

Kodissa asuva vieras
– Tietokoneen voima Internet-kauhussa

Pro gradu -tutkielma
Etnologia
Historian ja etnologian laitos
Jyväskylän yliopisto
Tammikuu 2019
Henrik Heikkinen

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty	Laitos – Department
Tekijä – Author	
Työn nimi – Title	
Oppiaine – Subject	Työn laji – Level
Aika – Month and year	Sivumäärä – Number of pages
Tiivistelmä – Abstract	
Asiasanat – Keywords	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällys

1. Johdanto.....	3
1.1. Tutkimuskysymys.....	12
2. Aineisto.....	13
3. Tutkimuksen lähtökohdat.....	16
3.1. Aineistonanalyysimenetelmät.....	16
3.2. Tutkijan positio.....	19
3.3. Tutkimusetiikka.....	21
3.4. Taustakirjallisuus.....	22
3.4.1. Creepypastojen historiallinen pohja – urbaanilegendat, sarjamurhaajat ja saatananpalvojat.....	24
3.4.2. Kauhun kehittyminen – moderni teknologia ja avuttomuuden aika.....	27
3.4.3. Kauhun, teknologia ja sukupuoli.....	30
3.4.4. Kauhufolklore Internetissä – kaksi tapausesimerkkiä.....	32
4. Kummitustiedostot.....	33
4.1. Kummitustiedostojen sisältö.....	34
4.2. Kummitustiedostojen vaikutus.....	38
4.3. Mistä kummitustiedostot löytyvät.....	40
4.4. Kummitustiedostojen leviäminen.....	42
5. Uhriksi tulemisen prosessi.....	45
5.1. Anonyymi uhri ja tietokone.....	46
5.2. Naisuhrit – Ulkopuolinen katse, ulkopuolinen väkivalta.....	49
5.3. Miesuhrit – Pakkomielteet ja väkivalta.....	52
6. Tietokoneen voima.....	55
6.1. Tieto, teknologia ja kontrolli.....	55
6.2. Tietokone epävarmana tilana.....	57
6.3. Tietokone on avoin ovi.....	59

7. Lopuksi.....	63
Lähteet.....	71
Tutkimusaineisto.....	71
Tutkimuskirjallisuus.....	72
Internet-lähteet.....	75

1. Johdanto

Kauhutarinat kertovat pimeydestä esiin ryömivistä hirviöistä ja ihmisen pahuudesta. Ne kertovat väkivallasta, hulluudesta ja kuolemasta. Kauhistuttavia tarinoita jaetaan niin nuotioiden ympärillä kuin katsotaan elokuvateatterin valkokankaalta. Ne on tehty varoittamaan ja opettamaan yhtä paljon kuin viihdyttämään. Kauhutarinat muotoutuvat vastaamaan maailman muutoksiin. Ne kertovat niistä huolista, joita ympäröivä maailma meissä herättää ja antamalla meidän kokea kauhua turvallisesti, ne auttavat lieventämään tuntemaamme ahdistusta. Tämä tutkimus käsittelee yhtä maailmassa tapahtunutta ja yhä tapahtuvaa muutosta ja miten se näkyy kauhussa.

Tietokoneesta ja Internetistä on tullut keskeisiä arjellemme. Ilman niitä elämämme olisivat huomattavasti hankalampia. Niitä kuvaa nopea kehitys sitä mukaa kun tietokoneet pienenevät ja Internet yltää yhä laajemmalle. Ne ovat mahdollistaneet monia ihmeellisiä asioita, kuten globaalien samanaikaisen kommunikoinnin. Tietokoneissa ja Internetissä on kuitenkin monia asioita jotka ovat omiaan herättämään ahdistusta, kuten Internetissä tapahtuva vakoilu, väkivaltaisen materiaalin leviäminen ja kontrollista nopeasti riistäytyvä Internet-kiusaaminen. Tietokoneiden ja Internetin rooli elämässämme on monisäröinen. Ne voivat samaan aikaan helpottaa ja hankaloittaa elämämme, olla niin auttajia kuin tuskan lähteitä. Tietokoneet ovat keskeisellä paikalla kodeissamme, ja silti niihin ei kiinnitetä paljon huomiota. Niiden olo kodeissamme ei ole kuitenkaan aina helppoa, varsinkin kun jotain menee pieleen. Tämä tutkimus analysoi tätä monisäröisyyttä ottamalla tarkasteluun Internetissä leviäviä kauhutarinoita.

Teknologian, yliluonnollisen ja kauhistuttavan yhteinen historia on pitkä. Teknologisen uudistuksen epävarmuus on aina heijastunut kauhutarinoissa. Yhtenä ensimmäisistä kauhuromaaneista pidetään Mary Shelley'n spekulatiivista, goottiromanttista teosta ”Frankenstein” (1818). Teosta on luettu kommenttina kehittyviä luonnontieteitä kohtaan, jotka herättivät aikalaisissa ahdistusta (Abbott 2008, 23; Colavito 2008, 17). Teoksessa Victor Frankenstein luo uutta elämää hautausmaalta varastetuista ruumiinosista yhteen punottuun kehoon sähkövirran avulla. Näin Frankensteinin hirviönä tunnetun olennon olemassaolo on teknologian mahdollistama.

Toisaalta Frankensteinia on luettu myös ensimmäisenä sci-fi -tarinana, koska Frankenstein käsittelee uudenlaista teknologiaa sekä teknologian vaikutusta ihmisiin ja ihmisyyteen niin kuin monet muutkin tieteiskirjallisuuden klassikot. Monella tapaa

tieteiskirjallisuuden voi nähdä olevan vain kolikon kääntöpuoli kauhusta. Optimistinen sci-fi innostuu uuden teknologian mahdollisuuksista ja ihmisen loistavasta tulevaisuudesta, kauhu taas muistuttaa niistä vaaroista, joita muutos ja perinteen rikkoutuminen tuovat mukanaan. Pessimistisimmillään sci-fi myös muistuttaa uusien teknologioiden tuhoavasta voimasta ja näyttää ihmiset teknologioille alisteisina. Teknologia yhdistetään kapitalismin korrupioon ja armeijoiden tuhoamisvoimaan. (Dinello 2005, 274-275.) Erityisesti tieteiskirjallisuuden kuvaukset dystopioista näyttävät teknologian vaarallisen puolen. Esimerkiksi Aldos Huxleyn teos "Uljas uusi maailma" (1932) käsittelee muun muassa kuinka lisääntymisteknologian kehitys on johtanut perhekäsityksen hajoamiseen, kun uudet ihmiset tuotetaan liukuhihnoilla.

Tietokoneet ja Internet ovat monella tapaa vanhojen tieteiskirjallisuuden teosten ennustusten täyttymyksiä. Ne vastaavat, ja monessa suhteessa ohittavat ne odotukset joita kirjailijat ihmiskunnalle haaveilivat. Niiden mahdollisuudet ovat kuitenkin myös uhka, joita puidaan niin dystopioissa kuin kauhussa.

Teknologia linkittyy yliluonnollisiin olentoihin myös kansanperinteessä. Teknologia on pitkään koettu olevan tapa tehdä näkyväksi ympärillämme olevia näkymättömiä, yliluonnollisia voimia. Erityisesti sähköä käyttävät teknologiat on nähty olevan johtimia luonnollisten ja yliluonnollisten ulottuvuuksien välillä (Scott 2015, 93). Kameroita on ensimmäisistä vuosistaan lähtien käytetty kuvaamaan kaikkea keijuista haamuihin. Tunnetusti esimerkiksi Sherlock Holmesin luoja Arthur Conan Doyle julkaisi teoksen keijuvalokuvista ("The Coming of the Fairies", 1922). Kameroista tehtiin välineitä, jotka läpäisivät verhon tämän ja tuonpuoleisen välillä, tekivät näkymättömän näkyväksi. Lennätinteknologian ja Morsen aakkosten keksimisen myötä myös kummitukset alkoivat kommunikoida morsetusta muistuttavilla koputuksilla esimerkiksi Foxin siskosten kaltaisille meedioille (Kneale 2010, 93 & Sconce 2000, 21-22). Kummituksia tavattiin kertomusten mukaan myös puhelinlangoilla ja radiotaajuuksilla.

Kun kamerat ja puhelimet antoivat mahdollisuuden nähdä ja kuulla yliluonnollisia asioita, toimi televisio puolestaan porttina, joka mahdollisti erilaisten olentojen pääsyn meidän maailmaamme. Pieni Carol Anne istui television eteen keskustelemaan haamujen kanssa elokuvassa "Poltergeist" (1982), Freddy upotti kyntensä uhriinsa televisioruudun läpi elokuvassa "A Nightmare on Elm Street 3:

Dream Warriors” (1987) ja vuonna 1998 television läpi ryömi puolestaan elokuvassa ”Ringu” haamu Sadako.

Myös tietokoneiden synty tuotti erilaisia ahdistuksia, jotka alkoivat näkyä tarinoissa ja populaarikulttuurissa. Varsinkin ennen 1990-lukua tietokoneiden kuvaus elokuvissa oli usein negatiivista (Kozlovic 2003, 366). Tuolloin tietokoneet olivat vielä harvemmassa kotitaloudessa, World Wide Web ei ollut vielä syntynyt, ja tietokoneet yhdistyivät ihmisten mielissä armeijan toimintaan. Esimerkiksi elokuvassa ”Sotaleikit” (1983) nuori mies hakkeroi armeijan salaiseen tukikohtaan ja päätyy pelaamaan peliä tukikohdan tietokoneen tekoälyn kanssa. Käykin ilmi, että tietokone kontrolloi ydinaseita ja pelissä epäonnistuminen johtaisi kolmanteen maailmansotaan. Elokuva käsittelee kylmän sodan ahdistuksia ja pelkoa tietokoneiden potentiaalia kohtaan. Populaarikulttuurissa ennen 1990-lukua tietokoneet olivat ihmiskunnan kilpailijoita, alistajia ja tuhoajia. Ne olivat valehtelijoita ja kujeilijoita. Niillä oli potentiaalia aiheuttaa tahallaan tai vahingossa suuren tai pienen skaalan maailmanlopun. (Kozlovic 2003, 346.)

Modernimpana esimerkkinä teknologian vaaroja käsittelevästä mediasta on Netflixissä tällä hetkellä oleva Black Mirror TV-sarja. Sarja on antologia-tyyppinen, jokainen jakso on uusi tarina uusilla hahmoilla. Sarja käsittelee sitä miten erilaiset teknologiat häiritsevät ihmisen suhdetta itseensä (Singh 2014, 121-124).

Uusi teknologia, erityisesti kommunikointia helpottava teknologia on joskus koettu ongelmalliseksi kauhulle. Koko ajan läsnä oleva teknologia näyttäytyi vaikeutena tarinankertojille, joka piti poistaa. Jos apu oli yhden puhelun päässä, jotain piti tapahtua pulaan joutuneiden puhelimille. Lankapuhelinten linjat oli helppo katkaista, mutta matkapuhelimista oli vaikeampi päästä eroon. Kauhua luotiin sijoittamalla tarinat syrjäisille alueille, jonne matkapuhelinten verkko ei yltänyt. Puhelin saatettiin riistää omistajiltaan, se saattoi kadota tai rikkoutua tai huolimattomuuden vuoksi puhelimesta loppui akku. Tietokoneita käytettiin ehkä korkeintaan tiedonhakuun, mutta niiden merkitys oli vähäinen.

Pikkuhiljaa teknologiasta tuli tärkeä osa kauhugenreä. Teknologiaa alettiin käyttää hyödyksi vahvistamaan ja tuottamaan kauhua. Sitä käytettiin myös tyylillisesti esimerkiksi ns. ”found footage” -elokuvissa, joissa tarinan rajaa yksittäinen kamera, jota joku tarinan hahmoista kantaa, ja jonka läpi tarina näytetään. Kauhun lähteenä tieto- ja viestintäteknologia toimi erityisesti japanilaisessa kauhussa, jossa henget ja kummitukset selvisivät modernissa maailmassa ja löysivät tiensä maailmaan erilaisten

teknologisten välineiden kautta (mm. ”Ringu” 1998, ”Kairo” 2001) (Colavito 2008, 383). Japanilaisten kauhuelokuvien Hollywood-versiot olivat omiaan laajentamaan tämän kauhun yleisöä. Tämän lisäksi Hollywoodin tuottaman kauhun puolella esimerkiksi erilaiset Deep Webin karmiviin puoliin keskittyvät elokuvat olivat jonkin aikaa suosittuja (”Feardotcom” 2002, ”Untraceable” 2008). Olipa kyse kummituksista tai kurkistuksesta Internetin vähemmän tunnettuihin nurkkiin, oli Internetin vaikutuksesta ja sen suoman anonyymisyyden vallasta tullut uusi kauhun aihe.

Uuteen teknologiaan kohdistuvat pelot näkyvät myös folkloressa, erityisesti teollistumista seuranneen kaupungistumisen myötä. Uudet kaupunkiympäristöissä syntyneet urbaanilegendat kielivät kaupungistuneen ihmisen pelosta ja epävarmuudesta maailmankuvan nopean muutoksen edessä. Uusi elinympäristö oli täynnä ihmisiä, ja oli mahdotonta tuntea jokaista, jonka näki kadulla kävelevän vastaan. Pelon aiheeksi nousivat petojen ja luonnonvoimien sijasta huumeet, sarjamurhaajat ja pedofiilit sekä hallituksen ja teollisuuden koneistot ja niissä kuhiva lika.

Internetistä ja tietokoneista on tullut kauhutarinoiden, urbaanilegendojen ja populaarikulttuurin aiheita. Kotitietokoneen keskeinen paikka suurimmassa osassa länsimaisia koteja ja ihmisten, erityisesti nuorten, koettu kasvava riippuvuus tietokoneteknologiasta ovat aiheita, joita tarinat käsittelevät. Ahdistusta aiheuttaa myös tietokoneiden ymmärtämiseen vaadittava korkea ja hankalasti ylläpidettävä tietämyksen taso. Yleiseen keskusteluun ovat nousseet myös hallitusten ja yhtiöiden tekemä vakoilu, kiusaaminen ja doksaukset eli ihmisten henkilötietojen levittäminen Internetissä. Internetistä helposti saatavilla oleva väkivaltainen sekä pornograafinen kuvasto aiheuttavat huolta. Internetillä koetaan olevan kadottava olemus. Tietokoneruudun taakse on helppo piiloutua ja käyttäjän on helppo jäädä osaksi anonyymiä massaa. Kuitenkin erilaisten tietovuotojen ja doksauksen vuoksi, mahdollisuudet olla todella näkymätön Internetissä ovat häviämässä päin. Internet on myös murroksessa. Sen vapautta on pidetty sen keskeisenä ominaisuutena, mutta erilaisten lainsäädäntöjen (mm. EU:n artikla 13) koetaan uhkaavan vapaan Internetin olemassaoloa.

Internet on luonut uusia yhteisöjä ja uusia puhetapoja, ja siirtänyt reaali maailman puhetapoja ja yhteisöjä osakseen. Se on globalisoiva, globalisuudessaan yhdenmukaistava, ja silti se mahdollistaa suuren erilaisuuden. Tapa, jolla ihmiset kokevat Internetin, on hyvin paljon heidän omassa hallinnassaan,

vaikka esimerkiksi mainostajat vaikuttavat ihmisten Internet-kokemukseen. Tällaisen ympäristön, jossa käyttäjällä luullaan olevan erittäin suuri kontrolli kokemukseensa, aiheuttamat ahdistukset lienevät erikoisia ja juuri niitä haluan tässä tutkimuksessa tarkastella.

Tutkimukseni kohteeksi valikoitui Internetissä syntyneet kauhutarinat, joita kutsutaan creepypastoiksi. Creepypasta -nimen pohjalla on termi ”copypasta”. Copypasta on Internet-slangia lyhyille teksteille, joita levitetään kopioimalla ja liittämällä (copy-paste) sivustolta toiselle. Creepypasta-nimessä sana ”copy” (kopioida) on vaihdettu sanaan ”creepy” (karmiva) viittaamaan tarinoiden sisältöön. Sana on tullut yleisempään käyttöön 2010-luvulla, kun esimerkiksi New York Times julkaisi creepypastoista artikkelin (Considine 2010), mutta sana on saanut syntynsä joskus 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolella.

Creepypastat saavat inspiraationsa niin klassisista kauhutarinoista ja urbaanilegendoista kuin moderneista kauhupeleistä, -elokuvista ja -kirjoista. Pelkän tekstin lisäksi Internet on antanut mahdollisuuden tuoda kuva- ja videomanipulaatioita osaksi kauhun kokemusta. Myös tekstiä itseään voi muokata monilla sivustoilla varsin helposti käyttämällä HTML-koodeja. Tekstiin voi upottaa linkkejä toisille sivustoille ja toisiin tarinoihin, jotka tekevät viittauksista alleviivatumpia. Uusia ulottuvuuksia on syntynyt myös interaktiivisuuden ja monimediaalisuuden kautta, esimerkiksi tekemällä creepypastoista pelillisiä kokemuksia. Tämän lisäksi monet saattavat tehdä kokonaisia videoita tai sivustoja tukemaan kuvailemiaan tarinoita. Näitä kaikkia voidaan käyttää osana kauhun tuottamista Internetissä.

Tunnetuimmat creepypastat ovat englanninkielisiä, mutta on olemassa monia muun kielisiä yhteisöjä. Tämä tutkimus tulee keskittymään englanninkielisiin teksteihin. Englanninkielisyys ei tarkoita, että tekstien kirjoittajat välttämättä olisivat äidinkieleltään englanninkielisiä.

Muutamia kokonaan creepypastoille omistettuja sivustoja on olemassa, mutta nimensäkin perusteella tarinoita saattaa löytyä melkein miltä tahansa sivustolta, jossa niiden levittäminen on helppoa, kuten erilaisilta sosiaalisen median sivustoilta ja keskustelupalstoilta.

Yhtenä varhaisimmista creepypastoista pidetään tarinaa nimeltä ”Ted the Caver” (Ted’s Caving Page 2001). Tarina löytyy Ted-nimisen amerikkalaisen miehen kotisivuilta. Sivun itse on fiktiivinen, osa tarinaa eikä Ted-nimistä henkilöä ole olemassa niin kuin sivusto hänet kuvaa. Sivustolla tämä fiktiivinen amerikkalainen

mies piti blogia tutkimusretkistään erääseen luolastoon. Blogimerkintöjä julkaistiin oikeassa ajassa, aivan kuin oikeaa blogia. Ensimmäisessä, maaliskuussa julkaistussa tekstissä Ted kertoo löytäneensä tutkimattoman osan luolastossa, jossa oli vierailut joulukuussa. Sivustolla Ted kertoo tutkimusretkistään tähän tutkimattomaan osaan. Tarinan jännitys kasvaa, kun Ted julkaisee uusia päiväkirjamerkintöjä kummallisista, jopa pelottavista kokemuksistaan luolaa tutkiessaan. Päiväkirjaa päivitettiin maaliskuun ja toukokuun välillä vuonna 2001. Viimeinen merkintä kertoo siitä että Ted aikoo vielä kerran palata luolastoon, jättäen lukijan pohtimaan johtiko viimeinen retki Tedin kuolemaan.

”Ted the Caver” käyttää merkittävästi hyväkseen Internetin olemassa olevia sääntöjä luodakseen autenttisen tuntuisen kauhukokemuksen. Tarina upottaa fiktion Internetblogin raamitukseen, joka on monelle Internetin käyttäjälle tuttu ja todellisen tuntuinen. Tedin sivusto vaikuttaa aidolta luolaintoilijan sivustolta tuolta ajalta. Tehoa tarinaan lisää myös sivustolle liitetyt valokuvat. Tarina on kirjoitettu tavallisen henkilön päiväkirjan tyylistä. Internetissä blogin julkinen olemassaolo tuntuu luonteelta. Käyttämällä Internetiä hyväksi tarinasta saa todentuntuisen ja samalla mahdottoman varmentaa. Näin tarinan luoma todellisuuden illuusio pysyy elossa.

Kenties tunnetuin ja pisimmälle levinnyt creepypasta on Slenderman -nimisen (myös Slender Man) olennon ympärille luodut tarinat. Avaan Slendermanin syntytarinaa, sillä se valaisee creepypasta-yhteisöjen toimintaa. Slenderman sai syntynsä vuonna 2008 ”Something Awful” -keskustelupalstan ”Create Your Own Paranormal Images” -viestiketjussa. Ihmiset käyttivät kuvanmuokkaustaitojaan luodakseen viestiketjuun valokuvia, joissa näkyi haamuja, ufoja tai muita yliluonnollisia olentoja tai ilmiöitä. Moniin kuviin liitettiin pieni tarina esimerkiksi siitä missä kuva oli muka otettu ja mistä löydetty sekä mahdollisista pelottavista sivuefekteistä mitä kuvan löytäminen oli muka aiheuttanut kirjoittajan elämässä. Monet kommentoivat omien kuviensa alle lisäksi keksimänsä kuvanottajan/löytäjän ulkopuolelta. Näin he erottivat tekstissä itsensä ja fiktiivisen kuvan löytäjän.

Muutama viikko viestiketjun luomisen jälkeen eräs käyttäjästä julkaisi ensimmäiset kaksi kuvaa Slendermanista. Mustavalkoisissa kuvissa oli lapsia edustalla ja kuvan taustalla, puiden varjoihin piiloutuneena näkyi kasvoton tumma hahmo. Hahmon ruumiin mittasuhteet olivat jotenkin vääristyneet. Se oli liian laiha, luonnottoman pitkä ja sen käsivarret ja jalat olivat liian pitkät muuhun ruumiiseen verrattuna. Fiktiiviset kuvatekstit puhuivat arkistopalosta, josta valokuvat oli

pelastettu. Arkistopalossa oli menetetty suuri määrä todistusaineistoa liittyen lapsijoukon mysteeriseen katoamiseen sekä Slendermanina tunnetusta olennosta, joka lapset oli vienyt.

Pian Slenderman valtasi viestiketjun kokonaan. Käyttäjät alkoivat luoda omia kuvamanipulaatioitaan, joiden taustalla näkyi pitkän kasvottoman miehen hahmo ja kirjoittaa omia tekstejään, joissa kuvailtiin Slendermania. Slendermanista tuli viestiketjun yhteinen leikki. Yrityksiä kodifioida Slendermaniin liittyviä piirteitä vastustettiin. Tämä piirteiden kanonisoinnin puute mahdollisti Slendermanin toisintamisen uusissa tarinoissa sekä piirteiden muuttamisen. Slendermanista tuli julkista omaisuutta. (Peck 2015, 344.) Kaikki kävi, kunhan annettu informaatio ei vastannut liikaa kysymyksiin, joita hahmo herätti. Kaikissa teksteissä ensimmäisen käyttäjän leikkiä jatkettiin. Slendermanista puhuttiin kuin todellisesta olennosta ja kuvista puhuttiin kuin aidoista todistuskappaleista sen olemassaolosta.

Slenderman alkoi levitä myös keskustelupalstan ulkopuolelle. Olin itse tuohon aikaan erilaisten sivustojen käyttäjä, jossa aiheesta puhuttiin, joten pääsin seuraamaan Slendermanin leviämistä oikeassa ajassa. Marble Hornets niminen YouTube-kanava aloitti vlog-tyyppisesti rakennetun websarjan (2009-2014), jossa kuvattiin kanavan pitäjien kohtaamisia Slendermanin kanssa. Vastaavanlaisia videosarjoja sekä erilaisia ”Ted the Caver” -tyyppisiä päiväkirjasivustoja syntyi monia 2010-luvun alkupuoliskolla. Ensimmäinen Slendermaniin liittyvä videopeli, ”Slender: The Eight Pages” julkaistiin vuonna 2012. Seuraavien vuosien aikana julkaistiin useita Slendermaniin liittyviä pelejä sekä pelejä, jotka ottivat inspiraationsa alkuperäisen pelin pelimekaniikoista. Tämä aloitti varsinaisen indiekauhupeliboomin. Kiinnostus Slendermania kohtaa heikkeni vuosien saatossa, mutta sen vaikutukset indiekahupeleille ja creepypasta-yhteisölle jatkuvat edelleen. Vuoden 2018 elokuussa ilmestyi olentoon liittyvä Hollywood-elokuva ”Slender Man”.

Vuonna 2014 Slenderman pääsi uutisotsikoihin: kaksi amerikkalaista tyttöä yritti murhata kolmannen uhrina Slendermanille. Tapaus herätti keskustelua Internetissä liikkuvista tarinoista ja lasten kyvystä erottaa leikki todellisuudesta Internetissä. Keskustelu ei sinänsä ollut uutta, vain huolenaiheen kohde on muuttunut. 1980- ja 1990-luvuilla samantyylistä keskustelua käytiin television suhteesta sen kuluttajiin (Nixon 1998, 218). Suomessa aiheesta uutisoiti muun muassa Helsingin Sanomat (Typpö 2016).

Ei ole olemassa toista creepypastaa, joka olisi niin tunnettu kuin Slenderman. Slendermanin tarinassa on monia piirteitä, jotka ovat tyypillisiä creepypastoille. Hahmoon liittyvien tarinoiden nopea leviäminen ja muutto mediasta toiseen ovat kaksi keskeistä piirrettä. Mikä alkoi kuvamanipulaatioilla, siirtyi nopeasti videopeleiksi, tarinoiksi ja videosarjoiksi. Tämän lisäksi, vaikka suurin osa Slenderman-tarinoista sijoitettiin Yhdysvaltoihin, otettiin inspiraatiota hahmon piirteisiin monista eri kulttuureista. Yksi varhaisimmista Slenderman-kuvista on muka muinaissaksalainen puukaiverrus, jossa hahmo esiintyy ja toisaalta Slendermanin myyttiseen olomuotoon on otettu inspiraatiota esimerkiksi Tiibetin buddhalaisuudesta mystisimiin siirretyistä tulpa-käsityksistä. Kuitenkin Slenderman vastusti tiukkaa kodifointia, eikä mikään asia sen ulkonäön ulkopuolella ollut aina läsnä tarinoissa. Tarinoissa, joita Slendermanista kerrottiin, kukaan ei saanut tietää mistä Slenderman oli tullut, ja kaikki teoriat sen mahdollisesta alkuperästä olivat vain teorioita. Vaikka Slendermanilla on alkuperä ja luoja, sitä harvoin ajateltiin ensimmäisen kuvan laittaneen käyttäjän hahmona vaan kaikkien työpanokset, olipa kyseessä sitten anonyymit tai tunnetut tekijät, alkoivat lähtökohtaisesti samalta viivalta. Kaikki leikkivät mukana tarinoiden kertojina ja tarinoiden kuluttajina.

Slenderman sai alkunsa keskustelupalstalla, mutta levisi nopeasti muihin osiin Internetiä. Ne henkilöt, jotka osallistuivat tai lukivat keskustelua, jossa Slenderman luotiin eivät välttämättä olleet samoja ihmisiä, jotka kerääntyivät Slendermaniin liittyvien videopelien ympärille tai Marble Hornetsin faneiksi. Internetissä syntyneet yhteisöt eivät ole aina selkeästi rajattuja, yhdelle sivustolle lokalisoituneita (Boellstorff & al. 2012, 57). Myös creepypastoista kiinnostuneiden yhteisöt ovat hajaantuneita ympäri Internetiä. Monet ihmiset voivat sanoa olevansa creepypastoista kiinnostuneita ja tarkoittaa sillä eri asioita. Osa on luoja, osa puhtaasti kuluttajia. Osa seuraa tarinoita vain suosikki-YouTube-kanavansa kautta ja osa omistaa aikansa tietylle creepypastoihin keskittyneelle sivustolle.

Slenderman ei ole tämän tutkielman aihe, mutta se on kenties tunnetuin ilmiö, joka on noussut creepypasta-yhteisöistä, joten toivon, että lukijalle, jolle yhteisö ja nämä tarinat eivät ole tuttuja, tämä kuvailu toimi avauksena aiheeseen. Yhteen kokoavasti voin todeta, että creepypastoja kuvaa yhteisöllinen luominen ja jakaminen, monimediainen luonti, uskon leikkiminen, monikulttuurinen inspiraatio ja yhteisön hajaantuneisuus.

Kauhutarinoiden kerronta on monesti yhteisöllistä toimintaa. Jo klassiseksi muodostunut kuva nuorisosta kokoontuneena nuotion ympärille jakamaan pelottavia tarinoita on monille tuttu TV-sarjan ”Pelottaako?” (”Are You Afraid of the Dark?”, 1990-2000) aloituksesta. Internet poistaa tämän välittömän kontaktin toiseen ihmiseen, mutta samalla se laajentaa yleisöä yli maantieteellisten rajoitteiden. Creepypastojen nimeen jo sisältyvä oletus levittämisestä muodostaa yhteisön, joka tätä jakamista toteuttaa. Lähtökohtaisesti tarinat ovat lyhyitä, mutta myös tunnettuja pidempiä tai moniosaisia tarinoita löytyy (esim. ”BEN Drowned”). Monien tarinoiden kirjoittajat eivät ole nimettyjä, sillä se kuuluu osaksi tarinoiden kerrontaperinnettä. Creepypastat toimivat samaan tapaan kuin ns. found footage -elokuvat. Omassa fiktiossaan ne eivät ole niinkään keksittyjä tarinoita kuin löydettyjä tarinoita, ja tämä raamitus häivyttää tarinan kirjoittajan taustalle. Tarinan kertojan nimeäminen delegitimisoi tarinan oletettua todellisuutta.

Creepypastat elävät Internetissä. Niiden levittäminen kopioimalla vakauttaa tekstejä verrattuna suullisesti levitettyihin tarinoihin (Bronner 2011, 411). Ne ovat myös pysyvämpiä kuin suullisesti levitettyt tarinat, mutta niiden olemassaolo on samaan aikaan hajaantunutta. Vaikka tarina poistettaisiin paikasta, johon se on alun perin laitettu, on se saattanut levitä jo muualle. Tarinoiden kirjoittajien on vaikea tietää mihin kaikkialle tarinaa on jaettu tai mistä kaikkialta tarinaan mahdollisesti linkataan.

Tarinat eivät ole syntyneet tyhjiössä Internetissä, vaan niiden kirjoittajat ovat ottaneet inspiraatiota eri puolilta sekä liittäneet tarinansa vanhempiin kauhun kerronnan konventioihin. Koska tekstit ovat englanninkielisiä, myös suurin osa tunnistettavista popkulttuuriviittauksista, jotka niissä esiintyvät ovat pääasiassa tunnetuista alun perin englanninkielisistä teoksista.

Popkulttuurista nousevat vaikutteet creepypastoille on moninaiset. Kauhuelokuvat ovat olleet kenties merkittävin tapa tuoda kauhufiktiota suurille määrille kuluttajia ja ne ovat popularisoineet ja kodifioineet monia kauhun teemoja. Näitä ovat esimerkiksi kauhun ja teknologian yhdistäminen (esim. ”Ringu” (1998), ”Paranormal Activity” (2007)), kotiin tunkeutuminen (mm. ”When a Stranger Calls” (1979), ”The Strangers” (2008)) ja ns. kidutuspornon väkivaltaisuus (esim. ”Saw” (2004), ”Hostel” (2006)). Myös ”The Matrix” -elokuvan (1999) ja sen jatko-osien popularisoimat ajatukset teknologisesta dystopiasta ja todellisuuden epävarmuudesta näkyvät monien tarinoiden taustalla.

Toinen suuri inspiraatio, josta tarinat nostavat elementtejä, on urbaanilegendat. Monet creepypastat ottavat tunnetun urbaanilegendan ja lähtevät viemään sen esittämää ajatusta pidemmälle olemalla todistajalausuntoja sen todenmukaisuudesta. Tällaisia tarinoita ovat esimerkiksi tarinat lasten TV-sarjojen julkaisemattomista, niin sanotuista kadonneista jaksoista, jotka kuvaavat väkivaltaa. Tämän lisäksi creepypastat käyttävät viittauspohjanaan ajatuksia saatananpalvonnasta ja sarjamurhaajista, jotka ovat tulleet populaareiksi 1970- ja 1980-luvuilla.

Internetistä itsestään levisi myös erilaisia urbaanilegendoja, jotka liittyivät esimerkiksi henkilökohtaisten tietojen salaamiseen ja webkameran peittämiseen. Varhaisimmillaan urbaanilegendoja levitettiin Internetissä ketjusähköpostien kautta, ja ne varoittivat sekä Internetin sisäisistä että ulkomaailman uhista (Kibby 2005, 781-782). Creepypastat ottavat näitä urbaanilegendoja käsittelynsä ja avaavat niiden sisältöä. Creepypastat näin yhdistyvät pitkään perinteeseen, mutta samalla tuovat jotain uutta tarkasteluun käyttämällä hyväkseen moninaisia lähteitään ja Internetin sisäisiä ominaisuuksia kerronnassaan.

1.1. Tutkimuskysymys

Tutkielmani tutkimuskysymys on seuraava: Miten tietokoneet tehdään pelottavaksi Internet-kauhutarinoissa? Kauhun lähteellä on oltava jonkinlaista voimaa tai valtaa, joka antaa sen tuottaa kärsimystä uhreilleen. Tarinoissa tietokoneilla on potentiaalia pahaan ja voimaa toteuttaa paha. Lähden tarkastelemaan tätä kysymystä aineistoni tarinoiden sisältävien erilaisten pelottavien tiedostojen sisällön, vaikutuksen ja leviämisen kuvailun kautta. Tämän lisäksi käsittelen nostan käsittelyyn tarinoiden uhrin ja heidän suhteensa teknologiaan, eli miten nimenomaan heidän suhteensa tietoteknologiaan tehdään pelottavaksi. Käsittelemällä tätä kysymystä näistä näkökulmista, toivon pystyväni valottamaan niitä uusia ahdistuksia, joita tietokoneita ja Internetiä kohtaan koetaan. Tarkastelussani on 19 Internetistä kerättyä creepypastaa, joissa Internet ja tietokoneet ovat keskeisessä asemassa.

Lähdin etsimään tutkimuskysymystäni aineistoni kautta. Halusin tutkia creepypastoja Internetissä elävänä uutena kauhufolkloreina. Internet ympäristönä, jossa tarinat elävät tuottaa paljon erityisiä piirteitä näille tarinoille levittämisestä niiden sisältöön asti. Erityisesti creepypastojen suhde teknologiaan nousi esille miettiessäni tutkimuskysymystä. Tarinoiden sisällön ja esittämistavan lisäksi monissa tarinoissa teknologia, erityisesti tietokoneet ja Internet, ja ihmisten teknologiasuhde

nostetaan kauhun keskiöön. Kauhun on erityisen tehokas genre reagoimaan uusiin ahdistuksiin, joita maailman muutos tuo mukanaan. Teknologian nopea kehittyminen on johtanut moniin pelkoihin, joita kauhu voi käsitellä. Teknologian ja kauhun yhdistyminen tuotti myös helposti rajattavan tutkimuksen kohteen: creepypastat, jotka käsittelevät teknologiaa, tarkemmin tietokoneita ja Internetiä.

Tutkielma rakentuu seuraavalla tavalla. Seuraavassa luvussa käsittelen aineiston keruuta ja taustaa. Avaan aineistonkeruun ja -rajausprosessin ja kerron mistä tutkimukseni aineisto on kerätty. Kolmannessa luvussa puhun aineiston tulkinnan menetelmällisistä kysymyksistä, tutkijan positiosta sekä Internetin tutkimiseen liittyvistä eettisistä kysymyksistä. Avaan kolmannessa luvussa myös tutkielman teoreettista taustaa. Tämä käsittää teknologian ja kauhun väliseen suhteeseen liittyviä tutkimuksia, kauhun piirteitä modernissa ajassa, kauhuun liittyviä sukupuolittuneita tekijöitä sekä erilaisia urbaanilegendoiksi jo muuttuneita käsityksiä esimerkiksi sarjamurhaajista, joihin aineistoni viittaavat. Tarkoitukseni on antaa kattava kuva siitä missä kauhu on tässä ajassa, jotta tutkielman lukija pystyy asettamaan aineistoni oikeaan kontekstiin. Luvut neljästä kuuteen ovat aineistonkäsittelylukuja. Ensimmäinen analyysiluku ”Kummitustiedostot” on kuvaileva luku, jossa esittelen miten tietokoneteknologia esiintyy tarinoissa sekä käsittelen ns. leviämisen tematiikkaa. Toisessa analyysiluvussa käsittelen tarinoiden uhreja ja heidän teknologiasuhdettaan erityisesti sukupuolen näkökulmasta. Erittelen millä eri tavoin naisten, miesten ja anonymien henkilöiden suhteesta tietokoneeseen tehdään pelottava. Kolmas analyysiluku ”Tietokoneen voima” arvioi sitä, miten tietokoneteknologialla näytetään olevan valtaa ihmisen elämään. Viimeisessä luvussa kokoan yhteen tutkielman teon aikana syntyneet huomiot ja vastaan tutkimuskysymykseen.

2. Aineisto

Tutkimuksen aineisto on kerätty seitsemän kuukauden aikana vuonna 2015, keskittyen erityisen intensiivisesti heinä-elokuulle 2015. Aineisto on kerätty Creepypasta -wikistä (Creepypasta Wiki 2019). Creepypasta-tekstejä löytyy muualtakin, esimerkiksi erilaisilta aiheelle omistautuneilta YouTube-kanavilta. Koin wiki-ympäristön kuitenkin parhaaksi keruupaikaksi, koska sinne on kerätty tarinoita eri puolilta Internetiä ja se oli järjestetty tavalla, joka helpotti keruuta. Wiki-ympäristö

mahdollisesti myös nopean tavan hakea lisää aineistoa, jos sille ilmestyisi tarvetta. Tätä ei kuitenkaan tutkimuksen aikana juurikaan esiintynyt.

Wikit ovat verkkosivustoja, jotka on rakennettu yhteistä kirjoittamista ajatellen, ja ne ovat yleensä rakennettu tietokannoiksi, johon kerätään tietystä intressistä tietoa. Tunnetuin wiki-sivusto on Wikipedia, mutta esimerkiksi monille TV-sarjoille löytyy omat wiki-sivustonsa, joille sarjojen fanit keräävät tietoa sarjan episodeista ja hahmoista. Wikit järjestävät tietoa antamalla mahdollisuuden linkittää sivustojen välillä sekä mahdollistavat sivuston sisäisen haun. Useat wikit käyttävät myös erilaisia avainsana-järjestelmiä tai kategorisointeja, jotka luovat linkkejä erilaisten aiheiden välille. Kenellä tahansa on mahdollisuus lisätä tekstejä alustalle, ja perinteisesti wikit ovat yhteisöllisesti kuratoituja. Creepypasta-wiki on perustettu vuonna 2010, ja sen tarkoituksena on olla paikka, johon on kerätty mahdollisimman paljon creepypastoja.

Esittelen seuraavaksi hieman tietoja sivuston käyttäjistä. Käytin hyväkseni SimilarWebin antamia tietoja kahdelta eri kuukaudelta, syyskuulta ja lokakuulta 2018. SimilarWeb on yritys joka tuottaa informaatiota Internet-sivustojen käyttäjien kielitaustoista ja asuinmaista. Antamani luvut ovat pyöristettyjä, ja niiden tarkoitus on olla suuntaa-antavia enemmän kuin kovia faktoja. Tarkoitukseni on saattaa sivuston käyttäjät kontekstiin, jotta voimme ymmärtää millaisista kulttuurisista maisemista sivuston käyttäjät tulevat. Sivustolla on arviolta 1,5 miljoonaa kävijää kuukaudessa. Näistä noin kolmasosa on Yhdysvalloista. Seuraavaksi isommat kävijämaat olivat Meksiko (~8%), Puola (~5%), Argentiina (~5%), Iso-Britannia (~5%), ja Saksa (~4%). Creepypasta-wikillä on erikielisiä alisivustoja. Englanninkielinen versio, jota myös itse käytin keruussa, saa kaksi kolmasosaa (~67%) sivustojen liikenteestä. Seuraavaksi suosituimmat ovat espanjankielinen (~23%) ja puolankielinen (~5%) sivusto. Sivustolle päädytään Googlen ja muiden hakukoneiden kautta joko etsimällä ”creepypasta” tai etsimällä jotain tunnettua tarinaa kuten ”BEN drowned”, ”Candle Cove” tai ”Russian Sleep Experiment”. Tämän lisäksi sivustolle linkattiin usein YouTuben kautta, mikä antaa ymmärtää, että monet YouTube-kanavat, jotka tuottavat creepypastoista sisältöä hakevat tarinansa tältä sivustolta. (SimilarWeb 2019.)

Aloitin tutkimusaineiston keruun lukemalla wikin suositellut sivun, johon oli kerätty tekstejä, jotka yhteisö koki erityisen pelottaviksi tai klassikoiksi sekä myös vanhempia kauhutarinoita esimerkiksi Edgar Allan Poelta (Yhdysvallat, 1809-1849)

ja H. P. Lovecraftilta (Yhdysvallat, 1890-1937). Kun olin sieltä poiminut teknologiaan liittyvät tarinat, siirryin tutkimaan sivuston muita tarinoita.

Sivuston tarinat oli järjestetty kategorioihin. Nostin näistä aluksi tarkasteluun kolme; ”Lost Episodes” (kadonneet jaksot; TV-sarjojen fiktiiviset ei-näytetyt jaksot jotka tarinankertoja löytää ja kuvailee; yleensä aiheena on lastensarjoihin liittyvät pimeät puolet (esim. itsemurha)), ”Computers and Internet” (tietokoneisiin ja Internetiin liittyvät tarinat) ja ”Video Games” (videopeleihin liittyvät tarinat.). Yhteensä näissä kategorioissa oli keruun aikaan yli 1000 tarinaa.

Jotta aineisto olisi missään määrin hallittavissa, luettuani kategorioista jonkin verran tarinoita, päätin poistaa sekä ”Lost Episodes” että ”Video Games” -kategoriat keruusta. Näissä kategorioissa useat tarinat olivat pelkästään kuvailuja jaksoista tai videopelimaailman sisällä tapahtuvista asioista, jolloin teknologian läsnäolo tarinoissa oli vain osa tarinan raamitusta. Jäljelle jääneeseen ”Computers and Internet” -kategoriaan kuului toisinaan myös näiden kategorioiden tarinoita, ja ne otettiin aineistoon mukaan, jos tarinoissa käsiteltiin teknologiaa muullakin tavoin. Muitakin kategorioita olisi voinut ottaa tarkastelun kohteeksi, esimerkiksi ”Photography” tai ”Television”, mutta loppujen lopuksi, koin mielekkäämmäksi rajoittaa tutkimuksen tähän yhteen kategoriaan, koska tutkimusaineiston laajentaminen olisi fragmentoinut tutkimusta itseään.

”Computers and Internet” -kategoriaan kuului keruun aikana 469 tarinaa, ja se oli teknologia-aiheisista kategorioista selkeästi isoin. Tarinat oli järjestetty aakkosjärjestyksessä ja niistä käytiin läpi ensimmäiset 200. Jotkut tarinoista hylättiin heti alkuunsa esimerkiksi väärän kategorisoinnin vuoksi (teknologiaa ei mainittu lainkaan) tai epärelevanttiuden vuoksi (hahmoilla oli tarinassa tietokone, mutta sitä ei koskaan käytetty). Tallennetut tarinat olivat sellaisia, joissa tietokoneet ja Internet olivat vahvasti mukana, joko raamitusvälineenä tai osana kauhua.

Tallensin aineistonkeruussa valikoituneet tarinat tietokoneelleni. Tämä tarkoitti, että kopioin niiden tekstin tekstitiedostoksi, johon lisättiin myös linkki sivustolle. Sen lisäksi kuvakaappasin sivuston, jotta tekstin lisäksi mahdolliset kuvat ja videot jotka kuuluivat tarinaan, saataisiin myös osaksi aineistoa. Videoita tai kuvia yksinään ei talletettu, vaan ne löytyisivät linkkien kautta, jos siihen olisi tarvetta. Joistain tarinoista kuvakaapattiin myös kommentteja, jos niiden koettiin tukevan aineistoa tai tuovan uusia ajatuksia tutkimuskysymykseen. Tutustuin kommentteihin, mutta ne jäivät varsinaisen tutkimuksen ulkopuolelle, niinpä niitä käytettiin lähinnä

ohjaamaan karsintaa antamalla kuvaa yhteisön ajatuksista tyypillisestä tarinasta. Jokaisesta talletetusta tarinasta tehtiin lyhyt tiivistelmä kenttäpäiväkirjaan, johon lisättiin jo ensihuomioita tarinoiden sisällöistä.

Ensimmäisessä keruuvaiheessa tarinoita kertyi koneelleni 89 kappaletta. Parhaimman arvioni mukaan ne on kirjoitettu vuosien 2008 ja 2015 välillä. Kaikki tarinat olivat englanninkielisiä. Niiden pituus vaihteli noin 200 sanasta yli 10 000 sanaan. Aineiston rajaamisen nimissä ensin pudotettiin ne tarinat, jotka oli otettu suositellun lukemisen kategoriasta jotka eivät enää sopineet aineistoon (videopeli ja kadonneet jaksot -tarinat). Loput 81 tarinaa käytiin läpi. Aineistoon otettiin näistä ensin 8 tarinaa, jotka olivat jo keruuvaiheessa kiinnittäneet huomioni ja joiden koin kuuluvan ehdottomasti aineistooni.

Seuraavaksi kävin jäljelle jääneet tarinat läpi kenttäpäiväkirjan merkintöjen perusteella. Tässä kohtaa aineistoista siirrettiin syrjään sellaiset tarinat, jotka muistuttivat tarinoita, jotka oli jo valittu keskeiseen analysoitavaan aineistoon eivätkä siten toisi enää mitään uutta. Nämä tarinat kuitenkin säilytettiin osaksi sivuaineistoa, koska samankaltaisuutensa vuoksi ne voisivat tukea pääaineistoon kohdistuvaa tulkintaa. Näiden poistojen jälkeen valittavaksi jäi 41 tarinaa. Tässä vaiheessa aloin käydä tekstejä läpi ja etsiä niistä teemoja joiden perusteella niitä voisi kategorisoida, jotta varmistettaisiin että aineistosta tulisi mahdollisimman monipuolinen.

Lopulliseen aineistoon valittiin tarinat kolmella kriteerillä. Ensimmäinen oli tekstin laatu, jonka perusteella helppotajuisemmat tekstit valittiin epäselvien sijaan. Huomiota kiinnitettiin oikeinkirjoitukseen ja tekstin muotoon. Toinen kriteeri oli teknologian paikka tarinan sisällä; kuinka isoa ja tärkeää roolia tietokoneteknologia näytteli tarinan fiktiossa. Viimeinen kriteereistä oli abstraktimpi; kuinka keskeisesti tarinan koettiin vastaavan tämän tyyppisten tarinoiden konventioita. Mitä enemmän aineistoa käytiin läpi, sitä ymmärrettävämmäksi tuli, millainen tyypillinen creepypasta teksti oli. Tyypillisuus ei välttämättä ollut indikaattori laadusta tai millaiseksi yhteisö koki hyvät tarinat.

Tein tutkimuksen teon aikana poistoja aineistosta liittyen tekijänoikeudellisiin seikkoihin (tästä lisää luvussa 3.3 Tutkimusetiikka). Lopullinen aineisto koostuu 19 tarinan kattavasta pääaineistosta, jotka koin keskeisimmiksi tutkimuskysymykseni kannalta. Loput 38 tarinaa muodostavat sivuaineiston, jotka tulevat tukemaan pääaineistooni viittauksia, mutta joita ei käsitellä syvällisemmin.

3. Tutkimuksen lähtökohdat

3.1. Aineistonanalyysimenetelmät

Tässä alaluvussa käsittelen niitä menetelmiä, joita käytin tehdessäni huomioita ja tulkintoja aineistostani. Sen sijaan, että nojaisin ankarasti johonkin tietystä menetelmästä kirjoitettuun teoriaan, tarkoitukseni on tässä luvussa selventää niitä asioita, joita aineiston kanssa on tehty ja joiden kautta olen päässyt analyysiin, niin että lukija pystyy seuraamaan päättelyketjuani paremmin. Analyysini on aineistolähtöistä, mikä tarkoittaa, että rakennan teoriani nimenomaan aineiston pohjalta (Eskola & Suoranta 1998, 19).

Aineistoani tutkiessani ymmärsin aineistoni nimenomaan tarinoiksi. Abbott (2008, 13-14) määrittelee tarinan eli narratiivin olevan tapahtuman tai tapahtumasarjan representaatio. Joissain tarinoissa narratiivi rakentuu yhteen tapahtumaan ja sen ympärille kirjoitettuun esimerkiksi kuvailuun, mutta useimmiten tarina sisältää useita tapahtumia, jotka rakentavat narratiivisen kokonaisuuden. Kohtelin jokaista pääaineistooni kuuluvaa tarinaa yksittäisenä kokonaisuutena. Sukeltaessani narratiiviin, aineistoa analysoidessa kiinnitin huomiota ennen kaikkea tarinan kuvastoon ja tarinan juonellisiin piirteisiin. Näin erilaiset tekniikat joiden myötä tarinat tuotetaan nimenomaan creepypastoina jää analyysin ulkopuolelle. Ne ovat oletettuja narratiivisia todellisuuksia. Esittelen niitä tässä luvussa, jotta tutkielman lukija on samalla linjalla itseni kanssa, kun siirryn aineiston varsinaiseen analyysiin.

Tarinoilla on kertoja, joka eroaa tarinan kirjoittajasta olemalla fiktiivinen kielellisesti rakennettu olento, joka on upotettu osaksi tekstiä. Tämä kertoja voi olla joko ensimmäisessä tai kolmannessa persoonassa, joko etäällä tai lähellä. Etäällä oleva kertoja kertoo tarinaa tarinan hahmojen ulkopuolella. Lähellä oleva kertoja puolestaan tietää mitä osa tai kaikki tarinoiden hahmoista ajattelee ja tuntee ja saattaa olla tarinassa hahmo itsekin. Vaikka teksti olisikin kirjoitettu ensimmäisessä persoonapronominissa, se ei välttämättä tarkoita, että narratiivi olisi ensimmäisessä persoonassa. Minä-muodon lisäksi teksti vaatii, että kertoja on kosketuksissa juoneen, osana ajallis-paikallis-toiminnallista kenttää joka narratiivin tuottaa. Esimerkiksi Fjodor Dostojevskin teos ”Karamazovin veljekset” (1880) alkaa minä-muodossa. Tarinan kertoja lupaa kertovansa Fjodor Karamazovin kuolemasta. Kertoja ei kuitenkaan osallistu koskaan teoksen juoneen – häntä ei nähdä hahmona tarinassa. (Lothe 2000, 19-22.) Suurimmassa osassa aineistoni tarinoista kertoja on minä-

muotoinen, osana toimintaa. Myös kolmatta persoonaa käytetään, erityisesti silloin kuin tarinat on rakennettu urbaanilegendan muotoon. Joissain creepypastoissa käytetään minä-muotoista kertojaa, joka ei ole kontaktissa juoneen. Tällöin kyseessä on yleensä tarinan uudelleenkertominen esimerkiksi löydettyjen tai saatujen todistusaineistojen pohjalta.

Kertoja kommentoi ja arvottaa, suodattaa oletetut raakatapahtumat kuulijoille ja lukijoille. Hän ei ole useimmiten tietoinen oman maailmansa olevan tarinoiden maailma, vaan käsittää sen todellisuutena. (Young 1987, 15-20.) Kertoja pyytää lukijaa uskomaan tarinaansa, koska uskoo tämän jakavan saman todellisuuden kuin hänkin. Kertoja on narratiivin auktoriteetti - lukija uskoo kertojan kertomuksen olevan totta, jos hänelle ei anneta mitään syytä olettaa toisin (Lothe 2000, 25). Creepypastojen kohdalla totuuden merkitys on korostettua, koska creepypastojen muotoon kuuluu totuuden estetiikalla leikkittely. Ne ottavat muotonsa todistajanlausuntoina tai päiväkirjoina, jotka kuvailevat muka todellista tapahtumaa. (Henriksen 2013, 416.) Myös creepypastojen kuluttajat osallistuvat tähän leikkiin, lukiessaan tarinoita he hyväksyvät niiden totuudenmukaisuuden tässä maailmassa. Tämän realismin ylläpitäminen rajoittaa osin tarinoiden sisältöä: esimerkiksi minä-muodossa kerrotut tarinat eivät voi päättyä kertojan selkeään kuolemaan, koska miten kuollut henkilö olisi voinut kirjata oman kuolemansa? Tämä tulee välttää joko jättämällä lopetus avoimeksi, tai lisäämällä tekstin muka löytäneen henkilön merkintä siitä, että tekstin kirjoittaja on kuollut. Monet creepypastojen lukijat kommentoivat, jos tarinat ovat vaikeasti uskottavia esimerkiksi tällaisten tyyllillisten seikkojen kautta. Niin kauan kuin mikään selkeä epäloogisuus ei haittaa, monet leikkivät mukana mielellään.

Internet myös muuttaa kerrontatapoja mahdollistamalla kuvan ja videon lisäyksen tarinoihin sekä koodin muokkaamisen, jolla voidaan esimerkiksi piilottaa linkkejä tai tekstiä sivustolle. Tarinoita kerrostetaan näillä elementeillä. Jotkut lisäävät kuvia ja videoita tarinoidensa oheen, joillekin kuvat ja videot ovat nimenomaan tarinoiden keskeisin asia ja teksti on vain lisäys, joka selventää kuvien ja videoiden sisältöä. Toisinaan tarinoiden oheen tehdään kokonaisia nettisivuja, usein melko arkisia tai hiukan kummallisia, muttei avoimesti esimerkiksi väkivaltaisista, jolloin tekstien tarkoituksena on avata mitä kammottavaa sivustolta on muka löydetty.

Aineistoni analyysi lähti tekstien lukemisesta. Olin jo aineiston keruuvaiheessa lukenut jokaisen tarinan ainakin kahteen kertaan, osan useammin. Tämän lisäksi olin

tehnyt alustavia muistiinpanoja, joiden pohjalta lähdin rakentamaan taulukkoa, johon teemoittelin tarinoita. Luin kaikki tarinat uudestaan tehden enemmän muistiinpanoja ja täydensin taulukkoa samalla. Tämän lisäksi tein teksteihin alleviivauksia kohtiin, joissa teknologia liitettiin osaksi tarinan kerrontaa. Teemoiksi nousivat esimerkiksi millaisia tiedostoja (videot, sähköpostit, kuvatiedostot, tietokoneohjelmat) tarinoissa käsiteltiin, millaisia pahoja seurauksia tarinoissa tapahtui (kuolema, itsemurha, tietokoneen rikkoutuminen), keitä olivat uhrit sekä joitain abstraktimpia teemoja tietokoneteknologian paikasta. Teemoittelun avulla erittelin sitä roolia mitä teknologia näytteli tarinoiden narratiiveissa. Tästä erittelyprosessista ja roolin kuvailusta koostuu analyysilukuni.

Kun olin lukenut aineistoni kertaalleen jälleen läpi, nostin taulukosta esiin asioita, jotka esiintyivät useamman kerran eri tarinoissa. Lähdin tekemään alustavaa analyysilukujen sisältöä. Halusin tehdä ensimmäisestä analyysiluvusta aineistoni sisältöä esittelevän luvun, joten nostin siihen keskeiseksi tarinoita, joissa käsiteltiin erilaisia tiedostoja. Toisen analyysiluvun aiheeksi valikoitui uhrit, koska olin kirjoittanut sukupuolentutkimuksen seminaariin esseen aineistoni uhrien sukupuolittuneista teknologiasuhteista, joten tätä lukua varten etsin teemataulukkoistani uhriin liittyviä merkintöjä (mainitaanko uhrien sukupuolta, ja miten se mahdollisesti yhdistyy muihin teemoihin taulukossa). Viimeiseen analyysilukuun nostin abstraktimmat teemani.

Pääaineiston lisäksi minulla on 38 tarinasta koostuva sivuaineisto, jonka tarkoitus on tukea pääaineiston luentaa. Sivuaineiston tarinat olin lukenut ainakin kahteen kertaan läpi aineiston keruuvaiheessa. Tukevaa aineistoa käytettiin vahvistamaan pääaineiston luennasta esiin nostettuja teemoja, koska sivuaineistoon päätyivät lähtökohtaisesti tarinat, joissa oli samankaltaisuuksia pääaineiston tarinoihin, mutta jotka eivät muiden kriteerien vuoksi (ks. aineistoluvusta lisää näistä kriteereistä) eivät päätyneet itse pääaineistoon. Kun luennallani nostin esiin jostakin pääaineiston tarinasta kiinnostavan kohdan, katsoin tekemästäni teemataulukosta, oliko sivuaineistossani kenties tarinoita, jotka käsittelivät samanlaisia teemoja. Jos tällainen tarina oli, luin sen uudestaan ja kiinnitin huomiota erityisesti siihen seikkaan, jonka olin pääaineistooni kuuluvasta tarinasta nostanut esiin. Näin sivuaineiston tarinoista ei itsessään nosteta analyysiin uusia seikkoja, vaan niitä on käytetty heijastuspintana arvioimaan sitä kuinka tyypillisiä pääaineistosta nostamani seikat ovat kenties yleisesti tässä creepypastojen alakategoriassa.

3.2. Tutkijan positio

Tutkijat, niin kuin tutkittavat yhteisötkään, eivät ole ilman historiaa tai sosialisatiota. Näiden seikkojen vaikutus tutkimuksessa tulisi ymmärtää. Tutkijan position arvioinnin tarkoituksena on tehdä selväksi tutkijan vaikutus, jotta sen vaikutuksia tutkimukseen ei hävitetä muualle. (Madden 2010, 20–21.) Näin tutkijan position auki kirjoittaminen on merkittävää, jotta tutkimuksesta voidaan tehdä mahdollisimman läpinäkyvää. Avaan tässä kappaleessa kontaktipintojani kauhuun sekä creepypastoihin.

Olen aina ollut ahkera kauhutarinoiden kuluttaja. Lapsuudessani tähän kuului muun muassa blogin pitoa erilaisista kauhuolentoista ala-asteikäisenä sekä laatikollinen vanhoja kouluksia vamppyreistä Devonin paholaiseen. Kummitusvalokuvat olivat erityisesti aihe, johon palasin uudestaan ja uudestaan. Olin helposti peloteltava henkilö, mutta mielenkiinto sitä kaikkea kohtaan ylitti monissa osin pelon, ja monessa tapauksessa asiaan pidemmälle tutustuminen helpotti pelossa valvottuja öitä. Kauhuolentoista kertovien tarinoiden lisäksi, hakeuduin erityisesti kauhupelien sekä kauhumangan pariin. Kiinnostukseni kauhuelokuviin keskittyi enemmän varhaiseen 1900-luvun ensimmäisen puoliskon kauhuun, mutta seurasin ja kulutin myös tuoreempia kauhuelokuvia ja niiden ympärillä käytävää keskustelua.

Kuten jo johdannossa mainitsin, creepypasta-yhteisöt ovat hajaantunut usealle eri sivustolle, ja yhteisöön voi kuulua monella eri tavoin. Oma ensimmäinen kontaktini oli johdannossa esittelemäni ”Ted the Caver” -tarina, jonka tanskalainen ystäväni jakoi minulle ollessani yläasteikäinen, siis joitain vuosia tarinan alkuperäisen julkaisun jälkeen. Keskustelimme jo tuolloin siitä, oliko kyseessä oleva tarina tosi. Aina tasaisin väliajoin eksyin samoja reittejä pitkin, joiden kautta olin aiemmin etsinyt esimerkiksi kummitusvalokuvia, lukemaan myös creepypastoja. Olen myös esimerkiksi tutustunut Slendermanin syntyyn lukemalla viestiketjun, jossa hän sai alkunsa. Tämän lisäksi olen törmännyt moniin suosituimpiin creepypasta-olentoihin niistä tehtyjen videopelien kautta.

Vaikka kulutinkin ajoittain paljonkin erilaisia creepypastoja, en koskaan kokenut olevani osa yhteisöä, sillä olin lähtökohtaisesti tarinoiden kuluttaja ja osallistumiseni esimerkiksi tarinoiden ympärillä pyörivään keskusteluun oli vähäistä. Tarkemmin mietittyäni yhteyttäni tähän hajanaiseen joukkoon tajusin kuitenkin, että olen itse asiassa julkaissutkin creepypastasta inspiraatiota nostaneen tarinan. Vuonna

2013 julkaisin Internetissä tarinan, jossa Hobitti-elokuvan hahmot joutuvat tekemisiin Slendermanin kanssa matkustaessaan läpi Keskimaan. Kyseessä ei ole creepypasta, tapahtuuhan se selkeästi fiktiivisessä tilassa, mutta se kuitenkin pohjaa nimenomaan Slendermanista kirjoitettuihin creepypastoihin, erityisesti varhaisimpaan viestiketjuun, jossa hahmo luotiin. Tarinan yhteydessä päädyinkin keskustelemaan aiheesta erinäisten lukijoiden kanssa. Näin en näe kuuluvani kenties kaikkein aktiivisimpaan sisäpiiriin, joka yhteisössä on, vaan koen olevani kasuaali kuluttaja.

Koska tutkimukseni tulee keskittymään aineistoni tekstien sisältöön tarinoina, kommenttini varsinaisesta yhteisöstä tulevat olemaan vähäiset. Haluan tällä tutkimuksella tehdä selväksi, että yhteisön tuottamat tekstit ovat arvokkaita ja tutkimisen arvoisia. Teksteistä nostamani tulkinnat eivät välttämättä vastaa tekstin kirjoittajan tarkoituksia, mutta tämä on täysin normaalia, koska käsittelen nimenomaan tekstejä enkä niitä kirjoittaneita henkilöitä, jolloin tarinoiden sanat ovat ainoat mitä minulla on käytettävissä hyödykseni. Esittelemällä johtopäätökseni lisäksi ajatuskulkuni, jonka kautta näihin tulkintoihin päädyin ja tukemalla näitä teksteillä itsellään, tarkoitukseni on saada myös lukija näkemään mikä ajatuskulkuni analyysiäni tehdessäni on ollut. Näin tutkielman lukija voi tehdä myös omia päätelmiään teksteistä.

3.3. Tutkimusetiikka

Tässä luvussa käsittelen tutkimukseeni liittyviä eettisiä kysymyksiä. Keskeisimpänä eettisenä kysymyksenä on anonymisointiin liittyvät kysymykset sekä tekijöiden yksityisyydensuoja. Internet-tutkimukseen ei olla vielä juurikaan kehitetty standardoituja eettisiä säännöksiä, mikä saattaa aiheuttaa tutkijoissa stressiä. Muun muassa kysymykset siitä mitkä lasketaan Internetissä teoksiksi, miten nimimerkkeihin ja anonyymisyyteen sekä mikä Internetissä on julkista ja mikä yksityistä ovat aiheuttaneet ongelmia (ks. Kozinets 2010, 137-156; Markham & Buchanan 2012; 4, 6-7).

Kun tein aineistonkeruuni vuonna 2015, oli edessä oleva prosessi suhteellisen suoraviivaisen tuntuinen. Vuonna 2018 tätä kirjoittaessani asiat eivät olekaan enää niin. Toivon avaamalla tätä eroa voivani saada lukijan ymmärtämään mihin eettisiin päätöksiin tulin suhteessa aineistooni.

Wiki-sivusto, jolta aineiston-haun tein, oli kaikille avoin tila, johon saattoi laittaa tekstejä mistä vain. Näin katsoin sen olevan julkinen tila, joka nopeuttaisi

aineiston keruuta ja tekisi ympäri Internetiä hajautuneiden tekstien noukinnasta helpompaa. Aloittaessani tutkimuksen kirjoittamisen sivusto oli kuitenkin uudistanut säännöstöään, ja samalla muuttanut luonnettaan. Aiemmin sivuston tarkoituksena oli kerätä ympäri Internetiä erilaisia creepypastoja. Nyt, kenties nimenomaan erilaisten Internetiin liittyvien lakiuudistusten myötä, sivuston sääntöihin oli kirjattu, että tekstin, jonka käyttäjä sivustolle tuo on oltava itse kirjoitettu. Sivusto oli lähtenyt vahvistamaan kirjoittajan asemaa suhteessa creepypastoihin, jotka perinteisesti, kuten olen jo aiemmin maininnut, ovat olleet vailla kirjoittajia. Tämän lisäksi kirjoittajat saattoivat laittaa tekstinsä ”Creative Commons” -lisenssin suojaamaksi. Lisenssin mukaan heidän nimensä tulisi pitää mukana tekstiä käytettäessä. Tämä loi uudenlaisen ongelman, jota aineistossani ei keruu aikana ollut. Kirjoittajan nimeäminen olisi laillisesti vaadittua, mutta toisaalta hyvät eettiset käytännöt vaatisivat puolestaan tekijän anonymisointia. Yhä kasvavassa määrin ihmiset toimivat Internetissä omina itsenään, ja esimerkiksi nimimerkin voidaan kokea olevan yhtä henkilökohtainen kuin nimen (Kozinetz 2010, 144).

Aineistooni kuuluu myös tarinoita, joiden tiesin olevan olleen olemassa ennen sivuston syntyä vuonna 2010 ja useita tarinoita, joiden alkuperäinen julkaisemispaikka ja kirjoittaja eivät olleet tunnettuja. Nämä tarinat myöskään eivät sivuston mukaan kuuluneet ”Creative Commons” -lisenssin alle, koska niiden alkuperäistä kirjoittajaa ei tunneta.

Niinpä kävin aineistoni uudestaan läpi. Wiki-sivustolla oli nyt merkattu tarinoiden alle, oliko tarina ”Creative Commons” -lisenssin suojaama vai ei. Pääaineistostani 15 tarinaa oli tuntemattoman kirjoittamia, kuusi oli lisensoitua ja kahdelle oli nimetty kirjoittaja, mutta ei lisenssiä. Sivuaineistossani vastaavat luvut olivat 40 tuntemattoman kirjoittamaa tarinaa, viisi lisensoitua ja kolme, joilla oli nimetty kirjoittaja, muttei lisenssiä. Yhteensä kymmenen tarinaa aineistostani oli poistettu, kahdeksan sivuston moderaattorien toimesta, koska tarinat eivät vastanneet enää sivuston käsityksiä hyvistä teksteistä, ja kaksi tekstien kirjoittajien pyynnöstä.

Tulin siihen tulokseen, että lisensoitujen teosten poistaminen aineistostani ei aiheuttaisi liian suurta vahinkoa aineistoni luennalle. Näin voisin välttyä siltä konfliktilta, jota teosten tekijänoikeuksien seuraaminen ja yksityisyydensuojan ylläpito vaatisivat. Tämän lisäksi poistin aineistostani rajatapaukset, jos kirjoittajan nimimerkki oli linkitetty tarinassa ja kirjoittaja olisi näin löydettävissä. Jos kirjoittajan nimeä ei ollut linkitetty eikä se ollut selkeästi nimimerkki, vaan etunimi, päätin pitää

nämä aineistossani. Poistetut tarinat olivat myös ongelmallisia, koska niiden tekijänoikeudet eivät olleet tiedossa keruuvaiheessa, joten niitäkään en käyttänyt. Näin aineistoni kutistui yhteensä 57 tarinaan, jonka kuitenkin koin olevan riittävä. Tämän myötä nostin myös muutaman tarinan sivuaineistosta paikkaamaan pääaineistoon jääneitä aukkoja.

3.4. Taustakirjallisuus

Tutkielmani keskeiset teoreettiset taustat liittyvät kauhun ja teknologian yhteyteen. Tähän kuuluu sekä selkeästi teknokauhun alalajiin kuuluvien teosten tulkinta että laajempi keskustelu teknologian paikasta kauhussa. Tarkoitukseni on myös esittää kauhun historiallista rakentumista ja kauhun yleispiirteitä tässä ajassa, jotta lukija voi yhdistää creepypastat genreen laajemmin. Keskeisinä esimerkkeinä toimivat kauhuelokuvat, koska ne ovat selkeästi kauhun suosituin muoto ja myös creepypastat ottavat niistä inspiraationsa. Haluan tässä osuudessa kuitenkin myös maadoittaa creepypastat urbaanilegendoihin, jotka informoivat tekstejä myös paljon. Leea Virtanen on kommentoinut myös urbaanilegendojen muistuttavan monelta osin kauhuelokuvia (Virtanen 1993, 23). Avaan myös jonkin verran kauhun ja teknologian sukupuolittumista, taustoittamaan tarinoiden uhreista tekemääni analyysiä.

Käsittelen creepypastoja osana kauhua genreä. Genre käyttää tietynlaisia tekstinsisäisiä työkaluja, joilla kyseistä genreä tekstissä tuotetaan. Se myös tuottaa tekstin sisällöstä odotuksia, jotka ohjaavat suhdettamme tekstiin. (Frow 2005; 9-10, 133.) Kauhun keskeisenä lajityypillisenä tarkoituksena on aiheuttaa pelon tunteita lukijassaan.

Kirjallisuuden lajina kauhu sai syntynsä romantiikan aikakaudella, vastauksena valistuksen aikaiseen järjen ja tieteen ylistykseen (Colavito 2008, 12-13). Käsittelen creepypastoja nimenomaan osana länsimaista kauhugenreä. Länsimainen kauhu on noussut tieteen kehityksestä lännessä ja sen aiheuttaman muuttuvan maailmankuvan aiheuttamasta murroksesta, joka erotti ihmiset perinteistään ja menneisyydestä (Colavito 2008, 37).

Monilta osin keskusteluni keskittyy nimenomaan teknokauhuun kauhun alalajina. Scott (2015, 93) tunnistaa teknokauhun elokuvissa ottavan käsittelyyn eri aikoina erilaisia teknologioita, jotka ovat juuri tuona aikana kaapanneet suuren yleisön mielikuvituksen. Esimerkiksi 1950-luvulla teknokauhu näyttäytyi ajan tieteiselokuvissa ydinvoiman aiheuttamina mutaatioina, kun taas 1980-luvulla

kyborgit ja kyberpunk-genre käsittelivät toisenlaisen teknologian vaikutusta ihmismieleen ja -ruumiiseen. Nykyaikana nimenomaan kommunikaatioteknologiat ovat olleet teknokauhun keskeinen huolenaihe.

Kauhulla on kuitenkin perinteiset juuret, pelottavat tarinat kuuluvat myös folkloreeseen. Kauhufolklore on varoittavia tarinoita toisista ihmisistä tai yliluonnollisista olennoista, kummitustarinoita joita jaetaan nuotion ympärillä. Kauhutarinoiden funktio on ollut esimerkiksi opettaa. Aiheuttamalla pelkoa on opetettu tiettyjä ihmisryhmiä, usein lapsia, mutta myös esimerkiksi naisia, välttämään tiettyjä tilanteita. Niillä yritetään vaikuttaa ihmisiin (Virtanen 1993, 32). Tällä tavoin kauhutarinoita on käytetty myös sosiaalisen kontrollin muotona.

Kauhufolkloren voi nähdä olevan kulttuurisesti muuttuva raamitus jonka sisällä tarinoiden kertojat ilmaisevat tai ratkaisevat tunteita, epävarmuuksia ja konflikteja (Bronner 2011, 412). Raamitus muuttuu sitä mukaan kuin erilaiset ahdistukset nousevat pintaan. Niinpä kauhutarinoita tutkittaessa on tärkeää ymmärtää minkälaisessa kontekstissa tarinat ovat syntyneet, jotta voidaan ymmärtää millaisia ahdistuksen aiheita ne yrittävät käsitellä.

Tieteen, pseudotieteiden ja spekulatiivisen fiktion yhteyttä tutkinut journalisti ja antropologi Jason Colavito argumentoi kirjassaan ”Knowing Fear” (2008) kauhun sisältöön vaikuttavan ennen kaikkea tieteen ja tiedon kehitys läpi aikakausien. Tieto ja tietäminen ovat kauhun perimmäinen lähde. Kauhu käsittelee asioita, joita tiedämme, joita emme tiedä ja joita meidän ei pitäisi tietää. Colavito jakaa kauhun aikakausiin liittyen niihin maailmantapahtumiin ja tieteellisiin saavutuksiin jotka aikakauden kauhussa heijastuvat. (Colavito 2008, 6.) Sitä mukaa kun ymmärryksemme maailmasta muuttuu teknologian ja tieteen kehityksen myötä, muuttuu myös kauhutarinoiden sisältö vastaamaan, vastustamaan tai kommentoimaan tätä uutta maailmankuvaa. Esimerkiksi Mary Shelley’n teosta ”Frankenstein” (1818) on luettu vastauksensa luonnontieteiden, evoluution ja psykoanalyysin kehityksen tuottamiin ahdistuksiin (Abbott 2008, 23; Colavito 2008, 17). Uudet käsitykset siitä mistä ihmiskeho koostui ja miten sitä voitaisiin mahdollisesti syntetisoida sekä tunnetut tapaukset hautoja ryöstelevistä tieteentekijöistä olivat omiaan luomaan sen kulttuurisen taustan, jolle Frankensteinin tarina rakentui. Modernimmassa esimerkissä Kibby (2005, 782-783) tutki urbaanilegendoja, jotka levisivät sähköpostin välityksellä ja totesi niiden saaneen uutta sisältöä kontrolloimattoman teknologisen kehityksen, kontrolloimattoman ahneuden ja mielivaltaisen kuoleman peloista. Lähetetyissä

viesteissä uudelleen-kerrottiin tunnettua tarinaa pikaruokapaikkojen lihan alkuperästä, mutta sen sijaan että ruoka olisikin rottaa niin kuin se tarinan klassisessa versiossa on ollut, kertoi tarinan uusi versio geenimanipuloidusta lihasta, joka oli kaukana oikeasta eläimestä.

3.4.1. Creepypastojen historiallinen pohja – Urbaanilegendat, sarjamurhaajat ja saatananpalvojat

Esittelin johdannossa niitä moninaisia lähteitä, joista creepypastat nostavat kuvastoaan, oli kyse sitten urbaanilegendoista, sarjamurhaajista, kulteista tai saatananpalvojista. Tämän alaluvun tarkoituksena on esitellä sitä pohjaa, jonka kautta nämä kuvat ovat nousseet tunnistettaviksi kuviksi kauhussa.

Urbaanilegendat ovat tiedon lähteitä kauhun muodossa (Colavito 2008, 388). Ne sijoittuvat moderniin ympäristöön, usein kaupunkiin tai valtateiden varrelle, ja ne reflektivat niitä uusia huolenaiheita, joita kaupungistuminen ja maailman muutos kasvavan teknologisen kehittymisen myötä aiheuttivat. Vanhat tarinat eivät enää vastanneet sitä elinympäristöä jossa kaupungistuneet perheet elivät. Lapsien leikkiympäristöt vaihtuivat metsistä ja järvistä kaupungin betoniviidakkoon. Urbaanilegendat jakavat sosiaalista ja selviytymiseen liittyvää tietoa, joka antaa kuulijalle mahdollisuuden navigoida näitä vieraita tai vaarallisia sosiaalisia maailmoja (Stubbersfield & al. 2014, 292). Uudet huolenaiheet olivat huumeneulat, ruuan alkuperä, hallituksen vakoilu sekä pedofiilit valkoisineen pakettiautoineen. Urbaanilegendat myös symboloivat kiinnostusta normaalin ja rauhallisen arkipäivän alle piileskelevää rumuutta kohtaan (Fernback 2003, 32). Suomessa urbaanilegendoja on tutkinut Leea Virtanen jo 1980- ja 1990-luvuilla. Hän toteaa urbaanilegendojen olevan usein länsimaisesti levinneitä, mutta saattavat olla silti vahvasti paikallistuneita esimerkiksi tiettyyn ikään, paikkakuntaan tai ammattikuntaan. Mitä kautta erilaiset urbaanilegendat ovat esimerkiksi Suomeen levinneet on mahdoton arvioida samoin kuin mistä ne ovat saaneet alkunsa. (Virtanen 1993; 15, 18-19.)

Urbaanilegendoja sekä muita erilaisia kauhutarinoita popularisoitiin erityisesti erilaisten TV-sarjojen puolesta. Keskeisenä popularisoijana toimi ”Salaiset kansiot” (1993-2002, 2016-2018). TV-sarja oli kulttuurinen ilmiö, joka käsitteli uskon ja epäilyksen sekä tieteen ja uskon välistä dynamiikkaa sekä hallitukseen kohdistuvaa vainoharhaisuutta (Colavito 2008, 397). ”Salaisia kansioita” seurasi ”Supernatural”

(2005-). Sarjat toivat erityisesti amerikkalaista folklorea suurempaan tietoisuuteen. Molemmassa sarjoissa päähenkilöt tutkivat erilaisten folkloretarinoiden hirviöitä.

Psykologian kehitys nosti esiin kauhun, joka kumpusi ihmisen sisältä. Psykoanalyysi päätyi suuremman yleisön tuntemaksi Ed Geinin kiinnijäämisen vuonna 1957. Ed Gein tiedettävästi murhasi ainakin kaksi naista sekä ryösti useita hautoja. Kiinni jäätyään poliisit löysivät hänen kodistaan ruumiinosista tehtyjä huonekaluja sekä ruumiinpalasista kootun asun, joka antoi Geinin pukeutua äidikseen. Geinin tapaukseen kohdistui intensiivistä psykologista mielenkiintoa, joka toi psykoanalyysin myös kansalaisten tietoon. Tästä seurannut sarjamurhaajien ja kulttijohtajien, kuten Charles Mansonin, Jim Jonesin ja Ted Bundyn psykoanalysointi nostivat heidät vuoron perään päivän puheenaiheiksi kahvipöytien ympärillä. (Colavito 2008, 235.) Sarjamurhaajista tuli modernin hirviön vangitsevin muoto (Tithecott 1997, 2). Sarjamurhaajia käsiteltiin olemassa olevan kauhufiktion kautta. Heidät nimettiin hirviöksi tai vampyyreiksi. Heidän tavanomaisuutensa korvattiin narratiiveilla, jotka rakentuivat psykoanalyysille ja kauhulle. (Nixon 1998, 226.) Nämä luodut narratiivit loivat sarjamurhaajan tunnistettavana tyyppinä, jonka käytös saatettiin psykoanalysoida ja joka rakennettiin kiehtovaksi tarinaksi. Sarjamurhaajien populaarikuvastoa sitten uudelleentoistettiin ja muokattiin kirjallisuudessa, kuten Bret Ellisin ”Amerikan Psyko” (1991), Thomas Harrisin ”Uhrilampaat” (1988) ja Jeffery Deaverin ”The Bone Collector” (1997). Kaikkia näitä kirjoja seurasi suosittu elokuvaversiot. Kirjat ja elokuvat kuvasivat sarjamurhaajia psykologisesti kiinnostavina, mutta silti pelottavina ja usein vaikeasti ymmärrettävinä henkilöinä. Myös televisiossa jatkettiin sarjamurhaajien käytösanalyysia esimerkiksi sarjassa ”Criminal Minds – FBI-tutkijat” (2005-). Näin sarjamurhaajista ja heidän käytöksestään on tullut vahva kuvasto, johon on helppo viitata.

Sarjamurhaajista tuli keskeisiä Yhdysvaltain populaarikulttuurissa 1970-luvulta eteenpäin (Schmid 2005, 1). Merkittävästi tältä ajalta ovat syntyneet myös ns. slasher-filmit, jotka saivat alkunsa 1970-luvulla, ja olivat erityisen merkittäviä 1980-luvulla. (Colavito 2008, 328.) Slasher-elokuvien murhaajat rakennettiin myös sarjamurhaajiin liittyvälle kuvastolle, mutta hiukan toisella tavoin kuin psykologisesti rakennetut sarjamurhaajat. Heistä rakennettiin luonnonvoimia, satunnaisia murhissaan ja vailla tarvetta oikeutukseen (Tithecott 1997, 63). Slasher-elokuvat ovat kenties suurin vaikuttaja, jota nykykauhussa näkyy, niiden saavuttaman suuren suosion vuoksi. Ne kodifioivat kauhuelokuvien formulaa, jota edelleenkin paljon toisinnetaan

tai käännetään pääläelleen. Ne ovat myös kokeneet viime vuosina uuden suosion vanhojen klassikoiden uusista versioista ja jatko-osista (esim. ”Halloween” 2018) sekä videopelien myötä (esim. ”Dead by Daylight” 2016).

Creepypastojen todenmukaisuuden oletus tarkoittaa, että fantastiseen ei voi nojata, vaan tarinoiden kuvasto tulee nostaa asioista, jotka lukija voi tunnistaa todenmukaiseksi. Jonkin verran aineistossani esiintyi saatananpalvontaan liittyvää kuvastoa. Näen tämän kuvaston nousevan 1980-luvun ”satanic panic” ajasta, joka sai alkunsa Yhdysvalloista vuonna 1983, mutta levisi myös muualle maailmalle. Paniikki johtui keskeisesti lähiönaapurustoissa leviävästä ajatuksesta, että oli olemassa joukko saatananpalvojia, pedofiilejä ja pornontuottajia, jotka kidnappasivat, pahoinpitelivät ja käyttivät seksuaalisesti hyväkseen lapsia erilaisissa kulttimenoissa. Yksikään näistä rikoksista syytetyistä ei kuitenkaan tullut tuomituksi ja aikakausi sai loppunsa vuonna 1990 kun viimeinen syytetty vapautettiin syytteistään. (Hughes 2017, 692.) Jäljelle jäi kuitenkin vahva kuvasto tavallisessa naapurustossa piileskelevästä pahasta, joka tarvitsee uhreja satanististen rituaaliensa täyttämiseen.

3.4.2. Kauhun kehittyminen – moderni teknologia ja avuttomuuden aika

Kirjassaan ”Knowing Fear” Jason Colavito jakaa kauhun aikakausiin liittyen niihin maailmantapahtumiin ja tieteen kehitykseen, joka kauhua ohjaa. Tämän hetkistä aikakautta Colavito kutsuu ”avuttomuuden ajaksi”. Se sai alkunsa jossain kohtaa 1990-luvulla, mutta tuli omilleen vasta 2000-luvun puolella. Merkittävät maailmanhistorialliset tapahtumat, joiden vaikutukset näkyvät tämän ajan kauhussa ovat kylmän sodan loppumisesta seuranneet patoutuneiden ahdistusten purkautuminen ja sotilaalliset konfliktit muun muassa entisen Jugoslavian alueella ja Lähi-Idässä, joita tavallinen kansalainen on toivoton estämään. Tämän lisäksi terrorismin uhasta on tullut osa modernin ihmisen tunne-elämää. Ihmiset ovat sopeutuneet elämään sen ajatuksen kanssa, että kuka tahansa voi joutua terrorismin uhriksi. Tieteen puolella tätä aikaa kuvaa uskontojen kasvava tietenvastaisuus, jonka Colavito näkee olevan vastaus geneettisen determinismin kasvua kohtaan. (Colavito 2008; 18, 349-355, 359-360.)

Näiden maailmassa tapahtuneiden muutoksista seuranneet avuttomuuden ja menetetyt kontrollin tunteet näyttäytyvät fatalismina ja julkisena apatiana. Pelko on hyväksytty osa elettyä todellisuutta; vettä ei voi juoda, ilmaa ei voi hengittää, pahoja asioita tapahtuu ja kuka tahansa voi kuolla hetkenä minä hyvänsä autopommiin tai

turhassa sodassa. (Colavito 2008; 349, 361.) Kauhuhu reflektoi tätä avuttomuutta. Yksilöstä on tullut biologian ja yhteiskunnan uhri, ja hänen kohtaamansa väkivalta on satunnaista, kaoottista ja vääjäämätöntä (Colavito 2008; 356, 404). Kauhussa hahmojen ei tarvitse tehdä pahaa joutuakseen uhriksi, pelkästään heidän olemassaolonsa maailmassa on tarpeeksi tekemään heistä potentiaalisen uhrin. Tämän lisäksi, vaikka tarinan hahmot tekisivät kaiken oikein, heitä ei silti palkita pelastuksella.

Pelon lähteet 2010-luvulla ovat anonyymejä uhkia (Colavito 2008, 380) Tappaja ei enää piiloudu jääkiekkomaskin taakse niin kuin 1970- ja 1980-lukujen slasher-elokuvissa, vaan piiloutuu esimerkiksi tietokoneen ruudun toiselle puolelle, josta hän voi ulottaa otteensa uhriinsa läpi ruudun samalla kun hän itse pysyy varjoissa. Uhkien näkyvyydellä on merkitystä myös sille, mikä on uhrin paikka tarinoissa. Kun tappaja on näkymätön, uhrista tulee ainoa näkyvä hirviö; hänen väkivaltaa kokenut ruumiinsa on kauhun lähde (Williams 2015, 33).

Kauhusta on tullut ultra-väkivaltaista ja tarkoituksenmukaisesti epämiellyttävää katsottavaa (Colavito 2008, 389). Alagenreä kutsutaan usein negatiivisesti kidutuspornoksi. Termi on kuitenkin vakiintunut myös tieteellisen kirjoittamiseen. Kidutusporno-elokuvia määrittää niiden laajat ja graafiset kidutuksen kuvaukset (Pinedo 2014, 346). Kidutusporno eroaa ns. body horror -alagenrestä, jota kuvaa ruumiin väkivaltainen ja usein groteski tuhoaminen tai muokkaaminen. Body horror -alagenre kiinnittyy biologiaan, geneettiseen manipulaatioon ja kloonamiseen, kun taas kidutusporno keskittyy ihmisen henkiseen ja fyysiseen rikkomiseen (Colavito 2008; 284, 349). Verrattaessa esimerkiksi elokuvaa ”The Fly” (1986), jossa Jeff Goldblumin näyttelemä tiedemies pieleen menneen kokeen vuoksi alkaa hiljaa muuttua kärpäs-ihmishybridiksi elokuvaan ”Saw” (2004), jonka keskiössä on kaksi miestä, jotka ovat ansassa elokuvan antagonistin Jigsaw järjestämässä pelissä. Pelin aikana toinen miehistä joutuu muun muassa sahaamaan oman jalkansa katki ja ampumaan toisen miehen pelastaakseen läheisensä Jigsawilta. Vertaus valaisee body horror -alagenren ja kidutuspornon eroa; tiedemiehen hidas mutaatio vertautuu miesten psykologisesti vaikeaan päätökseen toteuttaa väkivaltaa itseään ja toisiaan kohtaan päästäkseen vapaaksi.

Kidutuspornon kultakausi oli varsin lyhyt, vuosien 2004 ja 2008 välillä (Pinedo 2014, 348). Sen keskeisiin elokuvasarjoihin kuuluu ”Saw” -elokuvat (2004-2010, 2017) ja ”Hostel” -elokuvat (2005, 2007, 2011). Tulkittaessa ”Saw”-elokuvia,

Catherine Zimmer (2011, 109-110) näkee niiden olevan (kon)tekstuaalisesti epävakaita. Niiden nihilistisen maailmankuvan vuoksi ne kulttuuriset kontekstit, joihin ne viittaavat, ovat epäselvät. ”Saw”-elokuvia on tulkittu niin esityksenä postmodernin kulttuurin hajoamisesta, kommenttina terrorismin vastaisesta sodasta kuin taloudellisen taantumun ja siihen yhdistyvien pelkojen katalystina. Niitä on luettu myös vastauksena Yhdysvalloissa esiintyvälle kansalliselle apatialle (Briefel & Miller 2011, 3).

Pinedo (2014, 358) on esittänyt, että väkivaltaisen materiaalin saatavuuden helppous Internetissä on muuttanut katsojien odotuksia, jolloin kauhuelokuvat ovat joutuneet kilpailemaan tämän materiaalin kanssa säilyttääkseen kuvastonsa voimakkuuden, mikä on näkynyt erityisesti kidutuspornon graafisuudessa. Internetissä on etsivän mahdollista löytää ns. gore-kuvia sangen helposti, jos tietää mistä etsiä, ja väkivallan määrän ja rajuuden nähdään turruttavan Internetin käyttäjiä. Gore-kuviin liittyvää keskustelua käydään yhä paljon väkivallan kuluttamisen pornograafisoitumisesta, mutta esimerkiksi Internetissä levinneet videot journalistien teloittamisista ovat uudelleenraamittaneet keskustelun todistamisen näkökulmasta (Tait 2008, 92-93). Väkivallan katsomisen on otettu poliittinen ulottuvuus, joka liittyy nimenomaan väkivallan todellisuuteen. Elokuvien yrittäessä vastata tähän olemalla yhtä väkivaltaisista kuin gore-kuvat, katkaisee se gore-kuvien todellisuudesta johtuvan todistamisen, delegitimoiden elokuvien väkivallan ja palauttaen sen takaisin poliittisesta kommentista pornoon.

Toinen keskeinen suuri kauhun alalaji on ns. ”found footage” -elokuvat. Alalaji sai suurta suosiota vuoden 1999 ”The Blair Witch Project” -elokuvan myötä. Nämä elokuvat rakentuvat löydetylle videomateriaalille, jossa nähdään kauhistuttava asia kameraa pitelevien uhrien silmin. Ainoa asia, joka selviää ihmisten kosketuksesta kauhistuttavan asian kanssa, on nimenomaan heidän tapansa tallentaa kokemuksiaan teknologialla. Elokuvien narratiivia rajoittaa tämä tyyli usealla tapaa, mutta tärkeimpänä pidetään tallennuksen legitimointia osana tarinaa (Aldana Reyes 2016, 155). Tarinan tulee jollain tapaa selvittää, miksi hahmoilla on kamera tai muu tallennusväline ja miksi he eivät hylkää sitä vaaratilanteessa. Elokuvien estetiikka rakentui tälle ensimmäisen persoonan näköpaikalle ja realismille (Wessels 2015, 512). Näin ”found footage” -elokuvat muistuttavat useita creepypastoja, jotka myös rakentavat narratiivinsa löydetyn todistuskappaleen ympärille ja joille totuudenmukaisuus on merkittävää.

Colaviton kirja on kirjoitettu nyt jo vuosikymmen aiemmin, ja kauhu on myös liikkunut paikalta, jossa se tuolloin oli. Keskeisenä liikuttajana on toiminut vuoden 2008 finanssikriisi. Sen myötä pienen budjetin ”found footage” -elokuvat menivät muodista, ja palattiin jälleen isomman budjetin kauhuelokuviin (Wessels 2015, 512). Erityisesti kummitustaloelokuvat refleктоivat vuoden 2008 jälkeistä talouden epävarmuutta. Elokuvien, kuten ”The Conjuring” (2013), talot ovat vanhoja, suuria ja täynnä huonekaluja. Ne nostalgisoivat aikaa, jolloin suuren talon omistaminen oli perheille mahdollista. Nämä elokuvat kääntyvät pois ”found footage” -elokuvien digitaalisen teknologian arvostuksesta nostalgian puoleen. Digiteknologia näissä elokuvissa pettää uudestaan ja uudestaan, ja auttamisen sijaan ne vahvistavat pahoja voimia, antavat niille voimaa ja pääsyn uusiin tiloihin. (Wessels 2015; 512, 524.)

Tämän lisäksi suosioon on noussut vanhojen kauhuelokuvien uudelleen-tuottaminen ja jatko-osat, elokuvahirviön uudelleenarviointi ja sympatisointi sekä kauhun paikallistaminen tietokoneteknologiaan (Briefel & Miller 2011, 1-2). Jatko-osia ja uudelleen-tuotettuja kauhuelokuvia näkyy markiiseilla useita vuodessa. Muutaman viime vuoden aikana ilmestyneet ”Se” (2017) ja ”Halloween” (2018) ovat olleet joukosta varsin menestyneitä. Tulossa on myös esimerkiksi ”Child’s Play” (2019) ja suunnitteilla olevat ”Nosferatu” ja ”Friday the 13th” uudelleen-tulkinnat. Guillermo de Toron elokuva ”The Shape of Water” (2017) on selkeä esimerkki elokuvahirviön uudelleenarvioinnista. Tarina ei ole kauhuelokuva, vaan keskiössä on hirviön, joka muistuttaa elokuvan ”Mustan laguunin hirviö” (1954) kalaihmistä, ja naisen välinen romanttinen suhde. Tarinan hirviöksi asetetaan tiedemies, joka haluaa toteuttaa ruumiinavauksen kalamiehelle. Uudet kauhuelokuvat myös paikallistavat kauhun tietokoneen ja sosiaalisen median kentille. Esimerkiksi elokuva ”Unfriended” (2014) käsittelee nuoren naisen itsemurhaa, joka johtui nolosta videosta, joka hänestä laitettiin Internetiin. Nuori nainen palaa kummituksena murhaamaan ne, jotka olivat vastuussa hänen kuolemastaan.

3.4.3. Kauhu, teknologia ja sukupuoli

Sekä kauhuun että teknologiaan luetaan sukupuoleen liittyviä teemoja. Koko tämän laajan keskustelun avaaminen on tämän tutkimuksen puitteissa mahdotonta, mutta avaan keskustelua nimenomaan kauhufiktiossa esiintyvien hahmojen sukupuolesta, koska yksi keskeinen tutkimuksen aihe sukupuolen ja kauhun yhteydessä on hahmojen uhreiksi tekeminen, jota oma tutkimuksenikin käsittelee. Uhrin sukupuolta

on tutkittu erityisesti slasher-elokuvista tehdyistä tulkinnoista. Klassisesti nämä elokuvat sekoittivat murhaa ja seksiä, ja usein seksuaalisesti aktiivinen nainen oli ensimmäisten uhrien joukossa murhaajan iskettyä. Nainen, joka selvisi elokuvan läpi ja pääsi pakoon murhaajalta, niin kutsuttu ”viimeinen tyttö” omasi poikamaisia piirteitä ja oli lähes aina seksuaalisesti kokematon (ks. Colavito 2008, 335-8; Clover 2015, 82-88). Naisen mahdollisuudet vastustaa hirviötä olivat suhteessa hänen seksuaalisen halunsa puutteeseen (Williams 2015, 29). Antamalla selviytyjille ja uhreille tietynlaisia piirteitä kauhu teki selväksi, millainen toiminta asetti ihmiset vaaraan.

Kauhun tulkinnassa on klassisesti käytetty myös katseen ideaa, joka tulee olemaan hyvin keskeinen omalle tulkinnalleni. Katsetta käytetään monella tapaa hyväksi, erityisesti kauhuelokuvissa, jossa otetaan huomioon sekä hahmojen katseen kohde että elokuvan katsojien katse. Linda Williams on kenties keskeisin katseen ja kauhun yhteyttä käsitellyt tutkija. Williamsin klassisessa esseessä ”When the Woman Looks”, hän esittää, että miehet ja naiset katsovat ja heitä katsotaan eri tavoin kauhuelokuvissa. Narratiivi rankaisee naista tämän katseesta kääntämällä uteliaisuuden ja halun masokistiseksi fantasiaksi, jossa nainen katseellaan kutsuu hirviön luokseen. Nainen ja hirviö asemoidaan samalla tavoin, miehestä eroavaksi, joten naisen hirviöön kohdistama katse on uhka miehelle vallalle ja sitä tulee rangaista. Miehen katse taas merkitsee pelkoa sitä kohtaan, joka eroaa itsestä, olipa kyseessä hirviö tai nainen. Näin kauhun ja halun tunteiden kohteilla ei ole paljoa eroa. (Williams 2015; 19, 23-26.)

Bram Stokerin teoksessa ”Dracula” (1897) vampyyri Draculalla on hypnoottinen katse, joka on siirretty valkokankaalle, kuten esimerkiksi F. W. Murnaun elokuvaan ”Nosferatu” (1922). Yhdessä elokuvan keskeisissä kohtauksissa, vampyyri Nosferatu on ostanut kartanon, jonka ikkunoista hän katsoo tarinan naispäähenkilön Minan ikkunaan. Kun Mina katsoo takaisin, on hän tuomittu tuhoon. Tämä vastattu katse on tarpeeksi vampyyrille, joka seuraavaksi hiipiikin jo taloon sisään. Elokuvan kuvastossa vastakkain asetellaan voyeuristinen mies ja nainen joka vastaa katseeseen ja jota tästä rangaistaan. (Williams 2015, 17-20.)

Teknologiaa, kuten tietokonetta, luetaan myös sukupuolitetuksi. Länsimaissa tietokone tuotiin kotiin, ja tehtiin osaksi arkea, eli kotoutettiin suurelta osin 1980- ja 1990-luvuilla. Suurin osa tietokoneista löysi tiensä kotiin isän työpaikan kautta. Koska miehillä oli jo olemassa oleva yhteys, miesten suhde tietokoneisiin oli

intensiivisempi kuin naisten. Naiset käyttivät tietokoneita suurelta osin työkaluina, joilla saavutettiin tietty päämäärä. Osalla miehistä oli syvempi suhde tietokoneeseen. Laite itse koettiin arvokkaaksi ja mielenkiintoiseksi. (Aune 1996, 96-102.) Tästä prosessista johtuen arkipäiväisessä puheessa tietokoneteknologia ja kyvykkyys tietokoneiden kanssa ovat edelleen monelta osin maskuliinisesti värittyneitä.

Myös kauhussa saatetaan lukea sukupuolista suhdetta teknologiaan. Näin esimerkiksi elokuvassa ”Insidious” (2010) digitaalisen teknologian yhdistyy maskuliiniseen kulutukseen ja hyödyttömään rationaalisuuteen. Elokuvassa nimenomaan mieshahmot turvautuvat teknologiaan, joka esitetään hyödyttömäksi yliluonnollisen edessä, kun taas naiset toimivat intuitionsa avulla medioina. (Wessels 2015, 518.) Tämä on osa kummitustaloelokuvien nostalgisointia, joka samalla tekee nostalgiseksi naisen kehon yliluonnollisen johtimena. Scott (2015, 98-99) puolestaan on lukenut ”Ring”- ja ”Pulse”-elokuvasarjojen käsittelevän sukupuolittunutta territorialisointia teknologian johtaman possession kautta. Elokuvassa naisten ruumiit tehdään possessoiduksi teknologian kautta, kuten ”Ring”-elokuvien video, jossa esiintyy tyttöhaamu Sadako. Tämä possessoitu, poikkeava naisuus ottaa sitten haltuunsa miehisen ja teknologian. Ainoa tapa selvitä hengissä kohtaamisesta Sadakon kanssa, on laittaa video kiertoon, tuottaa uusi possessoitu ruumis. Näin vahingoittavaa teknologiaa ei laiteta pois, vaan sitä käytetään.

3.4.4. Kauhufolklore Internetissä – kaksi tapausesimerkkiä

Käsittelen seuraavaksi Internetiä erityisesti ympäristönä, joka tuottaa creepypastojen kaltaisia teoksia. Nostan tämän alaluvun keskiöön kaksi erilaista tutkimusta, jotka molemmat käsittelevät Internetissä leviävää folklorista kauhuaineistoa. Ensimmäinen on vuodelta 2001 ja toinen vuodelta 2015. Toivon että näiden tutkimusten esittely antaa kontaktipintaa lukijalle Internetissä elävän folklore-aineiston toiminnasta.

Fialkovan ja Yelenesvkayan (2001, 65) tutkimus keskittyi Internetistä kerättyihin urbaaneihin kummitustarinoihin. Aineisto tutkimukseen oli kerätty vuosina 1993 sähköpostilistalta ja 1998-1999 keskusteluryhmästä. Kyseessä oli siis Internetfolklore tutkimuksen kannalta varsin varhaisesta materiaalista. Tutkimuksessaan he kiinnittivät huomiota erityisesti tekstin muotoon Internetissä sekä miten teksti rakennettiin suhteessa muihin folklore-teksteihin. Tekstien katsottiin olevan muodoltaan hybridejä kirjoitetusta ja puhutusta kommunikaatiosta. Internetkerronnan kuitenkin nähtiin olevan kehittymässä muodoltaan lähemmäs kirjoitettua

kommunikaatiota. Rakenteeltaan tekstit vastasivat folklore-kerronnan konventiota, joskin kirjoitetussa muodossa. Fialkova ja Yelenevskaya kiinnittivät huomiota myös siihen, että suurin osa ryhmän käyttäjistä oli Pohjois-Amerikasta, niinpä juuri sieltä päin kotoisin oleva folklore dominoi. (Fialkova & Yelenevskaya 2001; 75-76, 82-87.)

Peck (2015) ottaa artikkelissaan tutkimuksensa kohteeksi Slenderman -hahmon synnyn Internetissä tapahtuneena sosiaalisena performanssina. Olennosta itsestään muotoutui kollaasi populaarikulttuurista nousseista yliluonnollisen kuvista, kuten H. P. Lovecraftin kuvastosta, josta nostettiin hahmolle usein kuvatut lonkerot, henkilökohtaisista peloista ja aiemmista Slenderman -kuvista. Slenderman on talkootyöllä tuotettu olento. Sen piirteistä neuvotellaan ja niiden annetaan muokkautua. Koska hirviölle ei anneta kanonisoitua ilmaisua, käyttäjille annetaan mahdollisuus uusintaa esityksiä hahmosta ja muokata hahmoa samalla. (Peck 2015; 334-339, 344). Slendermanin tapauksen tarkastelu on antanut mahdollisuuden tarkastella tätä neuvottelua, koska viestiketju, jossa se syntyi, on edelleen olemassa kokonaisuudessaan Internetissä.

Peck katsoo creepypastojen olevan kirjoitettuja esityksiä ”autenttisista” haastatteluista tai tarinoita, jotka esitetään erityisesti Slendermanin tapauksessa muokatun kuvan kautta. Slendermania muokattiin erilaisten historiallisten kuvien taustalle, jolloin se liitettiin olemassa olevaan historiaan selittävänä tekijänä. Creepypastojen lukijat arvioivat näitä esityksiä tiettyjen yhteisössä esiintyvien todenmukaisuuden ja uskottavuuden standardien mukaan. Maailmasta, jossa Slenderman esiintyy, tehdään lukijalle uskottava viittaamalla asioihin, joita lukija tunnistaa omasta maailmankuvastaan. (Peck 2015; 336, 342.) Tämä antaa maailmalle tietynlaista logiikkaa, joka auttaa tarinan lukijaa uppoamaan tarinaan, sekä pitämään sitä pelottavana. Monet muut creepypastat seuraavat samaa kaavaa kuin Slendermaniin liittyvät tarinat. Nekin tähtäävät autenttisuuden tuntuun muokkaamalla sitä raamitusta, missä tarinat ovat syntyneet. Henriksen (2013, 416) kutsuu tätä todellisen ja autenttisen estetiikoilla leikittelyksi.

Ero näiden kahden tutkimuksen välillä on merkittävä. Ensimmäisessä tutkimuksessa Fialkova ja Yelenevskaya (2001, 77-78) kiinnittivät huomiota siihen, kuinka jokainen tarina tuotiin ryhmään yksin eikä tarinaa muokattu yleisön reaktioiden mukaan. Toisin on Slendermanin kohdalla, jonka luonti oli nimenomaan neuvottelua muiden keskustelupalstalla olevien henkilöiden kanssa siitä mikä hahmossa oli pelottavaa (Peck 2015, 341). Slenderman on creepypasta-hahmona

uniikki sen leviämisen myötä. Oma aineistoni, koska se on kerätty staattisina teksteinä muistuttaa monilta osin Fialkovan ja Yelenevskayan kuvaamia tarinoita.

4. Kummitustiedostot

Ensimmäinen analyysilukuni käsittelee asioita, joita kutsun tässä tutkimuksessa ”kummitustiedostoiksi”. Tällä tarkoitan niitä tarinan sisällä olevia tietokoneteknologiaan liittyviä asioita, jotka tekevät tarinoista kauhutarinoita. Useassa tarinassa kyse on kirjaimellisesti erilaisista tiedostoista. Ne ovat kuvia, videoita, tekstitiedostoja tai tietokoneohjelmia, jotka ovat jollain tavalla sisällöltään tai vaikutuksiltaan kauhistuttavia. Toisissa tarinoissa taas kyse on välineestä, jolla pidetään yhteyttä ja jonka välityksellä vaara tulee näkyväksi. Näissä tarinoissa kyse on välittömästä kontaktista uhrin ja tämän vahingoittajan välillä yleensä chat-ohjelman (Skype ym.) kautta.

Kummitustiedostoissa ei välttämättä ole varsinaisesti yliluonnollista sisältöä, haudantakaista olentoa sisällä, mutta jokin niiden sisällössä jää kummittelemaan ihmisten mieleen tai aiheuttaa heillä suoraan vahinkoa. Kummitustiedostot ovat yhdistävä tekijä aineistoni tarinoille. Jokaisessa aineistoni tarinassa esiintyy asia, jonka voisi tunnistaa kummitustiedostoksi antamallani määritelmällä.

Tämän luvun tarkoituksena on antaa suhteellisen kattava kuva niistä tietoteknologisista välineistä, jotka aiheuttavat pelon tunteita tarinoiden hahmoille ja lukijoille. Tämä luku on kuvaileva luku, jonka pohjalle rakennetaan kahden seuraavan aineistonkäsittelyluvun analyysi.

4.1. Kummitustiedostojen sisältö

Kummitustiedostoja on erilaisia. Tarinoissa esiintyy sähköpostiviestejä, valokuvia, videoita, tekstitiedostoja, videopelejä, nettisivuja ja tietokoneohjelmia, joiden sisältö vaikuttaa tarinoiden hahmoihin väkivaltaisilla, epämiellyttävillä tai yliluonnollisilla tavoilla. Tässä osuudessa käsitelen mitä nämä tiedostot pitävät sisällään.

”The first page was blank, as was the second. And the third. I scrolled until something showed up, which first happened on the 26th page. In the center of the page was a simple “I want her” in 10-point font. I continued scrolling through the blank pages until I reached page 54. In the middle of the page there was another “I want her”, but

this time in all capital letters. There was nothing else until page 73, where there was the word “dead” on the bottom of the page.” - Flower Clip

Pelkästään tekstiä sisältävät kummitustiedostot ovat sisällöltään lyhyitä ja kryptisiä. Ne saattavat sisältää yhden sanan tai lauseen, tai pelkästään kirjainrimpsuja ilman mitään logiikkaa. Kaikki aineistoni tarinoissa esiintyvät tekstitiedostot tulevat kimpussa video-, ääni- ja/tai kuvatiedostojen kanssa.

Sen sijaan sähköpostiviestit usein esiintyvät erillään, tosin niissäkin saattaa olla liitteenä esimerkiksi kuvatiedostoja tai linkkejä erilaisille Internetsivustoille. Sähköposti on henkilökohtaisempi kuin nettisivulle laitettu linkki tai kuva. Tarinoiden henkilöt, jotka saavat mysteerisiä sähköposteja, identifioivat ne joko piloiksi tai roskapostiksi, joka on päässyt heidän suodattimiensa läpi. Vasta tarinan kuluessa tekstien sisältö avautuu. Joissain tapauksissa sähköpostiin jääneet vihjeet kertovat jotain viestin lähettäjän todellisesta identiteetistä tai motiivista. Usein sähköpostit liittyvät levittämiseen. Niiden tarkoituksena on saada lisää kävijöitä vaarallisille sivustoille tai lisää jakajia vaarallisille tiedostoille. Joissain tapauksissa tiedostoa ei tarvitse ladata koneelle, vaan pelkkä sähköpostin saanti riittää siihen, että tiedosto pääsee tietokoneelle:

”It was a jpeg. file, named crosshatch. Good god, how did it even get on my computer if I hadn't downloaded it? Annoyed, I checked my download history to see if I saved the file by mistake.” - Crosshatch

Suurimmassa osassa tarinoita käsitellään kuva- tai videotiedostoja. Visuaalisten elementtien kuvailusta saa helpommin pelottavaa, koska pelkkien sanojen lisäksi apuna toimii lukijan mielikuvitus, joka tekee kuvista eläviä.

”It was titled IM_HAPPY.GIF, and showed what appeared to be a drawing of a smiley face, only with realistic looking eyes and mouth. People who clicked on it saw the smiley face's smile slowly turn into a frown, and the eyes taking on an angrier appearance. The smiley face would then scream loudly - loud enough to burst eardrums...” - The .GIF

Monissa tapauksissa aineistossani tiedostot jotka tarinoiden henkilöt kohtaavat ovat hyvin arkipäiväisiä ulkokuoreltaan, mutta niiden tarkempi tarkastelu saa tiedostoissa näkymään jotain muuta. Tämä saattaa vaatia tiedoston koneelle lataamista tai kuvan painamista. Näin kuvatiedosto vaati aktiivista toimintaa kuvaan törmänneelle ennen kuin se aiheuttaa pahaa. Ylläolevassa tapauksessa tiedoston klikkaaminen on itseaiheutettu paha, ja niille jotka eivät klikkaa tiedostoa, se pysyy vain normaalina hymynaamana. Monet tiedostot ovat arkisella tavalla erikoisia, korruptoituneita tiedostoja. Tarkoituksena on antaa tarinoiden lukijoille idea, että oikein kunnolla kaivavalla olisi mahdollista löytää arkipäiväisen erikoisuuden taakse kätkeytyvät kauhistuttavat salaisuudet. Hitaan aloituksen jälkeen, jossa tiedoston tutkija ei löydä tiedostoissa mitään kummallista, seuraa hetki, jolloin tiedostojen pahuus paljastuu.

Kuvatiedostojen kuvailussa kiinnittyy huomio siihen, että kyseessä on yleensä ihmisen kuva. Aineistossani on vain muutama hirviöön keskittyvä tarina, ja tämän lisäksi yksi, jossa käsitellään eläintä (koira). Ihmisten kuvat tehdään pelottavaksi näyttämällä niiden olevan jotenkin vääristyneitä. Myös johdannossa esittelemäni Slenderman tehdään pelottavaksi näyttämällä tämän ruumiin olevan vääristynyt, mutta mielenkiintoisesti Slendermanin kohdalla kyse on ennen kaikkea ruumiin mittasuhteista, sillä kasvoja ei Slendermanilla ole kasvoja. Tarinoissani puolestaan usein vääristyminen huomataan ennen kaikkea silmistä ja suusta. Melkein kaikissa tapauksissa suut ovat hymyileviä, mutta niiden yhdistyminen muihin vääristyneisiin elementteihin ihmiskasvoissa tai tilanteisiin, joissa ei tulisi hymyillä tekee niistä pelottavia. Myös koiraa käsittelevässä tarinassa kyse on nimenomaan hymyilevästä koirasta. Ruumiin piirteiden vääristyminen on klassisesti body horror -alalajille tyypillistä kuvastoa.

Silmien ja katseen merkitys näissä kuvissa on myös mielenkiintoinen. Kuvien henkilöiden katse on puretuva, se katsoo ulos kuvista, kohti kuvaan katsovaa henkilöä, ja huomio kiinnittyy epäluonnollisen oloisiin silmiin, yleensä värin intensiivisyyden vuoksi.

"I logged into the student account and I skimmed through various student pictures as I noticed they all had the same man in the background. A balding middle-aged male, his eyes were as blue as a picture of a nebula. His grin in every single picture was wide and his eyes seemed to gaze straight through my soul." -Crawl.mov

Katse on toiminut kauhussa uhrin merkitsijänä jo pitkään, ihmisestä ei tule uhria ennen kuin hänet on huomattu (Williams 2015, 17-20).

Vääristyneiden ihmisten tai olentojen ohella, monessa tapauksessa tiedostojen sisältö ei ole lainkaan yliluonnollinen. Ei-yliluonnollinen sisältö on yleensä voimakkaan väkivaltaista, esimerkiksi kuvia murhatuista tai tapaturmaisesti kuolleista ihmisistä. Jotkin tiedostot ovat todistusaineistoa rikoksista: murhista ja kidnappauksista. Näin kuvan todistusvoima tekee siitä kauhistuttavan. Kuvamateriaali luetaan edelleen todistusvoimaisemmaksi kuin kirjoitettu sana, vaikka kuvamanipulaation potentiaali on kasvanut. Nämä ”oikeita” rikoksia sisältävät tiedostot pakottavat katsojansa ja lukijansa asianomaisiksi tässä ongelmassa: ne tekevät sivullisista todistajia. Ne myös viittaavat Internetissä oikeasti olemassa olevaan väkivaltaiseen materiaaliin, jossa niiden todistamisesta on rakennettu kansalaisvelvoite (Taut 2008, 94). Hahmo on velvollinen katsomaan väkivallan jälkiä ja sen jälkeen toimimaan.

Tiedostojen tekijä ja jakaja voi olla myös sama henkilö, joka tiedostoissa olevan rikoksen on tehnyt, jolloin tiedostojen teko on osa rituaalia, joka murhaamiseen liittyy. Sarjamurhaajien ritualistinen käytös on kiehtonut ihmisiä pitkään. Aiheesta on kirjoitettu kirjoja ja asiaa käsitellään useissa TV-sarjassa (esimerkiksi sarjamurhaajiin keskittynyt ”Criminal Minds – FBI-tutkijat” (2005-) tai ”Hannibal” (2013-2015)). Tämän lisäksi sarjamurhaajien psykologisointi on ollut yleistä ajanvietettä jo pitkään; monella tavallisellakin henkilöllä on jonkinlainen käsitys siitä, miten sarjamurhaajista puhutaan, ainakin mediassa. Samasta aiheesta nostetaan inspiraatiota näihin tarinoihin: kuvien katsojasta tehdään osa rikollisen rituaalia, mikä selittää myös rikollisen halua jakaa tiedostoa eteenpäin. Mitä useampi henkilö näkee hänen rikoksena jäljet, sitä enemmän mielihyvää rikollinen tuntee. Tämän lisäksi uhrit linkitetään toisiinsa samoilla murhatavoilla tai erilaisilla ”käyntikorteilla”:

”Watching [the Grifter video] is said to be a soul-rending experience, far more horrible than anything one could imagine. [...] The few that have watched it are said to have been killed in their own homes, with only one thing in common, a strange doll, hidden somewhere in their homes...” -The Grifter

Aineistossani tarina ”Pale Luna” on monimutkainen murhaajan leikki. Kyseessä on vanha tietokonepeli, joka on melkein mahdoton päihittää. Tarina kertoo miehestä, joka onnistuu päihittämään pelin ja saa palkinnokseen koordinaatit. Mentyyään näille koordinaateille hän kaivaa esiin murhatun tyttölapsen pään. Tarina implikoi, että ruumiin loput osat löytyvät muiden pelin kopioiden antamista koordinaateista, joita kukaan ei ole kuitenkaan saanut ratkaissut. Tämän lisäksi kummitustiedostoissa esiintyvä väkivaltainen tai outo kuvasto tehdään rituaaliseksi osassa aineistoni tarinoista myös osaksi saatananpalvontaa (User666, Necrosleep).

Aineistostani löytyy myös tarinoita, kuten Barbie.avi, joissa kummitustiedostojen sisältö ei ole lainkaan uhkaava, eikä niiden tarkempi katsominenkaan aiheuta mitään pahoja efektejä:

“The movie was about an hour long, and was made up of what seemed like raw exported footage. The footage was of this woman sitting on a chair and talking against a white backdrop. I skipped through most of movie and it was all the same continuous shot. [...] Fifteen seconds into the footage the audio goes completely bad and her voice is drowned in harsh static/background noise. I couldn’t make out a thing. [...] About 15 minutes into the footage, her face begins to redden and contort as if the questions are bothering her... But she continues to answer them anyway. Shortly after she begins to cry. She sobs hysterically for the duration of the film.” - Barbie.avi

Videon sisältö on epämiellyttävää katsottavaa, mutta sisältö ei silti automaattisesti signaloi vaaraa. Tarinassa tiedosto on löydetty hylätyltä tietokoneelta, jota joku on yrittänyt rikkoa. Kyseinen video on ainoa jäljelle jäänyt tiedosto tietokoneessa, mikä tekee siitä oudon ja häiritsevän.

Toisinaan tiedoston tekijä on ensimmäinen henkilö, joka sai kauhun aiheen kaapattua kuvaksi tai videolle. Hän yleensä on myös tiedoston ensimmäinen uhri. Näiden henkilöiden motiivina on usein vain halu tallentaa mystinen ilmiö, jonka he kohtaavat ja jakaa se muille selityksen toivossa.

Monissa tapauksissa tarinan yliluonnollisuus jätetään ambivalentiksi. Ne voidaan lukea yliluonnollisesti tai selittää ei-yliluonnolliseksi. Myös erinäiset kauhuelokuvat, kuten ”The Blair Witch Project” (1999) käyttävät hyväkseen tätä taktiikkaa luodakseen epävarmuutta katsojassa. Yliluonnollisen selityksen

ambivalenttius saattaa myös edistää tarinan kerrontaa auttamalla pitämään yllä todellisuuden uskoa, johon tarinat viittaavat. Esimerkkinä tästä toimivat kummitustiedostot, jotka päätyvät henkilöiden tietokoneille ilman, että he ovat niihin itse koskeneet. Tämä voi olla yliluonnollista. Toisaalta kuitenkin käsitykset esimerkiksi tietokoneviruksista, joiden toimintaa on vaikeaa arvata etukäteen, ja joista on toisinaan mahdoton tietää mitä kautta ne ovat todella päätyneet tietokoneelle, antaa tarinoille myös tarpeeksi uskottavan arkipäiväisen selityksen. Huolimattomuus korvaa yliluonnollisen selityksen.

Tiedostot ja nettisivut ovat staattisia. Vaikka niitä levitetäisiin ne eivät muutu reaktiona uhrin käytökseen. Muutamassa tarinassa (Annie96 is typing..., Don't Mind Me) käytetään hyödyksi chat-ohjelmia, jotka antavat suoran yhteyden uhrin ja tämän kiusaajan välillä. Ainoastaan tarinassa "Don't Mind Me" kyseessä on myös kaksisuuntainen näköyhteys. Muuten kyseessä on tekstipohjainen chat, jossa leikitellään ajatuksella siitä, että ei voida olla varmoja kuka tietokoneruudun toisella puolen on.

4.2. Kummitustiedostojen vaikutus

Kummitustiedostojen sisältö on usein epämiellyttävää tai pelottavaa, mutta vielä pelottavampia ovat niiden kohtaamisen jälkeiset seuraukset. Yksinkertaisimmillaan kummitustiedostojen vaikutukset muistuttavat joidenkin tietokonevirusten toimintaa. Niiden vaikutuksesta tietokone lakkaa toimimasta ja reagoimasta omistajansa yrityksiin saada se toimintaan. Tietokone käynnistää itsensä uudestaan ja tietokoneella olevat tiedostot ovat korruptoituneita:

"After about five minutes, it would show the text "Have nice day" (sic), and the user's computer would automatically close out of the browser and would stop working, as if a virus had corrupted the hard drive." - The .GIF

"But the truly peculiar property of this video is what happens to the user's computer at the end of it. On the last second of the video, if not already so the video will force full screen itself. Along with this you are left with a one second looping clip of a window in a wall. It loops 15 times, and then the girl is seen again, standing on the other side of the window with her back to the viewer, slowly wavering back and forth. After a few moments the video ends and the user's computer permanently shuts down.

Inspection has shown that the entire registry becomes completely corrupt, requiring the user to do a total wipe and reinstall.” - Binary DNA

Joissain tapauksissa tietokone on ainoa varsinainen menetys, vaikka väkivaltaiset kuvat, jotka tietokoneen tuhoa edeltävät, saattavatkin jäädä häiritsemään. Monissa tapauksissa kuitenkin tietokoneen oireilu on yleensä ensimmäinen merkki siitä, että jotain muuta ja pahempaa on tulossa. Osalla tiedostoista on vaikutus ihmisen psyykkeeseen ja fyysiseen kuntoon. Näiden tiedostojen katsominen, lukeminen tai tarkempi tutkiminen aiheuttaa erilaisia vaikutuksia. Osa on väliaikaista, kuten huimausta tai oksetusta, osa on kuitenkin pidempiaikaista oireilua, kuten esimerkissä mainittua dysleksian, epilepsian ja narkolepsian oireita.

“Users who listen to this [audio] file often experience extreme nausea and loss of balance for a brief period of time.” - Binary DNA

”Shortly after ending the case, members of the team experienced symptoms of dyslexia, epilepsy, and narcolepsy. Two members committed suicide during the investigation, and three more did the same afterwards. ” - Case No. 304

Monissa tarinoissa tiedostojen kanssa tekemisissä olleet henkilöt ajautuvat masennukseen ja sen kautta itsemurhaan. Myös paranoian tunteet ovat tyypillisiä seurauksia näiden tiedostojen katsomisesta. Tiedosto jää kummittelemaan mieleen, jonka kautta menetetään yöunia ja henkilöstä tulee pahimmillaan melkein katatoninen. Yhdellä klikkauksella on pitkäaikaisia seurauksia, joiden näytetään olevan vaikea korjata. Kolmas ja vakavin seuraus, joka tiedostojen käsittelystä seuraa on kuolema:

“They backed the file up on a flash drive and proceeded to run [the program]. That was the last command found run on their destroyed computers a week later. Their corpses had been disfigured beyond recognition. Description of the corpses stated that it almost seemed as if they had been brutally slashed across their faces and arms. Every square inch of skin that had been bare had been mutilated. Almost microwaved and then sliced repeatedly by a micro thin razor.” - Binary DNA

Yleensä kuolema on jotenkin ritualistinen ja erittäin väkivaltainen. Tietyllä sivustolla käynti tai tietyn tiedoston avaaminen riittää merkitsemään henkilöt uhreiksi. Implikaationa tässä on, että tiedoston tuominen omalle koneelle riittää antamaan tarpeeksi tietoja käyttäjän omasta sijainnista pahantekijälle, joka siten saa pääsyn tiedoston/sivuston katsojan luo. Käsittelen tätä tematiikkaa enemmän kolmannessa aineistoluvussa.

4.3. Mistä kummitustiedostot löytyvät

Tarinoissa tiedostot löytyvät joko tietokoneelta tai Internetistä. Tarinoissa, joissa tiedostot löytyvät tietokoneilta, on kyse useimmiten jo kuolleen henkilön tietokoneesta. Monissa tapauksissa, samojen tiedostojen löytyminen uhrin tietokoneelta on ainoa tapa, jolla tarinoissa kuvaillut kuolemantapaukset on yhdistetty toisiinsa:

”When the team first started searching the victims' computers, they found one folder that happened to be in each victim's hard drive. The folder was titled “Unknown”.” - Case No. 304

Lukijan pohdittavaksi jääkin mistä tiedostot ovat tietokoneelle päätyneet. Ovatko uhrin ladanneet ne tarkoituksella tai vahingossa Internetistä ja se on puolestaan merkinnyt heidät uhreiksi? Vai onko murhaaja ladannut kyseiset tiedostot uhrin koneille näiden kuoleman jälkeen jonkinlaiseksi käyntikortiksi?

Osissa tarinoissa kyseessä on myös tietokone, joka on ollut aiemmin jonkun toisen käytössä. Tällainen voi olla esimerkiksi koulun tietokone, jolloin joku aiempi käyttäjä on jättänyt tiedoston vahingossa tai tarkoituksella tietokoneen kaikkien käyttäjien jakamaan kansioon, jota kautta se päätyy myös muiden nähtäväksi (Crawl.mov). Toisaalta kyseessä voi olla myös hylätty tai käytettynä ostettu tietokone tai tietokoneohjelma (Barbie.avi, 1dollar.wav).

Internetistä itsestään tiedostot löytyvät erilaisilta nettisivuilta. Toisinaan sivusto on tehty tarkoituksella juuri tämän tiedoston jakamista varten. Jos sivusto on yleisempi, ja se mainitaan nimeltä, se on 4chanin tapainen internet-kuvalauta (The Grifter, The .GIF, Gore Threads) tai tiettyyn aiheeseen keskittynyt keskustelupalsta (Necrosleep). Kuvalaudat ovat keskustelupalstoja, joissa keskeisenä funktiona on kuvatiedostojen käyttö keskustelujen apuvälineenä. Toinen keskeinen piirre on

mahdollisuus anonyymiin keskusteluun. Tarinoissa erityisesti 4Chan, joka on oikeasti olemassa oleva sivusto, kuvataan sivustona houkuttelevaksi ihmisille jotka haluavat levittää haitallisia tiedostoja. 4Chan on kenties päätyntä esimerkiksi näissä tarinoissa, koska sivustolla on sangen huono maine. Sivustojen käyttäjillä on myös vähän kontrollia sen suhteen millaisiin kuviin he törmäävät. Moderaattorien puute ja huonomaineisuus ovat piirteitä, jotka tekevät sivustoista potentiaalisesti vaarallisia. Näiltä sivustoilta voi löytyä oikeasti kuvia oikeasta väkivallasta (ns. gore-kuvia), miksipä ei sitten myös jotain pahempaa. Tiedostot saattavat löytyä Internetistä myös ns. torrentteina:

”The torrent containing the folder was apparently taken down from all major websites but some traces remain behind. Police have stopped trying to get the files erased from the internet. For now, they just hope they are long gone and forgotten.” - Case No. 304

BitTorrent on vertaisverkon avulla toteuttava tiedostonsiirto-protokolla. Näin käyttäjät jotka lataavat tiedostoja, jakavat niitä samaan aikaan toisille, jolloin tiedostojen lataaminen on nopeampaa. Tunnetuin sivusto, josta torrentteja löytyy, lienee PirateBay. Tarinoissa yleensä mainitaan, että torrentteina jaettavat kummitustiedostot on poistettu yleisimmiltä torrent-sivustoilta muutaman kuolemantapauksen jälkeen. Tarinat kuitenkin sanovat, että koska torrentit toimivat vertaisverkoissa, niiden kokonaan poistaminen on vaikeaa, ja ne saattavat vieläkin löytyä joltain Internetin reuna-alueilta. Ainoa toivo onkin, että niitä ei yksinkertaisesti kukaan löydä ja vahingossa tai tarkoituksella niihin törmännyt jättää ne rauhaan.

Tiedostoista saattaa myös jäädä palasia olemaan, joiden vaikutus ei ole niin merkittävä kuin tämän oikean tiedoston. Tämä mahdollistaa tarinan fiktiossa olevien tiedostojen katsomisen ilman, että illuusio niiden pahuudesta rikkoutuu. Palasten olemassaoloa perustellaan myös sillä, että palasen löydettyään kukaan ei lähtisi etsimään oikeaa tiedostoa.

“YouTube will periodically put up the first 20 seconds of the video to quell suspicions, so that people will not go look for the real thing and upload it.” - Mereana Mordegard Glesgorv

4.4. Kummitustiedostojen leviäminen

Levittämisen tematiikkaa käsitellään useassa aineistoni tarinassa. Leviämisen tematiikalla tarkoitan sitä tapaa, jolla tarinoiden sisällä kummitustiedostoja levitetään ja tiedoston tekijän tai Internetiin vieneen henkilön motiivia tai tarvetta tiedostojen levittämiselle. Kuten jo aiemmin olen todennut, tiedostojen vastaanottaminen ja erityisesti niiden katsominen on merkitsevää. Monissa tapauksissa juuri tämä tekee tarinan hahmosta seuraavan uhrin.

Leviämistä on kahdenlaista: aktiivista ja passiivista. Passiivisessa leviämisessä tiedosto leviää ilman sen laittajan aktiivista toimintaa alkuperäisen Internetiin laiton jälkeen. Tiedosto on jätetty jonnekin kuvalaudalle tai torrentiksi, ja ihmiset näkevät sen vahingossa tai tarkoituksella, mutta tiedoston laittaja ja uhrin eivät toimi sen eteen, että kuva leviäisi tätä pidemmälle:

“Yet, as complex and intricate as the program is (it works across all OS platforms) no one knows who the original creator is. In fact, few people have heard of it as the file is uncopyable nor sendable.

This in fact further adds to the mystery, as often receivers of this file will obtain it from random anonymous emails, posted on [forums] on a download link. Posing the question, how was that poster able to upload it?” - Binary DNA

“On March 12, 2007 on the /b/ board of 4chan, an anonymous user posted a .GIF image. [...] moot, the founder of 4chan, would always claim that the picture never existed, and that the murders were unrelated. However, somewhere in the archives, the picture still exists. Most people who attempt to post it are usually swiftly banned by moot.” - The .GIF

Vahingollisia törmäyksiä tapahtuu nettisivuilla joissa tarinoiden kertojat käyvät usein. Sivut ovat yleensä sellaisia, joissa melkein kuka tahansa voi käydä ja käyttäjien oikeaa henkilöllisyyttä on vaikea varmistaa (esim. kuvalankasivustot). Sivustot mahdollistavat nopean tiedon/kuvien jakamisen ja vaikka harmillinen käyttäjä saisikin porttikiellon sivustolle, käytännössä ei ole mitään tapaa estää heitä tekemästä toista käyttäjätunnusta ja palaamasta sivustolle. Lisäksi harmillisten tiedostojen laittamisen ja poistamisen välillä on yleensä viive, joka mahdollistaa käyttäjien altistumisen sille.

Levittäminen voi tapahtua myös aktiivisesti ihmisten toimesta. Ihmiset avaavat todennäköisemmin tiedostoja jotka ovat heidän tuntemiensa henkilöiden lähettämiä. On olemassa useita viruksia, jotka leviävät ihmisten kontakti-listojen välityksellä. Tartutettuaan yhden tietokoneen, ne lähettävät tartuttavan linkin kaikille tietokoneen omistajan kontakteille esimerkiksi pikaviesti-ohjelmien kautta. Mielenkiintoista onkin, että tämän tyyppisten virusten toimintamuotoa ei aineistoni tarinoissa käytetä kummitustiedostojen levitykseen. Niissä tarinoissa, joissa kummitustiedostot tulevat sähköpostien kautta (Smile Dog, Necrosleep, Binary DNA), ne tulevat henkilöiltä, jotka ovat sähköpostin saajalle tuntemattomia. Sähköpostiviestit ovat kuitenkin henkilökohtaisen tuntuksia, juuri tälle henkilölle tarkoitettuja. Sähköpostin saaminen tarkoittaa myös, että lähettäjän on tullut tietää vastaanottajan sähköpostiosoite. Sitä mistä sähköpostiosoite on saatu ei kuitenkaan tarinoissa ihmetellä. Joissain tarinoissa on selvää mitä kautta yhteys on muodostettu: uhri on laittanut kontaktitietonsa jollekin sivustolle tai etsinyt tietoa jostain tietystä asiasta. Joskus sähköposti identifioidaan suoraan roskapostiksi. Sähköposteja on helppo lähettää usealle henkilölle, sitähän voivat tehdä robotitkin. Joissain tarinoissa on selvää, että sama sähköposti on lähetetty usealle henkilölle. Toisissa tapauksissa tehdään selväksi, että kyseessä oleva sähköposti on lähetetty vain tietylle henkilölle.

Tarinoiden mukaan levittäminen on helppoa Internetissä. Levittäjä, oli tämä sitten uhri tai tappaja, voi luottaa, että joku törmää tiedostoon sattumaltakin. Auktoriteetit (poliisit, moderaattorit) ovat voimattomia estämään tiedostojen leviämistä (the .GIF, Case No. 304, Binary DNA) paitsi omien sivustojensa piirissä. Moderaattorit antavat porttikiellot henkilöille jotka julkaisevat vaarallisiksi tiedettyjä tiedostoja, mutta eivät voi tehdä mitään estääkseen henkilöä julkaisemasta tiedostoja muilla sivustoilla. Myös tiedostojen kokonaan poistaminen todetaan mahdottomaksi. Internetiin jää aina jokin pala jäljelle, jokin nurkka puhdistamatta tiedoston vaarallisesta vaikutuksesta.

Motiiveja tiedostojen levittämiseen on useita. Motiivina tiedostojen jakamiselle saattaa olla aiemmin mainittu tiedostojen todistusvoimainen sisältö. Kun ihmisistä on tullut todistajia katsomalla tiedostojen sisällön, se tekee heistä myös levittäjiä, koska he haluavat saattaa rikoksen auktoriteettien tietoon, jotta sille voitaisiin tehdä jotain. Toinen yleinen levittämisen motiivi on silkka uteliaisuus. Kun henkilö itse ei saa selvää niistä kummallisista asioista joihin hän törmää ja niiden totuudenmukaisuudesta, laittaa hän ne Internetiin, jotta joku voisi auttaa häntä

löytämään vastaukset. Kolmas syy on puolestaan se, että tiedostot saattavat toimia niin kuin videonauha elokuvassa "Ringu" (1998), jolloin levittäminen on ainoa tapa välttyä niiden vahingoittavalta vaikutukselta (Smile Dog).

Tarinassa "Psychosis" päähenkilö joutuu jakamisen uhriksi. Hänen ystävänsä on saanut sähköpostin, jonka sisältö tekee lukijansa vainoharhaiseksi. Tämän aiheuttamana, hän on lähettänyt ystävälleen sähköpostin, ei saman jonka hän on saanut, vaan sähköpostin omista harhoistaan, joka on kuitenkin tarpeeksi voimakas aiheuttamaan tarinan päähenkilössäkkin reaktiota. Tarina on aineistoni ainoa, jossa vaikutukset leviävät ilman suoraa kontaktia alkuperäiseen kummitustiedostoon:

"That neatly explains the strange email about eyes that I got. I didn't get the original triggering email. I got a descendant of it - my friend could have broken down too, and tried to warn everyone he knew against his paranoid fears. That's how the problem spreads, the psychiatrist claims. I could have spread it, too, with my texts and instant messages online to everybody I know." -Psychosis

Joissain tapauksissa henkilöt aktiivisesti yrittävät estää tiedostojen leviämistä. Heidän tarkoituksenaan on olla viimeinen henkilö, joka joutuu kummitustiedoston uhriksi (Smile Dog, Case No. 304). Näissä tapauksissa tarinoiden kertoja on yleensä luotetuksi koettu tuttu tai sukulainen, jolle henkilö antaa tiedostot tuntiessaan kuolemansa lähestyvän. Monissa tapauksissa tiedostoja on mahdoton tuhota luotettavasti, joten henkilöt kokevat sen paremmaksi, että kummitustiedostot ovat jollakulla luotettavalla henkilöllä, joka lupaa olla koskematta niihin. Samalla kuitenkin tämä lähtökohtaisesti hyvä henkilö altistetaan vaaralle.

5. Uhriksi tulemisen prosessi

Siirryn nyt tarkastelemaan tarinoita niiden uhrien kautta. Kuten teorialuvussa jo totesin tämän ajan kauhua kuvaa parhaiten näkymätön uhka. Kun tappaja tai hirviö on kadotettu taustalle, tarkasteluun nousee tarinan uhri. (Colavito 2008, 349.) Keskeistä on siis tarkastella millaisia he ovat ja mikä heissä tai heidän tilanteessaan johtaa siihen, että juuri heistä tulee uhreja. Tässä luvussa tarkastelen uhriksi tulemisen prosessia.

Uhreja aineistossani on kahdenlaisia. Ensinnäkin on niitä, joiden kohtaama väkivalta ja kuolema on osa kummitustiedostojen sisältöä, joka tarinan aikana

löydetään. Monissa tapauksissa kyse on väkivallan kuvailusta, eikä näissä tapauksissa voida uhreista tehdä paljoa tulkintoja heidän ulkonäkönsä ja vammojensa kuvailun lisäksi. Heidän ruumiinsa tehdään hirviömäisiksi väkivallan kautta (Williams 2015, 33). Tällöin näihin uhreihin kiinnitetään osa tappajaan kohdistuvaa pelkoa. Heidän runnellut ruumiinsa ovat osoitus tappajan voimasta.

Toiseksi lasken uhreiksi ne henkilöt, jotka löytävät ja ovat tekemisissä kummitustiedostojen kanssa. He ovat niitä henkilöitä, joihin lukijan oletetaan samaistuvan. Joissain tapauksissa heidän kohtalonsa on aivan yhtä surullinen kuin niidenkin jotka kummitustiedostoissa esiintyvät, mutta ei aina. Toisinaan he selviävät kohtaamisistaan opetuksen saaneena, vain yönensä tai tietokoneensa menettäneinä. Joskus he eivät ole olleet oikeassa vaarassa ollenkaan, mutta kummitustiedostojen käsittely aiheuttaa kuitenkin pelon tunteita ja epävarmuutta.

Keskittän uhrien tarkastelun erityisesti heidän suhteeseensa teknologiaan, jota he käyttävät, eli useimmissa tapauksissa heidän omistamiinsa tietokoneisiin. Kun uhriksi tuleminen ja teknologia nivoutuvat yhteen, esitän sen paljastavan jotain niistä ahdistuksista, joita tunnemme teknologiaa kohtaan. Käsittelen tarinoiden uhrien teknologiasuhdetta niiltä osin kuin uhreja ei ole selkeästi sukupuolitettu tarinoissa ja sitten siirryn käsittelemään uhreja sukupuolinäkökulmasta. Anonyymius Internetissä takaa myös sukupuolettomuuden henkilön niin halutessa ja se on monelle keskeinen osa Internetissä oloa.

Uhriksi tekeminen on usein vahvasti sukupuolitettu prosessi, kuten jo esittelin teorialuvussa, ja kauhu-genrestä on luettu sukupuolta pitkään. Osassa tarinoissa uhrien sukupuolittuminen on selkeämpää kuin toisissa. Tämä saattaa johtua yleisistä kirjoittamiskonventioista; minä-muotoon kirjoitetuissa tarinoissa ei välttämättä tule merkitseväksi päähenkilön sukupuoli. Toisaalta kirjoittajien oma sukupuoli saattaa vaikuttaa päätökseen tehdä tarinoiden henkilöistä eksplisiittisesti sukupuolisia, sillä samaistuminen uhriin on merkittävää kauhun tunteen herättämisessä. Koen tarinoiden uhrien käsittelyn sukupuolisina olentoina merkittäväksi, koska monissa aineistoni tarinoissa sukupuolella on merkitystä niihin tilanteisiin joihin hahmot päätyvät. Tarinat paljastavat niiden jakamia käsityksiä teknologiasuhteen sukupuolittumisesta.

5.1. Anonyymi uhri ja tietokone

Tarkastelen ensin uhrien teknologiasuhdetta sukupuolen ulkopuolella. Käsittelen niitä tarinoita, joissa sukupuolta ei mainita sekä myös yleisiä tekijöitä uhrien

teknologiasuhteessa sukupuolen suhteen yllirajaisesti. Suurimmassa osassa tarinoissa kauhun kohteena oleva teknologia on uhrien henkilökohtainen kotona oleva tietokone tai kotiin tuotu laite kuten USB-tikku tai löydetty tietokone. Tietokoneteknologia on vahvasti läsnä uhrien arkielämässä. Se on tehty osaksi kotia ja arkea eikä siihen kiinnitetä sen suurempaa huomiota ennen kuin asiat alkavat mennä pieleen. Kauhua tuotetaan näyttämällä ihmisen ja tämän teknologian välisessä suhteessa jotakin vääristynyttä tai rikkoutunutta, tai tekemällä selväksi sen kuinka välttämätön tämä suhde on uhrin elämässä. Uhri ei voi elää ilman tietokoneteknologiaa ja niinpä kuolee sen kautta. Outouttaminen on osa kauhun tuottamista. Outouttaminen tekee arkisesta näkyvää tavalla, joka on epämukavaa. Suhde kuvaillaan niin tarkasti ja siihen kiinnitetään niin paljon huomiota, että se ei ole enää tunnistettavissa tutuksi ja turvalliseksi. Asioita kuvaillaan tavalla, joka muistuttaa, että koirakin on joskus ollut susi ja tietokone on ulkopuolinen uhrin kodissa.

Kahdessa aineistoni tarinassa kauhun tuottava tietokone on julkisella paikalla kodin sijaan. Kyseessä on koulun tietokone (Crawl.mov) tai roskalaatikosta pelastettu kone (Barbie.avi). Koulun tietokoneluokan tietokoneet ovat kaikkien käytössä ja vaikka roskalaatikosta pelastettu kone on joskus kuulunut jollekulle, on se roskalaatikkoon päädyttyään vapaata riistaa. Erityisesti tarinassa ”Crawl.mov” korostuu, kuinka kuka tahansa koulun oppilas pääsee käsiksi koulun tietokoneeseen ja sitä kautta myös sen sisältämään hirvittävään videoon, joka kuvaa nuoren naisen kidutusta ja kuolemaa. Nuoren naisen, jonka väkivaltainen kuolema videolla kuvataan, lisäksi tarkasteluun nousee henkilö, joka videon näkee. Hän on se hahmo, johon lukijan on tarkoitus tässä tarinassa samaistua.

Näissäkin tarinoissa, joissa tietokone ei löydy kotoa, tulee keskeiseksi kysymykset, joita voidaan kysyä myös kotonaan uhriksi tulleilta: Miksi juuri tämä henkilö löysi videon koulun koneelta? Miksi kone heitettiin juuri tähän roskalaatikkoon ja miksi juuri tämä henkilö noukki sen mukaansa? Näissä tapauksissa on kuitenkin helpompaa selittää mitä kautta kummitustiedosto on koneelle päätenyt. Koneen olemassaolo julkisella paikalla tekee siitä helpomman myös pahojen voimien saavuttaa, ja vanhassa koneessa oleva kummitustiedosto kielii kenties koneen entisen omistajan pahoista teoista.

Uhrien kuvataan usein omaavan enemmän tietoa ja taitoa tietokoneisiin liittyen kuin tavalliset ihmiset. He saattavat työskennellä teknologian parissa tai opiskella siihen liittyviä asioita. He saattavat olla hakkereita, tehdä rahaa koodaamalla

tai muuten vain ovat ihmisiä, joilla on tietoa enemmän kuin muilla, siitä miten tietokoneet ja Internet toimivat:

”After identifying the corpses, and searching the computers, detectives found that the victims all shared similar qualities. They were all very tech-savvy internet “thieves”, users who frequently shared copyrighted documents with other users on the internet.”

- Case no. 304

Tarve teknologisesti taitaville hahmoille saattaa johtua siitä, että moniin kummitustiedostoihin käsiksi pääsy vaatii tietoutta esimerkiksi Deep Webin toiminnasta. Toinen mahdollisuus on, että vähemmän tietotaitoa omaavat henkilöt jäävät nimettömiksi uhreiksi, koska heillä ei ole tietoutta tai mahdollisuuksia laittaa tarinansa muiden nähtäväksi eivätkä he ole tietoisia paikoista, joista löytää henkilöitä joilla olisi samanlaisia kokemuksia, kuin heillä. Myös esimerkiksi tarinassa “Pale Luna” jossa tarinan päähenkilö löytää nimettömästä uhrista jälkeen jääneet todisteet, on ne sellaisten muurien takana, että ilman tietämystä ja kärsivällisyyttä ei niihin pääse käsiksi:

“What quickly infuriated the few who've played the game was the confusing and buggy nature of the second screen onward — only one of the directional decisions would be the correct one. For example, on this occasion, a command to go in a direction other than NORTH would lead to the system freezing, requiring the operator to hard reboot the entire computer.” - Pale Luna

Anonymiteetti mahdollistaa uhreille tavan toteuttaa sosiaalisesti ei-hyväksyttäviä asioita ilman paljastumisen vaaraa. Uhrit käyttävät teknologiaa älykkäästi erottaakseen julkisen persoonansa teoistaan Internetissä. Keskeinen esimerkki tämän tyylisestä tarinasta on ”Gore Threads”. Tarinan miljöökseksi on asetettu oikea kovalankasivusto 4chan. Tarinassa anonyymit käyttäjät kerjäävät sivustolla kuvia väkivallasta kuten murhista ja onnettomuuksista, ns. gore-kuvia. Tarinan aikana kerjääjät hiljenevät yksi kerrallaan. Käy ilmi, että kuvien pyytäjät on murhattu ja kuvat heidän kuolemistaan päätyvät kuvalaudalle uusiksi gore-kuviksi. Samalla paljastuu heidän identiteettinsä ruumiillisina ihmisinä, eikä vain anonyymeinä viesteinä. Heidän väkivaltainen kuolemansa tekee hyvin selväksi heidän

olemassaolonsa ruudun toisella puolella. Uhrien joukossa on sekä miehiä että naisia. Tämä on ainoa tarina, joka eksplisiittisesti tekee selväksi, että Internetin väärinkäyttäjät voivat olla sekä miehiä että naisia. Mielenkiintoiseksi tämän tekee se, että 4chan katsotaan olevan usein osa nuorten miesten kulttuuria, ja on tulkittu, että nimenomaan tämän takia siinä esiintyy väkivaltaisia piirteitä, kuten gore-kuvien jakoa (Chen 2012, 10-11). Tarina vastustaa tätä oletusta ja tekee selväksi, että 4chan ei ole vain miesten paikka, vaan kerää puoleensa kaikenlaisia ihmisiä.

Tarinan moraalinen opetus on selkeästi laitettu esille: osallistumalla, vaikkakin päähenkilön kohdalla passiivisesti, moraalisesti arveluttavina pidettyihin gore-kuvaketjuihin, asettaa henkilön alttiiksi vaaralle. Kuolema on tässä tarinassa se rangaistus, joka gore-kuvien katselusta seuraa. Motiiveista gorekuvien katsomiselle puhutaan usein ihmisistä, jotka saavat jonkinlaista tyydytystä kärsivien ja rikottujen ruumiiden katsomisesta (Taut 2008, 97). Tarina tuomitsee tämän tyydytyksen. Se kuitenkin tekee eron katsomisen ja pyytämisen välillä. Tarinan kertoja vain katsoo, ja hän selviää elossa, toisin kuin kuvien pyytäjät. Hän on opetuksensa saanut, ja vaikka käyttäjää, joka gore-kuvia julkaisi ei enää sivustolla nähdä, ei myöskään tarinan kertoja uskalla enää käydä näissä kuvalangoissa:

”I went to check if the thread was there the next day. It had probably 404’d because I couldn’t find it. I don’t participate in gore threads anymore. Xethos doesn’t seem to either, but I can’t take the risk. I don’t want to be the next picture that has people begging for more.” - Gore Threads

Tämä on kuitenkin ainoa tarina, jossa tämän tyylinen selkeä moraalinen opetus on. Monissa tarinoissa pelkkä Internetissä läsnäolo, huolimattomuus ja uteliaisuus uhriuttavat henkilöitä, mutta moraalista paheksuntaa ei näissä tarinoissa esiinny niin voimakkaasti.

5.2. Naisuhrit – Ulkopuolinen katse, ulkopuolinen väkivalta

Käsittelen seuraavaksi tarinoiden naisuhreja. Uhriksi tekemisen prosessiin ja naisten sukupuolisuuteen on kiinnitetty paljon huomiota, ja esittelin tähän liittyviä teorioita tutkimuksen teorialuvussa. Käytän siellä esittämiäni huomioita hyväkseni käsitellessäni naisuhreja näissä tarinoissa.

Tarinoissa naisesta tehdään uhri katseella. Uhri tuotetaan ei halutun katseen kautta. Varsinkin nykyajan kauhussa myös yleisön katse on siirretty tappajasta uhuriin (Colavito 2008, 349). Uhrin kärsimyksestä on tehty speaktaakkeli, jota tarinan kuluttajat seuraavat. Aineistoni tarinoissa naisia katsotaan tai halutaan katsoa, ja naiset puolestaan haluavat välttää epätoivotun katseen.

Aineistossani on yksi tarina, joka keskeisesti havainnollistaa katseen merkityksen kauhun ja uhrin tuottamisessa. Tarinan naispäähenkilö Chloe tekee videoita omasta elämästään (ns. vlog) YouTubeen. Hänen kanavalleen alkaa ilmestyä videoita, joita hän ei ole kuvannut. Videot ovat hänen huoneestaan ja niissä näkyy hänen arkipäiväinen elämänsä. Chloe pääättelee, että jostain kumman syystä hänen tietokoneensa webkamera menee päälle itsekseen ja lataa kuvatut videot Chloen kanavalle automaattisesti. Chloe teippaa paperin webkameransa eteen yrityksenä tukkia kanava jota kautta videot hänen yksityisestä elämästään on kuvattu. Videot eivät kuitenkaan lopu. Seuraava vieras video hänen kanavallaan onkin kuvattu toisesta näkökulmasta hänen makuuhuoneensa ikkunan toiselta puolen:

”I could recognize the faint outlines in the darkness. It was my room, and the movement had been me, shifting in my sleep. How could the camera have seen this? Was the paper I had put in front of it not thick enough?

When the Chloe in the video shifted again, I froze. The camera angle in this video was different from the others. My bed could not be seen from my camera. This video had been taken from my bedroom window.” - I Plan to Delete my YouTube Channel

Tarinassa Chloe ei katso uhkaajaansa, vaan hän katsoo itseään uhrina. Perinteinen katse uhrin ja hirviön välillä tuottaa hirviön, joten naisen katsoessa itseään uhrina, hänestä yritetään tehdä hirviötä. Samanlaisia katseen kääntämisen keinoja käytettiin elokuvassa “Peeping Tom” (1959). (Williams 2015, 26.) Laittamalla videon myös julkiselle alustalle Chloen uhriutumista tulee julkinen speaktaakkeli. Hänen kanavansa seuraajat todistavat hänen uhriksi tuloaan.

Naisuhrien kokema kauhu johtuu yksityisyyden loukkauksesta. Se on ei-haluttu katse ja ei-haluttu kosketus, jonka teknologia tekee näkyväksi, mutta joka ei näkyvyydestään huolimatta ole estettävissä. Tämä menee yhteen Colaviton kuvaamaan fatalismin kanssa; uhkaa ei voi estää (Colavito 2008, 404). Katse on kuitenkin harvoin ainoa asia, jota naisuhria kohtaa, vaan katsetta usein seuraa muu

väkivalta. Tietokone toimii pääsynä uhrien elämään. Tarinoiden mukaan pelkästään olemalla toimijoita Internetissä naiset antavat mahdollisuuden uhalle päästä elämäänsä.

Erityisesti Chloen tarinan voi lukea varoittavana esimerkkinä, ettei kannata jakaa yksityistä elämäänsä kaiken Internetin nähtäväksi, koska se antaa vieraille mahdollisuuden tulla katsomaan myös niitä osia joita ei halua. Vieraan katseen kontrollointi on helpompaa, jos sille ei ole lähtökohtaisesti annettu lainkaan otetta yksityisestä. Tarinasta voidaan myös lukea, että naista rankaistaan siitä, että hän jakaa (onnellista, hyvää) elämäänsä Internetissä tekemällä hänen uhriksi tulostaan myös julkista, jaettua.

Naisuhreilla kauhu on useammin fyysisesti paikalla kuin miesuhreilla. Naisuhreilla vieras ei jää Internetiin tai naisen pään sisään, vaan ilmestyy ikkunan taakse tai kotiin sisälle. Kyseessä on myös yleensä arkisempi kauhun lähde, murhaaja tai vaanija. Esimerkiksi vaaninta on rikos, jossa uhri on lähes aina nainen. Niinpä yhteyksiä oikeassa elämässä oleviin pelkoihin nähdään myös tässä fiktiossa. Vain yhdessä naisuhreja sisältävässä tarinassa (Smile Dog) kauhu on henkistä.

Molemmilla sukupuolilla kauhuun liittyy ultra-väkivaltaisia piirteitä. Silti on huomattavaa, että koska miehillä väkivalta kumpuaa usein heistä itsestään, jää naisien osaksi tulla groteskin väkivallan uhreiksi ilman mitään syytä. Heitä silvotaan, vuodatetaan kuiviin ja revitään palasiksi. Myös kaikissa tarinoissa, joissa esiintyy lapsia uhreina, on kyse tyttölapsista (Pale Luna, Flower Clip). Niinpä erityisesti naisuhrien kohdalla väkivalta tuntuu satunnaiselta ja mahdottomalta ennakoita tai estää.

Naisuhrien teknologiasuhde vaihtelee. Heidät kuvataan taitaviksi käyttäjiksi jotka ovat usein aktiivisia sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi YouTubessa. Heillä on kuitenkin vähemmän obsessiivinen suhde teknologiaan kuin miesuhreilla. Tämän pakkomielleisyyden puutteen takia uhka joka kohtaa naisuhreja tuleekin ulkoa päin ja satuttaa heitä, vaikka he olisivat moraalisesti hyviä henkilöitä, joilla on normaali, tasapainoinen suhde teknologiaan.

Vain yhdessä aineistoni tarinassa katse tekee miehestä uhrin. Tarinassa katse on keskeinen teema. Tarinan keskiössä on Internetissä jaettu valokuva joka aiheuttaa kuvaa katsoneissa voimakkaita psyykkisiä oireita ja suurin osa ihmisistä, jotka kohtasivat kuvan sen ensileivityksessä, on kuollut. Valokuvassa olevan hymyilevän koiran katse tekee kuvan nähneestä uhrin huolimatta sukupuolesta. Koira jää jumiin

uhrien mieleen, ajaen heidät hiljalleen hulluteen ja uhrien ainoa toivo päästä koirasta eroon ja siten selviytyä on jakaa kuvaa eteenpäin.

Tarinassa uhreja esitellään kaksi: miespuolinen kertoja ja nainen nimeltä Mary, jota mies toivoo pääsevänsä haastattelemaan koirakuvan näkemisestä:

”Mary was one of an estimated 400 people who saw the image when it was posted as a hyperlink on the BBS, though she is the only one who has spoken openly about the experience. The rest have remained anonymous, or are perhaps dead.” - Smile Dog

Tarinassa Mary melkein suostuu haastatteluun, hän on ajatellut näyttää kuvan miehelle päästäkseen tuskistaan. Viime hetkellä hän kuitenkin tekee valinnan ja kieltäytyy puhumasta miehelle. Tarinan kuluessa Mary ajautuu itsemurhaan, sen sijaan että jakaisi kuvan. Mary kuvataan tarinassa melkein pyhimykseksi, onhan hänen nimensäkin kuin pyhimyksen, neitsyt Marian. Hän on kärsinyt kuvan kanssa vuosia, mutta silti kieltäytyy jakamasta sitä, koska ei halua kenenkään muun kärsivän niin kuin itse on kärsinyt. Mary on ainoa, joka on puhunut kokemuksistaan jakamatta kuvaa. Hän on tehnyt itsestään varoittavan esimerkin.

Mies, tarinan kertoja, puolestaan saa kuvan käsiinsä toista kautta. Hän kyselee kyseisestä kuvasta Internetissä ja tuntematon henkilö lähettää kuvan hänelle, väittäen että sen efektejä on liioiteltu, kuva olisi muka täysin vaaraton. Kertoja harkitsee sen katsomista, pohtien voisiko hän ottaa kontolleen joko kuvan taakan tai tietoisuuden siitä, että on levittänyt kuvaa eteenpäin. Tarinan lopussa lukija saa nähtäväkseen kuvan koirasta, miehen päätöksen. Kontrasti on selvä Maryn ja kirjoittajan välillä. Toinen on valmis uhraamaan itsensä muiden puolesta, toinen puolestaan uhraa muut uteliaisuuteensa vuoksi. Erityisesti Mary uhrautuvuus on selkeästi sukupuolittunut piirre.

5.3. Miesuhrit – Pakkomielteet ja väkivalta

Siirryn nyt käsittelemään eksplisiittisesti miehiksi kirjoitettuja uhreja. Niin kuin naiset, myös miesuhrit on usein kuvattu hyväksi tietokoneiden kanssa. He ovat harrastajia, jotka käyttävät tietokoneita pelaamiseen (Pale Luna) tai tienatakseen rahaa (Necrosleep). Heidät kuvataan erilaisten kuvalautojen tai keskustelupalstojen jäseniksi useammin kuin naisuhrit, mutta sosiaalisessa mediassa he ovat harvemmin läsnä.

Miesuhrit ovat sosiaalisesti estyneitä. Heidän sosiaaliset kontaktinsa saattavat löytyä keskustelupalstoilta, mutta niiden kuvataan mahdollistavan kotiin käpertymisen (Necrosleep). Heidän kiintymyksensä tietokoneisiin on suurempi kuin oikeisiin ihmisiin. Heidän suhteensa tietokoneisiin saattaa olla vääristynyt pakkomielteisyyteen asti. Heidän elintilansa muistuttavat William Gibsonin romaanissa "Neuromancer" (1984) kuvattua post-ihmismailmaa, jossa kasvokkaskontaktit on hylätty ja ihmisen suhde teknologiaan on riippuvainen ja patologisoitunut (Dinello 2005, 161).

"Naturally, [the forum is] full of sun-loathing recluses and cynical misanthropes like me." - Necrosleep

" [The people at the forum] all seem to share a general appreciation for societal disconnect, which is cool, because I really thought I was the only wackjob who can't stand dealing with normal people." - Necrosleep

Tarinoissa luodaan karu kuva modernista rikkinäisestä miehestä. Sosiaalinen estyneisyys ja liiallinen kiinnostus tietokoneita kohtaa johtaa paranoiaan ja pakkomielteisiin. Kauhun syntyä siitä, että miesten henkinen tila hajoaa. Lipsuva henkinen tila muuttuu väkivallaksi ulkopuolisia kohtaan. Väkivalta ilmenee hakkaamisena ja repimisenä muita kohtaan, se on alkukantaista ja harkitsematonta. He ovat kuin possesoituneita. Kuitenkaan he eivät ole hirviöitä, hirvittäviä kenties. Possession takaa näemme edelleen heidät arkisina teknologian käyttäjinä, me voisimme olla he. (Scott 2015, 92.) Potentiaali väkivaltaan elää miehen sisällä. Näin miehistä kertovat tarinat kuvaavat postmodernia kauhua, jossa kauhun lähde on sisällämme ja ihminen on vain kuori, jonka alta kauhistuttava kapuaa ulos (Halberstam 1995, 162). Myös merkittävää on se, että kaikissa tarinoissa, jossa pahantekijää kuvataan sukupuolisena, on kyse miehestä (esim. Crawl.mov, Annie96 is typing..., Flower Clip).

Miesuhreilla näkyy pelkoa oman kontrollin menetyksestä suhteessa heidän omaan käyttäytymiseensä ja väkivaltaan. Tämä vertautuu naisuhrien pelkoon kontrollin menetyksestä oman tilan suhteen. Miesuhrit sulkeutuvat mieliinsä mutta myös koteihinsa. Kotiovesta, jota ei suostuta avaamaan ystävälle tulee metafora miesten eristäytymisestä, joka on edistynyt niin pitkälle, että avun vastaanottaminen on tullut mahdottomaksi. Avun pyytäminen ja vastaanottaminen olisi kontrollin

menetys sekin, miehet kokevat, että heidän on pakko pärjätä omillaan. Toinen mahdollisuus on, että he ovat liian pitkällä henkisen tilansa murtumisessa eivätkä voi enää tunnistaa avunantoa pyyteettömäksi teoksi, vaan he lukevat siihen ilkeämielisiä motiiveja.

Miehet tuhoavat itsensä kasvavassa eristymisessään ja avusta kieltäytymisessään. Verrattuna naisuhrien tarinoihin, joissa kauhu on usein fyysisesti paikalla, miehillä kauhu on melkein kaikissa aineistoni tarinoissa henkinen. Vaikka kauhu usein koetaankin fyysisesti, se usein raamitetaan niin että lukija voi ymmärtää sen hallusinaatioksi. Tämä kuitenkin saatetaan vielä lopulta paljastaa johtuneen jostain fyysisestä seikasta – henkiselle tuhoutumiselle yritetään antaa fyysinen selitys.

Esimerkiksi tarinassa *Necrosleep*, kirjoittajan kasvava paranoia ja eristäytyminen ajavat tämän murhaamaan ja kannibalisoimaan oman isänsä. Hän menehtyy poliisien yrittäessä ottaa hänet kiinni. Ruumiinavauksessa käy ilmi, että kirjoittajan ottamissa Internetistä tilaamissa pillereissä on ollut parasiittisiä olentoja, jotka ovat alkaneet syödä tämän aivokudosta:

”His brain was clearly and visibly deteriorating; the brain tissue was black and red rather than the usual pinkish gray, and riddled with holes throughout. Closer examination revealed thousands small black parasites to be consuming the brain. This was undoubtedly the cause of the man's insidious psychosis.” - *Necrosleep*

Tarinan aikana kirjoittaja tiedostaa, että pillerien ottaminen ei ole hänelle hyväksi, mutta vierotusoireet niiden ottamatta jättämisestä on niin suuret, että kirjoittaja antautuu ottamaan niitä. Näin tarina kommentoi myös addiktiivista persoonallisuutta.

Myös esimerkiksi tarinassa ”*Psychosis*” päähenkilön ajatukset siitä, että kaikki hänen tapaamansa ihmiset eivät ole todellisia, paljastetaan tarinan lopussa todeksi. Päähenkilö on jumissa *Matrix*-tyyppisessä simulaatiossa, josta hän yrittää tietämättään murtautua ulos. Miesten pakkomielleisyys toisaalta siis joissain tarinoissa esitetään oikeutetuksi. Jokin on oikeasti vialla heidän elämässään, mutta he ovat kykenemättömiä korjaamaan tai edes tunnistamaan tätä vikaa. Tämän voi nähdä olevan vertauskuva nuorten miesten elämäkokemuksiin myöhäismodernissa länsimaisessa yhteiskunnassa. Koska he eivät tunnista vikaa, he osoittavat syyttävää sormeaan auttajiinsa.

Tarinoissa molempien sukupuolien edustajilla on korkea kompetenssin taso teknologian kanssa, mutta vain tarinoissa, joissa mies on uhri, tämä yhdistyy luonteenpiirteisiin, joka tekee heidät haavoittuviksi (sosiaalinen estyneisyys, pakkomielleisyys). Tämä on tunnistettava kuva, jota käsitellään esimerkiksi uutismediassa ja popkulttuurissa, modernista tieto- ja viestintäteknologiasta kiinnostuneesta miehestä. Tarinoissa miehet ovat myös niitä joiden teknologiasuhde on vääristyneempi; he ovat alkaneet korvata oikeita ihmissuhteita suhteilla Internetin välityksellä. Tämä liiallinen tietokoneen käyttö on se mikä loppujen lopuksi ajaa nämä hahmot tuhoon. Tarinat iskevät yleiseen huolenaiheeseen joka kohdistuu nuoriin miehiin ja heidän potentiaaliseen syrjäytymiseen yhteiskunnasta. Nämä tarinat asettavat tuhon olevan väistämätön loppu heidän käytöksestään. Mielenkiintoista on, että suurimmassa osassa tapauksissa jossa uhrin ovat merkitty mieheksi, he myös tuhoavat itse itsensä tai toisinaan ajautuvat väkivaltaisiin tekoihin muita kohtaan. Tarinat puhuvat myös kasvavasta riippuvuudesta koneita kohtaan, erityisesti juuri miesten kohdalla.

Aloitin tämän luvun esittämällä kysymällä miten tietokoneet tehdään pelottavaksi uhrin elämässä? Olen tämän luvun aikana näyttänyt, että tietokoneiden erityisesti naisten kohdalla, mutta myös muissa tapauksissa (Gore Threads), näytetään omaavan katseen. Tietokoneen ruutua katsotaan, mutta sillä näytetään olevan potentiaalia kääntää katse käyttäjänsä, joka tekee käyttäjästä uhrin. Miesuhrien kohdalla teknologia näyttää ottavan vallan miehen psyykkeestä. Eristämällä tämän sosiaalisista suhteista, tietokoneet mahdollistavat miesten henkisen tilan hajoamisen, joka johtaa väkivaltaan. Naisia usein rangaistaan katsomisesta (Williams 2015, 17). Miesten kohdalla, vain tässä yhdessä tarinassa katsomisesta rangaistaan (Smile Dog). Mutta monesti miehillä yleisempi kiinnostus kiellettyä tietoa kohtaan johtaa tuhoon (Necrosleep, Smile Dog, Barbie.avi).

6. Tietokoneen voima

6.1. Tieto, teknologia ja kontrolli

Tietokone on keskeinen väline nykyajan ihmisen tiedonhankinnassa, koska se mahdollistaa yhteyden Internetiin, joka sisältää rajattomat määrät tietoa. Tietokoneella ja Internetillä näytetään siis olevan suhde tietoon. Tietokoneteknologia antaa myös

aineistossani mahdollisuuden tarinoiden hahmoille etsiä tietoa asioista, joista muilla tavoin tiedon saaminen olisi huomattavasti vaikeampaa. Internetin avulla pystytään etsimään tietoa henkilöistä ja saamaan selville heidän asuinpaikkansa muutamalla klikkauksella. Esimerkiksi ”Smile Dog”-tarinan päähenkilö saa yhteyden Maryyn, joka on yksi harvoista selvinneistä kohtaamisestaan hymyilevän koiran kanssa, nimenomaan Internetin välityksellä.

Tiedon saannin nopeus ja laajuus yhdistyvät myös tarinoissa esiteltyyn leviämisen tematiikkaan. Oikeilla hakusanoilla melkein mitä tahansa on löydettävissä Internetistä. Ne kauhistuttavat asiat, joita ei voida kokonaan poistaa jäävät elämään ja ovat löydettävissä, jos on tarpeeksi huono-onninen niihin törmäämään, tai jos tuntee oikeat sanat niiden löytämiseen.

Tiedolla on aivan yhtä paljon mahdollisuuksia satuttaa tarinoiden hahmoja kuin tuottaa heille hyötyä tai auttaa heitä selviämään tilanteista joihin he ovat joutuneet. Monet tarinat näyttävät hyvin keskeisesti, että tiedosta ei automaattisesti seuraa parempaa lopputulosta. Liiallinen tiedon omaaminen on omiaan saattamaan henkilön riskialttiiksi hirviöille. Internetiin jää jälkiä hahmojen tiedonhakupätkistä, ja sitä lankaa seuraamalla pääsevät myös pahat tahot käsiksi hahmojen elämään. Näin esimerkiksi ”Smile Dog”-tarinassa, jonka päähenkilö saa vahingollisen kuvan sähköpostin kautta henkilöltä joka on kuullut, että päähenkilö on ollut aiheesta kiinnostunut:

”Hello

I found your e-mail adress thru a mailing list your profile said you are interested in smiledog. I have [seen it. It] is not as bad as every one says I have sent it to you here. Just spreading the word.” - Smile Dog

Uhrien teknologiasuhdetta käsittelevässä luvussa puhuin siitä, kuinka monilla uhreilla on hyvin paljon tietotaitoa liittyen teknologiaan, jota he käyttävät. Tietotaidon määrä ei näyttäisi olevan minkäänlaisessa riippuvuussuhteessa sen kanssa, että hahmot selviäisivät hengissä kohtaamisistaan pahuuden kanssa. Miksi sitten paljon tietoa omaavat hahmot päätyvät näiden tarinoiden uhreiksi? Tarinoiden sisäistä logiikkaa seuraamalla syy on kahdenlainen. Ensinnäkin hahmojen tietämyksen määrä varmistaa sen, että he tajuavat, että jotain on vialla. Vähemmän tietokoneita käsittelevä henkilö saattaisi luulla, että kyseessä on tavallinen virus, eivätkä he ehkä

yrittäisikään koskea siihen itse. Tämän lisäksi, näillä hahmoilla on taito säilyttää asiat niin että ne selviävät eteenpäin. Näin tekstit ja niiden sisältämä tieto, jäävät elämään, vaikka hahmot itse menehtyvät.

Monia klassisia kauhutarinoita ajaa eksplisiittisesti uteliaisuus. Kreikkalaisessa mytologiassa Pandora avaa lippaan ja päästää hirviöt maailmaan. Omassa aineistossani tarinan ”Smile Dog” päähenkilö etsii hirviötä. Hän haluaa nähdä tämän kuuluisan hirviön, hymyilevän koiran, mutta hirviön löytäminen tarkoittaa myös sitä, että hirviö katsoo takaisin (Henriksen 2013, 416). Toisin kuin tarinan päähenkilöllä, hymyilevän koiran katseessa on voimaa, joka tekee katseeseen vastanneista uhreja. Tiedonhankinta hirviöstä on klassisesti kuvattu kauhutarinoissa positiiviseksi hankkeeksi. Saamalla selville mikä hirviö on, miten se käyttäytyy ja mitkä ovat sen heikkoudet, se voidaan päihittää ja tiedon avulla kamppailu kontrollista itsen ja hirviön välillä on mahdollista voittaa. (Colavito 2008, 407.) Aineistoni tarinoissa tiedon määrä lisää yleensä vain pelkoa, koska hirviöillä ei näyttäisi olevan mitään heikkouksia. Mitään tapaa saada kontrolli takaisin itselle oppimalla ei näytetä. Tarinassa ”I Plan to Delete my YouTube Channel” Chloe saa tietää, että mystiset videot jotka ilmestyvät hänen YouTube-kanavalleen on kuvattu hänen webkamerallaan. Hän yrittää ensin etsiä vastauksia ongelmaansa Internetistä, mutta mitään ei löydy. Niinpä hän laittaa sen päälle teippiä, saadakseen tilanteen kontrolliin. Sen sijaan, että tämä auttaisi, se sen sijaan eskaloi tilannetta vaarallisemmaksi, henkilö ilmestyy nyt fyysisesti Chloen talon ulkopuolelle.

Yleinen narratiivi tarinoissa on hahmojen kontrollin ja vaikutusmahdollisuuksien puute. Kun hahmo tunnistaa, ettei pysty vaikuttamaan tilanteeseen, johon on joutunut, johtaa se kauhun tunteisiin. Kontrollin puute nykyajan kauhutarinoissa reflektoi sitä apatiaa ja turhautumista, jota nykyihminen tuntee vaikutusmahdollisuuksiinsa yhteiskunnassa kohtaan (Colavito 2008, 348-355).

Internet itse kuvataan kontrolloimattomana tilana. Moderaattorit ja muut auktoriteetit tuovat jonkinlaista kontrollia hallitsemilleen sivustoille, mutta se ei ole tarpeeksi tekemään Internetistä turvallista tilaa. Tietokoneiden toiminnan ymmärtäminen vaatii paljon tietämystä, mutta tietämyksen määrä on vaikea saavuttaa ja vaikea ylläpitää, koska teknologia muuttuu koko ajan. Tietokoneet toimivat joissain tarinoissa niin kuin ne itse haluavat, vailla mitään mahdollisuuksia tarinan kertojalla varsinaisesti puuttua siihen, miten ne käyttäytyvät. Tarinat asettavat kyseenalaiseksi ihmisen kontrollin tietokoneestaan ja tietokoneiden kautta esimerkiksi kodeistaan. Kun tietokoneet

toimivat niin kuin pitää se on hyvä, mutta tarinat kyseenalaistavat toimivatko ne oikein ihmisten toiminnan vuoksi vai paremminkin sen takia, että ne itse ovat niin päättäneet.

Teknologian poislaitto ei sekään hyödytä. Vaikka uhrit yrittäisivät aktiivisesti päästä eroon tietokoneesta, sen haittaava vaikutus ei kuitenkaan lopu. He saattavat yrittää pakottaa järjestelmän uudelleenkäynnistämisen, ottavat kontrollin siitä, milloin laite saa olla päällä ja milloin ei. He saattavat jopa irrottaa tietokoneen virtalähteestä, mutta se silti pysyy päällä.

”The video was [showing a woman] drowning in a blood pool and disgusting things happening. I thought this was disgusting, so I decided to pause the video. It didn't let me, because it wasn't responding. I decided then to close Internet Explorer, but it wouldn't budge. I also tried to go to another video too, but it didn't work either. [...] I decided to shut down my computer so that the virus wouldn't get through my computer again, but the button wouldn't work. Shut down buttons respond all the time! I knew that I was hacked.” – Username: 666

Laitteen sammuttaminen on kieltäytyminen – uhri ei halua nähdä enää kummitustiedoston sisältöä, hän ei halua todistaa jonkun toisen kohtaamaa väkivaltaa. Kieltäytymisen mahdollisuus on kuitenkin poistettu uhrilta. Tarina viittaa hakkerointiin, jossa kontrolli tietokoneesta revitään irti käyttäjän käsistä ulkopuolisen toimesta. Tietokone pysyy päällä jonkun toisen kuin käyttäjänsä tahdosta, ja näin käyttäjä on voimaton poistamaan teknologiaa ja sen vaikutuksia elämästään.

6.2. Tietokone epävarmana tilana

”mcdavey: annie...

mcdavey: annie how do i know this is you?” - Annie96 is typing...

Nostin uhreissa käsittelevässä luvussa esille ajatuksen katseesta, joka luo kohteestaan uhrin. Katse nousee kuitenkin osassa aineistoni tarinoista keskeiseksi myös toisesta syystä, sen puutteesta. Tietokoneet ovat mahdollistaneet toisen henkilön kanssa samanaikaisen puhumisen pelkästään tekstin välityksellä. Tästä kontaktista puuttuu sekä visuaalinen että auditorinen elementti. Olen tämän alaluvun alkuun nostanut esimerkin tarinasta ”Annie96 is typing...”, joka on muotoiltu chat-keskusteluksi.

Tarina nostaa tarkasteluunsa sen, että on todella mahdotonta varmistaa, kenelle oikeasti puhuu chatin välityksellä. Tarinassa Annie ja Dave keskustelevat chatin välityksellä, kun Annie kertoo jonkun olevan tunkeutumassa hänen taloonsa. Myöhemmin Annie kuitenkin yhtäkkiä ilmoittaa kaiken olevankin hyvin, jolloin Dave nostaa esille epäilyksensä siitä, onko Annien nimimerkin takana todella enää Annie vai onko kyseessä tämän taloon tunkeutunut henkilö.

Tämän esimerkin lisäksi tarinan ”Psychosis” päähenkilö nostaa kasvokkainkontaktin puutteen omassa elämässään ongelmaksi. Hän alkaa epäilemään tuttujensa motiiveja ja todellisuutta jossa elää, koska hän ei tapaa ihmisiä kasvokkain vaan vain keskustelee heidän kanssaan Internetin, sähköpostin tai tekstiviestien välityksellä. Kun kontakti tulee ruumiittomasti Internetin välityksellä, herättää se epäilemään vastakommunikoijan motiiveja (Baym 2010, 109). Tarinat ilmaisevat sitä epävarmuutta, jota kontaktit ilman ääntä ja visuaalista elementtiä luovat. Teknologian kautta luotu kontakti on fundamentaalisesti erilainen, ja sitä on helppo häiritä.

Tarina ”Psychosis” on mielenkiintoinen esimerkki aineistossani, koska se eksplisiittisesti avaa erilaisia vainoharhaisuuksia, joita tietokoneeseen liittyy. Tarina välitetään suurelta osin päähenkilön käsin kirjoittamien viestien välityksellä. Aloittaessaan olotilansa kuvailun päähenkilö toteaa paperin olevan objektiivisempaa, koska hänen kirjoittamiaan asioita ei voi muokata tai poistaa paperilta, toisin kuin tietokoneelta. Tietokone kuvataan jälleen epävarmaksi tilaksi:

”It's not that I don't trust the computer... I just... need to organize my thoughts. I need to get down all the details somewhere objective, somewhere I know that what I write can't be deleted or... changed... not that that's happened.” - Psychosis

Asiat jotka ovat tietokoneella eivät välttämättä ole koskemattomia, ja muokkaamista voi olla vaikea huomata. Niinpä on turvallisempaa laittaa asiat ylös paperille, joka on fyysisesti aina saatavissa ja aina vain yhdessä tilassa toisin kuin tietokoneelle tai pilveen talletetut tekstitiedostot.

”He said I have something called cyber-psychosis, and I'm just one of a nationwide epidemic of thousands of people having breakdowns triggered by a suggestive email that 'got through somehow.' I swear he said 'got through somehow.' I think he means spread throughout the country inexplicably, but I'm incredibly suspicious that the

entity slipped up and revealed something. He said I am part of a wave of 'emergent behavior', that a lot of other people are having the same problem with the same fears, even though we've never communicated.” - Psychosis

Päähenkilön kasvava vainoharhaisuus kulminoituu siihen että hänen ystävänsä kutsuvat paikalle lääkärin, joka sanoo päähenkilön kärsivän uudesta sähköpostin välityksellä leviävästä sairaudesta. Sähköpostin välityksellä leviävä sairaus on kuin suoraan jostain toisesta creepypastasta. Vainoharhassaan päähenkilö kuitenkin kieltäytyy uskomasta tätä selitystä. Lopussa käy kuitenkin ilmi, että päähenkilö ei olekaan sairastunut, ja hänen vainoharhansa onkin kaikki totta, maailma elää Matrix-tyyppisessä simulaatiossa. Päähenkilön saaman sähköpostin sisältö on aiheuttanut sen, että monien ihmisten illuusio on alkanut purkautua ja he näkevät todellisuutensa olevan valhetta. Kuitenkin heidän on vaikea repiä itseään tästä irti ja tämä aiheuttaa heille oireita. Tässä esimerkissä ihmisen koko elämä on tietokoneilla luotu illuusio, epävarma tila, jolla ei ole tarpeeksi voimaa luoda oikeantuntuja ihmisiä, joten se yrittää pitää ihmisiä mahdollisimman paljon erossa toisistaan, niin että puhe maailman todellisesta olotilasta ei pääse leviämään. Tarina seuraa klassista Lovecraftista tematiikkaa, jossa ymmärtämisen hinta on itsen menetyks (Colavito 2011, 6-10).

Tarina kuitenkin näyttää, että ihmismielellä on ihmeellinen kyky ensinnäkin huomata, että jotain on vialla. Tämän lisäksi sillä on paljon voimaa vastustaa selityksiä, joita sille annetaan. Vaikka tarinan lopussa päähenkilö onkin lukittuna mielisairaalaan, tarina antaa toivoa, että päähenkilö ei ole vielä ottanut uskoakseen väärennettyä todellisuutta jota hänelle yritetään syöttää.

6.3. Tietokone on ovi

Monessa tarinassa käsitellään henkilökohtaisia rajoja. Kauhun tunteita tuotetaan kuvailemalla tilanteita, jossa vieras tunkeutuu kotiin, loukkaa yksityisyyden rajaa. Kauhutarinat kertovat usein rajojen ylittämisestä. Tarinaan asetetaan kaksi erilaista tilaa (esimerkiksi koti ja ulkopuoli), niiden välisen raja esitetään loukatuksi ja toisen, pahan tilan negatiivinen ja rikkova voima näytetään musertavaksi. (Salomon 2002, 9-10.) Teknologialla ja erityisesti Internetillä on suuri häiritsevä vaikutus julkisen ja yksityisen rajaan, ja tämä rajan häiriintyminen näkyy useassa tarinassa. Tietokoneteknologia on se jonka kautta vieras ja paha pääsee tunkeutumaan turvallisen, tutun ja yksityisen kodin alueelle. Tietokone on sekä ulkopuolinen että

sisällä, osana kotia, joten se tekee rajasta epäselvän ja helposti murrettavan. Tietokone toimii ovena, joka avataan ulkopuoliselle vahingossa, jopa huomaamatta tai jonka ulkopuolinen murtaa auki.

Vieraan tunkeutuminen kotiin on yleisesti käytetty kauhun lähde. Tämä näkyy useissa kauhuelokuvissa (esim. ns. ”home invasion” -elokuvat, kuten ”Don’t Breathe” (2016), ”The Purge” (2013)) sekä urbaanilegendoissa (esim. lapsenvahdeista kertovat tarinat ks. esim. Holt & Mooney 1999, 49-51). Koti on herkkä alue ja symbolisoi henkilön valtaa itseensä. Vieraan tunkeutuminen kotiin, paikalle tulo ilman lupaa, haastaa henkilön itsemääräämisoikeuden ja tuottaa kauhun tunteen.

Vieras, joka tukeutuu tietokoneteknologian kautta sisälle, tulee myös näkyväksi tietokoneteknologian kautta; kyseessä on kaksisuuntainen näköyhteys. Hänen vaikutuksensa havaitaan kameroissa, videoissa ja tietokoneen oudossa käytöksessä. Uhrin tietävät olevansa vaarassa, mutta tieto ei taaskaan tuota heille hyötyä. Sen jälkeen, kun vieras on tunkeutunut sisälle, ovat tarinoiden hahmot melko voimattomia pysäyttämään heitä.

Tietokoneilla on keskeinen paikka nykyihmisen asunnoissa. Mikä tila annetaan tietokoneelle kotitaloudessa? Onko sillä yksi oma paikkansa vai kulkeeko se henkilön mukana ja liikkuu paikasta toiseen mihin se vain sopii? Yhä useammin, erityisesti nuorten, vielä vanhempiensa asuvien ihmisten tapauksissa, tietokone löytyy makuuhuoneesta - paikasta, jossa ihminen on kaikkein haavoittuvaisin. Pöytäkonella monine osineen täytyy yleensä varata oma paikkansa, yleensä kokonainen pöytä sekä kourallinen pistorasioita, kun taas sylikoneen voi viedä mukanaan, vaikka kodin ulkopuolelle. Tämän lisäksi Internet löytyy yhä useammilta henkilöiltä mukana taskuista, älypuhelimien muodossa. Nämä ovat yksityisiä tai henkilökohtaisia tiloja, joiden kautta saadaan yhteys julkisiin tiloihin Internetin välityksellä kuitenkin fyysisesti poistumatta yksityisestä tilasta. Tämä jättää hahmot tarinoissa haavoittuviksi uhille, jotka käyttävät aukinaista reittiä toiseen suuntaan.

Keskeinen yksityisyyden oven avaaminen näyttäytyy esimerkiksi tarinassa ”I Plan to Delete My YouTube Channel”. Chloe on antanut tuhansille tuntemattomille pääsyn kotiinsa ja elämäänsä tekemällä arjestaan videoita Internetiin. Hän on avannut oven kotiinsa näyttääkseen ulkopuoliselle elämäänsä. Hänellä on kuitenkin kontrolli siihen mitä näytetään ja mitä ei, hän voi luoda elämästään tietynlaista kuvaa. Tarina synnyttää pelkoa, kun se esittää kuinka Chloe menettää kontrollin siihen mitä osia hänen elämästään näytetään. Toisaalta samaiset videot ovat nähtäviä myös Chloelle,

joten hän voi yrittää säädellä mitä kaikkea videoihin tulee näkyville. Kontrollin takaisinsaamisen yritys kuitenkin kulminoituu paljastukseen, että videoiden takana on aktiivinen toimija, joka viimeisenä tekonaan fyysisesti rikkoo kodin yksityisyyden rajan kuvaamalla Chloen nukkumista tämän ikkunan läpi:

”When the Chloe in the video shifted again, I froze. The camera angle in this video was different from the others. My bed could not be seen from my camera. This video had been taken from my bedroom window.” - I Plan to Delete my YouTube Channel

”I finally had saved up enough to buy a laptop. Something that I thought was cool about it was that it came with a built in microphone and webcam, two things that I’ve never had before. The first thing that my brother told me to do was to put a piece of masking tape over my webcam. He also said, whatever I do, don’t sleep with my laptop open. He thinks people can watch you through your webcam, even when it’s not on. Like I was about to believe that.” - Don’t Mind Me

Tarinan ”Don't Mind Me” alussa nuori päähenkilö saa ensimmäisen oman tietokoneensa. Hänen veljensä varoittaa häntä pitämästä tietokonetta öisin päällä, ja kehottaa laittamaan teipin webkameran päälle - neuvo jota edelleen yleisesti jaetaan. Kertoja ei kuitenkaan tätä tee, todeten että hän ei usko sen olevan mahdollista, että joku katselisi häntä webkameran kautta. Asiaa ei auta, että hänen perheenjäsenensä ovat hyvin kiinnostuneita salaliittoteorioista, mikä antaa kertojalle enemmän aiheita olla uskomatta veljeään. Kertoja jättää webkameransa teippaamatta ja alkaa jättää myös tietokonettaan päälle yöksi, koska sen pitämä hurina auttaa häntä nukkumaan. Seuraavan kolmen kuukauden aikana kertoja kärsii pahoista painajaisista, kunnes eräänä yönä, painajaiseen herätessään, hän kääntyy kohti tietokonettaan varmistaakseen kellonajan.

”Something else caught my eye first. Skype was opened. I am currently in a phone call with number 000-000-0000. The call time is currently 04:25:11. The man I’ve seen in my dream all these months is on the other line.” - Don't Mind Me

Vieras mies ei ole tunkeutunut fyysisesti kertojan kotiin, mutta hän on saanut tietokoneen kautta pääsyn tilaan, joka on äärimmäisen yksityinen (nukkuvan ihmisen

makuuhuoneeseen) sekä sellainen jossa kertoja on hauraassa tilassa ja puolustuskyvytön. Tämä tunkeutuminen, jota kertoja ei ole tiedostanut ennen kuin nyt, on aiheuttanut hänessä fyysisiä oireita (nukkumisvaikeuksia, painajaisia). Tarina on yksi harvoja aineistossani, jonka opetus kirjoitetaan auki.

”If I could leave anyone with any piece of advice — it’s this; Don’t ever sleep with your laptop open.” - Don’t Mind Me

Tarinassa tietokone mahdollistaa vieraan pääsyn tilaan johon hänellä ei ole mitään asiaa, mutta se myös mahdollistaa vieraan havainnoimisen - kuvayhteys on auki molempiin suuntiin, samoin kuin Skype-puhelu. Se tuo vieraan lähelle mutta myös näkyväksi.

Webkamera on erityisen väkevä oven tai ikkunan metafora. Se antaa visuaalisen näköyhteyden, joka tekee Internetin käyttäjistä fyysisiä olentoja ja paikallistaa heidät koteihinsa, tai missä ikinä he tietokonettaan käyttävätkään. Se murtaa Internetin antaman anonymiteetin. Webkameraan kohdistuvaan huoleen yhdistyy myös ajatus katseesta. Webkameralla on näkymätön katse: voitko todella olla varma, että joku ei katsele sinua sen kautta, kun et huomaa? Ajatukset siitä, että tietokoneilla ja muilla teknisillä laitteilla, kuten puhelimilla valvotaan ihmisten toimia, on pitkä historia ja se liittyy hallitukseen ja myös ulkomaisiin toimijoihin kohdistuvaan vainoharhaisuuteen. Viime aikoina uutisissa on ollut esimerkiksi Yhdysvaltain hallituksen huoli kiinalaisten teknologiayhtiöiden tuottamien laitteiden käytöstä vakoiluun (ks. Mikkonen 2018). Isoveli valvoo, ja hänet on päästetty taloon huomaamatta ottamalla käyttöön teknologisia välineitä jotka helpottavat päivittäistä elämää.

Avoin ovi vastustaa kotouttamista (Henriksen 2013, 421). Kun teknologialla näytetään olevan niin paljon mahdollisuuksia avata ovi, asettaa se kyseenalaiseksi kuinka paljon ihmisellä on edes mahdollista tehdä tietokoneesta ja Internetistä osa kotia, ilman että koko koti vaarannetaan.

7. Lopuksi

Aloitin tämän tutkielman esittelemällä kaksi tunnettua creepypastaa, tarinan ”Ted the Caver” ja olennon nimeltä Slenderman. Molemmat tarinat ovat tässä kohtaa jo yli 10 vuotta vanhoja, creepypastojen antiikkia. Molemmissa tarinoissa esiintyy hiljaisuuksia. Ted katoaa kenties luolan uumeniin ja Slenderman vie lapset, joita ei koskaan enää tavata. Pisaraakaan verta ei vuodateta.

Olen tämän tutkielman aikana näyttänyt, että aineistossani esiintyy paljonkin tarinoita, joissa verta vuodatetaan hyvinkin paljon. Creepypastat ovat seuranneet modernin kauhun kehitystä Colaviton (2008) kuvaamalla tavoin, ja ultra-väkivaltaisuus joka esiintyi elokuvien valkokankaalla kidutuspornon kulta-aikoina, kirjoitetaan myös toteen creepypastoissa. Tämän kuvauksen vuoksi Internetistä on näissä tarinoissa tullut väkivaltainen ja vaarallinen paikka. Väkivalta on odotettua, mutta satunnaista. Kuka tahansa on uhri, ja tietokone asemoidaan väkivallan mahdollistajana.

Kauhu on reagoinut teknologiaan yhtä paljon kuin aikaan, jossa elämme. Tutkielmani tarkoituksena oli tutkia tätä linkitystä. Johdannossa esitin tutkielmani läpi kulkevan kysymyksen: Mikä tekee tietokoneista pelottavaa Internet-kauhutarinoissa?

Pelottava materiaali on usein kuvastoa. Käytin näistä erilaisista tiedostoista, joilla on valtaa vaikuttaa niin koneeseen kuin ihmisen henkiseen ja fyysiseen hyvinvointiin, nimeä kummitustiedostot. Tarinoiden sisällä ne toimivat kuin kummitukset, ne ovat manifestaatioita joistain pahasta, ja ne häiritsevät tuttua ja turvallista arkea. Ne ovat myös kuvauksia väkivallasta, joka pakottaa itsensä todistettavaksi. Kummitustiedostojen uhri ei saa katsoa muualle, vaan hänet pakotetaan todistajaksi maailmassa oleviin hirvittävyksiin. Monissa tarinoissa uhrien ruumiista on tehty ainoita näkyviä hirviöitä, jolloin väkivallan aiheuttajien motiivit jäävät hämärän peittoon. Tarinoissa ei käsitellä niinkään ihmisiä, jotka tekevät hirvittäviä asioita kuin ihmisiä, jotka kokevat tai näkevät hirvittäviä asioita. Tietokoneet toimivat tarinoissa näiden hirvittävyksien mahdollistajina. Ne mahdollistavat väkivallan tekemisen nähtäväksi paikoissa, jossa väkivalta ja kuolema ovat suurelta osin piilotettuja.

Tarinoissa tietokone on arjen keskiössä. Se sijoitetaan kotiin, usein makuuhuoneeseen. Tietokoneisiin liittyvä kauhu tuo kauhun kotiin, koska koti on tietokoneen paikka. Joillekin tarinoiden hahmoille se on heidän ainoa sosiaalinen kontaktinsa ulkomaailmaan. Tietokonetta käytetään. Se on työkalu, jolla tarinoiden

ihmiset tienaavat rahaa, toteuttavat itseään luovasti, etsivät tietoa tai luovat ihmissuhteita. Tietokone kuvataan erittäin tärkeäksi ihmisen arkiselle elämälle. Kauhua tuotetaan tarinoissa outouttamalla tietokoneen paikka tarinoiden hahmojen elämässä, näyttämällä, ettei tietokoneen paikka olekaan niin luonnollisesti helppo kuin hahmot uskovat.

Yksi tällainen outouttamisen tekniikka on näyttää tietokoneella ja ihmisellä olevan riippuvainen suhde, joka manifestoituu fyysisesti. Tietokoneen ruutu näyttää ihmisen omat ongelmat, se herättää henkiin pakkomielteiden kohteet ja haastaa vainoharhaisen kyseenalaistamaan todellisuutensa. Vastavuoroisesti tietokoneen kärsimät ongelmat alkavat tuntumaan iholla. Kun tietokone ei toimi, on se usein ensimmäinen askel kohti uhriksi tulemistä.

Toinen outouttava tekijä tarinoissa on näyttää tietokoneen suhde kodin ulkopuolelle, vaikka se edelleen sijaitsee kotona. Ovi on se asia, joka pitää kodin ja ulkopuolen erossa ja monissa tarinoissa tietokoneilla näytetään olevan valta avata ovi tai antaa jonkun toisen avata ovi. Olemalla yhteydessä Internetiin, ulkopuoleen, tietokone antaa mahdollisuuden ulkopuoliselle pahalle kurkistaa sisään kotiin ilman lupaa, avata ovi ja ottaa kontrolli tietokoneesta. Tietokoneen avoimeksi jättämä ovi vastustaa sen kotouttamista ja asettaa kyseenalaiseksi sen, onko tietokoneen kotouttaminen edes mahdollista. Tämä on voimakkain outouttava kuva, jota tietokoneelle tarinoissa esitetään. Tietokoneesta tehdään vieras ja hallitsematon. Tietokone on potentiaalisesti yhteydessä kaikkiin muihin tietokoneisiin Internetin välityksellä. Ulkopuolelle Internetin välityksellä yhdistyvää teknologiaa ei voida tehdä omaksi. Tietokone rikkoo kodin aseman turvasatamana.

Toisessa analyysiluvussani käsittelin uhrien erilaisia ominaisuuksia ja suhdetta teknologiaan, joka teki heistä potentiaalisia uhreja. Tarinoiden hahmot ovat usein taitavia tietokoneiden käyttäjiä, tai ainakin tottuneita sen käyttöön. He navigoivat erilaisia tietoteknisiä ongelmia yleensä vaivattomasti. Tämä kommunikoi enemmän sitä kuinka arkipäiväinen kone on heille, kuinka kotoutettu kuin että se kommunikoi tietämisellä olevan positiivisia ulottuvuuksia uhrien selviytymisen kannalta.

Kiinnitin huomiota osassa aineistossani sukupuolieroon tarinoiden hahmoissa. Miesten kohdalla keskityttiin heidän potentiaaliseen väkivaltaisuuteensa. tarinat kertoivat siitä rikkoutumisesta, joka nosti tämän väkivallan heissä esille. Tietokone ja Internet toimivat näissä tarinoissa häiritsevinä tekijöinä, jotka irrottivat miehet sosiaalisista suhteistaan ja eristi heidät. Miesuhreilla teknologiasuhteesta itsestään

tehtiin potentiaalinen uhka, riippuvuuden aiheuttaja. Pakkomielteisellä käytöksellä näytettiin olevan selkeä reitti suoraan tuhoon ja kuolemaan. Tarinoissa esitettiin, että normaalien sosiaalisten suhteiden puute ja pakkomieliisyys johtivat miehet kierteeseen, joka päättyi väkivaltaan. Yksityisen ja julkisen rajan ylläpitäminen oli vaarassa miesuhrien tarinoissa, tai ainakin he uskoivat sen olevan, kasvavan vainoharhaisuutensa vuoksi. Usein se olikin miesten sisäinen väkivalta, joka pursuaa ulkopuolelle, väkivallaksi muita kohtaan, kun miehen henkinen tila viimein hajoaa. Tämän lisäksi miesten potentiaali väkivaltaan korostui myös siinä, että kaikki tarinoissa sukupuolisesti merkityt pahantekijät olivat miehiä. Näin heidän tietämyksensä teknologian kanssa, mahdollisti heidän väkivallalleen myös katsojan.

Sillä välin, kun miesten uhriksi tulemisen prosessi liittyy heihin itseensä, naisten uhriutumisen sijoitetaan kotiin. Naisten uhriksi tulemisen prosessiin liittyy selkeä kuva teknologiasta, joka rikkoo yksityisen kodin rajan, ja päästää sisään tuntemattoman. Tämän läsnäolo nähdään aluksi vain katseena tai tietokoneen ruudulta, mutta se harvoin jää vain siihen, vaan vieras tunkeutuu viimein fyysisesti kotiin. Osassa tarinoissa naisten aktiivinen toiminta sosiaalisessa mediassa (I Plan to Delete my YouTube Channel) teki heistä uhreja. Kuitenkin, koska suurin osa kummitustiedostoissa esiintyvistä väkivallan uhreista oli nimettömiä naisia, antoi se ymmärtää, että kuka tahansa nainen, joka oli tekemisissä tietokoneen kanssa, oli automaattisesti potentiaalinen uhri Internetissä esiintyvälle väkivallalle.

Katseesta tulee merkittävä monissa naisuhreista kertovista tarinoista, mutta monien muidenkin aineistoni tarinoiden läpi kulkee juova katseesta. Tietokoneen ruutu jakaa informaatiota, jota katsotaan, usein kummitustiedostojen muodossa. Brutaalit murhat ja kidnappauksesta viestivät videot ja kuvat todistetaan katseella – niiden esittämästä julmuudesta tulee todellista vasta katseen myötä. Väkivaltaista materiaalia saatetaan katsoa myös hovin vuoksi, kieron uteliaisuuden myötä, niin kuin tarinassa ”Gore Threads”. Todistaminen ja uteliaisuus kietoutuvat yhteen katseessa, jota ei voi kääntää pois, tai jota ei anneta kääntää pois.

Katse kohdistuu myös tietokoneen käyttäjään. Sitä usein ajaa webkamera, jonka kautta huomaamatta uhria vakoillaan. Pelko vakoilusta kulminoituu tarinoissa yleensä kuitenkin yhteen pahantahtoiseen tekijään, sen sijaan että tarinat kommentoisivat esimerkiksi hallitusten tai korporatioiden harjoittamaa vakoilua. Tietokone mahdollistaa näkymättömän katseen, melkein mahdottoman havaita paitsi niistä pahanolon tunteista joita sen läsnäolo ihmisessä aiheuttaa.

Katseen puutetta käytetään myös hyväksi kommunikoimaan tietokoneen tuottamaa epävarmuutta. Voitko todella olla varma kenen kanssa kommunikoit ilman että näet heitä? Tietokone irrottaa ihmiset ruumiistaan, tekee heistä ruumiittomia. Juuri tämä ruumiittomuus, kehojen välisen kontaktin puute herättää epäilyksiä toista ihmistä vastaan, ja tekee ihmiskontaktista epävarmaa. Internetissä on mahdollista olla ruumiittomana, mutta kauhun aiheuttama väkivaltaa tekee ruumiin selväksi. Internetiin kadonneet henkilöt palautetaan traumatisoituun kehoon. Heidät yksilöidään ja heidän väkivaltaa kokeneet ruumiinsa tehdään spektaakkeleiksi jakamalla kuvastoa heistä Internetissä.

Olen esittänyt aiemmin, että tiedon omaamista on kirjoitettu niin hyväksi kuin pahaksi asioiksi erilaisissa kauhutarinoissa. Lovecraftin kauhussa tietäminen johtaa itsen tuhoon. Kun lovecraftilainen hahmo saa tietää hirviön todellisen luonteen, johtaa se hänen hulluuteensa. Klassisessa kauhufiktiossa puolestaan tietämistä on käytetty hyväksi nimenomaan hirviön tuhoamisessa. Hahmot selvittävät miten hirviön voi kohdata turvallisesti ja miten hänet tappaa. (Colavito 2008, 407; Colavito 2011, 6-10.) Esimerkiksi Bram Stokerin teoksessa ”Dracula” (1897) Van Helsing on keskeinen hahmo, joka tuo vampyyritietämyksensä tarinan hahmojen avuksi kreivi Draculan tuhoamisessa. Creepypastat ovat täynnä esimerkkejä aikatyypillisestä fatalismista, joka näyttää tietämisen olevan hyödytöntä. Myös tarinoiden esittämä väkivalta on hyvin aikatyypillistä, satunnaista ja erittäin julmaa. Nykyajan kauhu on pessimististä, vain harva tarina näyttää olevan mahdollista selvittää tarinoista toimimalla tietyllä tavalla.

Ne tarinat jotka tekevät selväksi varoituksensa opetuksina, seuraavat usein ohjeita jotka ovat olleet esillä Internetissä jo pitkään. Tunnistettavin näistä on webkameran peittäminen, kun se ei ole käytössä, mutta esimerkiksi nostetaan myös tiedon kontrollointia itseen liittyen. Nykyään monet liikkuvat Internetissä oikeilla nimillään ja yhä useampi sosiaalisen median sivusto vaatii ihmisten käyttävän oikeita nimiään. Vielä muutamia vuosia sitten ajatus siitä, että ihmiset jakaisivat minkäänlaista oikeaa tietoa itsestään Internetissä, pidettiin vaarallisena. Tämä oli käsitys, johon esimerkiksi minut kasvatettiin. Myös aineistoni tarinoissa huolimattomasti pois annetusta tiedosta seuraa pahoja asioita, usein kuolema. Mitään arkisempia seurauksia ei tarinoissa esiinny, kukaan ei menetä luottokorttitietojaan tai kenenkään Twitteriin ei ilmesty yllättäviä linkkejä pornosivustoille. Tarinoissa on selkeä ero niiden tarinoiden välillä jotka yrittävät kommunikoida opetusta ja jotka

siten kiinnittyvät monesti urbaanilegendoina liikkuviin asioihin Internetistä ja niiden, joissa kauhu pysyy väkivaltaisena ja satunnaisena, jotka kiinnittyvät enemmän valtavirran kauhuun.

Kauhua vaivaa apatian ja fatalismin lisäksi myös vaikeasti nimettävä vainoharhaisuus. Osassa tarinoissa henkilöiden vainoharhaisuus näytetään olevan täysin perusteetonta, mutta joskus sen näytetään olevan oikeutettua. Leea Virtanen (1993, 29) on huomannut ahdistusten oikeuttamisen olevan erityisesti läsnä amerikkalaisissa urbaanitarinoissa. On mahdollista, että tämä on se ajattelu, josta myös aineistoni tarinat nostavat ajatuksen oikeutuksen merkityksestä. Oikeutettutukaan vainoharha ei aina osu oikeaan kohteeseen. Tarinoiden hahmoja vaivaa tunteet siitä, että jokin on vakavasti pielessä heidän elämässään mutta sen kohdetta on vaikea nähdä tai tunnistaa. Niinpä vainoharhaisuus siirretään monessa tapauksessa ihmissuhteisiin, joiden olemassaolo suhteessa aina fyysisesti läsnä olevaan tietokoneeseen tuntuvat epävarmoilta ja epäautenttisilta.

Ajan kauhua varjostaa satunnainen paha. Satunnaisuus näkyy enemmän siinä potentiaalissa, että väkivaltainen kuolema voi kohdata kenet tahansa yllättäen. Tarinoiden muotoon kuitenkin kuuluu, että teot itsestään eivät ole satunnaisia. Tarinoissa rikokset ovat rituaalisia, suunniteltuja, ja vaativat kaikkivoipaisuutta rikollisen puolelta (ks. Donovan 2010, 15-16). Hahmojen kohtaamat pahat ovat vahvasti ritualisoituja saatananpalvojia tai sarjamurhaajia. Toisaalta väkivallan teko osaksi rituaalia järkeistää satunnaisen väkivallan, joskaan ei uhrin valintaa.

Avuttomuuden aika kauhussa heijastaa sitä kontrollin puutetta jota nykyihminen kokee ympäröivää maailmaa kohtaan. Yksilön kontrolli maailmasta on aina ollut sängen pieni, mutta kontrollin puute on korostuneempi terrorismin jälkeisessä maailmassa, koska sen myötä satunnaiselta tuntuvasta väkivallasta tuli osa arkea. Tämän lisäksi terrorismin huoli on johtanut hallituksiin, jotka yhä enemmässä määrin puuttuvat kansalaisten perusoikeuksiin. (Colavito 2008, 359-361.) Ihminen on avuton muuttamaan maailmaa, joka tuntuu olevan menossa aivan väärään suuntaan. Kontrollin puutetta ympäröivässä sosiaalisessa elämässä siirretään tietokoneeseen, koska sen koetaan olevan helpommin kontrolloitavissa kuin oma elämä. Näin esimerkiksi lapsia yritetään suojella pornografialta säätelemällä Internetiä ja tietokoneen käyttöä, niin vanhempien kuin hallitusten toimesta. (Baym 2010, 43.) Tietokoneteknologia on upotettu fantasiaan siitä, että sen tulisi aina olla ihmisen kontrolloitavissa. Tämä nousee Isaac Asimovin teosten kulttuurisista vaikutuksista.

(Dinello 2004; 63-66, 172.) Kauhuhu kuitenkin usein, ja nimenomaan tässä kauhuhu ajassa tuo voimakkaasti esiin kuinka epävarmaa tämä kontrolli on. Mekaaninen laite, jonka kaiken järjen mukaan tulisi toimia tasan niin kuin me haluamme, niin kauhan kuin tiedämme miten sitä käyttää, tekeekin omiaan eikä suostu alistumaan kontrolliimme. Näin ihmisen avuttomuus näytetään heijastuneena asiaan jonka pitäisi olla täysin meidän kontrollissamme. Asimovilainen fantasia siitä, että teknologian tulisi olla aina ihmisen kontrolloitavissa on tuhottu (Dinello 2005, 172).

Kovin harvassa aineistossani on tarina, jossa teknologialla näytetään olevan hyötyä ihmisen elämässä. Tämä johtuu tietenkin aineiston valinnasta, tarkastelussani on nimenomaan teknologiaa käsittelevät kauhutarinat, joten se, että ne sisältävät aineistoa joka näyttää teknologian pelottavaksi ei ole yllättävää. Kuitenkin, elämme kulttuurissa, joka suurelta osin juhlii teknologian kehitystä, innostuu uudesta teknologiasta ja on yleisesti teknologiapositiivinen. Kuitenkin kauhua voidaan monesti lukea teknofoobiseksi. Teknofoobinen kauhumedia tuottaa, esittää ja dramatisoi teknologiaan liittyviä ahdistuksia ja ruokkii keskustelua teknologian hyödyistä (Blake & Aldana Reyes 2016, 29).

Kuten olen esittänyt, tieto- ja viestintäteknologian pelottavuutta pitää yllä sen luoma epävarmuus. Se myös kehittyy ja muuttuu nopeasti, jolloin on vaikea pitää selvillä mihin kaikkeen uusi teknologia pystyy. Vaikka se on keskeisellä paikalla elämässämme, se ei kuitenkaan kuulu kotiin. Se häiritsee sosiaalisia kontaktejamme, ja päästää sisään voimia joita me emme halua päästää sisään. Sillä näytetään olevan voimaa häiritä ihmisen psyykettä ja tuottaa väkivaltaa.

Johdannossa esitin, että tutkimukseni aiheeksi valikoituivat nimenomaan creepypastat, koska ne ovat Internetissä syntyneitä tekstejä, jolloin niillä olisi kenties erilainen suhtautuminen teknologiaan kuin valtavirran kauhulla. Monelta osin olemme nähneet, kuinka creepypastat kiinnittyvät vanhempaan ainekseen. Ne kommunikoivat samoja ahdistuksia kuin muukin kauhufiktio. Ne nostavat inspiraationsa niin aikansa kauhumediasta, vanhemmasta kauhumediasta kuin yleisistä kulttuurisista puhetaivoista.

Internetissä syntyneisiin aineistoihin liittyvän tutkimuksen määrä on selvässä nousussa. Silti saturaatiopistettä tutkimuksille ei missään nimessä olla saavutettu. Internet-folkloren tutkimus on tärkeää koska etenkin länsimaissa folkloren levittäminen on siirtynyt osin Internetiin. Ennen kaikkea urbaanilegendat ovat saaneet uutta elämää Internetissä, koska niiden levittämisestä on tullut netissä huomattavan

helppoa. Pelkästään yhdellä klikkauksella saatat levittää urbaanilegenda karkkeihin piilotetuista huumeista puolelle suvustasi, kaikille ystävillesi ja suurimmalle osalle työkavereistasi. Internet-folklore on jatketta vanhalle ja luo siihen uusia ulottuvuuksia, ja siksi ansaitsee huomionsi. Teknologian ja kauhun yhteyttä on käsitelty kirjallisuuden ja erityisesti elokuvien tulkinnassa, mutta Internet-aineistoista tätä näkökulmaa ei ole juuri käytetty, joten toivon tämän tutkimuksen toimivan avauksena tälle linkitykselle.

Maailma on edelleen epävarma paikka, ja ihmisten tuntema avuttomuus on edelleen paikallaan. Elokuvateattereissa kauhu on edelleen yksi eniten rahaa tekevästä genreistä. Kuitenkin viimeisen muutaman vuoden aikana voidaan nähdä kauhugenren ottaneen uusia suuntia. Kidutusporno-elokuvat ovat melkein kadonneet markkinoilta. Niiden tilalle ovat nousseet vanhojen tarinoiden uudelleenfilmatisoinnit ja kummitustalogenren nousu. Tämän lisäksi Jordan Peele on rodullistanut Hollywood-kauhua elokuvalla ”Get Out” (2017). Viime vuoden suosituin kauhuelokuva oli ”A Quiet Place” (2018), joka on post-apokalyptinen elokuva, jonka tarinan keskiössä on perheyksikkö ja kuinka se käsittelee perheen nuoren lapsen kuolemaa.

Onkin siis mielekästä miettiä, alammeko olla tai olemmeko kenties jo uuden ajan kynnyksellä kauhussa ja mitä se mahdollisesti tarkoittaa. Monet uudet kauhuelokuvat ovat lakanneet nojaamasta niin paljon goreen kuin kidutuspornoajan elokuvat. Saturaatiopiste veren ja lihanpalojen määrälle on monella jo saavutettu, ja psykologisempaa kauhua käsittelevät elokuvat ovat saaneet paljon suosiota.

Elokuvien ja muun median lisäksi Internet muuttuu. Elämme aikakautta, jossa sosiaalisessa mediassa tapahtuvasta vainonnasta on tullut arkipäivää monelle, varsinkin poliittisille toimijoille. Sosiaalisessa mediassa leviää videoita arkipäivän sankareista ja vihollisista, ja heille järjestetään palkinnot tai potkut sen mukaisesti. Niille, jotka herättävät tiettyjen ihmisryhmien vihan, saattaa Internetissä rauhassa oleskelusta tulla melkein mahdotonta. Mitä pidempään Internet on ollut olemassa sitä selkeämmäksi on tullut, että sen tarjoama anonymiteetti on monilta osin illuusio. Tähän vaikuttaa esimerkiksi Deep Webissä toimineen huumekauppasivuston Silk Roadin nousu ja tuho, Facebookin tietovuodot sekä ihmisten henkilötietojen levittäminen Internetiin erilaisten henkilöiden toimesta eli doksaus. Kaikki nämä näyttävät, että se mitä teet Internetissä, harvoin jää pelkäksi omaksi tiedoksi. Myös Internetin avustama kasvava eristäytyminen on noussut huolenaiheeksi keskusteltaessa nuoremmista sukupolvista. Me todistamme Internetissä maailman

pahuuksia. Vakoilusta on tullut yhä enemmän keskustelun aihe puhuttaessa olemassaolostamme Internetistä. Harva asia mitä siellä teemme jää enää piiloon, harvassa ovat ne paikat jossa voimme elää anonyymia, ruumiitonta elämäämme, irrotettuina niistä persoonista joita olemme virtuaalimaailmojen ulkopuolella. Internetin anonyymius oli potentiaali, johon ei voida enää luottaa. Tietokone päästää vieraat kotiimme, katsomaan meitä. Niin me palaamme ruumiisiimme Internetissä aivan kuin creepypastojen hahmot palautetaan ruumiillisiksi, yllättäen ja väkivaltaisesti.

Lähteet:

Tutkimusaineisto:

Tuntematon. (2019). *1dollar.wav*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta <http://creepypasta.wikia.com/wiki/1dollar.wav>

Tuntematon. (2019). *Annie96 is typing...*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Annie96_Is_Typing...

Tuntematon. (2019). *Barbie.avi*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta <http://creepypasta.wikia.com/wiki/Barbie.avi>

Tuntematon. (2019). *Binary DNA*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Binary_DNA

Tuntematon. (2019). *Case No. 304*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Case_No._304

Tuntematon. (2019). *Crawl.mov*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta <http://creepypasta.wikia.com/wiki/Crawl.mov>

Tuntematon. (2019). *Crosshatch*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta <http://creepypasta.wikia.com/wiki/Crosshatch>

Tuntematon. (2019). *Don't Mind Me*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Don't_Mind_Me

Tuntematon. (2019). *Flower Clip*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Flower_Clip

Tuntematon. (2019). *Gore Threads*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Gore_Threads

Tuntematon. (2019). *I Plan to Delete My YouTube Channel*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/I_Plan_to_Delete_My_YouTube_Channel

Tuntematon. (2019). *Mereana Mordegard Glesgorv*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Mereana_Mordegard_Glesgorv

Tuntematon. (2019). *Necrosleep*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta <http://creepypasta.wikia.com/wiki/Necrosleep>

Tuntematon. (2019). *Pale Luna*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Pale_Luna

Tuntematon. (2019). *Psychosis*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta <http://creepypasta.wikia.com/wiki/Psychosis>

Tuntematon. (2019). *Smile Dog*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Smile_Dog

Tuntematon. (2019). *The .GIF*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/The_.GIF

Tuntematon. (2019). *The Grifter*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/The_Grifter

Tuntematon. (2019). *Username: 666*. Creepypasta Wiki. Haettu 24.1.2019 osoitteesta http://creepypasta.wikia.com/wiki/Username:_666

Taustakirjallisuus:

Abbott, H. Porter. (2008). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.

Aldana Reyes, Xavier. (2016). The [REC] Films: Affective Possibilities and Stylistic Limitations of Found Footage Horror. Teoksessa Linnie Blake & Xavier Aldana Reyes (toim.), *Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon* (s.149–160). London: Tauris.

Aune, Margrethe. (1996). The Computer in Everyday Life: Patterns of Domestication of a New Technology. Teoksessa Marette Lie & Knut H. Sorensen (toim.), *Making technology our own? Domesticating technology into everyday life* (s.91–120). Oslo: Scandinavian University Press.

Baym, Nancy K. (2010). *Personal Connections in the Digital Age*. Cheshire: Polity.

Blake, Linnie & Aldana Reyes, Xavier. (2016). Introduction: Horror in the Digital Age. Teoksessa Linnie Blake & Xavier Aldana Reyes (toim.), *Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon* (s.1–19). London: Tauris.

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press.

Briefel, Aviva & Miller, Sam J. (2011). Introduction. Teoksessa Aviva Briefel & Sam J. Miller (toim.), *Horror after 9/11: World of Fear, Cinema of Terror* (s.1–10). Austin: University of Texas Press.

Bronner, Simon J. (2011). *Explaining Traditions – Folk Behavior in Modern Culture*. Lexington: The University Press of Kentucky.

Chen, Carl. (2012). The Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan: Popular Internet Culture in the Age of Online Digital Reproduction. *Habitus*, 3, 6–19.

- Clover, Carol J. (2015). His Body, Herself. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film – Second Edition* (s.68–115). Austin: University of Texas Press.
- Colavito, Jason. (2008). *Knowing Fear – Science, Knowledge and the Development of the Horror Genre*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Dinello, Daniel. (2005). *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.
- Donovan, Pamela. (2004). *No Way of Knowing: Crime, Urban Legends, and the Internet*. London: Routledge.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Fernback, Jan. (2003). Legends on the net: an examination of computer-mediated communication as a locus of oral culture. *New Media & Society*, 5(1), 29–45.
- Fialkova, Larisa & Yelenevskaya, Maria N. (2001). Ghosts in the Cyber World – An Analysis of Folklore Sites on the Internet. *Fabula*, 42, 64–89.
- Frow, John. (2005). *Genre*. London: Routledge.
- Halberstam, Judith. (1995). *Skin Shows – Gothic Horror and the Technology of Monsters*. London: Duke University Press.
- Henriksen, Line. (2013). Here be monsters: a choreomaniac's companion to the danse macabre. *Women & performance: a journal of feminist theory*, 23(3), 414–423.
- Holt, David & Mooney, William. (1999). *Spiders in the Hairdo: Modern Urban Legends*. Little Rock: August House Publisher.
- Hughes, Sarah. (2017). American Monsters: Tabloid Media and the Stanic Panic, 1970-2000. *Journal of American Studies*, 51(3), 691–719.
- Kibby, Marjorie D. (2005). Email forwardables: folklore in the age of the internet. *New Media Society*, 7(770), 770–790.
- Kneale, James. (2010). Monstrous and Haunted Media: H. P. Lovecraft and Early Twentieth-Century Communications Technology. *Historical Geography*, 38, 90–106.
- Kozinets, Robert V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE.
- Kozlovic, Anton Karl. (2003). Technophobic Themes in Pre-1990 Computer Films. *Science as Culture*, 12(3), 341–373.
- Lothe, Jakob. (2000). *Narrative in Fiction and Film – An Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

- Madden, Raymond. (2010). *Being Ethnographic – A Guide to the Theory and Practice of Ethnography*. London: SAGE.
- Nixon, Nicola. (1998). Making Monsters, or Serializing Killers. Teoksessa Robert K. Martin & Erik Savoy (toim.), *American Gothic - New Interventions in a National Narrative* (s.217–236). Iowa City: University of Iowa Press.
- Peck, Andrew. (2015). Tall, Dark, and Loathsome: The Emergence of a Legend Cycle in the Digital Age. *Journal of American Folklore*, 128(509), 333–348.
- Pinedo, Isabel C. (2014). Torture Porn: 21st Century Horror. Teoksessa Harry M. Benshoff (toim.), *A Companion to the Horror Film* (s.346–361). West Sussex: Wiley.
- Salomon, Roger B. (2002). *Mazes of the Serpent: An Anatomy of Horror Narrative*. New York: Cornell University Press.
- Schmid, David. (2005). *Natural Born Celebrities – Serial Killers in American Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sconce, Jeffrey. (2000). *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. London: Duke University Press.
- Scott, D. Travers. (2015). Productive Possessions: Masculinity, Reproduction and Territorializations in Techno–Horror. *Angelaki*, 20(1), 87–104.
- Singh, Greg. (2014). Recognition and the image mastery as themes in Black Mirror (Channel 4, 2011-present): an eco-Jungian approach to 'always-on' culture. *International Journal of Jungian Studies*, 6(2), 120–132.
- Stubbersfield, Joseph M., Tehrani, Jamshid J. & Flynn, Emma G. (2014). Serial killers, spiders and cybersex: Social and survival information bias in the transmission of urban legends. *British Journal of Psychology*, 106, 288–307.
- Tait, Sue. (2008). Pornographies of Violence? Internet Spectatorship on Body Horror. *Critical Studies in Media Communication*, 25(1), 91–111.
- Tithecott, Richard. (1997). *Of Men and Monsters: Jeffrey Dahmer and the construction of the serial killer*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Virtanen, Leea. (1993). *Varastettu isoäiti – Vanhoja ja uusia kaupunkitarinoita*. Helsinki: Tammi.
- Wessels, Emanuelle. (2015). A Lesson Concerning Technology: The Affective Economies of Post-Economic Crisis Haunted House Horror in *The Conjuring* and *Insidious*. *Quartely Review of Film and Video*, 32(6), 511–526.

Williams, Linda. (2015). When the Woman Looks. Teoksessa Barry Keith Grant (toim.) *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film – Second Edition* (s.17–36). Austin: University of Texas Press.

Zimmer, Catherine. 2011. Caught on Tape? The Politics of Video in the New Torture Film. Teoksessa Aviva Briefel & Sam J. Miller (toim), *Horror after 9/11: World of Fear, Cinema of Terror* (s.83–106). Austin: University of Texas Press.

Young, Katharine G. 1987. *Taleworlds and storyrealms: The phenomenology of narrative*. Dordrecht: Nijhoff

Internet-lähteet:

Colavito, Jason. (2011). *Horror and Science – Essays on the Horror Genre, Skepticism, & Scientology*. Haettu 6.3.2017 osoitteesta

http://www.jasoncolavito.com/uploads/3/7/5/9/3759274/horror_and_science.pdf

Considine, Austin. (2010). *Bored at Work? Try Creepypasta, or Web Scares*. New York Times 12-11-2010. Haettu 9.11.2018 osoitteesta

<https://www.nytimes.com/2010/11/14/fashion/14noticed.html>

Creepypasta Wiki. (2019). Home. Haettu 25.1.2019 osoitteesta

http://creepypasta.wikia.com/wiki/Creepypasta_Wiki

Markham, Annette & Buchanan, Elizabeth. (2012). Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0). Haettu 25.1.2019 osoitteesta <https://aoir.org/reports/ethics2.pdf>

Mikkonen, Mikael. (2018). *Reuters: Trump pohtii kansallisen hätätilan julistamista – sulkisi markkinat Huaweiilta ja ZTE:ltä*. YLE Uutiset 27-12-2018. Haettu 27.12.2018 osoitteesta <https://yle.fi/uutiset/3-10572885>

SimilarWeb. (2019). Creepypasta.wikia.com analytics. Haettu 25.1.2019 osoitteesta

<https://www.similarweb.com/website/creepypasta.wikia.com>

Ted's Caving Page. (2001). Haettu 10.11.2018 osoitteesta

<http://www.angelfire.com/trek/caver/>

Typpö, Juho. (2016). *Netissä leviävään kauhuhahmoon uskoneet lapset yrittivät tappaa ystävänsä Amerikassa – tästä on kyse elokuvaksi muuttuneesta ilmiössä*. Helsingin Sanomat 16-3-2016. Haettu 14.3.2017 osoitteesta <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002891498.html>