

Elina Sivula

**Ympäristökerronnan käyttö selviytymiskauhupeleissä –
tapausesimerkki *Resident Evil 7: Biohazard***

Tietotekniikan Pro gradu -tutkielma

29. toukokuuta 2023

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Elina Sivula

Yhteystiedot: elinatsivula@gmail.com

Ohjaajat: Jukka Varsaluoma ja Paavo Nieminen

Työn nimi: Ympäristökerronnan käyttö selviytymiskauhupeleissä – tapausesimerkki *Resident Evil 7: Biohazard*

Title in English: Environmental Storytelling in Survival Horror Video Games – Case Example *Resident Evil 7: Biohazard*

Työ: Pro gradu -tutkielma

Opintosuunta: Kaikki opintosuunnat

Sivumäärä: 104+0

Tiivistelmä: Tämän pro gradu -tutkielman tavoitteena oli selvittää ympäristökerronnan käsitteen olemusta ja sen käyttöä videopeleissä. Aihetta lähestyttiin sekä teoreettisesti että käytännön kautta. Videopelien kerronnallisuuteen ja rakenteeseen perehtyvien teorioiden, pelisuunnitteluoppaiden sekä pelianalyysi- ja peliesimerkkien kautta muodostettiin määritelmä ympäristökerronnasta. Ympäristökerronnan muodostumista hahmotettiin myös kaaviolla, joka esittää sen jakautumista kahteen tasoon: yleiset piirteet ja yksityiskohdat. Tätä määritelmää ja jaottelua käytettiin kohdepelin *Resident Evil 7: Biohazard* analyysiin. Analyysi toteutettiin lähipelaamisen avulla, joka on pelien tutkimiseen sovellettu versio lähilukemisesta. Lähipelaamalla ja ympäristökerronnan määritelmää teoreettisena kehyksenä käyttäen pelistä hahmottui ympäristökerrontaa sekä yleisellä että yksityiskohtien tasolla useissa kategorioissa. Analyysin avulla pystyttiin myös täsmentämään ympäristökerronnan kategorioita sekä määrittelemään sille kolme eri funktiota. Yhtenä osana tutkielmaa oli myös tutkittavan pelin genren määrittäminen. Sitä varten kerättiin kirjallisuudesta selviytymiskauhupelien kuvauksia ja määritelmiä, ja arvioitiin pelin kuuluvan tähän genreen.

Avainsanat: selviytymiskauhu, videopelit, kerronta, ympäristökerronta, lähipeluu

Abstract: The aim of this master's thesis was to find out what the concept of environmen-

tal storytelling means and how it is used. The matter was approached both theoretically and practically. A definition of environmental storytelling was formed through studying theories that handle the structure and narrativity of video games, and guides for game design, as well as examples of game analysis articles and different types of video games. Environmental storytelling was also depicted with a chart dividing it into two levels: the level of general characteristics and the level of details. The definition was then used to analyze the video game *Resident Evil 7: Biohazard*. The analysis was performed using close playing as a method. The analysis revealed that the game uses environmental storytelling in both levels and in several categories. The game analysis also helped to further define the categories of environmental storytelling and to define three functions for its elements. One part of this paper was to define the genre of the analyzed game. Therefore, definitions and descriptions of survival horror were reviewed from literature. The conclusion was that the game represents the survival horror video game genre.

Keywords: survival horror, video games, narrative, environmental storytelling, close playing

Kuviot

Kuvio 1. Luuranko kylpyammeessa	53
Kuvio 2. Kaavio ympäristökerronnasta.....	56
Kuvio 3. Bakerien talo	65
Kuvio 4. Vanha talo	65
Kuvio 5. Yllätys polulla.....	66
Kuvio 6. Taisteluareena ladossa	68
Kuvio 7. Alun maisema	70
Kuvio 8. Talo sisältä.....	71
Kuvio 9. Maisema lopussa	72
Kuvio 10. Sanomalehti pakettiautossa.....	73
Kuvio 11. Lehtiteksti kadonneista miehistä.	74
Kuvio 12. Seinään piirretty kuvio	75
Kuvio 13. Päiväkirjakatkelma	76
Kuvio 14. Lääkärin kirje Margueritelle.....	76
Kuvio 15. Viestilappuvihje.	77
Kuvio 16. Infektioraportti.	78
Kuvio 17. Varoitusteksti seinällä.....	79
Kuvio 18. Kuva naisesta.....	79
Kuvio 19. Perhekuvia lipastolla.....	80
Kuvio 20. Zoen valokuva	80
Kuvio 21. Piirros perheestä	81
Kuvio 22. Mise-en-scène.....	85
Kuvio 23. Verinen kädenjälki	86
Kuvio 24. Pelottava Mia	87
Kuvio 25. Ympäristökerrontaa kuvaava kaavio	89

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	<i>RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD</i> JA SELVIITYMISKAUHU	4
	2.1 <i>Resident Evil</i> -pelisarja	4
	2.2 <i>Resident Evil 7: Biohazard</i>	9
	2.3 Genre ja historia	12
	2.3.1 Selviytymiskauhun synty	12
	2.3.2 Mitä on selviytymiskauhu?	15
	2.3.3 Näkökulmakysymys	18
	2.3.4 <i>Resident Evil 7:n</i> suhde selviytymiskauhuun	21
3	PELIEN NARRATIIVISUUS TUTKIMUSKOHTENA	25
	3.1 Narratiivisuus	25
	3.1.1 Kertomuksen tutkimuksen peruskäsitteitä	25
	3.1.2 Tilan ja ympäristön käsittelyä kertomuksen tutkimuksessa	26
	3.2 Pelit ja videopelit tutkimuskohtena	29
	3.3 Videopelien kerronnallisuus	32
	3.3.1 Kerronnallisuuskeskustelu	32
	3.3.2 Videopelien kerronnallisuuden määrittely	34
4	YMPÄRISTÖN AVULLA KERTOMINEN	39
	4.1 Tila ja kerronta videopeleissä	39
	4.1.1 Ympäristökerronnan tunnettuja käsitteitä	40
	4.1.2 Indeksinen tarinankerronta	44
	4.1.3 Huvipuistoista videopelien ympäristökerrontaan	45
	4.2 Esimerkkien kautta määritelmään	47
	4.2.1 Ympäristökerronta pelisuunnittelun oppaissa	47
	4.2.2 Ympäristökerronta tutkimuksessa	51
	4.2.3 Peliesimerkkejä	52
	4.3 Mitä ympäristökerronta on?	54
5	TUTKIMUSMENETELMÄ	58
	5.1 Lähiluvusta lähipelaamiseen	59
	5.2 Tutkimuksen toteutus	62
6	YMPÄRISTÖKERRONNAN KEINOT PELISSÄ <i>RESIDENT EVIL 7</i>	64
	6.1 Yleisen tason ympäristökerronta	64
	6.1.1 Troopit	64
	6.1.2 Tilojen suunnittelu	67
	6.1.3 Kameran käyttö	68
	6.1.4 Valot, varjot ja värimaailma	70
	6.1.5 Äänimaisema	72
	6.2 Yksityiskohtien taso	73

6.2.1 Kirjoitukset.....	73
6.2.2 Kuvat	79
6.2.3 Äänet	82
6.2.4 Muut löydetyt dokumentit.....	83
6.2.5 Mise-en-scène.....	85
7 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	88
7.1 Tutkimuksen tulokset	88
7.2 Pohdinta.....	91
LÄHTEET	94

1 Johdanto

Tarinoiden kertominen on ihmislajille tyypillistä toimintaa. Voisi jopa sanoa, että se on olennainen osa ihmisyyttä. Eksistentiaalistisen näkemyksen mukaan kertomukset tekevät mahdolliseksi ihmiselle käsitellä aikaa, kohtaloa, kuolevaisuutta ja identiteettiä (Ryan 2004a). Kertomisen lisäksi toinen ihmislajille ominainen taipumus on pelaaminen, eivätkä nämä kaksi välttämättä ole kovin kaukana toisistaan. Muun muassa J. H. Murray (1997) toteaa, että on ihmiselle ominaista kaivata tarinaa ja haluta elää tätä fiktionaalisen maailman herättämää fantasiaa. Murrayn mielestä tietokoneella luodut simuloituvat tilat pystyvät luomaan erityisen vahvan immersion kokemuksen tällaisen fantasian elämiseen. Hän näkeekin videopelien ja niiden tarinoiden tutkimisen yhtenä tapana tarkastella olennaisesti ihmisyyteen liittyvää ilmiötä.

Perinteisesti kerronnallisuuden, tai narratiivisuuden, tutkimus on kuulunut kirjallisuustieteen piiriin. Kirjallisuus ei kuitenkaan ole ainoa alue, jossa tarinoilla ja kerronnalla on olennainen merkitys: uudempi tutkimuskohde akateemisessa maailmassa ovat videopelit. Kerronnallisuuden ja sen tutkimuksen merkitys videopeleissä on ollut paikoin kiivaankin väittelyn kohde, ja pelin ja tarinan suhteesta on erilaisia käsityksiä. Esimerkiksi Eskelinen (2004) on voimakkaasti sitä mieltä, että on typerää ajatella videopelien olevan tarinoita tai käsitellä niitä sellaisina. Toisaalta Salen ja Zimmerman (2004) toteavat, että joidenkin mielestä tarina muodostuu silloin, kun pelaaja kertoo jälkeensä kokemuksistaan. Toisten mielestä kiinnostava kysymys on pikemminkin se, millä tavalla videopelit ovat kerronnallisia (esim. Pearce 2005).

Akateemisista mielipiteistä riippumatta on selvää, että tarinallisen kehyksen luominen on meille tyypillistä. Esimerkiksi matopeli ei olisi matopeli, ellemmme ajattelisi liikkuvan janan (yksinkertaisimmissa toteutuksissa se visuaalisesti todellakin on pelkkä viiva) olevan mato, joka syö kasvaakseen pidemmäksi. Voisihan pelin säännöt määritellä myös niin, että jana liikkuu ja kohdatessaan pisteen se ottaa sen osaksi pituuttaan. Ilmeisesti useimpien on kuitenkin helpompi tai mielekkäämpi hahmottaa omenoita syövä mato.

Pelien kerronnallisuuden lisäksi kiistelyn aiheisiin on kuulunut, onko pelejä tai niiden kerronnallisuutta mielekäästä tarkastella kirjallisuudentutkimuksen keinoin. Vaikka lopulta on

ilmeistä, että peleissä kerronnallisuudella on vahva rooli, se saattaa ilmetä hyvin eri tavoin kuin perinteisessä tekstiin perustuvassa tarinankuljetuksessa. Varsinkin nykyisissä videopeleissä visuaalisuus on ilmiselvällä tavalla läsnä ja merkittävää. Tämän vuoksi videopelejä toisinaan verrataan elokuvaan.

Halusin tutkielmassani pureutua videopelien kerronnallisuuteen sellaisten piirteiden kautta, jotka erottavat videopelejä muista medioista ja ovat juuri niille ominaisia. Visuaalisuus ja ympäristön rooli olivat näin ollen vahvoja ehdokkaita. Videopelien yhteydessä puhutaankin ympäristökerronnasta, *environmental storytelling*. Ympäristökerronta tarkoittaa tapoja, joilla peliympäristö tuottaa peli(i)n tarinaa. Se ei ole käsitteenä selkeä tai yksioikoinen: toisaalta sen voi käsittää niin lavasti, että se tarkoittaa lähes kaikkea, ja toisaalta taas rajata hyvinkin tiukasti. Kummassakaan tapauksessa käsite ei ole kovin hedelmällinen apuväline analyysiin. Osana tämän tutkielman tavoitetta onkin määritellä, mitä ympäristökerronta tarkoittaa.

Teorian lisäksi lähestyn ympäristökerronnan käsitettä konkreettisen esimerkin eli videopelin kautta. Kauhuhu on ollut yksi videopelien suosikkiaiheista lähes alusta asti, ja toisaalta ympäristökerronta on kauhupeleille tyypillistä (Rouse III 2009). Käsittelem näitä väitteitä tarkemmin luvussa 2, mutta muun muassa nämä olivat hyviä syitä valita tutkimuskohteeksi kauhupeli: Capcomin vuonna 2017 julkaisema *Resident Evil 7: Biohazard* (tästä eteenpäin RE7). Peli on osa tunnettua ja tässä vaiheessa jo perinteikästä kauhupelisarjaa *Resident Evil*. Sarja on tunnettu siksi, että se loi suosituksen selviytymiskauhugenren – sekä käsitteenä että peleinä. Käsitteen synnyttäneistä ensimmäisistä osista pelisarja on kuitenkin tullut pitkälle ja kokenut monia vaiheita. Toimintapainotteisempien pelien jälkeen RE7 on jälleen enemmän perinteinen kauhupeli. Relevantti kysymys on kuitenkin, onko se selviytymiskauhupeli.

Ensimmäinen tutkimuskysymys koskee RE7-pelin luonnetta: Onko *Resident Evil 7: Biohazard* selviytymiskauhupeli? Kysymykseen vastaamista varten perehdyn käsitteen selviytymiskauhu historiaan ja siihen, miten eri kirjoittajat määrittelevät sen. Toinen tutkimuskysymyksenä pureutuu ympäristökerrontaan pelissä: Miten ympäristökerrontaa käytetään pelissä *Resident Evil 7: Biohazard* ja miten sen avulla luodaan kauhun ja pelon tunnelmaa?

Aloitin tutkielman perehtymällä kohdepeliin sekä kysymykseen genrestä. Luvussa 2 esittelen *Resident Evil* -pelisarjaa sekä tarkemmin tutkielman kohteena olevaan RE7:ää. Tämän

lisäksi teen katsauksen selviytymiskauhun käsitteeseen ja käyttöön kirjallisuudessa, ja määrittelen RE7-pelin suhteen tähän genreen.

Luvussa 3 sukellan kerronnallisuuden tutkimuksen sekä pelitutkimuksen juurille, ja pohdin videopelien kerronnallisuutta edeltävän keskustelun ja teorian valossa. Katsaukset eivät tietenkään ole kaikenkattavia, vaan tavoitteenani on kerrata joitakin aiheen kannalta olennaisia peruskäsitteitä. Luvussa 4 pureudun ympäristökerrontaan ja siihen, mitä se tarkoittaa teorias-
sa ja käytännössä. Käyn läpi aiheesta julkaistua kirjallisuutta ja tutkimusta ja hieman myös lähikäsitteitä. Käytän apuna sekä akateemista tutkimusta että pelisuunnittelun oppaiksi tar-
koitettua materiaalia. Muodostan määritelmän ympäristökerronnasta ja sen käytöstä.

Luvussa 5 kuvaan pelin tutkimukseen käyttämäni metodin, lähipeluun, teoriapohjan sekä oman toteutukseni. Luku 6 on analyysi-luku. Käyn siinä läpi esimerkkejä RE7:stä, jotka olen löytänyt lähipeluun avulla ja jaotellut luvussa 4 muodostamieni kategorioiden perusteella. Luvussa 7 teen johtopäätökset tutkimukseni tuloksista.

Tutkielmassa pohdin välineen luonnetta ja merkitystä kerronnalle ja käsittelen kiistoja ja eri näkemyksiä näiden perustavanlaatuisien käsitteiden luonteesta. Tärkeintä kuitenkin on se, että ihmisinä meille tarinat ja kerronnallisuus on aina läsnä. Kuten J. H. Murray (1997) sanoi osuvasti: ”But narrative beauty is independent of medium.” Murrayn mukaan todellinen kirjallinen hierarkia on merkityksessä ja siinä, mitä tarinat voivat meille antaa. Tarinoiden avulla voimme reflektoida toiveita ja suruja siten kuin vain mielikuvituksen avulla on mahdollista (J. H. Murray 1997).

2 *Resident Evil 7: Biohazard* ja selviytymiskauhu

Luvun tavoitteena on vastata ensimmäiseen tutkimuskysymykseen: onko *Resident Evil 7: Biohazard* selviytymiskauhupeli? Aluksi esittelen *Resident Evil* -pelisarjaa ja sen kehittymistä. Kuvailen myös tarkemmin kohteena olevaan seitsemättä osaa. Kolmannessa alaluvussa käsitelen peliä laajemmassa kontekstissa eli etsin määritelmiä selviytymiskauhupelien genrelle ja luotaan sen historiaa.

2.1 *Resident Evil* -pelisarja

Resident Evil on klassinen ja tunnettu kauhupelisarja, jonka ensimmäiset osat ovat luoneet selviytymiskauhupelin käsitteen. Pelisarja pitää kaikkinsa sisällään kolmisenkymmentä peliä uusintaversioineen ja spin-offeineen. Esittelen kuitenkin vain niin sanotun pääsarjan osat 1–8 ja niistä vain ensimmäiset versiot. Tämän tutkielman puitteissa kaikkien pelien läpikäynti olisi aivan liian aikaa ja tilaa vievää, joten on luontevaa mielestäni käsitellä vain sarjan varsinaiset osat. Kuvaukset saattavat sisältää juonipaljastuksia peleistä, mutta painotan kuvauksissa pelien välisten muutosten ja kehityksen huomioimista. Kuvaukset perustuvat sekä omiin kokemuksiini sarjan peleistä että Alex Anielin teokseen *Itchy, Tasty: An Unofficial History of Resident Evil* (Aniel 2021).

Sarjan aloittanut peli, Capcom-yhtiön julkaisema *Resident Evil* ilmestyi vuonna 1996 PlayStation-konsolille. *Resident Evilin* tyyppinen peli oli ollut tekijöidensä visiona jo pitkään, mutta PlayStation oli ensimmäinen konsoli, joka tarjosi tekniset edellytykset grafiikaltaan realistiselle 3D-kauhupelille (Aniel 2021). Pelin kerronnallinen lähtöasetelma ovat kuvitteellisen Raccoon Cityn laitamilla sattuneet murhat, joita paikalliset poliisivoimat alkavat tutkia. Varsinainen peli alkaa, kun erikoisryhmä Alpha Team lähtee etsimään Bravo Teamia, joka katosi näitä murhia tutkiessaan. Erikoisryhmä Alphan jäsenet ajautuvat läheiseen kartanoon, jonka he pian havaitsevat kuhisevan zombeja ja muita hirviöitä. Heidän tehtävänä on etsiä kadonneita Bravo Teamin jäseniä, selvittää kartanon mysteeriä ja ennen kaikkea selvitä hengissä ulos. Lopulta selviää, että syynä kartanon kummallisuuksiin ovat biolääketiedeyhtiö Umbrella Corporationin laittomat kokeet.

Pelaaja voi valita pelihahmonsa kahdesta tiimin jäsenestä: Chris Redfield tai Jill Valentine. Peli on tunnettu nimenomaan kolmannen persoonan näkökulmasta ja siihen liittyvistä kiinteistä kameranäkymistä, jotka luovat elokuvallista tunnelmaa. Peli on tunnettu myös kömpelöstä ohjauksesta, joka tekee pelistä ja zombien kanssa taistelusta vaikeampaa. Kiinnostava yksityiskohta on, että alkuperäisessä japanilaisessa versiossa oli automaattinen tähtäys, mutta se poistettiin Yhdysvaltoihin tuodusta versiosta vaikeustason kasvattamiseksi (Aniel 2021). Pelissä ovat läsnä myös sarjasta myöhemmin tutut elementit. Resurssit kuten ammuksot ovat rajallisia. Myös terveyttä korjaavat aineet pitää löytää ja keräillä, mutta pelihahmo pystyy kantamaan mukanaan vain tietyn määrän esineitä. Tallennus tapahtuu tietyillä paikoilla kirjoituskoneiden avulla. Tallennusta varten pelaaja tarvitsee mustenauhoja, joiden määrä on myöskin rajallinen. Pelissä edetäkseen tulee ratkaista arvoituksia, selvittää vihollisista, tutkia ympäristöään ja käyttää resursseja viisaasti.

Resident Evil 2 (1998) on suoraa jatkoa ensimmäiselle osalle. Se sijoittuu kaksi kuukautta myöhemmin samaan kaupunkiin, Raccoon Cityyn. Edellisenkin osan mutaatiot aiheuttanut T-virus on päässyt tartuttamaan kaupungin asukkaita ja muuttanut heitä zombeiksi. Pelihahmoina ovat tällä kertaa nuori poliisi Leon S. Kennedy ja opiskelija Claire Redfield, edellisen osan Chris Redfieldin sisko. Heille selviää, että Chris on lähtenyt Eurooppaan selvittämään Umbrella Corporationin puuhia. Leon ja Claire päättävät etsiä kaupungista selviytyneitä ja tietä ulos.

Toisen osan pelimekaniikat ovat pääosin samanlaiset kuin ensimmäisessäkin osassa. Resurssit ovat rajalliset, ja peli on yhdistelmä arvoitusten ratkaisua, zombeja vastaan taistelua ja ympäristön tutkimista. Suurin ero ensimmäiseen peliin on se, että kahdella pelihahmolla on omat, erilaiset juonikulkunsa. Pelissä on kaksi tehtävälinjaa, ja pelaaja saa itse valita, kummalla hahmolla hän suorittaa kumman skenaarion. Valinta vaikuttaa myös hieman tarinalinjojen sisältöön. Ne ovat kuitenkin osittain päällekkäisiä, ja molemmat hahmot joutuvat tekemään tiettyjä samoja tehtäviä. *Resident Evil 2*:ssa on myös huomattavia teknisiä parannuksia ensimmäiseen nähden: erityisesti grafiikat ja animaatiot ovat parempia ja yksityiskohtaisempia ja viholliset nopeampia ja aggressiivisempia.

Sarjan kolmas osa, *Resident Evil 3: Nemesis* (1999) jatkaa samoilla linjoilla ensimmäisten osien kanssa. Tapahtumat sijoittuvat samaan aikaan toisen osan kanssa. Tällä kertaa peli-

hahmona on ensimmäisestä osasta tuttu Jill Valentine, joka pyrkii pakoon viruksen valtaamasta Raccoon Citystä. Ennen kaikkea Jillin pitää paeta Nemesistä: se on bioaseeksi luotu olento, jonka tarkoitus on hävittää Umbrella Corporationin toimia ensimmäisessä pelissä todistaneen tiimin jäseniä. Kuten toisessakin osassa kolmannessa jatketaan kolmannessa persoonassa ja kiinteillä kameranäkymillä. Myös pelimekaniikat ovat edelleen samanlaiset kuin ensimmäisessä ja toisessa osassa.

Resident Evil 4, joka ilmestyi 2005 GameCube-konsolille, toi sarjaan merkittäviä muutoksia. Päähenkilö eli pelihahmo on tällä kertaa toisesta osasta tuttu Leon S. Kennedy. Hänen tehtävään on pelastaa presidentin tytär Ashley Graham, joka on kidnapattu jonnekin Espanjan maaseudulle. Kuten aiemmissakin osissa biologinen uhka on läsnä. Leon päätyy kylään, jossa maanviljelijät ovat joutuneet mieltä hallitsevan loisen infektoimiksi.

Pelin luonne on erilainen kuin aiemmissa osissa. Näkökulma on edelleen kolmannessa persoonassa, mutta nyt kamera seuraa pelihahmoa olkapään yli. Tarkkuusammuntakohdissa näkökulma on ensimmäisen persoonan. Ampumisella onkin suurempi merkitys pelissä kuin aiemmissa osissa. Siihen liittyvät toiminnot ovat monipuolistuneet – esimerkiksi pelaaja voi tähdätä tarkemmin ja aiheuttaa vastustajille eri tyyppisiä vahinkoja (esim. jalkaan ampuminen). Pelissä painottuvat yleisesti toiminta ja asetaistelut. Uusi ominaisuus on myös mahdollisuus vuorovaikuttaa ympäristön kanssa tietyissä tilanteissa: esimerkiksi on mahdollista potkaista tikapuut nurin tai hypätä ikkunasta ulos silloin kun peliympäristö antaa siihen vihjeen. Pelissä on myös sarjalle ensimmäistä kertaa nopeaa reagointia vaativia *quick time eventejä*. Niissä pelaajan pitää painaa näytölle ilmestyvän ohjeen mukaista painiketta riittävän nopeasti saavuttaakseen jonkin tavoitteen. Yleisesti voisi jopa sanoa, että neljäs osa on enemmän toiminta- ja vähemmän selviytymiskauhupeli.

Resident Evil 5 (2009) vei pelisarjaa entistä toimintapainotteisempaan suuntaan. Pelin tapahtuma-aika on viisi vuotta myöhemmin kuin neljännessä. Pelihahmona on jälleen ensimmäisestä osasta tuttu Chris Redfield. Hän toimii bioterrorismia vastustavan järjestön agenttina. Tällä kertaa hän lähtee parinsa Sheva Alomarin kanssa Länsi-Afrikkaan estämään bioaseen myyntiä pimeillä markkinoilla. Perillä he löytävät nelososasta tutun loisen infektoimia paikallisia. Chris ja Sheva saavat muun muassa selville, että heidän nykyistä työnantajansa rahoittanut yhtiö on jatkanut Umbrella Corporationin kyseenalaisia tutkimuksia – ihmisko-

kein. Yhtenä juonteena Chris pyrkii selvittämään, onko hänen vanha työtoverinsa Jill Valentine sittenkin vielä elossa, ja löytämään hänet.

Viidennessä pelissä on entistä vähemmän arvoitusten ratkaisua ja enemmän taistelua, ja kuvakulma on sama kuin neljännessä osassa: kolmannen persoonan mutta kamera seuraa olkapäähän yli pelihahmoa. Aseita on jälleen käytössä lukuisia. Toisin kuin neljännessä, jossa aseiden kehittäminen ja ammusten osto tehtiin kauppiaiden kautta, nyt pelaaja voi suorittaa näitä toimintoja milloin vain. Erona aiempiin peleihin on myös mahdollisuus kaksinpeliin: toinen pelaaja voi ohjata Chrisiä ja toinen Shevaa. Esimerkiksi Wikipediassa peliä ei kuvailla selviytymiskauhuksi vaan suoraan kolmannen persoonan ampumispeliksi.

Resident Evil 6 ilmestyi 2012 ja jatkoi viidennen osan toimintapainotteista linjaa. Kuudennessa pelissä pelaaja valitsee yhden neljästä skenaariosta, joiden tarinalinjat liittyvät yhteen. Pelihahmojakin on näin ollen valittavissa neljä: Leon S. Kennedy, Chris Redfield, Jake Muller ja Ada Wong. Kolmella heistä on myös partneri, ja kaikkia skenaarioita on mahdollista pelata kaksinpelinä. En käy tässä tarkemmin läpi eri skenaarioiden juonia, mutta ne pyörivät tuttujen teemojen ympärillä. Esillä ovat niin bioterrorismi kuin tutut Umbrella Corporation ja Raccoon City. Pelimekaniikassa uusia ominaisuuksia ovat muun muassa mahdollisuus juosta tai liukua ja ampua yhtä aikaa.

Seuraavana pääsemmekin tämän tutkielman kohteeseen, sarjan seitsemänteen osaan *Resident Evil 7: Biohazard*. Vuonna 2017 ilmestynyt peli pistää pisteen toimintapainotteiselle kehitykselle ja muistuttaa monin tavoin enemmän pelisarjan ensimmäisiä osia. RE7 aloittaa uuden tarinalinjan uusine henkilöineen, vaikka yhteyksiäkin vanhoihin löytyy. Päähenkilönä ja pelihahmona on Ethan Winters. Peli alkaa kahdella videotervehdyksellä, jotka Ethan on saanut vaimoltaan Mialta. Käy ilmi, että Mia on kadonnut kolme vuotta sitten ja oletettu kuolleeksi. Nyt Ethan on kuitenkin saanut Mialta uuden viestin, jossa tämä pyytää häntä tulemaan hakemaan tämän. Ethan on matkalla Dulveyyn, Louisinaan selvittämään, onko Mia vielä elossa ja mitä viesti merkitsee.

Pelimekaniikkojen osalta RE7:ssä on myös palattu juurille päin. Monet tutut selviytymiskauhun piirteet ovat läsnä: Edetäkseen pelaajan on tutkittava ympäristöä, ratkaistava arvoituksia ja taisteltava vihollisia vastaan – sekä tietenkin pysyttävä elossa. Resurssit ovat myös rajal-

liset. Alussa Ethanilla ei ole mitään aseita, mutta pelin edetessä hän löytää ja saa käyttöönsä niin veitsen, käsiaseen, haulikon kuin liekinheittimenkin. Ammusten määrä on kuitenkin rajallinen kuten parantavan liuoksen ja yrttienkin. Resurssien hallinnalla on jälleen siis merkittävä rooli. Ethan pystyy kantamaan myös vain rajallisen määrän tavaroita. Myöhemmin pelissä tallennushuoneista löytyy mahdollisuuksia laittaa tavaroita säilöön myöhempää käyttöä varten – näitä tallennuspisteitäkin on tosin rajallinen määrä. Ammuksia ja parantavaa liuosta pystyy tekemään myös itse löydetyistä tarvikkeista. Tämän lisäksi pelin kuluessa löytyy steroideja, jotka vahvistavat Ethania pysyvästi, sekä psykostimulantteja, jotka auttavat hetkellisesti esimerkiksi tiettyjen esineiden etsimisessä.

Uusi ominaisuus koko pelisarjassa on näkökulman vaihtuminen. RE7 on ensimmäinen *Resident Evil* -sarjan varsinaisista osista, jossa käytetään ensimmäisen persoonan näkökulmaa. Valinta johtunee osittain siitä, että RE7:stä toteutettiin ja julkaistiin myös VR eli *virtual reality* -versio. Capcom kehitti peliä varten myös oman pelimoottorin juurikin tukeakseen pelin lineaarista luonnetta ja VR-ominaisuutta.

Resident Evil 7: Biohazard -peli on innoittanut jo jonkin verran tutkimusta. Peli on ollut erityisen hedelmällinen kohde virtuaalitodellisuuden tutkimukselle sekä sen tutkimiseen, mikä on virtuaalitodellisuuden vaikutus pelikokemukseen, tunnekokemukseen ja läsnäolokokemukseen (Bilchi 2021; Pallavicini ym. 2018). Pelin vihollishahmoja on myös analysoitu ekofeministisestä näkökulmasta, ja toisaalta patogeenejä kauhun aiheuttamisen näkökulmasta – ja näiden yhdistelmänä sairauden ja feminiinisuuden yhteyttä pelissä (Pinder 2021, 2022; Fawcett ja McGreevy 2019; McGreevy, Fawcett ja Ouellette 2020). Vaikka kertomus tai kerronnallisuus on näissäkin tutkimuksissa läsnä, varsinaista analyysiä ympäristön käytöstä pelin tarinan muodostumisessa ei ilmeisesti ole tehty.

Pelisarjan toistaiseksi viimeisin, kahdeksas osa *Resident Evil Village* on suora jatko-osa RE7:lle. Ethan ja Mia Winters ovat perustaneet perheen ja muuttaneet Eurooppaan. Eräänä iltana heidän kotiinsa kuitenkin hyökätään, ja Ethan joutuu jälleen etsintäretkelle. Tällä kertaa tosin kohteena on hänen pieni tyttärensä Rose. Ethan päätyy kylään, joka kuhisee hirviömäisiä ihmisiä, ja joutuu kohtaamaan erilaisia pahantahtoisia olentoja. Pikkuhiljaa Ethanille alkaa selvitä, että hänen lapsensa ei ole ihan tavallinen pikkutyttö. Pelin mekaniikat ovat samanlaiset kuin RE7:ssä, mutta pelaajalla on enemmän vapauksia ja mahdollisuus

esimerkiksi joidenkin rakennusten päälle kiipeämiseen. Jälleen kuitenkin hallitaan rajallisia resursseja, tutkitaan ympäristöä, ratkotaan arvoituksia ja taistellaan mutatoituneita olentoja vastaan. Resurssien käytössä on kuitenkin myös enemmän mahdollisuuksia, sillä peliin kuuluu kauppias, jolta voi ostaa tarvikkeita sekä parannuksia aseisiin. Onko suunta siis jälleen kohti toimintapainotteisempaa otetta? Pelisarjan jatko on joitakin spekulatioita lukuun ottamatta vielä tuntematon.

2.2 *Resident Evil 7: Biohazard*

Käyn tässä luvussa hieman tarkemmin läpi *Resident Evil 7: Biohazardin* juonikulkua, jotta varsinkin luvussa 6 mainitut paikat ovat tiedossa. En käsittele tässä peliin kuuluvia lisäosia, jotka kertovat osioita varsinaisen pelin tarinan ulkopuolelta. Kuvaan pelin kulkua tarinallisesti Ethan päähenkilönä, vaikka tietenkin Ethanin toimet ovat pääosin pelaajan toimia ja vaihtelevat yksityiskohdiltaan pelikerrasta toiseen. Alussa pelihahmo, Ethan, saapuu siis vanhan maatalon luo Dulveyssa, Louisianassa. Hänen ensimmäinen tehtävänsä on päästä lukitun portin ohi pihaan ja talon luo. Ihmisiä ei näy missään, mutta maasta Ethan löytää Mian käsilaukun tavaroineen. Talolle päästyään Ethan menee sisään, mutta ovi painuu kiinni hänen perässään ja menee lukkoon. Ethanin ei siis ole muita vaihtoehtoja kuin alkaa tutkia ympäristöään ja etsiä jälkiä Miasta.

Muutamien vihjeiden tutkiskelun jälkeen Ethan löytääkin Mian, ja yhdessä he etsivät tietä ulos. Mia yrittää johdattaa heitä ovelle, mutta tie on tukossa, ja äkisti Mia muuttuu aggressiiviseksi ja hyökkää Ethanin kimppuun. Ethan joutuu taistelemaan oudosti muuttunutta vaimoaan vastaan, joka välillä katoaa paikalta ja ei tunnu kuolevan kohtalokkaksiinkaan vammoihin. Pikkuhiljaa Ethan saa tietoa talossa asuneesta perheestä, Bakereista. Pian hän joutuukin tekemään lähempää tuttavuutta perheen jäsenten kanssa, sillä hän joutuu hetkellisesti heidän vangikseen. Bakerit näyttävät päättäväisesti haluavan liittää hänet perheeseen väkivaltaisoin keinoin. Ethan joutuu useaan taisteluun perheen isän, Jack Bakerin kanssa, jota myös ”Daddyksi” kutsutaan. Perheeseen kuuluvat myös äiti Marguerite Baker sekä poika Lucas. Perheeseen vaikuttaa kuuluvan myös pyörätuolissa liikkumatta ja puhumatta istuva mummo, joka ilmestyy outoihin paikkoihin ympäri taloa.

Ethan jatkaa pyrkimyksiään päästä talosta ulos ja kenties vielä pelastaa Mia. Samalla hän joutuu pakoilemaan Jackia ja myös taistelemaan tämän kanssa useamman kerran, sillä tämä palaa aina uudestaan hävittyjenkin taistelujen jälkeen. Vastuksiksi ilmaantuvat myös kellarin mustasta limasta sikiävät ihmistä etäisesti muistuttavat olennot. Ethan saa kuitenkin myös apua: puhelin soi välillä hänen lähettyvillään, ja linjan toisessa päässä on Zoe. Hän on perheen tytär, ja hän auttaa Ethania eteenpäin vihjein. Etenemiseen vaaditaan siis ympäristön tutkimista, arvoitusten ratkaisua sekä vihollisia vastaan taistelua – tai pakenemistä.

Voitettuaan lopulta Jackin lopullisesti ja päästyään ulos talosta Ethan saa kuulla Zoelta, että perheen jäsenet ovat saaneet jonkinlaiset sieni-infektion, joka aiheuttaa heidän aggressiivisen käytöksensä ja lähes kuolemattoman fysiikkansa. Myös Mia sekä Zoe ovat infektoituneet, mutta eivät ole vielä yhtä pahassa kunnossa kuin muut Bakerit. Zoe kuitenkin tietää vastalääkkeestä, ja epäilee äitinsä säilyttävän sitä vanhassa talossa. Seuraavaksi Ethan suuntaakin kohti rantaa ja toista taloa etsimään vastaläkettä. Siellä hän joutuu taistelemaan mutatoituneita jättiläiskokoisia hyönteisiä sekä hämähäkkimäistä perheen äitiä, Margueritea vastaan. Kuten edellisessäkin osiossa Ethan joutuu ratkaisemaan arvoituksia edetäkseen ja selviämään vastuksista. Hän löytääkin tiedon vastaläkkeenä toimivan seerumin valmistuksesta, ja lopulta myös sen toisen ainesosan. Toinen ainesosa on Zoen hallussa. Tämän osion yhteydessä alkaa löytyä erilaisia selkeitä vihjeitä Evelinestä, pienestä tytöstä, johon selvästi liittyy jotakin outoa.

Kun Ethan etsii Zoea, jotta he voisivat valmistaa seerumin, hän joutuukin kohtaamaan perheen kieroutuneen pojan, Lucaksen, virittämät tehtävät ja ansat. Lucas on vanginnut Zoen ja Mian, ja pakottaa Ethanin osallistumaan sairaisiin peleihinsä pihaladossa löytääkseen heidät. Kun tästä koettelemuksesta on selvitty, Ethan löytää vihdoinkin Mian ja Zoen rantavajasta. Zoe tekee aineksista kaksi seerumipistosta, hänelle ja Mialle. Ethan joutuu kuitenkin vielä kerran taisteluun monisilmäiseksi hirviöksi muuttuneen Jackin kanssa. Taistelun päätteeksi Zoe käskää Ethania käyttämään toisen seerumin Jackiin, mikä lopulta tappaa tämän.

Laiturin edessä odottaa vene ja tie pakoon. Seerumeita on kuitenkin jäljellä vain yksi, ja Ethanin täytyy valita, kenet hän pelastaa. Oletettavampi valinta on, että Ethan pelastaa vaimonsa: he lähtevät kumiveneellä pakoon, ja Ethan lupaa lähettää Zoelle apua. He eivät kuitenkaan pääse kovin kauas, kun vene kaadetaan ja musta limaolento kaappaa heidät.

Pimeyden ja tajuttomuuden jälkeen pelaaja herää Mian hahmossa, ja seuraava osio pelataan Miana. Vaikka Ethan valitsisi parantaa Zoen, pelin kulku ei olennaisesti muutu. Kumivene kohtaa hyökkäyksen joka tapauksessa. Jos mukana on Zoe, hän kuolee, ja Ethan joutuu edelleen vangiksi. Pelaaja herää Miana, jonka ilmeisesti Eveline on kuljettanut laivan lähelle. Mialle valkenee, että Ethan on vankina, ja hän lähtee etsimään laivan hyllystä Ethania sekä kadonnutta muistiaan.

Mialla ei ole käytössään Ethanin löytämiä resursseja, vaan hänen pitää aloittaa tyhjin käsin. Hän etenee laivassa tarpeita ja kulkuväyliä etsien ja nähden välillä Evelinen, pienen tytön, johon aiemminkin on viitattu. Eveline vaatii Miaa muistamaan, jotta he voisivat olla perhe. Hän istuttaa Mian katsomaan videota laivan aiemmista tapahtumista. Video palauttaa Mian laivalle, ja pelaaja pelaa näin vähän aikaa Miana aikaisemmassa vaiheessa. Käy ilmi, että Mia ja hänen työtoverinsa ovat olleet kuljettamassa Evelineä jonnekin esiintyen hänen huoltajinaan. Tässä vaiheessa alkaa olla ilmiselvää, että Eveline ei ole todellakaan tavallinen lapsi, eikä ehkä ihminen laisinkaan. Hän on alkanut käyttäytyä laivalla aggressiivisesti ja synnyttää mustia limaolentoja, jotka hyökkäävät miehistön kimppuun. Laiva onkin lopulta haaksirikkoutunut, ja eloon ovat jääneet vain Mia ja Eveline, jotka sittemmin ovat päätyneet Bakereiden luo.

Nykyajassa Mia lopulta löytää Ethanin ja vapauttaa hänet. Tässä kohtaa juoni eroaa hieman riippuen siitä, onko Ethan pelastanut Mian vai Zoen. Jos hän on pelastanut Mian, Mia luo Ethanin ulos laivasta ja kysyy hänen tappaa Evelinen. Mia tietää, että Eveline ottaa hänet kohta valtaansa, ja pelastaa Ethanin itseltään. Jos taas Ethan on pelastanut Zoen, Eveline saa Mian valtaansa ja Mia hyökkää Ethanin kimppuun. Ethanin on pakko tappaa Mia selviytyäkseen, minkä jälkeen hän lähtee etsimään Evelineä lopettaakseen kaiken.

Loppuosaa pelistä pelataan taas Ethanin hahmossa, ja pelaaja saa sekä Ethanin aiemmat resurssit että Mian keräämät tarvikkeet käyttöönsä. Ethan lähtee etenemään kohti vanhaa suolakaiivosta, mistä hänen pitäisi löytää Eveline. Suolakaiivos on toiminut laboratoriona, ja siellä Ethanille viimeistään selviää, että Eveline on pienen tytön hahmoon tehty bioase, jonka tarkoitus on ottaa vihollisia valtaansa ja käännä heidät omalle puolelleen. Tässä vaiheessa jo tunnetuin seurauksin ase on karannut hallinnasta, ja Evelinen toiminta keskittyy hänen pakkomielteeseensä omasta perheestä. Ethan löytää kaivoksesta seerumin, jolla Evelinen tap-

pamisen pitäisi onnistua. Samalla Ethan toki taistelee vanhoja tuttuja mustia otuksia vastaan. Lopulta hän päätyy kaivoksesta takaisin taloon ja saa pistettyä aineen Evelineen.

Pistoksen jälkeen Eveline muuttuu vielä massiiviseksi limaotuksia muistuttavaksi hirviöksi. Ethan voittaa sen osin paikalle saapuneiden tukijoukkojen avulla, ja lopulta hänet pelastaa helikopteriin aiemmista peleistä tuttu Chris Redfield. Helikopterin kyljessä lukee Umbrella Corporation. Sarjan tutut teemat ja hahmot ovat siis läsnä edelleen. Jos Ethan paransi Mian, tämä on myös kopterissa pelastettuna. Jos taas hän valitsi Zoen, hän on kopterissa yksin, Mia on kuollut. Lopussa Ethan löytää vielä itsestään sympatiaa Bakerin perheen jäseniä kohtaan: he olivat yhtä lailla Evelinen uhreja. Siitä ei kuitenkaan puhuta, kenen uhri Eveline oli.

2.3 Genre ja historia

Tässä alaluvussa tarkastelen selviytymiskauhun käsitettä ja historiaa. Kokoan kirjallisuudesta määrittäviä tekijöitä selviytymiskauhulle, ja arvioin, miten RE7 toteuttaa nämä piirteet.

2.3.1 Selviytymiskauhun synty

Kauhulla videopelien aiheena on pitkät perinteet. Rouse III (2009) toteaa artikkelissaan ”Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games”, että kauhu on ollut videopelien aiheena lähes yhtä kauan kuin videopelejä on ollut, sillä kauhun ja videopelien yleiset tavoitteet kohtaavat hyvin. Yksi pääasiallisista tavoitteista molemmissa on hengissä selviytyminen. Kauhu sopii myös videopelien luonteenomaisiin rajoituksiin esimerkiksi liikkumisen suhteen. Toisaalta videopelien maailma on myös väistämättä jollain tavalla epärealistinen, mutta myös se sopii kauhun nyrjähtäneeseen luonteeseen hyvin (Rouse III 2009). Pelit ovat myös omiaan sellaisen jännityksen ja pelon kokemiseen, jota tosielämässä harvoin tai mieluummin ei kohtaa – nämä tunteet ovat myös kauhugenressä oleellisia. Pelien kautta voi ylipäätään kokea asioita, joita oikeassa elämässä yleensä ei (Rouse III 2009). Myös kauhulle tyypilliset yliluonnolliset tai mystiset elementit sopivat hyvin videopelien maailmaan ja tiettyihin pelimekaniikkoihin. Pelikokemuksen onnistumiselle tärkeä immersivisyys sopii myös kauhuun, sillä tehokkaimminhan sen tuntee uppottuessaan vakuuttavaan fiktiiviseen maailmaan (Rouse III 2009).

Rouse III:n (2009) mukaan kauhu ja videopelit käyvät hyvin yhteen siksikin, että videopelisiin sopii usein yksinkertainen juoni, josta voi jättää paljon ympäristön ja tavattujen hahmojen kerrottavaksi. Myös ympäristöstä usein kerrotaan vähän, ja loppu jätetään pimentoon. Kauhukin toimii usein sitä paremmin, mitä vähemmän asioita selitetään ja mitä enemmän jätetään mielikuvituksen varaan: kauhun ja videopelien keinot sopivat siten hyvin yhteen (Rouse III 2009). Tämän perusteella voisi ajatella, että kauhupelit edustavat hyvin videopelisiä yleisestikin mutta erityisesti kerronnallisia videopelisiä.

Monet kauhupeligenren pioneerit ovat tunnettuja myös tietynlaisesta teknisestä kömpelyydestä, mutta Rouse III (2009) toteaa teknisen kehityksen vaikuttaneen toisellakin tavalla kauhugenren mahdollisuuksiin: Kun koneiden tehot ovat kasvaneet, on tullut mahdolliseksi luoda hyvin aidon näköisiä ja yksityiskohtaisia hahmoja. Toisaalta on tullut haastavammaksi tehdä niitä paljon, sillä tehot eivät kuitenkaan riitä tekemään tällaisia yksityiskohtaisia vihollisia suuria määriä. Tämän takia minimalistisuus on noussut jälleen arvoonsa. Kauhussahan usein yksi varjoissa lymyilevä hirviö on tehokkaampi pelon luoja kuin vastassa oleva vihollisarmeija (Rouse III 2009). Tässä vaiheessa on toki huomattava, että Rouse III:n artikkeli on yli kymmenen vuotta vanha, ja tekniset mahdollisuudet ovat sittemmin entisestään kasvaneet. Perusidea siitä, mikä kauhussa vaikuttaa, ei kuitenkaan liene suuresti muuttunut, vaikka keinovalikoima onkin laajentunut.

Edellisessä kappaleessa viittasin jo tiettyyn tekniseen kömpelyyteen, joista erityisen tunnettuja olivat ensimmäiset selviytymiskauhugenren edustajat. Selviytymiskauhu onkin yksi klassisimmista kauhupelityypeistä. Perron (2009b) toteaa elossapysymisen olevan suurimmassa osassa videopelisiä olennainen tavoite, ja selviytymiskauhu on tästä erinomainen esimerkki. *Resident Evil* -pelisarja on taas yksi tämän lajin klassisimmista edustajista keinovalikoimineen (Perron 2009b).

Perron (2018) käy kirjassaan *The World of Scary Video Games* läpi kauhupelien genreä ja sen osana selviytymiskauhun syntyä ja kehittymistä. Hän jakaa genren synnyn kolmeen ajalliseen periodiin. Ensimmäinen niistä on 1980-luvun edeltävät ja enteilevät pelit. Näihin peleihin kuuluvat muun muassa Atarin *Hunted House* vuodelta 1981 ja tunnettuna esimerkkinä *Alone in the Dark* vuodelta 1992 (Perron 2009b). Näissä peleissä on jo samoja elementtejä, kuin nykyään ajatellaan kuuluvan selviytymiskauhuun. Jälkeenpäin niitä on myös nimitetty

selviytymiskauhuksi. Niiden tekijät eivät kuitenkaan silloin käyttäneet kyseistä termiä, koska kyseistä sanaa ei ollut keksitty.

Toiseen periodiin taas sijoittuu muun muassa ensimmäisen *Resident Evil* -pelin ilmestyminen. Perronin (2018) mukaan ensimmäiset *Resident Evil* -pelit kristallisoivat selviytymiskauhun olemuksen ja itse asiassa loivat koko käsitteen. Ensimmäisenä sanaa selviytymiskauhu (*survival horror*) käytettiin ensimmäisen *Resident Evil* -pelin latausnäytöllä. Aniel (2021) kertoo, että Capcom käytti sanaa pelinsä brändäykseen koska halusi korostaa sitä, että pelissä on hengissä selviytymisen lisäksi yhtä paljon kysymys pelon, epävarmuuden ja jännityksen kokemisesta. Peliä, kuten sen toistakin osaa, markkinoitiin lännessä aluksi toiminta- ja kauhupelinä, sillä selviytymiskauhu ei ollut vielä vakiintunut tai tunnettu käsite. Vuosien kuluessa sana omaksuttiin kuitenkin käyttöön kuvaamaan tietyn tyyppistä kauhupeliä, eli voisi sanoa että se otettiin alagenren nimeksi (Perron 2018). Myös Konamin vuonna 1999 ensimmäisen osansa saanut *Silent Hill* -pelisarja oli tärkeä osa selviytymiskauhun vakiintumista omaksi alagenrekseen (Perron 2018).

Perronin (2018) jaottelun kolmas vaihe taas sijoittuu *Resident Evil 4* -pelin syntyäikoihin. Kuten edellisessä alaluvussa jo totesin, *Resident Evil* -sarjan neljäs osa uudisti pelisarjan luonnetta. Kamerakulmat vaihtuivat pelaajahahmon olan yli seuraavaan kameraan, mutta näkökulma pysyi kolmannessa persoonassa. Pelissä oli myös entistä suurempi toimintapainotus. Perron (2018) toteaa, että toisaalta voisi sanoa, että kyseinen peli uudisti selviytymiskauhua – toisaalta taas että kyseessä on toimintapeli, jossa on kauhun olemusta. Perron (2018) sanoo jopa, että Capcom itse väärinkäyttää omaa määritelmäänsä nimittäessään peliä *survival horror shooteriksi*. Voisi siis todeta, että neljännessä osasta eteenpäin *Resident Evil* -pelit eivät edes ole selviytymiskauhua. Kuten luvussa 2.1 tuli esiin sarjan seuraavatkin pelit jatkoivat neljännessä viitoittamalla tiellä. Viides peli on entistä enemmän toimintapainotteinen, ja kuudes peli tuo vielä lisämuutoksena mahdollisuuden pelata seitsemällä eri hahmolla (Perron 2018). Seuraava kysymys onkin, mikä on RE7:n asema tässä kehityskaareissa. Onko se paluu pelisarjan juurille kuten on sanottu? Tähän vastatakseni kerään yhteen joitakin määritelmiä ja luonnehdintoja selviytymiskauhusta.

2.3.2 Mitä on selviytymiskauhu?

Perron (2018) toteaa, että selviytymiskauhupeleille on ominaista vihamielinen ympäristö hirviöineen sekä arvoitukset ja vihjeet, joita pelaajahahmon tulee ratkaista. Hän tekeekin kirjassaan melko kattavan listauksen mielestään selviytymiskauhupeleille oleellisista piirteistä. Selviytymiskauhupelit ovat hänen mukaansa toimintaseikkailupelejä, joissa kehitetään tuuista kauhun teemoista ammentava tarinalinja. Tarina kerrotaan pääosin välianimaatioiden sekä erilaisten kirjoitettujen ja kuultujen dokumenttien kautta. Nimensä mukaisesti selviytyminen on keskeinen osa näitä pelejä, ja sitä korostetaan usein pelihahmon haavoittuvaisuudella. Hahmon pitää usein paeta sokkeloisista tiloista keräten esineitä, ratkaisten arvoituksia ja päihittäen esteitä. Itsensä puolustamisen välineitä kuten aseita ja ammuksia on saatavilla rajallisesti, ja yleensä nekin etsitään pelimaailmasta. Perron (2018) mainitsee, että selviytymiskauhupeleissä on usein tarkoituksellisen kömpelöt ohjausjärjestelmät, mikä tekee pelaamisesta ja siten selviytymisestä vaikeampaa. Olennaista genren määrittymisessä on myös kauhuelokuvista tuttujen trooppien käyttö: aavemainen tunnelma, pimeät ja suljetut tilat.

Tärkeänä elementtinä Perron (2018) korostaa ensimmäisistä *Resident Evil* -peleistä tutun kolmannen persoonan näkökulman käyttöä. Tähän liittyy nimenomaan kameran käyttö ja erityisesti määrätyt kameranäkymät. Paikalleen sidottujen kameranäkymien avulla luodaan elokuvallista tunnelmaa, joka puolestaan lisää avuttomuuden ja pelon tuntua (Perron 2018). Pelaaja näkee hahmonsau kauempaa kolmannesta persoonasta kuin elokuvahahmon. Näillä kamerakulmilla hallitaan myös sitä, mitä pelaaja näkee, jolloin vihollisten esiintulo saattaa olla hyvinkin yllättävää. Tällöin peli myös koetaan juuri kuten suunnittelija on sen tarkoittanut (Perron 2018). Kauhupeleissä on ainakin osittain tämän takia usein vain yksi vaikeus-taso valittavissa. Rajatut näkymät olivat alun perin myös tekninen rajoite, mutta ne toimivat samalla pelottelutekniikkana luodessaan immerssiivisen kauhun maailman (Perron 2018).

Myös Kirkland (2009) pohtii määritelmiä selviytymiskauhulle artikkelissaan ”Storytelling in Survival Horror Video Games”. Hänen mukaansa selviytymiskauhu on erityisen tarinavetoinen peligenre. Tosin Kirkland (2009) tuntuu näkevän selviytymiskauhupelien tarinasi-donnaisuuden myös rajoittavana tekijänä: hänen mukaansa niissä ympäristö on staattinen ja pelaajan tehtävä on löytää esimerkiksi arvoituksiin yksi oikea ratkaisu ja kaiken kaikkiaan ”vain” toteuttaa ennalta määrätty tarinalinja. Kirkland (2009) tulee kuitenkin samalla ko-

rostaneeksi, että selviytymiskauhupeleissä on tarina, joka pitää löytää. Kirkland (2009) tuo esille myös tilasuunnittelun roolin. Hänen mukaansa selviytymiskauhupeleissä hallitaan kerronnallisen sisällön kokemista myös sillä, miten pelaaja saa olla interaktiossa tilan kanssa.

Kirkland (2009) toteaa, että selviytymiskauhugenren tarinat on rakennettu yleensä menneiden tapahtumien ympärille. Näistä annetaan vihjeitä pelaajalle *mise-en-scène*-asetelmilla ja esimerkiksi tekstivihjeillä. Sana *mise-en-scène* on ranskaa, ja sitä on käytetty erityisesti teatterimaailmassa. Sen voisi suomentaa näyttämöllepanoksi. Tässä yhteydessä se tarkoittaa sitä, millaisia asetelmia jostakin pelin tilasta löytyy: mitä esineitä, huonekaluja ja muita jälkiä näkyy, miten ne on järjestetty ja mitä sekä esineet että niiden sijainti kertovat edeltävistä tapahtumista. Kirkland mainitsee *Resident Evilin* yhtenä todisteena tämän tyyppisen tarinankerronnan voimasta. Hänen mukaansa selviytymiskauhupelit perustavat tarinansa yleensä johonkin ennalta tuttuun ympäristöön kuten kummitustaloon. Kirkland (2009) kuvaa, että tilat muodostavat aineelliset merkit tai diskurssin, jonka avulla pelaaja mentaalisesti konstruoi pelin tarinan.

Myös Kirkland (2009) tuo esiin selviytymiskauhun elokuvallisuuden. Hänen mukaansa tietyt kauhupelit ovat enemmän elokuvallisia kuin pelillisiä kokemuksia: Välianimaatiot ovat hänen mukaansa näissä tärkeitä tarinankerronnan elementtejä. Myös jo moneen kertaan mainitut paikallaan pysyvät kameranäkymät luovat samaa vaikutelmaa. Kamera pakottaa pelaajan katsomaan tiettyyn suuntaan ja määrittelee tietyt näkymät luoden samalla kauhua nostattavia, elokuvamaisia kokemuksia (Kirkland 2009). Varmasti hänen käsityksensä ennalta määrätystä tarinasta, joka pelaajan tulee toteuttaa, vahvistaa ajatusta selviytymiskauhun elokuvallisuudesta.

Kirkland (2012) käsittelee selviytymiskauhun olemusta myös artikkelissaan ”Gothic Videogames, Survival Horror, and the Silent Hill Series”. Hän mainitsee genren mahdollisiksi pioneereiksi pelit *Hunt the Wumpus* (People’s Computer Company 1972), *Haunted House* (Atari 1982), *Sweet Home* (Capcom 1989) sekä *Alone in the Dark* (Infogrames 1992). Hän kuitenkin toteaa samoin kuin Perron, että termin ensimmäinen käyttäjä oli *Resident Evil*. Kirkland (2012) mainitsee genren ydinominaisuuksiksi ansassa olemisen, arvoitusten ratkaisun, hirviömäiset olennot ja pakenemisen. Kirklandin tiivistyksen mukaan selviytymiskauhupeleissä haavoittuvainen hahmo navigoi uhkien täyttämässä maisemassa. Myös tässä artikkelissa

Kirkland korostaa selviytymiskauhun elokuvallisuutta, jota siinä käytetään tarkoituksen saavuttamiseen. Kirkland (2012) mainitsee jälleen selviytymiskauhun kiinteän suhteen kerronnallisuuteen. Tämä liittyy myös siihen, miten paljon interaktiivisuutta peleissä on – edelleen Kirklandin mielessä selviytymiskauhupeleissä on paljon ennaltamääräytyvyyttä. Kirkland siis vaikuttaa näkevän asian siten, että muilla keinoin kerrottu tarina pitää pelaajaa otteessaan kun hänen pelimaailmassa tekemänsä valinnat ovat triviaaleja. Toisaalta Kirkland viittaa tutkimukseen, jonka mukaan tarinan koostaminen pelin aikana muodostaa merkityksen tunnetta pelaajalle ja on yhtä tärkeä osa pelikokemusta selviytymiskauhussa kuin vihollisia vastaan taistelu.

Myös Schnaars (2019), joka käsittelee juurikin RE7-peliä artikkelissaan ”From Pixelated Blood and Fixed Camera Perspectives to VR Experience”, mainitsee jo edelläkin mainitut ja kuvatut *Silent Hill* ja *Resident Evil* -sarjat selviytymiskauhugenren ”kaksoispilareiksi”. Hän poimii niistä myös mielestään oleelliset piirteet, jotka luovat tunnusomaisen tunnelman. Kuten muutkin hän mainitsee käytetyt staattiset kameranäkymät ja niiden lisäksi kömpelöt ohjaimet. Lisäksi hän listaa manuaaliset tallennuspisteet, rajalliset resurssit sekä sokkeloisen pelimaailman, jota taustoittaa aavemainen musiikki pelottavine ääniefekteineen.

Edellä kuvatun kirjallisuuden perusteella pystyy jo näkemään yleisesti selviytymiskauhuun liitetyt piirteet:

- Sokkeloinen ja uhkaava ympäristö
- Tavoitteena pakeneminen suljetusta tilasta ja hengissä selviytyminen
- Rajalliset resurssit ja niiden hallinta
- Arvoitusten ja ongelmien ratkaisu etenemistä varten
- Hirviöitä vastaan taistelu
- Haavoittuvainen pelihahmo
- Manuaaliset tallennuspisteet
- Menneiden tapahtumien ja tarinan koostaminen välianimaatioiden sekä peliympäristön vihjeiden avulla
- Määrätyt kameranäkymät ja kolmannen persoonan näkökulma
- Kömpelöt ohjaustoiminnot

Listasta on helppo nähdä, että RE7 toteuttaa näistä lähes kaikki. Viimeisenä listassa ovat määrättyt kameranäkymät, kolmannen persoonan näkökulma sekä kömpelö ohjaus, jotka eivät toteudu RE7:ssä. Pelissä on ensimmäisen persoonan näkökulma elikamera toimii pelihahmon silminä, ja pelaaja pystyy itse ohjaamaan sitä. Myöskään ohjaus ei ole erityisen kömpelöä, vaikka esimerkiksi ampuminen ei olekaan erityisen hienosäätöistä. Toinen kysymys sitten onkin, kuinka merkittäviä nämä kohdat ovat genreen kuulumisen kannalta. Sekin on kiinnostava havainto, että alun perin ensimmäiseen *Resident Evilin* suunniteltiin ensimmäisen persoonan näkökulmaa, mutta silloinen PlayStation ei ollut riittävän tehokas siihen (Aniel 2021). Miten määrittelisimme selviytymiskauhun nyt, jos näkökulmavalinta olisi aikanaan ollut eri?

2.3.3 Näkökulmakysymys

Perron (2018) käsittelee pidemmästäkin näkökulman valinnan merkitystä kauhun ja pelon kokemiselle. Ensimmäiset selviytymiskauhupelit ovat tunnettuja nyt jo moneen kertaan mainitusta elokuvallisesta kameran käytöstä. Ensimmäisen *Resident Evilin* ohjaaja Shinji Mikami onkin sanonut, että hän halusi luoda pelaajalle tunteen siitä, että tämä on kauhuelokuvan päähenkilö (Perron 2018). Perron (2018) lähestyy jännityksen luomista sokean tilan käsitteen kautta. Yleisesti ottaen tuntematon pelottaa ihmisiä, ja kauhuelokuvissa tämä näkyy sen kautta, mitä ei näy. Rajauksen, sen hetkisen kuvan, ulkopuolella on sokea tila. Kun uhka, hirviö, piileskelee tässä sokeassa tilassa, luodaan enemmän pelkoa kuin jos se näytettäisiin koko ajan. Näin koko visuaalinen tila, sekä rajauksen sisällä että ulkona, tulee dramatisoitua (Perron 2018).

Samaa keinoa on käytetty kauhupeleissä (Perron 2018). Kauhupelit tosin vievät vaikutuksen entistä pidemmälle, sillä peleissä voidaan ja täytyykin lähestyä näitä sokeita tiloja ja mennä tutkimaan tuntemattomia paikkoja. Peleissä siis saadaan aikaan pelkoa sillä, että vielä laajemmin kuin elokuvissa koko audiovisuaalinen kenttä on dramatisoitu: pelaajalle tavallaan näytetään tila, joka jatkuu pidemmälle, ja jonka kauhuihin hänen täytyy sukeltaa (Perron 2018). Kun pelissä on tiivis tunnelma, se pitää otteessaan silloinkin, kun mitään ei tapahdu, ja kun jotain tapahtuu, pelaaja todennäköisemmin pelkää (Perron 2018).

Perron (2018) erottaa toisistaan käsitteet *point of view* ja *point of action*, eli näkökulman ja sen, mistä toiminta on lähtöisin. Erona elokuvaan videopeleissä on katsomisen lisäksi läsnä toimiminen. Hänen mukaansa kolmannen persoonan näkökulmaa käyttävillä peleillä näiden kahden välissä on aukko. Pelaaja näkee pelihahmon ulkopuolelta käsin mutta ohjaa sen toimintaa. Tämä näkyy esimerkiksi siten, että kameran ja hahmon välillä on tilaa: tällöin pelaajalla on usein myös hieman aikaa nähdä, kuinka kameran takaa hyökkäävät hirviöt lähestyvät hänen pelihahmoaan. Perronin mukaan dramaattista jännitystä lisää se, kun pelaaja samaan aikaan näkee, kuinka hirviöt jahtaavat hänen pelihahmoaan, ja samalla ohjaa sitä juoksemaan henkensä edestä.

Tärkeimmäksi elementiksi pelon kannalta Perron kuitenkin toteaa läsnäolon kokemuksen. Pelit, joissa pelataan siten, että katsotaan pelimaailmaa sen sisältä käsin, verrattuna esimerkiksi peleihin, joissa vaikka rakennetaan kyliä tai maailmoja ikään kuin ylhäältä päin katsellen, tuottavat parhaiten tällaisen läsnäolon kokemuksen Perron (2018). Toisaalta, edelleen Perronin mukaan, videopelin tapahtumat voivat olla pelottavia vain, jos ne kohdistuvat johonkuhun. Tärkeintä pelon kokemisen kannalta on se, että toiminnan keskus on pelin sisäinen, intradiegeettinen. Tämän perusteella sillä ei ole kovin suurta merkitystä, käytetäänkö pelissä ensimmäisen vai kolmannen persoonan näkökulmaa – olennaisinta on läsnäolon tunne ja se, että toiminnan keskus on pelin sisällä.

Ensimmäisen persoonan näkökulmalla suhteessa kolmanteen persoonaan onkin siis sekä omat vahvuutensa että heikkoutensa (Perron 2018). Ensimmäisessä persoonassa pelaaja voi todella tuntea olevansa pelimaailmassa läsnä, kun välissä ei ole vieraannuttavaa hahmoa. Pelaajalla on vapaus katsella joka suuntaan ympärilleen, mikä rohkaisee myös tutkimaan ympäristöä yksityiskohtaisemmin – tämä taas edistää ympäristökerrontaa. Pelaaja tuodaan siis lähemmäs ympäristöä ja VR-peleissä jopa ympäristöön. Toisaalta tällöin kolmannen persoonan näkökulmaa käyttävien pelien tapaa luoda jännitettä elokuvamaailman tyyliin ei voida käyttää. Perron (2018) toteaa, että kolmannessa persoonassa kauhuefekti onkin suurempi: pelaaja näkee kuinka pelihahmoa riepotellaan hirviön hyökkäyksessä. Toisaalta pelkoefekti on läsnä myös ensimmäisessä persoonassa: hyökkäys tuntuu kohdistuvan suoremmin pelaajaan itseensä, ja usein hyökkäystä värittävätkin myös heiluva näkymä ja ohjaimen tärinä. Perron (2018) tuo esille myös ruumiillisuuden merkityksen kauhussa. Hän toteaa, että vaikka näkö-

kulmasta riippumatta voidaan pelästyä ja säikähtää, kuitenkin enemmän kauhua tuottaa se, kun näkee, kuinka pelihahmoon kohdistetaan väkivaltaa (ks. myös Perron 2009c).

Ensimmäisen persoonan näkökulma tuo omalla tavallaan vapautta, koska pelaaja voi valita, minne katsoo (Perron 2018). Toisaalta tällä näkökulmalla on myös rajoituksensa. Kyseessä on kuitenkin edelleen käytännössä kameranäkymä, joka ei vastaa todellista ihmisen kykyä katsoa ympärilleen (Perron 2018). Samalla pelaaja pakotetaan katsomaan asioita lähietäisyydeltä, mikä toisinaan on rajoittavampaa kuin kolmannen persoonan mahdollisuus nähdä laajempi tila kokonaan (Perron 2018). Perron (2018) huomauttaa myös, että ensimmäisen persoonan näkökulmassa puuttuu puskuri näkemisen ja toiminnan väliltä.

Perron (2018) tuo esille myös yhteneväisyyksiä ensimmäisen ja kolmannen persoonan näkökulman välillä. Hän viittaa teoriaan, jonka mukaan vaikuttavan pelon kokemuksen luomiseen tarvitaan kolme tekijää: henkilöahmon läsnäolo, näkymätön implikoitu uhka sekä uhan äkillinen tunkeutuminen pelihahmon tilaan usein voimakkaan äänen kera. Tällaisesta tilanteesta aiheutuva säikähdys on ihmisille vaistomainen. Tällaisen tilanteen luominen on yhtälailla mahdollista kummassakin näkökulmassa, ja pimeys on aina yhteinen yllätysten ja pelon lähde (Perron 2018).

Perron (2018) käsittelee tässä yhteydessä myös VR-pelejä ja esimerkkinä RE7:ää. VR-peli voi olla entistäkin immersiivisempi, koska se sulkee ulkopuolisen maailman kokonaan pois ja saa pelaajan sekä aivot että kehon uskomaan olevansa jossakin, missä ei oikeasti ole. Perronin mukaan näön, kuulon ja toiminnan keskuksen lisäksi interaktion keskus sijaitsevat samassa kohtaa, mikä tekee VR-kokemuksesta erityisen tehokkaan. Hän kuitenkin kritisoi RE7:n VR-toteutusta siitä, että Ethanin kehoa ei ole mallinnettu. VR-versiossakaan siitä ei näy kuin kädet, jotka Perronin mukaan tuntuvat lähinnä irrallisilta proteeseilta. Vaikka kehon puuttuminen tekee hänen mukaansa kokemuksesta enemmän perinteisen ensimmäisen persoonan näkökulmapelin kaltaisen, tuo VR peliin kuitenkin hyvän lisän ja onnistuneitakin kauhuelementtejä.

Perron (2018) lopulta toteaaakin, että molemmat perspektiivit luottavat kauhua luodessaan läsnäolon tunteeseen sekä sokeaan tilaan, jossa uhka piileskelee. Persoonasta riippuen keinovalikoima on eri, mutta yhtä lailla kauhua ja pelkoa voidaan luoda kummassakin. Perron-

kin (2018) painottaa katsomisen ja toiminnan keskuksen suhdetta, mutta Habel ja Kooyman (2014) keskittyvät erityisesti toimijuuden käsitteeseen selviytymiskauhupeleissä. He menevät jopa niin pitkälle, että toteavat näkökulmavalinnan olevan melko irrelevantti. Siinä keskeistä on kysymys samaistumisesta päähenkilöön tai pelihahmoon, ja he toteavat sen olevan epämääräinen ominaisuus. Sen sijaan toimijuus, eli se, millaiset mahdollisuudet toimintaan ja hallintaan pelaajalla on, vaikuttaa enemmän kokemuksen vangitsevuuteen ja siitä syntyviin tunteisiin (Habel ja Kooyman 2014). Monet kuvaavatkin selviytymiskauhuun kuuluvan olennaisena tietyn avuttomuuden tunteen, joka syntyy kameran käytöstä ja kömpelöistä ohjaimista. Kenties tärkeämpi tekijä avuttomuuden synnyssä voisi kuitenkin olla toimijuus. En mene tässä sen pidemmälle RE7-pelin toimijuuden pohdintaan, mutta mielestäni tämä toimii osaltaan hyvänä osoituksena siitä, että näkökulma ei välttämättä ole keskeinen piirre tietyn tunnelman tai kokemuksen syntymisessä.

2.3.4 *Resident Evil 7:n* suhde selviytymiskauhuun

En ole ensimmäinen, joka pohtii RE7-pelin suhdetta selviytymiskauhun genreen. Perron (2018) mainitsee RE7:n ja ennen kaikkea sen VR-ominaisuuden. Hän kertoo lähinnä kriitikoiden näkemyksiä, joiden perusteella peli on paluu *Resident Evil* -sarjan juurille, ja VR-ominaisuus tekee kokemuksesta intensiivisemmän ja pelottavamman. Schnaars (2019) pohdii sen sijaan, onko nykyaikaisilla pelimekaniikoilla ja teknologialla ylipäätään mahdollista tuottaa samankaltaista kokemusta kuin selviytymiskauhupelien pioneerit saivat aikaan.

Schnaars (2019) analysoi RE7:n VR-version onnistumista kauhun luomisessa ja vertaa kokemusta alkuperäisiin selviytymiskauhun edustajiin. Hänen mukaansa VR-toteutuksen pelaaminen on todella immersivistä, ja tuntuu kuin olisi aivan oikeasti pelimaailmassa Bakerin perheen luona. VR-toteutuksessa on kuitenkin joitakin heikkouksia, jotka häiritsevät kokemusta (Schnaars 2019). Hän määrittelee RE7:n luovan pelkoa kolmella eri tavalla. Ensimmäinen on käytetty ensimmäisen persoonan näkökulma, joka varsinkin VR-versiota pelatessa asettaa pelaajan ikään kuin lähemmäs pelin tapahtumia. Läheisyys taas lisää jännitettä ja levottomuden tunnetta. Toisena keinona ovat hyppysäikyt (*jumpscare*), joiden hän mainitsee olevan suosittuja ensimmäisen persoonan kauhupeleissä (Schnaars 2019). Schnaarsin mielestä nämä käyvät kuitenkin pelin mittaan pettymykseksi – ne ovat usein ennakoitavis-

sa ja perinteisten kauhuelokuvatrooppien mukaisia, eivätkä toimi samoin kuin määrättyjen kameranäkymien suoma yllätysmomentti vihollisen piileskellessä nurkan takana. Toisaalta esimerkiksi Perron (2018) piti selviytymiskauhulle tyypillisenä ja jopa määrittävänä tekijänä kauhuelokuvatroopeista ammentamisen. Kolmantena elementtinä Schnaars (2019) mainitsee toistuvat vihollisten kohtaamiset. Tämä tarkoittaa siis sitä, että pelissä samat viholliset palaavat aina uudelleen, vaikka olisikin jo näytännyt siltä, että on tappanut ja voittanut kyseisen hirviön. Tämä toimii Schnaarsin mukaan myös kerronnallisella tasolla, ja pelaaja kokee epävarmuutta ja pelkoa, koska ei voi tietää, vieläkö sama vihollinen ilmestyy jostain.

Schnaars vaikuttaa antavan erityisen paljon painoarvoa staattisille kameranäkymille ja kömpelölle ohjaukselle, koska ne luovat hänen mielestään selviytymiskauhulle tyypillisen avuttomuuden tunteen ja tietynlaisen kokemuksen ja tunnelman. Nämä ovat juuri niitä piirteitä, jotka alun perin olivat ainakin tietyssä määrin teknisten rajoitusten sanelemia. Schnaars (2019) toteaa itsekin, että nämä kaksi piirrettä eivät ole enää pätevä vaihtoehto genren määrittelyyn. Silti hän tulee siihen lopputulemaan, että vaikka RE7:ssä on tiettyyn rajaan asti selviytymiskauhutyypistä tunnelmaa, modernilla teknologialla ei voi luoda selviytymiskauhua. Hänen mielestään alkuperäisten selviytymiskauhupelien omintakeinen tunnelma on sidoksissa myös aikansa teknologiaan, eikä sitä voi toistaa modernein keinoin. Uudemmat kauhupelit edustavat hänen mukaansa siis jotain muuta genreä.

Olen eri mieltä kuin Schnaars. Uskon, että pelin tunnelma ja kokemus ovat luonnollisestikin erit jokaisessa pelissä, jolloin samaa on mahdotonta ja ehkä tarpeetontakin toistaa. En myöskään ajattele, että genre olisi niin tiukkarajainen lokero, että tietyt teknologiset muutokset vaikuttaisivat siihen, mikä kuuluu mihinkin genreen. Ja jos RE7:n hyppysäikyt ovatkin pettymys, johtuuko se genrestä vai juuri kyseisen pelin suunnittelun heikkoudesta? Omasista pelikokemuksesta huomasin saman, että alussa eteen ilmestyvät homehirviöt aiheuttivat kiljahtelua, mutta pikku hiljaa niihin tottui. Se lienee väistämätön efekti: hirviöiden ilmestyminen ei voi olla enää täysin odottamatonta, koska niitä tietää nousevan mustasta limasta ympäri taloa.

RE7 täyttää näkökulma- ja kameravalintoja sekä kömpelöä ohjausta lukuun ottamatta kaikki selviytymiskauhulle tyypillisinä pidetyt piirteet. RE7:n peliympäristö on uhkaava ja sokkeloinen. Kaikki pääasialliset tapahtumapaikat toteuttavat tämän: Bakerien talo, vanha talo

rannassa sekä laiva ovat kaikki paikkoja, joissa Ethan joutuu etsimään reittejä, avaamaan tai kiertämään lukittuja ovia sekä selviämään homehirviöistä, jättiläisötököistä ja muista uhista. Paikat myös ammentavat tutuista troopeista ja luottavat pelaajan mielessä syntyviin mielleyhtymiin. Perron (2018) toteaa esimerkiksi laivojen olevan tavallisia, pelottaviksi tehtyjä paikkoja, joita käytetään usein kauhugenressä.

Ethanin tavoitteena selvästikin on tien löytäminen ulos lukitusta tilasta – sekä tietenkin hengissä selviäminen. Toki tavoitteita on muitakin, kuten Mian pelastaminen. Myös Ethanin resurssit ovat rajalliset. Hän saa haltuunsa aseita, mutta ammuksia pitää käyttää viisaasti, jotta ne riittävät tarpeellisiin tilanteisiin. Myös lääkkeitä on rajallisesti, minkä takia loukkaantumista pitää varoa. Päästäkseen talosta ulos, hankkiakseen aseita tai kootakseen vastalääkkeen Ethanin pitää suorittaa tehtäviä ja ratkaista arvoituksia. Hirviöitä riittää myös: varsinkin kellarissa sikiävät homeolennot yllättävät tämän tästä. Lisäksi suurempina vastuksina ovat aina uudestaan vastaan tulevat Bakerin perheen jäsenet, sekä tietenkin viimeinen vihollinen, Eveline. Ethan ei ole kaikkivoipainen hahmo: hänellä ei ole erityisiä taistelukykyjä tai -ominaisuuksia, vain löytämänsä aseet.

Välivideoiden virkaa pelissä ajavat löydettyt videonauhut. Nekin ovat pelillisiä suurelta osin, mutta valottavat kuitenkin menneitä tapahtumia. Myös peliympäristöstä löytyy paljon elementtejä, joiden perusteella menneitä tapahtumia pystyy hahmottamaan. Selviytymiskauhulle tyypillinen tarinan koostaminen toteutuu siis myös pelissä. Kirkland (2012) korostaa erityisesti määrättyä tarinalinjaa, joka pelaajan tulee toteuttaa. Tässäkin pelissä suurimmilta osin on sellainen. Ainoa merkittävä valinta, jonka pelaaja voi tehdä, on valinta Mian ja Zoen pelastamisen välillä. Tarina sisältää myös kohtauksia, joita ei voi välttää. Esimerkiksi pelin alkupuolella Mia katkaisee Ethanin käden. Zoe ompelee käden takaisin Ethanille, mutta kohtaus on välttämätön. Myös silloin, kun Ethan ja Zoe tai Mia pakenevat talolta veneellä, he joutuvat väistämättä Evelinen hyökkäyksen kohteeksi ja Ethan jää vangiksi.

RE7 täyttää kiinteitä kamerakulmia ja kolmatta persoonaa lukuunottamatta kaikki tavallimmat selviytymiskauhun määritelmät. Vaikka Perron (2018) korostaa kolmannen persoonan näkökulman tärkeyttä, hänen omien analyysiensa perusteella voi nähdä, että lähes kaikki samat efektit ovat toteutettavissa kumpaa tahansa näkökulmaa hyödyntäen. Kolmas persoona varmasti yhdistetään selviytymiskauhuun, koska ensimmäiset genren pelit käyttivät sitä.

Kuitenkin kokemuksen kannalta olennaiset ominaisuudet, kuten tiedon tai näkemisen rajaimisen tai avuttomuuden tunteen voi saada aikaan eri tavoin. En siis näkisi, että näkökulman vaihtaminen on olennainen erottava tekijä genren määrittelyssä. Mielestäni *Resident Evil 7: Biohazard* kuuluu selviytymiskauhugenreen ja on erinomainen esimerkki sen modernimasta ilmenemisestä.

3 Pelien narratiivisuus tutkimuskohteena

Tässä luvussa esittelen pelitutkimuksen ja toisaalta perinteisen kerronnallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä sekä pohdin kerronnallisuuden tutkimista videopeleissä. Käytän tässä tutkielmassa sanoja kerronnallisuus ja narratiivisuus rinnakkain toistensa synoneemeinä.

3.1 Narratiivisuus

Narratiivinen tutkimus on tieteenalana saanut alkunsa 1960-luvulla, jolloin tapahtui niin kutsuttu narratiivinen käänne niin kirjallisuustieteessä kuin muussakin tutkimuksessa (Äyrämö 2017). Narratiivisuuden tutkimuksessa voidaan nähdä olevan kaksi suuntaa: Strukturalismin pyrkimyksenä on mallintaa kertomuksen teoriaa. Toisaalta kerronnallisuuden voi nähdä myös tapana jäsentää maailmaa (Äyrämö 2017). Seuraavissa kappaleissa käyn lyhyesti läpi strukturalistisen lähestymistavan periaatteita. Strukturalistinen lähestymistapa on hedelmällinen näkökulma tämän tutkielman kannalta, sillä sen käsitteissä usein erotetaan tarina ja tarinamaailma eli tausta tai miljö. Tämän tutkielman näkökulmasta peliympäristö on tällainen miljö, ja siihen on tavoitteena pureutua myöhemmin.

3.1.1 Kertomuksen tutkimuksen peruskäsitteitä

Strukturalistisen lähestymistavan tunnetuimpia teoreetikkoja on Gérard Genette (1980), joka on luonut pohjan usein käytetylle käsitteelliselle jaolle. Kolme tärkeintä käsitettä ovat tarina (*story*), teksti (*narrative*) ja kerronta (*narration*). Tarina tarkoittaa kertomuksen sisältöä: tapahtumia eli sitä, miten hahmotamme kertomuksen mielessämme. Teksti puolestaan on esimerkiksi kerronnallinen teksti, joka viittaa kielelliseen aspektiin, välineeseen, jolla tarina kerrotaan. Kerronta viittaa kertomiseen itsessään, kertomisen tapahtumaan (Genette 1980).

Samantapaista jakoa ovat käyttäneet muutkin tutkijat. Esimerkiksi venäläisten formalistien kirjoituksissa puhutaan tarinasta (*fabula*) ja juonesta (*sjuzet*) (Chatman 1980). Tässä jaotellussa tarina tarkoittaa sitä, mitä oikeastaan on tapahtunut eli yhteenliitettyjen tapahtumien joukkoa, jonka teos välittää. Juoni taas kuvaa sitä, miten nuo tapahtumat ilmentyvät tekstin kautta. Usein tämä tarkoittaa myös tapahtumien esittämisjärjestystä (Chatman 1980).

Genette (1980) käyttää edellä kuvattuja kolmea käsitettä perustana omalle analyysilleen kertomuksen diskurssista (*narrative discourse*). Hän muodostaa analyysinsa viiden näkökulman kautta: järjestys (*order*), kesto (*duration*), frekvenssi (*frequency*), tunnelma (*mood*) ja ääni (*voice*). Kolmea ensimmäistä näistä yhdistää se, että ne liittyvät aikaan. Ensimmäisen avulla Genette analysoi tarinan ja kerronnan aikojen suhdetta: missä järjestyksessä tapahtumat kerrotaan verrattuna niiden tapahtumiseen? Keston analysoimisella hän perehtyy siihen, miten paljon aikaa, eli sivuja tai tekstiä, käytetään tietyn ajanjakson kuvaamiseen. Frekvenssin käsite pureutuu tapahtumiin, jotka toistuvat. Tunnelman kautta käsitellään esimerkiksi kerronnan perspektiiviä ja etäisyyttä. Ääni taas on kerronnan ilmentymä. Kuka puhuu ja kenen äänellä (Genette 1980)?

Suuri osa kerrontaan liittyvistä käsitteistä ja analyyseistä liittyvät jollakin tavalla aikaan. Esimerkiksi Rimmon-Kenan (1991) toteaa lyhyesti kertomuksen tarkoittavan tapahtumien jatkumoa. Hän käyttää myös hyväkseen edellä kuvattua Genetten käsitteellistä jakoa tarinaan, tekstiin ja kerrontaan. Muutoin hän käsittelee kertomusta muun muassa tapahtumien, henkilöiden, jo mainitun ajan, fokalisoinnin ja kerronnan tasojen kautta. Hän käsittelee myös tekstin lukemista ja lukijan roolia.

3.1.2 Tilan ja ympäristön käsittelyä kertomuksen tutkimuksessa

Edellä kuvatut käsitteet eivät kuitenkaan sovellu kovin hyvin ympäristökerronnan tarkasteluun. Zakowski (2016) toteaaakin, että tilallisuus (*spatiality*) ei ole saanut kovin suurta huomiota kerronnallisuuden tutkimuksessa varsinkaan ajallisuuden verrattuna. Usein tilaa on käsitelty lähinnä taustana tarinan muodostaville tapahtumille, jotka taas nähdään tärkeimpänä osana teosta.

Yksi poikkeus tähän on venäläisen kirjallisuudentutkijan Mihail Bakhtinin (2010) kronotooppi, joka tarkoittaa kirjaimellisesti aikatilaa. Kronotooppi kuvaa sitä, miten tila ja aika kietoutuvat yhteen ja muodostavat eheän, konkreettisen kokonaisuuden: aika saa näkyvän muodon ja tila reagoi ajan liikkeeseen. Bakhtinin (2010) mukaan kirjallisuudessa kronotooppi määrittelee genren. Hän tosin toteaa myös, että kirjallisuudessa kronotoopin tärkein ulottuvuus on aika (Bakhtin 2010).

Chatman (1980) käyttää samantapaista jaottelua kuin Genette. Hän jakaa kertomuksen (*narrative text*) tarinaan ja diskurssiin, joka tarkoittaa ilmaisua, sitä miten tarina välitetään. Tarinan hän jakaa tapahtumiin (*events*) ja oleviin (*existents*). Ensimmäiseen kuuluu toiminta ja tapahtumat (*happenings*), ja jälkimmäinen jakautuu henkilöihin ja ympäristöön tai puitteisiin (*setting*). Näin ollen Chatman antaa erillisen merkityksen miljöölle tai taustalle kertomuksen kokonaisuudessa.

Chatmanin (1980) mukaan tarinan tapahtumien ulottuvuus on aika, mutta tarinan olevien ulottuvuus on tila. Tämän takia tulee hänen mukaansa erottaa myös tarinan tila (*story-space*) ja diskurssin tila (*discourse-space*). Chatman käsittelee tarinan tilaa aluksi elokuvan kautta. Elokuvassa ohjaaja tekee rajauksen, joka määrittää, mitä nähdään ja mitä jää kuvan ulkopuolelle. Ohjaaja tekee monia päätöksiä esimerkiksi henkilöiden sijainnista, joita ei välttämättä kuvata sanallisesti kirjoitetuissa tarinoissa (Chatman 1980).

Chatmanin mukaan kirjallisessa kertomuksessa tarinan tila ja olevat poistetaan lukijalta: jäljelle jää vain mentaalinen kuva, joka nähdään jos nähdään (Chatman 1980). Chatman kutsuu sitä tilan huomioimisen fokukseksi (*focus of spatial attention*). Se tarkoittaa tiettyä aluetta, johon diskurssi ohjaa sisäislukijan huomion (Chatman 1980). Chatman listaa kolme tapaa, joilla voidaan luoda mentaalinen kuva tarinan tilasta: sanalliset määreet, viittaaminen oleviin, jotka ovat "standardeja", eli yleisesti tunnettuja, ja vertaaminen näihin standardeihin. Myös näkökulmalla on merkityksensä: Kenen silmin tilaa katsotaan? Kertojan, henkilöihmon, sisäistekijän?

Videopeli sijoittuu tämäntyyppisessä kuvauksessa mielestäni jonnekin elokuvan ja kirjallisen tarinan väliin. Elokuva on samaan tapaan visuaalinen kuin videopeli mutta useissa peleissä pelaaja voi itse vaikuttaa siihen, mitä hän näkee ohjaamalla pelihahmon katsetta. Hän pystyy siis tarkkailemaan tilaa vapaammin kuin elokuvan katsoja. Tekstin lukija voi tietysti nähdä loputtomasti kuvakulmia mielikuvituksessaan. Riippuu kuvauksen tarkkuudesta, paljonko lukijalle annetaan ohjeita näihin mielikuvuihin. Toisaalta mikään teksti ei voi pakottaa lukijaa kuvittelemaan tietyllä tavalla. Peliä ja elokuvaa yhdistää kuitenkin rajallisuus. Elokuvan katsoja näkee sen, mitä on kuvassa, ja pelin pelaaja törmää ennemmin tai myöhemmin pelimaailman rajoihin.

Chatman (1980) esittää, että abstrakti kerronnallinen tila sisältää hahmon ja taustan. Hahmo tarkoittaa henkilöahmoa ja tausta ympäristöä. Mielestäni tässä jo nähdään oletus, että tausta on jotakin passiivista, jota vasten tapahtumat ja toiminta, kaikki kertomuksen kannalta oleellinen, tapahtuu. Tätä oletusta täydentää myös se, että Chatman nimeää yhdeksi hahmoa ja taustaa erottavaksi tekijäksi sen, että hahmo on tärkeä juonen kannalta – tausta siis ilmeisesti ei niinkään. Chatman (1980) toteaa myös, että täydennettävyyden on erottava tekijä näiden kahden välillä: hänen mukaansa lukija pystyy täydentämään mielessään taustan hyvin vähilläkin tiedoilla. Chatmanin mukaan tärkeimpiä ympäristön ominaisuuksia on kertomuksen tunnelmaan vaikuttaminen. Ympäristö voi kuvata esimerkiksi henkilöahmon mielialoja mutta sillä voi olla myös symbolinen ulottuvuus. Samoja ajatuksia pohditaan enemmän ympäristökerronnan yhteydessä luvussa 4.

Chatman (1980) esittelee viisiosaisen luokittelun, jolla ympäristö voi liittyä juoneen ja hahmoon. Ensimmäinen tapa on utilitaristinen: ympäristöstä kerrotaan ainoastaan se, mikä on tarpeen toiminnan taustalle, eikä sillä ole suurta emotionaalista vaikutusta. Toinen tapa taas on symbolinen. Ympäristö on tiiviisti yhteydessä toimintaan ja jopa muistuttaa sitä. Kolmannessa tavassa ympäristö on epäoleellinen: se ei vaikuta tapahtumiin, eivätkä hahmot juuri kiinnitä siihen huomiota. Neljännessä tavassa taas kyse on mielen sisäisistä maisemista, joita ympäristö heijastaa. Viidentenä vaihtoehtona on ympäristön vaihtelu fyysisen ja mielikuvi-
tuksen maailmojen välillä. Tämänkaltaista jaottelua voisi mielestäni hyödyntää jopa videopelien tutkimukseen.

Kirjallisuuden- ja kerronnallisuudentutkimus tieteenalana pitää sisällään ja matkansa varrella lukuisia eri suuntauksia teorioita, joiden pohjalta tekstejä on analysoitu. Pieni katsaukseni antaa kuitenkin jotain suuntaviivoja siitä, mihin usein keskitytään: aikaan, tapahtumiin, kerronnan piirteisiin ja henkilöahmoihin ja niiden esittämiseen. Miljö eli ympäristö on läsnä, mutta siihen ei ehkä usein keskitytä yhtä suurella määrällä. Silti esimerkiksi Chatman (1980) lopulta toteaa, että kertomuksen kannalta sekä ovat että tapahtumat ovat yhtä merkityksellisiä.

3.2 Pelit ja videopelit tutkimuskohteena

Käsite peli on yhtä moniulotteinen kuin kerronnallisuus tai kertomus, ja sitäkin on määriteltä monin tavoin. Oman mausteensa soppaan tuo lisäksi eri kielten toisiaan lähellä olevat käsitteet. Esimerkiksi Salen ja Zimmerman (2004) pohtivat englannin kielen sanojen *play* ja *game* eroja. Nämä käsitteet ja niiden erot eivät suoraan käänny suomen kielelle. Sanan *play* voi kääntää esimerkiksi peliksi tai leikiksi, ja *game* taas on suuremmin peli. Frasca (1999) pohtii samaa eroa käyttäen käsitteitä *paideia* ja *ludus*, jotka tulevat kreikasta ja jotka vastaavat lähes englannin *playitä* ja *gamea*. Frasca (1999) mukaan *paideia* on mielihyvän saavuttamiseen pyrkivä fyysinen tai henkinen aktiviteetti, jolla ei ole suoraa tavoitetta. *Ludus* on yhdenlainen *paideia*, jolla kuitenkin on sellaiset säännöt, joilla peli voidaan määritellä voitetuksi tai hävityksi. Olennainen ero on siis lopputulos: *paideiassakin* on säännöt, mutta sitä ei voi voittaa (Frasca 1999).

En mene nyt pidemmälle leikin ja pelin moniulotteisuuteen, sillä tätä tutkielmaa varten keskeisempi käsite on strukturoidumpi peli (*game*). Sitäkään ei ole helppoa määritellä yksiselitteisesti, ja Salen ja Zimmerman (2004) käyvätkin kirjassaan *Rules of Play* läpi kahdeksan eri määritelmää peleistä ennen kuin päätyvät määritelmään, joka kuuluu näin: ”A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.” Heidän määritelmässään pelin olennaisimmiksi osiksi nousevat siis systeeminen luonne; konflikti, jonka pelaaja kohtaa; sekä säännöt, jotka rajaavat pelin. Näiden lisäksi pelin on saavutettava mitattava lopputulos. Mielestäni määritelmä on selkeästi hahmotettava. Peli muodostaa oman, sisäisesti loogisen järjestelmänsä eli systeemin. Tähän kuuluvat säännöt, joita pelaajan ja peli(järjestelmä)n tulee noudattaa. Pelissä on oltava jokin konflikti tai tavoite, joka pitää suorittaa. Pelissä on myös oltava lopputulos, mutta onko se aina esimerkiksi videopeleissä mitattava? Videopelin voi toki aina joko pelata läpi eli voittaa, tai olla pääsemättä loppuun eli hävitä. Tätäkin voinee pitää mittaustuloksena.

Salen ja Zimmerman (2004) käsittelevät myös digitaalisten pelien luonnetta. Videopelit ovat yhdenlaisia digitaalisia pelejä, ja digitaalinen peli on myös systeemi. He esittelevät neljä piirrettä, jotka ovat tyypillisiä nimenomaan digitaalisille peleille, ja jotka vaikuttavat pelikokemukseen. Pelikokemus puolestaan vaikuttaa merkityksellisyyteen, joka on heidän mukaansa tärkein ominaisuus peleissä. Ensimmäinen piirre on tietokoneen mahdollistama vä-

litön interaktiivisuus: tietokone reagoi saman tien pelaajan toimiin. Toinen piirre on tieto (*information*) ja kyky tiedon käsittelyyn. Tämä näkyy selkeästi muun muassa sääntöjen suhteen: lautapelissä jonkun pelaajista täytyy opetella pelin säännöt, mutta tietokonepeleissä säännöt ovat sisäänrakennettuna, ja periaatteessa ne voi opetella pelatessa. Kolmas piirre on kompleksisten systeemien automatisoiminen: tietokonepelit voivat olla paljon monimutkaisempia kuin vaikkapa lautapelit koska tietokone käsittelee automaattisesti monet seikat ja peli etenee ikään kuin itsestään. Neljäs piirre on se, että digitaaliset pelit mahdollistavat kommunikoinnin pelaajien välillä pitkienkin välimatkojen päähän.

J. H. Murray (1997) käyttää hyvin samantapaista neljän kohdan listaa kuvaamaan digitaalisia ympäristöjä. Hänen mukaansa digitaaliset ympäristöt ovat proseduraalisia: tietokoneet eivät ole staattista tiedon säilyttämistä varten vaan toiminnan mahdollistavia moottoreita. Pelin kannalta olennaista onkin sääntöihin perustuva toiminta. Interaktiivisuuden sijaan J. H. Murray (1997) toteaa digitaalisten ympäristöjen olevan osallistavia, sillä ne reagoivat syötteisiin. Ympäristökerronnan kannalta kiinnostavasti Murray huomauttaa digitaalisten ympäristöjen olevan myös luonteeltaan tilallisia siten, että ne representoivat tilaa, jossa käyttäjä voi navigoida. Ensimmäisestä huomiosta huolimatta Murray määrittelee digitaaliset ympäristöt myös ensyklopedisiksi. Tämä tarkoittaa sitä, että lähes kaikki mahdollinen tieto on niiden saavutettavissa, mikä tekee niistä Murrayn mukaan vakuuttavan kerronnallisen taiteen välineen.

Molempien luonnehdintojen perusteella näyttää siis siltä, että digitaalisten ympäristöjen ja pelien erottavia piirteitä ovat tietokoneiden mahdollisuudet valtavan tietomäärän hyödyntämiseen, sekä sääntöjen että kerronnallisen sisällön suhteen. Toisaalta olennaista on myös tilallisuuden tuntu ja interaktio sekä pelaajan ja pelin että pelaajien välillä.

Pelikään ei ole olemassa tyhjiössä, vaan vaatii toteutuakseen pelaajan, yhden tai useamman (Salen ja Zimmerman 2004). Salenin ja Zimmermanın mukaan pelaaminen on interaktiota pelin luoman representationaalisen universumin kanssa. Universumi tässä on mahdollisuuksien tila, jolla on narratiivisia ulottuvuuksia. Tästä luonnehdinnasta voisi melkein päätellä, että Salen ja Zimmerman olettavat kerronnallisuuden kaikkien pelien ominaisuudeksi. Salen ja Zimmerman (2004) toteavat, että peli on sääntöjen muotoilema ja se koetaan pelaamisen kautta: se on mahdollisten toimintojen tila, jota pelaajat voivat muokata ja tutkia.

Kuten aiemmin tuli ilmi, Salen ja Zimmerman (2004) ovat sitä mieltä, että merkityksellisyys on pelin tärkein ominaisuus. He käyttävät emergenssin ja kompleksisuuden käsitteitä pohtiessaan, mikä tekee pelistä merkityksellisen pelaajalle. Emergenssi tarkoittaa yksinkertaistetusti sitä, että pelin sääntöjen ja elementtien puitteissa syntyy jotakin odottamatonta eli jotain uutta. Uusien lopputuloksien syntyminen tekee pelistä pelaajalle mielekkään. Ja jotta emergenssiä voisi syntyä, pelin tulee olla riittävän kompleksinen (*complex*) (Salen ja Zimmerman 2004). Kompleksisuus on systeemin ominaisuus, johon vaikuttavat esimerkiksi systeemin elementtien määrä sekä niiden välisten suhteiden luonne. Ollakseen kompleksinen systeemi tulee olla riittävän monimutkainen ja ennustamaton, mutta se ei kuitenkaan saa olla luonteeltaan kaoottisen järjestyttömän (Salen ja Zimmerman 2004). Merkitys peleissä rakentuu siis systeemin ja kontekstin vuorovaikutuksessa (Salen ja Zimmerman 2004).

Bogost (2011) puolestaan lähestyy aihetta pohtimalla, mikä on videopelien ominaispiirteiden merkitys. Hänen mukaansa jotkin välineelliset ominaisuudet ovat tärkeämpiä kuin niiden sisältö. Videopelit ovat kokemuksellisia malleja eivätkä esimerkiksi tekstuaalisia tai visuaalisia kuvauksia asioista. Videopeliä pelatessa käytetään noita malleja, ja asetutaan tiettyyn rooliin. Myös videopelien laskennallinen luonne antaa niille mahdollisuuden monimutkaiseen sääntöjen järjestelmään. Ilmaisuuksia syntyy pelaajan interaktiosta pelin mekaniikan ja dynamiikan kanssa eikä niinkään visuaalisten tai tekstuaalisten aspektien takia. Tällöin pelin taiteellinen merkitys syntyy suoraan pelin laskennallisten sääntöjen kautta (Bogost 2011).

Frasca (2001) vertaa artikkelissaan pelejä kertomuksiin. Hänen mielestään videopelejä ei kannata tutkia samoin kuin kertomuksia, koska ne ovat ontologisesti erilaisia. Hänen mukaansa pelit ovat enemmän simulaatioita. Frasca (2001) toteaa, että narratiivit ovat representaatioita eli ne esittävät esineitä ja systeemejä, mutta simulaatio on jotakin enemmän: se mallintaa niiden käyttäytymistä. Simulaatio voi tuottaa lukuisia narratiiveja käyttäjän – eli pelaajan – toimista riippuen. Frasca mukaan videopelissä ja simulaatiossa pelaaja kokee olevansa henkilökohtaisesti mukana tapahtumissa. Frasca (2001) huomauttaa myös, että simulaation voi nähdä myös erityyppisenä narratiivina, mutta silloin on olemassa riski, että narratiivin käsitteestä tulee niin laaja, että se lakkaa tarkoittamasta mitään. Simulaatio on dynaaminen järjestelmä, joka tuottaa erilaisia lopputuloksia. Frasca viimeisin huomio muistuttaa aiemmin esiteltyä Salenin ja Zimmermanin pelin määritelmää.

Myös Salen ja Zimmerman (2004) käsittelevät pelejä simulaatioina. Heidän mukaansa simulaatio on proseduraalinen representaatio todellisuuden eri puolista. Jos pelit nähdään simulaatioina, ne ovat dynaamisia järjestelmiä, joiden representaatio rakentuu pelaamisen prosessin kautta. Merkitys pysyy edelleen olennaisena piirteenä pelin luonteessa. Salen ja Zimmermann (2004) puhuvat myös simulaation ja narratiivin yhdistämisestä peleissä: moni pelinarratiivi on simulaatio, jos se on esitetty dynaamisen prosessin kautta. Simulaation ja narraation yhdistäminen onkin heidän mielestään tehokas tapa lähestyä pelien representationaalisuutta. Tällöin syntyy kokemuksellinen suhde tarinaan.

Tässä luvussa esitellyt näkemykset peleistä, videopeleistä ja digitaalisista ympäristöistä ovat melko abstrakteja luonteeltaan. Ne osoittavat ainakin sen, että pelin luonne ei ole yksinkertainen kysymys. Pelien kuvaaminen systeeminä ja simulaatioina auttaa hahmottamaan, millaisesta monimutkaisista, erilaisista osista koostuvista kokonaisuuksista on kyse. Videopeleillä on lisäksi omat, digitaalisuuden ja tietokoneiden muistin ja laskennallisten kykyjen mukanaan tuomat mahdollisuudet. Jo näissä ajatuksissa peleistä simulaatioina ja kompleksina systeeminä vilahteli pelien kerronnallisuus. Seuraavaksi siirrynkään pohtimaan millä tavoin kerronnallisuus liittyy videopeleihin.

3.3 Videopelien kerronnallisuus

Tässä alaluvussa käsittelemme erilaisia näkemyksiä pelien ja erityisesti videopelien kerronnallisuudesta. Aihe on aiemmin herättänyt tutkijoissa kiivastakin keskustelua ja eriäviä näkemyksiä. Olennaisimpia kysymyksiä ovat, millä tavalla videopelit ovat kerronnallisia ja millä keinoin sitä kannattaa tutkia.

3.3.1 Kerronnallisuuskeskustelu

Tämän tutkielman aihe, ympäristökerronta videopeleissä, perustuu siihen ajatukseen, että videopelit ovat kerronnallisia. Tämä ei kuitenkaan ole aina ollut itsestäänselvä näkemys, vaan kysymys on aiheuttanut kiistaa eri alojen tutkijoiden välillä. Jesper Juul (1999) on koonnut yhteen keskustelussa esitettyjä argumentteja sen puolesta, että pelit ovat kerronnallisia, ja sitä vastaan. Hän tiivistää puolesta-argumentit kolmeen kohtaan:

1. Narratiiveja käytetään kaikessa – niiden avulla hahmotamme elämäämme ja käsittelemme tietoa. Näin ollen myös pelit kuuluvat kerronnallisuuden piiriin.
2. Suurin osa videopeleistä käyttää kerronnallisia johdantoja ja taustatarinoita. Pelit eivät aina muodosta alusta konfliktin kautta lopputilaan etenevää kokonaisuutta, sillä niissä usein konflikti jatkuu, mutta joissain peleissä on tällainen rakenne.
3. Peleillä on samankaltaisia piirteitä kuin kertomuksilla. Ne esimerkiksi sisältävät muutoksia, perustuvat usein jonkin tehtävän suorittamiseen ja niissä on usein protagonistia.

Juul (1999) koostaa myös vasta-argumentit kolmeen kohtaan.

1. Pelit eivät ole osa kerronnallista mediaekosysteemiä (*media ecology*), jonka muodostavat kirjallisuus, elokuvat ja teatteri.
2. Aika toimii peleissä eri tavalla kuin narratiiveissa.
3. Lukijan ja katsojan suhde tarinan maailmaan (*storyworld*) on erilainen kuin pelaajan suhde pelimaailmaan.

Pohjimmainen kysymys tässäkin on määritelmä kertomuksesta ja kerronnallisuudesta. Jotta voidaan tietää, onko videopeli kerronnallinen, pitäisi tietää, mitä kerronnallisuus on. Juul (1999) pohtiikin artikkelissaan, mikä on tarina ja pystyykö sen ylipäätään siirtämään välineestä toiseen. Hän nostaa yhdeksi pelejä ja kertomuksia erottavaksi tekijäksi tarinan ja kerronnan ajan: kirjallisuudessa perinteisesti nämä kaksi ovat selkeästi erilliset, ja niiden lisäksi voidaan puhua lukemisen ajasta. Juulin mukaan peleissä ei kuitenkaan voida tehdä vastaavaa eroa. Jotta pelaaja voi vaikuttaa tapahtumien kulkuun, eivät tapahtumat ole voineet vielä tapahtua. Näin peleille olennainen interaktiivisuus ei voi olla olemassa samaan aikaan kuin kerronta (Juul 1999). Toisaalta esimerkiksi Jenkins (2004) on sitä mieltä, että pelit eivät ole sen enempää sidottuja ”ikuisen presenssiin” kuin muutkaan kertomukset. Pelikään ei tapahdu tyhjiössä, vaan sekin on suunniteltu ja toteutettu etukäteen.

Pearce (2005) osallistuu keskusteluun toteamalla Salenin ja Zimmermannin tapaan, että kiinnostava kysymys ei ole se, ovatko pelit kertomuksia, vaan se millä tavalla ne ovat sitä. Heidän mukaansa *narrative*-sana tulisi käsittää adjektiivina substantiivin sijaan (Salen ja Zimmermann 2004). Suomen kielessä eron voi tehdä kätevästi puhumalla kertomuksista ja kerronnallisuudesta. Pearcen mukaan taas on selvää, että peleissä on kerronnallisuutta, mutta

sen tapa ja taso vaihtelee. Pearcen mukaan teknisellä kehityksellä on ollut vaikutuksensa: 3D-ympäristöjen myötä pelien tarinankerronta on alkanut muistuttaa enemmän tilallisia tai arkkitehtonisia tarinankerronnan muotoja kuin romaaneja ja elokuvaa. Tilallisilla tarinankerronnan muodoilla hän tarkoittaa esimerkiksi huvipuistoja ja katedraaleja. Tilallista tarinankerrontaa käsittelem enemmän luvussa 4. Pearce (2005) kyseenalaistaa myös hieman koko ajatusta siitä, kannattaako pelien kertomuksellisuutta tutkia. Hänen mukaansa peleille ominaisten piirteiden takia esimerkiksi empatian tai toimijuuden tutkiminen voisi olla kiinnostavampi kohde.

Myös Juulin loppupäätelmä on, että pelit voivat sisältää kerronnallisia elementtejä, mutta ne ovat olennaisesti erilaisia kuin muut kertomukset. Kirjat ja pelit eivät käänny toisikseen (Juul 1999). Juul (1999) huomauttaa myös, että määrittelemällä kertomuksen niin väljästi, että pelitkin täyttävät määritelmän, saatetaan vain luoda käsite, joka tarkoittaa kaikkea eli ei oikeastaan enää yhtään mitään. Myös Bogost (2017) hieman tuoreemmassa artikkelissaan pohtii, miksi videopelit ovat niin kiinnittyneitä ajatukseen tarinankerronnasta, kun perinteiset välineet, kirjat ja elokuvat, tekevät sen hänen mukaansa paljon paremmin. Bogost (2017) toteaa, että videopelien arvo on muualla kuin tarinankerronnassa – pelit ovat jokapäiväisten asioiden estetisöimistä: ”If there is a future of games, let alone a future in which they discover their potential as a defining medium of an era, it will be one in which games abandon the dream of becoming narrative media and pursue the one they are already so good at: taking the tidy, ordinary world apart and putting it back together again in surprising, ghastly new ways.” (Bogost 2017).

3.3.2 Videopelien kerronnallisuuden määrittely

Teos voi olla narratiivinen tai sisältää narratiivisuutta (Äyrämö 2017). Tämä on olennainen huomio myös videopeleistä puhuttaessa: vaikka peli ei olisikaan kokonaisuutena eheä yksi kertomus, se voi silti sisältää kerronnallisia elementtejä (Jenkins 2004). Siitäkin on eri näkemyksiä, miten kerronnallisuus ilmenee videopeleissä. Esimerkiksi Frasca (1999) on sitä mieltä, että peli ei ole kertomus mutta se voi tuottaa niitä. Toisaalta kerronnallisuuden voi nähdä sijaitsevan siinä, miten peli saa tarinallisen muodon, kun pelaaja kertoo siitä jälkeensä (esim. Salen ja Zimmerman 2004).

Ryan (2004a) pohtii toimittamansa teoksen johdannossa kerronnallisuuden suhdetta välineeseen. Hän tiivistää kysymyksen kolmeen tapaan nähdä asia. Ensimmäisen mukaan kertomus on eksklusiivisesti kielellinen ilmiö, eikä siitä voi puhua kielellisten välineiden ulkopuolella. Toinen näkemys taas olisi, että kertomusten joukko on epämääräinen. Kerronnallisuus toteutuu parhaiten kielellisessä muodossa, ja muissa medioissa sen tutkiminen on mahdollista vain, jos tietyt parametrit ovat läsnä. Näitä ovat muun muassa kertoja, se, jolle kerrotaan ja kerronnallinen sisältö. Kolmas tapa, jota Ryan itse kannattaa, on taas ajatus, että kertomus, narratiivi on välineestä riippumaton ilmiö. Hänenkin mielestään kieli sopii kertomusten kuvaamiseen erityisen hyvin, mutta on myös mahdollista tutkia kertomuksen ei-kielellisiä muotoja. Ryan (2004a) toteaa myös, että teoreettisessa mielessä narratiivi on merkitys, joka ole välineestä riippuvainen. Sen siirtyessä kielellisistä muihin medioihin täytyy alkaa tutkia sitä, mitä muita tapoja on kuvata kertomuksia.

Salen ja Zimmerman (2004) puolestaan korvaavat kysymyksen ovatko pelit tarinoita kysymyksellä millä tavoin pelit ovat kerronnallisia. He kertovatkin useita esimerkkejä siitä, millä tavoin: Esimerkiksi pelien ”takakansiteksteissä” on usein kerrottu jonkinlainen taustatarina. Toisaalta jo otsikko ja avausnäkyvä itsessään voivat luoda tarinaa. Tuttua useimmille pelaajille ovat myös tasojen tai kenttien väliset tarinanpätkät. Myös itse pelaamisen kautta voi syntyä narratiivinen rakenne. Salen ja Zimmerman (2004) hyödyntävät pohdinnassaan myös J. Hillis Millerin melko abstraktia määritelmää kertomuksesta. Sen mukaan kertomuksen tulee pitää sisällään kolme elementtiä:

1. Tilanne tai jokin alkutila, joka kohtaa muutoksia. Tästä muodostuvat kertomuksen tapahtumat.
2. Jonkinlainen hahmo tai personifikaatio, joka tekee tapahtumista representoituja.
3. Muoto, joka koostuu kaavasta ja toistosta.

Määritelmä on abstraktiudessaan kaiken kattava, ja suunnilleen kaikki pelit täyttävät sen. Salenin ja Zimmermanin (2004) mielestä kuitenkin kiinnostavin kysymys on, miten kertomus muodostuu pelaajan kokemuksessa eli miten kerronnallisuus nousee pelin tapahtumista, toiminnasta ja hahmoista. Heidän mukaansa pelien dynaamiset rakenteet, emergentti kompleksisuus, osallistavat mekanismit sekä kokemukselliset rytmit ja kaavat luovat pohjan sen ymmärtämiselle, miten pelit muodostavat kerronnallisen kokemuksen.

Pelien kerronnallisuutta voidaan nähdä kahdella tasolla: joko interaktiivisena, kerrottuna tarinana tai emergenttina kokemuksena, joka tapahtuu, kun peliä pelataan. Näistä kahdesta tasosta voidaan puhua *embedded* ja *emergent narrative* -termeillä (Salen ja Zimmerman 2004). Ensimmäinen, upotettu kerronnallisuus, tarkoittaa sitä, mikä tapahtuu jo ennen pelaajan ja pelin välistä interaktiota. Tähän kuuluu tarinalla luotu konteksti ja kaikki kerronnallinen sisältö, joka on ennalta määrättyä. Esimerkiksi välianimaatiot ja muut käsikirjoitetut kohtaukset ovat tällaisia. Jälkimmäinen, nouseva kerronnallisuus, puolestaan syntyy interaktion aikana. Se syntyy sääntöjen hallinnoimasta vuorovaikutuksesta pelijärjestelmän kanssa ja voi tuottaa odottamattomia tuloksia. Tämä on mahdollista, jos ja kun peli on riittävän monimutkainen järjestelmä (Salen ja Zimmerman 2004). Salen ja Zimmerman (2004) toteavat vielä, että usein laajempi kerronnallinen kehys on upotettua kerronnallisuutta ja mutta yksittäiset tapahtumat ja kohtaamiset nousevaa kerronnallisuutta. Samaa ilmiötä käsittelem lisää luvussa 4.1.1. Salen ja Zimmerman (2004) toteavat myös, että kerronnallisen pelaamisen suunnitteluun voidaan käyttää samoja elementtejä kuin ne, jotka tekevät pelaamisesta mielekästä. Näihin kuuluvat muun muassa (kerronnalliset) tavoitteet, konfliktit, epävarmuus ja pääasialliset pelimekaniikat. Esimerkiksi konflikti edistää narratiivin rakentumista estämällä pelille asetetun tavoitteen toteutumista (Salen ja Zimmerman 2004).

Myös Ryan (2004a) käsittelee eri tapoja tutkia kerronnallisuutta. Yhtenä hän mainitsee kognitiivisen lähestymistavan: siinä huomio kiinnittyy siihen, mitä tapahtuu mielessä kerronnan yhteydessä. Tällöin narratiivi ei ole niinkään kielellinen objekti vaan mentaalinen kuva – kertomusta vastaanottavan ja tulkitsevan henkilön mieli käyttää siellä valmiiksi olevia kuvia tulkinnan apuna ja kausaalisten suhteiden määrittämiseen.

Edellä kuvattu liittyy myös kantaa digitaaliseen kerronnallisuuteen. Ryan (2004c) määrittelee kertomuksen olevan mentaalinen representaatio kausaalisesti yhteydessä olevista asiain-tiloista ja tapahtumista. Se vangitsee palasen (tarina)maailman historiasta ja sen jäsenistä. Hän erottelee useamman ominaisuuden, jotka määrittelevät digitaalista mediaa. Näistä hänen mukaansa tärkein ja todella erottava tekijä on niiden reaktiivinen ja interaktiivinen luonne. Ryanin mukaan tietokonepelit osaavat hyödyntää erityisen hyvin ongelmien ratkaisun eteenpäin vievää voimaa. Hän jopa toteaa, että kaikista onnistuneimmat pelit eivät tarvitse taustatarinaa saadakseen pelaajan kiinnostumaan. Ryan (2004c) onkin sitä mieltä, että ta-

rina ei ole peleille tavoite vaan väline: se tarvitsee narratiivin taustakseen. Toisaalta Ryan (2004c) sanoo myös, että tarinaa hyödynnetään eri tavoin eri genreissä. Erityisesti monimutkaisemman tarinan kertomiseen soveltuvat mysteeripelit, joissa tavoitteena on ratkaista jokin arvoitus. Ryanin mukaan ne yhdistävät kaksi kerronnallista tasoa: sen, joka muodostuu pelaajan toimista kun hän etsii vihjeitä fiktiivisestä maailmasta; ja sen, jonka muodostaa pelissä konstruoitu tarina. Hänkään ei näe mitään syytä, miksi peli ei voisi kertoa kokonaista, kompleksista tarinaa. Hänen mielestään digitaalisuus ei muuta narratiivin perusteita vaan ainoastaan tapoja esittää sitä.

Tarkempaan videopelien kerronnallisuuden kuvaamisen Salen ja Zimmerman (2004) käyttävät käsitettä *narrative descriptors*, narratiiviset osoittimet. Ne ovat representaatioita, elementtejä, jotka auttavat pelaajaa hahmottamaan pelin maailmaa. Ne auttavat pelaajaa kiinnittämään pelimaailman johonkin kontekstiin. Ne voivat sijaita joko kerronnallisessa kehyksessä tai itse pelissä. Näitä ovat muun muassa grafiikat, manuaalitekstit, äänet ja avauskohtaukset. Melkein mikä vaan representationaalinen elementti pelissä voi olla narratiivinen osoitin: asia, esine, mikä vaan, joka antaa pelaajalle tietoa pelimaailmasta. Puhun assosiaatioiden merkityksestä ja evokatiivisuudesta myöhemmin (ks. luku 4.1.1), mutta Salenilla ja Zimmermanilla on jo sama ajatus: pelaaja pystyy ennestään tuttujen tarinakehysten avulla luomaan merkityksiä pelimaailmaan. Pelien representaatiot perustuvat yleensä todellisen maailman tai muiden kerronnallisten medioiden konventioihin. Pelaajilla on kerronnallista tietoa, joka auttaa heitä tunnistamaan konventioita ja vaikuttaa heidän toimintaansa (Salen ja Zimmerman 2004).

Salen ja Zimmerman (2004) esittävät, että pelinarratiivi koostuu fiktiivisestä maailmasta ja tarinan tapahtumista. Fiktiivisen maailman olemassaolo mahdollistaa juonen ja tarinan tapahtumat: toisaalta tapahtumat auttavat tuomaan todeksi fiktiivistä maailmaa. Yhdessä ne luovat keinotekoisien kontekstien, jossa pelikokemus saavuttaa kerronnallisen merkityksen. Pelin elementtien täytyy olla loogisia fiktiivisen maailman kontekstissa. Pelinarratiivi on narratiivinen järjestelmä: se koostuu yksittäisistä elementeistä joiden suhteet muodostavat kompleksin kokonaisuuden (Salen ja Zimmerman 2004). Pelikokemus syntyy usean tekijän summana, ja monet eri tekijät vaikuttavatkin myös pelin kerronnallisuuden syntyyn. Esimerkiksi pelin herättämät tunteet ovat tekijöitä, jotka vaikuttavat kertomuksen muodostumiseen

(Bogost 2007; Totten 2014). Bogost (2011) puolestaan toteaa runollisesti, että juoni muodostuu maisemassa matkustaessa. Hän tarkoittaa muun muassa sitä, että juonen syntyminen vaatii toimintaa, mikä usein tarkoittaa ongelmien ratkaisemista siten, että samalla liikutaan pelimaailmassa tietyllä tavoin tai tiettyihin paikkoihin. Näin tarinan juoni muodostuu samalla kun pelaaja etenee pelimaailmassa (Bogost 2011).

On siis kiistatonta, että tarinoilla ja peleillä on jotakin tekemistä keskenään. Kysymys tuntuukin olevan lähinnä se, millä tavoin ja missä kohtaa pelaamisen prosessia kertomus ilmenee, ja toiseksi, millä keinoin sitä kannattaa tutkia. J. Murray (2004) pohtii erilaisia sanoja, kuten pelin tarina tai tarinapeli, sekä nimityksiä, joita voisi antaa digitaalisen aikakauden pelien ja tarinoiden yhteenliittymille. Näitäkin vaihtoehtoja on lukuisia, esimerkiksi kyberdraama. Murraynkin mielestä olennaisinta kuitenkin on, että tietokoneiden ja videopelien, simulaatioiden suomia uusia mahdollisuuksia hyödynnetään, ja muodoltaan uudenlaisia tarinoita luodaan. Oma tapani pureutua videopelien omintakeiseen muotoon on ympäristökerronnan tutkiminen.

4 Ympäristön avulla kertominen

Tässä luvussa otan kohteeksi ympäristökerronnan käsitteen. Lähestyn aihetta aluksi laajemmin kerronnallisen tilan kautta, ja esittelen siihen liittyviä teorioita. Esittelen myös lähikäsitteitä sekä pelisuunnittelun oppaita ympäristökerronnasta. Teen pienen katsauksen ympäristökerrontaa käsitteleviin tutkimuksiin ja käyn läpi muutamia peliesimerkkejä. Lopuksi teen koosteen siitä, mitä ympäristökerronta on ja mistä se koostuu. Kysymys määritelmästä ei ole yksioikoinen: liian suppea määritelmä jättää olennaisia asioita ulos, mutta kovin laava määritelmä tarkoittaa taas jo lähes kaikkea, jolloin siitä ei ole juuri hyötyä.

4.1 Tila ja kerronta videopeleissä

Ympäristökerronnan määrittelyssä jo se, mistä lähteä liikkeelle, on vaikea kysymys. Kuten luvussa 3 todettiin, perinteisessä narratologisessa käsitteistössä ei kovin paljoa käsitellä tilan ja ympäristön vaikutusta juonen ja tarinan muodostumiseen. Tarinamaailma nähdään toki kiinteänä osana teosta, mutta se usein mainitaan lähinnä taustana tapahtumille ja henkilöahmoille, joita pidetään olennaisempina kertomuksen muodostumisessa. Kertomus voidaan määritellä muun muassa ajassa eteneväksi tapahtumien jatkumoksi, jolloin tapahtumat, toiminta ja aika saavat suurimman painoarvon. Videopeleissä tila ja ympäristö ovat kuitenkin eri tavalla vaikuttava tekijä kuin pelkkään tekstiin perustuvassa tarinassa. Myös elokuvissa tila on visuaalisesti nähtävillä, mutta videopeleissä sen konkreettisuus korostuu, kun pelaaja kulkee pelimaailmassa ja etsii reittiään ja tapoja saavuttaa tavoitteensa. Esimerkiksi J. H. Murray (1997) on sitä mieltä, että tilassa navigoiminen on oleellinen osa digitaalisen ympäristön kokemista. Tässä mielessä ympäristön jokainen elementti jo itsessään luo kertomusta.

Useat tutkijat ovatkin yhtä mieltä siitä, että tila ja tilallisuus ovat digitaalisuudessa uudella tavalla tärkeitä käsitteitä. Esimerkiksi Fernández-Vara (2011) toteaa, että tilallisuus on yksi digitaalisten ympäristöjen määrittelevistä tekijöistä. Eri tavalla kuin muissa medioissa digitaalinen ympäristö mahdollistaa tilassa navigoimisen. Fernández-Vara (2011) lisää, että videopelit myös tarjoavat tilan toiminnalle. Toiminta ja toimijuus ovatkin monen mielestä videopelien tärkeimpiä ominaisuuksia. Fernández-Vara (2011) toteaa yksinkertaisesti, että

selvin yhteys tarinoiden ja pelien välillä on tila. Chatmanin (ks. luku 3) käsitteistöä käyttäen Fernández-Vara toteaa, että tarinat tapahtuvat tilassa, joka sisältää olevat eli hahmot ja puitteet. Nämä ovat mahdollistavat tapahtumat, jotka koostavat tarinan (Fernández-Vara 2011). Bogost (2017) lähestyy samaa asiaa sen kautta, mitä videopelit eivät hänen mukaansa voi tehdä: Bogostin mukaan videopelille on mahdotonta kuvata henkilöahmoja yhtä kokonaisvaltaisesti kuin juonellinen teksti tai elokuva. Hän toteaa ympäristön avulla kertomisen olevan keino ohittaa tämä ”ongelma”, ja tehdä jotain videopeleille tyypillistä (Bogost 2017).

Myös Salen ja Zimmerman (2004) kirjoittavat kerronnallisesta tilasta. Heidän mukaansa pelin voi nähdä mahdollisuuksien tilana, josta voi syntyä tai nousta esimerkiksi erilaisia tapahtumia. Tämän mahdollisuuksien tilan voi nähdä myös konkreettisena tarinan tilana eli paikkana. Konkreettisilla tilallisilla piirteillä on myös suuri vaikutus siihen, miten luodaan tarinallinen, mahdollisuuksien tila. Salen ja Zimmerman (2004) korostavat, että tämä pätee niin vaikkapa pallopeleihin kuin nykyisiin digitaalisten pelien tiloihin. Digitaalisen pelitilan muodostavat kolme elementtiä, joita tarvitaan myös kerronnallisuuden luomiseen pelissä. Elementit ovat muodollinen rakenne, esittämisen rakenne sekä interaktion rakenne. Tila luo kerronnallisuutta sekä määrittelemällä hahmoja eli pelin objekteja, tuomalla kontekstin kerronnallisille tapahtumille että jäsentämällä kerronnallista kokemusta pelaajalle (Salen ja Zimmerman 2004). Tilaa voidaan käyttää esimerkiksi tuomaan tietoa pelihahmon taustatarinasta.

Fernández-Vara (2011) tuo esille, että pelisuunnittelu voi vahvistaa kerronnallista pelaamista tilan suunnittelulla sekä pelaajalle annettavien välineiden kautta. Ympäristökerronta on tällöin yleinen termi, jolla tarkoitetaan sitä, miten tilat voivat herättää (*evoke*) ja rakentaa kerronnallista kokemusta. Fernández-Varan (2011) mukaan ympäristökerronta on tapa esittää tarinoita tilallisen suunnittelun kautta.

4.1.1 Ympäristökerronnan tunnettuja käsitteitä

Fernández-Vara, kuten useat muutkin, viittaa ympäristökerronnan yhteydessä Henry Jenkin sin artikkeliin ”Game Design as Narrative Architecture” (Jenkins 2004). Artikkelin asema pelitutkimuksessa: esimerkiksi Google Scholarin mukaan artikkelilla on viit-

tauksia 2 364. Koska Jenkinsin käsitteet ovat yleisessä käytössä ja viittausten kohteena, käyn tässä läpi artikkelissa esitellyn jaottelun keinoista, joilla ympäristöä voidaan käyttää kerrontaan. Toinen tunnettu pelialan tutkija ja pelimaailmojen rakentamisesta kirjoittanut Christopher Totten esittelee myös ympäristökerrontaa teoksessaan *An Architectural Approach to Level Design*. Hänelläkin on neljän kohdan lista, jonka sisältö muistuttaa suuresti Jenkinsin jaottelua. Käynkin läpi rinnakkain sekä Jenkinsin että Tottenin käsitteet. Jenkins (2004) lähtee liikkeelle siitä, että pelisuunnittelijat eivät vain kerro tarinoita, vaan suunnittelevat maailmoja ja tiloja. Tila tulee hänen mukaansa jopa ennen kerrontaa: jos elokuvasta tehdään peliadaptatio, elokuvan tapahtumat muutetaan pelin ympäristöiksi. Siksi Jenkinsin mukaan, jotta voidaan puhua pelin narratiiveista, pitää ensin puhua pelin tiloista.

Jenkins (2004) esittelee artikkelissaan neljä tapaa, joilla ympäristökerronta voi luoda edellytykset immersiiiviselle kerronnalliselle kokemukselle:

1. Tilalliset tarinat voivat herättää olemassa olevia kerronnallisia assosiaatioita.
2. Ne voivat tarjota lavasteet ja paikan kerronnallisille tapahtumille.
3. Ne voivat upottaa narratiivista informaatiota mise-en-scène tyyppisiin asetelmiin.
4. Ne tarjoavat resursseja emergenteille eli nouseville narratiiveille.

Myös Totten (2014) luokittelee (videopelin) tilan ja tarinankerronnan suhteen neljään eri tapaan. Nämä ovat sisällöltään samanlaisia kuin Jenkinsin mutta eri nimisiä. Siinä missä Jenkins käsittelee kerronnallisuutta hieman yleisemmällä tasolla, Tottenin näkökulma on konkreettisemmin videopeleissä ja niiden suunnittelussa.

Sekä Jenkins että Totten käsittelevät ensimmäisenä evokatiivisia tiloja. Englannin kielen sana *evoke* tarkoittaa kirjaimellisesti herättämistä. Tässä yhteydessä evokatiivisuus tarkoittaa kin sitä, että tarinaa tuotetaan herättämällä pelaajassa joitakin assosiaatioita ja miellelyhtymiä. Evokatiivisten tilojen yhteydessä mainitaan usein huvipuistot ja Don Carsonin (2000) kirjoitukset aiheesta (ks. luku 4.1.3). Jenkins (2004) siteeraa Carsonia, ja mainitsee että evokatiivisten tilojen tarinallisuus perustuu kävijän tai pelaajan ennalta hallitsemaan tietoon, eli heille tuttuihin narratiivisiin kehyksiin. Tilat siis herättävät pelaajassa assosiaatioita tutuista tarinoista tai tarinamaailmoista, mutta Jenkinsin (2004) mukaan eivät niinkään luo itsenäisiä tarinoita. Myös Tottenin (2014) ensimmäinen kategoria on evokatiiviset tilat, ja hän viittaa

suoraan Jenkinsin artikkeliin sekä samaan huvipuistoesimerkkiin. Tottenin mukaan rakennukset toimivat myös symbolisesti herättäessään ihmisissä tiettyjä mielle yhtymiä.

Listan toista kohtaa Totten (2014) nimittää esittelypaikoiksi (*staging spaces*). Hänen mukaansa ne ovat paikkoja, joihin pelaajan huomio kiinnitetään suunnittelun keinoin. Usein ne ovat tärkeitä tapahtumapaikkoja – esimerkiksi välianimaation tai suuren taistelun areenoita tai vaikka jonkin merkittävän esineen löytöpaikkoja. Tällaiset paikat edistävät siis tarinaa tarjoamalla tapahtumapaikan ja tukevat pelihahmon toimintaa.

Jenkins (2004) sen sijaan puhuu tässä yhteydessä tilojen sijasta tarinan kohtausten esittämisestä, mikä toki vaatii tietyn tilan tapahtuakseen. Jenkinsin mukaan kerronnallisuutta löytyy peleistä usein kahdelta eri tasolta: ensimmäisen tason muodostavat pelin laajemmat tavoitteet tai konfliktit ja toisen paikalliset tapahtumat tai sattumukset. Jenkins (2004) hieman kritisoi yleistä ajatusta siitä, että tarinat ovat tarkasti rakennettuja kokonaisuuksia, joiden jokainen pala edistää tarkasti määritellyllä tavalla kokonaisuutta; että tarina on ikään kuin palapeli, jossa jokainen pala loksahda kohdalleen. Jenkinsin mukaan tilalliset tarinat toimivat usein eri tavalla ja niiden estetiikka on erilaista. Ne eivät välttämättä perustu juonen rakentamiseen vaan esimerkiksi tilojen tutkimiseen. Yleiset tavoitteet ja konfliktit pitävät tarinaa koossa, ja hahmon liikkuminen kartalla edistää sitä. Juonen koostuminen riippuu siten kuvitteellisen maailman maantieteen suunnittelusta, ja siihen voidaan myös vaikuttaa tilojen suunnittelulla. Jokainen sattumus matkan varrella ei ole välttämättä olennainen osa suurta tavoitetta mutta liittyy matkan tekoon.

Jenkins (2004) käsittelee tässä yhteydessä myös mikronarratiiveja. Ne ovat hänen mukaansa paikallisia sattumuksia, pieniä pätkiä, jotka hyödyntävät entuudestaan tuttuja hahmoja tai tilanteita. Usein ne ovat hyvin tunteisiin vetoavia. Jenkinsin mukaan ne voivat olla välianimaatioita. Joka tapauksessa ne ovat kohtauksia, jotka eivät ole välttämättömiä kokonaisjuonen kannalta.

Kolmanneksi sekä Totten (2014) että Jenkins (2004) hyödyntävät käsitettä *embedded*, upotettu. Jenkins puhuu upotetuista kertomuksista ja Totten upotetuista kerronnallisista tiloista. Tottenin mukaan arkkitehtuuri itsessään voi sisältää narratiivista informaatiota. Totten viittaa tässä esimerkiksi vanhoihin kirkkomaalauksiin, joiden tavoitteena oli kertoa *Raamatun*

tarinoita lukutaidottomalle kansalle. Tottenin mukaan tällaisia kerronnallisia tiloja voidaan luoda ympäristötaiteen avulla. Ympäristötaiteen elementtejä ovat hienovaraiset vihjeet ympäristössä, esimerkiksi kirjoitukset seinillä ja hahmojen paikalle jättämät pienet esineet.

Jenkinsille upotetut kertomukset perustuvat juonen ja tarinan väliseen eroon, jota on käsitelty myös luvussa 3. Jenkinsin mukaan jokaisessa teoksessa kerrottavien tapahtumien rinnalla kulkee menneisyys, josta saadaan vähitellen tietoja. Kirjan tai elokuvan tekijällä on kaikki valta säännellä sitä, millaisia palasia lukija tai katsoja saa milloinkin tietää. Jenkins toteaa, että pelisuunnittelija voi tehdä saman jakamalla tietoa pelitilassa (*game space*). Hän huomauttaa myös, että jokainen olennainen informaation pala täytyy jakaa useammassa paikassa, koska pelaajan toimia ei voi täysin ennustaa, eikä määrätä sitä, löytääkö hän jokaisen pelisuunnittelijan sijoittaman tiedonpalan. Jenkins (2004) analysoi, että on kaksi tapaa kehittää upotettuja narratiiveja. Toinen on vähemmän strukturoitu ja pelaajan hallittavissa: se perustuu siihen, että pelaaja löytää tietoa tutkiessaan pelimaailmaa. Toinen tapa taas on strukturoidumpi, sisältää *mise-en-scène*-tyyppisiä tiloja, jotka odottavat löytymistään ja kertovat menneisyydestä. Upotettujen kertomusten avulla pelaaja voi saada huomattavan määrän tietoa aiemmista tapahtumista, ja joskus jopa siitä, mitä jossakin tilassa on tapahtunut pelaajan aiemman ja myöhemmän visiitin välillä (Jenkins 2004).

Jenkinsin neljäs keino on nousevat kertomukset, *emergent narratives*. Nimensä mukaisesti ne tarkoittavat pelistä nousevia, sitä pelatessa syntyviä kertomuksia. Jenkinsin mukaan ne eroavat esimerkiksi upotetuista kertomuksista siten, että ne eivät ole pelin suunnittelijan ennalta määräämiä. Nämä kertomukset syntyvät, kun pelaajan valinnat ja toiminta vuorovaikuttavat pelimaailman kanssa. Jenkins käyttää esimerkkinä simulaatiopeli *Simsiä*, jossa pelaaja rakentaa omanlaisiaan hahmoja ja tarinoita annetuilla resursseilla. Siinäkin peliympäristö ei ole yhdentekevä, vaan ympäristössä on oltava narratiivista potentiaalia. Tottenin näkökulma asiaan onkin resurssit: hänen listansa viimeinen kohta on nimetty niiden mukaan, *resource-providing spaces*. Hän tarkoittaa sitä, että pelimaailma tarjoaa pelaajalle erilaisia resursseja, joiden puitteissa pelaaja voi toteuttaa asioita. Resurssi voi olla vaikkapa interaktiivisuus, joka luo mahdollisuuden tiettyyn toimintaan ja kohtaamisiin pelimaailmassa (Totten 2014). Totten (2014) kirjoittaa tässä arkkitehtuurin ja pelitilan yhteneväisyyksistä: molemmilla on etunaan interaktiivisuus ja käyttäjän toiminta antaa niille merkityksen.

Tiivistetysti siis sekä Jenkins että Totten näkevät neljä tapaa, joilla pelit luovat ympäristökerrontaa: evokatiivisuuden eli assosiaatiot, sopivat tilat tapahtumille, upotetut kertomukset sekä peliympäristön mahdollistamat, nousevat kertomukset.

4.1.2 Indeksinen tarinankerronta

Jos tähän asti on puhuttu melko yleisellä tasolla tilasta tarinankerronnassa, seuraavaksi siirrytäänkin toiseen päähän, yksityiskohtiin. Ympäristökerrontaa lähellä on Clara Fernández-Varan käyttämä käsite indeksinen tarinankerronta. Indeksinen tarinankerronta on strategia, jonka avulla pelin tarina muodostuu siten, että joko suunnittelija tai pelaaja jättää jälkiä tai vaikuttaa tilaan. Ajatus perustuu kielitieteen teoriaan merkistä, representaatiosta, joka välittää mielelle jonkun asian idean (Fernández-Vara 2011).

Fernández-Vara (2011) kirjoittaa, että indeksi usein on jonkin tapahtuman seuraus ja osoittaa johonkin, mikä on tapahtunut tai tapahtuu parhaillaan. Näin pelaaja voi itse rekonstruoida tapahtumat. Indeksillä voi osoittaa pelaajalle suuntaa, mitä tulee tehdä seuraavaksi, mutta niillä on myös muita funktioita. Joissain peleissä pelaajat voivat itse jättää myös indeksejä. Fernández-Vara (2011) puhuu siitä, että indeksit voivat olla myös suoranaisia ohjeita esimerkiksi pelihahmon taidoista tai siitä, mihin suuntaan tulisi edetä. Tällaiset indeksit kuitenkin rikkovat tarinamaailman rajoja.

Fernández-Varan (2011) mukaan indeksinen tarinankerronta on tarinan rakentamista: tarinaa ei kerrota, vaan se kootaan erilaisista palasista. Suunnittelija luo tarinan elementit ja sisällyttää ne pelimaailmaan. Pelaajan tehtävä on tulkita ne ja koostaa yhteen. Edellisessä luvussa (luku 4.1.1) Jenkins (2004) kritisoi juuri tällaista näkemystä, ja hänen mukaansa tilallinen tarinankerronta toimii eri tavoin. Fernández-Vara (2011) itsekin toteaa, että indeksinen tarinankerronta on ympäristökerronnan tarkennus. Sen käytöstä hyvä esimerkki ovat etsiväpelit, joissa tutkitaan ympäristöä, luetaan dokumentteja, haastatellaan todistajia ja epäiltyjä, ja koostetaan lopulta tapahtumat (Fernández-Vara 2011). Fernández-Vara jättää kuitenkin vielä avoimeksi, mitä sellaista ympäristökerrontaan kuuluu, mikä ei ole indeksistä tarinankerrontaa.

4.1.3 Huvipuistoista videopelien ympäristökerrontaan

Fernández-Vara (2011) esittää, että ympäristökerronnan lähtökohta on huvipuistojen perinteessä. Useat ympäristökerronnasta kirjoittavat viittaavatkin Don Carsonin tekstiin ”Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry”. Carson (2000) kirjoittaa siitä, miten hän alkoi pikkuhiljaa nähdä yhteneväisyyksiä huvipuistomaailman ja virtuaalisten, eli videopelien maailmojen välillä. Kummassakin tavoitteena ja haasteena on saada ihmiset uppoutumaan luotuihin maailmoihin ja viihtymään niissä.

Carson (2000) itse lähestyy aihetta huvipuistosuunnittelijan vinkkelistä, mutta hänen mukaansa samoja oppeja voi hyödyntää myös videopelisuunnittelussa – ja selvästi niin on tehtykin, sillä Carsonin näkemykset ovat hyvin tunnettuja. Carson (2000) puhuu juuri siitä, mihin tässä tutkielmassa yritän pureutua: miten tarinaelementti on sulautettu huvipuiston fyysiseen maailmaan. Carsonin mukaan paljolti on kyse ”yleisön manipuloinnista”: toisin sanoen ympäristön avulla kertominen perustuu ihmisten omiin kokemuksiin ja muistoihin erilaisista tarinoista ja niiden maailmoista. Myös Jenkins (2004) ja Totten (2014) puhuivat samasta ilmiöstä, evokatiivisuudesta, luvussa 4.1.1.

Carson (2000) näkee tarinan laajana käsitteenä: koko luodun maailman idea on tarina. Tähän kuuluu tarinamaailman jokainen yksityiskohta, jokainen ääni ja tekstuuri. Paikan on vastattava kävijöidensä kysymyksiin ”Missä minä olen?” ja ”Mikä on suhteeni tähän paikkaan?”. Tehokkaaksi keinoksi vetää yleisö tarinamaailmaan mukaan Carson (2000) mainitsee syyseuraus-vignetit. Ne ovat hieman sama asia kuin *mise-en-scène* eli ikään kuin lavastettu tilanne, josta voi päätellä, mitä on juuri tapahtunut, tai vaikka ennakoita pian kohtaavaa uhkaa. Tapahtumien lisäksi näistä voi päätellä ajan kulumista. Hyvin käytettynä ne nimenomaan edistävät tarinaa ja siihen kuulumisen tunnetta. Carson (2000) antaa useita käytännönläheisiä ohjeita pelien suunnittelijoille. Yksi niistä on klassinen ”vähemmän on enemmän”, varsinkin ympäristön tekstuurien suunnittelussa. Toiseksi hän kehottaa välttämään liikaa valaistusta ja sen sijaan ohjaamaan pelaajan huomiota valaisemalla tiettyjä kohteita. Hän painottaa myös tuttuuden tärkeyttä: että pelaaja osaa tehdä jonkinlaisia assosiaatiota siitä, missä hän on.

Carsonin näkemykset ympäristökerronnan luonteesta siis vaihtelevat laajuudessaan kokonaisvaltaisesta kokemuksesta lavastettuihin tilanteisiin ja pienimpiin yksityiskohtiin. Myös Fernández-Vara (2011) on sitä mieltä, että tavallisin tapa, jolla ympäristökerronta toimii, on menneiden tapahtumien jäänteet. Ongelma on kuitenkin sen määrittelyssä, miten jäänteiden tulkinta liittyy pelillisyyteen (*gameplay*). Niiden myötä tarinasta tulee palapeli, joka pelaajan on koottava, mutta se ei vielä vaikuta suoraan pelaamiseen tai johda tiettyyn toimintaan. Pelaajat myös tekevät erilaisia tulkintoja (Fernández-Vara 2011). Myös Livingstone, Louchart ja Jeffrey (2016), jotka kirjoittavat arkeologisesta tarinankerronnasta, toteavat, että ympäristökerronta tarjoaa vihjeitä pelaajan tulkinnan pohjaksi, ja siinä luotetaan siihen, että pelaaja tekee tarvittavat assosiaatiot paljastaakseen tarinan. Livingstonen ym. mielestä ympäristökerronta kannustaa aktiiviseen ongelmanratkaisuun ja rakentaa pelaajan osallistumista ja immersiota tarinaan.

Luvussa 4.1.1 esiteltyjen käsitteiden lisäksi Totten (2014) puhuu vielä erikseen ympäristötaiteesta ja sen keinoista kertoa tarinaa. Esineiden asettelu ja järjestys voivat kertoa tarinan: kuka ne on jättänyt ja mitä niillä on tehty? Esineet voivat määrittellä sävyä, luoda jännitettä ja kertoa myös jotain siitä, mitä pelaajalla on odotettavissa. Samalla ne voivat olla esineitä, joita pelaaja voi kerätä mukaansa resursseiksi. Tätä Totten (2014) kutsuu modulaariseksi taiteeksi. Jos peliin kuuluu tarvikkeiden etsiminen, pelaaja voi niitä kerätessään törmätä samalla näkyymiin, jotka kertovat pelimaailmasta. Totten (2014) korostaa myös ympäristötaiteen ja kuvaamisen merkitystä. Kameran käytöllä voidaan korostaa tilallista kerrontaa. Kameran ja esineiden sijoittelun yhteistyö voi olla voimakas väline, sillä sen avulla voidaan ohjata pelaajan katsetta toivottuihin kohtiin. Tätä voidaan tehdä myös valaistuksella, värikontrasteilla ja linjoilla.

Ympäristön avulla kertominen vaikuttaa olevan hankala määrittellä kovinkaan yksiselitteisesti. Siinä hyödynnetään videopeleille ominaista interaktiivisuutta sekä tekstuaalisten että visuaalisten elementtien avulla. Kertomuksen muodostumista auttavat tai sen muodostavat kokonaisuudessaan pelin maailmaan eli ympäristöön sijoitetut elementit. Ne voivat olla esineisiin tai paikkoihin sijoitettuja tekstinpätkiä, jälkiä, joista voi tulkita aiemmin tapahtunutta. Musiikki ja äänimaisema yleensä luovat tunnelmaa, joka varsinkin vaikkapa kauhupeleissä voi ennakoita tapahtumia, nostattaa pelaajassa pelkoa ja odotusta. Ylipäättään visuaalinen

ilme, valot, varjot, musiikki voivat vaikuttaa tunnekokemuksen muodostumiseen, mikä taas voi edistää tarinan kulkua.

Yleisemmällä tasolla voisi ajatella, että periaatteessa joka ikisessä videopelissä on ympäristökerrontaa. Peli on sijoitettu maailmaan, jossa on jonkinlainen maisema tai miljö, tietty visuaalinen ilme ja tietyt paikkoja. Kaikki ne ovat mukana luomassa kokemusta pelin maailmaan uppoutumisesta. Esimerkiksi Jenkins (2004) huomauttaa, että tila ja ympäristö voivat synnyttää varsinaisten kertomuksen osien lisäksi tunteita, tunnelmia ja muistoja ja edistää kerronnallisuutta niiden kautta. Ympäristökerronnan määrittelyssä päädytään siis saman ongelman äärelle kuin kerronnan tai tarinan määrittelyssä. Sen voi määritellä siten, että kaikki on sitä, mutta silloin se ei oikeastaan tarkoita enää mitään tai ainakaan anna hedelmällistä pohjaa analyysille. Toisaalta se ei selvästikään ole pelkkiä yksityiskohtia, vaikka yleiseksi keinoksi nousevatkin jäänteet menneistä tapahtumista. Seuraavassa luvussa jatkan tämän ristiriidan pohtimista.

4.2 Esimerkkien kautta määritelmään

Tässä luvussa etsin konkreettisia esimerkkejä ympäristökerronnan käytöstä. Ensimmäiseksi käyn läpi hieman kirjallisuutta, joka on tarkoitettu pelisuunnittelun ohjeeksi. Tämän jälkeen esittelen muutaman tutkimuksen, jossa on käytetty ympäristökerrontaa pelianalyysin välineenä. Lisäksi esittelen muutaman pelin avulla erilaisia tapoja käyttää ympäristökerrontaa.

4.2.1 Ympäristökerronta pelisuunnittelun oppaissa

Konkreettisia esimerkkejä etsiessä huomaa, että ympäristökerronnasta löytyy paremmin pelisuunnittelun ohjeeksi tarkoitettua materiaalia kuin akateemista analyysiä, ja tässä alaluvussa käytetyt lähteet ovatkin tätä ensimmäistä kategoriaa. Ne tarjoavat kiinnostavan konkreettisen näkökulman siitä, miten ympäristökerrontaa käsitellään ja käsitetään pelisuunnittelussa. Seuraavaksi pyrin suunnitteluoppaiden pureutumaan siihen, miten ympäristökerrontaa luodaan.

Richard Rouse III:lta löytyy Game Developer's Conferencessä 2010 esitetty diashow ympäristökerronnasta "Your World is Your Story". Siinä hän esittelee pelisuunnittelun näkö-

kulmasta ympäristökerronnan keinoja. Hän aloittaa toteamalla ympäristökerronnan olevan maailman itsensä kertomia pieniä tarinoita. Hänen mukaansa ympäristökerronta liittyy myös enemmän miljööseen kuin juoneen tai henkilöhahmoon. Toisin kuin monet muut Rouse III (2010) ei näe pelaajan toimintaa eli interaktiivisuutta niinkään olennaisena tekijänä ympäristökerronnassa, vaan hän sanoo ympäristökerronnan olevan tarina, jonka pelimaailma kertoo ikään kuin pelaaja ei olisikaan siellä tai silloinkin kun pelaaja ei ole siellä. Rouse III (2010) kertoo myös mitä ympäristökerronta ei ole: hän rajaa pois esimerkiksi usein juonen kuljettamisessa käytetyt välianimaatiot samoin kuin suoraan pelaajalle kohdistetun selostuksen sekä tehtävänannot (Rouse III 2010).

Rouse III (2010) esittelee viisi käytännönläheistä tekniikkaa, joilla ympäristökerrontaa saadaan luotua. Ensimmäisenä hän korostaa taustatyön merkitystä. Kun suunnittelija on tehnyt riittävästi taustatyötä, peliin saadaan riittävää autenttisuutta ja uskottavuutta, ja pelaaja imersoittuu helpommin. Toinen tekniikka on luoda jokaiselle paikalle taustatarina. Kuka siellä on asunut tai liikkunut, mihin sitä on käytetty? Kun nämä ovat selvillä, toiminnasta voi näkyä jälkiä ympäristössä. Kolmantena tekniikkana Rouse III (2010) mainitsee huomion keskittämisen. Toisin sanoen muun muassa kameranäkymien, rajauksen ja valaistuksen avulla pelaajan katse saadaan kohdistettua sinne, missä kerronnallista sisältöä on.

Neljäs tekniikka on vauhdin vaihtelu. Esimerkiksi sopivasti sijoitettu arvoitus saa pelaajan kiinnittämään huomiota ympäristöönsä. Rouse III (2010) mainitsee tässä kohtaa myös resurssit: niiden sijoittelu ja keräily vaikuttavat luonnollisella tavalla pelin etenemisnopeuteen ja voivat tuoda suvantovaiheita. Mielenkiintoista onkin, että resurssien rajallisuus on yksi määrittävä piirre selviytymiskauhupeleissä. Näyttäisi siis siltä, että selviytymiskauhulla ja ympäristökerronnalla on luontainen yhteys. Resurssien kerääminen rytmittää pelin kulkua ja tarinan muodostumista samalla kun määrittää toimintamahdollisuuksia. Rouse III (2010) huomauttaa myös, että jos pelaajan täytyy kulkea samoja reittejä useita kertoja, hän todennäköisemmin huomaa enemmän ympäristökerronnan elementtejä. Viidettä tekniikkaa Rouse kutsuu upotetuiksi tarinaelementeiksi. Hänen mukaansa ne ovat käytännössä erilaisia kirjoituksia, esimerkiksi graffiteja ja kylttejä tai pelin sisällä olevaa audiota sekä ylipäänsä ympäröivää elämää. Yhteistä kaikille Rouse III:n esittämille keinoille on siis yksityiskohtien sijoittelu ja merkityksellisyys.

Toinen käytännönläheinen esitys ympäristökerronnasta on Harvey Smithin ja Matthias Worchin presentaatio ”What Happened Here? – Environmental Storytelling” (2010). Esityksessään he käyvät kattavasti ja konkreettisten esimerkkien avulla läpi, mikä on ympäristökerronnan merkitys peleissä ja miten sitä voidaan luoda. Heidän määritelmänsä ympäristökerronnasta kuuluu: ”Environmental storytelling is the act of staging player-space with environmental properties that can be interpreted as a meaningful whole, furthering the narrative of the game.” Määritelmä on aika yleisluontoinen: siinä todetaan, että peliympäristöön sijoitetaan ominaisuuksia, jotka voidaan tulkita merkitykselliseksi kokonaisuudeksi ja siten edistää pelin tarinan muodostumista. Tämä ei vielä kerro, mitä nämä ominaisuudet voisivat olla.

Smith ja Worch (2010) nimeävät esityksessään neljä tapaa, joilla ympäristökerronta toimii. Heidän mukaansa ympäristökerronta perustuu siihen, että pelaaja yhdistää erillisiä elementtejä pelimaailmassa ja tulkitsee ne merkityksellisenä kokonaisuutena. Toisekseen ympäristökerronta liittyy pelaajan tekemät havainnot ja ongelmanratkaisun tiiviisti yhteen, mikä lisää sitoutumista peliin. Lisäksi se houkuttelee pelaajaa tulkitsemaan tilanteita ja merkityksiä omien kokemustensa perusteella. Ympäristökerronta voi myös toimia tilassa navigoimisen apuna esimerkiksi paljastamalla tiettyjä seikkoja. Ympäristökerronnalla näyttäisi siis olevan monia tarkoituksia.

Smith ja Worch (2010) toteavat ympäristökerronnan vaikuttavuuden perustuvan siihen, että se jättää pelaajalle tulkinnanvaraa. Heidän mukaansa tarina, joka kootaan vihjeistä ja oman tulkinnan kautta, on vaikuttavampi kuin suora selitys, koska kokoaminen on aktiivista toimintaa. Tulkitessaan pelaaja tuo omat elämäkokemuksensa ja näkemyksensä mukaan, mikä lisää kokemuksen henkilökohtaista merkitystä. Narratiivi myös muodostuu pelaajan omassa tahdissa ja on siten immersivisempi.

Smith ja Worch (2010) antavat suunnittelijoille viisi käytännön vinkkiä ympäristökerronnan luomiseen pelissä.

1. Määrittele tapahtumien ketju. Kun esineitä asetellaan johonkin tilaan, kannattaa miettiä, mikä on niiden suhde toisiinsa. Mitä tilassa on tapahtunut?
2. Varmista, että pelaaja kiinnostuu tapahtumista. Tapahtuman tulee olla merkityksellinen sekä laajemmassa kuvassa että yksilöllisenä tapahtumana.

3. Jokaisen tapahtuman tulee vahvistaa pelin yleistä teemaa.
4. Varmista, että jokainen ympäristökerronnallinen hetki perustuu tarinan lähtöoletuksiin. Näin syntyy positiivisen vahvistamisen kierre: yleinen tarinan premissi synnyttää tapahtumia, ja jokainen tapahtuma muistuttaa premissistä.
5. Vältä epäjohdonmukaisuutta. Edes pelin kerronnallisissa osioissa ei kannata näyttää asioita, joita pelaaja ei pysty itse tekemään, jotta yhteys nähdyn ja toiminnan välillä säilyy.

Smith ja Worch (2010) puhuvat systeemisestä ympäristökerronnasta, eli dynaamisesta tarinankerronnasta pelissä. Tämä liittyy pelien rakenteeseen kokonaisuutena: miten pelijärjestelmä voi vaikuttaa ympäristökerrontaan heijastaen pelaajan toimintaa. Heidän vinkeissäänkin on selkeästi havaittavissa kokonaisuuden tärkeys: ei riitä, että pelimaailmassa on mielenkiintoisia yksityiskohtia, vaan niiden on liityttävä yhteen ja pelaajan on kyettävä mielessään luomaan tämä yhteys. Smith ja Worch (2010) tuovat keskusteluun myös resurssit: pelikerronnankin suhteen on aina olemassa teknisiä rajoitteita. Esimerkiksi muistin määrä rajoittaa sitä, paljonko dynaamisia ominaisuuksia ja yksityiskohtia pelissä voi olla. Toisaalta, kuten Smith ja Worch toteavat, kyse on aina myös suunnittelijan valinnoista. Jos halutaan painottaa ympäristökerrontaa, siihen kohdistetaan resursseja.

Tunnettu, käytännönläheinen opas pelisuunnitteluun on myös Scott Rogersin *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* (2014). Mielenkiintoista on, että Rogers (2014) ei varsinaisesti käytä käsitettä ympäristökerronta oppaassaan. Hän kuitenkin kirjoittaa useista seikoista, jotka muut ovat liittäneet kyseisen käsitteen alle. Rogersin mielestä tarina on tärkeä pelille: sitä ei tarvitse olla, mutta silti sillä aina on sellainen. Rogers (2014) on myös sitä mieltä, että kiinnostava ympäristö on olennainen osa peliä. Hän kirjoittaa laajasti kameran käytön merkityksestä pelikokemukselle ja miten erilaisilla näkökulmilla saadaan erilaisia vaikutuksia aikaan. Yhtenä esimerkkinä hän käyttää jo tuttuja ensimmäisiä *Resident Evil* -pelejä ja niiden staattisia kameranäkymiä. Kameran avulla voidaankin Rogersin mukaan ohjata pelaajan huomio esimerkiksi tarinan kannalta oleelliseen tapahtumaan. Rogers (2014) myös ohjeistaa, miten pelaajaa voi ohjata valojen ja maantieteen avulla.

Rogers (2014) toteaa oman näkemyksensä olevan, että pelin tarina tulee kertoa mahdollisimman paljon pelin tasolla eli pelitilaa käyttäen. Vaikka hän ei sanaa käytäkään, hän siis suosii

ympäristökerrontaa esimerkiksi välianimaatioiden sijaan. Rogers, kuten Tottenkin, toteaa, ettei tilan käyttö tarinankerronnassa ole mikään uusi ilmiö, vaan sitä on käytetty jo satoja vuosia arkkitehtuurissa. Myös Rogers (2014) viittaa Carsoniin ja huvipuistoihin inspiraation lähteenä. Hän muun muassa mainitsee, että ympäristön teema on myös visuaalinen osoitus pelaajalle siitä, missä osassa pelimaailmaa hän on.

4.2.2 Ympäristökerronta tutkimuksessa

Ympäristökerronta vilahtelee toki myös akateemisissa artikkeleissa. Harva niistä määrittelee ympäristökerrontaa kovin eksaktisti, ja useimmiten viitataan Jenkinsiin sekä Carsoniin (ks. luku 4.1). Esittelen kuitenkin muutaman artikkelin, joita hakusanalla *environmental storytelling* löytyi.

Bevensee ym. (2012) käsittelevät artikkelissaan ympäristökerrontaa avoimen maailman pelien kontekstissä ja tekevät tutkimuksessaan varsin tiukan rajauksen ympäristökerronnasta. He analysoivat, miten heidän luomansa prototyypipeli, *Aporia*, luo kertomuksen käyttäen vain ympäristöä ja kuvallisia vihjeitä. Heidän mukaansa peli ei käytä lainkaan hahmoja, dialogia tai sanoja kerronnassaan. Heidän mukaansa pelin tarinankerronta muistuttaa Jenkinsin (ks. luku 4.1.1) jaottelun mukaista evokatiivista ja upotettua kerrontaa. He toteavat, että erityisesti evokatiiviset ja upotetut kertomukset sisältävät paljon mahdollisuuksia tarinankerrontaan, jossa ei hyödynnetä dialogia tai sanoja: *mise-en-scène*-näkyvät ja tilallinen suunnittelu eivät vaadi tekstuaalisuutta.

Bevensee ym. (2012) korostavat myös pelin ja tarinan löytymisen interaktiivista luonnetta. Heidän mukaansa kertomus pelissä on staattinen paikka ajassa, jonka pelaaja kohtaa. He jakavat näin analysoimassaan pelissä muodostuvan kerronnallisuuden kolmeen tasoon: Ensimmäinen taso on välitön, selkeä tarina, joka muodostuu pelaajan kohtaamista asioista. Toisella tasolla pelaajan tulisi tehdä tulkintoja piirustuksista ja vihjeistä, joita hän kohtaa, rakentaakseen varsinaisen tarinan. Kolmannella tasolla taas on tarinan metaforinen, lopullinen merkitys. Bevensee ym. jättävät siis varsin paljon tulkintaa ja koostamista pelaajan vastuulle. Itse jäin kaipaamaan artikkelilta konkreettisempia esimerkkejä ympäristökerronnan muodostumisesta heidän pelissään.

Eräs tunnettu ympäristökerrontaa hyödyntävä peli on The Fullbright Companyn vuonna 2013 julkaisema *Gone Home*. Siinä pelaaja vaeltaa pelitilassa ja löytää tiedon palasia esi-
neiden ja ympäristön elementtien muodossa (Bednorz 2020). Magdalena Bednorz analysoi
peliä ympäristökerrontaa hyödyntäen. Hän toteaa, että pelaajan löytämät ja tutkimat esineet
tekevät tilasta uskottavan, antavat sille merkitystä, edistävät hahmojen rakentumista ja luo-
vat sosiaalista kontekstia (Bednorz 2020). Bednorzin näkökulma on pelin arkisuudessa ja
feminiinisiksi luokitelluissa tiloissa. Hänen mukaansa videopelien ympäristöjen tilallisuus
mahdollistaa ympäristöllisen tarinankerronnan – tarinankerronnan joka tapahtuu fiktiivisen
maailman sisältä käsin (Bednorz 2020).

Zakowski (2016) käsittelee artikkelissaan *BioShock*-pelien narratiivista tilaa muun muassa
ympäristökerronnan käsitteen avulla. Hän käsittelee sitä kolmessa tasossa: juoni, tarinamaa-
ilma ja kerronnallinen universumi. Hänen mukaansa *BioShock*-peleissä tila on yksi kerron-
nallisuuden eteenpäin vievä voima. Toisaalta pelaajalla on oma tarinansa, joka etenee kun
hän etenee pelimaailmassa, mutta samalla maailma itsessään paljastaa omaa tarinaansa ja
historiaansa. Zakowski (2016) löytää pelistä ainakin Jenkinsin (ks. luku 4.1.1) jaottelun mu-
kaista upotettua kerronnallisuutta sekä evokatiivista kerronnallisuutta. Upotettua kerronal-
lisuutta ovat hänen mukaansa ainakin äänipäiväkirjat, joita pelaajahahmot löytävät, ja jois-
ta vähitellen, epälineaarisesti koostuu pelimaailman historia; tapahtumat jotka ovat johta-
neet nykyiseen tilanteeseen (Zakowski 2016). Evokatiivisuudesta Zakowski (2016) nostaa
esimerkiksi pelaajan löytämät mise-en-scène-kohtaukset, jotka herättämiensä mielikuvien
avulla ovat osa, vaikkakaan eivät suoraan, pelimaailman tarinaa. Ne voivat esimerkiksi he-
rättää tulkintoja taustatarinasta, mikä tekee tilasta ja sen kokemisesta merkityksellisempää
(Zakowski 2016). Kuten muissakin esittelemissäni artikkeleissa, ympäristökerronta ei ole
Zakowskinkaan pääasiallinen analyysin kohde. Ympäristökerrontaa käytetään lähinnä väli-
neenä, jolla analysoidaan pelien kerrontaa tai jotakin muuta piirrettä, ja sen määrittelyssä
turvaudutaan pääosin Jenkinsin käsitteisiin.

4.2.3 Peliesimerkkejä

Seuraavaksi esittelen lyhyesti vielä muutamia pelejä, joissa on käytetty erilaisia ympäristö-
kerronnan elementtejä eri tavoilla. Esimerkiksi Rouse III (2010) käytti esityksessään usein

esimerkkinä Valve Corporationin vuonna 2007 julkaisemaa *Portal*-peliä. *Portalissa* pelihahmo herää tutkimuslaitoksesta, ja tutkimuksen nimissä joutuu suorittamaan erilaisia pulma- tehtäviä tekoäly Gladosin äänen johdattamana. Tutkimukseen osallistumisesta lupailaan palkaksi kakkua. Pelin edetessä pelaaja kuitenkin huomaa, että tekoälyllä on jokin muu päämäärä kuin se, mikä on ääneen sanottu. Gladosin omien puheiden lisäksi pelaaja saa vihjeitä salapaikoista, joista löytyy esimerkiksi paljastavia seinäkirjoituksia. Yleisesti tunnetuin taitaa olla seinälle kirjoitettu "the cake is a lie". Käytettyjä ympäristökerronnan keinoja ovat siis ainakin ääni ja teksti.



Kuvio 1. *Fallout 4* -pelissä kylpyammeesta löytynyt luuranko.

Bethesda Game Studiosin avoimen maailman toimintaroolipelissä *Fallout 4*:ssä (2015) taas hyödynnetään paljon mise-en-scène-tyyppisiä asetelmia tai minitarinoita. Asetelmat ja yksityiskohdat vahvistavat tai rakentavat pelin tunnelmaa ja kertovat pelipaikkojen ja siten koko pelimaailman historiasta ja sitä kohdanneesta katastrofista. Pelaaja voi esimerkiksi törmätä näkyyn luurangosta kylpyammeessa leivinpaahtimen kanssa ja olutpullojen ympäröimänä (kuvio 1). Samoilla elementeillä tuodaan peliin myös huumoria. Tällaiset minitarinat eivät kuitenkaan pelissä muodosta yhtenäistä, yksittäistä pelin kattavaa tarinalinjaa.

Hyvä esimerkki pelistä, joka hyödyntää ympäristön avulla kertomista kokonaisvaltaisesti on Mobius Digitalin vuonna 2019 julkaisema *Outer Wilds*. Siinä pelaaja seikkailee 22 minuutin aikaloopin sisällä aurinkokunnan planeetoilla ja koittaa ympäristöä havainnoimalla saa-

da selville, mitä on tapahtunut ja mitä tulee tapahtumaan. Pelissä voi keskustella vastaan-tulevien hahmojen kanssa, ja pelimaailmasta löytyy erilaisia tekstinpätkiä, joista voi saada tietoa. Olennaisinta on kuitenkin paikkojen tutkiminen ja huomioiden tekeminen. Koetun, kuullun ja nähdyn perusteella voidaan lopulta tehdä johtopäätöksiä. Tässä pelissä ympäristökerronnan tavoitteena, ja itse asiassa koko pelin tavoitteena, on koostaa ja selvittää yksi, koko pelimaailmaa koskettava tarina.

Playdeadin vuonna 2010 julkaisemassa *Limbo*-nimisessä pulma- ja tasohyppelypelissä puolestaan tiettyä yhtenäisyyttä luo valtavaan hämähäkkivastukseen liittyvät toistuvat elementit: esimerkiksi pelimaailman ihmiset ovat rakentaneet ansoja, jotka matkivat hämähäkin tapaa seivästää pelaaja jalallaan. Tällainen ympäristökerronta toimii ennen kaikkea evokatiivisella tavalla: toistuvat teemat herättävät assosiaatioita ja edistävät tarinan kulkua.

Monia muitakin hyviä esimerkkejä löytyisi: esimerkiksi hieman *Gone Home* tapaan toimiva *Amnesia* (Frictional Games 2010), jonka päähenkilö herää muistinsa menettäneenä ja alkaa suorittaa itselleen asettamaansa tehtävää. Ympäristöä tutkimalla hän alkaa löytää vihjeitä siitä, mitä aiemmin on tapahtunut. Joka tapauksessa esiteltyt pelit kuitenkin osoittavat, että ympäristökerronta on läsnä monien eri genrejen peleissä ja eri tavoilla. Ympäristökerronta voi olla tarinan ja vihjeiden etsimistä ja arvoituksen ratkaisua, mausteita ja lisäelementtejä pelin maailmaan tai temaattista yhtenäisyyttä. Seuraavassa luvussa pohdin, miten nämä kaikki eri puolet voi hahmottaa kokonaisuutena.

4.3 Mitä ympäristökerronta on?

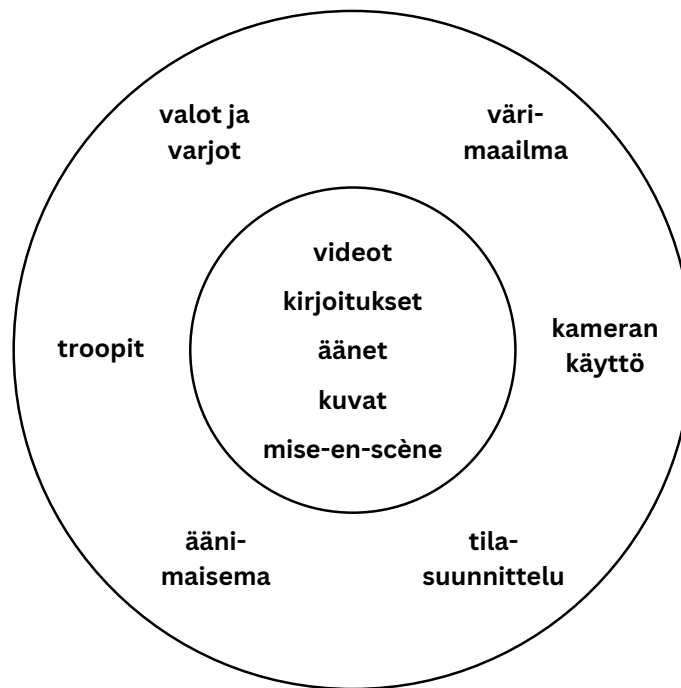
Tähän mennessä olen löytänyt ympäristökerronnasta sekä hyvin laveita käsityksiä että hyvin suppeita. Olen käynyt läpi Jenkinsin ja Tottenin näkemykset pelimaailman evokatiivisista tiloista ja upotetuista sekä ilmenevistä kertomuksista. Toisaalta olen tarkastellut lähikäsitettä indeksinen tarinakerronta ja käsitystä siitä, että ympäristökerronnan tärkein keino on menneiden tapahtumien jäänteet (Fernández-Vara 2011). Toisaalta on puhuttu kokonaisvaltaisesta elämyksestä, johon vaikuttaa jokainen ympäristön yksityiskohta (Carson 2000). Ympäristökerronnan avulla voidaan luoda "minitarinoita", jotka kertovat esimerkiksi pelimaailman aiemmista tapahtumista (Rouse III 2010). Mielestäni samaa kategoriaa ovat ympäristön luo-

mat rinnakkaiskertomukset (Zakowski 2016). Toisaalta ympäristökerronta voi olla päävas-
tuussa kokonaistarinan muodostumisesta (Bednorz 2020).

Resident Evil 7: Biohazard on selviytymiskauhupeli, jossa tarina on myös upotettu tiiviisti pelimaailmaan. Kaikki tarinaa edistävät elementit löytyvät pelistä: pelihahmo tutkii ympäris-
töään ja löytää muun muassa valokuvia, erilaisia tekstilappusia – päiväkirja, kirje, muistiin-
pano – tekstejä seinässä sekä videonauhoja. Mutta mikä kaikki pelissä on ympäristökerron-
taa? Kuten Jenkins (2004) totesi, pelin suunnittelija ei koskaan voi olla täysin varma siitä,
mitä pelaaja tekee ja mitä pelaaja löytää. Ympäristökerrontaan panostavassa pelissä onkin
paljon kiinni myös pelaajan omista toimista: kuinka huolellisesti tutkii paikat ja löytämänsä
esineet? Ja mitä sitten jos ei löydy tai ei edes etsi? Jos ei katso kuvia tai lue tekstejä? Voiko
pelin pelata läpi ilman, että selvittää paljoakaan tarinasta? Onko tarina vain oheisviihdyke,
jotain päälleliimattua, joka ei ole kiinteä ja olennainen osa peliä?

On jokseenkin helppo todeta, mikä ei kuulu ympäristökerronnan piiriin. Esimerkiksi välivi-
deot ja hahmojen välinen dialogi on todettu siihen kuulumattomaksi (Bevensee ym. 2012;
Rouse III 2010). Itse sanoisin, että ympäristökerronnan elementit ovat sellaisia elementte-
jä, jotka edistävät kertomuksen muodostumista mutta joiden havaitseminen tai tutkiminen
ei pysäytä pelin kulkua, vaan se tapahtuu pelimaailmassa. Yksittäisten kertovien element-
tien lisäksi olennaista on kokonaiskuva: jokaisen elementin tulee olla osa samaa tarinaa. En
tarkoita tässä tarinaa juonellisesti: ympäristökerronnan avulla voidaan kertoa pelin juoni, tai
osa siitä, mutta siihen kuuluu myös muuta. Kuitenkin kaikki ympäristökerronnan elementit
tukevat saman eheän tarinamaailman muodostumista. Ne voivat kertoa siihen vaikuttaneista
tapahtumista, ja ylipäätään paljon sellaista, mikä ei suoraan liity pelin itsensä tapahtumiin.
Joka tapauksessa kokonaisuuden ja yksityiskohtien välillä on yhteys.

Edeltävissä alaluvuissa käsiteltyjen artikkeleiden, oppaiden ja tutkimusten perusteella voi-
kin sanoa, että ympäristökerronnan voi nähdä yleisen laveana piirteenä, koko tarina- eli peli-
maailman ominaisuutena, tai yksityiskohtien muodostamana pääteltävänä ketjuna, mitä esi-
merkiksi indeksinen tarinankerronta edustaa. Kumpikaan näistä ei kuitenkaan yksinään riit-
tä selittämään sitä, mistä ympäristökerronnan kokonaisuus muodostaa – onneksi niistä voi
käyttää molempia. Määrittelen siis itse, että ympäristökerronnan kokonaisuus muodostuu
kahdella tasolla. Kuvio 2 esittää visuaalisesti näitä tasoja.



Kuvio 2. Ympäristökerronnan muodostuminen kahdessa eri tasossa.

Kuvion ulompi kehä kuvaa yleisempää tasoa: sitä, mikä on koko ajan läsnä ja muodostaa pelimaailman yleisilmeen ja yleiskokemuksen. Olen kirjannut kehään elementtejä, jotka kuuluvat tälle tasolle, mutta lista ei ole kaiken kattava. Tämän tason elementit toimivat muun muassa evokatiivisesti: ne herättävät pelaajassa muistoja ja assosiaatioita tutuista tarinamaailmoista. Esimerkiksi troopit tarkoittavat juurikin sitä, mitä tuttuja paikkoja tai tarinakehyksiä pelissä on käytetty ja miten ne ohjaavat pelaajan odotuksia ja tulkintaa. Värien käytöllä, valaistuksella ja äänimaisemalla taas voidaan vaikuttaa tunnelmaan ja sitä kautta odotuksiin. Tämän tason elementeillä voidaan siis hyödyntää pelaajan mielessä piileviä valmiita mentaalisia kehyksiä tutuista kauhutarinoista ja -maailmoista. Sen lisäksi myös pelaajan ohjaaminen vaikuttaa tarinan muodostumiseen: tilasuunnittelun avulla voidaan ohjata pelaaja tiettyihin paikkoihin ja löytämään tiettyjä tarinan osia, tai kokemaan tarina tietyssä järjestyksessä. Myös kameran käytöllä luodaan samoja piirteitä ohjaamalla pelaajan katsetta, mutta sillä voidaan myös vaikuttaa tunnelmaan ja pelin kokemiseen yleisemmin.

Kuvion sisempi kehä taas kuvaa pelimaailmaan sijoitettuja yksityiskohtia. Usein niitä ovat esimerkiksi erilaiset kirjoitukset, jotka voivat kertoa pelaajalle mennyttä tarinaa. Pelaaja voi yhtä hyvin löytää myös kuvia, tai vaikka ääni- tai videonauhoja, jotka auttavat kokonaista-

rinan hahmottamisessa. Näille yhteistä on, että ne vaativat pelaajan omaa aktiivisuutta tarinan muodostamiseen. On myös mahdollista, että pelaaja tietoisesti tai vahingossa ohittaa näitä ympäristöön ripoteltuja tiedon palasia. Kaikki pelaajat eivät ole kiinnostuneita tarkastelemaan ja lukemaan löytämiään lappusia tai pysähtymään arvioimaan, mitä kaatuneiden huonekalujen taustalla on. Kiinnostuneeltakin pelaajalta taas saattaa jäädä löytämättä jokin paikka tai vihje. Tämäkään lista sisällä kaikkia mahdollisia elementtejä, sillä nekin tietenkin vaihtelevat pelistä toiseen.

Ympäristökerronta siis muodostuu kahdella, yleisellä ja yksityiskohtien tasolla elementeistä, jotka edistävät pelin tarinakokonaisuutta pysäyttämättä pelin kulkua. Seuraavaksi hyödynnän tätä määritelmää ja kuviossa 2 hahmoteltuja kategoriota käytännössä analysoimalla kohdepeliäni *Resident Evil 7: Biohazard* niiden avulla.

5 Tutkimusmenetelmä

Tämän tutkielman tutkimuskysymys on luonteeltaan kvalitatiivinen: tavoitteena on selvittää jotakin *Resident Evil 7: Biohazard* -pelin luonteesta sekä tiettyjen ominaisuuksien käytöstä pelissä. Jälkimmäiseen kysymykseen voisi tarttua myös selvittämällä, paljonko eri ympäristökerronnan elementtejä esiintyy tutkimuksen kohteessa. Kuitenkin kysymyksenasettelun kannalta on hedelmällisempää etsiä tutkielmaan sopivaa metodologiaa kvalitatiivisten menetelmien joukosta.

Petri Lankosken ja Staffan Björkin toimittamassa *Game Research Methods* -kirjassa on esitelty joitakin videopelien tutkimiseen soveltuvia metodeja ja lähtökohtia. He ovat jakaneet kvalitatiiviset tutkimusmenetelmät kahden eri lähestymistavan mukaan: painopiste on joko pelien itsensä tai pelaajien ja pelaamisen tutkimisessa (Lankoski ja Björk 2015b). Jälkimmäiseen lähestymistapaan kuuluvat muun muassa pelaajien haastattelut. Oma tutkimuskysymykseni on pohjaltaan teoreettinen, ja valittu kohdepelinä on esimerkki ympäristökerronnan ilmenemisestä. Siksi uskon vastauksen kysymykseen löytyvän enemmänkin pelin tarkastelun kautta kuin pelaajia haastatteleamalla. Tästä syystä suuntasin katseeni peliin keskittyviin metodeihin.

Pelien tutkimiseen Lankosken ja Björkin teoksessa keskittyy kolme metodologiaa: yksi pelien ajallisuutta tutkiva, yksi informaatiota ja yksi formaalin analyysin kuvaus. Pelien aikaan liittyvä tutkimus olisi kiinnostava suhteessa narratologisiin teorioihin mutta ei tämän tutkielman ytimessä. Tavallaan voisi ajatella, että pelistä etsitään narratiivista informaatiota, mutta datakeskeinen näkökulma ei myöskään tarjoa hedelmällisintä lähtökohtaa.

Formaali analyysi sen sijaan on jo lähempänä. Lankoski ja Björk (2015a) toteavat, että sitä käytetään usein pelien analyysissä ja usein implisiittisesti. Formaalin analyysin avulla voidaan luoda systemaattinen kuvaus pelin olennaisista elementeistä. Näin tehty kuvaus itsessään ei ole tutkimus, vaan väline, jonka avulla voi vastata tutkimuskysymykseen. Formaalisissa analyysissä tarkastellaan tiettyjä elementtejä ja niiden välisiä suhteita, ja sen avulla voidaan saavuttaa ymmärrystä pelijärjestelmästä. Sitä voidaan hyödyntää yksittäisen videopelin tarkastelussa myös ilman laajempaa kontekstia (Lankoski ja Björk 2015a). Lankoski ja Björk

(2015a) huomauttavat formaalin analyysin olevan läheisessä yhteydessä kirjallisuuden analyysistä tuttuihin formalistiseen ja strukturalistiseen tutkimusperinteisiin. Heidän mukaansa lähiluku on näihin teorian alueisiin usein yhdistetty metodi.

5.1 Lähiluvusta lähipelaamiseen

Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) toteavat lähiluvun olevan olennainen osa humanistisen tutkimuksen perinnettä. Se on saanut alkunsa 1930–1940-lukujen uskriitikoiden teorioista. Näissä keskeistä oli huomion kiinnittäminen itse tekstiin ja kontekstin unohtaminen. Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) määrittelevät, että lähiluku tarkoittaa mediatekstin – eli eri medioiden sisältöjen – yksityiskohtaista tutkimista, dekonstruointia ja analyysiä. Lähilukemisen tavoitteena on löytää tekstistä sellaisia ominaisuuksia, jotka ensinäkemältä ovat ikään kuin piilossa. Sen avulla voidaan tuoda esiin myös tekstin vikoja ja epäjohdonmukaisuuksia mutta ennen kaikkea tarkastella, millä eri tavoin kyseinen teksti luo merkityksiä (Bizzocchi ja Tanenbaum 2011).

Edelleen Bizzocchin ja Tanenbaumin mukaan lähiluku on humanistinen metodi, joka on syntynyt nimenomaan kirjallisuuden tutkimuksesta. Tunnetuimpia esimerkkejä lähiluvusta on Roland Barthesin kirjassaan *S/Z* esittämä analyysi Honore de Balzacin novellista *Sarrazine*. Luennassaan hän erottelee koodeja, jotka luovat tekstin ääntä ja muodostavat siihen merkityksiä (Barthes 1990). Myöhemmin lähilukua on sovellettu kirjallisuuden lisäksi muihinkin medioihin kuten elokuvaan. Myös lähiluvun tavat ovat vaihdelleet vuosien saatossa. Esimerkiksi alkuperäisen tekstiin keskittyvän tulkinnan rinnalle on tullut nimenomaan kontekstisidonnaisia luentoja: tekstejä on läpivalaistu esimerkiksi feministisestä tai postkolonialistisesta näkökulmasta (Bizzocchi ja Tanenbaum 2011).

Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) ovat sitä mieltä, että vaikka kirjallisuuden teorioita on hyödynnetty pelienkin tutkimuksessa, niitä ei yleensä ole hajotettu komponentteihinsa ja tarkasteltu, mistä ne oikeastaan koostuvat. Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) kuvaavat lähiluvun historiaa kirjallisuudentutkimuksessa, ja toteavat kyseen olevan ennen kaikkea lukemisen prosessista ja tuon prosessin kuvauksesta. Prosessiin kuuluu olennaisena osana analyttinen linssi, jonka avulla on mahdollista eristää tietty osa tekstistä tarkastelun kohteeksi.

Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) näkevät nykyisen uuden, eli digitaalisen, median kasvun tilaisuutena laajentaa lähilukua metodina, jolloin sitä voi käyttää myös esimerkiksi videopelien tarkasteluun. He lähtevät liikkeelle kysymyksestä, mikä on teksti tai mitä on tekstuaalisuus. Viestin ja välineen suhteen voi nähdä monella tavalla – toisistaan irrallisina tai jollakin tavalla toisiinsa kietoutuneina. Joka tapauksessa tutkijan on perehdyttävä tutkimuksensa kohteena olevaan välineeseen, mediumiin, jotta voi puhua yksittäisestä työstä (Bizzocchi ja Tanenbaum 2011). Videopelien tutkimuksessa se tarkoittaa tietenkin peleihin perehtymistä.

Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) käsittelevätkin tekstissään sitä, miten lähilukua voi käyttää videopelien tutkimiseen. Fernández-Vara (2019) mainitsee myös lähiluvun pelianalyysiä käsittelevässä kirjassaan. Hän näkee lähiluvun eritoten analyysin välineenä: siinä valitaan pelistä tietty aspekti ja eritellään se peruselementteihinsä. Lähiluku on hänen mukaansa syväanalyysiä, jonka erityinen ansio on tarkkojen esimerkkien antaminen halutusta teoriasta, tulkinnasta tai lähestymistavasta.

Pelien kohdalla lähiluvun sijaan voidaan kuitenkin puhua myös lähipelaamisesta. Esimerkiksi Arjoranta (2015) toteaa toimittamassaan lähipeluanalyysien kokoelmassa *Lähipeluu: Luentoja digitaalisista peleistä* (2015) lähipelaamisen lähtöajatuksen olevan sama kuin kirjallisuuden lähiluvussa. Tutkija etsii ja havainnoi pelistä ilmiöitä tai piirteitä, jotka eivät ole itsestäänselviä tai helposti havaittavia. Arjorannan omin sanoin: ”Pelaamalla peliä tarkkaavaisesti ja toistuvasti tutkija muuttaa itsensä tutkimusvälineeksi, joka luotaimen tavoin syöksyy pelin maailmaan ja kartoittaa sen tuntemattomia syvyyksiä.”

Sekä Bizzocchi ja Tanenbaum (2011), Fernández-Vara (2019) että Arjoranta (2015) puhuvat hieman eri käsitteillä näkökulman valinnan tärkeydestä. Fernández-Vara (2019) huomauttaa, että kokonaisen pitkän videopelin analysointi lähiluvun tarkkuudella olisi niin laaja kokonaisuus, että sitä olisi mahdoton käsitellä. Olennaista onkin löytää argumentin ydin ja juuri siihen sopivat, teoriaa tukevat esimerkit. Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) puhuvat valitusta analyttisestä linssistä. Arjorannan toimittaman kokoelman artikkeleissa tulkitaan pelin tiettyä elementtiä valitun teoreettisen kehyksen läpi. Esimerkiksi eräässä kokoelman artikkelissa tarkastellaan *Silent Hill* -peliä sekä psykoanalyysin vertauskuvana että analyysin tuloksina. Kahdessa muussa artikkelissa lähipelaamisen viitekehyksinä toimivat historiantutkimuksellinen näkökulma ja epäluonnollisen narratologian analyysi.

Fernández-Vara (2019) korostaa lähiluvun kuvauksessaan, että sen olennaisin anti ovat konkreettiset esimerkit. Esimerkkien kautta pystytään perustelemaan analyysiä siten, että se ei jää vain abstraktin teorian tasolle. Kun puhutaan lähiluvun tai lähipelaamisen luonteesta prosessina ja syväanalyysinä, jää vielä vähän hämäräksi, miten metodologia käytännössä ja konkreettisesti käytetään. Esimerkiksi Arjorannan kokoelman artikkeleissa itsessään ei puhuta metodista juuri lainkaan eikä lähipelaamista välttämättä edes mainita. Oikeastaan yhdessäkään artikkelissa ei kuvata, miten lähipelaamista käytännössä suoritettiin tai mikä oli konkreettisesti tutkimuksen tekotapa.

Kokoelman johdannossa Arjoranta (2015) mainitsee toistuvan pelaamisen. Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) kuvaavat prosessia omasta näkökulmastaan hieman tarkemmin. Heidän mukaansa lähilukeminen vaatii lukijan uppoutumista tutkittavaan teokseen, jotta hän havaitsee siitä jotain sellaista, mitä peruslukija ei ja kykenee tekemään oivaltavia näkemyksiä ja havaintoja. Videopelien tapauksessa tutkijan on siis pelattava kohteena olevaa peliä.

Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) näkevät, että tutkijalla on pelatessaan oltava tietynlainen kaksoisrooli. Toisaalta tutkijan tulisi lähestyä peliä niin sanotusti naiivina pelaajana, jolle kokemus on uusi ja tuore. Toisaalta tutkijan pitää kyetä etäännyttämään itsensä pelaamisen kokemuksesta ja olemaan objektiivinen sekä tekemään kriittisiä havaintoja. Onnistunut tutkimus vaatii heidän mukaansa vaihtelemista näiden kahden roolin välillä. Kun tarvittava tieto tai data on näitä rooleja hyödyntäen kerätty peliä pelaamalla, data analysoidaan valittua analyttistä linssiä käyttämällä (Bizzocchi ja Tanenbaum 2011).

Aarseth (2007) kirjoittaa artikkelissaan ”I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player” pelaajan roolista ylipäättään peleissä ja tutkijoiden suhtautumisesta kysymykseen. Aarsethin näkemyksen mukaan humanistisessa perinteessä pelaaja on tutkijalle yksi palikka kokonaisuudessa, jokin osa pelin toteutumisesta, jonka voi periaatteessa täyttää kuka tahansa rationaalinen henkilö. Sosiologisessa tai etnografisessa mielessä taas pelaaja on todellinen, historiallinen henkilö ja kiinnostuksen kohde sinänsä. Omassa näkökulmassani sijoittaudun tähän humanistiseen perinteeseen, jonka osaksi Aarseth (2007) myös mainitsee lähiluvun ja -pelaamisen. Aarseth (2007) myös esittelee sisäispelaajan käsitteen (*implied player*), joka on pelimaailman vastine sisäislukijan käsitteelle. Sisäispelaaja on se pelaajan rooli, joka peliin on kirjoitettu; se mitä pelaajan odotetaan tekevän tai olevan.

5.2 Tutkimuksen toteutus

Tavoitteenani on kuvata konkreettisesti, millä tavoin toteutin lähipeluuta omassa tutkimuksessani. Lähipeluun metodin yhteydessä korostetaan toistuvia pelikertoja ja peliin uppoutumista. Itse pelasin pelin läpi kerran ja katsoin kaksi erityylistä pelivideota YouTubesta. Näissä toteutui myös Bizzocchin ja Tanenbaumin ajatus erilaisten roolien vaihtelusta. Naiivin pelaajan rooli toteutui konkreettisesti omassa pelaamisessani, sillä en aidosti tiennyt pelistä mitään, kun sen aloitin. Tiesin tarkastelevani ympäristökerrontaa, mutta tarkempi tutkimuskysymyksen asettelu oli vielä tekemättä. Objektivisempi tarkastelu sijoittui sitten enemmän pelivideoiden katseluun. Pelasin ja katsoin pelivideoita vuorotellen, kuitenkin siten, että katsoin videoita vain siihen asti, kuin olin itse pelannut. Näin pääsin itse pelin loppuun ennen kuin tiesin muuta kautta, miten peli päättyy. Ensimmäinen katsomani pelivideo oli hyvin suoraviivainen ja ”virheetön” läpipeluu ilman kommentteja YouTuben käyttäjältä SHN Survival Horror Network. Videon alaotsikkona luki: ”as it is meant to be played”. Toinen läpipeluu oli käyttäjältä Marz, jonka pelaaminen on enemmän niin sanotusti tavanomaisen pelaajan tyylistä virheineen ja opetteluineen. Marz kuvaa myös itseään eli reaktioitaan ja kommenttejaan pelatessaan.

Bizzocchi ja Tanenbaum (2011) mainitsevat, että on tärkeää analysoida oma pelityyliinsä, tai valita mitä pelityyliä toteuttaa, jotta vältettäisiin objektiivisuuden harha. Hamari ja Tuunanen (2014) ovat koostaneet artikkelissaan pelaajatyyppejä käsitteleviä tutkimuksia. Niiden perusteella he tiivistävät, että on viisi pääasiallista ulottuvuutta, jotka liittyvät pelaajien motivaatioon ja pelityyliin. Nämä ovat saavuttaminen (*achievement*), tutkiminen (*exploration*), sosiaalinen toiminta (*sociability*), dominointi (*domination*) ja immersio (*immersion*). Omaan pelityyliini vaikutti selkeästi eniten tutkiminen, sillä halusin saada pelimaailmasta mahdollisimman paljon tietoa. Minulle oli tärkeää erityisesti pelin tarinan selvittäminen sekä peliympäristön yksityiskohtien tarkkailu. Pelityyliini johtui osittain siitä, että tiesin tarkastelevani ympäristökerrontaa, joten kiinnitin paljon huomiota peliympäristön yksityiskohtiin. Osittain se taas johtui siitä, että itselleni tyypillinen tapa pelata on utelias ja tutkiva ja yleensäkin pelatessani koluan kaikki hyllyt ja nurkat läpi varmuuden vuoksi.

Pelasin itse pelin läpi kokonaisuudessaan vain kerran, vaikka se toki sisälsi joidenkin kohtien pelaamista useampaan kertaan ja paikoissa vaeltelua täysin suoraviivaista läpipelua enem-

män. En usko, että useampi pelikerta olisi tuonut olennaisesti lisää välineitä analyysilleni. Tutkielmani aihe keskittyi ympäristökerrontaan, ja kiinnitin erityistä huomiota ympäristöön alusta asti. Toisaalta pelissä itsessään ei ole useita tarinalinjoja, joita olisi tarvinnut selvittää pelaamalla. Ainoa merkittävä valinta, jonka pelaaja itse tekee, on pelin loppupuolella, kun Ethanin täytyy valita, parantaako hän Mian vai Zoen. Pelin loppuosa on kokemuksellisesti suurimmaksi osaksi samanlainen tästä valinnasta riippumatta. Koska ensimmäinen pelikertani lähti liikkeelle edelläkuvatun tutkivasti, ei olisi ollut mieltä pelata sen jälkeen nopeammalla pelityylillä, jossa en pysähtelisi tutkimaan yksityiskohtia ja lukemaan löydettyjä viestejä. Siinä vaiheessa tarina olisi ollut kuitenkin jo mielessäni ja olisi ollut vaikea analysoida, mitä siitä kyseisellä pelityylillä saisi irti.

Pelatessani ja pelivideoita katsoessani tein muistiinpanoja. Osittain ne koskivat yleisesti pelin kulkua, ja osittain huomaamiani ympäristökerronnallisia elementtejä. Fernández-Vara (2019) korostaa esimerkkien tärkeyttä teorian elävöittämiseen. Omassa tutkimuksessani koko peli on esimerkki ilmiöstä, ja koitan esittää konkreettisten esimerkkien kautta ilmiön ilmenemisen. Teoreettinen kehükseni tai analyttinen linssini oli ympäristökerronnan käsite. Luvussa 4 muodostin alustavia kategorioita sen ilmenemisen muodoista. Näiden kategorioiden perusteella etsin ja valitsin RE7-pelistä esimerkkejä. Luvussa 6 esittelen näitä esimerkkejä, sekä pohdintoja siitä, miten kyseisen tyylliset elementit vaikuttavat pelin kokonaisuuteen ja kauhun kokemukseen.

6 Ympäristökerronnan keinot pelissä *Resident Evil 7*

Luvussa neljä totesin, että ympäristökerronnan voi hahmottaa toteutuvan kahdella tasolla (ks. kuvio 2.) Toinen taso on yleisten piirteiden taso ja toinen yksityiskohtien taso. Ensimmäisessä alaluvussa analysoin yleisemmän tason ilmenemistä pelissä *Resident Evil 7: Biohazard*, ja toisessa alaluvussa yksityiskohtien tason elementtejä.

6.1 Yleisen tason ympäristökerronta

Osa yleisen tason ympäristökerronnasta toimii evokatiivisesti herättäen tiettyjä miellelyhtymiä ja tunnelmia pelaajassa (ks. evokatiivisuudesta lisää luvusta 4.1.1). Osa yleiseen tasoon kuuluvista piirteistä taas toimii enemmän pelaajaa ohjaavasti.

6.1.1 Troopit

Kuten Perron (2018) totesi, kauhupeleissä hyödynnetään usein muualta kauhun parista entuudestaan tuttuja trooppeja. Tarkoitan troopilla tässä yhteydessä toistuvaa teemaa tai muuta elementtiä. Esimerkiksi tietynlainen tapahtumapaikka, vaikkapa kummituskartano, itsessään herättää pelaajassa miellelyhtymiä ja odotuksia siitä, mitä tuleman pitää. Kummituskartano virittää pelaajan kauhun tunnelmaan ja kertoo jo näiden assosiaatioiden avulla millainen juoni saattaa olla odotettavissa. Näitä elementtejä on erilaisia, mutta olennaista niissä on jonkinasteinen tuttuus.

Perron (2018) mainitsee, että kauhupeleissä käytetään paljon tavallisia, arkisia tiloja, jotka pelin maailmassa muuttuvat tai ovat muuttuneet jollain tavalla oudoiksi tai epäilyttäviksi. Kuvio 3 näyttää ensimmäisen näkymän Bakerien talosta Ethanin saapuessa paikalle. Kyseessä on aivan tavallinen puinen, isohko talo. Kuitenkin monet kauhuelokuvatkin alkavat ihan tavallisesta talosta, joka tapahtumien myötä muuttuu kauhun tyyssijaksi. Bakerien talo viestii silti muutakin: sen ikkunaluukut repsottavat, se on harmaa ja ränsistynyt. Kukaan ei selvästi pidä siitä huolta, eli joko talossa ei asu ketään, tai talon asukkaita ei kiinnosta. Samaa viestii myös talon ympäristö. Se on puskitunut ja rehoittaa, köynnös kiipeilee pitkin taloa. Ympäristö viittaa myös eristyneisyyteen – jos huudatkin, kukaan ei kuule.



Kuvio 3. Ensimmäinen näkymä Bakerien talosta.

Jos Bakerien varsinainen talo onkin ränsistyneisyydestään huolimatta tavallinen, myöhemmin vanhaa taloa lähestyessä klassiset kauhuelementit ovat selvemmin läsnä. Ensimmäisenä vastassa ovat takorautaiset portit, jotka erottavat talon muusta maailmasta ja ovat myös klassinen kummituskartanon elementti. Ympäristössä leijuu myös mystistä tunnelmaa luova usva.



Kuvio 4. Vanha talo rannassa.

Taustalla näkyvät usvan seasta kohoavan tumman talon ääriverit ja pyöreä, valoa hohtava ikkuna tulkitsemattomalla kuviolla. Kuvassa 4 näkyy tummasävyisyys, uhkaa ja jopa melan-

koliaa henkivä tunnelma. Portin takana on talolle vievä kiikkerä puinen silta, jota koristavat karmivat vauvanuket.

Pääasiallisten tapahtumapaikkojen lisäksi myös monet muut piirteet kertovat, että ollaan kauhun parissa. Kauhuun kuuluu uhkaavuuden ja vaaran lisäksi usein groteskius ja ällöttävyys. RE7:n maailmassa sitäkin on paljon. Alussa jo maasto on mutaista ja epämiellyttävää. Sisällä keittiössä on mädäntyneitä ja haisevia keitoksia ja lihanpaloja, joiden lähde on arveluttava. Varsinkin kellarissa kaikkialle levittyä mustaa, limamaista hometta, johon ei todellakaan tekisi mieli koskea. Lisäksi Ethan joutuu kahlaamaan likaisessa vedessä ja työntämään käteensä tukkiutuneeseen vessanpönttöön etsiessään tarve-esineitä. Vanha talo pursuaa karmivien nukkejen lisäksi jättimäisiä ötököitä ja niiden pesiä.



Kuvio 5. Polulla oleva uhkaava muodostelma.

Heti pelin alussa, kun Ethan etsii taloa ja sisäänpääsyä, törmää hän polulla kuvan 5 mukaiseen groteskiin muodostelmaan. Köysiin on ripustettu mahdollisesti lehmän pää sekä osia ruumiista. Jalkoja on selvästi useamman eläimen ruumiista. Viritelmä ei kerro mitään konkreettista, mutta makaaberiudessaan se viestittää, että kyseisessä paikassa on meneillään jotain outoa ja siellä oleminen on luultavasti vaarallista. Kaiken kaikkiaan peliympäristö viestittää toistuvasti ja useilla tavoin olevansa epämiellyttävä paikka, jossa ei halua viipyä kauempaa kuin on pakko.

6.1.2 Tilojen suunnittelu

Pelin kulku on lineaarinen. Tapahtumapaikasta toiseen siirtyminen on tarkoitettu tehtäväksi tietyssä järjestyksessä: talosta asuntovaunun kautta vanhaan taloon, sieltä latoon ja rannan venevajaan; pako veneellä laivalle, sitten kaivokseen ja lopputaisteluun. Vanhasta talosta palataan kyllä vielä ensimmäiseenkin taloon, mutta pääosin järjestys on edelläkuvattu. Pelaajalle ei edes tuoda tietoon tai nähtäväksi myöhempiä paikkoja, ennen kuin niihin on tarkoitus mennä.

Monesti paikasta toiseen siirryttäessä on tehtävä matka jotain polkua, siltaa tai muuten määrättyä reittiä pitkin. Kun siirrytään vanhaan taloon, sinne vie pitkä ja kapea puusilta. Jälleen se ohjaa pelaajaa olemaan harhautumatta, mutta puusillalle asetellut karmivat nuket myös luovat pelkoa, eikä niitä voi kiertää. Pelistä löytyy muitakin vastaavia siirtymiä: loppupuolella venematka laiturilta laivaan ja edelleen laivasta kaivoksille. Yhteistä on siirtyminen suhteellisen kapeaa reittiä tapahtumapaikasta toiseen. Tällaisen suunnitteluvalinnan takana saattavat myös olla tekniset syyt, sillä tällainen siirtymä mahdollistaa seuraavan paikan latautumisen valmiiksi.

Myös paikkojen sisällä pelaajaa ohjataan eri keinoilla, muun muassa lukituilla ovilla. Samalla ne viestivät siitä, mitä mahdollisesti pitäisi tehdä: löytää avain tai tiensä oven toiselle puolelle, josta sen voi avata. Ohjaamisen lisäksi lukitut ovet korostavat tunnelmaa. Ethan ei pääse ulos eikä talossakaan voi valita kulkemistaan. Toisaalta lukitut ovet pakottavat hänet liikkumaan tiettyyn suuntaan ja tiettyihin paikkoihin, vaikka se tarkoittaisi näissä paikoissa lymyvien uhkien ja hirviöiden kohtaamista.

Tilasuunnittelu toimii tietenkin kokonaisuutena. Käytävien ja lukittujen ovien lisäksi huoneiden sijainnit toisiinsa nähden, ja se, mistä huoneesta on kulku minnekin, ohjaavat pelaajaa. Toki myös eri tavoilla annetut vihjeet – Zoen puhelut, löydetyt lappuset ja videoiden vihjeet – kertovat pelaajalle, minne kannattaa mennä. Eri tyyppiset tilat myös kutsuvat erilaista toimintaa. Jenkins (2004) ja Totten (2014) puhuivat tapahtumapaikoista, esimerkiksi suurista tiloista, joissa voi tapahtua jokin merkittävä taistelu. Taisteluita on RE7:ssä useita ja vieläpä samojen vihollisten kanssa, ja osa niistä tapahtuu samoissa tiloissa kuin muutakin toimintaa ja osalle on selkeämmin oma tapahtumapaikkansa. Esimerkiksi silloin, kun Ethan pyrkii saa-

maan Mian ja Zoen Lucaksen kynsistä, Lucas houkuttelee tai pakottaa hänet latoon, jonka suuri tila keskellä paljastuu hieman ensikohtaamisen jälkeen taisteluareenaksi.



Kuvio 6. Ladon keskiosa, joka paljastuu taisteluareenaksi.

Kuvassa näkyy osa laitteesta, josta puuttuu yksi akku. Kun Ethan löytää sen ja laittaa paikalleen, yllätys onkin epämieluisen. Ladossa syttyvät valot ja Lucas alkaa juontaa taistelua. Ethan joutuu kohtaamaan siihen mennessä suurimman homehirviön.

Pelaajalla on apunaan kartta, johon tulee näkyviin uusia huoneita sitä mukaa kun niissä käydään. Perusoletuksena kartassa näkyvät vain nämä löydetyt huoneet. Pelissä on kuitenkin mahdollista löytää paikan kartta. Jos tämän kartan löytää, saa itselleen näkyviin talon kokonaisuudessaan siten, että löytämättömät huoneet näkyvät himmeämpinä. Tämä on siis yksi pelin rajallisista resursseista, ja pelaajan on päätettävä, onko hänellä tilaa ja tarvetta sille. Kartta kuitenkin auttaa kokonaisuuden hahmottamisessa ja vaikkapa jo kertaalleen löydettyihin tiloihin kulkemisessa.

6.1.3 Kameran käyttö

Kuten luvussa 2 todettiin, RE7 on ensimmäinen *Resident Evil* -sarjan peli, jossa käytetään ensimmäisen persoonan näkökulmaa. Kamera siis toimii ikään kuin pelihahmon silminä, eikä itse pelihahmosta – eli Ethanista – pääosin nähdä muuta kuin kädet. Vaikka perinteisesti selviytymiskauhussa on käytetty kolmannen persoonan näkökulmaa, totesin luvussa 2, että näkökulman muutoksesta huolimatta peli on selkeästi selviytymiskauhun edustaja. Luvussa

2.3.3 käsittelin muutoinkin ensimmäisen ja kolmannen persoonan näkökulmien vaikutusta ja mahdollisuuksia kauhun ja pelon luomiseen. Esimerkiksi Perron (2018) totesi, että keskeistä on läsnäolon tunne, joka RE7:ssä toteutuukin tehokkaasti. Pelaaja näkee sen, minkä Ethan näkee, ja joutuu etenemään paikkoihin vailla sen enempää tietoa siitä, mitä on edessä. Näkökulman valinnalla on siis monia vaikutuksia, mutta tässä luvussa etsin niiden merkitystä nimenomaan ympäristökerronnan kannalta.

Kameran käytöstä ja kuvakulmista sanotaan myös, että niiden valinnoilla voidaan ohjata pelaajaa (esim. Rogers 2014; Rouse III 2010). Koska RE7:ssä kamera toimii pelihahmon silminä, myös kuvakulmat ovat pelaajan valittavissa. Toisaalta pelaajan valinnanvapaus rajoittaa ennalta määrättyä ohjautuvuutta. RE7:ssäkin on kohtauksia, joissa pelaaja menettää kameran hallinnan. Nämä ovat kuitenkin välivideomaisia pätkiä, joissa pelaaja menettää myös toiminnan hallinnan. Tällöin ne eivät ole pelin ympäristökerronnan kannalta merkittäviä.

Perron (2018) totesi, että ensimmäisen persoonan kuvakulman käyttö rohkaisee pelaajaa tutkimaan ympäristöään tarkemmin. Myös RE7:ssä näkemykseni mukaan kameran ja kuvakulman suurin vaikutus on se, että ne antavat pelaajalle vapautta tutkia ympäristöä omalla tarkkuudella ja omaan tahtiin. Ympäristöä tutkimalla taas löytyy erilaisia kertovia elementtejä, joista pelaaja voi tehdä omia päätelmiä ja saada tietoa.

Luvussa 2.3.3 tuli jo ilmi, että Perron (2009c) on kirjoittanut näkökulman vaikutuksesta myös *body horroriin*. Kyseessä on kauhun alagenre, joka keskittyy erityisesti ihmisruumiille tehtävään väkivaltaan tai groteskeihin muutoksiin. Perron (2009c) on sitä mieltä, että ensimmäisen persoonan näkökulma on tehokkaampi *body horror* -elementtien kannalta. Tällöin pelaaja näkee vihollisten aiheuttamat vahingot ja vammat pelihahmolleen. Tällä kertaahan näemme Ethanista pelkät kädet. Toisaalta juuri Ethanin käteen kohdistuu mutilaatio, joka on käytännössä läsnä koko pelin. Melko pelin alkupuolella Mia leikkaa Ethanin käden ranteesta irti. Vaikka Zoe ompeleekin käden takaisin, koko loppupelin näkyvillä on Ethanin ranne, jota kiertävät tikit. Muutoin haavoittuminen ja vahingoittuminen näkyvät punaisina veriroiskeina, jotka tulevat ruudun eli pelihahmon näkökentän reunoille. Mitä enemmän vahinkoa, sitä laajemmalle veri leviää ja sitä enemmän hämärtää näköä.

6.1.4 Valot, varjot ja värimaailma

Analysoin yhdessä sekä pelin värimaailmaa että valaistusta, sillä niillä on luonnollinen vaikutus toisiinsa. Molempien yksi tärkeä funktio on tunnelman luominen ja pelimaailman kokonaiskuvan rakentaminen. Näin vaikutetaan pelaajaan erityisesti evokatiivisella tavalla (ks. luku 4.1.1). Tämän lisäksi erityisesti valaistuksella voidaan ohjata pelaajaan huomiota ja toimintaa.

RE7:ssä vallitsee kauhulle tyypillisesti pääosin pimeys. Ainoastaan aivan pelin alussa on valoisaa: on päivä, kun Ethan saapuu Bakerien talolle. Värimaailma on kuitenkin kellertävä ja tunkkainen (kuvio 7). Tämä jo luo assosiaatiota sairauteen, mädännäisyyteen, epämiellyttäviin asioihin. Vaikutelmaa lisäävät ympärillä porräävät ötökät, liejuiset vesilammikot ja mutainen maa. Kosteaa ympäristö viittaa myös tapahtumapaikkaan, suistoalueeseen Louisianassa.



Kuvio 7. Maasto, jota kohti Ethan lähtee pelin alussa.

Kun Ethan pääsee rakennukseen sisälle ja ovi sulkeutuu hänen perässään, vastassa on säkkipimeys. Ainoan valon antaa Ethanin taskulamppu. Taskulampun valokeilassa on kirkasta, mutta näkymä on hyvin rajallinen ja sen ympärillä on pimeys (kuvio 8). Pimeys yhdistyy pelkoon, koska pimeys tarkoittaa tuntemattomuutta: emme voi tietää, mitä pimeydessä vaanii, koska emme näe sinne. Taskulampun valokeilan rajallisuus myös vaikuttaa samoin. Kun

pelaaja pystyy näkemään vain vähän kerrallaan, kaikki näköpiirin ulkopuolella on potentiaalinen uhka tai arvoitus. Osaan huoneista pelin alkupuolella tihkuu päivänvaloa, mutta sekin vain korostaa talon ränsistynyttä tunnelmaa. Ikkunat on peitetty laudoilla tai kaihtimilla, ja valo on vain poikkeus.



Kuvio 8. Talo sisältä pelin alussa.

Värimaailma ei edelleenkään kirkastu. Valokeilassakin asiat ovat harmahtavia, eivät mustavalkoisia mutta ikään kuin värittömiä ja elottomia, ehkä jopa ällöttävän vihertäviä. Melko pian sen jälkeen, kun Ethan on joutunut vangiksi Bakerien taloon, ulkona alkaa rankkasade, joka pimentää maiseman lopullisesti. Tämän jälkeen pimeyttä ei enää pääsekään pakoon: kun Ethan pääsee Bakerien talosta ulos, sade on lakannut mutta yö on saapunut. Ethan siis etenee loppupelin ajan paikasta toiseen pimeydessä, vain muutamien valojen avustamana. Esimerkiksi kuvio 4 näyttää hyvän kuvan vallitsevasta maisemasta.

Myös harmaus ja kalseus väreissä jatkuu läpi pelin. Ensimmäinen talo on ränsistyneen harmaa. Vanhakin talo on ränsistynyt, mutta vielä tummempi ja synkempi. Samat värisävyt jatkavat niin ladossa (kuva 6) kuin myöhemmin seuraavassa laivassakin. Tumma lima, levä ja ötökän pesät valtaavat alaa. Myös kaivoksen kiviset seinät ovat harmaat ja ankeat. Maan alla sijaitsevana paikkana se on luonnollisesti valoton. Sekä värimaailma että synkkä valaistus molemmat luovat kuvaa synkästä ja pelottavasta paikasta: tapahtumissa ei ole mitään valoa, eikä harmauden keskellä toivoa. Pelaaja pystyy toki asetuksista säätämään, kuinka pimeä-

nä peli näyttäytyy. Liika pimeys toi esimerkiksi Marzille ongelmia pelaamiseen, jolloin hän nosti kirkkautta. Oletuksena kuitenkin ympäristö on pimeä.



Kuvio 9. Näkymä Ethanin päädyttyä ulos pelin lopussa. Kirkkaus häämöttää.

Pelin lopussa Ethan päätyy maanalaisia käytäviä pitkin kaivoksesta takaisin Bakerien talolle. Kun hän on pistänyt Evelineen tappavan ruiskeen ja tämä muuttunut hirviöksi, talo romahtaa ja Ethankin päätyy jälleen ulos. Tällöin vastassa on valoisa taivas: aamu on jälleen koittanut, taivas näyttäytyy osin sinisenä ja värimaailma kenties aavistuksen raikkaampana (kuvio 9). Ethan käy viimeisen taistelun hirviötä vastaan, ja kun hirviö on voitettu, yö on ohi myös symbolisesti ja valolle on taas sijaa. Valaistus ja värimaailma vahvistavat siis tarinan kulkua.

6.1.5 Äänimaisema

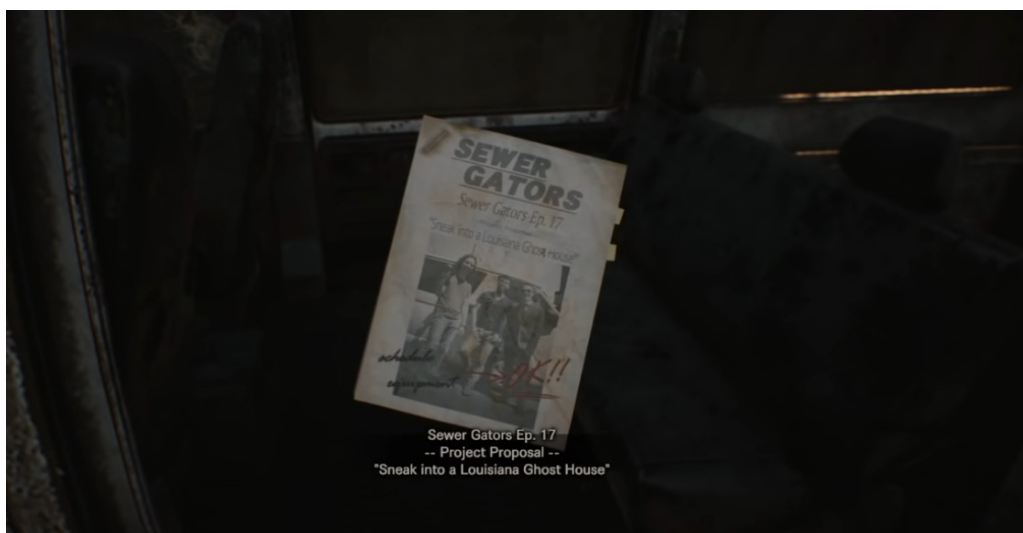
RE7:n äänimaisema on melko pelkistetty. Taustalla kuuluu enimmäkseen erilaista huminaa ja kohinaa tai yksittäisiä ääniä tai säveliä. Tämän yksinkertaisen taustäänen päälle muut äänet erottuvat sitäkin selkeämmin. Sen päälle kuuluvat esimerkiksi Ethanin omat askeleet ja hengitys ja muut yksittäiset äänet, joita käsittelen tarkemmin luvussa 6.2.3. Taustäänet vaihtelevat jonkin verran. Esimerkiksi sateen alettua sen huomaa ensimmäisenä juuri kovaäänisestä kohinasta, kun Ethan saapuu syvemmältä talosta eteiseen päin. Taustäänissä on myös teemoja: esimerkiksi tallennushuoneissa soi tietynlainen musiikki. Tästä pelaaja tietääkin aina saapuneensa hetkeksi hengähdyspaikkaan, jossa voi tallentaa etenemisensä ja inventoida resurssejaan.

6.2 Yksityiskohtien taso

Tässä luvussa analysoin RE7-pelissä esiintyviä yksityiskohtien tason ympäristökerronnallisia elementtejä. Kategoriat on määritelty luvussa 4 kirjallisuuden avulla sekä sen perusteella, mitä pelissä esiintyy. Käsittelen pidemmin niitä elementtejä, joita pelissä esiintyy eniten eli esimerkiksi kirjoituksia.

6.2.1 Kirjoitukset

Erilaiset kirjoitukset ovat käytetyin ympäristökerronnan elementti pelissä. Tekstit myös kertovat kenties eniten menneistä tapahtumista. Pelin kirjoituksiin kuuluu muun muassa sanomalehtiä, kirjeitä, päiväkirjakatkelmia, seinäkirjoituksia ja taloon jätettyjä viestilappusia. Esitän seuraavaksi muutaman esimerkin yksityiskohtaisemmin.

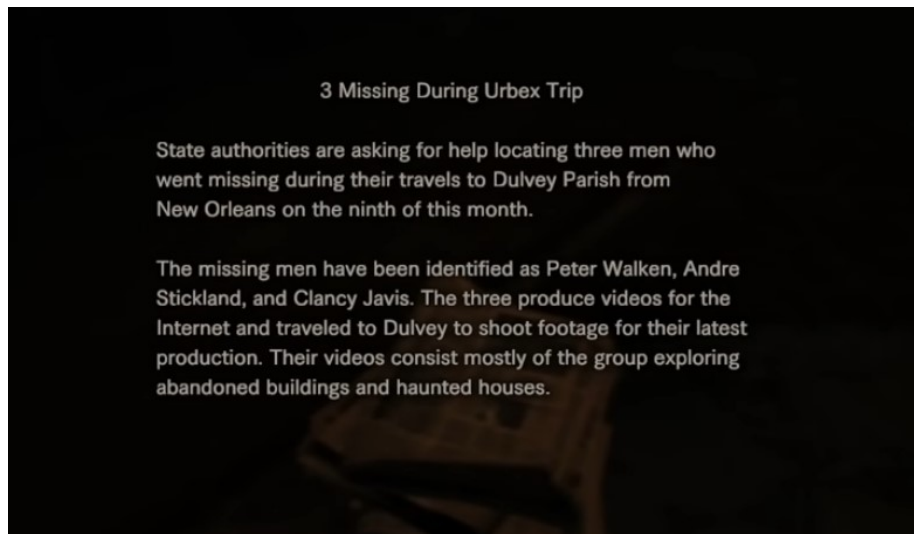


Kuvio 10. Pakettiautosta löytyvä sanomalehti heti pelin alussa.

Heti pelin alussa, kun Ethan etsii tietään talolle, hän löytää hylätyn pakettiauton. Jos pakettiauton oven avaa, sen sisältä löytyy sanomalehti, joka voidaan nostaa tarkasteltavaksi. Kuvan 10 mukaisesti lehden otsikko antaa vihjeitä tulevasta: ”Sneak into a Louisiana Ghost House.” Lehdestä voi havaita monitasoista kerrontaa. Otsikko on muotoiltu ehdotukseksi jollekin: tutkikaa kummitustalo. Ylipäättään sana kummitustalo tuo jo kauhuun vivahtavaa tunnelmaa. Mikä tekee talosta kummitustalon? Tämän lisäksi lehden etusivulle on kirjoitettu käsin sanat ”schedule engagement → OK”. Tämä puolestaan viittaa siihen, että ehdotus

on otettu vastaan, ja kummitustaloa on lähdetty tutkimaan. Miksi jäljellä on sitten vain lehti ja tyhjä, hylätyn oloinen pakettiauto? Pelaaja voi kääntää lehden myös ympäri. Sen toiselle puolelle on kirjoitettu punaisiin paksuin kirjaimin ”Join us”. Kuka on sen kirjoittaja ja mihin hän haluaa lukijan liittyvän? Onko punainen teksti verta? Pieni esine luo siis jo monella tavalla pelon ja vaaran tuntua. Samalla se vihjaa tarinallisesti tulevaan.

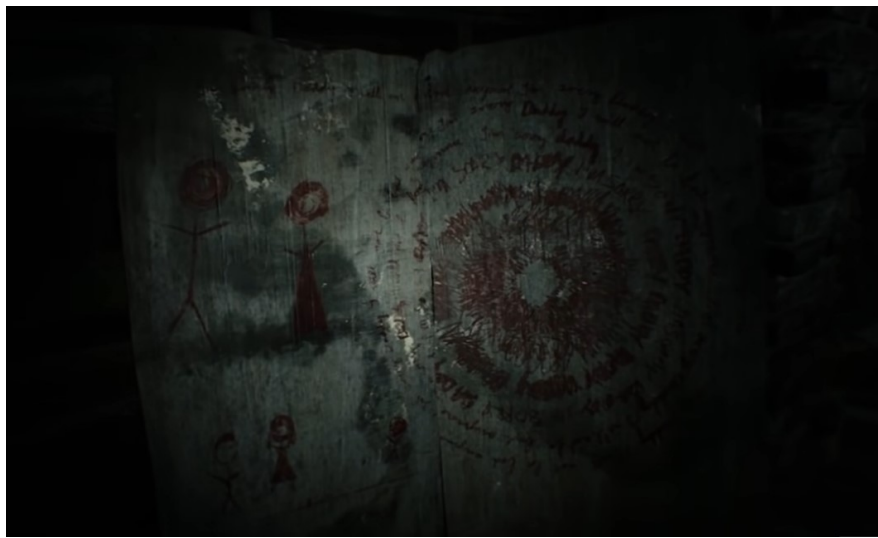
Myös talon sisältä Ethan löytää sanomalehtiä. Yhdessä kerrotaan 20 ihmisen kadonneen kahden vuoden aikana. Myöhemmin löytyy toinen sanomalehti, jonka teksti on hyvin paljastava.



Kuvio 11. Talosta löytyvä sanomalehtiteksti kertoo kadonneesta kuvausryhmästä.

Kuvion 11 tekstissä kerrotaan viranomaisten etsivän kolmea miestä, jotka katosivat matkalla Dulveyssa, Louisianassa. Tekstissä kerrotaan myös miesten tehneen videotuotantoja, joissa he tutkivat hylättyjä rakennuksia ja kummitustaloja. Kun tämän tiedon yhdistää alun pakettiautoon ja sieltä löytyneeseen sanomalehteen sekä ensimmäiseen VHS-kasettiin (ks. luku 6.2.4), alkaa olla jo selvää, mitä on tapahtunut. Mieskolmikko on kuullut huhuja talosta Dulveyssä, jossa asunut perhe on kadonnut. He tulevat kuvaamaan ohjelmaansa taloon, mutta joutuvat itse selittämättömän väkivallan kohteiksi ja katoavat. Nämä tekstit ja video yhdessä toisaalta kertovat paikkaan liittyvän tarinan, mutta toisaalta niiden pääasiallinen funktio on luoda pelkoa. Miesten kohtalo ennen kaikkea kertoo pelaajalle, että talossa tapahtuu vaarallisia ja mystisiä asioita: miehille on tapahtunut jotain väkivaltaista, mutta vielä ei tiedetä mitä. Mian etsintä ei siis selvästi tule olemaan helppoa eikä turvallista.

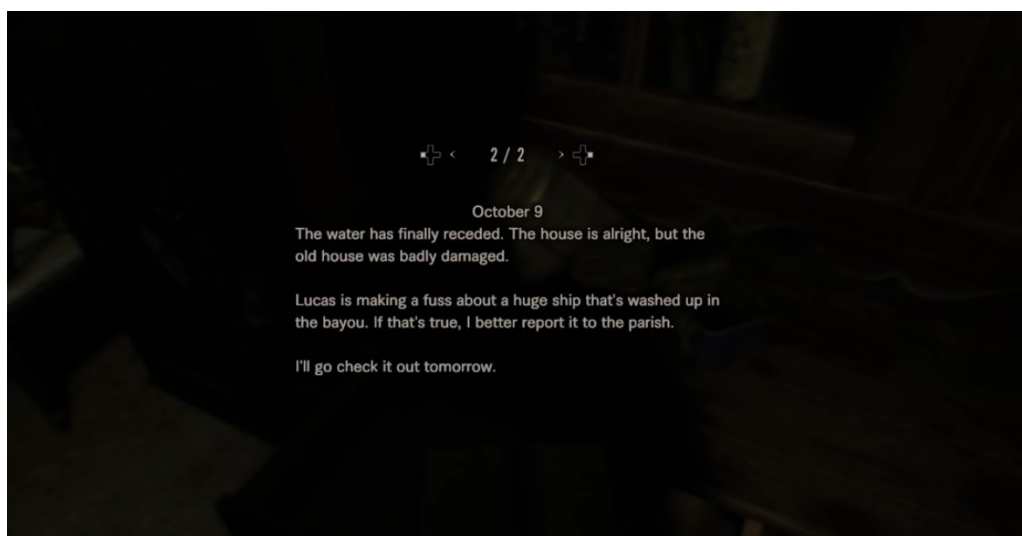
Uhkaavaa tunnelmaa luodaan myös vähemmän selkeillä teksteillä. Jo pelin alkupuolella kun Ethan löytää tiensä kellariin, ja vähän ennen kuin hän löytää Mian ensimmäisen kerran, häntä vastaan tulee seinään piirretty ja kirjoitettu kuvio. Kuvioista 12 näkyy, miten punaisella kirjoitettu teksti kiertyy spiraalina ja toistaa samoja sanoja: ”Sorry” ja ”Daddy I will not be bad anymore”. Tässä vaiheessa saattaa jo aavistaa, että ”Daddy” ei ole mukava henkilö. Kun Ethan hetken päästä kohtaa Mian, tämäkin varoittaa siitä, että ”Daddy” voi tulla koska vaan. ”Daddy” paljastuukin pian murhanhimoiseksi ja mielipuolisesti käyttäytyväksi Jack Bakeriksi.



Kuvio 12. Kellarin seinään piirretty ja kirjoitettu kuvio.

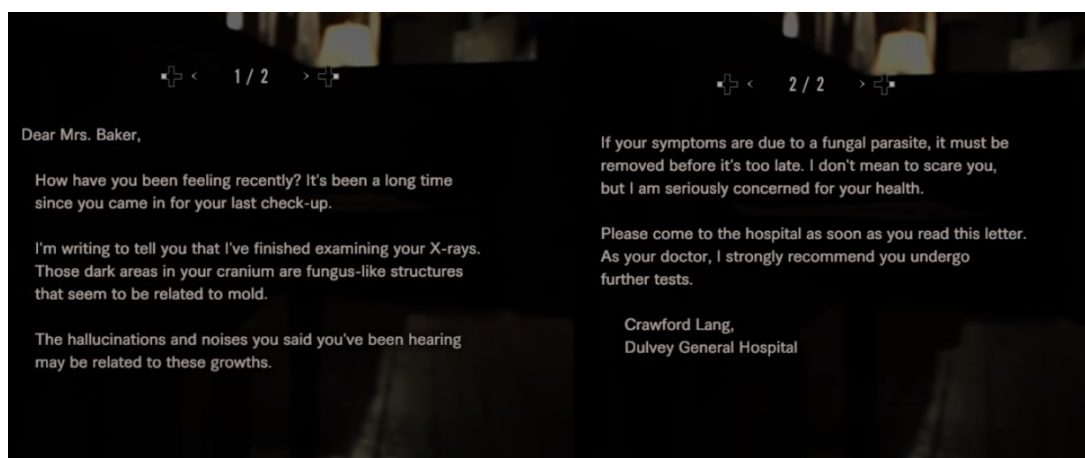
Talosta löytyy myös tekstejä, jotka kertovat jotain siitä, millaista talossa on ennen ollut ja ketkä sitä ovat asuttaneet. Esimerkiksi kuviossa 13 näkyy pöytälaatikosta löytyneen päiväkirjan katkelma. Se viittaa menneeseen, jolloin talossa asui normaali perhe, joka valmistautui myrskyn tuloon. Vihje katastrofista on myös mukana: haaksirikkoutunut laiva. Myöhemmin käy hyvinkin selväksi, että talon asukkaita kohdannut onnettomuus saapui juuri tämän laivan mukana.

Toisista teksteistä alkaa pikkuhiljaa selvitä, mitä perheelle on tapahtunut ja miksi mahdollisesti kaikki on mennyt vikaan. Kuviossa 14 esitetty kirje on osoitettu perheen äidille, Marguerite Bakerille. Se on lääkäriltä, joka on huolissaan Margueriten terveydestä ja siitä, että tämä ei saapunut sovitusti vastaanotolle. Tämä kirje antaa jo vihjeitä siitä, mitä Bakerien



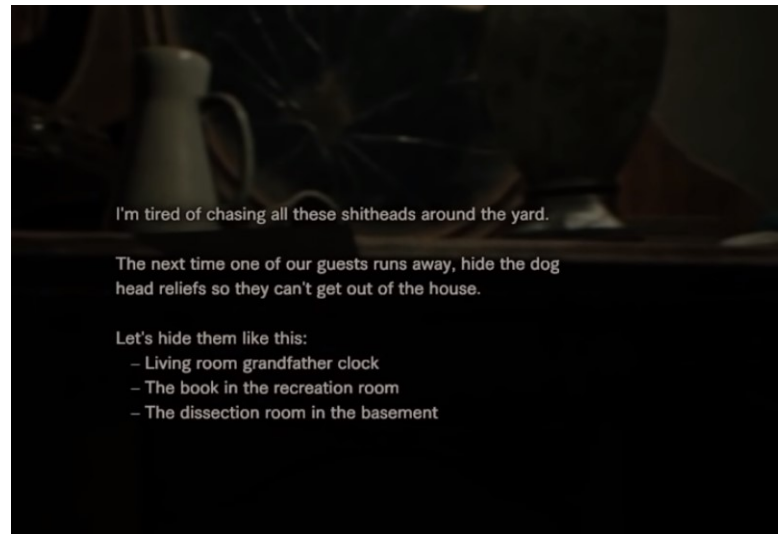
Kuvio 13. Päiväkirjakatkelma lähestyvistä myrskystä ja haaksirikkoutuneesta laivasta.

perheelle on tapahtunut. Varjo Margueriten aivoissa kun ei ole kasvain, vaan sienimäinen kasvusto. Tässä vaiheessa pelaaja voi jo arvailla, että sillä on jotain tekemistä varsinkin kellarissa sikiävien tummien homeolentojen kanssa.



Kuvio 14. Kirje Margueritelle, jossa lääkäri ilmaisee huolensa tämän terveydentilasta.

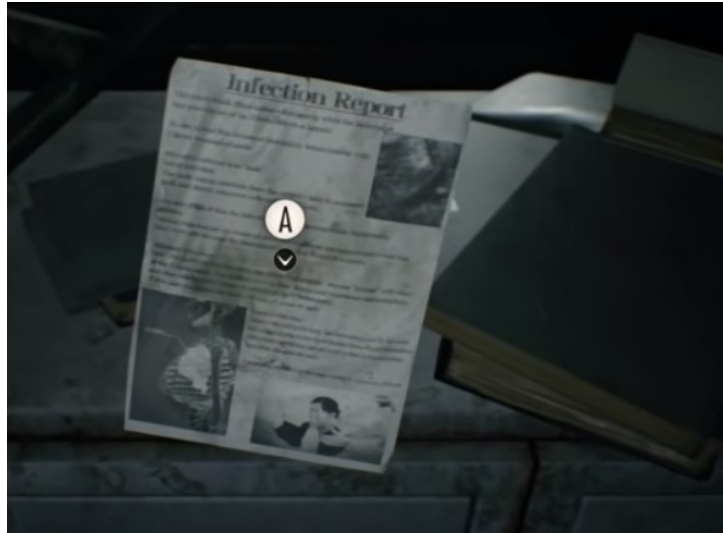
Toiset tekstit ovat selkeämmin vihjeitä pelin arvoituksiin. Esimerkiksi kuviossa 15 esitetty viestilappu on Lucakselta, jossa hän kertoo kyllästyneensä pakeneviin ”vieraisiin”. Hän antaa ohjeet ulko-oven avaavien koiranpääreliefien piilottamiseen, jotta ulos talosta ei pääsisi niin helposti. Toisaalta viestilapussa annetaan tarinallinen syy sille, miksi koiranpääät pitää etsiä. Samalla kerrotaan päiden sijainti pelaajalle, jos ne eivät ole vielä löytyneet.



Kuvio 15. Lucaksen viestilappu, jossa kerrotaan ulko-oven avaavien koiranpäiden sijainti.

Vieraat viittaavat seudulla kadonneisiin ihmisiin, jolle Bakerit ovat tehneet kokeitaan. Lappuja löytyy monen muunkinlaisia. Esimerkiksi kellarin pöydällä on paperi, jossa on lista nimiä. Jokaisen nimen perässä lukee joko ”turned” tai ”dead”. Sanat tietenkin kertovat siitä, mitä on tapahtunut näille vieraille. Löytyneistä lappusista koostuu myös ainakin yksi minitarina. Eräs siepattu pariskunta on jättänyt toisilleen viestejä yrittäessään paeta. Toinen heistä on melkein onnistunutkin, mutta lopulta heillekin on käynyt huonosti.

Loppua kohden kirjoitukset kertovat selkeäsanaisemmin tapahtumista ja taustoista. Pelin viimeisessä osiossa, jossa Ethan etsii Evelinea laboratoriona toimineesta vanhasta kaivoksesta, löytyy selitys Evelinen synnylle. Toimistosta löytyy muun muassa kuviossa 16 näkyvä raportti, jossa kerrotaan millaisia oireita E-sarjassa kasvava bakteeri aiheuttaa. Oirekuvaus selittää pitkälti Bakerin perheen jäsenten sekä Mian ajoittaista käytöstä: ”– the infected subject gains remarkable regenerative abilities”. Infektion mukanaan tuoma uusiutumiskyky selittää, miksi Ethanin piti jatkuvasti taistella uudestaan Jackia vastaan, joka ei kuollut massiiviseenkaan väkivaltaan. Lopussa on vielä uhkaavat huomiot: ”If this state continues, the host will lose all sense of ego.” ja ”After every cell in the body has been taken over by the mold, the subject begins to lose their human form.” Pikkuhiljaa Evelinen valtaansa ottamat ihmiset menettävät siis oman tahtonsa ja lopulta oman, ihmismäisen hahmonsakin. Tämä selittää myös aiemmin taistelun monisilmäisen hirviö-Jackin kanssa.

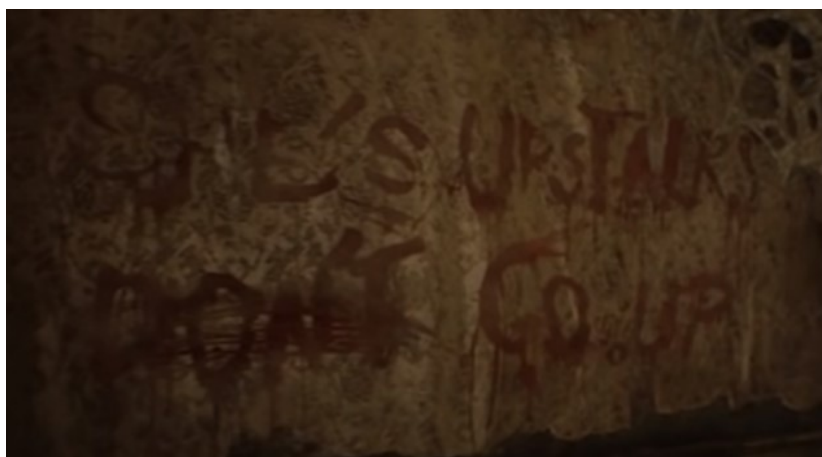


Kuvio 16. Raportti, joka kertoo E-sarjan bakteerin aiheuttamasta infektiosta.

Lopussa dokumentteja on tutkittavana suuri määrä. Selväksi tulee, että kyseessä on hallinnasta riistäytynyt bioasekoikeilu. Dokumenteissa kerrotaan niin projektin taustaa kuin sen kulkuakin kohti Ethanin kohtaamaa totaalista aseiden hallinnan menetystä.

RE7:ssä tyypillistä näyttää olevan, että aivan ensimmäiset löytyvät tekstit ovat hyvin vihaavia ja uhkaa ennakoivia. Seuraavat kertovat pikkuhiljaa talon asukkaista ja aiemmista tapahtumista. Aivan viimeiseksi kaivoksesta löydetty tekstit taas ovat hyvin suorasanaisesti paljastavia. Näiden perusteella sanoisin siis, että ympäristökerronnan elementeillä on kolme eri funktiota: uhan ja pelon tunnelman luominen, vihjeiden antaminen pelissä etenemiseen sekä tarinan kertominen.

Esimerkkien avulla tekstit voi myös jakaa karkeasti kahteen kategoriaan: löydetty dokumentit sekä tiiviimmin ympäristöön upotetut elementit. Suurin osa RE7:n kirjoituksista edustaa ensimmäistä kategoriaa. Päiväkirjatekstit, viestilaput, raportit ja kirjeet ovat kaikki eräänlaisia löydettävissä olevia dokumentteja. Sen sijaan yllä esitetty kuvio 12 edustaa jälkimmäistä kategoriaa. Se ei ole varsinainen dokumentti vaan seinäkirjoitus tai oikeastaan piirros. Samaa kategoriaa edustaa vanhasta talosta löytyvä varoitusteksti ”She’s upstairs, don’t go up” (kuvio 17). Kirjoituksen väri on punainen, mikä viittaa siihen, että se on kirjoitettu verellä. Kirjoitus on selvästi tehty myös kiireessä tai hädissään: se on suttuinen ja epätasainen. Entä kuka on yliviivannut sanaa ”Don’t”? Joku joka, tahtoo Ethanin kohtaavan hankaluuksia?



Kuvio 17. Vanhan talon seinään on kirjoitettu varoitusteksti.

6.2.2 Kuvat

Kuvaa ja kirjoitusta liitetään usein yhteen. Esimerkiksi edellisessä alaluvussa esitetty kuvio 12 koostuu sekä kuvasta – punaisella piirretyt tikku-ukkohahmot esittävät perhettä – että tekstistä. Toisaalta siinä myös kirjoitus muodostaa kuvan: toistuva teksti muodostaa ympyrän tai oikeastaan spiraalin ja muuttuu keskustaa kohti niin tiheäksi, ettei siitä enää saa selvää.



Kuvio 18. Lattian paperipinon päältä löytyy valokuva naisesta, joka muistuttaa Miaa.

Ethan löytää talosta erilaisia valokuvia. Osassa niistäkin on kääntöpuolelle kirjoitettu, ketä se esittää, mutta osa jää mysteeriksi tai oman päättelyn varaan. Esimerkiksi lattialla paperipinon päällä on valokuva naisesta, joka muistuttaa hyvin paljon Miaa (kuvio 18). Vieressä on toinen valokuva sellin ovesta. Tässä vaiheessa peliä Ethan ei ole vielä löytänyt Miaa, ja voikin vain pelätä, mitä tälle on tehty.



Kuvio 19. Lipaston päällä on perhekuvia.

Talosta ja pihan asuntovaunusta löytyy myös useampia kuvia siellä asuneesta perheestä. Kuviossa 19 näkyy joukko kuvia lipaston päällä. Niistä vasemmanpuoleisin on takapuolen tekstin mukaan Jack ja Marguerite Bakerin kuva heidän 25. hääpäivänään. Selin käännetty kuva puolestaan esittää Lucasta. Perhekuvilla ja esimerkiksi joissakin tauluissa talojen seinillä on sama viesti: talossa on asunut tavallinen perhe. Mikä on muuttanut heidät hirviöiksi?



Kuvio 20. Valokuva Zoesta, jonka kasvot on sutattu.

Vähän matkan päässä samalla käytävällä on myös Zoen kuva toisen lipaston päällä (kuvio 20). Kuva on käännetty pöydälle nurin, ja kun sen nostaa tarkasteltavaksi, huomaa, että Zoen kasvojen päälle on sutattu. Tässä vaiheessa pelaaja ei välttämättä tiedä, että kyseessä on

Zoe. Kuvan kohtelusta on kuitenkin selvää, että joku kantaa kaunaa häntä kohtaan. Jostain syystä Zoe auttaa Ethania, eikä ole hulluksi käyneen perheensä puolella.

Edellä esitettyjen esimerkkien lisäksi Ethan löytää muun muassa takkaa esittävän kuvan, jonka takapuolella on teksti: ”I hid something nice here. Try to find it if you can!” Pelaajan tulisi siis tunnistaa kuvan paikka ja löytää se, sillä sieltä voi odottaa löytävänsä jotakin hyödyllistä: tässä tapauksessa löytö on steroideja, jotka kasvattavat terveyttä pysyvästi. Tällaisia kuvavihjeitä on useampia, ja ne on pelissä nimetty *treasure photoiksi*.



Kuvio 21. Piirros perheestä. Toisella puolella lukee ”Eveline”.

Valokuvien lisäksi pelissä on muutamia piirroksia. Yksi niistä on kuvion 21 esittämä tikku-ukkopiiirros. Tämäkin kuva sisältää kirjoitusta, ”my family”, perheeni. Kuvan takapuolella puolestaan lukee Evelinen nimi. Piirros on pikkulapsen tekemä, ja tässä vaiheessa Ethan on alkanut löytää muitakin vihjeitä pikkutyöstä, Evelinestä, joka liittyy jotenkin kohtalokkaalla tavalla kaikkeen. Piirros myös kertoo hänen motiiveistaan: loppujen lopuksi Eveline tahtoo vain itselleen perheen.

Kuvien voi nähdä toteuttavan samoja funktioita kuin kirjoitustenkin. Osa niistä on uhkaavia ja luo pelkoa ja mysteeriä. Osa taas kertoo talon ja sen asukkaiden historiaa ja tähän hetkeen johtaneista tapahtumista. Ja osa kuvista taas toimii vihjeinä, jotka helpottavat pelissä etenemistä. Kuvista voi löytää myös saman jaon löydettyihin dokumentteihin ja tiiviimmin ympäristöön upotettuihin.

6.2.3 Äänet

Äänet on jokseenkin epämääräinen kategorian nimi, mutta selvennän tässä, mitä ne voivat olla. Aiemmin käsittelin pelin äänimaisemaa (luku 6.1.5), johon kuului yleiset, toistuvat taustäänet. Äänet tässä yksityiskohtien tasossa sen sijaan tarkoittavat enemmän yksittäisiä, tilanteeseen liittyviä tiettyjä ääniä. Ääniäkin voi ajatella löytyvän kahdesta kategoriasta. Ensinnäkin samaan tapaan kuin kirjoituksia tai kuvia niitä voi löytää dokumentteina. Luvussa 4.2.2 mainittiin äänipäiväkirjat, joita *BioShock*-pelissä löydetään, ja joiden perusteella siinä koostetaan tarinaa (Zakowski 2016). Tällainen vaikkapa kasettina löytyvä äänitallenne kuuluu löydettyjen dokumenttien kategoriaan ja voi edistää pelin tarinaa.

Pelin henkilöhahmojen välinen puhe on monimutkaisempi kysymys. Useammassa lähteissä on rajattu henkilöiden välinen dialogi ulos ympäristökerronnan piiristä (esim. Rouse III 2010; Bevenssee ym. 2012). Mielestäni se on aika selkeä raja, oli dialogi sitten sen tyyppistä, missä pelaaja voi aktiivisesti osallistua ja valita vastauksen, tai kokonaan ennalta kirjoitettua. Jälkimmäisessä tapauksessa se on usein myös kohta, jossa pelaajalla ei ole kontrollia, eli välivideo. Nekään eivät kuulu ympäristökerronnan piiriin.

Käytetyimpiä ääneen liitettyjä kerronnan keinoja RE7:ssä ovat puhelut, joita Ethan saa Zoelta. Pelaajan interaktio niissä rajoittuu kuitenkin siihen, että hän valitsee vastata lähistöllä soivaan puhelimeen. Tämän jälkeen Ethanin ja Zoen välinen keskustelu on ennalta kirjoitettu. Meneekö se siis edellä kuvattuun hahmojen väliseen dialogiin, joka ei kuulu ympäristökerronnan piiriin? Vaikka puhelut on upotettu luonnolliseksi osaksi pelimaailmaa, mielestäni ne eivät silti ole ympäristökerrontaa. Pääosin Zoe antaa Ethanille ohjeita ja tehtäviä, eikä niinkään esimerkiksi vihjeitä siitä, mitä talossa on tapahtunut. Puhelut edistävät siis ennen kaikkea pelin kulkua eteenpäin eivätkä niinkään tarinan koostamista.

Muutama puhekohta pelissä kuitenkin mielestäni kuuluu ympäristökerronnan piiriin. Kummassakin talossa on hetkiä, jolloin Ethan pakoilee häntä etsivää Jackia tai Margueritea. Kumpikin heistä puhuu etsiessään Ethania. Osaksi puhe on uhkailua ja kehotuksia Ethanille tulla esiin tai ihmettelyä siitä, missä hän on. Joukossa on kuitenkin myös tiedonmurusia, jotka tarkkaavainen pelaaja huomaa. Esimerkiksi Jack puhuu pikkutyöstään: ”My little girl has given us a gift, and this gift is with me always.” Tämä on ensimmäisiä vihjeitä siitä, et-

tä kaiken takana on pieni tyttö, Eveline. Lahja puolestaan viittaa infektiin, jonka Bakerit ovat Evelineltä saaneet, ja joka omalla tavallaan tekee heistä voittamattomia – joskin samalla hirviöitä.

Vastaavaa käy myös vanhassa talossa Margueriten kanssa. Kun Ethan taistelee Margueriten kanssa ensimmäisen kerran, tämä pudottaa lyhtynsä. Tällöin Marguerite jää toistelemaan, että se on hänen valonsa. Tästä voi päätellä, että lampussa on jotain merkityksellistä. Merkitys myös selviää hieman myöhemmin, kun Ethan toteaa, että hänen on päästävä huoneeseen, jonka lukitus on yhteydessä oven viereen sijoitettuun vaakaan. Vaa’an toisella puolella on lamppu, ja selvästikin viereen kaivataan toista tasapainottamaan vaaka. Ethanin ei auta kuin lähteä etsimään Margueritea ja hänen lamppuaan.

Ääniä ei suinkaan lähde vain ihmisistä. Myös homehirviöt muriset tai korisevat. Jotkin RE7:n pelottavimmista hetkistä syntyvätkin siten, että Ethanin pitää mennä johonkin tiettyyn tilaan seuraavaksi. Oven takaa kuitenkin kuuluu jo murinaa, josta tietää, että vastassa on hirviöitä. Toisinaan murina yllättää Ethanin selän takaa: äänestä saa lyhyen varoitusajan ennen kuin joutuu hyökkäyksen kohteeksi. Tällä tavoin äänillä luodaan myös pelkoa ja kauhua. Uhkaava ääni saattaa synnyttää sitä jopa enemmän kuin itse hirviön kohtaaminen.

6.2.4 Muut löydetyt dokumentit

Suuri osa yksityiskohtien tason ympäristökerronnan elementeistä ovat erilaisia löydettyjä dokumentteja. Esimerkiksi luvussa 6.2.1 käsitellyt tekstit ovat lähes kaikki löydettyjä dokumentteja. Myös kuvat RE7:ssä ovat pääosin löydettyjä dokumentteja. Äänetkin voisivat olla, mutta RE7:stä niitä ei oikeastaan löydy. Pelin erityinen piirre sen sijaan ovat videot. Niiden analysointi tai luokittelu ympäristökerronnan kannalta on kenties kaikkein problemaattisinta. Toisaalta ne ovat, tai ainakin suurin osa niistä on, löydettyjä dokumentteja, mutta toisaalta ne täyttävät myös välivideoiden virkaa. Välivideoista taas on todettu, että ne eivät kuulu ympäristökerronnan keinoihin.

Peli alkaa videolla, jonka Mia on lähettänyt Ethanille kolme vuotta aiemmin. Se on tervehdys työmatkalta ja lupaus pian koittavasta kotiinpaluusta. Tämän perään näytetään heti, kuinka Mia kuvaa toisen videon Ethanille. Kannettavan tietokoneen vieressä näkyy Mian verirois-

keinen käsivarsi, ja Mia kieltää videolla Ethania saapumasta paikalle missään tapauksessa. Nämä kaksi pelin aloittavaa videota ovat mielestäni melko selkeästi välivideoita. Ne ovat myös pelin maailmassa videoita, toisin kuin välianimaatiot usein, mutta ne eivät kuitenkaan ole samalla tavalla löydettävissä tai löydettyjä kuin muut videot pelissä.

Se, mikä oman käsitykseni mukaan tekee pelin videoista löydettyjä dokumentteja, on juurikin se, että ne pitää löytää. Melko pian sen jälkeen kun Ethan on jäänyt lukittujen ovien taakse Bakerien taloon, hän löytää ensimmäisen VHS-kasetin. Toisesta huoneesta puolestaan löytyy VHS-soitin, johon kasetin voi laittaa. Kyseinen video on ennen kaikkea uhkaavan tunnelman ja pelon luoja. Siinä kummitustaloista ohjelmaa kuvaava ryhmä saapuu samaan taloon kuin Ethan. Tässä vaiheessa pelaaja voi päätellä, että aiemmin pakettiautosta löytynyt lehti liittyy kyseiseen kuvausryhmään, ja voi jo aavistaa, että huonosti käy. Videolla ohjelman juontaja kertoo muun muassa asukkaiden nimet, Jack ja Marguerite Baker, ja että perhe on kadonnut kolme vuotta sitten ja heidän pojastaan Lucaksesta on liikkunut ikäviä huhuja. Videolla kerrotaan siis pelaajalle tietoja talosta ja sen asukkaista. Video kuitenkin päättyy siihen, että kuvaaja, jota pelaaja myös pelaa videon aikana, löytää ryhmänsä jäsenen verisen ruumiin ja joutuu itsekin hyökkäyksen kohteeksi. Hyökkääjää ei näytetä, joten video luo pelkoa siitä, mitä talossa oikein piilee. Tämän lisäksi videolla on vihje etenemiseen. Mielestäni tämä video taas kokonaisuudessaan toteuttaa ympäristökerronnan funktioita: se kertoo talon historiasta, luo pelkoa ja antaa vihjeitä etenemiseen. Periaatteessa pelaaja voisi kuitenkin valita olla katsomatta videota ja edetä silti pelissä.

Loput videot ovatkin läsnä myös fyysisinä esineinä, ja on myös täysin mahdollista, että pelaaja ei löydä niitä kaikkia. Videot ovat myös interaktiivisia eli pelaaja pelaa jollakin hahmolla videossa. Esimerkiksi ensimmäisessä videossa pelaajan rooli on ryhmän kuvaajan ja eräässä myöhemmässä Mian. Laivassa, jossa pelataan Miana muutenkin, videolla on Mia kolmen vuoden takaa. Samalla selviää tapahtumia, jotka valottavat Mian osuutta mysteeriin sekä sitä, miten asiat alun perin riistäytyivät käsistä.

Videoilla on usein myös vihjeitä tai suurempiakin paljastuksia etenemisestä. Hyvä esimerkki tällaisesta on video, joka kertoo, miten Lucaksen latoon rakentamasta ansasta pääsee pois. Seuraamani striimaaja Marz ei löytänyt kyseistä videota. Hänkin toki pääsi lopulta kohtauksen läpi, mutta ansasta ei ole mahdollista päästä pois ilman että kuolee ainakin kerran. Toi-

sella kerralla voi hyödyntää aiemmin saamia tietoja ja selvittää elossa. Nämä samat tiedot olisi mahdollista saada myös VHS-kasetin katsomalla.

Tämän läpikäynnin seurauksena sanoisin, että alun videot kuuluvat eri kategoriaan kuin muut. Kyseiset kaksi videota ovat puhtaasti välivideoita. Muut videot taas toimivat kuten muutkin ympäristökerronnan elementit. Alussa ne luovat uhkaavaa tunnelmaa. Ne antavat vihjeitä etenemiseen ja myös kertovat taustaa ja tapahtumia.

6.2.5 Mise-en-scène

Viimeisen yksityiskohtien tason kategorian olen nimennyt mise-en-scèneksi. Vastapainoksi edelliselle luvulle tämän luvun nimi voisi oikeastaan olla myös muut ympäristöön upotetut elementit. Mise-en-scène tarkoittaa eräänlaista asetelmaa, joka kertoo menneistä tapahtumista. Asetelma voi siis olla esimerkiksi huoneeseen jääneet tavarat ja huonekalut, joiden sijoittelusta pystyy päättämään jotakin siitä, mitä huoneessa on aiemmin tapahtunut. Luvussa 4.2.2 kuvasin esimerkkejä pelistä *Fallout 4* jossa on käytetty paljonkin tämän tyyppisiä asetelmia.



Kuvio 22. Ethan kohtaa eräässä kellarin huoneessa paljonpuhuvan näyn.

Vastaavia löytyy myös RE7:stä. Kuviossa 22 on näky, jonka Ethan kohtaa eräässä kellarin huoneessa ensimmäisessä talossa. Verinen lakana ja kettingit parien päällä viittaavat vahvasti siihen, että joku on siihen sidottuna kohdannut äärimmäistä väkivaltaa. Epämääräiset

veriset lihaköntit lattioilla antavat osviittaa siitä, mikä tuo väkivallan lopputulos on ollut. Näky yhdisteltynä muihin vihjeisiin, muun muassa viestilappuihin ja sanomalehtiteksteihin kadonneista henkilöistä, kertovat lisää talon kauhuista.

Mielestäni myös pienempiä elementtejä voi liittää tämän kategorian alle, sillä pienemmätkin vihjeet kertovat tapahtumista. Toisaalta tapahtumat voivat olla myös tuoreempia ja kertoa siitä, mitä on tapahtunut jossakin tilassa sen jälkeen, kun siellä on jo käyty. Melko pelin alussa Mia hyökkää Ethanin kimppuun, ja Ethan joutuu puolustamaan itseään kirveellä kohtalokkain seurauksin. Tämän jälkeen puhelin soi, ja Ethan käy ensimmäisen keskustelunsa Zoen kanssa. Kun hän palaa huoneeseen, johon Mia jäi kirves kaulassaan, lattialla makaakin pelkkä kirves ja Miaa ei näy missään. Sen sijaan käytävällä on veritahroja, ja seinässä kuvion 23 esittämä verinen kädenjälki.



Kuvio 23. Verinen kädenjälki seinässä kertoo, että Mia on luultavasti kulkenut tästä.

Kategoriaan voi lukea myös tietyt esineet. Esimerkiksi Ethan löytää yhdeltä pöydältä jalkapallon ja kypärän, ja niitä tarkastellessa näyttöön ilmestyy teksti ”Maybe it’s daddy’s hobby”. Pelin etenemisen kannalta huomio ei ole kovin tärkeä, mutta se vahvistaa kuvaa siitä, että Bakerit ovat olleet täysin tavallinen perhe tavallisine harrastuksineen, kunnes heitä on kohdannut traaginen kohtalo.

Muunlaisetkin vihjeet voi lukea tähän kategoriaan. Esimerkiksi alussa kun Mia hyökkää Ethanin kimppuun, hänen kasvonsa ja äänensä muuttuvat. Tämä vihjaa siihen, että joku tai jokin muu ottaa Mian hallintaansa. Kuviosta 24 näkee Mian muuttuneet kasvonpiirteet ja rutistuneen ihon. Hän ei näytä omalta itseltään, eikä selvästi toimi omana itsenään, hänhän hyökkää aviomiehensä kimppuun. Mian muoto vaihtelee tämän muuttuneen ja tavallisen it-

sensä välillä. Myöhemmin selviää, että Mia käy jatkuvaa kamppailua Evelinen mielenhallintaa vastaan.



Kuvio 24. Mia on juuri ryöminyt kellarista ja hyökkäämässä Ethanin kimppuun.

Tässä luvussa olen esittänyt nyt muutamia esimerkkejä siitä, miten moninaisin keinoin RE7:n kokonaistarina muodostuu. Etsin ympäristökerrontaa luvussa 4 tekemäni jaottelun mukaisesti, ja tämän luvun esimerkit osoittavat sitä löytyvän runsaasti RE7:stä molemmilta tasoilta. Yleisellä tasolla yleinen visuaalinen ilme, värimaailma, pimeys, äänimaisema ja tilasuunnittelu tukivat kauhuun sopivaa tunnelmaa ja pelaajan etenemistä. Yksityiskohtien tasolla puolestaan erilaiset kirjoitetut dokumentit, löydetyt valokuvat, videokasetit, tietyt äänet ja muut ympäristön vihjeet muodostivat ympäristökerrontaa. Nämä elementit toisaalta loivat uhkaa ja pelkoa, sekä varsinkin alussa mysteeriä ja kysymyksiä siitä, mitä on tapahtunut. Elementit myös antoivat vihjeitä pelissä etenemiseen. Niiden avulla pystyi myös koostamaan tapahtumien ketjun ja selvittämään tarinan Evelinestä. Ympäristökerrontaa käytetään pelissä siis hyvin monipuolisesti.

7 Johtopäätökset

Viimeisessä luvussa kokoan yhteen tutkimukseni tulokset ja pohdin tutkimukseni onnistumista sekä jatkumahdollisuuksia.

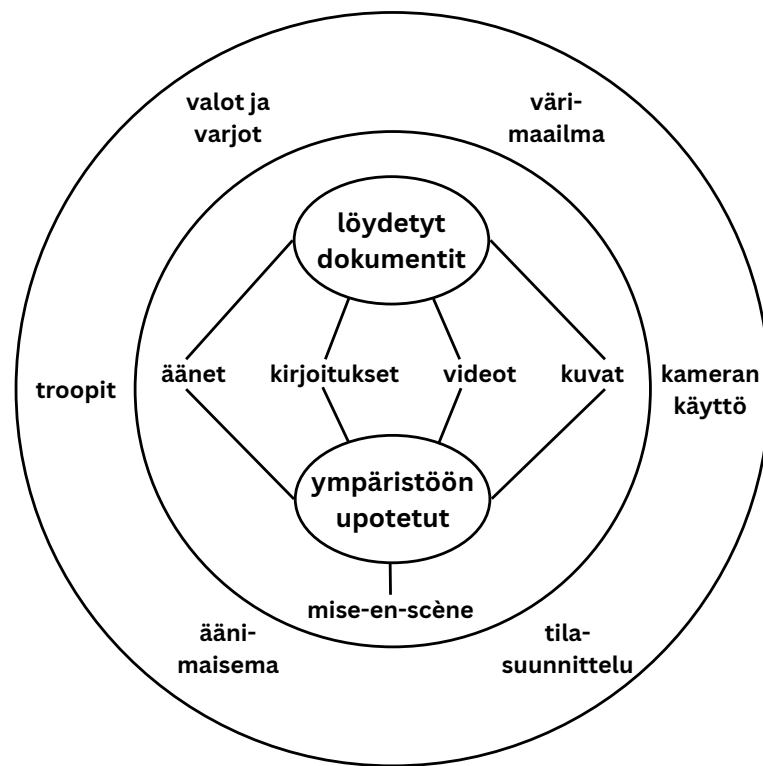
7.1 Tutkimuksen tulokset

Tutkielman tavoitteena oli vastata kahteen tutkimuskysymykseen. Ensimmäinen niistä oli, onko *Resident Evil 7: Biohazard* selviytymiskauhupeli. Aiemman tutkimuskirjallisuuden perusteella (esim. Perron 2018; Kirkland 2009, 2012) selvitin, että selviytymiskauhupeligenren määritteleviä piirteitä ovat uhkaava ja sokkeloinen ympäristö, josta haavoittuvainen pelihahmo pyrkii pakenemaan ja selviämään hengissä samalla väistellen tai taistellen vihollisia vastaan ja ratkoen arvoituksia. Totesin myös, että tutkimuskohteeni RE7 täyttää kaikki edellämainitut piirteet. Selviytymiskauhun piirteiksi mainittiin useimmiten myös kolmannen persoonan näkökulma ja staattiset kameranäkymät. Nämä ovat alun perin johtuneet pitkälti teknisistä rajoitteista, ja ne kieltämättä luovat omanlaistaan tunnelmaa. Kuitenkin esimerkiksi Perron (2018) totesi, että yhtä lailla kauhun elementtejä pystytään luomaan sekä ensimmäisen että kolmannen persoonan näkökulmista. RE7 on ensimmäinen sarjan peli, jossa on ensimmäisen persoonan näkökulma. Tämä on mahdollistanut myös VR-version toteutuksen pelistä. Vaikka näkökulma eroaakin perinteisistä selviytymiskauhupeleistä, tulin siihen tulokseen, että ero ei ole niin merkittävä kuin mitä yhtäläisyydet. En myöskään usko genren olevan niin tiukkarajainen kokonaisuus, että tietyt tekniset ominaisuudet määrittelevät, mikä siihen kuuluu. Koska RE7:ssä on kaikki muut selviytymiskauhuun liitetyt piirteet, totesin sen kuuluvan tähän genreen selvästi.

Toinen tutkimuskysymykseni oli, miten ympäristökerrontaa käytetään pelissä *Resident Evil 7: Biohazard* ja miten sen avulla luodaan kauhun ja pelon tunnelmaa. Teoria- ja tutkimuskirjallisuuden, pelisuunnittelun oppaiden sekä peliesimerkkien avulla muodostin oman määritelmäni ympäristökerronnasta: ympäristökerronta muodostuu kahdella, yleisellä ja yksityiskohtien, tasolla elementeistä, jotka edistävät pelin tarinakokonaisuutta pysäyttämättä pelin kulkua. Ympäristökerronnan kaksitasoisuutta hahmotin kuviolla 2. Kuviossa näkyy kirjal-

lisuuden perusteella koostettuja elementtejä, joilla ympäristökerrontaa luodaan. Kuvion perusteella muodostin kahdessa tasossa kategoriat, joiden avulla analysoin lähipelua käyttäen RE7:ssä ilmenevää ympäristökerrontaa.

RE7-pelistä löysin kummankin tason ympäristökerrontaa kaikissa kategorioissa. Pelin analyysin avulla pystyin jakamaan yksityiskohtien tason ympäristökerronnan vielä kahteen pääkategoriaan: löydetyt dokumentit ja ympäristöön upotetut elementit. Tämän jaottelun perusteella täsmensin alkuperäistä ympäristökerrontaa kuvaavaa kaaviota. Kuviossa 25 näkyy nämä kaksi pääkategoriaa ympäristökerronnan yksityiskohtien tason sisällä.



Kuvio 25. Kehitelty versio ympäristökerronnan elementtejä kuvaavasta kaaviosta.

Kuvion ulompi kehä kuvaa edelleen ympäristökerronnan ylätasoa. Siihen kuuluvat elementit vaikuttavat tunnelmaan ja toimivat evokatiivisesti. Esimerkiksi Jenkins (2004) kirjoitti evokatiivisuuden olevan sitä, että ympäristö herättää pelaajassa assosiaatioita ja mielle yhtymiä tutuista tarinoista. Näin toimivat esimerkiksi käytetyt troopit, värimaailma ja äänimaisema. Toiset elementit puolestaan ohjaavat pelaajan kulkua ja huomiota ja edistävät siten kerronnallisuutta.

Sisemmällä kehällä taas näkyy yksityiskohtien taso, joka on nyt jaettu kahteen kategoriaan. Löydetty dokumentit ovat nimensä mukaisesti pelimaailmaan sijoitettuja erilaisia dokumentteja, joita pelaaja voi tutkia ja saada niistä tietoa. RE7:stä löytyi esimerkiksi kirjeitä, sanomalehtiä, muistilappuja, valokuvia ja videoita. Kaikki kertovat elementit eivät kuitenkaan ole erillisiä dokumentteja: esimerkiksi seinäkirjoitukset ja mise-en-scène-tyyppiset kohtaukset tai asetelmat kertovat asioita pelaajalle olematta dokumentteja. Kuten kuvioista näkyy, suurin osa elementeistä voi eri muodoissa kuulua kumpaan tahansa kategoriaan. Kuvion sisältämät elementit eivät ole kattava lista – pelistä riippuen niitä voi olla muitakin. Esimerkiksi RE7:ssä suuri painoarvo oli erilaisilla kirjoituksilla, mutta muut pelit saattavat hyödyntää muita keinoja.

RE7-peliä analysoidessani havaitsin ympäristökerronnan elementeillä olevan kolme eri funktiota:

1. Pelon ja uhkaavan tunnelman luominen
2. Vihjeiden kertominen pelissä etenemiseen
3. Tarinan kertominen

Sama elementti voi toteuttaa useampaa eri funktiota. Tyypillistä oli myös, että elementtien funktiot muuttuivat pelin myötä vihjaavista kertovammiksi. Pelin alkupuolella oli siis eniten listan ensimmäistä funktiota toteuttavia elementtejä: kirjoituksia ja muita, jotka vihjasivat mysteeriiin ja siihen, että talossa tapahtuu jotain outoa ja vaarallista. Pelin edetessä pelaaja sai enemmän ja enemmän tietoa tapahtumista. Tieto tulee tietenkin tipoitain, ja pelaajan on osattava yhdistellä saamiaan vihjeitä. Osa elementeistä puolestaan oli sekä kertovia että vihjeitä: samalla kun niissä annettiin vihje siitä, mihin vaikkapa jokin tärkeä esine on piilotettu, ne kertoivat tarinallisen kehyksen sille, miksi se on piilotettu. Loppua kohden tarinaa kertovat elementit muuttuivat paljastavammiksi ja selkeämmiksi: lopun kaivoksessa oli lukuisia muistiinpanoja, jotka kertoivat taustan ja syyt tapahtumille.

Tiivistettynä tutkimukseni tuloksia on neljä: Totesin, että *Resident Evil 7: Biohazard* on selviytymiskauhupeli huolimatta joistakin eroista alkuperäisiin genren edustajiin. Tämän lisäksi muodostin määritelmän ympäristökerronnasta sekä siihen kuuluvia kategorioita. Kolmanneksi määrittelin ympäristökerronnan elementeille kolme funktiota, joiden esiintyminen pe-

lissä vaihtuu kronologisesti. Neljänneksi hyödynsin omaa määritelmääni ja jaotteluani onnistuneesti RE7:n ympäristökerronnan analyysissä.

7.2 Pohdinta

Työssä käsitelin isoja aiheita, kuten kerronnallisuus ja kerronnallisuus videopeleissä, eikä niistä tietenkään pystynyt kuin raapaisemaan keskustelun pintaa. Toisaalta ne loivat lähinnä pohjan ja hieman taustoitusta sille, mikä oli varsinaisena aiheena tutkielmassa, nimittäin ympäristökerronnan luonnehdinta. Ympäristökerrontakin osoittautui haastavaksi käsitteeksi saada otetta. Tiedonhaussa ja kirjallisuutta lukiessa tuli selväksi, että ympäristökerronta on läsnä videopeleissä ja tutkimuksessakin, mutta samasta ilmiöstä puhuttiin välillä eri käsitteillä, eikä suoraviivaisia määritelmiä juuri löytynyt. Monesti aihetta käsiteltiin enemmän suunnittelun näkökulmasta. Esimerkiksi Tottenin teos käsitteli aihetta tästä näkökulmasta ja kertoen erilaisia tapoja luoda sitä. Helpompaa oli myös löytää ei niin akateemisia pelisuunnittelun oppaita, joissa puhuttiin ympäristökerronnasta. Toisaalta joissakin artikkeleissa ympäristökerronta oli pelianalyysin väline, eikä sitä aina myöskään kuvattu tai määritelty kovin tarkasti, eikä se itse ollut analyysin kohteena. Toki kaikkea mahdollista aiheesta kirjoitettua ei yhden tutkielman puitteissa pysty käymään läpi. Löysin kuitenkin selkeitä perustekstejä aiheesta, kuten Jenkins (2004) ja Carson (2000), joihin viitattiin toistuvasti.

Näistä eri lähestymistavoista ja näkökulmista sain mielestäni koottua varsin onnistuneen hahmotelman siitä, mitä ympäristökerronta on. Toisaalta tuli selväksi, että sen on oltava jotain enemmän kuin esimerkiksi indeksinen tarinankerronta, mutta toisaalta sen on oltava jotain tarkemmin rajattua kuin vaikkapa pelimaailman yleinen visuaalinen ilme ja teemat. Siksi oma jaotteluni kahteen tasoon, joilla ympäristökerrontaa muodostetaan, toimii mielestäni varsin hyvin.

Jaotteluni ja niihin liittyvät kategoriat toimivat myös hyvin kohdepelin analyysissä. Teorian soveltaminen peliin toi myös lisää itse määritelmään: pelin analysoinnin avulla pystyin tämentämään kategorioita ja huomaamaan ympäristökerronnan eri funktiot. Yksi funktioista oli kauhun ja pelon luominen. Pystyin siis onnistuneesti myös erittelemään sitä, miten ympäristökerronta edistää juuri kauhun syntyä sen lisäksi, että se edistää yleistä kerronnallisuutta.

Lähipeluu oli tässä tapauksessa oikea valinta pelin analyysiin. Oma määritelmäni ympäristökerronnasta analyttisenä linssinä toimi tarkasteluni apuvälineenä. Metodia määrittäessä havaitsin jonkinlaisen puutteen kirjallisuudessa, tai ainakin tässä tutkielmassa käsittelemässäni kirjallisuudessa. Kuvaukset lähipelusta olivat aika abstrakteja, eikä itse pelianalyysissäkään kuvattu konkreettisella tavalla, miten lähipeluu tapahtui. Itse pyrin kuvaamaan konkreettisesti omaa toteutustani, mutta se olisi varmasti voinut olla vielä strukturoidumpi ja tarkemmin mietitty nimenomaan toteutusvaiheessa. Joka tapauksessa sain tarvittavan tiedon koottua pelistä ja tarkasteltua sen ominaisuuksia.

Itse peliin RE7 ja erityisesti *Resident Evil* -pelisarjaan voisi syventyä vielä kattavammin kuin tässä olen tehnyt. Vaikka kohteestani RE7:stä on olemassa VR-toteutus, en itse sitä päässyt pelaamaan. Yksi avoin kysymys onkin, miten VR-kokemus vaikuttaa ympäristökerrontaan vai vaikuttaako. RE7:n jatko-osa *Resident Evil Village* ei kuitenkaan enää saanut VR-toteutusta, joten jäikö sen hyöty tai erilaisuus vähäiseksi? Analyysiä voisi jatkaa myös jatko-osan kautta. Onko *Resident Evil Village* edelleen selviytymiskauhua vai valtaako toiminta jälleen enemmän alaa? Onko modernilla selviytymiskauhulla muita edustajia?

Ehkä hieman salavihkaa ympäristökerronnasta nousi esiin myös yksi toistuva teema, joka tässä tutkielmassa on otettu ikään kuin annettuna. Eri kirjoittajat käsittelevät sitä hieman eri nimillä: Jenkins ja Totten puhuvat evokatiivisuudesta, Ryan mentaalisista representaatioista, Salen ja Zimmerman narratiivisista osoittimista ja Carson tuttuuden tunteesta ja mentaalisista kehyksistä. Ympäristökerronnassa siis käytetään hyväksi pelaajan ennalta hallitsemaa tietoa ja kykyä assosoida. Tämä on kiinnostava huomio, sillä miten esimerkiksi peliä suunniteltaessa voidaan ennustaa, mitä pelaaja tietää? Mikä on teema, joka luo sopivasti assosiaatioita olematta kliseinen ja siksi epäkiinnostava? Ympäristökerronta vaatii siis vaikuttaakseen peliympäristön lisäksi pelaajan mielen sisäisen toiminnan, ja tämä on aihe, johon varmasti voisi perehtyä vielä lisää.

Mielestäni ympäristökerronta ansaitsisi enemmän huomiota. Peliympäristön käyttö tarinäkerronnassa on juuri sitä, mikä on videopeleille ominaista ja erottaa sen muista kertovista välineistä. Vaikka elokuvatkin ovat visuaalisia luonteeltaan, pelaajan vapaus liikkua peliympäristössä ja tutkia sitä on kuitenkin täysin erityinen ominaisuus. Toivonkin, että muodostamani jaottelu voisi auttaa muitakin hahmottamaan ympäristökerronnan muodostumista vi-

deopeleissä sekä analyysin että suunnittelun kannalta. Joka tapauksessa olisi kiinnostavaa testata muodostamaani määritelmää ja kategorisointia ympäristökerronnasta muiden pelien analyysissä. Päteekö sama kahden tason jaottelu yleisemmin? Löytyykö samoja kategorioita muista peleistä ja mitä muita kategorioita voisi löytää? Kaaviota voisi kokeilla niin muiden kauhupelien hahmottamiseen kuin jonkin eri genren peleihin. Tavoitteeni oli luoda yleispätevä näkemys ympäristökerronnasta, ja sen onnistuminen näkyisi siinä, että määritelmää ja kategorisointia voisi käyttää myös täysin toisenlaisen pelin analysointiin. Vaikka totesin, että selviytymiskauhu on erityisen hyvä kohde ympäristökerronnan analyysiin, se ei kuitenkaan ole mitenkään ainoa, missä sillä on merkitystä. Onhan tutkielmani puitteissa tullut mielestäni näkyväksi, että ympäristökerronta on läsnä kaikissa videopeleissä jollain tavalla.

Lähteet

- Aarseth, Espen. 2007. "I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player". Teoksessa *DiGRA གྷ - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. The University of Tokyo. Viitattu 4. toukokuuta 2023. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>.
- Aniel, Alex. 2021. *Itchy, Tasty: An Unofficial History of Resident Evil*. Unbound Publishing.
- Arjoranta, Jonne, toimittanut. 2015. *Lähipeluu: Luentoja digitaalisista peleistä*. Jyväskylän yliopisto, Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos.
- Bakhtin, Mikhail Mikhailovich. 2010. *The dialogic imagination: Four essays*. University of Texas Press.
- Barthes, Roland. 1990. *S/Z*. Kääntänyt Richard Miller. Blackwell Publishing Ltd.
- Bednorz, Magdalena. 2020. "Unfamiliar Feminine Spaces in Gone Home's Environmental Storytelling". Teoksessa *DiGRA &rsquo20 &ndash Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. Viitattu 4. toukokuuta 2023. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_266.pdf.
- Bevensee, Sebastian Hurup, Kasper Alexander Dahlsgaard Boisen, Mikael Peter Olsen, Henrik Schoenau-Fog ja Luis Emilio Bruni. 2012. "Project aporia – an exploration of narrative understanding of environmental storytelling in an open world scenario". Teoksessa *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 96–101. Springer.
- Bilchi, Nicolas. 2021. "Directorial Style for Interactive Storytelling and the Fallacy of Ownership: The Case of Resident Evil 7". *Cinergie–Il Cinema e le altre Arti*, numero 19, 83–92.
- Bizzocchi, Jim, ja Joshua Tanenbaum. 2011. "Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences". Teoksessa *Well played 3.0: Video games, value and meaning*. ETC Press Pittsburgh.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive games*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Bogost, Ian. 2011. *How to do things with videogames*. U of Minnesota Press.
- . 2017. “Video Games Are Better Without Stories”. *The Atlantic*, viitattu 22. maaliskuuta 2021. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>.
- Carson, Don. 2000. “Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry”. *Game Developer*, viitattu 24. toukokuuta 2023. <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>.
- Chatman, Seymour Benjamin. 1980. *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Eskelinen, Markku. 2004. “Towards Computer Game Studies”. Teoksessa Wardrip-Fruin ja Harrigan 2004.
- Fawcett, Christina, ja Alan McGreevy. 2019. “Resident Evil and Infectious Fear”. Teoksessa *The Playful Undead and Video Games*, 85–98. Routledge.
- Fernández-Vara, Clara. 2011. “Game spaces speak volumes: Indexical storytelling”. Teoksessa *DiGRA ཇ - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. DiGRA/Utrecht School of the Arts. Viitattu 16. toukokuuta 2023. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/Game-Spaces-Speak-Volumes.pdf>.
- . 2019. *Introduction to game analysis*. Routledge.
- Frasca, Gonzalo. 1999. “Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”. *Parnasso* 3. Viitattu 16. toukokuuta 2023. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>.
- . 2001. “Simulation 101: Simulation versus representation”, viitattu 16. toukokuuta 2023. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/sim1/simulation101.html>.
- Genette, Gérard. 1980. *Narrative discourse: An essay in method*. Cornell University Press.
- Habel, Chad, ja Ben Kooyman. 2014. “Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games”. *Digital Creativity* 25 (1): 1–14.

- Hamari, Juho, ja Janne Tuunanen. 2014. "Player Types: A Meta-Synthesis", viitattu 24. toukokuuta 2023. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201605261665>.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game design as narrative architecture". *Computer* 44 (3): 118–130.
- Juul, Jesper. 1999. "Games telling stories". *Games Studies* 1:45.
- Kirkland, Ewan. 2009. "Storytelling in Survival Horror Video Games". Teoksessa Perron 2009a.
- . 2012. "Gothic videogames, survival horror, and the Silent Hill series". *Gothic Studies* 14 (2): 106–122.
- Lankoski, Petri, ja Staffan Björk. 2015a. "Formal analysis of gameplay". Teoksessa Lankoski ja Björk 2015b, 23–35.
- , toimittaneet. 2015b. *Game research methods*. ETC Press.
- Livingstone, Daniel, Sandy Jean-Jacques Louchart ja Stuart Jeffrey. 2016. "Archaeological storytelling in games", viitattu 5. huhtikuuta 2023. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/LIVINGSTONE-LOUCHART-JEFFREY_PWH2B_1AUG_2G12.pdf.
- McGreevy, Alan, Christina Fawcett ja Marc A Ouellette. 2020. "The House and the Infected Body: The Metonymy of Resident Evil 7". Teoksessa *English Faculty Publications*, 254–275.
- Murray, Janet. 2004. "From Game-Story to Cyberdrama". Teoksessa Wardrip-Fruin ja Harigan 2004.
- Murray, Janet Horowitz. 1997. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Free Press.

- Pallavicini, Federica, Ambra Ferrari, Alessandro Pepe, Giacomo Garcea, Andrea Zanacchi ja Fabrizia Mantovani. 2018. "Effectiveness of virtual reality survival horror games for the emotional elicitation: Preliminary insights using Resident Evil 7: Biohazard". Teoksessa *Universal Access in Human-Computer Interaction. Virtual, Augmented, and Intelligent Environments: 12th International Conference, UAHCI 2018, Held as Part of HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA, July 15-20, 2018, Proceedings, Part II 12*, 87–101. Springer.
- Pearce, Celia. 2005. "Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate". Teoksessa *DiGRA ཁ - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Viitattu 4. toukokuuta 2023. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>.
- Perron, Bernard, toimittanut. 2009a. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. McFarland Company, Incorporated Publishers.
- . 2009b. "Introduction: Gaming After Dark". Teoksessa Perron 2009a.
- . 2009c. "The Survival Horror: The Extended Body Genre". Teoksessa Perron 2009a.
- . 2018. *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. Bloomsbury Publishing USA.
- Pinder, Morgan. 2021. "Mouldy Matriarchs and Dangerous Daughters: An Ecofeminist Look at Resident Evil Antagonists". *M/C Journal* 24 (5).
- . 2022. "New Directions in Ecohorror and the EcoGothic". *Gothic Nature Journal*.
- Rimmon-Kenan, Shlomith. 1991. *Kertomuksen poetiikka*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Rogers, Scott. 2014. *Level Up! The guide to great video game design*. John Wiley & Sons.
- Rouse III, Richard. 2009. "Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games". Teoksessa Perron 2009a.
- . 2010. "Environmental Narrative: Your World is Your Story". Teoksessa *Game Developers Conference, San Francisco CA*.
- Ryan, Marie-Laure. 2004a. "Introduction". Teoksessa Ryan 2004b.

- Ryan, Marie-Laure, toimittanut. 2004b. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press.
- . 2004c. “Will New Media Produce New Narratives?” Teoksessa Ryan 2004b.
- Salen, Katie, ja Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Schnaars, Cornelia J. 2019. “From Pixelated Blood and Fixed Camera Perspectives to VR Experience”. *Violence| Perception| Video Games: New Directions in Game Research* 11:185.
- Smith, Harvey, ja Mathias Worch. 2010. “What Happened Here”. *Environmental Storytelling*, viitattu 4. toukokuuta 2023. <https://www.witchboy.net/articles/what-happened-here/>.
- Totten, Christopher W. 2014. *An Architectural Approach to Level Design*. CRC Press.
- Wardrip-Fruin, Noah, ja Pat Harrigan, toimittaneet. 2004. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press.
- Zakowski, Samuel. 2016. “Environmental storytelling, ideologies and quantum physics: narrative space and the bioshock games”. Teoksessa *1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Äyrämö, Sanna-Mari. 2017. “In order to enable meaningful playing: how to support player’s learning through digital game narrative design”. *Jyväskylä studies in humanities*, numero 307.