

Playing Software

Arvio

Juho Karvinen

Tampereen yliopisto

Tapio Santala

Tampereen yliopisto

Ville Susi

Tampereen yliopisto

Sicart, Miguel. 2023. *Playing Software: Homo Ludens in Computational Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat pelitutkimuksessa paraatipaikalla. Miguel Sicart esittää uusimmassa kirjassaan, että leikin ja pelin analyysillä on laajemminkin annettavaa, kun halutaan ymmärtää ohjelmistojen ja digitaalisten ympäristöjen kyllästävä maailmaa. Leikki on Sicartille nimittäin eräs ihmisenä olemisen perusmuoto. Pelien lisäksi monenlaiset ohjelmistot, kuten tekoälyassistentit, deittisovellukset tai sosiaalisen median alustat, osallistuvat digitaaliseen leikkiin sekä toimintaympäristöinä että leikin kohteina, leikkikaluuina.

Kirjan nimi *Playing Software* on sanaleikki, joka viittaa yhtäältä ohjelmistoilla leikkimiseen (“I am playing with software”), toisaalta leikillisesti suunniteltuun tai leikillisellä tavalla maailmassa vaikuttavaan ohjelmistoon (“This is a playing software”). Tässä tekstissä käytämme suomenkielistä termiä ohjelmistoleikki, joka toivoaksemme tavoittaa nämä molemmat merkitykset.

Sicart on filosofisesti orientoitunut pelitutkija, joka on kirjoittanut esimerkiksi eettisten pelikokemusten suunnittelusta (Sicart 2013) ja leikin teoriasta (Sicart 2014). Sicartin kirjoitustyyli on esseistinen, leikittelevä, joskus tarkoituksellisen provokatiivinen. Tekstissä on vahva eettinen, visionäärinenkin ote. Sicart nojaa monipuoliseen teoriaperinteiden joukkoon, eikä aina avaa lähdeteoksiaan kovin yksityiskohtaisesti. Ennakkoluulottoman monipuolisuuden käänköpuolella on hajanaisuus. Huonoimmillaan teksti on iskulauseenomaisten teoreettisten julistusten sarjaa, jossa argumentti ei tunnu etenevän. Teoriapitoisuudestaan huolimatta kirjaa ei kannatakaan lukea johdonmukaisesti rakennetun teorian esityksenä, vaan ennemmin esseenä, joka kutsuu keskustelemaan ja ajattelemaan itse. Perinteisemmästä akateemisesta argumentoinnista kiinnostuneet Sicart ohjaa kirjan taustalla olevien vertaisarvioitujen artikkeliansa pariin.

Tekstin tyylivalinnassa voi halutessaan nähdä yhtymäkohdan Sicartin aikaisemmissa teksteissä esittämää eettisen pelikokemuksen ideaaliin (Sicart 2009, 2013), jossa peliin ei ole sisäänkirjoitettu eettistä koodistoa ja pelisuunnittelijan

etukäteen hyväksi määrittämää toimintatapaa, vaan se jättää tilaa pelaajan omalle eettiselle pohdinnalle, kutsuu hänet tuomaan omat arvonsa mukaan peliin. Vastaavasti *Playing Software*n lukijan on tehtävä töitä muodostaakseen kirjasta johdonmukaisen tulkinnan. Tämä vaatii palasten kokoamista ja aukkojen täydentämistä. Kirjaa voi surutta lukea et-sien epäjohdonmukaisuuksia, puolivillaisia heittoja, epärealistisia visioita ja keskeneräisiä ajatuksia. Työläämpää mutta myös antoisampaa on tähdätä myötämieliseen tulkintaan.

Kirja on jaettu esipuheeseen ja kahdeksaan lukuun, joiden numerointi alkaa ohjelmoinnista tuttuun tyyliin nollassa. Johdannossa (luku 0: Start) Sicart jäsentää kirjan luvut niin, että luvuissa 1–3 muodostetaan kirjan teoreettinen ydin esitelmällä keskeiset käsitteet: leikki, rajapinta ja leikkikalu. Tämän jälkeen luvuissa 4–6 sovelletaan teoriaa esimerkkeihin, kuten tekoälyassistentteihin (luku 4), salaliittoteorioihin (luku 5) ja leikiksi verhottuun työhön digitaalisessa kapitalismissa (luku 6). Jäsennys teoreettisiin ja soveltaviin lukuihin on kuitenkin huojuva, sillä jokaisessa luvussa sekä otetaan käyttöön uusia teoreettisia käsitteitä ja tutkimusperinteitä, että käsitellään tapausesimerkkejä.

Johdannossa määritellään kirjan nimikkokäsite ohjelmistoleikki, joka on ”tapa tehdä ymmärrettäväksi maailmaa, jossa inhimilliset ja keinotekoiset toimijuudet kohtaavat” (tämä ja myöhemmät lainaukset kirjoittajien kääntämiä). Sicart asettaa kirjan tehtäväksi tarkastella tuota kohtaamista ja ajatella uudelleen leikin roolia digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Tämä on yhteiskunnallisesti tärkeää, sillä ohjelmistoleikillä on eettisiä ja poliittisia seurauksia. Pelitutkimuksen kannalta tärkeää on, että Sicart haastaa kanonisoitua huizingalaista tapaa ajatella leikkiä.

Luvussa 1 (*Playing*) esitelläänkin kirjan kokonaisargumentin kannalta keskeinen María Lugonesin teoria leikistä rakkau-

dellisena maailmoihin matkaamisena, jonka tärkeimpiä piirteitä ovat uteliaisuus, kuvittelukyky ja empatia, avoimuus ylälätyksille sekä avoin suhde sääntöihin (Lugones 1987). Se on oppositiosuhteessa agonistiseen huizingalaiseen traditioon, joka painottaa kilpailua, voittamista ja sääntöjen ehdottomuutta. Maailmoilla joihin matkataan Lugones tarkoittaa kulttuurisia toimintaympäristöjä ja kokemuksen tapoja. Hän oli kiinnostunut leikistä keinona ylittää kulttuurien välisiä rajoja, tarjota marginalisoiduille ryhmille tavan muodostaa liittolaisuuksia ja haastaa alistavia rakenteita.

Sicartin käsittelyssä lugonesilainen teoria muovautuu tavaksi ymmärtää ohjelmistoleikkiä, siis ihmisten ja ohjelmistojen leikkilisiä kohtaamisia. Ohjelmistot nimittäin synnyttävät laskennallisia maailmoja, joissa on niille ominaiset koodin ehdollistamat kokemuksen ja toimimisen tavat. Niihin matkaaminen tarkoittaa käyttäjän toimien kääntämistä ohjelmiston ymmärtämään laskennalliseen muotoon.

Luvun 2 (*Interfaces*) aiheena on rajapinta eli alue, jolla käänös tai matkaaminen inhimillisen ja keinotekoisien välillä tapahtuu. Esimerkiksi graafinen käyttöliittymä tai askelmittarin sensorit ovat tätä kahden maailman välille muodostettua siltaa. Kehollinen askel kääntyy sensoridataksi ja sen kautta laskennalliseksi askeleeksi. Aina käänös ei tapahdu suoraviivaisesti ja ongelmattomasti. Laajemmassa yhteiskunnallisessa katsannossa digitalisoituminen ja ohjelmistot ulottuvat yhä uusille ihmiselämän osa-alueille. Ihmisten toiminnan on käännettävä yhä useammin laskennalliseen muotoon ollakseen muille toimijoille olemassa ja näkyvillä. Laskennallisuuden vaatimus alkaa ehdollistaa ihmistoimintaa. Quantified self -liikkeen itsen mittaaminen ja tarkkailu ovat tämän vaatimuksen sisäistämistä ja syleilyä.

Kun Sicart puhuu ohjelmistojen toimijuudesta, hän nojaa (erityisesti luvussa 3: *Playthings*) uusmaterialistiseen teoria-

virtaukseen, joka korostaa ei-inhimillisten olioiden aktiivista roolia toiminnan määrittämisessä. Uusmaterialistiseen kielenkäyttöön kuuluva tapa puhua symmetrisesti inhimillisistä ja ei-inhimillisistä toimijoista on hämmäntävä ja saattaa synnyttää vaikutelman, että esineillä olisi jonkinlaisia mentaalisia tiloja tai intentioita. Sicart kuitenkin toteaa, että ohjelmistojen toimijuus on perustavalla tavalla erilaista kuin ihmisten toimijuus. Erilaisuus osaltaan tekee tarpeelliseksi maailmoinhin matkaamisen metaforan, sillä leikkiessämme keinotekoisien toimijain kanssa me alamme hahmottamaan sille ominaista laskennallista tapaa hahmottaa maailma. Tietyssä mielessä siis matkaamme maailmaan, jossa asiat mielletään laskennallisesti.

Ohjelmistojen toimijuus tarkoittaa esimerkiksi sitä, että ne eivät ole ainoastaan ihmisten toiminnan passiivisia välineitä, vaan niiden ominaisuudet aktiivisesti määrittävät ihmisten toiminnan mahdollisuuksia. Valta ei ole yksinomaan käyttäjällä. Näkökulma tulee käyttöön, kun Sicart tarkastelee Googlen kehittämää *Quick, Draw!* -piirtelypeliä, jossa tekoäly koettaa arvata, mitä käyttäjän nopeasti tuhartama kuva esittää. Peliä ei kehitetty kuitenkaan ensisijaisesti viihdetarvokseen, vaan houkuttelemaan pelaajat tuottamaan laadukasta dataa neuroverkon kouluttamiseksi. Kun pelaaja leikkii tekoälyn kanssa arvausleikkiä, hän samalla tekee ilmaista työtä, jossa kouluttaa tätä tekoälyä paremmaksi kuvien tunnistamisessa. Tätä osin ilmaistyöhön perustuvaa tunnistuskykyä Google taas voi hyödyntää pelin ulkopuolellakin taloudellisen voittonsa nimissä. Eräässä perustellussa mielessä pelaajat ovat pelin ja sen kehittäjien leikkikalua.

Luvussa 4 (Personalities) Sicart nostaa kuvittelun (make-believe) keskeiseen asemaan ihmisten ja ohjelmistojen kohtaamisen ymmärtämisessä. Persoonallisuuden käsite kokoaa yhteen luvun kaksi hieman erilaista näkökulmaa.

Ensimmäisenä tarkasteluun nousevat Sirin ja Alexan kaltaiset tekoälyassistentit, jotka imitoivat inhimillistä persoonallisuutta ja kutsuvat käyttäjää myös leikilliseen vuorovaikutukseen kanssaan. Tämä on huomattava osa niiden viehätystä. Osin kyse on ihmisen taipumuksesta hahmottaa ei-inhimilliset kohteet ihmisenkaltaisina. Usein tällainen antropomorfismi ei ole harhaa vaan pikemminkin tietoisesta koelua ja kuvitteluleikkiä - ihmiset esimerkiksi keskustelivat tuntikausia klassisen terapeutin kanssa ELIZAn kanssa, vaikka tiesivät sen olevan botti. Korporaatioiden näkökulmasta avustajien persoonallisuus, kepeys ja leikillisuus ovat keinoja tehdä ohjelmistoista helpommin lähestyttäviä ja hyväksyttäviä, sillä lähtökohtaisesti älypuhelimessa jatkuvasti kuunteleva sovellus saattaa tuntua epämiellyttävältä ajatukselta.

Sicart esittelee myös hieman toisenlaisen tavan, jolla persoonallisuuteen kytkeytyvä kuvittelu ja leikittely välittävät ihmisten ja ohjelmistojen leikillisiä kohtaamisia: sosiaalisen median alustat. Ihmiselämälle ylipäätään on tyypillistä alun perin Erving Goffmanin (1959/1971) esittämä ajatus arjen teatterista, jossa eri tilanteissa, eri näyttämöillä, näytellään erilaista roolia tai pidetään erilaista naamiota, persoonaa. Sosiaalisessa mediassa itsen esittäminen kääntyy laskennalliseen muotoon, ja alustojen tekninen ja liiketoiminnallinen logiikka kannustaa käyttäjiä toimintaan, joka kerää reaktioita.

Kirjan kiinnostavin luku 5 (Systems) esittelee systeemiteoriaa ja systeemisen lähestymistavan mahdollisuuksia ja puutteita. Yksityiskohdissaan moninaisesta ja rikkaasta todellisuudesta on sellaisenaan vaikea saada selkoa ja siksi systematisoiva tarkastelutapa voi olla valaiseva. Systeemiä voi ajatella paikallisena järjestyksen saarekkeena epäjärjestyksen ja kohinan keskellä. Systeemissä asioilla on selvät ja hyvin määritellyt nimet ja vuorovaikutussuhteet. Systeeminen tarkastelu nostaa monimuotoisesta todellisuudesta esiin arkikokemuk-

sessä huomaamattomia vuorovaikutus- ja riippuvuussuhteita. Esimerkiksi kapitalistisen tai ekologisen järjestelmän analyysi tulee mahdolliseksi. Kääntöpuolena on, että monet eettisesti ja inhimillisesti tärkeät asiat, jotka ovat moninaisia, paikallisia, partikulaareja, luokituksia ja kvantifiointeja pakenevia, tulevat vaikeammiksi havaita.

Ohjelmistot ja pelit ovat luontaisia systeemisen tarkastelun kohteita. Niiden rajatuissa maailmoissa on selkeät säännöt, prosessit ja vuorovaikutussuhteet. Peleille on myös ominaista eräänlainen järjestyksen estetiikka: Niiden järjestelmällisyys ja mitattavat päämäärät arkielämään verrattuna ovat osa pelien viehätystä ja lohdullisuutta, ja ne mahdollistavat toiminnan ja hallinnan kokemuksia. Juuri hallintaorientaatioissa piilee myös systeemisen lähestymistavan pimeä puoli, sillä se soveltuu käyttövoimaksi myös imperialistisille valloitushaaveille ja voimafantasioille, jotka ovatkin tyypillisiä teemoja videopeleissä. Järjestelmän hyvin määrittelyssä maailmassa toimijuuden kokemuksen hintana on toimijuuden kaventuminen, yksipuolistuminen ja mukautuminen järjestelmään.

Systeemisyyden vaaroja käsitellessään Sicart tekee pelisuunnittelija Reed Berkowitzia (2020) seuraten uskaliaan analyysin QAnonista ”pelinä, joka pelaa ihmisiä” tai pikemminkin pelillisyyden ja systeemisyyden korruptoituneena muotona. Salaliitto tarjoaa löytämisen iloa ja yhteisön kunnioitusta, järjestyksen saarekkeen ja toimijuuden kokemuksia epävarman maailman keskellä. Se tarjoaa eräänlaisen leivänmurrupolun, joka johtaa sisäisesti johdonmukaiseen vaihtoehtomaailmaan, mutta kauemmas todellisuudesta. Tällainen logiikka on jossain määrin yhteistä salaliittoteorioille kautta aikojen, mutta digitaalinen ympäristö ja sen suosittelualgoritmit korostavat sitä tarjoamalla loputtomasti mahdollisuuksia etsiä maailmankuvaa tukevia väitteitä ja perusteluita.

Huizingalaisen tradition mukainen tapa ajatella leikkiä agnostisena, arkielämästä eristettynä suljettuna tilana on yhteensopiva salaliittoteorioiden ja muiden suljetun maailman kaninkolojen kanssa. Sicart tarjoaakin sen rinnalle oman lugonesilaisen teoriansa leikistä, joka on avoimen asenteen ja rakkauden eetoksen värittämää toisiin maailmoihin matkaimista. Sicartin mukaan huizingalainen traditio on sulkeutunut sääntöjen määrittämään ja tarkoin määriteltyyn kilpailuun. Sitä vastoin lugonesilainen leikki on avoin leikissä kohdattujen toimijoiden omaehtoiselle itsemäärittelylle ja ylipäättään yllätyksille ilman, että näitä on ennalta määritelty sääntöjen kautta. Sicartin luennan niin Huizingasta kuin tätä seuraavasta traditiosta voi nähdä perustellusti yksiulotteisena ja tarkoitushakuisena. Lugonesiin nojaten hän onnistuu kuitenkin korostamaan leikin eettisiä mahdollisuuksia. Lugonesilainen ohjelmistoleikki ei ole systeemiin uppoamista vaan tutustumista uuteen maailmaan ja sen mahdollisuuksiin, jotta ymmärrämme paremmin itseämme, toisiamme ja paikkaamme ohjelmistojen kyllästävässä maailmassa. Lupauksena on mahdollisuus haastaa vallitsevia järjestyksiä, kuvitella ja rakentaa uutta.

Luvussa 6 (Capital) päästään syytöstehtäälle, nimittäin pitkin kirjaa esitettyjen ohjelmistoleikin pimeiden puolien syyllisen käsittelyyn. Syyllinen on pääoma, joka valjastaa ohjelmistoleikin oman arvonnäkönsä tarpeisiin. Luku onkin osoitus kehityskaaresta, jossa Sicart on asemoitunut yhä yhteiskuntakriittisemmäksi kirjoittajaksi.

Luvussa hän nostaa esiin Srnicekin (2017) alustakapitalismin ja Zuboffin (2019) valvontakapitalismin sekä Fisherin (2009) analyysin kapitalistisesta realismista, siis tilanteesta, jossa kapitalismille ei ole näkyvissä uskottavia tai toivottavia vaihtoehtoja. Näiden rinnalle Sicart lanseeraa leikillisen kapitalis-

min käsitteen, jonka ytimessä on juuri leikkielementtien valjastaminen arvonnäytteen tarpeisiin.

Pääoman näkökulmasta ohjelmistoleikillä on kaksi kiinnostavaa piirrettä: Se tuottaa dataa ja suostumusta. Ensinnäkin digitaalisissa ympäristöissä ohjelmistoleikki tuottaa dataa, joka on helppoa tuotteistaa myytäväksi tai omaan käyttöön, esimerkiksi koneoppivien algoritmien kouluttamiseksi. Esimerkiksi ohjattuun koneoppimiseen tarvittava tarkistettu ja merkitty koulutusdata tuotetaan usein matalapalkkaisena tai palkattomana työnä. Amazonin *Mechanical Turk* tai Googlen jo aiemmin mainittu *Quick, Draw!* ovat tapoja saada tällaista työtä tehtyä naurettavan halvalla. Kaupallisten sosiaalisen median alustojen kohdennetun mainostuksen mahdollistava käyttäytymisdata on toinen hyvin tunnettu esimerkki datasta, joka on alustoille käytännössä ilmaista.

Toinen pääoman kannalta edullinen piirre leikissä on sen kyky tuottaa suostumusta pääoman etujen mukaisiin järjestelyihin, kuten työsuoritusten tehostamiseen tai kustannusten pienentämiseen. Esimerkiksi Amazon otti varastoissaan käyttöön pelillistetyn järjestelmän työsuoritusten tehostamiseksi – tehokkuudesta palkittiin pelin sisäisillä kannustimilla rahan sijaan. Vastaavasti pelillistetyt terveyssovellukset tai älykellot kannustavat käyttäjiään luovuttamaan yrityksille rahanarvoisia terveystietojaan, joiden luovuttaminen ilman leikkielementtiä tuntuisi tarpeettomalta ja absurdilta.

Fisherin kapitalistisen realismin analyysissä vaihtoehdotmuuden kokemus johtuu osittain refleksiivisestä impotensista eli ihmisten kyvyttömyydestä ajatella ja puntaroida ja sitä kautta etenkin toimia toisella tavalla. Vaikka ihmiset tunnistaisivatkin epämieluisan tilanteensa, he tietävät, ettei sille voi mitään. Tämä on itsensä toteuttava ennuste, joka saa ihmiset mukautumaan järjestelmään ja sen vaatimuksiin. Sicartin lisäys tähän analyysiin on, että leikkielementin hyödyntämi-

nen tekee mukautumisesta miellyttävämpää ja jotain, johon liittyy myös (valheellinen) vapaaehtoisuuden tunne.

Leikki tuottaa suostumusta ja on pääoman kannalta kiinnostavaa erityisten piirteidensä kautta: Siinä korostuu hauskuus, vapaaehtoiset valinnat ja toimijuuden kokemukset, sääntöjen pyhittäminen ja niiden rajaama suljettu maailma, pelin sisäisten palkintojen korostaminen, kilpailullisuus, voittamisen ja valloittamisen eetos. Muutoin epämiellyttävät ja epäilyttävät järjestelyt näyttävät houkuttelevilta ja hyväksyttäviltä, jos ne on verhottu leikiksi.

Edellisen luvun tapaan Sicart esittää, että leikilliselle kapitalismille käyttökelpoisen leikin piirteet ovat huizingalaisia. Sen sijaan lugonesilainen leikki, joka on luonteeltaan vapaa, uteliasta ja rakkaudellista maailmoihin matkaamista, on huomattavasti vaikeampaa valjastaa pääoman käyttöön.

Päätäntöluvussa (Endings) Sicart palaa vielä kirjan tehtävään kytkeällä sen palavan maailman kontekstiin. Hänen mukaansa olemme joka tapauksessa hyvästelemässä ekokatastrofin kriisiyttämää maailmaa ja astumassa johonkin uuteen. Tämä herättää hänen mukaansa kysymään nykyajan teknologian ja siihen liittyvien leikin muotojen tarkastelun merkitystä. Kysymykseen ei tietenkään ole helppoa vastausta.

On avoin kysymys, millaiseen todellisuuteen päädyimme ekokatastrofin myötä. Jos siihen haluaa vaikuttaa, on kyettävä kuvittelemaan, synnyttämään ja asuttamaan uudenlaisia maailmoja. Tässä leikki on avuksi, mutta oleellista on ymmärtää leikki oikealla tavalla. Leikki suljettuun maailmaan kuuluvana kilpailuna ja valloittamisena on mahdollista välineellistää esimerkiksi kapitalismin käyttöön. Se ei tarjoa tapoja haastaa vallitsevia järjestyksiä ja rakentaa uusia. Pikemminkin leikki on ymmärrettävä rakkaudellisena ja kunnioittavana maailmoihin matkaamisena, yhteisenä kuvitteluna, uuteen tutustumisena, avoimena neuvotteluna ja avoimuutena

yllätyksille.

Lähteet

Berkowitz, Reed. 2020. "A Game Designer's Analysis of QAnon." *Medium*, 1.10.2020. <https://medium.com/curiouserinstitution/a-game-designers-analysis-of-qanon-580972548be5>.

Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester, UK: Zero Books.

Goffman, Erving. 1971. *Arkielämän roolit* (suom. Erkki Puranen). Porvoo: WSOY. (Alkuperäisteos julkaistu 1959)

Lugones, María. 1987. "Playfulness, 'World'-Traveling, and Loving Perception". *Hypatia* 2, (2): 319.

Sicart, Miguel. 2009. *The Ethics of Computer Games*. MIT Press.

Sicart, Miguel. 2013. *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. MIT Press.

Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. MIT Press.

Srnicek, Nick. 2017. *Platform Capitalism*. Cambridge, UK: Polity Press.

Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: Public Affairs.