

Eettisesti merkittävät kokemukset videopeleissä

Miguel Sicartin ja José Zagalín näkemys etiikasta peleissä
eettisen kasvun tavoitteluna

ELINA KOSKINEN
Tampereen yliopisto
Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Filosofian pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2018

TAMPEREEN YLIOPISTO

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

ELINA KOSKINEN: Eettisesti merkittävät kokemukset videopeleissä. Miguel Sicartin ja José Zagalín näkemys etiikasta peleissä eettisen kasvun tavoitteluna

Pro gradu-tutkielma, 84 s.

Filosofia

Toukokuu 2018

Tutkielma tarkastelee eettisesti merkittäviä kokemuksia digitaalisissa yksinpelattavissa peleissä Miguel Sicartin ja José Zagalín näkökulmista. Nämä tutkijat kokevat, että etiikka peleissä merkitsee eettistä pohdintaa, ja johtaa pelaajan eettiseen kasvamiseen, ja perustavat käsityksiään hyve-etiikkaan.

Toisessa luvussa esittelen Sicartin käsityksen eettisestä pelikokemuksesta. Aloitan tarkastelemalla englanninkielisen ‘gameplay’-termin määritelmiä, jonka kautta siirryn pohtimaan Sicartin ethical gameplay -käsitteen sisältöä. Tämä käsite muotoutuu pelaajasubjektin ja pelisuunnittelussa peliin rakennetun eettisen pohdinnan mahdollisuuden kohtaamisen kautta. Käyn käsitettä laajemmin läpi kolmen siihen olennaisesti liittyvän elementin kautta: pelin, pelisuunnittelijan ja pelaajan. Luvun lopuksi käyn läpi Sicartin kritiikkiä sellaisia pelejä kohtaan, jotka väittävät sisällyttäneensä peliin eettisen pohdinnan mahdollisuuksia, mutta ovat tehneet sen vain hyvin pinnallisesti. Lisäksi esittelen esimerkkitapauksia peleistä, joissa Sicartin mukaan on onnistunutta eettistä pelisuunnittelua.

Kolmannessa luvussa esittelen peliesimerkkien avittamana Zagalín käsityksen eettisesti merkittävistä videopeleistä eettisen järkeilyn ja pohdinnan kannustajina. Esittelen myös Zagalín kokemat haasteet eettisesti merkittävien pelien suunnittelulle. Lopuksi käsittelen sitä, miten Zagalín tulkitsee pelejä hyve-eettisestä näkökulmasta.

Neljännessä luvussa vertailen Sicartin ja Zagalín näkemyksiä eettisesti merkittävistä peleistä ja pelikokemuksista toisiinsa muun muassa dilemموjen, moraalisen jännitteen, pelaajan osallisuuden, pelihahmon sekä rationaalisten ja emotionaalisten reaktioiden näkökulmista. Lisäksi pohdin tarkemmin heidän käsityksiään eettisestä pelaajasta, eettisestä pohdinnasta ja eettisestä kasvusta.

Viidennessä luvussa käyn läpi tutkielman tärkeimmät johtopäätökset. Sekä Sicart että Zagalín kokevat, että peleillä on kyky kasvattaa eettisen pohdinnan taitojamme, ja pelejä voidaan suunnitella erilaisin tavoin kannustamaan meitä harjoittamaan näitä eettisiä kykyjämme.

Asiasanat: Miguel Sicart, José Zagalín, digitaaliset pelit, pelikokemus, pelisuunnittelu, etiikka, hyve-etiikka, informaatioetiikka

1.	Johdanto	1
1.1.	Tutkimuskysymys ja sen motivointi	1
1.2.	Tutkimuskirjallisuus	3
1.3.	Käsitteistä	3
1.3.1.	Etiikka	4
1.3.1.1.	Hyve-etiikka	4
1.3.1.2.	Informaatioetiikka	8
1.3.2.	Pelit moraalisisina objekteina	10
1.4.	Työn rakenne	12
2.	Sicart ja eettinen pelikokemus	13
2.1.	‘Gameplay’-termin määrittelyä	13
2.2.	Ethical gameplay – Eettinen pelikokemus	16
2.2.1.	Peli	28
2.2.2.	Suunnittelija	31
2.2.2.1.	Eettinen kognitiivinen kitka	35
2.2.2.2.	Moraaliset dilemmat	37
2.2.3.	Pelaaja	40
2.2.3.1.	Mallipelaaja	42
2.2.3.2.	Subjektivisaatio	43
2.2.3.3.	Pelaajan osallisuus	48
2.2.3.4.	Pelihahmo seuralaisena	49
2.2.4.	Eettisen pelikokemuksen suunnittelu	50
2.2.4.1.	Pelisuunnittelumallien kritiikkiä	50
2.2.4.2.	Onnistunut eettinen pelisuunnittelu	53
3.	Zagal ja eettisesti merkittävät videopelit	55
3.1.	Eettisesti merkittävä videopeli	55
3.2.	Eettisesti merkittävän videopelin luonnin haasteet	61
3.3.	Hyve-etiikka peleissä	64
4.	Sicart & Zagal: yhtäläisyyksiä, eroja ja pohdintaa	71
5.	Loppupäätelmät	78
	Lähteet	80

1. Johdanto

1.1. Tutkimuskysymys ja sen motivointi

Tarkastelen tässä opinnäytetyössäni sitä, millaisia eettisen pohdinnan harjoittamisen mahdollisuuksia digitaaliset yksinpelattavat pelit tarjoavat, ja miten ne kannustavat tällaiseen toimintaan. Tutkin sitä, mikä on eettisesti merkittävä peli ja pelikokemus, ja hieman myös sitä, kuinka tällaisia kokemuksia voidaan peleihin suunnitella. Pohjaan tarkasteluni Miguel Sicartin ja José Zagalın teorioihin ja analyysihin siitä, mitä ovat eettisesti merkittävät videopelit ja pelikokemukset. Molemmat heistä pohjaavat teorioitaan ainakin osittain hyve-etiikkaan.

Miguel Sicart on omien sanojensa mukaan leikin tutkija, jonka on tausta teknologian filosofiassa, kirjallisuudessa, ja pelitutkimuksessa.¹ Hän on julkaissut useita tekstejä pelien etiikkaan liittyen.² Sicartille (2013a, 69) etiikan ydin on sen kehitys, keitä me haluamme maailmassa olla. Hyvä peli on sellainen, joka kasvattaa hyveellisiä pelaajia (Sicart 2009c, 126).

José Zagal on pelitutkija, jonka koulutustausta sijoittuu hieman Sicartia teknisemmille aloille kuten tietojenkäsittelytieteeseen³. Eettisesti merkittävät pelit ovat yksi hänen tutkimuskiinnostuksistaan⁴. Zagal (2009, 1) pohtii sitä, millä tavoin voimme käyttää pelejä tekemään moraalisia vaatimuksia pelaajia kohtaan, ja kannustamaan heitä pohtimaan eettisiä ongelmia, sekä millaisessa auttavassa roolissa pelit voivat olla siinä, kuinka meistä voisi tulla parempia ihmisiä.

Molemmat tutkijat keskittyvät siihen, millä tavoin videopelit voidaan valjastaa etiikan työkaluiksi, keinoiksi, jotka auttavat meistä tulemaan parempia ihmisiä. Tämä on mielestäni turvallisempi ja parempi lähestymistapa etiikkaan, kuin yrittää väittää suoraan jotakin siitä, millaista normatiivista etiikkaa videopelien tulisi opettaa.

Pidän aihetta tärkeänä, koska peleillä on kyky luoda syviäkin eettisiä kokemuksia, mutta digitaalisiin peleihin liittyvää etiikka ei ole ymmärtääkseni juurikaan tutkittu⁵. Etiikka ja pelit on

¹ Sicart, M. (23.11.2014). <http://miguel sicart.net/about/>

² Sicart, M. (23.11.2014). <http://miguel sicart.net/publications/>

³ (13.4.2018) https://faculty.utah.edu/u0916275-JOSE_P_ZAGAL/hm/index.html

⁴ Zagal, J. (19.3.2018). <https://www.eng.utah.edu/~zagal/lst.html>

⁵ Ks. esim. Sicart 2009c, 3; Zagal 2011b.

esiin nouseva tutkimusalue (Schrier & Gibson 2010, xx). Etiikka peleissä liitetään usein negatiivisiin teemoihin, kuten väkivaltaan, riippuvuuteen, nettikiusaamiseen, seksismiin ja rasismiin (Schrier 2014, 142). Viime aikoina myös pelisuunnittelun etiikasta on keskusteltu synkemmässä valossa, esimerkiksi kyseenalaisten rahoitusmallien näkökulmasta⁶. Kuitenkaan ei ole ollut suuremmin keskustelua siitä, kuinka pelit kykenevät synnyttämään eettisiä kokemuksia sekä reflektointia pelaajissa, tai siitä, kuinka tämänkaltaisia pelejä voidaan suunnitella. Uskon, että videopelien potentiaalin valjastaminen eettisten kykyjemme hoivaamiseen tulee ottaa vakavasti. Interaktiivisen luonteensa vuoksi videopeleillä on erilainen potentiaali meidän kasvattamisemme eettisinä olentoina kuin esimerkiksi elokuvilla ja kirjoilla on⁷. Sicartin (2013b, 28) mukaan eräät suosituimmista viimeaikaisista peleistä ovat käyttäneet moraalisuutta markkinointistrategianaan lupaamalla, että pelaajan moraaliset valinnat vaikuttavat olennaisesti pelikokemukseen. Vaikka monia näistä peleistä on kritisoitu siitä, että ne esittävät pinnallisia pulmia, jotka eivät kuvasta pelisuunnittelun todellisia eettisiä mahdollisuuksia, moraalisuus on silti aihe, josta pelisuunnittelijat kasvavassa määrin puhuvat (Sicart 2013b, 28).

Sicartin (2009b, 4) mukaan videopelit, jotka vetoavat ja haastavat eettisiä arvojamme, ovat askel kohti tämän mediatyypin ilmaisuvoiman kypsyttää. Videopelit haastavat ajatteluamme sekä sitä, keitä me olemme. Sen ymmärtäminen, kuinka ne tämän tekevät, auttaa meitä keksimään uusia tapoja kehittää ja pelata videopelejä siten, että sisällytämme etiikan haasteeksi pelikokemuksessa. (Sicart 2009b, 4.) Eettisten diskurssien implementoiminen pelisuunnitteluun voi johtaa kypsempiin, haastavampiin tuotteisiin (Sicart 2005b, 14).

Pelitutkijat ovat ehkä hiljalleen alkaneet herätä tutkimaan digitaalisten pelien etiikkaan liittyviä kysymyksiä, mutta ainakin toistaiseksi keskustelusta löytyy vielä aukkoja. Tässä työssäni pyrin avaamaan sitä, millaisia kykyjä peleillä on kasvattaa meitä eettisesti, ja mihin nämä kyvyt Sicartin ja Zagalin mukaan perustuvat.

⁶ Ks. esim. Alha et al. 2014.

⁷ Ks. esim. Zagal 2009; Zagal 2011a.

1.2. Tutkimuskirjallisuus

Sicartin osalta olen käynyt läpi hänen tuottamansa kirjallisuuden pelisuunnitteluun liittyvän etiikan suhteen⁸. Olen rajannut ulkopuolelle Sicartin tekstit liittyen etiikkaan ja pelillistämiseen (gamification), sillä pelillistäminen ei liity varsinaisesti peleihin, vaan pelien ominaisuuksien liittämiseen pelien ulkopuolisiin asioihin. Näin tarkasteluni piiriin jäi kaksi Sicartin kirjaa, sekä vajaa parikymmentä artikkelia, joista päädyin tässä työssäni käytännössä hyödyntämään kymmentä. Zagalin osalta aineisto oli suppeampi, yhteensä viisi artikkelia ja kirjan lukua.

Sicartin (2009c, 5) ensimmäinen kirja *The Ethics of Computer Games* on yhdistelmä moraalifilosofiaa ja pelitutkimusta, ja pyrkii vetoamaan pelitutkijoihin, jotka haluavat käyttää filosofiaa metodina tietokonepelien ymmärtämiseen. Teoksen on tarkoitus puhutella myös filosofeja, jotka voivat olla kiinnostuneita digitaalisten pelien asettamista haasteista etiikalle ja metafysiikalle. Pelisuunnittelijoille teos tarjoaa vakavasti otettavan lähestymistavan pelien nostattamiin eettisiin ongelmiin, ja niiden käsittelyyn. (Sicart 2009c, 5.) Sicartin (2013a, 3–4) etiikkaan liittyvän tutkimustaipaleen päättää hänen toinen kirjansa *Beyond Choices - The Design of Ethical Gameplay*. Kirjan ytimessä edetään loogisesti läpi eettisen pelikokemuksen (ethical gameplay) suunnittelun teorian eri näkökulmia. Vertailen Sicartin teorioista tekemiäni havaintoja Zagalin artikkeleihin, jotka käsittelevät eettisesti merkittäviä pelejä, ja niiden ominaisuuksia.

Keskityn tarkastelussani yksin pelattaviin digitaalisiin (tietokone/konsoli)peleihin, eli rajaan moninpelit aiheeni ulkopuolelle. Sicart puhuu moninpeleistä hyvin vähän, sillä hänestä (Sicart 2013a, 107) yksinpelit ovat kiinnostavampi konteksti ethical gameplaylle. Niitä on helpompi kuvailla formaalisti, koska ne välttävät ne monimutkaisuudet, jotka seuraavat useiden ihmisten kohtaamisista järjestelmässä, joka on avoin tulkinnallisille neuvotteluille (Sicart 2013a, 56). Myös Zagal (2011a) jättää tarkastelustaan pois moninpelit, vaikka myöntääkin, että myös niistä toki löytyy suunnitteluelementtejä, jotka usein tekevät niistä eettisesti merkittäviä.

1.3. Käsitteistä

Sicart puhuu erityisesti eettisistä pelikokemuksista, ja Zagal eettisesti merkityksellisistä videopeleistä. Pelit ovat Sicartin (2009b, 11) mukaan aina oleellisesti eettisiä järjestelmiä, koska ne

⁸ Lukuunottamatta paria artikkelia, joihin en päässyt käsiksi, mutta jotka Sicartin mukaan on sisällytetty hänen kirjoihinsa (henkilökohtainen tiedonanto, 15.1.2017).

rajoittavat eettisen olennon toimijuutta. Koska tarkastelen opinnäytetyössäni eettisesti merkittäviä pelejä ja pelikokemuksia, taustoitan seuraavaksi etiikan ja pelien käsitteitä tämän työn kontekstissa.

1.3.1. Etiikka

Tarkastelen tässä opinnäytetyössäni Sicartin ja Zagalin luomia viitekehyksiä pelien etiikan tarkastelulle. Molemmat tutkijat käyttävät hyve-etiikkaa jossakin määrin tarkastelujensa pohjana, ja lisäksi Sicartin viitekehukseen liittyy vahvasti myös informaatioetiikka. Molemmat myös tarkastelevat hyvin pinnallisesti seurausetiikkaa, lähinnä suhteessa hyve-etiikkaan. En tule juurikaan tässä työssäni keskustelemaan siitä, joten en tule seurausetiikkaa tässä myöskään erikseen taustoittamaan.

Tämän opinnäytetyön kontekstissa etiikka peleissä ei merkitse pelin moraalisten ominaisuuksien tutkimusta, vaan eettisen reflektion herättämistä, etiikkaa kasvatuksen ja kasvamisen välineenä. Eettisen pelaamisen vastakohta ei siis ole epämoraalinen pelaaminen, vaan instrumentaalinen, optimoiva pelaaminen⁹, ainakin Sicartin kontekstissa.

1.3.1.1. Hyve-etiikka

Hyve-etiikka on tällä hetkellä yksi kolmesta suurimmasta normatiivisen etiikan suuntauksesta velvollisuusetiikan ja seurausetiikan lisäksi. Se korostaa hyveitä sekä moraalista luonnetta siinä missä velvollisuusetiikka korostaa velvollisuuksia ja sääntöjä, ja seurausetiikka korostaa tekojen seurauksia. Kaikille hyve-etiikan muodoille yhteisiä keskeisiä käsitteitä ovat *hyve* ja *käytännöllinen viisaus*. Kuitenkin teoriat poikkeavat toisistaan niiltä tavoilta, joilla näitä ja muita käsitteitä yhdistellään valaistaessa sitä, mitä meidän tulisi tehdä tietyissä tilanteissa, ja kuinka meidän pitäisi kokonaisuudessaan elää elämäämme. Useimpien modernien hyve-etiikan teorioiden juuret ovat antiikin Kreikan filosofiassa, josta tulevat käsitteet *aretē* (erinomaisuus tai hyve), *fronesis* (käytännöllinen tai moraalinen viisaus), sekä *eudaimonia* (usein ‘onnellisuus’ tai ‘kukoistava’). (Hursthouse et al. 2016.)

Hyveen omistamisessa on kyse sen asteesta, eli hyveellisyydessä on eri tasoja. Useimmat hyveellisimmistäkin ihmisistä käyttäytyvät joissakin tilanteissa hyvettään vastaan. Hyve-eetikot

⁹ Palaan Sicartin instrumentaalisen pelaamisen käsitteeseen Eettinen pelikokemus -luvussa.

vetävät rajan täyden tai täydellisen hyveen ja pidättäytyvyyden, eli tahdonvoiman väliin. Täysin hyveelliset tekevät mitä heidän tulisikin ilman taistelua vastakkaisia haluja vastaan. Pidättäytyväisten täytyy kontrolloida halua tai houkutusta tehdä toisin. (Hursthouse et al. 2016.) Kun todella hyveellinen ihminen näkee, mikä on moraalisesti oikea tapa toimia, hän ei tunne mitään vetoa muita vaihtoehtoja kohtaan (McNaughton 1988, 116).

Se konstruktivistinen lähestymistapa, jonka Sicart (2013a, 154) ottaa pelien etiikkaan, johtaa siihen, että moraalisesta järjestelmän kyky kannustaa ihmisen kukoistusta on ratkaisevaa. Hänen mukaansa moraalisesta järjestelmien tulisi tukea paremmiksi ihmisiksi tuleminen tietämme (Sicart 2013a, 154). Sicartin (2013a, 79) mukaan ajatus pelaajasta luojana liittyy läheisesti konstruktivistiseen etiikkaan. Pelaajat ovat *luovia toimijoita*, jotka kukoistavat, eli kehittävät potentiaaliaan ihmisolentoina, harjoittamalla etiikkaa. Ihmiset kukoistavat myös olemalla toistensa kanssa, lukemalla, ja kokemalla taidetta. Pelaaminen on tapa harjoittaa hyveitä ja tutkia paheita, ja siten kukoistaa. (Sicart 2013a, 79.)

Sicartin puhuessa nimenomaan kukoistamisesta, tulkitsem, että hän soveltaa eudaimonistisia hyve-etiikan teorioita, sillä kukoistava ihmiselämä on tällaisen hyve-etiikan mittari. Nämä teorit kuvaavat hyveet siitä näkökulmasta, mikä on niiden suhde *eudaimoniaan*, kukoistukseen. Hyve on piirre, joka edesauttaa tai on *eudaimonian* rakenneosia. Tämän teorian mukaan meidän tulee kehittää hyveitä juuri siksi, että ne edesauttavat *eudaimoniaa*. Useimmissa hyve-etiikan versioissa todetaan, että hyveen mukaisesti eläminen on välttämätöntä *eudaimonialle*. (Hursthouse et al. 2016.) Zagal ei puhu suoraan kukoistamisesta, mutta peilaa usein eettisyyttä nimenomaan hyve-etiikkaan¹⁰.

Sicartin (2009c, 123) mukaan mikäli pelien etiikka ymmärretään hyve-etiikan näkökulmasta, pelaajalle annetaan peleissä suuri vastuu moraalisesta tilanteiden käsittelystä. Yleinen virhe analysoitaessa pelien asettamia eettisiä dilemmoja on ajatella pelaajaa passiivisena elementtinä. Hyve-etiikka haastaa tätä käsitettä, asettaen moraalisesti tietoiset pelaajat aktiiviseen dialogiin pelin kanssa. Tämän prosessin tekee mahdolliseksi pelaaja, joka on vastuussa sen pelikokemuksen eettisestä luonteesta, johon hän vapaaehtoisesti sitoutuu. (Sicart 2009c, 123.)

¹⁰ Ks. esim. Zagal 2011b; Nay & Zagal 2017.

Sicart (2009c, 123) määrittelee *eettisen pelin peliksi, jossa suunniteltu järjestelmä ei rajaa pelaajan mahdollisuutta tarjota eettisiä arvoja pelikokemukseen*. Näiden tarjoumien täytyy olla merkityksellisiä pelitilanteelle. Eettinen peli on sellainen, joka tiedostaa, kunnioittaa ja kannustaa pelaajien eettistä olemusta. Tämä ei tarkoita, että peli tulisi muokata pelaajiensa arvojen mukaiseksi, tai että pelaajien tulisi olla vapaita valitsemaan millainen etiikka hallitsee pelissä. Hyve-etiikan mukaan pelin eettinen ulottuvuus objektina nojaa järjestelmän avoimuuteen. *Pelin ei tule puuttua niihin eettisiin tarjoumiin, joita pelaajat kenties haluavat tarjota peliin, sekä tulkinnallisella että käytännöllisemmällä tasolla*. (Sicart 2009c, 123–124.) Sicartin (2009c, 124) mukaan voidaan kuitenkin väittää, että on olemassa esimerkkejä peleistä, joissa avoimuus ei tapahdu, ja silti näitä pelejä voidaan harkita hyviksi peleiksi eettisestä näkökulmasta.¹¹

Sicartin (2009c, 124) mukaan hyveellinen pelaaja sitoutuu peliin tietoisena eettisen tulkinnan prosessista. Hyveellinen pelaaja määrittellään moraaliseksi olennoiksi, jolla on kykyä tulkita ja reflektoida peliä objektina, käytöstään, ja olemistaan pelimaailmassa ja peliyhteisössä. Hyveellinen pelaaja kehittää ja käyttää pelaaja-hyveitä ja *leikillistä käytännön viisautta* (ludic practical wisdom) pelatessaan pelejä. Tämä on myös kypsymisen prosessi, välttämättömien eettisten taitojen kehittämisen prosessi, jotta voidaan taata, että kokemus pelistä on eettinen. Pelaaja on vastuussa moraalista hyvinvoinnistaan pelikokemuksessa, sekä niistä arvoista, joita hän esittää. Pelaajan on käytäydyttävä hyveellisesti ja kehitettävä moraalista tietoa tehdäkseen niin. (Sicart 2009c, 124–125.)

Sicartin (2009c, 125) mukaan pelaajan hyveellinen käytös on käytöstä, joka osoittaa ymmärrystä, ei parhaista strategioista ja toimista pelin voittamiseen, vaan pelin toiminnan prosesseista, jotka takaavat tyydyttävän pelikokemuksen. Eettinen tavoite on voittaa kunnioittamalla peliä ja muita pelaajia toimimalla tavalla, joka parhaiten säilyttää leikillisen sitoutumisen peliin. Esimerkin Sicart tarjoaa moninpelien maailmasta: pelaaja joka päättää olla taistelematta heikompia hahmoja vastaan *World of Warcraftissa* (Blizzard Entertainment 2004), osoittaa moraalista reflektiota pelin rakenteesta. Tämän pelaajan käytös on luonnostaan eettistä, kannattaen pelaamisessaan niitä hyveitä, joita hänen mielestään pelissä tulisi olla. (Sicart 2009c, 125.)

¹¹ Tällainen peli on esimerkiksi *Manhunt* (Rockstar North 2003), johon palaamme Pelaaja-alaluvussa.

Sicartin (2009c, 125) mielestä pelaaja on osittain vastuussa pelin eettisistä arvoista, yhdessä niiden eettisten tarjoumien ja rajoitusten kanssa, joita peliin saattaa olla suunniteltu. Pelaaja on vastuussa toimistaan pelissä, käytöksestään, ja siitä, mitä hän saa irti pelikokemuksestaan. Ne eettiset ongelmat joita peli voi luoda, ovat pelaajan vastuulla siinä määrin, missä pelisuunnittelijat ovat sallineet pelaajien luoda ja tarjota omia arvojaan peliin. Tämä ei merkitse suunniteltujen tarjoumien tärkeyden latistamista, sillä pelaaja subjektina on jossakin määrin näiden tarjoumien ehdollistama. Toisin sanoen, suunnittelu on tärkeää tästä näkökulmasta, koska *pelin tulisi edistää pelaajan hyveiden kehitystä. Mikäli se ei näin tee, hyve-etiikan näkökulmasta puhuttaisiin epäeettisestä pelistä.* (Sicart 2009c, 125.)

Sicart (2009c, 126) tarkentaa, että pelaajien moraalinen kypsyyden, ja se moraalisesti kypsä tapa, jolla he ovat reagoivat peliin, ovat myöskin tärkeässä roolissa. Pelaajien on kehitettävä hyveitä tullakseen hyviksi pelaajiksi ja tehdäkseen pelit hyviksi. Olemalla osa historiallista pelaajayhteisöä, ja pelaamalla pelejä, pelaajat kehittävät tätä moraalista ymmärrystä pelaamisesta, luoden leikillisen fronesiksen joka määrittää pelien etiikkaa. Tämä fronesis luodaan ajan myötä, joka on yksi niistä syistä miksi kaikki pelit eivät sovi kaikille pelaajille. Pelaajien on kehitettävä moraalista kypsyyttä ymmärtääkseen pelin erityispiirteitä ja kuinka tulkita niitä. *Pelin etiikan ollessa osittain riippuvainen pelaajien eettisesti tulkituista toiminnoista, on äärimmäisen tärkeää, että nämä pelaajat osoittavat moraalista kypsyyttä, jotta pelistä tulisi oikeasti hyvä, eettinen peli.* (Sicart 2009c, 126.)

Sicartin (2009c, 126) näkökulmasta pelien etiikka siis riippuu pelaajien etiikasta. Hyvä peli on sellainen, joka kasvattaa hyveellisiä pelaajia. Tällainen peli on suunniteltu luomaan pelaaja-subjekteja, jotka kykenevät ymmärtämään ja kehittämään eettisiä arvojaan, ja sitä, missä näitä arvoja voidaan reflektoida. Pelaaja on vastuussa siksi eettiseksi pelaajaksi tulemisestaan, jonka kannustamiseen peli on suunniteltu. Tietokonepelien etiikan hyve-eettinen näkökulma laittaa pelaajat keskiöön laajentamalla eettisten normien läsnäoloa ja merkitystä¹², sekä leikillisen fronesiksen kokemusta, kykyä tulkita moraalisesti pelaamisen toimintaa perspektiivistä, joka on johdettu aiemmista kokemuksista ja peliyhteisöön kuulumisesta. (Sicart 2009c, 126.)

Zagalin mukaan kun pohditaan, miten hyve-etiikka voi olla hyödyllinen linssi moraalisen refleksiivisyyden ymmärrykseen pelin toiminnassa, on kaksi näkökulmaa, jonka voimme ottaa.

¹² Tästä lisää Informaatioetiikka-alaluvussa.

Ensimmäisen näkökulman mukaan voimme ajatella pelaajaa moraalisen toimijana ja keskustella siitä, mitä tarkoittaa olla hyveellinen pelaaja (kuten edellä Sicartin kontekstissa tarkasteltiin). Toisesta näkökulmasta voimme pitää pelaajien ohjaamia hahmoja pseudo-moraalisina toimijoina peleissä. Tämä näkökulma mahdollistaa pelaajan pelihahmon moraalisen luonteen tarkastelun yhdessä sen suhteen kanssa, joka hahmolla on pelaajaan, ja niiden syiden, joita pelaajalla saattaa olla tiettyjen valintojen tekemiseen. Zagal argumentoi, että vaikka valinnat olisivat seuraamuksettomia, ne voivat olla moraalisesti merkityksellisiä pelaajille silloin, kun niitä käytetään joko hankkimaan tai kehittämään ymmärrystä pelaajan ohjaamien hahmojen moraalista luonteesta. (Nay & Zagal 2017, 2–3.) Tästä jälkimmäisestä näkökulmasta keskustelemme Zagal'n kohdalla enemmän luvussa Zagal ja eettisesti merkittävät videopelit.

1.3.1.2. Informaatioetiikka

Sicart (2009c, 17) on valinnut analyttisen viitekehänsä taustalle hyve-etiikan ja informaatioetiikan, koska hän asettaa pelaajat pelien etiikan analyysinsä keskeiseksi elementiksi. Nämä molemmat teoriat ottavat huomioon sen, mikä muodostaa eettisen tilanteen, sekä sen, mikä on eettinen toimija, ja siten nämä eettiset teoriat mahdollistavat sekä pelaajien että heidän suhteensa pelijärjestelmään analysoinnin (Sicart 2009c, 17–18).

Sicartin (2009c, 128) mukaan informaatioetiikka tarjoaa hyve-etiikan ohelle vaihtoehdoisen viitekehänsä, joka sekä sijoittaa tietokonepelit tietokone-etiikan traditioon, ja jota voidaan käyttää tietokonepelien etiikan analysointiin sekä objekteina, että eettisen toimijan kokemuksina. Informaatioetiikalla on potentiaalia kattaa useimpien niiden elementtien analyysi, jotka tekevät tietokonepeleistä eettisesti olennaisia, kuten pelijärjestelmän ja -maailman suunnittelu, sekä pelaajien yksilöllisten käyttäytymismallit peliympäristöissä. Siten informaatioetiikka on keskeinen osa Sicartin eettistä viitekehystä. (Sicart 2009c, 128.) Avaan seuraavaksi Sicartin näkemystä informaatioetiikasta sen verran, mikä on oleellista tämän opinnäytetyön kontekstissa.

Sicartin (2009c, 128) informaatioetiikka perustuu muun muassa Luciano Floridin ja Jeff Sandersin määritelmään. Informaatioetiikka on radikaali näkökulma tietokone-etiikkaan, joka ottaa huomioon sekä tietojenkäsittelyn luonteen, että ihmisen läsnäolon ja tietokoneohjelmiston toimijat digitaalisissa ympäristöissä. Informaatioetiikka on makroeettinen lähestymistapa, viitekehys, joka laajentaa moraalisten toimijoiden vastuuta määrittelemällä olemassaolon informaationaalisenä (informational) olemassaolona: me kaikki olemme data-entiteettejä. Jokainen

biologinen elämä on data-entiteetti, mutta olemassa on enemmän data-entiteettejä kuin elämänmuotoja, sillä olemassa on myös keinotekoisia data-entiteettejä, joita tulee kunnioittaa, ja joita voidaan vahingoittaa. Esimerkiksi tietokannat, jotka sisältävät luottokorttitietomme, ovat dataolentoja, jotka täytyy turvata haitoilta. Nämä data-entiteetit jakavat ympäristön, jota täytyy suojella eettisesti. Informaatioetiikka laajentaa moraalisen universumimme sisältämään kaiken informaationaalisen, sekä ne suhteet, joita perustamme, ja joita perustetaan kanssamme. (Sicart 2009c, 128–129.)

Infosfääri on informaationaalisten toimijoiden ja heidän yhteisten suhteidensa ekologinen ympäristö. Kaikki infosfäärin elementit ovat yhteydessä toisiinsa tavalla tai toisella aivan kuten ekosysteemissä, ja tämän järjestelmän tasapainoa voidaan järkyttää siten, että se johtaa haittoihin. Tämä määrittelee sen, mitä epäeettiset toiminnat ja suhteet ovat. Infosfääri on avainkäsite informaatioetiikassa, koska se tekee selväksi sen, mistä voimme löytää dataolentoja, miten niiden suhteet rakentavat niiden ontologiat, ja mikä voi vahingoittaa niitä. (Sicart 2009c, 129.)

Sicartin (2009c, 129) mukaan tietokonepelit ovat infosfäärejä. Tietyllä analyysin tasolla, internetissä pelattava peli kuten *World of Warcraft* on infosfääri tuotteineen, kehittäjineen, serverineen ja niiden teknologioineen, pelaajineen sekä nettiresursseineen. Kuitenkin, myös tietty serveri on infosfääri riippuen analyysiin tarvittavasta tasosta, jota määrittelee tutkimuskysymys. Infosfääri voi sisältää serverin lisäksi esimerkiksi peliin liittyvät nettiforumit. (Sicart 2009c, 129.)

Sicart (2009c, 130) tuo esille, että informaatioetiikka pitää moraalisia toimia informaatioprosessina. Toimijat eivät tällä tasolla ole välttämättä ihmisiä. Informaatioetiikka ehdottaa keinotekoisista toimijaa avainelementiksi moraalisuuden ymmärtämiselle infosfäärissä. (Sicart 2009c, 130.) Keinotekoinen toimijuus on Sicartin (2005a) mukaan toistuva teema informaatioetiikan alalla, ja arvokas lähestymistapa tietokonepelien etiikan ymmärtämiseen.

Sicartin (2009c, 130) mukaan sekä informaatioetiikka että hyve-etiikka ovat konstruktivistisia lähestymistapoja, mutta siinä missä jälkimmäinen on antroposentrinen, edeltävä ottaa laajemman järjestelmän huomioon. Informaatioetiikka laajentaa eettistä universumia, nostaen sen asetta, miten moraalisesti vastuussa olemme maailmasta, jossa elämme. Informaatioetiikassa moraalista ulottuvuutta on laajennettava ottamaan huomioon kaikki informaationaaliset olennot jotka ovat läsnä, ja jotka ovat tärkeitä infosfäärin hyvinvoinnille. Ihmistoimijoina meillä on

eettinen tehtävä käyttää ja tuottaa hyveellisiä ympäristöjä. Jotta ympäristö olisi eettisesti hyvässä kunnossa, meidän täytyy olla eettisesti vastuullisia käyttäjiä ja tuottajia. (Sicart 2009c, 130.)

Vastuu infosfäärin hyvinvoinnin tuottamisesta ja ylläpidosta laajentuu jokaiseen sen osanottajaan, olivat ne ihmisiä tai eivät. Toimija luo ympäristön ja osallistuu sen tuottamiseen ja kestävyteen, ja on siten eettisesti vastuussa sen tasapainon ylläpidosta sekä sen tarkoituksenmukaisesta käytöstä ja kehityksestä. Me olemme kaikki kehittäjiä ja kuluttajia infosfäärissä, ja tässä mielessä meidän täytyy käyttäytyä eettisesti ja varjella järjestelmän hyvinvointia. Informaatioetiikka laajentaa moraalista universumiamme siten, että olemme vastuussa niiden informaationaalisten maailmojen osallistumisen ja yhdessä luonnin toiminnasta, joihin olemme sitoutuneet. (Sicart 2009c, 131.)

Pelaaja on informaationaalinen olento, joka on merkityksellinen infosfäärissä, ja jolla on konstruktivistisia arvoja. Hän ei osallistu infosfääriin vain toimijana, vaan hänellä on myös vastuu järjestelmän informaationalisesta hyvinvoinnista. (Sicart 2009c, 136.) Peli, joka rajoittaa pelaajien konstruktivisia eettisiä kykyjä siten, että se ei anna pelaajien tuoda omia arvojaan ja käytäntöjään peliin, hyläten tai vähentäen niiden voimaa, on epäeettinen peli: se vaikuttaa infosfäärin hyvinvointiin vaikuttamalla toimijoihin ja heidän informaationaalisiin kykyihinsä. (Sicart 2009c, 139.)

1.3.2. Pelit moraalisisina objekteina

Pelin käsitettä on yritetty määritellä jo pitkään, ja joitakin määritelmiä pidetään toisia parempina. Kuitenkaan lopullista, täydellistä määritelmää ei pelille löydy, ja täydellisen määritelmän löytäminen ei myöskään ole tarkoituksenmukaista tutkielmalleni. Salen ja Zimmerman (2004, 80) esimerkiksi määrittelevät pelitutkimuksen modernissa klassikkoteoksessa *Rules of Play* pelin järjestelmäksi, jossa pelaajat kohtaavat keinotekoisien konfliktien, jota määrittävät säännöt, ja joka päättyy mitattavissa olevaan tulokseen. Myös filosofian puolella on tarkasteltu pelin määritelmiä. Wittgenstein (1983, 31–32) pitää peliä perheyhtäläisenä käsitteenä: peleistä löytyy paljon yhtäläisyyksiä, mutta ei mitään yhtä tekijää, joka kuvaisi niitä kaikkia. Kenties peleillä kuitenkin on jokin yhteinen tekijä, kuten Salenin ja Zimmermanin ehdottama sääntöjen määrittämä keinotekoinen konflikti.

Tämän opinnäytetyön kontekstissa puhun digitaalisista, tietokoneella tai pelikonsolilla yksin pelattavista peleistä. Sicart puhuu tietokonepeleistä (computer games) ja Zagal videopeleistä (video games) mutta nämä ovat mielestäni tämän työn kontekstissa täysin toisiinsa rinnastettavia, digitaalisia pelejä. Olen käyttänyt työssäni lähinnä termiä ‘peli’ viitaten näihin digitaalisiin peleihin.

Zagal ei teksteissään määrittele pelejä ontologisesti, mutta pohjustan seuraavaksi hieman Sicartin näkemystä peleistä moraalisisina objekteina. Sicartin (2009b, 5) mukaan filosofisesta näkökulmasta on välttämätöntä vakiinnuttaa objektin ontologia ennen kuin voimme puhua arvoista. Meidän täytyy siis ymmärtää mitä pelit ovat ennen kuin voimme liittää niihin arvoja, ja heijastaa niitä pelaajakokemukseen. Jälkifenomenologisesta näkökulmasta pelit tulisi ymmärtää objekteina, jotka luovat kokemuksia rajoittamalla eettisen olennon toimijuutta, ja sen takia, että ne tekevät näin, niitä tulee analysoida eettisesti. (Sicart 2009b, 5–6.) Pelit ovat aina oleellisesti eettisiä järjestelmiä, koska ne rajoittavat eettisen olennon toimijuutta (Sicart 2009b, 11).

Sicartin (2005a) mukaan pelit ovat suunniteltuja objekteja, ja siksi ne voivat olla moraalisia objekteja. Tämä tarkoittaa, että niiden koodi sekä arkkitehtuuri ovat itse asiassa eettisiä instansseja. Koodi on se, joka pohjimmiltaan säätelee pelin arkkitehtuuria, ja siksi tietokonepelien etiikka alkaa koodin tasolta. Pelimekaniikat perustuvat koodiin, joka koetaan pelin arkkitehtuurina. Koodi määrittelee sen, mikä on hyveellistä saavuttaakseen pelin tavoitteet, ja mikä on sopimatonta käytöstä sekä moraalisesta näkökulmasta, että eksistentiaalisesta näkökulmasta. Käyttäytymistavat, jotka eivät ole mahdollisia pelissä, eivät ole olemassa edes pelkinä mahdollisuuksina. *Pelit ovat moraalisia objekteja, koska niihin voidaan suunnittelussa sisällyttää eettisiä arvoja.* Ymmärrys suunnittelusta luovana eettisenä toimintana mahdollistaa tietokonepelien retoriikan, sekä niiden tapojen, joilla pelejä käytetään tai voidaan käyttää mukaansatempaavien eettisten kokemusten välittämiseen, analyysin. (Sicart, 2005a.) Myös Flanagan ja Nissenbaum (2014, 3) toteavat, että kaikki pelit ilmaisevat ja sisältävät arvoja.

Mitä tarkoittaa se, että johonkin voidaan suunnittelussa sisällyttää eettisiä arvoja? Lawsonin (2005, 124) mukaan kaikki suunnittelu väistämättä sisältää subjektiivisia arvovalintoja. Kultima (2018, 78) huomauttaa, että suunnittelijoita ohjaavat heidän uskomuksensa ja arvonsa, mutta ajan myötä he oppivat myös ilmaisemaan ajatuksiaan ja arvojaan työssään. Kultiman mukaan “[p]olkupyörä voi olla kestävästi kehitetty ja sen materiaalit ei riistäviä, maitopurkki voi vähentää kulutusta monella tavalla. Kaikki suunnittelu sisältää arvoja ja voi sisältää myös

eettisiä arvoja. Arvon sisällyttäminen ei takaa kausaalisuhdetta vaikutukseen.” (Henkilökoh-
tainen tiedonanto, 21.4.2018.)

Sicartin (2005a) mukaan pelit ovat pelaajien kokemia eettisiä valtarakenteita, jotka suunnitelun kautta välittävät arvoja ja moraaliväittämiä. Tietokonepelien moraalisuus ei liity vain siihen mitä ne kertovat, vaan myös siihen tapaan, jolla ne kertovat. Pelit ovat suunniteltuja objekteja, ja suunnittelu on valtaa. Minkälaista etiikkaa on tuon vallan takana? Jos tietokonepelejä pidetään eettisinä objekteina, niiden täytyy olla sellaisia siten, että ymmärrämme ne moraalisisina toimijoina. Tietokonepeleillä suunniteltuina järjestelminä, jotka voivat sisältää eettisiä arvoja, on jossakin määrin toimijuutta, mikä selittää sen, miksi ne luovat valtasuhteen käyttäjien kanssa Foucault’n ehdottamin termein. (Sicart 2005a.)

Sicartin (2005a) mukaan tietokonepelit ovat suunniteltuja objekteja, jotka luovat tietyn kokemuksen riippuen suureksi osaksi siitä, miten järjestelmä on suunniteltu. Peliä voidaan kuvailla koodina, leikilliseen toimintaan suunniteltuna järjestelmänä, joka luo arkkitehtuurisen kokemuksen käyttäjien kanssa, jotka osallistuvat valtasuhteeseen. Pelit voivat sisältää koodissaan eettisiä arvoja, jotka on heijastettu arkkitehtuurissa käyttäjiä kohti. Siksi pelikoodin luonnin toiminta on moraalista toimintaa, eli pelien suunnittelu on moraalista toimintaa. Tiedostetusti tai tiedostamatta suunnitteluun sisällytyt arvot määrittävät pelin etiikan perusteet. Pelit ovat eettisiä jos ja kun niihin sisältyy moraalinen järjestelmä, ja näiden järjestelmien luonti on tai voi olla moraalista toimintaa. (Sicart 2005a.)

1.4. Työn rakenne

Olen nyt johdannossa esitellyt päälähteeni Sicartin ja Zagalin, sekä avannut työlleni olennaisia käsitteitä: etiikkaa, erityisesti hyve-etiikkaa ja informaatioetiikkaa, sekä pelin käsitettä.

Toisessa luvussa esittelen Sicartin käsityksen eettisestä pelikokemuksesta. Aloitan tarkastelemalla englanninkielisen ‘gameplay’-termin määritelmiä, jonka kautta siirryn pohtimaan Sicartin ethical gameplay -käsitteen sisältöä. Tämä käsite muotoutuu pelaajasubjektin ja pelisuunnittelussa peliin rakennetun eettisen pohdinnan mahdollisuuden kohtaamisen kautta. Käyn käsitettä laajemmin läpi kolmen siihen olennaisesti liittyvän elementin kautta: pelin, pelisuunnit-

telijan ja pelaajan. Luvun lopuksi käyn läpi Sicartin kritiikkiä sellaisia pelejä kohtaa, jotka väittävät sisällyttäneensä peliin eettisen pohdinnan mahdollisuuksia, mutta ovat tehneet sen vain hyvin pinnallisesti. Lisäksi esittelen esimerkkitapauksia peleistä, joissa Sicartin mukaan on onnistunut eettistä pelisuunnittelua.

Kolmannessa luvussa esittelen peliesimerkkien kera Zagalin käsityksen eettisesti merkittävistä videopeleistä eettisen järkeilyn ja pohdinnan kannustajina. Esittelen myös Zagalin kokemat haasteet eettisesti merkittävien pelien suunnittelulle. Lopuksi käsittelen sitä, miten Zagal tulkitsee pelejä hyve-eettisestä näkökulmasta.

Neljännessä luvussa vertailen Sicartin ja Zagalin näkemyksiä eettisesti merkittävistä peleistä ja pelikokemuksista toisiinsa muun muassa dilemموjen, moraalisen jännitteen, pelaajan osallisuuden, pelihahmon sekä rationaalisten ja emotionaalisten reaktioiden näkökulmista. Lisäksi pohdin tarkemmin heidän käsityksiään eettisestä pelaajasta, eettisestä pohdinnasta ja eettisestä kasvusta.

Viidennessä luvussa käyn läpi tutkielman tärkeimmät johtopäätökset. Sekä Sicart että Zagal kokevat, että peleillä on kyky kasvattaa eettisen pohdinnan taitojamme, ja pelejä voidaan suunnitella erilaisin tavoin kannustamaan meitä harjoittamaan näitä eettisiä kykyjämme.

2. Sicart ja eettinen pelikokemus

2.1. 'Gameplay'-termin määrittelyä

Koen, että ennen kuin avaan Sicartin eettisen pelikokemuksen (ethical gameplay) -käsitettä, on hieman tarkasteltava englannin kielen 'gameplay'-termiä, joka käsitteenä on hieman epämääräinen (Costikyan 2002, 9). Käytän tätä käsitettä tässä luvussa englanninkielisessä muodossaan, koska tarkastelen sen merkitystä ja mahdollisia käännöstapoja.

Englannin kielen termeille 'gameplay' ja 'game play' ei ole tarkkoja suomennoksia. On kuitenkin mahdollista osoittaa merkityksen kategorioita termien käytön lähiluvulla. 'Gameplay' yleensä viittaa ominaisuuksiin kuten haasteeseen, pelimekaniikoihin ja pelihahmojen (NPC¹³)

¹³ NPC (non-playing character) tarkoittaa pelihahmoja pelissä, joita pelaaja ei ohjaa.

toimintaan. Laajempi termi ‘game play’ verbinä tarkoittaa pelin pelaamisen prosessia tai toimintaa. (White 2014, 24.) Vaikka näyttää siltä, että monella kielellä gameplay kääntyy pelattavuudeksi, ymmärtääkseni englannin kielen sana ‘playability’ vastaa jo nimenomaan suomen kielen termiä ‘pelattavuus’. Myös ‘pelimekaniikat’ vaikuttaa liian yksinkertaiselta käännöksestä, sillä gameplay tuntuu olevan laajempi käsite sisältäen enemmän kuin vain peliin suunnitellut mekaniikat.

Myös sanakirjojen määritelmät gameplaysta tuntuvat vaihtelevan suurestikin. Techopedia¹⁴ (2018) mukaan ‘gameplay’ on käsite, jota käytetään määrittelemään *sitü tapaa, millä pelaajat ovat tietyn (tietokone- tai video)pelin kanssa kanssakäymisessä*. Gameplay on tapa, jolla peliä pelataan, sisältäen säännöt, juonen, tavoitteet sekä sen, kuinka ne saavutetaan, sekä pelaajan kokonaisvaltaisen kokemuksen. Gameplay voidaan määritellä myös esimerkiksi pelaajan kokemukseksi pelin interaktion laadusta¹⁵, suunnittelutavaksi ja pelaamiseen tarvittaviksi taidoiksi¹⁶ sekä taktisiksi aspekteiksi kuten juoneksi ja pelitavaksi¹⁷. Osa näiden sanakirjojen määritelmistä limittyy toisiinsa, mutta ne ovat silti kaikki hieman toisistaan poikkeavia. Tämä antaa käsityksen, että myöskään englannin yleiskielessä gameplay-sanan merkitys ei ole yksiselitteinen.

Myös pelitutkimuksen parissa gameplaylle on syntynyt erilaisia määritelmiä. Björk ja Holopainen (2005, 3) määrittelevät gameplayn *pelaajan ja pelijärjestelmän sekä muiden pelissä olevien pelaajien välisen kanssakäymisen rakenteiksi*. Gameplay sisältää pelaajan mahdollisuudet, tulokset ja syyt olla kanssakäymisessä pelin sisällä. Costikyanin (2002, 30) mukaan gameplay muodostuu *pelin rakenteen, ja sen voittamisen keinojen ymmärtämisestä*, tai siitä, kuinka manipuloida sitä voittaaksesi vastustajasi, tai kuinka saavuttaa tavoitteesi pelimaailmassa.

Sicart esittelee myös itse gameplay-termiä artikkelissaan “Designing Moral Dilemmas in Computer Games” (2013b). Hän antaa esimerkkinä Batemanin ja Boonin (2006, 127, sit. Sicart 2013b, 29) määritelmän gameplaystä “*performanssiorientoituneena stimulaationa*”. Gameplay

¹⁴ <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay> (Viitattu 3.2.2018)

¹⁵ Chandler, D. & Munday, R. (2016). A Dictionary of Social Media. Oxford University Press. eISBN:9780191803093. <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780191803093.001.0001/acref-9780191803093-e-518> (Viitattu 3.2.2018)

¹⁶ COBUILD Advanced English Dictionary <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/gameplay> (Viitattu 3.2.2018)

¹⁷ Oxford Living Dictionaries <https://en.oxforddictionaries.com/definition/gameplay> (Viitattu 3.2.2018)

rajoittaa performanssia pelin sääntöjen ja pelin ehdottamien tavoitteiden perusteella (Sicart 2013b, 29). Ymmärtääkseni pelien välittämän leikin performanssi on siten rajoitetumpi kuin lelujen välittämän leikin.

Sicart lainaa myös Salenin ja Zimmermanin teosta *Rules of Play*, jossa Salen ja Zimmerman (2004, 303) toteavat, että ‘game play’ on muodollista *kanssakäymistä*, joka ilmenee silloin kun pelaajat seuraavat pelin sääntöjä ja kokevat sen järjestelmän leikin kautta: “Game play is the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play.” Näkisin, että Salen ja Zimmerman (2004, 33) kirjoittavat käsitteen erikseen, koska heille game play on yksi leikin muoto, joka liittyy peleihin. Näin tämä määritelmä kytkeytyy yleisempään leikin teoriaan. Salenille ja Zimmermanille (2004, 304) ‘game play’ on leikin alalaji, ymmärrettyinä vapaana liikkumisena joustamattoman rakenteen sisällä. Kuitenkin ‘game play’ terminä tuntuu viittaavan enemmän pelin pelaamiseen aktiviteettina, ja on siten eri asia kuin ‘gameplay’, johon liittyvät myös pelin ominaisuudet. Näitä käsitteitä ilmeisesti sekoitetaan akateemisissakin teksteissä jonkin verran.

Myös Juul (2005, 90–91) väittää gameplayn olevan tulos kolmen erilaisen elementin *vuorovai-
kutuksesta*. Nämä elementit ovat pelin säännöt, pelaajan/pelaajien tavoitteeseen pyrkiminen sekä pelaajan osaaminen ja hänen strategiansa ja pelitapansa. Nämä Batemanin ja Boonin, Salenin ja Zimmermanin sekä Juulin määritelmät gameplaysta ovat olleet innoittajia Sicartin et-
hical gameplay -käsitteelle (Sicart, 2009b, 4).

Kaikki nämä Sicartin (2013b, 29) mainitsemat määritelmät asettavat hänen mukaansa pelaajat sääntöjen ohjaamaan kanssakäymiseen pelijärjestelmän kanssa. Pelaajat ovat oppineita syö-
teiden tarjoajia, ja heidän tehtävänsä on luoda ja optimoida strategioita pelin sääntöjen sito-
mina. Nämä käsitykset jättävät huomiotta mahdollisuuden, että gameplay voi sisältää kaikki
käyttäytymisen muodot, jotka voivat esiintyä pelijärjestelmän piirissä, mutta eivät ole tiukasti
sen määrittelemiä. Niinpä tällainen käsitys gameplaystä jättää huomiotta omivan¹⁸, luovan ja
kumouksellisen pelaamisen ilmentymät. (Sicart 2013b, 29–30.)

¹⁸ Omivaan pelaamisen toimintaan (appropriative act of playing) palataan Eettinen pelikokemus -luvussa.

Sicartin (2013b, 30) mukaan gameplay liittyy pelin, ymmärrettynä proseduraalisena¹⁹ järjestelmänä, formaaleihin ominaisuuksiin, mutta se myös määrittää pelaajan kokemusta, ja sen kautta pelin merkitystä. Muodollisesti gameplay voidaan määritellä *pelin sääntöjen säätelemäksi, pelimekaniikkojen välittämäksi, ja pelin määrittelemien ja muiden pelaajien hyväksymien tavoitteiden tyydyttävän saavuttamisen ohjaamaksi leikilliseksi kokemukseksi*. Sicartin (2013b, 30) mukaan on kuitenkin jätettävä tilaa myös pelaajan luovuudelle ja toimijuudelle. Suunnittelun keinojen kautta pelit tarjoavat tällaisia kokemuksia, mutta pelaajien tahto pelata on se, mikä tekee niistä leikillisiä kokemuksia. Suunnittelultaan pelit rajoittavat leikin/leikillisyyden gameplayihin formaalien ominaisuuksiensa kautta. Suunnittelijat luovat säännöt ja järjestelmät vihjaamaan tietynlaisia gameplaytä, mutta pelaajat omivat nuo säännöt, ja luovat mahdollisuuksien avaruuden. Gameplay määrittyy pelijärjestelmän asettamien tavoitteiden kautta mutta se aktualisoituu kun pelaajat pelaavat. Gameplay tulisi ymmärtää säännöistä käsin, mutta *pelaajakokemuksena*: luovana, sitouttavana toimintana. Gameplay, lyhykäisyydessään, on *leikillisen kokemuksen suunniteltu elementti, joka on avoinna pelaajan omimiselle*. (Sicart 2013b, 30.) Vaikuttaa siltä, että Sicartin käsitys gameplaysta on hieman valtavirrasta poikkeava hänen korostaessaan pelaajakokemusta ja pelaajan luovuuden mahdollisuuksia.

Olen kääntänyt tässä työssäni ‘gameplay’-termin aina kontekstinsa mukaan, esimerkiksi peliksi, pelin toiminnaksi, pelitilanteeksi, pelaajalle tarjotuiksi toiminnoiksi sekä pelikokemukseksi. Seuraavaksi etenen tarkastelemaan Sicartin ethical gameplay -käsitettä.

2.2. Ethical gameplay – Eettinen pelikokemus

Sicart (2009b, 3) argumentoi, että sellainen asia kuin ethical gameplay on ylipäättään olemassa, eli käsite näyttää olevan Sicartin lanseeraama. Hyvin vähän löytyy myöskään tekstejä, joissa joku muu olisi käsitettä käyttänyt, ja nekin ovat yleensä Sicartin kontekstissa. Käytän ethical gameplay -käsitettä tässä luvussa englanninkielisessä muodossaan, koska tarkastelen sen merkitystä ja mahdollisia käännöstopoja.

Sicart tuntuu kertovan yllättävän vähän ethical gameplay -käsitteen sisällöstä ensimmäisessä, hyvin teoreettisessa kirjassaan *The Ethics of Computer Games* (2009c) ottaen huomioon, että

¹⁹ Proseduraalisuuden käsitteeseen palaan tuonnempana.

hän ei tutkimukseni perusteella ole sitä käyttänyt aiemmissa julkaisuissaan kahta myöhemmin samana vuonna ilmestynyttä artikkeliaan lukuun ottamatta. Sicart tuntuu käyttävän ethical gameplay -termiä kuin sen merkitys olisi itsestäänselvyys, eikä liiemmin määrittele käsitettä tarkemmin, vaikka antaakin esimerkkejä sen käyttökonteksteista eri peleissä. Ethical gameplayssa on erilaisia elementtejä, ja osa niistä on Sicartin (2009c, 157) mukaan kyseenalaisia, ja vähemmän innovatiivisia kuin toiset. Vaikuttaa siis siltä, että Sicartin mukaan ethical gameplayta on monenlaista, eikä se itsessään ole hyvä tai eettinen asia.

Sicart (2009c, 207) käsittelee *The Ethics of Computer Games* -teoksessaan ethical gameplayn käsitettä lähinnä analyttisestä näkökulmasta pohtien sen merkitystä pyrkimyksenään tarjota viitekehys, joka voisi inspiroida ja haastaa pelisuunnittelijoita. Toisessa kirjassaan *Beyond Choices – The Design of Ethical Gameplay* (2013a) Sicart antaa jo hieman käytännöllisempiä vinkkejä sen suhteen, miten ethical gameplaytä voisi mahdollisesti yrittää suunnitella peleihin, ja ennen tätä Sicartin videopelien etiikkaan liittyvän projektin päättävää teosta ilmestyneissä artikkeleissa käsitellään termiä myös monipuolisesti. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että missään vaiheessa termille ei anneta yhtä selkeää määritelmää, ainakaan sellaista, joka pitäisi paikkansa kaikissa Sicartin käyttökonteksteissa.

Vaikka *Beyond Choices - The Design of Ethical Gameplay* -teoksen toinen luku on nimeltään *Defining Ethical Gameplay*, ethical gameplayn määrittelemisen, tuntuu, että Sicart vain pyörii aiheen ympärillä, ja kertoo millaisiin asioihin ethical gameplay liittyy, mutta ei suoraan sitä, miten käsite määritellään. Sicart (2013a, 6) aloittaa määrittelyprosessin tarkastelemalla etiikkaa ja moraalia filosofisissa teorioissa, ja sitä, kuinka ne ovat yhteydessä toisiinsa. Sicartin (2013a, 6) mukaan ethical gameplay -määritelmään liittyy kaksi avainkäsitettä: *pelaajan osallisuus (player complicity) asenteena pelaamista kohtaan*, sekä *ethical gameplay kokemustyyppinä*, joka luodaan, kun pelejä pelataan tietyissä olosuhteissa, ja joka on tiettyjen suunnittelu-strategioiden mukauttamaa.

Mitä eettinen ja moraalinen merkitsevät Sicartille? Sicartille (2013a, 7) moraalisuus on ihmisen käyttäytymistä ohjaavana sääntöjärjestelmä, sekä noiden sääntöjen arviointiin tarkoitetut periaatteet. Mikä tahansa toiminta, valinta tai päätös on potentiaalisesti moraalinen, eli potentiaalisesti tämän sääntöjärjestelmän sekä niiden periaatteiden, joiden mukaan elämme, arvioitavissa. Eettisessä teoriassa periaatteet, joista säännöt johdetaan, perustelevat käsityksiä oikeasta ja väärästä. (Sicart 2013a, 7.)

Epämuodollisuus (informality) on keskeinen käsite Sicartin (2013a, 8) ymmärrykselle ethical gameplayn suunnittelusta. Jotkin pelin säännöt, jotka ohjaavat moraalista käyttäytymistä, pohjautuvat arvoihin, mutta nämä säännöt ovat epämuodollisia. Ihmiset seuraavat niitä, vaikka mikään tuomari ei valvo niiden noudattamista. Säännöt, joiden perusteella peliä pelataan, määrittävät pelin kontekstin sekä pelin alkuperäisten sääntöjen perusteella. Epämuodollisuus mahdollistaa pelaajan luovuuden ja pohdiskelun nousemisen *pelaamisen omivasta toiminnasta (appropriative act of playing)*. (Sicart 2013a, 8–9.)

Sicartin (2013a, 9) mukaan etiikka on sekä moraalijärjestelmän formaalista tutkimista sekä niiden arviointiperiaatteiden kehitystä, jotka ohjaavat käyttäytymisääntöjämme. Ymmärtääksemme ethical gameplayta, Sicart ehdottaa, että etiikkaa tarkasteltaisiin kahdesta näkökulmasta: *kuinka pelin suunnittelu voi luoda kokemuksia, joissa moralisääntöjen käyttö on merkityksellistä ja miten pelaajat potentiaalisesti ovat vuorovaikutuksessa näiden suunnitelmien kanssa*. Pelit voidaan suunnitella sisällyttämään eettisiä järjestelmiä. Pelaajat keskustelelevat näiden järjestelmien kanssa, jolloin eettisiä kokemuksia saattaa syntyä. Moraalisuus on epämuodollinen järjestelmä, joten vahvistusrakenteet, kuten rangaistus ja palkkio, saattavat tehdä kokemuksesta liian itsestään selvän, ja näin tekevät hallaa luovalle, eettisesti pelaamisen *omimisen* toiminnalle. On siis otettava huomioon sekä moraalisuuden epämuodollinen luonne, että ne formalisoidut rakenteet, joita suunnittelu vaatii. Ethical gameplayn suunnittelu vaatii pelaamisen ajattelua moraalisenä toimintana, vastuunottoa sääntöjen ja tulkinnan välissä olevasta liikkumisvarasta. (Sicart 2013a, 9.)

Sicart (2009b, 4) on laittanut Batemanin ja Boonin, Salenin ja Zimmermanın ja Juulin gameplay-määritelmien tradition fenomenologian²⁰ ja jälkifenomenologian kontekstiin, ja sen myötä Sicartin ethical gameplay -käsite ottaa huomioon sekä pelaajan että pelijärjestelmän etiikan olennaisena osana leikillistä toimintaa. Sicart (2009b, 4; 2013a, 24; 2013b, 30) määrittelee ethical gameplayn *leikilliseksi kokemukseksi*, joka on pelin sääntöjen säätelemää, pelimeka-

²⁰ Käsittääkseni Sicart pohjaa fenomenologiseen traditioon juuri siksi, että hän korostaa pelaajan kokemusta. *Beyond Choices - The Design of Ethical Gameplay* -kirjan jo edesmenneillä kotisivuilla Sicart kuvaili, kuinka hän keskittyy kokemuksiin, joita tietyt pelit luovat, ja miten näillä kokemuksilla on eettistä arvoa ja merkitystä. Siksi Sicart kirjoittaa gameplaystä: kyse ei ole siitä, miten järjestelmä on luotu, vaan miten kokemus on esitetty pelaajille. Toki kaikki pelaajat eivät ole samaa mieltä kokemuksesta. Ethical gameplayn suunnittelu on sitä, että saa pelaajat pelaamaan siten, että he laittavat arvonsa likoon. (Sicart, www.beyondchoices.net, tarkistettu Wayback Machinen avulla <http://archive.org/web/> 7.4.2018.)

niikkojen välittämää ja pelin määrittelemien tavoitteiden ohjaamaa, ja jossa jotkin näistä elementeistä vaativat pelaajalta moraalista pohdintaa ylitse tilastojen ja mahdollisuuksien laskelmoinnin. Tällainen gameplay vaatii ymmärryksen *peleistä objekteina, joihin on suunnittelussa upotettu arvoja*. Nämä objektit luovat suhteen pelaajan kanssa, rajoittaen heidän toimijuuttaan pelimaailmassa ennaltamääritellyn, suunnitellun tarkoituksen kautta. Lisäksi ethical gameplay vaatii ymmärryksen *pelaajista moraalisisina toimijoina*, jotka ovat kykeneviä pohtimaan eettisesti vaihtoehtoja, joita on tarjottu osana pelikokemusta. Tällaisen näkökulman seuraukset pelien analysoinnille kulttuurisina objekteina ovat merkittävät: sen lisäksi, että pelisuunnittelu on eettisesti relevanttia, myös pelaaminen on moraalista toimintaa. (Sicart 2009b, 4; Sicart 2013a, 24.)

Eettinen pelaaja on edellytys ethical gameplaylle, mutta pelijärjestelmä on se, joka määrittää pelaajan arvojen merkityksen pelikokemuksen kannalta (Sicart 2009b, 5). Teknologiat täytyy ymmärtää fenomenologisesti, ja siten suunnittelu on moraalista toimintaa, ja eettinen pelikokemus kokemusta moraalisisesta järjestelmästä. Asiat kantavat moraalisuutta, koska ne muovavat sitä tapaa jolla ihmiset kokevat maailmansa (Sicart 2009b, 5–6).

Sicart käyttää ethical gameplayn käsitettä melko epämääräisesti, ja saattaa yhdessä yhteydessä määrittellä käsitettä hieman eri näkökulmista. Sicart (2013a, 110) esimerkiksi toteaa, että *ethical gameplayn suunnittelu on haaste*, ja tämänhetkinen pelikulttuuri usein vaatii rakenteellista pelaamista ja instrumentaalisesti rationaalisia kokemuksia joita löytyy monista markkinoille tulvivista peleistä, ja heti perään jatkaa, että jotkin *pelit käyttävät ethical gameplayta osana leikillistä tarjoumaa pelaajille, ja onnistuvat luomaan joillekin pelaajille tällaisia kokemuksia* (Sicart 2013a, 110). Tässä kohtaa vaikuttaa siltä, että Sicart puhuisi ethical gameplaysta sekä suunnittelun kohteena, leikillisenä tarjoumana, sekä joillekin pelaajille suunnattuna kokemukseksi. Toisaalta, nämä eivät välttämättä sulje toisiaan pois. Seuraavaksi esittelen, kuinka olen pyrkinyt erottamaan Sicartin selkeimmät käyttökontekstit ethical gameplayn käsitteelle.

Sicart puhuu ethical gameplaysta muun muassa suunniteltuna pelin toimintana²¹, eettisen tulkitsemisen tai päätöksenteon prosessina²², pysähdyksenä²³, seurauksena tai tuloksena²⁴, ja eettisenä pelikokemuksena²⁵. Tarkasteluni perusteella viimeinen konteksti on yleisin, ja siten tulen useimmiten käyttämään sitä käännoksenä. Eettisen tulkitsemisen tai päätöksenteon prosessi, pysähdys, sekä seuraus ja tulos olivat konteksteja, joita oli käytetty huomattavasti vähemmän, kuin suunniteltua pelin toimintaa sekä pelikokemusta. Näistä kahdesta ensimmäinen vaihtoehto ei tekisi yksin käännoksenä oikeutta käsitteelle, sillä Sicart korostaa ethical gameplay -käsitteessään pelaajan osallisuutta. Sicartin (2009c, 17) *The Ethics of Computer Games* -kirjan pääargumentti liittyy pelaajan asettamiseen pelien etiikan keskelle. Suunniteltuina objekteina, pelit luovat käytäntöjä, joita voidaan pitää epäeettisinä. Kuitenkin, näihin käytäntöihin ryhtyvät moraaliset toimijat, joilla ei ole vain kyky vaan myös velvollisuus kehittää itseään eettisenä olentona harjoittamalla omaa pelaajakeskeistä eettistä ajatteluaan, samalla varjellen pelikokemuksen nautintoja ja tasapainoa. Pelaaja on moraalinen käyttäjä, joka kykenee eettiseen pohdintaan omasta läsnäolostaan pelissä, ja on tietoinen siitä, kuinka tuo kokemus määrittää hänen arvojaan sekä pelimaailman sisällä, että suhteessa pelin ulkopuoliseen maailmaan. (Sicart 2009c, 17.) Palaan ethical gameplayn suunnittelun ja kokemuksen -aspekteihin omissa alaluvuissaan. Käyn seuraavaksi läpi hieman edellä mainittuja, pienemmässä roolissa olevia aspekteja ethical gameplayhin.

Sicart (2009b, 6; 2013a, 27) toteaa, että ethical gameplay on pelin *eettisen tulkinnan prosessi*, jonka pelaaja kokee, ja samaan hengenvetoon Sicart (2013a, 27) puhuu ethical gameplaystä myös *päätöksenteon prosessina*, jota moraaliset teknologiat²⁶ rajoittavat. Lisäksi tämä prosessi on sellaisen pelimaailman välittämää, joka kääntää näiden teknologioiden periaatteet pelaajien ymmärtämiksi käyttäytymismalleiksi. Sicart (2010a, 9) sanoo, että *ethical gameplay -tilanteissa pelaajan on arvioitava tekojensa moraalisuutta ja tehtävä päätöksiä perustuen ei vain*

²¹ Ks. esim. Sicart 2013a, 24, 108; Sicart 2012, 14; 2013b, 35–36.

²² Ks. esim. Sicart 2009b, 6–7; Sicart 2013a, 27.

²³ Ks. esim. Sicart 2010b, 104–105; Sicart 2013b, 31.

²⁴ Ks. esim. Sicart 2009a, 197; Sicart 2009b, 2–3, 19; Sicart 2010a, 13; Sicart 2010b 104, 109; Sicart 2013a, 48–49, 60, 71.

²⁵ Ks. esim. Sicart 2009b, 8, 16; Sicart 2010a, 1, 7; Sicart 2012, 7.

²⁶ Sicartille (2012, 8) pelit ovat eettistä teknologiaa, koska mikään teknologia ei ole neutraalia. Hänen mukaansa suunnittelun kautta ei vain luoda uusia objekteja tiettyjä konkreettisia tarkoituksia varten, vaan niiden rakenteeseen kaiverretaan myös arvoja, politiikkoja, sekä käyttäytymismalleja.

niiden strategiseen arvoon, vaan myös niiden moraaliseen arvoon; arvoon, joka noilla päätöksillä on sen eettisen olennon kehityksessä joka pelaaja haluaa olla tuossa tietyssä gameplay-kokemuksessa.

Sicartin (2009b, 7) mukaan ethical gameplayta ei voi nähdä vain pelijärjestelmän näkökulmasta, eikä yksinomaan riippuvaisena pelimaailmasta; *ethical gameplay on päätöksenteon prosessi*, jota rajoittavat moraalisesti merkitykselliset teknologiat, ja jota välittää pelimaailma, joka muuntaa noiden teknologioiden (toiminta)periaatteet käyttäytymismalleiksi, joita pelaajat voivat ymmärtää. Mutta koska pelimaailma on keino välittää informaatiota pelaajalle, emme voi analysoida ethical gameplayta yksinomaan suhteessa pelimaailmaan, vaan niiden tapojen kautta, joilla pelimaailma on vuorovaikutteinen. Tässä mielessä, *ethical gameplay on kokemus pelimaailman välittämästä järjestelmästä*. (Sicart 2009b, 7.) Sicart kuvailee samassa kappaleessa ethical gameplayta sekä päätöksenteon prosessiksi että kokemukseksi. Näkisin, että nämä eivät kuitenkaan ole välttämättä ristiriidassa keskenään: sekä pelaajan päätöksenteon prosessi että eettisen tulkitsemisen prosessi voidaan mielestäni tulkita kuuluvaksi pelaajan kokemuksen piiriin.

Yksi kenties kiinnostavimmista Sicartin aspekteista ethical gameplaylle on ethical gameplay pysähdyksenä. Sitä ennen avaan hieman Sicartin käyttämää instrumentaalisen pelaamisen²⁷ käsitettä, josta Sicart puhuu usein ethical gameplayn vastakohtana²⁸. Sicartin (2013a, 69) mukaan vaikka monet pelaajat nauttivatkin etenemisestä kohti peliin suunniteltuja päämääriä ja saavutuksia, pelaaminen on kuitenkin sotkuisempaa kuin vain ulkoisten päämäärien ja saavutusten tavoittelua, sillä nämä eivät sisällä pelaamista neuvotteluna, omimisena tai ilmaisuna. Useimmat peleissä toteutetut moraaliset järjestelmät sisältävät ulkopuolisen arviointijärjestelmän. Sicartille moraalisuus on keino navigoida pelimaailmassa ja sitoutua siihen, ja ulkoistamalla moraalisen käyttäytymisen tulokset arviointijärjestelmälle, pelaajilta kielletään heidän oma kykynsä moraaliseen järkeilyyn. Tällaisten instrumentaalisen pelaamisen järjestelmien sisällyttäminen peleihin on helppoa ja houkuttelevaa, koska niiden avulla voidaan helposti ohjata pelaajaa, mutta ne vievät mukanaan etiikan ydinelementin: sen kehityksen, keitä me haluamme olla maailmassa. Moraalisuuden ulkoistaminen tekee siitä tavoitteen johon pyrkiä, sen sijaan että se olisi tapa, jota harjoittaa. (Sicart 2013a, 69.) Pelaaja siis pyrkii tekemään tiettyjä moraalisia

²⁷ Instrumentaalisen pelaamisen käsitettä on käyttänyt aiemmin ainakin Taylor (2006, 332).

²⁸ Ks. esim. Sicart 2012, 6.

tekoja, koska saa niistä arviointijärjestelmältä esimerkiksi pisteitä, eikä siksi, että kokee ne eettisesti oikeiksi vaihtoehdoiksi.

Sicartin (2013b, 31) mukaan tietokonepelit suunnitellaan usein kannustamaan instrumentaaliseen pelaamiseen tavoitteiden ja palkintojen käytön sekä katastrofaalisen tai peruuttamattoman epäonnistumisen estämisen kautta. Kohdatessaan päätöksen, joka potentiaalisesti rajoittaa mahdollisuuksien avaruutta, pelaajalle usein annetaan mahdollisuus pelitilanteen tallentamiseen, jolloin hän pystyy tutkimaan muita vaihtoehtoja tulevaisuudessa. Virheiden tekoon kannustetaan tallennus- ja latausmekanismien keinoin. Tällainen suunnittelu kannustaa instrumentaaliseen pelaamiseen. (Sicart 2013b, 31.)

Sicartin (2013b, 31) mielestä instrumentaalisuus näyttää olevan ristiriidassa sellaisten kokemusten kanssa, jotka herättävät eettistä ajattelua. Instrumentaalisuus kehottaa pelaajia tekemään päätöksiä pelisuunnittelun tarjoamien strategioiden perusteella pelaajan toiminnan moraalisten merkitysten sijaan. Peleissä pulmat on usein suunniteltu kuvastamaan erilaisia “moraalisia polkuja” joita pelaaja voi seurata, mutta tällainen suunnittelu ei pakota pelaajia instrumentaalisen rationaalisuuden käyttäytymismallien ulkopuolelle, koska kaikki valinnat ovat ennalta määriteltyjä ja peruutettavissa, kunhan vain pelaaja on tallentanut pelitilanteen. Pelaajat ajattelevat strategisesti, eivät moraalisesti. Instrumentaalinen pelaaminen on sujuvaa, palkitsevaa ja suunnitteluelementtien kuten yllykkeiden ja tavoitteiden kannustamaa. (Sicart 2013b, 31.)

Sicartin (2013b, 31; 2010b, 104) mukaan ethical gameplay on jotakin päinvastaista: se on *tauko pelitoiminnassa, hetken epäröinti*, jonka aikana pelaaja ei käytä sosiaalista tai strategista ajattelua sitoutuakseen peliin. Ethical gameplay on *pysähdys*, joka pakottaa pelaajat arvioimaan käyttäytymistään eettisen pohdinnan näkökulmasta strategisen pohdinnan sijaan. Ethical gameplay tapahtuu, kun peli tarjoaa mahdollisuuden erilaiseen ajatteluun ja toimintaan siten, että se vetoaa pelaajaan eettisenä toimijana. (Sicart 2013b, 31.) Gameplay-määritelmiin verraten tämä tulkinta ethical gameplaysta on varsin poikkeava: kun gameplay määriteltiin usein kanssakäymiseksi pelin kanssa, tämä tulkinta ethical gameplaysta onkin hetki, jolloin pelaaja ei varsinaisesti ole vuorovaikutuksessa pelin kanssa, vaan irtautuu siitä hetkeksi.

Ethical gameplay herättää Sicartin (2010b, 105) mukaan tietynlaisen instrumentaalisen pelaamisen häiriön, liikehdinnän immersiota vastaan, kohti kriittistä reflektiota itse pelaamisen toiminnasta. Pelin pelaaminen usein saattaa pelaajat kohti syvää sitoutumisen tilaa. Ethical gameplay tarkoittaa *aktiivista taukoa siinä syvyydessä, jotta pelaaja kykenee sitoutumaan kokemukseräisiin ja rationaaliisiin prosesseihin, jotka perustuvat moraaliseen ajatteluun.* (Sicart 2010b, 105.) Vaikuttaa siltä, että tällainen tauko johtaa aiemmin mainittuun eettisen tulkinnan prosessiin.

Viimeisenä tarkastelen tässä luvussa ethical gameplayta siitä aspektista, millaisten asioiden tulos tai seuraus se on, eli miten ethical gameplay Sicartin mukaan syntyy. Käsittelen tuloksen ja seurauksen aspekteja yhdessä, sillä ne molemmat ovat jonkin muun asian aikaansaamia tuoksia. Tulos voidaan mielestäni katsoa myös joidenkin tekijöiden seuraukseksi. Näkisin, että ethical gameplayn aiheuttavia pääasiallisia tekijöitä on neljä: pelaajan kokemus pelistä, suunnitteluratkaisut, semanttisen ja proseduraalisen tason suhde, sekä kognitiivinen kitka.

Sicartin (2013a, 48) mukaan ethical gameplay on *seurausta tulkitsevasta, omivasta liikkeestä.* Tässä luovassa omimisessa tärkeitä attribuutteja ovat arvot, politiikat, henkilökohtaiset taustat, sekä pelaamisen konteksti ja seura, viitaten Sicartin kontekstissa pelihahmoon, jota pelaaja ohjaa. (Sicart 2013a, 48–49.) Pelaaja on tuo luova omija, joten tässä kontekstissa pelaaja ja hänen kokemuksensa pelistä aiheuttavat ethical gameplayn.

Sicart puhuu ethical gameplaysta myös pelin pelaamisen seurauksena ja tuloksena. Sicart (2009b, 2) sanoo, että ethical gameplay on sellaisen *pelin pelaamisen seuraus*, jossa pelaajan moraaliset arvot ovat merkityksellisiä pelikokemuksen kannalta. Ethical gameplay on *seurausta tiettyjen elementtien ja jaksojen suunnittelemisesta peleihin* (Sicart 2013a, 71). Ethical gameplay on sellaisen *pelijakson tulos*, jossa pelaajat tekevät lopullisia valintoja perustuen moraaliseen ajatteluun instrumentaalisen ajattelun sijaan. Toisin sanoen, ethical gameplay on *moraalisen pelaamisen tulos*²⁹. (Sicart 2010b, 104.) Luokittelisin pelin pelaamisen kuuluvan pelaajan kokemuksen piiriin, ja siten ethical gameplay on seurausta ja tulosta siitä, kun pelaaja

²⁹ Sicart (2010b, 104) myöntää, että tämä määritelmä jättää ulkopuolelleen joitakin pelaamisen muotoja, jotka ovat arvokkaita eettisille analyyseille ja käytänteille, kuten pelit, joiden on tarkoitus opettaa eettisiä argumentteja kenties ilman valintatilanteita, sekä pelit, joissa on epäeettistä sisältöä, kuten väkivalta-, seksismi- ja rasismi-teemaiset pelit. Tämä määritelmä ethical gameplaysta tarjoaa kuitenkin Sicartin mukaan syvempiä oivalluksia pelaamisen moraalisuudesta, koska se keskittyy pelaajan toimijuuteen, joka on yhteydessä objektin suunnitteluun.

kokee pelin. Toisaalta Sicart sanoo, että ethical gameplay on myös seurausta suunnittelusta, joten vaikuttaa siltä, että pelaajan kokemus ja suunnitteluvalinnat limittyvät ethical gameplayn aiheuttajina.

Sicart (2009b, 3) sanoo, että ethical gameplay *luodaan* yleisten *suunnitteluvalintojen keinoin*, ja toteaa myös, että ethical gameplay ymmärretään moraalisesti relevanttina *tuloksena pelijärjestelmän kokemisesta* eettisen toimijan taholta. Sicartin (2010a, 13–14) mukaan ethical gameplay on *pelisuunnitteluvalintojen seuraus, kokemus, joka pohjautuu tiettyihin pelisuunnittelupäätöksiin*. Jälleen suunnitteluvalinnat ja pelaajan kokemus limittyvät.

Toisinaan ethical gameplay on kannustamisen tai jopa pakottamisen tulos. Sicartin (2012, 13) mukaan peli voidaan suunnitella kannustamaan *luomaan tilanteita, joissa ethical gameplay tai eettiset kokemukset³⁰, ovat* järkevä, edeltä nähty *lopputulos*. Sicartin (2010b, 109) mukaan suunnitellakseen eettisiä kokemuksia peleihin, pelisuunnittelijoiden on luotava huonosti määriteltyjä ongelmia pelaajille. Nämä ongelmat, vaikka ovatkin järjestelmän laskettavissa ja kai-verrettu pelin sääntöihin, *pakottavat pelaajat käyttämään moraalista ajattelua päätöksentekoprosesseissaan, täten luoden ethical gameplayn* (Sicart 2010b, 109; Sicart 2013b, 36). Peli-suunnittelija luo nämä kannustavat tai pakottavat tilanteet.

Sicartin (2013a, 48) mukaan joissakin peleissä on yksityiskohtaisia, konkreettisia maailmoja, joissa tapahtuu *toimintoja, jotka laukaisevat ethical gameplayn*. Ne tekevät näin narratiivin monimutkaisten rakenteiden, maailman suunnittelun, hahmojen, dialogin kirjoituksen, ja pelin etenemisen avulla. Ethical gameplay hyötyy isolla rahalla tehtyjen pelien yksityiskohdista, mutta ei kuitenkaan vaadi niitä. Pelaajat voivat sitoutua peliin moraalisesti myös vihjausten, hienovaraisten metaforien ja kohtaamiensa tapahtumien ja toimintojen tulkinnanmahdollisuuksien kautta. (Sicart 2013a, 48.) Jälleen pelisuunnittelija on näiden luotujen maailmojen takana, jotka aiheuttavat ethical gameplayn.

Sicart (2009b, 19) toteaa, että ethical gameplay on *järjestelmän*, joka tiedostaa sen kanssa interaktiossa olevien toimijoiden arvot, *ja pelimaailman*, joka pakottaa pelaajat ajattelemaan moraalisesti, *seuraus*. Sicart (2009a, 197) sanoo, että ethical gameplay on *tulos* pelin mekaanisen

³⁰ Ei ole selvää, rinnastaako Sicart tässä ethical gameplayn eettisiin kokemuksiin siinä mielessä, että ne olisivat sama asia.

ja semanttisen³¹ tason suhteiden *suunnittelusta*, joka ottaa huomioon, että leikillinen kokemus arvioidaan eettisen tietoisien toimijan toimesta.

Tässä kohtaa on avattava hieman Sicartin käsitteitä proseduraalisesta (mekaanisen järjestelmän) ja semanttisesta (pelimaailman) tasosta, kognitiivisesta kitkasta, ja metaforista. Sicartin (2010a, 3) mukaan kaikkia pelejä voi analysoida kahdesta perspektiivistä: semanttisen ja proseduraalisen tason näkökulmista. Pelin proseduraalinen taso on sääntöjärjestelmä sekä pelimekaniikat, ne formaalit elementit, jotka muodostavat pelin rakenteen. Semanttinen taso muodostuu kaikista niistä elementeistä, jotka vaativat tietoisien toimijan tulkintaa. (Sicart 2010a, 3–4.)

Näihin tasoihin Sicartilla liittyy läheisesti kognitiivisen kitkan (cognitive friction) käsite. Sicartin (2010a, 8) mukaan kaiken hyvän³² suunnittelun päämäärä on kognitiivisen kitkan välttäminen, joka tarkoittaa toimien ja sen, miten ne esitetään käyttäjälle, välisen yhdenmukaisuuden rikkomista. Pelisuunnittelumallissa kognitiivinen kitka tapahtuu kun pelin proseduraalisen ja semanttisen tason välinen yhtenäisyys rikotaan, ja pelaaja ei kykene korjaamaan sitä vetoamalla tietoonsa pelaajana tai kulttuurisena olentona. Hyvä suunnittelu vähentää uuden järjestelmän oppimisen kognitiivista kitkaa kietomalla sen asianmukaisesti metaforiin, jotka mahdollistavat pelaajan toimijuuden sekä emotionaalisen kiintymisen. (Sicart 2010a, 8.)

Sicart käyttää paljon myös metaforan käsitettä. Pelin semanttinen taso kääntää formaalin järjestelmän, eli siis ymmärtääkseni proseduraalisen tason, metaforien sarjaksi, jonka tarkoitus on kommunikoida tämä abstrakti järjestelmä siten, että pelaaja kykenee sen ymmärtämään, ja emotionaalisesti omaksumaan. Semanttinen taso, joka koostuu metaforista, ottaa usein pelimaailman ja/tai narratiivin muodon, jotka ovat elementtejä, jotka täytyy tulkita kulttuurisista, historiallisista ja loogisista viitekehyksistä. (Sicart 2010a, 5.)

Ethical gameplay on siis *pelin proseduraalisen ja semanttisen tason keskinäisen suhteen seuraus*, sekä *erilaisten toimijuuden vaatimusten*, joita nämä tasot langettavat pelaajille, *tulos*. Suunniteltaessa ethical gameplayta, menestynein lähestymistapa on keskittyä sen eettisen toimijan mukanaoloon, joka tulkitsee pelin semanttista merkitystä moraalista näkökulmasta,

³¹ Sicart (2009b, 6) sanoo käyttävänsä termiä ‘semantiikka’ sen klassisessa, “semioottisessa merkityksessä”, merkkien tulkinnan yleisenä tutkimuksena. Sicart kuitenkin tuntuu usein sekoittavan semantiikan ja semiotiikan käsitteet, tai käyttävän niitä ristiin.

³² Tässä kontekstissa tämä tarkoittanee Sicartin näkökulmasta esimerkiksi perinteistä pelisuunnittelua, vaikka Sicart kritisoikin tämänkaltaista pelisuunnittelua.

sekä niihin proseduraalisiin edellytyksiin, joita peli vaatii pelaajalta. (Sicart 2010a, 13.) Sicartin (2010a, 13) mukaan ethical gameplay luodaan *lisäämällä kognitiivista kitkaa* luomalla eettisiä kognitiivisia dissonansseja, jolloin pelaajista tulee pelin eettisen kokemuksen haltijoita. Ethical gameplay on *toimintojen ja strategioiden sekä niiden merkityksen välille suunnitellun jännitteen seuraus* (Sicart 2010a, 13). Kun peli vaatii osallisuutta, mutta myös kyseenalaistaa sen, se luo sen tyyppisiä dissonansseja jotka johtavat ethical gameplayhin (Sicart 2013a, 114). Sicartin (2013a, 60) mukaan ethical gameplay on *tulosta tavoista, joilla erilaiset valinnat, dilemmat, tilanteet ja kontekstit luodaan proseduraalisen ja semioottisen keskinäisistä riippuvuuksista pelaamisen kontekstissa*. Ethical gameplay on *seurausta fiktion uppoutumisen ja pelin asettamien tavoitteiden ja rajoitusten välisestä jännitteestä*. Etiikka on seurausta kulttuurisena toimijana olemisesta, ja kulttuurisiin toimijoihin täytyy vedota ethical gameplayta suunniteltaessa. (Sicart 2013a, 60.)

Nämä tekijät, pelaajan kokemus, suunnitteluratkaisut, proseduraalisen ja semanttisen suhde sekä kognitiivinen kitka, eivät siis ole toisistaan erillisiä, vaan ne limittyvät toisiinsa. Ethical gameplay on tulosta/seurausta sellaisista suunnitteluratkaisuista, jotka luovat jännitettä semanttisen ja proseduraalisen tason välille, synnyttäen näin kognitiivista kitkaa pelaajan pelikokemukseen.

Vaikuttaa siltä, että ethical gameplayn voisi kääntää eettiseksi pelikokemukseksi, sillä ethical gameplay tarvitsee pelaajan, kokijan, ja kokemukseen pääsee vaikuttamaan myös käsitteeseen olennaisesti liittyvä pelisuunnittelija. Ethical gameplay -käsitteen kääntäminen näin ei ole kuitenkaan ongelmatonta. Käsitteen merkitys on erilainen, kuin suoraan pelikokemukseksi kääntyvän ‘game experience’ -termin on, mutta Sicart puhuu kuitenkin usein ethical gameplaysta kokemuksen kontekstissa. Toisinaan Sicart puhuu kuitenkin erikseen ‘ethical gameplay experience’³³ käsitettä käyttäen, joten termin ‘ethical gameplay’ itsessään ei pitäisi siinä mielessä viitata kokemukseen.

Siinäkin mielessä pelikokemus-termi on hieman hankala käänös, että Sicart puhuu paljon ethical gameplayn suunnittelusta, ja mikäli ethical gameplay tarkoittaisi pelikokemusta, ristiriitana nousee siitä, että pelikokemusta ei voida suoraan suunnitella. Salenin ja Zimmermanin (2004,

³³ Ks. esim. 2009b, 14, 17; 2009c, 162; 2010a, 10–11; 2012, 6, 14.

168) mukaan pelisuunnittelija suunnittelee pelijärjestelmän säännöt, mutta ei pelaajien käyttäytymistä. Pelisuunnittelija ei koskaan suoraan suunnittele itse pelaamista. Pelaaminen on jotakin, joka nousee sääntöjen toiminnasta. Pelisuunnittelijat siis luovat kokemuksen, mutta vain välillisesti. (Salen & Zimmerman 2004, 168.) Tämän Sicart tosin tuo ilmi myös ethical gameplay -kokemuksen kohdalla: Sicart (2009c, 249) ei väitä, että pelin ethical gameplay olisi yksinomaan pelisuunnittelijoiden vastuulla tai heidän päätöstensä aiheuttamaa, vaikka suunnittelijat ovat hänen mukaansa eettisesti vastuussa gameplay-ominaisuuksista. Siispä vaikuttaisi siltä, että Sicartin mukaan pelisuunnittelijat suunnittelevat gameplayn, mutta eivät suoraan ethical gameplayta.

Mikä on oleellista ethical gameplay -käsitteessä? Näyttää siltä, että ethical gameplayta ei voida synnyttää suoraan suunnittelun kautta, vaikka siihen voidaan kuitenkin vaikuttaa samalla tavalla kuin pelikokemukseenkin. Vaikuttaa siltä, että ethical gameplay luodaan ristiriitauttamalla pelin proseduraalinen ja semanttinen taso, luoden näin kognitiivista kitkaa. Tähän erityisen hyvä keino Sicartin mukaan ovat eettiset dilemmat. Ethical gameplay vaatii myös tietynlaisen kokeneen pelaajan, joka on eettisesti kypsä, ja joka käyttää moraalisia pohdintakykyjään pelin asettamien haasteiden voittamiseksi. Tämä ei kuitenkaan mielestäni tarkoita, etteikö peliä, johon on pyritty suunnittelemaan ethical gameplay, kykenisi pelaamaan ilman eettistä pohdintaakin: kokemus on vain hyvin erilainen, eikä ethical gameplay ymmärtääkseni Sicartin mukaan tällaisessa tilanteessa synny. Ethical gameplay on eettisen toimijan eettinen kokemus järjestelmästä, joka on suunniteltu moraalisesti merkittäväksi. Vaikka kaikki pelaajat lienevät eettisiä toimijoita, toiset pyrkivät eettisesti pohdiskeluvan pelaamisen sijaan instrumentaaliseen pelaamiseen, jolloin ethical gameplayta ei tapahdu.

Miksi kenenkään pitäisi välittää ethical gameplaysta tai sen ymmärtämisestä? Ethical gameplayn ymmärtämisellä on Sicartin (2013a, 149) mukaan väliä, koska pelaaminen on henkilökohtaista, artefaktin kautta tapahtuva luova antautuminen tilanteelle sekä sen omimista itseilmaisun vuoksi. Kun pelaajat ymmärtävät pelit eettisen inspiraation ja haasteen lähteinä, heistä tulee moraalisia toimijoita, jotka voivat valita sitoutuvansa peliin ilmaistakseen, tutkiakseen ja omiakseen arvoja (Sicart 2013a, 149). Ethical gameplay on merkittävä asia, koska sen suunnittelun panoksena on ymmärrys siitä, miksi ja miten pelit, digitaaliset tai analogiset, voivat osallistua eettisiin diskursseihin, ja millaisen roolin ne ottavat kulttuurimme ja yhteiskuntiemme moraalisen maiseman muodostumisessa (Sicart 2013a, 24).

Tästä eteenpäin käytän useimmissa tapauksissa ethical gameplaysta suomenkielistä termiä ‘eettinen pelikokemus’, koska se tuntuu sopivan useimpiin Sicartin käyttökonteksteihin, sillä ethical gameplayn ytimessä vaikuttaa olevan pelaaja, ja siten tämän kokemus pelistä. Muita käännöksiä, joita termistä olen käyttänyt, ovat eettinen tapa pelata, eettinen pelaaminen, sekä eettinen pelisuunnittelu.

Eettinen pelikokemus on siis jotakin, johon vaikuttavat sekä suunnittelija, peli sekä pelaaja. Käyn seuraavaksi läpi tarkemmin näitä eettisen pelikokemuksen olennaisia osatekijöitä. Koska ne nivoutuvat toisiinsa tiukasti, on hankala olla puhumasta yhdestä osa-alueesta ilman toista, mutta olen kuitenkin selkeyden vuoksi jaotellut nämä osa-alueet omiin alalukuihinsa. Näiden kolmen lisäksi muita tärkeitä tekijöitä eettisen pelikokemuksen luonnissa ovat kognitiivinen kitka ja moraaliset dilemmat, joita käsittelen suunnittelun yhteydessä.

2.2.1. Peli

Eettisen pelikokemuksen ymmärtäminen vaatii ensiksi katsauksen peleihin, joita pelataan (Sicart 2013a, 31). Sicartin näkökulmaa pelin ontologiaan alustettiin jo hieman johdantoluvussa. Pelit ovat Sicartille (2005a) moraalisia objekteja, koska niihin voidaan suunnittelussa sisällyttää eettisiä arvoja, mikä merkitsee, että pelien suunnittelu on moraalista toimintaa. Pelit ovat aina oleellisesti eettisiä järjestelmiä, koska ne rajoittavat eettisen olennon toimijuutta (Sicart 2009b, 11).

Dikotomia järjestelmän (järjestelmän säännöt) ja pelimaailman (fiktionaalisuus) välillä on keskeinen pelin eettisen ymmärtämisen kannalta, sillä se voimaannuttaa pelaajat moraalisina olentoina, joilla on kyky arvioida omia kokemuksiaan eettisten arvojen ja kulttuuristen käytäntöjen mukaan (Sicart 2005b, 14). Sicartin (2005b, 14) näkökulmasta peli on formaalinen sarja sääntöjä, jotka heijastavat fiktionaalista maailmaa, joka pelaajan on koettava. Peli on myös pelaamisen kokemus formalisoidussa sääntöjoukkion ympäristössä. Täten voi olla mahdollista sanoa, että peli on olemassa vain silloin kun sitä pelataan, vaikka pystyisimmekin kuvailemaan sen säännöt. Säännöt ovat pelin objektiivinen luonne, ja niitä voidaan pitää kokemuksen eettisen rakentumisen oleellisena osana, sillä ne rajoitteet ja tarjoumat jotka lankeavat pelaajalle, saattavat itse asiassa sisältää peliin sisällytettyjä arvoja. Peli on sekä sääntönsä, että niiden sääntöjen käytännöllinen olemassaolo (Sicart 2005b, 15).

Sicartin (2005b, 15) mukaan voimme analysoida pelin sääntöjä eettisinä objekteina, sillä ne muodostavat pelin potentiaalisuuden, mutta emme voi sanoa, että pelin sääntöjoukko, tai laajemmassa mielessä peli suunniteltuna kokonaisuutena, on se, joka määrittää pelin eettiset arvot. Luettaessa kritiikkiä, jota jotkin pelit kuten *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North 2004) ovat saaneet väkivaltaisesta sisällöstään, media ja pelikriitikot näyttävät keskittyvän vain analysoimaan pelin eettisiä tarjoumia mahdollisuuksina. Pohjimmiltaan peli ei ole se objekti, jota kuvailemme, kun kirjoitamme säännöistä ja fiktionaalisesta maailmasta, vaan se kokemus, joka rakentuu käyttäjän ja maailman vuorovaikutuksessa. Eräässä mielessä *Grand Theft Auto: San Andreas* on olemassa moraalisenä kokemuksena vain pelattaessa, ja peli on vajaa moraalinen objekti kun tyydytään vain sen kuvailuun. (Sicart 2005b, 15.)

Sicartin mukaan (2005b, 16) peli on sääntöjen järjestelmä, joka heijastaa fiktionaalista maailmaa, joka tulee kokea pelaajan toimesta tavoittaakseen aktuaalisuutensa. Pelaaja on se eettinen olento, joka vuorovaikuttaa sääntöjen ja fiktionaalisen maailman kanssa, ja jonka valinnat määrittyvät pelin tavoitteiden perusteella, rajoittuvat sääntöjen kautta ja arvioidaan yksilöllisten, pelaajayhteisön ja kulttuuristen sääntöjen yhdistelmän kautta (Sicart 2005b, 16).

Sicartin (2005b, 17) mukaan peliin voidaan suunnitella tiettyjä tarjoumia sääntöjen tasolla, jotka vaikuttavat pelaajien tapaan kokea peli. Pelaajat voivat toimia moraalisenä olentoina, jotka reflektovat näitä pelijärjestelmän sisältämiä arvoja, ja arvioivat niitä pelimaailman, pelaajayhteisön, ja kulttuurillisten arvojen perspektiivistä. Peli olentona, pelin aktuaalisuus, on moraalinen objekti ja kokemus sen kahden pääelementin takia: pelaaja sekä sääntöjen ja fiktionaalisuuden muodostama järjestelmä ovat eettisiä entiteettejä, jotka ovat vastuussa pelin pelaamisen kokemuksen kokonaisuuden hyvinvoinnista. Pelaajat antavat viime kädessä syyn pelin olemassaololle, ja ilman heitä, pelien moraalisuus on vain potentiaalisuutta. (Sicart 2005b, 17.)

Sicartin (2013a, 26) mukaan meidän täytyy ajatella eettistä pelikokemusta *kokemuksena moraalisen järjestelmästä*. Sicartin (2009b, 6; 2013a, 26–27) mukaan eettisen pelikokemuksen kokemisessa on ontologisesti läsnä kolme elementtiä: pelimaailma, pelin säännöt ja pelimekaniikat. Pelimaailma tulisi ymmärtää semanttisena käteenä pelijärjestelmälle, fiktion ja simulaation yhdistelmänä. Pelin säännöt ovat pelin formaali rakenne, ne rajat, joiden sisällä pelaaminen tapahtuu, ja on pelaajien vapaasti hyväksymää. Pelimekaniikat ovat järjestelmän pelaajille tarjoamia toimintoja, jotta he voivat olla vuorovaikutuksessa pelitilanteen sekä muiden

pelaajien kanssa. Pelaajat siis kokevat pelimaailman, jota säännöt rajoittavat, ja ovat vuorovai-
kutuksessa sen kanssa ja sen sisällä pelimekaniikkojen kautta. Sen vuoksi, että pelimaailma on
suunniteltu siten, että se aiheuttaa erilaisia käyttäytymismalleja ja kokemuksia, peliä voidaan
kutsua eettiseksi teknologiaksi, ja pelaamisen toimintaa moraaliseksi toiminnaksi. (Sicart
2009b, 6; Sicart 2013a, 26–27.)

Eettiset pelikokemukset viittaavat *kokemuksiin pelissä, jotka pakottavat pelaajat ulos tavan-
omaisista vuorovaikutustavoista ja päätöksenteosta*. Pelaamisen toiminta tulee haastetuksi mo-
raalisen ajattelun tarpeen vuoksi. (Sicart 2013a, 25.) Mielestäni tämä on erityisen hyvä tiivistys
eettisistä pelikokemuksista pelaajan normeista ulos pakottavina kokemuksina.

Sicartin (2013a, 29) mukaan eettinen pelikokemus on *kokemus pelaamisessa ja pelaamisesta*,
joka keskeyttää tavoitteita ja saavutuksia kohti etenemisen ja pakottaa pelaajat käsittelemään
toimiaan moraalisesta näkökulmasta. *Eettinen pelaaminen on pelaamista*, joka katsoo itseään
arvioidakseen ja reflektoidakseen tarkoitustaan, merkitystään ja vaikutustaan. Pelaajat voivat
vapaaehtoisesti ottaa tämän haasteen, ja antaa itsensä liikuttua pelistä. Samaan aikaan, peli avaa
itsensä omimiselle ja kritiikille, ja siitä tulee haavoittuva pelaajan moraaliselle omimiselle. Eet-
tinen pelisuunnittelu on tärkeää, koska se osoittaa kuinka pelit voivat vapaaehtoisesti, osallis-
tavasti avata itsensä kohti jotakin arvokkaampaa kuin instrumentaalista manipulointia. Tule-
malla avoimiksi tulkinnalle, pelit, jotka on suunniteltu luomaan eettisiä pelikokemuksia, avaa-
vat samalla itsensä edustamaan ja refleктоimaan maailmaa. Pelit voivat vaikuttaa pelaajaan
antamalla itsensä arvioitavaksi, ja siinä prosessissa, pelit tekevät ymmärrettäväksi maailmaa ja
pelaajiaan. (Sicart 2013a, 29.)

Sicartin (2009c, 46) mukaan peli ei ole yksinomaan objekti, johon voimme nimittää tiettyjä
semanttisia arvoja, vaikka voisimmekin tehdä niin pelin formaalille järjestelmälle. Peli on pe-
laajan tai pelaajien, jotka pyrkivät peliin koodattuihin tavoitteisiin, kokemus järjestelmästä.
Mikä tahansa peli tarjoaa suunniteltuja tarjoumia ja rajoitteita, joista jotkin voivat olla luon-
teeltaan eettisiä. Suunnittelijat ovat vastuussa näistä tarjoumista ja rajoitteista, sillä heidän teh-
tävänsä on luoda kiinnostavia vuorovaikutuksen muotoja virtuaalisiin ympäristöihin, jotka
haastavat pelaajia. (Sicart 2009c, 46.) Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan pelin suunnittelijaa
ja suunnitteluun liittyviä аспекteja.

2.2.2. Suunnittelija

Sicartin (2009c, 226) mukaan suunnittelijat ja kehittäjät ovat eettisesti vastuussa luomistaan tietojärjestelmistä, ja siten myös peleistä. Pelin etiikka objektina on suunnittelun etiikka heijastettuna pelimaailmaan (Sicart 2009c, 211).

Sicart (2009c, 163) toteaa, että eettisen pelikokemuksen luominen yksinpeleihin vaatii kahta pääelementtiä: järjestelmä tulee olla suunniteltu *moraalinen toimija* sekä *eettinen kokemus* mielessä. Sicartin (2013a, 20, 24) mukaan eettisen pelikokemuksen suunnittelun ymmärtäminen vaatii keskittymistä siihen, miten suunnittelijat ymmärtävät pelaajansa moraalisisina toimijoina, jotka ovat kykeneviä pohtimaan eettisesti pelissä tarjottuja vaihtoehtoja, ja kuinka suunnittelijat rakentavat pelinsä luomaan kokemuksia, jotka ehdottavat eettistä ajattelua. Eettisen pelikokemuksen suunnittelijoiden tärkeimmän kysymyksen tulisikin olla se, miten saada pelaajat tempautumaan mukaan ja sykehdyttää heitä, sekä haastaa heidän arvojaan. Moraalia koskevien esteettisten kokemusten luojien täytyy tiedostaa yleisönsä eettisenä ja moraalisisena voimana, joka vastaanottaa ja rakentaa kokemuksia. Tässä mielessä pelisuunnittelijat koettavat ennustaa mitä pelaajat kokevat, ja suunnitella tilanteita, käyttäytymismalleja ja maailmoja, joissa nuo toiminnot ovat järkeviä. (Sicart 2013a, 21.) Suunnitteluhaastetta voi katsoa myös toisesta näkökulmasta: mitä pelaajat tekevät, kun he vapaaehtoisesti sitoutuvat toimintoihin, jotka haastavat heidän moraaliaan? Pelaajien *osallisuus* mahdollistaa pelaajien sitoutumisen peliin moraalista järkeilyä käyttämällä. (Sicart 2013a, 21.) Pelaajan osallisuus eettisen pelikokemuksen suunnittelussa herättää pelaajan eettisen toimijuuden puhuttelemaan tietynlaista kokemusta, eikä vetoa matemaattisiin tai loogisiin rationaalisuuksiin (Sicart 2013a, 22). Eettinen pelikokemus on *suunnitteluvalintojen tulosta. Kaikki pelaajat eivät sitä koe, mutta se voidaan jäljittää tiettyihin peliin suunniteltuihin elementteihin.* (Sicart 2013a, 24.)

Sicartille (2013a, 78) eettinen pelaaja on enemmän kuin pelkkä syötteen tarjoaja. Nämä toimijat määrittävät keitä he ovat pelissä, ja miten tämä on suhteessa elämään pelin ulkopuolella, ilman, että peli arvioi tätä moraalisesti. Toimijoiden täytyy kyetä rakentamaan etiikkansa pelimaailman sisällä. Tämä ei tarkoita, että pelien tulisi muovautua pelaajien valintoihin. Se tarkoittaa sitä, että pelisuunnittelijoiden täytyy tiedostaa, että pelejä pelaavat ja kokevat moraaliset olennot, ja että *pelaaminen on osa kyseisen henkilön moraalista kehitystä.* Eettisen pelikokemuksen suunnittelu on vastuunottoa pelaajan eettisistä kyvyistä. Jotta eettisen pelikokemuksen

voi luoda, pelaajat täytyy voimaannuttaa eettisinä toimijoina. Peli objektina voimaannuttaa heidät sellaisiksi toimijoiksi, mutta pelaaja viime kädessä päättää tulla eettiseksi toimijaksi, ja ottaa pelaamisen kutsuna pohdintaan. Eettinen pelaaja astuu vapaaehtoisesti pois instrumentaalisuuden nautinnoista, ja sisällyttää pelaamisen tavaksi ymmärtää maailmaa, sisältäen eettisen ja poliittisen ajattelun tutkimisen ja kokemisen. Eettiset toimijat luovat ja harjoittavat hyveitään pelissä, ja tulevat siten *paremmiksi ihmisiksi*. (Sicart 2013a, 78.)

Sicartin (2013a, 79) mukaan eettisen pelikokemuksen suunnittelun tulisi herättää pelaajien moraalinen ajattelu, ja sen myötä tarjota heille mahdollisuus siirtyä kohti omimista. Tämän provokaation täytyy tapahtua sääntöjen ja fiktion välisissä tiloissa (Sicart 2013a, 79). Eettisen pelikokemuksen suunnittelussa avainasemassa on pelaaja luovana pelin edustajana. Koska pelaajat suhtautuvat pelin tarjoamaan simulaatioon omalla etiikallaan, pelin on tarjottava tilaa eettiselle toimijuudelle. (Sicart 2013a, 80.)

Eettisen pelikokemuksen suunnittelijat asettavat kutsun pelaajille tarjoamalla potentiaalisen tilan pelata peliä. Eettinen pelikokemus on rako, josta toiset pelaajat³⁴ voivat katsella peliä ja kokemustaan erilaisessa valossa, sen mahdollisuuden viettelemänä, että he voivat pelata tutkiakseen ja ymmärtääkseen keitä he ovat ja mitä he tekevät. (Sicart 2013a, 81.)

Eettisen pelikokemuksen suunnittelijan haasteet ovat Sicartin (2013a, 81) mukaan moninaiset. Heidän täytyy ymmärtää pelaajat luovina, ruumiillisina olentoina, jotka käyttävät kulttuuriin perustuvia taitojaan pelatakseen peliä moraalisesti, mutta jotka voivat myös jättää huomiotta eettisen pelikokemuksen viettelykset ja silti nauttia pelistä instrumentaalisenä välineenä escapismiin. Suuri haaste on avata pelien huolellisesti rakennetut järjestelmät ja maailmat pelaamisen luoville ja tuhoisille voimille. Suunnittelijoiden täytyy katsoa kuinka pelaajat (väärin) tulkitsevat, omivat, keskustelelevat, ja jopa ehkä muokkaavat sitä, mitä suunnittelijat ovat luoneet. Haaste on avautua monitulkintaisuudelle, arvojen ohjaamalle pelitilanteelle, ja monille asioille, joita ei voida formalisoida, mutta jotka ovat rikkaan pelaamisen toiminnan ydintä, sisältäen politiikan, moraalin, arvot, paheet ja hyveet. Suurin haaste eettisen pelikokemuksen suunnittelijoille on tehdä pelaamisesta jälleen henkilökohtaista, ja tiedostaa, että *etiikan suhteen merkitsee pelaaminen, ei peli*. (Sicart 2013a, 81–82.)

³⁴ Tulkitseen, että 'toiset pelaajat' viittaa Sicartilla tässä kohtaa eettisiin pelaajiin.

Sicart (2013a, 90) määrittelee eettisen pelikokemuksen sellaisten pelaajien kokemuksena pelistä, jotka tekevät sellaisia valintoja, jotka perustuvat moraalisiin pohdintoihin, ja nämä pohdinnat on johdettu pelaajien ymmärryksestä pelijärjestelmästä. Siten suunnitellakseen eettisen pelikokemuksen, on ymmärrettävä kuinka pelaajille kommunikoidaan informaatiota pelistä, ja miten he samaistuvat pelikokemukseen moraalisisella tavalla. (Sicart 2013a, 90.)

Sicartin *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* -kirjan koko viides luku *The Design of Ethical Gameplay* keskittyy nimenomaan siihen, miten eettinen pelikokemus on suunniteltavissa. Sicart (2013a, 91) esittää niiden käsitteiden systematisointia, jotka mahdollistavat sen, että suunnittelijat voivat formalisoida heidän pelisuunnittelutavoitteensa ja prosessinsa potentiaalisten eettisten pelikokemusten luomisen suhteen. Pelit ovat jo todistaneet voivansa tuottaa tällaisia kokemuksia, joten vahva käsitteellinen viitekehys mahdollistaa eettisen pelikokemuksen lähestymisen systemaattisella tavalla. (Sicart 2013a, 91.)

Sicartin mukaan (2013a, 91) kaikki pelit ja kaikki pelaajat eivät koe moraalista pelitilannetta, vaikka peli olisi suunniteltu siinä tarkoituksessa. Pelaaminen on monimutkainen ilmiö, ja pelisuunnittelu voi vain pyrkiä vihjaamaan pelitoimintoja ja -kokemuksia. Jotkin pelaajat joissakin tilanteissa kokevat sellaisen syvällisen moraalisen haasteen joita eettinen pelisuunnittelu luo. Kuitenkin, ymmärrys siitä, kuinka tämä kokemus luodaan, tarjoaa syvemmän ymmärryksen pelisuunnittelun potentiaalista monimutkaisten tunteiden tutkimiseen. (Sicart 2013a, 91.) Koen, että tässä Sicart sanoo, että eettisen pelikokemuksen voi pyrkiä suunnittelemaan, mutta on myös pelaajasta kiinni, aktualisoituuko se. Mahdollisuus eettiseen pelikokemukseen on jo suunnittelun jäljiltä olemassa, mutta kaikki pelaajat eivät saavuta sitä.

Menestyneet eettisen pelisuunnittelun esimerkit vetoavat pelaajaan, joka nauttii antaa arvojen määrittää valinnat, ja näkee, että peli kunnioittaa ja kannustaa tällaiseen pelaamisen lähestymistapaan (Sicart 2013a, 101). Eettinen pelisuunnittelu tarvitsee pelaajaa joka on enemmän luoja ja osanottaja kuin kuluttaja ja pelaaja. Pelaajat sitoutuvat peliin emotionaalisesti, rationaalisesti ja kulttuurisesti. Suunnittelijan, joka haluaa luoda eettisen pelikokemuksen, tehtävä on ymmärtää, kuinka kaikkia näitä elementtejä voidaan haastaa. Eettisten kokemusten suunnittelu on pelaajien provosoimista uskaltamaan olla moraalisia ja pelaamaan konventioiden "yli". (Sicart 2013a, 108.)

Eettinen pelisuunnittelu osoittaa pelaamisen tärkeäksi toiminnaksi tekemällä pelaajat tietoisiksi arvoista, ja mahdollistaa pelaajan käyttää arvoja vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Eettinen pelikokemus antaa pelaajille mahdollisuuden päättää pelisessio haastettuna, innoissaan, ravistelluna ja valaistuna. (Sicart 2013a, 108.) Tässä kohtaa voidaan kysyä, onko eettinen oikea sana kuvaamaan tällaista kokemusta. Sicartilla eettinen pelisuunnittelu liittyy kuitenkin vahvasti emootioihin, sillä niiden herättäminen liittyy eettiseen pohdinnan syntymiseen³⁵. Näin näkisin, että pelisessio, joka on innostanut, ravistellut ja valaissut pelaajaa, on todennäköisesti myös herättänyt jonkinlaista eettistä pohdintaa.

Moraalihaasteet ovat voimakkaita välineitä pelaajan sitouttamiseen ja luomaan potentiaalisesti ikimuistoisia pelijaksoja. Eettisen pelikokemuksen suunnittelun täytyy myös tiedostaa pelaamisen tarpeet toimintana: pelaamisen on oltava hauskaa, haasteellista ja sitouttavaa. (Sicart 2013a, 110.) Eettinen pelikokemus nousee useista suunnittelupäätöksistä, jotka mahdollistavat pelaajan kanssakäymisen pelin kanssa moraaliaan käyttäen (Sicart 2013a, 123).

Sicart (2010a, 3) sanoo, että onnistunut eettinen pelikokemus vaatii pelaajiaan refleктоimaan eettisesti tekojensa merkityksiä. Sicartin (2010a, 9) mukaan eettinen pelisuunnittelu on rakennettava siitä oletuksesta, että pelaajat tulkitsevat moraalisisella tavalla olemistaan pelissä, strategioita sekä haasteiden voittamiseen tehtyjä valintoja. Pelaajat tekevät tämän luomalla pelin sisäisiä arvoja, jotka ovat harmoniassa heidän omien, kulttuuristen arvojensa kanssa. Eettinen pelisuunnittelu haastaa pelinsisäisten relevanttien arvojen luomisprosessin. Eettisesti onnistunut peli asettaa pelaajat omia arvojaan vastaan, ja antaa heidän arvioida toimiensa moraalisuutta ja niiden vaikutusta siihen, keitä he ovat pelissä. (Sicart 2010a, 9.)

Eettisen pelikokemuksen suunnittelu pakottaa suunnittelijat laittamaan pelaajat, eettiset toimijat, suunnittelun keskiöön. Sen sijaan, että pelaajille syötettäisiin oikeaa tietoa, suunnittelijat antavat heille tietoa, joka saattaa saada heidät toimimaan tavoilla, jotka ovat arvaamattomia, mutta heidän arvoihinsa perustuvia. Pelisuunnittelijat voivat vain ehdottaa, eivät määrittää, niitä arvoja, joiden mukaan pelaajat tulevat pelaamaan. Suunnittelijoiden haasteena on myös arvioida uudelleen perinteisiä lähestymistapoja toimintoihin kuten tallentamiseen, lataamiseen,

³⁵ Ks. esim. Sicart 2013a, 94–95. Palaan tähän hieman tarkemmin Eettinen kognitiivinen kitka -alaluvussa.

virstanpylväisiin ja seurauksiin pelimaailmassa järjestelmien ja narratiivien kautta. Mikäli pelaaja tietää pulman kohdatessaan, että hän voi palata aiempaan pelitilanteeseen, valinnan potentiaaliset eettiset seuraukset heikentyvät. (Sicart 2013b, 35–36.)

Sicartin (2010a, 13) mukaan eettisen pelikokemuksen suunnittelu on sekä epäkonventionaalinen lähestymistapa vallalla oleviin pelinkehityksen suunnitteludiskursseihin, että radikaali uudelleentulkinta laajalle levinneestä ymmärryksestä pelaajista rajoitetusti luovina toimijoina. Eettisen pelikokemuksen suunnittelu haastaa perinteisen suunnittelu-viisauden, vaatii suunnittelun uudelleentulkintaa esteettisenä prosessina, ja tärkeimpänä, laittaa pelaajat keskiöön siinä moraalisisessa universumissa, joka on luotu ainoana tarkoituksenaan haasta sitä, keitä he ovat, ja keitä he haluavat olla, ei vain pelaajina, vaan myös moraalisisina olentoina. (Sicart 2010a, 13.)

Eettisen pelikokemuksen suunnittelu koostuu Sicartin (2013a, 107) mukaan pelien toiminnan ymmärryksestä, sekä sen, miten pelaajat ovat vuorovaikutuksessa, sitoutuvat ja oppivat näitä järjestelmiä. Se koostuu näiden toimintojen kommunikoinnista metaforien kautta, jotka rohkaisevat pelaajaa haastamaan omat oletuksensa heidän tekojensa suotavuudesta. Toisin sanoen, eettinen pelisuunnittelu luo jännitettä pelissä toimintojen ja niiden merkitysten välille. (Sicart 2013a, 107.) Seuraavaksi käsittelen tästä jännitteestä nousevaa eettistä kognitiivista kitkaa.

2.2.2.1. Eettinen kognitiivinen kitka

Sicartin (2010a, 8) mukaan *eettinen pelikokemus nousee proseduraalisen ja semanttisen ristiriidasta*, ja sen takia eettisen pelikokemuksen suunnittelu ei saisi nojata konventionaaliseen suunnittelun lähestymistapaan, joka perustuu kognitiivisen kitkan vähentämiseen. Jos jotakin, niin eettisen pelisuunnittelun tulisi kasvattaa kognitiivista kitkaa. Eettinen pelikokemus luodaan konfliktuomalla pelin kaksi aluetta, proseduraaliset toimet ja semanttinen merkitys. (Sicart 2010a, 8.)

Sicart ei *The Ethics of Computer Games* kirjassaan puhu kognitiivisen kitkan käsitteestä, mutta kertoo esimerkin pelin fiktion ja pelaajalle tarjottujen toimien välisestä jännitteestä. *Grand Theft Auto IV* -pelin protagonistiksi on Niko Bellic, rikollinen, joka haaveilee uuden elämän aloittamisesta. Kuitenkin hän ajautuu takaisin rikoksen tielle, koska se näyttää olevan ainoa keino hänelle selviytyä. Niko esitetään mukavana miehenä, jonka unelmat ovat ristiriidassa todellisuuden kanssa. Pelaaja kuulee kuinka hahmo valittaa menneisyydestään ja kuinka hän haluaisi

jättää sen kaiken taakseen, ja edetä elämässään. (Sicart 2009c, 61.) Sicartin (2009c, 62) mukaan *Grand Theft Auto IV* on eettisesti merkityksellinen pelaajan vastuun näkökulmasta. Pelaaja tietää, että Niko halveksuu miestä, joka hän oli, ja haluaa aloittaa puhtaalta pöydältä. Kuitenkin pelaajalle annetaan tehtäväksi suorittaa rikollisia toimia Nikon hahmolla. *Grand Theft Auto IV* on rakennettu sille perustavanlaatuiselle jännitteelle, joka on hahmon, joka ei tahdo enää tehdä väkivaltaa, ja pelaajan, joka on määrätty pelaamaan tehden tätä väkivaltaa, välillä. Tämä jännite on pelin fiktion ja pelaajalle tarjottujen toimintojen välillä. (Sicart 2009c, 62.) Tulkitsen, että fiktion kuulussa semanttiseen tasolle ja pelaajalle tarjotut toiminnot proseduraaliselle tasolle, tässä jännitteessä on kyse nimenomaan kognitiivisesta kitkasta, josta Sicart puhuu erityisesti toisessa kirjassaan *Beyond Choices - The Design of Ethical Gameplay*.

Sicartin (2013a, 47) mukaan kommunikoinnin ja tulkinnan prosessi ei ole yksinkertainen, ja olemassa ei ole mitään sellaista kuin määrätty merkitys, vaikka tekijä väittäisi että näin on. Eettinen pelikokemus suunnitellaan, mutta se koetaan vain varsinaisen pelaamisen kautta. Pelin etiikka koetaan, kun käyttäjä suunnistaa semiotiikan ja proseduraalisen alueilla. Eettinen pelikokemus tapahtuu semioottisen tason välittämän sääntöjärjestelmän omimisessa. (Sicart 2013a, 47.) Pelit ovat eettisesti merkityksellisiä riippuen siitä, kuinka semioottisen tason ja sääntöjen suhde suunnitellaan. Eettisen pelikokemuksen suunnittelu on taito luoda kokemuksia, jotka herättävät pelaajan eettiset kyvyt manipuloimalla tapoja, joilla pelijärjestelmä kommunikoidaan semioottisen alueen kautta, joka suuntautuu kohti pelaajan kulttuurista olemusta. (Sicart 2013a, 53.)

Eettisen pelikokemuksen suunnittelu lisää kitkaa sellaisen pelin harmoniseen luonteeseen, joka käyttää johdonmukaisia metaforia selittääkseen pelin proseduraalista rakennetta. Pelaajat ovat kykeneviä kokemaan pelaamisen moraalisisesta näkökulmasta, mutta niin tehdäkseen, heidät täytyy osittain vieraannuttaa pelistä suunnittelun kautta. (Sicart 2013a, 108.) Eettinen pelisuunnittelu näyttää sijoittuvan pelin proseduraaliseen ytimeen koska säännöt sekä mahdollistavat toimintoja pelaajalle, että koostavat pelin siinä mielessä, että säännöt avaavat mahdollisuuksien tilan ja merkityksellisesti rajoittavat toimintoja (Sicart 2013a, 127).

Eettisen pelikokemuksen suunnittelun kontekstissa kognitiivista kitkaa voidaan käyttää välineenä emotionaalisten kokemusten luomiseen. Kognitiivinen kitka selittää, miksi toiset objektit on parempi kokea emotionaalisesti kuin rationaalisesti, ja koska eettinen pelisuunnittelu on

emotionaalisen suunnittelun tyyppi, eettinen pelikokemus voidaan luoda soveltamalla tietoisesti kognitiivista kitkaa. Eettinen kognitiivinen kitka on tauko instrumentaalisuudessa, joka antaa luovan pelaamisen ottaa vallan. (Sicart 2013a, 94–95.) Eettisen pelikokemuksen suunnittelijan tavoite on tunnistaa mihin käyttää kognitiivista kitkaa (Sicart 2013a, 96). Pelit voivat luoda eettisen pelikokemuksen, kun kognitiivista kitkaa on suunniteltu merkityksen ja tekojen haluttavuuden välille, sekä semioottisen ja proseduraalisen alueen välille (Sicart 2013a, 107).

Eettisen pelikokemuksen luonti kasvattamalla kognitiivista kitkaa tulisi ymmärtää suunnittelu-tekniikkana, inspiraation muotona pelisuunnittelijoille, jotka haluavat sitouttaa pelaajansa moraaliin perustuviin kokemuksiin sellaisten konventioiden yli joita digitaaliset pelit ovat jo tarkastelleet (Sicart 2010a, 13). Kognitiivisen kitkan lisäksi myös moraalisten dilemموjen käyttö on Sicartille tärkeä suunnittelutekniikka eettisten pelikokemusten luonnissa, ja sitä käsittelen seuraavaksi.

2.2.2.2. Moraaliset dilemmat

Sicartin (2013a, 104) mukaan eettisessä pelikokemuksessa pelaajan täytyy kohdata tilanteita, joissa heidän valinnoillaan on merkitystä, tai kohdata maailmoja ja narratiiveja, joissa heidän läsnäolonsa nostattaa moraalisia dilemmoja. Vaikka Sicart puoltaakin eettisen pelikokemuksen ajattelua yli valintojen, hänen mukaansa dilemموjen esittäminen pelaajille on silti käytännöllinen tapa sisällyttää moraalista ajattelua pelisuunnitteluun. Jos dilemmoja halutaan sisällyttää peliin, ne täytyy esittää pelaajille hankalina tai mahdottomina viheliäisinä ongelmina³⁶ (wicked problems). Tällöin eettiset dilemmat ovat kiinnostavia välineitä eettisen pelikokemuksen luomiseen. Pelaajien on käytettävä moraalista ajattelua, ja ongelman ratkaisu on moraalinen teko. Järjestelmän ei tarvitse arvioida tätä moraalista tekoa, vaan pelaajien on pohdittava tekojensa merkitystä. Peli reagoi tehtyihin valintoihin, mutta ei arvota pelaajan etiikkaa. (Sicart 2013a, 104.)

Sicartin (2013a, 105) mukaan kaksi vallitsevaa tekniikkaa eettisten dilemموjen suunnitteluun peleissä ovat haarautuva tarina sekä valintojen keräymä. Haarautuvat tarinat ovat usein uudelleen jäljitettävissä, ja osoittavat selkeästi haarauman alkuperään. Valintojen keräymä sopii paremmin eettisen pelikokemuksen suunnitteluun, koska se asettaa pelaajan sellaisen tarinan tai

³⁶ Termi on Sicartin (2013a, 99) mukaan alun perin Horst. W. J. Rittel ja Melvin M. Webberin keksimä.

maailman kontekstiin, jossa paljon valintoja tarjotaan jatkuvasti, ja näiden seurauksia ei voi helposti jäljittää tiettyyn valintaan. Tämän takia Sicartista on kiinnostavampaa suunnitella valintojen keräymiä, erityisesti siksi, että haarautuvia tarinoita voi suunnitella valintojen keräymien sisälle. (Sicart 2013a, 105.)

Sicartin (2010b, 101) mielestä menestyneitä tapauksia eettisestä pelisuunnittelusta voidaan löytää nykyajan yksinpelattavista tietokonepeleistä. Näitä tapauksia yhdistää lähestymistapa eettiseen dilemmaan viheliäisenä ongelmana, joka Sicartin kontekstissa tarkoittaa huonosti määriteltyä ongelmaa, jonka ratkaisemiseen pelaajan on käytettävä moraalisia taitojaan. Suunnittelakseen menestyksekkään eettisen pelikokemuksen, pelisuunnittelijoiden on lähestyttävä dilemmojen suunnittelua siten, että he ottavat huomioon, että pelaajien on koettava ne huonosti määritellyinä ongelmina. (Sicart 2010b, 101–102.)

Suurin ongelma, jota eettisen pelikokemuksen suunnittelijoiden tulisi Sicartin (2013a, 105) mukaan välttää, on sellaisten pinnallisten ongelmien luontia, jotka sisältävät moraaliselta näyttävän valinnan, mutta ovat todellisuudessa vain seurauseettistä tulosten laskelmointia. Luodakseen eettisen pelikokemuksen, suunnittelijoiden täytyy kiusoitella pelaajien eettisiä mieliä, ei heidän tilastollisia taitojaan. Suunnittelijoiden täytyy sisällyttää pelaajat mukaan, ja saada heidän osallisuutensa. Tätä viheliäiset ongelmat tekevät. (Sicart 2013a, 105.) Kiinnostavaa on se, että Sicart ei vaikuta pitävän seurauseettiikkaa pätevänä eettisenä teoriana, jonka perusteella voisi tehdä moraalisia valintoja.

Sicartin muunnelma Rittelin ja Webberin³⁷ viheliäisen ongelman elementeistä ehdottaa joitakin piirteitä optimaalille viheliäiselle ongelmalle pelisuunnittelun kontekstissa:

1. Dilemmalle ei ole lopullista muotoilua. Pelaajan tietämys mahdollisista tuloksista tulee olemaan rajattu semioottisen ja proseduraalisen alueen välisen eettisen kognitiivisen kitkan toimesta. Pelaajalla ei ole täydellistä tietämystä dilemman tuloksista.
2. Eettisen pelikokemuksen dilemmoilla on seurauksia, joita ei voida ennustaa ymmärtäen ainoastaan proseduraalisen tason pelistä. Järjestelmän toiminnan ymmärtämisen ei pitäisi riittää päätöksentekoon, koska järjestelmän jotkin aspektit, jotka vaikuttavat lopputulokseen, ovat tuntemattomia pelaajalle.

³⁷ Sicart 2013a, 99.

3. Ratkaisut eettisiin dilemmoihin ovat hyviä tai huonoja (tai hyvin huonoja), eivät oikeita tai vääriä. Täten pelijärjestelmän lopputuloksen arviointia ei kommunikoida pelaajalle laskennallisin termein.
4. Eettisten dilemmojen ratkaisuja ei voi testata. Kun valinta on tehty, pelissä ei voi palata valintaa edeltävään tilanteeseen (edes lataamalla). Kuolema on vaihtoehto.
5. Aina pelaajan tehdessä ratkaisun eettisen pelikokemuksen dilemman suhteen, lukittuu pelaajan pelin uuteen vaiheeseen. Paluuta aiempaan ei ole. Kaikilla päätöksillä on merkitystä.
6. Eettisen pelikokemuksen dilemmoissa on ratkaisuja, jotka aiheuttavat proseduraalisen ja semanttisen tason törmäyksen, ehdottaen epäoptimaalisia strategioita, joilla on emotionaalista, kulttuurista ja kontekstuaalista arvoa.
7. Eettisen pelikokemuksen dilemmoilla on tapana olla ainutkertaisia. Dilemman rakennetta ei tulisi toistaa saman pelin aikana.
8. Eettisen pelikokemuksen dilemmat paljastavat pelin semioottisten ja proseduraalisten alueiden moraalisen luonteen. Dilemmat edustavat arvoja, joita suunnittelijat haluavat kommunikoida pelillä.
9. Eettisen pelikokemuksen dilemmaan ei ole oikeaa ratkaisua. Pelaajien on arvioitava valintojensa moraalisuutta.
10. Pelaajilla ei ole oikeutta uudelleenpelaamiseen. Pelaajien tekemät valinnat sitovat heidät valitsemalleen polulle, ja peli on pelattavissa vain kerran valitun valinnan tilanteessa.

(Sicart 2013a, 105–106.) Sicartin versio vaikuttaa hieman tekemällä tehdyttä, sillä monet kohdistat ovat käytännössä samoja sisällöltään. Esimerkiksi kohdat 4, 5 ja 10 yksinkertaisuudessaan kieltävät uudelleenpelaamisen mahdollisuuden.

Sicartin (2013a, 102) mielestä pelit, joissa eettistä pohdintaa ehdotetaan ongelman lähestymistavaksi, mutta sitä ei vaadita, epäonnistuvat usein mukaansatempaavan eettisen pelikokemuksen luomisessa. Pelaajat, suunnittelijat ja tutkijat tarvitsevat eettisiä dilemmoja, jotka edellyttävät heiltä moraalista ajattelua. Eettisen pelikokemuksen suunnittelu edellyttää pelaajan sitouttamista yli valintojen viheliäisten ongelmien ja ristiriitaisten haasteiden kautta. (Sicart 2013a, 102.)

Kertauksena, Sicartille (2013a, 24) pelisuunnittelu on eettisesti relevanttia, ja pelaaminen on moraalista toimintaa. Pelaaminen on *omimisen* ilmaisua, ja eettinen pelikokemus on seurausta

tiettyjen elementtien ja jaksojen suunnittelemisesta peleihin (Sicart 2013a, 71). Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan pelaavaa pelaajaa.

2.2.3. Pelaaja

Eettisen pelikokemuksen ymmärtäminen vaatii pelaamiskeskeisen näkökulman ottamista pelikokemuksen tarkasteluun (Sicart 2013a, 24). Eettinen pelikokemus on refleктоivan olennon tulkinnallinen kokemus pelimaailman ja järjestelmän yhdistelmästä (Sicart 2009b, 8). Pelaajat eettisinä toimijoina refleктоivat ja reagoivat pelin arvoihin, ja tuo reaktio tekee eettisestä pelikokemuksesta merkityksellisen kokemuksen. Eettinen pelikokemus voidaan ymmärtää toimijan eettisenä kokemuksena moraalisesti merkittävästä järjestelmästä. (Sicart 2009b, 16.) Tämä vaikuttaa mielestäni erinomaiselta tiivistelmältä siitä, mitä koen Sicartin tarkoittavan, kun hän puhuu eettisestä pelikokemuksesta.

Sicartin (2009c, 123) mukaan se, miten peli on suunniteltu, vaikuttaa pelaajiin yksilöllisesti. Pelin pelaaminen tarkoittaa pohjimmiltaan sitä, että hyväksytään pelin esittämät tarjoumat ja rajoitukset. Tässä prosessissa pelaajat tulevat oleviksi: heistä tulee eettisiä subjekteja, jotka ovat kykeneviä refleктоimaan pelin sisäisiä valintojaan ja strategioitaan. (Sicart 2009c, 123.) Pelaajilla ei ole koskaan täydellistä eettistä vapautta, sillä peliin on aina suunniteltu eettisiä arvoja, jotka rajoittavat pelaajan toimintaa (Sicart 2009b, 10–11).

Sicartin (2013a, 151) mukaan *voimme suunnitella eettisen pelikokemuksen huolellisesti kehittäen kokemuksia pelaajille monimutkaisten järjestelmien ja rikkaiden maailmojen kautta, mutta viime kädessä pelaajat hyväksyvät haasteen pelata moraalisesti*. Pelaajien kyky valita, että antavatko he pelaamiselle moraalisen merkityksen ja elävät sen mukaan, tekee peleistä eettisesti kiinnostavia. Voimme suunnitella objekteja, jotka mahdollistavat eettisiä kokemuksia, mutta viime kädessä pelaajat päättävät pelata moraalisesti ja määritellä pelaamisen tärkeyden heidän omalle hyvinvoinnilleen. (Sicart 2013a, 151.)

Sicartin (2013a, 80) mukaan pelaajat uudelleenmäärittelevät pelin merkityksen käyttäen omia kulttuurisia, poliittisia ja eettisiä uskomuksiaan. Eettiseen pelikokemukseen sitoutuminen ei vaadi pelaajaa tekemään valintoja tai muovautumaan tietynlaiseen moraaliseen näkökantaan, jonka suunnittelija on määritellyt ennalta. Eettisen pelikokemuksen suunnittelu on neuvottelu

eettisen merkityksen delegoinnista suunnittelijalta pelaajalle. Koska pelaajat suhtautuvat simulaatioon omalla etiikallaan, pelin on tarjottava tilaa eettiselle toimijuudelle. (Sicart 2013a, 80.)

Sicart (2010a, 9–10) kuvailee eettistä pelikokemusta *tulkintojen keskustelulliseksi prosessiksi*, jossa pelaaja tarkastelee kokemustaan järjestelmästä siitä näkökulmasta, mikä hänen oma kulttuurinen tulkintansa on tuosta järjestelmästä. Tuon tulkinnan aikaansaamiseksi pelisuunnittelijoiden on tehtävä selvemmäksi pelaajien tarve käyttää eettistä ajatteluaan pelikokemukseen. Tähän saakka hallitsevat suunnittelumetodit ovat olleet melko primitiivisiä: haarautuvia tarinoita tai pelin sääntöjen arvioimia päätöksenteon solmukohtia sisällytetyn, laskettavissa olevan moraalijärjestelmän kera. Sicartin mukaan syvempi lähestymistapa eettisen pelikokemuksen luomiseen perustuu pelaajien eettisten kykyjen sytyttämiseen, jotta he voisivat reflektoida tekojensa merkitystä. Eettinen pelikokemus nousee kognitiivisesta jännitteestä pelijärjestelmän ja pelimaailman välillä, ja siten eettisiä pelikokemuksia sisältävän pelin suunnittelu viittaa niiden metaforien tietoiseen rikkomiseen, joita on käytetty pelin merkityksen ja pelin sisäisen toimijuuden välittämiseen pelaajille. (Sicart 2010a, 10.) Vaikka eettinen pelikokemus on tämän mukaan pelaajan tulkintaa, siihen kuitenkin liittyy myös pelisuunnittelu, jonka kautta pelaajien eettiset kyvyt voidaan pyrkiä sytyttämään. Kuitenkin, Sicart puhuu pelaajien eettisten kykyjen sytyttämisen olevan syvällisempi tapa eettisen pelikokemuksen luomiseen, eli muitakin lähestymistapoja lienee siinä tapauksessa, mutta niistä Sicart ei ymmärtääkseni puhu.

Sicartin (2012, 7) mukaan eettinen pelikokemus on sen toimijan, joka tekee valintoja moraaliin (eikä instrumentaaliin) periaatteisiin perustuen, kokemus pelistä. Instrumentaalinen pelikokemus on se kokemus, jota johtavat loogiset, tavoitehakuiset ja tavoitesuuntautuneet heuristiikat päätöksenteolle. Eettinen pelikokemus taas korvaa tällaiset päätöksenteon heuristiikat eettisesti suuntautuneilla. Pelaajat tekevät päätöksiä moraaliinsa perustuen, ja filosofit voivat ymmärtää pelaamisen moraalisenä toimintana tarkastelemalla etiikkaa, joka oikeuttaa nuo toiminnat. Esimerkiksi, eettinen pelikokemus voi vaikuttaa, tai sitä voidaan analysoida monien eri arvojen kautta, ja siten hyve-etiikkaa voidaan käyttää pelikokemuksen ymmärtämiseen. Muissa tapauksissa voidaan soveltaa seurausetiikkaa ymmärtääksemme pelaajien tiettyjä ratkaisuja tiettyihin dilemmoihin. Kaikki nuo pelikokemukset, joissa pelaaja tekee päätöksiä perustuen moraalisiin olettamuksiin, ideoihin tai arvoihin, ovat esimerkkejä eettisestä pelikokemuksesta, ja ovat yleensä tunnistettavista niistä tavoista, joilla pelaajat kommunikoivat kokemuksiaan eri foorumeilla, haastatteluissa tai peliarvosteluissa. (Sicart 2012, 7–8.)

2.2.3.1. Mallipelaaja

Eettisestä näkökulmasta hyvänä pelaajana oleminen on enemmän kuin sääntöjen epäkriittistä seuraamista (Sicart 2005b, 15). Reilut pelaajat eivät ole niitä, jotka haluavat vain voittaa, vaan he, jotka pelaavat eettisellä tavalla (Sicart 2005b, 16). Eettinen pelisuunnittelu tarvitsee pelaajaa joka on enemmän luoja ja osanottaja, kuin kuluttaja ja “geimeri”³⁸ (Sicart 2013a, 108).

Sicartin (2013a, 25) mukaan eettiset pelikokemukset viittaavat kokemuksiin pelissä, jotka pakottavat pelaaja ulos tavanomaisista vuorovaikutustavoista ja päätöksenteosta. Pelaamisen toiminta tulee haastetuksi moraalisen ajattelun tarpeen vuoksi. Nämä kokemukset vaativat pelaajan, joka on sopeutunut tämän tyyppisiin haasteisiin. Kun Sicart (2013a, 25) kirjoittaa pelaajista, hän viittaa *mallipelaajaan, jolla on kokemusta pelien pelaamisesta, ja joka on eettisesti kypsä ymmärtääkseen pelejä ilmaisuvoimaisena mediana*. Näille pelaajille pelaaminen on sekä pelijärjestelmän tutkimista, että oman identiteetin tutkimista. Eettinen pelikokemus on kuin dialogi: neuvottelu pelin, joka haluaa pelaajien sitoutuvan moraalisesti, sekä pelaajan, joka valitsee kuinka suuri osa kokemuksesta on moraalisesti relevanttia, välillä. (Sicart 2013a, 25.) Näkisin, että tämän dialogin tärkein elementti on pelaajan moraalisesti relevantti kokemus. Eettistä pelikokemusta ei tulkintani mukaan synny vaikka peli kutsuisi pelaajaa pelaamaan moraalisesti, mikäli pelaaja ei oman kokemuksensa kautta tulkitse peliä moraalisesti.

Sicart (2010a, 1) määrittelee eettisen pelikokemuksen *moraaliseksi kokemukseksi tietokonepelistä*. Sicartin (2010a, 7) mukaan eettinen pelikokemus on sellaisten pelien luoma moraalinen kokemus, joissa on konflikti proseduraalisen tason vaatimusten ja reflektiiviselle toimijalle annetun tiedon välillä. On siis oltava ristiriita sen, mitä on tehtävä pelitilanteen näkökulmasta, ja noiden toimintojen merkityksen ja vaikutuksen välillä, sekä pelimaailmassa, että laajemmassa kulttuurisessa kontekstissa. Eettinen pelikokemus pakottaa reflektiivisen³⁹ toimijan tekemään strategisia päätöksiä perustuen pelin tarjoamaan semanttiseen informaatioon. Nämä päätökset tulevat olemaan ristiriidassa reaktiiviselle⁴⁰ toimijalle esitettyjen optimaalisten käyttäytymismallien kanssa. (Sicart 2010a, 7.) Sicartin (2010a, 7) mallissa eettinen pelikokemus tapahtuu

³⁸ Sicart puhuu tässä pelaajasta (player) ja “geimeristä” (gamer). Pelaaja on yleiskäsite, ja ‘gamer’ viitataan Sicartin kontekstissa instrumentaaliseen pelaajaan.

³⁹ Vaikuttaisi siltä, että reflektiivinen toimija on eettiseen pelikokemukseen tähtäävä pelaaja, kun taas...

⁴⁰ ... reaktiivinen toimija pyrkinee instrumentaaliseen pelaamiseen.

semanttisella tasolla, resurssina sitouttamaan ja haastamaan reflektiivaa toimijaa. Eettinen pelikokemus vaatii erilaisen pelaajamallin, sellaisen, joka ei perustu klassisiin käsityksiin pelaajista kiinnostuneina ainoastaan pelaamisen nautinnoista, riippumatta tekojensa eettisestä merkityksestä (Sicart 2010a, 9). Toisin sanoen eettinen pelikokemus vaatii reaktiivisen, instrumentaalisen pelaajan sijaan reflektiivisen, pohtivan pelaajan.

2.2.3.2. Subjektivisaatio

Eräs Sicartin pelaajakäsityksen tärkeimpiä аспекteja on pelaajasubjekti. Tämä termi liittyy siihen, miten väkivaltaisten pelien pelaaminen voi olla eettinen kokemus hyve-etiikan näkökulmasta. Sicartin (2009c, 190) mukaan *Manhunt* on peli, joka periaatteessa keskittyy pelihahmon tappamiseen liittyvien kykyjen kehittämiseen hirvittäviä teloituksia suorittamalla. *Manhunt* on tunnettu väkivallasta ja verisyydestään, ja julkaisemisensa jälkeen herätti keskustelua tietokonepelien ja väkivallan yhteyksistä (Sicart 2009c, 190). Sicartin (2009c, 89) mukaan pelien pelaaminen on kulttuurillinen prosessi, jossa kasvamme ja kypsytymme pelaajina. *Manhuntin* pelaaja, joka ei ole tottunut tietokonepeleihin, ei ole vaikeuksissa vain ympäristössä liikkumisen kanssa, vaan hän kenties myös kokee järkyttäväksi ne karheat teot, jotka hänet pakotetaan pelaamaan. Sicart (2009c, 89) argumentoi, että kokeneempi pelaaja ymmärtää, että peli on suunniteltu siten, että se pakottaa pelaajan käymään läpi epäeettisen kokemuksen. Tämä kokemus näyttää, että näiden toimien tekemisessä ei ole mitään hauskaa, vaan ne heijastelevat päähahmon moraalin puutetta ja epätoivoista tilannetta fiktiivisessä pelimaailmassa. *Manhuntin* pelaaja käy läpi eettisen kokemuksen, elleivät hänen omat eettiset arvonsa, hänen kulttuurillinen ruumiillinen olemuksensa, halveksu peliä niin paljon, että subjektivisaation prosessi hajoaa. Kokeneilla pelaajilla on paremmat mahdollisuudet ymmärtää *Manhuntin* eettisiä pulmia koska mitä enemmän pelaamme, sitä lukutaitoisempia olemme tietokonepelien retoriikalle ja pelaa mistavoille. Opimme ymmärtämään paremmin suunnitteluvalintoja, ja kykenemme ymmärtämään peliä objektina erilaisin, monimutkaisemmin tavoin subjektivisaation prosessin aikana. (Sicart 2009c, 89.) Sicartin (2009c, 101) mukaan pelit kuten *Manhunt* ammentavat siitä, että pelaajat käyttävät moraalista järkeilyä, kykyä käyttää eettistä ajattelua toimiinsa pelin sisällä, ei vain valitakseen sopivimman teon pelikokemuksen säilyttämiseksi, vaan myös reflektoidakseen millaisia tekoja ja valintoja hänelle esitetään, ja kuinka hänen pelaajasubjektinsa suhtautuu niihin.

Sicartin (2009c, 193) mukaan hyve-etiikan näkökulmasta pelit kuten *Grand Theft Auto* ja *Manhunt* ovat epäeettisiä, koska ne palkitsevat epäeettisten toimien harjoittamisesta. Tullakseen hyväksi yksilöksi, joka kehittää hyvän arvot täydellisiksi, ihmisten täytyy harjoittaa näitä hyvän arvoja. Hyveellisyys on hyveiden kehittämistä harjoittamalla niitä, ja tätä teemme kehittämällä hyviä moraalisia arvojamme sekä käytännöllistä arviointikykyämme, joka auttaa meitä tekemään oikeita valintoja eettisten dilemموjen edessä. Hyve-etiikassa on kyse hyvän harjoittamisesta. (Sicart 2009c, 193.)

Sicartin (2009c, 194) mukaan tästä näkökulmasta pelit kuten *Manhunt* ja *Grand Theft Auto* -sarja vahvistavat väärää tapoja. Näitä pelejä pelaamalla, hyveellinen olento harjoittaa tekoja, jotka ovat moraalisesti väärää. Silti ne ovat ainoita mahdollisia tekoja tuossa simuloidussa maailmassa, ja pelijärjestelmä palkitsee näistä toimista. Hyve-etiikan näkökulmasta pelit, joissa on epäeettistä sisältöä, vahvistavat käytäntöjä ja tapoja joiden ei tule olla läsnä hyveellisessä ihmisessä, ja sellaisen teon tekeminen, jolla on epäeettinen merkitys pelimaailmassa, on väärin tapojen harjoittamista, ja johtaa epähyveelliseen elämään. Tämä järjely täydentää tavantomaista argumenttia peleissä olevaa epäeettistä sisältöä vastaan: esimerkiksi väkivaltaisten pelien pelaajat harjoittavat tappamisen tapaa, menettäen kiintymisen kyvyn ihmiselämään, ja hämärtäen hyvän ja pahan käsitteiden rajoja. (Sicart 2009c, 194.)

Sicartin (2009c, 195) mukaan kuitenkin näkökulmalta, joka yhdistää epäeettistä sisältöä sisältävät pelit paheiden kehityksen ja epäeettisen käytöksen kanssa, puuttuu ymmärrys tietokonepelien sisäisestä toiminnasta ja luonteesta. Klassisempi aristotelinen väittäisi, että pelit, joissa on epäeettistä sisältöä, voidaan nähdä peleinä, jotka edistävät tietynlaista pelaaja-katarsista. Sicartin (2009c, 195) mielestä tämä näkökulma ei sovi tietokonepelien etiikkaan. Jotta katarsis toimisi, täytyisi olla olemassa yhtenäinen subjekti, joka pelaa peliä, ja johon se vaikuttaa, tarkoittaen, että olemassa ei olisi pelaajasubjektia, ja arvot, joiden mukaan pelaamme, ovat juuri ne arvot, joiden mukaan elämme. Sicart (2009c, 195) argumentoi, että pelaaja on tietty subjektiiviteetti, joka tulee olevaksi pelin kokemisessa, ja joka esittää tiettyjä piirteitä, jotka on johdettu pelin leikillisestä kokemisesta moraalisenä objektina.

Sicartin (2009c, 195) mukaan ymmärryksen pelien epäeettisestä sisällöstä täytyy ottaa huomioon myös se, että pelien pelaaminen on myös pelaajasubjektin luomisen toimintaa sellaiseksi toimivaksi moraliolennoiksi, joka tulkitsee toimiaan pelin sisällä eettisestä näkökulmasta. Hyve-etiikkaan perustuva analyysi, joka täydentää yleistä ymmärrystä tästä ongelmasta, ei

huomioi, että pelit eivät edistä vain pelaajien hyveitä, vaan niillä on myös omat eettiset arvonsa, jotka täytyy ymmärtää siitä näkökulmasta, että peli on moraalinen objekti. Lisäksi se jättää huomiotta sen, että pelaaja ovat kykeneviä käyttämään leikillistä fronesista. (Sicart 2009c, 195.)

Tässä kohtaa on hyvä avata sitä, miten leikillinen fronesis Sicartin mukaan toimii. Sicartin (2009c, 105) mukaan leikillinen fronesis toimii pelaajan toimien ja arvojen soveliaisuuden arviointimetodina. Leikillinen fronesis toimii kahdella tasolla. Ensiksi, se toimii pelaajasubjektissa, määrittäen pelaajan parhaat valinnat ja käyttäytymismallit pelikokemuksen ylläpitämiseen, tehden sen nautinnolliseksi ja samaan aikaan oleelliseksi pelaajan hyveiden kehitykselle. Toiseksi, leikillinen fronesis auttaa hylkäämään pelaajasubjektin kun pelikokemus pakottaa pelaajia tekemään valintoja, jotka ovat epäeettisiä pelin ulkopuoliselle olennolle. Pelaaja lopettaa olemasta pelaaja kesken pelisession, kun käytännöllinen viisaus yhdistää pelaajasubjektin siihen eettiseen olentoon, joka pelaaja on pelikokemuksen ulkopuolella. Tämä ymmärrys leikillisen fronesiksen kahdesta toimesta on kriittistä niiden ongelmien ymmärrykselle, jotka liittyvät epäeettisten toimien simulointiin peleissä. Hyve-eettisestä näkökulmasta hyvä pelaaja käyttää leikillistä fronesista säilyttääkseen eettisen lahjomattomuutensa sekä pelin ulkopuolella pelikokemuksessa tekemiensä toimien kriittisen tulkinnan kautta, että pelin sisällä, tehden valintoja, jotka vahvistavat hänen hyveitään. (Sicart 2009c, 113.)

Hyve-etiikka voi tarjota erään oleellisen näkökulman pelin objektina ymmärtämiseen: suunnitellun pelin analysointi suhteessa niihin rajoituksiin ja tarjoumiin, jotka mahdollistavat pelaajia vahvistamaan hyviä hyveitään, ensinnäkin pelaajina ja toisekseen ihmisolentoina. Hyve-etiikka voisi väittää, että *Manhuntin* kaltainen peli edistää leikillisen fronesiksen kehitystä, koska se ottaa huomioon kuinka pelaaja on rajoittunut tehdessään valintoja pelissä, ja kuinka nuo rajoitteet ovat rinnakkaisia pelin fiktion kanssa. *Manhuntin* pelaaja on kannustettu tutkimaan pelaajasubjektinsa rajoja: kuinka pitkälle hän voi työntää subjektiviteettinsa eettisiä rajoja ennen kuin hänen toimensa pelissä katsotaan epäeettisiksi leikillisen fronesiksen toimesta, pysäyttäen tehokkaasti hänen pelikokemuksensa? (Sicart 2009c, 115.)

Grand Theft Auton pelaaja näkee simulaation väkivaltaisista toimista pelimaailmassa, ei vain etiikallaan ihmisenä pelin ulkopuolella, vaan myös pelin pelaajan etiikalla⁴¹. Se on pelaaja, pelaajan etiikan, arvojen ja ymmärryksen kera, joka on se subjekti, joka vaikuttaa ja on vaikuttanut pelin eettisestä sisällöstä. Pelin pelaaminen on pelaajaksi tulemista leikillisessä kokemuk- sessa, joka myös implikoi pelaajahyveiden ja ymmärryksen kehittämistä peleistä tulkittavina simulaatioina. (Sicart 2009c, 195–196.)

Pelaajat tekevät epäeettisiä tekoja peleissä, koska noilla teoilla on merkitys pelissä pelaajasub- jektille. Väkivallan teot ovat merkityksellisiä vain pelin pelaajalle, ja ne ovat sitä koska ne edustavat niitä haasteita, jotka täytyy ratkaista pelissä edetäkseen. Siksi on välttämätöntä ym- märtää, että epäeettinen sisältö pelissä ei vaikuta hyveelliseen olentoon pelimaailman ulkopuo- lella, elleivät hänen ulkopuoliset eettiset arvonsa liity hänen pelikokemuksensa tulkinnan pro- sessiin jonkinlaisen tabun kohtaamisen avulla. Pelaaja moraalisen olentona kohtaa ja kokee pelin epäeettisen sisällön. Sicartin mukaan arvot eivät voi siirtyä pelaajasubjektista pelin ulko- puoliseen pelaajaan, mikäli molemmat ovat kypsiä, eettisiä olentoja. Leikillisen fronesiksen prosessi ja ulkoisen subjektin tekemä arviointi siitä välttää periaatteessa arvojen siirtymisen moraalisen kypsyyden myötä. (Sicart 2009c, 196.)

Sicartin (2009c, 196) mukaan tämä prosessi, johon sisältyy leikillinen käytännöllinen arviointi, joka esittelee oleellisen huomautuksen tähän näkökulmaan: mikäli pelaajasubjekti on kehittä- nyt leikillistä käytännöllistä arviointia ja pelaajahyveitä, onko pelin epäeettisen sisällön mah- dotonta vaikuttaa pelin ulkopuoliseen minään? Pelaajalla on oltava leikillistä kypsyyttä ym- märtääkseen simulaation takana olevia syitä, sekä sitä, että hän on vuorovaikutuksessa peli- maailman kanssa, joka on suunniteltu tuottamaan leikillisen kokemuksen. (Sicart 2009c, 196.) Sicartin (2009c, 196–197) mukaan tämä merkitsee sitä, että vain kokeneiden käyttäjien, jotka ovat kehittäneet leikillisen kypsyyden ymmärtää pelikokemusta, tulisi pelata epäeettistä sisäl- tää sisältäviä pelejä. Niinpä ikärajoilla ja pelien kuluttajien ja kehittäjien moraalisen koulut- tamisella on keskeinen rooli pelien asemassa objekteina ja kokemuksina. Hyve-etiikka voi olla oikeassa silloin, kun analysoidaan pelien epäeettistä sisältöä epäkypsiä käyttäjien tapauksessa. Sellaisten pelien pelaaminen, joka tarjoaa epäeettisiä simulaatioita, voi aiheuttaa ongelmia

⁴¹ Paitsi siinä tapauksessa, jos pelaaja tulkitsee tekonsa päinvastaisesti käyttäen omia vahvempia pelin ul- kopuolisia arvojaan, missä tapauksessa subjektivisaation prosessi on rikki, ja ei ole pelaajasubjektia, joka kokee pelin (Sicart 2009c, 196).

niille, jotka eivät ole kehittäneet tulkinnan työkaluja, joita käytetään pelaajahyveiden kehittämiseen. Tämä ongelma liittyy moraalisen ymmärryksen pelaajasubjektista kehittämisen välttämättömyyteen, ja siihen, missä suhteessa se on suurempaan subjektiin pelin ulkopuolella. (Sicart 2009c, 197.)

Sicart (2009c, 197) väittää, että epäeettistä sisältöä tulisi markkinoida vain hyveellisille pelaajille, niille pelaajasubjekteille, jotka ovat kehittäneet eettistä järkeilyään. Leikillinen fronesis ottaa aikaa kehittyäkseen. Pelaajaksi tuleminen ei ole vain subjektivisaation synkroninen prosessi, joka tapahtuu peliä koettaessa, vaan myös diakroninen prosessi, jossa pelaajat luovat historiaansa ja kulttuuriaan pelatessaan pelejä. Pelaajasubjektiviteetti on ketä me olemme ja miten suhtaudumme moraalisesti asioihin kun koemme pelin, mutta se on myös ketä olemme olleet leikillisessä kokemushistoriassamme. Pelien epäeettisen sisällön on liityttävä pelaajan moraaliseen kypsyyteen hänen toimiensa tulkitsijana pelikokemuksen sisällä. (Sicart 2009c, 197.)

Mitä sitten ovat epäeettisen pelisisällön eettiset implikaatiot? Sicartin (2009c, 197) mukaan mikäli pelaaja on täysin kypsä pelaaja ruumis-subjekti, implikaatiot saattavat olla paradoksi: näille pelaajille pelien käyttö keinona ilmaista kiinnostavia tapahtumia ja ideoita täytynee olla itsestään selvää. Pelaajien, jotka ovat vielä moraalisen ymmärtämisen kehittämisprosessissa, ei tulisi pelata pelejä, jotka vaativat kypsän moraalisubjektin, tai heidän tulisi tehdä näin vain kontrolloiduissa tilanteissa, kuten esimerkiksi opetusympäristössä. Tämä näkökulma laittaa vastuun pelaajille, joiden tulee kehittää eettistä ymmärrystään peleistä ja niiden tulkinnallisista kyvyistä pelikokemuksen sisällä. Kuitenkin, myös pelien kehittäjillä ja suunnittelijoilla on roolinsa, joka riippuu siitä, kuinka he suunnittelevat ja markkinoivat tätä epäeettistä sisältöä. Pelien tulisi saada sisällyttää mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa ympäristöjen kanssa epäeettisesti kuten *Grand Theft Autossa* ja *Manhuntissa*. (Sicart 2009c, 198.)

Sicart (2009c, 102) väittää, että minkä tahansa tietokonepelin pelaaminen on moraalinen teko. Pelaaja, joka tulee olevaksi pelikokemuksessa, haluaa suojella tuota fenomenologista kokemusta, ja niin tehdäkseen hän ryhtyy tiettyihin toimiin ja välttelee toisia, jotka vaikkakin ovat mahdollisia, toimivat pelikokemuksen tasapainoa vastaan. Pelaajat päättävät mitkä arvot, käytännöt ja diskurssit ovat moraalisesti haluttavia, tehden toisia pelaajatoimijoita, keinotekoisia tai ihmisiä, vastaan pelaamisen toiminnan konstruktivistiseksi toiminnaksi: haluttavien käytäytymismallien ja käytäntöjen pelinsisäiseksi luomisen prosessiksi. (Sicart 2009c, 102.)

Konstruktivistisessa lähestymistavassa jotta peli voisi luoda eettisen pelikokemuksen pelaajien on vastattava teoistaan, sekä kehityksestään moraalisisina toimijoina. Pelaajista tehdään vastuullisia kun heitä kannustetaan soveltamaan eettistä ajattelua pelin asettamiin pulmiin. Pelaajat rakentavat pelin merkityksen omien arvojensa kautta. Pelaajat tulkitsevat, hyväksyvät ja toimivat arvojensa mukaisesti pelimaailmassa, ja vaikka pelijärjestelmä laskelmoi heidän toimintojensa tulokset, heidän arvonsa ovat silti “pelissä” ja ohjaavat heidän valintojaan. (Sicart 2013b, 35.)

2.2.3.3. Pelaajan osallisuus

Sicartin (2013a, 21) mukaan pelaajan osallisuuden (player complicity) käsite on alun perin suunnittelijoiden Harvey Smith ja Brenda Brathwaite kehittämä, mutta Sicart laajentaa sitä määrittelemään pelaajien asennetta eettisiä kokemuksia kohtaan. Osallisuus mahdollistaa pelaajan sitoutumisen peliin moraalista järkeilyä käyttäen. Tietynlaisissa peleissä, jotka tarjoavat pelaajille valintoja, pelaajat tietävät, että poluilla, joita he pelissä valitsevat, on merkitys pelitilanteelle, sekä myös moraalinen vaikutus siihen, miten pelimaailma ja narratiivi kehittyvät. Joissakin tapauksissa peli kertoo pelaajille, että heidän toimillaan on vaikutuksia, mutta peli ei ole ohjelmoitu näyttämään niitä. Joidenkin tehtävien seuraukset saattavat tapahtua tulevaisuudessa, joka ei ole pelin narratiivisen laajuuden sisällä, mutta tehtyihin valintoihin vaikuttavat silti todennäköisesti moraaliset intuitiot. (Sicart 2013a, 21–22.)

Tämänkaltaiset pelit vaativat pelaajia tulemaan osaksi sen moraalista universumia. Pelaajan osallisuuteen kuuluu hyväksyä niiden eettisten järjestelmien logiikka, jotka muodostavat pelimaailman. Tällainen osallisuus auttaa pelaajia ymmärtämään niitä valintoja ja polkuja, joita he voivat valita pelissä, jotta he voivat käyttää moraalista ajattelua osana pelin toimintaa. Pelaajan osallisuudesta seuraa, että hän tietää, että ne kokemukset, joita hän tulee kohtaamaan, vaativat eettistä ajattelua, ja tulevat kehittymään jonkinlaisiin moraalisiin tuloksiin. (Sicart 2013a, 22.)

Sicartin mukaan (2013a, 22) pelaajan osallisuuden moraalisisissa dilemmissa on tarkoitus keskittää pelaaminen niihin moraalisuuden aspekteihin, joita haastetaan. Pelaajan osallisuus eettisessä pelisuunnittelussa herättää pelaajan eettisen toimijuuden puhuttelemaan tietynlaista kokemusta, eikä vetoa matemaattisiin tai loogisiin rationaalisuuksiin. Esimerkiksi *The Walking Dead* -pelissä (Telltale Games 2012) pelaajien tulee useampaan otteeseen valita kumpaa auttaa kahden hahmon välillä. Pelaajat tietävät, että heidän valintansa merkitsee elämää ja kuolemaa.

Peli vaatii pelaajien osallisuutta, pakottaen heidät tekemään valintoja, jotka johtavat erilaisille narratiiviin poluille. (Sicart 2013a, 22.)

Pelaajan osallisuus merkitsee antautumista sille, että peleissä tehdyillä toimilla on moraalinen ulottuvuus. Pelaajat käyttävät moraalisuuttaan sitoutuakseen ja mukautuakseen peliin. Pelatesaan pelaajista tulee osallisia pelin moraalijärjestelmän sekä omien arvojensa kanssa. Se pelaajien kyky hyväksyä päätöksenteko peleissä ja tehdä valintoja moraalisiin totuuksiin perustuen antaa merkityksen pelaajan osallisuudelle. Tällainen osallisuus mahdollistaa pelaajien kokea valtavirran ulkopuolisia teemoja, joita pelit usein kehittävät, ilman että välttämättä riskeeraavat omaa moraalista suorasekäisyyttään. Tulemalla osalliseksi sellaisesta kokemuksesta, josta peli haluaa pelaajien nauttivan, he myös tulevat kriittisesti avoimeksi mille tahansa arvoille, joita he aikovat esittää. Heidän osallisuutensa aste, se paino jonka he antavat omille arvoilleen eivätkä pelin arvoille, määrittelee heidän moraalisen käytöksensä pelissä. (Sicart 2013a, 23.)

2.2.3.4. Pelihahmo seuralaisena

Sicart näkee pelaajasubjektin pelaajasta erillisenä, ja tämän lisäksi Sicart kokee ohjattavan pelihahmon olevan tietyllä tavalla seuralainen⁴², eikä siis pelaaja itse, “minä”, kuten useat pelaajat saattavat kokea⁴³. Sicartin (2013b, 13) mukaan tämä seuralainen ei ole kuitenkaan pelkkä opas pelissä, vaan tämä hahmo määrittää hyvin pitkälti pelaajan eettisen läsnäolon pelimaailmassa. Pelihahmon arvot ovat tärkeitä pelimaailman fiktionaaliselle luomiselle: pelaajat tutkivat noita arvoja, ja elävät niiden mukaan.

The Walking Dead -pelissä pelaajille esitetään klassinen haarautuva tarina, jossa heidän valintansa vaikuttavat siihen, miten tarina kerrotaan. *The Walking Dead* onnistuu luomaan eettisen pelikokemuksen, koska se ankkuroi nuo valinnat empaattiseen päähahmoon sekä pelaajien tulkintaan hänen luonteestaan. Toisin sanoen, pelaajat välittävät seuransa valitsemisesta. Hahmo-vetoinen tarinankerronta eettisessä pelisuunnittelussa onnistuu, kun valinnat vaikuttavat tarinan kehittymiseen, ja pelaajien ymmärrykseen pelin hahmoista. (Sicart 2013b, 13.) *The Walking Dead* -pelissä valinta on teknisesti haarauma narratiivissa. Kuitenkin, narratiivin kautta, pelaajia kannustetaan välittämään hahmoista, ja valitsemaan ennemmin seuransa kuin optimaalisen polun. (Sicart 2013b, 27.)

⁴² Sicart lainaa käsitettä Wayne C. Boothin teoksesta *The Company We Keep: An Ethics of Fiction* (1988).

⁴³ Ks. esim. Day, 2011.

Kertaan lopuksi vielä Sicartin pelaaja-käsityksen tärkeimpiä aspekteja. Pelaajan rooli eettisessä pelikokemuksessa on varsin keskeinen, sillä eettistä pelikokemusta ei synny ilman pelaajaa. Sicartin mallipelaaja on moraalinen toimija, joka on eettisesti kypsä, ja kykenee refleктоimaan eettisistä näkökulmista, mutta jolla on mahdollisuus kasvaa moraalisesti. Subjektivisaatio mahdollistaa sen, että peleissä moraaliset tilanteet kohtaa useimmiten pelaajan pelaajasubjekti, jonka ansiosta pelaaja kykenee kehittämään hyveitään jopa eettisesti arveluttavia pelejä pelatessa. Myös pelaajan osallisuus, ja pelaamisen omiva toiminta auttavat pelaajaa syventymään peliin. Pelaajan pelihahmo on pelaajan seuralainen, joka määrittää pelaajan eettistä läsnäoloa pelimaailmassa.

2.2.4. Eettisen pelikokemuksen suunnittelu

Sicart puhuu eettisten pelikokemuksen suunnittelusta hyvin laajasti, mutta tämän opinnäytetyön tarkoituksiin käyn tässä luvussa läpi Sicartin näkökulmasta heikkoja ja onnistuneita esimerkkejä eettisen pelikokemuksen luonnista peliesimerkkien kautta. Nämä esimerkit auttavat avaamaan Sicartin teoriaa, jota olen aiemmissa luvuissa esitellyt.

2.2.4.1. Pelisuunnittelumallien kritiikkiä

Sicart (2009c, 207) analysoi pelejä, joista on väitetty, että ne olisivat sisällyttäneet eettisen pelikokemuksen tärkeäksi osaksi peliä. Hän väittää, että nämä pelit ovat jaloja, mutta epäonnistuneita yrityksiä sisällyttää etiikkaa pelikokemukseen, koska ne ovat jättäneet huomiotta ymmärryksen pelaajasta moraalisena olentona. Tämä johtuu siitä, että nämä pelit ottavat pois pelaajien moraalisesta vastuusta, ja lisäksi muuttavat pelikokemuksen toisiaan seuraavien tapahtumaketjujen tilastolliseksi kilpailuksi (Sicart 2009c, 213). Sicartin (2009c, 212) mukaan näitä esimerkkejä huonosta eettisestä suunnittelusta voidaan jopa väittää epäeettisiksi peleiksi, koska ne mekanisoivat pelaajan moraalisuuden, ja trivialisivat hänen roolinsa pelikokemuksen moraalisessa rakentumisessa. Meidän tulee pitää pelaajia eettisinä olentoina, jotta voimme ajatella pelien, jotka toisinaan kuvastavat vakavia eettisiä huolia, olevan esteettisesti ja kulttuurisesti merkityksellisiä. Eettinen pelikokemus vaatii monimutkaisempaa suunnittelua kuin tilastollisia laskelmia “etiikka-pisteistä” (Sicart 2009c, 212–213).

Pelisuunnittelijat ovat lähestyneet moraalisuutta peleissä rakentamalla ongelmat viheliäisten sijaan vaisuina, muotoilemalla päätöksenteon rajallisten, ratkaistavissa olevien, laskettavissa olevien pulmien kautta. (Sicart 2013b, 28.) Valinnat peleissä on usein esitetty joko/tai tai hyvä/paha dikotomioiden kautta, jolloin tulokset ovat suhteellisen ennalta arvattavia. Tällä tavoin pelaajilla on tarpeeksi informaatiota tehdäksään strategisia valintoja. He pystyvät laskelmoimaan pelin lopputuloksen ilman eettisten taitojensa käyttöä. Tällainen pulmien suunnittelu keskittyy luomaan vaisuja ongelmia: algoritmeja käärittynä alkeellisiin moraalisiin dilemmoihin. (Sicart 2013b, 33.) Eettiset ongelmat ovat siten monivalintaongelmia. Strategiset päätökset vaikuttavat mikä pelin tarinankerronnan haara tai pelitilanne tutkitaan milloin, mutta ne eivät haasta pelaajien moraalisia päätöksentekokykyjä. (Sicart 2013, 34.) Eron voi mielestäni ajatella olevan triviaalien ja olennaisten eettisten valintojen välillä.

Star Warsiin pohjaava *Knights of the Old Republic* (KotOR) (Bioware 2003) sekä fantasiaroolipeli *Fable* (Lionhead Studios 2004) olivat aikanaan erittäin hyvin menestyneitä yksinpelejä, jotka käyttivät pelitilanteen kannalta olennaisen moraalisen valinnan mahdollisuutta omaleimaisena myyntivalttina. Pelit lupasivat seikkailujen ja jännityksen täyteen maailman, jossa eettisesti epäilyttävissä tilanteissa pelaajien toiminnoilla ja päätöksillä on vaikutusta hahmon kehitykseen, pelihahmon fyysiseen ilmeeseen, ja pelaajan suhteisiin ympäristön ja NPC-pelihahmojen kanssa. Moraalinen valinta on väitetyksi integroitu pelin toimintaan pelikokemuksen vahvistamisen mekanismina: pelaaja voi tutkia epäeettisten toimien seurauksia pelissä, ja näillä seurauksilla on merkitystä siihen tapaan, jolla pelikokemus avautuu. (Sicart 2009c, 207–208.)

Silti Sicartin (2009c, 208) mukaan nämä pelit edustavat epäonnistunutta yritystä sisällyttää etiikkaa moraalisen toimijan pelikokemukseen sen väärinkäsityksen johdosta, millaista on luonteeltaan pelien etiikka ja sen luovat mahdollisuudet. Molemmissa peleissä on joitakin samanlaisia pelin toiminnan elementtejä: pelaaja ohjaa pelihahmoa tai -hahmoja suhteellisen avoimessa maailmassa suorittaen tehtäviä. Molemmissa peleissä moraalinen arviointi on tärkeä osa pelin toimintaa. Pelaajan tekemät valinnat palkitaan ”hyvillä” ja ”pahoilla” pisteillä, jotka määrittelevät pelihahmon eettisen suuntautumisen pelimaailmassa, esimerkiksi Star Warsin kontekstissa jediritariksi tai sithlordiksi. (Sicart 2009c, 208.)

Sicartin (2009c, 208) mukaan moraalisesta valinnasta tulee pelin toiminnan palkittu elementti, joka tarjoaa väitettyä eettistä syvyyttä leikilliseen kokemukseen. Esimerkiksi *Fablen* alussa pelaajan on päätettävä valehteleeko naiselle, jonka mies pettää tätä, vai kertooko tälle totuuden.

Tämä valinta vaikuttaa pelaajan ohjaaman hahmon suhteiden kehittymiseen näihin hahmoihin, ja sen myötä tapoihin, miten muut pelihahmot kohtelevat pelaajaa. KotORissa pelaajat kohtavat hahmon, joka ei aluksi anna tietoa, jota tarvitaan seikkailussa etenemiseen. Pelaajan on valittava käyttääkö hän voimiaan saadakseen tiedon vai valitseeko hän vähemmän väkivaltaisen lähestymistavan. Näiden valintojen tulos vaikuttaa pelitilanteeseen ja siihen tapaan, jolla narratiivi kehittyy, päättyen hyvin erilaisiin tarinankulkuihin riippuen siitä millä puolella Voimaa pelaaja on päättänyt pelata. (Sicart 2009c, 208–209.)

Sicartin (2009c, 209) mukaan molemmat pelit ovat kiinnostavia, koska ne painottavat eettistä valintaa pelimaailmassa, ja sen seurauksia tuolle maailmalle ja pelikokemukselle. Riippuen siitä kummalle suunnalle pelaajat kallistuvat, heillä on pääsy erilaisiin voimiin ja esineisiin, ja se vaikuttaa jonkin verran siihen, miten pelaaja voi olla pelimaailman kanssa vuorovaikutuksessa. Kuitenkin, sekä *Fable* että KotOR ovat Sicartin (2009c, 209) mukaan esimerkkejä siitä, kuinka ei tulisi suunnitella pelejä eettisinä kokemuksina juurikin sen vuoksi, miten eettinen järjestelmä on sisällytetty osaksi pelin toimintaa. *Fable*ssa annetaan pelaajalle kahdesti pelin aikana mahdollisuus vaihtaa pelihahmonsa eettistä suuntausta nollaamalla sen rahaa vastaan. Tämän mekaniikan tarkoituksena on varmaankin ollut kannustaa pelaaja kokeilemaan erilaisia tapoja, millä pelimaailmassa voi toimia. Kuitenkin se tuhoaa mahdollisen eettisen kiinnostuksen tähän peliin, koska se ei anna todellista moraalista syvyyttä päätöksille, joita pelaaja teki pelissä ennen moraalisensa “nollaamista”. Trivialisoimalla nuo valinnat ja tekemällä niistä pelivaluutalla peruutettavissa olevia, pelin suunnittelijat poistivat kaiken syvyyden *Fablen* moraalijärjestelmästä. (Sicart 2009c, 209.)

KotORissa “eettiset valinnat” taas ovat todella pinnallisia, kuten käyttääkö väkivaltaa suostuttelussa vai jotakin hienovaraisempaa keinoa. Pelaaja tietää, että pelijärjestelmä arvioi tämän dikotomian tulosta, ja antaa pelaajalle “pimeän puolen pisteitä” väkivallan käytöstä ja “valopisteitä” suostuttelun käytöstä. Valinta ei ole eettinen, vaan tilastollinen. Pelaaja ei kohtaa moraalista valintaa, vaan pelkän polkujen kahtiajaon johtaen erilaisiin pelitilanteen mahdollisuuksiin. KotORissa ei ole eettistä pohdintaa, vaan valintojen ja niiden tulosten tilastollista analyysia. (Sicart 2009c, 209–210.)

Näiden pelien tapauksessa Sicartin (2009c, 2011) mukaan pelaajalta riistetään etuoikeus pelikokemuksen eettiseen pohdintaan upottamalla eettinen valinta osaksi pelisuunnittelua. Koska pelijärjestelmä mittaa ja arvioi pelaajan tekemät valinnat, moraalinen valinta ei enää viittaa

toiminnan pohtimiseen, vaan strategiaan. Pelaajat eivät ole vapaita harjoittamaan moraalista järkeilyä, koska peli kertoo heille mikä on hyvää ja mikä on paha. (Sicart 2009c, 211.) Seuraavassa luvussa esittelen esimerkkejä Sicartin mielestä onnistuneista eettisen pelisuunnittelun tapauksista.

2.2.4.2. Onnistunut eettinen pelisuunnittelu

Sicartin (2009c, 213) hypoteesi on, että eettinen peli ei ole sellainen, joka arvioi pelaajan toimintaa ennalta määrättyjen peliin upotettujen moraalisten systeemien mukaan, vaan sellainen, jossa pelikokemuksen eettisyys, ja kaikki sen elementit, heijastuvat ja näkyvät pelisuunnittelussa, pelikokemuksessa, sekä peliyhteisössä. Ajatellessa eettisen pelikokemuksen suunnittelua, se, millä on merkitystä, ei ole se, miten tarina haarautuu, tai kuka pelihahmo on, vaan miten pelaaja sitoutuu heihin, miten heidät on esitetty, miksi heillä on merkitystä pelaajalle, ja mikä tärkeintä, miten pelaaja pelaa heidän kanssaan (Sicart 2013a, 14). Eettinen pelikokemus on yhteydessä tapoihin, joilla pelaajat sitoutuvat fiktionaalisiin maailmoihin sekä pelihahmoihin arvojensa kautta. Menestyksekkäässä eettisessä pelisuunnittelussa peliin sitoudutaan yhtä paljon arvoilla kuin taidoillakin. (Sicart 2013a, 16.)

Esimerkkinä onnistuneesta eettisen pelikokemuksen suunnittelusta Sicart pitää jo aiemmin mainittua *Manhunt*-peliä. Pelin säännöt sekä fiktionaalinen maailma kannustavat väkivaltaisiin tekoihin. Pelaaja ohjaa hahmoa, joka pakotetaan ylemmän tahon toimesta tekemään sanoinkuvaamattomia julmuuksia. Tässä fiktionaalisessa maailmassa pelaajalla ei ole muuta mahdollisuutta kuin tappaa tai tulla tapetuksi. *Manhunt* luo moraalisen kokemuksen rajoittamalla pelaajan toimia fiktionaalisen maailman mukaisesti. (Sicart 2009c, 51–52.)

Pelisuunnittelun tarvitsee puhutella pelaajia moraalisisina toimijoina, tarjoten heille valintoja jotka vaativat enemmän kuin proseduraalista ajattelua ja eivät ole helposti muunnettavissa strategioiksi (Sicart 2013b, 34). Sicart (2013b, 34) antaa esimerkin *Fallout 3* -pelistä (Bethesda Game Studios 2008). Kun pelaaja suorittaa Tempenny Tower -tehtävää, hän löytää tornin, jota hallitsevat henkilöt pitävät asukkaat tyytyväisenä mutta peloissaan esittämällä tornin ulkopuolella kuljeskelevat ghoulit vihollisina, estäen näin mellakat. Koko pelin saatossa ghoulit kuitenkin esitetään lähinnä pasifistisina asukkeina. Tässä tehtävässä pelaaja kohtaa pulman: hän voi eliminoida kaikki Tempenny Tower -tornin lähetyvillä olevat ghoulit, auttaa ghouleja tappamaan ihmiset, tai neuvotella rauhaa näiden välille. Tempenny Tower -tehtävä havainnollistaa

kuinka eettistä pelikokemusta voidaan soveltaa peleissä: pelaajille asetetaan pulma, joka vaatii eettistä pohdintaa. Strategisesti, kummankin ryhmän tukeminen tarjoaa suurin piirtein samantaisia palkkioita pelaajalle. Tämän takia instrumentaalinen järkeily ei ole riittävää päätöksenteon kannalta. Pelaajalla on puutteellisesti tietoa valintojensa tuloksista, joten hänen tärkein kompassinsa on hänen moraalinsa, sekä pelaajana, että kulttuurisena olentona pelin ulkopuolella. Tietysti pulman kolmas ratkaisu vaikuttaa eettisimmältä. Kuitenkin, pelaaja joka tekee tuon päätöksen, tulee myöhemmin tornille palatessaan huomaamaan, että ghoulit ovat tappaaneet kaikki ihmiset. (Sicart 2013b, 34.)

Fallout 3 -pelissä on useita tehtäviä, jotka seuraavat tätä rakennetta: pelaajalle esitetään tilanteita, joissa ei ole selkeää narratiivin tai järjestelmän ohjaamaa viittausta siihen mikä valinta tulisi tehdä. *Fallout 3*:ssa ei ole peliin perustuvaa eettistä järjestelmää, joka ohjaa pelaajaa kohti tiettyä moraalista valintaa, eikä siinä ole selkeästi esiteltyä moraalista järjestelmää, joka arvioisi pelaajan toimintoja. Siten, koska ei ole mitään ulkoista arvioinnin järjestelmää tai johdattusta, pelaajan arvot ovat ne, jotka johdattavat sitä, miten pulmat ratkaistaan. Nämä tehtävät on esitetty pelaajille huonosti määriteltynä ongelmina: pelaajilla on puutteellisesti tietoa heidän toimiensa moraalisisista seuraamuksista. Päinvastoin kuin tavanomaisemmissa yritelmissä suunnitella eettinen pelikokemus, joissa pelaaja voi laskelmoida päätöksensä tulokset ulkoisesti määrättyyn moraalijärjestelmään pohjaten (kuten KotORissa), *Fallout 3*:ssa moraalisuus ei ole monivalintatestin lopputulos. (Sicart 2013b, 34–35.)

Sicartin (2013a, 109) mukaan eettinen pelikokemus on monimutkainen asia, ja riippuu monista tekijöistä, kuten pelimaailman suunnittelusta, tarinasta, julkaisijan tarpeista, artistisista tahtotiloista, ja se todennäköisesti vaikuttaa vain rajattuihin määriin pelaajia. Vaikuttaa siis siltä, että hyvästä suunnittelusta huolimatta eettisen pelikokemuksen ilmiintyminen ei ole itsestään selvää, vaan riippuu hyvin paljon pelaajasta, eettisestä toimijasta.

Lopuksi kerrattakoon lyhyesti Sicartin teorian tärkeimmät aspektit. Sicartin eettinen pelikokemus vaikuttaisi siis olevan kokemuksen tyyppi, joka vaatii tietyn pelaajatyypin, ja joka syntyy tällaisen pelaajan kohdatessa suunnitellun moraalisen järjestelmän, pelin. Eettisen pelikokemuksen suunnittelun kannalta olennaisia elementtejä ovat *viheliäiset ongelmat* sekä *eettinen kognitiivinen kitka*, ja eettisen pelikokemuksen kokemisen kannalta olennaisia tekijöitä ovat *subjektivisaatio*, pelaajan *osallisuus* sekä *pelaamisen omiva toiminta*. Seuraavaksi tarkastelemme Zagalin näkökulmaa eettisesti merkittävistä peleistä.

3. Zagal ja eettisesti merkittävät videopelit

3.1. Eettisesti merkittävä videopeli

Zagalin (2011b) mukaan etiikassa ja videopeleissä on molemmissa pohjimmiltaan kyse valinnasta. Ensimmäisen suhteen puhumme oikean valinnan tunnistamisen ja tekemisen haasteista, jälkimmäisen suhteen olemme usein huolissamme siitä, että kiinnostavia valintoja on tarpeeksi. Zagal (2011b) pohtii, ovatko nuo valinnat eettisesti kiinnostavia, mikä on peleissä olevien valintojen moraalinen merkitys, sekä voimmeko väittää, että pelit voivat esittää monimutkaisia moraalisia tilanteita kuten muut taiteen muodot ovat tehneet.

Zagalin (2009, 1) mukaan eettisesti merkittävä videopeli (ethically notable videogame) on sellainen, joka tarjoaa mahdollisuuksia eettisen järkeilyn ja pohdinnan kannustamiselle. Tämä voi johtua siitä, että pelin eettinen viitekehys on hyvin kehitetty, tai helposti saavutettava pelaajille, tai yksinkertaisesti siksi, että peli tarjoaa pelikokemuksen, joka on erityisen liikuttava tai mukaansatempaava. Joissakin peleissä eettinen viitekehys ei välttämättä ole erityisen kiinnostava, johdonmukainen tai läpinäkyvä pelaajalle. Esimerkiksi, narratiivinen konteksti ei välttämättä tarjoa tarpeeksi tietoa pelaajalle, jotta hän kykenisi kontekstualisoimaan toimensa pelissä. Pelit, jotka luovat *moraalista jännitettä* pelin palkintojärjestelmän sekä tarinan määrittämien pelihahmon motivaatioiden välille, ovat eettisesti merkityksellisiä pelejä. Moraalisilla dilemmoilla voi olla keskeinen rooli tällaisten pelien luonnissa. (Zagal 2009, 1, 3.)

Vaikka Zagal painottaakin eettisesti merkittäviä pelejä eettisesti merkittävien pelikokemusten sijaan, koen, että kyse on kuitenkin pohjimmiltaan siitä, mitä pelaajat kokevat, koska eettisesti merkittävä videopeli Zagalille on sellainen, joka mahdollistaa eettisen pohdinnan pelaajalle. Tämän vuoksi koen, että vaikka Sicart painottaa eettistä pelikokemusta, ja Zagal eettisesti merkittävää peliä, nämä teoriat ovat vertailukelpoisia. Myös Zagal puhuu peleistä keinona pelaajille kasvaa eettisesti. Zagal (2009, 1) sanoo, että pelit voivat voimaannuttaa ihmiset oppimaan, mitä merkitsee elää eettisesti, ja miten toteuttaa sitä.

Zagal (2011a) kuvailee eettistä järkeilyä järkeilyksi oikeasta ja väärästä ihmisen käyttäytymisestä. Se alkaa moraalisen tai eettisen ongelman tunnistamisesta. Peli, joka tarjoaa eettistä pohdintaa, kannustaa myös pelaajia arvioimaan omia eettisiä arvojaan, tunnistettujen ongelmien sosiaalista kontekstia, sekä puntaroimaan vaihtoehtoisten toimien seuraamuksia. Zgalin (2011a) mukaan eettistä pohdintaa voi tapahtua monista eri syistä. Syyt voivat liittyä peliin, tai yksinkertaisesti siihen, mikä on pelaajan henkilökohtainen tilanne, esimerkiksi pelissä tapahtuva skenaario voi muistuttaa pelaajaa jostakin epäeettisestä mitä hän teki pelin ulkopuolella. Zagal (2011a) jakaa eettisen reflektion tarkastelun kahteen perspektiivin: pelaamisen toiminnan etiikkaan sekä sellaisten toimien etiikkaan peleissä, jotka pelit määrittelevät itse.

Zgalin (2011a) mukaan pelit luovat tiloja, jotka välittävät meidän ymmärrystämme pelaajan toimien etiikasta. Sen vuoksi toimet, joita pidetään epäeettisinä pelikontekstin ulkopuolella, saattavat olla pelatessa odotettuja tai jopa vaadittuja. Hyvä⁴⁴ pelaaja saattaa olla sellainen, joka parhaiten hyväksikäyttää vastustajansa heikkouksia tai huijaa kanssapelaajiaan tehokkaimmin. Onko tämä epäeettistä käytöstä? Mitä tarkoittaa reilu pelaaminen? Tämänkaltaiset pelaamiseen liittyvät ongelmat voivat johtaa eettiseen järkeilyyn. Pelaamisen etiikka on usein ongelma, kun tarkastellaan kahden tai useamman pelaajan vuorovaikutusta. (Zagal 2011a.) Kuten Johdannossa totesin, Zagal (2011a) jättääkin tarkastelustaan pois monipelit, vaikka myöntää, että myös niistä toki löytyy suunnitteluelementtejä, jotka usein tekevät niistä eettisesti merkittäviä. Tulkitsen, että tästä johtuu se, että Zagal keskittyy pelien määrittelemään etiikkaan pelaamisen toiminnan etiikan sijaan.

Zgalin (2009, 2; 2011a) mukaan narratiivit, symbolit ja säännöt, joista peli koostuu, muodostavat ideologisen viitekehyksen. Pelaaja osallistuu simuloituun ympäristöön, joka sisältää omat sääntönsä ja tarinansa. Mitä tapahtuu, kun jotkin näistä säännöistä ovat normatiivisia? Milloin ideologisesta viitekehystä tulee eettinen? Videopeleissä tiettyjä käyttäytymistapoja ja toimia palkitaan, kun taas toisia ei. Tällainen kannustettu käyttäytyminen voidaan tulkita haluttavaksi tai hyväksi. Liittämällä toisiinsa pelin sisäisten toimien arvioinnin ja niitä kontekstualisoivan narratiivisen viitekehyksen, videopeli voi sekä edustaa että esittää eettisen viitekehyksen. (Zagal 2009, 2; Zagal 2011a.) Ensimmäisen persoonan räiskintäpeli *Unrealissa* (Epic MegaGames 1998) pelaajaa usein palkitaan, jos hän ei ammu hyvántahtoisia Nali-avaruusolentoja.

⁴⁴ Zagal tarkoittanee tässä menestyksestä pelaajaa.

Mikäli pelaaja auttaa ja suojelee Naleja, johdattavat ne hänet usein salaisille alueille, joista löytyy arvokkaita tarvikkeita. (Zagal 2011a.)

Jo mainitussa *Fable*-pelissä jotkin pelaajan toimet on kategorisoitu pelin narratiivissa hyväksi, ja toiset pahoiksi. Toimille on määritetty pisteet, jotka määräävät pelaajan ryhmittymisen hyvän ja pahan kentällä. Tämä taas määrää pelaajan hahmon fyysisen ulkomuodon, ja kuinka muut pelihahmot suhtautuvat häneen. Kun pelaaja oppii ja ymmärtää mitä toimia (ja milloin) pidetään hyvinä tai pahoina, hän voi alkaa ymmärtää peliin proseduraalisesti koodattua eettistä viitekehystä, sekä pohtia etiikkaa yleisemmin. (Zagal 2009, 3; Zagal 2011a.) Päinvastoin kuin Sicart, Zagal (2009, 3) kokee, että *Fable* käyttää erityisen kiinnostavalla tavalla moraalisia dilemmoja. Kuten Sicart, Zagal kuvailee pelistä konfliktia, jossa pelaajalle selviää, että elostelevalla aviomiehellä on suhde toiseen naiseen, ja pelaajan on päätettävä, ottaako mieheltä vastaan lahjus vai kertoako vaimolle. Lahjuksen vastaanottamisesta seuraa kaksi "pahapistettä", sekä rahallinen palkkio. (Zagal 2009, 3.)

Nämä kaksi edellä mainittua perspektiiviä, pelaamisen toiminnan etiikka ja pelin määrittelemä etiikka, toimivat yhdessä auttaen pelaajia pohtimaan eettisiä ongelmia. On hyödyllistä pohtia myös pelaajan perspektiiviä eettisen pohdinnan suhteen, koska pelaajien tulisi myös arvioida omia eettisiä arvojaan pelatessaan. (Zagal 2011a.) Tätä perspektiiviä Zagal tarkastelee siitä näkökulmasta, miten pelit kannustavat emotionaalisiin reaktioihin.

Zagal (2011a) tarkastelee pelaajien emotionaalisia reaktioita kuten syyllisyyttä, häpeää ja nolostumista, joita tutkimuksissa ei yleensä mitata, ja olisivatkin kenties haastavampia tarkkailla laboratorio-olosuhteissa. Niin sanotut eettisesti motivoituneet emotionaaliset reaktiot yleensä syntyvät, kun pelaaja huomaa, että on rikkonut tai rikkomaisillaan moraalistandardia. Pelaaja saattaa esimerkiksi tuntea häpeää tai syyllisyyttä jostakin, mitä he tekivät pelissä, kuten ammuttuaan viattoman avaruusolennon *Unrealissa*. Häpeän tapauksessa, paheksuttavan pelin sisäisen käytöksen nähdään heijastelevan epämiellyttävää versiota itsestä: "Minä tein jotakin paha, siispä olen paha ihminen." Syyllisyyden tapaus on samankaltainen, tosin fokus on siinä, mitä tehtiin, eikä henkilössä. Pelit, jotka rohkaisevat emotionaalisiin reaktioihin, usein kannustavat pelaajia omistautumaan pelien narratiiviin ja fiktiivisiin elementteihin samalla korostaen sitä roolia, joka pelaajalla on pelin sisäisten valintojen ja päätösten suhteen, ja helpottavat näihin liittyvää pohdintaa. Emotionaalisia reaktioita voi nousta myös moraalisten dilemموjen käytöstä. (Zagal 2011a.)

Zagalin (2011a) mukaan pelit, jotka kannustavat rationaalsiin reaktioihin, tyypillisesti osallistavat pelaajien kriittisen ajattelun ja ongelmanratkaisun taidot moraalisisissa konteksteissa ja tilanteissa. Näissä tapauksissa moraaliset tilanteet nähdään tutkittavina tai ratkaistavina ongelmina tai pulmina. Usein sen selvittäminen, mikä on moraalisesti ”optimaalista”, on osa hauskuutta. (Zagal 2011a.) Sicartin termein tällainen pelaaminen olisi instrumentaalista pelaamista.

Zagalin (2011a) mukaan pelaaja saattaa haluta tutkia eettisen järjestelmän rajoja. Minkälaiset toiminnot ovat moraalisesti merkittäviä pelissä, ja mitkä eivät? Miten tiettyjä toimintoja arvioidaan? Pohjimmiltaan pelaajat, jotka tutkivat näitä tilanteita, kehittävät kokeellisia tilanteita testatakseen sekä peliin koodatun eettisen viitekehyksen rajoja että pelin suunnitteluavaruutta. (Zagal 2011a.)

Zagalin (2011a) mukaan pelit myös kannustavat rationaalsiin reaktioihin, kun ne esittävät proseduraalisesti koodattuja eettisiä järjestelmiä kuten että pelin pelaaminen voidaan nähdä keinoon tutkia tiettyä eettistä näkökulmaa. Näissä tapauksissa pelaajat usein ”kokeilevat etiikan parissa” kuin hiekkalaatikossa, jossa he saattavat tutkia erilaisten käyttäytymismallien seurauksia sekä näiden seurausten syitä. Pelit, jotka mahdollistavat ”hyvänä” tai ”pahana” pelaamisen usein kannustavat tällaisiin reaktioihin. Näissä tapauksissa eettiset valinnat eivät määritä kokonaisvaltaista pelissä onnistumista: pelin siis ”pääsee läpi” vaikka pelaisi pahana tai hyvänä hahmona. ”Pahana” pelaaminen ei yleensä ole kovin erilaista ”hyvänä” pelaamiseen verrattuna sen suhteen miten pelin tarina avautuu. Pelin kontekstissa molemmat ovat valideja pelitapoja. (Zagal 2011a.) Tästä esimerkkinä voisi toimia jo aiemmin mainittu KotOR.

Zagal (2009, 1) esittelee kolme hänen mielestään eettisesti merkittävää peliä, jotka korostavat sitä keskeistä roolia, joka moraalisisilla dilemmoilla voi olla eettisesti merkittävien pelien luonnissa: *Ultima IV: Quest of the Avatar* (UIV) (Origin Systems 1985), *Manhunt* ja *Fire Emblem: Radiant Dawn* (FE:RD) (Nintendo SPD / Intelligent Systems 2007). Nämä esimerkit korostavat, kuinka peleillä on kyky saada pelaajat kokemaan, että he ovat henkilökohtaisesti laittaneet itsensä likoon tai vastuussa pelissä tekemistään päätöksistä. Näihin peleihin on koodattu eettinen järjestelmä, joka vaatii pelaajaa oppimaan sen, sekä seuraamaan sitä menestyäkseen. Toisinaan, pelit saattavat esittää pelaajalle dilemmoja tai tilanteita, joissa haastetaan ymmärrystä tästä eettisestä järjestelmästä. Voimme myös luoda moraalista jännitettä pelaajan tavoitteiden

sekä pelin toiminnan ja narratiivin asettamien tavoitteiden välille. Erilaisten moraalisten jännitteiden luonnilla voi kannustaa eettistä järkeilyä ja pohdintaa (Zagal 2011a).

Nämä pelit myös kertovat siitä, miten erilaisia suunnitteluratkaisuja voidaan käyttää kannustamaan rationaalisia ja emotionaalisia reaktioita pelaajissa, ja millaisia vaikutuksia niillä on pelaajiin. Näiden eettisesti merkittävien pelien analyysi korostaa erilaisia tapoja, jolla eettistä järkeilyä ja pohdintaa voidaan kannustaa peliympäristöjen kautta. (Zagal 2011a.) Zagal (2011a) analysoi näitä pelejä keskittyen narratiiviin, pelin toimintaan, näiden väliseen vuorovaikutukseen sekä siihen, kuinka pelaaja hahmottaa ja ymmärtää ne.

Zagalin (2009, 3; 2011a) mukaan UIV on kenties varhaisimpia videopelejä, joihin on eksplisiittisesti koodattu eettinen järjestelmä, kahdeksan hyvettä, joista pelaajien on opittava, ja joihin heidän on sitouduttava menestyäkseen pelissä. Zagalin (2009, 4; 2011a) mukaan UIV on eettisesti merkittävä videopeli ensinnäkin siksi, että se pyrkii saamaan pelaajan tuntemaan, että tämä on henkilökohtaisesti vastuussa tekemistään päätöksistä pelissä. Tämä on Zagalille emotionaalinen reaktio. Toiseksi, peliin on koodattu eettinen järjestelmä, joka vaatii pelaajaa oppimaan sen, sekä seuraamaan sitä menestyäkseen. Tämä on rationaalinen reaktio. Kolmanneksi, peli tarjoaa pelaajille dilemmoja tai tilanteita, joissa haastetaan heidän käsitystään tästä eettisestä järjestelmästä. Tämä on sekä emotionaalinen että rationaalinen reaktio. (Zagal 2009, 5; 2011a.)

Manhunt-pelissä päähahmo pakotetaan suorittamaan erilaisia raakoja murhia. Peli on monella tapaa UIV:n vastakohta. Hyveiden metsästämisestä sijaan pelin mekaniikkojen ja narratiivisen kontekstin avulla pelihahmoa kannustetaan tekemään karmeita tekoja. Peli kykenee kuitenkin myös luomaan emotionaalisen kokemuksen pelaajassa. (Zagal 2011a.)

Julkaisunsa jälkeen *Manhunt* herätti mediahuomiota väkivaltansa graafisen luonteen vuoksi. Pelin pahamaineisin väkivallan elementti on sen teloitusjärjestelmä. Teloitukset ovat kenties tehokkain tapa eliminoida vastustajia ja ovat toisinaan välttämättömiä pelin edistämiseksi. Pelaaja on kuitenkin vastuussa siitä, kuinka brutaali teloituksen tulee olla. Zagalin (2011a) mukaan peli ei kuitenkaan ole eettisesti merkittävä teloitustapojen väkivaltaisuudesta johtuen, vaan sen aseman johdosta, johon peli asettaa pelaajan. Pelaajan päättäessä teloitustavan brutaaliuden, *Manhunt* pakottaa pelaajan kyseenalaistamaan ja arvioimaan omia toimiaan ja mo-

tivaatioitaan siitä, kuinka pelata peliä. Pelaaja pakotetaan tarkastelemaan menestyksestä pelaamista itsessään moraalisen dilemmana. Brutaalimpien teloitustapojen toteuttamisesta ei ole pelinsisäistä hyötyä. Ulkoisesti, pelaajia kuitenkin arvotetaan jokaisen alueen päätteeksi, ja saamalla korkeat tulokset, pelaaja voi avata lisäominaisuuksia ja koodeja. (Zagal 2011a.)

Zagal (2011a) pohtii, pystyykö pelaaja siirtämään moraalisen vastuunsa pelihahmolle, jonka roolia hän pelaa *Manhuntissa*. Narratiivin näkökulmasta ei, sillä pelihahmo on kuolemaantuomittu rikollinen, ja on järkeenkäypää olettaa, että asetettaessa tapa tai tule tapetuksi -tilanteeseen, hahmo ei epäröisi tappa. Kuitenkin, pelihahmolla itsellään ei vaikuta olevan mitään syytä suorittaa murhia erityisen brutaalisti, joten narratiivin kontekstissa pelaajallakaan ei siis ole mitään syytä tai motivaatiota valita brutaalimpia teloitustapoja. (Zagal 2011a.)

Pelisuunnittelun näkökulmasta, Zagal (2011a) kuvailee kontekstin päätöksenteolle dilemman suhteen olevan päinvastainen. Pelaajaa palkitaan ylimääräisillä pisteillä raaemmista murhista, ja näillä korkeammilla arvioilla ei ole mitään toimintoa tai tarkoitusta pelin kontekstissa. Pelaajaa ei palkita millään, mikä tekisi pelin pelaamisesta helpompaa. Muut pelihahmot eivät tiedä tai välitä saiko pelaaja viiden tähden arvostelut edellisestä alueesta. Vaikuttaa siltä, että arviointijärjestelmän ainoa merkitys on houkutelua pelaajaa, ja pakottaa tämä kyseenalaistamaan, kuinka paljon hän todella arvostaa merkityksetöntä saavutuksen mittaria. Kuinka pitkälle menisit ansaitaksesi viisi tähteä? Kuinka arvottaa pelaajana kilpailullisuutta ja saavutuksia verrattuna siihen, että valitsisi eettisemmän teon narratiivin kontekstissa? Pelin palkintojärjestelmän ja narratiivin vastakkainasettelu alleviivaa *Manhuntin* todellista moraalista dilemmaa. (Zagal 2011a.)

Zagalin (2009, 6; 2011a) mukaan *Manhunt* on eettisesti merkittävä peli ensinnäkin, koska se luo moraalisen jännitteen palkintorakenteen ja tarinan määrittelemien hahmon motivaatioiden välille (emotionaalinen reaktio). Ymmärtääkseni Sicartin termin pelissä on jännite proseduraalisen tason (pelin säännöt) ja semioottisen tason (pelin tarina) välillä.⁴⁵ Toiseksi, *Manhunt* kannustaa pelaajia arvioimaan omia eettisiä arvojaan mitä tulee sekä pelin toimintaan että pelin narratiivisiin konteksteihin. Emotionaalisen reaktion kautta, *Manhuntin* design auttaa pelaajaa

⁴⁵ Sicartin versiossa nämä molemmat kuitenkin kannustivat samanlaisiin tekoihin kyseisessä pelissä, mutta koska en ole itse peliä pelannut, on vaikea sanoa, miten asian laita on.

kyseenalaistamaan toimiensa takana olevat motivaatiot, erityisesti silloin kun ne ovat vastakkaisia pelin narratiivin kanssa. (Zagal 2011a.) Pelaaja pakotetaan tutkimaan menestyksekkään pelaamisen roolia moraalisena dilemmana (Zagal 2009, 5).

FE:RD on tarinaltaan monitahoinen taktinen roolipeli, jossa pelaajat seuraavat ja ohjaavat hahmoja eri ryhmittymästä, jotka toisinaan kohtaavat/limittyvät. Näissä kohtaamisissa pelistä tulee eettisesti merkittävä. Peli on jaettu neljään eri osaan. Ensimmäisessä osassa pelaaja ohjaa ryhmää, jota johtaa hahmo nimeltä Micaiah. Toisessa osassa pelaaja ohjaa kahta muuta ryhmää, jotka ovat tuttuja pelin aiemmista versioista. Kolmannessa osassa, pelaaja ohjaa jokaista näistä kolmesta ryhmästä erikseen. Tämän osan viimeisessä jaksossa pelaaja ohjaa ryhmää, joka kohtaa vihollisvoimat, joita johtaa Micaiah. Micaiahin tiimi sisältää monia hahmoja joita pelaaja on hiljattain ohjannut ja kehittänyt. Tämä voi johtaa emotionaaliseen tilaan, jossa pelaaja saattaa luopua sekä narratiivin että pelin toiminnan kontekstista halutessaan pelastaa hahmot, joita hän oli aiemmin pelannut. Tällainen eettinen dilemma on pelisuunnittelijoiden tarkoittama, vaikka se ei olekaan osa tiettyä pelinsisäistä eettistä viitekehystä. (Zagal 2009, 6; 2011a.)

Zagalin (2009, 7; 2011a) mukaan FE:RD on eettisesti merkittävä peli ensinnäkin siksi, että se luo moraalisen jännitteen pelaajan tavoitteiden sekä narratiivin ja pelin toiminnan esittämien tavoitteiden välille. Tämä tapahtuu ovelasti manipuloimalla sitä, miten narratiivi on esitetty, ja pakottamalla pelaaja ohjaamaan eri pelihahmoja samalla kun pelin monimutkainen juoni avautuu. Toiseksi, peli kannustaa pelaajia arvioimaan omia eettisiä arvojaan mitä tulee sekä pelin toimintaan että pelin narratiivisiin konteksteihin. (Zagal 2011a.)

3.2. Eettisesti merkittävän videopelin luonnin haasteet

Zagalin (2009, 1) mukaan eettisesti merkittävien pelien luonnin haasteita on muun muassa varmistaa, että pelin eettinen viitekehys on huomattavissa ja johdonmukainen, dilemma on oikeasti moraalinen, ja että sen kohtaa pelaaja, eivätkä pelihahmot. Lisäksi Zagal (2011a) pohtii emotionaalisen etäisyyden sekä pelin sisäisten tapahtumien merkityksellisyyden merkitystä pelaajille.

Zagalin (2009, 2) mukaan se, mitä pelin sisäisiä toimintoja määritellään hyviksi tai pahoiksi pelin näkökulmasta, on osa pelin eettistä viitekehystä. Tämän eettisen viitekehysten tulisi olla

pelaajalle havaittavissa, johdonmukainen ja selkeä, jotta hän voi helposti oppia sen, ja seurata sitä menestyäkseen (Zagal 2009, 7–8). Zgalin (2009, 7; 2011a) mukaan pelaajan tulee ymmärtää miksi tietyt teot ovat oikein tai väärin, ja tämän perusteella kyetä päättämään tekonsa moraaliset seuraukset. Läpinäkymätön moraalijärjestelmä on vaarassa muuttua pelaajalle merkityksettömäksi. Epäjohdonmukaiset eettiset järjestelmät ovat vielä suuremman uhan alla, sillä ne saattavat hämmäntää pelaajaa. Mikäli eettinen arviointi vaikuttaa umpimähkäiseltä, pelaajan hämmennys kumoaa eettisen viitekehyksen luomisen yritykset. Viitekehyksen ei tarvitse olla kaikenkattava (toisin sanoen kaikkien pelinsisäisten tekojen ei tarvitse olla eettisiä) tai täydellinen (ei ole tarvetta harkita eettisesti kaikkia mahdollisia aikeita/tavoitteita pelaajan toimien taustalla). Eettisten sääntöjen tulee toimia siten kuin pelaaja olettaa niiden toimivan, ja silloin kun ne eivät toimi, pelaajan tulee kyetä ymmärtämään miksi. (Zagal 2009, 7; 2011a.) Esimerkiksi monissa seikkailupeleissä pelaajat varastavat esineitä ilman selviä seurauksia. Toisissa peleissä on kuitenkin väliä, löytyykö esine jonkin pelihahmon kotoa vai metsästä. (Zagal 2011a.)

Zgalin (2009, 3, 7; 2011a) mukaan teatteriin, elokuvaan ja kirjallisuuteen verrattuna pelit ovat erityisen hyvä media moraalisten dilemموjen esittämiseen, sillä ne voivat vaatia käyttäjiään osallistumaan pelin tarkkailun sijaan. Se, että pelissä on moraalisia dilemmoja, ei kuitenkaan takaa, että pelaaja sitoutuu peliin henkilökohtaisesti. Monet pelit, erityisesti sellaiset, jotka sisältävät hyvin kehitettyjä tarinankulkuja, sisällyttävät pelihahmon moraalisiin tilanteisiin. Usein kuitenkin pelaaja itse on vain todistaja moraaliselle tilanteelle, eikä pysty vaikuttamaan pelihahmon tekemään valintaan. Zagal (2009, 3, 7; 2011a) erottaa siis toisistaan pelihahmon kohtaamat dilemmat sekä pelaajan kohtaamat dilemmat. Pelihahmon kohtaama dilemma merkitsee yhden askelman poistamista, ja sen vuoksi tämä dilemma on potentiaalisesti vähemmän vahva tai tehokas herättämään eettistä pohdintaa (Zagal 2009, 3; 2011a). Zgalin (2009, 7; 2011a) mukaan *Max Payne* -pelissä (Remedy Entertainment 2001) Max esitetään ahdistuneena tilanteensa ja tekemiensä valintojen vuoksi, mutta pelaaja ei pääse osallistumaan näiden valintojen tekemiseen. Pitäisikö Maxin liittoutua rikollisen kanssa saadakseen välineitä ja resursseja, jotka auttavat häntä voittamaan mafiapomon? Max päättää, ei pelaaja. (Zagal 2009, 7; 2011a.) Moraalinen jännite tulisikin Zgalin (2011a) mukaan keskittää oikein. Monet pelit pyrkivät synnyttämään emotionaalisen reaktion pelaajissaan näyttämällä moraalisten tilanteiden ahdistamia pelihahmoja. Kuitenkin usein pelaaja on irrallaan näiden tilanteiden emotionaalista vaikutuksesta koska moraalisen jännitteen keskiössä on pelihahmo, eikä pelaaja. Pelaaja

vain todistaa moraalista tilannetta, mutta hänellä ei ole toimijuutta ohjata pelihahmon tekemää päätöstä. (Zagal 2011a.)

Zagalin (2009, 7; 2011a) mukaan vaikeat päätökset eivät aina ole moraalisia päätöksiä. Pelaaja, jota raastaa päätös siitä, kuinka käyttää rajallinen määrä pelihahmon päivittämiseen tarvittavia pisteitä, on enemmän huolissaan pelitilanteesta kuin etiikasta. Vaara on dilemmoissa, jotka esitetään moraalisisina, mutta eivät jostakin syystä ole sitä pelaajan mielestä. Tämä tapahtuu usein silloin, kun moraalinen valinta on alennettu valinnaksi pelitilanteesta tai pelityylistä. (Zagal 2009, 7; 2011a.) Sicartin (2009a, 198) termein, pelaaja ymmärtää hyvän ja pahan proseduraalisella eikä semanttisella tasolla. KotOR toiminee tästä hyvänä peliesimerkkinä.

Zagal (2011a) on argumentoinut emotionaalisten reaktioiden, kuten syyllisyyden, luomisen tärkeydestä eettisen reflektion kannustamiselle. Hän pohtii kuitenkin, tuleeko olettaa, että pelaajat itse asiassa haluaisivat tai arvostaisivat tällaisia kokemuksia. Mikäli luomme pelejä, jotka ovat suunniteltu saamaan pelaajat tuntemaan olonsa kiusalliseksi, syylliseksi, tai ylipäättään epämu-kavaksi, miten tiedämme, että kokemuksen päätyttyä pelaajat saavat siitä irti jotakin positiivista? Mitkä ovat pelisuunnittelijoiden eettiset rajat? Onko eettistä luoda tilanne, jonka tarkoitus on saada pelaaja tuntemaan itsensä huonoksi? Mitkä ovat potentiaaliset (negatiiviset) vaikutukset? (Zagal 2011a.) Tähän aiheeseen palaan neljännessä luvussa.

Viimeisenä eettisesti merkittävien pelien luonnin haasteena Zagal (2011a) pohtii, onko merkityksellisten seurausten suunnittelutavoite sellainen, jonka pelaajat jakavat. *Fable*-pelisarjan suunnittelijat ovat ylpeitä siitä roolista, joka moraalisisilla valinnoilla on pelissä. Ensimmäisen *Fablen* mainos lupasi että “jokaiselle valinnalle on seuraus”, kun taas *Fable II* (Lionhead Studios 2008) tarkensi tätä ideaa varmistaen, että valinnat ja seuraukset olivat erityisen merkityksellisiä. Toisinaan tämä ei toiminut, mutta toisinaan peli onnistui luomaan menestyksekkäästi merkityksellisiä seurauksia. Pelin lopussa, pelaajan on tehtävä vaikea valinta: hänen on päätettävä, valitako monien tarpeet (herättää henkiin tuhansia hahmoja), harvojen tarpeet (herättää henkiin tapettu koiransa, siskonsa ja perheensä) vai yhden tarpeet (valtava rahallinen palkinto). Pelaajat olivat raivoissaan, koska he eivät voineet pelastaa tuhansia ihmisiä, sekä samaan aikaan heille merkityksellisiä hahmoja, kuten koira, joka liittyy pelaajan seuraan pelin alkupuolella, ja seuraa heitä pelissä pidemmän matkaa. Nämä pelaajat olivat kiintyneitä koiraansa, eivätkä olleet valmiita ottamaan vastuuta valinnastaan. (Zagal 2011a.) Zagalin (2011a) mukaan tämä esimerkki korostaa sitä jännitettä sen halun, että peleissä olisi eettisesti merkityksellisiä

valintoja ja seuraamuksia, sekä halukkuuden elää näiden valintojen kanssa, välillä. Pelaajat vaikuttavat haluavan molempia.

Oma kokemukseni samantapaisen valinnan eteen joutumisesta liittyy *Life is Strange* -pelin (Dontnod Entertainment 2015) loppuun. Pelin alkupuolella pelaajan ohjaama taidekorkeakoulun aloittanut pelihahmo huomaa, että pystyy kääntämään aikaa pelastaessaan entisen parhaan ystävänsä ammutuksi tulemiselta. Jälleennäkemisen myötä parivaljakko käy läpi monenlaista aikuistumiseen ja ystävyyteen liittyviä tapahtumia. Pelin saatossa ystävänsä henki joudutaan pelastamaan useamman kerran, kunnes tulee viimeisen valinnan aika, jossa on päätettävä parhaan ystävänsä ja kotikaupungin pelastamisen välillä. Itselleni tämä valinta oli todella helppo: en itseasiassa pitänyt tästä ystävästä kovinkaan paljoa. Sen sijaan olin rakastunut koulukaveriini, jolle ei varmasti kävisi kovinkaan hyvin, mikäli kaupunki tuhoutuisi. Peli panosti todella paljon pelihahmon ja tämän parhaan kaverin ystävyyteen, joten luulen, että oma emotionaalinen reaktioni ei ehkä ollut se, jota ensisijaisesti pelaajilta oletettiin. Kuitenkin, valinta jonka tein, vaikutti olevan se, johon pelin tekijät uskoivat useimpien päätyvän: molemmat loppuratkaisut katsottuani, vaikutti siltä, että valitsemani loppu oli rakennettu paremmin. Käymieni keskustelujen perusteella oma käsitykseni siitä, miten ihmiset ovat kokeneet tämän dilemman, on se, että se ei ole herättänyt valtavaa kapinaa, vaan nimenomaan eettistä pohdintaa: pelaajat ovat toisinaan pysähtyneet tämän valinnan edessä, ja viettäneet pohdintahetken, vaikka he olisivat välittömästi tienneet, kumman valinnan aikovat tehdä. Tämä hetki muistuttaa Sicartin kuvailemaa eettistä pelikokemusta pysähdyksenä.

3.3. Hyve-etiikka peleissä

Zagalin (2011b) mukaan Aristoteles piti etiikkaa luonnostaan käytännöllisenä. Hänen hyve-etiikkansa liittyy moraalisen toimijan hahmoon, joka harjoittaa hyveitä ja elää kunnollista ihmiselämää. Henkilön moraalinen luonne tulisi olla näkyvillä kaiken aikaa, kaikissa olosuhteissa ja hetkissä. Useimpien meidän kohdalla, tämä merkitsee sitä, että meidän tulisi keskittyä arkipäiväisten elämämme ja toimimme etiikkaan. Tämänkaltainen eettinen suuntautuminen näkyy erityisen hyvin *Heavy Rain* -pelissä (Quantic Dream 2010). (Zagal 2011b.)

Artikkelissaan “Heavy Rain: Morality in Inaction, the Quotidian, and the Ambiguous” Zagal (2011b) tarkastelee *Heavy Rain* -pelin eettistä merkittävyyttä. *Heavy Rain* on eettisesti merkittävä peli, koska se tekee kolme asiaa erityisen hyvin. Ensinnäkin, se korostaa eettisiä valintoja ja päätöksiä joita teemme jokapäiväisessä elämässämme, ja mahdollistaa pelaajille arkipäivän etiikan harjoittelun ja pohdinnan. Toiseksi, se luo näppärästi jännitteen pelaajan halun reagoida näytölle ilmestyviin toimintakehotteisiin sekä niiden pelissä kuvattujen tilanteiden välille, joissa toimettomuus on oikea eettinen valinta. Kolmanneksi, muun muassa omaleimaisen käyttäytymisensä kautta *Heavy Rain* kykenee luomaan pelaajakokemuksia, jotka toistavat sen välittömyyden, emotionaalisen jännitteen sekä monitulkintaisuuden joka on läsnä monissa oikean maailman eettisissä tilanteissa. Jokainen näistä aspekteista auttaa luomaan pelikokemuksen, joka on tavattoman tehokas kannustamaan sellaista roolinottoa, joka luo empatiaa, ja siten eettistä reflektiota. *Heavy Rain* on eettisesti merkittävä peli, joka on suunniteltu tarjoamaan pelaajilleen mahdollisuuksia pohtia, harjoittaa ja kehittää heidän moraalista ymmärrystään (Zagal 2011b).

Zagalin (2011b) mukaan *Heavy Rainin* kenties suurimpia saavutuksia oli se, että sen sijaan, että etiikka olisi ollut jotakin joka “tapahtuu” toisinaan pelin aikana, tai että se olisi olennaista vain tiettyinä hetkinä, se on kudottu kaikkiin pelin kerroksiin alkaen toimintakohtausten intensiteetistä, arkipäivän tavanomaisuudesta, pienistä palveluksista elämää muuttaviin hetkiin, jopa ylettyen näyttöruudun taakse siihen, kuinka me fyysisesti pelaamme peliä. Myös yksi vahvimista omista kokemuksistani *Heavy Rainin* parissa liittyy fyysisyyteen. Koin, että minun oli ahdistavassa tilanteessa todella vaikea ohjata pelihahmoa vaikka kuinka väentelin pelinappuloita, ja tämä huono ohjattavuus vain syvensi ahdistustani. Se kuitenkin sopi tuon pelijakson tunnemaailmaan niin hyvin, että jäin pohtimaan, oliko peli aivan tarkoituksella suunniteltukin niin.

Videopelien potentiaali luoda eettisiä kokemuksia ja rohkaista eettistä pohdintaa ymmärretään Zagalin mukaan usein pelaajan toimien ja päätösten tulosten tai seurausten kontekstissa. Jotta pelaajat sitoutuvat valintojen teon prosessiin, näiden valintojen täytyy päättyä erilaisiin ennaltanähtäviin lopputuloksiin, joista pelaajat välittävät. Näin merkitykselliset valinnat ymmärretään peleissä, erityisesti pelaajan toimijuudesta puhuttaessa. (Nay & Zagal, 2017, 1–2.)

Zagal argumentoi, että valinnat, jotka ovat niin sanotusti seuraamuksettomia, eli joiden seuraus on sama riippumatta siitä, miten pelaaja valitsee, eivät ole merkityksettä valintoja. Tällaiset

valinnat voivat olla pelaajalle aivan yhtä merkityksellisiä, kuin pelin tilaan vaikuttavat valinnat. (Nay & Zagal, 2017, 2.)

Zagal uskoo, että pelaajan ja hänen ohjaamansa pelihahmon välinen suhde tarjoaa mahdollisuuksia moraalisisille kokemuksille ja pohdinnalle. Hyve-etiikan keskittyessä luonteenominaisuuksien kehittämiseen, on Zagalin mukaan tärkeää ymmärtää niiden hahmojen tärkeys, joita pelaaja ohjaa pelatessaan. On olennaista keskustella näistä hahmoista, sillä ne ovat linssi, jonka läpi pelaajat tulkitsevat narratiivin esittämiä valintoja ja eettisiä dilemmoja. Hahmot antavat pelaajille laajan liikkumatilan kokeiluille. Toisinaan pelaajat valitsevat eri tavalla kuin hahmo valitsisi mennen oman moraalin mukaan, ja toisinaan sovittavat valintansa pelihahmon luonteen mukaisesti, vaikka valinta poikkeaisi heidän omista arvoistaan. Tämä avaa mahdollisuuksia peleille toimia eettisinä leikkikenttinä, mahdollistaen pelaajille harjoittaa hyveitä minkälaisen hahmon näkökulmasta tahansa. Hyve-etiikan huomioinnista tulee pelaajalle monitahoinen vertaileva tutkimus tässä viitekehyksessä. Kuitenkin, jotta pelaajat voivat kokea tämän laajan kokemuksen kirjon, pelien on annettava tilaa (seurauksilta) pelaajan kokeiluille. Hyve-etiikka ei kiinnitä huomiota seurauksiin, vaan keskittyy hyveen harjoittamiseen valintojen tekemisen takana olevien motiivien viitekehyksen kautta, ja sitten käyttäen noita motiiveja viisaasti. Tämä merkitsee, että valinnantekomekaniikat, jotka keskittyvät tiukasti seurauksiin, voivat potentiaalisesti rajoittaa pelaajan kokeilemisen tilaa, erityisesti silloin, kun seuraukset tuntuvat pelaajasta rangaistuksilta. Tämä johtaa siihen, että pelaajat valitsevat roolin ulkopuolella pelaamisen, koska he kokevat, että se on tarkoitus, sillä siten välttää enimmäkseen rangaistukset. (Nay & Zagal, 2017, 3.)

Zagalin mukaan valintojen ollessa seuraamuksettomia, pelaajat eivät koe, että heidän täytyy tehdä tiettyjä valintoja hallitakseen tapahtumien seurauksia. Sen sijaan, he voivat sekä vaikuttaa että vaikuttua sellaisista valinnoista, jotka määrittävät heidän hahmojensa hyveitä. Tällaiset valinnat mahdollistavat hahmojensa eettisten näkökulmien uudelleenmuotoilun, vaihtaen motivaatioita ja persoonia tarpeeksi tarkastellakseen monivivahteisia eettisiä kysymyksiä valintojen teon luonteesta. Pelaajat voivat valita aivan omanlaisensa version hahmoistaan, määrittäen heidän luonteenpiirteidensä muodon. Tässä kontekstissa pelien narratiiviset tapahtumat voidaan kontekstualisoida lukemattomilla tavoilla jopa silloin kun seuraukset pysyvät pääosin muuttumattomina. (Nay & Zagal, 2017, 3.)

Zagalin mukaan pelit usein kokeilevat seurauseettistä näkökulmaa pakottamalla pelaajat valitsemaan joko välittömän pelin sisäisten kykyjen paranemisen tai eettisesti oikean valinnan välillä. *BioShock* (2K Boston 2007) toimii esimerkkinä seurauksista valintojen rajoitteina. Pelaajat tarvitsevat tietynlaista voimaa kyetäkseen etenemään paremmin pelissä ja ylittämään esteitä. Tätä voimaa saa lisää keräämällä sitä mutanttilapsista tappamalla niitä. Pelaajalle asetetaan dilemma jokaisen mutanttilapsen kohdalla: kerätäkö voima, vai antaako puolustuskyvyttömän mutanttilapsen mennä. Pelin kuluessa käy ilmi, että mikäli päättää säästää mutanttilapsen hengen, saa myöhemmin hiukan paremman palkinnon. Kyse ei ole siis eettisestä dilemmasta vaan riskin ja palkinnon välisestä ongelmasta: voiman keräämisestä seuraa välittömästi käytettävissä oleva pienempi palkinto, kun taas mutanttilapsen vapauttamisesta seuraa myöhemmin hieman suurempi palkinto. Pelaajien on päätettävä voivatko he menestyä pelissä lyhyellä tähtämellä ilman pienemmän palkinnon tuomia hyötyjä, tai haluavatko hieman helpomman pelihaasteen myöhemmin isomman palkinnon ansiosta. Pelaajan valinnoista (tappaako lapsia vai eikö) riippuu miten peli päättyy. Kuitenkin, valinta tuntuu edustavan eroa holhoavan selkääntaputuksen (ja huononnetun pelikokemuksen) ja nuhtelun rikoksesta, johon pelaaja ei koskaan oikein kokenut syyllistyvänsä, välillä. Zagalin mukaan pelaajalle esitetyt valinnat *BioShockissa* eivät kannusta eettiseen pohdintaan. (Nay & Zagal, 2017, 4.)

Zagalin mukaan luottaminen siihen, että lopun seuraukset ohjaavat pelaajan toimia, voi tukahduttaa pelaajan kyvyn ilmaista itseään. Monet pelit käyttävät seuraamuksia tulkinnallisena linssinä pelaaja-hahmon moraalisuudelle, ja siten pelaajat saattavat kokea painostusta tehdä valintoja, joita he eivät muuten tekisi, lepytelläkseen pelijärjestelmää tai pitääkseen hahmonsa "puhtaina". *BioShockissa* pelaajan on sitouduttava kaikkien mutanttilapsien pelastamiseen, mikäli hän haluaa "hyvän" lopun. Se on merkityksellinen valinta siinä mielessä, että pelaaja saa erilaisen lopun jos hän tappaa edes yhden mutanttilapsista, mutta onko se todella merkityksellistä pelaajalle, joka kokee olevansa "lukittu" kyseiseen valintaan koko pelikokemuksensa ajan? (Nay & Zagal, 2017, 4.) Mielestäni vaikuttaa siltä, kuin Zagal olisi lukenut läpipeluuohjeita ennen pelin pelaamista, sillä mikäli peliä pelaa niin sanotusti puhtaalta pöydältä, ei erilaisista lopuista voi tietää etukäteen. Ei voi myöskään tietää, että mutanttilapsen tappaminen tai tappamatta jättäminen johtaa tiettyyn tulokseen voiman saamisen suhteen, ennen kuin pelaamisen myötä oppii tämän. Mielestäni *BioShock* siis kannustaa eettiseen pohdintaan vähintäänkin pelin alussa, ennen kuin pelissä kerättävään voimaan liittyvä palkintojärjestelmä käy tutuksi. Use-

amman pelikerran myötä eettiselle pohdinnalle jää kenties vähemmän tilaa, ja päätökset saattavat perustua enemmän siihen, että kokeillaan vaihtoehtoja, joita ei edellisillä pelikerroilla kokeiltu.

Zagalin mukaan hyve-etiikan näkökulmasta, seuraamusten ylikorostaminen voi viedä pelaajalta kyvyn harjoitella valintojen tekemistä. Tuomio pelaajien kyvystä käyttäytyä hyvin on jätetty kokonaan pelisuunnittelijoille, ja pelaajat eivät voi tarkastella omia näkökulmiaan kiinnostavalla tavalla. Sen sijaan heidät yllytetään tekemään tiettyjä valintoja valvonnan kautta, ja viety heiltä mahdollisuus harjoittaa omaa tai hahmonsä hyvettä. (Nay & Zagal, 2017, 4.) Sicartin termein pelaajat ajetaan instrumentaaliseen pelaamiseen.

Zagal ei kuitenkaan väitä, että peli, joka tarjoaa ja kannustaa pelaajiaan tietynlaiseen eettiseen viitekehukseen olisi huono asia. Hän kuitenkin haluaa kyseenalaistaa sitä olettamusta, että valintojen seuraukset määrittävät pelaajan tekemän valinnan merkitystä. (Nay & Zagal, 2017, 4.) Seuraavaksi esittelen Zagalin näkemystä seuraamuksettomiin valintoihin.

Valintojen luonteen ja merkityksen ymmärtäminen peleissä on monimutkaista, koska siihen liittyy yleensä kaksijakoisuutta: pelaaja tekee valinnan ja pelihahmo tekee (pelaajan kautta) valinnan. Valintojen tekeminen pelihahmolle on sellaisten valintojen tekemistä, jotka määrittävät pelihahmoa. Pelihahmo ei ole vain pelaajan ohjaama, vaan myös kaikkien pelaajan tekemien valintojen määrittelemä. (Nay & Zagal, 2017, 4.)

The Walking Dead: Season Two -pelissä (Telltale Games 2013–2014) päähahmon kimppuun hyökkää kulkukoira. Pelihahmon puolustaessaan itseään, koira loukkaantuu kuolettavasti. Pelaajille esitetään valinta: lopettaa koiran tuska nopeasti veitsellä, tai kävellä pois ja antaa sen kuolla hitaasti. Molemmissa tapauksissa koira kuolee. Pelitilaan ei tule pysyvää muutosta, ja pelaajan tekemä valinta ei vaikuta peliin myöskään myöhemmin. Zagal väittää, että vaikka valinta siitä, mitä koiralle tekee, on seuraamukseton, se on kuitenkin hyvin merkityksellinen. (Nay & Zagal, 2017, 5.)

Tämä erottelu pelihahmon valinnan välillä on oleellinen vain pelaajan subjektiiviselle tulkinnalle pelihahmon moraalisesta luonteesta. *The Walking Dead* -sarja tarjoaa paljon tällaisia valintoja, ja tämä merkitsee, että pelihahmon luonne jää täysin pelaajien itsensä tulkittavaksi ja

toteutettavaksi. Tällä tapaa pelaajat käyttävät niin sanottuja “merkityksettömiä valintoja” valaakseen pelihahmoihin henkilökohtaisen sekä subjektiivisen merkityksen. Tämä merkitsee, että jokaisen pelaajan konstruoima päähahmo, Clementine, on erilainen. Pienet erot hahmon toiminnassa alleviivaavat tärkeitä erotteluita hahmon motiiveissa ja henkilökohtaisissa uskomuksissa. Sen mahdollistaminen, että pelaajalla on jonkinlaista vaikutusvaltaa tähän prosessiin, on voimakas väline merkityksen luomisessa narratiivia rakennettaessa. (Nay & Zagal, 2017, 5.)

Zagalin mukaan tämä on se syy miksi vaihtoehdot keskusteluissa ja hienovaraiset valinnat tarinavetoisissa peleissä ovat niin merkityksellisiä. Vaikka ne eivät mahdollista sitä, että pelaajat kontrolloisivat kaikkia narratiivin puolia suhteessa tapahtumien seurauksiin, ne mahdollistavat sen, että pelaajat voivat valita, miten reagoida näihin tapahtumiin ja seurauksiin. Tällainen kontrolli lisää pelin tapahtumien vetovoimaa ja perspektiiviä tavalla, johon äärimmäinen kontrolli seurauksista ei välttämättä kykenisi. Hyve-etiikka ei liity tapahtumien seurauksiin, vaan arvioi toimijan moraalista luonnetta hänen motivaatioihinsa ja tapoihinsa perustuen. Zagal väittää, että pelitarinat, jotka mahdollistavat pelaajien muovata pelihahmojansa, voivat itseasiassa olla eettisesti olennaisempia kuin ne, jotka eivät mahdollista tätä. Pelaajilla on mahdollisuus saavuttaa suuri määrä erilaisia eettisiä näkökulmia tapahtumiin tavalla, jossa keskitytään vähemmän seurauksiin ja enemmän pelaajan eettiseen harkintaan. Tällaiset valinnat mahdollistavan aktiivisen sitoutumisen aristoteliseen hyve-etiikkaan, koska seuraukset ovat huomattavasti vähemmän tärkeitä kuin ne tavat, joilla pelaajat voivat tulkita toimiensa motivaatioita. (Nay & Zagal, 2017, 5.)

Tällainen valinta mahdollistaa pelaajille uusia tapoja identifioitua ja ilmaista itseään hahmojen kautta. Nämä järjestelmät mahdollistavat pelaajan eettisten näkemysten esittämisen sen sijaan, että kiinnittyisi ennalta määrätyn pelitarinan eettisiin näkökulmiin. Mahdollistamalla pelaajan intiimimmän identifioitumisen pelihahmoon, pelaajat todennäköisemmin mahdollistavat omien näkökulmiensa muutoksen. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajat ovat tällöin avoimempia eettiselle pohdinnalle. (Nay & Zagal, 2017, 5.)

Useimmat mediat saavuttavat sympatiaa sellaisten hahmojen kautta, jotka ovat kilttejä ja lauhkeita, mutta tämä saattaa johtaa latteaan hahmonluontiin, ja on välttämättä rajoittunutta. Esitelmällä yleisölle mahdollisuus ottaa osaa protagonistin näkökulmien luontiin, peleillä on etu

synnyttää syvempää identifioitumista kuin perinteisellä medialla. Tämä pitää paikkansa erityisesti sellaisten pelien kohdalla, jotka tarjoavat seuraamuksettomia valintoja dialogipuiden ja hahmovalintojen kautta, koska pelaajat voivat kontekstualisoida tulokset henkilökohtaisesti muotoillun linssin kautta, jolla on enemmän painoarvoa. (Nay & Zagal, 2017, 6.)

Vaikka *The Walking Dead* on kritisoitu siitä, että se tarjoaa valintoja, joilla ei ole merkityksellisiä seuraamuksia teon tai pelin lopun suhteen, Zagal argumentoi, että hyve-etiikan näkökulmasta pelaajalle tarjotut valinnat ovat merkityksellisiä (Nay & Zagal, 2017, 1). Valinnoilla on merkitystä, ja ne ovat hyvä tapa vaikuttaa pelaajan peliin sitoutumiseen. On kuitenkin useita tapoja luoda merkityksellisiä valintoja peleihin myös ilman, että näillä valinnoilla on erilaisia seurauksia. Seuraamukselliset valinnat voivat jopa vahingoittaa pelaajan kykyä asuttaa pelihahmonsaa, tai saada pelaajat tekemään valintoja perustuen muihin syihin kuten tietynlaisen lopun haluamiseen, tai pääsyyn resursseihin, sisältöön tai pelitilanne-valintoihin. (Nay & Zagal, 2017, 7.)

Zagalin (2009, 1) mukaan silloin, kun videopelejä käytetään muutoksen työkaluina, ne kykenevät voimaannuttamaan ihmiset oppimaan mitä tarkoittaa elää eettisesti, ja kuinka käytännössä tehdä niin. Zagalin (2011a) mukaan pelit voivat olla ideaalinen media tarjoamaan pelaajille kokemuksia, jotka saavat heidät pohtimaan etiikkaansa ja moraalista järkeilyänsä, auttamalla pelaajia tunnistamaan moraalisia tai eettisiä ongelmia, kannustamalla heitä arvioimaan omia eettisiä arvojaan ja sitä sosiaalista kontekstia, jossa ongelmat on tunnistettu, sekä punnitsemaan vaihtoehtoisten toimien seuraamuksia. Eettisesti merkittävät pelit luovat pelaajille mahdollisuuksia ajatella etiikkaa käyttäen erilaisia suunnitteluelementtejä kuten narratiivia ja pelin toimintaa. (Zagal 2011a.) Zagalin (2011b) mukaan pelit voivat esittää monimutkaisia moraalisia tilanteita kuten muutkin taiteenmuodot, mutta kenties vielä kiinnostavammalla tavalla. Tähän vaikuttaa pelien interaktiivinen luonne.

Zagalille eettisesti merkittävä videopeli on siis sellainen, joka kannustaa eettiseen järkeilyyn ja pohdintaan, ja tällaisten pelien luonnissa on omat haasteensa. Zagal näkee, että seuraamukselliset valinnat peleissä voivat johtaa optimoivaan pelaamiseen, kun taas valinnat, jotka eivät vaikuta pelitilanteeseen, voivat olla erityisesti eettisesti merkittäviä, koska näitä valintoja ei voi optimoida. Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan Sicartin ja Zagalin teorioiden yhtäläisyyksiä, eroja, ja muita näistä heräviä pohdintoja.

4. Sicart & Zagal: yhtäläisyyksiä, eroja ja pohdintaa

Sicartin ja Zagalin teorioista löytyy yhtäläisyyksiä. Molemmat pitävät moraalisia dilemmoja tärkeänä suunnittelukeinona eettisesti merkittävän kokemuksen tai pelin luomiseen. Sicartin (2013a, 104) mukaan eettisten dilemموjen esittely pelaajille on käytännöllinen tapa sisällyttää eettistä ajattelua peliin, ja nämä eettiset dilemmat tulisi esitellä viheliäisinä ongelmina. Myös Zagal (2011b) puhuu moraalisisista dilemmoista viheliäisinä ongelmina.

Zagalin (2009) mukaan moraalinen jännite on olennainen eettisesti merkityksellisen pelin tekijä. Moraalinen jännite voi olla esimerkiksi pelin palkintojärjestelmän sekä tarinan määrittämien pelihahmon motivaatioiden välillä, tai pelaajan tavoitteiden sekä narratiivin ja pelin toiminnan esittämien tavoitteiden välillä. Sicartin (2010a, 8) kognitiivinen kitka tarkoittaa toimien (proseduraalinen taso) ja sen, miten ne esitetään käyttäjälle (semanttinen taso), välisen yhdenmukaisuuden rikkomista, merkitysten ristiriitauttamista. Tämä aiheuttaa kognitiivista kitkaa, joka puolestaan aiheuttaa eettistä pohdintaa, ja eettisen pelikokemuksen. Näkisän, että Zagalın mainitsema pelin palkintojärjestelmä sijoittuu pelin proseduraaliselle tasolle, ja tarinan määrittämät pelihahmon motivaatiot semanttiselle tasolle. Näin voidaan ajatella, että Zagalın moraalinen jännite voi olla esimerkkitapaus Sicartin kognitiivisesta kitkasta. Kuitenkin, kun moraalinen jännite on pelaajan tavoitteiden sekä narratiivin ja pelin toiminnan esittämien tavoitteiden välillä, vaikuttaa siltä, että pelaajan tavoitteet poikkeavat sekä semanttisen tason että proseduraalisen tason tavoitteista. Lienee yleistä, että pelaajat kehittävät peleihin omia tavoitteitaan, jotka eivät liity peliin suunniteltuihin proseduraalisen tai semanttisen tason tavoitteisiin. Esimerkiksi itse pelaan *Candy Crush Saga* -peliä (King 2012) siten, että en käytä lainkaan mitään boostereita, peliä helpottavia apuja, vaikka peli tarjoaa niitä. Tahdon edetä pelissä tietyllä tavalla ”puhtaasti”, mikä on hieman kummallista ottaen huomioon, kuinka paljon tuuri vaikuttaa kyseisessä pelissä etenemiseen. On kuitenkin mielestäni erityisen kiinnostavaa, mikäli peli on tarkoituksella suunniteltu siten, että pelaaja kehittää tällaisen tavoitteen, jota peliin ei ole varsinaisesti sisällytetty. Candy Crushin tekijät eivät varmaankaan ole tähänneet siihen, että pelaajat pyrkisivät pelaamaan ilman boostereita, sillä niiden myyminen pelissä on yksi peliin sisältyvistä liiketoimintamalleista.

Sekä Zagal (2011a) että Sicart korostavat sitä, että pelaajien tulee arvioida omia eettisiä arvojaan pelatessaan. Zagal (2011b) mainitsee eettisen pelaajan käsitteen vain ohimennen, mutta

hän puhuu kuitenkin siitä, että vaikka pelit tarjoavat mahdollisuuksia pohtia, harjoittaa ja kehittää pelaajan omaa moraalista ymmärrystä, kaikki pelaajat eivät niitä hyödynnä. Zagalille (2011b) pelaajat eivät ole passiivisia vastaanottajia pelin kuville ja sisällöille, ja se merkitys, jonka he luovat, kumpuaa heidän (peli)kulttuuristaan, identiteetistään ja diskurssimalleistaan.

Kuten Sicartilla, Zagalinkin (2011b) mukaan mahdollisuudet moraaliselle pohdinnalle riippuvat jossain määrin pelaajan osallisuudesta (complicity). *Heavy Rainin* tapauksessa Zagal (2011b) väittää, että sen lisäksi, että pelistä löytyy eettisen pohdinnan mahdollisuuksia, peli myös kannustaa tai tarjoaa laajasti mahdollisuuksia ja tilanteita tälle osallisuudelle kehittyä. Myös Sicartin (2013a, 109) mukaan, jotta eettinen pelikokemus tapahtuisi, pelisuunnittelijat tarvitsevat pelaajan osallisuutta, jotta eettinen ajattelu (instrumentaalisen sijaan) motivoisi pelaajaa sitoutumaan peliin.

Tulkitsen, että sekä Sicartille että Zagalille eettinen pelaaja on toimija, joka harjoittaa eettistä pohdintaa. Siispä mikäli toimija harjoittaa eettistä pohdintaa, mutta tekee pelissä epäeettisiä ratkaisuja, ei tämän määritelmän mukaan tee pelaajasta epäeettistä pelaajaa. Kuitenkin, eettinen pelaaja olisi mahdollista määritellä myös toisin, kuten sen perusteella, millaisia valintoja hän pelissä tekee. Useissa peleissä⁴⁶ on mahdollisuus hiiviskellä peli läpi tappamatta ketään, mutta tämäkin saatetaan eettisyyden sijaan kokea lähinnä haasteena, tai optimointina, mikäli pelistä saa näin enemmän pisteitä. Jotkin pelaajat pyrkivät pelaamaan pelejä esimerkiksi “vegaanisesti”⁴⁷, ja tämän näkisin ensisijaisesti eettisenä valintana, enkä niinkään lisähaasteena, vaikka se voi toki olla sitäkin.

Mikäli eettinen pelaaja on Sicartille ja Zagalille eettisesti pohdiskeleva pelaaja, mikä olisi epäeettinen pelaaja? Sicartin (2013b) mukaan instrumentaalinen pelaaminen on ristiriidassa eettistä ajattelua aiheuttavien kokemusten kanssa, mutta tämä ei mielestäni tee instrumentaalisesta pelaajasta epäeettistä pelaajaa. On vaikea kuvitella, että epäeettinen pelaaja olisi pelaaja, joka ei harjoita pelatessaan eettistä pohdintaa. Mikä tällaisesta tekisi epäeettistä, ainakaan sanan perinteisessä merkityksessä? Kuten edellä mainitsin, vastaus ei kuitenkaan ole myöskään pelaaja, joka harjoittaa eettistä pohdintaa, mutta tekee siitä huolimatta epäeettisiä ratkaisuja. Tällöinhän

⁴⁶ Esimerkiksi *Dishonored* (Arkane Studios 2012).

⁴⁷ Jotkut pelaajat, jotka kenties pelin ulkopuolellakin harjoittavat vegaaniutta, välttävät tappamasta peleissä eläimiä.

pelaaja voisi olla samaan aikaan sekä eettinen, että epäeettinen pelaaja. Voiko epäkypsän moraalisubjektin pelaaminen olla epäeettistä pelaamista? On kuitenkin muitakin tyyplejä pelata kuin eettinen, pohdiskeleva pelaaminen ja instrumentaalinen, optimoiva pelaaminen. Keskenkasvuinen moraalisubjekti saattaisi pelata “vitsillään” mahdollisimman julmasti, vaikka se hankaloittaisi pelissä etenemistä. Vai onko tämäkin tutkiskelevaa, pohdiskelevaa pelaamista? Mielestäni tutkiskelevan pelaamistyylin ei tarvitse välttämättä olla erityisen pohdiskelevaa, tai optimoivaa.

Sicartin ja Zagalin käsitys eettisyydestä pohdintana tai pohdinnan mahdollisuutena ei ole ainoa tapa määritellä eettisyyttä. Olemassa voi olla myös refleктоimatonta hyveellisyyttä, ainakin siinä kohtaa, kun hyve-etiikan korkein taso on jo saavutettu, ja hyveitä toteutetaan automaattisesti, ilman kiusausta valita toisin.

Voimme myös asettaa vastakkain eettisen pohdinnan ja moraalisen toiminnan. Missä mielessä pelaaminen on moraalista toimintaa? Ovatko virtuaalimaailmassa tehdyt simuloitut teot todellista moraalista toimintaa? Kuten mainittu, tappamista ei useinkaan nähdä peleissä epäeettisenä tekona, vaan toisinaan jopa menestyksen mittarina. Onko se moraaliton teko silloinkaan, kun se ei johda pelissä menestykseen? Mikä todella on pelaajan moraalinen vastuu? Zagalin mukaan pelaaja on moraalisesti vastuussa esimerkiksi *Manhuntin* kohdalla siitä, kuinka brutaaleja murhia hän päättää tehdä, koska pelin narratiivin kontekstissa pelihahmolla ei ole mitään syytä valita brutaaleimpia tappotapoja. Tekeekö asiaa yhtään hyväksyttävämmäksi se, että karmeimmista murhaustyyleistä saa viiden tähden arvion?

Sikärt ja Zagal puhuvat pelien potentiaalista eettisen kasvun kontekstissa. Zagal (2009, 8; 2011a) kokee, että pelit ovat täydellinen testialusta auttamaan ihmisiä oppimaan etiikasta ja eettisestä järkeilystä. Sicartilla (2009c, 124) hyveellinen pelaaja kehittää pelaaja-hyveitään ja leikillistä fronesista pelatessaan. Hyve-etiikassa täysin hyveelliset tekevät mitä heidän tulisikin ilman, että edes harkitsevat muita vaihtoehtoja (Hursthouse et al. 2016). Vaikuttaa siltä, että edes Sicartin mallipelaaja ei kenties ole koskaan täysin hyveellinen, tai ainakin mikäli eettistä pohdintaa harjoitellaan, on kyse aina jonkinasteisesta pidättäytyvyydestä, mikäli tekoa täytyy harkita. Mitä seuraisikaan siitä, jos Sicartin mallipelaaja olisikin täysin hyveellinen? Sicartin mukaan pelin etiikka riippuu pelaajan etiikasta. Mikäli siis Sicartin ideaalinen eettinen refleктоiva mallipelaaja pelaisi mitä tahansa peliä, tekisikö se tuosta pelistä eettisen pelin? Voivatko kaikki pelit olla tässä tapauksessa eettisiä pelejä? Kysymys on kiinnostava.

Zagalin (2011b) puhuu toimettomuuden etiikasta *Heavy Rainin* kontekstissa. Myös Sicartille (2009c, 216) eettinen pelaaminen voi olla myös pelaamatta jättämistä. Esimerkkinä hän esittelee pelin *September 12th* (Newsgaming / Gonzalo Frasca 2010). Pelissä terroristit hyökkäävät kaupunkiin, ja pelaajalla on mahdollisuus ampua nämä. Uhreja surevista tulee jälleen terroristeja, joten tilanne vain pahenee. Peli ei koskaan arvota tekojemme moraalialia, mutta Sicartin mukaan se vetoaa eettisiin arvoihimme, joiden avulla voimme ymmärtää, että tässä tapauksessa ainoa eettinen tapa “pelata” on pelaamattomuus, toimijuudestamme luopuminen pelimaailmassa. (Sicart 2009c, 216.) Sicartille eettinen valinta on sulkea kone kesken pelin.

Sicartin ja Zagalin teorioista tuntuu myös löytyvän selkeitä eroja. Isoin ero lienee siinä, että Zagal puhuu eettisesti merkittävistä peleistä, kun Sicart taas korostaa pelaajan osuutta eettisen pelikokemuksen käsitteessään. Molemmat kuitenkin myöntävät, että molempia osatekijöitä tarvitaan.

Sicartille (2013b, 13) pelihahmo on seuralainen, kun taas Zagal (2011b) puhuu pelihahmoon identifioitumisesta, ja roolin ottamisen tärkeydestä moraalille kehitykselle. Molemmat tutkijat puhuvat *The Walking Dead* -pelisarjasta, ja Sicart (2013b, 13) puhuu nimenomaan siitä, kuinka pelin valinnat vaikuttavat pelaajan käsitykseen pelihahmon, seuralaisen luonteesta. Zagalille valinta mahdollistaa pelaajille uusia tapoja identifioitua ja ilmaista itseään hahmojen kautta (Nay & Zagal, 2017, 5). Sicartin katsontakanta vaikuttaa yllättävältä. Vaikka pelaisimme kolmannen persoonan peliä⁴⁸, pelaaja usein puhuu pelihahmosta itsensä: “Oho, minä kuolin.”⁴⁹ Minuus liittyy olennaisesti moraalisiin. Kenen moraalialia käytämme pelissä, pelaajan vai pelihahmon? Pelaako pelaaja peliä oman moraalinsa perusteella, vai tekeekö ratkaisut sen perusteella, miten kuvittelisi pelihahmon käyttäytyvän? Sicartin tapauksessa mukaan tulee vielä kolmas moraalialisubjekti, pelaajasubjekti.

Zagalin mukaan seuraamukselliset valinnat voivat haitata pelaajan kykyä elellä täydellisesti pelihahmonaan tai ne voivat ajaa pelaajia tekemään valintoja muiden asioiden, kuten tietyn lopun haluamisen, peliresurssien saavuttamisen, sisällön tai gameplay valintojen, perusteella (Nay & Zagal, 2017, 7). Sicart ei puhu valinnoista tästä näkökulmasta, ja vaikuttaa siltä, että

⁴⁸ Peli, jossa pelaaja näkee pelihahmon, vrt. ensimmäisen persoonan peli, jossa peli koetaan pelihahmon näkövinkkelistä.

⁴⁹ Ks. esim. Day, 2011.

hänestä pelaajan toimijuutta rajoittaa enemmän pelin moraalinen järjestelmä, joka arvioi pelaajan toimia, kuin itse seuraukset.

Zagal (2011a) puhuu pelien synnyttämistä emotionaalisista ja rationaalisista reaktioista. Emotionaalisia reaktioita voi nousta moraalisten dilemموjen kautta, ja siten vaikuttaa siltä, että emotionaaliset reaktiot olisivat kenties rinnastettavissa Sicartin eettiseen pelikokemukseen. Lisäksi Sicart (2013a, 94–95) sanoo suoraan, että eettinen pelikokemus on emotionaalisen suunnittelun tyyppi. Zagalin mukaan kun peliin reagoidaan rationaalisesti, moraaliset tilanteet nähdään ratkaistavina ongelmina, joihin yritetään löytää paras, optimaalisin ratkaisu. Näin moraalista tulee optimointia. Zagalin rationaaliset reaktiot voidaan rinnastaa Sicartin instrumentaaliseen pelaamiseen, joka on sitä, että pyrkii pelaamaan optimaalisesti. Sicartille optimointi ei ole eettisyyttä.

Zagal (2011a) pohtii emotionaalisuuden etäisyyden tarvetta videopeleissä, ja sitä, mikäli luomme pelejä, jotka ovat suunniteltu saamaan pelaajat tuntemaan olonsa kiusalliseksi, syylliseksi, tai ylipäättään epämuikavaksi, miten tiedämme, että kokemuksen päätyttyä pelaajat saavat siitä irti jotakin positiivista. Mielestäni Zagalin (2011a) esittämä kysymys siitä, että arvostavatko pelaajat sitä, että peli herättää esimerkiksi syyllisyyden tai häpeän tuntemuksia, on kiinnostava. Sicart ei pohdi pelien aikaansaamia emotionaalisia kokemuksia tästä näkökulmasta. Kuitenkin, onko pelkkiä positiivisia tuntemuksia herättävillä peleillä mahdollisuutta kasvattaa pelaajaa eettiseen pohdintaan? Toki voi kyseenalaistaa sen, onko pelien tarkoitus pyrkiä tähän, mutta mielestäni se, että pelit voivat herättää myös negatiivisia tuntemuksia on yhtä eettistä kuin se, että muut taiteen muodot tekevät tätä. Sicart tuntuu puhuvan emotionaalisten kokemusten puolesta. Sicartin (2013a, 150–151) mukaan otamme pelit ja pelaamme pelejä sekä enemmän että vähemmän vakavasti. Kuitenkin, ottaaksemme ne vakavammin, annamme niiden vaikuttaa meihin moraalisesti ollen samalla tietoisia niistä uhkista, joita pelit voivat asettaa omalle eettiselle hyvinvoinnillemme. Pelit voivat haastaa, vavahduttaa ja sitouttaa meitä, mutta ne voivat myös addiktoida tai vieraannuttaa meidät. Jos hyväksymme niiden haasteen, mahdollistamme sen, että pelit voidaan nähdä positiivisessa roolissa kulttuurisamme. (Sicart 2013a, 151.)

Sicart ja Zagal ovat osittain tarkastelleet samoja pelejä teksteissään. Miten heidän näkökulmansa näihin peleihin vertautuvat toisiinsa? Toisinaan heidän näkemyksensä ovat hyvinkin

vastakkaiset: Zagalin (2009, 3) mukaan *Fable* käyttää erityisen kiinnostavalla tavalla moraalisia dilemmoja, kun taas Sicart (2009c, 208) kritisoi peliä sen arvottavasta moraalijärjestelmästä. Vaikuttaa siltä, että Zagal uskoo peleissä selkeään eettisten arvojen järjestelmään, joka kannustaa näiden arvojen oppimiseen, kun taas Sicartin mukaan arvojen tulisi tulla pelaajalta, ei peliltä. Zagalin eettisessä viitekehyksessä vaikuttaa olevan hyvin vähän tilaa pelaajan omien arvojen luovaan soveltamiseen pelin kontekstissa.

Sicart (2013b, 34–35) ylisti myös *Fallout 3* -peliä siitä, että siinä ei ole peliin perustuvaa eettistä järjestelmää, joka ohjaisi pelaajaa kohti tiettyä moraalista valintaa, eikä siinä ole selkeästi esitellyä moraalista järjestelmää, joka arvioisi pelaajan toimintoja. Lisäksi tehtävät on esitetty pelaajille viheliäisinä ongelmina: pelaajilla on puutteellisesti tietoa heidän toimiensa moraalisisista seuraamuksista. Zagalin (2009, 7; 2011a) mukaan taas pelin moraalijärjestelmä ei saa olla läpinäkymätön: pelaajan tulee ymmärtää miksi tietyt teot ovat oikein tai väärin, ja tämän perusteella kyetä päättämään tekonsa moraaliset seuraukset. Lisäksi Zagalin käsitys *Fallout 3* -pelin moraalijärjestelmästä on varsin erilainen Sicartiin nähden. Zagal (2011b) kuvailee, kuinka *Fallout 3* -peli käsittelee moraalisuutta pelihahmon peruspiirteenä, jota kutsutaan karmaksi. Vaikka pelaajan sen hetkistä karmapistemäärää ei koskaan kerrota suoraan, sen voi päätellä pelihahmon arvonimestä. Pelijärjestelmän palkitessa pelaajaa “hyvillä” tai “pahoilla” karmapisteillä perustuen heidän käytökseensä, suurin osa moraalisisista tilanteista pelissä on suunniteltu keinoksi pelaajille manipuloida moraalista identiteettiään. (Zagal 2011b.) Zagal (2011b) alleviivaa, että pelissä on täysin mustavalkoisia valintoja, joiden seuraukset ovat itsestään selviä, jolloin pelaajalle ei jää tulkinnan mahdollisuutta. Sicartin ja Zagalin käsitykset pelistä ovat varsin ristiriitaiset. Sicart (2013b, 34) tosin sanoo, että pelissä on useita tehtäviä, joissa ei ole selkeää narratiivin tai järjestelmän ohjaamaa viittausta siihen, mikä valinta tulisi tehdä, eli on hyvin mahdollista, että pelistä löytyy myös hänen mielestään mustavalkoisia valintatilanteita.

Henkilökohtaisesti kyseenalaistan Sicartin näkemyksen, että eettistä pohdintaa ei voisi syntyä myös pelatessa pelejä, joiden eettisten valintojen lopputulokset ovat nähtävissä. Pelatessani itse, en KotOR-tyyppisissä peleissä valitse aina sitä valintaa, joka on määritelty “hyväksi” tai “pahaksi”, vaan punnitsen vaihtoehtoja joka kerta. Toisaalta ymmärrän Sicartin ja Zagalin ajatuksen siitä, että kenties useimmat pelaajat pyrkivät kuitenkin tällaisissa tilanteissa optimoimaan. Mikäli haluat pysyä pimeällä puolella, ei parane tehdä valintoja, jotka saattavat johtaa jedi-ritarien polulle, vaikka oma moraalikolkuttaisikin.

Sicart ja Zagal ovat vaikuttavat olevan yhtä mieltä siitä, että *Manhunt* herättää pelaajassa eettistä pohdintaa. Näyttää siltä, että he ovat samaa mieltä myös *Shadow of the Colossus* -pelistä (Team Ico 2005). Pelit kuten *Shadow of the Colossus* ja *Manhunt* ovat Sicartin (2009c, 215) mukaan eettisiä kokemuksia, koska niissä pelaamisen toiminta, ja siten pelin kokeminen, sisältää moraalisten valintojen tekemistä tai eettisistä dilemmoista kärsimistä, mutta silti pelijärjestelmä ei arvota pelaajan toimia, näin kunnioittaen ja kannustaen pelaajan eettistä toimijuutta. *Shadow of the Colossus* -peliä on keuhuttu sen hyvin emotionaalisista immersiiivisistä kyvyistä. (Sicart 2009c, 250.) Pelin fiktionaalisen universumin ytimessä ovat eettisen toimijan pelimekaniikkojen kautta tekemät eettiset valinnat. *Shadow of the Colossus* -pelissä pelaaja saattaa pohtia onko kolossien, jotka eivät ole aggressiivisia ennen kuin niitä vastaan hyökkää, tappaminen oikein, vaikka tämä onkin pelin ainoa tavoite. Pelissä tapetaan hyvin suurpiirteisen esitelyn jälkeen ensimmäinen kolossi, ja koko tämä kohta on suunniteltu herättämään tietynlaisia tunteita sekä eettistä pohdintaa pelaajassa: tapa, jolla kolossi kuolee, sekä välittömien palkintojen puute pakottavat pelaajan pohtimaan tekojaan ja arvojaan. *Shadow of the Colossus* on kiinnostava peli, koska perinteisemmissä peleissä haasteiden voittaminen merkitsee parempia välineitä toimijuuteen kuten erilaisia voimia tai tason nousua. Tässä pelissä kuitenkin jokaisen voiton jälkeen pelaajalta otetaan toimijuus kokonaan pois, ja hänet heitetään välianimaatioon, jonka tapahtumat olisi mahdollista tulkita häviöksi. Peli pakottaa pelaajan tulkitsemaan toimensa sen avulla, miten peli manipuloi perinteisten pelien sääntöjä ja mekaniikkoja. (Sicart 2009c, 215–216.)

Myös Zagalin (2011b) mukaan *Shadow of the Colossuksen* monitulkintaisuus herättää eettistä pohdintaa. Pelaajan edistyessä pelissä kolosseja tuhoten saa hänet pohtimaan toimiensa eettisyyttä. Pelisuunnittelijat ovat tarkoituksenmukaisesti luoneet pelihahmon luonteesta monitulkintaisen. Onko hän “hyvä” vai “paha” hahmo? Pelaajan moraalinen matka syntyy siitä itse-reflektiosta, joka tulee pelaajan ohjaaman pelihahmon selkeyden puutteen kyseenalaistamisesta. (Zagal 2011b.) Myös se, että valintaa ei anneta, voi siis aiheuttaa eettistä pohdintaa. *Shadow of Colossus* ei anna pelaajalle mitään valintoja (joko jatkat kolossien tappamista tai peli ei etene), mutta silti pelin jälkeen pelaaja mahdollisesti uiskentelee moraalisen rauhattomuuden syvissä vesissä pohtiessaan tekojensa eettisyyttä.

Kuten todettu, Sicartin ethical gameplayn käsite vaikuttaa koskevan eettisen ajattelun opettelua sen sijaan että se liittyisi eettisten arvojen oppimiseen, ja tätä painottaa myös Zagal. Näkisin, että eettisten kokemusten suunnittelulla peleihin voi olla kaksi erilaista tavoitetta: joko pelaajaa

kannustetaan oppimaan itsestään, arvoistaan, ja henkilökohtaisesta etiikastaan itsereflektion ja eettisen ajattelun kautta, tai peli yrittää opettaa pelaajalle eettisiä arvoja, joita suunnittelijat ovat peliin upottaneet. Nämä arvot ovat usein sen yhteiskunnan arvoja, jossa peli on tehty. Näitä molempia voidaan toki soveltaa samaan peliin.

Zagalin (2011b) mukaan se, kuinka suunnitella eettisesti merkittäviä pelejä tuloksellisesti, jää toistaiseksi avoimeksi kysymykseksi johtuen mahdollisesti siitä, että ajatus videopelien käyttämisestä eettisiin tarkoituksiin on varsin uusi. Toistaiseksi ei ole merkittävästi tutkimusta peleistä löytyvien eettisten tarjoumien yhteyksistä muiden tieteenalojen, kuten psykologian ja kasvatustieteen, teorioihin ja käsitteisiin, jotka voisivat auttaa selittämään syvällisemmin miten ja miksi näiden tarjoumien tulisi toimia. Sicartilla on kuitenkin ajatuksia siitä, millä keinoin eettisten pelikokemusten luontiin voi ainakin pyrkiä. Tähän aiheeseen en kuitenkaan tämän opinnäytetyön piirissä voi perehtyä enempää kuin siihen olen tähän mennessä tehnyt. Kuitenkin, mielestäni Sicartin teoria ethical gameplaysta on hyvä keskustelunavaus sille, mitä eettiset pelikokemukset ovat, ja miten niitä tulisi pyrkiä peleihin suunnittelemaan, ja millä tapaa kenties ei.

5. Loppupäätelmät

Sicartille (2013a, 69) etiikan ydin on sen kehitys, keitä me haluamme maailmassa olla. Hyvä peli on sellainen, joka kasvattaa eettisiä pelaajia. Kuitenkin, jotta pelistä tulisi hyvä, eettinen peli, vaaditaan pelaajia, jotka osoittavat moraalista kypsyyttä. (Sicart 2009c, 126.) Sicartin eettinen pelikokemus vaikuttaisi olevan kokemuksen tyyppi, joka vaatii tietynlaisen pelaajan, ja joka syntyy tällaisen pelaajan kohdatessa suunnittelun kautta syntyneen moraalisen järjestelmän, pelin. Zagalille eettisesti merkittävä videopeli on sellainen, joka kannustaa eettiseen järjestykseen ja pohdintaan. Myös hän kokee, että peleillä on kyky kasvattaa meidän eettisiä kykyjämme.

Molemmat tutkijat pohtivat sitä, miten tämänkaltaisia kokemuksia voidaan suunnitella peleihin. Zagal kokee, että eettisesti merkittävien pelien luonnissa on omat haasteensa. Hän näkee, että seuraamukselliset valinnat peleissä voivat johtaa optimoivaan pelaamiseen, kun taas valinnat, jotka eivät vaikuta pelitilanteeseen, voivat olla erityisesti eettisesti merkittäviä, koska näitä

valintoja ei voi optimoida. Tällöin pelaaja pääsee toteuttamaan hyveitään. Eettisen pelikokemuksen suunnittelun kannalta Sicartin mukaan olennaisia elementtejä ovat *viheliäiset ongelmat* sekä *eettinen kognitiivinen kitka*, ja eettisen pelikokemuksen kokemisen kannalta olennaisia tekijöitä ovat *subjektivisaatio*, pelaajan *osallisuus* sekä *pelaamisen omiva toiminta*.

Läpi tämän opinnäytetyön olen esitellyt erilaisia esimerkkejä peleistä, jotka Sicartin ja Zagalin näkökulmista tarjoavat erilaisia eettisen pohdinnan harjoittamisen mahdollisuuksia, sekä kuvaillut niitä tapoja, joilla nämä pelit kannustavat tällaiseen toimintaan. Zagalin mukaan peleillä on interaktiivisen luonteensa vuoksi muita medioita suurempi potentiaali meidän eettiseen kasvatukseemme monimutkaisia moraalisia tilanteita esittämällä.

Sicart perustaa teoriansa hyve-etiikkaan, mutta joutuu hieman oikomaan mutkia. Hän myöntää, että hyve-etiikan näkökulmasta esimerkiksi *Manhuntin* kaltaiset pelit ovat epäeettisiä, koska pelaajan täytyy harjoittaa niissä epäeettisiä toimia hyveiden sijaan. Sicartin mukaan hyve-etiikka ei kuitenkaan osaa ottaa huomioon sitä, pelien ei ole tarkoituskaan edistää vain pelaajien hyveitä, vaan peleillä on omat eettiset arvonsa, sillä ne ovat moraalisia objekteja, informaatioetiikan data-entiteettejä. Lisäksi, pelaajat kykenevät käyttämään leikillistä fronesista, joka toimii siltana pelaajan ja pelaajasubjektin välillä. Pelaajasubjekti voi pelaila hieman epäeettisesti, ja leikillinen fronesis auttaa tällaiseen pelikokemukseen syventymisessä ja siitä nauttimisessa, kuitenkin niin, että se auttaa pelaajan hyveiden kehityksessä. Mikäli pelissä lähestytään pelaajan omien eettisten arvojen ääri rajoja, leikillinen fronesis on se, joka kiskaisee pelaajan hereille siten, että lopetamme kesken pelisession olemasta pelaajasubjekteja. Ymmärtääkseni Sicart sanoo siis niin, että epäeettisesti pelaaminen ei välttämättä ole hyveiden vastaista pelailusta, vaan kenties sekin on jollakin tapaa opettavaista, ennen kuin mennään liian epämoraalisiin tilanteisiin pelaajan näkökulmasta. Lisäksi vain eettisesti kypsien pelaajien tulisi pelata moraalisesti kyseenalaisia pelejä, koska he ovat tarpeeksi kypsiä ymmärtämään tällaisen simulaation takana olevia syitä, ja sen, että kyseinen pelimaailma on suunniteltu tuottamaan tietynlaisen leikillisen kokemuksen.

Sicartin (2009b, 4) mukaan pelit, jotka vetoavat eettisiin arvoihimme ja haastavat niitä, ovat askel kohti pelien median ilmaisuvoiman kypsyttämistä, ja tällaisten pelien suunnittelun ymmärtäminen auttaa kehittämään uusia tapoja tehdä eettisesti haastavia pelejä. Eettinen pelisuunnittelu on merkittävää, koska panoksena on ymmärrys siitä, miten ja miksi pelit voivat osallistua eet-

tisiin diskursseihin, ja millaisen roolin ne saavat kulttuuriemme moraalisen maiseman muodostumisessa (Sicart 2013a, 24). Eettisesti merkittävät kokemukset videopeleissä ovat tärkeitä, koska ne voivat vaikuttaa siihen, millaisia moraalisia toimijoita meistä kasvaa.

Lähteet

Kirjallisuus

Alha, Kati, Koskinen, Elina, Paavilainen, Janne, Hamari, Juho & Kinnunen, Jani (2014), "Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives", *Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/free-to-play-games-professionals-perspectives/>

Bateman, Chris & Boon, Richard (2006), *XXI Century Game Design*. Hingham, MA: Charles River Media.

Björk, Staffan & Holopainen, Jussi (2005), *Patterns in Game Design*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.

Costikyan, Greg (2002), "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games", *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, toim. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press.

Day, Peter (2011), "Darn it, 'I' Keep Dying! The Metaphysical Self in Computer Games", *Philosophy of Computer Games Conference*. <https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/dayconferencepaper.pdf>

Flanagan, Mary & Nissenbaum, Helen (2014), *Values at Play in Digital Games*. Cambridge, Massachusetts & London, England: The MIT Press.

Hursthouse, Rosalind & Pettigrove, Glen (2016), "Virtue Ethics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2016 Edition), toim. Edward N. Zalta. <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/ethics-virtue/>

Juul, Jesper (2005), *Half Real*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Kultima, Annakaisa (2018), *Game Design Praxiology*. PhD thesis, University of Tampere.

Lawson, Bryan (2005), *How Designers Think. The Design Process Demystified*. 4th Edition. Architectural Press Elsevier.

McNaughton, David Andrew (1988), *Moral Vision*. Great Britain: Page Bros (Norwich) Ltd.

Nay, John L. & Zagal, José P. (2017), “Meaning Without Consequence: Virtue Ethics and Inconsequential Choices in Games”, *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '17)*. ACM, New York, NY, USA, Arikkelin 14, 8 sivua. DOI: <https://doi.org/10.1145/3102071.3102073>

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts & London, England: The MIT Press.

Schrier, Karen & Gibson, David (2010), “Preface”, teoksessa *Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play*, toim. Karen Schrier & David Gibson. Hersey: Information Science Reference, xx–xxiii.

Schrier, Karen (2014), “Designing and Using Games to Teach Ethics and Ethical Thinking” teoksessa *Learning, Education and Games*, toim. Karen Schrier. Pittsburgh, PA, USA: ETC Press, 141–158. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2811156>

Sicart, Miguel (2005a), “The Ethics of Computer Game Design”. *DiGRA 2005: Changing Views - Worlds in Play*. Vancouver, Canada: Simon Fraser University.

Sicart, Miguel (2005b), “Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games”. *International Review of Information Ethics*, 4, 13–17.

Sicart, Miguel (2009a), “The Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay”. *Ethics and Information Technology* 11(3), 191–202.

Sicart, Miguel (2009b), "Beyond Choices: A Typology of Ethical Computer Game Designs". *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 1(3), 1–13.

Sicart, Miguel (2009c), *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts & London, England: The MIT Press.

Sicart, Miguel (2010a), "Values Between Systems: Designing Ethical Gameplay", teoksessa *Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play*, toim. Karen Schrier & David Gibson. Hershey & New York: IGI Publishing, 1–16.

Sicart, Miguel (2010b), "Wicked Games: On the Design of Ethical Gameplay". *DESIRE '10 - Proceedings of the 1st DESIRE Network Conference on Creativity and Innovation in Design*.

Sicart, Miguel (2012), "Digital Games as Ethical Technologies", teoksessa *The Philosophy of Computer Games*, toim. Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen & John Richard Sageng. Dordrecht, Heidelberg, New York & London: Springer, 101–124.

Sicart, Miguel (2013a), *Beyond Choices - The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge, Massachusetts & London, England: The MIT Press.

Sicart, Miguel (2013b), "Moral Dilemmas in Computer Games". *Design Issues* 29:3, 28–37.

Taylor, T. L. (2006), "Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause". *Games and Culture*. 1(4): 318–337.

White, Gareth R. (2014), *The Playthrough Evaluation Framework: Reliable Usability Evaluation for Video Games*. PhD thesis, University of Sussex.

Wittgenstein, Ludwig (1983 [1953]), *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell. Alkup. *Philosophische Untersuchungen*. Englanniksi kääntänyt G.E.M. Anscombe.

Zagal, José P. (2009), "Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay." *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. West London, UK: Digital Games Research Association.

Zagal, José P. (2011a), "Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Videogames", teoksessa *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*, toim. Karen Schrier & David Gibson. IGI Global: Hershey, PA, 19–35 I

Zagal, José P. (2011b). "Heavy Rain: Morality in Inaction, the Quotidian, and the Ambiguous", teoksessa *Vice City Virtue: Moral Issues in Digital Game Play*, toim. Karolien Poels & Steven Malliet. Belgium: Acco Academic, 267–286.

Pelit

2K Boston (2007), *BioShock*. 2K Games.

Arkane Studios (2012), *Dishonored*. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios (2008), *Fallout 3*. Bethesda Softworks.

Bioware (2003), *Knights of the Old Republic*. LucasArts.

Blizzard Entertainment (2004), *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.

Dontnod Entertainment (2015), *Life is Strange*. Square Enix.

Epic MegaGames (1998) *Unreal*. GT Interactive.

King (2012), *Candy Crush Saga*. King.

Lionhead Studios (2004), *Fable*. Microsoft Game Studios.

Lionhead Studios (2008), *Fable II*. Microsoft Game Studios.

Newsgaming / Gonzalo Frasca (2010), *September 12th*. Newsgaming / Gonzalo Frasca.

Nintendo SPD / Intelligent Systems (2007), *Fire Emblem: Radiant Dawn*. Nintendo.

Origin Systems (1985), *Ultima IV: Quest of the Avatar*. Origin Systems.

Quantic Dream (2010), *Heavy Rain*. Sony Computer Entertainment.

Remedy Entertainment (2001), *Max Payne*. Rockstar Games.

Rockstar North (2004), *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games.

Rockstar North (2003), *Manhunt*. Rockstar Games.

Team Ico (2005), *Shadow of the Colossus*. Sony Computer Entertainment.

Telltale Games (2012), *The Walking Dead*. Telltale Games.

Telltale Games (2013–2014), *The Walking Dead: Season Two*. Telltale Games.