

Sinä vai minä kummitustalossa? Empatia ja samaistuminen Silent Hill -sarjan pelaajahahmoihin

Melissa Virtanen

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

Viiltävää yksinäisyyttä, hiipivää kauhua ja suoranaista paniikkia. Silent Hill -kauhupelisarjassa onnenhetket rajoittuvat lähinnä hengissä selviämiseen. Katsauksessa tarkastellaan pelaajahahmoihin samaistumista Silent Hill -sarjan päähenkilöiden avulla.

”Vanhin ja voimakkain ihmisen tunteista on pelko”, lausui H. P. Lovecraft (1927) aikanaan. Alituinen pelko ja varuillaanolo ovat pitäneet ihmisrodun hengissä satojen vuosituhansien ajan. Vaikka länsimaisen ihmisen pelot ovat muuttuneet huomattavasti esi-isiemme kauhuista, pelon muodoista voimakkaimpia on edelleen tuntemattoman pelko. Kauhuelokuvassa, -kirjallisuudessa ja -peleissä hyödynnetään taitavasti tätä alkukantaista tunnetta, sillä pelkäämisestä on tullut meille myös viihdettä. Parhaassa tapauksessa eläydymme hyvin vahvasti kuvitteellisten henkilöiden kauheisiin kokemuksiin; koemme jopa samaistuvamme heihin. Minua kiehtoo ajatus samaistumisesta kauhukokemuksiin, ja tarkastelen sitä psykologiseen säilyttelyyn erikoistuneen kauhupelisarja *Silent Hillin* avulla. Äänimaailma on kauhugenressä elintärkeä tunnelmanluoja, joten mikä olisikaan parempi tapa virittäytyä *Silent Hillin* synkkiin tunnelmiin, kuin sen musiikki? Ehdottaisin siis, että annat seuraavan kappaleen soida taustalla tätä katsausta lukiessasi:



Akira Yamaoka'n säveltämä kappale *Room of Angel* pelistä *Silent Hill 4 - The Room*. Linkki videoon: <http://www.youtube.com/watch?v=cF2xllb7-6k>

Silent Hillin alkuperäiseen kehittäjätiimiin kuuluneet Akira Yamaoka ja Akihiro Imamuka ovat todenneet, että kauhun tunne ei synny niinkään siitä, että hirviö hyökkää tai tappaa. Kauhun lähteet ovat psykologisessa piinassa. Alituisessa hiipivässä pelossa, pahaenteisissä aavistuksissa: jokin vaanii ja lähestyy hiljalleen, mutta hyökkäyksen ajankohtaa ei voi tietää. Ainoastaan se on varmaa, ettei sitä voi estää. (Logas & Mueller 2005, 6). Sain ensikosketukseni kauhupelien maailmaan *Silent Hill* -sarjan neljännen osan, *The Roomin* (2004), myötä. Pelin tunnelma veti täysin mukaansa, se oli minusta jotakin ennennäkemättömän hienoa ja erikoista. Koin päähenkilö Henry ”What the hell?” Townshendin ahdistuksen, pelon ja hämmennyksen. Nyt, useamman osan pelanneena ja aihetta hieman tutkineena, olen edelleen lumoutunut pelisarjan ainutlaatuisesta tunnelmasta ja sen synkistä salaisuuksista. Pelien ja niiden hahmojen tarinoihin ja yksityiskohtiin uppoutuminen on tehnyt sarjan entistä mielenkiintoisemmaksi.

Johannes Koski määrittelee pelihahmon kerronnallisena ja mekaanisena toimijana, joka edustaa pelaajaa pelimaailmassa. Pelaajan hahmolla on vaihteleva määrä vaikutusvaltaa, ja pelaajan ja pelin vuorovaikutus toimii hahmon kautta. (Koski 2011, 64). Samaistumiskokemuksessa pelaajan ja pelihahmon välinen raja hämärtyy. *Silent Hillin* jokaisella osalla on *Shattered Memories* lukuun ottamatta oma, ainutlaatuinen päähenkilönsä. Päähenkilöt ovat tavallisia ihmisiä, jotka ovat tavalla tai toisella joutuneet painajaismaailmaan. Tämä helpottaa samaistumisen kokemista: pelaajahahmo ei ole mikään supervoimakas trikoosankari, vaan kuten sinä tai minä. Suhteellisen kylmähermoisia kavereita he tosin tuntuvat olevan, mokomat. Pelatessa tulee ajoittain mietittyä, miten itse toimisi samankaltaiseen tilanteeseen joutuessaan: tätä kutsutaan hahmon jäljittelyksi. Jos itse heräisin syystä tai toisesta *Silent Hillistä*, lamaantuisin todennäköisesti kauhusta ja olisin täten hyvin äkkiä hirviönmuonaa.

Hyppysellinen tuskaa, hieman ahdistusta - hahmon rakentaminen

Jotta pelaajahahmo voisi toimia kunnolla, on sen herätettävä tunteita. Samaistumisen alkutekijöitä on hahmoa kohtaan tunnettu empatia, ja sen aikaansaamiseksi käytetään hyväksi havaittuja keinoja ihmisen käyttäytymismalleista. Empatiaa voi kuitenkin tuntea, vaikkei välttämättä kokisikaan samaistuvansa hahmoon. Petri Lankosken mukaan empatian voi jakaa kahteen eri osa-alueeseen: tunnetilojen matkimiseen ja edellisessä kappaleessa mainittuun hahmon jäljittelyyn. Ihmisillä on taipumusta matkia tiedostamattaan toistensa eleitä ja tunteita, kuuluisimpana esimerkkinä mainittakoon hymyn tarttuminen. Jäljittelyllä Lankoski tarkoittaa tosiaan asettumista hahmon asemaan. Pelaajahahmon tunnetilojen on siis tarkoitus välittyä pelaajaan. (Lankoski 2007). Miten pikseli-ihmiselle (ja hänen kauttaan pelaajalle) sitten aiheutetaan suuria tunteita?

Kuten kauhupelitutkija Bernard Perron (2009, 131) toteaa, hahmosuunnittelulla on äärimmäisen merkittävä osa kauhupeleissä. Hahmon persoonallisuutta ja historiaa rakennetaan *Silent Hillissä* pikkuhiljaa *cutscene*-kohtausten (elokuvalliset, pelin juonta eteenpäin vievät videopätkät, joiden aikana pelaaminen ei ole mahdollista), hahmon kommenttien ja ympäristön avulla. Kenties tärkeimmässä roolissa ovat *cutscenet*. Niillä on iso merkitys sekä pelin tarinan että päähenkilön persoonan kehittäjänä. Monet tunteellisimmista hetkistä tapahtuvatkin juuri *cutscenejen* aikana, sillä hahmojen käyttäytyminen on varsinaisen pelaamisen aikana yleensä melko rajoitettua. Esimerkiksi *Silent Hillin* päähenkilöiden ilmeitä pääsee näkemään vain *cutscenejen* aikana. Päähenkilön puheääntä ei kuulla *cutscenejen* ulkopuolla, mutta esimerkiksi hengästyksen äänet kuuluvat ja lisäävät realistista vaikutelmaa. Samaa luokkaa on myös hahmon liikkuminen: ollessaan pahasti haavoittunut, hahmo etenee hitaammin ja saattaa vaikkapa ontua.

Kun pelaaja tutkii ympäristöään, hahmo kommentoi näkemäänsä. Olisihan se outoa, ellei hahmo välittäisi esimerkiksi tuolissa retkottavasta ruumiista. *Silent Hillin* pelaajahahmon kommentit eivät kuitenkaan rajoitu vain outouksiin tai ongelmanratkaisussa tarvittaviin esineisiin. Kommentit koskevat myös arkipäiväisiä esineitä tai tapahtumia: kun pelaaja on tiskialtaan yllä, hahmo saattaa tokaista, ettei halua nyt ottaa vettä tai pestä käsiään. Hahmon omia mielipiteitä, muistoja ja historiaa tulee esiin kommenttien kautta. Pelaaja pääsee tutustumaan esimerkiksi *Silent Hill: Homecomingin* Alex Shepherdin taustoihin pelin alkupuolella, kun hän saapuu vanhaan kotikaupunkiinsa. Kaupunki on muuttunut kolkon aavemaiseksi, ja päästessään kotitaloonsa häntä odottaa melkoinen järkytys: veli on kadonnut, äiti lähes katatoninen ja isä lukittautunut veden valtaamaan kellariin. Tutkiessaan taloa Alex muistelee koskettavasti menneisyyttään ja huomaa, ettei hänestä ole yhtään kuvaa. Sympatiamittari kohoaa huippulukemiin muistojen ja kipeän nykyhetken kohtauspaikassa. Pelin loppupuolella palaset lokahtavat paikoilleen, ja sarjalle tyypilliseen tapaan kaikki ei olekaan sitä, miltä näyttää.



Kuva 1. Vain yksi on joukosta poissa. Alex katselee perhepotrettia lapsuudenkodissaan.

Pelaajahahmon sukupuoli voi vaikuttaa samaistumisen asteeseen. Itse koen samaistuvani helpommin miespuolisiin hahmoihin: heitä kohtaan on helpompi kokea empatiaa, ja heidän kohtalonsa kiinnostaa enemmän kuin naispäänkilön. Inger Ekman ja Petri Lankoski (2009, 195) toteavatkin myönteisen vaikutelman olevan tärkeimpiä tekijöitä hahmon ja pelaajan vuorovaikutuksessa. Jos hahmo on hyvännäköinen, ilmaisee esimerkiksi pelon ja kiintymyksen tunteita ja on moraaliselta ainakin suhteellisen oikeaoppinen, myönteinen vaikutelma syntyy helpommin. *Silent Hillin* hahmot täyttävät kriteerit, vaikka heidän moraalisensa on silloin tällöin koetuksella. Sekä pelaajan että pelihahmon moraalikäsityksiä horjutetaan urakalla, sillä pelaajahahmon mielen syövereistä paljastuu pelin edetessä usein kivuliaita, unohdukseen pakotettuja totuuksia.

Kauhuun samaistuminen

”[S]ai vihdoin hommattua uusimman Silent Hillin, nyt saa taas pelätä jotain turhaa vaihteeks...” Facebookin statuspäivitykseni 1.3.2010.

Laadukas kauhukokemus voi olla virkistävä pako arjesta ja oikean elämän huolista. Vaikka tapahtumat olisivat oikeasti järkyttäviä ja vaarallisia, voi niiden kohtaaminen turvallisesti esimerkiksi pelaajahahmon

silmin aiheuttaa viihteellisen kokemuksen. Taidolla luotu kauhupeli voi Perronin (2009, 138) mukaan hämärtää pelaajan ja pelihahmon välistä rajaa. Yhteistä kokemusta voimistaa pelaajan ja pelihahmon kulttuurista ja tieto siitä, mikä on mahdollisesti pelottavaa. Pelaaja toimii, kuin olisi itse vaarassa, sillä hän on vastuussa pelihahmonsa toimista. Hän on se, joka joutuu oikeasti kohtaamaan *Silent Hillin* vaarat.

Silent Hillissä pelaajahahmo joutuu harhailemaan kauhukaupungissa useimmiten yksin, ja tämä pohjaton yksinäisyudentunne välittyy ajoittain jopa sydäntä raastavana myös pelaajaan. Eristäminen ja yksinäisyys ovat kauhugenrelle tyypillisiä keinoja, sillä siten halutaan saada pelaaja olemaan koko ajan varpaillaan. Yksin pimeässä on pelottavaa, varsinkin hirviöiden huohottaessa niskaan. Ajoittain pelissä tavattavat ihmiset, sivuhahmot, tuovat hetkellistä lohtua pimeyteen. Pelaaja tuntee välitöntä yhteenkuuluvuutta sivuhahmojen kanssa: joku muukin on joutunut tähän Helvetin esikaupunkiin. Ennemmin tai myöhemmin kuitenkin selviää, ettei kohtalotovereilla ole kaikki kunnossa. Osa heistä ei tunnu ajoittain ymmärtävän olinpaikkaansa, ja he käyttäytyvät kuin mitään kauheuksia ei olisikaan. Esimerkiksi *Silent Hill 2:ssa* tavattava näsäviisas pikkutyttö Laura on kuin kotonaan Silent Hillissä. Lauraan tai muihin sivuhahmoihin ei ole välttämättä luottamista: hän muun muassa sulkee päähenkilö Jamesin hirviöitä kuhisevaan huoneeseen. Osa ei ole uskoa kohtaloaan, esimerkiksi *Silent Hill 4: The Roomin* alkupuolella tavattava Cynthia luulee olevansa unessa. Eipä heitä silti voi pienestä mielenvikaisuudesta syyttää, nyrjähtänyt kaupunki hirviöineen on omiaan sekoittamaan kenen tahansa päähän. Sivuhahmot välittävät usein myös oleellista tietoa pelaajahahmon persoonallisuudesta: miten hahmo käyttäytyy niiden seurassa ja miten ne suhtautuvat häneen. Esimerkiksi *Homecomingin* Alexiin moni sivuhahmo suhtautuu hieman kummallisesti tai jopa penseästi, mutta pelin edetessä syy kohteluun selviää.



Kuva 2. Cynthian uni osoittautui astetta todellisemmaksi.

Usein jokin tuntuu vetävän päähenkilöitä kauhukaupunkiin, ja he saattavatkin olla siellä osin omasta tahdostaan: esimerkiksi *Silent Hill 2:n* James Sunderland on saanut edesmenneeltä vaimoltaan mystisen kirjeen, jossa tämä vihjaa olevansa Silent Hillissä. James lähtee selvittämään asiaa. *Silent Hill 1:ssä* Harry Masonin ottotytär katoaa auto-onnettomuuden yhteydessä, ja hän lähtee etsimään tyttöä läheisestä kaupungista. Arvannette varmaan, mikä tuo läheinen kaupunki sattuu olemaan. Huono-

onnisimmat joutuvat kauhukokemuksiin pelkästään pakon sanelemana. *The Roomin* Henry herää eräänä päivänä huoneistoonsa lukittuna, ja ainoa tie ulos on seinään ilmestyvä reikä.

Samaistuminen *Silent Hillin* hahmoihin jakaa mielipiteitä. Osa pelaajista pitää hahmoja liian yksiulotteisina ja karikatyyrisinä samaistumisen kannalta, osa taas kokee ne samaistuttaviksi. Tämä ei sinänsä ole ihme, sillä hahmot käyttäytyvät usein hieman ristiriitaisesti. Toisinaan ne tuntuvat hyvin uskottavilta. Heidän selviytymisvaihteensa tuntuu kytkeytyvän päälle äärimmäisen nopeasti, ja he haluavat vain päästä pois tai herätä painajaisestaan. Petri Lankoski on tarkastellut *Silent Hill 3:n* päähenkilö Heather Masonia, ja toteaa selviytymisen olevan hahmon päätavoite läpi pelin: vaikka Heather on peloissaan, hänellä on voimaa selviytyä (2005). Sama pätee kaikkiin sarjan päähenkilöihin. Hahmot suhtautuvat pelokkaasti pelin edetessä paljastuviin uusiin kauheuksiin, mutta tuntuvat turtuvan aiemmin koettuihin järjettömyyksiin. Tämä johtuu muun muassa siitä, että jatkuvasti päivittelevä, realistinen sankari todennäköisesti haittaisi pelikokemusta. Myös hahmon mahdollisuus kommentoida ympäristöään voi vaikuttaa immersioon tietyissä tilanteissa negatiivisesti. Päähenkilö saattaa esimerkiksi kommentoida taulua, vaikka olisi juuri selvinnyt hirviön hyökkäyksestä. Luonnollisessa tilanteessahan sisustus olisi viimeisenä ihmisen mielessä.

Pelaajan ja pelihahmon välille muodostuu siis interaktiivisuuden vuoksi aina jonkinlainen vuorovaikutussuhde, mutta samaistuminen vaatii syvempää kiintymystä hahmoon. On selvää, ettei pelaaja halua hahmonsä esimerkiksi kuolevan, sillä se keskeyttäisi pelissä etenemisen. Tätä ei vielä kuitenkaan voi laskea samaistumiseksi. Mikäli pelaaja saa hahmosta myönteisen vaikutelman, haluaa hän todennäköisemmin varjella tätä vaaroilta. Myönteinen vaikutelma sekä empatia hahmoa kohtaan ovat ensiaskeleita samaistumiseen. Pelaajan kiintyessä hahmoonsa myös samaistuminen mahdollistuu. Esimerkiksi omaan roolipelihahmoonsa voi samaistua täysin, ja silloin hahmosta tulee määrittelemättömän pituiseksi ajaksi olennainen osa pelaajan identiteettiä. *Silent Hillin* hahmoihin ei yleensä voi samaistua yhtä voimakkaasti, siitä pitävät pelin luonne ja kesto huolen. Jonkinasteinen samaistuminen on kuitenkin hyvin todennäköistä – onhan pelaajalla ja pelihahmolla yhteinen päämäärä: selviytyä hengissä *Silent Hillistä*.

Katsaus perustuu osittain tekijän keväällä 2012 valmistuneeseen digitaalisen kulttuurin kandidaatintutkielmaan *"In my restless dreams, I see that town... Silent Hill."* *Pelaajakokemuksia kauhukaupungista*.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 3.6.2013.

Nettivideot

Silent Hill 4 - Room of Angel. Uploaded 4.7.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=cF2xllb7-6k>.

Pelit

Silent Hill (1999).

Silent Hill 2 (2001).

Silent Hill 4 - The Room (2004).

Silent Hill - Homecoming (2008).

Silent Hill - Shattered Memories (2009).

Kirjallisuus

Ekman, Inger and Petri Lankoski (2009). "Hair-Raising Entertainment: Emotions, Sound, and Structure in *Silent Hill 2* and *Fatal Frame*". Teoksessa *Horror Video Games*. Edited by Bernard Perron, 181–199. Jefferson: MacFarland & Company.

Koski, Johannes (2011). "Pikseli-ihastumisesta pikselirakkauteen – Pelaajan ja pelihahmon välinen kiintymys". Teoksessa *Digirakkaus 2.0*. Toim. Petri Saarikoski, Ulla Heinonen, Riikka Turtiainen, 63-73. Kulttuurintuotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 31. Pori: Turun yliopisto.

Lankoski, Petri (2005). "Building and Reconstructing Character. A Case Study of *Silent Hill 3*". Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org:8080/Plone/dl/db/06278.03293.pdf>.

Lankoski, Petri (2007). "Goals, Affects, and Empathy in Games". Teoksessa *Proceedings of The Philosophy of Computer Games, 2007*, http://game.unimore.it/Papers/Lankoski_Paper.pdf.

Logas, Heather and Daniel Mueller (2005). "Mise-en-scène Applied to Level Design: Adapting a Holistic Approach to Level Design". Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org/dl/db/06276.13262.pdf>.

Lovecraft, H. P. (1927, 1933 - 1935). *Supernatural Horror in Literature*, <http://gaslight.mtroyal.ab.ca/superhor.htm>

Perron, Bernard (2009). "The Survival Horror: The Extended Body Genre". Teoksessa *Horror Video Games*. Edited by Bernard Perron, 121-144. Jefferson: MacFarland & Company.