

LEIKKI, PELI JA PELAAJA

Näkökulmia pelin ymmärtämiseen

**Jonne Arjoranta
Pro gradu -tutkielma
Filosofia
Yhteiskuntatieteiden
ja filosofian laitos
Jyväskylän yliopisto
kevät 2010**

TIIVISTELMÄ

LEIKKI, PELI JA PELAAJA

Näkökulmia pelin ymmärtämiseen

Jonne Arjoranta

Filosofia

Pro gradu -tutkielma

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Jyväskylän yliopisto

Ohjaaja: Jussi Kotkavirta

Kevät 2010

84 sivua

Tässä tutkielmassa esitetään näkökulmia pelien ymmärtämiseen. Tutkimuksen lähtökohtana on Ludwig Wittgensteinin ajatus kielipelistä. Kielipeli käsitetään keinoksi ymmärtää erilaisten kuvaustapojen suhde toisiinsa. Kuvastavat ovat keskenään vaihtoehtoisia. Kielipelin käsityksiä ei voida arvioida irrallaan käytön kontekstista.

Leikki ja peli ovat läheisiä ilmiöitä, eikä niitä monissa kielissä erotella lainkaan toisistaan. Tutkielmassa tarkastellaan ensin leikkiä. Leikki on laaja ilmiö, joka ei liity vain lasten toimintaan. Leikki liitetään kommunikaatioon, lajinkehitykselliseen ja yksilölliseen hyötyyn sekä kilpailuun. Osa tavoista ymmärtää leikkiä soveltuu sellaisenaan pelien ymmärtämiseen; osa osoittaa yhteyksiä leikin ja pelin välillä.

Pelejä tarkastellaan kolmen määritelmän avulla. Määritelmät osoittavat sääntöjen, taikapiirin, pelaajan asenteen ja pelin päämäärän olevan tärkeitä pelien ymmärtämisessä. Pelit perustuvat konstitutiivisille säännöille. Sääntöjen tasolla pelit ovat formaaleja systeemejä. Pelien tutkiminen systeemeinä tarjoaa mahdollisuuden analysoida sekä pelin osia irrallaan toisistaan että pelin ja ympäristön vuorovaikutusta. Taikapiiri on tämän vuorovaikutuksen rajapinta. Taikapiiriksi kutsutaan sitä tilallista ja ajallista rajaa, joka erottaa pelin muusta todellisuudesta.

Osa peleistä sisältää vahvoja narratiivisia aineksia. Pelejä tarkastellaan tässä tutkielmassa narratiiveina kybertekstien teorian avulla. Kybertekstien teoria on laajennettu narratologinen teoria, joka pyrkii sisällyttämään narratologiaan vuorovaikutteiset tekstit, kuten hypertekstit. Pelit heijastavat niitä ympäröivän kulttuurin arvoja ja asenteita, mutta niihin sisältyy samalla kritiikin mahdollisuus. On myös syytä ajatella, että ainakin osa peleistä voi olla taidetta.

Pelin todetaan olevan sääntöjen ohjaama, keinotekoinen ja leikkisä tapa toimia. Tämä määritelmä on kuitenkin vain yksi mahdollisista. Määritelmän hyödyllisyys riippuu siitä, millaiseen kielipeliin ja millä ehdoilla sitä pyritään soveltamaan.

Avainsanat: kyberteksti, leikki, ludologia, peli, säännöt, taikapiiri

Sisältö

1. Johdanto.....	2
1.1. Tutkielman rakenne.....	3
1.2. Tutkimusmenetelmät.....	3
2. Kielipelit.....	5
2.1. Perheyhtäläisyydet.....	6
2.2. Wittgensteinin näkemyksen ongelmat.....	7
2.3. Hermeneuttinen käsitys kielipeleistä.....	8
3. Leikki.....	10
3.1. Leikin ja pelin sanastoa.....	13
3.2. Määritelmiä leikille.....	16
3.3. Näkökulmia leikkiin.....	19
3.3.1. Apolloninen ja dionysinen leikki.....	19
3.3.2. Leikki toisena.....	20
3.3.3. Satunnaisuus ja rituaalit leikeissä.....	23
3.3.4. Leikki metatoimintana.....	24
3.3.5. Hyötynäkökulmat leikkiin.....	25
3.3.6. Psykologinen tapa ymmärtää leikkiä.....	28
3.3.7. Leikki ja kilpailu.....	30
3.4. Yhteenveto.....	31
4. Pelin määritelmiä.....	32
4.1. Peli vapaaehtoisena haasteena.....	32
4.2. Peli keinotekoisena systeeminä.....	33
4.3. Klassinen pelin määritelmä.....	35
5. Pelin osa-alueet.....	39
5.1. Säännöt.....	39
5.2. Taikapiiri.....	42
5.3. Pelillinen asenne.....	44
5.4. Pelin päämäärä.....	45
5.4.1. Kokemuksellinen taso.....	45
5.4.2. Formaalin taso.....	48
5.4.3. Systeemin taso.....	49
6. Näkökulmia peliin.....	52
6.1. Peli systeeminä tai simulaationa.....	52
6.2. Peli kyberneettisenä narratiivina.....	55
6.2.1. Kybertekstien teoria.....	56
6.2.2. Kybertekstien teorian näkemys peleistä.....	58
6.3. Peli kulttuuriobjektina.....	64
6.3.1. Pelien suhde mediaan.....	66
6.3.2. Peli taiteena.....	68
7. Yhteenveto.....	73
7.1. Rajatapaukset.....	74
7.2. Päätäntö.....	77
Lähteet.....	79

1. JOHDANTO

Digitaalisten pelien suosio aina *Pongista* ja *Space Crusaderista* nykyisin miljoonien pelaajien massiiviverkkopeleihin on nostanut pelit kulttuurin keskipisteeseen ennennäkemättömällä tavalla. Koska perinteiset pelit eivät samaan aikaan ole kadonneet, pelaaminen koskettaa suurta osaa ainakin teollistuneiden länsimaiden asukkaista. Pelien kasvanut rooli ihmisten elämässä tarkoittaa, että muuttuvaa kulttuuria ja yhteiskuntaa tarkkailevien tutkijoiden täytyy pitää silmät auki ja huomata, että myös pelejä täytyy tutkia, jos aiomme ymmärtää ympäristöämme. Ihmiset ovat aina pelanneet, mutta digitaalisten pelien ja interaktiivisen median myötä sekä pelaamisen laatu että määrä ovat muuttuneet – joissain tapauksissa myös melko radikaalisti.

Tutkijat eivät kuitenkaan ole nukkuneet ohi heränneiden ilmiöiden, vaan pelitutkimusta tehdään yhä ja myös uudella innolla. Osa siitä sijoittuu jatkumoon aiemman leikkitutkimuksen kanssa, osa käyttää välineitä, jotka ovat aiemmalle tutkimukselle tuntemattomia. Osa tutkimuksesta yhdistää tunnistautumisen ludologiaksi, pelien tutkimukseksi erityisesti peleinä. Tämä erottaa ne tutkimuksesta, jossa pelejä tarkastellaan esimerkiksi kirjallisuudentutkimuksen käsitteillä. Kuuluuko tähän keskusteluun puuttuminen filosofeille? Bernard Suits on jo 1967 vastannut tähän kysymykseen:

Prompted by the current interest of social and behavioral scientists on games, and encouraged by the modest belief that it is not demonstrably impossible for philosophers to say something of interest to scientists, I propose to formulate a definition of game-playing. (Suits 1967, 148.)

Se, miten sinnikkäästi Suitsin tutkimuksiin yhä viitataan, kertoo jo omaa tarinaansa siitä, että filosofeilla on ehkä mahdollista tarjota jotain hedelmällistä tähän keskusteluun.

Tämän tutkielman tarkoitus on muodostaa kattava käsitys pelien teoriasta. Tätä käsitystä lähdetään rakentamaan tarkastelemalla ensin leikkiä, kiinnittämällä huomiota pelin ja leikin yhteyksiin ja rakentamalla sitten tälle perustalle näkemys peleistä. Tarkoitus ei ole luoda uutta teoriaa, vaan tarkastella teorian nykyistä tilaa kriittisesti kommentoiden ja ar-

vioiden. Kritiikin kautta avautuu mahdollisuus tunnistaa puutteita nykyisissä käsityksissä ja nähdä lähtökohtia uudelle tutkimukselle.

1.1. Tutkielman rakenne

Tutkielma lähtee liikkeelle kielipelien tarkastelusta luvussa 2. Kielipelit ovat yleinen näkökulma kielen toimintaan ja samalla tapa ymmärtää erilaisia näkökulmia peleihin. Tämän jälkeen siirrytään tarkastelemaan leikkiä luvussa 3. Pelin ja leikin läheisestä yhteydestä kertoo ennen kaikkea semanttinen todistusaineisto, jota käsitellään luvussa 3.1. Semanttisten esimerkkien jälkeen tarkastellaan erilaisia näkökulmia leikin käsittämiseen luvussa 3.3. Tämä tarkastelu osoittaa, miten leikki on hyvin monitahoinen ja monimutkainen ilmiö, joka ei rajoitu vain lasten pariin. Leikki toimii joko kirjaimellisena tai metaforisena kuvauksena hyvinkin erilaisista ilmiöistä.

Leikin tarkastelun jälkeen siirrytään käsittelemään peliä. Ensin analysoidaan joitakin pelin määritelmiä luvussa 4. Tämän tarkastelun pohjalta siirrytään erittelemään pelin osa-alueita luvussa 5. Pelin analyysiä rakennetaan sääntöjen tarkastelun (luku 5.1) ja taikapiirin käsitteen (luku 5.2) varaan. Erityishuomiota kiinnitetään pelaajan asenteeseen (luku 5.3) ja pelin päämäärään (luku 5.4). Luvussa 6 käsitellään pelejä erilaisten näkökulmien kautta. Luku 6.1 käsittelee pelejä systeemeinä tai simulaatioina, luku 6.2 kyberneettisinä narratiivina ja luku 6.3 kulttuuriobjekteina ja taiteena. Luvussa 7 esitetään mahdollinen määritelmä peleille ja pohditaan avoimeksi jääneitä kysymyksiä pelien rajoista.

1.2. Tutkimusmenetelmät

Tämä tutkielma rakentuu kulttuurinfilosofisen, sosiologisen ja lopulta ludologisen tutkimuskirjallisuuden varaan. Aineistona käytetään siten aiempaa tutkimuskirjallisuutta, jonka sisältöä kommentoidaan, yhdistellään ja kritisoidaan. Osa aineistosta on leikkitutkimuksen klassikoita, joiden asema tutkimuksen parissa perustelee jo itsessään niiden valinnan. Yhdistelmä filosofisia klassikoita ja nykyaikaista pelitutkimusta aiheuttaa jonkin verran hajanaisuutta lähestymistapaan, mutta näkökulmat täydentävät toisiaan ilman suurempia ongelmia. Valitun tutkimuskirjallisuuden varassa luodaan erilaisia näkökulmia ensin leikkiin ja sitten peliin, pyritään muodostamaan kattava katsaus pelitutkimuksen alueesta.

Taustalla oleva tutkimusparadigma voidaan ymmärtää hermeneuttiseksi (ks. esim. Gadamer 2004a). Tämä tarkoittaa itse tutkielman sisällä sitä, että lähtökohtana käytetään tietynlaista käsitystä leikistä, joka johtaa samalla erityiseen tapaan nähdä peli. Tämä käsitys sitten täsmentyy, muuttuu ja paranee tutkielman edetessä, kun vaihtoehtoiset näkökulmat ja lisäinformaatio parantavat mahdollisuutta arvioida aluksi annettua lähtökohtaa ja ehkä löytää sen ongelmalliset kohdat. Samalla tämä hermeneuttinen lähtökohta tarkoittaa, ettei tätä tutkielmaa ajatella mitenkään lopullisena näkemyksenä tutkittavasta asiasta, vaan osana etenevää keskustelua, joka aikanaan osoittaa ne virheet ja puutteet joita tähän tutkimukseen sisältyy. Myöhempi tutkimus ja myöhempi näkökulma peliin voi kuitenkin ottaa tämän tekstin mukaan määrittelyn hermeneuttiseen kehään ja toivon mukaan hyötyä niistä avauksista joita tässä tekstissä on tehty.

2. KIELIPELIT

Ludwig Wittgensteinin *Filosofisia tutkimuksia* (1999) sisältää osuuden, jossa hän tarkastelee pitkällisesti Spieliä. Tämä saksankielinen sana käännetään tavallisesti peliksi. Koska kyseessä on saksankielinen käsite, ei hän kuitenkaan tee tällaista erottelua. Hän puhuu yhtä paljon leikistä kuin pelistä.

Kyseessä on analogia, jonka avulla Wittgenstein pyrkii ymmärtämään kielen luonnetta. Tämä ei kuitenkaan tee hänen tarkastelujaan hyödyttömiksi tämän tutkielman kannalta, sillä hänen näkemyksensä ovat vaikutusvaltaisia sekä kielen että pelien tutkimuksen suhteen. Sen takia leikkiä ja peliä tutkittaessa onkin hyvä ottaa huomioon hänen näkemyksensä. Hänen kuuluisa kysymyksensä ja sen vastaus kuuluvat seuraavasti:

Mikä on niille kaikille yhteistä? – Älä sano: ”Niillä täytyy olla jotakin yhteistä, muuten niitä ei sanottaisi 'peleiksi'” – vaan katso, onko niillä kaikilla jotakin yhteistä. (Wittgenstein 1999, §66.)¹

Onko niillä sitten jotain yhteistä? Wittgensteinin ohjeen mukaan meidän tulisi tarkastella leikkejä ja pelejä yksittäisinä tapauksina ja etsiä yhdenmukaisuuksia. Jos sitten löydämme niistä jonkin yhteisen ominaisuuden, olemme löytäneet leikit ja pelit määrittävän ominaisuuden. Hän itse esittää joitakin ominaisuuksia vertailtavaksi seuraavalla tavalla:

Ovatko ne kaikki 'huvittavia'? – – Vai onko kaikissa peleissä voittamista ja häviämistä tai pelaajien välistä kilpailua? – – Katso, mikä osuus on taidolla ja onnella. – – Tällä tavoin voimme käydä läpi yhä uusia peliryhmiä. Nähdä yhtäläisyyksien putkahtavan esiin ja katoavan näkyvistä. (Wittgenstein 1999, §66.)

Edellä olevan sitaatin perusteella voi huomata joitain piirteitä, joita Wittgenstein pitää pelien kannalta oleellisina. Hän mainitsee sitaatin yhteydessä vertailtaviksi shakin, myllyn ja piirileikin. Kaikkia näitä hän tuntuu pitävän leikkeinä tai peleinä, mutta eri ominaisuuksien ansiosta. Piirileikin hän mainitsee erityisesti esimerkkinä leikistä, joka on huvittava (Wittgenstein 1999, §66). Huvittavuutta voidaan siis Wittgensteinin mukaan pitää leikille

¹ Viittaukset eivät ole sivuihin vaan kirjan kappaleiden numerointiin.

tai pelille ominaisena piirteenä. Seuraava Wittgensteinin huomioima piirre on kilpailu tai voittaminen ja häviäminen. ”Pallopeleissä on kysymys voittamisesta ja häviämisestä, mutta kun lapsi heittää palloa seinään ja ottaa sen taas kiinni, tämä piirre on hävinnyt”, Wittgenstein esittää vastaesimerkkinä (Wittgenstein 1999, §66). Hänen kanssaan on kuitenkin helppo olla eri mieltä. Voitaisiin myös todeta, että lapsi kilpailee toisten sijaan itsensä kanssa. ”Saanko pallon tällä kertaa kiinni vai en?” hän ehkä kysyy itseltään. Itsensä voittaminen on oleellinen voittamisen muoto (Gadamer 2004b, 106). Viimeinen Wittgensteinin mainitsema piirre on taidon ja onnen suhde. ”Ja miten erilaista taito onkaan shakkipelissä ja tenniksessä”, hän huomauttaa (Wittgenstein 1999, §66). Shakkipelissä voidaan epäilemättä sanoa onnen näyttelevän varsin vähäistä roolia, kun tenniksessä sillä on suurempi rooli, esimerkiksi olosuhteiden muodossa. Tarkastelunsa johtopäätöksenä Wittgenstein toteaa:

Tämän tarkastelun tulos on: Näemme monimutkaisten päällekkäisten ja ristikkäisten yhtäläisyyksien verkoston. Yhtäläisyyksiä niin suurissa kuin pienissä asioissa. (Wittgenstein 1999, §66.)

Wittgenstein ei siis löydä mitään yksittäistä ominaisuutta, joka yhdistäisi kaikkia pelejä. Sen sijaan yhtäläisyyksiä on useita, osan ilmestyessä ja kadotessa siirryttäessä esimerkiksi ja tarkasteltavasta asiasta toiseen. Hän kutsuu tätä muuttuvaa samankaltaisuutta perheyhtäläisyydeksi (Wittgenstein 1999, §67).

2.1. Perheyhtäläisyydet

Puhuessaan perheyhtäläisyydestä Wittgensteinin tarkoitus on muodostaa analogia perheenjäsenten välillä vallitsevan yhdenmukaisuuden kanssa. Kaikkia heitä yhdistää se, että he kuuluvat samaan perheeseen. Kaukaisia sukulaisia yhdistää se, että he ovat molemmat sukua jollekin henkilölle. Kaikki eivät välttämättä ole sukua toisilleen, mutta he ovat välillisesti sukua toistensa kanssa. Vielä kuvaavampi on kuitenkin Wittgensteinin käyttämä esimerkki luvuista:

Miksi sanomme jotakin "luvuksi"? Ehkä siksi, että sillä on – suora – sukulaisuus moniin asioihin, joita on tähän mennessä sanottu luvuksi; ja näin voidaan sanoa, että se saa epäsuoran sukulaisuuden muihin asioihin, joita niin ikään nimitämme tällä tavalla. (Wittgenstein 1999, §67.)

Tätä esimerkkiä voimme soveltaa myös leikkeihin ja peleihin. Sanomme jotakin asiaa leikiksi tai peliksi, koska sillä "on sukulaisuus" johonkin toiseen leikkiin tai peliin; se sisältää samankaltaisia piirteitä kuin jokin toinen leikki tai peli. Samankaltaisen käsityksen antaa myös kohta 135:

Kun meiltä kysytään, mikä [leikki tai peli] on – riippumatta siitä, onko meidän vastattava jollekin toiselle vai itsellemme – esitämme esimerkkejä, ja niiden joukossa ovat myös ne, joita voidaan sanoa [pelien] induktiivisiksi sarjoiksi. Tällä tavoin meillä on [leikin tai pelin] käsite. (Wittgenstein 1999, §135.)²

Wittgensteinin kanta tuntuu siis olevan seuraavanlainen: Ei ole mitään yhtä leikkiä tai peliä, vaan muodostamme käsityksemme leikeistä ja peleistä vertaamalla uusia ehdokkaita vanhoihin. Jos löydämme yhteisiä piirteitä, nimitämme myös uutta ehdokasta leikiksi tai peliksi. Leikin ja pelin määritelmä voi tällä tavoin laajeta loputtomasti, sillä voimme ottaa juuri vertaamamme ehdokkaan ja verrata sitä taas uuteen yksilöön ja päätyä siten laajentamaan vertaamiemme ominaisuuksien listaa.

2.2. Wittgensteinin näkemyksen ongelmat

Wittgensteinin näkemys ei kuitenkaan ole ongelmaton. Jos vertaamme uusia ehdokkaita aina vanhoihin loputtomassa sarjassa, on meillä lopulta ääretön määrä verrattavia ominaisuuksia. Jokaisen verrattavan kohteen tarvitsee tuoda vain yksi uusi ominaisuus verrattavien ominaisuuksien listaan ja listamme laajenee; jos ominaisuuksia on useita, laajeneminen voi olla eksponentiaalista. Lopulta joudumme hyväksymään kaikkien verrattavien tapauksen vastaavan jotain ominaisuutta ja käsityksemme kattaa kaikki mahdolliset verrattavat tapaukset. Tällöin "leikki" tai "peli" eivät ole enää erottelevia kategorioita, sillä ne ovat menettäneet kyvyn erotella ilmiöt toisistaan.

² Lainauksen korvattu sana on "lause", mutta koska Wittgenstein käyttää samassa yhteydessä peliä lauseen analogiana, korvaaminen ei muuta merkitystä.

Onneksi ratkaisu ongelmaan ei ole vaikea, eikä se ole jäänyt Wittgensteiniltakaan huomaamatta: emme halua verrata kaikkia mahdollisia ominaisuuksia, vaan ainoastaan *oleellisia* ominaisuuksia. Tätä käsitystä tukee Wittgensteinin erottelu kohdassa 66. Hän nostaa tarkasteltavaksi peleihin liittyvän kilpailun, niiden huvittavuuden sekä taidon ja onnen suhteen. Hän ei kuitenkaan tarkastele pelinappuloiden materiaalia, piirileikin aikana vallinnutta säätilaa tai tennispelaajien kenkätyyppejä. Emme siis halua verrata kaikkia ominaisuuksia, vaan ainoastaan niitä, joita pidämme leikin tai pelin kannalta oleellisina. Ongelmallista tässä on tietenkin se, että pelin kannalta oleelliset ominaisuudet riippuvat meidän pelikäsitksestämme. Tämä ei kuitenkaan Wittgensteinin mielestä tunnu olevan ongelma. Voimme rajata pelin miten tahdomme, sillä sitä ei varsinaisesti ole rajattu mitenkään:

Miten pelin käsite on sitten suljettu? Mikä on vielä peliä ja mikä ei enää ole sitä? Voitko ilmoittaa rajat? Et. Voit vetää mitkä tahansa rajat, sillä toistaiseksi ei mitään rajoja ole vedetty. (Wittgenstein 1999, §68.)

Hyvällä syyllä Suits (2005, 21) kutsuukin Wittgensteinia ”määritelmänvastaisen” kannan edustajaksi. Wittgensteinin kannassa on kuitenkin vahvoja puolia. Jos tarkastellaan akateemista tutkimusta, huomataan, että siellä käsitteitä 'leikki' ja 'peli' käytetään varsin monilla ja erilaisilla tavoilla (ks. esim. Caillois 1961; Järvinen 2008). Ei ole ollenkaan liioiteltua sanoa, että käsitys leikistä ja pelistä vastaa tutkimuksen tarvetta. Ludologinen näkemys pelistä eroaa suuresti matemaatikon näkemyksestä. Tämä ei kuitenkaan ole mitenkään erityisen ongelmallista. Kuten Wittgenstein (1999, §71) huomauttaa, myös epämääräiset käsitteet ovat käyttökelpoisia ja voivat monessa tapauksessa vastata tarvettamme.

2.3. Hermeneuttinen käsitys kielipeleistä

Epäilemättä merkittävin syy sille, että Wittgensteinin huomiot leikistä ja pelistä eivät ole erityisen lopullisia, on se, että kyseessä ei varsinaisesti ole teoria pelistä. Hän tutkii kielen luonnetta ja tulee käyttäneeksi leikkiä ja peliä esimerkkinä, koska ne vaikuttavat hänestä lähtökohtaisesti määrittelemättömältä ilmiöltä.

Wittgensteinin näkemys voitaisiin myös ymmärtää ajattelemalla, että hänen käsityksensä leikistä ja pelistä vastaisi muodoltaan hermeneuttista kehää. Hermeneuttinen kehä tarkoiti-

taa käsitystä siitä, miten ymmärtäminen tapahtuu. Hermeneuttinen ajattelu on tulkinnan teoriaa, ja vaikka se alun perin merkitsikin teoriaa tekstin tulkinnasta, ovat Hans-Georg Gadamerin kaltaiset ajattelijat soveltaneet hermeneuttista ajattelua kaikkeen ymmärrykseen. Hermeneuttisten ajattelijoiden mukaan ymmärtäminen alkaa aina esiymmärryksestä: ymmärrämme kaikki tilanteet ja asiat sellaisten aiempien tietojemme varassa, joita ilman ymmärtäminen olisi mahdotonta. Tulkinnan kautta muodostamme esiymmärryksestä ja tarkasteltavasta ilmiöstä jonkinlaisen kokonaiskuvan, joka jälleen heijastuu ennakkokäsityksiimme. Paremman esiymmärryksen varassa tulkitsemme tulkinnan kohteen uudestaan, parantaen jälleen niitä ehtoja, joiden varassa tulkintaa teemme. Vaikka tämä prosessi kuvataan kehän muotoiseksi, ei kyseessä ole kehäpäätelmä: tulkintamme paranee jokaisella ”tulkintakierroksella” esiymmärryksen muuttuessa paremmaksi. Tähän sisältyy kuitenkin myös ajatus siitä, että muuttuva tulkintakonteksti saattaa muuttaa aiempia ennakkoehtoja merkityksettömiksi, jolloin tulkintamme saattaa muuttua radikaalisti edeltävistä. (Ks. esim. Gadamer 2004b; muuttuvasta tulkintakontekstista katso Weberman 2000.)

Jos Wittgensteinin käsitys kielipeleistä ymmärretään hermeneuttisesti, tulkintamme leikistä ja pelistä voisi pikkuhiljaa parantua samalla kun ymmärrämme tarkastelemaamme ilmiötä paremmin. Tulkinta on kuitenkin jatkuvasti alttiina muutokselle, kun se historiallinen tilanne, jossa teemme tutkimusta, muuttuu. Uudet leikit ja pelit tai uudet tavat leikkiä ja pelata voivat laajentaa tai muuttaa aiempaa käsitystämme ennalta arvaamattomasti. Esimerkkinä tällaisesta muutoksesta voisi olla digitaalisten pelien synty. Ne eroavat joillakin merkittäväillä tavoilla perinteisistä peleistä ja mahdollistavat esimerkiksi pelit, joissa yksikään pelin pelaajista ei tunne kaikkia pelin sääntöjä (ks. esim. Costikyan 2002; Juul 2003; Salen ja Zimmerman 2004; ks. kuitenkin eron kritiikistä Aarseth 1997).

3. LEIKKI

Man only plays when he is in the fullest sense of word a human being, and he is only fully a human being when he plays. (Schiller 1985, 107.)

Leikin ja pelin semanttinen tarkastelu tukee käsitystä, jonka mukaan peli on joko osa leikkiä tai ainakin läheisessä suhteessa siihen. Tässä lähestymistavassa on kuitenkin yksi heikkous: leikki on äärimmäisen epäselvä ja vaikeasti määriteltävä kategoria. Pelin sijoittaminen osaksi leikkiä tekee siitä osan tästä epäselvyydestä. Jotta voimme puhua selkeästi pelistä, tulisi meidän vähintään ymmärtää sen suhde leikkiin. Vielä parempi olisi, jos saisimme selvyttä itse leikkiin. Silloin sen ja pelin eroista ja yhtäläisyyksistä olisi mahdollista muodostaa jonkinlainen selkeä käsitys. Jos saamme jäsenneltyä leikin tarpeeksi selkeäksi, voimme sitten rakentaa paremman ymmärryksen pelistä sen varaan. Hyvän teoreettisen pohjan rakentamisen lisäksi tämä on hyödyllistä siksi, että merkittävä osa siitä, mitä todetaan leikistä, pätee myös peliin. Myös sen takia on valaisevaa tutustua ensin leikkiin. Tämä luku onkin omistettu kokonaan leikille.

Leikin ja pelin suhde toisiinsa voidaan ymmärtää kahdella eri tavalla (Salen ja Zimmerman 2004, 72–73). Ensimmäinen tapa on ymmärtää pelit leikin alakategoriaksi: pelit ovat osa leikkiä. Kaikki pelit ovat silloin leikkiä, mutta kaikki leikki ei ole peliä. Erottavana tekijänä näiden kahden kategorian välillä on tarkasteltavan ilmiön järjestäytyneisyys (ks. esim. Caillois 1961; Juul 2003). Pelit noudattavat muodollisia sääntöjä, leikit eivät. Toinen tapa on käsittää leikki osaksi pelaamista. Tämä käsitys ei ole samalla tapaa hierarkkinen kuin aiempi. Sen sijaan ajatellaan, että kaikki pelit sisältävät leikkisiä aineksia. Tarkoitus on huomata, että yksi pelaamisen osatekijöistä on sen leikkisyys. Nämä kaksi tapaa käsittää leikin ja pelin suhde eivät välttämättä ole toisensa pois sulkevia, vaan ne voidaan myös ymmärtää toisiaan täydentävinä.

Leikki on kaikkea muuta kuin yksiselitteinen käsite. Kysymyksellä ”mitä leikki on” on useita vastauksia. Vastauksen sisältö vaihtelee usein varsin radikaalisti siitä riippuen, mistä tutkittavan kohteen osasta tai puolesta kysyjä on kiinnostunut. Opettajalle on tärkeää ymmärtää, miten leikki auttaa oppimisessa; psykoterapeutin täytyy tietää, miten leikki kuvastaa lapsen traumoja. Kumpikaan näkökulma ei kuitenkaan tyhjennä leikin merkityksiä tai

selitä sen tarkoitusta. Kuvio muuttuu vielä monimutkaisemmaksi, jos luovumme siitä harhaluulosta, että vain lapset leikkivät (Winnicott 1971, 40; Sutton-Smith 1997, 48; Hänninen 2003, 55).

Osan leikin moninaisuudesta voi ymmärtää paremmin muistamalla, että samalla kun meillä on paljon erilaisia tapoja leikkiä, on myös lukuisia erilaisia leikkijöitä. Kaikki aina lapsista vanhuksiin, naisista miehiin, esiintyjistä kilpailijoihin ja taiteilijoista jopa tutkijoihin voivat leikkiä omalla tavallaan. Kun tätä kokonaisuutta sitten yritetään jäsentää, osoittaa lopputulos usein siihen, mistä tutkija oli alun perin kiinnostunut. Leikki voi olla lapsen valmistautumista aikuiselämään (biologia, psykologia), metakommunikaation muoto (kommunikatioteoria), sosialisointityyppi (sosiologia), vallankäyttöä (sosiologia ja hallintotieteet), tapojen ja rituaalien ilmentymää (antropologia), osa pitkää leikkitraditiota (folkloristiikka), luovuuden ilmentymää (taiteen- ja kirjallisuuden tutkimus), metafora satunnaisuudelle tai luonnonvoimille (matematiikka, fysiikka), tapa parantua tai ilmentää oireita (psykiatria) tai hauskuutta, rentoutumista ja todellisuuspakoa (vapaa-ajan tutkimus). (Sutton-Smith 1997, 6–7.)

Tilannetta kuvaa hyvin Brian Sutton-Smithin (1997, 4–5) kokoama luettelo erilaisista leikkimuodoista. Siinä on yhdeksään eri kategoriaan koottu 187 esimerkkiä tavoista leikkiä tai olla leikkisä. Osa näistä kuvaa lasten tapoja leikkiä, mutta eivät kaikki tai edes suurin osa. Viimeistään nämä esimerkit tekevät selväksi, että osa leikeistä, kuten laskuvarjohypytyt, kasinot ja flirttailu, kuuluvat selkeästi aikuisten maailmaan. Sutton-Smith on kirjassaan, joka on osuvasti nimetty *Ambiguity of Play* (1997), yrittänyt selvittää sitä epäselvyyden vyyhteä, jonka leikki muodostaa. Hän esittää (1997, 218–219), että hyvän leikin määritelmän pitäisi täyttää ainakin seuraavat kuusi ehtoa:

1. Leikin määritelmän tulee olla suppean sijaan laaja. Sen tulee sisältää passiiviset ja välilliset muodot aktiivisen osallistumisen lisäksi, mukaan lukien unelmoiminen, urheilun ja juhlat.
2. Sen tulee päteä niin eläimiin kuin ihmisiin, ja yhtä lailla lapsiin kuin aikuisiin.

3. Sitä ei tule määritellä vain rajoittuneiden länsimaisten arvojen mukaan, jotka sanovat sen olevan tuottamatonta, rationaalista, vapaaehtoista ja hauskaa. Nämä eivät ole käsitteitä, jotka selviäisivät universaaleina, kun ottaa huomioon laajan vastakkaisen historiallisen ja antropologisen todistusaineiston.
4. Leikki ei ole vain asenne tai kokemus; sitä kuvaavat aina sen omat erilliset suoritustavat ja tyylyttelyt.
5. Se voi olla hetkellistä nokkeluutta tai se voi kestää niinkin kauan kuin festivaalien vuosittaiset kierrot tai olympialaisten nelivuotinen kierto. Se voi olla tilallisesti yhtä hajanainen kuin päiväuni tai yhtä tarkkarajainen kuin urheilustadion.
6. Leikki on kuin kieli: kommunikaatiojärjestelmä, joka ei itsessään ole hyvä tai paha.

Vaatimuslista on pitkä, eikä ole selvää, että yksikään myöhemmin esiteltävistä määritelmistä täyttäisi kaikkia näistä ehdoista. Voidaan kuitenkin kysyä, vaatiiko Sutton-Smith tutkimukselta liikaa. Jokainen tutkimuksessa tarjottu leikin määritelmä on tarkoitettu johonkin tiettyyn tutkimuskysymykseen, joka ei välttämättä vastaa Sutton-Smithin omaa. Hän pyrkii muodostamaan yhtenäisen kokonaisuuden kaikista leikin määritelmistä, kun useimmat leikin tutkijat pyrkivät johonkin rajatumpaan tarkoitukseen.

Sutton-Smith jaottelee itsekin teorit leikistä suppeisiin ja laajoihin (Sutton-Smith 1997, 58). Tarkoitus ei ole arvottaa teorioita, vaan kuvata sitä, miten monia erilaisia ilmiöitä ne ovat valmiita hyväksymään osaksi leikkiä. Laajat leikkiteoriat sisältävät aktiivisten leikkimuotojen lisäksi välilliset, passiiviset ja yhteisölliset leikkimuodot sekä leikin käyttämisen metaforana. Tällainen metafora on luonnon liikkeen ja satunnaisuuden kuvaaminen leikiksi (Sutton-Smith 1997, 58–59). Leikkiä käytetään myös kuvaamaan jumalten ja kohtalon toimintaa, erityisesti länsimaisen kulttuurin ulkopuolella:

[I]n Hindu mythology, the world is at play in the hands of the gods, and dreaming and playfulness are forms of reality treated as seriously as the so-called common-sense world. (O'Flaherty 1984 Sutton-Smithin 1997, 55 mukaan.)

Kun modernille länsimaiselle ihmiselle leikki on jotain marginaalista, kuvastaa se hindu-myologiassa luomisen pyhää prosessia. Länsimainen ihminen sijoittaa leikin jonnekin epä-todellisen ja unen rajamaille, kun hinduille se on yksi monesta todellisen muodosta. (Sutton-Smith 1997, 56.) Leikin tärkeyttä korostavia ajattelijoita löytyy kuitenkin myös länsimaisen leikkitutkimuksen klassikoiden joukosta. Kuten luvun aloittava Schillerin sitaatti osoittaa, hän edustaa varsin laajaa leikkikäsitystä. Samoin kulttuurinfilosofi Johan Huizinga (1984, 5) on todennut: ”Pitkän ajan kuluessa minussa on vain lujittunut vakaumus, että inhimillinen kulttuuri syntyy ja kehittyy leikissä, leikkinä”. Näille tutkijoille leikki ei siis ole jotain marginaalista, vaan perustavanlaatuinen kulttuurin ja inhimillisen elämän aines.

Koska peli ja leikki liittyvät niin vahvasti yhteen, on oletettavaa, että hyvän pelin määritelmän täytyy selvittää ainakin osasta Sutton-Smithin esittämistä vaatimuksista – ei kuitenkaan välttämättä kaikista. Esimerkiksi rajaamalla pelit joksikin mitä vain ihmiset tekevät, voidaan samalla kätevästi kiertää vaatimus siitä, että määritelmä kattaisi sekä eläinten että ihmisten tavat leikkiä. Jää kuitenkin kyseenalaiseksi, voidaanko näin tehdä. Joka tapauksessa hyvä leikin määritelmä auttaa samalla ymmärtämään peliä.

3.1. Leikin ja pelin sanastoa

Leikki on kielellisesti laaja käsite. Se sisältää niin inhimillistä, eläimellistä kuin elotontakin toimintaa tai tapahtumista. Pääasiallisesti se liitetään suomen kielessäkin lasten leikin yhteyteen. Se sisältää kuitenkin monia muita elementtejä, ainakin pelit ja urheilun, rituaalit, aikuisten ja lasten leikin, komiikan, näyttelyt, musiikin, turnajaiset, suullisen ja kirjoitetun leikkiperinteen, tanssit, esitykset, leikin spontaanit muodot, karnevalistiset ilmiöt ja harrastukset. (Hänninen 2003, 9, 15.) Tässä tutkielmassa ollaan kiinnostuneita ennen kaikkea peleistä. Ei ole kuitenkaan ongelmatonta rajata kaikkia muita leikkimuotoja pelien ulkopuolelle, vaikka peli käsitettäisiinkin leikin alakäsitteeksi. Monilla leikkimuodoilla on yhteisiä aineksia pelien kanssa, jolloin vertailu voi tuottaa paremman käsityksen siitä, mitä pidämme peleinä ja millaisia ominaisuuksia peleillä on.

Pelin ja leikin keskinäiset ja yhteiset rajat riippuvat kulttuurista ja kielestä, jolla niistä kerrotaan. Useissa kielissä ei ole yleiskäsitettä, joka kattaisi kaikki leikin muodot. (Huizinga 1984, 45.) Suomi on tällainen kieli: meillä ei ole yleiskäsitettä, joka sisältäisi sekä leikin

että pelin. Tämä aiheuttaa ajoittain ongelmia peli- ja leikkitutkimuksen kääntyessä huonosti kieleltä toiselle. Leikkiä on tutkittu monilla kielillä ja monenkielisiä leikkejä on tutkittu. Pelkästään leikkitutkimuksen klassikko, Huizingan *Homo Ludens*, tekee huomioita yhdeksästä kielestä tai kieliryhmästä. Huizinga käsittelee varsin kattavasti sitä, miten peli ja leikki ymmärretään eri kielissä. Kyseessä on vain pieni otos kaikista maailman kielistä, mutta joukkoon sisältyy meidän kannaltamme oleellimmat eurooppalaiset kielet ja muutama vieraampi kieli.

Tavallisin sana leikille antiikin kreikan kielessä on *paidiá*, joka tarkoittaa sellaista, mikä kuuluu lapselle. Leikkiminen on siten kreikkalaisillekin enimmäkseen lasten puuhaa. Sen lisäksi on kuitenkin varsin keskeinen sana *agôn*, jonka Huizinga laskee leikin alueeseen kuuluvaksi. *Agôn* tarkoittaa kilpailua, taistelua ja kamppailua. Huizingan mukaan *agônin* keskeinen rooli antiikin kreikkalaisessa kulttuurissa oli osoitus siitä, miten tärkeää leikki heille oli. Koko leikin alaa käsittävää sanaa kreikkalaisilla ei ollut. (Huizinga 1984, 41–42.) Merkittävä osa pelaamisesta kuuluisi varmasti *agônin* alueelle, sillä kilpailu ja kamppailu ovat varmasti peliä kuvaavia piirteitä.

Sanskritissa on neljä sanaa leikkiä varten. Niistä tavallisin on *kridati*, joka tarkoittaa niin lasten, aikuisten kuin eläintenkin leikkiä. Sillä on myös metaforinen merkitys esimerkiksi laineiden ja tuulen liikettä kuvaillessa. Se kuvaa myös hyppimistä ja tanssimista. Se lähe-nee samalla kantaa *nrt*, joka merkitsee tanssia ja dramaattista esitystä yleensä. *Divyati* taas merkitsee ensi kädessä noppapeliä, mutta myös leikkimistä yleisemmin, leikinlaskua, ki-nastelua ja pilailua. Substantiivilla *lila* ja johdannaisella *lilayati* ilmaistaan leikin vaivatto-muutta ja ilmapuutta. Sanana *lila* ilmaisee jäljittelyä ja näennäistä. Kreikasta poiketen sanskritissa ei ole omaa sanaa kilpailulle. (Huizinga 1984, 42–43.) Ilmeisin viittaus pelei-hin on *divyati*, joka merkitsee noppapelejä. Se on kuitenkin vain pieni osa peleistä. Voikin olla, että meille yhtenäinen pelin käsite onkin joukko eri käsitteitä intialaiselle.

Kiinan kielessäkään ei ole yleistä sanaa leikille. Etualalla on pääasiassa lasten leikkiin liit-tävä *wan*. Se liittyy myös vaivattomaan puuhasteluun, ilveilyyn ja huvitteluun. Kiinaksi *ts-heng* merkitsee samaan tapaan kilpailua kuin *agôn* kreikaksi. Kiinalaisilla on kuitenkin myös sana *sai*, joka merkitsee organisoitua kilpailua jostakin palkinnosta. (Huizinga 1984,

43–44.) Peli vaikuttaisi olevan myös kiinaksi enimmäkseen kilpailua organisoitujen pelien saadessa erityishuomiota.

Mustajalkaintiaanien käyttämässä algonkinin kielessä kaikista lasten leikeistä käytetään kantaa *koani*. Erikoisesti jos samaa leikkiä leikkivät vanhemmat ihmiset, ei se enää ole *koani*. Sanaa käytetään myös eroottisessa merkityksessä, erityisesti luvattomista suhteista. Sääntöihin sidotut leikit ja pelit kuuluvat *kahtsi*-sanan kantaan. Se merkitsee pääasiassa kilpailua ja voittamista. Kuitenkin voittamiselle ja kamppailulle on myös kaksi muuta sanaa: *amots*- ja *skits*- tai *skets*-. Ensimmäinen tarkoittaa taistelun (erityisesti verisen), kilpailun tai kilpajuoksun voittamista, kun jälkimmäiset viittaavat leikkimiseen tai urheiluun. Myös vedonlyönnille on oma sana, *apska*. Myös toiminnan leikkisyydelle on oma etuliite, *kip*-. (Huizinga 1984, 44–45.) Algonkinin kielessä peli näyttäisi saavan eri sanan riippuen siitä, pelaavatko sitä lapset vai aikuiset. Sen lisäksi pelin vakavuus vaikuttaa sanan valintaan, onnenpelien saadessa vielä oman erillisen sanansa.

Japanin kieli on käsitellyistä ensimmäinen, josta löytyy yleiskäsite leikille, *asobi*. Paljastavasti siihen liittyvä vastakohta merkitsee totta. Leikkimisen käsite sisältää japanissa tavantomaiset merkitykset ilottelusta nopanheittoon ja esittämiseen. Sen lisäksi sillä on tuonnempana käsiteltävän *luduksen* kanssa yhtenevä merkitys opiskella jonkun johdolla. *Asobi* rajaa myös kilpailun leikin ulkopuolelle. Hieman erikoisesti japanin kielen kohtelias puhutteluoto sisältää sekin leikkielementin: sen sijaan, että henkilö tekisi jotain, hänen sanotaan leikkivän jotain. Korkea-arvoiset henkilöt siis leikkivät koko elämänsä, ainakin alaisensa puhuttelussa. (Huizinga 1984, 45–47.) Leikkimiselle löytyy selkeä yleiskäsite, mutta epäselväksi jää miten pelaaminen käsitetään. Ilmeisesti ainakin kilpailemiselle on oma käsitteensä.

Seemiläisissä kielissä leikin kantasanana toimii *la'ab*, joka merkitsee leikkimistä, nauramista ja pilkkaamista. Samaan kantaan arabiassa liitetään narrina pitäminen, ilvehtiminen ja soittimen soittaminen. (Huizinga 1984, 47.) Sana ei kuitenkaan näytä saavan pelaamisen merkitystä, toisin kuin germaanisten kielten soitinten soittamista tarkoittava sana.

Latinan *ludus-ludere* kattaa koko leikin alueen tai ainakin sen, mitä länsimaisesta näkökulmastamme pidämme leikkinä. Sen pohjana on ei-vakava, näennäinen ja pila. Sana kattaa

merkitykseltään lasten leikin, virkistuksen, kilpailun, liturgian, näyttämöesityksen ja onnenpelin. Sanana *ludus* on syrjäytetty roomanisissa kielissä ja sen aluetta on vallannut *iocus, iocari*. (Huizinga 1984, 47–48.) *Ludus* sisältää sekä kilpailun että onnenpelin merkityksen, joten se kattaa pelin alueen varsin hyvin. Pelin ja leikin yhteys on siis varsin ilmeinen erityisesti latinan kielessä, vaikkei se olekaan ollut niin itsestään selvä muissa kielissä.

Germaanisessa kieliryhmässä ei ole yhteistä sanaa leikille. Kaikissa germaanisissa kielissä sanoilla (*laikan, lâcan, leikr, leika*) on kuitenkin suunnilleen samanlainen semanttinen rooli. Lähtökohtana on ollut toistuvan tai edestakaisen liikkeen merkitys. Saksan sanalla *spielen* on samantapainen merkitys kuin englannin ilmauksella *to play*, ranskan sanalla *jouer* ja hollannin sanalla *spelen*: ne merkitsevät ennen kaikkea leikkimistä. Sanat merkitsevät myös soittamista, mutta eivät laulamista. Kyse on siis ennen kaikkea nopeasta, näppärästä ja säätelevästä liikkeestä. (Huizinga 1984, 49–50, 55.) Saksan sana *Spiel* on alkupeleissä merkityksessään merkinnyt tanssia ja siihen sisältyykin voimakas edestakaisen liikkeen merkitys. *Spiel* sisältää myös pelaamisen ja näyttelemisen merkitykset. (Gadamer 2004b, 104–105.)

Pelaaminen näyttää saavan erilaisia yhteyksiä kielestä riippuen. Se voi olla vakavaa tai leikkisää, osa leikkiä tai siitä erillinen. Onnenpelit erotetaan usein taitoa vaativista peleistä, joskus omalla sanallaan. Kilpailu ja kamppailu näyttävät olevan keskeisessä asemassa peleistä puhuttaessa. Yhteys vaadittavaan taitoon liittyy pelaamisen samaan kantaan soittamisen kanssa. Laulaminen ei kuitenkaan kuulu enää samaan luokkaan, ilmeisesti koska toisin kuin laulaminen, soittaminen ja pelaaminen vaativat tyypillisesti jonkinlaisia välineitä.

3.2. Määritelmiä leikille

Ennen kuin lähdetään tarkastelemaan leikkiä erilaisista näkökulmista, otetaan joitakin määritelmiä tarkastelun pohjaksi. Erityisesti Aristoteles, Huizinga ja Gadamer ovat vaikuttaneet leikkikeskusteluun. Aristoteles pitää leikkiä työn vastakohtana:

Jos kerran molempia tarvitaan mutta vapaa-aika on kuitenkin työtä tavoiteltavampi ja sen päämäärä, on pohdittava, mihin meidän tulee käyttää vapaa-aikamme. Ei kai ainakaan leikkimiseen, sillä silloin leikin täytyisi olla elämämme päämäärä. Se on kuitenkin mahdotonta, ja leikeillä onkin enemmän merkitystä työntekomme kannalta. Rasituksista tarvitaan virkistystä ja leikkejä harjoitetaan virkistyksen vuoksi, kun taas työntekoon liittyy rasituksia ja vaivannäköä. Siksi leikkejä tulee harjoittaa sopivina aikoina, ikään kuin lääkkeenä. Sellainen sielun liikunta on rentouttavaa ja miellyttävyytensä takia virkistävä. (Aristoteles 1991, VIII, 3, 1337, b, 33–42.)

Leikki ei ole päämäärä sinänsä, vaan se palvelee työn tarkoitusta. Leikkiin ei pidä tuhjata vapaa-aikaa, paitsi siinä määrin, kuin leikkiä vaaditaan virkistäytymiseen. Leikki on lääkettä sielulle. Aristoteleen käsitys leikistä työn vastakohtana on varmasti vaikuttanut myös myöhempiin ajattelijoihin ja osallistunut leikin kielteiseen arvottamiseen.

Kuten aiemmin lainatussa sitaatissa kävi ilmi, Huizinga ajattelee kulttuurin saaneen alkunsa leikistä. Hän liittää sen moniin ilmiöihin, aina uskonnollisista rituaaleista olympialaisiin. Hän määrittelee leikin seuraavalla tavalla:

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

Keskeistä määritelmässä on leikkiin liittyvä vapaus ja erillisyyt ”tavallisesta elämästä”. Säännöt ovat ehdottomasti sitovia, mutta vasta, jos leikkijä hyväksyy ne vapaaehtoisesti. Leikki sijoittuu omalle alueelleen, joka ajallisesti ja tilallisesti erottuu muusta maailmasta. Tätä erottautumista korostaa leikkijän tietoisuus siitä, että kyseessä on jotain muuta kuin ”tavallinen elämä”.

Gadamer ei anna yksiselitteistä määritelmää leikille, mutta kuvailee sitä laajasti. Hän jatkaa saksalaisen idealismin perinnettä liittämättä leikin läheisesti estetiikkaan (ks. myös Schiller 2009). Leikki on Gadamerille taideteoksen olemisen tapa:

When we speak of play in reference to the experience of art, this means neither the orientation nor even the state of mind of the creator or of those enjoying the work of art, nor the freedom of a subjectivity engaged in play, but the mode of being of the work of art itself (Gadamer 2004b, 102).

Kyseessä ei ole taiteilijan tai taiteen kokijan subjektiivinen leikki, vaan heistä erillinen asia. Leikki on erillinen myös leikkijän toiminnasta:

We can certainly distinguish between play and the behavior of the player, which, as such, belongs with other kinds of subjective behavior. Thus it can be said that for the player play is not serious: that is why he plays (Gadamer 2004b, 102.)

More important, play itself contains its own, even sacred, seriousness (Gadamer 2004b, 102).

Leikki ei ole vakavaa, vaan sitä kuvaa juuri sen leikkisyys. Kuitenkin leikki sisältää myös oman vakavuutensa. Kyseessä ei ole ristiriita sen enempää kuin Huizingan kuvaus leikin vapaaehtoisuudesta ja sääntöjen samanaikaisesta ehdottomasta sitovuudesta. Leikki on leikkisää, mutta leikkiin osallistuvalla se on kuitenkin samaan aikaan ehdottoman totta ja vakavaa. Gadamer korostaa myös sitä, miten leikkijä kadottaa itsensä leikkiin:

Play fulfills its purpose only if the player loses himself in play (Gadamer 2004b, 103).

The players are not the subjects of play; instead play merely reaches presentation (Darstellung) through the players (Gadamer 2004b, 103).

Tarkoitus ei varmastikaan ole esittää, että leikkiessään henkilöt lakkaisivat olemasta subjekteja. Gadamer kiinnittää huomiota siihen, miten leikkijä unohtaa oman subjektiivisuutensa ja antautuu mukaan leikkiin. Leikin aikana minuus asettuu taustalle ja etualalla on itse leikki.

3.3. Näkökulmia leikkiin

Leikkiä tutkitaan monilla eri aloilla, ja näkemykset sen luonteesta vaihtelevat suuresti. Tässä luvussa käydään läpi näitä erilaisia näkökulmia poimimalla esimerkkejä filosofiasta, psykologiasta, sosiologiasta, kommunikaation teoriasta ja biologiasta. Keskeisessä asemassa on tapa nähdä leikki jonkin muun ilmiön kautta tai muulle ilmiölle alisteisena.

3.3.1. Apolloninen ja dionysinen leikki

Yksi tapa ymmärtää leikkiä liittyy Nietzschen *Tragedian synnyssä* (2007) käyttämään käsitteisiin apolloninen – dionysinen. Apolloninen taide on jo Nietzscheä edeltävä käsite, jonka hän kuitenkin rinnastaa uuteen käsitteeseen, dionysiseen haluun tai viettiin (Dixon 2009, 4; ks. myös Spariosu 1989). Apolloninen on järjellä käsitettävää, rationaalista ja ymmärrettävää ja liittyy visuaaliseen ja kirjalliseen taiteeseen. Dionysinen liittyy tässä käsitteessä fyysiseen ja on saavutettavissa päihtymisen ja huumaantumisen avulla. Se ymmärretään symbolisen intuition kautta ja se liittyy tanssiin ja improvisoituun musiikkiin. Apolloninen liitetään tässä yhteydessä kehittävään ja järjelliseen leikkiin, kun dionysinen ajatellaan hajottavaksi ja järjenvastaiseksi, viettien varaiseksi ja intuitiiviseksi. Näitä kahta käsitettä ei ole kuitenkaan tarkoitus ymmärtää keskenään vastakkaisiksi, vaan ne kietoutuvat toisiinsa. Molemmat ovat esteettisiä käsitteitä ja molemmat edustavat illusioiden maailmaa. (Nagel 2002, Dixon 2009.) Tässä jaossa on hyvä huomata, että dionysistä ei arvoteta kielteisesti apollonisen vastakohtaksi, vaan kyseessä on kaksi toisiaan täydentävää käsitettä. Kaikessa leikissä on sekä apollonisia että dionysisiä piirteitä.

Samankaltainen jako on löydettävissä Roger Caillois'n (1961) teoksesta *Man, Play and Games*. Caillois sijoittaa kaiken leikin skaalalle paidiasta ludukseen, sen mukaan miten tärkeää roolia säännöt näyttävät kyseisessä leikissä. Paidia tarkoittaa sananmukaisesti lasten leikkiä tai leikin muotoja, joissa säännöillä on vähäinen rooli. Paidiaan kuuluvien leikkien säännöt saattavat muuttua jatkuvasti, ja ne ovat harvoin julkilausuttuja. Caillois määrittelee paidian ”leikkivaiston spontaaniksi ilmentymiseksi”. (Caillois 1961, 27–28.) Ludus on skaalan toinen ääripää. Se tarkoittaa järjestäytyntä leikkiä, yleensä peliä tai sakraalista rituaalia. Siinä säännöt ovat tarkat ja julkisesti ilmaistut, niin että epäselvyyksien sattuessa voidaan ainakin yleensä vedota johonkin sääntökokoelmaan. Mitä lähempänä luduksen ää-

ripäättä leikki on, sitä vähemmän sen säännöissä on tulkinnan varaa. Shakki on hyvä esimerkki luduksen ääripäässä olevasta pelistä. (Caillois 1961, 29–30.)

Leikin siirtyessä paidiasta ludukseen mukaan tulee harkinnanvaraisuuden elementti. Paidia on puhtaasti leikkivaiston ilmentymää, mutta ludus on valinnan tulosta. Caillois kuvailee ludusta jonkin mielivaltaisesti asetetun ongelman ratkaisemiseksi, vain ratkaisun tuottaman henkilökohtaisen tyydytyksen vuoksi. (Caillois 1961, 29–30; vertaa Suits 2005.) Siirtymä paidiasta ludukseen liittyy Caillois'n mukaan sivistykseen. Kyseessä on muutos alkukantaisista leikkimuodoista sivistyneen kulttuurin peleihin. Kun leikistä tulee osa instituutioita, muuttuvat säännöt samalla oleellisella tavalla siitä erottamattomiksi. Institutionaalisoitunut leikki on Caillois'lle samalla kulttuurin kehittymisen välikappale. Sivistyneessä kulttuurissa leikkivaisto ilmenee erilaisten harrastusten muodossa. (Caillois 1961, 27, 32–33.)

Caillois'n leikkikuvauksen taustalta voidaan selvästi havaita länsimaista kehitystä ihannoiva ideologia. Hänen leikkikäsitteeseensä sisältyy ajatus siitä, että kaikki kulttuurit matkavat pikkuhiljaa alkukantaisesta paidiasta kehittyneeseen ludukseen. Hän tuntuu ajattelevan, että länsimaiset, kehittyneet kulttuurit voivat toimia esimerkkeinä kehittymättömämmille kulttuureille myös siinä, miten leikitään oikein. (Dixon 2009, 2.)

3.3.2. Leikki toisena

Ainakin Kantista ja Schilleristä alkaen on inhimillinen mielikuvitus (ja apolloninen leikki) ollut ihannoitu ominaisuus ja muita leikin muotoja ja ominaisuuksia on väheksytty ja ne on alistettu ”vain leikin” rooliin (Sutton-Smith 1997, 132; Nagel 2002, 4). ”Vain leikki” on kategoria, johon on johdonmukaisesti siirretty kaikki ne leikin muodot ja ominaisuudet, jotka eivät sovi ajattelijan omaan näkemykseen siitä, mikä leikin tarkoitus on. Suuri osa leikistä on tavallisesti tuomittu tähän toisen rooliin. Kuten luvun aloittavasta sitaatista käy ilmi, Schiller kohottaa leikin varsin tärkeään asemaan. Tämä ei kuitenkaan päde kaikkeen leikkiin, sillä Schiller pitää ainoastaan kulttuuria ja inhimillistä kehitystä edistäviä leikkejä arvokkaina (Sutton-Smith 1997, 132). Tämä jättää kuitenkin huomioimatta kaiken sen leikin, joka ei palvele sille annettua sivistystarkoitusta. Erityisesti lasten leikki yritetään tyy-

pillisesti sijoittaa osaksi kategorioita, jotka tekevät siitä hallittavaa, hyödyllistä ja harmittonta (Sutton-Smith 1997, 56, 151).

Erilaiset tavat puhua leikistä kohottavat aina jotkut leikkimuodot toisten yläpuolelle ja alentavat toiset ”vain leikin” rooliin. Vallitsevien leikkikäsitteiden taustalla on aina kulttuurinen valtataistelu, johon pelkästään omista tutkimuskysymyksistään kiinnostuneet leikkitutkijat merkittävästi vaikuttavat. (Sutton-Smith 1997, 204.) Esimerkkinä tällaisesta kulttuurisesta valtataistelusta käy hyvin digitaalisten³ pelien historia. Lähestyttäessä 2000-lukua digitaaliset pelit siirtyivät hiljalleen ”vain leikin” marginaalisesta kategoriasta kohti kulttuurin valtavirtaa. Kun digitaaliset pelit alun perin olivat vain lasten leikkiä – ja siten aikuisille sopimattomia – on niiden keskivertokuluttaja nykyään aikuinen (pelaajien keski-ikä Suomessa on 32 vuotta, ks. Nielsen Games 2008). Digitaalisten pelien akateeminen tutkimus on samalla siirtynyt pikkuhiljaa kohti sitä aluetta, jota pidetään ”vakavana tieteenä”.

Myös eri pelien vaihtelevalla tavalla saama huomio osoittaa, miten jotkut pelit nousevat korostettuun asemaan muiden jäädessä ”vain leikiksi”. Shakki on tästä erinomainen esimerkki. Sitä pidetään suuressa arvossa ja shakin suurmestareita kohdellaan kunnioittavasti. Shakista on kirjoitettu tutkielmia, joissa sitä on verrattu taiteeseen. Sillä on todettu olevan tieteellisiä piirteitä. Se on nähty analogisena kielelle, ja sen on nähty tarjoavan näkökulmia etiikkaan (Siitonen ja Pihlström 1998, 455–456). Kaikki tämä tuskin johtuu pelkästään shakin erinomaisuudesta pelinä.

William Stephenson on teoksessaan *The Play Theory of Mass Communication* (1967) esittänyt, että kaikki media on leikkimuotoista (Sutton-Smith 1997, 145). Esimerkiksi katsoessaan televisiota henkilö ei oikeasti ole paikalla. Uutiset eivät ole,

3 ”Digitaalisia pelejä” käytetään tässä tutkielmassa synonyyminä sellaisille käsitteille kuin ”videopelit”, ”tietokonepelit”, ”konsolipelit” jne. Aiempi käsitteistö on epäjohdonmukainen ja sekava, joten tilalle esitetään tässä termi ”digitaalinen” pelejä yhdistävän ominaisuuden perusteella.

"Alive at five", as they say, it is rather the representation of scenarios or interpretations about some event that is not present, and even when it is somewhat present – as, say, in the case of O.J. Simpson's "getaway" car on the Los Angeles freeway – the presentation is something that can be turned on or off. (Sutton-Smith 1997, 145.)

Television voi sulkea ja ”leikkimisen” lopettaa koska vain haluaa. Uutisten todellisuus on siirrettävissä syrjään varsin helposti, aivan kuten leikin. Kyseessä oleva todellisuus on muutenkin näytöksenomainen, uutisstudion pahvisine lavasteineen ja ruudulta valmista käsikirjoitusta lukevine kertojineen. Uutisten todellisuus on näytöksen välittämää keinotodellisuutta, jonka näkökulma saattaa muuttua kanavaa vaihdettaessa. Tämän eron näkökulmissa voi huomata esimerkiksi seuraamalla erilaisten poliittisten aiheiden uutisointia eri uutislähteissä.

Tämä toden ja leikin epätoden rinnastaminen on yksi keskeisistä tavoista kuvata leikkiä. Tämä on erityisen suosittua niiden keskuudessa, jotka kritisoivat jotain tiettyä tapaa leikkiä ”vain leikiksi”. Esimerkiksi uhkapelien kanssa aikaansa viettävien aikuisten kykyä hallita omaa elämäänsä ja keskittyä ”todelliseen” on pidetty kyseenalaisena (ajoittain varmasti hyvästä syystä). Tähän todelliseen on tavallisesti sisällytetty erityisesti työ, joka on muodostanut keskeisen vastaparin leikille. Työ on vakavaa ja välttämätöntä, jolloin leikki ymmärretään kevytmieliseksi ja joutavaksi. Puritaaninen retoriikka on arvottanut leikin ajanhukaksi jo neljän sadan vuoden ajan, ja se on yksi tärkeimmistä ja pysyvimmistä leikin diskursseista (Sutton-Smith 1997, 201; ks. myös Hänninen 2003, 40–44). Tässä retorisisessa asetelmassa leikki rinnastetaan työhön ja sen jälkeen hylätään hyödyttömänä (Hänninen 2003, 41). Leikki ei edistä työn tekoa, joten se on ajanhukkaa. Tämä näkemys on kuitenkin joutunut kilpailemaan valta-asemastaan esimerkiksi romantiikan aikakaudella leikin ihanoinnin kanssa (Sutton-Smith 1997, 129).

Tämä pääasiassa kielteinen diskurssi leikin ja toden vastakkaisuudesta on kuitenkin nykyaikana saanut toisenlaisen käänteen. Digitaalisen kulttuurin myötä olemme saaneet uuden kielellisen kategorian epätoden rinnalle: virtuaalinen. Myös huomio siitä, että kulttuuri syntyy merkittävässä määrin siinä symbolisessa tilassa, jota olemme tottuneet pitämään epätotena tai korkeintaan toden heijastumana ja mimiikkana, antaa syyn arvottaa tämä tila

myönteisesti. On pitkä kulttuurinen traditio arvostaa niitä henkilöitä, jotka ovat erityisen taitavia luomaan illusorisia kulttuurisia ja teoreettisia maailmoja, erityisesti kirjallisuuden, taiteen ja tieteen parissa (Sutton-Smith 1997, 54; ks. myös Schiller 2009). Epätoden tilalle syntynyt virtuaalinen tila on rajoiltaan suppeampi kuin aiempi epätoden käsite, johtuen sen yhteydestä tietokoneisiin. Se toimii kuitenkin metaforisena korvikkeena laajemmalla alueella ja arvottaa aiemmin kielteistä keskustelua myönteiseksi tai neutraaliksi. Tietokoneiden ja kommunikaatioteknologian arkipäiväisyys on tehnyt myös virtuaalisesta arkipäiväisistä. Tällä muutoksella epätodesta virtuaaliseen on samalla vaikutus, joka hajottaa raja-aitoja lasten leikin ja aikuisten leikkisän toiminnan, kuten pelien, väliltä. Jos molempien toiminta kuuluu samaan kategoriaan, lasten toiminnan väheksyminen ”vain leikkinä” muuttuu vaikeammaksi. (Sutton-Smith 1997, 54, 155.)

3.3.3. Satunnaisuus ja rituaalit leikeissä

Lasten leikkiä pidetään usein äärimmäisen satunnaisena ja kekseliäänä. Satunnaisuus, yllättävyys ja arvaamattomuus liitetään tavallisesti myös sellaiseen käytökseen, jota kutsumme ”leikkisäksi”. Lähemmässä tarkastelussa arvaamattomuus ja satunnaisuus ovat kuitenkin ainakin jossain määrin harhaa. Lasten leikkiä tutkittaessa on pystytty osoittamaan, että se sisältää paljon rituaalisia piirteitä (ks. esim. Huizinga 1984; Hänninen 2003). Sutton-Smith (1997, 169) toteaa seuraavaa, aiempaa Meckleyn (1994) tutkimusta seuraten:

Social play has to be both innovative and ritualistic to survive, though it is also clear from these data that some play events are more highly ritualistic than others.

Meckley seurasi tutkimuksessaan viiden kuukauden ajan kahdentoista 3–4 -vuotiaan lapsen leikkiä ja huomasi monien leikkien noudattavan johdonmukaista ja rituaalinomaista muotoa. Samat leikit toistuvat rituaalisesti samoilla tavoilla, niin että samat henkilöt täyttivät samat roolit. Jotta leikki voisi säilyttää muuntuvaisuutensa ja monipuolisuutensa, sen täytyy sisältää toistuvia ja rituaalisia aineksia. Toistuvat, samanlaiset elementit mahdollistavat vakaan pohjan, joka takaa kaikille yhteiset ennakkoehdot. Tälle pohjalle voidaan rakentaa monipuolisempaa vaihtelua, kuin mikä olisi mahdollista joka kerta tyhjästä syntyvässä leikissä. (Sutton-Smith 1997, 169.) Huomio rituaalin ja leikin yhteydestä ei ole uusi. Huizinga piti leikkiä kultin ja rituaalin lähtökohtana jo 1938, kirjoittaessaan siitä, miten kulttuuri

syntyy leikistä (Huizinga 1984, ks. esim. 27). Hänen mielestään esimerkiksi lasten polttopallossa piirtämällä kehällä ja temppelin pyhän alueen rajoilla ei ole mitään perustavaa eroa. Molemmat ovat peräisin leikitystä kulttuurista, ja molempia ympäröivät rituaalit. Leikkien lisäksi myös pelejä on tarkasteltu rituaaleina, eikä niistä ole vaikeaa löytää rituaalisia piirteitä (ks. esim. Ericsson 2004, 15–27).

3.3.4. Leikki metatoimintana

Varsinkin eläinten tutkimuksessa leikkiä on tulkittu myös kommunikaation muotona (ks. esim. Hänninen 2003). Yksi näkemyksistä on, että leikki on tapa ilmaista negatiivista ennen kielen kehittymistä (Burke 1966 Sutton-Smithin 1997, 22 mukaan). Ilman puhuttua kieltä negatiivisten ilmaisemisen on vaikeaa. Leikki on täyttänyt tätä roolia: leikkijä voi samaan aikaan tehdä ja olla tekemättä jotain. Leikkisä näykyisy symboloi puraisua, mutta ei kuitenkaan ole sellainen. Oikea purema aiheuttaisi kipua ja haavoja, mutta leikkisällä puraisulla voidaan varoittaa tai opettaa. Monet eläinlajit kilpailevat toistensa kanssa kumppaneista, reviereistä tai ruoasta pyrkimättä kuitenkaan vahingoittamaan toisiaan vakavasti. Kamppailulla on selkeät rajat, jotka vain harvoin ylitetään. Sutton-Smith tiivistää leikkitaistelun merkityksen seuraavasti:

Playfighting as an analogy to real fighting seems more like displaying the meaning of fighting than rehearsing for real combat. It is more about meaning than mauling.
(Sutton-Smith 1997, 23.)

Leikkisää kamppailua on joskus tulkittu harjoituksena todellista taistelua varten. Tämä vaikuttaisi kuitenkin olevan virhe (Sutton-Smith 1997, 29). Vähintäänkin voidaan sanoa, ettei tällaista yhteyttä ole osoitettu. Leikkisän kamppailun pitäminen jonkinlaisena kommunikaation muotona eläimillä tuntuu siten varteenotettavalta vaihtoehdolta.

Leikkiä voidaan yleisemminkin pitää metatoimintana. Jokaisella leikin tapahtumalla on kaksi vastinetta: sen symbolinen merkitys eli todellinen leikkitoiminta sekä eleet, liikkeet ja sanat, joilla nämä symboliset merkitykset luodaan. Kun lapsi leikkii äitiä, hän käsittelee nukkea kuin se olisi oikea vauva. Hänen symbolisessa leikkimaailmassaan lapsi on todellinen, mutta leikkimaailman todellisuutta ei kuitenkaan riko esimerkiksi se, että hän vahin-

gossa pudottaa nuken. Leikki on metatoimintaa, joka yhdistää itseensä tavallisten eleiden merkityksen ja samalla ylittää sen. Se ei siten ole vain mimiikkaa siinä merkityksessä, että se olisi jollain tapaa vähemmän totta. (Sutton-Smith 1997, 195, 198.)

3.3.5. Hyötynäkökulmat leikkiin

Yksi suosituimmista tavoista tulkita leikkiä on liittää se jollain tapaa henkilökohtaiseen tai lajinkehitykselliseen hyötyyn (Hänninen 2003, 53). Tämän näkemyksen mukaan leikki ei olekaan oma tarkoituksensa, vaan palvelee jotain ulkoista tarkoitusta. Tämä näkökulma on tyypillisin biologisissa leikin teorioissa, erityisesti tutkittaessa eläinten leikkiä. Se on kuitenkin vallalla oleva käsitys myös lasten leikistä kirjoitettaessa:

[I]n the general literature about child development, most theories hold that play is some form of adaptation, or that it provides for some useful development. The main concern is to show that increases in the complexity of play skill – physical, mental, imaginative, or social – lead to increases in some parallel kind of human growth or adaptation. (Sutton-Smith 1997, 18.)

Lasten kehittymisen nähdään palvelevan sosialisointia ja kypsymisen tarkoitusta. Tämä kehityksen korostaminen myös leikin kohdalla juontaa juurensa evoluutiovaikutteisesta näkemyksestä, jota Sutton-Smith (1997, 18) kutsuu ”edistyksen retoriikaksi”. Edistyksen retoriikka on peräisin historiallisesta näkemyksestä, jonka mukaan inhimillinen edistys on väistämätöntä. Kun se yhdistetään evoluutioteorioihin, päädytään yleiseen näkemykseen, jonka mukaan myös lasten kehitys voidaan nähdä kehityksenä ja adaptaationa. (Sutton-Smith 1997, 19.) Tällöin leikki saa luontevasti tarkoituksensa jonkinlaisena adaptaationa tai tapana kehittyä joko yksilönä tai lajina. Tämä on kuitenkin ongelmallinen näkemys, jolla ei ole erityisemmin tukea tutkimuksessa. Sutton-Smith (1997, 25) lainaa Pankseppilta (1993) sitaatin, joka tiivistää tämän hyvin:

Of course, it remains very attractive to assume that the consequences of playful activities are adaptive in many ways, but there are no robust and credible demonstrations of that in either humans or animals.

Näkemyks, jonka mukaan leikki on jollain tapaa hyödyllistä, on ymmärrettävä jo sen retorisen arvon takia. Lapset leikkivät (leikkiviä aikuisia unohtamatta) ja tulevat aina leikkimään, joten leikin kielteiseksi arvottava diskurssi on haastava pitää yllä. Leikin adaptiivisuutta arvioitaessa pitää myös erottaa arviot yksittäisistä tapauksista – tai eläinlajeista – ja leikistä yleensä (Sutton-Smith 1997, 26). Joidenkin eläinlajien leikillä saattaa olla adaptiivisia ominaisuuksia. Tästä on kuitenkin väärin yleistää, että leikki olisi adaptiivista.

Leikkiä on käytetty myös kuvauksena ihmisen aivojen toiminnasta. Aivojen sisäisissä mekanismeissa tapahtuu jatkuvaa vuorovaikutusta riippumatta siitä, ovatko aivot levossa vai hereillä. Unessa tuotettuja aivotiloja kutsutaan fantasiaksi tai uneksi. Hereillä olevat aivot toimivat kuitenkin samalla tapaa ja tuottavat jatkuvasti sisäistä kuvien tulvaa. Ero on siinä, että hereillä olevia aivoja rajoittaa todellisuus, toisin sanoen aistien tarjoamat havainnot maailmasta. Tässä aivojen neurologisessa kuvauksessa aivot luovat jatkuvasti jonkinlaista sisäistä fiktiota tai leikkivät sisäistä leikkiä. Leikkiä käytetään siis metaforana kuvaamaan aivojen prosesseja. Myös varsinainen leikkiminen liittyy tähän näkemykseen. Näkemyksen mukaan lasten leikkiin liittyvä toiminta on tapa tuoda aivojen sisäinen leikki ulkoiseen todellisuuteen. Aivojen jatkuvan sisäisen fantasian tulva muutetaan leikkimällä osaksi ulkoista todellisuutta. (Sutton-Smith 1997, 21, 60–61.) Tähän leikkikäsitykseen sisältyy selitys sille, miksi leikki olisi evolutionaarisesti hyödyllistä. Selityssuhde voi edetä myös toiseen suuntaan: aivojen neurologista kuvausta voidaan käyttää selityksenä leikin olemassaololle. Aivojen jatkuva sisäinen fantasia ymmärretään tällöin keinona säilyttää evolutiivinen sopeutuvuus:

[I]f the brain didn't keep itself labile, it might rigidify in terms of its prior specific adaptive successes. Sustaining its motivation for generality could be seen as the price of eternal alertness. The correlator must not rest, or it could be faulted by specialization. (Sutton-Smith 1997, 61.)

Aivojen nähdään olevan jatkuvan sisäisen evolutiivisen kamppailun vallassa. Voittajina selviävät ne rakenteet, jotka kohtaavat impulseja todellisuudesta ja osoittautuvat siten hyödyllisiksi. Tämä johtaisi kuitenkin ennen pitkää joidenkin tiettyjen rakenteiden ylikorostumiseen ja muiden surkastumiseen. Leikki ja fantasia pitävät yllä tasapainoa huolehtien siitä, että aivot pystyvät muuntautumaan ja sopeutumaan uusiin tilanteisiin. Tämän näke-

myksen mukaan leikillä on siis tärkeä evolutiivinen tehtävä: pitää yllä kykyä sopeutumi-
seen. (Sutton-Smith 1997, 61–62, 225.)

Friedrich Schillerin käsitys leikin tarkoituksesta korostaa sen hyödyllisyyttä. Hän näkee leikkivietin luonnollisena, inhimillisenä ominaisuutena, joka on toiminut erottajana primitiivisen ihmisen ja nykyihmisen välillä:

Historian tarkastelu osoittaa, että kaikkien rotujen kohdalla orjuuden eläimellistä tilaa ovat seuranneet samat ilmiöt: lumeen (Schein) tuottama ilo sekä taipumus koristella ja leikkiä (Schiller 2009, 347).

Lumeesta tuottamasta ilosta sekä taipumuksesta koristella ja leikkiä syntyy yhdessä ihmisen taipumus esteettiseen, esteettinen vietti tai leikkivietti. Se on samalla lähtökohtana sivistykselle. Leikkivietti edeltää kykyä tehdä taidetta, koska leikkivietti saa tyydytyksensä lumeesta (epätodesta), ja mahdollistaa lumeeseen itsenäisenä suhtautuvan sivistysvietin syntymisen (Schiller 2009, 349). Leikkivietti on siis pohjana inhimilliselle taipumukselle sivistykseen. Ajatus on samansuuntainen kuin Huizingalla (1984), joka pitää leikkiä koko inhimillisen kulttuurin lähtökohtana. Leikki itsessään johtuu ”voiman paljoudesta”, energiasta tai elämänhalusta, joka täytyy purkaa leikin kautta (Schiller 2009, 353). Samalla se voidaan valjastaa sivistystarkoitukseen, jolloin se myös palvelee inhimillisen kulttuurin kehitystä. Tämä kehitys johtaa mahdollisuuteen suhtautua koko maailmaan esteettisesti. Esteettisen asenteen pohjalle rakentuu mahdollisuus uudenlaiseen yhteiskuntaan, esteettiseen valtioon:

Jos ihminen dynaamisessa oikeusvaltiossa kohtaa toisen voimana ja rajoittaa tämän toimintamahdollisuuksia, jos hän velvollisuuksien eettisessä valtiossa kohtaa toisen lain majesteettisesti ja kahlitsee tahtomisensa, niin esteettisessä valtiossa, kauniissa kanssakäymisessä, toisen tulisi ilmetä hänelle pelkästään muotona, olla häntä vastassa ainoastaan vapaan leikin kohteena. (Schiller 2009, 355.)

Esteettisessä valtiossa kaikki – jopa palvelevat työvälaineet – ovat vapaita kansalaisia ja oikeuksiltaan yhdenveroista kaikkein jaloimpien kanssa; siellä ymmärryksen tulee ensin kysyä suostumusta kärsivälliseltä massalta, jota se pyrkii taivuttamaan tavoitteidensa mukaiseksi (Schiller 2009, 357).

Vaikka tämä näkemys esteettisestä valtiosta olisi liian optimistinen tai yksipuolinen, voi esteettisellä asenteella ja sivistyksellä olla silti tärkeä rooli modernissa yhteiskunnassa. Schiller ajattelee, että kauneus ja leikki toimivat linkkinä ihmisen materiaalisen ja aistillisen puolen välillä. Erityisen tärkeänä tämä rooli näyttäytyy uskonnon yhteydessä: Schiller ajattelee, että taiteen tehtävä on täyttää uskonnon jälkeensä jättämä tyhjiö ja toimia tässä mielessä uskonnon korvaajana. (Kotkavirta 2009, 237.)

3.3.6. Psykologinen tapa ymmärtää leikkiä

Yksi tapa määrittää leikki on kuvata sen erityisenä asenteena tai tapana suhtautua maailmaan. Tällaiset teoriat näkevät leikin vahvasti subjektiivisena asiana, joka ei niinkään liity toimintaan vaan toiminnan tapaan: mikä tahansa voi olla leikkisää. Leikki on subjektiivinen mielentila ja tapa nähdä asiat.

These theories interpret play in terms of subjective experiences of the players, as, for example, when proponents declare play is good because it is “fun”; it is an optimal experience, an escape, a release; it is intrinsically motivated; it is voluntary; it is actualizing one's potential; it brings arousal or excitement; it is conflict-free pleasure; it is free choice; it is autotelic or paratelic, to draw from a group of concepts that have been popularized in various academic theories. (Sutton-Smith 1997, 174.)

Leikki asenteena liittyy siis kokijan mielentiloihin ja tapaan suhtautua maailmaan. Se on jännittyneisyyden tai innostuneisuuden tila, joka on ennen kaikkea positiivinen kokijalle. Keskittyminen kokijan sisäiseen maailmaan on yhteistä kaikille niille teorioille, jotka pitävät leikkiä jonkinlaisena asenteena. Tämä viedään joissain tapauksissa niin pitkälle, että kielletään mahdollisuus määritellä leikkiä minkään ulkoisen tekijän kautta. Yleisesti voidaan todeta, että henkilön subjektiiviseen maailmaan liittyvät kuvaukset ovat nykyään suu-

ressa suosiossa. Osasy tähän subjektiivisten selitysten suosioon on ihmiselämän yleinen yksilöityminen länsimaissa viimeisen viidensadan vuoden aikana. (Sutton-Smith 1997, 174–175.) Yksilö on nyt tärkeämmässä roolissa kuin koskaan ennen, joten ei ole kovin yllättävää, että myös tieteelliset selitykset taipuvat usein käsittelemään asioita yksilön näkökulmasta.

Yksi tunnetuimmista psykologisista optimaalisen kokemuksen teorioista on Mihaly Csikszentmihalyin teoria flow'sta. Csikszentmihalyi ajattelee, että flow on itsessään tyydyttävä keskittymisen tila, joka seuraa sopivasta suhteesta haasteen ja taidon välillä. Flow voi olla seurauksena lähes mistä tahansa toiminnasta, sillä kyseessä on subjektiivinen maailmaan asennoitumisen tapa. Toimintaan liittyvä leikkisyys on yksi keskeisistä flow'n ominaisuuksista. (Csikszentmihalyi ja Bennett 1971; Csikszentmihalyi 1975.)

Kaikki syventymisen kokemukset eivät välttämättä ole flow-kokemuksia. Kaikki leikkiminen ei myöskään välttämättä johda flow'hun. Se ei välttämättä tarkoita, että kyseinen leikki olisi epäonnistunut. Flow määritellään kaksijakoisesti (flow-tila, ei-flow-tila), vaikka hienojakoisempi käsitys voisi olla sekä osuvampi että hyödyllisempi. (Dixon 2009, 10–11.) On syytä erottaa flow muista leikkimiseen liittyvistä positiivisista kokemuksista. Flow voi johtaa hyvään leikkikokemukseen, mutta se ei ole ainoa mahdollinen tapa nauttia leikistä.

Psykoterapeutti Donald Winnicott kuvaa leikkiä vetäytymisenä syvään keskittymisen tilaan. Leikki tapahtuu omassa tilassaan, joka ei ole leikkijän sisäinen psyykkinen todellisuus. Tila, jossa leikki tapahtuu, on leikkijän ulkopuolella, mutta se ei kuitenkaan ole sama asia kuin ulkoinen todellisuus. Leikki on itsessään tyydyttävää, vaikka se voikin johtaa jännittymiseen ja levottomuuteen. Jos jännitys kasvaa liian suureksi, se voi haitata leikkiä. Leikki on epävarmaa ja jännittävää, mutta samalla se on lähtökohta kaikelle luovuudelle. Leikki mahdollistaa sen tilan, johon myöhemmin syntyvät kokemuksemme kulttuurista. (Winnicott 1971, 51–53.)

Leikki voidaan ymmärtää suhtautumisena tulevaisuuteen ja varautumisena sen tarjoamiin mahdollisuuksiin. Näin ajattelee Brian Vandenberg (1988). Kyseessä on fenomenologis-psykologinen, Heideggerin ajatteluun perustuva teoria:

Play is an instance of projecting one's future and the thrill is derived from exploring possibilities. This view of play is contrary to the Freudian notion of play as mastery of past traumatic events. This is not to argue that children don't play out and play over events that have occurred in the past ... This view based on Heidegger suggests that we are our future and we are concerned with the past only because it influences our projections into the future. (Vandenberg 1988, 207–208 Sutton-Smithin 1997, 187 mukaan.)

Tässä kuvauksessa leikillä on hyödyllinen psykologinen tarkoitus. Vandenbergin mukaan ihmisyyden keskiössä on suhtautuminen ontologisiin kysymyksiin kuten vapauteen, kuolemaan ja autenttisuuteen (Sutton-Smith 1997, 186). Myös suhtautuminen leikkiin on hieman erilaista tästä lähtökohdasta. Se ei ole vain ajanhukkaa – kuten puritaanisessa diskurssissa – tai jonkun muun ilmiön jäänte, vaan tapa käsitellä kuoleman kaltaisia perustavia ihmisyyden kysymyksiä. (Ks. myös Csikszentmihalyi 1975, 66.)

3.3.7. Leikki ja kilpailu

Nykyisessä urheilukeskustelussa leikkisyys nähdään osana urheiluhenkeä. Se on oleellinen osa urheilua, joka erottuu arjesta nimenomaan leikkisyytensä vuoksi. Urheilu on tarkoituksetonta tai oman tarkoituksensa sisältävää toimintaa samaan tapaan kuin leikki. Silloin kun leikkisyys katoaa urheilusta, siitä tulee ammattimaista kilpaurheilua tai rajua kamppailua. Kilpaurheilu ei ole leikkiä tai hauskanpitoa vaan kovaa työtä. Kamppailu voitosta on omalla tavallaan leikin vastakohta ja johtaa väkivaltaan, väheksyntään, syrjintään, itsekkyyteen ja omahyväisyyteen. Näiden kontrollointi vaatii yhä voimakkaampaa valvontaa ja rangaistuksia, jotka ovat urheiluhengen reilun eetoksen ja siihen kuuluvan leikkisyyden vastaisia. Tällä tapaa kilpailu nähdään uhkana urheilun leikkisyydelle ja kilpailun tulkitaan johtavan leikkimielisyyden vastaiseen voitontavoitteluun. (Kotkavirta 2004, 37, 39, 50–51.)

Huizinga (1984) pitää agonia eli kilpailua yhtenä leikin oleellisimmista osista. Kilpailu ei siis ole jotain leikille vastakkaista, vaan pikemminkin leikin keskeisiä piirteitä. Vaikka kilpaurheilua ei äskeisessä näkemyksessä laskettu kovin leikkisäksi, on se Huizingan mukaan kuitenkin agonaalinen (kilpailumuotoinen) leikin muoto. Huizingan mukaan antiikin kreikkalaisilla kilpailu oli poikkeuksellisen tärkeässä roolissa. Heillä kilpailua ei voitu erottaa

muista leikkimuodoista, ja se oli tärkeässä osassa koko kreikkalaisessa kulttuurissa. Siitä tuli niin tavanomainen osa elämää, että se menetti leikin merkityksen, vaikka olikin yhä muodoltaan agonaalista ja leikkiä. (Huizinga 1984, 42.) Samalla tavalla nykyisin esiintyvät kilpaurheilun muodot ovat menettäneet leikin merkityksen, mutta säilyneet muodoltaan leikkinä. Kilpajuoksijalle ei kysymys siitä, kuka ylittää maaliviivan ensimmäisenä, ole enää pelkästään leikkiä, sillä hänen elantonsa saattaa riippua vastauksesta.

Ajoittainen ristiriitaisuus leikin ja kilpailun suhdetta koskevien käsitysten välillä kertoo, että tämä suhde ei ole yksiselitteinen. Leikkisyys voi olla oleellinen osa kilpailua ja kilpailu oleellinen osa leikkiä. Samalla liiallinen kilpailullisuus voi olla uhkana urheilun leikki-mielisyydelle.

3.4. Yhteenveto

Tässä luvussa on käyty läpi erilaisia tapoja ymmärtää leikkiä, pohjustuksena erilaisille tavoille ymmärtää peliä. Jos peli ymmärretään osaksi leikkiä, ovat tässä luvussa esitellyt näkemykset tarjonneet lisää näkökulmia molempien käsittämiseen. Kaikki näistä näkökulmista eivät käänny ongelmitta pelin ymmärtämiseen, mutta ne osoittavat yhdessä miten monitahoisesta ilmiöstä on kyse. Käsiteltävän aiheen monimutkaisuudesta kertoo jo sekin, ettei ole löydettävissä sellaista leikin määritelmää tai selitystä, josta tutkijat voisivat olla yksimielisiä. Tämä ei kuitenkaan ole ylipääsemätön ongelma, sillä ilmiöiden tarkastelu useista eri näkökulmista on tieteessä varsin normaalia ja usein erittäin hyödyllistä.

Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan peliä. Monet tarkastelluista leikin piirteistä ovat yhä oleellisia pelejä käsiteltäessä. Joissain tapauksissa rajanveto leikin ja pelin välillä on vaikeaa. Tämän takia eroa lähdetään hahmottamaan tarkastelemalla määritelmiä pelille.

4. PELIN MÄÄRITELMIÄ

Tässä luvussa esitellään kolme pelille tutkimuksessa annettua määritelmää. Ne on valittu monien määritelmien joukosta siksi, että ne ovat poikkeuksellisen hyvin perusteltuja ja, otavat hyvin huomioon aiempia näkemyksiä. Esitellyt määritelmät ovat filosofi Bernard Suitsin, pelisuunnittelun tutkijoiden Katie Salenin ja Eric Zimmermanin ja pelitutkija Jesper Juulin. Määritelmät rakentuvat toistensa päälle siten, että myöhemmät määritelmät otavat huomioon aiemmat määritelmät.

Juul (2003, 30–31) esittää, että hyvän pelin määritelmän pitäisi kuvata seuraavat kolme asiaa:

1. Millaisia systeemejä pelin säännöt muodostavat?
2. Millainen suhde pelin ja pelin pelaajan välillä on?
3. Millainen suhde pelin pelaamisen ja muun maailman välillä on?

Hyvän pelin määritelmän pitäisi siis pystyä kuvaamaan paitsi itse peli, myös sen suhde ympäröivään maailmaan.

4.1. *Peli vapaaehtoisena haasteena*

Ensimmäinen määritelmä on Bernard Suitsin esittämä:

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude].
(Suits 2005, 54–55.)

Määritelmän mukaan pelaaminen on toimintaa. Vaaditaan siis toimija, jotta jokin tapahtuma voisi olla pelaamista. Pelillä on myös tavoite, jonka tavoittelemista säännöt rajoittavat. Pelaamisen tulee olla vapaaehtoista, sillä rajoitusten täytyy olla vapaaehtoisesti hyväksyt-

tyjä. Pelaaminen on Suitsin (1967, 148) mukaan erityistä toimintaa, sillä sitä kuvastaa erityisesti tehottomien keinojen valinta. Kuten jo aiemmin todettiin, on se eräässä mielessä työn vastakohta. Kun työn tavoitteena on suorittaa ja tehdä jotain mahdollisimman tehokkaasti, pelin aikana pidetään rationaalisen toimia äärimmäisen tehottomalla tavalla. Jos tavoitteena olisi varmistaa, että ylittää juoksukilpailuissa maaliviivan ensimmäisenä, olisi järkevintä oikaista keskikentän läpi. Kukaan ei kuitenkaan tee näin, sillä silloin he eivät pelaisi peliä oikein. Säännöt ovat siten tavoitteen suhteen oleellisessa asemassa, sillä pelin voittoa ei voi saavuttaa niitä rikkomalla. Sääntöjen täytyy kuitenkin olla vapaaehtoisesti hyväksytyjä, jotta kyseessä olisi peli. Ulkoiset, pakolliset rajoitteet eivät riitä tekemään jostakin peliä. Suitsin pelin määritelmä edellyttää vapaaehtoisesti hyväksytyjä rajoitteita, kuten sitä, etteivät juoksijat oikaise keskikentän läpi. Jos pelaajat hyväksyvät tämän rajoituksen (ja monia muita), se mahdollistaa heidän osallistumisensa erityiseen toimintaan, eli juoksukilpailuun.

Pelien vapaaehtoisuuden ja tavallisesta elämästä irrallisuuden korostamista on kuitenkin kritisoitu voimakkaasti, erityisesti Huizingan leikkikäsityksen yhteydessä. Sama kritiikki puree jossain määrin myös Suitsiin. Pelin itsensä vuoksi pelaaminen on osa 1800-luvun lopun aristokraattista retoriikkaa, joka soveltuu erityisesti niille, joilla on varaa ja aikaa pelata vain pelien vuoksi (Sutton-Smith 1997, 203). Pelaamisen ja leikin sijoittaminen arkielämän ulkopuolelle idealisoi niitä tarpeettomasti eikä tee oikeutta pelille, joka ei ole vapaaehtoista ja hauskaa kaikkien osapuolten mielestä. Suits ei kutsuisi niitä silloin peleiksi, mutta hänen kanssaan on helppo olla eri mieltä. Hän asettaa yleisiksi ideaaleiksi käsitteitä, joita voisi myös pitää modernina, länsimaisena näkökulmana peleihin (Sutton-Smith 1997, 218–219).

4.2. Peli keinotekoisena systeeminä

Seuraava määritelmä tulee Salenilta ja Zimmermanilta pelisuunnittelun teoriaa käsittelevästä teoksesta *Rules of Play* (2004). He erottelevat digitaaliset pelit muista peleistä, mutta näkevät nämä kaksi kategoriata riittävän samankaltaisina, jotta niihin voidaan viitata yhdellä määritelmällä (Salen ja Zimmerman 2004, 86). Digitaalisuus ei siis ole perustavanlaatuisen erottava kategoria, vaan yksi ilmaisukeino muiden joukossa. Heidän määritelmänsä peleille koostuu kuudesta osasta:

1. Systeemi. Pelit ovat systeemejä.
2. Pelaajat. Pelillä on yksi tai useampi pelaaja, jotka vuorovaikuttavat pelin systeemin kanssa kokeakseen pelin.
3. Keinotekoisuus. Pelit ovat muusta todellisuudesta erillisiä ja keinotekoisia.
4. Konflikti. Kaikki pelit sisältävät kilpailua tai kamppailua. Tämä kamppailu voi tapahtua toisia pelaajia tai systeemiä itseään vastaan, mutta se on välttämätöntä pelille.
5. Säännöt. Säännöt tarjoavat sen välttämättömän rakenteen, josta pelaaminen syntyy ja määrittävät samaan aikaan, mitä pelaajat eivät voi tehdä ja mitä he voivat tehdä.
6. Mitattava lopputulos. Peleillä on mitattava päämäärä tai lopputulos. Pelin lopuksi pelaaja on joko voittanut tai hävinnyt tai saanut jonkinlaisen numeerisen tuloksen. Mitattava lopputulos erottaa pelit vähemmän järjestäytyneestä leikkitoiminnasta.

Nämä kuusi kohtaa yhdessä muodostavat pelin määritelmän:

A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by the rules, that results in a quantifiable outcome. (Salen ja Zimmerman 2004, 80–81.)

Kuten Suitsillakin, määritelmässä on mukana ajatus vapaaehtoisesta haasteesta. Salen ja Zimmerman vain muotoilevat asian toisin sanoin: he kutsuvat pelaajan haastamista konfliktiksi. He tuovat pelin määritelmään mukaan systeemiteoreettisen ajattelun. Se mahdollistaa pelien käsittelemisen usean eri tason formaaleina systeemeinä. Tästä lisää luvussa 6.1.

Salen ja Zimmerman (2004, 82) ajattelevat, että määrittely on samalla ilmiön kehystämistä. Kehystäminen on tietäntyyppisen näkökulman, kysymyksenasettelun tai tarkastelutavan omaksumista. Joskus kysymys siitä, sopiiko ilmiö annettuun määritelmään, riippuu vain tavasta jolla ilmiö kehystetään. Tämän myöntäminen auttaa sen tunnistamisessa, että mikä

tahansa määritelmä tulee joissain tapauksissa olemaan puutteellinen tai epämääräinen puhuttaessa ei-formaaleista ilmiöistä. Se ei tarkoita, että kyseinen määritelmä olisi hyödytön. Tämä huomio oli koko luvussa 2 käsiteltyjen kielipelien ajatuksen taustalla.

4.3. Klassinen pelin määritelmä

Viimeinen määritelmä on Juulin (2003). Hän tarkastelee seitsemää aiempaa määritelmää peleille⁴ ja yhdistää niiden yhteisistä piirteistä määritelmän, jota hän kutsuu klassiseksi pelin määritelmäksi. (Juul 2003, 30– 31.) Tämä määritelmä (Juul 2003, 35) antaa kuusi ominaisuutta, jotka ovat välttämättömiä ja riittäviä ehtoja sille, että jokin on peli:

1. Säännöt: Pelit perustuvat säännöille.
2. Vaihteleva, mitattavissa oleva lopputulos: Peleillä on vaihteleva, mitattava lopputulos.
3. Mahdollisille lopputuloksille asetettu arvo: Pelin mahdollisilla erilaisilla lopputuloksilla on eri arvot, joista toiset ovat myönteisiä ja toiset kielteisiä.
4. Pelaajan vaivannäkö: Pelaaja näkee vaivaa vaikuttaakseen pelin lopputulokseen. Toisin sanoen pelit ovat haasteellisia.
5. Pelaaja on kiintynyt lopputulokseen: Pelaaja on kiintynyt pelin lopputuloksiin siten, että hän on voittaja ja ”iloinen”, jos pelillä on myönteinen lopputulos ja häviäjä ja ”tyytymätön”, jos pelillä on kielteinen lopputulos.
6. Neuvoteltavat seuraukset: Sama peli (kokoelma sääntöjä) voidaan pelata joko tosielämän seurauksin tai ilman niitä.

Nämä ominaisuudet eivät kaikki kuvaa samaa määrittelyn tasoa. Ominaisuudet 1, 2 ja 4 kuvaavat peliä formaalina systeeminä. Ominaisuus 3 kuvaa systeemin mahdollisten lopputulosten arvoja. Piirteet 4 ja 5 kuvaavat suhdetta pelaajan ja systeemin välillä ja tarkemmin

⁴ Johan Huizingan, Roger Caillois'n, Bernard Suitsin, Avedonin ja Sutton-Smithin, Chris Crawfordin, David Kelleyn ja Katie Salenin ja Eric Zimmermanin.

piirre 4 kuvaa sitä, miten pelaaja toimii ja miten pelaajan toiminta voi vaikuttaa pelisysteemiin. Ominaisuus 6 kuvaa suhdetta pelitoiminnan ja muun maailman välillä.

Jotta peli täyttää Juulin määritelmän, sen mahdollisten lopputulosten on oltava vaihtelevia ja tämä vaihtelu on kyettävä mittaamaan kvantitatiivisesti. Tämä tarkoittaa, että pelin loppua pystytään määrittämään pelin lopputulos yksimielisesti johonkin kvantitatiiviseen suureeseen, kuten pisteisiin, vedoten. Joissain urheilulajeissa tämä tehdään tuomarien avustuksella niin, että he tulkitsevat kvalitatiivisen kokemuksensa kvantitatiiviselle asteikolle. Tämä kvantitatiivinen asteikko voi olla hyvin yksinkertainen. Vaatimus sen olemassaolosta tarkoittaa vain, että jotkin lopputulokset ovat toisia parempia ja että ne voidaan asettaa keskenään järjestykseen eli arvottaa.

Erilaisten lopputulosten arvottaminen voi tapahtua monella tapaa: se voidaan todeta pelin ohjeissa, jotkut ratkaisut voivat tuottaa enemmän pisteitä pelaajalle, peli voi edetä vasta kun pelaaja tavoittelee tiettyä lopputulosta tai se voi olla pelin lähtökohdista seuraava implisiittinen fakta (taistele vastaan tai avaruusoliot syövät sinut). (Juul 2003, 37; ks. kuitenkin Montola 2005a, 3.) Vaatimus siitä, että lopputulosten on oltava kvantitatiivisesti mitattavissa on ongelmallinen. Monissa peleissä mittaaminen tapahtuu käytännössä tuomarien välityksellä, mutta Juulin vaatimus tarkoittaa, että mittamisen on ainakin periaatteessa aina oltava mahdollista. Tämä rajaa monia rajatapauksia pelien ulkopuolelle. Tällaisia ovat ainakin pullonpyöritys, roolipelit sekä leikit, joilla ei ole varsinaista loppua, kuten hipa ja kirkonrotta.

Määritelmän mukaan pelaajan täytyy nähdä vaivaa lopputuloksen saavuttaakseen, jotta kyseessä olisi peli. Tämä on Juulille toinen tapa todeta, että pelit ovat pelaajalle haasteellisia, ne sisältävät konflikteja tai ovat luonteeltaan vuorovaikutteisia. Hän toteaa myös, että pelaajan toimilla on vaikutusta pelin lopputulokseen lukuun ottamatta puhtaaseen sattumaan perustuvia pelejä. (Juul 2003, 38.) Tuntuu kuitenkin hieman kummalliselta sisällyttää osaksi pelin määritelmää vaatimus pelaajan näkemästä vaivasta. Juul itse toteaa, ettei pelaajan toimilla ole vaikutusta pelin lopputulokseen puhtaaseen sattumaan perustuvissa peleissä. Hän kutsuu näitä tapauksia kuitenkin peleiksi jo tätä määritelmää antaessaan. Jos vaivannäkö on, kuten Juul toteaa aiemmin, välttämätön ehto sille, että jokin on peli, silloin hän tulee rajanneeksi itse osan peleistä määritelmänsä ulkopuolelle.

Viides Juulin ehdoista on pelaajan kiintyminen pelin lopputulokseen. Hän toteaa, ettei tämä ole yhtä formaali kategoria kuin aiemmat, sillä se riippuu voimakkaasti siitä, millaisen asenteen pelaaja ottaa peliä kohtaan. Hän samaistaa tämän Suitsin pelillisen asenteen käsitteeseen. Pelin lopputulokseen kiintyminen ilmenee siten, että pelaaja nauttii voittaessaan ja kärsii tai tulee onnettomaksi hävitessään. Juulin mukaan henkilö, joka ei kiinnny pelin lopputulokseen, on ilonpilaaja. (Juul 2003, 38.) Pelin lopputulokseen kiintyminen vaikuttaa voimakkaasti vapaaehtoiselta. Sen lisäksi herää epäily siitä, onko kyseessä ollenkaan välttämätön ehto sille, että kyseessä on peli. Hävitty pelikin voi olla varsin tyydyttävä kokemus. Monesti tiukasti hävitty, mutta tasapuolinen ja haastava peli on tyydyttävämpi kuin peli, jonka voittaa liian helposti (ks. myös Suits 1969, 321). Ongelmalliselta vaikuttaa myös se, että määritellesään peliä Juul tuleekin vahingossa määritelleeksi pelaamista (ks. eroista Hitchens ja Drachen 2009). Nämä ovat kaksi erillistä asiaa, eikä ole selvää, että Juulin vaatimus pelaajan asenteesta koskisi nimenomaan pelejä. Voi siis olla, ettei ilonpilaaja pelaa, mutta se ei tee vähemmän peliä toiminnasta, johon hän osallistuu.

Viimeistä pelin määritelmän välttämättömistä ja riittävästä ehdoista Juul kutsuu neuvoteltaviksi seurauksiksi. Hänen mukaansa peli täytyy voida pelata joko tosielämän seurauksin tai ilman niitä, riippuen pelitapahtumasta, paikasta ja henkilöstä toiseen. Pelin vaatimien toimien täytyy itsessään olla suhteellisen harmittomia, jotta pelin lopputulosta voidaan pitää neuvoteltavana. Kaikilla peleillä on jonkin verran seurauksia, joista ei voida neuvotella: ne vaativat pelaajilta sekä aikaa että vaivaa. Sen lisäksi, jos pelaajat panostavat peliin voimakkaasti, niillä on taipumus aiheuttaa joko myönteisiä tai kielteisiä tunnereaktioita. (Juul 2003, 38.) Määritelmän mukaisesti esimerkiksi venäläistä rulettia ei voida pitää pelinä, sillä sitä ei voida pelata pelin sääntöjen mukaisesti ilman, että sillä on tosielämän seurauksia. Samoin monia vaarallisia urheilulajeja voisi pitää vähintäänkin rajatapauksina. Loukkaantumiset eivät ole pelaajan valinnasta kiinni, joten pelaaja ei voi päättää pelata näitä lajeja ilman tosielämän seurauksia. Tietenkin täytyy pitää mielessä, että vaarallisissakaan urheilulajeissa pelin tarkoituksena ei ole aiheuttaa loukkaantumisia, vaan ne ovat seurausta pelin epäonnistumisesta.

Yhdessä kuusi Juulin esittämää kohtaa muodostavat klassisen pelin määritelmän:

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul 2003, 35).

Määritelmä ottaa huomioon useita aiempia näkemyksiä ja yhdistää niiden yleisimmät ja oleellisimmat ominaisuudet. Se ei kuitenkaan ole täydellinen, kuten aiempi analyysi osoitti. Se on silti hedelmällinen lähtökohta pelien tarkasteluun.

5. PELIN OSA-ALUEET

Peli on monimutkainen ilmiö. Sen tarkastelua voidaan kuitenkin helpottaa ottamalla huomion kohteeksi jotain sen yksittäisiä osa-alueita ja analysoimalla niitä erikseen. Tässä luvussa käsiteltävät osat ovat säännöt, taikapiiri, pelillinen asenne ja pelin päämäärä. Olisi varmasti mahdollista suorittaa analyysi muidenkin käsitteiden avulla. Nämä käsitteet ovat kuitenkin keskeinen osa pelejä ja ne ovat toistuvia aineksia peleistä esitetyissä määritelmissä. Siksi niiden lähempi tarkastelu paljastaa jotain oleellista peleistä.

5.1. Säännöt

Ero leikin ja pelin välille määritellään tyypillisesti sääntöjen avulla (ks. esim. Caillois 1961; Juul 2003; Salen ja Zimmerman 2004; Suits 2005). Leikit ovat vapaamuotoisia, säännöttömiä ja satunnaisia; pelit ovat sääntöjen ohjaamia, säännöille perustuvia ja sääntöjen määrittämiä. Säännöt ovat perusluonteinen osa peliä, jopa siinä määrin, että ilman sääntöjä jotain ilmiötä ei välttämättä voi kutsua peliksi.

Juulin (2003) mukaan jokaisen pelin säännöt ovat kaava, jonka avulla voidaan luoda yksittäisiä pelitapahtumia. Hän vertaa sääntöjä tietokoneen ohjelmistoon: säännöt tarvitsevat tietokoneohjelman tavoin laitteiston toteutuakseen. Pelien tapauksessa tämä laitteisto voi olla tietokone, mekaaninen laite, fysiikan lait tai ihmisen aivot. (Juul 2003, 36.) Juulin käsitteeseen säännöistä sisältyy se, että jokaisella pelillä on rajoitettu määrä tapoja ilmentyä. Tämä määrä on suhteellinen pieni esimerkiksi ristinollassa, mutta voi olla varsin suuri esimerkiksi shakissa tai gossa⁵. On kuitenkin mahdollista laskea kaikki siirrot kaikille shakin ja gon tilanteille. Tämä tekee niistä rajallisia pelejä.

Kaikki mahdolliset siirrot eivät kuitenkaan kata sitä, mitä Juul tarkoittaa erilaisilla tavoilla ilmentyä. Jos, kuten Juul antaa ymmärtää, pelin suhde maailmaan on osa pelin määritelmää, vaikuttaa pelin konteksti ilmentymistapojen määrään. Jos tämä konteksti on historiallinen, sosiaalinen tai kulttuurinen, voi lopputuloksena olla lähes loputon skaala erilaisia versioita pelistä, sillä konteksti on jatkuvassa muutoksessa. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että annamme erilaisia merkityksiä shakin nappuloille: kuningas, piispa ja ritari eivät ole

⁵ Teoreettisesti mahdollisten erilaisten pelien määrä gossa on $10^{10^{171}}$ peliä (Tromp ja Farneback 2007).

enää keskeisiä yhteiskunnallisia asemia jälkikolonialistisessa maailmassa. Käytännöllisenä rajana tässä käsityksessä on jonkinlainen historian loppu, jolloin pelin erilaisia toteutumisia olisi ehkä rajallinen määrä, mutta tämä määrä olisi melko tähtitieteellinen. Kun otetaan huomioon, että kukaan ei pystyisi pelaamaan kaikkia gon variaatiota ennen tätä aikarajaa, on Juulin ”rajallisuuden” käsite varsin laaja ja korkeintaan teoreettinen. Teoreettista rajaa variaatiolle ei loputtomien erilaisten kontekstien mahdollisuuden takia ole lainkaan.

Säännöt voidaan jakaa konstitutiivisiin, regulatiivisiin, strategisiin ja implisiittisiin sääntöihin (ks. esim. Cherry 1973; Siitonen ja Pihlström 1998; Salen ja Zimmerman 2004). Nämä eivät ole saman tason käsitteitä: sääntö voi olla samaan aikaan regulatiivinen, strateginen ja implisiittinen. Useimpien pelien voidaan ajatella sisältävän kaikkia näistä säännöistä, mutta konstitutiiviset säännöt ovat varsinaisen minimiehto pelin olemassaololle.

Konstitutiivinen sääntö on sellainen, että peliä ei voi voittaa sitä rikkomalla. Sääntö rajaa pois mahdollisia keinoja tavoittaa pelin päämäärä. Samalla konstitutiiviset säännöt toimivat määrittelijänä sille, että jotain tapahtumaa voidaan kutsua juuri joksikin tietyksi peliksi. Konstitutiiviset säännöt määrittävät sellaisia asioita, kuin esimerkiksi milloin jokin siirto shakissa lasketaan matin tekemiseksi. Näihin sääntöihin viitataan tavallisesti, kun puhutaan jonkin pelin säännöistä. Toisin sanoen, jos pelaaja ei noudata pelin konstitutiivisia sääntöjä, hän ei pelaa kyseistä peliä. (Cherry 1973; Suits 1967, 154–155).

Regulatiiviset säännöt ohjaavat toimintaa, mutta eivät luo mahdollisuuksia uuteen toimintaan. Shakin konstitutiiviset säännöt toimivat ennakkoehtona sille, että joku voi pelata shakkia. Regulatiiviset säännöt eivät tähän tapaan määrittele kyseistä peliä. Joku voi rikkoa regulatiivista sääntöä ja silti pelata peliä. (Cherry 1973.) Esimerkki tästä olisi keltaisen kortin saaminen jalkapallossa. Peliin liittyvät eettiset ohjenuorat ovat regulatiivisia sääntöjä. Niiden valvominen on joissain tapauksissa kirjoitettu osaksi konstitutiivisia sääntöjä, esimerkiksi määrittelemällä pelille tuomari.

Strategiset säännöt ovat sellaisia, että niitä seuraamalla pelaa kyseistä peliä hyvin. Ne ohjaavat pelaajaa tekemään valintoja, jotka johtavat pelin voittamiseen. Vaikka pelaaja ei seuraisi strategisia sääntöjä, hän pelaisi yhä samaa peliä – ei vain erityisen hyvin. (Suits 1980,

37–38.) Pelaaja voi samaan aikaan rikkoa regulatiivista sääntöä ja seurata strategista sääntöä. Esimerkki tästä olisi pallon potkaiseminen tahallisesti pois pelialueelta jalkapallossa.

Implisiittiset säännöt kattavat peliin liittyvän etiketin, oletukset reiluudesta ja muut odotettua käytöstä säätelevät säännöt. Implisiittisiä sääntöjä erottaa muista sääntötyypeistä se, että ne ovat mukautuvaisempia ja herkempiä kontekstille. (Salen ja Zimmerman 2004, 130.) Implisiittisiä sääntöjä ei tyypillisesti lausuta ääneen, vaan pelaajien oletetaan tulkitsevan ne pelaamisen kontekstista. Implisiittiset säännöt ovat samalla regulatiivisia.

Pelien tarkastelu sääntöjen tasolla tarkoittaa samalla, että ne ymmärretään erillään siitä, miten pelaajat kokevat kyseiset pelit (Salen ja Zimmerman 2004, 121). Pelkästään sääntöjen tarkastelu kuvaa pelejä formaaleina systeemeinä (ks. tämän tutkielman luku 6.1). Se avaa samalla mahdollisuuden tarkastella pelejä puhtaan matemaattisina ilmiöinä. Matemaattinen analyysi esimerkiksi pokerin todennäköisyyksistä kertoo paljon pokerista pelinä, vaikka analyysi jääkin puutteelliseksi kokonaiskuvaan nähden. Vaikka säännöt muodostavat perustavan osan siitä, miten ymmärrämme pelejä, pelit eivät ole ainoa ilmiö, joita säännöt koskevat (Salen ja Zimmerman 2004, 121). Säännöt eivät ole ainutlaatuisia vain peleille, mutta on tärkeää kysyä, mikä tekee pelien säännöistä ainutlaatuisia. Voidaan erottaa ainakin viisi tekijää, jotka kuvaavat erityisesti pelien sääntöjä (Huizinga 1984; Juul 2003; Salen ja Zimmerman 2004; Suits 2005):

1. Säännöt rajaavat pelaajien vaihtoehtoja. Pelaajat voisivat toimia jonkun pelin aikana monilla eri tavoilla, mutta pelin säännöt rajaavat osan näistä vaihtoehtoista pois. Säännöistä myös seuraa, että osa toimista ei ole pelin kontekstissa järkeviä tai suositeltavia, jos haluaa pelata hyvin.
2. Säännöt ovat julkilausuttuja, yksiselitteisiä ja yhteisiä. Säännöillä on taipumus muuttua yksiselitteisiksi viimeistään pelin aikana, sillä epäselvyydet säännöissä estävät peliä etenemästä. Tästä syystä säännöt ovat myös ilmeisiä ja julkilausuttuja. Ne ovat myös kaikille samanlaisia. Tämä ei tarkoita, että kaikkia pelin osanottajia koskevat kaiken aikaa samat säännöt, vaan sitä, että samassa tilanteessa olevia pelaajia koskevat aina samat säännöt (ottaen huomioon tasoitukset yms.).

3. Säännöt ovat muuttumattomia. Samoista syistä kuin säännöt ovat julkilausuttuja, yksiselitteisiä ja yhteisiä, ne ovat myös muuttumattomia – ainakin pelin aikana. Tämä ei tarkoita, etteikö sääntöjä voisi tietyissä tilanteissa muuttaa, mutta ainakin pelin edetessä säännöt ovat muuttumattomia. Pelaaja ei voi vain päättää muuttaa jotain sääntöä, jos se ei sovi hänen senhetkiseen tilanteeseensa.
4. Säännöt ovat sitovia. Huizingan (1984, 21) sanoin ”säännöt ovat ehdottoman sitovia, eivätkä siedä epäilyä”. Pelaaminen on ylipäänsä mahdollista vain, jos kaikki pelaajat sitoutuvat pelin sääntöihin. Tämä sitoutuminen selittää omalta osaltaan sitä, miksi säännöt ovat muuttumattomia ja jaettuja. Joissain peleissä tätä sitovuutta symboloi tuomari, jolla on valta pitää yllä pelin sääntöjä erilaisin sanktioin. Jotta tämä ylipäänsä on mahdollista, täytyy pelaajien hyväksyä tuomarin valta ja samalla myös välillisesti sääntöjen sitovuus.
5. Säännöt ovat toistettavia. Säännöt voidaan siirtää pelikerroista toiseen ja pelaajilta toisille ongelmitta ja muuttumattomina. Usein pelin olemassaolo samaistetaan juuri sen muuttumattomiin ja toistettaviin sääntöihin. Peli on sama kahdella pelikerralla, jos sen säännöt ovat (ainakin pääpiirteissään) samat.

Entä sitten sääntöjen rikkominen? Formaalisella tasolla tarkasteltuna konstitutiivisia sääntöjä rikkova pelaaja ei varsinaisesti pelaa kyseistä peliä. Hän saattaa noudattaa joitain säännöistä ja rikkoa osaa niistä, jolloin hänen pelaamansa peli ei ole sama kuin muiden pelaajien. Peli ei tällöin ole pelaajien yhdessä jakama. Jos kuitenkin tarkastellaan pelaamista kokemuksellisella tasolla, voidaan sanoa konstitutiivisten sääntöjen rikkojan pelaavan samaa peliä kuin muut. Todellisissa pelitapahtumissa formaalinen ja kokemuksellinen taso eivät erotu toisistaan ilmeisesti, jollei joku sitten huomaa toisen pelaajan huijaavan.

5.2. Taikapiiri

Peli erottuu sekä tilallisesti että ajallisesti muusta maailmasta. Tätä rajaa pelin sisäisen maailman⁶ ja muun maailman välillä kutsutaan tyypillisesti taikapiiriksi (ks. esim. Huizin-

6 Tähän pelin sisäiseen maailmaan voidaan viitata diegesiksen käsitteellä. Se on kirjallisuustieteellinen käsite, joka tarkoittaa sitä, mikä on totta jonkin tekstin sisällä. Samalla tapaa se voi pelien tapauksessa viitata siihen, mikä on totta pelin sisällä.

ga, 1984; Juul 2003; Salen ja Zimmerman 2004). Taikapiiri liittyy myös leikkiin, mutta pelien tapauksessa se muodostaa selkeämmän ja konkreettisemmän rajan kuin leikin kohdalla. Huizinga kuvaa taikapiiriä seuraavassa sitaatissa. Hän puhuu leikistä, mutta sama pätee myös peliin.

Jokainen leikki tapahtuu paikassa, joka etukäteen on rajoitettu – varsinaisesti tai vain symbolisessa merkityksessä, tarkoituksella tai ikään kuin luonnostaan. Niin kuin muodollisesti ei ole mitään eroa leikin ja pyhän toimituksen välillä, ts. niin kuin pyhä toimitus tapahtuu samoin muodoin kuin leikki, niin ei pyhitetty paikka myöskään muodollisesti eroa leikkipaikasta. (Huizinga 1984, 19–20.)

Leikki ja pelaaminen muistuttavat pyhää: molemmat erottuvat muusta maailmasta jonkin symbolisen rajan avulla. Pyhän tapauksessa tämä raja kulkee pyhän ja profaanin välillä; peleissä rajana on pelin luoman taikapiirin rajat. Tätä rajaa voidaan molemmissa tapauksissa kutsua taikapiiriksi, sillä muodollisesti tapausten välillä ei ole mitään eroa:

Kilparata, tenniskenttä, lasten katukivetykselle piirtämä ruudukko ja shakkilauta eivät muodollisesti eroa temppelistä tai noitapiiristä (Huizinga 1984, 30–31).

Sekä pelit että pyhä erottautuvat tavallisesta, astuvat tavanomaisen elämän ja maailman toiselle puolelle ja erottavat osan todellisuudesta omaksi osakseen. Molempiin liittyy erityinen tapa, jolla asiat ovat yhtä aikaa jotain tavanomaista (kivi, puunpala, kuva) ja samaan aikaan jotain täysin erilaista ja mahdollisesti ainutlaatuista (pelinappula, pyhäinjäännös, ikoni). (Huizinga 1984, 19–20.) Tästä ei kuitenkaan pidä tehdä sellaista johtopäätöstä, että pelit olisivat jotenkin merkillisellä tavalla erillään muusta todellisuudesta ja taikapiiri muodostaisi jonkinlaisen ontologisen rajan. Pikemminkin kyseessä on tietynlainen todellisuuteen suhtautumisen tapa, kehys jonka läpi tarkastella maailmaa. Tällöin taikapiiri voidaan ymmärtää tarkastelun kehyksenä, joka sulkeistaa pois tarkastelun piiristä pelin kannalta epäoleelliset osat maailmasta (ks. kehysanalyysistä Goffman 1986; esimerkki kehysanalyysistä peleihin sovellettuna Stenros 2008).

Yksi tavoista tarkastella taikapiiriä on kiinnittää huomiota siihen, mitä tarkoittaa taikapiirin irrallisuus muusta elämästä. Mistä tässä irrottaudutaan? Juul (2003) esittää, että kaikkia pe-

lejä voidaan pelata joko tosielämän seurauksin tai ilman niitä, riippuen pelitapahtumasta, paikasta ja henkilöstä. Jotta kyseessä voi varsinaisesti olla peli, täytyy siis olla mahdollista sijoittaa se taikapiirin sisään. Tosielämän seuraukset taas saadaan johonkin peliin mukaan esimerkiksi lyömällä sen lopputuloksesta vetoa. Pelin itsensä vaatimien toimenpiteiden ja siirtojen täytyy olla suhteellisen harmittomia, jotta pelin lopputulosta voidaan pitää neuvoteltavana. Jos peli edellyttäisi esimerkiksi itsensä vahingoittamista, se ei täyttäisi tätä ehtoa.

On kuitenkin kyseenalaista täytyykö taikapiiri ymmärtää yhtä voimakkaasti kuin Juul esittää. Jos ymmärrämme taikapiirin kehysanalyysin tapaan tavaksi tarkastella jotain ilmiötä, ei ole mitenkään selvää, että olisi välttämätöntä Juulin tavoin käyttää sitä rajaamaan jotain ilmiötä pelien ulkopuolelle. On myös mahdollista nähdä taikapiiri aina läsnä olevana, mutta vaihtelevan vahvuusena pelien ominaisuutena.

5.3. Pelillinen asenne

Pelin ominaisuuksien tarkastelun lisäksi on syytä kiinnittää huomiota myös pelin pelaajiin. Pelaaminen edellyttää pelaajilta erityistä asennetta, jota voidaan filosofi Bernard Suitsia (2005) seuraten kutsua pelilliseksi⁷ asenteeksi. Se on pelaajan omaksuma, pelin mahdollistava asenne. Sitä voisi kuvailla myös haluksi pelata peliä. Suitsin tarkka tarkka määritelmälle on: ”perustavien sääntöjen hyväksyntä vain jotta hyväksynnän mahdollistama toiminta voi tapahtua” (Suits 1980, 40). Säännöt eivät ole periaatteessa pelaajaa sitovia, mutta hän tekee ne omalla, vapaaehtoisella päätöksellään itseään sitoviksi. Jos hän on valmis tekemään näin, on hänen mahdollista pelata peliä. Tässä tapauksessa pelin säännöt ovat pelaajaa ehdottomasti sitovia, ainakin niin kauan kuin hän on valmis pelaamaan peliä (Suits 1967, 152–153).

Suitsin käsitys siitä, että pelin pelaaminen vaatii jonkinlaisen erityisen asenteen, ei ole millään muotoa ainutkertainen. Huizinga korostaa samantyyppistä asennetta tekemisen ”leikkiluonteena” (Huizinga 1984, 31–33). Tähän asenteeseen kuuluu myös sääntöjen pitäminen ehdottomina, ainakin väliaikaisesti. Myös Gadamer on kuvannut pelin ja pelaajan suhdetta erityisenä asenteena (Gadamer 2004b, 103, 105). Hänen mukaansa pelaaja omaksuu pelin

7 Suitsin käyttämä käsite on 'lusory attitude'. Sana "lusory" on johdettu latinan leikkiä merkitsevästä sanasta ludus. Suits yhdistää sen kuitenkin erityisesti pelien pelaamiseen, joten se on tässä yhteydessä perusteltua kääntää leikkisän asenteen sijaan pelilliseksi asenteeksi.

säännöt niin ehdottomasti, että hän lakkaa olemasta pelin subjekti. Pelistä tulee tapahtuman varsinainen subjekti. Vaikka Gadamerin näkemystä voisi pitää liioiteltuna kuvauksena tapahtumasta, yhdistää näitä näkemyksiä käsitys siitä, että pelataksaan pelaaja tarvitsee erityisen suhtautumistavan peliin. Pelillinen asenne ei ole kuitenkaan mitenkään poikkeuksellinen ilmiö, vaan se suhteutuu hyvin taiteen tutkimuksen parissa käsiteltyyn esteettiseen asenteeseen (ks. esim. Saxena 1978). Samoin Samuel Taylor Coleridgen tunnetuksi tekemä käsite ”suspension of disbelief” on rakenteeltaan hyvin samankaltainen (ks. esim. Fogle 1960). Voidakseen nauttia useista erilaisista medioista – esimerkiksi elokuvista, kirjoista tai tv-sarjoista, on katsojan oltava valmis omaksumaan asenne, jossa kyseisen median säännöt hyväksytään ainakin väliaikaisesti sellaisenaan, ilman kritiikkiä.

5.4. *Pelin päämäärä*

Vastaus siihen, mikä on pelin päämäärä, riippuu siitä tasosta, jota tarkastellaan. Päämäärää voidaan määrittellä ainakin kolmella tasolla: kokemuksellisella, formaalilla ja systeemin tasolla. Kokemuksellisella tasolla kiinnitetään huomiota siihen, mikä pelaajien tavoite on ja millainen heidän asennoitumisensa peliin on. Formaalilla tasolla tarkastellaan sitä, millaisia päämääriä pelin rakenne asettaa pelaajalle ja miten hän täyttää nämä päämäärät. Systeemin tasolla taas tärkeää on, millaisia tavoitteita pelisuunnittelijat ovat peliin asettaneet, sekä implisiittisesti että eksplisiittisesti.

5.4.1. Kokemuksellinen taso

Pelaaminen vaatii pelaajalta erityisen asennoitumisen peliin ainakin väliaikaisesti. Miksi tuo asenne omaksutaan ja aletaan pelata? Miksi pelit ovat kiehtovia ja vetävät ihmisiä puoleensa? Tyypillinen vastaus näihin kysymyksiin olisi todeta, että pelaaminen on hauskaa. Tällainen vastaus ei kuitenkaan valaise tilannetta lainkaan. Päinvastoin se piilottaa itse kysymyksen:

Typical explanations as to why people play usually reach the hardly enlightening conclusion: "because it's fun." Despite the fact that play is a truly universal cultural category, its nature is still far from being understood. It is generally assumed that "I have fun" is a kind of basic protocol-statement which cannot be analyzed further and that the experiences that accompany playing are self-validating and in no need of being explicated. (Csikszentmihalyi ja Bennett 1971, 45.)

”Pelaaminen on hauskaa” ei ole vastaus, vaan itse kysymys. Psykoanalyytikko Donald Winnicottin (1971) teoria leikistä voi auttaa vastaamaan tähän kysymykseen. Hän kirjoittaa pääasiassa lasten leikistä, mutta hänen ajatuksensa koskevat samalla tapaa aikuisia ja peliä. Psykoanalyytikkona Winnicott kiinnittää merkittävästi huomiota lapsen varhaiseen kehitykseen. Ohitamme tässä tarkastelussa lapsen kehitystä koskevan puolen ja kiinnitämme huomiota Winnicottin teorian kokemuksellista tasoa koskevaan osaan. Hän ajattelee, että kokeakseen elämän mielekkääksi ihmisen täytyy kokea luovia kokemuksia:

It is creative apperception more than anything else that makes the individual feel that life is worth living. Contrasted with this is a relationship to external reality which is one of compliance, the world and its details being recognized but only as something to be fitted in with or demanding adaptation. Compliance carries with it a sense of futility for the individual and is associated with the idea that nothing matters and that life is not worth living. (Winnicott 1971, 65.)

Luova suuntautuminen maailmaan antaa elämälle tarkoituksen tunteen, kun vastaavasti alistuminen ulkoisen todellisuuden vaateisiin saa aikaan tyhjyyden, turhautuneisuuden ja merkityksettömyyden kokemuksia. Luova suuntautuminen maailmaan ja alistuminen ulkoiselle todellisuudelle muodostavat vastakohtat, luovan ja ei-luovan elämän. Winnicott ei tarkoita luovalla elämällä sitä, että voidakseen olla tyytyväinen elämäänsä ihmisen täytyisi luoda taidetta. Taiteen luominen on yksi tavoista elää luovaa elämää, mutta Winnicott tarkoittaa luovalla elämällä pikemminkin tapaa suhtautua elämään, ”universaalia luovuutta”. (Winnicott 1971, 67.) Yksi tärkeimmistä tavoista olla luova on leikkiä ja pelata:

- - [I]n playing, and perhaps only in playing, the child or adult is free to be creative (Winnicott 1971, 53).

Pelaamiseen sisältyvä luovuus on syy sille, miksi pelaaminen on tyydyttävää. Pelatessa ei tarvitse alistua ulkoisen todellisuuden vaatimuksiin. Pelit tarjoavat mahdollisuuden suhtautua maailmaan luovasti.

Winnicottin näkemys on vain yksi tapa hahmottaa pelin tyydyttävyyden syy, mutta hänen näkemyksensä antaa johdonmukaisen tavan ymmärtää pelaajan kokemusta. Vaikka ei hyväksyisi Winnicottin valintaa kutsua juuri luovuutta mielekkään elämän ehdoksi on epäilemättä totta, että tyydyttävä elämä sisältää merkityksellisiä kokemuksia. Pelaaminen voi olla yksi tavoista kokea näitä kokemuksia. Kuten Winnicott (1971, 52) kirjoittaa: ”Playing is essentially satisfying”.

Erityistapauksena siitä, miksi pelit ovat pelaajalle tyydyttäviä, voidaan ajatella Csikszentmihalyin teoriaa flow'sta (Csikszentmihalyi ja Bennett 1971; Csikszentmihalyi 1975). Kaikki tyydyttävät pelikokemukset eivät ole flow-kokemuksia, mutta flow voi olla yksi tavoista nauttia pelistä.

Flow syntyy tasapainosta haasteiden ja taitojen välillä. Kun tehtävän haastavuus on täydellisessä tasapainossa taitojen kanssa, saavuttaa tehtävän suorittaja syvän keskittymisen tilan, jossa hän menettää itsetietoisuutensa ja hänen ajan tajunsa hämärtyy. Taitojen kasvaessa haasteiden täytyy samalla vaikeutua tai kokemus muuttuu tylsistymiseksi. Haasteet eivät kuitenkaan saa olla liian vaikeita tai niiden suorittaja ahdistuu. Flow on jatkuvaa tasapainottelua näiden kahden ääripään välillä. Flow ei liity vain pelien pelaamiseen, vaan sen voi saavuttaa missä tahansa keskittymistä vaativassa ja haastavassa tehtävässä. (Csikszentmihalyi ja Bennett 1971; Csikszentmihalyi 1975.)

Pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden flow'hun rajaamalla ympäröivät mahdollisuudet helposti hallittavaan, mutta haastavaan, joukkoon ongelmia. Pelien tarkoitus on siis hetkeksi hylätä ne haasteet, joita elämä meille asettaa, ja antaa meidän valita itse mieluisampia haasteita, joiden kanssa pystymme kamppailemaan. Samalla tämä kamppailu tuottaa meille nautintoa. Ero työn tekemiseen piilee nimenomaan pelaajan asenteessa: työ voi olla haastavaa, mutta pelaajan asennoituminen tekee jostain haasteesta peliä. Flow-kokemuksia on mahdollista kokea myös ilman pelejä, mutta pelit ovat valmiiksi muotoiltuja, kulttuurisesti hyväksytyjä tapoja kokea näitä kokemuksia. (Csikszentmihalyi ja Bennett 1971, 46–47.)

Pelaamisen vapautta ja itsetarkoituksellisuutta korostavissa teorioissa on yhteistä niiden näkemys siitä, että pelit eivät palvele mitään ulkoista tarkoitusta vaan ovat päämäärä itsessään. Jos peliä ajatellaan samaan tapaan kuin joissain leikin teorioissa, ja kysytään, mitä hyötyä siitä on, päädytään usein selittämään peliä jonkin muun ilmiön kautta. Jos kuitenkin nähdään peli itsetarkoituksellisena toimintana voidaan ajatella, ettei sillä ole mitään sille itselleen ulkoista tarkoitusta. Tällaista toimintaa kutsutaan autoteliseksi, eli oman päämääränsä sisältäväksi.

5.4.2. Formaalin taso

Formaalisen tason tarkastelu kiinnittää huomiota siihen, millaisia pelin rakenteen määrittämät tai siitä johdettavat päämäärät ovat. Pelille voidaan erottaa kolme erillistä päämäärää: peliin osallistuminen, pelin ulkoinen päämäärä ja pelin sisäinen päämäärä.

Peliin osallistuminen on ensimmäinen päämäärä. Se ei ole varsinaisesti osa itse peliä, vaan osallistujan päämääränä voi olla yksi (tai useampi) monesta eri vaihtoehdosta: ajan viettäminen muiden ihmisten kanssa, oman taidon todistaminen tai joku muu monista ihmisistä motivoivista asioista. Oleellista on, että tämä päämäärä sisältää pelaamisen, se on analyttisesti erillinen muista päämääristä ja välttämätön sille, että peliä ylipäänsä syntyy.

Toinen päämäärä, pelin ulkoinen päämäärä, on se ehto tai ne ehdot, joiden täytyy täytyä, jotta jokin peli on voitettu. Tämä voi olla maaliviivan ylittäminen ensimmäisenä, vastustajan lannistaminen, hänen mahdollisten siirtojensa rajoittaminen tai mikä tahansa monista pelien eri voittoehdoista. Tämä päämäärä on ulkoinen, koska se voidaan kuvata viittaamatta yhteenkään peliin, jonka osa se sattuu olemaan. Se voi myös toteutua ilman, että kyseessä on peli; joku voi asettaa shakkinappulat niin, että ne ovat matissa, ilman että hän voittaa yhtään peliä. Pelin ulkoinen tavoite on mahdollista saavuttaa sääntöjä rikkomalla, esimerkiksi huijaamalla, mutta silloin ei ole toteuttanut pelin sisäistä päämäärää. Kolmas päämäärä, pelin sisäinen päämäärä eli voittaminen, riippuu pelin säännöistä. Tämän määritelmän mukaan on siis mahdotonta voittaa peli huijaamalla, vaikka voi toki uskotella muille niin tapahtuneen. Tämä pätee vain tarkasteltaessa peliä formaalilla tasolla. (Suits 1980, 36–37.)

Keinot päämäärän saavuttamiseksi voidaan jakaa ainakin kahteen kategoriaan: ulkoiset ja sisäiset keinot. Jokin keino on ulkoinen, jos sillä voidaan saavuttaa pelin ulkoinen päämäärä. Tällaisen keinon ei tarvitse olla pelin sääntöjen mukainen, vaan riittää, että se tuottaa pelin ulkoista päämäärää vastaavan tilan. Esimerkiksi nyrkkeilyottelussa varsin tehokas ulkoinen keino voittamiseen olisi ampua vastustajaansa päähän. Tämä täyttää ottelun ulkoisen päämäärän: vastustaja tuskin nousee jaloilleen ennen kuin tuomari ehtii laskea kymmeen. Peleissä ollaan kuitenkin kiinnostuneita niistä keinoista, jotka noudattavat pelattavana olevan pelin sääntöjä, eli sisäisistä keinoista. Vastustajan ampuminen on tuskin sallittu nyrkkeilyn säännöissä, joten pelin sisäinen päämäärä ei tulisi sillä täytetyksi. (Suits 1980, 37.)

Pelin päämäärän täyttymiseksi vaaditaan yhteensä kolme ehtoa: 1) täytyy osallistua peliin, oli syy osallistumiseen sitten mikä tahansa; 2) täytyy täyttää ne ehdot, jotka määrittävät pelin voittamisen (esimerkiksi tietynlainen nappuloiden järjestys shakissa); 3) tämän täytyy tapahtua pelin aikana. Ei siis riitä, että asettelee shakkinappulat voittoehdot täyttävään järjestykseen, jos tämä ei tapahdu pelin aikana. Tämän täytyy vielä tapahtua pelin sisäisiä keinoja käyttäen, eikä se siis saa sisältää sääntörikkomuksia.

5.4.3. Systemin taso

Kolmas pelin päämäärän taso on systemin taso. Systemin tasolla tarkastelun kohteena ovat pelinkehittäjien tarkoittamat ja asettamat pelin päämäärät. Nämä voivat pelistä riippuen erota tai olla eroamatta pelin formaalista päämäärästä. Peli saattaa sisältää implisiittisiä tai eksplisiittisiä tavoitteita, joita ei varsinaisesti ole kirjoitettu osaksi sääntöjä, mutta joiden ajatellaan silti ohjaavan pelaajan valintoja tai asettavan hänelle päämääriä. Huomionarvoista on myös, että pelaaja saattaa omaksua tavoitteita, jotka eivät kuulu pelin sääntöihin, mutta joita pelinkehittäjät eivät myöskään ole tarkoittaneet osaksi peliä. Tällainen saattaisi olla mahdollisimman esteettisesti miellyttävän kuvion muodostaminen shakkipelin nappuloista pelin aikana. Pelin säännöt eivät varsinaisesti kiellä tätä, mutta ne eivät myöskään kannusta tällaiseen toimintaan.⁸

⁸ Joissakin shakkikilpailuissa valitaan voittajan lisäksi paras peli. Yksi parhaan pelin kriteereistä on siirtojen tyylikkyys. Siirtojen tyylikkyyttä voidaan pitää esteettisenä kriteerinä. (Smuts 2005.)

Pelisuunnittelusta kirjoittaessaan Salen ja Zimmerman (2004, 32–33) toteavat, että pelintekijöiden tarkoitus on luoda merkityksellistä peliä. Systeemin tasolla pelaamisen tarkoituksena on siis merkityksellisen pelin syntyminen. Tämä vaikuttaa samalla pelaajan fenomenologiseen tasoon, sillä merkityksellinen peli on samalla (ainakin yleensä) tyydyttävää. Salen ja Zimmerman määrittelevät merkityksellisen pelin kahdella eri tavalla. Ensimmäinen määritelmä on seuraava:

Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The meaning of an action in a game resides in the relationship between action and outcome. (Salen ja Zimmerman 2004, 34.)

Kaikki pelit ovat tässä mielessä merkityksellisiä, sillä kaikissa peleissä pelaajien toimet vaikuttavat pelin lopputulokseen. Tämä suhde tuottaa merkityksellistä peliä. Tämä ensimmäinen merkityksellisen pelin määritelmä on kuvaava, sillä se kuvaa miten kaikki pelit luovat merkitystä (Salen ja Zimmerman 2004, 34). Kaikki pelit eivät kuitenkaan luo merkityksellistä peliä yhtä hyvin. Hyvin suunnitellut pelit tuottavat pelaajalle merkityksellisiä kokemuksia, mutta huonosti suunnitelluissa peleissä nämä kokemukset jäävät vajavaisiksi. Tämän merkityksellisen pelin määritelmän on tarkoitus toimia pelisuunnittelussa kriteerinä ja keinona erottaa vähemmän onnistuneet pelit onnistuneista. Tämä toinen merkityksellisen pelin määritelmä on arvioiva (Salen ja Zimmerman 2004, 34). Tässä tapauksessa merkityksellinen ei viittaa niinkään semioottiseen merkityksen rakentumiseen kuin emotionaaliseen ja psykologiseen kokemukseen. Tämä toinen määritelmä on seuraavanlainen:

Meaningful play occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both discernable and integrated into the larger context of the game. Creating meaningful play is the goal of successful game design. (Salen ja Zimmerman 2004, 34.)

Arvioivan määritelmän mukaan merkityksellistä peliä syntyy, kun suhde tekojen ja lopputulosten välillä pelissä on sekä erottuva että integroitu. Erottavuus tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, että pelaaja pystyy erottamaan, miten peli kommunikoi hänelle hänen tekojensa

seuraukset. Toisin sanoen pelaajan täytyy pystyä erottamaan jotenkin omien tejojensa seuraus. Ymmärtääkseen pelin merkityksen pelaajan täytyy pystyä sanomaan, mitkä teot ja seuraukset vievät hänet lähemmäs tai kauemmas voitosta. Toinen merkityksellisen pelin vaatimus on, että tekojen ja seurausten suhteen täytyy olla jotenkin integroituja pelin kontekstiin. Tekojen täytyy siis välittömien seurausten lisäksi tuottaa jotain merkityksellisiä vaikutuksia myöhempään peliin. Pelissä, jossa teot ovat hyvin integroituja, kaikki pelaajan toimet vaikuttavat pelin kokonaisuuteen jotenkin ja tekevät pelistä kokonaisuutena merkityksellistä. Huonosti integroidussa pelissä pelaajan valinnat eivät vaikuta pelin kokonaisuuteen mitenkään, esimerkiksi satunnaisuuden suuren roolin takia.

6. NÄKÖKULMIA PELIIN

Mistä tahansa riittävän monimutkaisesta ilmiöstä on vaikeaa muodostaa kokonaisvaltaista ja edustavaa teoriaa. Vaikka teoreettinen ajattelu pyrkii löytämään ilmiöistä edustavat ja oleelliset osat, voi tämä osoittautua monimutkaisten ilmiöiden kohdalla mahdottomaksi, tai vähintäänkin haastavaksi. Kuten aiempi tarkastelu on osoittanut, peli on kaikkea muuta kuin yksinkertainen ilmiö. Siksi onkin perusteltua lähestyä pelin ymmärtämistä vaihtoehtoisilla keinoilla, paremman kokonaiskuvan toivossa. Tässä luvussa otetaan erilaisia, vaihtoehtoisia, mutta ei välttämättä toisiaan poissulkevia, näkökulmia peliin. Tarkoituksena on, että ne täydentävät toisiaan ja johtavat siten täsmällisempään ymmärrykseen tarkasteltavasta ilmiöstä.

Ensimmäinen lähestymistavoista on käsitellä peliä systeeminä tai simulaationa. Sen jälkeen tarkastellaan, voiko pelejä ymmärtää narratiivien kautta. Tämän jälkeen pohditaan, millainen kulttuuriobjekti peli on.

6.1. Peli systeeminä tai simulaationa

Yksi tavoista määritellä pelejä on ymmärtää ne systeemeinä tai simulaatioina (Crookall ym. 1987; Salen ja Zimmerman 2004). Systeemillä tarkoitetaan kokoelmaa asioita, jotka vaikuttavat toisiinsa ympäristössä muodostaakseen laajemman mallin. Tämä malli eroaa kaikista yksittäisistä paloistaan (Salen ja Zimmerman 2004, 50). Simulaatiolla tarkoitetaan dynaamista mallia, joka matkii jonkin monimutkaisen prosessin jotain ominaisuuksia (Aarseth 1997, 30). Ero simulaation ja systeemin välillä on, että simulaatio mallintaa jotain toista ilmiötä, kun taas systeemi on tapa ymmärtää jotain ilmiötä.

Kaikissa systeemeissä on neljänlaisia tekijöitä (Littlejohn 1989, Salenin ja Zimmermanin 2004, 50–51 mukaan):

1. Objektit eli osat, ainekset tai muuttujat systeemin sisällä. Ne voivat olla systeemistä riippuen fyysisiä, abstrakteja tai molempia.
2. Ominaisuudet, jotka voivat olla joko systeemin tai sen objektien ominaisuuksia.

3. Sisäiset suhteet eli objektien mahdollisista suhteista ne, jotka ovat toteutuneet. Ominaisuudet määrittelevät objektien mahdolliset tavat liikkua ja liittyä toisiinsa, mutta niiden sisäiset suhteet ovat tämänhetkinen tilanne.
4. Ympäristö eli tilanne ja konteksti, jossa systeemi sijaitsee.

Pelejä voidaan tarkastella systeeminä kolmella erilaisella tavalla. Tarkastelun taso riippuu siitä, mistä pelin osa-alueesta ollaan kiinnostuneita. Tasot ovat formaalinen (säännöt), kokemuksellinen (peli) ja kulttuurinen (kulttuuri) (Salen ja Zimmerman 2004, 51–52). Näitä tasoja ei kuitenkaan voida täydellisesti erottaa toisistaan. Kuten Salen ja Zimmerman huomauttavat (2004, 51):

Similarly, when you are designing a game you are not designing just a set of rules, but a set of rules that will always be experienced as play within a cultural context.

Kulttuurisina objekteina pelit ovat aina tekemisissä sekä kulttuurin että sen edustajien kanssa, ja kulttuurin edustajien konteksti vaikuttaa siihen, miten peli ymmärretään. *Monopoli*-peli ymmärretään täysin eri tavalla kapitalistisissa Yhdysvalloissa kuin kommunistisessa Kuubassa, koska pelin lisäksi se toimii samalla symbolina tietynlaiselle elämäntavalle. Sääntöjä, peliä ja kulttuuria voidaan pitää kehyksinä, joiden avulla peliä voidaan analysoida eri tasoilta lähtien, unohtamatta tasojen liittymistä toisiinsa.⁹

On olemassa kahdentyyppisiä systeemejä: avoimia ja suljettuja. Avoin systeemi vaihtaa jotain (energiaa, materiaa, informaatiota) ympäristönsä kanssa; suljettu ei vaihda mitään ympäristönsä kanssa. Käyttäen hyväksi edellä kuvattua erottelua voidaan analysoida pelin osien suhteen, ovatko ne suljettuja vai avoimia systeemejä. Peli formaalina systeeminä on vain sääntöjensä summa. Sellaisena se ei vaihda mitään ympäristönsä kanssa ja on siis suljettu systeemi. Kulttuurisena systeeminä peli on selvästi avoin systeemi. Shakki toimii symbolina (tarkemmin: ikonina) sodalle. Samalla, kun shakki kuvaa käsitystämme sodasta, se myös vaikuttaa siihen: käytämme shakkia metaforana sodasta puhuessamme (ks. kuitenkin Crookall ym. 1987, 161).

⁹ Kehysten suhde toisiinsa voitaisiin ehkä ymmärtää seuraavalla tavalla: (formaali taso < kokemus) = kulttuuri.

Kokemuksellisena systeeminä peli voi olla joko avoin tai suljettu. Se on suljettu, jos keskitymme itse pelitapahtumaan. Pelitapahtumalla tarkoitetaan tässä sitä, mitä tapahtuu sen jälkeen, kun peli on aloitettu eli peliin liittyviä siirtoja ja tapahtumia. Nämä vaikuttavat toisiinsa, mutta tällä tavalla ymmärrettynä peli ei vaihda mitään ympäristönsä kanssa. Jos taas otamme tarkasteluun mukaan sen, mitä pelaajat tuovat peliin, peli on avoin systeemi. Tällöin pelaajien tapaan kokea peli vaikuttavat heidän emotionaalinen tilansa, heidän suhteensa toisiinsa ja muihin ihmisiin sekä muut kokemusta muokkaavat tekijät, jotka ovat pelille ulkoisia. (Salen ja Zimmerman 2004, 53–54.)

Pelit ovat perustavalla tavalla interaktiivisia. Jonkin pelin pelaaminen tarkoittaa sen kanssa vuorovaikuttamista. Tämäkin voidaan käsittää kolmella tasolla. Pelaaminen voi olla vuorovaikutusta pelin formaalin rakenteen kanssa, vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa tai vuorovaikutusta pelin kulttuurisen kontekstin kanssa. Vuorovaikutus ei kuitenkaan ole yksinkertainen käsite, vaan vuorovaikutus voi itsessään tarkoittaa useita eri asioita. Voidaan erottaa ainakin neljä erilaista vuorovaikutuksen muotoa (Salen ja Zimmerman 2004, 59):

1. Kognitiivinen interaktiivisuus tai tulkinnallinen osallistuminen. Tämä on psykologista, emotionaalista tai intellektuaalista vuorovaikuttamista henkilön ja systeemin välillä.
2. Funktionaalinen interaktiivisuus tai utilitaristinen osallistuminen. Tämä on funktionaalista tai strukturaalista vuorovaikuttamista systeemin materiaalien osien kanssa.
3. Eksplisiittinen interaktiivisuus tai osallistuminen suunniteltuihin valintoihin ja menettelyihin. Tämä on vuorovaikutusta sanan ilmeisimmässä merkityksessä eli osallistumista systeemin toimintaan.
4. Objektin jälkeinen interaktiivisuus tai osallistuminen objektin kulttuuriin. Tämä on vuorovaikutusta yksittäisen systeemin ulkopuolella sitä ympäröivän kulttuurin kanssa.

Osa näistä vuorovaikutuksen muodoista ei liity pelkästään pelaamiseen, vaan ne ovat osa ihmisen yleistä tapaa kokea asioita. Kolmas kohta liittyy erityisesti interaktioon vuorovai-
kutteisten ilmiöiden, kuten pelien, kanssa. Toisin sanoen valintojen tekeminen on ilmeisin
pelin pelaajalle esiintyvä vuorovaikutuksen muoto. Tämä on oleellista siksi, että valintojen
tekeminen oli yksi ratkaisevista tekijöistä merkityksellisen pelin luomisessa, kuten esitet-
tiin luvussa 5.4.3. Valintoja ei pidä tässä yhteydessä käsittää ilmeisiksi tai rationaalisiksi,
vaan pikemminkin jonkinlaiseksi reaktioksi pelin kontekstissa. Jalkapallon potkaiseminen
on tässä mielessä valinta, vaikka pallon päätyminen maaliin ei olekaan pelkästään pelaajan
päättös.

6.2. Peli kyberneettisenä narratiivina

Yksi mahdollisista tavoista ymmärtää pelejä on käsitellä niitä narratiivisen teorian avulla
(ks. kuitenkin Juul 2001 narratiivisuuden ongelmista peleissä). Siihen vaaditaan laajennet-
tua narratiivisuuden teoriaa, joka sisältää sekä klassisen narratologian että sen laajennetun
osan, kybertekstien teorian. Kybertekstien teoria liittyy läheisesti edellä käsiteltyyn systeemiteoreettiseen lähestymistapaan, sillä kyberneettinen teoria on osa systeemiteoreettista lä-
hestymistapaa. Määritelmän mukaan jokin systeemi on kyberneettinen, jos se on vuorovai-
kutuksessa ympäristönsä kanssa (ks. esim. Salen ja Zimmerman 2004, 214).

Kybertekstien teoriassa vuorovaikutus tapahtuu lukijan ja tekstin välillä. Tällaista tekstiä
kutsutaan ergodiseksi¹⁰ kirjallisuudeksi. Ergodinen on adjektiivi, joka tarkoittaa tilannetta,
jossa yhden tai useamman henkilön tai mekanismin ei-triviaali vaiva on tuottanut sarjan ta-
pahtumia (Aarseth 1997, 94). Klassinen narratologia on käsitellyt tekstejä, joiden kanssa
on mahdollista olla vain tulkitsevassa vuorovaikutussuhteessa. Pääasiassa (mutta ei ainoas-
taan) digitaalisten tekstien myötä on herätty huomaamaan, että vuorovaikutussuhteita voi
olla myös muunlaisia. Kybertekstejä ei kuitenkaan pidä ymmärtää tietokoneiden synnyttä-
mäksi uudeksi kirjallisuuden lajiksi, vaan kyseessä on uusi tapa tarkastella (myös perintei-
sempiä) tekstejä. (Aarseth 1997; Eskelinen 2002.)

10 ”Ergodinen on kreikan sanoista *ergon* (työ) ja *hodos* (polku) yhdistelty uudissana, joka viittaa siihen, että lukijan on tehtävä ei-triviaalia työtä käydäkseen tekstin läpi.” (Eskelinen 2002, 17; ks. alkuperäinen määritelmä Aarseth 1997, 1.)

6.2.1. Kybertekstien teoria

Yksi kybertekstien teorian lähtökohdista on ymmärtää teksti konkreettisena (mekaanisena) koneena, joka tuottaa erilaisia ilmaisuja. Teksti pitää tässä tapauksessa ymmärtää laajasti minä tahansa mediana, joka välittää ilmaisuja. Tekstinä voidaan siten pitää yhtä hyvin elokuvaa, verkossa olevaa hypertekstiä¹¹ kuin perinteistä koodeksiakin (painettua tai muuten tuotettua fyysistä kirjallista objektia). Teksti on mikä tahansa objekti, jonka pääasiallinen tarkoitus on välittää verbaalista informaatiota. Tämä tekstin määritelmä ei ole mitenkään ongelmaton, mutta kuten Aarseth analysoi, tekstin käsite on yleensä ottaen melko ongelmallinen. (Aarseth 1997, 3, 62, 73–75.)

Kybertekstiteorian tekstuaalinen kone koostuu kolmesta osasta: käyttäjä/operaattori, merkkijono ja mediumi. Käyttäjä tai operaattori viittaa henkilöön, joka käyttää tekstikonetta eli lukee tai muokkaa tekstiä. Merkkijono on tekstin sisältämä informaatio. Tekstiä ei siis kokonaisuutena samaisteta sen sisältämään informaatioon, vaan informaatio on (vain) osa tekstiä. Mediumi on se väliaine, jonka avulla tekstin käyttäjä pääsee käsiksi sen sisältämiin merkkijonoihin. Tämä voi olla elokuvateatterin kangas tai kirjan fyysinen kopio. Ehkä hieman ongelmallisesti, näiden kolmen osan keskinäiset rajat eivät ole tarkkoja ja jokainen niistä voidaan määritellä vain kahden muun avulla ja välityksellä. (Aarseth 1997, 20–21, 62; Eskelinen 2002, 15, 17.)

Tekstistä erotellaan edelleen kaksi eri tasoa: käyttöliittymä ja varasto. Varasto sisältää tekstin kokonaisuudessaan, kun käyttöliittymä esittää käyttäjälle vain tietyn osan tekstistä kerrallaan. Tällä tavalla kirja on yksitasoinen muttaokuva kaksitasoinen. Käyttäjä ei pääse kerralla käsiksi elokuvan koko sisältöön, vaan se täytyy ensin heijastaa jollekin pinnalle ja käyttäjän on edettävä sen läpi tietyn ajan kuluessa. Tätä siirtymää varastosta käyttöliittymään kutsutaan muuntofunktioksi. Tästä erottelusta seuraa jako skriptoneihin, eli merkkijonoihin sellaisina, kuin ne esiintyvät lukijalle ja tekstoneihin eli merkkijonoihin sellaisena, kuin ne ovat tekstivarastossa. Skriptoni ei kuitenkaan ole sama asia kuin lukijan henkilökohtainen kokemus tekstistä, vaan jotain mitä ideaalinen lukija lukisi. (Aarseth 1997, 20–

¹¹ Aarseth (1997, 76) antaa seuraavan määritelmän hypertekstille: ”Hypertext is often understood as a medium of text, as an alternative to (among others) the codex format found in books, magazines, and bound manuscripts. It is often described as a mechanical (computerized) system of reading and writing, in which the text is organized into a network of fragments and the connections between them.”

22, 62; Eskelinen 2002, 10, 15.) Tätä oletusta ideaalisesta lukijasta voidaan pitää ongelmallisena, sillä ei ole mitenkään itsestään selvää, että ajatus ideaalisesta lukutavasta tai ideaalisesta lukuprosessista voidaan muotoilla jollakin merkityksellisellä tavalla.

Edellä esitellyistä lähtökohdista voidaan muodostaa seitsemän analyysimuuttujaa, joiden avulla syntyy kybertekstien typologia. Vain osa näistä teksteistä on varsinaisesti ergodisia tekstejä, mutta kybertekstien teorian pitäisi ainakin teoriassa pystyä kuvaamaan myös perinteiset, lineaariset tekstit. Analyysimuuttujat ovat seuraavat (Aarseth 1997, 62–64; Eskelinen 2002, 17–18.):

1. Dynamiikka. Tekstit voivat olla dynamiikaltaan kolmenlaisia. Staattisessa tekstissä tekstonit ja skriptonit ovat vakioita. Teksti voi olla dynaaminen kahdella eri tapaa: skriptonit voivat vaihdella tekstonien pysyessä samoina tai molemmat voivat vaihdella. Skriptonien vaihdellessa teksti on sisäisesti dynaaminen, tekstonien muuttuessa teksti on tekstonisesti dynaaminen.
2. Määräytyneisyys. Teksti voi olla joko ennakoitava tai ennakoimaton. Teksti on ennakoitava jos jokaisen skriptonin kaikki viereiset skriptonit ovat aina samat. Jos ne eivät ole, teksti on ennakoimaton. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, vaikuttaako sattuma siihen, miten teksti voidaan lukea.
3. Aika. Jos pelkkä ajan kulumisen aiheuttaa skriptonien ilmestymisen (ja katoamisen), tekstin aika on tekstilähtöistä. Muussa tapauksessa se on lukijalähtöistä.
4. Perspektiivi. Jos teksti edellyttää käyttäjää omaksumaan strategisen roolin tekstin maailmassa, tekstin perspektiivi on henkilökohtainen. Muussa tapauksessa se on anonyymi.
5. Saatavuus. Jos tekstin kaikki skriptonit ovat kaiken aikaa käyttäjän saavutettavissa, on skriptonien saatavuus rajoittamatonta. Jos ne eivät ole, on saatavuus rajoitettua.

6. Linkit. Tekstissä voi olla avoimia linkkejä, joiden seuraaminen on vapaata, ehdollisia linkkejä, joita voi seurata vain tiettyjen ehtojen vallitessa, tai ei linkkejä lainkaan.
7. Käyttötapa. Kaikissa teksteissä käyttäjä voi (ja hänen täytyy) käyttää tulkitsevaa käyttötapaa. Sen lisäksi joissain teksteissä käyttäjän on mahdollista käyttää luotavaa käyttötapaa. Silloin käyttäjä voi valita itse reittinsä tekstin läpi useista mahdollisista vaihtoehdoista. Muokkaavassa käyttötavassa käyttäjä voi ainakin osittain valita tai luoda skriptoneita. Jos käyttäjä voi pysyvästi lisätä tekstiin tekstoneita tai muuntofunktioita, on käyttötapa kirjoittava.

Nämä seitsemän muuttujaa johtavat $576 (=3 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 4)$ mahdolliseen erilaiseen mediaposition. Kaikkia näistä mahdollisista vaihtoehdoista ei välttämättä edusta mikään todellinen teksti. Suuri osa vaihtoehdoista löytyy kuitenkin jo digitaalisia tekstejä edeltävältä ajalta kokeellisen kirjallisuuden parista. Tämän määritelmän mukaan ergodinen teksti on sellainen, jossa on tulkinnallisen lisäksi ainakin yksi kolmesta muusta käyttötavasta. Hieinan toisin ilmaistuna, jos lukija pystyy vaikuttamaan tekstiin, eli jos tekstin ja lukijan välillä on vuorovaikutusta, kyseessä on ergodinen teksti. (Aarseth 1997, 4, 64–65; Eskelinen 2002, 19.)

6.2.2. Kybertekstien teorian näkemys peleistä

Kybertekstien teorian perusteella voidaan yrittää ymmärtää myös pelejä. Pelit olisivat esitellyn jaon mukaan osa ergodista kirjallisuutta (Aarseth 1997; Eskelinen 2002). Raja ergodisen tekstin ja pelin välillä voi joissain tapauksissa olla hyvin häilyvä; monet ilmiöt voidaan laskea osaksi molempia. Tämän takia voi olla mielekästä tarkastella, pystyykö kybertekstien teoria kertomaan meille jotain oleellista peleistä.

Hyviä esimerkkejä tekstuaalisista peleistä ovat pelikirjat ja MUDit¹² (Aarseth 1997, 13, 66). Pelikirjat ovat tyypillisesti lapsille ja nuorille suunnattuja kirjoja, joiden juoni etenee lukijan tekemien valintojen perusteella. Ne joko perustuvat pelkästään lukijan ongelman-

12 MUD (Multi-User Dungeon, Multi-User Domain tai Multi-User Dimension) on usean käyttäjän reaaliaikainen virtuaalinen maailma, joka on kuvattu kokonaan tekstillä. MUDin käyttäjät vuorovaikuttavat keskenään ja virtuaalisen maailman kanssa.

ratkaisuun tai niissä saatetaan käyttää sattumaa (esimerkiksi nopan avulla) vaikuttamaan etenemiseen. Jos pelikirjat olisi painamisen sijaan julkaistu digitaalisina hyperteksteinä, käsiteltäisiin niitä luultavasti helpommin osana pelejä. Ne on kuitenkin painettu perinteisen kirjan muotoon, mikä korostaa niiden yhteyttä kirjallisuuteen.

MUDit ovat käyttäjälähtöisiä tekstuaalisia pelitiloja, jotka toimivat hieman samaan tapaan kuin varhaiset tekstiseikkailut. Käyttäjä saa tekstuaalisen kuvauksen pelin tilanteesta ja hänen täytyy reagoida siihen kirjoittamalla. Erona tekstiseikkailuihin ovat reaaliaikaisuus (tai kybertekstiteorian termeillä tekstilähtöisyys) ja käyttäjien suuri yhdenaikainen määrä: samaan MUDIin voi osallistua satoja tai tuhansia ihmisiä samaan aikaan. Tyypillistä on myös, että ainakin osalla käyttäjistä on mahdollisuus vaikuttaa MUDin sisältöön ja muokata siten pelitilaa myös kaikille muille käyttäjille. (Aarseth 1997, 13, 142–161.)

Pelikirjoja ja MUDeja voitaisiin yhdessä kutsua pelilliseksi kirjallisuudeksi (ludic text, Aarseth 1997, 72) eli kirjallisuudeksi, joka kutsuu käyttäjänsä pelaamaan. Kyseessä on lähes synonyymi ergodiselle kirjallisuudelle, mutta pelillisessä kirjallisuudessa korostuu käyttäjän tietynlainen asenne tekstiin. Tätä asennetta voitaisiin kutsua pelilliseksi.

Miten pelit sitten pitäisi ymmärtää kybertekstien teorian avulla? Tähän kysymykseen voidaan vastata käyttämällä aiemmin esiteltyjä seitsemää kohtaa ja analysoimalla pelejä niiden avulla. Jos tarkastelemme ensin vertailukohtia, niin tällä typologialla perinteinen koodiksi (painettu, kirjallinen teos) on staattinen, ennakoitava, lukijalähtöinen, anonyymi, rajoittamaton, linkitön ja tulkittava (Aarseth 1997, 68–69).

Staattisuus tarkoittaa, että sekä skriptonien että tekstonien määrä on kirjassa vakio: se on siis tekstuaalisesti muuttumaton, eikä lukija lisää, muuta tai poista siitä mitään. Se on myös täydellisen ennakoitava, eikä koskaan käy niin, että jokin kirjan osa johtaisi yllättäen eri kohtaan. Sattumalla ei ole vaikutusta sen sisältöön. Kirjan aika on lukijalähtöistä, sillä lukija voi koska tahansa lakata lukemasta, pitää tauon tai lukea kohtia uudestaan. Ei ole pelkoa siitä, että teksti jatkaisi matkaansa ilman häntä. Lukijan perspektiivi tekstiin on anonyymi: hän saattaa kyllä samaistua johonkin henkilöhahmoon (tai useampaan), mutta se ei ole mitenkään välttämätöntä eikä vaikuta tekstin sisältöön. Lukijalla on rajoittamaton pääsy kirjaan. Tämä tarkoittaa, että hän saattaa koska tahansa selata kirjan loppuun ja lukea sen lop-

puratkaisun tai hyppiä yli kohtia, jotka eivät vaikuta kiinnostavalta. Perinteinen kirja on myös linkitön. Jokainen sivu johtaa seuraavaan, mutta tämän lisäksi kirja ei ole millään lailla linkitetty. Tyypillisesti lukijalla on vain yhdenlainen mahdollinen tapa suhtautua kirjaan, nimittäin tulkitseva. Hän voi muodostaa siitä erilaisia näkemyksiä, mutta se ei varsinaisesti muuta kirjan sisältöä.

Pelikirja jakaa perinteisen kirjan kanssa jotain ominaisuuksia. Kirjan rakenteesta seuraa, että se on dynaaminen sillä tapaa, että tekstonit pysyvät samoina, mutta skriptonit vaihtelevat. Pelikirja on ennakoitava, jos sen läpi on vain yksi mahdollinen reitti. Jos mahdollisia reittejä on useita tai jos sattuma vaikuttaa etenemiseen, teksti on ennakoimaton. Ajallisesti pelikirjat ovat lukijalähtöisiä: lukija määrää tahdin, jolla niiden läpi edetään. Tämä seuraa ainakin osittain siitä, että ne ovat fyysisiä objekteja, kirjoja. Pelikirjojen perspektiivi on henkilökohtainen, sillä lukijan oletetaan paitsi samaistuvan kirjan päähenkilöön, myös valitsevan hänen toimensa.

Kirjan fyysinen muoto vaikuttaa tekstin saatavuuteen samaan tapaan kuin tekstin aikaan. Tekstin käyttäjällä on kaiken aikaa pääsy kaikkiin tekstin osiin, joten pelikirjat ovat rakenteeltaan rajoittamattomia. Pelikirjat ovat tyypillisesti ehdollisesti linkittyneitä. Lukijalla on mahdollisuus edetä kirjan läpi vain tiettyä polkua ja joissain tapauksissa palata takaisin aiempaan, jos päätyy umpikujaan. Käyttötavaltaan pelikirjat ovat luotaavia, eli lukija ei varsinaisesti voi muuttaa tekstin sisältöä, mutta pystyy ainakin osittain valitsemaan reittinsä sen läpi. Näyttäisi siis siltä, että perinteisellä kirjalla ja pelikirjalla on vain kaksi yhteistä muuttujaa, ennakoitavuus ja lukijalähtöinen aika. Vaikuttaa siltä, että nämä molemmat seuraavat tekstin olemassaolosta fyysisenä kappaleena.

Jos otamme edelleen askeleen kirjoista kohti pelejä, ovat MUDit seuraavana vuorossa. Ne antavat käyttäjälleen vertailukohtiaan enemmän valtaa, sillä tyypillisessä MUDissa ainakin osalla käyttäjistä on mahdollisuus muokata ympäristöään. Se tekee MUDeista tekstonisesti dynaamisia, sillä mahdollisten tekstonien määrä voi muuttua. Jo tämä tekee niistä ennakoimattomia, mutta tämän lisäksi ainakin osa niistä käyttää sattumaa vaikuttamaan käyttäjän kokemukseen. MUDit ovat ensimmäinen tässä luvussa tarkasteltu tekstuaalisuuden muoto, joka ei ole ajallisesti käyttäjälähtöinen. Sen sijaan käyttäjä on tekstilähtöisen ajan armoilla, ja mahdollisuus edetä saattaa hyvinkin kadota, jos käyttäjä ei reagoi pitkään aikaan tekstin

sisältöön. Perspektiivi on pelikirjojen tapaan henkilökohtainen, sillä käyttäjältä vaaditaan samaan tapaan valintoja etenemisestä. Toisin kuin kahdessa edellisessä esimerkissä, MUDien saatavuus on rajoitettua. Käyttäjä pystyy etenemään vain tiettyjä reittejä pitkin ja mahdollisesti vain tietyn ajan kuluessa. Nämä tietyt reitit muodostetaan tyypillisesti ehdollisten linkkien kautta. Käyttäjällä voi olla käytössään (tulkitsevan lisäksi) kaksi erilaista käyttötapaa: joko luotaava tai kirjoittava. Jos käyttäjä pystyy vaikuttamaan MUDin sisältöön, on hänen käyttötapsansa kirjoittava, mutta muussa tapauksessa se on luotaava. On myös mahdollista, että nämä kaksi käyttötapaa vaihtelevat keskenään.

Näyttäisi siltä, että MUDeilla ei ole yhtään samaa muuttujaa kuin tarkasteltavana olleella perusmuotoisella kirjalla. Pelikirjojen kanssa niillä vaikuttaisi olevan yhteistä ennakoimattomuus, henkilökohtainen perspektiivi, rajoitettu saatavuus, ehdolliset linkit ja luotaava käyttötapa (ainakin osittain). Näin tarkasteltuna pelikirjat olisivat perinteisten kirjojen kanssa samankaltaisempia kuin MUDit, ja se vaikuttaa varsin järkevältä johtopäätökseltä.

Entä sitten pelit? Kysymys on sinänsä vaikea, sillä pelit eivät sijoitu ongelmitta annettuun typologiaan (ks. ongelmista Juul 2001). Alustavasti voisi arvioida, että mitä enemmän narratiivisia elementtejä peli sisältää, sitä helpompi sitä on analysoida kybertekstien narratiivisella käsitteistöllä. Tämä tekisi shakin ja gon kaltaisten pelien analysoinnista vaikeaa, kun taas esimerkiksi tarinankerrontaan perustuvia pelejä olisi helpompi arvioida. Toisin sanoen annettu käsitteistö voi kertoa meille jotain narratiivisista peleistä, mutta ei kovin paljoa sellaisista, jotka eivät ole narratiivisia.

Tarkasteltavaksi peliksi ei siis kannata ottaa shakkia, mutta sen sijaan tyypillisesti narratiivisia aineksia sisältävät digitaaliset pelit voivat olla hedelmällisiä analyysin kohteita. Tällaisesta esimerkkinä voi toimia tietokoneroolipelien klassikko *Fallout*. Vahvojen narratiivisten elementtiensä takia sen pitäisi asettua kybertekstien typologiaan suhteellisen ongelmitta. Olisi myös johdonmukaista, jos se osoittautuisi samankaltaisemmaksi MUDien kuin pelikirjojen ja perinteisten kirjojen kanssa. Dynamiikaltaan *Fallout* on sisäisesti dynaaminen. Sen tekstonit ovat pysyviä (ne on koodattu fyysiselle levyille), mutta käyttäjä saattaa kohdata vain osan skriptoneista tai kaikki skriptonit vaihtelevassa järjestyksessä. Sen pelimekaniikka sisältää sattumaa, joten määräytyneisyydeltään *Fallout* on ennakoimaton. Ajan suhteen *Fallout* on vaikea sijoittaa kumpaankaan kategoriaan. Toisaalta pelissä on aikaraja,

jonka ylittäminen johtaa epäonnistumiseen, mutta toisaalta pelin voi siirtää vuoropohjaiseen aikaan, jolloin aika etenee vain käyttäjän ehdoilla. Paikasta toiseen matkustaminen on kuitenkin tehtävä pelin omassa ajassa. Peli sijoittuu siis kokonaisuutena tekstilähtöiseen aikaan, mutta koska käyttäjä voi koska tahansa siirtää sen vuoropohjaiseksi, on sen aika oikeastaan lukijalähtöistä.

MUDien ja pelikirjojen tapaan *Falloutin* perspektiivi on henkilökohtainen, sillä käyttäjä ohjaa pelin päähenkilön toimia. Samoin se on MUDien tapaan saatavuudeltaan rajoitettu, sillä käyttäjä ei pääse vapaasti käsiksi kaikkiin pelin skriptoneihin. Linkkien käsite ei sellaisenaan tunnu sopivan pelien käsittelyyn, mutta lähemmässä tarkastelussa se osoittautuu suhteellisen ongelmattomaksi. Se tarkoittaa perusmerkityksessään sitä, onko tekstin eri osista mahdollista tai pakollista siirtyä kaikkiin tai osaan sen toisista osista. Ja kun muistetaan, että kybertekstiteorian teksti on mikä tahansa media, joka välittää ilmaisuja, voidaan *Fallout* helposti nähdä ehdollisesti linkitettyinä tekstinä: käyttäjä voi edetä vain tiettyjä linkkejä pitkin ja joidenkin linkkien seuraaminen avaa toisia. Käyttötavaltaan *Fallout* on luotaava, sillä käyttäjällä ei ole mahdollista luoda tekstiin lisää skriptoneita.

Edellä esitellyt kybertekstuaalisuuden muodot on koottu Taulukkoon 1.

Kybertekstin muoto	Dyna- miikka	Määräyty- neisyys	Aika	Perspektiivi	Saatavuus	Linkit	Käyttö- tapa
Perinteinen kirja	Staatinen	Ennakoitava	Lukijalähtöinen	Anonyymi	Rajoittamaton	Linkitön	Tulkitseva
Pelikirja	Sisäisesti dynaaminen	Ennakoitava/ Ennakoimaton	Lukijalähtöinen	Henkilökoh- tainen	Rajoittamaton	Ehdollisesti linkkittynyt	Luotaava
MUD	Tekstonisesti dynaaminen	Ennakoimaton	Tekstilähtöinen	Henkilökoh- tainen	Rajoitettu	Ehdollisesti linkkittynyt	Luotaava/Kirjoittava
<i>Fallout</i>	Sisäisesti dynaaminen	Ennakoimaton	Lukijalähtöinen	Henkilökoh- tainen	Rajoitettu	Ehdollisesti linkkittynyt	Luotaava

Taulukko 1: Vertailu kybertekstuaalisten tekstimuotojen välillä

Näyttäisi siltä, että *Falloutilla* ei ole kuin yksi yhteinen tekijä perinteisten kirjojen kanssa: lukijalähtöinen aika. Kuten aiemmasta tarkastelusta kävi ilmi, sekin on jonkin verran epä-

selvä kategoria. Kuten odottaa saattaa, *Fallout* jakaa enemmän yhteisiä piirteitä MUDien kanssa (viisi yhteistä piirrettä: ennakoimattomuus, henkilökohtaisuus, rajoitettu saatavuus, ehdolliset linkit ja luotaava käyttötapa). Kuitenkin *Fallout* jakaa vielä enemmän piirteitä tietyn tyyppisten pelikirjojen kanssa (kuusi yhteistä piirrettä: sisäisesti dynaaminen rakenne, ennakoimattomuus, lukijalähtöinen aika, henkilökohtaisuus, ehdolliset linkit ja luotaava käyttötapa).

Onnistuuko kybertekstien typologia kuvaamaan pelejä mielekkäällä tavalla? Kyllä ja ei. Typologiassa käytetyt analyysimuuttujat kuvaavat suhteellisen ongelmitta pelejä, mutta niiden erottaminen muista ilmiöistä on vaikeampaa. Jos vertaisimme edelleen *Falloutia* muihin kybertekstien muotoihin paljastuisi, että se jakaisi samoja piirteitä monen muun kybertekstin muodon kanssa. Ongelmallista on se, että erilaisia kybertekstuaalisuuden muotoja tarkasteltaessa käy ilmi, että pelit jakavat useita piirteitä esimerkiksi keskustelubottien ja kiinalaisen ennustuskirjan *I Chingin* kanssa (Aarseth 1997, 68–69). Näillä molemmilla on pelien kanssa viisi yhteistä piirrettä. Jos yhteisten piirteiden määrää pidetään samankaltaisuuden mittarina, keskustelubotit ja *I Ching* ovat yhtä samankaltaisia pelien kanssa kuin MUDit.

Nämä kaikki asettuisivat asteen kauemmas mitattaessa samankaltaisuutta pelikirjoihin. Tätä voisi pitää yllättävänä, sillä yhdistäähän *Falloutia* ja MUDeja molempia digitaalisuus, kun pelikirjat taas on painettu perinteisten kirjojen tapaan fyysiseen koodeksimuotoon. Tätä voisi pitää merkinä siitä, että digitaalisuus itsessään ei ole riittävä analyysin kategoria, eikä se muodosta merkittäviä eroja pelien välille (ks. myös Aarseth 1997). Digitaalisuus ei kuvaa narratiivia itseään, vaan ainoastaan sitä fyysistä mediaa, jolla narratiivi sijaitsee. Ero voi olla samalla tapaa radikaali kuin näytelmän ja kirjan välillä, mutta ei kuitenkaan riittävä muodostamaan jyrkkää rajaa digitaalisten ja ei-digitaalisten medioiden välille.

Fallout toimii hyvänä esimerkkinä voimakkaan narratiivin sisältävästä pelistä, mutta ovatko sen seitsemän muuttujaa ainoat mahdolliset digitaaliselle pelille? Eivät oikeastaan. Olisi suhteellisen helppo löytää esimerkkejä, joissa dynaamisuus, määräytyneisyys, aika, linkitys tai käyttötapa olisivat toisenlaiset kuin *Falloutissa*. Olisi haastavampaa löytää pelejä, jotka olisivat saatavuudeltaan rajoittamattomia tai perspektiiviltään anonyymejä, mutta tämä ei välttämättä tarkoita ettei sellaisia ole tai olisi ainakin mahdollista luoda. Tämä mahdolli-

suus tarkoittaa joko sitä, että mallin selitysvoima on heikko tietynlaisten pelien suhteen tai sitä, että kyseiset esimerkit olisivat merkittävässä määrin erilaisia toisiinsa nähden. Jos hylkäämme digitaalisuuden samankaltaisuutta selittävänä tekijänä, voimme ehkä kallistua jälkimmäisen vaihtoehdon puoleen.

Lopuksi täytyy muistaa, että kirjallisuuden ja pelien yhteyden korostamisessa piilee kuitenkin vaara, jota Aarseth (1997, 16) kutsuu ”teoreettiseksi imperialismiksi”. Vaikka pelejä voidaan arvioida kirjallisuuden tutkimukseen tarkoitetuilla kriteereillä ja siihen tarkoitetuilla välineillä, ei tästä pidä tehdä sitä johtopäätöstä, että kirjallisuuden määritelmää tulisi laajentaa kattamaan myös pelit. Kyseessä on kaksi eri ilmiötä, joiden yhteyksiä ja samankaltaisuuksia voi toki olla hyödyllistä kartoittaa, kunhan muistaa tästä tarkastelutavasta seuraavat rajoitukset.

6.3. Peli kulttuuriobjektina

Kuten kävi ilmi pelin päämäärää käsittelevän tarkastelun ja systeemiteoreettisen analyysin yhteydessä kulttuurinen konteksti vaikuttaa ratkaisevasti siihen, miten peli ymmärretään. Siksi on tärkeää tarkastella myös sitä, millainen kulttuurinen objekti peli on. Kysymykset pelin suhteesta sitä välittävään mediaan ja pelin ominaisuudet esteettisenä objektina liittyvät tapaan ymmärtää peli kulttuurisena objektina. Kulttuuri ymmärretään tässä yhteydessä historialliseksi ja sosiaaliseksi kehykseksi, jossa ihmiselämä tapahtuu. Kulttuuri on myös jaettu ja ihmisten itsensä luoma. Tämä määritelmä on puutteellinen ja ongelmallinen, mutta riittävä pelien tarkasteluun (ks. Rubinstein 2001 kulttuurin määrittelyn ongelmallisuudesta).

Pelit ovat kulttuurisia artefakteja, ihmiskäden tuotteita, jotka samalla kertovat jotain niitä ympäröivästä maailmasta (Salen ja Zimmerman 2004). Pelien välittämä kulttuurinen informaatio on usein helposti nähtävissä ja tulkittavissa, jos tuntee oikean tulkintakontekstin. Shakki on abstrakti strategiapeli, mutta se kertoo silti sotaisasta historiasta ja vanhojen valtakuntien sisäisistä valtasuhteista. Suomeksi kutsumme yhtä nappuloista lähetiksi, mutta englanniksi se on *bishop*, eli piispa. Ranskaksi saman nappulan nimi on *fou*, eli narri. Nämä nimet kertovat erilaisista suhteista pelin ja ympäristön välillä.

Pelit heijastavat keskeisiä yhteiskunnan kategorioita kuten sukupuolta, rotua ja luokkaa (Salen ja Zimmerman 2004, 507). Pelien suunnittelijat tulevat joko tietoisesti tai tiedostamattaan sijoittamaan ideologisia asenteitaan peleihin. Pelit eivät ole poikkeuksellinen ilmiö, sillä ideologinen latautuneisuus koskee samalla tavalla kaikkia kulttuuriobjekteja.

Monopolin historia on esimerkki tavasta, jolla yhteiskuntaluokat näkyvät peleissä. *Monopolina* tunnetuksi tullut peli on johdettu aiemmasta pelistä *Landlord's Game*. Pelien säännöissä ja rakenteessa on paljon yhtäläisyyksiä: molemmissa ostetaan kiinteistöjä ja kerätään vuokraa. Pelien välillä on kuitenkin yksi merkittävä ero, sillä *Landlord's Game* on monopolien kritiikkiä, kun *Monopolissa* on tavoitteena saavuttaa sellainen. *Landlord's Game* pyrkii opettamaan ihmisille, miten haitallinen maanomistajien monopoli on alemmille yhteiskuntaluokille. *Monopolissa* tätä opetuksellista ulottuvuutta ei ole, sillä se on häpeilemätön ylistys kapitalismille. Suuresta ideologisesta muutoksesta huolimatta pelien säännöt säilyivät muutoksen yli lähes koskemattomina. (Salen ja Zimmerman 2004, 520–521.)

Pelit heijastavat, vahvistavat tai kyseenalaistavat käsityksiä maskuliinisuudesta ja feminiinisuudesta, mieheydestä ja naiseudesta ja muista sukupuoleen liittyvistä käsitteistä. Digitaalisia pelejä on niiden syntymisestä lähtien pidetty poikien peleinä. Poikien kasvaessa aikuisiksi tämä käsitys on vähitellen venytetty kattamaan miehet. Tyttöjen ja naisten pelaaminen on ollut toissijaista: parhaimmillaan poikkeuksellista ja pahimmillaan paheksuttavaa. Tilanne on 2000-luvulla muuttunut yhä useamman tytön ja naisen pelatessa (ks. esim. Nielsen Games 2008). Vinoutunut sukupuolijakauma pelaajien välillä on kuitenkin näkynyt tavoissa, joilla digitaalisissa peleissä on kuvattu sukupuolta ja seksuaalisuutta. (Salen ja Zimmerman 522–523.)

Tyypillinen digitaalisen pelin naishahmo on passiivinen objekti, jonka miespuolinen sankari pelastaa. Hyvä esimerkki tästä on *Super Mario Bros.* -pelin prinsessa, jonka ainoa tarkoitus pelissä on tulla sankarin pelastamaksi. Valaiseva rajatapaus pelien naishahmoissa on *Tomb Raider* -pelisarjan Lara Croft. Hän on aktiivinen sankari, joka mieshahmojen tapaan kykenee taistelemaan, tutkimaan ja seikkailemaan. Samaan aikaan Lara Croft kuitenkin ilmentää toista pelien sukupuoliroolien piirrettä: hän pukeutuu seikkaillessaan lyhyisiin shortseihin ja tiukkaan t-paitaan, mikä korostaa hänen suunnatonta poveaan ja ohutta vyötäröään. Pelien julkaisun yhteydessä Lara Croftista julkaistaan provokatiivisia kokovartalo-

mainoskuvia. Lara Croft on voimakas naishahmo, ja ehkä siksi pelisarja on ollut erityisesti naispelaajien suosiossa. Samaan aikaan hän kuitenkin vahvistaa hyperseksuaalista kuvaa naishahmoista seksuaaliobjekteina. (Salen ja Zimmerman 2004, 524–526.)

Naisten kuvaaminen seksiobjekteina ei ole tietenkään tyypillistä vain peleille, vaan kyseessä on yleisempi median ilmiö. Pelit ovat osa mediakulttuuria ja ne kuvastavat yleisempää asenneilmapiiriä. Pelien ei ole kuitenkaan pakko voimattomina toistaa yhteiskunnan epäkohtia. Yhteiskuntaa voi kommentoida, kritisoida ja muokata pelien avulla. *Tomb Raiderin* hyperseksuaalisuutta ei ole tyydytty arvostelemaan vain sanallisesti. Kyberfeministinen liike on julkaissut peliin muunnoksen, joka luo Lara Croftista transseksuaalisen version (Salen ja Zimmerman 2004, 305). Näin sukupuoliroolien kritiikki on tuotu osaksi itse peliä.

6.3.1. Pelien suhde mediaan

Juul (2003) pitää tärkeänä sitä, että klassinen pelin määritelmä ei sido pelejä osaksi mitään tiettyä ilmaisukeinoä. Pelit voivat tapahtua erilaisten medioiden välityksellä, mutta median valinta ei vaikuta siihen, onko kyseessä peli. Pelit eivät perustu jollekin tietylle materiaaliselle pohjalle, vaan ne edellyttävät yhteisen aineettoman pohjan. Tämä yhteinen aineeton pohja ovat pelin säännöt. Koska pelit eivät ole sidottuja mihinkään yhteen ilmaisukeinoon, ne ovat ilmaisukeinojen välillä siirtyviä. Tämä tarkoittaa sitä, että riippumatta materiaalisesta pohjasta peli itsessään säilyttää samat piirteet.

Narratiivit ovat periaatteessa samanlaisia ilmiöitä: ne säilyttävät pääasiassa samat piirteet riippumatta ilmaisukeinosta. Pelien kesken on kuitenkin eroja siinä, miten ne liikkuvat eri ilmaisukeinojen välillä. Peli voi kääntyä ilmaisukeinolta toiselle joko suorana käännöksenä tai sovituksena. Tietokoneella oleva korttipeli on suora käännös, koska on mahdollista yksiselitteisesti kartoittaa jokainen pelin tila tietokoneelta todellisille korteille. Tietokoneella pelattavat urheilupelit ovat sovituksia, sillä suuri osa todellisen maailman monimutkaisuudesta menetetään tietokoneen simuloidessa peliä. Tämän lisäksi pelaajan ruumis ei ole samalla tavalla osa peliä. (Juul 2003, 40–41.)

Juul (2003, 42) jakaa pelien olemassaolon mahdollistavat erilaiset ilmaisukeinot vielä kolmeen osaan. Viimeistään tästä huomaa, että hän on pääasiassa digitaalisten pelien tutkija, sillä ilmaisukeinot toimivat metaforana tietokoneen toiminnalle. Hänen tavoitteensa onkin ensin luoda yleinen pelikäsitelmä ja sitten verrata sitä digitaalisiin peleihin. Juulin käyttämät kolme kategoriaa ovat seuraavat:

1. Simulaatio (computation). Miten peliväline tai ilmaisukeino pitää yllä sääntöjä ja päättää mitä tapahtuu vastauksena pelaajan panokseen?
2. Pelitila (game state). Mikä pitää kirjaa pelin senhetkisestä tilasta?
3. Käyttöliittymä (interface). Miten yksityiskohtainen on pelaajan vaikutus pelin tilaan? Esimerkiksi, yksinkertainen kyllä tai ei -päätös on yksi bitti, kun taas kilpaurheilussa pelaajan vaikutuksen yksityiskohtien määrä on suunnaton, koska pelaajat ovat itse osa pelitilaa. Pelaajan vaikutusta ei voi kilpaurheilussa kääntää mitenkään helposti kyllä tai ei -päätöksiksi.

Simulaatio vastaa tietokoneen keskusyksikön suorittamaa laskentaa, ja pelin tila vastaa tietokoneen muistia. Käyttöliittymä ovat ne tietokoneen laitteet ja ohjelmat, joilla käyttäjä on vuorovaikutuksessa sen kanssa. Jaon on kuitenkin tarkoitus pystyä kuvastamaan myös sellaisia pelejä, joilla ei ole mitään tekemistä tietokoneiden kanssa. Lautapeleissä ihmisaivot pitävät huolen säännöistä eli simulaatiosta, ja pelinappulat huolehtivat pelitilasta. Vastavasti sokean henkilön pelatessa shakkia aivot pitävät huolen molemmista. Urheilussa fyysisen lait ja ihmisaivot pitävät huolen simulaatiosta pelaajien kehojen ja pelivälineiden vastatessa pelitilasta. (Juul 2003, 42.)

Digitaaliset pelit ovat osa tuhansia vuosia pitkää pelien jatkumoa, eikä niiden ja muiden pelien välillä ole suurta katkosta (Juul 2003, 43). Juulin klassisen pelin määritelmä pystyy suurimmaksi osaksi kuvaamaan digitaalisia pelejä, mutta pelit ovat myös muuttuneet jonkin verran tietokoneiden myötä. Juulin mukaan ne rikkovat klassista pelin määritelmää viidellä eri tavalla (2003, 43–44):

1. Vaikka digitaaliset pelit perustuvat samalla lailla säännöille kuin muut pelit, niiden tapauksessa sääntöjä pitää yllä tietokone. Tietokone pystyy ylläpitämään monimutkaisia sääntöjä ilman, että pelaajien täytyy puuttua niihin tai edes olla tietoisia niistä.
2. Kaikki digitaaliset pelit eivät saavuta mielekästä lopetusta. Internet-roolipeleissä, kuten *Everquestissä*, pelaaja ei koskaan saavuta mitään pysyvää lopputulosta. Saavutettu päämäärä on vain väliaikainen ja peli jatkuu aina pelaajan kirjautuessa uudestaan peliin.
3. Avoimet simulaatiopelit, kuten *The Sims*, muuttavat klassista pelin mallia poistamalla pelistä päämäärät. Ne eivät kuvaa toisia mahdollisia lopputuloksia toisia paremmiksi, vaan käyttäjä määrittää itse omat päämääränsä.
4. Perinteisessä pelin mallissa on implisiittisenä oletus, että pelit ovat ajassa ja tilassa rajattuja. ARGit¹³ ja pervasiiviset pelit¹⁴ rikkovat tätä oletusta (ks. esim. Stenros ym. 2007).
5. On varsin tavanomainen käytäntö sisällyttää digitaalisiin peleihin puolivirallisia huijauskoodeja. Pelaaja pystyy niiden avulla vaikuttamaan pelin perussääntöihin. Peli muuttuu siten leikkikentäksi tai ”hiekkalaatikoksi”.

Vaikka on mahdollista keksiä vastaesimerkkejä ja kritiikkiä Juulin viiteen kohtaan, on hän varmasti ainakin jossain määrin oikeassa siinä, että digitaaliset pelit ovat uudenlainen pelaamisen muoto. Tämä ei kuitenkaan ole mitenkään erityisen poikkeuksellista, sillä tapoja pelata on aina ollut paljon. Jos digitaaliset pelit kuitenkin rikkovat klassisen pelin mallin, kuten Juul antaa ymmärtää, se heittää epäilyksen varjon mallin ylle. Sen soveltaminen kaikkien pelien yleiseksi kuvaukseksi kuulostaa kyseenalaiselta, jos nykyään varsin merkittävä osa peleistä ei vastaa annettua mallia.

13 ARG eli Alternative Reality Game on todellisessa maailmassa (erotuksena virtuaalisesta maailmasta) pelattava, tyypillisesti useita medioita ja pelielementtejä sekoittava pelityyppi, jossa pelin osanottajat vaikuttavat yhteisen narratiivin rakentumiseen.

14 Pervasiiviset pelit ovat pelejä, jotka hämärtävät tai rikkovat pelien tilallisia, ajallisia tai sosiaalisia rajoja. Toisin sanoen pervasiiviset pelit rikkovat taikapiirin. (Montola 2005b.)

6.3.2. Peli taiteena

Pelit ovat kulttuuria, mutta ovatko ne taidetta? Tämä kysymys kätkee kaksi erillistä kysymystä:

1. Ovatko (kaikki) pelit taidetta?
2. Voivatko pelit olla taidetta?

Mikään pelin ominaisuuksista (säännöt, taikapiiri, pelaajan asenne, päämäärä) tai määritelmistä (peli vapaaehtoisena haasteena, peli keinotekoisena systeeminä tai klassinen pelin määritelmä) ei automaattisesti tee peleistä taidetta. Kaikki pelit eivät ole taidetta samaan tapaan, kuin kaikki kuvat eivät ole taideteoksia tai kaikki tekstit eivät ole kirjallisuutta.

Vaikka kaikki pelit eivät olisi taidetta, on mahdollista, että osa peleistä on. Yksi tapa todeta tämä olisi tarkastella jotain tiettyjä pelejä ja analysoida, ovatko ne taidetta. Tämä olisi kuitenkin työlästä, eikä välttämättä kovin valaisevaa. Helpompaa on tutkia, onko ylipäänsä mahdollista, että pelit voisivat olla taidetta.

Tarkastelun lopputulos riippuu siitä, miten taide ymmärretään. Taiteelle ei löydy yksiselitteistä ja yleispätevää määritelmää, joten joudutaan valikoimaan useiden määritelmien joukosta käytettävä määritelmä tai vastaamaan kysymykseen erikseen useamman määritelmän kohdalla. Aaron Smuts (2005) on ottanut erilaisia tapoja käsittää taide ja tutkinut, voidaan-ko digitaaliset pelit ymmärtää taiteeksi näiden määritelmien mukaan. Jokainen näistä käsitystavoista yhdistää yleisiä teoreettisia tapoja jäsentää taidetta. Smuts jakaa teorian taiteesta historiallisiin, esteettisiin, institutionaalisiin, ekspressiivisiin ja representationaalisiin.

Historialliset teoriat taiteesta kiinnittävät huomiota erilaisten ilmaisukeinojen välisiin suhteisiin ja samankaltaisuuksiin. Historiallisesta perspektiivistä tarkasteltuna digitaaliset pelit sijoittuvat lähelle elokuvia. Pelit lainaavat kerrontatapoja, visuaalisia erikoistehosteita ja narratiivisia tekniikoita elokuvista. Narratiivisesti painottuneet pelit sisältävät pitkiä elokuvallisia kohtauksia ja parhaimmillaan useita tunteja dialogia. Pelejä on käännetty elokuviksi ja elokuvia on käännetty peleiksi – vaihtelevalla menestyksellä. Narratiivit pysyvät näis-

sä käänöksissä tyypillisesti suhteellisen eheinä, vaikka ”katsojan” mahdollisuus vuorovai-
kutukseen vaihtelee. Jos elokuvat lasketaan taiteeksi, pitää elokuvien kanssa jatkumoon
sijoittuvat pelitkin laskea. (Smuts 2005.)

Digitaalisten pelien suunnittelijat pyrkivät luomaan peleihin realistisia ympäristöjä. Näitä
rakennettaessa kiinnitetään suunnatonta huomiota yksityiskohtiin, kuten valon lähteisiin ja
suuntaan, objektien yksityiskohtiin ja pelihahmojen tapaan liikkua. Pelien maailmat täyte-
tään esineillä ja muilla hahmoilla. Pelien kehittäjät käyttävät samoja esteettisiä työvälineitä
kuin elokuvien tekijät. Kamerakulmat ja valaistus ovat molemmille tärkeitä tekijöitä tun-
nelmaa luodessa. Esteettisesti elokuvat ja digitaaliset pelit ovat samankaltaisia. Samankal-
taisuus on kaikkein voimakkainta animaatioelokuvien ja pelien välillä. Animaation taiteek-
si laskevien esteettisten taiteen teorioiden pitäisi laskea taiteeksi myös monet animaatiota
käyttävät digitaaliset pelit. (Smuts 2005.)

Useat taidemuseot ja näyttelyt ovat esitelleet digitaalisten pelien taidetta. Digitaalisia pele-
jä on käytetty osana taideteosten luomista. Digitaaliset pelit ovat saaneet omia linjojaan tai-
teeseen keskittyneiden yliopistojen ja taidekorkeakoulujen opetussuunnitelmissa. Pelisuun-
nittelijoista osa pitää itseään pelitaiteilijoina. Institutionaalinen taiteen määritelmä kiinnit-
tää huomiota siihen, miten taide toimii instituutiona ja millaiset instituutiot vaikuttavat tai-
teeseen. Digitaalinen media ja pelit esiintyvät museoissa, näyttelyissä ja korkeakouluissa.
Pelit ovat osa nykyistä taideinstituutiota, joten pelit voidaan laskea taiteeksi institutionaali-
sen määritelmän mukaan. (Smuts 2005.)

Pelit toistavat kirjallisuuden ja elokuvien parissa tunnettuja teemoja ja ilmauksellisia kei-
noja. Peleille kirjoitetaan käsikirjoitus samoin kuin elokuville. Pelit käyttävät kirjallisuu-
desta tuttuja menetyksen, kamppailun ja toivon teemoja luodessaan merkityksellisiä narra-
tiiveja. Pelit voivat herättää tunteita samaan tapaan kuin kirjallisuus ja elokuvat. Jos
ekspressiiviset teoriat taiteesta pitävät kirjallisuutta ja elokuvia taiteena, täytyy peljäkin
pitää taiteena. (Smuts 2005.)

Representationaalisissa teorioissa taiteen ajatellaan olevan todellisuuden kuvausta. Tämä
voi tapahtua mimeettisesti, imitoimalla kuvattavaa kohdetta. Representaatio on kuitenkin
laajempi käsite, ja taideteos voi kuvata kohdettaan ilman, että se muistuttaa kohdetta ulkoi-

sesti. Jotta pelit voivat olla taidetta tämän teorian mukaan, täytyy niiden pystyä representoimaan todellisuutta. Useimmat digitaaliset pelit täyttävät tämän ehdon helposti, sillä narratiiviset pelit tyypillisesti kuvaavat jotain aihetta. *The Sims* on tässä mielessä voimakkaasti mimeettinen, sillä se jäljittelee arkitodellisuutta ja lisää siihen pelielementtejä. (Smuts 2005.)

On varmasti mahdollista löytää jokin määritelmä taiteelle, jota pelit eivät täytä. Tämä kertoo kuitenkin enemmän taiteen määrittelyn vaikeudesta kuin peleistä. Jos hyväksymme digitaalisten pelien täyttävän kaikki nämä viisi tapaa nähdä taide, on johdonmukaista määrittellä digitaaliset pelit taiteeksi. Tässä tarkastelutavassa on kiinnitetty huomiota pelien läheiseen yhteyteen muiden taiteena pidettyjen ilmiöiden kanssa ja määritelty pelit taiteeksi niiden kautta. On kuitenkin mahdollista, että pelit ovat taidetta riippumatta niiden yhteydestä muihin taiteen muotoihin – ikään kuin omasta ansiostaan. Pelisuunnittelija Greg Costikyan (2002) tuntuu ajattelevan näin:

Games are an artform unlike any other, because the product is not passively received, it is not something specified to the last splotch of paint and every comma. Rather, a game, as it is played, is a collaboration between the developers and the players, a journey of mutual discovery, a democratic artform in which the shape of the game is created by the artist, but the experience of the game is created by the player. (Costikyan 2002, 32.)

On tiettyssä mielessä totta, että taideteoksen kokemuksen luo vasta taiteen kokija. Costikyan tarkoittaa kuitenkin vahvempaa vuorovaikutusta, jossa ei ainoastaan taideteoksen kokemus, vaan myös sen muoto määrittyy vasta itse kokemuksen yhteydessä. Mekaanisesti tuotettua taidetta, kuten elokuvaa, on pidetty puutteellisena siksi, että se ei pysty ottamaan vuorovaikutusta yleisön kanssa osaksi luomisprosessiaan (Smuts 2005). Kokeellinen teatteri on rikkonut neljännen seinän¹⁵ ottamalla yleisön mukaan esityksiinsä, mutta elokuva on periaatteessa kykenemätön tähän. Digitaaliset pelit rikkovat neljännen seinän ja ottavat ”yleisön” mukaan narratiivin tapahtumiin. Tällä tapaa digitaaliset pelit voivat olla vastaus elokuvan taiteellisiin rajoihin.

15 Neljäs seinä on kuvitteellinen seinä yleisön ja näyttelijöiden välillä. Yleisö seuraa näytelmän tapahtumia neljännen seinän läpi ja näyttelijät teeskentelevät, että he eivät kykene näkemään yleisöä. Näyttelijä voi rikkoa neljännen seinän huomioimalla yleisön.

On mahdollista, että digitaaliset pelit ovat taidetta, mutta muut pelit eivät ole. Tämä on kuitenkin epätodennäköistä, sillä ainakin shakkia ja ”esteettisiä urheilulajeja” on pidetty taiteena. Esteettisillä urheilulajeilla tarkoitetaan lajeja, joissa suorituksen arviointi perustuu ainakin osittain sen kauneuden arviointiin. (Smuts 2005.) On todennäköistä, että ainakin osa muista kuin digitaalisista peleistä voi olla taidetta, vaikka kaikille peleille ei annettaisiin taiteen asemaa.

Vastaus kysymykseen ”voivatko pelit olla taidetta?” on poliittisesti merkittävä. Onko meillä lupa puhua peleistä samassa yhteydessä taiteen kanssa? Taiteella on korkeakulttuurin status, ja jos pelit lasketaan osaksi taidetta, saavat ne samalla osan taiteen arvostuksesta ja arvovallasta. Vastaus kysymykseen voi merkitä suuria eroja pelialan saamassa rahoituksessa ja vaikuttaa siihen, rajoitetaanko pelinsuunnittelijoiden itseilmaisun mahdollisuutta:

Philosophical inattention to video games has a de facto effect on the multi-billion dollar industry by inadvertently making hasty censorship attempts easier (Smuts 2005).

Pelikeskustelussa on toistettu ”vain leikin” retoriikkaa. Jos pelit ovat ”vain pelejä”, ei niitä tarvitse huomioida merkittävänä osana kulttuuriamme. Mutta kuten institutionaalisen taiteen teorian tarkastelun yhteydessä kävi ilmi, pelien sijoittaminen kulttuurin marginaaleihin on koko ajan vaikeampaa. Pelit ovat siirtymässä osaksi taideinstituutiota.

7. YHTEENVETO

Tämän tutkielman lähtökohtana oli Wittgensteinin kielipelin käsite. Se toimii mallina tavoille ymmärtää erilaisia ja mahdollisesti yhteensopimattomia käsityksiä peleistä. Samalla kielipelin ajatukseen sisältyy huomio siitä, että kaikki kielipelit ovat toisilleen vaihtoehtoisia. Kielipelien paremmuutta toisiinsa nähden ei voi arvioida irrallaan siitä kontekstista, jossa niitä sovelletaan.

Määritelmien kontekstiriippuvaisuudesta huolimatta tässä luvussa esitetään määritelmä peleille. Tarkoituksena ei ole muotoilla poissulkevaa määritelmää, vaan esittää joitakin ehtoja, jotka on hyvä huomioida peleistä puhuttaessa. Ehtoja ovat ainakin seuraavat:

1. Pelin rajat, taikapiiri. Vaikka pelien erillisyyttä muusta maailmasta ei pidä korostaa liikaa, taikapiirin käsite on hyödyllinen pelien määrittelyssä. On tapauksia, joissa piirin rajat ovat rikkinäiset, esimerkiksi ARGit ja pervasiiviset pelit. Tämä vähentää taikapiirin käsitteen erottelukykä, mutta ei tee siitä käyttökeltontonta.
2. Leikin ja pelin suhde. Leikki ja peli liittyvät läheisesti toisiinsa. Hyvän määritelmän tulee huomioida tämä läheisyys, mutta myös kyetä erottamaan leikki pelistä. Yksi tapa korostaa leikin ja pelin läheisyyttä on kiinnittää huomiota pelaajan leikkisään asenteeseen.
3. Säännöt. Peleissä on eksplisiittiset säännöt, leikeissä ei. Digitaaliset pelit voivat olla tämän jaon suhteen ongelmallisia, sillä pelaaja saattaa oppia suuren osan pelin säännöistä vasta kokeilemalla, eikä välttämättä opi koskaan kaikkia sääntöjä. Digitaalissa peleissä on kuitenkin säännöt ja ne voi ainakin periaatteessa lukea pelin koodista.
4. Pelaaja. Pelillä on vähintään yksi pelaaja, joka on vuorovaikutuksessa joko muiden pelaajien tai pelin itsensä kanssa. Vuorovaikutus edellyttää vähintään yhtä toimijaa. Tälle ehdolle ongelmallisia ovat esimerkiksi keskenään pelaavat shakkietokoneet. Niitä on tuskin mielekäästä kutsua toimijoiksi.

Näiden ehtojen mukainen määritelmä voisi olla: *Peli on keinotekoinen, leikkisä ja sääntöjen ohjaama tapa toimia*. Tällainen määritelmä ei kuitenkaan ole hyödyllinen ennen kuin tiedetään, mihin tehtävään sitä on tarkoitus soveltaa. Määritelmä on laaja, sillä se hyväksyy laajan joukon ilmiöitä osaksi pelejä. Tämä ei kuitenkaan ole ongelma, jos määritelmää ollaan valmiita tarkentamaan tarpeen mukaan. Määritelmä on joka tapauksessa vain yksi monista mahdollisista.

Määritelmä ei täytä kolmannessa luvussa esitettyjä ehtoja leikin määrittelylle, mutta tämä ei ole erityisen ongelmallista. Kyseiset kuusi ehtoa koskevat leikkiä eikä ole selvää, että pelin määritelmän pitäisi täyttää ne. Päinvastoin erot leikin ja pelin välillä tekevät osan vaatimuksista merkityksettömiksi.

Tässä luvussa esitetyn neljän ehdon lisäksi vaikuttaisi hyödylliseltä tarkastella pelejä systeemeinä. Systeemiteoreettinen lähestymistapa mahdollistaa pelin rakenteen analyysin objekteihin, ominaisuuksiin, sisäisiin suhteisiin ja ympäristöön. Ympäristön ottaminen mukaan tarkasteluun sisällyttää vuorovaikutuksen muun maailman kanssa osaksi peliä. Erityisesti tutkittaessa peliä osana kulttuuria vuorovaikutus ympäristön kanssa on oleellisessa asemassa.

Monet digitaaliset pelit sisältävät useita tunteja dialogia, voimakkaita narratiivisia aineksia ja tyypillisiä kirjallisuuden teemoja. Pelejä ei voi palauttaa narratiiveihin, mutta pelien narratiivien analyysi voi paljastaa jotain oleellista peleistä. On myös mahdollista, että pelit sisältävät joitakin vain peleille tyypillisiä narratiivisia aineksia. Kybertekstien teoria vaikuttaa hedelmälliseltä, joskaan ei täydellisen ongelmattomalta, lähtökohdalta pelien narratiivien analyysiin. Eri näkökulmat peleihin täydentävät toisiaan ja sopivat erilaisiin tilanteisiin. Narratiivinen analyysi ei ole paras tapa lähestyä shakin kaltaista abstraktia peliä. Tarinallisesta digitaalisesta pelistä narratiivinen analyysi voi kuitenkin paljastaa oleellisia asioita.

7.1. Rajatapaukset

Mikä tahansa pelin määritelmä rajaa ilmiöitä osaksi pelejä, pelien ulkopuolelle tai väliin jääviksi rajatapauksiksi. Rajatapausten olemassaolo ei sinänsä ole ongelma määritelmälle. Kuten Aarseth toteaa:

- - [T]he existence of borderline cases and ambiguous structures in no way invalidates the usefulness of categories such as narrative and game or unicursality and multicursality. (Aarseth 1997, 8.)

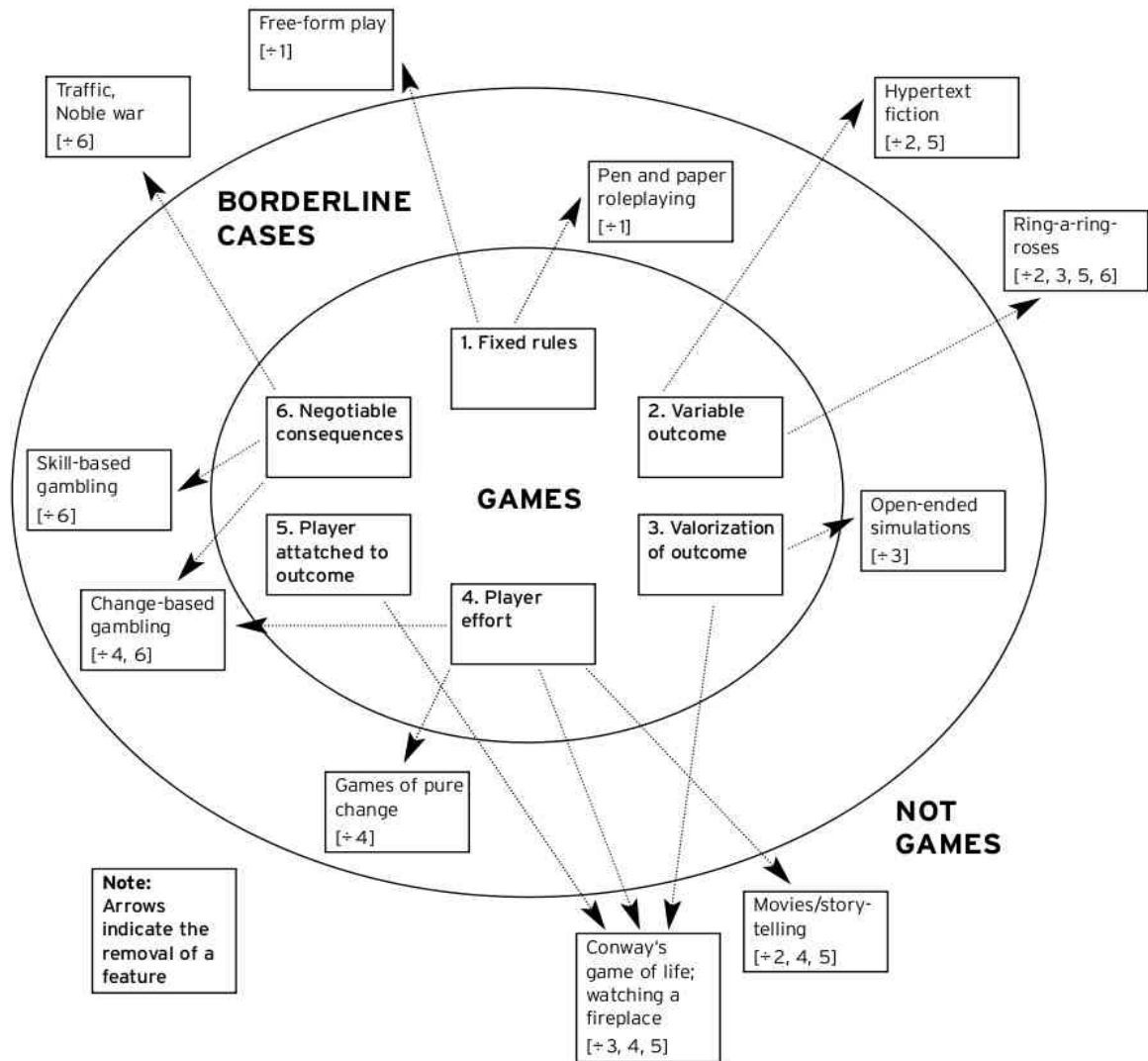
Edellisen luvun määritelmälle olisi helppo löytää rajatapauksia, ja kritisoida määritelmää niiden perusteella. Paremman esimerkin tarjoaa kuitenkin Juulin klassisen pelin määritelmän tarkastelu. Klassinen pelin määritelmä on tarkempi ja yksityiskohtaisempi kuin edellisen luvun määritelmä, joten sen rajat ovat selvemmat. Tästä huolimatta se jättää useita rajatapauksia (ks. Kuva 1: Pelien jaottelu Juulin mukaan).

Nuolet tarkoittavat jonkin piirteen puuttumista ja numerot kertovat, mikä puuttuva piirre on kyseessä. Piirteet viittaavat klassisen pelin määritelmän kuuden kohdan listaan pelin välttämättömistä ja riittävästä ehdoista¹⁶. Yhden piirteen puuttuminen tarkoittaa, että kyseinen tapaus kuuluu tyypillisesti rajatapauksiin. Vapaamuotoisen leikin, liikenteen ja ylevän sodankäynnin tapauksessa yksi puuttuva piirre riittää kuitenkin rajaamaan ne kokonaan pelien ulkopuolelle. Useamman piirteen puuttuminen ei takaa sitä, että kyseinen tapaus kuuluisi väistämättä kokonaan pelien ulkopuolelle. Sattumaan perustuvalta uhkapeliltä puuttuu kaksi piirrettä, mutta Juul määrittelee sen silti rajatapaukseksi.

Ongelmallista on, että jako ei seuraa mitään yksiselitteistä sääntöä sen suhteen, mikä tekisi jostain ilmiöstä rajatapauksen tai rajaisi sen kokonaan pelien ulkopuolelle. Varmaa vaikuttaa olevan vain se, että yhdenkin piirteen puuttuminen riittää rajaamaan ilmiön varsinaisten pelien ulkopuolelle. Yksiselitteisen säännön puuttuminen tekee jaosta ainakin osittain mielivaltaisen.

16 1. säännöt, 2. vaihteleva, mitattavissa oleva lopputulos, 3. mahdollisille lopputuloksille asetettu arvo, 4. pelaajan vaivannäkö, 5. pelaaja on kiintynyt lopputulokseen, 6. neuvoteltavat seuraukset. Ks. tarkemmin luku 4.3.

Kuva 1: Pelien jaottelu Juulin mukaan



Onnistuneen määritelmän pitää pystyä selittämään, mihin määritelmän rajat vedetään ja miksi jotkin tapaukset ovat rajatapauksia. Rajatapauksen tunnistaminen voi olla myös hyödyllistä. Rajatapaukset valaisevat määritelmää ja sen ongelmia, mutta myös määritelmän kuvaamaa ilmiötä. Läheisten ilmiöiden tunnistaminen voi tarjota merkittävää tietoa jostain ilmiöstä. Kannattaa myös muistaa, että joissakin tilanteissa myös epämääräiset rajat ovat käyttökelpoisia (Wittgenstein 1999, §71).

Urheilu on mielenkiintoinen rajatapaus peleille. Useimmat urheilun muodot täyttävät ainakin suurimman osan peleille annetuista ehdoista. Ammattiurheilu eroaa kuitenkin peleistä huomattavasti, sillä siitä puuttuu peleille tyypillinen leikkisyys. Ammattiurheilijoiden koko elämä pyörii urheilun ympärillä, joten peli ei ole heille muusta elämästä erillistä. Vaikuttai-

si siltä, että ammattiurheilua ei voisi täydessä mielessä pitää pelinä. Ammattiurheiluun tiivistyy yksi keskeisistä pelin luonnetta koskevista kysymyksistä: voiko henkilö samaan aikaan tehdä työtä ja pelata peliä. Kumpikin vastaus on jossain määrin riittämätön. Oikea tapa vastata kysymykseen ottaakin huomioon tarkastelun kontekstin.

Uhkapelit ovat urheilun tavoin rajatapauksia. Niillä on väistämättä seurauksia myös pelin ulkopuolelle. Pokerin ammattilaisten taloudellinen hyvinvointi riippuu heidän onnistumisestaan pelissä, joten peli on heille samalla työtä. Pelien teoriassa on kuilu rahapelien teorian ja muun pelien teorian välillä (Kinnunen 2009). On teoreetikoita, jotka kieltäytyvät pitämästä rahapelejä peleinä niiden haitallisen moraalisen vaikutuksen vuoksi (esim. Caillois 1961). Tämä on ehkä kuitenkin liioiteltua. Pelit voivat olla haitallisia, esimerkiksi aiheuttamalla riippuvuutta, mutta olla silti pelejä.

Sekä urheilua että rahapelejä yhdistää niiden läheinen yhteys tavalliseen elämään. Niitä on vaikea erottaa tarkasti muista elämän osa-alueista erityiselle pelin alueelle. Kolmantena esimerkkinä rajatapauksesta ovat pervasiiviset pelit. Pervasiiviset pelit pyrkivät rikkomaan rajan pelien ja tavallisen elämän välillä. Tämä tapahtuu sijoittamalla pelit kaupunkien kaduille, arkiseen elämään ja internetin kaltaisiin kommunikaatiovälineisiin. Pelaaminen tapahtuu pelaajien arkielämässä, osana muuta toimintaa ja mahdollisesti ennalta tuntemattomien ihmisten kanssa. *Killer* on esimerkki pervasiivisesta pelistä. Siinä pelaajat pyrkivät arkielämän lomassa salamurhaamaan toisiaan väkivallattomilla menetelmillä. Vesipyssyt korvaavat aseet ja vesi-ilmapallot toimivat pommeina. Pelikenttänä voi olla kokonainen kaupunki, ja peli kestää useita viikkoja. Taikapiirin raja on tällaisissa peleissä korkeintaan häilyvä, jos sellaista ylipäänsä on mielekästä ajatella olevan.

7.2. Päätäntö

Tämän tutkielman tavoitteena oli muodostaa kattava käsitys pelien teorioista ja arvioida teorioiden tapaa kuvata pelejä. Samalla oli tarkoitus muotoilla lähestymistapoja pelien teoriaan ja kartoittaa suhteita erilaisten näkemysten välillä. Vastausta tutkimuskysymykseen ei voida helposti tiivistää tähän lukuun. Erilaiset näkökulmat peleihin löytyvät niille tarkoitetuista luvuista.

Koska kyseessä on suppea opinnäytetyö, jää tehty katsaus väistämättä rajalliseksi. Tarkempaa huomiota olisi voitu kiinnittää ainakin pelien esteettiseen luonteeseen, rahapeleihin, urheilun ja pelien suhteeseen sekä formaaleihin pelin malleihin, kuten peliteoriaan. Rajallisen tilan ja ajan puitteissa tämä ei kuitenkaan ollut mahdollista. Erityisesti pelien esteettinen analyysi on hyvä aihe jatkotutkimukselle sillä, kuten luvussa 6.3.2. kävi ilmi, filosofinen kiinnostus pelejä kohtaan voi vaikuttaa peliteollisuuden toimintaan.

LÄHTEET

Aarseth, Espen: *Cybertext*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

Aristoteles: *Politiikka*. Helsinki: Gaudeamus, 1991.

Burke, Kenneth: *Language as Symbolic Action: Essays on Life, Literature, and Method*. Berkeley: University of California Press, 1966.

Caillois, Roger: *Man, Play, and Games*. New York: Free Press of Glencoe, 1961.

Cherry, Christopher: "Regulative Rules and Constitutive Rules." *The Philosophical Quarterly* 1973, 23, 93, 301–315.

Costikyan, Greg: "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games." Teoksessa Mäyrä, Frans (toim.): *Computer Games and Digital Cultures Conference*, 9-33. Tampere: Tampere University Press, 2002.

Crookall, David; Oxford, Rebecca ja Saunders, Danny: "Towards a Reconceptualization of Simulation: From Representation to Reality." *The Journal of SAGSET* 1987, 17, 4, 147–171.

Csikszentmihalyi, Isabella ja Csikszentmihalyi, Mihaly: *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1975.

Csikszentmihalyi, Mihaly ja Bennett, Stith: "An Exploratory Model of Play." *American Anthropologist* 1971, 73, 1, 45–58.

Dixon, Dan: "Nietzsche contra Caillois: Beyond Play and Games." Teoksessa *The Philosophy of Computer Games Conference*, 1-13. Oslo, 2009.

Drachen, Anders ja Hitchens, Michael: "The Many Faces of Role-Playing Games." *International Journal of Role-Playing* 2009, 1, 3–21.

- Ericsson, Martin: "Play to Love: Reading Victor Turner's 'Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual; An Essay in Comparative Symbology'." Teoksessa Montola, Markus ja Stenros, Jaakko (toim.): *Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*, 15–27. Helsinki: Ropecon ry, 2004.
- Eskelinen, Markku: "The Gaming Situation." *Game Studies* 2001, 1, 1 [viitattu 22.1.2010]. Saatavilla www-muodossa: <<http://www.gamestudies.org/0101/>>
- Eskelinen, Markku: *Kybertekstien narratologia: digitaalisen kerronnan alkeet*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2002.
- Fogle, Richard Harter: "Coleridge on Dramatic Illusion." *The Tulane Drama Review* 1960, 4, 4, 33–44.
- Gadamer, Hans-Georg: *Hermeneutiikka: ymmärtäminen tieteissä ja filosofiassa*. Tampere: Vastapaino, 2004a.
- Gadamer, Hans-Georg: *Truth and method*. Lontoo: Continuum International Publishing Group, 2004b.
- Goffman, Erving: *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Boston: Northeastern University Press, 1986.
- Huizinga, Johan: *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittämiseksi*. Porvoo: WSOY, 1984.
- Hänninen, Riitta: *Leikki: Ilmiö ja Käsite*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2003.
- Juul, Jesper: "Games Studies 0101: Games telling Stories?" *Game Studies*, 2001, 1, 1 [viitattu 11.8.2009]. Saatavilla www-muodossa: <<http://www.gamestudies.org/0101/>>

- Juul, Jesper: "The Game, The Player, The World." Teoksessa Copier, M. ja Raessens, J. (toim.): *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, 30–45. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- Järvinen, Aki: *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: University of Tampere, 2008.
- Kinnunen, Jani: "Leikkisä raha ja pelit." Konferenssiesitys *Teorian käytäntö IV Kulttuurin tutkimuksen päivät*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2009.
- Kotkavirta, Jussi: "Urheilun moraalit ja etiikka." Teoksessa Ilmanen, Kalervo (toim.): *Pelit ja kentät: kirjoituksia liikunnasta ja urheilusta*, 31–55. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2004.
- Kotkavirta, Jussi: "Valistuksen ja romantiikan estetiikka." Teoksessa Reiners, Ilona; Seppä, Anita ja Vuorinen, Jyri (toim.): *Estetiikan klassikot I - Platonista Tolstoihin*, 223–243. Helsinki: Gaudeamus, 2009.
- Littlejohn, Stephen W.: *Theories of Human Communication*. Belmont: Wadsworth, 1989.
- Meckley, Alice: *The social construction of young children's play*. Pennsylvania: University of Pennsylvania, 1994.
- Montola, Markus: "Designing Goals for Online Role-Players." Teoksessa de Castell, S. ja Jenson, J. (toim.): *Proceedings of the DiGRA Conference*, 1–8. Vancouver: Simon Fraser University, 2005a.
- Montola, Markus: "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games." Konferenssiesitys *DAC 2005*. Kööpenhamina: IT University of Copenhagen, 2005b [viitattu 25.2.2010]. Saatavilla www-muodossa:
<<http://users.tkk.fi/~mmontola/exploringtheedge.pdf>>

- Nagel, Mechthild: *Masking the abject: a genealogy of play*. Lanham: Lexington Books, 2002.
- Nielsen Games: *Video Gamers in Europe – 2008: Prepared for the Interactive Software Federation of Europe (ISFE)*. New York: Nielsen Games, 2008 [viitattu 18.3.2010]. Saatavilla http://www.isfe.eu/tzr/scripts/downloader2.php?filename=T003/F0013/8c/79/w7ol0v3qaghqd4ale6vlpnent&mime=application/pdf&filename=ISFE_Consumer_Research_2008_Report_final.pdf.
- Nietzsche, Friedrich: *Tragedian synty*. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura, 2007.
- O'Flaherty, Wendy Doniger: *Dreams, illusion and other realities*. Chicago: The University of Chicago Press, 1984.
- Panksepp, J.: "Rough and tumble play: A fundamental brain process." Teoksessa MacDonald, K. (toim.): *Parent-child play: Descriptions and implications*, 147–184. New York: State University of New York Press, 1993.
- Rubinstein, David: *Culture, Structure and Agency: Toward a Truly Multidimensional Sociology*. Thousand Oaks: Sage, 2001.
- Salen, Katie ja Zimmerman, Eric: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Saxena, Sushil Kumar: "The Aesthetic Attitude." *Philosophy East and West* 1978, 28, 1, 81–90.
- Schiller, Friedrich: *On the Aesthetic Education of Man: In a Series of Letters*. Oxford: Clarendon Press, 1985.
- Schiller, Friedrich: "Esteettisestä kasvatuksesta, 26. ja 27. kirje." Teoksessa Reiners, Ilona; Seppä, Anita ja Vuorinen, Jyri (toim.): *Estetiikan klassikot I - Platonista Tolstoihin*, 347-357. Helsinki: Gaudeamus, 2009.

- Siitonen, Arto ja Pihlström, Sami: "On the Philosophical Dimensions of Chess." *Inquiry* 1998, 41, 455–457.
- Smuts, Aaron: "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics* 2005, 3 [viitattu 18.3.2010]. Saatavilla [www-muodossa](http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299)
<<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>>
- Spariosu, Mihai: *Dionysus reborn: play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*. New York: Cornell University Press, 1989.
- Stenros, Jaakko: *The frames of pervasive pervasive live action role-playing game: a Case Study Applying Frame Analysis on Momentum*. Pro gradu -työ. Helsinki: Helsingin yliopisto, sosiologian laitos, 2008.
- Stenros, Jaakko; Montola, Markus ja Mäyrä, Frans: "Pervasive games in ludic society." Julkaisussa *Proceedings of the 2007 conference on Future Play - Future Play '07* [CD-ROM]. Toronto: Algoma University College & University of Ontario Institute of Technology, 2007 [viitattu 16.2.2010]. Saatavilla [www-muodossa](http://portal.acm.org/ft_gateway.cfm?id=1328209&type=pdf&coll=&dl=ACM&CFID=82516323&CFTOKEN=95027159):
<http://portal.acm.org/ft_gateway.cfm?id=1328209&type=pdf&coll=&dl=ACM&CFID=82516323&CFTOKEN=95027159>
- Stephenson, William: *The play theory of mass communication*. Chicago: University of Chicago Press, 1967.
- Suits, Bernard: "What is a Game?" *Philosophy of Science* 1967, 34, 2, 148–156.
- Suits, Bernard: "Games and Paradox." *Philosophy of Science* 1969, 36, 3, 316–321.
- Suits, Bernard: *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1980.
- Suits, Bernard: *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview Press, 2005.

Sutton-Smith, Brian: *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

Vandenberg, Brian: "The realities of play." Teoksessa Morrison, D. C. (toim.): *Organizing early experience: Imagination and cognition in childhood*, 198–209. New York: Baywood Publishing, 1988.

Weberman, David: "A New Defense of Gadamer's Hermeneutics." *Philosophy and Phenomenological Research* 2000, 60, 1, 45–65.

Winnicott, D. W.: *Playing and reality*. Lontoo: Routledge, 1971.

Wittgenstein, Ludwig: *Filosofisia tutkimuksia*. Porvoo: WSOY, 1999.

Viitatut pelit

Everquest: Verant Interactive, 1999.

Fallout: Black Isle Studios, 1997.

Killer: Steve Jackson Games, 1982.

Pong: Atari, 1972.

Space Crusade: Taito, 1978.

Super Mario Bros.: Nintendo, 1983.

The Landlord's Game: Lizzie Magie, 1904.

The Sims: Maxis, 2000.

Tomb Raider (pelisarja): Core Design, 1995; Crystal Dynamics, 2006.