

JUKKA MIKKONEN

Videopelit filosofisen estetiikan tutkimuskohteena

Videopelit ovat muutamassa vuosikymmenessä nousseet yhdeksi läntisen maailman merkittävimmistä viihdemuodoista. Nykypelien näyttävät grafiikat, vaikuttavat äänimaailmat ja kiehtovat tarinat tuottavat vahvoja kokemuksia ja herättävät painaviakin filosofisia kysymyksiä. Pelit myös mutkistavat monia perinteisiä filosofisen estetiikan ongelmia.

Kiinnostus videopeleihin on kovassa kasvussa filosofisessa estetiikassa, mikä paljolti johtuu esteetikkojen kiinnostuksesta arjen estetisoitumiseen ja viihteeseen. Pelit haastavat viihdemuotona jo elokuvan, ja joidenkin arvioiden mukaan peliteollisuus on ylittänyt elokuvateollisuuden myynnissä. Pelaajakunnan keski-ikä lähestyy keski-ikää, ja sukupuolijakaumakin on tasaantunut. Kunnalliskoteihin hankitaan pelikonsoleita. Toisaalta videopelit ovat saaneet taidemaailman institutionaalisen hyväksynnän taidenäyttelyissä samalla kun multimediaalinen, hypertekstuaalinen ja tietoverkkoihin liittyvä vuorovaikutteisuus on lisääntynyt eri taiteenaloilla.

Vuorovaikutteisuus ja pelimaailma

Kun videopelejä lähestytään filosofisesta näkökulmasta, ensimmäinen ongelma on videopelin luonteen määrittäminen. Monitieteisessä pelitutkimuksessa suosituimpia lähestymistapoja ovat kerronnallisiin rakenteisiin keskittyvä narratologia ja pelien sääntöjä painottava ludologia, kun taas monet filosofit pitävät videopelejä interaktiivisina fiktioina.

Videopelin määritelmässä ja muissa peleihin liittyvissä kysymyksissä painottuu pelien vuorovaikutteinen luonne. Videopeleissä pelaaja esiintyy tavallisesti hahmona pelin maailmassa ja vaikuttaa pelimaailman representaatioon ja kerrontaan ohjaamalla hahmoaan. Viime vuosikymmenten aikana videopelien maailma on myös muuttunut avoimemmaksi ja moniulotteisemmaksi. Monet nykypelit korostavat pelaajan yksilöllisyyttä hahmon räätälöinnissä ja toiminnan vapaudessa. Nykypelit eivät etene yhtä pelkistetyn lineaarisesti kuin aiemmat, vaan ne antavat tilaa pelin maailman tutkimiselle. On avoimia hiekkalaatikkopelejä (*sandbox games*), kuten *Grand Theft Auto*, jossa pelaaja voi osallistua erilaisiin tehtäviin tai seikkailla mielensä mukaan, ja *The Sims* -sarjan pelien kaltaisia ”elämsimulaatiopelejä”.

Filosofisessa fiktion teoriassa on kiinnitetty paljon huomiota fiktion ja pelin käsitteelliseen lähisukulaisuuteen. Fiktion lukeminen tai katsominen ymmärretään usein peliin tai leikkiin osallistumisen kaltaisena ilmiönä¹. Videopelin pelaajan osallistuminen peliin ja sen fiktiiviseen maailmaan kuitenkin haastaa monia perinteisiä, kirjallisiin teoksiin painottuneen fiktion teorian selitysmalleja. Voidaanko videopelin maailmasta esimerkiksi erottaa teoksen

maailma (*work world*) ja pelin maailma (*game world*), joista jälkimmäinen syntyy vuorovaikutuksessa ja pelaajan avulla?² Vaikka videopelien maailmat eivät olekaan todellisia, ne pyrkivät usein antamaan vaikutelman todellisuudesta. Esimerkiksi monissa auto- tai sotapelissä pyritään tuottamaan todellisuutta vastaava malli tai todenkaltainen kokemus. Pitäisikö videopelin maailmaa ymmärtää fiktion sijaan *virtuaalisen* tai *simulaation* käsitteiden avulla?³

Peli kertomuksena

Videopelejä taideteoksina pitävät filosofit aloittavat pelien puolustuspuheen tavallisesti nykypelien audiovisuaalisesta vaikuttavuudesta: peleissä on kauniita maisemia ja hienoja ääniä – yltäisivätkö ne elokuvallisuutensa ansiosta taiteeksi? Toinen, vahvempi argumentti koskee pelien ja niiden välittämien kertomusten kompleksisuutta. Pelien puolestapuhujat muistuttavat nykypelien kertomusten olevan moniulotteisia ja seikkaperäisiä⁴. Videopelien kerronnallisuus onkin kiinnostavaa, koska niiden kerronta tapahtuu usein (ikään kuin) toisessa persoonassa ja koska pelaaja vaikuttaa osaltaan pelin kertomuksen rakentumiseen. Kertomuksena pelin voidaan ajatella olevan mahdollisuuksien joukko, jonka aktuaalinen muoto määräytyy suureksi osaksi pelaajan toiminnan perusteella.

Taiteenfilosofisesti kiinnostava kysymys on, onko pelien kertomuksilla esteettistä arvoa. Videopelin tutkimukseen keskittynyt filosofi Grant Tavinor väittää teoksessaan *The Art of Videogames* (2009), etteivät pelien kertomukset useimmiten ole dramaattisesti jäsenyneitä saati kiinnostavia. Esimerkiksi hahmon persoonallisuus kehittyy videopeleissä harvoin yhtä mielenkiintoisesti kuin muissa kerronnallisen fiktion muodoissa. Videopeleissä hahmon kehityksessä on kyse pikemminkin hahmon ominaisuuksien hankkimisesta kuin tämän persoonallisuuden kehitymisestä tai muutoksista.⁵ Pelaajan ohjaaman hahmon kuolema useimmiten päättää pelin (kertomuksen) tai palauttaa pelaajan pelin alkuun taikka aiempaan vaiheeseen. Kuten Tavinor toteaa, videopeleissä hahmon kuolemassa on harvoin emotionaalista tai dramaattista syvyyttä; pikemminkin on kyse pelaajan epäonnistumisesta hänelle annettussa tehtävässä⁶.

Tunteet ja morali

Fiktiivisiin objekteihin kohdistuvien tunteiden luonteesta ja roolista taideteoksen tulkinnassa on kirjoitettu paljon filosofisen

estetiikan analyttisessä perinteessä. Filosofisessa pelitutkimuksessa kysymystä pidetään erityisen tärkeänä, koska pelien yleisesti ajatellaan herättävän monenlaisia – usein kielteisiä – pidettyjä – tunteita ja koska näiden tunteiden katsotaan vaikuttavan pelin kulkuun ja muodostavan tärkeän osan pelikokemusta⁷.

Pelien herättämiin tunteisiin läheisesti liittyvä kysymys koskee pelien moraalista ulottuvuutta. Voidaanko pelaajan pelin maailmassa tekemiä tekoja, kuten tappamista ja raiskaamista, arvioida pelin maailman ulkopuolella moraalista näkökulmasta? Onko kahden täysi-ikäisen pelaajan *Second Lifessä* harjoittamassa virtuaalissa pedofiiliassa mitään väärää?⁸

Tavinor huomauttaa, että esimerkiksi videopelitappojen ja -raiskausten aiheuttamat moraalireaktiot osoittavat, ettei kaikkia peleissä tapahtuvia tekoja voida sivuuttaa vain viittaamalla peliin tai fiktion.⁹ Mikä sitten tekee ällöttävän videopelin pelaajasta ällöttävän elokuvan katsojaa paheellisemman? Ensinnäkin videopelin pelaaja ei seuraa passiivisesti kertomusta, vaan on siinä aktiivinen toimija. Väitteet pelien moraalista arveluttavuudesta perustuvat usein kuitenkin (joidenkin) pelien shokeeraavaan tai väkivaltaa ihaillemaan esitystapaan¹⁰. Tällainen tuohtumus ei kuitenkaan koske videopelisiä vaan tietyn tyyppisiä pelejä.

Nämäkö taidetta?

Videopelejä tutkiva taiteenfilosofi vaeltaa tuntemattomia teitä, sillä pelit eivät ole perinteisesti kuuluneet länsimaiseen taidekäsitteeseen. Filosofit Aaron Smuts huomauttaa, että vaikka leikki liittyy kantilaisessa estetiikassa läheisesti esteettiseen kokemukseen, taiteen, leikin ja pelien suhteesta on kirjoitettu filosofisessa estetiikassa vähän. Jos videopelit ovat taidetta, millainen taidemuoto ne ovat? Tavinorin ehdottaa vertailukohteeksi jazz-esityksiä¹¹, kun taas Berys Gaut pitää videopelejä vuorovaikutteisina elokuvina¹².

Pelien taiteellisen arvon kyseenalaistajat vetoavat usein

sihen, että videopelit ovat viihdettä: niiden tarkoitus on tarjota hupia ja jännitystä. Pelien taiteellisuutta puolustavat filosofit taas viittaavat esimerkiksi taidefilosofi Noël Carrollin viihdettä ja populaarikulttuuria käsitteleviin tutkimuksiin, joissa Carroll muistuttaa, että myös romaanin ja elokuvan juuret ovat viihteellisyydessä¹³.

Toinen argumentti pelien taiteellista arvoa vastaan liittyy pelaajalta odotettuun reaktioon. Pelissä ei ole kyse katsoamisesta ja kuuntelemisesta, tarkkailusta ja syventymisestä, vaan kilpailusta ja suorittamisesta, tavoitteiden saavuttamisesta. Esimerkiksi pelikriitikit keskittyvät tavallisesti pelattavuuteen ja pelaajan osallistumiseen, ja pelien representatiivisuus on niissä toissijaista.¹⁴ Pelaajien kiinnostus pelin maailmaan on monasti episteeminen: hänen huomionsa kiinnittyy pelin etenemiseen ja ongelmien ratkaisuun.

Yksi varteenotettava tapa puolustaa pelejä taideteoksina on viitata Berys Gautin esittämään, Wittgensteinin ja Morris Weitzin ajatuksiin perustuvaan taiteen klusteriteoriaan, jonka mukaan jokin on taidetta, jos sillä on tietty määrä (tai yhdistelmä) taideteokselle tyypillisiä ominaisuuksia. Tällaisia ovat esimerkiksi positiiviset esteettiset ominaisuudet, tunteiden ilmaiseminen, älyllinen haastavuus, muodollinen monimutkaisuus ja yhtenäisyys, monimutkaisten merkitysten välittäminen ja yksilöllisen näkökulman esittely.¹⁵ Muiden muassa Tavinor edustaa tällaista lähestymistapaa ja väittää, että videopeleillä on tarvittavasti taideteoksilta vaadittavia kriteerejä¹⁶. Videopelejä tarkasteltaessa on hyvä huomata, että ne ovat kehittyneet nykyiselle tasolleen varsin lyhyessä ajassa. Tavinor näkee pelien kehityksessä merkkejä siitä, että pelit alkavat huomioida ”vakavaan taiteeseen” perinteisesti liittyviä aiheita¹⁷.

Ovatpa videopelit taidetta tai ei, ne yhtä kaikki tarjoavat monia mielenkiintoisia ja merkityksellisiä taiteenfilosofisia ja muihin filosofian aloihin kuuluvia kysymyksiä ja haastavat näkemyksiä esimerkiksi fiktion määrittämisestä. Videopelien lisäksi niiden filosofinen tutkimus hakee vielä muotoaan.

Viitteet

- 1 Ks. esim. Gombrich 1964, 4–5; Walton 1990, kappale 6.
- 2 Ks. Meskin & Robson (tulossa); ks. myös Ryan 2008.
- 3 Ks. Aarseth 2007, 36.
- 4 Smuts 2005.
- 5 Tavinor 2009, 117.
- 6 Tavinor 2009, 118.
- 7 Tavinor 2009, 133.
- 8 Aiheesta ks. Singer 2007.
- 9 Tavinor 2009, 152.
- 10 Tavinor 2009, 8.
- 11 Tavinor 2011.
- 12 Gaut 2010, 14.
- 13 Ks. esim. Carroll 1998.
- 14 Tavinor 2009, 174.
- 15 Gaut (2000, 28) esittää kymmenen ehdotusta taideteoksen kriteereiksi. Gautin klusteriteoriasta ks. myös Gaut 2005.
- 16 Ks. Tavinor 2009, 180–181.
- 17 Tavinor 2009, 12.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen, Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games. Intermédialités:

histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, n° 9, 2007, 35–44. Verkossa: <http://id.erudit.org/iderudit/1005528ar>

Carroll, Noël, *A Philosophy of Mass Art*. Clarendon Press, Oxford 1998.

Gaut, Berys, 'Art' as a Cluster Concept. Teoksessa *Theories of Art Today*. Toim. Noël Carroll. University of Wisconsin Press, Madison 2000, 25–44.

Gaut, Berys, The Cluster Account of Art Defended. *British Journal of Aesthetics*, Vol. 45, No. 3 (2005), 273–288.

Gaut, Berys, *A Philosophy of Cinematic Art*. Cambridge University Press, Cambridge 2010.

Gombrich, E. H., Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form. Teoksessa Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*. Phaidon Press, Lontoo 1963 (1951), 1–11.

Meskin, Aaron & Jon Robson, Fiction and Fictional Worlds in Videogames. Käsikirjoitus. Julkaistaan teoksessa *The Philosophy of Computer Games*. Toim. John Richard Sageng, Tarjei Mandt Larsen & Hallvard Fosheim. Springer, Berlin.

Ryan, Marie-Laure, Fictional Worlds in the Digital Age. Teoksessa *Companion to Digital Literary Studies*. Toim. Susan Schreibman & Ray Siemens. Blackwell, Oxford 2008. Verkossa: <http://www.digitalhumanities.org/companionDLS/> (luettu 16.2.2012)

Singer, Peter, Virtual Vices. *Project Syndicate* 17.6.2007 Verkossa: <http://www.project-syndicate.org/commentary/virtual-vices> (luettu 26.3.2012)

Smuts, Aaron, Video Games and the Philosophy of Art. *Aesthetics On-Line* 2005. Verkossa: http://www.aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=26 (luettu 16.2.2012).

Tavinor, Grant 2009, *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, London 2009.

Tavinor, Grant, Video Games as Mass Art. *Contemporary Aesthetics*. Vol. 9 (2011). Verkossa: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616> (luettu 16.2.2012).

Walton, Kendall L., *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press, Cambridge 1990.