

Kolme tietokonepelien taiteellisuuden ongelmaa

Artikkeli

Aleksi Haukka

Tiivistelmä

Tässä kirjoituksessa arvioidaan tietokonepelien mahdollisuuksia taiteena vertaamalla tätä kybertekstuaalista tekstimuotoa perinteisiin kaunotaiteen muotoihin kolmen ongelman kautta, jotka nostavat esiin tietokonepelin eron lajina perinteisiin kaunotaiteen muotoihin verrattuna. Nämä kolme ongelmaa ovat variaation ongelma, vastuksen ongelma ja immersion ongelma. Kirjoitus esittää, että variaation ja immersion ongelma eivät ole este sille, että jokin tietokonepeli olisi katsottavissa taiteeksi. Sen sijaan vastuksen ongelma, joka johtuu peliin olemuksellisesti kuuluvasta haasteesta, vaikuttaa olevan ristiriidassa taiteen tulkinnallisen vapauden kanssa. Tämä voi olla este sille, ettei mikään tietokonepeli voi olla myös taideteos. Artikkelin esittää, että voi kuitenkin olla taiteen ja tietokonepelin hybridimuotoja, joissa pelilliset ja taiteelliset jaksot vuorottelevat.

Avainsanat: tietokonepelit ja taide, digitaaliset pelit ja taide, pelien semiotiikka, tietokonepelit ja kauneus, immersio

Abstract

This article scrutinises the possibility of videogame as an art form. It does this by contrasting this cybertextual text-form to traditional forms of fine arts via three problems that highlight the difference between computer games and the traditional forms of fine arts. These problems are termed in the article the problem of variation, the problem of challenge, and the problem of immersion. The article proposes that problems of variation and immersion do not negate a video game's possibility as an artwork. However, the problem of challenge, which focuses on the essential quality of challenge in games, seems to be contradictory to the principle of liberty in artwork's interpretation, and could negate the possibility that a videogame could be considered also an artwork. However, the article proposes that hybrid forms of art and videogame, where game- and art-sequences alternate, can exist.

Keywords: videogames and art, digital games and art, semiotics of games, videogames and beauty, immersion

Johdanto

Tämä kirjoitus tarkastelee tietokonepelien mahdollisuutta taiteena kolmen ongelman näkökulmasta. Kysymykseni ei ole, ovatko tietokonepelit taidetta tai onko jokin tietokonepeli taidetta, vaan voiko jokin tietokonepeli olla taidetta. Määrittelen taiteen kysymystäni varten historiallisesti. Paradigman asian tarkasteluun on semioottinen. Näin ollen kysymykseni voi tarkemmin muotoilla seuraavasti: voiko jokin tietokonepeli olla osa länsimaista taiteellista eli kaunotaiteellista jatkumoa vai ovatko tietokonepelit merkkeinä jotain siinä määrin suuresti erilaista, että mikään lajin edustaja ei voi kuulua tuohon kaunotaiteiden joukkoon?

Kysymystä tietokonepelien taiteellisuutta on aikaisemmin käsitelty lukuisissa kirjoituksissa. Enimmäkseen vastauksia kysymykseen on etsitty esittämällä tietokonepelien analogioita perinteisiin tai tunnustettuihin taidemuotoihin ja etenkin elokuvaan (sisältäen esim. kerronnallisuuden, musiikin ja kuvallisuuden) (esim. Smuts 2005; Tavinor 2009; Triclot 2011). Vaikka analogioihin perustuva päättely on tämän kysymyksen kohdalla välttämätöntä, vastausta artikkelini kysymykseen ei kuitenkaan voi antaa vain esittämällä analogioita ja yhtäläisyyksiä, vaan huomio on kiinnitettävä seikkoihin, joissa tietokonepelit eroavat taidemuodoista, jotka edeltävät niiden olemassaoloa. Toisaalta Rough Brock (2018) on esittänyt, että peli ja taide olisivat kaksi täysin erilaista asiaa, joihin suhtaudutaan eri tavoin, eikä siksi mikään peli voisi olla taidetta. Tämä ei kuitenkaan näytä myöskään vastaavan sen koommin tietokonepelien historiallista todellisuutta kuin suhtautumistakaan niihin, enkä siksi tässä esityksessä käsittele Brockin argumenttia syvällisesti.

Mainitsemani kysymykseen liittyvää kolme ongelmaa olen muotoillut tietokonepelien taiteellisuutta kyseenalaistavien puheenvuorojen pohjalta. Näitä ongelmia nimitän variaation

ongelmaksi, vastuksen ongelmaksi ja immersion eli sulautumisen ongelmaksi. Variaation ongelmalla tarkoitan sitä, että pelaajan päätöksistä riippuen tietokonepelien tapahtumat – esimerkiksi niiden kesto ja järjestys – vaihtelevat pelikerrasta toiseen. Taustana tälle ongelmalle on elokuvakriitikko Roger Ebertin (2005h) esittämä näkemys, että tietokonepeli, toisin kuin vakava elokuva tai kirjallisuus, vaatii pelaajan valintoja, kun taas taideteoksessa on kaikkialla luojansa kädenjälki. Vastuksen ongelmalla tarkoitan sitä, että toisin kuin taiteissa, joissa tekstiä luetaan, kuunnellaan tai katsellaan, tietokonepelissä on läsnä päämäärän saavuttamista vastustava elementti. Tämä ongelma on muotoiltu Roger Ebertin (2010b) väitteen pohjalta, jonka mukaan yksi ero pelin ja taiteen välillä on siinä, että pelin voi voittaa. Ongelma on muotoiltu uudestaan siksi, että pelin voittaminen ei tosiasiaassa ole kaikkien tietokonepelien päämäärä. Esimerkiksi *Simcity*ssä (Maxis, 1989) pelaajan päämääränä on pikemminkin tietynlaisen kaupungin suunnittelu kuin varsinaisesti voitto. Tällöinkin ei-voitollisen päämäärän tiellä on kuitenkin pelimekaniikkojen muodostama vastus tai este. Vastuksen ongelma muistuttaa ”argumentteja äärimmäisestä vaikeudesta” (Artis 2021, 64–66), joissa esitetään, että liian suuri huomion kiinnittyminen tietokonepelin pelaamiseen tekee käytännössä mahdollottomaksi sen, että tietokonepeliä voisi lähestyä esteettisesti. Keskeinen ero tässä vaikeuden argumentissa vastuksen ongelmaan nähden on se, että vastuksen ongelma koskee pelin essentiaalista ominaisuutta, kun taas ”äärimmäinen vaikeus” liittyy pelaajan kokemukseen ja kompetenssiin, kyvykkyyteen. Immersion ongelmalla tarkoitan pelaajan sulautumista pelimaailmaan sen sijaan, että hän olisi kommunikaation vastaanottaja, kuten perinteisissä taiteissa. Tämän ongelman pohjana ovat eräät semiootikko Eero Tarastin teesit esseestä ”Aistit, arvo ja media” (1996 [1993], 145–146).

Aloitan käsittelemällä lyhyesti tietokonepelien ja taiteen suhdetta käsittelevää keskustelua. Sen jälkeen esittelen teoreettiset lähtökohtani peleihin. Sitten annan artikkelin määritelmät leikille ja pelille sen lajina sekä artikkelini määritelmän taiteelle. Näiden osioiden jälkeen käsittelen ensiksi variaation ongelmaa, toiseksi vastuksen ongelmaa ja kolmanneksi immersion ongelmaa. Lopussa on yhteenveto sekä johtopäätökset.

Tietokonepelit ja taide

Kysymys tietokonepelien taiteellisuudesta on herättänyt keskustelua puolesta ja vastaan jo ainakin kolmekymmentä vuotta niin akateemisissa kuin muissakin yhteyksissä. Akateemisissa yhteyksissä aihetta sivusi esimerkiksi jo Eero Tarasti edellä mainitussa esseessään ”Arvot, aisti ja media” (1996, 146), jossa kanta tietokonepelien taiteellisuuteen oli kielteinen. Toinen kielteiseen johtopäätökseen rajatusti päätyvä kirjoitus on edellä mainittu Brock Roughin artikkeli ”The Incompatibility of Games and Art” (2018). Lähtökohtanaan se, että pelejä ja taidetta ei tulisi käytäntöinä sekoittaa, Rough Bernard Suitsin pelaamismääritelmän pohjalta kiistää taiteellisuuden kaikilta peleiltä. Joskin Rough (emt. 20) myös arvelee, että osa tietokonepeleistä (videogame) ei tarkalleen ottaen olisi pelejä vaan peliteoksia (game-work), joihin hänen argumentaationsa ei päde. Peliteoksella Rough (emt. 19) tarkoittaa teosta, jolla on peliä muistuttavia piirteitä mutta joka kokonaisuudessaan on tarkoitettu muuksi kuin Suitsin ”pelillisen asenteen” (lusory attitude) kohteeksi. Olennaista Roughin argumentaatiossa artikkelini suhteen on se, että hän Suitsin määritelmän pohjalta kiistää pelin ja taiteen hybridisyyden, joka oman analyysini mukaan on monen tietokonepelin todellisuutta. Tätä tarkempi Roughin argumentaation ja käsitteistön kritiikki on kuitenkin jätettävä toiseen yhteyteen.

Joka tapauksessa myönteiset kannat tietokonepeleistä taiteena ovat akateemisessa kirjoittelussa yleisempiä kuin kielteiset. Esimerkiksi esteetikko Aaron Smuts (2005) argumentoi kirjoituksessaan ”Are Video Games Art?”, että millä tahansa laajalti akateemisissa piireissä hyväksytyllä taiteen määritelmällä – käytännössä institutionaalisen teorian ja representaatioteorian valossa – tietokonepelit voivat olla taidetta; joskaan kaikkia ei tulisi sellaisena pitää. Teoksessaan *The Art of Videogames* filosofi Grant Tavinor (2009, 176, 180–190, 195) esittää Wittgensteinin perheyhtäläisyyskäsitteelle perustuvien taiteen klusteriteorioiden näkökulmasta, että ainakin osa tietokonepeleistä on taidetta. Ranskalainen filosofi Matthieu Triclot teoksessaan *Philosophie des jeux video* (2011, 70–71) tuo esiin paraleelleja digitaalisten pelien, elokuvan ja myös romaanikirjallisuuden reseptiossa, arvelleen elokuvien historian toimivan ennusteena tietokonepelien tulevaisuudelle molempien ollessa teknologiaan sidottuja ilmaisuvälineitä ja ”diskurssia kuvin”. Pelitutkija John Sharp pitää pelien analogisuutta taiteeseen niin selvänä teoksessaan *Works of Game* (2015, 12, 14, 51, 78), että hän tekee erottelun pelitaiteeseen, taidepeliin ja taiteilijan peliin käsitelläkseen sitä, millä tavoin pelien ja taiteen hybridit voivat olla olemassa. Pelitaiteessa on kyse taiteesta, joka tehdään peleistä. Taidepeleissä kyse on peleistä, joissa käsitellään ongelmia taiteellisin pyrinnoin. Taiteilijan pelissä on kyse taideteoksesta, joka on peliä ja taidetta, ja jossa pelaajat osallistuvat teoksen valmistamiseen. Antologian *Pelit kulttuurina* (2022) luvussa ”Pelit kulttuurina ja taiteena” pelitutkija Jaakko Stenros (2022a, 84) arvioi, että Sharpin edellä mainitut määritelmät ovat aikaansa sidottu ja voivat menettää hyötynsä, jos ”pelit nähdään tulevaisuudessa nykyistä vahvemmin taiteena, tai mikäli tällainen ristipölytys muodostuu hyvin tavanomaiseksi”. Kysymys määritelmän hyödyllisyydestä tosin palautuu kysymykseen siitä, mitä varten määritelmän on tarpeen olla hyödyll-

linen: hyödyllinen filosofiseen diskurssiin, pelitutkimukseen vai arkiseen keskusteluun peleistä? Stenros (emt. 80) myös suhtautuu itse kysymykseen jokseenkin agnostisesti ja ajattelee, että kysymykseen “‘ovatko pelit taidetta?’ ei ole odotettavissa yksiselitteistä” vastausta ja nostaa sen sijaan esiin kysymyksen, “voiko taide ottaa pelin muodon?”.

Siirryttäessä pois akateemisesta viitekehyksestä esiin voi nostaa vuosina 2005, 2007 ja 2010 yhdysvaltalaisen elokuvakriitikko Roger Ebertin ympärillä käydyt populaarit polemiikit tietokonepelien taiteellisuudesta.³³ Pelijournalisti Tristan Donovan puolestaan lopettaa videopelejä käsittelevän historia-teoksensa *Replay* (2010, 369) toteamalla, että videopelien ovat taidemuoto, josta tuntuu, että se on hädin tuskin saanut alkunsa. Suomalaisesta kontekstista esiin voi nostaa esiin pelijournalisti Juha Kuorikosken *Pelिताiteen manifestin* (2018, 19, 289, 295), jossa hän esittää Kaarle Sanfrid Laurilan emotionalistiseen taideteoriaan pohjautuvaa argumentaatiota sen puolesta, että tietokonepelit voivat olla taidetta. Lisäksi tietokonepelien taiteellisuutta puoltaviin teoksiin kuuluvat myös esseistiset Aleksandr Manzoksen *Pelit elämän peilinä* (2018) sekä Manzoksen ja Tuukka Hämäläisen *Pelien äärettömät maailmat* (2020).

Teoreettiset lähtökohdat

Näkökulmani tietokonepeleihin ja artikkelini aiheeseen on semioottinen. Toisin sanottuna tietokonepelit, kuten muutkin pelit, ovat näkemykseni mukaan olemukseltaan merkke-

jä. Tarkemmin sanottuna ne ovat tekstejä eli useista merkeistä koostuvia merkkejä. Vielä tarkemmin sanottuna tietokonepelit ovat pelitutkija Espen Aarsethin (1997, 3–4; 1999, 32–33) määritelmän mukaisia *kybertekstejä* eli ergodisia tekstejä, jotka vaativat tulkitsijan eli pelaajan toimintaa toteutuakseen ja joiden fiktiivinen maailma on tulkitsijalle etukäteen tuntematon. Merkillä tarkoitan triadista eli kolmijäsenistä suhdetta, joka koostuu merkitsimestä (merkin havaittava osa, merkkivälinen, signifiant), merkitystä objektista eli asiasta, jota merkki merkitsee, ja interpretantista, tulkinteesta, joka on merkin vaikutus tulkitsijaan (esim. tunne, toiminta tai käsite). En tämän enempää ryhdy tässä yhteydessä käsittelemään merkin ja tekstin olemukseen liittyviä keskusteluja.³⁴

Todettakoon kuitenkin se, että merkin objekti voi olla yhtä hyvin itsenäisesti olemassa oleva asia kuin silkka objekti, jonka oleminen perustuu sille, että siitä on kokemus, ja joka näin ollen tulee osaksi subjektin objektiivista todellisuutta synnyttäen objektiivisen maailman (Deely 1994b, kappale 32–34, 40, 54, 286). Semiootikko John Deely (1994b, kappale 286; 2002, 44) käyttää tästä objektiivisesta maailmasta nimitystä *Umwelt* (ihmiselle lajijominaisena *Lebenswelt*), joka tarkoittaa maailmaa lajikohtaisesti ja myös kulttuurikohtaisesti tulkittuna. Merkitystä on riippumatta siitä, ovatko merkin objektit fiktiivisiä vai asiallisesti olemassa olevia asioita – muutenhan valhetta ei olisi.

Kolmijäsenisyys tarkoittaa pelin tapauksessa sitä, että pelin näkyvä muoto representoi jotakin mielellistä asiaa, mitä se ei

³³Eräitä Ebert-polemiikkiin kuuluvia tai liittyviä kirjoituksia: 2005: (Ebert 2005d; 2005c; 2005a; 2005h; 2005e; 2005b; 2005f; 2005g; Remo 2005; Keiser 2005). 2007: (Androvich 2007; Ebert 2007b; 2007a). 2010: (Pratt 2010; Ebert 2010b; Halme 2010a; 2010b; Sjöberg 2010; Ebert 2010a; Samyn 2011a; 2011b; 2011c). 2010 jälkeen: (Moriarty 2011; Stanton 2014).

³⁴Merkin olemuksesta viittaa esim. Charles Sanders Peircen kirjoituksiin, joita on julkaistu kokoelmissa *Collected Peirce* ja *Essential Peirce*. Muita kirjoituksia merkin olemukseen liittyen ks. esim. Colapietro 1989, 18; Deely 1994a, 69, 201–2; Eco 1976, 49; Jakobson 1979, 9; Nöth 1995 [1990]; Poinot 1632, 25/12–13 (~9a1). Tekstin määrittelystä taas ks. esim. Deely 1994b, kappale 140–141; Lotman 1971, 51–53; Sebeok ja Danesi 2000, 3, 201.

itse materiaalisena objektina ole. Esimerkiksi šakin nappulat eivät merkitsiminä ole mitä tahansa puukappaleita, joita poltettaisiin tai jotka toimisivat koristeina, vaan niiden muoto välittää tiedon siitä, millä tavalla niitä kuuluu taistelukenttää simuloivalla shakkilaudalla siirrellä. Šakkipeli puolestaan ei toteudu, ellei tulkinnetta sen toteuttamiseen synny, eli elleivät pelaajat tulkitse shakkinappuloita niin, että ne toimivat säännöissä määritellyllä tavalla ja täten toiminnallaan eli pelaamisellaan aktualisoi eli toteuta peliä. Toisin sanoen, pelissä on kyse pelaajien toteuttamasta eräänlaisesta sovittuihin sääntöihin perustuvasta rajatusta objektiivisesta todellisuudesta.

Pelin ontologiaa käsitellessäni hyödynnän lisäksi Eero Tarastin teoriaa pre-merkistä, akt-merkistä ja post-merkistä (esim. 2004, 119; 2012, 74). Pre-merkillä Tarasti tarkoittaa varsinaista merkkiä edeltävää merkkiä, akt-merkillä tuota varsinaista merkkiä ja post-merkillä tuota varsinaista merkkiä seuraavaa toista merkkiä. Esimerkiksi ajatukset kirjailijan mielessä ovat pre-merkki, jotka voivat toteutua akt-merkinä vaikkapa romaanin, kuten *Don Quijoten* tai *Seitsemän veljeksien*, muodossa. Post-merkki taas ovat tulkinnot, joita lukijat romaanista tekevät. Tietokonepelin suuri ero kirjaan on siinä, että kun lukija tulkitsee akt-merkkiä, on kybertekstin tulkitsijan eli pelaajan tulkittava pre-merkki ja aktualisoitava se.

Hyödynnän semioottisesta paradigmasta myös Algirdas Julien Greimasin aktori-käsitettä, joka tarkoittaa toimijaa, joka voi olla yhtä hyvin yksilöllinen kuin kollektiivinenkin (esim. Greimas 1980, 199, 210; 1983, 24, 49; 1988, 4). Aktori on olio, joka toimii jotenkin ja on toiminnallaan suhteessa johonkin tapahtumaan.

Semioottisen lähestymistavan lisäksi nojaudun pelin ja leikin käsitteessä Roger Caillois'n teoksessa *Les jeux et les hommes* (1958) eli *Leikit ja ihmiset* tai *Leikit ja pelit ja ihmiset* esit-

tämiin leikin kategorioihin, jotka edesauttavat leikin ja pelin eri muotojen hahmottamista sekä sitä, miten ne ovat tai eivät ole yhteydessä taiteeseen. Kaikki kategoriat ovat tarpeen analysoitaessa pelejä sen suhteen, missä määrin ne muistuttavat tai eivät muistuta taidetta. Kirjassaan Caillois tekee kaksi päällekkäistä jaottelua toisaalta neljään (agon, alea, ilinx, mimicry) ja toisaalta kahteen (ludus, paidia) leikin lajiin. Todettakoon, että Caillois'n lajeja hyödyntäen olisi ludologien ja narratologien polemiikkiin ollut käsittääkseni helppo todeta, että narratiivisuus kuuluu mimicryyn, joka on vain yksi leikin lajeista mutta ei toisaalta sen vähäisempi kuin muutkaan (näistä polemiikeista ks. esim. Eskelinen 2012, 210–33; Frasca 2003).

Caillois'n (1958, 32–34) kategorioista ensimmäinen agon eli kilpa sisältää taidokkuuden elementin. Se vastaa ehkä parhaiten yleistä käsitystä siitä, mitä pelit ainakin ovat. Joskaan kaikki kilpailut eivät ole pelejä, vaikka ovatkin agonia. Alea eli sattuma on toinen leikkiluokista, joihin kuuluu nimenomaisesti pelillisyyttä. Siihen kuuluvat niin noppa- kuin korttipelitkin sekä erilaiset arpajaiset (Caillois 1958, 34–37).

Mimicryssa eli matkinnassa subjekti esittää tai jäljittelee olevansa jotain muuta kuin on todellisuudessa (Caillois 1958, 39–43). Suomenkielisin käsittein mimicry on enemmänkin leikkiä kuin peliä. Joskin monesti myös agon- ja alea-peleissä on mimicryn elementtejä, kuten toisaalta šakki ja toisaalta korttipakka osoittavat. Mimicryssa on leikin läheisin yhteys taiteeseen, josta Schiller ja Yrjö Hirn muun muassa ovat argumentoineet (ks. Karkama 1981, 17–19). Viimeinen Caillois'n (1958, 27, 45–49) kategoria on ilinx eli pyöritys. Ilinxissä on kyse eräänlaisesta vauhdin ja huimauksen valtaan joutumisesta.

Vaikka Caillois'n lajit näyttävät muodostavan kätevän tavan luokitella pelejä, niin käytännössä yksi leikki tai peli voi si-

sältää monia eri lajeja. Filosofi Mathieu Triclot'n (2011, 45) esimerkki on jalkapallo, joka varsinaisesti agonin piiriin kuuluvana pelinä sisältää aleaan kuuluvan osuuden esimerkiksi sääilmiöiden tai erotuomaritoiminnan muodossa. Kuten Triclot (2011, 44–45) toteaa, lajittelu perustuu siihen, millaista suhtautumista ensisijaisesti leikkivältä tai pelaavalta odotetaan kunkin leikin tai pelin kohdalla. Caillois'n luokittelun hyödyllisyys onkin etenkin siinä, että se auttaa havaitsemaan sen, mikä leikissä tai pelissä on keskeistä.

Edellä mainitun neljän lajin lisäksi lajit ludus ja paidia jaottelevat leikkejä ja pelejä sen mukaan kuinka ankaria niiden säännöt ovat. Caillois'n (1958, 27–28, 52–62) lajittelussa paidia tarkoittaa vapaata leikkiä ja ludus taas sen vastakohtaa, äärimmäisen järjestettyä leikin muotoa. Kun Dostojevskin romaanissa *Karamazovin veljekset* (1880) Aljosha sanoo teatteriesitysten olevan samaa kuin lasten leikit, puhuu hän mimicryn erosta paidian (lasten leikki, vapaata) ja luduksen (teatteri, järjestettyä) suhteen. Ludus ja paidia eivät kuitenkaan ole diskreettejä luokkia, vaan niille rakentuu pikemminkin jana, jolle eri leikit ja pelit sijoittuvat, kuuluvat ne sitten agonin, alean, mimicryn tai ilinxin lajiin (ks. Caillois 1958, 62). Periaatteessa näyttää siltä, että tietokonepelit kuuluvat täysin luduksen kategoriaan, sillä pelaaja voi tehdä vain sen, minkä pelin koodi sallii. Triclot (2011, 55) kirjoittaakin: "Tietokonepelit keksivät ennennäkemättömän liiton simulaation ja kalkyylin välille, mimicryn ja luduksen". Toisaalta kokemuksellisesti tietokonepelit voivat yhtä hyvin olla paidiaa, kuten on asian laita vaikkapa peleissä, joissa pelaajahahmo voi liikkua vapaasti fiktiivisestä paikasta toiseen.

Leikin ja pelin määrittely

Jotta ongelmat liittyen pelien taiteellisuuteen voidaan esittää, määrittelen lyhyesti pelin. En tämän kirjoituksen puitteissa

pysty antamaan laajasti perusteltua määritelmä pelille, vaan tyydyn antamaan lyhyen synteettisen, eri määritelmiä kriittisesti yhdistelevän määritelmän. Määritelmäni perustuu leikin (eli suvun) osalta Johan Huizingaan (1947, 24–25) ja Roger Caillois'aan (1958, 23–24). Pelin (eli lajin) osalta se perustuu lähinnä Jaakko Stenrosin "Game Definition" -artikkelissa (2022b) esiteltyjen määritelmien kriittiseen synteisiin. Lähtökohtani on suomen kielen mahdollistama erottelu leikkiin ja peliin siten, että peli on leikin suvun laji tai alalaji.

Huizinga (1947, 24–25) määrittelee leikin vapaaksi toiminnaksi, joka ei ole tavallista elämää, joka tapahtuu tietyssä ajassa ja paikassa tiettyjen sääntöjen mukaan ja johon kuuluu salaperäisyys. Caillois'n (1958, 23–24) määritelmä leikeistä on osaltaan vastaus Huizingalle, ja se sisältää kuusi kohtaa: 1) vapaa, 2) erillinen ajan ja paikan suhteen, 3) epävarma lopputulokseltaan, 4) epätuottava, 5) perustuu sääntöihin ja 6) fiktiivinen. Caillois lisäksi toteaa (emt. 24) pitävänsä jälkimmäisiä piirteitä miltei toisensa poissulkevinä. Semioottisesta näkökulmasta on sopiva lisätä, että ajan ja paikan erillisyyden lisäksi leikki on erillistä myös tietyille aktoreille. Leikki muodostaa tietyille vapaaehtoisille aktoreille ajan ja paikan suhteen erillisen pienen objektiivisen todellisuutensa, jossa on omat fiktiiviset objektinsa. Tämä objektiivinen todellisuus on myös laadultaan euforista, mielihyvää tuottavaa.

Lähestyessäni peliä leikin lajina tarkoittaa se sitä, että peli eroaa jotenkin yleisestä suvustaan, aivan kuten koira tai ihminen eroavat eläimen yleisestä määritelmästä. Stenrosin "Game Definition" (ks. 2022b) listaa lukuisia eri määritelmänäkökohtia pelille (sanakirjamääritelmät, olemusmääritelmät, kielipelimääritelmät, ostensiiviset määritelmät, tavuttelevat määritelmät, klusterimääritelmät, sotkuiset määritelmät). Tavanomainen piirre, joka määritelmissä esiintyy, on sääntö. Pelaajien on sitouduttava toimimaan tie-

tyllä tavalla. Tätä ominaisuutta kuitenkin leikillä ei välttämättä ole, vaan leikkijä tai leikkijät voivat vaihtaa toimintatapojaan vapaasti tai mielivaltaisesti. Toinen pelin piirre, jonka määrittelijät nostavat tavanomaisesti esiin, on se, että pelissä on vastus: HarperCollins sanakirjassa “opponent”, Bernard Suitsilla tarpeeton este (unnecessary obstacle), Avedon & Sutton-Smithillä vastakkaiset voimat (opposition between forces), Christ Crawfordilla konflikti (conflict), Marc Prenskylla konflikti/kilpailu/haaste/vastus (conflict/competition/challenge/opponent), Nicola Whittolla kilpailu ja haaste (competition, challenge) (ks. Stenros 2022b). Leikille sen sijaan tällainen vastus ei ole välttämätön.

Näin ollen määrittelen artikkeliani varten leikin ajan, paikan ja aktorin suhteen tavallisesta elämästä rajatuksi vapaaksi fiktiiviseksi euforiseksi objektiiviseksi todellisuudeksi. Pelin määrittelen leikin lajiksi, jonka objektiiviseen todellisuuteen osallistuva pelaaja pyrkii tavoittamaan esteellisen päämäärän sääntöjen puitteissa. Tämä pelin määritelmä näyttää olevan miltei identtinen olemukseltaan Suitsin *The Grasshopperissa* (2014 [1978], 43) esittämälle määritelmälle pelaamisesta.

Taiteen määrittely

En pyri artikkelissani antamaan varsinaisesti formaalia, muodollista taiteen määritelmää. Taiteen määritelmien mahdollisuus tai hyödyllisyys on ylipäänsä kyseenalaistettu (ks. Adajian 2024). Lähestymistapani on pikemminkin historiallinen ja ostensiivinen, esimerkkejä osoittava. Määrittelen taiteen artikkeliani varten viittaamalla länsimaiseen taiteelliseen käytäntöön ja perinteeseen. Lähestymistapani on samankaltainen kuin Noël Carrolin artikkelissa “Art, practice, and narrative” (1988, 144, 146, 149–50) esitetyt näkökohdat taiteesta kulttuurisena käytänteenä ja historiallisena asiana, jossa uudet teokset ovat toiston (repeat), laajentamisen (amplify) tai

torjunnan (repudiate) suhteessa aikaisempiin. Lähestymistapani varsinaisena teoreettisena taustana ovat kuitenkin ensi sijassa Tarastin (ks. esim. 2015, 24–27; 2017) eksistentiaalisemiotiikan z/emic-mallin esittämä näkemys yhteiskunnallisen praksiksen, arvojen ja yksilön vuorovaikutuksesta.

Historiallisesti määriteltynä tarkoitan taiteella länsimaista kaunotaiteellisen sosiaalisen käytänteen puitteissa valmistettuja kauniiksi tarkoitettuja teoksia, taideteoksia eli -tekstejä. Ei liene tarpeen lisätä, mutta teen sen varmuuden vuoksi, etten ajattele, etteikö muualla kuin länsimaissa olisi taidetta tai että kulttuurit eivät olisi vuorovaikutuksessa. Tarkoitan vain yksinkertaisesti sitä, että puhun nyt taiteesta tavallaan lokaalisti, tietyssä *Umweltissa*, eli sosiaalisesti jaetussa objektiivisessa todellisuudessa. Poissuljettua ei ole, etteivätkö samat kolme ongelmaa pätsisi myös jossakin toisessa *Umweltissa*.

Viittaan määritelmässäni Charles Batteux’n (2007 [1746], 6) kaunotaiteen määritelmään, jonka mukaan kaunotaiteiden päämäärä on nautinto (plaisir) eikä hyöty. Katson teoksen kuuluvan tähän joukkoon riippumatta siitä, onko sen valmistamisen päämäärä ollut kauniin teoksen tuottamisen ohella uskonnollinen, henkilöön tai instituutioon liittyvä juhlistus tai esimerkiksi opetuksellinen tai propagandistinen tarkoitus. Nämä taideteokset ovat osa taiteellista historiallista perinnettä, jonka tuotokset täyttävät taidemuseot, toisintuvat populaarissa kuvastossa, soivat klassisen musiikin konserteissa, löytyvät taidetta käsittelevistä historiateoksista ja niin edelleen. Artikkelin määritelmää tai taidekuvaa voi täten luonnehtia historialliseksi ja traditionalistiseksi. Tarkkaa kaunotaiteellisten lajien luokittelua ei liene tarpeen tehdä tämän artikkelin puitteissa. Batteux (2007 [1746], 6) esimerkiksi listaa kaunotaiteiksi musiikin, runouden, maalauksen, kuvanveiston ja eletaiteen eli tanssin (l’Art du geste ou la Danse). Niiden lisäksi kauniita ja hyödyllisiä ovat hänen mukaansa kau-

nopuheisuus ja arkkitehtuuri (emt. 6). Suomalainen taidefilosofi Laurila (1947b) taas jakaa taiteet liike-, ele ja ilmetaiteisiin (tanssi, pantomiimi, näytteleminen), äänitaiteisiin (säveltaide), sanataiteisiin (puhetaito, runous), ”merkki”taiteisiin eli kuvataiteisiin sekä koriste ja rakennustaitoon. Semioottisesti käsitettynä nämä jaot perustuvat merkin merkitsimeen eli siihen merkkisuhteen jäseneen, joka merkitsee tai edustoi. Edellä mainituista lajeista on lisäksi erilaisia sekamuotoja, joissa eri merkitsinlajit yhdistyvät ja joita voi semioottisesti nimittää tekstimuodoiksi, jotka ovat synkreettisiä (ks. Sebeok 2001, 110) tai heterosemioottisiksi (ks. González Martínez 2007, 93–94), sikäli kuin ne sisältävät eri merkitsinlajeja, tai synergistiseksi (ks. Haukka 2025, 58), sikäli kuin eri merkitsinlajit toimivat yhdessä merkityksen muotoamisessa. Elokuva siinä missä ooppera ovat tällaisia sekalajeja.

Myös tietokonepeli on semioottisessa mielessä tällainen sekalaji riippumatta siitä, onko se taidetta. Tietokonepeleissä on verbaalia ilmaisua: kerrontaa ja draamaa sekä runoutta ja proosaa. Verbaali ilmaisu tietokonepeleissä on joskus kirjallista ja joskus suullista ja usein molempia. Niissä on kuvallista ilmaisua, jonka voi jakaa kahteen lajiin: siihen, kuinka se esittää pelin fiktiivistä todellisuutta ja siihen, kuinka se esittää kuvataiteita pelin sisällä. Musiikki taas palvelee montaa eri tarkoituspäästä pelin tai pelijakson tunnemaaperän luomisesta aina vihjeiden antamiseen (musiikista peleissä ks. esim. Collins 2008; Tukey 2011). Arkkitehtuurista pelit säilyttävät suunnitteluvaiheen, mutta itse toteutusvaihe eli rakentaminen jää pois: kukaan ei saa suojaa tietokonepelissä rakennetusta talosta. Toisin sanottuna arkkitehtuuria niissä on jotenkin puolinaisesti. Samanlaisten merkitsimien läsnäolo kuin taiteissa ei kuitenkaan riitä tekemään tekstistä taidetta esimerkiksi viihteen sijaan.

En ryhdy tämän artikkelin puitteissa syvällisesti vertailemaan tämän historiallisen lähestymistavan etuja tai heikkouksia taiteen määritelmien monilukaiseen joukkoon (ks. esim. Kennick 1979 [1970]; Davies 1991; Adajian 2024). Yksin sen etu muodollisiin määritelmiin tai taiteen ominaisuuksia listaaviin klusteriteorioihin on kuitenkin se, että se mahdollistaa selkeämmin huomion kiinnittämisen niihin todellisiin eroihin, joita tietokonepelillä ja perinteisillä taidemuodoilla on. Otettakoon esimerkiksi filosofi Berys Gautin (2000, 25–28) esittämä perheyhtäläisyyskäsitykseen perustuva klusteriteoria taiteesta. Olennaista ei liene se, onko kyseessä periaatteessa toisin muotoiltu disjunkttiivinen määritelmä, kuten filosofi Stephen Davies (2016, 50) on huomauttanut ja kuten itse ajattelen, vai ei. Olennaista on sen sijaan se, millaiseen päättelyketjuun se kannustaa. Gaut (2000, 28) listaa taiteelle kymmenen ominaisuutta, joiden yhdistelmät osoittavat jonkin taiteeksi samalla, kun mikään ominaisuuksista ei ole välttämätön ehto taiteella:

- 1) siinä on esteettisiä ominaisuuksia,
- 2) se ilmaisee tunnetta,
- 3) se on älyllisesti haastava,
- 4) se on muodollisesti kompleksi ja koherentti,
- 5) sillä on kyky välittää monimutkaisia merkityksiä,
- 6) se esittää yksilöllisen näkökulman,
- 7) se on omintakeista,
- 8) se on artefakti tai esitys, jonka on tuottanut suuri määrä taitoa,
- 9) se kuuluu vakiintuneeseen taiteelliseen muotoon ja
- 10) sen tekemisen taustalla on intentio, aie tehdä taidetta.

Jos kysymyksiä siitä, voiko tietokonepeli olla taidetta, ryhdyttäisiin ratkomaan tällaisen määritelmän pohjalta, olisi luonteva tapa alkaa tarkastella sitä, missä määrin tietokonepeleis-

sä ilmenee näitä listattuja ominaisuuksia. Näinhän menettelee esimerkiksi Grant Tavinor (2009, 177), joka ilmoittaa ottavansa taideteoreettiseksi lähtökohdaksi klusteriteoriat niiden vakuuttavuuden lisäksi siksi, että niiden pohjalta voi argumentoida tietokonepelien taiteellisuuden puolesta. Joskin Tavinor (emt. 192) myös toteaa, ettei klusteriteoria huomioi niitä seikkoja, jotka voisivat olla sitä vastaan, että tietokonepeli olisi taidetta. Tällaisena Tavinor (ems.) pitää kilpailua, joka on osa vastuksen ongelmaa. Gautin listan puitteissa voidaan havaita, että jotkut tietokonepelit täyttäisivät ehdoista ehkä yhdeksänkin, nimittäin kaikki muut kuin sen, että ne kuuluvat vakiintuneeseen taidemuotoon. Tällainen menettely olisi kuitenkin analogista päättelyä, jota en pidä tyydyttävänä siksi, että se jättää huomiotta ne todelliset erot, joita tietokonepelillä todellisuudessa on verrattuna perinteisiin taidemuotoihin.

Sisällyttäessäni määritelmääni kauneuden tiedostan, että kauneuden käsite ei ole kovin muodikas nykyestetiikassa tai ainakaan sen analyttisessä suuntauksessa. Jo K. S. Laurila (1947a, 12) piti esteettinen-sanon selittämistä sanalla kaunis tarkoituksettomana ja nurinkurisena kirjoittaen, että se on ”paremmin tunnetun” eli esteettisen vaikutuksen ”selittämistä huonommin tunnetulla tai oikeastaan aivan tuntemattomalla” eli kauneudella, jota hän nimittää myös ”hämäräksi” ja ”mystilliseksi” sanaksi (emt. 100). Nykyestetiikan teksteissä kauneutta tapaa harvoin, kuten Kalle Puolakka teoksessaan *Johdatus estetiikkaan ja taiteenfilosofiaan* (2024, 14) kirjoittaa. Katsauksessaan kauneuden ja taiteen suhteeseen Adriana Rogliano (2016, 26–27) puolestaan kirjoittaa, että kauneuden tematisointi on säilynyt lähinnä tomistisessa, kuten filosofien Jean Maritain ja Étienne Gilson jälkiä seuraavassa, realistisessa koulukunnassa. Vaikka kirjoitukseni paradigma ei periaatteessa olekaan varsinaisesti esteettinen, voisin käyttää kauneuden sijaan myös muotoiluja ”esteettisesti mielenkiin-

toinen objekti” (ks. Scruton 2007, 14) tai objekti, jolla on tietoinen esteettinen päämäärä (ks. Hamilton 2024, 12). En kuitenkaan menettele näin, sillä en ole varma sanovatko nämä ilmaisut esteettisesti aivan sitä, mitä tahdon kauneudella ilmaista. Sanan esteettinen etymologia on kreikan aisteja tarkoittavassa sanassa. Taide kuitenkin monesti vaatii aistien ja muiden – Alexander Baumgartenin termin (ks. Puolakka 2024, 25) – alempien kognitiivisten toimintojen ja kykyjen (kuten affektien ja mielikuvituksen) lisäksi myös ymmärrystä, mikä tulee selvimmin ilmi kirjallisuuden tapauksessa. Ensisijainen syy siihen, että suosin sanaa kauneus erilaisten esteettiseen viittaavien ilmausten sijaan, on juuri se, että taiteen tulkinta ja arvostaminen käytännössä vaatii monesti myös ymmärryksen toimintaa.

Kauneuteen liittyvää tiettyä käsitteellistä hämäryyttä ei liene syytä kiistää. Se johtuu ainakin osittain siitä, että kauneus on ilmiönä pikemminkin kokemuksellinen kuin ymmärrykseen kuuluva asia. Kauneus on paradoksaalisesti kuitenkin käsitteenä myös selkeä: kun Tavinor (2009, 180) alkaa listata peleissä olevia esteettisiä asioita, hänelle ei riitä kutsua niitä vain representaatioina tarkoiksi ja teknisesti taitaviksi, vaan hän julistaa niiden oleva myös ”kauniita”. Samaa tapaansa Hugh Bredinin ja Liberato Santoro-Brienzan johdatuksessa estetiikkaan sanaa kaunis käytetäänkin synonyyminä esteettisesti arvokkaalle (2000, 107): ”Mutta eräs syy [valmistaa jokin asia] on valmistaa jotakin esteettisesti arvokasta, jotakin ‘kaunistaa’ ”.³⁵ Sanan kauneus käytössä on se vaara, että se sekoitetaan yhteen lajiin – ”yksinkertaisesti kauniiseen” eli ”ihanneesteettiseen”, Yrjö Hirnin (1949, 96) käyttämiä termejä lainatakseni.

Koska kauneus havaitaan kokemuksellisesti, on sitä ehkä turha alkaa tässä yhteydessä määritellä tarkasti, vaikka erilaisia

³⁵Käännös kirjoittajan oma.

listauksia kauneuden ominaisuuksista on olemassa. Aristoteles sanoo *Poetiikassaan* (2012 [n. 350 eKr.], 7. luku 1450b34) kauneuden perustuvan ”laajuuteen ja järjestykseen” ja *Metafysiikassa* (1984 [n. 350 eKr.] 13.3., 1078b35), että sen päämuotoja ovat järjestys ja symmetria. Tuomas Akvinolaisen liittää kauneuteen erilaisia käsitteitä, kuten täydellisyys tai eheys (integritas), suhde (proportio) ja selkeys (claritas) (ks. Eco 1988, 66). Ortodoksinen filosofi David Bentley Hart (2003, 17–25) taas listaa kauneuden ominaisuuksia seuraavasti: kauneus on objektiivista, etäisyyden todellinen muoto, halua synnyttävä, rajoja ylittävää ja symbolisuuteen redusoimaton. Tällaiset listaukset kuitenkin tuskin sanovat paljon mitään kauneudesta sellaiselle, joka sitä ei ole kokenut. Onneksi kuitenkin, systemaattisen teologian ja patristiikan professori Serafim Seppälää (2010, 247) lainatakseni, ”jokainen tietää, mitä kauneus on” – nimittäin kokemuksellisesti. Seppälä (emt. 248) myös esittää, että ydinkysymys kauneuden suhteen ei ole, ”*mikä* on kaunista, vaan *siinä*, *miten* jokin on kaunista”. Tästä näkökulmasta kaunotaiteen piiriin voidaan käsitellä kuuluviksi myös sellaiset asiat kuin groteski tai ylipäänsä koominen. Tarkoitan kauneudella siis yleiskäsitettä enkä vain sen ”ihanne-esteettistä” lajia.

Kauneuden suhteen artikkeli on realistinen. Käsitän siis kauneuden todelliseksi ominaisuudeksi, joka on koettavissa. Kauneuden kokemus puolestaan syntyy sopivasta suhteesta kauniin asian ja havaitsijan välillä. Taideteosten erityislaatuisuus on siinä, että niiden tarkoitus on synnyttää kokemus kauneudesta – ne ovat ikään kuin kauneutta tiheässä muodossa.

Määritelmäni, sisällyttäessään itseensä kauneuden käsitteen, viittaa tietoisesti modernismia ja avantgardea edeltävään perinteeseen. Artikkelissani en siis käsittele sitä, ovatko artikuloini kolme ongelmaa ongelmia modernismin tai avant-

garden näkökulmista, joita luonnehtivat uudistukset muotokielessä, rakenteessa ja ilmaisukeinoissa (Hautamäki 2003, 10–11; ks. Sevänen 2008, 7–8). Käsitän modernismin ja avantgarden edustavan sikäli merkittävää murrosta länsimaisen taiteen historiassa, että esittämieni ongelmien kontekstualisoiminen suhteessa niihin vaatisi toisenlaista kysymyksenasettelua. Se koskisi kauneuden sijaan pikemminkin sitä, miksi pelilliset piirteet eivät olisi sallittuja taiteellisia uudistuksia. En myöskään käsittele C. Thi Nguyenin (2020a; 2020b) teoretisointeja toimintataiteen (art of action) ja objektitaiteen (object art) eroista; Nguyenin toiminta- ja objektitaiteen käsitteiden valossa pelit ovat ilmeistä toimintataidetta, kun taas kysymyksenasetteluni koskee, Nguyenin termin, objektitaiteellista puolta. Sen arviointi, missä mielessä Nguyenin toimintataide ja objektitaide ovat mielekkäästi rinnastettavissa, samoin kuin se, muodostaako toimintataiteellinen käsitys mielekästä yhteyttä nyt esitettyyn historialliseen taidekäsitteeseen, on kuitenkin jätettävä toiseen yhteyteen.

Variaation ongelma

Ensimmäiseksi käsitelen variaation ongelmaa. Variaation ongelma oikeastaan koskee kaikkia kybertekstejä: niin pelillisiä kuin muitakin. Variaation ongelmassa on kyse siitä tosiasiasta, että tietokonepeli kybertekstinä toteutuu joka kerralla eri tavoin ainakin jossain määrin. Kaikista mahdollisista vaihtoehdoista, reiteistä, on pelaajan kullakin pelikerralla valittavissa ja toteutettavissa vain yksi. Pre-, akt- ja post-merkin käsitteitä hyödyntäen voidaan artikuloida kybertekstin ero tekstistä. Kun teksti ilman lisämääreitä on akt-merkki, niin kyberteksti on pre-merkki, joka on potentiaalisesti niin monta eri akt-merkkiä kuin on tapoja, joilla se voi toteutua. Jos romaaninkin tapauksessa tulkitsija voi kiinnittää eri lukukerralla huomiota eri asioihin tai muusikko voi esittää yhden sävellyksen joka kerta hieman eri tavalla, niin tietokonepe-

lin tapauksessa on tavallista, että fyysinen audio-visuaalinen merkkiväline on tosiasiallisesti erilainen eri pelikerroilla (ks. kuva 1). Tästä on seurauksena se, mitä nimitän variaation ongelmaksi. Variaation ongelma jakautuu kolmeen alaongelmaan: variaatio yksityiskohdissa, variaatio rakenteessa ja variaatio lopputuloksessa. Näistä variaatio yksityiskohdissa on helpoimmin käsiteltävissä, sillä analogiat historialliseen taiteeseen ovat ilmeiset. Sen sijaan variaatio rakenteessa ja variaatio lopputuloksessa ovat ongelmallisempia.

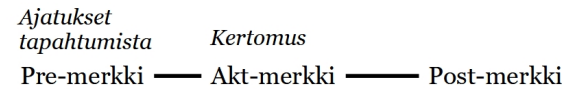
Ensimmäinen variaation ongelmista on variaatio yksityiskohdissa. Tarkoitin tällä rakenteen puitteissa annettua vapautta toteuttaa tekstiä. Sinänsä variaatiota yksityiskohdissa voi siis esiintyä niin lineaarisissa kuin haarautuvissakin kyberteksteissä, ovat ne sitten pelejä tai eivät. Tietokonepeleissä ensimmäinen variaation ongelma on analoginen esittävien taiteiden, kuten musiikin ja teatterin, teosten toteuttamiselle, kun molemmissa tulkitsija – muusikko tai näyttelijä – aktualisoi pre-merkin edellyttämät tapahtumat esitykseksi eli akt-merkiksi. Musiikissa variaatio ja vapaus yksityiskohdissa esiintyvät esimerkiksi koristeluissa ja konserttojen kadensseissa mutta myös painotuksissa ja fraseerauksessa. Espanjalainen filosofi Benito Jerónimo Feijoo (1988 [1734/1778], kappale 16) esimerkiksi kutsuu koristeluja ”toissijaiseksi tai aksidentaaliseksi” musiikiksi, joka kaunistaa sävellyksen substanssia. Yksityiskohtien variaatio toteutuu myös näytelmäkappaleiden esittämisessä, joissa, vaikka käsikirjoitusta seurataan täydellisesti, näyttelijöiden äänenpainot ja eleet antavat lopputulokselle oman osansa. Semioottisesti artikuloiden ne modalisoivat esityksen (teatterin semiotiikasta ks. Salosaarri 1989). Kybertekstien kohdalla variaatio yksityiskohdissa myös muistuttaa vaeltelua kauniissa rakennuksessa tai silmän vaeltelua maalauksessa, joskin se eroaa näiden taiteiden havainnoinnista siinä, että nyt pelaaja tosiaan toteuttaa akt-merkin toiminnallaan kuten musisoija tai näyttelijä. Yhtä

kaikki variaatio yksityiskohdissa on siinä määrin analoginen perinteisiin taiteisiin, että sitä on syytä pitää näennäisenä ongelmana.

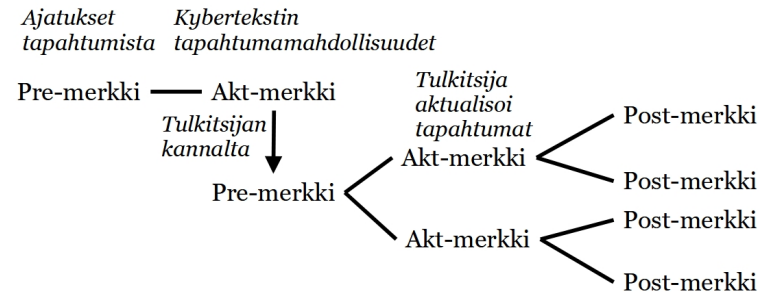
Sen sijaan variaatio rakenteessa vaikuttaa haastavammalta tapaukselta. Variaatiossa rakenteessa kyse on siitä, että akt-merkin rakenne on erilainen eri pelikerroilla ja että sen erikoistapauksessa, variaatio lopputuloksessa, jopa lopetus on erilainen. Silloin kun läsnä on variaatiota yksityiskohdissa, on teoksen rakenne aina sama, esimerkiksi ABCD. Sen sijaan variaatio rakenteessa tarkoittaa joko sitä, että asiat esiintyvät eri järjestyksessä (esim. ACBD), tai sitä, että eri asiat esiintyvät eri toteutumiskerroilla (esim. ABD). Akt-merkki on siis yhdellä kerralla rakenteeltaan yhdenlainen ja toisella kerralla toisenlainen.

Tätä variaation ongelmaa voi tarkastella välttämättömän ja todennäköisen näkökulmasta. Variaatio rakenteessa näyttäytyy nimittäin ongelmalliselta taiteellisuuden kannalta, mikäli premissinä on, että taideteoksen tapahtumien on välttämättä toteuduttava tietyssä järjestyksessä, jotta ne muodostavat taiteellisesti eheän kokonaisuuden. Tämä premissi on kuitenkin kiistettävissä, mikäli taiteen lähtökohtana ei pidetä välttämättömyyttä vaan myös mahdollisuutta – eli taide esittää asioita, joiden on mahdollista toteutua todennäköisesti tai välttämättä. Voi viitata filosofi Aristoteleeseen, joka kirjoittaa *Poetiikansa* 9. luvussa (2012 [n. 350 eKr.], 1451b): ”runoilijan tehtävä ei ole kertoa jo tapahtunutta, vaan se, mikä voisi tapahtua ja mikä on mahdollista todennäköisesti tai välttämättä”. Tai kuten semiootikko ja taidehistorioitsija Altti Kuusamo (2024, 2) kirjoittaa taiteen totuudellisuudesta: ”Taideteos puhuu vastaanottajalle enemmänkin totuuden ja totuuksien *mahdollisuudesta* kuin sen välittömyydestä tai välttämättömyydestä”. Mutta mikäli runous – tai muu fiktio – kertoo, mikä on todennäköisesti eikä vain välttämättä mahdollista, tarkoittaa se si-

Tapahtumat lineaarisessa tekstissä



Tapahtumat kybertekstissä



Kuva 1. Tapahtumien esitys lineaarisessa tekstissä ja kybertekstissä.

tä, että niissä asioissa, jotka ovat mahdollisia todennäköisesti, on mahdollisia seurauksia enemmän kuin yksi. Tällöin ei ole loogisesti mitään syytä sille, miksi taiteilijan olisi esitettävä vain yksi mahdollisten todennäköisten tapahtumien ketju sen sijaan, että hänen esityksensä olisi sellainen, että siinä on pre-merkin tasolla eräänlainen mahdollisuuksien tai todennäköisyyksien verkosto.

Tässä kohden voi soveltaa sitä, mitä taidefilosofi Vincent Tomas (1979, 132, 141) kirjoittaa intuitiivisessa teoriassaan taiteen olemuksesta. Tomasin ajatus on se, että taiteilija tietää, että jotkut polut eivät ole oikeita, mutta tästä ei seuraa se, etteikö oikeita polkuja olisi monta. Esimerkkinä Tomas käyttää *Othelloa*, josta hän toteaa, että vaikka pitäisimme viimeistä näytöstä koherenttina edeltävien näytösten kanssa, se ei tarkoita sitä, ettemmekö pitäisi myös toisenlaista näytöstä ko-

herenttina edeltävien näytösten kanssa. Othello on sellainen kuin se on, mutta se ei johdu mistään välttämättömyydestä, vaan siitä, että todennäköiset asiat seuraavat siinä toinen toisiaan. Otettaessa todennäköisyys eikä välttämättömyys periaatteeksi, jota taideteokset voivat seurata, ei siis näytä olevan mitään syytä sille, miksi taiteilija ei voisi laatia pre-merkkiä ABCD, joka rakenteensa puolesta toteutuisi eheästi erilaisin permutaatioin (esim. ACBD tai ABD). Näin ollen variaatiota rakenteessa ei voi pitää taiteellisuutta estävänä asiana.

Rakenteen variaation erikoistapaus on variaatio lopputuloksessa. Tietokonepeleissä voi olla toisistaan jopa täysin poikkeavia loppunäytöksiä. Tällöin on kysyttävä, eikö teoksen aatteellinen sisältö ja sen myötä taiteellinen eheys määrity sen perusteella, miten se loppuu, mikä on sen opetus ja *telos*

eli päämäärä? Eikö lopetuksen ole välttämättä oltava tietynlainen, jotta teoksella on jokin aatteellinen sisältö?

Sovellettaessa todennäköisen periaatetta voidaan todeta jälleen, että suurestikaan erilaisten loppunäytösten kohdalla mikään loppunäytöksistä ei ole väistämättä niin sanotusti väärä eli aatteellista sisältöä ja taiteellisuutta turmeleva, jos se vain seuraa edeltävästä loogisesti todennäköisyyden periaatteen mukaan. Kuitenkin mikäli lopetukset poikkeavat toisistaan, voi olla, että osa lopetuksista on kauniimpia, luonnollisempia tai loogisempia kuin toiset. Perusteluiden esittäminen sen suhteen on kritiikin tehtävä. Todettakoon, että mikään näistä variaation ongelmista ei koske ainoastaan tietokonepelejä, vaan pätee yhtä hyvin ei-pelillisiin kyberteksteihin. Huomautettakoon myös, että lopputulosten variaatiota on esiintynyt taiteissa aikaisemminkin. Ainakin säveltäjä Fernando Sor antaa 11. D-duuri kitarafantasiassaan (op. 56, julk. 1833–1835) soittajalle mahdollisuuden päättää kumman hän kahdesta lopetuksesta valitsee: syklisen vai briljantin. Molemmat seuraavat loogisesti edeltävää musiikkia, vaikka itse suosin tämän teoksen kohdalla syklistä muotoa.

Näin ollen variaation ongelma näyttää ratkaistulta. Variaatio itsessään ei haittaa taiteellisuutta, kunhan tapa, jolla variaatio tapahtuu, on taiteellista mahdollisen todennäköisyyden logiikkaa noudattava. Toinen kysymys on se, ovatko jotkut lopputulokset tai valitut etenemistavat parempia eli taiteellisesti tyydyttävämpiä, hienostuneempia, aatteellisesti eheämpiä tai kauniimpia kuin toiset. Näissä kysymyksissä kriitikon on harjoitettava teoskohtaista harkintaa.

Vastuksen ongelma

Toinen ongelma, joka on suuremmassa määrin lajikohtainen pelille kuin edellinen variaation ongelma, on vastuksen ongelma. Vastuksen ongelman vastusta ei pidä käsittää pelin

vastustajaksi. Peleissä ei välttämättä ole varsinaisesti vastustajaa. Sen sijaan tarkoitan vastuksella pikemminkin Kielitöimiston sanakirjan määritelmän mukaisesti ”liikettä tai vaikutusta vastustavaa voimaa”, eli tietokonepelissä pelaajan liikettä kohti päämääräänsä tai hänen vaikutustaan pelin rajatusta fiktiivisessä todellisuudessa vastustavaa elementtiä.

Siinä missä variaatiota ilmenee mitä selvemmin myös taiteissa, vastus on asia, jota taideteoksissa ei tavata. Vastus on kuitenkin luovuttamaton lähtökohta peleille, oli kyse vastuksesta sitten toisista pelaajista tai fiktiivisistä aktoriaalisista tai ei-aktoriaalisista objekteista tai niiden asettelusta.

Seuraavaksi käytn hyödykseni Caillois’n jaottelu agon- ja alea-peleihin. Agon-peleissä pelaaja sitoutuu käyttämään kykyjään selvitäkseen vastuksesta, jotta voi toteuttaa pelin aktmerkiksi. Esimerkiksi tietokonepeli *Braid* (Number None, 2008), joka mainitaan usein tietokonepelien taiteellisuutta käsittelevissä ja kerrontaa käsittelevissä kirjoituksissa (esim. Taitto 2012; Sharp 2015, 12) – ottamatta kantaa muuten sen taiteellisuuteen – on verraten vaikea ja vaatii teknistä ponnistusta pelaajaltaan. Siinä on merkittävä agonaalinen prinssiippi. Alea-peleissä taas vastus toivotun lopputuloksen edellä on laadultaan sellainen, johon pelaaja ei voi toiminnallaan vaikuttaa kuin rajatusti. Kysymys on, onko vastus vastakkainen taiteen tulkintaan liittyvälle vapaudelle?

Alean suhteen vastuksen ongelma vaikuttaa vieläpä totaaliselta. Huonolla onnella eteneminen yksinkertaisesti lakkaa eikä peli aktualisoidu. Teos jää toteutumattomaksi. Asia ei ole enempää sanottavaa. Agonia ja alea yhdistelevisä peleissä, tietokonerooolipeleissä kuten *Baldur’s Gate* -sarja (Bioware 1998–2001), joissa pelaajat ovat ottaneet lisähaasteeseen pelata pelin läpi kertaakaan lataamatta tallennusta uudestaan, on miltei välttämätön edellytys tuon yrityksen

onnistumiselle se, että alea minimoidaan ellei sitten suoranaisesti nihiloida äärimmäisellä agonaalisella huolellisuudella.

Aleaan verrattuna agonilla on tiettyjä yhtäläisyyksiä esittäviin taiteisiin. Vaikka taiteissa ei varsinaisesti ole agonaalista vastusta, niin esittävien taiteiden toteuttamiseen kuuluvat esittäjiin kohdistuvat suuretkin tekniset vaatimukset. Esittävien taiteiden teosten esittäminen voi vaatia suurta taituruutta, ja musiikin ja muiden taidelajien kilpailuja on järjestetty vuosituhanneksi. Niihin liittyvään yhteisölliseen praksikseen siis liittyy agonaalisia piirteitä. Ero peleihin on kuitenkin siinä, että näissä teoksissa taituruus, voitto ja kilpailu eivät ole itsetarkoituksellisia asioita toisin kuin agonissa tai aleassa. Agonissa viehätys perustuu keskeisesti vastuksen päihittämiseen eli voiton saavuttamiseen vastuksesta huolimatta, vaikka tämä ei ainut viehätys olekaan. Vaikka voikin argumentoida, kuten Jon Robson ja Aaron Meskin (2016, 79, 81) sekä Aderemi Artis (2021, 65–66) ovat tehneet, että agonaalinen pelaaminen voi olla kaunista katsottavaa, ei tämä poista sitä, että pelin varsinainen, sanottakoon intrinsinen, päämäärä on tuolloinkin pelin voittaminen ja vastuksen selvittäminen.

Vastusta voi käsitellä vertaamalla sitä esittävien taiteiden virheeseen. Luduksellisesti tiettyyn pre-merkkiin sidottuinkin esittävät taiteet ovat paidian vapauden piirissä, virheen voi ohittaa. Virheestä koituu kauneusarvollisia seurauksia, mutta virhe ei sinänsä estä teoksen aktualisoitumista, joskin vaikkapa yleisön reaktio virheeseen voi sen estää. Joskus esitys, jossa tehdään virhe soittamalla väärää säveliä, voi olla kokonaisuutena parempi kuin sellainen, jossa jokainen nuotti on osunut kohdalleen. Sen sijaan tietokonepeleissä pelaaja on sidottu taustalla vaikuttavaan koodiin. Kyse on tavallaan äärimmilleen viritetystä luduksesta silloinkin, kun vaikutelma on paidian. Periaatteessa tietokonepelin kaltaisessa kybertekstissä virhe eli kykenemättömyys selvitä vastuksesta,

voi pysäyttää etenemisen totaalisesti eikä loppua peliin sisältyvistä syistä saavuteta edes puutteellisesti toteutettuna. Tämä näyttää olevan vastoin taiteellista vapautta.

Käytännössä pelaaja voi itselleen ylitsepääsemättömän vastuksen kohdalle käyttää huijauskoodeja tai manipuloida talennusta niin, että hän sivuuttaa sääntöjärjestelmän, vaikka sitten vain hetkellisesti. Samalla hän näin tehdessään luopuu vastuksen pelillisestä periaatteesta ja siirtyy mimicryn maailmaa. Pelaaminen muuttuu leikiksi, kun vastus tehdään tyhjäksi. Tällöin pelaajatulkitsija ei ole kiinnostunut tietokonepelistä ainoastaan pelillisten piirteiden eli agonin tai alean vuoksi vaan myös mimicryn tähden.³⁶ Tällainen sääntöjen ohittaminen hävittää ainakin hetkellisesti pelillisyyden, mutta se ei näytä tekevän samaa taiteellisuudelle. Tästä syystä näyttää siltä, että tietokonepelien taiteellisuus on Caillois'n termein juuri mimicryssä, niissä fiktiivisissä piirteissä, jotka eivät ole pelillisiä eli agoniin tai aleaan kuuluvia.

Tästä syystä katson, että vastuksen ongelma palautuu mimicryn ja varsinaisesti pelillisten piirteiden – eli agonin ja alean – suhteeseen. Tällöin on kysyttävä, onko mimicry – juoni, aktorit ynnä muut ei-pelilliset seikat – välttämättä kirjallisuustieteilijä ja pelitutkija Markku Eskelisen (2012, 233) termein, pelkkää ”käärepaperia” vai voiko se olla myös dominoiva osa tietokonepelissä? Vastaus on todellisten tapaus-ten puitteissa ehdottomasti jälkimmäinen. Esimerkeiksi voidaan ottaa Chris Avellonen *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) ja sen imitaatio Robert Kurvitzin *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), joka on Gérard Genetten (ks. 1982, 37) termein *Tormentin* koominen pastissi, leikillinen epäsuora transformaatio. Kummankaan kohdalla on mahdotonta väittää, että niissä fiktio olisi vain aksidentaalista pelillisille piirteille.

³⁶Tietenkin syynä voi olla myös ilinx, mutta yksinkertaisuuden tähden nostan esiin nyt vain mimicryn, joka on taiteelle läheisempää sukua.

Pikemminkin niissä mimicrylla on ensisija, mutta agonilla ja alealla on silti oma osuutensa kokonaisuudessa. Esimerkiksi *Disco Elysiumissa* agonin ja alean osuus on sikäli vähäinen, että pelikokemustani ei haitannut juuri lainkaan se, että kohdattuani ylitsepääsemättömän esteen, joka johtui mielestäni huonosta pelisuunnittelusta, kävin muokkaamassa tallennusta niin, että pystyin jatkamaan, sen sijaan, että olisin ladannut aikaisemman tallennuksen ja käyttänyt noin kolme tuntia päästäkseni samaan tilanteeseen. Kuitenkaan tämä ”huijaus” ei tehnyt tyhjäksi sitä, että kybertekstissä eteneminen perustui pelilliseen aleaan. Peli lakkasi hetkeksi, mutta jatkui sen jälkeen.

Alea ja agon voivat siis estää kokonaisuuden toteutumisen tavalla, joka näyttää olevan vastoin taiteen tulkinnallista vapautta. Mikäli todetaan, että alea ja agon nihiloivat kokonaisuuden taiteellisuuden, voidaan silti puolustaa sitä, että taiteellisuus tietokonepelissä voi olla lokaalia, paikallista ja rajoittua niihin kohtiin, joissa agon- ja alea-laadut puuttuvat tai ovat siinä määrin poissaolevia, että ne eivät vaikuta mimicryyn, jossa on tekstin varsinainen taiteellinen sisältö. Tällöin voi todeta, että tietokonepeli sisältäessään agonia tai aleaa voi olla taiteellinen mutta ei taidetta. Tästä näkökulmasta edellä mainittujen *Tormentin* ja *Disco Elysiumin* voisi argumentoida kuuluvan taiteellisen pelin luokkaan. Niissä mimicry, agon ja alea eivät muodosta saumatonta kokonaisuutta, vaan taiteelliseksi luokiteltavat tilanteet eroavat pikemminkin pelillisiksi luokiteltavista tilanteista, jotka molemmat vaativat pelaajalta eli tulkitsijalta laadultaan erilaisia tulkintatapoja. Kyse olisi hybridilajista.

Silti olisi väärin ajatella, että edellä mainituista ja samankaltaisista teksteistä pelilliset ominaisuudet poistettaessa ne paranisivat kauneusvaikutukseltaan, vaikka ne silloin olisivatkin ehkä taiteeksi luokiteltavissa. Agonin ja alean synnyttä-

mä suhde tekstiin ja tapa, jolla ne sitouttavat pelaajan siihen, vaikuttaa kokonaisuuden vastaanottamiseen. Vaikka vastukset ovat vierasta taiteelle, voivat ne tukea paikallista taiteellisuutta ollen ikään kuin kehyksiä maalauksen ympärillä, jalista, jolle patsas asetetaan, tai paikka, jolle rakennus rakennetaan, vaikka eivät olekaan itse taiteellinen asia.

Edellä esitettyjen pohdintojen jälkeen en osaa antaa vastuksen ongelmaan kategorista vastausta. Tietääkseni mikään tietokonepeli ei ole onnistunut ratkaisemaan agon-alea-mimicryn yhteensovittamisen ongelmaa. Silti on nähdäkseeni mahdotonta sanoa kategorisesti, etteikö olisi mahdollista valmistaa kokonaisuus, jossa pelilliset lajit agon ja alea saumattomasti yhdistyvät mimicryyn, ja etteikö kokonaisuus olisi taidetta eikä vain osa taiteellinen. Tietokonepelien hybridisyys edellyttää tapauskohtaista harkintaa tämän ongelman suhteen. Tietokonepelin taiteellisuuden määrittely näyttää vastuksen ongelman valossa pikemminkin kritiikin kuin luokittelevan taidefilosofian tehtävältä.

Immersion ongelma

Kolmatta ongelmaa tietokonepelien taiteellisuuden kohdalla nimitän sulautumisen eli immersion ongelmaksi. Immersiossa on kyse subjektin uppoutumisesta tekstin fiktiiviseen maailmaan.

Aloitin pelien immersion käsittelyn pelitutkijoiden Laura Ermin ja Frans Mäyrän (2005, 6–7) erottelulla kolmeen eri immersion lajiin tietokonepeleissä. Ensimmäinen immersion laji on aistillinen immersio. Aistillinen immersio koskee pelin audio-visuaalisuutta, joka on omiaan saamaan pelaajan unohtamaan luonnollisen ympäristönsä ja keskittymään kuvaruudun fiktion. Ermi ja Mäyrä kiinnittävät sen kohdalla huomion pelaajaa lähellä oleviin suuriin näyttöihin ja voimakkaisiin ääniin. Toinen laji on haaste-immersio. Se liittyy

Caillois'n leikin lajeista agoniin, jota on käsitelty vastuksen ongelman kohdalla. Kolmas laji on mielikuvituksen immersio. Se on siis Caillois'n mimicryyn kuuluva asia. Siinä pelaaja uppoutuu fiktiiviseen todellisuuteen ja alkaa empatisoida tai jopa identifioitua pelihahmoonsa.

Ongelman tietokonepelien immersioon liittyen esitti Eero Tarasti jo vuonna 1993 esseessään "Aistit, arvot ja media" teoksissa "6: Tietokoneiden tarinat" (1996a, 146). Tarastin käsitys tietokonepelien taiteellisista mahdollisuuksista on pessimistinen. Vaikka Tarasti toteaa, että tietokonepeleissä näyttää toteutuvan avantgarden "avoimen teoksen" ajatus juuri sen vuoksi, että vastaanottajalla on aktiivinen rooli teoksen toteuttamisessa, ei hän kuitenkaan näe asiaa ongelmattomaksi. Tarasti (1996a, 146) kontrastoi pelejä kertomuksiin huomauttaen, että kertomuksissa liike on tekstin sisäistä, kun taas peleissä pelaaja liikkuu liikkumattomassa maailmassa. Käyttäen hyväksi Greimasin semiotiikan terminologiaa Tarasti toteaa, että tietokonepelissä pelaaja sulautetaan juonen aktoriksi, jolloin liike pelimaailmassa ei perustu paikalliseen, ajalliseen tai aktoriaaliseen "poiskytkentään", vaan pelaaja eli tulkitsija "sulautetaan juoneen sen yhdeksi aktoriksi" ja että pelin ominaisuudet "vangitsevat pelaajan eräänlaiseen kestäväan synkroniaan". Tarastin (1996a, 146) mukaan tietokonepelit ovat niin voimakkaasti vastaanottajaan suuntautuneita, että "ne eivät enää kommunikoi mitään". Taustalla on Tarastin (1996a, 145; 1996b, 24) argumentaatio, joka lähtee siitä, että kommunikaatio ei voi tapahtua niin, että vastaanottaja sulautuu yhteen lausuvan subjektin kanssa: kommunikaatiossa on oltava "Toinen", jota voisi nimittää metaforisesti viestinnälliseksi vastukseksi. Immersio taas näyttää johtavan pikemminkin jonkinlaiseen hypnoosiin, jonka aiheuttaa mimicryn, agonin, ilinxin ja alean yhteenliittymä suuren aistillisen ärsykkeen kanssa kirkkaan näytön äärellä. Triclot (2011, 58–61, 69) nimittääkin tietokonepeleihin liittyvää kokemusta

nokkelasti hallu-simulatoriseksi.

Siitä, mistä Tarasti moittii, kirjoittaa Juha Kuorikoski *Pelittaitteen manifestissaan* (2018, 280–281) termin "täydellinen immersio" yhteydessä:

Pelaaja tuntee olevansa vahvasti läsnä pelissä ja sen tapahtumissa: hän on yhteydessä peliin empaattisella tasolla. Juonen, audio-visuaalisuuden ja algoritmien tuottama teos herää henkiin ja todellinen maailma lakkaa olemasta. Pelaaja on osa vuorovaikutteista taideteosta.

Pelaaja on siis täysin illuusion vallassa. Pelaaja on sisällä pelissä, kuten sana illuusio (in+lusio) sanatarkasti ilmaisee (Caillois 1958, 39). Kuorikoski kiittää täydellistä immersiota, jota Tarasti moittii. Siksi asiaan on kiinnitettävä huomiota.

Todettakoon, että Tarasti ei suhtaudu immersioon kielteisesti itsessään. Ongelmaksi immersio muodostuu, kun siitä tulee liiallista. Esteettistä elämystä käsittelevässä kirjoituksessaan Tarasti (2004, 121) kuvailee nuoruudestaan sitä, kuinka hän Erkki Melartinin musiikin säestämässä Topeliuksen *Prinssessa Ruusuksessa* vajosi "toiseen todellisuuteen", "kiehtovaan" ja "satumaiseen" – siis immersoitu. Onko Tarasti muuttanut kantaansa immersioista kymmenen vuoden kuluessa? Tähän ei varmasti voi ottaa kantaa tässä artikkelissa, mutta sen sijaan voi huomauttaa, että verrattaessa pelimaailmaan uppoutumisen reunaehtoja teatteriesitykseen havaitaan monia eroja: Toisin kuin tietokonepelissä teatteriesityksessä immersion kesto on riippuvainen toisista ihmisistä. Lisäksi teatteriesityksessä läsnä ei ole haaste-immersiota, joka lievimmilläänkin on siirtymistä toiminnan ja reaktiivisuuden piiriin, josta Triclot (2011, 89–90) tietokonepelien yhteydessä kirjoittaa. Kolmanneksi myös mimicryn luonne on erilainen. Näytelmässä mimicry on välillinen, kun taas pelissä välitön. Näy-

telmä on asia, jossa harvat esiintyvät fiktiivisenä aktorina monille. Leikissä ihmiset esittävät toisilleen olevansa fiktiivisiä aktoreita tai leikkivät yksin eri aktoreita. Tietokonepelien tapauksessa samoin kuin leikeissä immersoituaan peliin mielikuvituksellisesti pelaaja esittää itselleen tai toiselle olevansa aktori, joka on osa kybertekstin fiktiivistä maailmaa.

Mikäli pelaaja esittää olevansa aktori fiktiivisessä maailmassa, kyse on oikeastaan roolipelaamisesta (ks. Patridge 2017, 183–184). Pelaaja on kuin näyttelijä, joka ei esitä vain muille vaan myös itselleen. Toisinaan pelaajahahmo tai fiktiivinen aktori on kuitenkin vain, Matthew Carlsonin ja Logan Taylorin (2019, 14–17) termin, pelaajan ”fiktiivinen edustaja” (fictive proxy). Tällöin pelaaja ei suoranaisesti eläydy pelaajahahmoksi eli samaistu fiktiiviseen aktoriin vaan toimii aktorina pelin maailmassa. Kun pelaaja esimerkiksi *Half-Lifen* (Valve, 1998) Gordon Freemanina tappaa fiktiivisiä tiedemiehiä, hän todennäköisemmin vain huvittelee kuin roolipelaa ”pahaa Gordonia”. Entä missä määrin pelaaja kuvittelee olevansa *Operation Flashpointin: Cold War Crisisin* (Bohemia Interactive Studio, 2001) John Armstrong silloin, kun tämä ryömii maastossa välttääkseen neuvostoliittolaissotilaat, jotta pelaaja ei joudu lataamaan tallennettua peliä uudestaan? Vaikuttaa siltä, että nämä suhtautumistavat – eläytyminen pelaajahahmoon ja pelaajahahmo fiktiivisenä edustajana – voivat vaihdella mielivaltaisesti pelin kuluessa. Tämän asian syvällisempi analyysi on kuitenkin jätettävä toiseen yhteyteen. Joka tapauksessa ensimmäisessä suhtautumistavassa, eläytymisessä, mimicry on mielikuvitukseen, ja toisessa, edustajasuhtautumisessa, vain toimintaan liittyvää. Kuitenkin molemmissa tilanteissa kriittinen, vastuksellinen, suhtautuminen on mahdollinen. Tämä oikeastaan lopettaa hetkellisesti immersion.

Selvimmin tämä vastus, kriittinen hetki, ilmenee silloin, kun pelaaja havaitsee, että pelaajahahmo tekee väärän teon, tai

silloin, kun pelaaja havaitsee kybertekstissä ilmenevien vaihtoehtojen puutteen. Ensimmäisestä tapauksesta olkoon esimerkkinä muun muassa Carlsonin ja Taylorin (ks. 2019, 10) mainitsema tehtävä *Grand Theft Auto V:stä* (Rockstar North, 2013), jossa pelaajahahmon on kidutettava ei-pelaajahahmoa edetäkseen pelissä. Toisesta tapauksesta, vaihtoehtojen puutteesta, käyköön esimerkiksi Josh Sawyerin *Pillars of Eternityn* (Obsidian, 2015) loppunäytös. Loppunäytöksen aluksi ei-pelaajahahmo Iovara väittää pelaajahahmolle, että pelimaailman jumalat eivät ole todellisia siksi, että ne ovat ihmisten luomuksia. Pelaajahahmo, joka juuri on tavannut nuo jumalat, ei kuitenkaan voi sanoa, että kovin todellisilta ne äsken vaikuttivat ja että niillä kyllä on kovin todellisia vaikutuksia maailmaan.

Mutta jos pelaajassa syntyy tällaisia hänet pelimaailman fiktiosta irrottavia tulkintoja, kuten kokemukset osoittavat, ei kyseessä ole enää sulautumisesta fiktion vaan kommunikatiosta lähettäjän (pelintekijän) ja vastaanottajan eli tulkitsejan (pelaajan) välillä. Johtopäätöksenä esitän, että niin kauan kuin subjekti säilyttää tietoisuutensa todellisuudesta immersoituaan, tietokonepelin tuottama immersio tai sen erilaisuus perinteisiin taidemuotoihin ei muodostu ongelmaksi taiteellisuuden suhteen.

Kokonaisuutena sulautumisen ongelma tietokonepeleissä ei siis näyttäydy esteenä taiteellisuudelle. Sulautuminen voi äityä ongelmaksi niissä tapauksissa, joissa immersio muuttuu siinä määrin voimakkaaksi, että seuraa se, mitä Caillois (1958, 76–77) nimittää leikin prinssiipin eli periaatteen tai lähtökohdan korruptoitumiseksi. Korruptoitumisella Caillois tarkoittaa sitä, että se, minkä piti olla nautinnollista, alkaakin tuottaa haittaa ja kärsimystä. Jos käykin niin, että pelaaja addiktoituu aistilliseen ärsykkeeseen, sattuman lumoon, haasteen esittämään vaateeseen tai alkaa pitää pelin fiktiivistä maail-

maa tärkeämpänä kuin luonnollista todellisuutta, on kyseessä mitä ilmeisimmin ongelma. Tämä kuitenkin on pohjimmiltaan tulkinnallinen virhe. Virhe kuitenkin on asia, joka on mahdollinen eikä välttämätön. Kokonaisuutena immersion ongelma on täten aksidentaalinen, eikä sitä voi pitää sinänsä taiteellisuuden esteenä.

Yhteenveto

Edellä olen käsitellyt kolmea ongelmaa, mahdollista estettä sille, että tietokonepeli voisi olla taidetta, kun taide määritellään suhteessa länsimaiseen perinteiseen taiteelliseen käytäntöön. Nämä ongelmat ovat: variaation ongelmaa, vastuksen ongelmaa ja immersion ongelmaa.

Variaation ongelman kohdalla kyse on siitä, onko taideteoksen eli taidetekstin toteuduttava aina tietyllä tavalla: onko teoksen oltava aina tietty akt-merkki ollakseen taidetta vai salliiko taiteellisuus sen, että kyseessä on pre-merkki, jolla voi olla erilaisia mahdollisia toteutumistapoja. Edellä argumentoin, että variaation ongelma ei ole sellainen, että se estäisi tietokonepelin taiteellisuuden. Tunnustetut taidemuodot sisältävät variaatiota, joten variaatio ei sinänsä ole este. Jos variaatio noudattaa taiteen periaatetta, jossa kyse on lähtökohteisesti mahdollisuuksien esittämisestä, niin ei tule pitää taiteenvastaisena sitä, että yksi teos tai teksti (pre-merkki) on todennäköisten mahdollisuuksien verkko, joka pitää sisällään ikään kuin siemenenä erilaiset mahdolliset toteutumiset (akt-merkki).

Immersion ongelman kohdalla on kyse siitä, eroaako tietokonepeli välttämättä tunnustetuista taidemuodoista immersion suhteen siinä määrin, että tämä muodostaa esteen taiteellisuudelle. Erityisenä ongelmana oli, puuttuuko tietokonepelistä taiteelle keskeinen kommunikatiivinen elementti. Sen kohdalla argumentoin, että kommunikaatio ei välttämät-

tä puutu myöskään tietokonepelin tulkinnasta. Vaikka tunnustettuihin taidemuotoihin verrattuna tietokonepeli asettaa pelaajan eteen intensiivisemmän aistillisen immersion ja lisäksi haaste-immersion, eivät nämäkään välttämättä estä pelaajan kriittisen kyvyn toimintaa.

Vastuksen ongelma sen sijaan näyttäytyy argumentaationsani todellisena ongelmana tietokonepelien taiteellisuudelle. Mimicry on leikin lajeista läheisin taiteelle. Se on leikin laji, jossa ei ole välttämätöntä estettä. Jos tietokonepeli on taiteellinen, näyttää se johtuvan ensisijaisesti tietokonepelin mimicry-piirteistä. Vastus sen sijaan on pelien (agonin ja alean) elementti, mutta se on vierasta tunnustetuille perinteisille taidemuodoille. Hetket, joissa vastus näyttäytyy todellisena esteenä ja estää tulkitsijan eli pelaajan etenemisen, siirtävät tulkitsijan pois taiteellisen tulkinnan vapaudesta. En ainakaan tiedä tapausta, jossa taiteelliset mimicry-elementit ja pelilliset agon- tai alea-elementit sulautuisivat saumattomasti yhteen siten, että taiteellinen vapaus säilyisi pelillisen vastuksen rinnalla.

Johtopäätöksenä väitän, että on olemassa taiteellisia pelejä, hybridejä, jotka joissain kohden ovat taiteellisia mutta joissain kohden eivät. Nämä taiteelliset pelit eivät kokonaisuuksina ole taideteoksia, taidetekstejä. Nämä teokset kuitenkin sisältävät erityisiä esimerkiksi taidehetkiksi tai taidejaksoiksi nimitettäviä taiteellisia kohtia. Joissain tapauksissa varsinaiset pelilliset elementit, kuten agon ja alea, voivat myös muodostaa ikään kuin metaforiset kehykset tai metaforisen jalustan varsinaiselle taiteellisuudelle.

Taidejaksoja sisältävät taiteelliset pelit välittävät tietyissä kohden tarkoituksellisesti kauneusarvoja keskeisenä päämääränään, mutta ovat toisissa kohden päämäärältään toisenlaisia pyrkien tuottamaan agonin haastetta, alean sattumaa, ilinxin pyörrytystä tai mimicryn matkintaa viihteellisel-

lä tavalla. En tässä yhteydessä ala arvioimaan suuntaan tai toiseen sitä, mitä pelejä voisi kuulua tähän taiteellisten pelien hybridien joukkoon.

En silti myöskään pidä mahdottomana sellaisen kybertekstin laatimista, joka nerokkaalla tavalla kuuluisi yhtä lailla taiteen ja pelin piiriin eli jossa pelilliset elementit eivät joissain kohden poissulkisi taiteellista ulottuvuutta. Tällaisen ehdokkaan tullessa kohdalle on kritiikin punnittava vastuksen ongelmaa uudemman kerran.

Lähteet

Aarseth, Espen. 1999. "Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art". Teoksessa *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, toimittanut Marie-Laure Ryan. Indiana University Press.

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

Adajian, Thomas. 2024. "The Definition of Art". Teoksessa *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2024 Edition)*, toimittanut Edward N. Zalta ja Uri Nodelman. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/art-definition/>.

Androvich, Mark. 2007. "Games are indeed art, says Barker". *gamesindustry.biz*, 27. kesäkuuta. <https://www.gamesindustry.biz/games-are-indeed-art-says-barker>.

Aristoteles. 2012 [n. 350 eKr]. "Runousoppi". Teoksessa *Aristoteleen Runousoppi. Opas aloittelijoille ja edistyneille*, kääntänyt Kalle Korhonen ja Tuija Korhonen. Teos.

Artis, Aderemi. 2021. "The Argument from Extreme Difficulty in Video Games". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 79 (1): 64–75. <https://doi.org/10.1093/jaac/kpaa010>.

Batteux, Charles. 2007 [1746]. *Les Beaux arts réduits à un même principe*. Durand. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k50428g>.

BioWare. 1998. *Baldur's Gate*. Microsoft Windows, Mac OS. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios.

BioWare. 1999. *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast*. Microsoft Windows, Mac OS. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios

BioWare. 2000. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*. Windows, Mac OS. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios

BioWare. 2001. *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*. Windows, Mac OS X. Irvine, Kalifornia: Black Isle Studios

Black Isle Studios. 1999. *Planescape: Torment*. Windows. Los Angeles: Interplay Entertainment

Bohemia Interactive Studio. 2001. *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Windows. Southam, Englanti: Codemasters.

Bredin, Hugh, ja Liberato Santoro-Brienza. 2000. *Philosophies of Art and Beauty: Introducing Aesthetics*. Edinburgh University Press.

Brock, Rough. 2018. "The Incompatibility of Games and Artworks". *Journal of the Philosophy of Games* 1 (1): 1–21.

Caillois, Roger. 1958. *Les Jeux et les hommes*. Gallimard.

Carlson, Matthew, ja Logan Taylor. 2019. "Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy". *Journal of the Philosophy of Games* 2 (1): 1–19. <https://doi.org/10.5617/jpg.6230>.

Carroll, Noël. 1988. "Art, practice, and narrative". *The Monist* 71 (2): 140–156.

Colapietro, Vincent M. 1989. *Peirce's Approach to the Self. A Semiotic Perspective on Human Subjectivity*. State University of New York Press.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound – An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press.

Davies, Stephen. 1991. *Definitions of Art*. Cornell University Press. <https://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctv3s8q0q.14>.

Davies, Stephen. 2016. *The Philosophy of Art*. Wiley Blackwell.

Deely, John. 1994a. *New Beginnings. Early Modern Philosophy and Postmodern Thought*. University of Toronto Press.

Deely, John. 1994b. *The Human Use of Signs or: Elements of Anthroposemiosis*. Rowan & Littlefield Publishers.

Deely, John. 2002. *What Distinguishes Human Understanding?* St. Augustine's Press.

Donovan, Tristan. 2010. *Replay. The History of Video Games*. Yellow Ant.

Ebert, Roger. 2005a. "A Buddhist walks into a chat room ...". 13.11.2005. <https://web.archive.org/web/20131220221637/https://www.rogerebert.com/answer-man/a-buddhist-walks-into-a-chat-room->.

Ebert, Roger. 2005b. "Corruption and greed in America". 11.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130603030133/http://www.rogerebert.com/answer-man/corruption-and-greed-in-america>.

Ebert, Roger. 2005c. "Critics vs. gamers on 'Doom' ". 30.10.2005. <https://web.archive.org/web/20140709020604/https://www.rogerebert.com/answer-man/critics-vs-gamers-on-doom>.

Ebert, Roger. 2005d. "Doom Movie Review & Film Summary (2005) | Roger Ebert". 20.10.2005. <http://www.rogerebert.com/reviews/doom-2005>.

Ebert, Roger. 2005e. "Gamers fire flaming posts, e-mails...". 6.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130414124135/https://www.rogerebert.com/rogers-journal/gamers-fire-flaming-posts-e-mails>.

Ebert, Roger. 2005f. "The Art of the Game 2". 8.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130715210608/http://www.rogerebert.com/rogers-journal/the-art-of-the-game-2>.

Ebert, Roger. 2005g. "The Game of Art 3". 14.12.2005. <https://web.archive.org/web/20130603030133/http://www.rogerebert.com/answer-man/corruption-and-greed-in-america>.

Ebert, Roger. 2005h. "Why did the chicken cross the genders?". 27.11.2005. <https://web.archive.org/web/20130602131403/http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>.

Ebert, Roger. 2007a. "Feedback: Gamers and artists". 23.7.2007. <https://web.archive.org/web/20140709105740/http://www.rogerebert.com/rogers-journal/feedback-gamers-and-artists>.

Ebert, Roger. 2007b. "Games vs. Art: Ebert vs. Barker". 21.7.2007. <https://web.archive.org/web/20130704173257/https://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>.

Ebert, Roger. 2010a. "Okay, kids, play on my lawn". 1.7.2010. <https://web.archive.org/web/20130603095309/http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>.

Ebert, Roger. 2010b. "Video games can never be art". 16.4.2010. <https://web.archive.org/web/20130414012643/https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video->

games-can-never-be-art.

Eco, Umberto. 1976. *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.

Eco, Umberto. 1988. *The Aesthetics of Thomas Aquinas*. Kääntänyt Hugh Bredin. Harvard University Press.

Ermi, Laura, ja Frans Mäyrä. 2005. "Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion". Teoksessa *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119>.

Eskelinen, Markku. 2012. *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. International Texts in Critical Media Aesthetics 2. Continuum.

Feijoo, Benito Jerónimo. 1988 [1734]. *Teatro crítico universal. Tomo sexto*. <http://filosofia.org/bjf/bjft612.htm>.

Frasca, Gonzalo. 2003. "Ludologists Love Stories too: Notes from a Debate that Never took Place". Teoksessa *Level Up – Proceedings of Digital Games Research Conference 2003*. University of Utrecht.

Gaut, Berys. 2000. "'Art' as a Cluster Concept". Teoksessa *Theories of Art Today*, toimittanut Noël Carroll. The University of Wisconsin Press.

Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Éditions du Seuil.

González Martínez, Juan Miguel. 2007. *Semiótica de la música vocal*. Universidad de Murcia.

Greimas, Algirdas Julien. 1980. *Strukturaalista semantiikkaa*. Kääntänyt Eero Tarasti. Gaudeamus.

Greimas, Algirdas Julien. 1983. *Du Sens II. Essais sémiotiques*. Seuil.

Greimas, Algirdas Julien. 1988. *Maupassant: the Semiotics of Text: Practical Exercises*. Kääntänyt Paul Perron. Semiotic Crossroads, v. 1. J. Benjamins Pub. Co.

Halme, Nick. 2010a. "A Critical Retort to Roger Ebert on Games as Art". 17.4.2010. https://web.archive.org/web/20100418221924/http://www.gamasutra.com/blogs/NickHalme/20100417/4947/A_Critical_Retort_to_Roger_Ebert_on_Games_as_Art.php.

Hamilton, Andy. 2024. *Art and Entertainment. A Philosophical Exploration*. Taylor & Francis Group.

Hart, David Bentley. 2003. *The Beauty of the Infinite. The Aesthetics of Christian Truth*. William B. Eerdmans.

Haukka, Aleksi. 2025. *Song as Patriotic Rhetoric and Art: Exploring Patriotic and Nationalistic Songs from the French Revolution (1789–1800), the Spanish War of Independence (1808–1814), and Grand Duchy of Finland (1846–1876)*. Väitöskirja, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-84-0543-6>.

Hautamäki, Irmeli. 2003. *Avantgarden alkuperä*. Gaudeamus.

Hirn, Yrjö. 1949 [1914]. *Esteettinen elämä*. Otava.

Huizinga, Johan. 1947 [1944]. *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseen*. Kääntänyt Sirkka Salomaa. WSOY.

Hämäläinen, Tuukka, ja Aleksandr Manzos. 2020. *Pelien ääretömät maailmat. Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä*. Gaudeamus.

Jakobson, Roman. 1979 [1974]. "Coup d'oeil sur le développement de la sémiotique". Teoksessa *A Semiotic Landscape. Proceedings of the First Congress of the International Association for Semiotic Studies. Milan, June 1974. Panorama sémiotique. Actes du premier congrès de l'Association Internationale de Sémio-*

tique. Milan, juin 1974, toimittanut Seymour Chatman, Umberto Eco ja Jean-Marie Klinkenberg. Approaches to Semiotics 20. Mouton Publishers.

Karkama, Pertti. 1981. "Tosileikkiä – tosi ja leikki taiteessa". Teoksessa *Pelit ja leikki*, toimittanut Pekka Laaksonen. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Keiser, Joe. 2005. "Why Ebert Was Right". 4.12.2005. <https://web.archive.org/web/20131220093345/http://www.businessweek.com/stories/2005-12-04/why-ebert-was-right>.

Kennick, W. E., toim. 1979 [1970]. *Art and Philosophy. Readings in Aesthetics*. St Martin's Press.

Kuorikoski, Juha. 2018. *Pelिताteen manifesti*. Gaudeamus.

Kuusamo, Altti. 2024. "Totuus sulaa taiteissa totuuksiksi". *Synteesi* 43 (1): 33–44.

Laurila, Kaarle Sanfrid. 1947a. *Estetiikan peruskysymyksiä. Ensimmäinen osa*. 2., tark. ja osittain uud. painos. WSOY.

Laurila, Kaarle Sanfrid. 1947b. *Estetiikan peruskysymyksiä. Toinen osa*. Werner Söderström oy.

Lotman, Juri. 1971. *The Structure of the Artistic Text*. Kääntänyt Ronald Vroon. Michigan Slavic Contributions.

Manzos, Aleksandr. 2018. *Pelit elämän pelinä*. Avain.

Maxis. 1989. *SimCity*. Acorn Archimedes, Acorn Electron, Amiga, Amiga CDTV, Amstrad CPC, Atari ST, BBC Micro, Commodore 64, DESQview, EPOC32, FM Towns, IBM PC, iOS, J2ME, Linux, Mac OS, MS-DOS, MSX, OLPC XO-1, OS/2, PC-88, PC-98, Super NES, Unix, Windows, X68000, ZX Spectrum. Kalifornia, Redwood City: Electronic Arts.

Moriarty, Brian. 2011. "An Apology for Roger Ebert". 4.3.2011. <https://web.archive.org/web/20110313083732/http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>.

[//www.ludix.com/moriarty/apology.html](https://www.ludix.com/moriarty/apology.html).

Nguyen, C. Thi. 2020a. *Agency as Art*. Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190052089.003.0001>.

Nguyen, C. Thi. 2020b. "The Arts of Action". *Philosophers' Imprint* 20 (14): 1–27. <https://doi.org/www.philosophersimprint.org/020014/>.

Number None. 2008. *Braid*. Xbox 360, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, PlayStation 3. Number None.

Nöth, Winfried. 1995 [1990]. *Handbook of Semiotics*. Indiana University Press.

Obsidian Entertainment. 2015. *Pillars of Eternity*. Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, Xbox One. Tukholma: Paradox Interactive.

Patridge, Stephanie. 2017. "Video Games and Imaginative Identification". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 75 (2): 181–84. <https://doi.org/10.1111/jaac.12355>.

Poinsot, Johannes. 1632. *Tractatus de Signis. The Semiotic of John Poinsot. Interpretive Arrangement by John N. Deely in consultation with Ralph Austin Powell*. Kääntänyt John Deely. St. Augustine's Press.

Pratt, Charles J. 2010. "The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause". 8.2.2010. https://web.archive.org/web/20100211113447/http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php.

Puolakka, Kalle. 2024. *Johdatus estetiikkaan ja taiteen filosofiaan*. Gaudeamus.

Remo, Chris. 2005. "Ebert on Video Games: They are Inferior". 29.3.2005. <https://www.shacknews.com/article/39732/ebert-on-video-games-they>.

Robson, Jon, ja Aaron Meskin. 2016. "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 2: 165–177.

Rogliano, Adriana. 2016. "Arte y belleza ayer y hoy". *Persona* 1 (1): 7–38.

Rockstar North. 2013. *Grand Theft Auto V*. PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, Windows, PlayStation 5, Xbox Series X/S. New York City: Rockstar Games.

Salosaari, Kari. 1989. *Perusteita näyttelijäntyön semiotiikkaan. I osa: Teatterin kieli ja näyttelijä merkityksen tuottajana*. Acta Universitatis Tamperensis A 262. Tampereen yliopisto.

Santiago, Kellee. 2010b. "Right. Moving On... [My Response to Ebert]". 19.4.2010. <https://web.archive.org/web/20100423135618/http://thatgamecompany.com/general/right-moving-on-my-response-to-ebert/>.

Samyn, Michael. 2011a. "The Escapist – Almost Art 1". 1.2.2011. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art.

Samyn, Michael. 2011b. "The Escapist – Almost Art 2". 1.2.2011. https://web.archive.org/web/20110204125952/http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art.2.

Samyn, Michael. 2011c. "The Escapist – Almost Art 3". 1.2.2011. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art.3.

Scruton, Roger. 2006. *Culture Counts. Faith and Feeling in a Culture Besieged*. Encounter Books.

Sebeok, Thomas A. 2001. *Global Semiotics*. Indiana University Press.

Sebeok, Thomas A., ja Marcel Danesi. 2000. *The Forms of Meaning: Modeling Systems Theory and Semiotic Analysis*. Mouton de Gruyter.

Seppälä, Serafim. 2010. *Kauneus. Jumalan kieli*. Kirjapaja.

Sevänen, Erkki. 2008. "Kaksi tapaa ymmärtää avantgarde". *Synteesi* 28 (2): 6–20.

Sharp, John. 2015. *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*. MIT Press.

Sjöberg, Lore. 2010. "Alt Text: Are Videogames Art? Time Will Tell". 23.4.2010. <https://web.archive.org/web/20100424170828/http://www.wired.com/underwire/2010/04/alt-text-videogames-as-art/>.

Smuts, Aaron. 2005. "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics* 3. https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/

Stanton, Rich. 2014. "Who framed Roger Ebert?" 27.7.2014. <https://www.eurogamer.net/who-framed-roger-ebert>.

Stenros, Jaakko. 2022a. "3. Pelit kulttuurina ja taiteena". Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittanut Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katariina Heljakka ja Jaakko Stenros. Vastapaino.

Stenros, Jaakko. 2022b. "Game Definition". Teoksessa *Encyclopedia of Ludic Terms*, toimittanut Paweł Grabarczyk. ERC-Advanced-Grant project MSG - Making Sense of Games. <https://eolt.org/articles/game-definition>.

Suits, Bernard. 2014 [1978]. *The Grasshopper. Games, Life, and Utopia*. Broadview Press.

Taitto, Simo. 2012. "Kerronnan kietoutuminen pelimekaniikkaan videopelissä Braid". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans

Mäyrä ja Riikka Turtiainen. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/aiemmat-vuosikirjat/vuosikirja-2012>.

Tarasti, Eero. 1996. *Esimerkkejä: Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Gaudemus.

Tarasti, Eero. 1996a [1993]. "Aistit, arvot ja media". Teoksessa *Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Gaudeamus.

Tarasti, Eero. 1996b [1995]. "Eksistentiaalisemiotiikan poluilla". Teoksessa *Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Gaudeamus.

Tarasti, Eero. 2004. *Arvot ja Merkit*. Gaudeamus.

Tarasti, Eero. 2012. *Semiotics of Classical Music. How Mozart, Brahms and Wagner Talk to Us*. De Gruyter Mouton.

Tarasti, Eero. 2015. *Sein und Schein*. De Gruyter Mouton.

Tarasti, Eero. 2017. "Mitä tapahtuu? Zemicin liikkeistä – eksistentiaalisemiotiikkaa". *Synteesi* 35 (1–2): 50–79.

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

Tomas, Vincent. 1979. "Creativity in Art". Teoksessa *Art and Philosophy: Readings in Aesthetics*, toimittanut W. E. Kennick. St Martin's Press.

Triclot, Mathieu. 2011. *Philosophie des jeux video*. Zones.

Tukeva, Anu. 2011. "Musiikin funktioita videopeleissä". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-04.pdf>.

Valve. 1998. *Half-Life*. Sierra Studios, released. Windows. Oakhurst, Kalifornia: Sierra Studios.

ZA/UM. 2019. *Disco Elysium*. ZA/UM, released. Windows,

macOS, PlayStation 4, PlayStation 5, Stadia, Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X/S, Android. Lontoo: ZA/UM.