

Pelien filosofia

Arvio

Paavo Kässi

Nguyen, C. Thi. 2023. *Pelien filosofia – Toimijuus taiteena*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: niin & näin / Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Suomenkielisen pelikirjallisuuden määrä käy vuosi vuodelta runsaslukuisemmaksi ja monipuolisemmaksi. Pelaamista on pelkästään parin vuoden sisällä ilmestyneissä julkaisuissa tarkasteltu niin elämäntapana, kulttuurina, taiteena kuin historiallisena ilmiönäkin. Yksittäisistä teoksista tärkein ja monipuolisin on Vastapainon *Pelit kulttuurina* (Friman ym. 2022), joka tarjoaa perusteellisen katsauksen pelaamiseen kulttuurisena ja yhteiskunnallisena ilmiönä. Vain filosofis-teoreettisen näkökulma pelaamiseen on puuttunut.

Nyt tällainenkin näkökulma on saatu. C. Thi Nguyenin *Pelien filosofia – Toimijuus taiteena* tarjoaa monia hyödyllisiä näkökulmia ja käsitteitä pelien ja pelaamisen ymmärtämiseen. Monipuolisuudessaan kirja toimii niin oppikirjana kuin pelien ja pelaamisen filosofisena perusteoksena. Kuten kirjan alaotsikko antaa ymmärtää, Nguyen tarkastelee pelejä toimijuuden ja taiteen kautta. Nguyenille pelit ovat itsenäinen kulttuurin muoto, jota on mahdollista selittää sen omista lähtökohdista. Näistä keskeisin on pelillinen toiminta. Yhtymäkohtia ja vertailuja muihin taiteisiin tehdään maltillisesti. Pelien esteettistä perustaa ei esimerkiksi samasteta elokuvaan, teatteriin, musiikkiin tai kuvataiteisiin.

Nguyen lähtee kirjassaan liikkeelle siitä, ettei pelaaminen ole

lainkaan niin epätavallista kuin ensi alkuun saattaisi luulla. Nguyenille kyse on arkisten motiivien nurinpäin kääntämisestä (*motivational inversion of ordinary life*) tai arkisten motiivien inversiosta, kuten kirjan suomentanut Tapani Kilpeläinen ilmaisun muotoilee. Motiivien inversiolla Nguyen viittaa siihen, kuinka peleissä päämäärä valitaan siihen johtavien menetelmien takia. Arkisissa motiiveissa tärkeintä on saada vaivalloinen tavoite suoritettua mahdollisimman helposti keinosta riippumatta, kun taas pelaamisessa nimenomaan keinoilla ja tekoprosessilla, eli pelin säännöillä ja itse pelimekaniikalla, on väliä. Näistä välineistä ja keinoista muodostuu Nguyenin mukaan esteettisen pelaamisen ydin.

Yksi keskeinen viitekohta Nguyenille on filosofi Bernhard Suitsin pelimääritelmä: ”Pelin pelaaminen on vapaaehtoinen yritys ylittää tarpeettomia esteitä” (Nguyen 2023, 12). Nguyen käy Suitsin sääntö- ja rajoitekeskeistä näkökulmaa kriittisesti läpi ja laajentaa sitä painottamalla pelaajan omaa kokemusta. Tällä Nguyen ei viittaa passiiviseen pelimaailmaan uppoutumiseen, sillä Nguyenin mukaan pelaaja kykenee pelatessaan asettamaan uusia toiminnallisia päämääriä sekä valitsemaan erilaisia niin kutsuttuja toimijamoodeja (*modes of agency*). Toimijamoodeilla Nguyen viittaa pelaajan kykyyn muuntautua pelin sääntömaailman kulloinkin edellyttämiin toimintaperiaatteisiin.

Nguyenin mukaan esteettisen pelaamisen lähtökohtana on ponnistelupelaaminen (*striving play*), jossa voittoa tavoitel-

laan pelin tarjoaman haasteen ja kamppailun tähden. Ponnistelupelaaminen poikkeaa saavutuspeleamisestä (*achievement play*), jossa pelaaja pelaa yksinkertaisesti voittaakseen keinolla millä hyvänsä. Ponnistelupelaamisen avulla Nguyen (2023, 79) havainnollistaa pelaamiseen liittyviä erilaisia toimijamoo- deja:

Ponnistelupelien pelaaminen on nimenomaan juuri sitä, että omaksuu keinotekoisia päämääriä ja pelatessaan on halukas vaihtamaan yhden päämääräjoukon kokonaan toiseen joukkoon. Mikä tahansa päämäärä kelpaa, kunhan se pitää yllä vaivan arvoista toimintaa.

Ponnistelupelaaminen on Nguyenin peliestetiikan avainkäsitteitä. Ponnistelupelaaminen kattaa pelien sisäiset periaatteet, kuten pelin säännöt, ja ulkoiset päämäärät, kuten pelaajien psykologiset ja sosiaaliset tavoitteet. Jaottelua esteettisen ponnistelupelaamisen ja voittoa tavoittelevan saavutuspeleamisen välillä voi tarkastella analogiana välinearvon ja itseisarvon kautta: ponnistelupelaajalle pelin pelaaminen kokemuksena on arvo sinänsä, kun taas saavutuspeleamisessä peli on vain väline ulkoisen päämäärän tavoittamiseksi. Saavutuspeleajan motiivit muistuttavatkin arjen suoria motiiveja, eli sitä, kuinka nälkäinen töistä kotiutuja tyydyttää nälkäänsä ennemmin nopealla mikroateriaalla kuin alkaa valmistaa ranskalaisen keittiön herkkuja.

Nguyenin mukaan ponnistelupelaamisessa juuri pelaajan subjektiivinen ja pelisuunnittelijan rajaama toiminnallinen kokemus on pelin taiteellisen elämyksen perusta. Kyse on sen kokemisesta, ”millaista *on* olla mukana tuossa kaventuneessa, käytännöllisessä ajattelutavassa”, kuten Nguyen (2023, 151) asian muotoilee. Nguyen luonnehtiikin pelejä toimijuuden taidemuodoksi, jossa keskeistä on kyky asettaa päämääriä ja mukautua niiden muutokseen. Nguyen kir-

joittaa peleistä yhtenä relaatiotaiteen (*relational art*) muotona, jossa taideteos syntyy prosessissa osallistuvan yleisön ja vuorovaikutteisen ympäristön kanssa. Yleisemmällä tasolla Nguyen kutsuu ponnistelupelejä toimijuusprosessigeneratiiviseksi osallistumistaiteeksi (*process generative participatory art*), lyhyemmin toimijuustaiteeksi (*agential art*).

Nguyen tarkastelee myös pelin sisäisiä sääntöjä ja niitä vastustavaa pelitapaa, kuten pikapelaamista eli *speedrunningia*. Pelaajien ja pelien lisäksi Nguyen avaa myös pelisuunnittelijan roolia. Pelisuunnittelija on Nguyenille (2023, 194) taiteilija, joka luo säännöt ja strategian pelin virallisen esteettisen idean tavoittamiseksi:

Haaste näyttää siis osapuulleen tältä: pelisuunnittelijan täytyy tehdä pelaamisoloista sellaiset, että niihin reagoidessaan pelaaja reagoi tietyillä kohtuullisen ennakoitavilla tavoilla luodakseen kohtuullisen ennakoitavan huomion kohteen.

Pelisuunnittelun näkökulmasta Nguyenin tapa selittää pelien esteettistä luonnetta nimenomaan toiminnan kautta tuntuu perustellulta. Pelisuunnittelussa huomio peleistä kohdistuu siihen, miten pelaajan toimintaa ja siihen kuuluvia odotuksia manipuloidaan. Avaamalla niin pelaamisen kuin pelisuunnitteluun perustavia piirteitä Nguyen (2023, 190) käsittelee kattavasti koko pelaamisen kaarta:

Taiteilija luo säännöt, päämäärät ja ympäristön, mutta esteettisesti ponnisteleva pelaaja on ohjeistettu arvostamaan taiteilijan työn sijasta omaa toimintaansa pelaajana. Pelisuunnittelijoiden täytyy saavuttaa esteettiset vaikutuksensa pelaajan toimijuuden avulla.

Tätä vapaan ja rajatun toimintamaailman muodostamaa somitelmaa Nguyen (2023, 193) täydentää pelaamista koskeval-

la toiminnan vapaudella: “Monissa arvostetuimmissa esteettisen ponnistelun kokemuksissa on tärkeää, että pelaaja tekee aitoja valintoja – että pelaaja aidosti *keksii* ratkaisun tai *valitsee* yhden runsaasta joukosta selvästi erottuvia mahdollisuuksia, joilla jokaisella on myöhemmin eri seuraukset.” Harmillisesti Nguyen ei anna tällaisista peleistä esimerkkejä vaan tyytyy vain siteeraamaan Civilization-pelisarjan luoja Sid Meieriä todeten, että “pelaajat tahtovat tehdä kiintoisia päätöksiä, joilla on todellisia seurauksia”.

Nguyenin teos on perusteellinen kuvatessaan pelaamisen ja pelien yleisiä ontologisia piirteitä. Aivan eheä se ei kuitenkaan ole. Kirjan varsinaiset ongelmat koskevat sitä, miten Nguyen käsittelee pelaamiseen liittyviä arvoja ja sosiaalisia ulottuvuuksia käytännössä. Lukuun ottamatta pelaajien pelaamiseen liittämiä subjektiivisia odotuksia ja toiveita, pelaaja on Nguyenille idealisoitu ja näennäisen neutraali ihmistyyppi, johon esimerkiksi luokka, sukupuoli ja etnisyys eivät vaikuta. Ikään kuin pelaaja olisi Nguyenille standardoitu yksilö, jonka toimintaan vaikuttaa vain se, millainen oma pelaajaprofiili sattuu olemaan.

Tosielämässä pelaaminen ei kuitenkaan toimi näin. Pelikulttuureissa on vinoumia, ja etenkin nettipelaaminen on hyvin sukupuolittunutta. Naisoletetut pelaajat kokevat tutkitusti merkittävästi enemmän häirintää kuin miesoletetut, mikä vaikuttaa suoraan pelaamiseen. Naisoletetut pelaajat saattavat esimerkiksi jättää käyttämättä mikrofonia pelitilanteissa, jotta heidän sukupuoltaan ei tunnistettaisi. Olisikin ollut kiinnostavaa lukea, mitä Nguyenillä olisi sanonut rikkinäisestä pelikulttuurista ja sen vaikutuksesta pelin esteettiseen oleukseen. Voisiko esimerkiksi ajatella, että sukupuolittuneen häirinnän takia jokin peli lakkaisi olemasta esteettinen entiteetti, joka se sääntöjen ideaalimaailmassa olisi? Nguyenin huomautukset metapelaamisesta ja muusta pelien sääntöjen

vastaisesta toiminnasta eivät tätä kuitenkaan huomioi.

Yksiulotteisen pelaajakäsityksen ohella Nguyen samastaa pelin sisäisen ja ulkoinen toiminnan kovin heppoisesti. Nguyen esimerkiksi väittää epäsymmetristä pelimekaniikkaa hyödyntävän *Root*-lautapelin (Leder Games 2018) antavan eläytyä taloudellisesti-sotilaallisesti merkittävään asemaan. Nguyen (2023, 234) kirjoittaa: “*Root* sallii minun kokea, millaista olisi olla, sanokaamme status quon vara[k]as jäsen, käynnissä olevassa ja aktiiv[i]sessa kamppailussa vallankumouksellisia ja vanhan liiton sotahaukkoja vastaan.” Eittämättä pelejä voidaan käyttää simuloimaan erilaisia käytäntöjä, mutta toisaalta simulaatio perustuu käytännössä aina rajattuun näkökulmaan. Se voi antaa vihjeitä pelin ohjelmallisesta sisällöstä, kuten sen teemasta ja aiheesta, mutta se ei kuitenkaan toisinnata sitä *sinänsä*. Peli on aina pelkistys mallintamastaan ilmiöstä. En pidä uskottavana, että *Rootin* kissamarkkiisilla pelaaminen todella antaisi kokea millaista olisi todella olla rikas vallankäyttäjä. Allekirjoitan pelin havainnollistavan onnistuneesti erilaisia poliittisia ja taloudellisia valtasuhteita, mutta olisi naiivia uskoa sen todella sallivan kokea jotain tuollaista. Nguyen tuntuukin paikoin liioittelevan pelikokemuksen vaikutavuutta.

Nguyenin käsitys pelaajasta toimijana on myös hivenen konservatiivinen. Nguyen esimerkiksi rinnastaa pelin sääntöjen noudattamisen siihen, että lukisi romaanin lineaarisesti alusta loppuun. Jos Herman Melvillen *Moby Dick* -romaanin (2002/1851) rivejä aletaan sekoittaa ja asettaa luettavaksi epälineaariseen järjestykseen, kyseessä ei Nguyenin mukaan ole enää Melvillen *Moby Dick* -niminen teos, vaan jotain muuta. Tietyllä teoksen ontologian tasolla näin toki on, mutta toisaalta: kirjan *voi jättää kesken*, kirjaa *voi lukea silmäilemällä* ja jättämällä tylsiä kohtia väliin, mikä ei vähennä tosiasiaa, etteikö lukija olisi todella lukenut kirjaa.

Itse näen, että pelaamisessa on usein kyse tunkeutumisesta eräänlaiseen konservatiiviseen tilaan, jossa pelaaja käsittelee kohdetta oman makunsa ja oppimiensa käytäntöjen valossa. Esimerkiksi filosofi Jacques Rancièren (2008) mukaan taide-teoksen katsoja ei ole vain passiivinen vaan aktiivinen toimija, joka käyttää teosta haluamallaan tavalla. Myös Nguyenin käsittelee teoksessaan tällaista suhtautumistapaa, joskin kriittisesti, viittaamalla pelitutkija Olli Tapio Leinon ajatukseen siitä, että pelaajilla on täysi vapaus pelata peliä haluamallaan tavalla. Nguyenin kritiikki kohdistuu siihen, että tällainen suhtautuminen sotii vastoin pelisuunnittelijan kehittämää esteettistä toimintakehikkoa. Esimerkiksi pelin ohjelmointivirheitä ja muita puutteita hyödyntävä, pelin mahdollisimman nopeaan läpäisemiseen pikapelaaminen eroaa Nguyenin mukaan pelin sääntöjä mukailevasta standardipelaamisesta.

Itse en kuitenkaan näe pelaamisen oikeita ja “vääriä” tapoja näin selkeinä. Tämä johtuu osaltaan pelien sääntöjen oppimisesta ja niiden epätäydellisestä soveltamisesta omaan pelaamiseen. Nguyen tuntuu olettaavan pelaajan oppivan pelin säännöt ja sitä kautta sopivat toimijamoodit välittömästi, mutta eihän mikään takaa, että näin vain yksinkertaisesti tapahtuisi. Usein pelaaja ei vielä pelin alkaessa eikä välttämättä sen aikanakaan osaa sääntöjä kunnolla. Käytännössä aina pelaajat pelaavat peliä sitä opetellessaan tavalla tai toisella väärin.

Annan esimerkin. Kun pelasini ystäväni kanssa yli kahden vuoden ajan raskasta ja roolipelivetoista *Gloomhaven*-lautapeliä (Cephalofair Games 2017), huomasimme aika ajoin tulkinneemme pelin sääntöjä väärin. Muokkasimme toimintaamme sääntöjen oppimisen mukaan, mikä vastaa Nguyenin kuvausta erilaisiin toimijamoodeihin mukautumisesta. Kun myöhemmin aloin eri peliseurueen kanssa pelata *Gloomhavenin* sisarpeliä *Jaws of the Lionia* (Cephalofair Games 2020),

sain silloinkin oppia tehneeni alkuperäisessä pelissä muutamia toimintoja aivan väärin. Virheistä huolimatta tuntuisi väärältä sanoa, että en ole pelannut *Gloomhavenia* niin kuin pelisuunnittelija olisi tarkoittanut – etenkin, kun pelin sääntöjä on jatko- ja lisäosien myötä päivitetty.

Vaikka Nguyen korostaa jatkuvasti sitä, kuinka pelaajien toiminta muodostuu erilaisten toiminnallisten ja muuttuvien suhteiden kautta, hänen oma peli- ja taidekäsitteensä on jokseenkin jäykkä. *Moby Dickin* lukeminen tismalleen sanasta sanaan ikään kuin koko tekstimassaa jatkuvasti hallussa pitäen ei esimerkiksi vastaa lukemista sellaisena kuin se todella tapahtuu. Lukeminen on toiminnallisesti hajamielistä ja kaikkea muuta kuin ehyttä puuhaa, joka edellyttää lukijalta runsaasti erilaisia toiminta- ja tulkintastrategioita. Nguyenin rajausta pyrkii rajaamaan pelien teosluonnetta sellaiseksi, että pelikokemus vastaisi pelisuunnittelijan tavoittelemia ideoita, mutta hän tuntuu menevän hieman vikaan niiden kognitiivisten prosessien osalta, joiden luovissa rajoissa ihminen taideä käsittelee.

Myös Nguyenin tapa tarkastella pelejä yksinomaan optimaalisen suoritustehon pohjalta on hieman erikoinen. Sen lisäksi, että Nguyenin pelaajatyyppejä on kiusaamisen kaltaisen häiriötoiminnan ulkopuolella elävä, sääntöihin adaptoituvaa teflonhahmo, hän ei huomioi, millainen vaikutus pelilaitteella ja sen tehokkuudella on itse pelikokemukseen. Nguyen tuntuu ainakin videopelien osalta lähtevän liikkeelle siitä, että pelaajalla ei ole ongelmia laitteidensa suorituskyvyn kanssa. Lähtökohtaisesti käytössä ovat parhaat mahdolliset välineet pelin pelaamiseksi. Suuri osa pelaajista ei kuitenkaan käytä laitteita, joissa suoritustehokkuus riittäisivät vaikkapa parhaimpien grafiikoiden toistamiseen. Nettiyhteys lagaa ja ruudunpäivitys on heikkoa. Yksi Nguyenin esteettisen kokemuksen ehdoista on se, että pelaaja noudattaa pelin sääntöjä pelin suun-

nittelijan edellyttämällä tavalla, mutta mitä tapahtuu esteettiselle kokemukselle, jos grafiikka on suttuista ja ohjattavuus jumittaa?

Tietyllä tapaa Nguyen sivuuttaa pelillisestä toiminnasta ek-sistenssifilosofi Martin Heideggeria (1995) mukaillen “maailman kitkan”, eli tietynlaiset toiminnan materiaalisuuden rajat. Nguyen toki mainitsee, että ihmisen lajityypilliset kognitiiviset ja fyysiset rajoitteet vaikuttavat pelaajan pelaamiseen, mutta hän ei huomioi mitenkään esimerkiksi pääoman tai sukupuolen vaikutusta pelaamiseen. Tässä suhteessa Nguyenin käsitys toimijuudesta on kaukana käytännön elämästä. Jos kerran pelaamisen esteettinen ydin on toiminnassa, olisi tärkeää, että toiminnan metafyyminen kuvaaminen todella pyrkisi huomioimaan sitä kitkoineen päivineen.

Olisinkin kaivannut *Pelien filosofiasta* hieman kriittisempää ja moninaisempaa analyysia pelaamisen käytännöistä. Myös silta pelin sisäisestä maailmasta pelin ulkoiseen maailmaan on huomattavasti monisyisempi kuin Nguyen esittää. Pelaamisen ja pelien ontologian teoreettisessa ja käytännöllisessä sanallistamisessa *Pelien filosofia* onnistuu kuitenkin pääasiassa hyvin. Pelaaminen ei ole vain sääntöihin mukautuvaa toimintaa tai hahmotonta immersiivisyyttä, vaan jatkuvasti muuttuvaa, ympäristöön reagoivaa ja tarkoituksellista vuorovaikutusta. Ja toisaalta, vaikka Nguyen sivuuttaakin kulttuurin sosiaalista kitkaa, erinomainen *Pelit kulttuurina* tarjoaa tietoa nimenomaan siitä.

Yhdessä niin & näinin muutama vuosi sitten julkaiseman Alva Noën *Omituisten työkalujen* (2019; Kilpeläisen kääntämä sekin) kanssa *Pelien filosofia* tarjoaa hyödyllisiä välineitä pelillisten ilmiöiden selittämiseen. Vaikka Noë ei kirjassaan keskity niinkään peleihin vaan taiteeseen ylipäätään, hänen näkökulmansa taiteeseen toiminnallisina ja relationaalisina käytäntöinä vastaa monilta osin Nguyenin tapaa hahmottaa pelejä

toimintaan perustuvana taiteena. Voikin ajatella, että Noën työkalut laajentavat Nguyenin esteettistä työkalupakkia, ja päinvastoin. Kilpeläisen käännös on pääosin sujuvasti tehty, joskin paikoin tekstiä vaivaavat kirjoitusvirheet, hieman kömpelöt lauserakenteet ja ehkä hivenen tekniset käännökset. Keskeisimmät suomennetut termit olisi ollut myös hyvä pitää tekstissä mukana alkukielisinä, sillä se helpottaisi Nguyenin teoksen luettavuutta suhteessa muuhun tutkimuskirjallisuuteen.

Kaikesta huolimatta *Pelien filosofia* sanallistaa pelaamista erittäin onnistuneesti ja on jo ihan sen takia välttämätöntä luetavaa jokaiselle pelialan ammattilaiselle ja peleihin erikoistuneelle tutkijalle, opettajalle ja toimittajalle. Teos tarjoaa aidosti monipuolisen kuvan siitä, miten rikkaasta ilmiöstä peleissä ja pelaamisessa on kyse.

Lähteet

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, toim. 2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.

Heidegger, Martin. 1995. *Taideteoksen alkuperä*. Suomentanut Hannu Sivenius. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Taide.

Nguyen, C. Thi. 2023. *Pelien filosofia. Toimijuus taiteena*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Melville, Herman. 2002. *Moby Dick*. Suomentanut Antero Tiusanen. Helsinki: Otava. (Alkuperäisteos julkaistu 1851)

Noë, Alva. 2019. *Omituisia työkaluja. Taide ja ihmisluonto*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Rancière, Jacques. 2008. *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique éditions.

Pelit

Cephalofair Games. 2017. *Gloomhaven*. Pacific Grove, California: Cephalofair Games.

Cephalofair Games. 2020. *Jaws of the Lion*. Pacific Grove, California: Cephalofair Games.

Leder Games. 2018. *Root: A Game of Woodland Might and Right*. Saint Paul, Minnesota: Leder Games.