovat. Kauhu syntyy, kun näitä elementtejä rikotaan, jolloin pelaaja ei enää voi luottaa asioiden toimimiseen pelissä. Tämä voi herättää turvattomuuden tunteita, jotka kauhulle ovat tavoitteellisia. Yllätyksellisyys puolestaan rakentuu sen varaan, että pelaaja ei osaa odottaa erinäisiä tapahtumia tai käänteitä. Satunnaisuuden avulla yllätyksellisyys kasvaa, sillä peli ei menetä kauhuarvoaan yhden pelikerran jälkeen. Tämä paitsi tuo uudelleenpelattavuutta mutta myös lisää pelaajan epävarmuutta pelin tapahtumista, mikä voi herättää kauhua pelaajassa. Tunnistettu uhka menettää ilmaisuvoimansa, mutta tuntematon pelottaa. Kun useamman uhan säilyttää piilossa ja esittää vain satunnaisesti, jännityksen tunne säilyy.

Doki Doki Literature Club!:n esimerkki näyttää, miten pelien paratekstejä voidaan hyödyntää osana niiden kauhua. Kauhun ei tarvitse rajautua pelin sisällä tapahtuviin asioihin, vaan kauhu voi vaania esimerkiksi pelin ohjekirjassa tai kansikuvassa. Tällöin vanhojen kauhupelien pakkauslaatikoiden kauhukuvaston voidaan ajatella kuuluvan osaksi pelin kauhukokemusta, jolloin metakauhua on hyödynnetty peleissä jo digitaalisten pelien varhaisista ajoista lähtien. Pelin ulkoinen ja ulkopuolinen kauhu nimittäin voivat vaikuttaa pelin kauhukokemukseen. Tällöin kauhukokemuksen syntyminen ei välttämättä rajaudu pelaamiseen, vaan kauhua voivat synnyttää jo esimerkiksi pelin ulkoisen kuvauksen lukeminen, mainosvideon katsominen tai säilytyskotelon tarkastelu. Tämän seikan huomioiminen voi tuottaa kokonaisvaltaisempia kauhukokemuksia kuin mihin pelin sisältö itsessään pystyisi. Pelin ja sen paratekstin rajan hämärtyessä on vaikea vetää linjaa siihen, missä kohdassa pelikokemus päättyy.

Kaikesta tämän tutkielman tarjoamasta pohdinnasta huolimatta tutkielma itsessään sisältää runsaasti puutteita ja rajoituksia, joiden vuoksi siinä esitetyt tulkinnat ja näkemykset eivät ole yksioikoisesti paikkansapitäviä. Lukijaa pyydetäänkin suhtautumaan tähän tutkielmaan kriittisesti. Monipuolisesta kirjallisuuskatsauksesta ja lukuisista peliesimerkeistä huolimatta tutkielma tukeutuu pitkälti yhden pelin tarkastelemiseen, jolloin katsanto kattaa vain pienen osan erittäin laajasta ja perinteikkäästä kauhugenrestä. Useamman pelin tarkastelu olisi voinut tuottaa erilaisia tulkintoja.

Vaikka tutkielman tekijällä onkin omaa harrastuneisuutta kauhugenreä ja pelejä kohtaan, ei hän ole kummankaan osa-alueen pitkän linjan ammattilainen. Vuosien ammattikokemus voisi tarjota hyvin erilaisen näkökulman asioihin, ja esimerkiksi asioista ja ilmiöistä käytettävät ilmaisut ja käsitteet voisivat olla tällöin täsmällisempiä. Näin tutkielma voisi olla lukijalleen myös antoisampi lukukokemus, ja tutkielma onnistuisi parhaimmillaan huomattavasti paremmin vastaamaan esitettyyn tutkimuskysymykseen. Tutkielman tekijällä ei myöskään juurikaan ole aiempaa kokemusta valitsemiensa tutkimusmenetelmien käytöstä, mikä voi näkyä työn laadussa. Aineiston kategorisointi itsessään tuotti haasteita. Samoin rajallisen kielitaidon vuoksi osa sanojen kauhua herättävistä kaksoismerkityksistä saattoi mennä lähiluvun aikana ohi, ja bishōjo-genre itsessään ei ollut kovin tuttu tutkielman tekijälle.

Omat rajoituksensa toivat myös tutkielman pituus ja sen tekemiseen tarkoitetut aikaresurssit. Muistiinpanoja syntyi huomattavasti enemmän lähiluvun aikana kuin mitä niitä oli lopulta tilaa käsitellä tutkielman puitteissa. Kauhun genrenä puolestaan jo itsessään on niin laaja käsite, että sen käsittelyyn pelkästään yhden tutkielman pituus ei riitä. Rajalliset aikaresurssit johtivat siihen, että peli ehdittiin pelata vain kolme kertaa lähiluvun aikana läpi. Useampi pelikerta olisi voinut tuottaa kattavamman tulkinnan pelistä, sillä *Doki Doki Literature Club!* sisältää haarautuvia tarinapolkuja ja runsaasti satunnaislementtejä. Tätä puutetta pyrittiin paikkaamaan pelin ulkoisten lähteiden avulla, mutta niistä huolimatta joitain pelielementtejä saattoi jäädä huomaamatta.

Jatkotutkimuksena tämän saman tutkimusasetelman samalla tutkimuskysymyksellä voisi toisintaa ja osaksi sitä voitaisiin ottaa fanien tulkintoja pelin tapahtumista. Samoin voitaisiin tutkia, kuuluvatko esimerkiksi peliä koskevat viralliset sosiaalisen median postaukset osaksi pelikokemusta. Tällöin tämän tutkielman täsmällisyyttä voitaisiin tarkastella kriittisemmin ja toisaalta myös vertailla eri tulkintoja pelin sisällöistä. Peliä voitaisiin myös laajemmin vertailla muihin samankaltaisiin kauhuelementtejä hyödyntäviin peleihin, jotta voitaisiin muodostaa laajempi kuva psykologisten metakauhupelien käyttämisestä kauhun tehokeinoista.

Koska tämä tutkimus esittää, että paratekstit voisivat olla osa pelien kauhua, tätä väitettä voitaisiin tutkia esimerkiksi perehtymällä pelien eri parateksteihin ja pohtimalla niiden

roolia pelin kauhukokemuksen osa-alueena. Paratekstien osalta voitaisiin tarkastella sekä pelien peritekstejä että niiden epitekstejä. Tämä tuottaisi useamman tutkimuksen, joiden avulla voitaisiin mahdollisesti laajentaa ymmärrystä kauhusta kokonaisvaltaisena, multimodaalisena ilmiönä. Tutkimuksessa voitaisiin myös yrittää haastaa sitä, kuinka pitkälle paratekstien käytössä voidaan mennä, jotta ne ovat edelleen osa pelin kauhukokemusta. Toisin sanoen voitaisiin tutkia, miten etäinen teksti voi vielä vaikuttaa pelistä syntyvään kauhukokemukseen. Tutkimuksen ei tarvitsisi rajautua vain koskemaan kauhupelejä, vaan tarkastelussa voisivat olla myös pelit, joissa hyödynnetään kauhua ja jotka sisältävät kauhuelementtejä. Toki pelien kauhugenressä itsessään on useita alagenrejä, joiden näkökulmasta metakauhua voitaisiin tarkastella, kuten esimerkiksi toimintakauhun näkökulmasta.

Kauhugenrellä on pitkät kulttuurihistorialliset perinteet, mutta se ei estä genreä laajentumasta uusille osa-alueille tai löytämästä uusia ilmaisumuotoja tai muotokieltä. Eri aikakaudet synnyttävät omat kauhukuvastonsa. Siitä huolimatta samankaltaisia kauhuelementtejä esiintyy aikakaudesta ja kulttuurista toiseen, kuten esimerkiksi eri muunnelmia hirviöistä ja muodonmuutoksesta. Modernissa kauhussa genren itserefleksio toistuu teoksesta toiseen, minkä ohella modernissakin kauhussa hyödynnetään edelleen primitiivisiä pelkoreaktioita herättäviä tehokeinoja, kuten audiovisuaalisessa kauhussa esiintyviä kovia, yhtäkkisiä ääniä. Moderni kauhu linkittyy osaksi laajempaa genreperinnettä, josta se on tämänhetkinen ilmentymismuoto. Pelit ovat yksi niistä ilmaisumuodoista, joiden avulla voidaan tuottaa kauhuelämyksiä, jolloin niiden avulla kauhu voi saada uusia ilmenemismuotoja. Mitä laajemmin kauhua pystytään tutkimalla käsittelemään, sitä laajempi ymmärrys siitä genrenä voidaan muodostaa. Laajempi ymmärrys kauhugenrestä taas voi auttaa kehittämään entistä monipuolisempia ja rajoja kokeilevampia kauhupelejä. Parhaimmillaan monipuolinen ymmärrys kauhugenrestä auttaa soveltamaan ymmärrystä myös muiden genrejen käsitteellistämiseen ja ymmärtämiseen. Vaikka kauhu voi viedä herkältä pelaajalta yöunet, se voi myös antaa arvokasta tutkimustietoa ja ymmärrystä taiteesta ja kulttuurista.

LÄHTEET

- Alitalo, S. (1986). Kauhuelokuva ja musiikki: Kubrickin Hohto. Teoksessa Kinisjärvi, R., & Lukkarila, M. (toim.), *Kun hirviöt heräävät: Kauhu ja taide (79–97)*. Oulu: Kustannusosakeyhtiö Pohjoinen.
- Altman, R. (2002). *Elokuva ja genre*. Tampere: Vastapaino.
- Antle, A. N., Tanenbaum, J., Macaranas, A., & Robinson, J. (2014). Games for change: Looking at models of persuasion through the lens of design. Teoksessa Nijholt, A. (toim.), *Playful user interfaces (163–184)*. Singapore: Springer.
- Auter, P. J., & Davis, D. M. (1991). When characters speak directly to viewers: Breaking the fourth wall in television. *Journalism Quarterly*, 68(1–2), 165–171.
- Barnabé, F. (2018). The playful function of paratext in visual novels: The case of Doki Doki Literature Club!. *Mechademia Kyoto conference 2018*.
- Bashova, K., & Pachovski, V. (2013). Visual novel. Julkaisematon. DOI: <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.5007.6405>.
- Baxter, P., & Jack, S. (2008). Qualitative case study methodology: Study design and implementation for novice researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544–559.
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*, 3.
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2012). Mass Effect 2: A case study in the design of game narrative. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(5), 393–404.
- Blake, L., & Reyes, X. A. (2016). Introduction: Horror in the digital age. Teoksessa Reyes, X. A., & Blake, L. (toim.), *Digital Horror: Haunted technologies, network panic and the found footage phenomenon (1–13)*. Lontoo: I.B. Tauris.
- Blount, T., & Spawforth, C. (2019). Pathos in play: How game designers evoke negative emotions. *arXiv preprint arXiv:1909.06799*.
- Botting, F. (2013). *Limits of horror: Technology, bodies, Gothic*. Manchester: Manchester University Press.
- Brown, A., & Marklund, B. (2015). Animal crossing: New Leaf and the diversity of horror in video games. *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*. Digital Games Research Association (DiGRA).

- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors*. Oxford: Taylor & Francis.
- Brown, T. (2012). *Breaking the fourth wall: Direct address in the cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Burns, P. (2010). 1750–1799. The history of the discovery of cinematography. Noudettu 3.11.2019 osoitteesta <http://www.precinemahistory.net/1750.htm>.
- Butler, M. (2009). “Please Play This Song on the Radio”: Forms and functions of metareference in popular music. Teoksessa Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (toim.), *Metareference across media: Theory and case studies* (299–316). Amsterdam: Brill Rodopi.
- Butler, M. (2011). *Interactive nightmares: A history of video game horror* [Kindle-versio]. ASIN B005DRXS22.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. Champaign: University of Illinois Press.
- Carroll, N. (1992). *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York: Routledge.
- Cavallaro, D. (2009). *Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. Jefferson: McFarland.
- Cho, J. Y., & Lee, E. H. (2014). Reducing confusion about grounded theory and qualitative content analysis: Similarities and differences. *The qualitative report*, 19(32), 1–20.
- Conway, S. (2010). A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 2(2), 145–155.
- Cousins, M. (2006). *The story of film*. Lontoo: Pavilion Books.
- Crawford, E. E. (2017). Glitch horror: BEN Drowned and the fallibility of technology in game fan fiction. *Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference*. Digital Games Research Association (DiGRA).
- Crawford, G. (2011). *Video gamers*. New York: Routledge.
- DeMaria, R., & Wilson, J. L. (2004). *High score! The illustrated history of electronic games*. 2. painos. Berkeley: McGraw-Hill/Osborne.
- Dick, B. F. (1998). *Anatomy of film*. New York: St. Martin's Press.
- Dixon, W. W. (2010). *A history of horror*. New Brunswick: Rutgers University Press.

- Doki Doki Literature Club Wiki. (2020). Easter eggs. Noudettu 21.3.2020 osoitteesta https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Easter_Eggs.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games*. Berliini: De Gruyter.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Hove: Yellow Ant.
- Draxr. (2017). Doki Doki Literature Club! - All endings [Video]. Noudettu 21.3.2020 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=-2qMzMJBCGw&list=PLGFD4NBip9oVLycgw101Zx4wfd3BF4Hhm&index=2>.
- Elo, S., Kääriäinen, M., Kanste, O., Pölkki, T., Utriainen, K., & Kyngäs, H. (2014). Qualitative content analysis: A focus on trustworthiness. *SAGE open*, 4(1), 2158244014522633.
- Forman, J., & Damschroder, L. (2007). Qualitative content analysis. *Empirical methods for bioethics: A primer*, 11, 39–62.
- Forsström, R. (2012). *Yön valtakunta*. Helsinki: Tammi.
- Frayling, C. (1996). *Nightmare: The birth of horror*. Lontoo: BBC Books.
- Freud, S. (2003). *The Uncanny*. New York: Penguin.
- Galbraith, P. W. (2011). Bishōjo games: 'Techno-intimacy' and the virtually human in Japan. *International journal*, 11(2).
- Gallop, J. (2007). The historicization of literary studies and the fate of close reading. *Profession*, 2007(1), 181–186.
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Grace, L. (2005). Game type and game genre. Noudettu 26.4.2020 osoitteesta http://aii.lgracegames.com/documents/Game_types_and_genres.pdf.
- Graneheim, U. H., Lindgren, B. M., & Lundman, B. (2017). Methodological challenges in qualitative content analysis: A discussion paper. *Nurse education today*, 56, 29–34.
- Haverinen, M. (2017). *Kauhun tematiikka kauhupeleissä: Tapaus Fear & Hunger*. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu.
- Heidegger, M. (2000). *Introduction to metaphysics*. New Haven: Yale University Press.

- Hocking, C. (2007). Ludonarrative dissonance in BioShock. Click Nothing. Noudettu 20.11.2019 osoitteesta http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. New York: Routledge.
- IGN. (2017). Best PC game. Best of 2017 Awards Wiki Guide. Noudettu 23.2.2020 osoitteesta https://www.ign.com/wikis/best-of-2017-awards/Best_PC_Game.
- Jannidis, F. (2009). Metareference in computer games. Teoksessa Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (toim.), *Metareference across media: Theory and case studies* (543–565). Amsterdam: Brill Rodopi.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. Noudettu 20.11.2019 osoitteesta http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf.
- Johansson, R. (2007). On case study methodology. *Open House International*, 32(3).
- Johnson, R. (2004). What is close reading?: Guidance notes. *Mantex*. Noudettu 25.2.2020 osoitteesta <https://mantex.co.uk/what-is-close-reading/>.
- Jones, M. T. (2005). The impact of telepresence on cultural transmission through bishoujo games. *PsychNology Journal*, 3(3), 292–311.
- Joshiball. (2017). Doki Doki Literature Club (Full game, no commentary) [Video]. Noudettu 21.3.2020 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=msc1n57t-L8&list=PLGFD4NBip9oVLycgw101Zx4wfD3BF4Hhm&index=5&t=11499s>.
- Julkunen, I. (2016). Kauhun anatomia: Reaktioaikatutkimus kuvataiteen kauhua herättävistä elementeistä kognitiivisen ikonologian näkökulmasta. Pro gradu. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Jänicke, S., Franzini, G., Cheema, M. F., & Scheuermann, G. (2015). On close and distant reading in digital humanities: A survey and future challenges. *EuroVis (STARs)*, 83–103.
- Kain, P. (1998). How to do a close reading. Harvard University. Noudettu 21.3.2020 osoitteesta <https://writingcenter.fas.harvard.edu/pages/how-do-close-reading>.

- Kalleinen, L. (1986). Järki luo vihollisensa: Frankensteinin hirviön synty. Teoksessa Kinisjärvi, R., & Lukkarila, M. (toim.), *Kun hirviöt heräävät: Kauhu ja taide* (98–133). Oulu: Kustannusosakeyhtiö Pohjoinen.
- Kallio, K. P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2009). Pelikulttuurin monet kasvot: Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F., & Sotamaa, O. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009* (1–15). Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kangas, P. (2017). The pleasures of puzzle-solving in adventure games: Close reading Day of the Tentacle. Pro gradu. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kawin, B. F. (2012). *Horror and the horror film*. Lontoo: Anthem Press.
- Kirkland, E. (2009a). Horror videogames and the uncanny. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference*. Digital Games Research Association (DiGRA).
- Kirkland, E. (2009b). Storytelling in survival horror video games. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (62–78). Jefferson: McFarland.
- Kirkland, E. (2012). Gothic videogames, survival horror, and the Silent Hill series. *Gothic Studies*, 14(2), 106–122.
- Korkeamäki, S. (2017). "It's turning into a horror story": Intermediaalisuus ja lajikytkökset pelin Alan Wake kertovissa teksteissä. Pro gradu. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Krzywinska, T. (2015). Gaming horror's horror: Representation, regulation, and affect in survival horror videogames. *Journal of Visual Culture*, 14(3), 293–297.
- Kukkonen, K. (2009). Textworlds and metareference in comics. Teoksessa Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (toim.), *Metareference across media: Theory and case studies* (499–513). Amsterdam: Brill Rodopi.
- Landis, J. (2012). *Elokuvan hirviöt*. Helsinki: Nemo.
- Lavender-Smith, J. (2009). Irony Inc.: Parodic-doc horror and The Blair Witch Project. Teoksessa Smith, I. R. (toim.), *Cultural borrowings: Appropriation, reworking, transformation* (157–173). Nottingham: Scope.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Oxford: Focal Press.

- Limoges, J. (2009). The gradable effects of self-reflexivity on aesthetic illusion in cinema. Teoksessa Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (toim.), *Metareference across media: Theory and case studies* (391–407). Amsterdam: Brill Rodopi.
- Madsen, K. E. (2016). The differential effects of agency on fear induction using a horror-themed video game. *Computers in Human Behavior*, 56, 142–146.
- Mahler, A. (2009). The case is ‘this’: Metareference in Magritte and Ashbery. Teoksessa Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (toim.), *Metareference across media: Theory and case studies* (121–134). Amsterdam: Brill Rodopi.
- Matikainen, S. (2008). Alussa oli pelko ja kauhu: Kauhun viehätystä, kauhuelokuvista ja hirviöistä. Pro gradu. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Maxey, C., & O'Connor, K. (2013). *Fearless facilitation: The ultimate field guide to engaging (and involving!) your audience*. Somerset: Center for Creative Leadership.
- Mayring, P. (2014). *Qualitative content analysis: Theoretical foundation, basic procedures and software solution*. Klagenfurt: University of Klagenfurt.
- McClennen, S. A. (2001). How to do a close reading. *Dr. McClennen's Close Reading Guide*. Noudettu 25.2.2020 osoitteesta <http://www.personal.psu.edu/users/s/a/sam50/closeread.html>.
- Moisio, N. (2017). Kauhun keinot ja immersio Mia Vänskän Saattajassa ja Marko Hautalan Kuokkamummissa. Pro gradu. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Mukherjee, S. (2015). *Video games and storytelling: Reading games and playing books*. New York: Springer.
- Mäki-Petäjä, K. (2003). Äänen elementit: Katsaus äänen ilmaisemisen menetelmiin sarjakuvassa. Pro gradu. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Nyrhilä, T. (2014). Tarinankerronta kauhupeleissä: Sisäistetyn juonen merkitys. Pro gradu. Vaasa: Vaasan yliopisto.
- Perron, B. (2004). Sign of a threat: The effects of warning systems in survival horror games. *COSIGN 2004 Proceedings*, 132–141.
- Perron, B. (2005a). A cognitive psychological approach to gameplay emotions. *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference*. Digital Games Research Association (DiGRA).

- Perron, B. (2005b). Coming to play at frightening yourself: Welcome to the world of horror games. *Aesthetics of Play: A Conference on Computer Game Aesthetics*.
- Perron, B. (2009a). Introduction: Gaming after dark. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (1–13). Jefferson: McFarland.
- Perron, B. (2009b). The survival horror: The extended body genre. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (121–143). Jefferson: McFarland.
- Perron, B. (toim.). (2014). *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*. Jefferson: McFarland.
- Pfeifer, B. (2009). Novel in/and film: Transgeneric and transmedial metareference in stranger than fiction. Teoksessa Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (toim.), *Metareference across media: Theory and case studies* (409–423). Amsterdam: Brill Rodopi.
- Picard, M. (2009). Haunting backgrounds: Transnationality and intermediality in Japanese survival horror video games. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (95–120). Jefferson: McFarland.
- Pinchbeck, D. (2009). Shock, horror: First-person gaming, horror, and the art of ludic manipulation. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (79–94). Jefferson: McFarland.
- Rockett, W. H. (1988) *Devouring whirlwind: Terror and transcendence in the cinema of cruelty*. New York: Greenwood Press.
- Roe, C., & Mitchell, A. (2019). “Is this really happening?”: Game mechanics as unreliable narrator. *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference*. Digital Games Research Association (DiGRA).
- Rouse III, R. (2009). Match made in Hell: The inevitable success of the horror genre in video games. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (15–25). Jefferson: McFarland.
- RUSTY - The Superforge. (2018). Things you missed in Doki Doki Literature Club [Video]. Noudettu 21.3.2020 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=HxuNrcTNoxY&list=PLGFD4NBip9oVLygcw101Zx4wfd3BF4Hhm&index=2&t=417s>.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT press.
- Salvato, D. (2017). *Doki Doki Literature Club! Concept Art Booklet*. Yhdysvallat: Team Salvato.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Schepeleern, P. (1986). Lajityyppikäsité ja kauhuelokuva. Teoksessa Kinisjärvi, R., & Lukkarila, M. (toim.), *Kun hirviöt heräävät: Kauhu ja taide* (8–39.). Oulu: Kustannusosakeyhtiö Pohjoinen.
- Schäfer, I. (2013). Playing horror: Narrative and genre in Valve's Left 4 Dead series. Pro gradu. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Seraphine, F. (2016). Ludonarrative dissonance: Is storytelling about reaching harmony? Noudettu 20.11.2019 osoitteesta https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony.
- Sheldon, L. (2014). *Character development and storytelling for games*. Toronto: Nelson Education.
- Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *Game Studies*, 8(2).
- Skolnick, E. (2014). *Video game storytelling: What every developer needs to know about narrative techniques*. New York: Watson-Guption.
- Smith, A. (2007). *Gothic literature*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Steam. (2020). Doki Doki Literature Club. Noudettu 23.2.2020 osoitteesta https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/.
- Stevenson, J. (1995). The fourth wall and the third space. *Center for Playback Theater*.
- Tamborini, R., & Skalski, P. (2006). The role of presence in the experience of electronic games. Teoksessa Vorderer, P., & Bryant, J. (toim.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (225–240). New York: Routledge.
- Tartaglione, N. (2017). 'Blade Runner 2049' arrives with \$50m overseas; 'It' tops \$600m ww; 'Despicable 3' hops past 'Zootopia': Intl box office. Deadline. Noudettu 6.3.2020 osoitteesta <https://deadline.com/2017/10/blade-runner-2049-it-movie-horror-record-despicable-me-3-kingsman-never-say-die-weekend-results-international-box-office-1202184382/>.

- Taylor, E. (2007). Dating-simulation games: Leisure and gaming of Japanese youth culture. *Southeast Review of Asian Studies*, 29, 192–208.
- Taylor, L. N. (2009). Gothic bloodlines in survival horror gaming. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (46–61). Jefferson: McFarland.
- Tellis, W. M. (1997). Introduction to case study. *The Qualitative Report*, 3(2).
- TheGamakazi. (2017). Doki Doki Literature Club! - Cheats, secrets & endings [Video]. Noudettu 21.3.2020 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=QH0MwRkwWbo&list=PLGFD4NBip9oVLycgw101Zx4wfd3BF4Hhm&index=4>.
- Therrien, C. (2009). Games of fear: A multi-faceted historical account of the horror genre in video games. Teoksessa Perron, B. (toim.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (26–45). Jefferson: McFarland.
- Thornley, D. (2006). The “Scream” reflex: Meta-horror and popular culture. *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, (150), 140–147.
- Tieteen termipankki. (2014). Kirjallisuudentutkimus: Klisee. Noudettu 20.11.2019 osoitteesta <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:klisee>.
- Tieteen termipankki. (2016). Semiotiikka: Teksti. Noudettu 25.2.2020 osoitteesta <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Semiotiikka:teksti>.
- Tieteen termipankki. (2019). Kirjallisuudentutkimus: Diegesis. Noudettu 22.11.2019 osoitteesta <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:diegesis>.
- Tinwell, A., Grimshaw, M., & Williams, A. (2010). Uncanny behaviour in survival horror games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 2(1), 3–25.
- Vuorela, V. (2007). *Pelintekijän käsikirja*. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The theory and practice of self-conscious fiction*. Lontoo: Methuen.
- Wolf, W. (2009). Metareference across media: The concept, its transmedial potentials and problems, main forms and functions. Teoksessa Wolf, W., Bantleon, K., & Thoss, J. (toim.), *Metareference across media: Theory and case studies* (ix–85). Amsterdam: Brill Rodopi.
- Woofter, K. K. (2014). Watchers in the woods: Meta-horror, genre hybridity, and reality TV critique in *The Cabin in the Woods*. Teoksessa Wilcox, R. V., Cochran, T. R.,

- Masson, C., & Lavery, D. (toim.), *Reading Joss Whedon* (268–279). Syracuse: Syracuse University Press.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods* (3. painos). Thousand Oaks: Sage.
- Yle Arena. (2020). Outo laakso. Noudettu 23.2.2020 osoitteesta <https://areena.yle.fi/1-4574496>.
- Zeman, N. B. (2017). *Storytelling for interactive digital media and video games*. Boca Raton: CRC Press.

LUDOGRAFIA

- Advance Communication Co. (1988). Dr. Jekyll and Mr. Hyde [Peli]. Toho.
- Atari. (1980). Adventure [Peli]. Atari.
- Atari. (1982). Haunted House [Peli]. Atari.
- Bethesda Game Studios. (2008). Fallout 3 [Peli]. Bethesda Softworks.
- BioWare. (2010). Mass Effect 2 [Peli]. Electronic Arts.
- Bloober Team. (2016). Layers of Fear [Peli]. Aspyr.
- Capcom. (1989). Sweet Home [Peli]. Capcom.
- Capcom. (1996). Resident Evil [Peli]. Capcom.
- Capcom. (1999). Dino Crisis [Peli]. Capcom.
- Chunsoft. (1983). Portopia Renzoku Satsujin Jiken [Peli]. Enix.
- Chunsoft. (1992). Otogirisō [Peli]. Chunsoft.
- Daniel Mullins Games. (2016). Pony Island [Peli]. Daniel Mullins Games.
- Dontnod Entertainment. (2018). Vampyr [Peli]. Focus Home Interactive.
- Dynamix. (1989). Project Firestart [Peli]. Electronic Arts.
- Funcom. (2015). The Park [Peli]. Funcom.
- Higinbotham, W. (1958). Tennis for Two [Peli].
- Id Software. (1993). Doom [Peli]. GT Interactive.
- Infocom. (1980). Zork [Peli]. Personal Software.
- Infogrames. (1992). Alone in the Dark [Peli]. Infogrames.
- Kikiyama. (2004). Yume Nikki [Peli]. Playism.
- Kōei. (1982). Night Life [Peli]. Kōei.
- Leaf. (1997). To Heart [Peli]. Aquaplus.
- LucasArts. (1993). Day of the Tentacle [Peli]. LucasArts.
- Macadamia Soft. (1986). 177 [Peli]. dB-Soft.
- Monolith Productions. (1997). Blood [Peli]. GT Interactive Software.
- Monolith Productions. (2005). F.E.A.R. First Encounter Assault Recon [Peli]. Sierra Entertainment.
- MyMadnessWorks. (2016). Imscared [Peli]. MyMadnessWorks.
- Namco. (1980). Pac-Man [Peli]. Namco.
- Nintendo. (1990). StarTropics [Peli]. Nintendo.

On-Line Systems. (1980). Mystery House [Peli]. On-Line Systems.

Palace Virgin Gold. (1984). The Evil Dead [Peli]. Palace Software.

Playdead. (2010). Limbo [Peli]. Playdead.

Regalis. (2012). SCP – Containment Breach [Peli]. Regalis.

Remedy Entertainment. (2010). Alan Wake [Peli]. Microsoft Game Studios.

Rocksteady Studios. (2009). Batman: Arkham Asylum [Peli]. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Team Salvato. (2017). Doki Doki Literature Club! [Peli]. Team Salvato.

Toby Fox. (2015). Undertale [Peli]. Toby Fox.

Valve Corporation. (2007). Portal [Peli]. Valve Corporation.

Valve South. (2008). Left 4 Dead [Peli]. Valve Corporation.

Wizard Video Games. (1983). Halloween [Peli]. Wizard Video Games.

Yob, G. (1973). Hunt the Wumpus [Peli].

Zaratustra Productions. (2008). Eversion [Peli]. Zaratustra Productions.

MUUT TEOKSET

- Ashbery, J. (1980). Paradoxes and Oxymorons [Runo].
- Bake Jizo [Elokuva]. (1898).
- Barker, C. (Ohjaaja). (1987). Hellraiser [Elokuva].
- Blair, R. (1743). The Grave [Runo].
- Bob Marley & the Wailers. (Artisti). (1980). Redemption Song [Musiikkikappale].
- Bon Jovi. (Artisti). (1995). This Ain't a Love Song [Musiikkikappale].
- Browning, T. (Ohjaaja). (1931). Dracula [Elokuva].
- Burning Pigs. (Artisti). (2018). Burning Pigs [Musiikkikappale].
- Clark, A. (Ohjaaja). (1895). The execution of Mary, Queen of Scots [Elokuva].
- Dante. (1320). *La divina commedia*.
- Edison Manufacturing Company. (Tuottaja). (1903). Electrocuting an Elephant [Elokuva].
- Fuseli, H. (1781). Nightmare [Maalaus].
- Gilgamesh*. (n. 1250 eaa.).
- Goddard, D. (Ohjaaja). (2012). Cabin in the Woods [Elokuva].
- Goethe, J. W. (1832). Faust [Näytelmä].
- Hall, A. (2010). BEN Drowned [Creepypasta]. Creepypasta Wiki.
- Hautala, M. (2014). *Kuokkamummo*. Helsinki: Tammi.
- Homeros. (n. 800 eaa.). *Ὀδύσσεια* (suom. Odyseeia).
- Jonze, S. (Ohjaaja). (1999). Being John Malkovich [Elokuva].
- Kon, S. (Ohjaaja). (1997). Perfect Blue [Elokuva].
- Magritte, R. (1929). La Trahison des images [Maalaus].
- Marshall, N. (Ohjaaja). (2005). The Descent [Elokuva].
- McNaughton, J. (Ohjaaja). (1986). Henry: Portrait of a Serial Killer [Elokuva].
- Méliès, G. (Ohjaaja). (1896). Le Manoir du diable [Elokuva].
- Munch, E. (1893). Skrik [Maalaus].
- Murnau, F. W. (Ohjaaja). (1922). Nosferatu, eine Symphonie des Grauens [Elokuva].
- Muschiatti, A. (Ohjaaja). (2017). It [Elokuva].
- Myrick, D., & Sánchez, E. (Ohjaajat). (1999). The Blair Witch Project [Elokuva].
- Nirvana. (Artisti). (1991). Smells Like Teen Spirit [Musiikkikappale].

NOFX. (Artisti). (1992). Please Play This Song on the Radio [Musiikkikappale].

Porter, E. S. (Ohjaaja). (1903). The Great Train Robbery [Elokuva].

Raimi, S. (Ohjaaja). (1981). The Evil Dead [Elokuva].

Salvato, D. (2015). Linda Watson [Creepypasta].

Shelley, M. (1818). *Frankenstein; or, the Modern Prometheus*.

Shimizu, T. (Ohjaaja). (2002). Ju-On: The Grudge [Elokuva].

Shinin no sosei [Elokuva]. (1898).

Stevenson, R. L. (1886). *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*.

Stoker, B. (1897). *Dracula*.

Vänskä, M. (2011) *Saattaja*. Jyväskylä: Atena.

Walpole, H. (1764). *The Castle of Otranto*.

“Weird Al” Yankovic. (Artisti). (1992). Smells Like Nirvana [Musiikkikappale].

Whale, J. (Ohjaaja). (1931). Frankenstein [Elokuva].

Wiene, R. (Ohjaaja). (1920). Das Cabinet des Dr. Caligari [Elokuva].