

TAMPEREEN YLIOPISTO

Kimmo Savolainen

TIETOKONEPELIT JA LEIKKI

tietokonepelien tarkastelua erilaisten leikkikäsitusten kautta

---

Filosofian pro gradu –tutkielma

Matematiikan, tilastotieteen ja filosofian laitos

Informaatiotieteiden tiedekunta

Tampere 2006

TAMPEREEN YLIOPISTO

Matematiikan, tilastotieteen ja filosofian laitos

SAVOLAINEN, KIMMO: Tietokonepelit ja leikki – tietokonepelien tarkastelua erilaisten leikkikäsitysten kautta.

Pro gradu –tutkielma, 84 s.

Filosofia

Elokuu 2006

---

Tutkimus käsittelee tietokonepelien ja leikin yhteyttä. Esittelen klassisia leikkikäsityksiä ja tarkastelen näiden avulla tietokonepelejä. Tarkastelussa ovat Friedrich Schillerin, Johan Huizingan, Hans-Georg Gadamerin ja Roger Cailloisin käsitykset. Esittelen myös narratologian ja ludologian kilpailevina tutkimusnäkökulmina peleihin. Esittelen myös tietokonepelin teknisiä lähtökohtia. Tarkastelun ulkopuolelle rajautuvat monet psykologiset, taloustieteelliset ja matemaattiset peliteoriat. Tarkoituksena on käsittelyn kautta avartaa kuvaa tietokonepeleistä ja samalla liittää niitä osaksi leikkien ja pelien pitkää historiaa. Nostan myös esiin joukon tietokonepeleihin liittyviä tieteenfilosofisia, ontologisia ja eettisiä ongelmia. Leikin käsite osoittautuu tutkielmassa hedelmälliseksi lähtökohdaksi tietokonepelien tarkastelulle.

ASIASANAT: tietokonepelit, leikki, ludologia

”The more complex the mind, the greater the need for the simplicity of play.”

-- Kapteeni James T. Kirk, "Shore Leave", Tähtipäiväys 3025.8

# Sisällysluettelo

1.	Johdanto.....	1
2.	Tietokonepelien tekniset reunaehdot.....	6
2.1	Tietokone tiedon käsittelijänä .....	6
2.2	Tietokone tiedon tallentajana .....	10
2.3	Käyttöliittymä.....	11
2.4	Palaute tietokoneelta pelaajalle ja pelaajalta tietokoneelle.....	12
3.	Friedrich von Schillerin leikkivietti .....	15
3.1	Poliittinen vapaus ja esteettinen valtio .....	15
3.2	Ihmisen kahtiajako ja sen korjaaminen.....	16
3.3	Kauneus ja elävä muoto.....	18
3.4	Schiller ja tietokonepelit .....	19
4.	Huizingan leikkivä ihminen.....	23
4.1	Leikin määritelmä.....	23
4.2	Leikin yhteys kulttuuriin.....	25
4.3	Leikin ja filosofian suhde.....	27
4.4	Leikki ja kilpailu.....	28
4.5	Leikin kielellinen tarkastelu.....	29
4.6	Huizinga ja tietokonepelit .....	31
5.	Cailloisin leikin kategoriat.....	34
5.1	Ludus ja Paidia .....	38
5.2	Caillois ja tietokonepelit .....	40
6.	Gadamer.....	43
6.1	Leikin subjekti.....	44
6.2	Leikin aiheuttama muodonmuutos .....	46
6.3	Transformaatio rakenteeksi.....	47
6.4	Esteettisen olemisen luonne .....	52
6.5	Gadamer ja tietokonepelit .....	54
7.	Pelit tarinoina .....	59
7.1	Ryan, tietokonepelit ja narratiivisuus .....	60
7.2	Ryan ja digitaalinen media.....	62
7.3	Espen Aarseth peleistä ja narratiivisuudesta .....	67
7.4	Narratologian ja ludologian sovittelua.....	71
8.	Yhteenveto .....	76
8.1	Tietokonepelien eettisiä ongelmia .....	76
8.2	Tietokonepelien ontologisia ongelmia.....	77
8.3	Tietokonepelien tieteenfilosofisia ongelmia .....	79
	Viitteet.....	81
	Peliviitteet.....	84

# 1. Johdanto

Tässä tutkimuksessani tarkoitukseni on tarkastella erilaisia klassisia leikkikäsitteitä ja katsoa miten ne pätevät tietokonepeleihin. Oletuksena on, että jotkut käsitteet eivät sellaisenaan sovellu tietokonepelien tarkasteluun. Tietokonepelinä voidaan toteuttaa ainakin joitakin perinteisiä pelejä (kuten shakki, pokeri jne.), toisten pelien ollessa vaikeampia (kuten jalkapallo, pokeri [sic]). Tietokonepelien luonteesta johtuen siirtyminen toiseen suuntaan on kuitenkin vaikeaa, ellei mahdotonta. Tällaisesta tapauksesta on kyse sellaisten tietokonepelien kohdalla, jotka mallintavat esimerkiksi sellaista pelimaailmaa, joka esitystapansa tai sisäisen monimutkaisuutensa takia ei sovellu pelkästään ihmisaivoilla ylläpidettäväksi. Tietokonepeleissä tuntuu olevan jotakin omalaatuista. Toiset käsitteet luultavasti paljastavat jotakin tietokonepelien luonteesta vaikka niiden muotoilun aikoihin tietokonepeleistä ei olisi ollut tietoaakaan ja myös siitä miten tietokonepelit eroavat muista peleistä.

Pohdin työssäni myös sitä, mikä voisi tehdä tietokonepeleistä erityisiä ja mikä niistä tekee samantyyppisiä perinteisten pelien kanssa. Vaikuttaako taustalla jokin ihmiselle ominainen halu pelata ja leikkiä vai onko kyseessä jotain muuta? Pelin ja leikin käsitteen määrittely on jo sinänsä hankalaa, Wittgenstein esittää klassisessa esimerkissään perheyhtäläisyydestä [Wittgenstein 1985, §66-67] kuinka pelien joukon muodostavilla olioilla ei ole tiettyä joukkoa ominaisuuksia, jotka ovat yhteisiä kaikille tuon joukon olioille, vaan ominaisuuksien joukko eroaa aina hieman pelistä ja leikistä toiseen. Jotkut ovat joukkuepelejä, toisia pelataan yksin, jotkut kestävät minutteja, toiset vuosia. Tämän mukaan kattavan pelin määritelmän antaminen olisi mahdotonta. Ongelman voi ratkaista, kuten Johan Huizinga, ymmärtämällä leikin ja pelin taustalla vaikuttavan yhteisen, inhimillisen leikillisyyden. Joidenkin klassikoiden kautta tulee väistämättä esiin leikin ja pelin erotus, jota kaikki kielet eivät tunne. Joidenkin mielestä leikki on osa pelin käsitettä ja toiset ymmärtävät asian toisinpäin.

Olen työhön valinnut tarkasteltavaksi sellaisia käsitteitä, jotka ovat filosofian (tai tieteen) historiassa saavuttaneet jonkinlaisen klassikon aseman ja sen lisäksi joitakin nykyaikaisempia käsitteitä, jotka ovat tietokonepelien aikalaisia. Työn kuluessa pyrin löytämään vastauksia kysymyksiin, jotka koskevat leikin ja tietokonepelien yhteyttä, tietokonepelien erityisyyttä, tietokoneen suomia mahdollisuuksia ja rajoituksia, pelaajan roolia ja leikin olemusta. Tarkoituksena on tarkastella kaikkien mahdollisten tietokonepelien joukkoa, ei vain tällä hetkellä olemassa olevia tietokonepelejä. Kaikkien mahdollisten tietokonepelien joukko on tietysti jo edellä mainituista syistä sumea, mutta tässä sen voidaan katsoa tarkoittavan kaikkien niiden tietokonepelien joukkoa, jotka ovat nykyisten tai tulevien tietokoneiden puitteissa toteutettavissa ja jotka täyttävät myös ihmisen niille asettamat rajoitteet. On mahdotonta sanoa kumpi rajaa joukkoa enemmän, tietokoneiden käytännölliset tai teoreettiset rajat vai ihmisen niille asettamat.

Tietokonepelien akateeminen tutkimus on vielä uutta, joten aiheesta ei ole tehty paljon tutkimusta. Lisäksi osa tarkasteluista ovat hedelmällisempiä kuin toiset. Tarkastelun ulkopuolelle jäävät mm. monet psykologiset, taloustieteelliset ja matemaattiset peli-teoriat. Työn ulkopuolelle jää myös eräs tietokoneiden ja leikin yhteys, jossa tietokoneet ovat jo alkuajoistaan lähtien olleet leikkikaluja sekä laitteistonsa, ohjelmistojensa että sovellustensa kautta. Esimerkki tällaisesta kotimaisesta yhteydestä löytyy ainakin Petri Pajun artikkelista *Huvia hyödyn vuoksi jo 1950-luvulla* [Paju 2002].

Ensimmäisessä luvussa lähdän liikkeelle esittelemällä millaisia tietoteknisiä reunaehtoja tietokonepeleillä on. Tarkoitukseni on luoda jonkinlainen kuva niiden teknisestä taustasta sekä tuoda esiin joitakin tärkeitä käsitteitä, kuten vuorovaikutteisuus. On myös selvää, että tietokonepeleihin tarvitaan ainakin tietokone, mutta mitä muuta? Tarkoituksena on vastata kysymykseen mikä saattaisi olla se erityinen jokin, joka on ominaista vain tietokonepeleille ja rajata tarkastelua tällä tavalla. Tarkastelussa pitäydyn tämän päivän tilanteessa, mutta harrastan jonkin verran spekulatiota alan nopeasta kehityksestä johtuen. Tarkastelen tietokonetta tiedon tallentajana ja käsittelijänä, tietokonepelin ja pelaajan välistä rajapintaa eli käyttöliittymää, sekä sitä mikä tietokonepeleille on ylipäänsä mahdollista.

Käyttöliittymän kanssa tarkastelen sitä millaisen yhdistelmän se luo pelaajan kanssa ja mitä rajoituksia ja mahdollisuuksia tällaisella yhteydellä voidaan nähdä olevan. Laitteisto-osassa tarkastelen tietokonetta tiedon varastojana ja käsittelijänä ja sitä mihin tietokone kykenee. Tarkasteluni jakaantuu tässä kahteen osaan, teoreettiseen ja käytännölliseen. Teoreettinen pohjautuu yleisen Turingin koneen määritelmään ja käytännöllinen varsinaiseen laskentatehokkuuteen ja sen lähitulevaisuudessa odotettavissa olevaan kehitykseen. Pyrin myös vastaamaan siihen, millaisen kokonaisuuden laitteisto ja ohjelmisto muodostavat ja onko ohjelmakoodilla tietokonepeleissä vastaavuutta pelien sääntöjen kanssa.

Toisessa luvussa tarkastelen Friedrich von Schillerin teoriaa ihmisen esteettisestä kasvatuksesta ja siinä merkittävässä osassa olevaa leikkivietin käsitettä. Schillerin tarkoituksena oli eheyttää moderni ihminen sellaiseksi, jollainen hän oli ollut esimerkiksi antiikin Kreikassa. Tällöin ihminen oli kokonainen, jonka seurauksena myös Valtio kykeni ylläpitämään ihmisten vapautta. Schillerin lopullisena päämääränä oli hänen mukaansa ihmisen korkein saavutus eli poliittinen vapaus. Ongelmana oli miten ihmisen eheyttäminen onnistuu.

Schiller esittää Kirjeissään esteettisestä kasvatuksesta, että ihmisessä toimii kaksi viettiä, aine- tai aisti- ja muotovietti. Schiller kutsuu näitä voimia vieteiksi korostaakseen niiden dynaamista ja elävää vaikutusta [Tikkanen 1987, s.12]. Ainevietin aluetta ovat tunteet ja aistimukset, muotovietin järki ja

ajattelu. Nämä vietit yhdistyvät leikkivietissä, joka ei ole itse oma viettinsä vaan aine- ja muotovietin harmonista yhteisvaikutusta. Leikki-sanan käyttöä tässä yhteydessä Schiller perustelee sen arkikäytöllä, joka koskee asioita, jotka eivät ole satunnaisia tai pakon sanelemia. Kuitenkaan kauneuteen liittyviä ideaalisia leikkejä ei saa sekoittaa tavallisiin leikkeihin. [Tikkanen 1987, s.21] Schillerin mukaan ihminen leikkii vain ollessaan sanan täydessä merkityksessä ihminen ja on todella ihminen vain leikkiessään.

Kolmannessa luvussa esittelen Johan Huizingan teorian leikistä kulttuuritekijänä. Pelien tutkiminen nimenomaan peleinä on saanut vauhtia vasta viime vuosina nimenomaan tietokonepelien nousua merkittävään rooliin kulttuurisena, sosiaalisena ja taloudellisena ilmiönä. Huizingan *Leikkivä ihminen* vuodelta 1937 on klassikko tällä alalla. Huizinga esittää vakuuttavasti miten ihmisen leikinomaisuus on ollut monien vakavaksi (ei-leikillisessä mielessä) nähtyjen kulttuurimuotojen taustalla. Kulttuuria leikitään ennen kuin tulemme tietoiseksi siitä ja ennenkuin meillä on edes käsittettä leikille. Näin leikin käsite nousee merkittäväksi missä tahansa kulttuuriyhteydessä. Kulttuurin kehittyessä leikinomaisuus jää enenevässä määrin taustalle, mutta esimerkiksi kielellisen tarkastelun avulla meidän on mahdollista jäljittää leikin vaikutusta kulttuurimme eri osa-aloilla.

Huizingan näkemyksessä leikkiminen korostuu erityisesti ja olisi helppoa nähdä myös tietokonepelit vastaamassa tähän leikkitarpeeseen. Huizingalainen vastaus siihen miksi pelaamme tietokoneella on, että olemme luonteenomaisesti leikkiviä olentoja. Huizinga antaa myös paljon lainatun määritelmänsä leikille (johon myös pelit kuuluvat), joka korostaa leikin ulkopuolisuutta normaalille elämälle. Ihminen ei leiki siksi, että hänellä olisi siihen fyysinen tarve tai että hän tuntisi siihen "siveellistä velvollisuutta". Leikimme koska se on meille jollakin tavalla ominaista. Leikki on itsensä tarkoitusperä ja päämäärä. Se ei kanna mitään vaikutuksia itsensä ulkopuolelle, vaikka leikin alaan kuuluvien kilpailujen voittajia saatetaan ihailla ja lahjoa eri tavoin. Huizingan leikin määritelmää on pidetty yhtäaikaan liian laajana ja toisaalta liian suppeana, mikä lieneekin ollut hedelmällistä myöhemmän tutkimuksen kannalta [kts. esimerkiksi Sonderegger 1998]. Eräs Huizingan työtä jatkanut on Roger Caillois, joka teoksessaan *Le Jeux et Les Homme* vuodelta 1958 esittää taksonomian peleille.

Neljännessä luvussa esittelen Cailloisin, joka jatkaa siitä mihin Huizinga jäi ja joka tarjoaa neliosaisen jaottelun leikin eri lajeille. Caillois käyttää ranskalaisena samaa sanaa sekä leikistä että pelistä, joten hänen käsittelynsä sisältää leikin ja pelin yhteyden annettuna. Cailloisin neliosainen jaottelu jakaa leikit niissä vallitsevan asenteen mukaan sattumaan, kilpailuun, mimiikkaan sekä hui-maukseen. Lisäksi hän erottaa kaksi eri tapaa leikkiä; *luduksen* ja *paidian*. Nämä kaksi muodostavat jatkumon, jolla *paidian* ollessa vallitsevana on ominaisempaa leikkiminen ilman julkilausuttuja sääntöjä ja *luduksen* tapauksessa puolestaan säännöt ja tavat. Sattumalla ja kilpailulla on yhteistä pyrkimys luoda pelaajille yhtäläiset mahdollisuudet voittaa. Sattumassa tämä tapahtuu arvalla, kil-

pailussa puolestaan määrittelemällä voittaja yhden ominaisuuden avulla. Voittaja on se, joka osoitetaan ylivoimaiseksi tämän ominaisuuden suhteen. Simulaatiossa ihminen omaksuu jonkin muun hahmon tarkoituksenaan johtaa muita harhaan tai herättää heissä pelkoa. Huimaus taas liittyy ihmisen tarpeeseen muuttaa tai järkyttää mielensä tasapainoa. Moderni esimerkki tällaisen halun ilmenemisestä ovat erilaiset huvipuistojen laitteet. Caillois haluaa kiinnittää huomiota myös leikin sosiaalisiin vaikutuksiin. Hän sanoo, että kunkin kulttuurin kohtalo on luettavissa peleistä joita se pelaa.

Caillois korostaa, ettei toimiva leikin määritelmä voi perustua mihinkään tiettyyn teknologiaan tai välineeseen. Tässä valossa on mielekästä ajatella, että myös tietokonepeleistä löytyy esimerkkejä kaikista neljästä pelin lajista, sen sijaan, että tietokonepelit istuisivat johonkin lokeroon kokonaisuudessaan. Mielestäni sama pätee myös *luduksen* ja *paidian* kanssa. Ihminen voi käyttää tietokonepelejä johonkin, joka muistuttaa leikkimistä. Ihminen voi toki leikkiä muunkinlaisilla tietokoneohjelmilla, mutta tietokonepelit eroavat näistä tapauksista siinä, että tällainen tietokonepeli on tarkoitettu nimenomaan leikkimiseen. Voidaan toki ajatella, että tietokonepelin pelaaminen on leikkimistä. On tietysti myös tietokonepelejä, joissa säännöt ja niiden hallitseminen ovat merkittävässä roolissa. Esimerkkejä tällaisista peleistä ovat raskaammat strategiapelit, joissa pyritään mallintamaan erilaisten sotänäyttämöiden ominaisuuksia mahdollisimman tarkasti.

Viidennessä luvussa esittelen Hans-Georg Gadamerin käsitystä leikistä. Myös Gadamer liikkuu Huizingan jäljillä, mutta laajentaa leikin koskemaan myös totuutta ja taidetta. Gadamer kääntää käsityksen ihmisestä leikkivänä olentona päinvastaiseksi. Me emme leiki vaan leikki leikkii meillä. Gadamer esittää, että taide on ihmisen leikkivietin ilmentymää, että taiteilija tuottaa leikkiessään taideteoksen. Ihmisen käyttäytymisessä on "ikään-kuin" -elementti, joka eroaa viettitoiminnasta, mutta joka saattaa ilmaantua vakavaan toimintaan, varsinkin jos toiminta "tarkoittaa" jotakin. Taide saa alkunsa siellä, missä voimme toimia toisin.

Lopuksi esittelen kaksi viime vuosina kiivasti väitellyttä, kilpailevaa näkemystä tietokonepeleistä, narratologian ja ludologian. Karkeasti sanoen näiden näkemysten ero on ontologinen, narratologia haluaa ymmärtää pelit tarinoina. Ludologia puolestaan haluaa korostaa pelien autonomisuutta ja tietokonepelien liittymistä pitkään leikkien ja pelien traditioon. Ludologia haluaakin tutkia pelejä nimenomaan peleinä. Tietokonepelien ymmärtäminen tarinoina saattaa nykyisiä ja menneitä pelejä tarkastelemalla vaikuttaa hedelmälliseltä. Monet suurta suosiota saavuttaneet pelit voidaan hyvin kuvata samalla tavalla kuin tarinat muissa mediuumeissa (teatteri, kirjallisuus, sarjakuva, elokuva). Uutena viihdemuotona tietokonepelit ovat lainanneet keinoja vanhemmiltaan. Tietokonepelien ja elokuvan rajapinnassa on jotain, jota on nimitetty interaktiiviseksi elokuvaksi. Monet pelit käyttävät mm. sarjakuvaa kuljettamaan tarinaa varsinaisen pelaamisen välissä.



Ludologia kuitenkin kyseenalaistaa tämän lähestymistavan harhaanjohtavana. Se, mikä tietokonepeleissä on omalaatuisinta, ei istu tarina-malliin. Tietokonepeli on olemassa täysin eri tavalla kuin esimerkiksi kirja ja myös pelin kokeminen (pelaaminen) on kokemuksena täysin erilainen kuin vaikka elokuvan katseleminen. Voimme myös kysyä mitä syytä meillä on ylipäänsä analysoida pelejä muina kuin peleinä. Lisäksi kannattaa huomata, että siinä missä tietokonepeli pystyy paljoon siihen mihin aiemmat viihteen muodot, niin tietokonepelin toteuttaminen vaikkapa elokuvana on mahdollista. Pohdin miksi näin on ja mitä vaikutuksia tällä saattaa olla. Viime aikoina näiden kahden näkemyksen eroja on pyritty sovittamaan ja esittelen Henry Jenkinsin sovitustyönsä.

Tässä työssä pyrin selvyden vuoksi käyttämään ensisijaisesti leikin käsitettä puhuessani myös peleistä. Tämän valinnan taustalla voidaan nähdä käsitys leikistä yläkäsitteenä. Peli sanaa käytän harvoin milloin katson sen olevan kielellisesti parempi vaihtoehto. Voisi olla turhan häiritsevää puhua esimerkiksi jalkapallosta leikinä. Usein puhuessani peleistä viittaan nimenomaan tietokonepeleihin. Uskon, että ainakin asiayhteys tekee merkityksen selväksi.

## 2. Tietokonepelien tekniset reunaehdot

Tietokonepeliä olisi vaikeaa ajatella ilman tietokonetta. Jos tietokonepelit tarjoavat aidosti mitään uutta pelin käsitteeseen, on luontevaa ajatella, että sillä on jotain tekemistä juuri tietokoneen ominaisuuksien kanssa. Tietokone on tuonut peleihin sellaisia elementtejä, joita emme voi käytännössä saavuttaa ilman tietokonetta. Tällaisia elementtejä ovat mm. kolmiulotteinen mallintaminen ja erilaisten monimutkaisten systeemien simulointi. Tällaisissa systeemeissä voi olla tuhansia toisiinsa vaikuttavia ominaisuuksia tai agenteja ja ne voivat mallintaa esimerkiksi sodankäyntiä, taloudellisia järjestelmiä, fyysisiä tai sosiaalisia järjestelmiä. Tämä luku pyrkii vastaamaan siihen miksi tietokoneella pelataan ja mitkä sen ominaisuuksista olisivat sellaisia, jotka tekevät tietokonepeleistä oleellisesti erilaisia muihin peleihin tai viihdemuotoihin verrattuna. Pysin pitäytymään kuitenkin siinä, miten asiat liittyvät nimenomaan peleihin. Tietokone ymmärretään tässä nimenomaan laitteistona, tietokonepeli taas tietynlaisena tietokoneohjelmana. Joissain tapauksissa tällaista erotusta ei tehdä käytännössä, mutta periaatteessa erotus voidaan aina tehdä. Mitä monimutkaisemmasta pelistä on kyse, sitä vaikeampaa on jättää erottelu tekemättä.

Tietokone on ennenkaikkea tiedon tallentaja ja käsittelijä. Tietokoneen muodot, tehot, arkkitehtuurit ja hinnat vaihtelevat, mutta yleensä ottaen nykyaikaiset tietokoneet perustuvat yleisen Turingin koneen malliin [Copeland 2002]. On olemassa myös tietokoneita (esimerkiksi analogisia), jotka eivät pohjautu yleiseen Turingin koneeseen, mutta rajaan ne tarkastelun ulkopuolelle. Tällaisten tietokoneiden merkitys tietokonepeleille tai tietojenkäsittelylle on vähäinen. Jos tietokone tuo pelin käsitteeseen jotain uutta, sen täytyy olla riippuvainen tietokoneen ominaisuuksista. Mielestäni ei ole tarpeellista tässä yhteydessä tuoda esiin vaikkapa tietoliikennetekniikan mukanaan tuomia mahdollisuuksia, koska mielestäni ne vain tekevät joitakin asioita, kuten viestinnän tietokoneiden välillä, helpommaksi eivätkä tuo mitään laadullisesti erilaista tarkasteluun.

Tietokone voidaan jakaa ohjelmistoon ja laitteistoon. Ohjelmisto voidaan edelleen jakaa syötteeseen ja tulosteeseen sekä ohjelmalogiikkaan. Laitteisto voidaan jakaa itse laskennan suorittajaan eli keskusyksikköön sekä käyttöliittymään. Käyttöliittymä sisältää tällöin erilaiset käyttäjän käyttämät laitteet kuten hiiren ja näytön, mutta myös liitännät, joilla keskusyksikkö on yhteydessä muihin laitteiston osiin, kuten keskusmuistiin.

### 2.1 Tietokone tiedon käsittelijänä

Tietokoneelle annetaan syöte, joka muutetaan jonoksi ykkösiä ja nollia. Tietokone käsittelee tätä

syötettä ohjelmistonsa mukaan ja antaa sitten tulosteena edelleen ykkösiä ja nolliä. Nämä voidaan edelleen muuttaa tekstiksi, numeroiksi, kuvaksi, ääneksi jne. Se miten tuo laskeminen tapahtuu, perustuu teoreettiseen Turingin koneen malliin [Copeland 2002] johon lähes jokainen nykyaikainen tietokone pohjautuu. Tällaiseen Turingin koneeseen kuuluu äärettömän pitkä nauha, joka on jaettu osiin siten, että jokaisessa osassa voi olla jokin symboli. Lisäksi koneeseen kuuluu luku/kirjoituspää, joka voi liikkua pitkin nauhaa, kirjoittaa siihen symboleita, tallentaa niitä muistiin (yksi kerrallaan) jne. Lisäksi koneella on toimintaohjeet, joiden mukaan luku/kirjoituspää manipuloi nauhalla olevia symboleita, liikuttaa luku/kirjoituspäätä nauhalla tai siitä milloin se pysähtyy. Yleinen Turingin kone eroaa tällaisesta siten, että sen toimintaohje on muutettavissa. Tässä mallissa lukupään toimintaohje vastaa tietokoneen ohjelmaa ja nauha tietokoneen muistia. Tällainen abstraktio ei tietenkään aivan vastaa sitä mitä reaali maailman tietokoneet ovat, mutta se tarjoaa ensimmäisen rajoitteen sille, mitä tietokoneohjelma ja siten myös tietokonepeli voi olla. Käyttäessäni termiä 'tietokone' viittaan sillä vastaisuudessa nimenomaan yleiseen Turingin koneeseen pohjautuvaan tietokoneeseen.

Koska jokainen tietokonelaitteisto mallintaa yleistä Turingin konetta, jokainen tietokone voi mallintaa jotakin toista tietokonetta, vaikka niiden laitteisto olisi täysin erilainen. Tietokoneelle annetaan ohjeet ohjelmointikielillä, jotka ovat keskenään yhtä ilmaisuvoimaisia. Sama toiminnallisuus voidaan siis ilmaista monilla eri tavoilla, aivan kuten predikaattilogiikan lauseet, joilla on erilainen ilmiäsu, mutta jotka ovat loogisesti yhtäpitäviä. Ihmisten käyttämä ohjelmointikieli muutetaankin ennen sen ajamista tietokoneen sisäisesti käyttämään muotoon. Tietokoneen 'äidinkielenä' voidaan pitää ns. konekieltä, joka koostuu yksinkertaisesti luvuista. Kannattaa huomata, että käyttäessämme tällaista sanavalintaa olemme jo edenneet konkretiassa korkeammalle tietokoneen fyysisestä toteutuksesta. Jokainen luku on tuossa kielessä joko toiminto, syöte tai osoite. Näin ollen jokainen tietokoneen ohjelma voidaan ilmaista jonkinkokoisena kokonaislukuna (ohjelman pituudesta riippuen tuo luku voisi olla miljardien merkkien pituinen). Mikä tahansa luku ei voi kuitenkaan olla ohjelma eikä tällöin myöskään tietokoneohjelma. Myös kaikki minkä ohjelma tuottaa, voidaan ilmaista luonnollisena lukuna. Muistin ollessa rajaton mahdollisia tietokoneohjelmia on ääretön määrä ja täten myös mahdollisia tietokonepeliohjelmia.

Tietokoneohjelman monimutkaisuudelle ei siis ole muita kuin käytännöllisiä ylärajoja (muistin määrä jne.). Asiaa voidaan konkretisoida tarkastelemalla ohjelmointikielten kehitystä. Ne ovat edenneet laitteistoläheisestä syntaksista, eli sellaisesta ohjelmointikielystä, jonka käskyt vastaavat tietokoneen fyysisen toteutuksen tulkintaa, kohti luonnollisempaa kieltä. Puhutaan matalan ja korkean tason kielistä. Tilanne on analoginen sille, että koostan predikaattilogiikan peruskonnektiiveista monimutkaisempia. Yksinkertaistaen voidaan sanoa, että yhden korkean tason ohjelmointikäskyn toteuttamiseen tarvitaan kasvava määrä matalamman tason kielen komentoja.

Voidaan myös ajatella, ettei tietokoneohjelman yksinkertaisuudellekaan ole alarajaa. John Conwayn *Game of Life* –soluautomaatilla [kts. esimerkiksi Wikipedia/Conway's Game of Life] voidaan toteuttaa yleinen Turingin kone. Tällaisessa Turingin koneen toteutus on helppo jakaa erilaisiin osiin, jotka eivät enää vastaa mitään tunnistamaamme Turingin koneen elementtiä. Teknisemmin ottaen kyseessä ei ole mitään muuta kuin emulaatio, jossa "laitteistona" on tällä kertaa *Game of Lifen* -soluautomaatti. Käytännössä tilanne näyttää siis siltä, että voimme jakaa Turingin koneen mieli-valtaisella tarkkuudella osiin, vaikka *Game of Life*:n tapauksessa saattaakin olla mahdotonta sanoa, mikä esimerkiksi yhden yksittäisen solun merkitys laskennan tulokselle on. Yksittäisellä solulla kuitenkin on merkitystä, koska yksikin solu väärässä tilassa tai paikassa voi tuhota koko koneen.

Koska tietokonepelin säännöt pohjautuvat peliohjelman koodiin, voidaan sanoa, että peliohjelman koodi on toisen tason säännöt tietokonepelille. Pelin säännöt eivät siis ole täysin verrannolliset tietokoneohjelmalle. Niillä on kuitenkin kiinteä yhteys, sillä kuten näimme *Game of Life*:n kohdalla, toisella voimme toteuttaa toisen. Näin ollen myöskään tietokonepelin monimutkaisuudelle ei ole teoreettista ylärajaa. On myös mielenkiintoista pohtia voiko olla olemassa sellaisia kuin kolmannen tai vielä suuremman tason säännöt. Itseään muokkaavia tietokoneohjelmia on olemassa, mutta voi olla käytännössä vaikeaa toteuttaa mielekästä tietokonepeliä, jonka metatason säännöt muuttuisivat koko ajan.

Koska jokainen fyysinen tietokone on olemassa fyysisessä maailmankaikkeudessa, asettaa maailmankaikkeus (oli se sitten uni- tai multiversumi) rajan laskentateholle. Vaikka tietokone voisi käyttää koko maailmankaikkeuden energian tai muut resurssit pelkästään laskemiseen, se ei silti pystyisi mallintamaan maailmankaikkeutta jossa se itse on, mutta kuten totesimme, meidän ei tarvitsekaan.

Ihmisellä on se etu puolellaan, ettei hän tarvitse täydellistä maailmankaikkeuden mallintamista, jotta se näyttäytyisi hänelle uskottavana. Voisimme siis laskentatehon puitteissa mallintaa maailmankaikkeuksia, jotka näyttäytyvät meille täsmälleen niin monimuotoisena kuin voimme ikinä havaita. Emme myöskään olisi tällöin sidottu tämän maailmankaikkeuden lakeihin, vaan voimme luoda omamme. Viihdetarkoituksessa olisikin hieman outoa luoda maailmankaikkeus, joka mallintaisi tarkasti omaamme, koska meillähän on käytössä alkuperäinen. Tässä viitattaviin ihmisen havaintokyvyn rajoituksiin olemme jo joiltakin osin törmänneet. Tietokoneet pystyvät näyttämään ja tallentamaan kuvia, joissa on paljon enemmän värejä kuin pystymme erottamaan. Jotkut näytöt ovat niin tarkkoja, ettei yksittäisiä kuvapisteitä voi erottaa. Ääntä pystymme tallentamaan ja käsittelemään erottelekyvyllä, joka ylittää omamme.

Tietokone ei mahdollista vain monimutkaisten systeemien mallintamista. Esimerkki tietokoneen mahdollistamasta yksinkertaisesta pelistä, joka olisi vaikea toteuttaa ilman tietokonetta, on klassinen

*Tetris*. Pelissä on erilaisia paloja, joita sovitellaan yhteen muodostamaan täysiä vaakarivejä. Kun vaakarivi on kokonainen, se poistetaan. Tällainen operaatio on tietokoneelle yksinkertainen, mutta käytännössä olisi vaikea toteuttaa systeemiä, joka kykenisi pilkkomaan valmiiksi koostettuja paloja ja poistamaan niistä muodostettuja vaakarivejä tarvittavalla nopeudella.

Lev Manovich on kirjassaan *The Language of New Media* [Manovich 2001] kuvannut, kuinka tietokoneen mallintamat maailmat palautuvat kahteen asiaan, tietorakenteisiin ja niiden sisältämää tietoa käsitteleviin algoritmeihin. Voimme verrata tätä jakoa syötteeseen ja tulosteeseen. Syöte ja tuloste ovat tietorakenteen peräkkäisiä tiloja, käyttäjältä tuleva syöte muutetaan tietorakenteeksi ja sen sisältämää tietoa muokataan algoritmilla, jonka jälkeen se muutetaan jälleen käyttäjälle sopivaan muotoon. Tietokonepelit vertautuvat Manovichin mielestä algoritmeihin kahdella eri tavalla. [Manovich 2001, s.222]

Pelaajalla on tavoite ja kaikki hänen valintansa, kaikki mitä pelissä tapahtuu, siirtää häntä joko lähemmäksi tuota tavoitetta tai kauemmaksi siitä. Pelaajan täytyy omaksua jonkinlainen toimintalogiikka tavoitellessaan hänelle annettua päämäärää. Tämä johtopäätös on täysin pätevä tarkasteltaessa useimpia tämän päivän pelejä. Manovich sanookin, että tästä syystä perinteiset pelit ovat kääntyneet niin sujuvasti tietokoneella pelattavaksi. Niissä säännöt ovat yleensä selkeät ja yksinkertaiset ja pelaajalle tarjotaan selkeä päämäärä. Koska peleissä on yleensä tarkoituksena voittaa jotain, niin tarvitaan selkeät ohjeet voitto-olosuhteille, mutta koska ihmiset toteuttavat noita ohjeita, ne eivät voi olla liian monimutkaisia. Näin ollen hitaampikin tietokone selviää niistä vaivatta. [Manovich 2001, s.223-4] Meillä on toki esimerkkejä perinteisistä peleistä, jotka ovat sääntöjensä puolesta monimutkaisia, kuten erilaiset sota- ja roolipelit, mutta näissä peleissä monimutkaisuutta tasapainotetaan ajankäytöllä. Nämä pelit on jaettu yleensä pelivuoroihin, jolloin pelin etenemistä voidaan kontrolloida. Pelaajat tekevät siirtonsa ja niiden pohjalta ratkaistaan se, miltä peli näyttää seuraavalla vuorolla. Ratkaiseminen voidaan tehdä hallitusti pitkäkin ajan kuluessa. Näin voidaan mallintaa laajojakin kokonaisuuksia.

Pelien sisältämien systeemien monimutkaistessa yksinkertaisen algoritmin muotoilu pelissä selviämiseksi ei onnistu, ellei halua kuvata tuota algoritmia niin yleisellä tasolla, ettei siitä ole mitään iloa (esimerkiksi ”kerää pisteitä ja varo kuolemaa”). Joidenkin pelien kohdalla voi olla myös epäselvää, onko kaikella niissä tapahtuvalla yksiselitteisesti vaikutusta pelaajan päämäärän tavoittelulle. Tämä ei tietenkään tarkoita, etteikö näin olisi, asian toteaminen suuntaan tai toiseen voi kuitenkin olla teoriassakin mahdotonta, koska syy-seuraussuhteiden verkostosta muodostuu helposti niin monimutkainen. Lisäksi pelin tapahtumat kietoutuvat yhteen siten, että aiemmin tapahtunut vaatii jotain muuta tapahtuvaksi, jotta sillä olisi vaikutusta tavoitteen saavuttamisen kannalta. Tämän lisäksi oman ongelmansa muodostavat pelaajan itsensä itselleen asettamat tavoitteet. Jos pelaaja esimerkiksi ha-

luaa kolta pelialueen viimeistä kolkkaa myöten, vaikka siitä ei ole hänelle pelin tavoitteen kannalta hyötyä, pitäisikö meidän sivuuttaa kuitenkin hänen itselleen asettamansa tavoitteet tarkoituksellisesti? Ei varmaankaan, varsinkin, jos pelaaja itse kokee toimintansa mielekkäänä.

Toinen tapa millä peli vertautuu algoritmiin on se logiikka, joka säätelee peliä. Pelaaja rekonstruoi käytännössä osan pelin logiikasta. Hän saattaa oppia, että sähköä käyttävää asetta ei kannata käyttää uidessa tai että vain tietynvärinen lasi rikkoutuu. Tässäkin on taustalla ajatus siitä, että pelissä on jokin tavoite, jota kohti pelaaja pyrkii. Jos asia ymmärretään näin, niin kyseessä on kuitenkin sama asia kuin edellä mainitussa tavassa ymmärtää peli algoritmina. Jos kaikki pelimaailmassa tapahtuva ohjaa pelaajaa joko lähemmäs tai kauemmas tavoitettaan, niin tieto siitä, miten nuo asiat toimivat, liittyy siihen, miten pelaaja tulee lähestymään tuota tavoitetta. Tässä näkemyksessä pelissä ei ole mitään sellaista mielekästä sisältöä, joka ei olisi pelaajan tavoitettavissa. [Manovich 2001, s.223]

Manovich on kuitenkin oikeassa jakaessaan tietokoneen maailman ontologian kahteen osaan, tietorakenteeseen ja algoritmeihin. Algoritmit ovat tiedon (datan) käsittelyä ja tietorakenteet tiedon (datan) tallentamista, jota tarkastelemme seuraavassa.

## ***2.2 Tietokone tiedon tallentajana***

Tietokone on myös tiedon tallentaja, nykyaikaisen tietokoneen keskusmuistiin voi mahtua miljardi merkkiä. Meillä on syytä uskoa, että kehitys ei tälläkaan alalla suinkaan pysähdy siihen, vaan tämäkin määrä tulee moninkertaistumaan muutamassa vuodessa [ITRS 2004]. Miljardi merkkiä riittää jo moneen, mutta keskusmuistista ei ole pitkäaikaiseen tallennukseen. Nykyaikaiselle kovalevylle mahtuukin satoja kertoja enemmän merkkejä kuin keskusmuistiin. Näin suureen tilaan mahtuu televisiotasoista kuvaa jo satoja tunteja. Kun halutaan mallintaa esimerkiksi aidolta näyttäviä puupintoja, vaaditaan muistia paljon. Nykyaikaiset pelit alkavat ulkonäkönsä puolesta lähestyä uskottavasti reaali maailmaa, elottomat asiat kuten rakennukset ja autot saadaan jo näyttämään hämäävän aidolta. Vaikeimpia mallinnettavia ovatkin elolliset kohteet, eritoten ihmiset ja ihmisessä nimenomaan kasvot. Kannattaa huomata, että vielä tällä hetkellä ei pyritäkään mallintamaan maailman ominaisuuksia vaan erilaisin keinoin saada tietokoneen esittämä malli vain näyttämään aidolta. Pelkät pahvikulissit eivät kuitenkaan auta, lisää muistia vaaditaan mallin muiden ominaisuuksien parantamiseen, kuten esimerkiksi fysiikan lakien parempaan mallinnukseen tai tekoälyyn.

Kun muistia on tarpeeksi, sitä voidaan käyttää paikkaamaan muita puutteita. Jos emme voi käytännön tai muista syistä luoda algoritmia, joka muodostaisi vaikka uskottavia kaupunkiympäristöjä, voimme tuottaa ne tai niiden osia etukäteen ja muokata niitä tarvittaessa .

On huomattava, että tietokoneen toiminta on jo hyvin varhaisessa vaiheessa tulkittua. Turingin koneen fyysinen toteutus voikin vaihdella huomattavasti. Logiikkaportteja, joihin tietokoneen tiedonkäsittely pohjautuu, voidaan toteuttaa monella eri tavalla. Myös muisti voidaan toteuttaa eri tavoilla. Fyysisellä toteutuksella ei siis ole mitään tekemistä ykkösten ja nollien kanssa. Olemme vain sopineet, että esimerkiksi tietty jännite merkitsee ykköstä tai nollaa. Tulkintaa tapahtuu myös korkeammalla konkretian tasolla. Eri ohjelmointikielten syntaksi on aina palautettavissa, jo käytännön syistä, konekielen ja edelleen loogisten operaatioiden tasolle. Yksikään tietty numerojono tai ohjelma ei yksistään määrää, miten se tulee tulkituksi. Se on aina kiinni laitteistosta, jolla se suoritetaan. Merkittävintä tulkintaa tietysti tapahtuu nimenomaan käyttäjän ja ohjelmisto/laitteiston vuorovaikutuksessa. Tämä suhde, yhdessä tietokoneen ominaisuuksien kanssa, osaltaan määrittelee sen mitä tietokonepelit ovat ja voivat olla.

### **2.3 Käyttöliittymä**

Kuten sanottua, laitteisto ja sen sisällä pyörivä ohjelma, ei vielä riitä kokonaisvaltaiseen näkemykseen tietokonepelistä. Pelaajan täytyy kyetä antamaan syötteitä tälle ohjelmalle ja ohjelman on voitava antaa pelaajalle palautetta. Tähän tarvitaan jonkinlainen käyttöliittymä pelin ja pelaajan välille. Useimmissa nykyaikaisissa tietokoneissa on ainakin näyttö, näppäimistö, hiiri, joystick / pad-ohjain ja kaiuttimet, joiden kautta tieto eri muodoissaan liikkuu käyttäjän ja tietokoneen välillä. Toinen taso tässä käyttöliittymässä on se osa ohjelmistoa, joka tarjoaa laitteistolle tietoa laskettavaksi ja vastavuoroisesti esittää laskennan tuloksen käyttäjälle. Tällöin laitteisto otetaan annettuna ja käyttöliittymä on enemmän kiinni yksittäisestä ohjelmasta. Ohjelmalle itselleen on samantekevää, millä välineellä syöte sille annetaan tai miten se esitetään käyttäjälle. Kysymys on usein ennemmin siitä, mikä on ylipäänsä mahdollista, ihmiselle käytännöllisintä tai edullisin vaihtoehto. Tietokoneelle kyse on vain siitä, että tietty lukujono muutetaan toiseksi. Näin tietokoneen ja käyttäjän välinen käyttöliittymä voi olla mitä vain, kunhan se kykenee muuttamaan ihmisen toiminnan luvuiksi ja tietokoneen palauttaman luvun jonkinlaiseksi aistimukseksi.

Vaikka nykyaikaisetkin käyttöliittymät ovat sangen kömpelöitä ajatellen esimerkiksi ihmisten välistä vuorovaikutusta tai ihmisen vuorovaikutusta maailman kanssa, niin silti ne onnistuvat upottamaan ihmisiä itseensä. Tähän uppoutumiseen viitataan puhumalla immersioista. Immersio viittaa fyysiseen uppoamiseen veteen, eli toisen todellisuuden ympäröivänä olemiseen. [Murray 1997, s. 98] Tämä toinen todellisuus vaatii huomiomme kokonaan, mutta kuitenkin siten, että passiivinen oleminen siinä ei riitä, vaan uppoutuminen vaatii aktiivista toimintaa. Murray jopa toteaa, että toiminnallisuus nousee tällöin tärkeämmäksi kuin näytävyyys. Jos esine näyttää maailmassa tynnyriltä, uskomme sen

myös toimivan kuin tynnyri, jos näin ei ole, illuusio hajoaa. Se miltä asiat näyttävät toisessa todellisuudessa, luo odotuksia niiden toiminnalle. [Murray 1997, s.110-2] Immersio vaatii jatkuvaa rajanvetoa todellisuuden ja vaihtoehtododellisuuden välillä. Mitä todellisemmalta vaihtoehtododellisuus vaikuttaa, sitä enemmän tarvitsemme vakuuttelua, ettei se ole oikea. Jotta siis voimme uppoutua, todella astua tuohon toiseen todellisuuteen, tarvitsemme jotain, jolla voimme todeta sen olevan epäaitoa. [Murray 1997, s.99]

Siirtyminen tarkasti simuloituun paikkaan on Murrayn mukaan nautinnollista itsessään, riippumatta sen sisällöstä. [Murray 1997, s.98] Se miksi nautinto on riippumatonta sisällöstä, johtuneen pitkälti toiminnallisuuden ensiarvoisuudesta ja toisaalta siitä että ihmisluontoon tuntuu kuuluvan jonkinlainen tarve nähdä omalla toiminnallaan vaikutusta ympäristössään. Uppoutumisella tällaisena nautintona on myös tekemistä sen kanssa mistä myöhemmin tarkasteltava Caillois käyttää sanaa huimaus.

Tietokoneella on Murrayn mukaan tietynlainen lumous jo esineenä, joka on toki tietokoneiden yleistyessä pikku hiljaa haihtunut. Tietokone voi myös tarjota meille pääsyn sellaisiin tunteisiin, ärsytyksiin ja käyttäytymismalleihin, jotka ovat meille muuten tavoittamattomissa.

Immersioon ei siis riitä pelkkä uskottava, aidolta näyttävä vaihtoehtododellisuus. Ensisijaisena ominaisuutena saattaakin olla sen tarjoama toiminnallisuus, se millaista vaikutusta pelaaja voi nähdä itsellään olevan. Tällöin ei ole lainkaan samantekevää millainen käyttöliittymä pelin ja pelaajan välillä on. Auton omistajille on varmasti tuttua ilmiö, jossa autosta tulee oman ruumiin jatke: "hän törmäsi minuun!". Samalla tavalla tietokonepelissä pelaaja voi jo nyt kokea olevansa jollakin tavalla pelin sisällä. Pelejä pelanneille voi olla tuttua esimerkiksi väistellä ruudulla kohti tulevia esineitä.

## ***2.4 Palaute tietokoneelta pelaajalle ja pelaajalta tietokoneelle***

Koska ihminen on visuaalinen olento, niin suurin osa tiedosta ohjelmalta käyttäjälle kulkee näytön kautta. Esitettäessä kolmiulotteisia ympäristöjä kriittiseksi tekijäksi nousee usein näytön tarkkuus. Mitä tarkempi näyttö, sitä enemmän sen esittämä kuva vaatii laskentatehoa. Tehot kasvavat todennäköisesti myös tulevaisuudessa, mutta kynnykseksi nousee myös näyttötekniologian hinta. Jonkin verran palautetta tarjotaan myös äänellä. Koska ohjelmiston tuottama tuloste on sarja lukuja, meidän ei kuitenkaan tarvitse rajoittua näihin vaihtoehtoihin. On kehitetty esimerkiksi täriseviä ohjaimia, jolla viestitään tietoa esimerkiksi vaarasta tai vahingosta. Pelaajalle voitaisiin itse asiassa tarjota palautetta mihin tahansa aistiin pohjautuen. Usein ihmiselle riittävät kuitenkin ääni ja kuva. Palautteen tarjoaminen eri aistien kautta ei kuitenkaan ole ongelma tietokoneelle, koska se on käyttöliittymän tehtävä.



Tietokoneen käyttäjällä on käytössä usein näppäimistö, hiiri ja erityisesti pelikäyttöön tarkoitettuja ohjaimia pelaamiseen. Nämä riittävät kömpelydestään huolimatta vielä toistaiseksi tietokoneen verrattain yksinkertaisten ympäristöjen kanssa vuorovaikuttamiseen. Tämän voidaan odottaa muuttuvan, jos nykyisenlainen kehitys jatkuu. Siinä realismi on itseisarvo ja tavoitteena on tarjota pelaajalle mahdollisimman aidolta vaikuttava ympäristö. Realismi tässä yhteydessä viittaa nimenomaan totuudenmukaisuuteen nimenomaan audiovisuaalisen esittämisen kohdalla. Realistinen grafiikka tarkoittaa siis jotain, missä kohde pelissä näyttää vastaavalta kohteelta pelin ulkopuolisessa maailmassa.

Mitä monimutkaisempaa vuorovaikutusta tietokoneen tuottama ympäristö sallii, sitä enemmän vaaditaan käyttöliittymältä. Näppäimistö ei ole suunniteltu virtuaalisessa tilassa liikkumiseen vaan tekstin syöttämiseen. Näppäintä on joko painettu tai sitten ei. Hiiri sallii jo esimerkiksi nopeuden mallintamisen. Jos hiirellä liikutellaan virtuaalihahmon päätä niin liikuttamalla sitä nopeasti, liikkuu myös virtuaalihahmon pää nopeasti. Kuten tietokoneen esittämän tiedon tapauksessa, myös pelaajalta tietokoneelle annettava tieto voidaan antaa lukemattomilla eri laitteilla. Ainoana vaatimuksena on, että tuo syöte on muutettavissa joksikin luvuksi. Vuosien aikana onkin nähty kaikenlaisia tapoja antaa syötteitä. Syötteen antamisen ei myöskään tarvitse olla tietoista pelaajan taholta. Sykkeen mittaaminen ja kasvojen ilmeen tulkitseminen voivat myös toimia käyttöliittymänä tietokoneen kanssa. On jopa kehitetty tapoja, joissa suoraan aivoja mittaamalla on voitu antaa syötettä tietokoneelle.

Kaikki pelit eivät kuitenkaan tavoittele realismia. Voisi sanoa tämän maailman olevan vain yksi monista tietokonepelille tavoiteltavista mahdollisista maailmoista. Maailma tietokonepelin tapauksessa on niiden objektien kokonaisuus, joiden kanssa pelaaja on tekemisissä käyttöliittymän kautta ja joiden toiminnan ja olemuksen ohjelmakoodi lähes yksiselitteisesti määrittelee. Tällä maailmalla on aina, käytännön syistä johtuen, äärellinen määrä yksittäisiä tiloja, mutta noiden tilojen yhdistelmiä voi olla äärettömästi, aika huomioon ottaen. Pelimaailman mahdolliset tilat, joita voisimme verrata mahdollisiin maailmoihin, ovat ainakin teoriassa aina saavutettavissa, koska peli voidaan aina aloittaa uudelleen, toisin sanoen lähtötilanne voidaan asettaa uudelleen. Realismia voi tavoitella tai olla tavoittelematta myös monella tavalla. Voimme pyrkiä visuaaliseen realismiin tai ei-realismiin tai voimme pyrkiä tekemään pelimaailmasta mahdollisimman tarkan simulaation välittämättä visuaalisesta näyttävyydestä. Monet strategia- tai managerointipelit ovat hengästyttävän pikkutarkkoja esimerkiksi jalkapalloliigan tai erilaisten sotilasyksiköiden ja laitteiden mallintamisen tarkkuudessa, mutta jotka silti ovat audiovisuaaliselta asultaan karun pelkistettyjä.

Pelaaja voi hallita myös aikaa. Tietokonepelin ei tarvitse, eikä myöskään käytännön syistä aina voikaan, olla reaaliaikainen. Tällöin voidaan hallita monimutkaistakin kokonaisuutta kun "pelivuoro"

on pelaajalla niin pitkään kun hän tarvitsee. Pelaaja voi näin hallita laajojakin kokonaisuuksia, kuten edellä mainitun kaltaisissa strategia- tai managerointipeleissä. Tilanne on analoginen perinteisten pelien kohdalla.

Voitaneen todeta, että mitä monimutkaisempi pelin tuottama tuloste pelaajalle on, sitä enemmän se vaatii joko aikaa tai hienostuneempaa käyttöliittymää, joka sallii ympäristön manipuloinnin juuri sillä tasolla kuin on tarpeenmukaista. Entä jos tietokoneen tuottama ympäristö on erittäin monimutkainen, mutta pelaajalle tarjottavat vuorovaikutusmahdollisuudet ovat rajatut? Voidaan kysyä, onko tällainen peli mielekäs pelaajan kannalta katsottuna. Voisi olla turhauttavaa, jos pelin tuottamassa ympäristössä olisi esimerkiksi kirjasto, joka olisi täynnä sisällöltään aitoja kirjoja, mutta joita pelaaja ei kuitenkaan voisi lukea. Kannattaa huomata, että tässä emme voi kysyä, että mistä tiedämme, että kirjojen sisältö on aitoa, koska tämän voimme tietää kiistatta. Ominaisuus on joko ohjelmoitu tai ei ja ohjelmakoodi kertoo meille lähes yksiselitteisesti mikä pelissä on mahdollista, olettaen että pysymme muotoilemaan kysymyksen siitä riittävän tarkasti.

Tässä luvussa olemme tarkastelleet tietokonepelin olemassaolon selkeintä vaatimusta, tietokonetta. Pelaamme tietokoneella monesta syystä, ensinnäkin se sallii monenlaisten pelien toteuttamisen, lisäksi se sallii sellaisia esitystapoja, joita meillä ei ole aiemmin ollut käytössä. Tärkein syy tietokoneella pelaamiseen löytynee kuitenkin ihmisestä itsestään. Tätä puolta ihmisessä lähdemme tarkastelemaan seuraavaksi.

### 3. Friedrich von Schillerin leikkivietti

Friedrich von Schiller (s. 10.10.1759 - k. 9.5.1805) oli saksalainen runoilija, filosofi ja historioitsija. Hänen kirjeensä esteettisestä kasvatuksesta muodostavat ensimmäisen työn kohti modernismin esteettistä kritiikkiä. Kantin käsitteitä hyväksi käyttäen Schiller rakentaa kirjeissään jonkinlaista vallankumouksellista roolia taiteelle. Taide ottaa käytännössä uskonnon paikan yhteiskuntaa yhdessä pitävänä voimana, koska se Schillerin mukaan on viestintämuoto, joka toimii parhaiten ihmisten välillä. Kirjeiden on sanottu olleen reaktio Ranskan vallankumoukseen. Schiller toivoi aluksi Ranskaan muodostuvan perustuslaillisen tasavallan, mutta vallankumous johtikin verilöylyyn. Kirjeet olivat kuitenkin luultavasti pidemmän kehityksen tulos ja reaktio siihen yleiseen ihmiskunnan kehitykseen, jota Schiller oli seurannut. Osa tätä kehitystä oli esimerkiksi saksalaisen yhteiskunnan byrokratisoituminen. Kirjeet julkaistiin ensimmäistä kertaa 1795 Schillerin toimittamassa lehdessä nimeltä *Horen*. Schiller- viittaukset seuraavassa tekstissä sisältävät yksittäisen kirjeen järjestysnumeron ja sitten kappaleen numeron tuon kirjeen sisällä.

#### 3.1 Poliittinen vapaus ja esteettinen valtio

Schiller piti ihmisen korkeimpana saavutuksena aitoa poliittista vapautta. Tämän toteutuminen vaatisi liberaalin valtion, joka ei puutu kansalaistensa toimintaan, ja joka lähinnä pyrkii varmistamaan, että sen kansalaisten vapaus toteutuu myös käytännössä. Valtio ei ole siis päämäärä vaan keino saavuttaa jotain. Tämä oli nimenomaan kansalaisten tasapainoinen kehittäminen. Schillerin aikainen yhteiskunta ei tätä ideaalia toteuttanut. Nautinto oli kadonnut työstä, ihmiset ja muu yhteiskunta oli jaettu kahtia. Valtio oli erotettu uskonnosta, lait tavoista ja keinot päämääristä. Silti Schiller piti kiinni tästä ideaalista Ranskan vallankumouksen seurauksia kauhistellessaankin. Hän ei horjunut myöskään käsityksessään omasta tehtävästään filosofina erottaa käytäntö ja periaatteet. Hän kuitenkin lähti siitä, että muutoksen on lähdettävä ihmisistä, valtiokoneistoa ei voida pysäyttää edes siksi ajaksi, että se saatettaisiin korjata. Yksilön on tultava Valtioksi kuten muinaisessa Kreikassa. Valtio edustakoon ihmisen ideaalia, Ihmisyyttä, ja jos ihminen on rikki, niin Valtiokin on.

Valtio edustaa Ihmisyyttä, ihmisten kokonaisuutta, sitä mikä on kaikille ihmisille yhteistä. Yksilöiden sisäinen hajaannus näkyy Valtion turmeltumisena. Valtio on järjen poliittinen luomus käytännössä. Ihmisen kokonaisuus tarkoittaa käytännössä ilmeisesti sitä, ettei ihminen jaa voimavarojaan moneen suuntaan, vaan suuntaa ne johonkin tiettyyn. Tällainen kokonainen ihminen ei kykene vain muuttamaan Valtiota vaan myös ylläpitämään sitä. Valtio on Schillerille Poliittinen ruumis, joka kuolee, jos se pysähtyy. [Tikkanen 1987, s.7]

Ihmisestä tekee ihmisen se, että hän kykenee palaamaan luonnon tekemiä jälkiä takaisin (järjen avulla) ja kykenee näin saavuttamaan alkuperäisen luontonsa. Ihminen kykenee siirtymään sokeasta pakosta vapaaseen tahtoon ja fyysisestä välttämättömyydestä moraaliseen Valtioon. [Schiller 1967, III : 1] Ihminen löytää aluksi itsensä Luonnollisesta Valtiosta (*Naturstaat*), jonka perusta on voimissa eikä laeissa. Tällä valtiolla ei kuitenkaan ole velvoitetta vapauden edessä.

Tämä Luonnollinen Valtio tulee hävittää, jotta tilalle voidaan rakentaa jotain mikä pitäisi olla eli Moraalinen Valtio. Valtiota ei voi kuitenkaan pysäyttää kuten kelloa korjauksen ajaksi. Täytyy löytää jokin keino säilyttää yhteiskunta toiminnassa samalla kun hävitämme Luonnollisen Valtion ja luomme Moraalisen sen tilalle. Meidän täytyy siis pyrkiä kehittämään ihmistä. Ihmisen fyysinen luonto on väkivaltainen ja itsekäs, joten se pyrkii mieluummin hävittämään yhteiskunnan kuin säilyttämään sen. Ihmisen moraaliseen luontoon taas ei voida luottaa tai lakien avulla siihen tyydyttävästi vaikuttaa. Ihmisen täytyy siis löytää jokin tapa lähentää fyysistä ja moraalista hahmoa toisiinsa, ehkä löytämällä jokin kolmas luonteenpiirre, joka toimisi välittäjänä ihmisen eri puolien välillä. [Schiller 1967, III : 5] Esteettinen kasvatus oli Schillerille ainoa asia, joka saattoi kuroa umpeen ihmisten jakaantuneen luonnon. Esteettisen kasvatuksen väline ovat kaunotaiteet [Schiller 1967, IX : 2]. Kauneus ja hyvä maku johtavat Schillerin mukaan moraalien hienostumiseen, joka on selvää jo historiallisen tarkastelun kautta [Schiller 1967, X : 4].

Schiller sanoo, että leikkiessään ihminen on aidoimmin ihminen ja on ihminen aidoimmin vain leikkiessään. [Schiller 1967, XV : 9] Leikki on vapautta, sillä siinä ihmiseen kohdistuvat välttämättömyydet ovat tasapainossa ja ihminen voi hallita itseään. Jokaisessa ihmisessä on Ihmisyys läsnä potentiaalina ja esteettisen kasvatuksen tarkoitus on tämän potentiaalinen aktualisoiminen. Ihminen menettää tämän Ihmisyyskäytännön toimissaan, mutta voi saavuttaa sen jälleen esteettisen avulla.

Poliittiseen vapauteen leikki liittyy kasvatuksen kautta, Ihmisen on palattava niitä jälkiä takaisin, joita hän on kulttuurin kehittyessä kulkenut. Ihmisen tulee saavuttaa sellainen kokonaisuuden tila kuin muinaisilla kreikkalaisilla, jäämättä kuitenkaan sen vangiksi. Voisi ehkä sanoa, että tarkoitus on opettaa ihminen leikkimään itsellään, jotta hän voisi onnistua tehtävässään. Itsellään leikkiminen tarkoittaa ihmisen luonteen kahden eri puolen sovittamista yhteen jonkinlaisessa välitilassa, jossa kumpikin toimii vapautena ja vapaana, asettamatta toiselle pakotteita. Nämä ihmisen kaksi puolta ovat aine- ja muotovietti.

### ***3.2 Ihmisen kahtiajako ja sen korjaaminen***

Ihmisessä vaikuttaa kaksi viettiä, aine- ja muotovietti. Vietti (*Trieb*) tarkoitti Schillerille jotain laa-

jempaa kuin nykyään, se kattoi niin vaistojen toiminnan kuin ihmisen luovuuden ja älylliset, sosiaaliset ja moraaliset ponnistelut. Vietti on hänelle myös jonkinlainen voima joka saa aikaan, erityisesti ne pyrkivät realisoimaan kohteensa. [Schiller 1967, XII : 1]

Ainevietti koskee kaikkea fyysistä, sitä mikä on meille aistein läsnä. Se nousee ihmisen fyysisestä, aistivasta olemuksesta [Schiller 1967, XII : 1]. Ainevietti vaatii muutoksen olemassaoloa, ajalla on oltava sisältö. Ainevietti herättää ja kehittää ihmisen potentiaalisuuksia ja mahdollistaa niiden täydellisen täyttymisen.

Muotovietti koskee kaikkia muodollisia ominaisuuksia. Ainevietin kohde on jotain muuttuvaa, muotovietin ikuista. Ainevietti on fyysisen välttämättömyyden ja muotovietti moraalisen alaa. Muotovietti nousee ihmisen absoluuttisesta olemassaolosta, hänen rationaalisesta olemuksestaan. Muotovietti pysäyttää ajan ja muutoksen. Se haluaa reaalisen olevan välttämätöntä ja ikuista ja ikuisen ja välttämättömän reaalista.

Kumpikin vietti asettaa rajoituksensa psyykelle (*Gemüt*). Ainevietti asettaa ne luonnonlakien ja muotovietti järjen lakien kautta. [Schiller 1967, XIV : 5] Ongelmiin joudutaan jos jompikumpi vieteistä pääsee hallitsevaan osaan. Jos ihmisessä jompi kumpi vallitsee toista enemmän, niin ihminen ei ole kokonainen. Ihmiskunnan ongelmat (joista Ranskan vallankumouksen seuraukset olivat hyvä esimerkki) olivat seurausta siitä, että jompikumpi vieteistä hallitsi toista tai että toinen jopa puuttui kokonaan. Schillerille kumpikin vietti oli yhtä tärkeä.

Ihminen, jolla ainevietti on hallitseva, on Villi. Hän haluaa valjastaa luonnon. Barbaari puolestaan on ihminen, jolla muotovietti on hallitseva, hän on viettiensä ja himojensa vanki, hän haluaa vapauttaa luonnon. Nykyajan ihminen on Schillerin mukaan nimenomaan Villi rationaalisuuden ja hyödyllisyyden palvonnassaan. Schiller huomauttaa kuitenkin, että ihminen lajina on kuitenkin hyötynyt keskittyessään rationaalisuuteen [Schiller 1967, VI : 4]. Hän sanoo, että mikään ihmisjoukko ei olisi voinut minkäänlaisen yhteistyön avulla havaita Jupiterin kuita tai kirjoittaa Puhtaan järjen kritiikkiä. Ihminen nimenomaan yksilönä on kuitenkin kärsinyt ja hajonnut. Tämän myötä myös Valtio on hajonnut. Tällöin Valtio ei voi myöskään taata ihmisten vapauden toteutumista.

Viettien vastakkainasettelu ei kuitenkaan johdu vieteistä itsestään vaan niiden luontojen ja toiminnan väärinymmärtämisestä ja niiden toiminnan piirin sekoittamisesta [Schiller 1967, XIII : 2]. Tarkoituksena on löytää näiden viettien välillä harmonia, jolloin ihminen tulisi Kokonaiseksi. Täydellisen harmonian saavuttaminen on kuitenkin mahdotonta (ihmiselle), mutta se ei ole syy olla tavoittelematta sitä. Kumpikin vietti tarvitsee rajansa.

Muinaiset kreikkalaiset edustivat Schillerille tietynlaista ihmisen ideaalia. Jokainen kreikkalainen edusti Valtiota ja saattoi tulla Valtioksi, jos tarve sitä vaati. Ihminen oli harmoniassa, joka näkyi esimerkiksi runoudessa. Kreikkalaiset olivat kuitenkin umpikujassa, heidän saavuttamansa tila ei voinut kestää tai kehittyä pidemmälle.

Schiller näki, että tässä ajassa ihminen arvostaa ja kehittää vain älyllisiä kykyjään. Tämä näkyy yhteiskunnan kiihtyvänä työnjakona. Samalla ihminen itse on hajonnut. Tämä kehitys on Schillerin mielestä ongelmallinen, koska ratkaisu tuntuisi vaativan ihmisen muuttamista, jotta puolestaan yhteiskuntaa voisi muuttaa. Ihmisen muuttaminen taas vaatisi yhteiskunnan muuttamista. Tarvitaan jotain ratkaisemaan tämä noidankehä. Schillerille ratkaisu on (kauno)taide ihmisen opettajana.

### ***3.3 Kauneus ja elävä muoto***

Schillerin mukaan Kauneus poistaa rajoitteet, jotka ovat Ihmisen harmonian ja täten myös Ihmisen ideaalin saavuttamisen tiellä [Schiller 1967, XVII : 2]. Kauneus nousee näin myös Vapauden edelle, koska siitä tulee Vapauden välttämätön ennakkoehto. Absoluuttinen kauneus on olemassa, vaikka kauneuden ilmentymät reaalisessa maailmassa eroaisivat siitä ja olisivat epätäydellisiä. Kauneus ei siis esiinny reaalisessa maailmassa puhtaana.

Kauneudella reaalisessa maailmassa on kaksi eri tapaa olla epätäydellinen. Kumpikin juontaa juurensa nimenomaan ihmisen henkilökohtaisista ominaisuuksista eikä kauneudesta itsestään, kuten jotkut ovat Schillerin mukaan esittäneet. Kauneutta on reaalisessa maailmassa siis kahta eri lajia, sulattavaa ja voimistavaa. Sulattava kauneus on jännittyneille luonteille ja voimistava rentoutuneille. Jännittynyt ihminen on ajattelun tai tunteen vaatimusten hallitsema. Jommankumman vietin yksipuolinen hallinta on hänelle este ja rajoite, vapaus löytyy perusviettien harmoniasta. Tunteen vallassa oleva ihminen vapautuu Muodon avulla, lain vallassa oleva puolestaan Materian avulla.

Sulattava kauneus esiintyy kahdella eri tavalla. Hiljainen muoto johtaa aistimuksesta ajatukseen, elävä kuva taas asettaa abstraktille muodolle aistivan voiman, käsitteen intuition ja lain tunteeseen. Ensimmäinen näistä on tarkoitettu luonnon ihmiselle, toinen puolestaan sivistyksen ihmiselle.

Kauneus siis johdattaa meidät keskitielle, mutta miten tämä tapahtuu? Tässä on Schillerin mukaan Kauneuden keskeinen seikka. Kauneus toisaalta yhdistää asioita, joita ei voi yhdistää, toisaalta yhdistäminen tuhoaa vastakkainasettelun ja taas toisaalta yhdistäminen ei ole mahdollista ilman, että se tuhoaa eri elementit. Schillerin mukaan kaikki kiistat kauneuden käsitteestä juontavat juurensa joko siitä, että tutkimus ei ole tehnyt riittävän tiukkaa jakoa tai sitä ei ole viety johdonmukaiseen pää-

tökseen asti. Kauneudesta ei ole mitään tiettyä käytännöllistä hyötyä, se ei ratkaise mitään tiettyä ongelmaa tai tuota mitään ratkaisua. [Schiller 1967, XXI : 4]

### 3.4 Schiller ja tietokonepelit

Jos haluaisimme tarkastella tietokonepelejä Schillerin ajatusten kautta, miten lähtisimme liikkeelle? Schillerin tapauksessa se mikä leikkivietistä seuraa on taide ja nimenomaan kaunotaiteet. Hedelmällisintä olisikin luultavasti lähteä liikkeelle tästä. Schiller ei sano juuri mitään itse taiteista tai niiden harjoittamisesta, mutta ehkä juuri siksi hän tarjoaakin mahdollisuuden yrittää ymmärtää jotain, joka oli Schillerille yli 200 vuoden päässä tulevaisuudessa.

Schillerillä on lumeen (*Schein*) käsite, joka koskee asioiden näkyvää puolta. Asia voi joko näyttää siltä, mitä se on tai se voi näyttää joltain muulta. Schiller erottaa vielä loogisen ja esteettisen lumeen. Nimenomaan esteettinen kuuluu leikin maailmaan, se nousee todellisuuden yläpuolelle. Lume erottaa taiteen totuudesta. [Schiller 1967, s.328]

Tietokonepeleissä on pitkään ollut itseisarvona realistinen grafiikka eli esitystapa, joka antaa vaikutelman jostakin oikeasti olemassa olevasta. Tämä on liittynyt pitkälti (tieto)tekniseen kehitykseen, joka on sallinut esittää asioita ensiksi kaksiulotteisesti, sitten karkean kolmiulotteisesti ja sitten erilaisten efektien määrää pikku hiljaa kasvattamalla lisännyt "oikealta" näyttämisen vaikutelmaa. Oikealta näyttäminen on siis tässä kehityksen vaiheessa vain temppu. Viime vuosina on kuitenkin alkanut ilmestyä myös pelejä, joissa realismi tällaisena on unohdettu ja on siirrytty esimerkiksi "piirretympään" esitystapaan (ns. *cell-shading*-tekniikka). Siinä esitystapa antaa edelleen vaikutelman jostakin, se näyttää joltakin, mutta se ei enää tavoittele realistisuutta sinänsä. Voidaan siis todeta, että olemme saavuttaneet tietyn pisteen esitystavan laadussa.

Myös realistisen esitystavan kohdalla on esiintynyt sellaista kehitystä, jossa realismi tiukassa merkityksessä on hylätty sen edestä, mitä ihmisten odotetaan odottavan nähdä. Esimerkki tästä ovat linssiheijastukset, joita ihmiset eivät näe paljaalla silmällä, mutta joita esiintyy esimerkiksi televisiokuvassa. Niitä on kuitenkin esiintyy tietokonepeleissä myös tilanteissa, joissa katsojana voidaan olettaa olevan paljas silmä, eikä kameran linssi.

Schillerin mukaan ihmisen leikkivietti alkaa kehittyä ja ihminen vapautuu esteettisesti kun hän alkaa nauttia näkemästään. [Schiller 1967, XXVI : 6] Tietokonepeleissä se mitä pelaaja näkee, on riippuvainen siitä, mitä hän itse tekee. Tietokonepeli siis antaa pelaajalle mahdollisuuden tavoitella jotain sellaista, mikä ei tällä hetkellä ole, vaan minkä hän voi saada omalla toiminnallaan näkyviin. Voidaan kysyä, mitä tämä saisi aikaan leikkivietin kehittymiselle siten kuin Schiller sen ymmärtää? Pelaajan

palkitseminen visuaalisesti eri tavoin on tavallista nykypeleissä. Palkinto voi olla esimerkiksi animaatiopätkä tai jokin uudenlainen visuaalinen elementti, esimerkiksi pelihahmon muuttunut ulkonäkö. Koska tällaisia tapoja käytetään nimenomaan palkitsemiseen, kuten tilanteessa jossa pelaajan on saanut suoritettua jonkin tehtävän tai ratkaissut jonkin ongelman, niin se olettaa pelaajien nauttivan niistä. Näin ei kuitenkaan välttämättä ole, vaan usein tarkoituksena on myös pitää pelaajan mielenkiintoa yllä.

Preben Mortensen esittää teoksessaan *Art in the Social Order: The Making of the Modern Conception of Art* [Mortensen 1997], että Schillerin argumentin keskeinen tekijä on taiteen autonomia, sen inressittömyys. Tällä on ollut vaikutuksensa siihen, millainen käsitys meillä on nykypäivänä taiteesta ja sen paikasta. Schillerhän lähti liikkeelle tavoitteenaan aito poliittinen vapaus, ihmiskunnan suurin saavutus. Tämän saavuttaminen vaati yksilön kehittämistä, koska valtiokoneistoa ei voinut pysäyttää edes korjauksen ajaksi. Yksilön kehittäminen, hänen kokonaiseksi tekemisensä onnistuu vain esteetiikalta, koska sillä ei ole pyrkimyksiä tai tavoitteita itsensä ulkopuolelle, se on olemassa vain itselleen.

Tämä määrittelee osaltaan sen mitä taide on. Schillerille aidosti kaunis taideteos oli pelkkää muotoa, sisältö ei ollut tärkeää. Jos sisältö määrittelee sen mitä ajattelemme taiteesta, niin silloin taide on olemassa jotain tiettyä tarkoitusta tai yksittäistä tarkoituspää varten. Tietokonepelin tapauksessa asia voidaan ymmärtää niin että jos peliä ei ole hauska pelata, se karkoittaa meidät luotaan ja tällöin se ei myöskään voi opettaa mitään. Vaikka käyttäisimmekin pelejä vaikkapa opetuksessa, niin pelin täytyy kuitenkin ennenkaikkea olla tenhoava pelinä.

Vapaus siis saavutetaan taiteen avulla. Taide on jotain kaikille yhteistä, sen avulla on saavutettavissa "vapaus, veljeys ja tasa-arvo", Ranskan suuren vallankumouksen ideaalit. On siis olemassa universaali hyvä maku, yhteinen näkemys siitä, mikä on kaunista. Tämä ajatus loi käsityksen tiettyjen taiteiden sivistävästä ja henkeä nostattavasta vaikutuksesta. Taiteen tulee olla vapaata, jolloin taiteilijankin pitää olla vapaa. Tässä käsityksessä voidaan nähdä nykyajalle tuttua jakoa korkea- ja populaaritaiteisiin. Taiteen vapaus tarkoitti käytännössä sen elitisointia, taiteesta nauttiminen, siihen suhtautuminen kuten Schiller esitti, oli mahdollista vain tietyille ihmisille. Näitä ihmisiä oli eritoten Schillerin aikana vielä todella vähän, keskiluokan nousu Saksassa teki vasta tuloaan.

Richard Shusterman kritisoi Schillerin kasvatusprojektia juuri siitä, ettei universaalisuus hyvän maun kohdalla tarkoittanut kaikkien yhteiskuntaluokkien kaikkien ihmisten luonnollista makua. Kaunontaide tällöin tulee ennemmin jakaneeksi yhteiskuntaa kuin eheyttämään sitä. [Shusterman 2003, s.76] Pitäisikö meidän tällöin pitää itsepäisästi kiinni jaosta kauno- ja populaaritaiteisiin? Vai käykö niin, että tuo jaottelu hämärtyy joka tapauksessa tietokonepelien löytyessä enemmän oman olemuksensa?



Tavallaan näin on käynyt esimerkiksi sarjakuvan kohdalla. Sarjakuvien taiteellinen arvo ja potentiaali tunnustetaan yleisesti, samoin kuin niiden omaleimaisuus taiteenlajina. Silti ei ole epäilystä niiden "populääriydestä".

Tällaista taustaa vasten tietokonepelit erittäin suosittuna, todellisena massaviihteenä (kuten muistamme, tietokonepelin digitaalinen luonne mahdollistaa niiden äärettömän helpon kopioinnin ja levityksen), sisältöä korostavina, kaupallisina teoksina ei ole mitenkään kehuttava. Tietokonepelien taustalla ovat yleensä suuret yritykset ja suuret määrät eri alojen asiantuntijoita. Taiteilijan vapaus hukkuu kaupallisuuden ja teknologian vaatimusten alle. Tietokonepelien nuoruus puolestaan tarkoittaa sitä, ettei niiden parissa kasvaneita ja niitä arvostavia ihmisiä ole vielä kohonnut kulttuurikeskustelun huipulle.

Ei kannata kuitenkaan sotkea satunnaisia seikkoja siihen, mitä tietokonepelien mahdollisuudet kokonaisuudessaan ovat. Monet pelisuunnittelijat sanovat suunnitelevansa pelejä "itselleen" ja yhä löytyy ihmisiä, jotka tekevät pelejä pelkästä innostuksesta. Tietokonepelien kehitys ei ole irrallaan ohjelmistotekniikan kehityksestä. Yhä enemmän on tarjolla valmiita ohjelmistoja, joilla pelien toteuttaminen on entistä helpompaa. Tietokonepelit kiehtovina, vuorovaikutukseen pohjautuvina teoksina, tarjoavat valtavan potentiaalın opetukselle. On hieman hämmästyttävää, että näyttävimmін tätä mahdollisuutta on hyödyntänyt Yhdysvaltojen armeija, joka on muokannut suosituista tietokonepeleistä sopivia omaan koulutuskäyttöön. Se myös tarjoaa ilmaiseksi verkon kautta levitettävää *America's Army: Operations* -peliä. Yhtenä osana tuota peliä on osio, jossa pelaaja esimerkiksi harjoittelee Yhdysvaltain armeijan standardien mukaisesti. Pelin julkilausuttuna tarkoituksena on yksinkertaisesti rekrytointi.

Voisi kysyä, millainen mahtaisi olla peli, jolla olisi schilleriaaninen vaikutus, joka olisi pelkkää muotoa ja joka jalostaisi yksilöä kokonaiseksi ihmiseksi? Voinemme varmasti todeta, ettemme ole vielä törmänneet sellaiseen. Luultavasti tuollainen peli olisi huomattavasti laajempi, kuin mikään nykyinen peli. Pelimaailman mallinnus olisi paljon yksityiskohtaisempaa, pelin aiheesta riippumatta, sallien pelaajan toimilla olevan laajaa vaikutusta. Peli haastaisi pelaajan epäilemään hänelle annettua, mutta myös lisäisi hänen luottamustaan omaan ajatteluunsa. Voidaan ehkä myös kysyä tunnistaisimmeko tuollaista peliä enää peliksi? Joka tapauksessa, kaikki mitä tiedämme tietokonepeleistä saa meidät vakuuttumaan siitä, että tällainen peli voisi olla olemassa, varsinkin, jos olemme vakuuttuneita siitä, että muista taiteista löytyy esimerkkejä teoksista, jotka kykenevät Schillerin ideoita lähestymään.

Leikkivietillä on siis syvää merkitystä kulttuurin muovaajana. Taide muokkaa ihmistä ja Valtio edustaa ihmistä. Näin siitä, millaista taidetta valtiossamme esiintyy on suora vaikutus siihen millai-

nen tuo Valtio itsessään on. Vielä syvemmin kulttuurin ja leikin yhteyttä tarkastelee Johan Huizinga, johon tutustumme seuraavassa.

## 4. Huizingan leikkivä ihminen

### 4.1 Leikin määritelmä

Johan Huizinga (1872-1945) oli hollantilainen historianfilosofi ja kulttuurihistorioitsija, joka teoksessaan *Leikkivä ihminen (Homo Ludens, 1938)* esitti leikillä olevan oleellinen rooli kulttuurin syntymisessä. Huizinga esittää tiivistäen, että ihminen on olemukseltaan leikkivä olento (kuten toki muutkin eläimet) ja tämä puoli ihmisessä on puolestaan toiminut alkusysäyksenä sille, mitä pidämme kulttuurina; kultti, oikeuslaitos, taide ja tiede. Kulttuuri alkaa leikissä ja leikkinä. [Huizinga 1984, s.59] Tämän osoittamiseen hän käyttää esimerkkejä antropologiasta sekä kielitieteestä, mutta ennenkaikkea hän osoittaa mielenkiintomme asioihin, joihin emme muuten tulisi kiinnittäneeksi huomiota. Merkittäväksi nousee myös hänen käsityksensä leikistä, jonka merkitystä hän pyrkii avartamaan. Leikki on läsnä yllättävissäkin yhteyksissä.

Leikin Huizinga määrittelee seuraavasti:

"Leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin mikä on "toista" kuin "tavallinen elämä". " [Huizinga 1984, s.39]

On selvää, että leikin täytyy olla vapaaehtoista. Olisi vaikea kuvitella tilannetta, jossa ihminen voisi leikkiä aidosti pakon alaisena tai välttämättömyydestä. Harva varakas nykyajan urheilijakaan lähtee pelikentälle, koska siitä saa paljon rahaa. Hänen täytyy itsensä haluta myös ottaa osaa leikkiin, hänellä täytyy olla peli-iloa.

Leikki siis tapahtuu määrätyissä ajan ja paikan rajoissa. Ajalliset ja paikalliset rajat määrittelevät "taikapiirin" rajat, jonka sisällä leikin säännöt määräävät. Säännöt ovat ehdottomat eivätkä ne salli epäilyä. Olisi vaikea kuvitella tilannetta, jossa leikillä ei oikeasti olisi sääntöjä. Sääntöjen ei kuitenkaan tarvitse olla pysyviä, vaan ne voivat muuttua aikojen kuluessa, mutta myös leikkijöiden yhteisellä sopimuksella. [Huizinga 1984, s. 21] On myös pelejä joiden säännöt muuttuvat pelin aikana. Fiktiivinen esimerkki tällaisesta on Bill Wattersonin Lassi ja Leevi -sarjakuvassa esiintynyt Lassi-pallo. Sen ainoita pysyviä sääntöjä ovat, että sitä ei voi pelata kahta kertaa samoilla säännöillä ja pelaajien täytyy käyttää maskeja. Eräs aktuaalinen esimerkki muuttuvien sääntöjen käytöstä on peli nimeltä *Nomic* [Suber], jonka mitä tahansa sääntöjä voidaan muuttaa, jopa sääntöä, että sääntöjä voidaan muuttaa. Sillä on kuitenkin eräät säännöt lähtökohtanaan. Tietysti sitä, että sääntöjä itseään voidaan muuttaa voidaan pitää sääntönä itsessään, mutta tässä tapauksessa tuo sääntö koskee varsinaisia sääntöjä. Se on eräänlainen toisen tason tai metatason sääntö, sääntö säännöistä. Huizinga

erottaa toisistaan väärinpelaajan ja leikinturmelijan sen mukaan miten he suhtautuvat leikin sääntöihin. Väärinpelaaja hyväksyy näennäisesti leikin todellisuuden, mutta ei silti leiki sen sääntöjen mukaan. Leikinturmelija puolestaan kieltää koko taikapiiirin merkityksen, hän ei ota leikkiä vakavasti. [Huizinga 1984, s.21]

Wittgenstein mainitsee, että peleistä löytyvät sekä olennaiset, että epäolennaiset säännöt. Epäolennaiset säännöt ovat hänen mielestään jonkinlainen pelin juoni. [Wittgenstein 1985, s.88 §20] Olennaiset säännöt ovat pelin julkilausutut säännöt, joita kaikkien pitää noudattaa, elleivät halua olla väärinpelaajia. Epäolennaiset säännöt ovat puolestaan niitä, joita pelaajien oletetaan noudattavan. Niiden rikkojaa voisi pitää leikinturmelijana. Tällaisiin sääntöihin kuuluu esimerkiksi pelaajien shakkinappuloiden värin arpominen pelin alussa. Kuuluu pelin juoneen, että se suoritetaan kuninkailla, toisen piilottaessa kunkin kuninkaan nyrkkiinsä ja toisen valitessa. Epäolennaiset säännöt silti kuuluvat peliin olennaisesti. Pelkän pelin (eli tietyn sääntöjoukon) ulkopuolelle astumiseen riittää tietoisuus siitä, että hän toimii yleisen säännön mukaan [Wittgenstein 1985, s.223 §1].

Tässä leikki muodostaa vastinparin todellisuudelle, jossa sääntöjä ei ole. Kuka vain voi väittää tai tehdä mitä vaan, mutta leikissä tämä ei onnistu. Ne, jotka eivät hyväksy sen rajoja ja sääntöjä, suljetaan sen ulkopuolelle. Toisaalta leikki on jotain todellista:

"Leikin todellisuus, leikki jonakin sellaisena, mikä on itsenäistä, on selviö jokaiselle ajattelevalle olennolle, vaikka hänen kielessään ei olisikaan mitään yleiskäsitettä, joka ilmentäisi koko tätä ilmiötä. Leikkiä ei voi kieltää. Melkein kaiken abstraktisen voi kieltää: oikeuden, kauneuden, totuuden, hyvyyden, Jumalan! Toden olemassaolon voi kiistää, mutta ei leikin!" [Huizinga 1984, s.12].

Primitiivinen ihminen ei tee eroa olemisen ja leikkimisen välillä, hänen kielensä ei kykene tähän. Vasta myöhemmin kielen ja kulttuurin kehittyessä leikki erotetaan todesta, se nähdään "jonakin".

Leikki on oma tarkoitusperänsä, sitä ei siis voi palauttaa mihinkään biologiseen tai "siveelliseen" välttämättömyyteen. Huizingan mukaan erilaiset reduktionistiset teoriat leikin alkuperästä eivät onnistu tavoitteessaan, koska jotta joku niistä olisi oikea, sen täytyisi sulkea muut ulkopuolelle tai sisällyttää itseensä. [Huizinga 1984, s.10] Näin ei kuitenkaan hänen mielestään ole. Ihmisellä ei ole mitään tarvetta leikkiä, hän leikkii, koska se tuottaa hänelle nautintoa. Ihminen voisi varmasti elää elämänsä leikkimättä koskaan. Monet eivät juuri leikikään tietyn iän jälkeen, mutta silloin he menettävät paljon ihmisenä olemisen kokemuksesta. Tietokonepelien kohdalla tilanne on tarkoituksen suhteen aivan selvä. Suurin osa ihmiskunnan historiasta on kulunut ilman, että niitä on ollut olemassa. Kukaan ei ole niitä aiemmin kaivannut. Tarve pelata tietokoneella syntyykin siitä, että koemme sen miellyttäväksi, jotkut jopa siinä määrin, että se tuottaa heille ongelmia muun elämän suhteen. Tällä tosin ei luultavasti ole tekemistä tietokonepelien luonteen kanssa, vaan tietokonepelien fyysisten ja

sosiaalisten vaatimusten kanssa.

Jokaisella on kokemusta leikistä seuraavasta ilon ja jännityksen tunteesta. Tällä on enemmän tekemistä sen kanssa, että leikki onnistuu, kuin että voittaisimme jotain. Jalkapallofania ei harmita häviö niin paljon, jos taistelu on ollut hieno. Huonoin mahdollinen ottelu on sellainen, jossa kaksi tasavahvaa ja varman päälle pelaavaa joukkuetta pelaavat maalittoman tasapelin.

Millä tavalla leikki synnyttää kokemuksen jostain "toisesta"? Leikkiin sisältyy usein ”ikään kuin” -elementti. [Huizinga 1984, s. 17] Tämä liittyy osaltaan taikapiirin käsitteeseen. Kaikki taikapiirin sisällä toimii omien sääntöjensä puitteissa. Ihmiset eivät ole ihmisiä vaan örkkejä, kävyt muuttuvat lehmiksi jne. Kuitenkaan kukaan ei ole aidosti sitä mieltä, että näin olisi oikeasti, että paikalla tapahtuisi jonkinlainen hämmästyttävä transformaatio, mutta silti kiistämättä, omalla tavallaan, nuo kävyt OVAT lehmiä.

Leikissä on jotain, joka ei liity välittömiin elämäntarpeisiin. Sattuman tai taidon osuus ilon ja jännityksen luonnissa ei ole tyhjänpäiväinen, taitoon pohjautuvissa peleissä saavutettu jännitys ja ilo on paljon suurempi kuin voi olla pelkkään sattumaan tai onneen pohjautuvissa peleissä. Leikissä olemme olevinamme. Se, että kyseessä on "vain leikki" ei estä meitä leikkimästä täydellä vakavuudella. [Huizinga 1984, s.31] Tietokonepeleissä tämä ilmenee, ainakin ulkopuolisen näkökulmasta, helppoutena näennäiseen raakuuteen. Tietokonepelien mallintama todellisuus on selkeästi jotain muuta ulkonäkönsä, toimintansa ja paikkansa vuoksi. Voimme hyvin asettua roiston tai poliisin rooliin täysin varmana siitä, että toimintamme pelissä ei aiheuta mitään seurauksia sen ulkopuolella.

## ***4.2 Leikin yhteys kulttuuriin***

Leikki edeltää kulttuuria. Ihmisten leikillä on paljon yhteistä eläinten leikkien kanssa ja voimme olla varmoja siitä, että eläimet, mukaanlukien ihmiset, ovat leikkineet paljon ennen kulttuurin alkua. Huizingan mukaan leikistä saavat alkunsa kieli ja myytti. [Huizinga 1984, s.13-4] Edelleen myytistä saavat alkunsa kultti ja huomattava osa siitä, mitä ymmärrämme kulttuurilla. Kulttuurin kehittyessä sen leikkiluonne on kuitenkin jäänyt piiloon. Huizinga haluaa tarkastelussaan keskittyä nimenomaan sosiaalisiin leikkeihin, koska niiden merkitys kulttuurin syntymisessä on huomattavampi kuin yksin leikittävien leikkien. Leikin olemus on karkeasti ottaen joko jonkin esittämistä tai kilpailua jostakin. Tätä jonkin toisen esittämistä ei pidä ymmärtää mitenkään symbolisena tai pelkästään näyttelemisenä. Pienet lapset pelkäävät aidosti joulupukkia, aikuiset tietävät asian oikean laidan, mutta käyttäytyvät silti kuin kyseessä olisi oikea joulupukki ja Huizingan mukaan muutenkin kuin vain lasten vuoksi. Jos palaamme käpylehmä-esimerkkiin, niin meidän ei leikin ulkopuolisesti ajatellen kannattaisi

laittaa "lehmiamme" "aitaukseen" koska ne ovat vain käpyjä. Leikki antaa merkityksen itselleen.

Kulttuuri edellyttää inhimillistä yhteiselämää. Kieli on Huizingan mukaan saanut alkunsa leikinä: "Jokaisen abstraktisen ilmauksen takana on metafora ja jokaisessa metaforassa sanaleikki" [Huizinga 1984, s.13]. Kielessä toimii sama asia kuin myytissä, ihminen luo niiden avulla toisen maailman luonnon maailman rinnalle, selittää maailmaa jumalallisella. Pyhässä kultissa ihminen leikkii suorittaessaan rituaaleja ja uhrauksia, jotka on tarkoitettu turvaamaan maailman hyvinvointi. Näistä saa alkunsa kulttuurielämä. [Huizinga 1984, s.14] Huizinga huomauttaa kuitenkin, että kulttuuri osana leikkiä ei ole uusi ajatus, että 1600-luvulla elämä nähtiin näytöksenä, jolla ihmiset kävivät antamassa esityksensä, poistuen ajallaan uusien näyttelijöiden tieltä.

Leikki ei palaudu mihinkään fysiologiseen toimintoon. Se jää utilitaarisen tarkastelun ulkopuolelle, sillä se ei ole johdettavissa muista ominaisuuksista tai toiminnoista. Ihminen ei tarvitse leikkiä, leikki on oleellisesti tarpeetonta toimintaa, leikin viehätys on siinä itsessään, mikään sen ulkopuolella ei pakota meitä siihen. Vaikka leikki onkin tarpeetonta, se täydentää silti elämää toiston ja uusiutumisen kautta. Leikki voidaan aloittaa aina uudestaan.

Leikin tarpeettomuutta voidaan lähestyä seuraavalla tavalla. Evoluutiolla ei ole suuntaa. Evoluutio –nimisessä prosessissa (joka on siis ihmisten luoma käsitteellinen abstraktio tietyille Luonnossa havaittaville ilmiöille) ihmisen tai minkä tahansa muun eläimen ominaisuudet eivät välttämättä ole jotain tarkoitusta varten. Evoluutio ei tuota täydellisen käytännöllisiä olioita vaan sille riittää ”riittävän hyvät” oliot. Tämä ei tietenkään tarkoita, etteikö esimerkiksi leikkimisellä olisi jokin käytännöllinen tarkoituksensa, kuten harjaantuminen tulevan elämän haasteisiin, voimme vain todeta, ettei tällaista tarkoitusta välttämättä tarvitse olla. Muut selitykset ihmisen leikkimiselle ovat täysin mahdollisia. Huizinga kuitenkin rakentaa oman käsityksensä tueksi vakuuttavan todistusaineiston. Jos haluaa kritisoida Huizingan näkemystä leikistä, niin hänen täytyy joko tarttua hänen todistusaineistonsa tai esittää pätevästi, että se miksi meillä on leikki johtuu jostakin leikin ulkopuolisesta syystä. Tämän osoittaminen vaikuttaa tosin varsin haastavalta tehtävältä.

Toiston kautta leikki luo järjestystä. Toiston mukana tulevat säännöt, jotka kehittyvät hiljalleen formaalimpaan suuntaan. Säännön edeltäjänä voidaan nähdä huudahduksen: "Näinhän me viimeksi-kin tehtiin!".

Leikillä on aikansa ja paikkansa. Leikki rajataan arkielämän tai tavallisen elämän ulkopuolelle. Rajat ovat ajallisia ja paikallisia. Leikki voi kestää vain hetken, kuten kivi-paperi-sakset, tai päiväkausia, kuten vaikkapa Rion karnevaalit. Jalkapallokenttä rajaa leikkialueen selkeästi ja vain shakkilaudalla shakkinappuloilla on merkitystä. Tällainen rajaus voidaan nähdä kaikkialla kulttuurin alalla. So-

dankäynti rajattiin pitkään tiettyyn aikaan ja tiettyyn paikkaan. Vielä Ensimmäisen maailmansodan aikaan lentäjä-ässät lähettivät toisilleen kaksintaisteluhaasteita ja sotiminen yöllä oli kiellettyä. Kirkko ja jumalanpalvelus ovat paikkoja ja tilanteita, joissa käyttäytymistä säätelevät toiset säännöt kuin arkielämässä.

Leikin olemukseen kuuluu paradoksaalisesti vakavuus, vaikka leikki halutaankin usein nähdä nimenomaan vakavan vastakohtana. Vakavuus liittyy siihen, miten leikin sääntöihin suhtaudutaan. Leikkijät suhtautuvat leikkiin niinkuin sillä olisi merkitystä. Teatterinäytelmä voi tarjota meille esimerkin tästä. Niin näyttelijät kuin katselijatkin suhtautuvat tapahtumiin niin kuin niillä olisi merkitystä, joku ON murhattu, murhaaja ON vapaalla jalalla jne.

Leikin vaikutus jatkuu usein leikin loputtua. Leikki on taipuvainen muodostamaan ryhmiä, jotka pysyvät yhdessä leikin loputtuakin. [Huizinga 1984, s.22] Tähän liittyy myös leikkiin usein liittyvä salaperäisyys. Leikkivä ryhmä pyrkii usein naamioitumaan ja näin erottumaan muista ryhmistä. Naamioituminen on osa leikkiä, koska kukaan ei ota sitä vakavasti. Kukaan ei usko, että penkkari-päivänä kaupungilla olisi oikeasti autonlavallinen merirosvoja. Toisaalta naamioitumiseen liittyy myös sen vakavasti ottaminen. Vanhemmat käyttäytyvät aivankuin joulupukki olisi oikea, eikä naapuri valepuvussa.

Leikki nähdään usein myös toden vastakohtana. Jos jokin on jotain leikisti, se ei ole sitä oikeasti. Huizingan mukaan leikki kuitenkin muuttuu todeksi leikittäessä. Sen olemassaoloa ei voi epäillä.

### ***4.3 Leikin ja filosofian suhde***

Huizinga esittää miten filosofiallakin ja siten tieteellä on ollut alkunsa leikkitoiminnassa. Filosofian taustalla on sofismi, joka Huizingan mukaan näyttäytyy vielä leikkimäisenä toimintana. Sofistien toimintaan liittyi tiedolla kerskailu sekä esiintyminen. Sofistit olivat töllistelyn kohteina, ihmiset kerääntyivät katsomaan kaupunkiin saapuvaa nimisofistia. [Huizinga 1984, s.169] Yleisö osoitti suosiotaan hyvälle lauseille ja päteville vastauksille. Sofistit myös mittelivät taitojaan muiden sofistien kanssa. Visaisilla kysymyksillä pyrittiin saamaan toinen ansaan. Tällä kilpailulla oli tietysti sääntönsä, nenäkkään paradoksaalinen kysymys vaati kysyjän nolaavan vastauksen. [Huizinga 1984, s.171]

Vaikka sofistien toiminta olikin ankaran kritiikin kohteena, se kuitenkin loi sen ilmapiirin, jossa helleniset sivistysaatteet muotoituivat. [Huizinga 1984, s.170] Kreikkalaisille tieto ja tiede olivat vapaan ajan hedelmä, eivät siis työn tuloksia.

Huizinga huomauttaa, kuinka Platonin dialogeillakin vielä oli leikin luonne. Filosofia oli Platonin mielestä "mieluisaa ajanvietettä" ja sopivaa nuorisolle kohtuudella. Sofistien toiminta oli kuitenkin Platonilla ja vielä Aristoteleellakin ankaran arvostelun kohteena, joka Huizingan mukaan kertoo jotain siitä, millä vakavuudella heidän toimintaansa suhtauduttiin. Filosofia on luonteeltaan poleemista ja polemiikkia ei Huizingan mukaan voi erottaa kilpailusta, joka kuuluu leikin piiriin. [Huizinga 1984, s. 179]

#### **4.4 *Leikki ja kilpailu***

Huizinga haluaa siis keskittyä tarkastelussaan sosiaalisiin leikkeihin. [Huizinga 1984, s. 60] Näissä leikeissä on usein elementtinä kilpailu jostakin, jossakin tai jonkin puolesta. Kilpailukin muodostuu siis leikkitoiminnasta: "Pyhä näytös ja juhlallinen kilpailu ovat molemmat kaikkialla toistuvia muotoja, joissa kulttuuri kasvaa leikkinä ja leikissä." [Huizinga 1984, s.61]

Kilpailu on muun leikin tavoin rajattu tiettyyn aikaan ja paikkaan. Se on myös samalla tavalla merkityksentöytä kuin leikki muutenkin. Se ei tuota sinänsä mitään ja siihen ryhdytään sen itsensä vuoksi. Huizinga lainaa Persian Shaahia, joka kieltäytyi kutsusta laukkakilpailuun sanomalla, että hän tietää muutenkin, että toinen hevonen juoksee toista nopeammin [Huizinga 1984, s.62]. Shaahi siis kieltäytyi astumasta siihen leikkipiiriin, jossa on merkittävää se, mikä hevonen tulee ensimmäisenä maaliin. Kilpailun rajuus tai verisyys ei tee siitä yhtään vähemmän leikin piiriin kuuluvaa. Turnajaiset olivat alkujaan ankaraa mittelyä, jossa kuoltiin oikeasti.

Kilpailulliset leikit ovat Huizingan mielestä leikin korkeampaa muotoa, sillä niiden yhteys kulttuuriin ja sen kehittymiseen on selvempää. Kilpailu on yhteistä, se kuuluu niillekin, jotka eivät itse kilpaile. Kilpailu myös luo yhteisöjä. Kuten edellä todettiin, yhdessä leikkivä ryhmä pysyy yhdessä usein myös leikin ulkopuolella. Katselijat jännittävät tulosta usein enemmän kuin itse kilpailijat. Kilpailua käydään yhteisöjen välillä tai sen sisällä ryhmien välillä. Jako kahteen erilaiseen ryhmään on tuttu monista yhteyksistä.[Huizinga 1984, s. 60] Huizinga yhdistää tällaisen jaon kulttuurien murrosprosessiin. Uuden ajan alussa oltiin Descartin puolella tai häntä vastaan, kannatettiin tai vastustettiin Newtonia jne. [Huizinga 1984, s.179] Väittely on akateemisena toimintana selkeän kilpailullista ja täten leikin piiriin kuuluvaa.

Kilpailuun liittyy jännitys. Jännitetään tulosta, sitä kuka voittaa, mutta myös sitä, sujuuko kaikki hyvin. Voitto on silti tärkeää, se tarkoittaa ylivertaiseksi osoittautumista suhteessa johonkin toiseen jossakin tietyssä ominaisuudessa tai ominaisuuksissa [Huizinga 1984, s. 63]. Voitto kuitenkin sätei-



lee ympärilleen, se ei rajoitu itse voittajaan tai siihen ominaisuuteen jossa kilpailtiin. Voitto tulee niin ryhmän kunniaksi, kuin myös koskemaan kaikkia sen ominaisuuksia. Olemme hyviä, ja emme vain jääkiekossa, koska voitimme kiekkokultaa. Tärkeintä on silti se, että ollaan voitettu.[Huizinga 1984, s.64] Ylivertaiseksi osoittautumisella on yhteytensä myös hyveeseen. Turnajaisissa ritarit kilpailivat siitä, kuka heistä oli paras, kuka parhaiten toteutti ritarina olemisen hyvettä.

Koska voitto on tärkeää, niin mukaan astuu myös petos. Pettäjä kuuluu leikin piiriin juuri niinkuin leikinturmelija ei. Pettäjä huijaa, mutta tekee sen leikkipiirin sisällä. Myös onni tulee tärkeäksi vaikka Huizingan mukaan onnenpelit ovatkin hedelmättömiä tarkasteltaessa niiden yhteyttä kulttuuriin. Vedonlyönnillä on puolestaan ollut yhteytensä talouden kehittymiseen. Siitä ovat saaneet aikansa määräaika-kaupat ja henkivakuutukset [Huizinga 1984, s.66].

Parhaiten kulttuurielämän kilpailullinen luonne tulee Huizingan mukaan *Potlatchin* nimellä kulkevasta brittiläisen Kolumbian intiaaniheimojen tavasta. *Potlatchiin* osallistuvan tarkoituksena on osoittaa omaa ylemmyyttään joko lahjoittamalla omaa omaisuuttaan toiseen ryhmään kuuluvalle, tai jopa tuhoamalla tuota omaisuutta kaikkien silmien edessä. Mikä tahansa kelpaa syyksi järjestää *Potlatch*. Se jolle tuota ylemmyyttä on osoitettu, on vuorostaan velvollinen järjestämään vastavuoroisesti *Potlatch*, mieluummin vielä ylenpalttisempana kuin edellinen. Näin omaisuus siirtyy heimon piirissä eri huonekuntien välillä. [Huizinga 1984, s. 71-2] *Potlatchin* ympärillä pyöri huomattava osa heimon kulttuurielämästä.

#### **4.5 Leikin kielellinen tarkastelu**

Huizinga sanoo, että leikin käsitteen sisältö on löydettävissä tarkastelemalla luovaa puhekieltä, joka on hänen mukaansa muokannut käsitteet ja antanut niille merkityksen. Tästä seuraa, että leikin käsite ei ole identtinen kaikissa kielissä, joissakin kielissä leikin alaan kuuluvat asiat ovat abstrahoituneet aikaisemmin kuin toisissa. Kaikki kansat leikkivät ja leikkivät hämmästyttävän samoilla tavoilla, Huizinga huomauttaa.[Huizinga 1984, s.40] Kaikista kielistä on siis löydettävissä jokin sana tai sanoja, jotka ovat tarkoitettu leikin alaan kuuluville asioille. Tarkastelemalla eri kieliä paljastuu laajemmin se, mitä kaikkea leikin alaan kuuluu, kuin jos rajaisimme tarkastelun vain yhteen kieleen. Tarkastelussa paljastuvat myös ne leikin ominaisuudet, jotka ovat kulttuurin kehittyessä jääneet piiloon.

Eurooppalaisissa kielissä 'leikki' on usein sisällytetty yhteen sanaan. Poikkeuksen muodostavat ainakin pohjoismaiset kielet, mukaanlukien suomi sekä englanti. Tällöin voidaan kysyä leikin yleiskäsitteen oikeutusta.

Kreikan kielestä löytyy taipumaton suffiksi *-inda*, jota ei voida johtaa mistään muusta sanasta ja joka tarkoittaa nimenomaan leikkimistä. Huizingan mukaan tämä symboloikin leikin käsitteen itsenäisyyttä. [Huizinga 1984, s. 41] Muita sanoja ovat *paidiá*, joka tarkoittaa jotain, joka kuuluu lapselle, sen silti rajoittumatta pelkästään lasten leikkeihin. *Atýro* ja *átyrma* sisältävät puolestaan leikittelevän ja epäolennaisen vivahteen.

Tärkeimmäksi kreikan kielen sanoista Huizinga nostaa kuitenkin *agónin*. Tällä viitataan nimenomaan taistelu- ja kilpaleikkeihin, jotka ovat leikin käsitteen olennaisia osia. Koska kilpailulla oli merkittävä osa kreikkalaisessa kulttuurissa, (esimerkiksi Olympian ja Heran kisat, sofistien väittelyt) Huizinga esittää, että kreikkalainen kulttuuri oli leikinasenteen osaltaan määrittelemää. *Agón* sisältää kaikki leikin tunnusomaiset piirteet. Kilpailua ei voida kreikkalaisilla erottaa leikin, juhlan tai pyhien menojen yhteydestä. [Huizinga 1984, s.42] Monissa kielissä mm. Sanskritissa leikin käsitteeseen liittyy nopean liikkeen ajatus.

Latinan kielessä on vain yksi sana leikille: *ludus - ludere*, jonka pohjana on ei-vakava, näennäinen ja pila. *Ludere* -sanaa voidaan käyttää kalojen hyppelemisestä, lintujen liitelystä ja veden loiskunnasta. *Ludus - ludere* sisältää myös lasten leikin, virkistykseen, kilpailun, liturgian ja yleensä myös näyttämö-esityksen sekä onnenpelin. [Huizinga 1984, s.47] *Ludus*-sanan johdannainen on myös myöhemmin esiin tuleva Ludologia, joka on ehdotettu nimeksi tutkimusalalle, joka tutkii pelejä nimenomaan peleinä.

Saksan *Spiel - spielen* taas selkeästi ei ole tekemistä tavallisessa mielessä. *Spiel* -sanana kattava käsite on Huizingan mielestä kuitenkin hajonnut "tiedottomaksi ironiaksi" [Huizinga 1984, s.50]. Englannin kielen *play* -sanana taustalla on nopea liike, ele, ote, taputus ja soittimen soittaminen. Leikki liittyykin musiikkiin lähinnä nopean, näppärän ja sääntelevän liikkeen kautta, jolloin esimerkiksi laulaminen ei kuulu leikki-käsitteen piiriin.

Suomen kielen leikki-sanasta Meri kirjoittaa seuraavaa: "ruotsissa *lek*, alasaksassa samoin *lek*. Tanskan *leg* tarkoittaa myös lemmeleikkiä. Muinaisskandinaavien leikki oli *leikr*. Se tarkoitti myös taistelua. [...] Muinaisruotsin *leker* oli nopea liike, leikki ja peli. Goottien *laiks* oli tanssi. Muinaisgermaanien muoto oli *laika-*, leikkiä. Alunperin se tarkoitti juosta, hypätä." [Meri 1982, s.110] Silmäänpistävää voi tässä olla leikin ja taistelun yhteys, mutta Huizingan mukaan taistelukin, niin vakavaa kuin se onkin, voidaan katsoa kuuluvan leikin piiriin. Olennaista on myös liikkeen käsite.

Peli sanasta Meri kirjoittaa: "Ruotsissa ja Norjassa *spel*, saksassa *Spiel*, leikki ja peli. Skandinaviaan sana on lainattu keskialasaksasta, jossa se oli *spil*, genetiivi *speles*. Teonsana ruotsin *spela*, tar-

koittaa leikkiä, pelata. Alkumerkitys oli liikkua vilkkaasti, tanssia. Aleksis Kiven pelata on soittaa tanssimusiikkia." [Meri 1982, s. 163-164] Taas taustalta paljastuu liike. Suomen kielen sanoista paljastuukin huomattava osa muiden kielten sanojen kattamasta merkityksestä.

#### 4.6 *Huizinga ja tietokonepelit*

Tarkastelemme seuraavassa miten Huizingan käsitys leikistä sopii tietokonepeleihin ja mitä se saattaa paljastaa meille niistä.

Tietokonepelit nähdään ehkä usein yksinäisenä harrastuksena, mutta käytännössä ne eivät sitä kuitenkaan ole. Ensinnäkin pelit joita pelataan yksin, voivat kuitenkin olla osa sosiaalista tapahtumaa, jossa muut seuraavat vierestä ja pelivuoro siirtyy pelaajalta toiselle. Vaikka ketään ei olisikaan paikalla pelattaessa niin pelit tarjoavat aina tutun ja turvallisen keskustelunaiheen kahden tai useamman ihmisen välillä. Lisäksi on olemassa huomattava määrä pelejä, jotka ovat nimenomaan tarkoitettu pelattavaksi yhdessä.

Yhdessä voi tarkoittaa sitä, että ollaan samassa paikassa samaan aikaan, eri paikassa, mutta samaan aikaan ja myös eri paikassa eri aikaan. Samaan aikaan samassa paikassa pelattavat pelit ovat usein enemmän leikkimielisiä, jossa hauskuus syntyy siitä, että kaikki ottavat pelaamiseen osaa. Eri paikassa samaan aikaan pelattavat pelit ovat usein tietoverkon kautta pelattavia pelejä, joissa pelaajat eivät välttämättä tunne toisiaan alunperin. Esimerkkinä ovat useat ns. Laajasti moninpelattavat verkkoroolipelit (*Massively Multi-Player On-Line Role Playing Games*, lyh. *MMORPG*). Niissä pelaajat voivat pelata sekä toisiaan vastaan että toistensa kanssa. Tällaiset pelit luovat ryhmiä ja omanlaistaan kulttuuria jo pelaajamääriensä vuoksi. Pelaajien välistä vuorovaikutusta tuetaan pelin toimesta monin tavoin esimerkiksi tarjoamalla mahdollisuuksia perustaa erilaisia kiltoja ja antamalla pelaajille tehtäviä, joiden ratkaisu vaatii useamman ihmisen yhteistyötä. Tietokoneella voidaan pelata myös eri aikaan eri paikoissa. Perinteisten pelien puolella kirjeshakki on esimerkki tällaisesta pelistä. Tietokonepelien tapauksessa vain viestinnän hoitaa tietokone.

Kaikki edellä mainitut tavat pelata yhdessä tarjoavat pohjan ryhmän muodostumiselle, sekä sen koossa pysymiselle myös pelin ulkopuolella. [Huizinga 1984, s.22]

Tietokonepelien yhteydessä taikapiiri vaikuttaa erityisen selvältä, koska tietokonepeleille tarvitsee ylläpitäjäkseen tietokoneen. Taikapiirin rajat määrittelee tietokoneen tapauksessa tietokoneelle tarjotut käyttöliittymät. Jo perinteinen tietokoneen näyttö rajaa tietokonepelin tilallisesti. Taikapiirin rajat ovat myös siinä mielessä selvimät, että tietokone hoitaa osaltaan sääntöjen ylläpitämistä. Huijaa-

minen on vaikeampaa, koska tietokone ei salli vääriä siirtoja. Asia ei ole välttämättä kuitenkaan näin yksinkertainen. Pelin elementtien ja toiminnallisuuden luovalla hyväksikäytöllä pelaaja voi tehdä sellaista, mitä pelin suunnittelija ei ole tarkoittanut mahdolliseksi. Raja huijauksen ja luovan pelaamisen välillä on kuitenkin häilyvä. Leikinturmelijakin voi löytää paikkansa käyttämällä hyväksi erilaisia huijaukkoodeja, jotka antavat mahdollisuuden esimerkiksi muokata pelihahmon ominaisuuksia.

Ei ole epäilystäkään siitä, etteikö tietokonepelien pelaamiseen liittyisi vakavuutta. Tietokonepelin hyväksyminen joksikin merkitykselliseksi oikeastaan edeltää pelaamista, sillä pelaaja tekee ensimmäisen valintansa valitessaan pelaako hän vai ei. Jos pelillä ei olisi merkitystä pelaajalle, hän tuskin edes aloittaisi pelaamista. Koska pelaaminen vaatii jatkuvaa vuorovaikutusta peliohjelman kanssa, niin peli, jolla ei ole merkitystä, ei kykene ylläpitämään pelaamista. Pelin merkitys pelaajalle on vastaus kysymykseen miksi hän pelaa peliä. Se että peliä on hauska pelata on syy, joka kattaa alleen lukemattoman määrän muita syitä. Jokaisella tietokonepelejä pelanneella on varmasti kokemusta pelaamisen hauskuudesta, joka ei olennaisesti poikkea perinteisten pelien pelaamisesta. Tuon hauskuuden takana olevien syiden jäljittäminen onkin hankalampaa.

Pelissä menestyminen aiheuttaa iloa ja siinä epäonnistuminen suurta harmistusta. Peli voidaan kuitenkin aloittaa aina uudelleen, joskus jopa keskeltä peliä jos pelaaja on tallentanut aiemman pelitilanteen. Onnistuminen ei täten ole koskaan poissuljettua. Koska tietokonepeli osaltaan ylläpitää taikapiiriä, voimme antautua pelille vähemmällä vaivalla. Pelien audiovisuaalisen ilmeen kehittyessä tämä on tullut entistä helpommaksi. Meidän ei enää tarvitse käyttää niin paljon mielikuvitustamme ottaessamme leikkiasenteen.

Vaikka olemme puhuneet koko ajan tietokonepeleistä, niin myös tässä tapauksessa on joissain tapauksissa haluttu tehdä ero nimenomaan pelin ja leikkien välillä. Englanninkielessä on käsite "*software toy*", jolla viitataan tietokonepeliin, jolla ei ole implisiittistä päämäärää vaan pelaaja saa määritellä ne itse. Voidaan ehkä yleisesti sanoa, että pelitutkijat painottavat liikaa pelin tarjoamia päämääriä peliä kuljettavana tekijänä. Usein nämä päämäärät ovat lähinnä jonkinlainen lisä pelin tarjoamalle taustatarinalle ja joka lähinnä unohtuu pelattaessa. Kuten sanottua, tuon päämäärän saavutettuaan peli, ja siis myös hauskuus itse, on ohi. Pelaajat saattavat muotoilla omia päämääriään huolimatta pelin heille antamista. Nämä voivat olla pelin sääntöjen ohella tai tulla niiden tilalle. Shakissa voidaan päämääräksi ottaa vaikkapa oman häviön varmistaminen.

Ilon ja jännityksen tunne lienee jokaiselle tietokonepelejä pelanneelle tuttua. Voisi sanoa, että iloa ei ole ilman jännitystä. Jos pelaaja aidosti jännittää lopputulosta, hän myös aidosti iloitsee voittamisesta tai pelissä onnistumisesta. Täytyy myös huomauttaa, että ilo seuraa pelaamisesta itsestään, se ei ole

riippuvainen siitä, kuinka hyvin pelaaja onnistuu pelin määrittelemien suoritusten kanssa. Pelaaminen itsessään on hauskaa.

Huizingan käsitystä leikistä ja eritoten hänen määrittelyään leikille on moitittu liian laajaksi ja toisaalta liian suppeaksi [Kts. esimerkiksi Salen & Zimmerman 2004, s.75]. On myös pidetty heikkoutena sitä, ettei hän tarjoa minkäänlaista tapaa lajitella leikkejä millään tavalla. Tähän heikkouteen haluaa osaltaan vastata Roger Caillois, jota tarkastelemme seuraavaksi.

## 5. Cailloisin leikin kategoriat

Roger Caillois (s. 3.3.1913 – k. 21.12.1978) ylistää Huizingan tutkimusta mm. mielenkiinnon kohdistamisesta leikkiin, mutta ei Cailloisin mukaan kiinnitä tarpeeksi huomiota sattumalle pohjautuviin peleihin. [Caillois 1961, s.5] Lisäksi Cailloisin mukaan se, että Huizinga ei tarjoa minkäänlaista jaottelua peleille on heikkous hänen tutkimuksessaan. Tämä onkin itseasiassa se, mitä Caillois pyrkii tekemään. Hän jakaa pelit/leikit neljään eri kategoriaan. Lisäksi hän erottaa kaksi eri asennetta joilla leikitään.

Leikissä ei tarvitse olla sääntöjä, ne voivat olla myös kuvittelua; "*make-believe*". [Caillois 1961, s.9] Pelien tutkimus on Cailloisin mukaan ollut ennen häntä pelkästään pelien historian tutkimusta. Vaikka Caillois kritisoikin Huizingaa, hän kysyi Cailloisin mielestä kuitenkin oikean kysymyksen: "Mitkä ovat leikin sosiaaliset seuraukset?" Cailloisin mukaan vastakkainen näkemys Huizingan kannalle olisi, että leikki on fyysisen maailman "aitojen" asioiden korruptiota, jolloin suunta olisi tavallaan päinvastainen. Sen sijaan, että leikillä olisi vaikutusta kulttuurin kehittämisessä, leikki olisi kulttuurin kevytmielistä jäljittelyä. Kuitenkin Cailloisin mukaan sellaiset kysymykset kuten oliko leikki ennen vakavaa ovat muna-ja-kana -tyyppisiä. Edellisen kaltaiset kysymykset vain osoittavat, että kulttuurilla ja leikillä on yhteytensä.

Cailloisin neljä kategoriaa leikille ovat kilpailu (*agon*), sattuma, huimaus sekä mimiikka.[Caillois 1961, s.12] Kilpailussa on kyse juuri siitä, voittamisesta eli ylivertaiseksi osoittautumisesta jossain asiassa tai ominaisuudessa, silti ehdottoman tasavertaisessa asetelmassa. Sattumassa puolestaan arpa ratkaisee voittajan. Caillois haluaa erityisesti korostaa sattumaan pohjautuvien pelien merkitystä. Ihmiset lyövät vetoa huimista summista halutessaan tulla arvan avulla työn orjuudesta vapautetuksi. Huimauksessa on kyse tajunnan muuttamisesta, millä keinoilla vain mahdollista. Caillois mainitsee tästä esimerkkeinä pyörivät dervissit, huvipuistojen laitteet sekä korruptoituneessa muodossaan huumeet eri muodoissaan. Mimiikkaan sisältyvät naamiroleikit, näytelmät sekä speaktaakkelit yleensä.

Caillois esittää, että kulttuurien kohtalon voi lukea niistä peleistä, joita ne pelaavat. Pelaavan ryhmän jäsenten ominaisuuksilla ja niiden pelien säännöillä, joita he pelaavat, on jonkinlainen yhteys. Vaikutusta voi olla kumpaankin suuntaan; vallitsevat ajattelutavat ja arvostukset vaikuttavat osaltaan siihen, mitä pelejä pelataan. Toisaalta pelit voivat vaikuttaa kulttuurin arvoihin lähinnä vahvistamalla ja tarjoamalla niille perusteluita. Pelit luovat tapoja ja myös odotuksia, ne luovat rajoja sille mikä on sivistynyttä ja sopivaa. Caillois ottaa esimerkkinä kulttuurin vaikutuksesta peliin golfin, jossa pelaaja voi huijata koska vain, mutta jolloin peli menettää välittömästi merkityksensä. Tähän viitattaneen kun sanotaan, että golf on herrasmiesten laji. Tätä asetelmaa voidaan verrata veronmaksajan ja valtion

kassan suhteeseen tai kansalaisen suhteeseen valtioon. [Caillois 1961, s. 82-3] Caillois kuitenkin huomauttaa, että tällaiset vertailut ovat aina vaarallisia ja vaativat paljon faktoja vahvistukseksi. Pelien ja sosiaalisten arvojen yhteys on kuitenkin selvä. [Caillois 1961, s.85] Voidaan vain ajatella, kuinka epätydyttävältä oman joukkueen voitto tuntuisi jos paljastuisi, että se on ollutkin riippuvainen huijauksesta.

Koska leikin periaatteet edustavat niin laajasti inhimillisen toiminnan perusteita, on niiden pakko vaikuttaa erilaisiin yhteisöihin, tarkemmin sanoen vaikutus riippuu siitä, mikä leikin kategorioista on vallitsevin. [Caillois 1961, s.83] Primitiiviset yhteisöt ovat yleensä huimauksen – simulaation läpikäyjiä. Naamio toimii kollektiivisen elämän ja politiikan taustalla. Kun kulttuuri kehittyy kaotillisesta järjestyneempään, niin huimauksen/simulaation paikan ottaa kilpailu/sattuma –pari [Caillois 1961, s.97].

Kannattaa huomata, että Caillois ja Huizinga puhuvat eri asioista. Huizinga puhuu ihmiselle ominaisesta leikinomaisuudesta ja Caillois taas sen ilmenemismuodoista. Kuitenkin Caillois käyttää jaottelussaan osaksi ihmisen omia ominaisuuksia (huimaus) kuin myös pelin ominaisuuksia (esimerkiksi sattuma). Cailloisin luokittelussa on silmiinpistävää myös se, että kukin kategoria voidaan ajatella olevaksi ilman minkäänlaista leikinomaisuutta ihmisessä itsessään.

Caillois esittelee myös kaksi eri asennetta, jotka näkyvät edellä mainituissa leikin kategorioissa, *Paidia* ja *Ludus*. Ne muodostavat jatkumon, jonka ääripäitä ne ovat. *Paidia* koskee leikkivaiston spontaaneja ilmentymiä [Caillois 1961, s.28], *Ludus* ottaa paikan kun leikkiin ilmestyy sääntöjä, konventioita ja teknisiä apuvälineitä. Näillä asenteilla ja leikin eri kategorioilla on paljon tekemistä keskenään. Esimerkiksi kilpailu johtaa nopeasti sääntöjen luomiseen [Caillois 1961, s.38].

Cailloisin mukaan leikki on:

- 1.) Vapaata: osanotto ei ole pakollista, muuten leikki menettäisi iloisen luonteensa
- 2.) Erillistä muusta elämästä ajallisesti ja paikallisesti
- 3.) Epävarmaa: leikin lopputulosta tai suuntaa ei voida ennakoita, leikkijät voiva myös tehdä muutoksia sääntöihin.
- 4.) Tuottamatonta: leikki ei tuota mitään konkreettista uutta (toisin kuin esimerkiksi taiteellinen luominen), leikin tuloksena varallisuus saattaa vaihtaa omistajaa, muuten tilanne palaa aina samaksi kuin mikä se oli ennen leikin alkua.
- 5.) Säännöin säänneltyä: leikin sisällä ovat voimassa omat lakinsa, joilla ainoastaan on merkitystä.
- 6.) Uskottelua (*make-believe*): arkitodellisuuden rinnalla tai sitä vasten olemme tietoisia toisesta todellisuudesta [Caillois 1961, s.9-10].

Caillois siis esittää, että Huizingan määritelmä määritellessään leikin vapaaksi materiaalisesta intressistä sulkee pois vedonlyöntiin ja sattumaan pohjautuvat pelit. Minusta voidaan kysyä onko todella näin. Huizingan tarkoituksena oli esittää leikin rooli kulttuurin kehittämisessä ja hän ei nähnyt, että sattumaan pohjautuvat pelit olisivat tuon kehityksen suhteen mitenkään hedelmällisiä, vaikka niiden kautta ovat ehkä saaneet alkunsa tietyt kaupankäynnin muodot. [Huizinga 1984, s. 66] Tällaisten pelien merkitys taloudelle voi jossain olosuhteissa olla huomattavakin, mutta niillä voi tuskin olla sellaista roolia kuin ihmisen leikinomaisuudella, joka Huizingan mukaan toimii kaikenlaisten kulttuurimuotojen taustalla. Voidaan myös kysyä pelaako ihminen oikeasti uhkapeliä vain saavuttaakseen rahallista hyötyä? Kaikki tietävät, että todennäköisyydet ovat pelaajaa vastaan ja että häviäminen on varmaa pitkällä tähtäimellä. Eikö kuitenkin jännitys, joka syntyy pelattaessa, ole se varsinainen syy miksi ihminen uhkapelaa eikä epätodennäköinen rahallinen hyöty? Rahallinen panos varmasti toimii jännityksen virittäjänä, mutta epäilen onko se ensisijaista. Panoshan voi varmasti olla jotain muutakin, ilman että pelaajan jännitys olisi sitä vähäisempää.

Leikkijä on vapaa toimimaan leikin sääntöjen rajoissa. Leikin nautinto on peräisin tästä asetelmasta. Caillois kuitenkin mainitsee, että leikillä ei tarvitse olla implisiittisiä sääntöjä. Tällaisia ovat leikit, joissa ollaan olevinaan jotakin muuta, "ikäänkuin". Caillois jopa sanoo, että tämä "ikäänkuin"-aspekti syrjäyttää säännöt ja päinvastoin. Leikki on joko säännöin säänneltyä tai kuviteltua. Leikkijä luo leikin avulla oikean maailman rinnalle toisen todellisuuden tehden sen joko sääntöjen avulla tai kuvittelemalla jotain muuta. Shakkia ja muita pelejä pelataan tosissaan, "ikäänkuin"-asenne ei ole tarpeen. Jos leikki on elämän matkimista, niin leikkijä ei tällöin ole kyennyt ymmärtämään leikkiin liittyviä sääntöjä, jotka eivät kuulu todelliseen elämään. [Caillois 1961, s.8-9]

Pelien jaottelussa ongelmana on erilaisten pelien ja leikkien määrä ja erilaisuus kuten Wittgensteinin esimerkki perheyhtäläisyyden kohdalla osoitti. Toisaalta se mahdollistaa monta eri näkökulmaa. Caillois tekee ensimmäisen jaottelun kilpailuun ja sattumaan pohjautuvien pelien välillä. Jaottelu on tässä pelaajan asenteeseen liittyvä. Kilpailussa leikkijä tekee kaikkensa voittaakseen, sattuman peleissä hän odottaa tulosta passiivisesti. Kummassakin tapauksessa tilanteen tulee olla tasaväkinen. Käytettävät välineet voivat olla näillä peleillä samat, jopa aika ja paikkakin. Kaikenkaikkiaan Caillois jakaa leikin seuraaviin neljään eri kategoriaan sillä perusteella, mikä rooli niissä on ensisijaisin. [Caillois 1961, s.12]

*Agôn*: Sana viittaa kreikan kielen kilpailua tarkoittavaan sanaan. Suuri määrä pelejä on kilpailullisia. Niissä lähtökohtien täytyy pelaajien välillä olla tasaväkinen, jotta voitolla olisi arvoa. Jos pelin lopputulos on tiedossa jo etukäteen, niin itse kilpailu muodostuu pelkäksi näytelmäksi. Kilpailu käydään yhden tai useamman ominaisuuden (nopeus, kestävyys, voima, muisti, taito jne.) harjoittamisessa. Erilaiset urheilulajit kuuluvat selkeästi tähän kategoriaan. Mahdollisuuksien tasapainoa



pidetään yllä myös erilaisilla tasoituksilla, jotta ylivoimainen kyvykkyys ei ratkaisisi. *Agônia* voidaan nähdä myös eläimillä eli sen voidaan sanoa olevan riippumaton kulttuurin olemassaolosta. [Caillois 1961, s.14-7]

*Agôniin* kuuluvat pelit, joiden elementit jaetaan yhtäläisiin osiin, kuten shakissa tai biljardissa, joissa kaikki pelaavat samoilla välineillä. Tasapainoisen asetelman saavuttaminen voi kuitenkin olla mahdotonta, johtuen esimerkiksi siitä, että aloittavalla pelaajalla on aina etulyöntiasema. Näin on esimerkiksi shakissa.

Koska tarkoituksena on saada yliveritaisuutensa tunnustetuksi *Agônin* harjoittaminen vaatii: "jatkuvaa huomiota, tarpeellista harjoittelua, ankaraa toimeenpanoa ja halua voittaa. Se olettaa itsehillintää ja peräänantamattomuutta" [Caillois 1961, s. 15]. Näin kilpailu luo rituaaleja, perinteitä ja ryhmiä. Pelien lisäksi *Agônin* henki on löydettävissä myös muualta kulttuurin alalta, kuten kaksintaistelussa ja hienokäytöksissä sodankäynnissä. Taidon ja harjoittelun vaatimusten kautta tulee ymmärretyksi myös se miksi *Agôn* luo sääntöjä. Jos *Agôniin* valmistautuminen vaatii aikaa ja resursseja, on tärkeää tietää millaisilla säännöillä on tarkoitus kilpailla ja mitä voittoon itse asiassa vaaditaan. Tuskin kukaan, joka todella haluaa voittaa jotain, suostuisi tilanteeseen, jossa pelin säännöt saa kuultavakseen vasta hieman ennen peliä. Ehkä yleisin selitys minkä aloittelevan pelaajan suusta epäonnistumiselle kuuluu, on se että: "en ole aikaisemmin juuri pelannut tätä peliä."

*Alea*: Sana viittaa noppapeliin latinaksi. *Aleassa* voittaja ratkaistaan tyystin onnella. Pelaaja odottaa tulosta passiivisesti. Pelin reiluus tulee esiin siinä, että voitto on suhteessa riskeihin. Lotossa häviäminen on melkein varmaa, mutta tämän korvaa se tosiasia, että voittaessani olen miljonääri. Tällaiset pelit eivät vaadi taitoa, voimaa tai osaamista, pelaaja itse asiassa luottaa kaikkeen muuhun paitsi itseensä, etsien merkkejä onnen hyväksynnästä kaikkialta. Pelin voitto halutaan ehkä nähdä jonkinlaisena kohtalon johdatuksena. Sattuma on usein liittynään *Agôniin*, joko pelin itsensä sisällä kuten esimerkiksi pokerissa, tai siten, että *Agônin* voittajasta lyödään vetoa. *Agônin* voittajasta vetoa lyöminen toisaalta ei ole enää tasa-arvoinen asetelma, vaan se asettaa lajista paljon tuntevat parempaan asemaan kuin muut, eikä se tällöin ole puhtaasti sattumaan pohjautuvaa. Sattuma vaatii eteenpäinkatsomista, näkemystä ja spekulatiota, minkä vuoksi eläimet eivät siihen kykene. [Caillois 1961, s.17-9]

Mimiikka: Cailloisin mukaan kaikki leikki olettaa väliaikaisesti olevaksi jonkinlaisen kuvitteellisen maailmankaikkeuden. [Caillois 1961, s.19] Pelaaja voi toimia sen sisällä tai antautua kohtalolleen, mutta myös tulla kuvitteelliseksi hahmoksi itse ja käyttäytyä sen mukaan. Tarkoituksena on muuttaa leikkijän ulkomuotoa ja herättää pelkoa muissa. Lapset haluavat esiintyä aikuisina. Mimiikan nautinto tulee toisena olemisesta tai toiseksi luulluksi tulemisesta, joskaan peleissä ei ole tarkoituksena

huijata toisia. Leikkijä voi piilottaa arkiminänsä naamion taakse ja vapauttaa aidon itsensä. [Caillois 1961, s.21]

Mimiikalla ei ole juuri mitään tekemistä *alean* kanssa, mutta *agônia* se ei sulje pois. Sivustaseuraajille jokainen *agôn* on speaktaakkeli, mutta kilpailijat eivät ole niitä, jotka ovat mimiikan hallussa, vaan katsojat. Ihmiset samaistuvat kilpailun osanottajiin. He eivät kannusta osanottajia pelkästään huudoin ja elein, vaan myös fyysisesti eläytyen, tarkoituksena auttaa osanottajia. [Caillois 1961, s.22] Mimiikan sääntö on selvä, naamioituneen tulee tehdä vaikutus katsojiin samalla vältellen virhettä, joka rikkoisi illuusion.

*Ilinx* eli huimaus on Cailloisin leikin kategorioista oudoin. Sen piiriin kuuluvat leikit, joissa tavoitellaan huimauksen tunnetta, havainnon tasapainon järkyttämistä. Tällaista kokemusta tavoitellaan yleensä itsensä vuoksi, kuten huvipuistojen laitteissa. Esimerkkejä tällaisen tilan saavuttamisesta ovat kelkkailu, keinuminen, nuoralla kävely, putoaminen tai ylös heittäminen, liukuminen, nopeasti liikkuminen ja kiihtyvä liike. Nykyaikana ns. extreme-lajit lienevät luonteva esimerkki huimauksen vallitsemista leikeistä. Eläimillä ilmenee myös taipumusta kyseisen kaltaiseen toimintaan. Huimauksella on kaksi eri napaa, toinen on lähinnä lasten leikeissä käyttämä tapa, toisessa toimitaan teknisesti vaativammin. Huimauksella on myös moraalinen ulottuvuus, yhteys tarpeeseen tuhota ja aiheuttaa kaaosta, joka on yleensä tukahdutettu. [Caillois 1961, s.23-6]

*Ilinx* on muuttunut eräänlaiseksi leikiksi vasta teollisen vallankumouksen jälkeen, jolloin voitiin rakentaa tarpeeksi voimakkaita laitteita, joilla aikuisia voitiin saattaa huimauksen piiriin. Nämä laitteet vaikuttavat koko ruumiiseen, eivät vain sisäkorvaan, joka olisi riittävää tasapainon tunteen horjuttamiseen.

## 5.1 *Ludus ja Paidia*

Mikä on sitten sääntöjen ja vapauden suhde? *Ludus* ja *Paidia* ovat leikkivaiston kaksi eri asennetta, jotka ovat kuitenkin saumattomasti yhteenliittyneitä. *Luduksen* ja *Paidian* kohdalla on kyse nimenomaan vapauden ja sääntöjen suhteesta. Caillois sanoo, että säännöt ovat osa leikkiä heti kun leikki institutionalisoituu. Vapaus on kuitenkin jopa monimutkaisimpien leikkien oleellinen osa. Vapaus on jonkinlainen moottori, joka "stimuloi hämmennystä tai häiriötä ja fantasiaa". [Caillois 1961, s.27] Tätä ominaisuutta Caillois kutsuu *Paidiaksi*, se kattaa leikkivaiston spontaanit ilmentymät. Se on mukana kun heittäytyään johonkin välittömästi ja epäjärjestyksessä. Kun toimistotyöntekijä näkee lattialla paperipallon ja se muuttuu samantien jalkapalloksi, on *Paidia* astunut kuvioihin. Tällainen toiminta on impulsiivista ja helppoa, joka kuitenkin nopeasti tulee ylilyödyksi. Jos pape-

ripallon potkimiseen liittyy muita ihmisiä, saatetaan kohta kiistellä siitä, kuka sen maalin oikeasti tekikään ja ketä häirittiin epäreilusti. *Paidiaan* liittyy myös halu halu häiritä ja aiheuttaa asioita, se voi muuttua haluksi hajoittaa ja tuhota. Ihmisellä on halu kokea, että hänellä on vaikutusta maailmassa. Lapsilla tämä taipumus näkyy erityisen selvästi.

Pian tällaisessa toiminnassa kuitenkin ilmenee tarve laatia sääntöjä ja kilpailla niiden pohjalta. *Paidian* ensimmäisillä ilmenemismuodoilla ei ole nimeä, koska ne eivät ole osa mitään järjestystä tai järjestelmää, joka tarjoaisi keinon erottaa ne joksikin, jolle voidaan antaa nimi. [Caillois 1961, s.29] Tällöin myös alkaa pelien jakaantuminen niiden neljään eri kategoriaan. Konventioiden, tekniikoiden ja apuvälineiden tultua kuvaan varsinaiset pelit saavat alkunsa ja asenteeksi tulee *Ludus*.

Kun leikkijä saa nautintoa pelkästään ratkaisemista varten laadituista ongelmista, niin on kyse *Luduksesta*. *Ludus* on osana monenlaisia leikkejä ja pelejä, lukuunottamatta niitä, jotka pohjautuvat sattumaan. Se täydentää ja rikastuttaa *Paidiaa*. Se tarjoaa tilaisuuden kehittää pelissä tarvittavia taitoja tai löytää tyydyttävän ratkaisun. *Luduksessa* taito ja jännitys koskee ongelmaa ja esteitä, ei muita kilpailijoita. Pasianssi ja erilaiset sanaristikot, matemaattiset ongelmat, anagrammit ja dekkarit ovat esimerkkejä *Luduksen* puhtaasta muodosta. [Caillois 1961, s.30]

*Luduksella* ja *Agônilla* on selkeä yhteys, on myös mahdollista, että samassa pelissä esiintyvät molemmat, kuten esimerkiksi shakissa tai bridgessä [Caillois 1961, s.30]. *Luduksen* ja *Alean* yhdistelmä on yhtä yleinen. Tämä käy selvimmän esiin pasiansseissa tai suomalaisessa pajatsossa, jossa pelaaja voi karkealla tavalla vaikuttaa kolikon liikkeisiin. Kuitenkin sattuma on näissä peleissä silti määrävässä asemassa.

*Ludus* sopii yhteen myös mimiikan kanssa kuten LEGO-palikoilla leikittäessä tai rakennettaessa pienoismalleja. Teatteri on kuitenkin Cailloisin mukaan paras esimerkki tästä yhdistelmästä. *Ludus* asettaa matkimiselle siinä rajat, jotka synnyttävät taidelajin, joka antaa esimerkin leikin "kulttuurisesta hedelmällisyydestä" [Caillois 1961, s.31].

Aivan kuten *Paidialla* ja *Alealla* ei voi olla tekemistä keskenään, niin ei myöskään *Luduksella* ja huimauksella. *Ludus* pyrkii säilyttämään mielen ja havainnon tasapainon, koska ongelmien ratkaiseminen ei muuten onnistu. Järvisen ja Sotamaan [2002, s. 19] mukaan tietokonepelien tapauksessa asia ei välttämättä ole näin yksinkertainen. Monet tietokonepelit vetoavat vaaran tunteeseen, mutta silti niitä pelataan tiettyjen sääntöjen mukaan. Vaaran tunne liittyy usein siihen milloin pelaaja, tasapainoillessaan sääntöjen rajalla, tuleekin rikkoneeksi sääntöä, jolloin seurauksena on luonnollisesti rangaistus. Esimerkkinä rangaistuksesta voi olla esimerkiksi se, että pelaajan täytyy aloittaa pelaaminen alusta.

*Ludus* omana itsenään tuntuu epätäydelliseltä, se väistyy, kun jotakin parempaa ilmaantuu, kuten muita leikkijöitä, jotka mahdollistavat kilpailun. Jopa peleissä jossa muita ihmisiä ei tarvita niin *Ludus* voi saada pelaajan tavoittelemaan aina parempaa tulosta, tässä paljastuu *Agônin* vaikutus. [Caillois 1961, s.31]

*Luduksessa* on myös ominaisuus, joka selittyy *Agônin* läsnäololla. *Ludukseen* nimittäin vaikuttavat voimakkaasti erilaiset muoti-ilmiot. Caillois antaa mm. jojon esimerkkinä ilmiöstä, jotka tulevat ja menevät. Hän mainitsee myös, että sanaristikot ja dekkaritarinat kokevat luultavasti samanlaisen kohtalon. [Caillois 1961, s.30] Jälkiviisaudella voimme kai todeta, että näin ei tapahtunut.

Eräs *Luduksen* muodoista ovat harrastukset, jotka ovat jotain ”toissijaista ja kiitollista”, jota harrastetaan nautinnon vuoksi, erotuksena työnteosta. Caillois luonnehtii tällaista toimintaa ”korvaukseksi työn aiheuttamasta vahingosta persoonallisuudelle” ja eritoten näin on kyse mekaanisen ja yksitoikkoisen työn tapauksessa. [Caillois 1961, s.32] Voimme todeta, että tilanne on muuttunut Cailloisin ajoista, sekä työn luonteen, että harrastusten aseman osalta. Joillekin harrastusten ja työn roolit ovat jopa sekoittuneet. *Ludus* on yleensä ottaen liittynyt ihmisen primitiiviseen tarpeeseen hakea vaihtelua ja huvitusta satunnaisista ja alati uudelleen esiintyvistä esteistä. [Caillois 1961, s.32-33] Tämä kuullostaa täsmälleen siltä mitä tietokonepelit pitkälti ovat. Tietokonepelaaja ei välttämättä tyydy lopettamaan pelaamista pelattuaan pelin läpi, vaan aloittaa kohta kaiken uudelleen. *Ludus* myös antaa leikin kategorioille niiden selkeyden ja erinomaisuuden.

*Paidia* vaikuttaa Cailloisille olevan lähtökohta yleensäkin koska mainitsee toisenkin *Paidian* metamorfoosin *Luduksen* lisäksi. Tämä on eritoten kiinalaiseen kulttuuriin kuuluva piirre, jossa ei pyritä edistykseen tai laskelmointiin vaan ”rauhalliseen, kärsivälliseen ja toimeentuloon spekulatioon” [Caillois 1961, s.33] Caillois toteaa, että kulttuurien kohtalon voidaan lukea niiden leikeistä. ”*Agônin*, *Alean*, mimiikan tai *Ilinxin* valinta auttaa sivilisaation tulevaisuuden valinnassa.” Valinta voidaan tehdä myös leikin asenteiden välillä. [Caillois 1961, s.35]

## 5.2 Caillois ja tietokonepelit

*Ludus* ja *Paidia* –jatkumo puhuttelee tietokonepelien tapauksessa oikeastaan sitä eroa mikä voidaan nähdä varsinaisten tietokonepelien ja ohjelmistoleikkikalujen (aiemmin mainittu ”*software toy*”) välillä ja taas implisiittisten ja eksplisiittisten tarkoitusten välillä. Pelaaja voi halutessaan muokata omia tavoitteitaan välittämättä pelin hänelle tarjoamista. Pelaaja voi siis tavallaan tehdä itselleen sääntöjä, joita ei pelin toimesta ylläpidetä. Näistä säännöistä voi tulla tiettyjen ryhmien sisällä melko

sitoviakin. Esimerkkinä on NetHack –peli, jonka eräs kauppiashahmo on nimetty kauppiashahmojen toimintaa säätelevän koodin alkuperäisen kirjoittajan, ja mm. Pennsylvanian yliopiston filosofian professorin, Izchak Millerin mukaan. Tämän kauppiashahmon tappamista pidetään leikkimielisen paheksuttavana. On huomattava, että tietokonepelit sallisivat paljon laajemman vapauden pelaajalle tuottaa omia sääntöjään kuin tähän mennessä on nähty.

Kilpailullisuus ei ole tietenkään mitään erikoista tietokonepeleissä, suurin osa myös tietokonepeleistä on kilpailullisia, ainakin pintapuolisen tarkastelun mukaan. Pelaajalla on joku tarkoitus tai maali, jota hänen on tarkoitus tavoitella. Pelaaja siis tavoittelee voittoa. Voittaminen ei kuitenkaan välttämättä tarkoita ylivertaiseksi osoittautumista jossakin ominaisuudessa. Pelaaja voi voittaa pelin myös pelaamalla sen läpi. Tämä ei vaadi, että pelaajan täytyisi tehdä sen nopeammin kuin kukaan muu tai muutenkaan paremmin, tässä tilanteessa voidaan kysyä, missä ominaisuudessa pelaaja on osoittautunut ylivertaiseksi? Päätäväisyydessä? Peräänantamattomuudessa? Pelaaja voi aina verrata suoritustaan muihin pelaajiin, mutta tässä tapauksessa on todennäköisempää, että vastustajana nähdään itse peli. Pelaajan ja tietokonepelin välillä ei tosin voi olla tasa-arvoista peliasetelmaa, pelistä on liian yksinkertaista tehdä niin vaikea, että sitä ei kukaan voi pelata loppuun. Kilpailuasetelma tällä tavoin tarkasteltuna vaikuttaa tietokonepelien kohdalla aika keinotekoiselta. Pelaajalla on siis luultavasti muita syitä pelaamiselleen kuin kilpailu ja sen voitto.

Pelkästään sattumaan pohjautuvat tietokonepelit ovat todella tylsiä, vaikka tietokone soveltuu erinomaisesti sellaisten toteuttamiseen teknisten ominaisuuksiensa vuoksi. Tietokonepelien kohdalla on vaikea suoda pelaajalle minkäänlaista jännitystä, koska pelaajalle ei käytännössä ole mahdollisuutta voittaa tai hävitä mitään, muuten kuin pelin sisällä. Teknisesti on tietysti täysin mahdollista luoda systeemi, jossa tietokone hoitaa sattuman laskemisen ja suurin osa nykyisin käytössä olevista peliautomaateista ovatkin tietokonepohjaisia, mutta muuten pelaaja ei voi koskaan olla varma, että satunnaisuus on aitoa ja siksi reilua. Satunnaisuus on kuitenkin usein osa pelejä muilla tavoin, pelaaja voi esimerkiksi käyttää pelin sisäistä rahaa pelin sisällä uhkapelaamiseen. Tällöin pelaaja voi aidosti laittaa jotain peliin.

Tietokonepelit soveltuvat loistavasti huimauksen herättämiseen. Tietokoneet voivat helposti tuottaa vaikutelman vaikkapa nopeasta vauhdista tai valtavasta tilasta tai vieraista maisemista. Ne voivat myös tarjota mahdollisuuden hajottamiseen ja tuhoamiseen. Ne voivat tarjota pelaajalle tunteen siitä että hänellä on vaikutusta asioihin mallintamalla riittävän monimutkaista systeemiä, jossa pelaajalla on selkeä paikka. Vaikutuksen ei tarvitse olla suoraa tuottaakseen nautintoa, pelaaja voi yhtä hyvin nauttia siitä, että pelimaailma toimii elävästi ja johdonmukaisesti. Järvinen ja Sotamaa huomauttavat, että tietokonepeleissä yhteys huimaukseen löytyy myös esteettisen miellyttävyyden kautta, tietokonepelin täytyy näyttää hyvältä. [Järvinen & Sotamaa 2002, s.19] Lisäksi tietokonepeleissä on mah-

dollista mallintaa sellaista, mikä ei aktuaalisessa maailmassamme ole mahdollista.

Mimiikka toimii tietokonepeleissä myös erinomaisesti. Pelaaja asettuu pelimaailmaan aina jonkin muun välityksellä, koska suora vaikutusta hänellä ei voi olla. Tämä vaikuttamisen kanava sanelee osaltaan mitä pelissä voi tehdä ja miten tuo peli toimii. Jos pelaaja on ihmisen hahmossa, hän ei varmastikaan voi kävellä seinien läpi. Pelaajalla on tällainen rooli, vaikka sellainen ei itse pelin kannalta olisikaan välttämätön. On varmasti tietyllä tavalla mielekkäämpää toimia pelin sisällä jonkin hahmon kautta. Toisaalta meillä on esimerkkejä niin sanotuista jumalapeleistä, jossa pelaaja asema on aineettoman jumalan. Pelaajan vaikutus pelimaailmassa on jollakin tavalla epäsuoraa, hän ei vaikuta suoraan siihen mitä haluaa tapahtuvaksi, vaan pyrkii aktualisoimaan sen jollakin muulla tavalla. Voinemme lyhyesti todeta, että pelaajan pelin sisäisen vaikutuksen konkretian aste vaihtelee.

Toisaalta toisen roolin ottaminen antaa pelaajalle mahdollisuuden tehdä sellaista mitä hän ei oikeassa elämässä käytännöllisistä tai eettisistä syistä koskaan tekisi. Toisaalta pelaajalle annettu hahmo saattaa rajoittaa hänen toimintaansa siten, ettei hän kykene toimimaan hahmonsa luonteen tai historian vastaisesti, vaikka ehkä niin haluaisikin. Tässä ei ole kyse muusta kuin siitä, että pelaajat antavat itse itselleen tavoitteita pelin sisällä ohi sen mikä julkilausuttu tavoite on. Pelaaja voi esimerkiksi päättää, että koska hänen hahmonsa on munkki niin hän ei suostu syömään lihaa pelissä, vaikka peli ei sitä millään tavalla rajoittaisikaan.

Leikin korruptio näyttäytyy tietokonepelien kohdalla esimerkiksi leikin piirin kaventumisena. Järvinen ja Sotamaa huomauttavat kuinka mobiilipelejä on esitetty peleinä, joita ihmiset voivat pelata bussipysäkillä bussia odottaessaan, jolloin peli on potentiaalisesti aina läsnä. [Järvinen & Sotamaa 2002, s. 18] On vielä epäselvää haluavatko ihmiset oikeasti tällaisia pelikokemuksia. Joka tapauksessa asiaan liittyy huomattavia taloudellisia intressejä ja siten mobiilipeliala on myös kiihkeän tutkimuksen kohteena.

## 6. Gadamer

Leikin käsitteellä on ollut merkittävä rooli estetiikassa. Hans-Georg Gadamer (s. 11.2. 1900 – k. 13.3. 2002) halusi kuitenkin erottaa sen siitä subjektiivisesta merkityksestä, joka sillä on ollut sekä Schillerillä että Kantilla ja joka on hallinnut modernia estetiikkaa ja ihmisen filosofiaa [Gadamer 1979, s.91]. Schillerillä ja Kantilla leikkikin oli mielen ja näinollen subjektin ominaisuus. Gadamerin mukaan tämä tapa ymmärtää leikki ei selitä mikään mikä kaipaisi selittämistä. Subjekti/objekti-erottelu kadottaa myös totuuden taiteessa ja asettaa sen riippuvaiseksi subjektiivisuudesta. Joel Weinsheimer esittää, että kun Gadamer yhdistää totuuden leikkiin on tässä jotain radikaalia. [Weinsheimer 1985, s.101] Puhuessamme taiteen kokemuksen yhteydessä leikistä, viittaamme tällöin tapaan, jolla taideteos itse on. Tämä olemisen tapa viittaa myös pidemmälle kuin vain estetiikkaan. Gadamer esittää, että tämän olemisen tavan tarkastelu on elintärkeää rakennettaessa ihmistieteiden perustuksia. Leikki siis liittyy kiinteästi ihmistieteiden perustuksiin.

Leikkijä leikkii, koska leikki ei ole vakavaa. Gadamer yrittää määritellä leikin käsitettä tästä näkökulmasta. Leikillä on kuitenkin oma yhteytensä siihen mikä on vakavaa. Kadotamme itsemme leikkiin. Käyttäydymme sen suhteen vakavasti leikin sisällä ja kuten olemme Huizingan yhteydessä nähneet, näin täytyykin tapahtua, jotta leikki olisi olemassa ja tällöin leikki ottaa ohjat. Leikki ohjaa toimintojani ja samalla identiteettini muuttuu. Ihmisten väliset suhteet saattavat leikissä olla täysin erilaiset kuin sen ulkopuolella. Koska subjekti ei voi kohdella leikkiä objektina, subjektin on muuttava, tavallaan joku muu kuin leikkijä itse riemuitsee vastustajan kukistumisesta.

Näin on myös taiteen kohdalla. Subjektin paikkaan ottaa tällöin taideteos, vaikka se ei voikaan olla subjekti perinteisen subjekti/objekti -dikotomian merkityksessä. Gadamerhan halusi hävittää tämänkaltaisen vastakkainasettelun. Subjekti kadottaa itsensä leikkiin myös juuri siitä syystä, että häntä vastassa ei ole objekti. Kuten olemme havainneet, tietokonepeli ei ole pelkästään ohjelmakoodi, joka määrittelee sen toimintaa tietyllä laitteistolla. Weinsheimer huomauttaa, että myöskään jalkapallo ei ole löydettävissä sääntökirjasta. [Weinsheimer 1985, s.103] Jalkapallo tulee olevaksi vasta pelattaessa. Taiteen kokeminen ja leikki on siis jonkinlaista yhteensulautumista. Leikki itse on sen leikkiminen ja tietokonepeli itse, leikin osana, on sen pelaaminen.

Leikin nautinto on juuri siinä, että antaudumme leikille tällä tavalla. Vakava antaa leikille sen tarkoituksen. Ilman leikkiä ei olisi vakavaa, vakava nähdään leikin vastapainona. Leikin sisällä leikkijän täytyy olla vakavissaan leikin suhteen, vaikka hän onkin tavallaan tietoinen siitä, että kyseessä on vain leikki. Hänen täytyy leikkiä kuin sillä olisi merkitystä. Leikkijä ei täsmällisesti tiedä mitä hän tietää, tietäessään "vain leikkivänsä".[Gadamer 1979, s.92] Muistamme, että myös Huizinga teki

tämän huomion. Leikki on aivan omanlaisensa toiminnan tapa, joka on ihmiselle tuttu jo ennen kuin hänellä on ollut sanaa sille, itseasiassa jo ennen minkäänlaisen kulttuurin kehittymistä.

Tämän vuoksi emme voi selvittää leikin luonnetta tarkastelemalla leikkijän subjektiivisia reflektioita. Gadamer tarkasteleekin leikin olemista sinänsä. Taiteen todellinen olemus on siinä, että se tulee kokemukseksi, joka muuttaa kokijansa. Taiteen kokemisen subjekti ei ole kokija itse vaan taideteos, aivan kuten leikissä subjektina on leikki itse. Tässä kohdassa leikin olemisen luonne tulee merkittäväksi. Leikillä on oma olemuksensa, joka on itsenäinen kokijan tietoisuudesta. [Gadamer 1979, s.92]

Tässä tilanteessa vasta itse leikkiminen tuo leikin olevaksi. Vastaavasti taidetta on tulla esitetyksi, representoiduksi. Weinsheimerin mukaan kyseessä on absoluuttinen relativismi, mutta ei aivan samassa merkityksessä, jonka olemme tottuneet liittämään relativismiin. Absoluuttinen relativismi tarkoittaa tässä sitä, että taideteos ei ole olemassa muualla kuin sen yksittäisissä representaatioissa ja että nämä representaatiot eivät ole minkään tietyn subjektin mielessä. Pelatessani tietokonepeliä, pelaan tuon pelin representaatiota, mutta koen myös tuon pelin itsensä (mikä se sitten voikaan olla). Peliä irrotettuna tästä toiminnasta ei löydy mistään muualta. En voi kokea kaikkea siihen kuuluvaa yhdeltä istumalta tai edes yhdessä pelissä. Minun täytyy istua alas pelaamaan sitä, jotta voin todella tietää mistä on kyse. Peli pelinä ei ole erotettavissa sen yksittäisistä pelikerroista. Peli on kaikkien pelikertojen muodostama kokonaisuus, riippumatta siitä, kuka on ollut pelaajana. Teoksen erottaminen sen tulkinnasta on Weinsheimerin mukaan osoitus tulkinnan riittämättömyydestä. Tietokonepelien tapauksessa voidaan erottaa jonkinlainen kahdentasoinen representaatio, johon palaamme tuonnempana.

## **6.1 Leikin subjekti**

Leikkijät eivät siis ole leikin subjekteja. Leikki vain saa ilmiänsä leikkijöiden kautta. Tämä näkyy meille leikki -sanan monenlaisena metaforisina käyttötapoina. Kieli on tässä suorittanut abstraktion, joka on käsiteanalyysin alaa. Gadamer tuntuu tässäkin olevan Huizingan linjoilla [Huizinga 1984, s.39]. Jos sanaa käytetään yhteydessä, jossa sitä ei aikaisemmin ole käytetty sen alkuperäinen merkitys tulee selvemmin esille. Samalla tavalla voimme käyttää hyväksemme etymologioita, vaikka niiden abstraktio onkin lingvistiikan suorittamaa. [Gadamer 1979, s.92] Leikki sanan kohdalla esimerkkejä metaforisista käyttötapoista ovat esimerkiksi aaltojen leikki, valon leikki tai sanaleikki. Emme tarkoita kuitenkaan, että sanaleikissä olisi kaksi sanaa, molemmat toisiaan vastaan vaan että sanat leikkivät tai että niillä leikitään.



Leikki -sanan eri käytössä paljastuu edestakainen liike, joka ei ole sidottu mihinkään päämäärään, joka lopettaisi sen. Leikki uudistaa itsensä jatkuvasti. Leikin käsitteelle ei ole tärkeää kuka tai mikä suorittaa tai saa aikaan tämän edestakaisen liikkeen. Peli on se, jota pelataan, subjekti, joka pelaa, ei ole tärkeä. Leikki on liikkeen suorittamista sinänsä. [Gadamer 1979, s. 93] Kun pelin voittaja on saatu selville, peli on ohitse. Voittajan selviäminen siis hävittää leikin eli sen mihin aiemmin pyrittiin.

Weinsheimerin mukaan saattaa vaikuttaa siltä, että Gadamerin käsitys lähestyy jonkinlaista determinismiiä. Leikissä ja pelissä on aina olemassa jonkinlaiset säännöt, implisiittiset tai eksplisiittiset. [Weinsheimer 1985, s. 104] Toimiamme rajoitetaan aina jollakin tavalla. Leikkiminen on sääntöjen ja rajojen hyväksymistä. Myös taideteos asettaa meille rajat sen kokemisessa. Rajat eivät voi kuitenkaan olla ehdottomat. Ne eivät voi määrätä kaikesta. Oleellista on vapaus liikkua edestakaisin. Kyseessä on siis ja vapauden ja rajojen jatkuva köyden veto. Voimme puhua omien kykyjemme ja niille asetettujen esteiden yhteisvaikutuksesta.

Aivan kuin sama peli voidaan pelata joka kerta eri tavalla, myös taideteos voidaan ymmärtää lukemattomilla eri tavoilla sen silti muuttumatta ja taideteosta tässä yhteydessä ei pidä sotkea konkreettiseen objektiin. Taideteos ei voi myöskään välittää tai pakottaa kokijaa mihinkään tiettyyn tapaan ymmärtää taideteos. Kyse ei ole ”voimisesta” eettisessä mielessä, vaan siitä, että taideteos ei yksinkertaisesti kykene pakottamaan kokijaa mihinkään.

Edellä mainitut kielelliset havainnot ovat Gadamerin mielestä epäsuora osoitus siitä, että leikkiä ei pidä ymmärtää eräänlaisena subjektin toimintana, jolla on päämäärä. Gadamer viittaa Huizingaan, joka tutkimuksissaan on yhdistänyt lasten ja eläinten leikin ja erottanut tietynlaisen päämäärähakuisuuden puutteen, joka tekee mahdottomaksi erottaa uskomuksen ei-uskomuksesta. [Gadamer 1979, s.93] Lapset eivät leiki siksi, että katsoisivat sillä olevan heille esimerkiksi hyötyä, he leikkivät leikin itsensä vuoksi. Leikki ei kuitenkaan ole päämäärä, sillä mikään ei aja ihmistä leikkimään.

Leikki viittaa järjestykseen, jossa leikin edestakainen liike seuraa siitä itsestä. Leikin luonteeseen kuuluu olla vaivatonta tarkoituksettomuuden lisäksi. Leikki ottaa leikkijältä aloitteellisuuden taakan, joka muodostaa olemassaolon rasiituksen. Ihminen leikkii koska on osa luontoa, leikkiminen on luonnollinen prosessi. Tässä voidaan edelleen nähdä Huizingan vaikutus. Leikkiä ei voi redusoida biologiseen tai muunlaiseen tarkoituksenmukaisuuteen. [Huizinga 1984, s.10]

Luonto, siten kun se nähdään jatkuvasti itsensä uusintavana leikkinä, voi toimia mallina taiteelle. Leikin sisällä ei ole leikkiä, vasta voitto tekee selväksi, että kyse on leikistä. Tällöin leikki katoaa ja arkimaailma astuu tilalle. Edestakainen liike kuuluu leikkiin niin oleellisesti, että leikkiä ei voi leikkiä itsekseen, tarvitaan jokin vastavoima (ei välttämättä toinen pelaaja), jonka kanssa leikitään, jo-

takin työntää meitä takaisin. Tähän perustuu esimerkiksi pallon suosio pelivälineenä, se voi liikkua yllättävillä tavoilla. Caillois puhui leikin arvaamattomuuden ja hallinnan suhteesta. Leikki ei saa olla ennalta-arvattavaa, mutta toisaalta siinä pitää olla myös sääntöjä, jotta voimme tavoitella jotakin ja jotta voimme odottaa jotakin. Leikki ei myöskään voi olla silkkaa kaaosta. Leikin viehätys perustuu siihen, että leikki voittaa leikkijänsä. Tietokonepelien kohdalla on puhuttu ns. Flow-tunteesta (kts. esimerkiksi [Csikszentmihalyi 1991] ), jolloin pelin haastavuus ja palkitsevuus ovat tasapainossa. Peli ei tällöin ole liian helppo tai liian vaikea, suhteessa pelaajan kykyihin. Kaikki leikki on leikkivänä olemista. Jokaisessa leikissä on mahdollisuus epäonnistua, epäonnistua uudelleen tai onnistua. Leikki on se, joka houkuttelee leikkijän luokseen ja pitää luonaan. [Gadamer 1979, s. 95]

## **6.2 *Leikin aiheuttama muodonmuutos***

Leikin tullessa leikiksi tapahtuu täydellinen muodonmuutos, joka asettaa katselijan leikkijän asemaan. Jotta näytelmä tulisi aidosti olevaksi, se täytyy näytellä. Tämä osoittaa, että se mitä näytelmä tarkoittaa, ei ole näytelmän kirjoittajan päätettävissä. Vastaavasti, koska näytelmän täytyy olla avoin katselijoille, sen merkitys ei myöskään ole näyttelijöiden ominaisuus. Koska katsoja asettuu näyttelijän asemaan, merkitys ei voi myöskään olla hänen ominaisuutensa. Gadamerin mukaan katsojat kuuluvatkin näytelmän koko merkitykseen, ei toisinpäin. Tässä on kyse ”transformaatiosta rakenteeksi”. [Weinsheimer 1985, s. 107]

Leikeillä on myös asiaankuuluva henkensä. Tämäkään ei kuitenkaan viittaa leikkijän asenteeseen tai henkiseen tilaan. Leikit eroavat toisistaan henkensä puolesta. Tämä johtuu edestakaisesta liikkeestä, joka on järjestetty toisin leikistä toiseen. Pelin luonne seuraa sen alueen rajaavista säännöistä ja rakenteista. Tila jossa leikitään määrittyy enemmän leikin itsensä rakenteiden kautta, kuin ulkomaailman fyysisten rajoitusten ansiosta. [Gadamer 1979, s.96]

Gadamerille on selvää, että ihmisen leikille on leimallista se, että leikitään jotain. Liikkeen rakenteella, jolle ihminen alistaa itsensä, on tietty kvaliteetti, jonka ihminen on "valinnut". Hän ensinnäkin erottaa leikkimisen muusta toiminnasta haluamalla leikkiä, tehdä jotain muuta kuin sitä mikä on arkipäiväistä. Jo tässä vaiheessa hän tekee valinnan. Pelaaja valitsee pelaako hän tätä peliä vai tuota. Pelaaja astuu valinnan tehtyään leikkikentälle. Leikkikentän erottaminen muusta maailmasta tekee leikistä oman, suljetun maailman, jossa ei ole liikettä tai välitystä tarkoitusperien maailmaan. Leikkivä ihminen on leikkiessäänkin joku, joka on omaksunut asenteen. Jokainen leikki antaa leikkijälle tehtävän. Leikkijä ei voi nauttia vapauden tunteesta, joka syntyy pelaamalla itsensä ulos, paitsi muuttamalla käyttäytymisensä tarkoitusperät tehtäviksi leikissä. [Gadamer 1979, s.96]

Voidaan sanoa, että suorittamalla tehtävän representoimme sen. Leikki on rajoitettu representoimaan itsensä, joten sen olemisen muoto on itse-representaatio. Siksi on riittämätön lähtökohta kysyä, mikä on leikin biologinen tarkoitus. Itse-representaatio on yleinen piirre luonnon olioilla. Leikin itse-representaatio vaatii pelaajan saavuttavan oman itse-representaation leikkimällä, eli representoimalla jotain. [Gadamer 1979, s.97]

Kaikki representaatio on potentiaalisti representaatiota jollekin. Taiteen leikkimielisen luonteen ominainen piirre on se, että representaatio on tarkoitettu jollekin. Näytelmä tai uskonnollinen toimitus ei tietenkään representoi samalla tavalla kuin leikkivä lapsi. Ne osoittavat itsensä ulkopuolelle yleisöön. Tämä on perustavaa taiteen olemisessa. [Gadamer 1979, s.97] Vapaus taideteoksen kohdalla tarkoittaa juuri sen esittämistä yleisölle. Yleisö voi tulkita vain tätä representaatiota. Emme voi kysyä mitä jalkapallo tarkoittaa, mutta voimme kysyä, mitä jokin tietty Suomen maaottelu vaikkapa Ukrainaa vastaan tarkoittaa. Emme voi kuitenkaan tehdä sitä etukäteen ennenkuin ottelu on pelattu, aivan kuin emme voi sanoa etukäteen, mitä pelissä tulee tapahtumaan.

Yleensä leikki ei kuitenkaan ole tarkoitettu yleisölle, jopa silloin kun niitä leikitään yleisön edessä, kuten esimerkiksi jalkapallo-ottelu. Leikki on vaarassa menettää aidon leikki-asenteensa, jos sen tarkoitus siirtyy leikin ulkopuolelle. Leikkiin voi kuitenkin kuulua mielekkään kokonaisuuden esittäminen yleisölle. Avoimuus yleisölle on se, mikä tekee leikistä suljetun, se viimeistelee sen leikiksi. [Gadamer 1979, s. 98]

Tässä Gadamerin mukaan paljastuu leikki-prosessin välittävän luonteen tärkeys. Leikki ei ole olemassa leikkijän asenteena tai tietoisuudessa, vaan päinvastoin vetää hänet piiriinsä ja täyttää hänet hengellään. Leikkijä kokee leikin todellisuutena, joka ylittää hänet. Jopa teatteri pysyy leikkinä eli sillä on leikin rakenne. Leikki on kokonaisuus, johon sisältyvät sekä näyttelijät, että yleisö. Näytelmä ilmenee täydellisesti vain katsojassa.

Näyttelijät representoivat oman roolinsa yleisölle. Heidän osanottonsa tapaa ei enää määrittele se, että he ovat täysin leikin vallassa, vaan se, että esiintyessään suhteessa kokonaisuuteen ja kohti kokonaisuutta, on yleisön tehtävä tulla täydellisesti leikin valloittamaksi. Katsoja asettuu näyttelijän osaan. Näytelmä on katsojaa varten. Taiteellinen representaatio on luonteensa mukaisesti tarkoitettu jollekulle.

### **6.3 Transformaatio rakenteeksi**

Muoto (*Gebilde*) ei ole jotain taideteoksen sisällä olevaa, vaan taideteos itsessään on muotoa. Tämä

tarkoittaa, että se on toistettavissa ja siten pysyvää. Kun teos muuttuu, se muuttuu kokonaisuudessaan, ei osina, mutta muuttuessaankin silti jokin tunnistettava siinä pysyy samana. Taideteos ei kuitenkaan voi olla jatkuvasti olemassa, koska sitä ei välttämättä tulkita koko ajan, myöskään tulkinta ei ole samanlainen eri kerroilla. Gadamerin *Gebilden* -käsite ei siis kuvaa riittävän hyvin taideteokselle ominaista olemista ajassa.

Pysyvyys muutoksessa kaipaa siis jotain muuta kuvausta kuin *Gebilden*. Gadamer tarjoaa tähän *Festin* käsitettä. Sen merkitys näkyy ennenkaikkea festivaali-sanassa, mutta sillä on myös konkreettisemmin pysyvyyden merkitys. Festivaalin pysyvyys on katkoittaista, koska se nousee toistosta, emme juhli jatkuvasti, vaan tietyin aikaväleihin. Festivaali on olemassa vain juhliittuna. Se muuttuu väistämättä ajan myötä, koska eri ihmiset juhlivat sitä eri aikoina. Kuitenkaan tämä ei tarkoita, että juhlimme eri festivaalia. Mitään alkuperäistä festivaalia ei ole, joka sitten muuttuisi toiseksi ajan myötä. Ei myöskään ole olemassa mitään profestivaalia, joka saavuttaisi aidon olemassaolonsa aikojen saatossa. Emme juhli festivaalin ensimmäistä olomuotoa, vaan festivaalia itseään. [Weinsheimer 1985, s. 113-4]

Jos taideteos on samalla tavalla olemassa kuin *Fest*, niin silloin sen pysyvyys ja muuttuminen tulkinnasta toiseen selventyy. Muutos on kuulunut sen olemukseen jo alusta lähtien. Voisimme ehkä ajatella, että meillä olisi nelikulotteinen 'kuva', joka sisältäisi oman maailmankaikkeutemme ajan alusta loppuun asti. Silloin voisimme tarkastella sitä muuttumattomana kappaleena, vaikka meille, jotka elämme sen sisällä, aika vaikuttaa kulkevan selkeästi yhteen suuntaan ja muutos vaikuttaa väistämättömältä. Samalla tavalla voisimme esittää elokuvan tilassa laittamalla kaikki sen muodostavat kuvat sarjaan, vaikkapa läpikuultavien lasilevyjen muodossa. Tällöin voisimme tarkastella sitä kokonaisuutena, joka ei muutu, mutta joka elokuvana katseltaessa näyttäytyisi meille liikkuvana ja muuttuvana.

Gadamer kutsuu kehitystä, jossa inhimillinen leikki löytää täydellisyytensä olemalla taidetta, transformaatiolle rakenteeksi. Vain tämän kehityksen kautta voidaan leikki tarkoittaa ja ymmärtää leikiksi. Leikki irtoaa siitä, mitä leikkijät tekevät ja muodostuu heidän esittämästään puhtaasta olemisesta. Kaikki leikitty on periaatteessa toistettavissa ja siksi ikuista. Tämän takia Gadamer kutsuu leikkiä rakenteeksi. Taideteoksella on absoluuttinen autonomia suhteessa sen esittäjiin ja taiteilijaan, taideteoksen oleminen on riippumaton sen esittäjistä ja jopa taiteilijasta itsestään. [Gadamer 1979, s. 99]

Transformaatio ei ole muutosta, muutos tarkoittaa Gadamerin mukaan jotain missä se, mikä muuttuu, myös pysyy samana. Transformaatio tarkoittaa puolestaan sitä, että jokin on toisena hetkenä ei-mitään ja toisena on tullut aidosti itsekseen. Henkilön kohdalla tämä tarkoittaa, että jostakusta on tullut täysin eri ihminen. Se, mikä aiemmin oli olemassa, ei ole enää. Se, mikä representoi itsensä

taiteen leikissä, on pysyvää ja kestävä. [Gadamer 1979, s.100]

Jos lähdemme liikkeelle subjektiivisuudesta, niin Gadamerin mukaan kadotamme sen mistä on kyse. Näyttelijöitä tai leikkijöitä ei enää ole olemassa. Heistä kellekään ei ole olemassaoloa vain itselleen, he eivät näyttele tai leiki vain itselleen. Näyttelijän näytteleminen hänen itsensä näkökulmasta ei ole transformaatiota vaan naamioitumista. Hän haluaa tulla nähdyksi jonain toisena. Tällöin hän pidättää itsensä jatkuvuuden muilta. Hän pitää siitä kiinni itsensä kanssa itselleen. Leikki on siis jotain, jossa leikkijän identiteetti ei ole olemassa enää kelle tahansa. Kaikki kysyvät, mitä sen, mikä on tarkoitettu, on tarkoitus olla. Leikkijät tai näyttelijät eivät ole enää olemassa vaan se osa heistä, mikä on näytelty. [Gadamer 1979, s. 100] Representaatioissa tulee kaksi asiaa representoitua. Näyttelijä tuo jotain esiin ja samoin näytelmän kirjoittaja. Emme kuitenkaan tee erottelua näiden kahden välillä. Tosi tulkinta ei ole rehellinen vain näytöstä kohtaan, se on tulkinta näytöksen totuudesta [Weinsheimer 1985, s. 113].

Leikissä maailma, jossa elämme kuin omassamme, ei enää ole olemassa. Leikki tapahtuu omassa maailmassaan. Tämä maailma ei vertaa itseään mihinkään itsensä ulkopuolella olevaan. Se jopa kieltää kysymyksen: "onko tämä totta?" Platon puhuu joskus elämästä ja tragediasta erottamatta niitä toisistaan. Nautinto näissä kummassakin tapauksessa on sama; tiedon nautinto. [Gadamer 1979, s. 101] Tragediassa löytyy leikin totuus. Aivan kuten leikissä, tragedian totuus nousee siitä, ettemme voi vaikuttaa tapahtumiin näyttämöllä. Tragedia leikkii meillä ja meissä. Voimme vain katsella tragedian toteutumista silmiemme edessä. Aivan samoin emme voi myöskään leikille mitään. Kuitenkin sillä on vaikutuksensa meihin. Tragedia saa meissä aikaan pelkoa ja surua siitä mille emme voi mitään, mutta myös suurta nautintoa palatessamme takaisin siihen mikä on aitoa. Tämä antaa meille täydellisen merkityksen transformaatiolle rakenteeksi. Transformaatio on transformaatiota totuuteen. Leikin representaatioissa kätketty tuodaan esiin. [Gadamer 1979, s. 101] Totuus on jotain, mille emme voi mitään. Totuutta ei voida todistaa, se voidaan vain hyväksyä. Gadamerin mukaan tämä on syy siihen miksi estetiikka ei kykene ymmärtämään taidetta. [Weinsheimer 1985, s. 117] Totuudelle ei voi mitään myöskään taiteilija itse, vaikka hän saattaa ajatella toimivansa vapaasta tahdosta. Hän on kuitenkin sidottu siihen, mikä on tuttua kaikille.

Transformaation käsite kuvaa rakenteiden olemusta. Tästä näkökulmasta katsottuna todellisuutta on se, mitä ei ole transformoitu ja taide on tämän todellisuuden nostamista totuuteen. Klassisen taiteen teorian, joka lähti liikkeelle jäljittelystä, on täytynyt lähteä liikkeelle leikistä, joka tanssin muodossa on jumalallisen representaatiota. Jäljittelyn käsite voi kuvata taiteen leikkiä vain, jos pidämme kiinni tietämisen elementistä imitaation sisällä. Kun ihminen jäljittelee jotain, hän tuottaa jotain, jonka hän tuntee ja tavalla, jolla hän sen tuntee. Lapsi, joka on pukeutunut naamiaisasuun, ei halua tulla tunnistetuksi, hän haluaa puolestaan, että se mitä hän representoi, tulisi hyväksyä todeksi. [Gadamer 1979, s. 102] Taideteoksen kognitiivinen merkitys on sen tuottamassa tunnistamisen nautinnosta (*joy*

*of recognition*). Kyseessä ei ole kuitenkaan pelkästään onnellisuus tai esteettinen nautinto. Kyseessä on ennenkaikkea traaginen ilo tunnistaessamme pelin, jossa olemme nappuloina [Weinsheimer 1985, s.116].

Tietämisen elementti jäljittelyssä on Gadamerin mukaan siis tunnistus. Mutta mitä on tunnistaminen? Se, mitä kukin kokee taideteoksessa ja mitä kohti häntä ohjataan, on se kuinka todellista se on eli kuinka hyvin ihminen tietää ja tunnistaa jotakin ja itsessään. Tämä ei kuitenkaan tyhjennä tunnistamisen käsitettä pohjiaan myöten, jos ajattelemme, että tunnistamme vain sitä mikä oli entuudestaan tuttua. Tunnistamisen ilo nouseekin siitä, että tulemme tietämään enemmän jostakin aiemmin tunnetusta. [Gadamer 1979, s.102] Weinsheimerin tulkinnan mukaan tämä tarkoittaa sitä, että etsimme sitä minkä olemme jo aiemmin tienneet. [Weinsheimer 1985, s.109] Tietäminen tässä tapauksessa on tietämistä todella, jonkin asian todellisen luonteen ymmärtämistä ensimmäistä kertaa. Ymmärrämme tällöin sen minkä representaatio taideteos todella on. Se, mitä taideteos esittää (oli kyseessä sitten konkreettinen tai abstraktimpi esittäminen) tarkoittaa, että taideteoksessa tuo jokin on aidommin tai enemmän läsnä.

Tunnistamisessa tunnistettu ymmärretään olemuksessaan, jotenkin täydellisesti, ilman sitä mikä on sattumanvaraista. Taideteoksen tapauksessa sattumanvarainen viittaa esimerkiksi taiteilijaan tai näyttelijään. He katoavat, kun katsoja tunnistaa sen mitä he representoivat. Representaatio kohottaa representoitavan omaan arvoon ja totuuteensa. Gadamer antaa esimerkkinä Homeroksen Akhilleen ja alkuperäisen Akhilleen. Jäljennös tai representaatio ei ole vain kopiointia, vaan olemuksen tunnistamista. Ne tehdään katsojan edessä aina uudestaan ja tällöin hän on aina osanottaja. Gadamerin mielestä voidaan jopa mennä niin pitkälle, että olemuksen esittäminen on aina enemmän kuin pelkkää jäljittelyä. Kun joku tekee jäljitelmän, hänen täytyy jättää jotain pois, korostaa jotain muuta seikkaa. Koska hän osoittaa johonkin, hänen täytyy liioitella, halusi hän sitä tai ei. [Gadamer 1979, s.103]

Jäljittelyllä on siis selkeä kognitiivinen tarkoitus. Tämän vuoksi jäljittely säilyi taiteen teoriassa, vaikka taiteen ymmärtäminen tiedoksi asetettiin kyseenalaiseksi. Tämä pitää paikkansa vain, jos ajattelemme, että tieto totuudesta on tietoa olemuksesta. Modernin tieteen käsityksessä tiedosta tämä on kuitenkin unohdettu ja samalla jäljittely on menettänyt esteettisen voimansa. [Gadamer 1979, s. 103-4]

Jos taide ei ole muuttuvien kokemusten kokoelma, jonka kohde täytetään joka kerta kuin tyhjä muotti, niin representaation täytyy olla taideteoksen olemisen tapa. Tätä valmisteli ajatus siitä, että representaatio on leikin aito luonto ja tällöin myös taideteoksen. Leikin leikkiminen puhuttelee katsojaa representaationsa kautta, jolloin katsoja vielä kuuluu osana leikkiin. Tämä on näkyvillä selvimmän representaatioissa, joka on samalla myös uskonnollinen toimitus. Yhteys yhteisöön on tällöin selvä.

Esteettinen eriytyminen ei voi enää ainoana sanoa löytävänsä uskonnollisen kuvan tai toimituksen tosi merkityksen. Kukaan ei voi myöskään väittää, että rituaalisen toimituksen esitys olisi epäolennainen uskonnolliselle totuudelle. [Gadamer 1979, s. 104]

Taideteosta ei voi erottaa sen esittämisestä. Leikin käsitteen edut tässä tarkastelussa nousevat nyt esiin. Vasta esityksessä kohtaamme taideteoksen itsensä. Esteettinen asenne on enemmän kuin mistä se on tietoinen, se on representaation oleellinen prosessi ja se on oleellinen osa leikkiä leikkinä. [Gadamer 1979, s. 104]

Peliä ei voida erottaa sen alkuperäisestä ilmenemismuodosta. En voi koskaan pelata sitä peliä NetHackia uudelleen, jolloin pelasin sen läpi ensimmäisen kerran. Vaikka minulla olisi tarkka loki siitä, mitä pelin aikana tapahtui, se ei ole sama asia kuin tuon pelin pelaaminen. Jos peliä pelaa uudelleen, siitä tulee leikkiä, peli muuttuu leikiksi. Leikistä tulee toistettavaa ja tästä toistettavuudesta tulee sen rakenne. Pelaajat ja katselijat voivat muuttua, jopa laitteisto jolla se on toteutettu, mutta peli itse pysyy silti samana. Aiemmin mainitsin, että tietokonepelien tapauksessa kyseeseen tulee jonkinlainen kaksoisrepresentaatio. Meillä voi ensinnäkin olla ääretön määrä eri peliohjelmia, joita nimittämme samaksi peliksi ja jotka ovat meidän havaintomme mukaan myös sama peli. NetHack on tästä erinomainen esimerkki. NetHack-ohjelma on muuttunut suunnattomasti reilun 20 vuoden aikana, jonka sen voi katsoa olleen olemassa. Kuitenkin jokaisessa julkaistussa versiossa on jotain, minkä tunnistamme samaksi peliksi. Jokainen yksittäinen kerta kun pelaan NetHackia, representoin tuota nimenomaista versiota ohjelmasta, jota pelaan ja joka puolestaan representoi NetHackia kaikkien eri versioiden kokonaisuutena.

Pelistä tulee taideteos sen muuttuessa leikiksi. Weinsheimerin mukaan, pelin muuttuessa toistettavaksi, se ei yksinkertaisesti ole enää peli. [Weinsheimer 1985, s. 108] Sen sijaan siitä on tullut jotain pysyvää ja totta.

Kun kirjoitin (kuten tapoihin kuuluu) uutisryhmään raportin aiemmin mainitsemastani pelistä, niin tuo raportti ei selkeästi ollut itse tuo nimenomainen peli(-instanssi). Siitä oli tullut osa jatkumoa, jossa ovat pelit, joita kuka tahansa voi leikkiä. Tuosta pelistä on tullut toistettava ja pysyvä. Vaikka pelini ei kuitenkaan löydy raportistani, niin se ei kuitenkaan tee pelistäni olematonta, vaan päinvastoin enemmän olemassaolevaa. Samoin voimme todeta NetHackista yleensä. Jokainen raporttini lukeva voi leikkiä tuon pelin uudelleen, tällöin se tulee enemmän todeksi, se ei ole riippuvainen henkilökohtaisesta kokemuksestani. Pelin totuus on muuttunut rakenteeksi. Tuo totuus tulee enemmän esiin sen uudelleen representoinnissa.

## 6.4 Esteettisen olemisen luonne

Mitä tällaisen käsittelyn jälkeen paljastuu esteettisen olemisen luonteesta? Gadamerin mukaan on ainakin selvää, ettei draama tai taideteos ymmärrettynä oman luonteensa mukaisesti, ole pelkkä skeema sääntöjä tai asenteiden määräyksiä, joiden sisällä leikki voi tuottaa itsensä todelliseksi. Draamaesitys ei synny näyttelemisen tarpeen tyydyttämisestä, vaan kirjallisen teoksen tulemisena olevaksi. [Gadamer 1979, s. 105]

Leikki on rakennetta ja vaikka se on riippuvainen leikkimisestä, se on merkityksellinen kokonaisuus, joka voidaan toistaa samanlaisena ja jonka merkitys voidaan ymmärtää. Rakenne on kuitenkin myös leikkiä, koska se saavuttaa todellisen olemassaolonsa vain tulemalla leikityksi. Gadamer pyrkii korostamaan näiden kahden saman asian eri puolien toisiaan täydentävää luonnetta, eikä esteettisen eriytymisen abstraktiota. [Gadamer 1979, s. 105]

Gadamer haluaa muotoilla edellä mainitun täsmällisemmin esittämällä vastalauseen esteettisen eriytymistä vastaan, Gadamerin mukaan esteettisen tietoisuuden asianmukaisesti perustava elementti on "esteettinen ei-eriytyminen". Jos jotain jaotteluja tehdään, ne ovat toissijaisia. Se, mitä esiintyjät esittävät ja katsojat havaitsevat, on sama asia, muoto ja toiminta esiintyvät sellaisina kuin runoilijan tarkoitti. Gadamerin mukaan tässä onkin kyseessä kaksinkertainen *mimesis*, kirjoittaja representoi, samoin kuin teoksen esittäjä. Nämä kaksi ovat kuitenkin yhtä, sillä kumpikin representoi saman asian. [Gadamer 1979, s. 105]

Tarkemmin ottaen tämä voidaan muotoilla siten, että esityksen jäljittelevä representaatio tuo olemassaoloon jotain, jota kirjallinen työ tarvitsee. Taiteen leikissä erotetaan kuitenkin yhtenäinen totuus, vaikka erottaisimmekin draaman asiasisällöstään ja draaman esityksestään. Kokemuksen sisänsä merkityksen kannalta ei ole edes tärkeää tapahtuuko se mitä näemme pelkkänä sivustakatsojana näyttämöllä vai oikeassa elämässä. Se, mitä edellä on kutsuttu rakenteeksi, on yhtä niin kauan kun se esittää merkityksellisen kokonaisuuden. Se ei ole olemassa itsessään, vaan saavuttaa todellisen olemassaolonsa tulemalla kommunikoiduksi. [Gadamer 1979, s. 105-6]

Rakenteen toteutusten tai esitysten erilaisuuden vaikuttaminen katselijoiden näkemyksiin ei ole merkitystä. Rakenne ei myöskään jää katselijoiden ajatusten subjektiivisuuden sisään, vaan ilmentyy siellä. Kyse ei siis ole pelkästään mielteiden subjektiivisesta erilaisuudesta, vaan taideteoksen itsensä olemisen eri mahdollisuuksista. Voimme toki löytää tästä erään lähtökohdan esteettiselle mietiskelylle. Tällöin taideteoksen tenhoava ominaisuus jää ilman arvostusta, jos representaatiolle olemassa



olevia mahdollisia variaatioita pidetään vapaina ja valinnanvaraisina. Näitä representaatioita vertaillaan kuitenkin 'oikeaan' representaatioon. [Gadamer 1979, s. 106]

'Oikean representaation' kriteerit saattavat olla häilyvät ja muuttuvat, mutta representaation tenhoava ominaisuus ei laske arvossa sen vuoksi. Jos 'oikeutta' ajetaan takaa kanonisoimalla jokin tietty nauhoitus tietyn teoksen 'oikeaksi representaatioksi', niin se ei kuitenkaan tekisi oikeutta teoksen todelliselle, sitovalle luonteelle, joka tekee itsensä tykö jokaiselle tulkitsijalle erityisellä ja välittömällä tavalla. Tulkitsevan vaihtoehdon 'vapauden' rajoittaminen ulkoisiin tai marginaalisiin ilmiöihin on väärin. Tulkinta on jossakin mielessä uudelleen luomista, seuraten luodun teoksen asettamia rajoja ja tulkitsijan näkemystä ja hänen siitä löytämäänsä merkitystä. Gadamer huomauttaa, ettei vanhoilla instrumenteilla esitetty musiikki olekaan niin autenttista kun voisi olettaa. [Gadamer 1979, s. 107]

Modernissa teatterissa oikealla representaatiolla viittaamme traditioon. Jokaisen uuden yrityksen täytyy tulla toimeen tämän tradition kanssa, joka on noussut eri tuotannoista ja roolin rakentamisesta. Esiintyvän taiteilijan harjoittelu liittyy myös aina traditioon, tapoihin, jolla hänen esityksensä on aiemmin representoitu. Vaikka traditio, jonka suuri näyttelijä tai tuottaja on saanut aikaan, säilyy tehokkaana mallina, niin se ei kuitenkaan toimi jarruna avoimelle luovuudelle vaan on muuttunut teoksen kanssa niin yhtenäiseksi, että tekeminen tämän mallin kanssa stimuloi taiteilijaa yhtä paljon kuin tekeminen itse teoksen kanssa. Tämä näkyy selvemmin esiintyvissä taiteissa, jossa teokset ovat eksplisiittisesti avoimia uudelleen tulkinnoille, jättäen taideteoksen identiteetin ja jatkuvuuden avoimiksi tulevaisuudelle. [Gadamer 1979, s.106-7]

Luonteensa vuoksi taideteos on aina ajantasalla. Sen tulkitsija ei siirry mihinkään toiseen aikaan, tulkinta tapahtuu aina tästä ajasta käsin. Taideteoksen oleminen tulkitsijan kanssa samaan aikaan vaatii teoksen suorittamista. Tämä tarkoittaa teoksen pohtimista niin, että se mikä välittää, ei ole irrallinen siitä, mikä tulee välitetyksi. Menneisyys pitää tuoda esiin, koska sen läsnäolo ei ole annettua.

Jokainen tulkinta yrittää olla virheetön. Tästä voimme päätellä, että tulkinnan ei-erottaminen itse teoksesta on teoksen varsinainen kokeminen. Gadamerilla on kaksi väitettä. Ensimmäinen niistä on se, että on olemassa tosia tulkintoja. Toinen taas se, että kun tulkitsemme taideteosta, tulemme itse tulkituiksi ja samalla liitymme taideteoksen olemassaoloon. Taideteos on eri tavalla, kun se tulee tulkituksi eri tavalla. Esteettinen tietoisuus kykenee erottamaan esteettisesti teoksen ja sen tulkinnan välillä vain kriittisessä mielessä eli kun tulkinta hajoaa kasaan. Teoksen kommunikoiminen on periaatteessa täydellinen. [Gadamer 1979, s.107] Weinsheimerin mukaan eri tulkintojen totuus on makuasia. Emme voi antaa minkäänlaista sääntöä tai proseduuria sille, miten erilaisten tulkintojen seasta voimme löytää ainoan oikean. Sellaista sääntöä ei edes ole olemassa. Maku on monimutkainen,

kirjoittamaton ja yleinen laki, joka on silti sitova ja merkityksellinen. Se määrittelee joitakin asioita absoluuttisesti (esimerkiksi mitkä tulkinnat ovat aina vääriä, ja siten hyvän maun vastaisia), mutta on silti avoin kaikille. Maku on se ominaisuus, jonka avulla voimme tunnistaa samuuden muuttuvien tulkintojen välillä. [Weinsheimer 1985, s.112]

Täydellinen kommunikointi tarkoittaa sitä, että kommunikoiva elementti kumoaa itsensä. Uudelleen esittämisessä teos presentoi itsensä siinä ja sen kautta. Gadamerin mukaan huomaamme, että tämä pitää paikkansa myös siinä, miten rakennukset ja patsaat presentoivat itseään. Niin kauan kuin teokset täyttävät paikkansa, ne ovat ajanmukaisia minkä tahansa ajan kanssa. Vaikka taideteoksen alkuperä olisi unohdettu ja se olisi vain museotavaraa, niin se olisi kuitenkin oman itsensä alkuperä. Gadamer haluaakin kysyä mikä tämä identiteetti on, joka tuo itsensä esiin niin eri tavoin riippuen ajasta ja olosuhteista. [Gadamer 1979, s. 108]

## **6.5 Gadamer ja tietokonepelit**

Mitä voimme Gadamerin avulla sanoa tietokonepeleistä? Jos osa ihmisen olemusta on leikkiminen, miten tämä näkyy tietokonepeleissä? Miten tietokonepeli on subjekti, jos on? Onko tietokonepeliä olemassa ilman pelaajaa?

Tietokoneohjelma on tietysti olemassa jossain mielessä, vaikka sitä ei ajettaisikaan. Sillä ei kuitenkaan ole sellaisia olemusta, joka paljastaisi sen ominaisuudet vain tarkastelemalla itse 'ohjelmistoa'. Idea käy selvemmäksi jos tarkastelemme vaikkapa tietokonelaitteistoa fyysisellä tasolla. Sieltä ei ole löydettävissä ykkösiä tai nollia tai loogisia operaatioita sinänsä, vain eri tavoin järjestettyä ja liikkuva materiaa. Asia on sama vaikka tarkastelisimme ohjelmakoodilistausta. Se ei tee/ole mitään ennen kuin se ajetaan. Jos osaamme sitä lukemalla sanoa, mitä se tekee, pystymme tällöin tavallaan suorittamaan sitä mielessämme. On myös toinen asia sanoa, onko paperille listattu ohjelmakoodi sama asia kuin tuo koodi itessään. Kestääkö tämä idea myös peli-pelaaja -suhteen tasolle? Emme voi varmistua, että jokin tietty esitys, joka näyttää pyörivän tietokoneen näytöllä on peli, jos emme itse istu sitä pelaamaan. Täysin varma emme voi olla vaikka istuisimmekin, vaikka varmuutemme asiasta kasvaa nopeasti pelaamisen aikana. Vastaavasti emme voi varmistua siitä onko kyseessä peli, jos seuraamme jonkun muun pelaamista. Voisihan olla niin, että ruudulla pyöriikin vain animaatio, joka sattuu onnekkaasti vastaamaan sitä, mitä itse tai tarkastelemamme henkilö tekee näppäimistöllä tai muulla laitteistolla. Käytännössä tällainen paljastuisi nopeasti. Peli on kuitenkin sangen riippumaton esimerkiksi tekijästään tai sen toteutusprosessista. Vähänkään monimutkaisempi peli voi tuottaa niin paljon erilaisia muotoja, ettei niiden kaikkien ennakoiminen ole mahdollista.

Esseessään *The Play of Art* [Gadamer 1986] Gadamer esittää kuinka ihminen on olentona paljon lähempänä eläintä, eli enemmän viettiensä ohjailema kuin haluamme myöntää. Gadamer kysyykin, eikö tällöin ihmisen leikki ole luonnon ohjailemaa ja taide itse leikki-vietin ilmentymää? Vaikka ihmisen leikki eroaakin eläinten leikistä siinä, että se on tarkemmin rajattua muun toiminnan ulkopuolelle, niin ihmisen leikki on myöskin ihmisen pelien leikkisyyden ilmentymää. Pelin säännöt ovat yhtäläillä vapaasti omaksutut, mutta myös sitovat. Lähdettyään peliin mukaan, ihminen ei voi rikkoa sääntöjä. Kuten Huizinga osoitti, tällainen vapaaehtoinen sitoumus sääntöihin on olemassa kaikkialla inhimillisen kulttuurin aloilla.

Leikin ja vakavuuden yhteys on myös toisaalla. Gadamerin mukaan mikä tahansa vakava toiminta on mahdollista yhdistää leikkisään toimintaan. [Gadamer 1986, s. 124] ”Ikään kuin” –toiminta on sellaista, jota tehdään aivan kuin sillä olisi merkitystä, aivan kuin se tarkoittaisi jotain.

”Taide” alkaa siellä missä voimme toimia toisinkin. Tahdonvapaus nousee siis tärkeäksi. Taideteosta ei ole tehty käytännöllisiä päämääriä varten, sillä ei ole tarkoitusta, mutta silti sillä on päämäärä. Siinä on jotain ”ikään kuin” –ominaisuudesta, joka on leikin oleellisimpia ominaisuuksia. Tämä ominaisuus näkyy selkeästi tietokonepeleissä. Niiden ei voi sanoa olevan olemassa pelaamisen toiminnan ulkopuolella. Gadamerin sanoin niiden identiteetti riippuu niiden representaatiosta. Tämä vaatimus on kuitenkin olemassa myös muille taiteille. Jokainen teos, jota kutsutaan taideteokseksi, on riippuvainen representaatiosta.

Arne Kjell Vikhagen pyrkii artikkelissaan *Gadamer's Concept of Play* selventämään sitä, mitä Gadamer sanoi leikistä, taiteesta ja totuudesta käyttämällä esimerkkinä tietokonepelejä. Tietokonepelien tapauksessa tarkastelun täytyy mennä pelkkää hauskanpitoa syvemmälle. Leikkihän on paradoksaalisesti vakavaa toimintaa. Totuus liittyy leikkiin, koska sillä on tehtävänsä asioiden olemusten ymmärtämisessä.

Saksan kielessä on vain yksi ilmaisu sille, mitä suomen kielessä tarkoitetaan pelillä ja leikillä. Tietokonepelien tapauksessa Vikhagen erottelee nämä toisistaan siten, että peli pohjautuu sääntöihin, leikki ei. Sääntöjen rikkomisesta voi tulla erottamaton osa pelaamista, koska siitä voi olla selvää etua pelaajalle. Shakin kohdalla tällainen ei onnistuisi, koska huijaaminen hajoittaisi koko pelin. Mitä merkitystä on voittamisella, jos tiedän, etten kuitenkaan ollut parempi shakinpelaaja? Silti voidaan nähdä, että myös tietokonepeleissä on sääntöjä, joiden rikkominen hajoittaisi pelin. Mitä eroa näillä säännöillä on? Vikhagen esittää, että ero voisi olla sääntöjen tai systeemin ominaisuuksien muodostaman kokonaisuuden hyödyntämisestä sellaisilla tavoilla, jotka ovat pelaajalle hyödyllisiä, mutta jotka silti ovat sen ohjelmakoodin mukaisia. Näiden ominaisuuksien joukossa voi olla niin ohjelmistossa olevia virheitä tai pelisuunnittelun lapsuksia. Sääntöjen rikkominen tässä tapauksessa on siis

osa pelaamista. Shakissa on lukuisia määrä hyväksi havaittuja aloitustapoja ja taktiikoita. Näiden sääntöjen rikkominen voi tuoda pelaajalle samanlaista etua, kuin tietokonepelien tapauksessa mainitut. [Vikhagen s. 3-4]

Pelaaminen siis tasapainottelee näiden eksplisiittisten ja implisiittisten sääntöjen välillä. Niiden ero tulee selvemmin esiin tietokonepelien tapauksessa, koska tietokonepelit voivat olla paljon monimutkaisempia systeemejä kuin perinteiset pelit, tilanteen silti vaatimatta pelaajalta enempää resursseja. Pelaajan toiminnalla voi olla kauaskantoisia seurauksia, vaikka hän ei olekaan niistä tietoinen.

Vikhagen tarkastelee myös sitä miten Gadamerin käsitys eroaa muiden filosofien käsityksistä. Kantilla taiteen kokeminen on riippuvainen subjektista ja sen ominaisuuksista. Leikki on puolestaan edelleen subjektin ominaisuus. Leikki on harmoniaa ajattelun kahden eri puolen - järjen ja tunteiden - välillä. Gadamerin käsitys on lähes päinvastainen. Hän haluaa keskittyä leikkiin itseensä toimijana. Leikki ei tarvitse meitä ollakseen olemassa. Tapa, jolla taideteos on taideteos, on leikkiä. Leikkijän rooli on toissijainen leikin olemassaoloon nähden. Leikki tulee esiin leikkijän toiminnan kautta. Leikkijä ei voi kohdella leikkiä kuin objektia. Tämä voidaan ymmärtää kahdella eri tavalla. Joko leikkijälle ei ole mahdollista kohdella leikkiä kuin objektia tai se ei ole sallittavaa. Jos tarkastelemme ensimmäistä tapausta ja oletamme tilanteen, jossa joku suhtautuu leikkiin kuin objektina, esimerkiksi pyrkimällä muokkaamaan sitä halujensa mukaan, mitä tapahtuu? Tällöin henkilömme asenne on kaikkea muuta kuin leikkiasenne. Hän esittää leikkivänsä ja ulkopuoliselle tarkastelijalle toiminnan tunnusmerkit saattavat vaikuttaa leikinomaisilta, mutta 'leikkijässämme' ei leikkiä tällöin ole. Muut leikkijät tämän luultavasti huomaavatkin paremmin kuin leikin ulkopuolinen tarkastelija. Tästä syystä edellä kuvatun kaltainen asenne ei ole myöskään sallittavaa. Muut leikkijät, jotka ottavat leikin vakavasti, huomaavat muka-leikkijän, joka hävittää ja pilaa leikin. Huizingan termein kyseessä on leikinturmelija. [Huizinga 1984, s.21]

Jos haluamme ymmärtää mistä taideteoksessa on kysymys, meidän täytyy mennä taideteoksen itsensä luo. Gadamerilla korostuu taideteoksen tuottaneen tahon panos. Tietokonepelien tutkimus on korostanut tähän mennessä subjektilähtöistä tutkimusotetta. Tämä on ymmärrettävää jo käytännön syistä. Peliteollisuus suurena viihdeteollisuuden alana, jossa suuret voitot ovat mahdollisia, mutta joskin epätodennäköisiä, on tietysti kiinnostunut enemmän siitä, millaisena sen tuotteet koetaan. Jos keskittyminen jo aiemmin tehtyyn tuottaa paremmin kuin uuden kokeilu, niin markkinatalouden toimintapojen mukaan varman päälle pelaaminen tulee hallitsevaksi toimintavaksi. Ne jotka ottavat isompia riskejä ilman vastaavaa tuottojen nousua, ajautuvat joko konkurssiin tai siirtyvät muulla tavoin pois toimijoiden joukosta. Vikhagenin mukaan näin kapea näkemys leikistä voi kuitenkin haitata leikin dynamiikan etsimistä. [Vikhagen s.6]

Leikki ei voi Gadamerin mukaan olla vakavaa, mutta vakavuus on leikissä mukana siten, että se tulee esiin vasta kun leikkiin suhtaudutaan leikillä. Leikkijä leikin sisällä ottaa leikin aina vakavasti, jos hän luopuu tästä asenteesta, leikki hajoaa. Mutta leikkiä ei saa myöskään ottaa vakavasti leikin ulkopuolella, tällöin se muuttuu muotoaan. Jos jalkapalloilija pelaa jalkapalloa, koska häntä ihailaan taitojensa vuoksi ja hän saa siitä huomattavan korvauksen, on leikki muuttunut työksi. Gadamerin mukaan tutkimuksen kohteena pitäisikin olla "taideteoksen itsensä olemisen tapa" (*die Seinsweise des Kunstwerkes selbst*). Leikillä on oma olemisensa tapa leikkijästä riippumatta, leikki itse on subjekti.

Leikki subjektina asetelma näkyy Gadamerin ajatuksissa taideteoksen ja sen kokijan suhteesta. Taideteos on kokemus, joka muuttaa kokijaansa, eikä toisinpäin. Onko Gadamerin näkemyksessä kokija sitten vain passiivinen katalyytti, jonka kautta taideteos tulee olevaksi? Vikhagenin mukaan leikkijä ottaessaan osaa leikkiin sulauttaa leikin objektin johonkin, joka on leikin subjekti [Vikhagen s.9]. Asia tulee merkittävämmäksi kun laajennamme leikin määritelmää.

Gadamerin mukaan motivaatio leikkimiselle on hävittää rajat olemisen ja leikkimisen väliltä. Leikillä on liikkeensä, joka ei pääty minnekään ja joka ei vaadi työtä. Leikkijä kokee tämän "aloitteellisuuden vaatimuksen poistumisena" [Vikhagen s.10], joka on olemisen varsinainen rasite. Leikki on siis luonnollinen prosessi ja Gadamerin mukaan puhdasta itse-representatiota. Pelin viehätys on täysin sama kuin leikin, koska peli on leikin erikoistapaus. Peli ottaa pelaajat haltuunsa sääntöjensä avulla, pelaaja-subjekti väistyy peli-subjektin edestä.

Pelin säännöt määrittävät peliä systeeminä enemmän kuin sen vuorovaikutus ulkopuolisten asioiden kanssa. Tietokonepelin kohdalla asia on selvä. Monesti pelaajan ensihämmennys uuden pelin edessä hälvenee, kun säännöt tulevat selviksi. Jos pelaaja rikkoo pelin sääntöjä vaikkapa huijauskoodien avulla, peli myös menettää kiinnostuksensa. Tällaiseen toimintaan pelaaja turvautuu yleensä silloin, kun leikki on kadonnut ja pelaajaa ohjaa muut asiat, esimerkiksi pyrkimys pelata peli loppuun tai nähtävä kaikki mahdolliset alueet mitä pelistä löytyy. Pelaaja on tällöin kaatanut pelin asettamat rajat ja ottanut aloitteen itselleen. Jotta peli voisi saada takaisin kiinnostavuutensa, pelaajan täytyisi muotoilla uudet säännöt, joiden mukaan sitä olisi pelattava.

Leikki itse on kuitenkin enemmän tyydyttävää kuin pelin asettamien vaatimusten täyttäminen, vaikka nämä vaatimukset olisivat selkeästi pelin sääntöjen mukaiset. Leikki on tärkeämpää kuin itse peli. Tietokonepeleissä tämä tarkoittaa usein sitä, että pelin läpi pelattuaan pelaajan hauskuus on ohi. Pelin lopun saavuttaminen on tavallaan hävittänyt jatkuvan liikkeen, sen mikä on leikin idea.

Koska pelit ovat itse-representatiivisia, ne voidaan aina esittää jollekulle. Jalkapallo lienee tutuin

esimerkki tästä. Peli ei kuitenkaan voi olla pelkkää representaatiota, koska silloin se muuttuisi pelkäksi esitykseksi, ja kuten edellä mainittiin, jalkapallosta tulisi tällöin työtä myös sitä pelaaville.

Teatteriesitys on Gadamerin mukaan leikkiä, jossa yksi seinä pelistä on avattu yleisölle. Tämä yhdistää Vihagenin mukaan taiteen leikkiin. Taiteella on myös ominaisuus representoida itsensä ja jakaa tuo itse-representaatio yleisölle. Pelistä tulee merkittävää juuri tästä syystä. Pelin representaatio on paljon selvempi sitä seuraavalle yleisölle kuin pelaajille itselleen, jotka ovat uppoutuneet pelaamiseen. Shakkipelaaja on varmasti keskittynyt enemmän pelaamaan itse peliä kuin miettimään mahdollista palkintoa, vaikka kyse olisi suuresta tittelistä ja rahasummasta. Tämä suhde eroaa hie-man draaman suhteesta yleisöön, koska yleisö vaaditaan, jotta kyseessä olisi draama. Voidaan kuitenkin ajatella, että yleisö on tässä tapauksessa leikkijöitä, jotka näytelmän on tarkoitus sulauttaa itseensä. Vihagenin mukaan näyttelijä kuitenkin representoi näytellessään vaikka yleisöä ei olisi-kaan seuraamassa. [Vihagen s.11]

Leikin yhteys taiteeseen tulee Vihagenin mukaan selvemmin esiin leikin transformaationa rakenteeksi. Vihagenin mukaan kyseessä on leikin ominaisuus tulla toiminnasta työksi, joka on verrannollinen taideteoksen muuttumiseen ideasta artefaktiksi [Vihagen s.12]. Tarkoituksena on myös korostaa leikin autonomisuutta leikkijöistään. Myös leikkijät käyvät läpi muutoksen. Näyttelijän täytyy omaksua toinen identiteetti näytellessään, identiteetti, joka syrjäyttää hänen omansa ja jolla ei ole mitään merkitystä näyttelemisen ulkopuolisten asioiden kanssa. Myöskään pelaaja ei voi pelatessaan tehdä sellaisia valintoja, joita hän tekisi pelin ulkopuolella. Itse asiassa pelaaja tekee juuri sellaisia valintoja, joita hän ei tekisi pelin ulkopuolella. Jos pelaaja ei pelissä halua ampua ketään ja perustelee valintaa pelin ulkopuolisilla arvoilla ja jos peliä ei käytännössä voi pelata ampumatta pelin muita hahmoja, niin peli lakkaa olemasta,.

Muutos myös leikin puolella käy johonkin, joka on pysyvämpää ja todempaa. Vihagenin tulkinnan mukaan muutos käy "aitoa olemista" kohti. Palaamme jälleen totuuteen. Totuus on liittynyt aitoon tai todellisuuteen. Todellisuus olisi Gadamerin mukaan sitä mikä on muuttumatonta ja todellisuuden totuus ymmärretään vasta kun se on käynyt läpi transformaation rakenteeksi. Taide voi näinollen tulla leikin muutosprosessin kautta totuuden representaatioksi. [Vihagen s.13-4] Pelit voidaan yhdistää taiteeseen myös muuta kuin leikin kautta, yksi tapa on ollut käyttää aiemmin tuttuja tutkimuksen keinoja, esimerkiksi ymmärtää pelit tarinoina, joita tarkastelemme seuraavaksi.

## 7. Pelit tarinoina

Markku Eskelinen kuvaa raportissaan *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa* nykyisen pelitutkimuksen vaikeaa alkua. Ensimmäisen vuonna 1985 aiheesta akateemisen väitöskirjan tehnyt Mary Ann Buckles kohtasi sellaista vastustusta, että jätti tutkijanuransa kokonaan ja työskentelee nykyisin hierojana. 90-luvun lopulla varsinainen pelitutkimus sai kuitenkin ensimmäisen konferenssinsa ja vihdoin tuulta purjeisiinsa. Keskeinen kysymys tuossa ensimmäisen vaiheen pelitutkimuksessa (1997-2003) liittyi Eskelisen mukaan pelien erityisyyteen ja ontologiaan. [Eskelinen 2005, s.56, 59] Nopeasti alkoi kehittyä kaksi vastakkaista näkemystä, pelit tarinoina ja pelit omana ”transmediaalisena diskurssimuotonaan” [Eskelinen 2005, s.59]. Tätä kahtiajakoa tarkastelemme tässä luvussa. Käsitys peleistä tarinoina on jollakin tapaa vastakkainen tämän työn kannalta, jossa olemme lähteneet leikin ja pelin käsitteistä tarkastelemaan tietokonepelejä. Näkemys peleistä tarinoina tarjoaakin jonkinlaisen peilin, jolla voimme tarkastella tämän käsittelytavan oikeutusta. Myös yritys sovittaa (kuten Henry Jenkinsin yritys luvun lopussa) näitä kahta näkemystä toisiinsa voi tarjota paremman ymmärryksen tietokonepeleistä pelien joukossa.

Jesper Juul antaa artikkelissaan *Games Telling Stories?* [Juul 2001] ainakin kolme yleistä argumenttia sille, miksi pelit ovat tarinoita:

- 1.) Ensinnäkin käytämme tarinoita kaikkialla, mikä tahansa voidaan ymmärtää tarinana.
- 2.) Useimmissa peleissä käytetään taustatarinoita ja esinäytöksiä
- 3.) Peleillä on tiettyjä ominaisuuksia, jotka ne jakavat tarinoiden kanssa.

Juul jatkaa antaen kolme tärkeää syytä sille, miksi pelit eivät ole tarinoita.

- 1.) Pelit eivät ole osa narratiivisia medioiden muodostamaa järjestelmää, johon kuuluvat elokuvat, romaanit ja teatteri.
- 2.) Aika toimii eri tavalla peleissä kuin tarinoissa.
- 3.) Suhde lukijan/katselijan ja tarinan välillä on erilainen kuin pelaajan ja pelimaailman välillä.

Juulin ajatukset siitä, miten aika toimii voivat tuoda lisävalaistusta tietokonepelien luonteeseen. Tarinan sisäisen ajan kanssa liikkuu lukijan oma aika. Tietokonepelissä aika toimii eri tavalla. Siinä sekä tarinan aika, että lukijan aika yhtyvät. Narratiivi tapahtuu samaan aikaan kuin sen lueimme. Se, mikä ei ole vielä tapahtunut, ei ole myöskään määrätty tapahtuvaksi. Pelaaja voi vaikuttaa toimillaan siihen, miten tarina muotoutuu. Tästä syystä Juul sanoo, että meillä ei voi olla sekä narratiivisia että vuorovaikutusta samaan aikaan. Sallimalla lukijan vaikuttaa asioihin, hän väistämättä tulee vaikuttaneeksi koko tarinaan.

## 7.1 Ryan, tietokonepelit ja narratiivisuus

Marie-Laure Ryan tarkastelee esseessään *Will New Media Produce New Narratives?* [Ryan 2004b] digitaalisen median ja narratiivin välistä suhdetta, tarkoituksena on vastata otsikon kysymykseen tuottavatko uudet mediat uusia narratiiveja. Kysymys tuntuu olettavan, että uudet mediat tuottavat joka tapauksessa jonkinlaisia narratiiveja. Tarkasteluun liittyy digitaalisen median narratiivinen potentiaali, jota Ryan katsoo digitaalisella medialla olevan. Tärkeäksi hänen tarkastelussaan nousee ensinnäkin narratiivin ja toisaalta mediumin (mon. media) määrittely, sekä digitaalisen median tunnusomaiset piirteet. Ryan esittää toimittamansa kirjan digitaalista mediaa käsittelevän luvun esipuheessa [Ryan 2005a], että tietokonepelit ovat yksi tietokoneella ylläpidettävistä narratiivisista muodoista. [Ryan 2004b, s. 330] Hänen mielenkiintonsa kohteena ei olekaan kysymys ovatko tietokonepelit narratiiveja, vaan miten ne ovat narratiiveja.

Ryan esittää, ranskalaista narratologian kehittäjää Claude Bremondia lainaten, että narratiivi on itsenäinen suhteessa sitä kuljettaviin keinoihin [Ryan 2004a, s.1]. Tämän voi sanoa olevan narratologian keskeinen idea. [kts. esimerkiksi Frasca 1999, s.365] Sama tarina voidaan siis kertoa eri tavoin. Artikkelinsa loppupuolella Ryan kuitenkin toteaa, että saman tyyppistä tarinaa ei voi kertoa eri mediuumeilla. Voidaan myös kysyä ovatko tietokoneet medium?

Ryan esittää, että narratiivi on kognitiivinen rakennelma, tai mentaalinen kuva, jonka tulkitsija rakentaa reaktiona tekstiin. Tämän jälkeen Ryan antaa epämuodollisen luonnehdinnan siitä, mitä tekstin tulee tuottaa mieleen ollakseen narratiivi. [Ryan 2004a, s.8]

1. Narratiivisen tekstin tulee luoda maailma (mieleen) ja kansoittaa se hahmoilla ja objekteilla.
2. Tekstin viittaaman maailman täytyy muuttua joko sattumien kautta tai tarkoituksellisesti ihmisten toimesta. Tämä luo maailmalle historian.
3. Tekstin täytyy sallia tulkinnallisen verkoston (*network*) rekonstruointi, joka koskee päämääriä, suunnitelmia ja kausaalisia suhteita sekä psykologisia motiiveja niiden taustalla. Tämä kehys luo ymmärrettävyyttä fyysikaalisille tapahtumille ja muokkaa niistä juonen (*plot*).

Narratiivin suhde kieleen voidaan ymmärtää kolmella eri tavalla. Ensinnäkin narratiivi voidaan nähdä yksinomaan kielellisenä ilmiönä, jota ei löydy mediuumeista, joilla ei ole kielen tukea. Toiseksi narratiivien joukko voidaan nähdä epäselvänä, joka vaatii mediumilta sitä, että se on käännettävissä kielelle. Kolmanneksi narratiivi voidaan nähdä, kuten Ryan, mediumista riippumattomaksi ilmiöksi, vaikka olisimme sitä mieltä, että kieli on täydellisin esittämään sen loogisia muotoja.

Ryan haluaa myös tehdä eron 'narratiivina olemisen' ja 'narratiivisuuden' välille. Narratiivina olemisen voidaan hänen mukaansa nähdä olevan jokaisella semioottisella kohteella, joka on tuotettu



tarkoituksenaan herättää narratiivi yleisössään. Voiko meillä olla myös narratiiveja joita ei ole tarkoitettu herättämään narratiivia yleisössään (riippumatta siitä kokeeko yleisö sen sellaisena)? Pelien kohdalla kysymys on oleellinen. Tällöin sen, onko jokin peli (tai kaikki pelit) narratiiveja, määrittelee se, mitä mieltä niiden suunnittelijat ovat, ei yleisö tai kukaan tutkija. Tärkeäksi nousee siis se miten pelejä suunnitellaan. 'Narratiivinen' tarkoittaa, että kohde pystyy herättämään narratiivin yleisössään. Jokin voi siis olla narratiivi olematta narratiivinen ja taas toisaalta asiat voivat olla narratiivisia olematta narratiiveja kirjallisessa mielessä. [Ryan 2004a, s.9] Narratiivisuuden käsitteen mukaan ottaminen sallii kuitenkin käsitteen ulottamisen myös tekstuaalisten objektien ulkopuolelle. Narratiivi onkin siis mentaalinen kuva ja toisaalta teksti, vaikka näiden vertaaminen onkin mahdotonta.

Ryan sanoo, että jaottelu narratiivina olemiseen ja narratiivisuuden välillä ei ratkaise kysymystä siitä voiko narratiivia olla olemassa myös kielen ulkopuolella. Jokainen narratiivi voidaan esittää tiivistetyksi kielen avulla, mutta ei välttämättä esimerkiksi kuvilla [Ryan 2004a, s.10]. Musiikin rajoitukset narratiivina vaikuttavat vieläkin selvemmiltä. Ryan haluaa kuitenkin korostaa narratiivin olemusta mentaalisenä kuvana, jolloin kuva narratiivista muodostuu monisyisemmäksi. Kokija voi asettaa tarkastelemaansa materiaaliin sellaisia muotoja, että siitä muodostuu narratiivi kokijalle annettujen vihjeiden mukaan. Tärkeintä on Ryanin mukaan se, että kokijalla on tällainen kyky. Ihminen ei paina muistiinsa kuulemiensa tarinoiden jokaista yksityiskohtaa tai sen loogista rakennetta yksityiskohteisesti, vaan paloja sieltä täältä, joista tarina (tai jokin joka käytännössä vastaa sitä) on myöhemmin rakennettavissa.

Jos narratiivi määritellään mentaalisenä kuvana, se ei kuitenkaan ota kantaa siihen millainen tuo kuva oikein on. On luultavaa, että se ei sisällä vain kieltä, vaan jotain mitä Ryan kutsuu mentaaliseksi "multimediaksi" ("*mental equivalent of a multimedia construct*" [Ryan 2004a, s.12]). Hallitsevin elementti olisivat kuitenkin propositiot, joiden esittämisessä kieli on etuoikeutetussa asemassa.

Kielen ja narratiivin erottamisessa toisistaan tarvitsemme siis jotain muuta. Teoriassa narratiivi on sellainen merkityksen muoto, joka ei ole riippuvainen mistään tietystä mediumista, mutta joka kuitenkin käytännössä valitsee sellaiseksi kielen. [Ryan 2004a, s.13] Jos narratiivi on riippumaton tekstistä, se voi käyttää mediuminaan tietysti myös digitaalista mediaa.

Jotta narratiivi voitaisiin tunnistaa mediumvapaaksi, niin on tarpeellista tunnistaa perinteisestä käsitteestä ("joku kertoo jollekulle, että jotain tapahtui") eroavia tapoja käyttää narratiivisia moodeja. Ryan esittää joitakin vastinpareja, jotka muodostavat avoimen listan näistä moodeista. Narratiivinen moodi on tapa herättää vastaanottajassa narratiivinen teksti (*script*). [Ryan 2004a, s.13]

Diegeettinen/mimeettinen: Diegeettinen kerronta on suullista, kertojan esittämää tarinointia. Mi-

meettinen on näyttämistä. Nämä voivat esiintyä myös toistensa sisällä. Ryan puolustaa mimeettisten narratiivien paikkaa narratologiassa sanomalla, että ne voidaan ymmärtää myös virtuaalisina tarinoina. [Ryan 2004a, s.13]

**Autonominen/illustratiivinen:** Autonomisessa moodissa teksti välittää tarinan, joka on vastaanottajalle uusi. Illustratiivisessa moodissa teksti luottaa vastaanottajan aikaisempaan tietoon tarinasta. Näiden välissä on teksti, joka esittää uuden, mutta huomattavasti muunnellun version tutusta tarinasta.

**Reseptiivinen/partisipatorinen:** Reseptiivisessä moodissa vastaanottajalla ei ole roolia narratiivin esittäessä tapahtumia. Partisipatorisessa juoni ei ole täysin ennaltamäärätty. Vastaanottajasta tulee osallinen tarinan kirjoittamisessa. Tämän moodin Ryan sanoo menestyneen ennenkaikkea vuorovaikutteisessa digitaalisessa mediassa:

"Monessa tietokonepelissä [...] käyttäjä esitetään pelimaailmassa Avatar-hahmon kautta. Ratkaisemalla ongelmia pelisession ajassa, hän ratkaisee (determines) päättyykö tämän avatarin elämäntarina menestykseen, vai epäonnistumiseen tai kuinka pitkään avatar elää."  
[Ryan 2004a, s. 14]

Menestys tai hengissäselviämien eivät ole kuitenkaan ainoita asioita, jotka pelaajaa kiinnostavat. Pelaaja voi nauttia pelaamisesta suunnattomasti, vaikka hänen pelinsä päättyisikin pelin sisäisin termein epäonnistumiseen. Myös pelin sisällä ei tarvitse olla erityisiä mittareita menestymiselle tai epäonnistumiselle.

**Determinoitu/indeterminoitu:** Determinoidussa moodissa teksti tarjoaa riittävästi pisteitä, jotta tekstiä voidaan pitää ehdottomana. Indeterminoidussa moodissa vain pari pistettä on tarjottu tarinan puolesta ja vastaanottajan tehtävä on päätellä niistä yksi tai useampia niiden kautta kulkevia juonikuvioita.

**Kirjaimellinen/metaforinen:** Kirjaimellinen narraatio täyttää narratiivin määritelmän täydellisesti, siinä missä metaforinen käyttää vain joitakin narratiivin ominaisuuksia. Narratiivin metaforisuus on siis suhteellista.

## **7.2 Ryan ja digitaalinen media**

Ennen kuin tarkastelemme digitaalista mediaa sinänsä, lienee tarkoituksenmukaista tarkentaa mitä Ryan tarkoittaa mediumilla. Hän antaa kaksi määritelmää *Webster's Dictionary*sta [Ryan 2004a, s. 17]:

Medium on:

- 1.) Kommunikaation, informaation tai viihteen kanava tai systeemi.
- 2.) Taiteellisen ilmaisun materiaalinen tai tekninen keino.

Ensimmäinen viittaa Ryanin mukaan mediumiin tietynä teknologiana tai kulttuurisen instituutiona, joka välittää tietoa. Niillä on yhteys toisiinsa siten, että 2.):lla tuotetut viestit lähetetään 1.):n avulla. Kumpikin on hämäävän laaja esitys. Ajatusta selventää, jos medium ymmärretään myös alkuperäisessä merkityksessään jonakin kahden asian välissä olevana. Ryanin käsityksen taustalla lienee Roman Jakobsonin käsitys [kts. esimerkiksi Scholes 1982, s.7-8]. Mediuimeita erottaa toisistaan se, kuinka hyvin ne tarjoavat toisista mediuimeista eroavan tavan kertoa tai herättää tarinoita [Ryan 2004a, s. 17].

Puhuttaessa tietokonepeleistä narratiivina ja narratiivista mediumista riippumattomana muotona, voidaan kysyä onko nimenomaan myös tietokone medium? Ryan näyttää ajattelevan, että näin on, hän sanoo mm.:

"Tietokone voi toimia myös välittävänä mediumina. [...]" [Ryan 2004b, s.329] <sup>1</sup>

ja

"Narratiivin tutkimus eri mediuimeissa ei ole sama projekti kuin narratiivin poikkitieteellinen tutkimus [...] Sen kategorioita ovat kieli, kuva, ääni, eleet, ja edelleen, puhuttu kieli, kirjoitettu kieli, elokuva, radio, televisio ja *tietokoneet* [...]" (kursiivi allekirjoittaneen) [Ryan 2004b, s.1] <sup>2</sup>

Lisäksi hän esittää taulukossaan narratiivisuuteen vaikuttavien mediuimeiden typologiassa, että mm. tietokonepelit ovat: "*Interactive computer-mediated forms of expression*". [Ryan 2004a, s. 21] Jos jokin "mediates" jotain, niin voimme pitää tuota ensimmäistä 'jotain' silloin mediumina.

Näkemyks on kuitenkin hiukan ongelmallinen, jos tarkastelemme sitä mitä tietokone on. Periaatteessa tietokone vain suorittaa loogisia operaatioita joukolle binäärilukuja ja tallettaa näitä lukuja. Niiden esittäminen käyttäjälle on toinen asia. Tietokoneelle datan käsittelijänä on samantekevää missä muodossa tieto esitetään käyttäjälle. Tietokoneen tapauksessa mediumin tuntuvatkin muodostavan käyttöliittymä käyttäjän ja tietokoneen välillä. Siinä mitä tietokone tiedonkäsittelijänä tekee, ei ole kenenkään ihmisen ulottumattomissa. Kuka tahansa pystyy suorittamaan samat toiminnot kynän ja paperin avulla. Ovatko myös ihminen, kynä ja paperi siis medium? Tuo paperinpala luultavasti on, jos ojentamme sen jollekulle suoritettuumme laskumme. Tietokoneen tapauksessa erityistä on se, että tietokone kykenee suorittamaan noita toimintoja huomattavasti nopeammin. Tietokone ei siis ole

---

<sup>1</sup> "The computer can also act as a transmissive medium [...]" [Ryan 2004b, s.329].

<sup>2</sup> "The study of narrative across medium is not the same project as the interdisciplinary study of narrative [...] Its categories are language, image, sound, gesture, and further, spoken language, writing, cinema, radio, television, and, *computers* [...]" [Ryan 2004a, s.1, kursiivi allekirjoittaneen]

mediumin mielessä jotain kahden asian välissä olevaa, vaan osa itse ”viestiä”, aivan kuten ne laskutoimitukset, jotka suoritimme ja paperinpalalle merkitsimme. Tässä yhteydessä ei siis kannata yhdistää tietokonetta datan käsittelyä suorittavana koneena sen rajapintaan muun maailman kanssa. Digitaalisuutta voi olla ilman tietokoneitakin. Nykyaikaiset tietokoneet eivät kuitenkaan voi toimia ilman diskreettiä dataa. Tietokone siis käsittelee digitaalisen median välittämää dataa.

Jos tietokonepelien yhteydessä voimme puhua mediumista, on sen oltava tietokonepelit itse. Ryan huomauttaakin, että tietokoneet saattavat olla vastuussa ”virtuaalisen todellisuuden täysin uudesta mediumista” [Ryan 2004a, s. 16]. Aarseth puolestaan toteaa, että ei ole olemassa mitään ”tietokone-mediumia” vaan teknologia, joka mahdollistaa monenlaisia eri medioita [Aarseth 2004a, s.46].

Digitaalisen median tunnusomaisia piirteitä ovat Ryanin mukaan: [Ryan 2004b, s.338]

1.) Reaktiivisuus ja vuorovaikutteisuus. Vuorovaikutteisuus eroaa reaktiivisuudesta, siten, että vuorovaikutteisuus on reagointia käyttäjän tarkoitukselliseen palautteeseen. Tietokonepelien kohdalla ei liene tarpeen rajoittua pelkästään tarkoitukselliseen palautteeseen. Ihminen ei yksinkertaisesti kykene tuottamaan niin tarkkaa palautetta, että siinä ei olisi mitään tarkoituksetonta. Kaikella pelaajan toiminnalla voi kuitenkin olla seurauksensa pelin sisällä.

2.) Se voi käyttää monia eri viestintämuotoja (*multimedia*). Kuten aiemmin on mainittu, tietokoneelle on aivan saman mihin muotoon sen digitaalinen data analogisessa maailmassa muutetaan.

3.) Verkottumisen mahdollisuus. Digitaalisen median laitteet voivat olla yhteydessä toisiinsa ja yhdistää käyttäjiään suurtenkin etäisyyksien poikki, sallien joko reaaliaikaisen tai viivästyneen viestinnän. Digitaalisesta mediasta tekee mielenkiintoisen juuri reaaliaikainen viestintä. Kyse ei ole esimerkiksi datan määrästä. Yhdessä kirjastoautossa voi liikkua enemmän tietoa kerralla kun yksi ihminen siirtää tietoverkossa koko vuodessa.

4.-5.) Digitaalisen sisällön teknisestä toteutuksesta johtuen se on helposti muokattavissa, kopioitavissa, ilman vaikutusta tekniseen alustaan (vrt. kirjan polttaminen hävittää sekä sen sisällön että itse fyysisen esineen). Digitaalisen sisällön muokkaus on nimenomaan tietokoneen alaa. Kaikkea mikä voidaan kuvata ykkösten ja nollien jonona voidaan myös muokata. Tämä ominaisuus myös osaltaan sallii verkottumisen ominaisuuden. Digitaalinen data on kopioitavissa eksaktisti, jolloin se voidaan myös viestittää eteenpäin tehokkaammin.

Ryanin mielestä ensimmäinen ominaisuus on digitaalisessa mediassa sen muista erottava ja perustavaa laatua oleva. Kirjan teksti ei muutu siitä, että luen sen, tietokonepelin ollessa kyseessä, se, että pelaan peliä, vaikuttaa siihen, millainen itse pelistä (eikä pelkästään sen kokemuksesta) tulee.

Vuorovaikutteisuuden käsitteen Ryan jakaa kahteen dikotomiaan, sisäiseen ja ulkoiseen sekä tutkivaan ja ontologiseen osallistumiseen. Sisäisessä osallistumisessa käyttäjät ottavat osaa fiktiiviseen tai

virtuaaliseen maailmaan sen sisältä käsin, ulkoisessa osallistumisessa käyttäjät vaikuttavat maailmaan sen ulkopuolelta. Ryan huomauttaa, ettei dikotomia tässä ole kuitenkaan näin jäykkä. Tutkivassa osallistumisessa käyttäjät voivat tutkia virtuaalista maailmaa vaikuttamatta sen toimintaan millään tavalla. Ontologisessa osallistumisessa käyttäjän toiminnalla on maailman historiaan vaikutusta. [Ryan 2004b, s. 339] Voidaan kysyä mitä eroa sisäisellä ja ulkoisella osallistumisella oikeasti on, varsinkin virtuaalisten maailmojen tapauksessa? Pelaaja tai käyttäjä on joka tapauksessa maailman ulkopuolella jo määritelmällisesti. Asiaa ei muuta miksikään se, että pelaajalla on häntä edustava avatar-hahmo pelimaailman sisällä. Tuo sisällä oleminen on kuitenkin huomattavan köyhää ja laihaa verrattuna olemiseemme oikeassa maailmassa.

Ryan luonnehtii tietokonepelejä sanoen, että ne ovat kaikkein menestykseimmin muuttaneet käyttäjänsä henkilöhahmoiksi, jolla hän tarkoittanee toimijoita pelin sisällä. Tietokonepelien narratiivinen menestys on hänen mielestään siinä, että ne ovat käyttäneet parhaiten hyväksi juonen kuljetuksen kannalta perustavinta keinoa eli ongelmien ratkomista. Lisäksi hän sanoo, että tekojen suorittaminen on pelin tarkoitus ja pelaajan nautinnon tärkein lähde. [Ryan 2004b, s.349] Tämä on ehkä tarpeettoman kattavasti sanottu. Jos peli olisi vain vierestä seuraamista, se ei olisi enää peli. Pelaaminen on väistämättä toimimista. Se voi olla peli jollekulle muulle (jos esimerkiksi seuraan muiden pelaamista), mutta ollakseen peli minulle, minun täytyy olla toimija. Se laajuus, jolla pelaaja voi vaikuttaa pelissä, vaihtelee suunnattomasti peleistä toiseen ja en usko, että sille on minkäänlaista ylärajaa. Periaatteessa voitaisiin ajatella, että yksinkertaisin peli olisi se, jossa pelaajalla olisi kaksi vaihtoehtoa. Tämä riittäisi, olisi muu toteutus sitten kuinka laajaa ja tämän vaihtoehdon peittävää tahansa.

Ryanin mukaan narratiivisuus ei ole peleissä itseisarvo. Narratiivisten skenaarioiden tarkoitus on usein tarjota jonkinlainen tekosyy toiminnalle tai jonkinlainen perustelu sille mitä peli on. Joskus tällainen tausta tuntuu enemmän kuin tarpeelliselta, esimerkiksi tarjoamaan selityksen pelin erilaisten elementtien olemassaololle ja luonteelle. Joskus niillä selitellään pelin toteutuksen vajavaisuuksia. Toiste ne ovat taas merkittävän motivoiva tekijä pelissä.

Narratiivisuuden käytettävyys eroaa pelin genren mukaan. Ryan sanoo, ettei ole mitään syytä miksei monimutkaista fiktionaalista juonta voitaisi esitellä pelimuodossa ja joka olisi myös pelaajien kiinnostuksen kohde. Pelaajat ratkaisisivat ongelmia päästäkseen seuraavaan episodiin, Ryan toteaa tämän jälkeen, että käytäntö on osoittanut, ettei tällainen kaava ole kuitenkaan menestynyt. [Ryan 2004b, s.350] Tämä on hieman ongelmallista, koska vaikuttaa siltä, että suurin osa peleistä, genrestä riippumatta, on juuri edellä mainitun kaltaisia. Half-Life lienee tällaisesta pelistä hyvä esimerkki. Toinen hyvä esimerkki ovat aikoinaan suositut graafiset seikkailupelit. Niissä eteneminen oli juuri edellämainitun kaltaista, ongelmasta toiseen etenevää. Toisinaan pelaaja palkittiin animaatiolla, toisinaan vain pisteillä.

Tarinan kertomiseen käytetään peleissä erilaisia keinoja, suosituin lienevät välianimaatiot, jotka jo käytännön syistä eivät voi olla mitä vain. Tarkoittaako Ryan tässä sitten jotain aivan toisenlaista puhuessaan "monimutkaisesta fiktiivisestä juonesta"? Jos Ryan viittaa pelkästään tekstiin pohjautuviin peleihin (käyttäessään 'pelaajan' rinnalla 'lukijaa') niin hän ei ota huomioon, että ns. tekstiseikkailupelit olivat hyvin suosittuja 80-luvulla.

Ryan jakaa pelit kolmeen päätyyppiin, seikkailu- simulaatio ja mysteeripeleihin. [Ryan 2004b, s.350-1] Jaottelu on hieman ongelmallinen, koska se ei seuraa mitään tavanmukaista jaottelua, lisäksi jaottelu ei ole toimiva intuitiivisesti ja se sulkee suuren määrän pelejä piiristään. Seikkailupeleihin sisältyvät yleensä juuri edellä mainitun kaltaiset pelit, joissa pelaaja etenee erilaisia ongelmia ratkoen. Ryan sisällyttää niihin myös ns. ensimmäisen persoonan ammuskelupelit, jotka yleensä nähdään aivan omana pelityyppinä. Ryanin jaottelu sulkee ulkopuolelleen ainakin *Tetriksen* kaltaiset pelit ja myös lentosimulaattorit, jotka eivät istu edes Ryanin simulaatiopeli-tyyppiin. Lentosimulaattoreissa pelaaja lentää usein yhtä lentokonetta kerrallaan ja pelin tarkoituksena on usein lentokokemuksen mahdollisimman tarkka jäljittely mahdollisuuksien rajoissa.

Seikkailupelit ilmentävät Ryanin mukaan sisäistä ja ontologista osallistumista. Pelaajat ohjaavat pelaajahahmoa pelimaailmassa ja pelaajan taidot määrittelevät pelaajahahmon kohtalon. Pelaajan toiminta-vaihtoehdot ovat joka tapauksessa rajoitetut, joten pelaajan vapauden ja narratiivisen suunnittelun välillä ei ole suurta ristiriitaa. Tämä ilmiö lienee tuttu monelle pelaajalle. Puhutaan raiteilla kulkevista peleistä, jotka eivät salli poikkeamia. Tämä avaa kuitenkin uusia ongelmia: ovi jonka kaiken järjen mukaan (kuten sata samanlaista ovea aikaisemmin) pitäisi mennä rikki, ei hajoakaan, koska pelaajan ei voida sallia liikkumista tiettyyn suuntaan.

Simulaatiopeleissä osallistuminen on ontologista ja ulkopuolista. Pelaaja on Ryanin mukaan melkein, mutta ei aivan, kaikkivaltias jumalhahmo, joka ohjailee jonkinlaista kollektiivia (pienestä ihmisjoukosta valtakuntaan). Pelaaja kirjoittaa epäsuorasti tämän kollektiivin historian. Ryan sanoo, että pelaajat eivät voi voittaa, koska maailma on jatkuvassa muutoksen tilassa. Pelaajat saavat nautintoa kollektiivin onnistuneesta hoidosta ja maailman ennakoimatonta toimintaa tarkastellessaan. [Ryan 2004b, s.352]

Mysteeripeleissä pelaajan tavoitteena on yksinkertaisesti arvoituksen ratkaiseminen. Ryanin mukaan tämä genre sallii suuremman narratiivisen hienostuneisuuden asteen kuin aikaisemmat, koska se yhdistää kaksi eri narratiivista tasoa, ensinnäkin pelaajan toimillaan aikaansaaman sekä pelin edessä paljastuvan tarinan, joka on jo tapahtunut. Tämä genre on esimerkki sisäisestä ja tutkivasta osallistumisesta.

Ryanin mukaan digitaalinen media, ja tietokonepelit sen osana, eivät uhkaa narratiivia millään tavalla. Hän haluaa nähdä narratiivin mediumista itsenäisenä muotona, jolle uusi digitaalinen media ei tarjoa mitään uutta haastetta. Voidaanko tämä ymmärtää siten, että tietokonepelit eivät ole mitään sellaista uutta, jonka tutkiminen vaatisi uusia käsitteitä ja tutkimusaloja? Jos tietokonepelit ovat kuitenkin ovat tuoneet meille jotain, mitä emme ole aikaisemmin nähneet, eikö se, etteivät ne tarjoa mitään uutta haastetta tarkoita, etteivät ne kuulukaan narratiivin piiriin? Näihin kysymyksiin narratiivin itsenäisyys ei vastaa. Narratiivisuuden ominaisuuden ja narratiivina olemisen erottaminen on tarkoitus tehdä narratiivista itsenäinen, mutta se tuo narrativistille uusia ongelmia. Näin ollen narratiivisuus olisi riippuvainen sen tuottajan aikeista.

Jos narratiivi on ihmiselle ominainen tapa hahmottaa maailmaa, kysymys digitaalisen median ja narratiivin suhteesta on tyhjä. Narratiivi on sitä mitä se on, riippumatta siitä, millaisia olioita maailmasta löytyy. Jos narratiivi on kuitenkin maailman tiettyjen olioiden ominaisuus, kysymys muuttuu olennaisesti. Meidän täytyy ensinnäkin kysyä ovatko tietokonepelit narratiiveja? Tähän kysymyseen antaa oman vastauksensa Espen Aarseth.

### **7.3 *Espen Aarseth peleistä ja narratiivisuudesta***

Espen Aarseth on tanskalainen pelitutkija, joka on vaatinut tietokonepelien ottamista tutkimuskohteenä tosissaan ja omana itsenään. Hän haluaa erottaa pelien tarkastelun esimerkiksi tarinoiden tai teatterin tutkimuksesta. Kirjoituksessaan *Quest Games as Post-Narrative Discourse* hän ottaa kriittikin kohteeksi erityisesti narratologian, joka hänen mukaansa ei ole parinkymmenen vuoden yrityksestä huolimatta saanut mitään näkyvää aikaiseksi pelitutkimuksessa. [Aarseth 2004b, s. 365] Narratologia on hänen mukaansa suosittu pelien tarkastelussa ensinnäkin historiallisista syistä, olivathan pelit, joita alkuaikojen pelitutkijat tarkastelivat nimenomaan tekstipohjaisia. Koska pelit ovat tutkimuksen kannalta neitseellistä maaperää, ovat ne houkutteleva kohde kolonialisaatiolle, johon tutkijat siirtyvät tuoden mukanaan tutut tavat käsitellä asioita. Aarseth haluaa tuoda jotain parempaa narratiivisen tarkastelun tilalle.

Aarsethin mukaan peleillä ja tarinoilla on tiettyjä oleellisia diskursiivisia eroavaisuuksia, jotka ovat lisäksi kriittisempiä kuin esimerkiksi elokuvan ja romaanin väliset erot. Useimmat tarinat ovat tekstiä eri muodoissaan. Pelit eivät ole ainakaan pääasiallisesti tekstuaalisia. Pelit ovat myös itseriittoisia. Toisen pelin pelaaminen ei vaadi kokemusta minkään toisen pelin pelaamisesta. Jos olen nähnyt *Tomb Raider* –elokuvan, se ei auta minua *Tomb Raider* –pelin pelaamisessa. [Aarseth 2004a, s. 47-8]

Peleillä ja tarinoilla on kyllä tiettyjä samoja ominaisuuksia, mutta tämä ei tarkoita, että ne olisivat tarkasteltaessa samalla tavalla. Vaikka olisimme sitä mieltä, että narratiivi on ihmiselle ominainen tapa tarkastella maailmaa ja jäsentää sitä [kts. esimerkiksi Ricoeur 1991], ei tämä vielä tarkoita sitä, että pelit pitäisi ymmärtää tarinoina ja vaikka edelleen ymmärtäisimme pelit myös tarinoina, ei se tarkoita, että meidän pitäisi suunnitella niitä kuin tarinoita. Narratiiviselle pelikäsitteelle löytyy siis paljon argumentoitavaa.

Aarseth sanoo, että kun pelejä analysoidaan tarinoina, sekä pelien eroavuus tarinoista, että niiden olennaiset ominaisuudet häipyvät taustalle. Narrativistista näkökulmaa tunnutaan lisäksi käyttävän vain, koska mitään parempaa ei ole tarjolla. Sillä tuntuu olevan myös jonkinlainen arvottava tehtävä. Pelit ovat jotenkin ala-arvoisempaa narratiivista taidetta, jonka arvostusta saadakseen nousevat kirjalliselle tai taiteelliselle tasolle. [Aarseth 2004b, s.362] Aiemmin esitelty Ryan toteaa, että digitaalisen median kehittyminen on riippuvainen siitä, kuinka hyvin ne voivat kehittää omanlaisiaan narratiivisuuden muotoja. [Ryan 2004b, s. 356] Myös Gonzalo Frasca toteaa, että (perinteisillä) peleillä on ollut matalampi akateeminen status kuin esimerkiksi teksteillä. [Frasca 1999, s.365] Eskelinen on asiasta samaa mieltä, vaikka mainitseekin, että pelitutkimus on länsimaissa otettu vakavasti kolmeen eri otteeseen. 1800-luvun loppupuolella etnografit tutkivat kansanpelejä ja -kulttuureita. 1900-luvun keskivaiheilla Huizinga (1938) ja Caillois (1958) nostivat pelit jälleen esille ja seuraavan kerran pelit pääsivät esiin 1960- ja 70-lukujen taitteessa. [Eskelinen 2005, s. 56]

Tarkastelunsa lähtökohdaksi Aarseth valitsee ns. tehtäväpelit (*quest games*), joissa tarkoituksena on jonkin tehtävän suorittaminen. Hän kritisoi tavallisia pelien jaotteluja (esimerkiksi Toiminta, Seikkailu, Ajaminen, Puzzle, Roolipeli, Simulaatio, Urheilu, Strategia) epämääräisyydestä. Monilla nykyajan peleillä on elementtejä näistä kaikista. Aarseth sanoo tällaisen jaottelun olevan jääne ajalta, jolloin pelit olivat yksinkertaisempia. [Aarseth 2004b, s.363] Nykyajan pelit ovat hänen mukaansa multimodaalisia, sisältäen monenlaisia elementtejä ja monenlaista pelillisyyttä. Käytännössä kuitenkin jokin piirre peleissä dominoi ja pelin sijoittaminen käy helposti vaikkapa yllämainittuihin lokeroihin. Idea on kuitenkin oikea, tietokonepelit voivat sisällyttää helposti monenlaisia elementtejä sisäänsä. Pelaaja kuitenkin tekee yhtä asiaa kerrallaan. Hän voi ajaa kilpaa, ratkaista ongelmia, ampua vihollisia jne., mutta harvemmin hän tekee kaikkia näitä yhtä aikaa. Yksi pelituote siis tavallaan sisältää monta eri peliä.

Nykyajan pelejä Aarseth nimittää teknologiseksi infrastruktuureiksi, joka sallii meille monenlaisten pelien toteuttamisen niiden kautta. Käytännössä tämä näkyy kahdella eri tavalla. Ensinnäkin itse pelien teknologiaa voidaan käyttää hyväksi toteuttamaan erilaisia pelejä. Toisaalta itse pelien sisällä voimme (tietyissä puitteissa) toteuttaa erilaisia pelejä. Aarseth vertaa tällaisia tapauksia pelikorttipakkaan, joka sallii monenlaisten pelien pelaamisen. Tämä johtaa hänen mukaansa perinteisten ja-



ottelujen toimimattomuuteen. Aarseth itse jakaakin pelit kahtia:

- 1.) Perinteisten pelien digitaaliset versiot, mukaanlukien flipperit, lauta- ja korttipelit jne.
- 2.) Pelit virtuaalisten ympäristöjen sisällä. Virtuaalinen ympäristö ollen fyysisen maailman (ei välttämättä omamme) simulaatio.

Aarseth perustelee toista kategoriaa tietokonepelien kehityksellä kohti yhä monimutkaisempia virtuaalisia ympäristöjä, ja niiden näytellessä yhä tärkeämpää osaa tietokonepelien kehityksessä. Tärkeemmän niistä tekee mm. taloudelliset (pelien kehittelykulujen nousu) ja markkinoinnilliset tekijät (realistinen grafiikka on merkittävä mainosvaltti tällä hetkellä, realistinen fysiikanmallinnus lienee seuraava). Aarsethin jaottelu tuntuu yksinkertaiselta. Siinä kuitenkin paljastuu eräs hierarkinen seikka tietokonepeleistä. Tietokonepelit pystyvät mallintamaan mitä tahansa muuta peliä, ja sen lisäksi suunnattoman määrän sellaisia pelejä, joita ei voida toteuttaa ilman tietokonetta. Tietokonepelien käsite on siis yleisempi kuin perinteisten pelien käsite.

Aarseth huomauttaa kuinka pelejä on aina tarkasteltu jonkin muun taiteenlajin esteettisen näkökulman mukaan. Pelit on nähty kirjallisuutena, teatterina (kts. mm. Murray) ja elokuvana. Kirjallinen lähestymistapa oli suosittu ns. tekstiseikkailupelien aikaan, mikä on varsin ymmärrettävää. Niissä peli antoi pelaajalle tekstuaalisen kuvauksen pelitilanteesta ja ympäristöstä ja pelaaja vastasi tekstillä. Jokainen pelisessio voitiin esittää jälkikäteen jäännöksettä tekstimuodossa. Pelien muututtua visuaalisesti näyttävämmiksi apuun otettiin muut taiteen lajit. Kolmiulotteisuuden tultua peleihin ja grafiikan muututtua kohti realistisempaa, on käyttöön otettu teatterin ja draaman kaltaiset lajit. Peleistä on haluttu tehdä virtuaalisia näyttämiä. Aarseth mainitsee, että Brenda Laurelia lukuunottamatta näillä tarkasteluilla ei kuitenkaan ole ollut liiemmästi vaikutusta.

"Pelit jonakin muuna kuin pelinä" -argumentteja voidaan kritisoida monella eri tavalla. Ensinnäkin meillä ei ole mitään syytä esittää, että pelit olisivat oleellisesti jotain muuta kuin mitä ovat. Mikään ei tietenkään estä ottamasta pelien tutkimukseen millaista lähtökohtaa tahansa, tällöin meidän täytyy kuitenkin olla tietoisia valintamme vaikutuksista. Jos lajien välillä esiintyy jotain samankaltaisuutta, sen sijaan, että esittäisimme, että toinen on niinkuin toinen, voimme aivan yhtä oikeutetusti esittää, että lajien samankaltaisuuden taustalla vaikuttaa jokin yhteinen (kulttuurinen) impulssi, joka motivoi kumpaakin taidetta [Aarseth 2004b, s.365].

Joukko-opillisesti ilmaistuna, sen sijaan, että katsoisimme että joukko 'Pelit' sisältyy joukkoon 'Narratiivit', voimme ajatella, että joukot 'Pelit' ja 'Narratiivit' sisältyvät yhteen ja samaan joukkoon 'X', jolloin ne voivat jakaa tiettyjä ominaisuuksia, olematta silti samoja asioita. Voisimme tietysti ajatella myös, että joukko 'Narratiivit' sisältyy joukkoon 'Pelit'. Millainen tuo yhteinen

ominaisuus sitten voisi olla? Huizingalainen vastaus olisi tällöin ihmisen oma, hänen olemukseensa elimellisesti kuuluva leikinomaisuus. Gadamerilainen vastaus voisi olla leikki itse. Edellisen luvun perusteella voisimme ajatella myös, että narratiivien ja tietokonepelien suhde on sellainen, että tietokonepelit toimivat mediumina tarinoiden esiinnousemiselle tai esittämiselle, sen sijaan, että ne itse olisivat tarinoita.

Vaikka peli voi saada innoituksensa tai taustansa kirjasta tai elokuvasta, ei se tee siitä kumpaakaan. Sama toimii myös toisin päin. Jostakin syystä kukaan ei kuitenkaan erehdy pitämään esimerkiksi Tomb Raider -elokuvaa pelinä. Voidaan huomauttaa myös, että siinä missä peli, tai ainakin sen hahmot tai maailma, voidaan ottaa elokuvan tai kirjan pohjaksi helposti, niin toisin päin asiat ovat monimutkaisemmat. Peli ei voi seurata orjallisesti narratiivia, koska se veisi mielenkiinnon niiltä, jotka ovat tuttuja sen kanssa. Narratiivi (ja muut siihen liittyvät reunaehdot) voivat asettaa myös muita ongelmia, esimerkiksi rajoittamalla sitä, mitä pelissä voi kaikenkaikkiaan tapahtua. On tunnettu ongelma, että pelit, jotka pakottavat pelaajan seuraamaan tiettyä järjestystä asioiden suorittamisessa, eivät ole erityisen uudelleenpelattavia. Tätä voi pitää huonona asiana, sillä meillä on esimerkkejä peleistä, jotka ovat uudelleenpelattavia ja joita ei voisi kuvitella muunlaisiksi. Kertakäyttöinen leikki ei istu siihen, mitä tässä työssä esiteltyt näkemykset ovat tarjonneet.

Aarseth esittää, että ymmärrettiin narratiivi kuinka laajasti tai suppeasti tahansa, eräs ero peleihin nähden säilyy aina. Tämä ero on valinta. Pelit muodostuvat valinnoista. Jo ennen pelaamistaan pelaaja päättää pelata. Jopa puhtaasti onnen pohjautuvissa peleissä pelaaja valitsee kuinka paljon hän pelaa jne. Pelaajan tekemät valinnat ovat myös kriittisen tärkeitä. Pelin kulku ja lopputulos riippuu yksistään pelaajan kyvystä tehdä valintoja. Jos pelin tarjoamat vaihtoehdot ovat näennäisiä, pakottaen pelaajan tiettyihin valintoihin, niin peli on jonkinlainen kvasipeli. Aarsethin mukaan tällöin tarina naamioi itsensä peliksi, käyttää peliä kertoakseen itsensä [Aarseth 2004b, s.366].

Tarinoiden käyttö pelien motiivina näkyy myös ongelmina pelin suunnittelussa. Vastakkain ovat pelin ohjelmoitu eteneminen ja pelien emergentit ominaisuudet. Emergentsillä tarkoitan tässä odottamattomia, yksinkertaisemmista muodoista esiinnousevia monimutkaisempia muotoja. Emergenssi yllätyksiä aiheuttavana ilmiönä vaatii vuorovaikutusta systeemin agenttien välillä. Tämä vuorovaikutus saa aikaan sellaisia koko systeemiin vaikuttavia ominaisuuksia, joita systeemin yksittäisillä osilla ei yksinään ole. [Casti 1997, s.91-93] Pelaamisen etenemisen pakottaminen tiettyyn uomaan vaatii runsaasti suunnittelua. Sekään ei silti takaa onnistumista. Aarseth mainitsee *Deus Ex*:n esimerkkinä pelistä, jossa pelaajat oppivat käyttämään pelin ominaisuuksia sellaisella tavalla, jota pelin suunnittelijat eivät osanneet ennakoida, ja saattoivat päästä paikkoihin, joihin heidän ei ollut tarkoitus päästä. Käytännössä tämä tapahtui kiinnitettäviä miinoja seiniin sopivasti asettamalla [Aarseth 2004b, s. 371].

Peliä voidaan kuitenkin käyttää tarinan kertomiseen. Tällaisten pelien dominoivuus markkinoilla ei poista sitä tosiseikkaa, että tietokonepelin mahdollisuudet ovat paljon laajemmat. Tällaisten pelien tapauksessa meille lienee selvää, että tarina on tällöin pelin vankina. Aarseth viittaa köyhään tai olemattomaan luonnehdintaan, toiminnallisiin juoniin, jotka on kokeiltu puhki ja huomauttaa vielä, metafyyssisten teemojen viisasti käsittelemättä jättämiseen [Aarseth 2004b, s.367].

Pelin täytyy ollakseen peli, saada pelaaja mukaan muilla tavoin kuin tarinan käytöllä. Tässä yhteydessä Aarseth tuo esiin tehtäväpelit (*quest games*), joissa pelaajalla on päämääränä selkeän tehtävän täyttäminen. Tällaisen pelin paradoksi on kuitenkin siinä, että heti kun tehtävä on suoritettu, peli on loppu, ja tehtävä ei enää toimi kuten tehtävä. Tehtävä on muuttunut historiaksi. [Aarseth 2004b, s.368] Aarseth lainaa Ragnhild Tronstadia, joka sanoo, että tehtävä on helppo sekoittaa tarinaan koska, yleensä analysoimme tehtävää jälkikäteen, kun se on täytetty. [Aarseth 2004b, s.369] Tehtäväpelin tapauksessa paljastunee se, että pelin idea on pelaamisessa itsessään, tavoite tai tarina sen sisällä tarjoaa lähinnä tekosyyntä lähteä liikkeelle tai tarjoaa jonkinlaisen ympäristön, johon pelaajan on helpompi asettua. Aarseth haluaa tehdä myös selväksi, etteivät kaikki tietokonepelit ole tehtäväpelejä. Tetriksessä ei ole rakennetta, jonka voisi ratkaista, pelaaja voi pelata vain pidemmälle ja pidemmälle.

Kuten Ryanin ja Aarsethin näkemyksistä voi nähdä, näiden kahden nykyaikaisen pelitutkimuksen vastinparien lähtökohdat, johtopäätökset ja teoreettiset työkalut ovat sangen kaukana toisistaan. Näkemysten oikeellisuus saatetaan ratkaista argumentoimalla, käytännön kokeilla (esimerkiksi kokeilemalla kumpi näkemys johtaa parempiin peleihin) tai jopa siten, että pelitutkimusyhteisö äänestää jaloillaan. On myös vaihtoehto, jossa pyritään sovitteluun näitä näkemyksiä. Tällaisen tarjoaa Henry Jenkins.

#### **7.4 Narratologian ja ludologian sovittelua**

Ludologia-narratologia erottelu jakaa pelitutkijoita ja Henry Jenkins pyrkii artikkelissaan *Game Design as Narrative Architecture* sovitteluun tätä jakoa. Jenkins ei tunnustaudu itse narratologiksi, mutta näkee, että useimpien "pelit tarinoina" -käsityksen vastustajien taustalla on pelko siitä, että pelit pyritään näkemään jonain muuna kuin peleinä. Heidän mukaansa tämä käsitys saattaa vaarantaa tietokonepelien kehityksen nousevana viihdemuotona. [Jenkins 2004, s.118]

Jenkins pyrkii sovitteluun tätä jakoa tarkastelemalla pelejä tiloina, joilla on runsaasti kerronnallista potentiaalia. Hän lähtee kuitenkin liikkeelle esittämällä viisi seikkaa, joista hän uskoo useimpien olevan samaa mieltä. [Jenkins 2004, s.119-120]

1. Ensinnäkin kaikki pelit eivät kerro tarinoita. Pelit voivat olla abstrakteja esitystavaltaan ja myös toiminnaltaan ja jotka eivät tällöin sovellu narratiivisen tarkastelun kohteiksi. Eskelinen huomauttaa tähän, että vaikka jokin peli voitaisiin nähdä abstraktina esityksenä kertovan jotain nykyelämän kii-reellisyydestä, kuten Tetriksen tapauksessa, se ei kuitenkaan välttämättä kerro tarinaa.

2. Monilla peleillä on kerronnallisia ulottuvuuksia. Tarkoituksena on usein käyttää hyväksi tuttujen narratiivien tarjoamia "tunnemahdollisuuksia". Pelaajalle voidaan tarjota asetelma, johon hän voi vaivatta asettua ja sopeutua. Pelin tarkoituksen tai suunnan viestiminen tulee nopeasti selväksi. Monesti myös pelin suunnittelijat haluavat tarjota pelaajille narratiivisia kokemuksia. Tällaisessa tilanteessa vaikuttaa kohtuulliselta yrittää ymmärtää miten narratiivi suhtautuu peliin.

3. Narratiivisen analyysin ei tarvitse olla preskriptiivistä. Jenkins haluaa pelien tulevaisuuden olevan mahdollisimman rikas kokoelma erilaisia genrejä, yleisöjä ja "estetiikkoja". Tähän on helppo yhtyä. Jo pelkästään odotettavissa oleva tekninen kehitys tulee luomaan meille valtavasti uusia mahdolli-suuksia. Voimme vain todeta, ettemme ole edes aloittaneet pelien kaikkien mahdollisuuksien käyt-tämistä. Tällaisessa tilanteessa sitoutuminen yhteen tapaan lähestyä pelien tekemisen ja olemisen ongelmaa voisi tarpeettomasti rajoittaa mahdollisuuksiamme. Keskustelu narratiivin mahdollisuuksista ei Jenkinsin mukaan implikoi, että sivuuttaisimme muut pelien käytössä olevat keinot.

4. Pelin pelaamisen kokemusta ei voi palauttaa tarinan kokemiseen. Kokemus, joka meillä on peliä pelatessamme, sisältää myös sellaisia elementtejä, joita tarina ei sisällä. Pelaaja voi esimerkiksi rajoittaa vapaaehtoisesti omia mahdollisuuksiaan pelissä.

5. Jos pelit kertovat tarinoita, on epätodennäköistä, että ne tekisivät sen samalla tavalla kuin muut mediumit. Yhden mediumin sisältöä ei voida "kääntää" suoraan toisen mediumin kielelle. On vaikea kuvitella, että Marc-Antoine Mathieun metasarjakuvat voitaisiin tehdä elokuvaksi tai Hitchcockin Takaikkuna (1954) radiokuunnelmaksi. Jokaisen mediumin erityispiirteet täytyy huomioida. Jenkins varoittaa meitä tässä tapauksessa vanhojen mallien suorasta sovittamisesta peleihin. Meidän pitää testata ja verrata niitä muihin mediuimeihin.

Jenkins kritisoi käytyä keskustelua siitä, että siinä käytetään liian kapeaa näkemystä narratiivista, kerronnasta ja siitä, että kysymys nähdään joko-tai -asetelmana. Jenkins haluaa tuoda keskusteluun kolmannen käsitteen, tilallisuuden, jolloin pelien suunnittelijoista tulee narratiivisia arkkitehteja ta-rinankertojen sijaan.

Jenkins esittää kuinka pelisuunnittelu on alusta lähtien ollut enemmän kiinnostunut tilan suunnitte-

lusta, kuin esimerkiksi juonten kehittelystä tai hahmojen rakentelusta. On vaikea sanoa johtuuko tämä jollakin tavalla tietokoneen ja pelien yhteisestä kehityksestä, vai siitä, että kyseessä on ihmiselle ominainen tapa lähestyä ongelmaa. Jenkins mainitsee useita esimerkkejä siitä, kuinka tilan hallitseminen on pelien kohdalla usein tärkeämpää, kuin sen tarinan kertominen. Halutessaan välittää tunteita siitä millaista tiettyä peliä on pelata, pelilehdet yleensä tekevät sen kartan avulla, eivät tarinan muodossa. Jenkins myös huomauttaa tilaa käyttävien tarinoiden perinteestä, tarkoittaen tällä tarinoita joissa tehdään pitkiä matkoja ja tutkitaan tuntematonta. Sellaisenaan niillä ei kuitenkaan ole paljon tekemistä korkeakirjallisuuden kaanonin kanssa.

Tilan muokkaamisen kautta voidaan tarinankerronnalle luoda puitteet neljällä eri tavalla. Ensinnäkin ympäristö saattaa herättää meissä assosiaatioita, jotka liittyvät tarinaan. Jenkins esittää kuinka nykypäivän transmediaalisessa ympäristössä, jossa samat hahmot ja tapahtumapaikat toistuvat monissa eri mediuksissa, tietokonepelien paikka olisi tehdä näistä hahmoista ja paikoista konkreettisempia tarjoamalla meille maailma, jossa voimme olla vuorovaikutuksessa niiden kanssa. [Jenkins 2004, s. 123-4]

Tila voi myös tarjota paikan tarinan tapahtumiselle. Tällaisia tarinoita pitävät koossa laajasti määritellyt tavoitteet ja konfliktit, ja niitä vie eteenpäin hahmon liikkuminen tilassa. Nämä tarinat eivät aina pääty siihen, että alkusysäyksenä toiminut konflikti tai tavoite ratkaistaisiin lopussa. Juonen rakentaminen riippuu Jenkinsin mukaan tällöin siitä millaiseksi tapahtumapaikkana oleva tila rakennetaan. Ympäristö, jossa hahmot liikkuvat ja pyrkivät eteenpäin, tarjoaa ongelmia heidän tiellään kohti ongelman ratkaisua. Taru sormusten herrasta on hyvä esimerkki tällaisesta tarinasta. Pelien kohdalla tilanne on myös tuttu. Perusasetelma on se, että pelaaja on suljetussa tilassa ja hänen täytyy ratkaista jokin ongelma päästäkseen eteenpäin - uuteen suljettuun tilaan - kunnes, pelin alussa määritellyt, lopullinen tavoite on saavutettu. [Jenkins 2004, s.124]

Narratiivi voi olla osa peliä myös pienemmässä mittakaavassa. Tällaisia narratiiveja Jenkins kutsuu mikronarratiiveiksi. Ne ovat pelin sisäinen, ajallisesti ja paikallisesti rajattu, ennalta suunniteltu toiminta. Niillä on tarkoitus vaikuttaa pelaajan emotionaaliseen kokemukseen pelissä. Klassinen esimerkki tällaisesta tapauksesta on pelaajan kollegan tai läheisen kuoleminen pelin sisällä. Pelaaja ei voi vaikuttaa tapahtumaan millään tavoin, voi jopa olla, että tapahtuma on vaatimus eteenpäin pääsemiselle. Kiistanalaiseksi nousee tässä tapauksessa pelaajan vapaus ja sen rajoittaminen ja toisaalta pyrkimys tarjota pelaajalle kokemuksia. Joka tapauksessa mikronarratiivien suunnittelu vaatii paljon, sillä uhkana on pelaajan tuskastuminen epäloogisiin tapahtumiin tai rajoitteisiin. Aiemmin olemme jo maininneet tilanteet, jossa pelaajan täytyy räjäyttää ovi auki, mutta joka toisessa tilanteessa (usein identtisen oven kanssa) ei toimikaan. [Jenkins 2004, s.125]

Tila voi sisällyttää itseensä tietoa tarinasta. Kun pelaaja liikkuu pelissä eteenpäin, hänelle paljastuu vähän kerrallaan tarina siitä, miten tilanteeseen on jouduttu tai päästy, mutta myös miten se ratkaistaan. Jenkinsin mukaan tarina on tällöin enemmänkin jonkinlainen massa tietoa kuin ajallinen järjestys tapahtumia. Tällainen tarina ei vaadi sen esittämistä lineaarisessa järjestyksessä vaan pelaaja kokoaa sen itse. [Jenkins 2004, s.126-8]

Lopuksi tilat voivat tarjota tykötarpeita emergenteille tarinoille. Emergentit tarinat eivät ole ennalta määrättyjä muodoltaan, mutta silti ne eivät ole vailla muotoa tai kaoottisia. Pelimaailma asettaa pelaajalle jonkinlaisia muotoja ja sääntöjä joiden mukaan tapahtumat tapahtuvat. Se ei kuitenkaan rajoita millään tavoilla sitä, miten noita sääntöjä käytetään. Pelaajalla on vaikutuksensa tiettyihin asioihin, mutta ei kaikkiin. Tällaisiin peleihin olemme viitanneet "*software toys*".-ilmauksella. Ne ehkä muistuttavat sitä, mitä Caillois tarkoitti *Paidiallaan*. Oleellista on tässä tapauksessa kuitenkin se, että nämä pelit sallivat jonkinlaisten tarinoiden syntymisen. [Jenkins 2004, s.128-9]

Jenkins katsoo käsittelyllään osoittaneensa kuinka tilan suunnittelulla on vaikutuksensa pelin kerronnallisuuteen. Hän myös katsoo tarjonneensa jonkinlaista välittävää tasoa ludologien ja narratologien näkemysten välillä. Hänen tarkastelunsa painottuu kuitenkin enemmän, kuten aiemmin mainittiin, kerronnan puolelle. Huizingan "leikkipiirin" -käsite olisi istunut tilan käsittelyyn erinomaisesti. Se olisi ehkä paremmin paljastanut tilan ja leikin ja myös pelien suhdetta toisiinsa. Kuitenkin Jenkinsin tarkastelulla on kieltämättä käytännöllistä arvoa, eritoten pelisuunnittelun kannalta. Tila on läsnä lähes poikkeuksetta kaikissa tietokonepeleissä, joko kaksi- tai kolmiulotteisena, tai sitten sanallisesti kuvailtuna..

Frasca esittää, että vaikka tarinat ja pelit ovatkin samankaltaisia, hänen mielestään ne eivät kuitenkaan ole samanlaisia. Hän sanoo, että puitteilla on eri merkitys peleissä ja narraatioissa. Frasca toteaa, Cailloisin termin, että *ludus*-pelejä voidaan verrata tarinan juoneen, kun taas *paidea*-pelejä kerronnalliseen asetelmaan. Mahdollisuus suorittaa *paidea*-toimintoja on riippuvainen osaltaan ympäristöstä. Frasca käsityksessä ympäristöön kuuluvat myös se, mitä on pelin ulkopuolella, siis varsinainen maailma, ympäristön topologia, esineet ja sen hahmot. [Frasca 1999, s.369] Frasca vaikuttaa siis olevan samaan mieltä Jenkinsin kanssa tilan, kerronnan ja pelin suhteesta. Ympäristö tietokonepelissä eroaa tarinan ympäristöstä siten, että sen hahmot ja esineet voivat toimia itsenäisinä agentteina, toimien pelaajan toimista riippumatta. Myös pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa ympäristöön. Näiden agenttien, pelimaailman ja pelaajan välisestä vuorovaikutuksesta voi muodostua yksinkertaisesti käsittämättömän monimutkainen syy-seuraus-suhteiden verkosto, jonka tarkastelu millä tahansa mallilla kokonaisuudessaan on täysin mahdotonta. Käytännössä kuitenkin pelit ovat usein hyvinkin yksinkertaisia ympäristön ja Jenkinsin esittämän tarinoiden syntymistä edesauttavan luonteen suhteen. Suurin osa kerronnallisesta sisällöstä peleissä (tapahtumista, vuorovaikutuksesta

hahmojen kesken) on etukäteen ohjelmoitua.

## 8. Yhteenveto

Tämän tutkimuksen kohteena on ollut tietokonepelien luonne. Olemme tarkastelleet tietokonepelejä lähtien liikkeelle niiden teknisistä reunaehdoista, tarkastellen sen jälkeen erilaisten leikkikäsitysten kautta tietokonepelejä leikin piiriin kuuluvina olioina. Tarkoituksena on ollut avata sitä käsitystä mitä tietokonepelit ovat ja ennenkaikkea sitä mitä ne voivat olla. Kuten alussa epäilimme, niin osa tarkasteluista on osoittautunut hedelmällisemmäksi kuin muut.

On käynyt ilmeiseksi, että tietokonepeleillä ja leikillä on hyvinkin paljon tekemistä keskenään, nähtiin pelit sitten leikin piiriin kuuluvana tai ei. Tietokonepeli sallii leikkimisen, vaikka sitä ei olisi siihen alun perin tarkoitettu.

Työn aikana on noussut esiin ongelmia, jotka ovat hedelmällisiä jatkotutkimuksen aiheita. Olen seuraavassa pyrkinyt jakamaan näitä ongelmia kolmeen osaan, eettisiin, ontologisiin ja tieteenfilosofisiin ongelmiin. Rajaus on tietysti vain suuntaa antava. Eettisiin ongelmiin kuuluvat myös esteettiset seikat. Ontologisiin mm. tietokonepelien olemassaolon tavan ongelma, milloin tietokonepeli tulee olevaksi jne. Tieteenfilosofisiin ongelmiin kuuluvat tietokonepelien tutkimukseen liittyvät asiat, ennenkaikkea tietokonepelien tutkimuksen tarkoitus sekä sen lähtökohdat.

### 8.1 *Tietokonepelien eettisiä ongelmia*

Tietokonepelien eettiset ongelmat juontavat juurensa siitä, että peleillä on kiistatta vaikutuksensa ihmisiin. Emme luultavasti pelaisi niitä jos näin ei olisi. Kysymys onkin tuon vaikutuksen laajuudesta ja syvyydestä. Eettisiä ongelmia voi tietysti liittyä myös tietokonepeleihin muulla tavalla, kuten esimerkiksi siihen, miten niitä tuotetaan, mutta nämä asiat olen rajannut tarkastelun ulkopuolelle. Eettisiä ongelmia voimme tarkastella pelin sisällä ja pelin vaikutuksella sen ulkopuolelle.

Pelin sisäiset eettiset ongelmat vertautuvat arkimaailman eettisiin ongelmiin. Se että ne eivät ole tosiasiallisia, muuttaa kuitenkin asiaa. Jos päätän pelissä hyökätä suojattomaan, siviilien asuttamaan kylään ja tuhoan sen maan tasalle, kukaan ei ole oikeasti kuollut. Saatan silti tuntea omantunnon ongelmia valinnastani. Toisaalta se, että kyseessä on vain peli antaa minulle mahdollisuuden toimia tavoilla, jotka ovat muuten tavoittamattomissani.

Peleillä on myös vaikutuksensa pelaajaan. Pelit ovat kiehtovia ja niistä pyritään tekemään sellaisia, että ne houkuttelevat pelaajia. Houkuttelu voi olla vaikkapa lupaus näyttävästä grafiikasta. Harvemmin kuitenkaan korostetaan pelien opetuksellisia ansioita vaikka peleissä olisi potentiaalia myös



opetuksen alalla.

Schiller kirjoitti leikkivietin tärkeydestä ihmisen eheyttäjänä. Ihmisen eri kognitiiviset puolet piti saattaa sopusointuun ja tämän tuli tapahtua nimenomaan esteettisen kasvatuksen avulla. Tietokonepelit äärimmäisen mukautuvana taiteen ja viihteen lajina olisivat ihanteellinen väline tällaiselle tehtävälle. Ensimmäisessä luvussa havaitsimme, ettei tietokone itse tarjoa mitään rajoituksia sille, millä tavalla tietokonepeliä ohjaamme tai millaista sisältöä sen tulisi tarjota. Sisältöön liittyvät vaatimukset ovat enemmän tai vähemmän satunnaisia. Tärkein tekijä teknisten reunaehtojen lisäksi sille millaisia tietokonepelejä saamme pelattavaksemme ovatkin taloudellisia.

Voisi siis sanoa, että tietokonepelien tuotannossa toimii samanlainen kehityssuunta kuin Schillerin ajan saksalaisessa yhteiskunnassa. Kehittyvän teknologian salliessa näyttävämpää sisältöä pelien tuotankokustannukset ovat kasvaneet huimasti. Alalla on voimakasta kilpailua, joka edellisen syyn kanssa ruokkii hittivetoista ja varman päälle pelaavaa tuotantoa. [Eskelinen 2005, s. 26] Tuotantotiimien kasvaessa myös työtehtävät ovat eriytyneet ja odotettavissa on, että tämä kehitys jatkuu edelleen. Pelisuunnittelijoista on tullut kenttäsuunnittelijoita ja projektipäälliköitä, ohjelmoijista 3D-, tekoäly ja käyttöliittymäohjelmoijia jne.

Näyttäisi siis siltä, että tietokonepeliteollisuus näistä syistä olisi itse Schillerin tarkoittaman eheyttämisen tarpeessa. On vaikea kuvitella, että peliteollisuus itsestään muuttuisi, koska sen muotoutumiseen sellaiseksi, kuin se on tänä päivänä, ovat vaikuttaneet paljon sen ulkopuoliset seikat. Olisi siis lähdeittävä liikkeelle toisesta suunnasta. On mietittävä, mikä ajaa pelitalot sellaiseen toimintaan, kuin tällä hetkellä. Vastaus on lähes joka tapauksessa yksinkertaisesti voitontavoittelu, taloudellisen rationaalisuuden korkein maksiimi. Jos emme voi muuttaa tuota maksiimia, meidän täytyy siis miettiä, voisimmeko tuottaa voittoa jollakin muulla tavalla. Yksi vastaus olisi keskittyä tuottamaan yksinkertaisesti hyviä pelejä. Oletuksena on tällöin, että johdonmukaisesti hyviä pelejä tuottava pelitalo olisi menestyvä myös taloudellisesti.

Hyvän pelin erääksi ohjenuoraksi voidaan nyt ottaa schilleriaaninen leikki viettien välillä. Tässä päättelyketjussa törmäämme samaan ongelmaan kuin Schillerkin, sillä jos haluamme käyttää tietokonepelejä ihmisen esteettiseen kasvatukseen, täytyy meidän pystyä muuttamaan pelialaa itseään ja se näyttäisi onnistuvan vain samaisen esteettisen kasvatuksen kautta.

## **8.2 Tietokonepelien ontologisia ongelmia**

Tietokonepelien olemassaolo on ongelma. Tiedämme, että tietokone käyttää omassa laskennassaan binäärilukuja, mutta jos tarkastelemme tietokoneen keskusyksikköä mikroskoopilla, emme havait-

semme siellä mitään lukuja, edes ykkösiä tai nolliä. Silti on kiistatonta, että tietokone toimii, juuri niinkuin ajattelemme sen toimivan. Ainakin meillä on runsaasti empiristä evidenssiä sen puolesta. Jos hyväksymme sen, että tietokoneen loogisen toiminnan ja sen materiaalisen toteutuksen välillä ei ole ongelmia, niin voimme pohtia sen jälkeen, miten tietokoneohjelma on olemassa. Loogisessa muodossaan tietokoneohjelma on vain sarja ykkösiä ja nolliä. Voimme kuitenkin muuttaa sen loogisen yhtäpitävään, mutta ihmisen luettavaan muotoon konekielelle. Tälle konekielelle voimme rakentaa entistä monimutkaisempia tietokonekieliä, mutta jotka ovat edelleen loogisesti yhtäpitäviä.

Ongelmaksi tuleekin, että tietokoneen laitteiston toteutuksesta riippuen, mikä tahansa ykkösten ja nollien sarja voi olla periaatteessa mikä tahansa looginen ohjelma. Käännös korkeamman tason ohjelmointikielestä konekielelle on aina sopimuksenvarainen ja lisäksi ohjelmalistaus ei sinänsä kerro meille vielä mitä se tekee. Jos voimme sanoa näin, niin olemme jo liittäneen tuon ohjelman johonkin tiettyyn laitteistoon. Tiivistäen: mikä tahansa tietokoneohjelma voidaan tulkita miksi tahansa ykkösten ja nollien sarjaksi ja toisinpäin. Tietokoneohjelman olemassaololle vaaditaan siis ohjelmiston lisäksi laitteisto, jolla se tulee ajetuksi. Sama pätee tietysti myös tietokonepeleille.

Ne ongelmat, joita meillä on tietokoneohjelmien olemassaolemisen kanssa, ovat siis myös tietokonepelien ongelmia. Tällöin ongelmaksi voi nousta myös se, miten tietokonepeli erotetaan muunlaisista tietokoneohjelmista.

Vaikuttaa siltä, että tietokonepeliin vaaditaan myös enemmän kuin tietokoneohjelmisto ja sitä ajava laitteisto. Ensinnäkin olisi edullista antaa pelille syötteitä jollakin tavalla ja vastavuoroisesti saada palautetta siltä. Vaaditaan siis jonkinlaista käyttöliittymää. Tietokoneelle (ohjelmiston ja laitteiston muodostamalle kokonaisuudelle) on täysin samantekevää, millä laitteilla sille annetaan syötteitä. Tietokoneelle on tärkeää vain sen muoto, sen pitää olla digitaalisessa muodossa. Tärkeämmäksi nouseekin se, mitkä ovat pelaajan asettamat vaatimukset, kuinka nopeasti ja kuinka paljon palautetta hän voi antaa. Palaute voi myös olla aktiivista tai passiivista.

Lopuksi voidaan tarkastella, sitä mitä pelaaja itse tuo peliin. Peli vaatii pelaamista, että joku pelaa. Gadamer kääntää asetelman pääläelleen ja sanoo, että peli pelaa meitä, pelin subjektina emme ole me vaan peli itse.

Kysymykseen siitä millainen tietokonepeli on, täytyy ottaa huomioon ainakin kolme yhdessä vaikuttavaa asiaa. Ensinnäkin tietokone laitteistona, siihen liittyvä ohjelmisto ja lisäksi ihminen pelaajana/suunnittelijana. Taiteeseen ja taideteoksiin liittyviä ontologisia kysymyksiä on tutkittu paljon fenomenologisen ja analyyttisen filosofian piirissä, joten mahdollisuuksia jatkotutkimukselle löytyy.

### 8.3 Tietokonepelien tieteenfilosofisia ongelmia

Tieteenfilosofisia ongelmia tietokonepelejä koskien ovat ainakin se, miten tietokonepelejä pitäisi tutkia? Jos niiden olemassaolon kanssa on vaikeuksia, niin mihin voimme silloin keskittyä? Jos tutkimus on empiiristä ja tarkastelemme vain olemassaolevia pelejä, tietokonepelien olemassaolon luonteen selvittäminen ei ole niin tärkeää, koska se oletetaan tunnetuksi etukäteen. Jos kuitenkin haluamme kehittää tietokonepelejä omana "transmediaalisena diskurssimuotonaan", kuten Eskelinen esittää [Eskelinen 2005, s.59], meidän täytyy selvittää myös millainen kaikkien tietokonepelien joukko olisi ja tällöin ei riitä pelkästään olemassaolevien pelien tarkastelu ja niiden ominaisuuksista ekstrapolointi. Tällöin voimme tehdä kokeita; kehittää täysin uudenlaisia pelejä ja kokeilla ovatko ne sitä mitä pitäisimme tietokonepeleinä. Näin väistämättä tulemme vaikuttamaan siihen, mitä pidämme tietokonepelinä. Emme voi odottaa, että laajentaessamme aktuaalisten tietokonepelien joukkoa, tietokonepelin käsitteemme pysyisi samana. Ongelmamme siis uusintaa itse itsensä. Toinen mahdollisuus on löytää pelien taustalta jotain niille kaikille yhteistä, joka ei kuitenkaan ilmene välttämättä tarkasteltaessa pelien näkyviä ominaisuuksia. Tällöin väistäisimme määrittelyn ongelman, josta Wittgenstein puhui perheyhtäläisyyden käsitteen kohdallaan. Huizingan leikki on jotain tällaista.

Huizingan leikin olemus on kuitenkin vähintään yhtä vaikeasti tavoitettavissa kuin kattava leikin määritelmäkin. Huizingan määritelmään pohjautuu ennenkaikkea inhimilliseen kokemukseen. Se on tuttua kaikille ihmisille kulttuuritaustasta ja aikakaudesta riippumatta.

Myös tarkasteluun valittavat lähtöoletukset ovat merkittävässä asemassa. Tässä työssä olemme esitelleet kaksi kilpailevaa näkemystä; ludologian, joka ymmärtää tietokonepelit osana kaikkien pelien suurempaa jatkumoa ja narratologian, joka haluaa nähdä tietokonepelit osana tarinoiden kategoriaa. Ratkaisua siihen kumpi näistä (jos kumpikaan) on oikeampi, voidaan lähteä hakemaan monilla eri tavoin.

Meillä voi ensinnäkin olla eettisiä perusteluja valita ludologinen tarkastelu. Voimme vedota siihen, että tietokonepelit ansaitsevat tulla tulkituksi omanlaisena itsenään eikä jonain muuna. Meillä voi olla myös pragmaattisempia perusteluita. Voimme katsoa millaisia pelejä saamme aikaan lähtien liikkeelle kummastakin lähtökohdasta. Onko ludologiselta pohjalta ponnistavien pelien joukko parempi tai rikkaampi kuin narratiiviselta? Sulkeeko narratiivinen tarkastelu joitain pelejä kokonaan tarkastelunsa ulkopuolelle? On mahdollista, että löydämme pelejä, jotka ovat tarinoita, missä tahansa mielessä haluammekin tarinat ymmärtää. Saattaa jopa olla (joskin pidän sitä epätodennäköisenä), että kaikki aktuaaliset pelit ovat tarinoita, mutta tässäkin tapauksessa tarkastelun ulkopuolelle jäisi ääretön määrä mahdollisia tietokonepelejä, mutta joita emme koskaan tule aktualisoimaan, koska

olemme rajoittaneet tietokonepelien käsitteen merkityksen koskemaan vain tarinoita. Jos tarkoituksenamme on, utilitarismin hengessä, saattaa maailmaan mahdollisimman paljon mahdollisimman hyviä pelejä, voimme ehkä todeta, että tällainen tilanne ei ole hyväksyttävissä.

Vastauksen saaminen siihen kumpi näkökulmista tuottaa parempia pelejä, voi tosin viedä aikaa ja huomattavan määrän resursseja. Näkökulman hyödyllisyyttä voidaan tietysti tarkastella myös monesta näkökulmasta kuten pelisuunnittelijan, -tutkijan tai pelaajan. Itse olen sitä mieltä, että pelaajan näkökulma on näistä ensisijainen ja määrittelee osaltaan myös pelisuunnittelijan näkökulman.

Vastaan tulee kysymys siitä, mitä asiat ovat ja miltä ne näyttävät meille. Pelit voivat olla ontologisesti sitä mitä ovat, mutta asialla ei ole väliä, jos ne koetaan aina jollakin tietyllä tavalla. Ongelma on tietysti se, miten erotamme nämä kaksi asiaa toisistaan.

Tietokonepelien filosofiasta on kirjoitettu toistaiseksi vähän. Tietokonepelien tarkastelu filosofiassa on osaltaan varmasti hidastanut tietokonepelien nuoruus ja toisaalta perinteen merkitys filosofiassa. Tietokoneohjelman ja näin ollen myös tietokonepelin monimutkaisuudelle ei löydy ylärajaa, joten on vaikeata kiinnittää tarkastelua tietokonepelien olemuksesta siihen. Pelkkien bittien ja loogisten operaatioiden tarkastelu ei kerro meille paljon mitään. Hedelmällisemmältä vaikuttaakin tietokonepelien tarkastelu toisesta suunnasta. Tietokonepelien joukkoa rajaa luultavasti tehokkaammin se mitä me ihmiset koemme mielekkääksi. Leikki on jotain, joka tuntuu liittyvän peleihin oleellisesti ja myös jotain, joka esiintyy filosofian historiassa eri puolilla. Tietokonepelien tarkastelu leikin kautta lienee siis hyvä lähtökohta myös jatkotutkimukselle.

## Viitteet

**Aarseth, Espen (A):** *Genre Trouble*, Teoksessa *First Person – New Media as Story, Performance and Game*. s. 45-55. Toim. Noah Wardrip-Fruin ja Pat Harrigan, The MIT Press, © 2004 Massachusetts Institute of Technology

**Aarseth, Espen (B):** *Quest-Games as Post-Narrative Discourse*, Teoksessa: *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. s.361-376. Toim. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, 2004.

**Caillois, Roger:** *Man, Play and Games*. © 1961 The Free Press of Glencoe, Inc. New York. Ranskankielinen alk. *Les jeux et les hommes*, © 1958 Librairie Gallimard, Paris, kääntänyt Meyer Barash.

**Casti, John L.:** *Would-Be Worlds – How Simulation Is Changing the Frontiers of Science*. © 1997 John L. Casti. John Wiley & Sons, Inc, New York.

**Copeland, Jack B.:** *The Church-Turing Thesis*, Stanford Encyclopedia of Philosophy (*Fall 2002 Edition*). Edward N. Zalta (ed.) Saatavissa osoitteesta:  
<http://plato.stanford.edu/archives/fall2002/entries/church-turing/> .© J.B. Copeland 2002

**Csikszentmihalyi, Mihaly:** *Flow : The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial, New York, 1991.

**Eskelinen, Markku:** *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Sitran raportteja 51, Edita Prima Oy 2005. Saatavissa osoitteesta: <http://www.sitra.fi/Julkaisut/Raportti51.pdf> . Tarkastettu 20. huhtikuuta 2006.

**Frasca, Gonzalo:** *Ludologia kohtaa narratologian*. Parnasso 3/1999. s. 365 – 371. Suomentanut Anna-Kaarina Kippola.

**Gadamer, Hans-Georg:** *Truth and Method*. 2. painos, © 1975, 1979 Sheed and Ward Ltd. Saksankielinen alk. *Wahrheit und Method*, ilmestyi 1960.

**Gadamer, Hans-Georg:** *The Relevance of the Beautiful*. © 1986 Cambridge University Press. Saksankielinen alk. *Die Aktualität des Schönen*. © 1977 Phillip Reclam Jr.

**Huizinga, Johan:** *Leikkivä ihminen – Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. alk. Homo Ludens – Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur, Basel, 1944. suom. Sirkka Salomaa, WSOY 1984, 3. painos, © J.Huizinga 1938

**ITRS:** *International Technology Roadmap for Semiconductors 2004 update – Overall Roadmap Technology Characteristics*. Saatavissa osoitteesta:

[http://www.itrs.net/Common/2004Update/2004\\_000\\_ORTC.pdf](http://www.itrs.net/Common/2004Update/2004_000_ORTC.pdf)

**Jenkins, Henry:** *Game Design as Narrative Architecture*. Teoksessa *First Person – New Media as Story, Performance and Game.s*. 118-130 Toim. Noah Wardrip-Fruin ja Pat Harrigan, The MIT Press, © 2004 Massachusetts Institute of Technology

**Juul, Jesper:** *Games Telling Stories?* Games Studies 0101, 2001. Saatavissa osoitteesta:

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> . Tarkistettu 26. elokuuta 2006.

**Järvinen, Aki & Sotamaa, Olli:** *Pena – rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Tampereen yliopiston Hypermedialaboration verkkojulkaisu 1, 2002. Saatavissa osoitteesta:

<http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf> . Tarkistettu 20. huhtikuuta 2006

**Manovich, Lev:** *The Language of New Media*. 2.painos © 2001 The MIT Press, Cambridge Massachusetts. 1. Painos ilmestyi 2000.

**Meri, Veijo:** *Sanojen synty*. Gummerus Oy, Jyväskylä 1982, 2. Painos

**Mortensen, Preben:** *Art in the Social Order: The Making of the Modern Conception of Art*. SUNY Press, 1998

**Murray, Janet H.:** *Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press, New York. © 1997 Janet Horowitz Murray

**Paju, Petri:** *Huvia hyödyn vuoksi jo 1950-luvulla – Nim-pelin rakentaminen ja käyttö Suomessa*. Wider Screen 2-3/2002. Saatavissa osoitteesta:

[http://www.widerscreen.fi/2003/2-3/huvia\\_hyodyn\\_vuoksi\\_jo\\_1950-luvulla.htm](http://www.widerscreen.fi/2003/2-3/huvia_hyodyn_vuoksi_jo_1950-luvulla.htm) . Tarkistettu 13. huhtikuuta. 2006

**Ricoeur, Paul:** *Life: A Story in Search of a Narrator*. Teoksessa: *A Ricoeur Reader; Reflection and*

*Imagination*. s. 425-437. Toim. Mario Valdés, *Harvesting Wheatsheaf*. 1991.

**Ryan, Marie-Laure (A):** Esipuhe teokseen: *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. ed. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press: Lincoln © 2004

**Ryan, Marie-Laure (B):** *Will New Media Produce New Narratives?*. Teoksessa: *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. ed. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press: Lincoln © 2004

**Salen, Katie & Zimmerman, Eric:** *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. © 2004 Massachusetts Institute of Technology. The MIT Press

**Schiller, Friedrich:** *On the Aesthetic Education of Man – In a Series of Letters*. Saksankielinen alk. Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Ilmestyi ensimmäisen kerran 1795. Editoineet ja kääntäneet Elizabeth M. Wilkinson ja L.A. Willoughby, © University of Nebraska Press, 1967.

**Scholes, Robert:** *Semiotics and Interpretation*. © 1982 Yale University Press. New Haven, Connecticut

**Shusterman, Richard:** *Taide, elämä ja estetiikka - Pragmatistisen filosofian näkökulma estetiikkaan*. Suomentanut Vesa Mujunen. 2. Painos. Gaudeamus, Tampere, 2003.

**Sonderegger, Ruth:** *Play*. Teoksessa *Encyclopedia of Aesthetics*. s.532-536. Toim. Michael Kelly, © 1998 Oxford University Press, New York.

**Suber, Peter:** *Nomic - A Game of Self-Amendment*. Verkkosivut, © 1996-2003 Peter Suber, saatavana osoitteesta: <http://www.earlham.edu/~peters/nomic.htm> . Tarkistettu 19. toukokuuta 2006

**Tikkanen, Tiina:** *Schillerin kirjeet esteettisestä kasvatuksesta – Yritys ymmärtää Friedrich Schillerin teosta “Die Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen”*, Jyväskylän yliopiston ylioppilaskunta, Jyväskylä, 1987

**Vikhagen, Arne Kjell:** *Gadamer’s Concept of Play*. Digitaalinen versio, CKK, Chalmers University of Technology. Saatavissa osoitteesta:  
[http://www.khib.no/index.php/khib/content/download/3812/36621/file/AK%20Vikhagen\\_Spiel.pdf](http://www.khib.no/index.php/khib/content/download/3812/36621/file/AK%20Vikhagen_Spiel.pdf) . Tarkistettu 20. helmikuuta 2006

**Weinsheimer, Joel C.;** *Gadamer's Hermeneutics - A Reading of Truth and Method*. Painettu: Binghamton, New York. Yale University Press. © 1985 YUP

**Wikipedia:** *Conway's Game of Life*. Verkkolähde. Saatavissa osoitteesta: [http://en.wikipedia.org/wiki/Conway%27s\\_Game\\_of\\_Life](http://en.wikipedia.org/wiki/Conway%27s_Game_of_Life) . Tarkastettu 20. huhtikuuta 2006.

**Wittgenstein, Ludwig:** *Filosofisia tutkimuksia*. 2. Painos. Suomentanut Heikki Nyman. Saksankielinen alk. Philosophische Untersuchungen © Basil Blackwell. WSOY, Juva, 1999.

**Wittgenstein, Ludwig:** *Huomautuksia matematiikan perusteista*. Suomentanut Heikki Nyman. Toimittaneet G. E. M. Anscombe, Rush Rhees, G. H. von Wright. Osa teoksesta julkaistu ensi kerran saksaksi nimellä *Bemerkungen über die Grundlagen der Mathematik* vuonna 1956. WSOY, Juva 1985.

### ***Peliviitteet***

**America's Army: Operations:** PC-Peli. Julkaisija Yhdysvaltojen armeija, tuottaja Yhdysvaltojen armeija, julkaistu alun perin 2002.

**Half-Life:** PC-Peli. Julkaisija Sierra Studios/Valve, Tuottaja Valve, 1998.

**NetHack:** PC-Peli. Ylläpitäjä: The NetHack DevTeam. Julkaistiin alun perin 1987. Saatavilla osoitteesta <http://www.nethack.org> .

**Tetris:** PC-Peli. Eri julkaisijoita, suunnittelija Aleksei Pažitnov, julkaistiin alun perin 1985.