

Aki Järvinen

PELIN SÄÄNNÖT

Pikselien ja pelien estetiikkaa

Mediakulttuurin sanojen, kuvien ja äänien digitalisoituessa ne muuttuvat entistä useammin myös *pelattaviksi*. Tarkoitin ”pelattavuudella” tässä sitä yleisluonteisempaa suuntausta, jossa ykkösten ja nollien informaatiosta koostuvat merkityskokoelmat ovat alttiita muutoksille. Esimerkiksi digitaaliset kuvat saavat hahmonsä pikseleistä, joita on tietokoneteknologian avulla vaivatonta käsitellä ja vaihtaa toisikseen. Mielenkiintoisinta tässä on, että tietokoneen ja sovelluksen käyttäjä on usein muutoksia säätelevä toimija. Arkipäivän tasolla tämä tarkoittaa sitä, kuinka kotimikrojen käyttöjärjestelmien visuaaliset teemat ovat vaihtelevissa määrin ”kustomoitavissa” käyttäjän omien mieltymysten mukaisiksi. Digitaalisissa kerrontamuodoissa on niissäkin omat saumansa käyttäjän räätälöitäväksi: katsoja-kokija-lukijasta tulee pelaaja ja kanssakertoja, tapahtumien rytmittäjä, tai jopa pelikenttien ja –hahmojen suunnittelija. Ja koska mikä tahansa muutos tapahtuu aina ajan akselilla, astumme elävän tekstin ja liikkuvan kuvan tai pikemminkin monilla tavoilla elävien, muodonmuutoksia kokevien kuvien sekä kerronnan ja esittämisen tekniikoiden pariin.

Näin saavutaan elokuvan ja videon sekä ”uusmedian” – pelien, hyper-tekstin, multimedian – risteyskohtaan. Verkkokulttuurin ja -talouden lipunkantajana, *Wired*-lehden otsikot kahden vuoden väliajalta kuvaavat hyvin tapahtumassa olevaa murrosta: vuoden 1997 marraskuussa digitaalisen teknologian ja elokuvan suhdetta kuvattiin otsikolla ”Hollywood 2.0” – siis korostettiin jatkuvuutta elokuvateollisuuden vakiintuneiden tuotantorakenteiden kanssa. Kaksi vuotta myöhemmin annetaan ymmärtää, että perinne ollaan jo jätetty taakse: lokakuussa 1999 teemanumero samasta aiheesta on otsikoitu ”Elämää Hollywoodin jälkeen”. Tuoreempi lehti kartoittaa sitä tuotantokulttuurin muutosta, jonka halvat digitaalikamerat ja tietokoneohjelmistot ovat jo tuoneet muassaan ruohonjuuritason elokuvantekoon. Julkaisun

mallilliselle hypelle uskollisena tieteiskirjailija William Gibson kytkee mikrotietokoneiden syntyhistorian ja tinkimättömät elokuvataiteelliset lähtökohdat toisiinsa, kun hän nimeää *Wiredin* artikkelissaan digitaalisen elokuvan arkkityyppisen tekijän ”autotalli-Kubrickiksi”.

Huolimatta Hollywood-kerronnan ja –levityskoneiston kiistattomasta valta-asemasta maailman elokuvamarkkinoilla, tietokoneteknologian yleistyessä todellisuuden taltioimisesta ollaan siirtymässä todellisuuksien mallintamiseen – muutos, jota Lev Manovich maalailee siirtymäksi ”kino-silmästä kino-siveltimeen”.¹ Näin ollen ”videopelin logiikka”² näyttäytyy elokuvissa yhä useammin: *Matrixin* (1999) taistelukohtaukset tuovat mieleen *Virtua Fighterin* tai *Tekken*-karatepelin hektisen raajojen viilseen ja akrobatian; David Fincherin *The Gamessa* (1997) päähenkilö heitetään keskelle videopelimäisiä vaaratilanteita; *Speedissä* (1994) Keanu Reeves on ”autopelin” ratissa, ja siinä missä Super Marion hahmo ja *Mortal Kombat*in kuvasto ovat jo valkokankailla käväisseet (1993 ja 1995), Lara Croftin kerrotaan ilmestyvän sinne tuota pikaa.

Teknisen ratkaisun eli digitaalisuuden ohella uusmedian ja elokuvan risteyskohdassa on laajempia käsitteitä, kuten kerronta ja estetiikka. Uskon, että juuri nämä käsitteet auttavat ymmärtämään uusmedian pelattavuutta paremmin, vaikkakin esimerkiksi pelien suhde kerrontaan jäsenyy pikemminkin irtiottona kertomusmuodosta. Siinä missä digitaalisuuden kerronnalle asettamia haasteita on ehditty jo tarkkanäköisesti tutkimaan,³ estetiikka on jäänyt vähemmälle. Käytän sanaa ’estetiikka’ tässä kahdessa merkityksessä. Ensinnäkin viitataan sillä niihin periaatteisiin, joilla audiovisuaaliset raaka-aineet on sommiteltu kokonaisuuksiksi uusmediatuotteissa. Peleilläkin on esteettinen, audiovisuaalinen muotokielensä, joka vaihtelee pelien lajityyppien mukaan ja vaikuttaa omalta osaltaan siihen, millaiseksi pelikokemus muotoutuu. Jos estetiikka ulotetaan suunnittelu- ja kerrontateknisiä kysymyksiä pidemmälle eli siihen, miten ja millaisiksi digitaaliset tilat ja kertomukset tunnetaan ja koetaan, digitaalisia estetiikkoja (huomaa monikko) ja niiden konteksteja ei ole käsitteellistetty alkuunkaan tarpeeksi. Toisaalta puhunkin estetiikasta juuri esteettisen kokemuksen merkityksissä, siis tarkennan lukijan huomiota niihin tuntemuksiin ja aistikokemuksiin, joita pelit herättävät, pelimaailmojen ja pelaajan väliseen kanssakäymiseen. Tässä tekstissä luodaan sisältöä sille, miten uusmediaa voidaan lähestyä esteettisistä lähtökohdista.

Pohdin siis niitä varauksia ja laajennuksia, joita kerrontaan ja estetiikkaan on kohdistettava, kun niillä tartutaan tietokone- ja videopeleihin. Tällä tavoin abstrahoin esille joitakin yleisempiä – joskaan en suoranaisesti yleistettäviä – digitaalista ja uusmedian estetiikkaa luonnehtivia piirteitä. Toisaalta käsittelen uusmedian tarjoamien kuvien pikselirakennelmista suosituimpia: tietokone- ja videopeleistä löytyviä keinoja rakentaa kuvia ja esittää tiloja, asioita ja tapahtumia. Artikkelin jakautuu kahteen osaan. Peliteoreettisen pudotuspelin toisella kierroksella vastaan asetuu estetiikka, mutta sitä ennen kerronta on siirrettävä pikaisesti laulukuoroon.

Kerronnasta pelin sääntöihin

Digitaalisen median ja taiteen saralla digitaalisten kuvien ”luontainen muunneltavuus”⁴ yhdistyy laajempiin kysymyksiin kerronnasta sekä rakenteista,

¹ Lev Manovich, ”Mitä on digitaalinen elokuva?” Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino 1999, 221.

² Vrt. Warren Bucklandin artikkeli toisaalla tässä lehdessä.

³ Digitaalisesta kerronnasta ks. esim Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins 1997 (osittain suomennettu: ”Kyberteksti – näkökulmia ergodiseen kirjallisuuteen”. *Parnasso* 49:3/1999); Espen Aarseth ”Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art.” Teok-sessa Marie-Laure Ryan (toim.), *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press 1999; Markku Es-keinen, ”Kybertekstin narratologia, taso I” *Parnasso* 49:3/1999(a) ja ”Digitaalinen dominantti, bioteksti ja psykosomaattinen käyttöliittymä”, teoksessa Järvinen & Mäyrä 1999(b).

⁴ William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye. Visual Truth in Post-photographic Era*. Cambridge, MA: MIT Press 1992, 7. Vrt. Manovich 1999, 212.

⁵ Aarseth 1997, 20–21.

⁶ Ks. lisää esim. Gerald Prince, *A Dictionary of Narratology*. Aldershot: Scholar Press 1991 (1987), 58.

⁷ Ks. esim. Henry Jenkins, "Complete Freedom of Movement". Video Games as Gendered Play Spaces". Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.), *From Barbie to Mortal Combat. Gender and Computer Games*. Cambridge (MA): MIT Press 1998, 262–297; Aki Järvinen, "Pelitilat/tilapelit. Tietokonepelien tiloista ja estetiikasta". Teoksessa Timo Honkela (toim.), *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen Tekoälyseuran julkaisuja 15, 1999, 204–217.

⁸ Tässä ei ole tilaa suhteuttaa pelejä kerronnan teorioihin alkuunkaan perinpohjaisesti. Narratologian muotoilemisesta uudelleen ludologiaksi pelejä varten ks. Gonzalo Frasca, "Ludologia kohtaa narratologian". *Parnasso* 49:3/1999. Kybertekstin narratologiasta ks. Eskelinen 1999a & b ja tietokonepeleistä ns. ergodisena taiteena Aarseth 1999.

⁹ Vrt. Gillian Skirrow, "Hellivision. An Analysis of Video Games". Teoksessa Colin McCabe (toim.), *High Theory/Low Culture. Analysing Popular Television and Film*. Manchester: Manchester University Press 1986, 130.

joiden mukaisesti audiovisuaaliset materiaalit sommitellaan. Digitaalisissa työskentely- ja sovellusympäristöissä sommittelun mekanismit ovat dynaamisia pienimpien kuvayksiköiden eli pikselien tavoin. Digitaalisen taiteen muodot sekä lajityypit synnyttävät teoksen ja sen käyttäjän välille kyberneettisen silmukan, jossa käyttäjä säätelee kerronnan tai kuvavirran mekanismeja joissakin pelin (tai vaikkapa installaation) suunnittelijan asettamissa kehyksissä ja jonkinlaisen neuvottelu- tai rajapinnan avulla. Käytännössä rajapinta on ohjelmoitu käyttöliittymä käyttäjän ja symbolimateriaalin välissä. Käsitteellisessä mielessä taustalla hyrrää *kybertekstuaalinen* mekanismi: kolmionmuotoinen luuppi merkkijonojen, ne esille panevan median ja käyttäjän välillä – juuri sellaisena kuin Espen Aarseth on mallin esitellyt kybertekstin teoriassaan.⁵

Kertomuksen määritelmäksi otetaan tässä seuraava kiteytys: kertomus on joidenkin tapahtumien *kertaamista* siten, että siihen sisältyy yksi tai useampia kertoja ja joku jolle kerrotaan. Lisäksi kertomus edellyttää muutosta ajassa ja muodostaa kerratuista tapahtumista kokonaisuuden.⁶ Kertomus on siis sarja tietoisia valintoja, joiden avulla jo tapahtuneet tapahtumat sijoitetaan ajan akselille. Kertomusten avulla teemme asioista myös arkielämässä tolkkua, toisin sanoen kerronnallistamme tapahtumia, kuten esimerkiksi omaa elämänhistoriaamme. Silti kertomus elämästämme ei ole yhtä kuin elämä, ja niinpä kertomus mistä tahansa pelistä – esimerkiksi videopelituokion kuvaileminen kaverille tai kirjoittaminen ylös analyysin nimissä – ei ole yhtä kuin peli. Kertomus pelistä on alisteinen itse pelille samoin kuin elämäntarina on alisteinen elämälle. Pelejä on kuvailtu matkakertomuksiksi⁷, mutta pikemminkin pelit ovat konteksteja tai toiminnan puitteita, joissa matkaa tehdään – samoin kuin Dublin on Joycen *Odysseuksen* (1922) konteksti tai Suomen maantiet ovat Mika Kaurismäen *Rosson* (1985) kerronnalliset puitteet. Tähän mennessä lienee selvää, että itsessään maantiet eivät kuitenkaan ole mikään kertomus. Kaikessa tässä on pohjimmiltaan kyse siitä, että digitaalisissa peli- ja/tai virtuaaliympäristöissä (MUDit, MOOt jne.) on kyse *staattisten kerrontatilanteiden muuttumisesta kohti dynaamisia tapahtumaympäristöjä*. Pelien "käsikirjoittaminen" on puolestaan ympäristöjen ja toiminnan puitteiden laatimista sekä tapahtumien virittämistä pelikentälle.⁸

Kun edessämme on tietokonepeli, se on kertomuksen sijasta kokoelma tilojen ja tapahtumien rakennuspuita; se on eräänlainen näyttämö, jossa vastuuta tapahtumien etenemisestä ja esitetyn tilan hahmottamisesta on siirretty kertojalta tai suunnittelijalta pelaajalle. Pelataksaan pelaajan on tiedettävä *mitä* tapahtuu, *mitä voi* tapahtua, *missä* pelaaja on pelimaailmassa ja *mitä* hänen *täytyy* tehdä – sen sijaan, että tulkittaisiin kertomusta kysymällä "mitä tähän mennessä on tapahtunut?"⁹ Näistä syistä peleissä on voittopuolisesti kyse jostakin muusta kuin kertomuksista, vaikka kerronnallistamista eli sitä, miten pelaaja hahmottaa pelitapahtumia mielessään, ei voidakaan täysin laskea pois. Kertoja on kertomuksen vähimmäisehtoja, mutta pelien kohdalla hän/se tekee ainakin ajoittaisia katoamistemppeja, ja peleissä asiat tapahtuvat pääosin "livenä" sen sijaan että niitä kerrattaisiin takautuvasti. Kertojan katoamistempu ovat ajoittaisia siksi, että useat pelit sisältävät esimerkiksi prologeja, siirtymiä ja muita jaksoja, jotka noudattavat Hollywood-standardien mukaista elokuvakerrontaa tietokoneanimaatioiden tai videokuvan muodossa. Usein tällaiset jaksot ovat palkintoja tai rangaistuksia pelaajalle: onnistunut suoritus palkitaan siirtymällä pelin uudelle tasolle tai toiseen maailmaan, epäonnistumisesta "rangaistaan" esimerkiksi animaatiolla oman avaruus-

aluksen räjähtämisestä tai ohjattavan hahmon kuolemasta. Monissa urheilupeleissä oman suorituksen voi jälkeensä seurata kokonaisuudessaan ”nauhalla”, esimerkiksi jääkiekkopeleissä maalitilanteen voi katsoa hidastettuna useasta kamerakulmasta. Nämä esimerkit havainnollistavat sitä, kuinka useissa peleissä on kyse performatiivisuudesta ja suorittamisesta, jota voi arvioida ja ihailla jälkikäteen – ja nimenomaan kertomuksena: ohjelmakoodia kuviksi muuntavan virtuaalisen elokuva- tai televisiokameran taltiointina tapahtumina.

Kerronnalliset jaksot eivät yksinään tee pelistä peliä: peliä pelataan, kerrontaa seurataan. Tuntuu suorastaan triviaalilta todeta, että pelit ovat ennen kaikkea pelaamista eivätkä kerronnan seuraamista. Tässä vaiheessa teorianmuodostusta huomautus on kuitenkin syytä tehdä. Pelejä ei ole syytä arvioida muiden medioiden mittapuilla sokaistumiseen asti, vaan pikemminkin tarvitaan pelisääntöjä sille, miten pelattavuutta voidaan kehittää ja mitkä ainekset siihen vaikuttavat. Pelattavuus on yhtä kuin kehittynyt vuorovaikutteisuus, ja siten pelit ovat uusmedian ”tappajasofta” (ns. *killer app*).

Asia palautuu siihen, että pelien tarjoama mielihyvä on erilaista kuin kerronnasta nauttiminen. Pelit vetoavat ihmisten leikki- ja kilpailuvietteihin – esteettiset ja kerronnalliset ulottuvuudet ovat useimmiten niille alisteisia. Tällä voidaan selittää sitä, miksi 1990-luvun puolivälistä lähtien markkinoille tuodut pelit, joita mainostettiin ”interaktiivisiksi elokuviksi” (mm. *Under the Killing Moon*, Access Software 1994; *Johnny Mnemonic*, Sony Imagesoft 1995) miltei järjestään epäonnistuivat peleinä: niissä ei ymmärretty ”pelin sääntöjä” eli hyvälle pelattavuudelle välttämättömiä leikki-impulsseja, ja ne korvattiin elokuvallisella visuaalisuudella. Tästä syystä esimerkiksi hyvin tunnettu *Tetris* (alun perin v. 1985) on hyvä peli mutta kyseiset ”interaktiiviset elokuvat” eivät ole. Jos nimittäin on olemassa sellainen keskiarvo kuin ”videopelin logiikka”, yksi sen aivan perustavanlaatuisista piirteistä on yleisön reaktioiden ja pelatessa muodostuvan ”toiminta-ajan” välttämättömyys teoksen eli pelin realisoitumiseksi¹⁰, eikä Hollywood-kerronnassa (jota niin Warren Bucklandin analysoima *The Fifth Element* kuin itse esimerkkeinä käyttämäni elokuvat edustavat) ole mitään viitteitä siitä.

Tunnettu pelisuunnittelija Chris Crawford on määritellyt pelattavuuden kriteerit siten, että hyvä pelattavuus syntyy silloin, kun pelin vaatimat kognitiiviset ponnistelut ja tempo ovat oikeassa suhteessa.¹¹ Voisi siis sanoa, että *Tetris*en edellyttämät ponnistelut, tietynlainen ”aivovoimistelu”, hahmottamiskyky ja hienomotoriikka, kulkevat sopusuhtadassa pelin aste asteelta kasvavan tempon kanssa, mikä tekee pelistä paitsi pelattavan myös haastavan (mitä ”interaktiiviset elokuvat” eivät olleet, koska ne olivat pääosin kertomuksia). Viime kädessä pelaaja kamppailee itsensä kanssa; niiden kognitiivisten kykyjen kanssa, joita *Tetris*en pelaaminen vaatii ja joita se nopeutavalla tempolla venyttää pelaajan kykyjen ääri rajoille asti, kunnes virheet kirjaimellisesti kasaantuvat ja peli päättyy.

Pelin ja kerronnan suhteen selkiyttämisen ohella toinen kynnyskysymys koskee pelin ja simulaation suhdetta. Peleissä on aina jossain määrin kyse simulaatiosta, mutta mikä tärkeintä, kyse on simulaatiosta, jossa joitakin piirteitä on pelkistetty simuloinnin kohteesta. Crawfordia mukaillen pelit ovat aina ”osatodellisuuksia”.¹² Esimerkiksi jääkiekkopeleissä kyseisen lajin tietyt piirteet on pelkistetty ”videopelin logiikkaan”. Tämä on ollut välttämätöntä, jotta peli olisi peli ja vieläpä pelattava. Urheilupeleissä onkin monesti kyse pikemminkin lajia kuvaavan televisiolähetyksen kuin itse lajin

¹⁰ Ks. lisää Aarseth 1999. Vrt. myös Thomas Elsaesserin näkemyksiin elokuvan ja uusmedian tavoista manipuloida aikaa ja tilaa.

¹¹ Chris Crawford, ”The Art of Computer Game Design”. PDF-dokumentti verkossa osoitteessa, http://members.xoom.com/kalid/art/art_of_cgd.pdf, 1982/1997, 21–22. Myös www.sivuina.com/www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html. Crawfordin määritelmä muistuttaa käyttöliittymäsuunnittelussa käytettyjä vuorovaikutteisuuden kriteerejä. Ks. lisää Seppo Kuivakari, Erkki Huhtamo, Sonja Kangas ja Eveliina Olsson, *Keholliset käyttöliittymät*. Digitaalisen median raportti 6/99. Helsinki: TEKES 1999, 19.

¹² Crawford 1982/1997, 9.

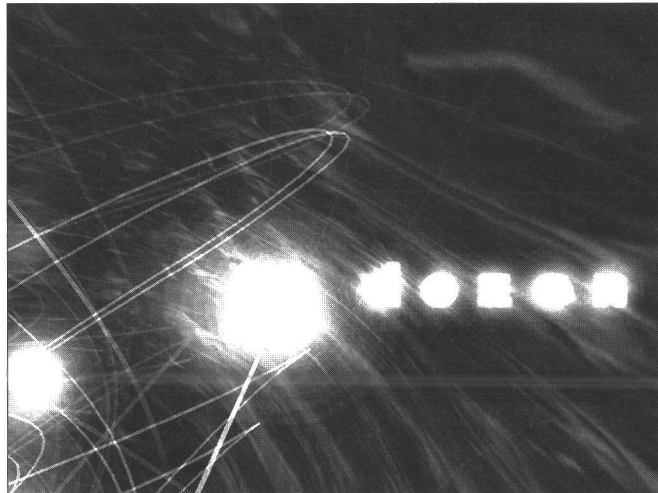
¹³ Ks. erityisesti Erkki Huhtamo, *Elävän kuvan arkeologia*. Helsinki: YLE Opetuspalvelut 1997.

simuloimisesta. Roolipeleissä hahmojen 'oleminen' on puolestaan pelkistetty luolien koluamiseen ja lohikäärmeiden loitsimiseen ja myöhemmin käsittelemässäni FPS-peligenressä ("First Person Shooters" –toimintapeligenre) ammuskeluun ja hengissä pysymiseen.

Peliarkeologia

Hienosäädän näkökulmaani toviksi peliteoriasta kohti yleisluontoisempaa mediankäytön tarkastelua, jonka jälkeen siirryn edelleen kohti pelien esteettistä kokemista. Erkki Huhtamon ansiokas työ media-arkeologian parissa tarjoaa hedelmällisen näköalan myös tietokone- ja videopeleihin: sekä niiden tapoihin esittää eläviä kuvia että pelaamisen luonteeseen mediankäytön muotona.¹³ Tietokonepeleissä digitaalisen mediateknologian jatkuvasti sofistikoituvat audiovisuaaliset voimavarat on tuotu leikkien sekä lauta- ja seurapelien tueksi, ja kuten elokuvaa edeltäneiden laitteiden kohdalla (praxinoskoopit ym.) sekä myöhemmissä niitä jäljittelevissä leluissa (tunnetuimpana Viewmaster), yleisön ajalla ja toimilla on merkitystä sen suhteen, missä tahdissa kuvat tulevat nähtäviksi. Jo mainittu *Tetris* on hyvä esimerkki siitä, kuinka mekaanisiin leluihin kaiverretut leikki-impulssit on rytmitetty uudelleen digitaalisuuden tahtiin, jossa pelaamisen rytmin sääntelystä voidaan tehdä leikkimisen elinehto. Niin kauan kuin pelaaja pysyy pelimekanismin tahdissa, *Tetris* jatkuu. Media-arkeologisesti merkittävää on myös se, että video- ja tietokonepelit ovat kodin viihde-elektronikkaa huvipuistojen ja muiden julkisesti kulutettavien elämysympäristöjen (pelihallien ym.) sijasta. Viihdeteknologian välittämiin sisältöihin – etenkin peleihin – on tuotteistettu niitä leikin, kerronnan, speaktaakkeliä ja fantasiden impulsseja, joita 1900-luvulla tyydytettiin sekä yksityisesti "virtuaalimatkailemalla" postikorttien ja stereografisten kuvien maisemissa että kollektiivisesti julkisissa urbaaneissa tiloissa elokuvateattereista tivoleihin.

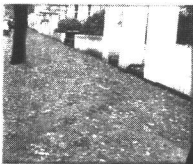
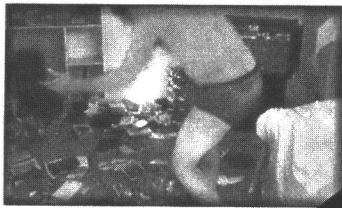
Sen paremmin elävän kuvan muotoja kuin pelejä ei siis ole aiheellista pelkistää ja palauttaa kerrontaan. Monet muut asiat määrittelevät ja luonnehtivat niitä. Kertovia ja ei-kertovia elementtejä yhdistellään useasti esimerkiksi musiikkivideoissa, ja peleissä tehdään samoin. Vaikka musiikkivi-



Komplex:
Dozen (1999).
Demokulttuurista ks. lisää esim. Petri Kuittinen, "Computer Demos – The Story So Far", <http://mlab.uiah.fi/~eye/demos/>

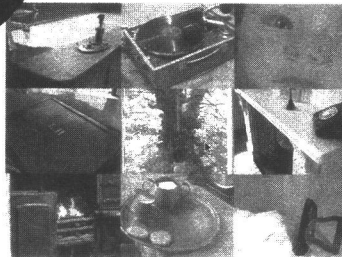
deoita ei pelatakaan, Lev Manovichin niille suoma ansio ”digitaalisen elokuvan oppikirjana”¹⁴ antaa osviittaa musiikkivideoiden sukulaissuhteesta pelien muotokieleen ja estetiikkaan. Erikoistehostesuunnittelu on tietysti toinen asianmukainen konteksti, mutta tosiasiaassa mielenkiintoisimpia musiikkivideoiden, erikoistehosteiden ja binäärikoodattujen pikselien hybridejä ovat ns. *demot* – täysin tutkimaton digitaalisen mediakulttuurin reuna-alue. Demot ovat tietokoneohjelmia, joiden ainoa tarkoitus on olla audiovisuaalisesti näyttäviä (ks. kuvaa). Demoissa teknomusiikki yhdistetään ohjelma-koodiin ja reaaliaikaiseen tietokonegrafiikan mallintamiseen, ja pääosassa niistä ei ole mitään kerronnallista funktiota, vaan demojen ”pointti” on nimenomaan musiikin ja tietokonegrafiikan yhdessä synnyttämässä vaikutelmissa ja elämyksissä.

Tällaisia uusmedian media-arkeologisia reittejä pohdittaessa on kuitenkin tärkeää tiedostaa se, että peleissä efektit muuttuvat – kerronnasta tingittäessä – kohti pelattavuutta. Mielenkiintoisia välittäjiä kerrontaan pyrkivän elokuvan ja pelinomaisten rakenteiden välillä ovat Chris Halesin ”kokeelliset interaktiiviset elokuvat”, joissa minimalistiset elokuvakertomukset limitetään vähintäänkin yhtä pienimuotoisiin pelirakenteisiin. Kuvan teoksessa *Bliss* katsoja-pelaajan on tarkkailtava erinäisiä vaaratilanteita yhdeksään osaan jaetussa kuvatilassa: yhdessä koira yrittää syödä keksejä lautaselta, toisessa silitysrauta uhkaa kaatua sängylle ja sytyttää tulipalon ja kolmannessa vauva on itkun partaalla. Napsauttelemalla kutakin ruutua pelaaja palauttaa järjestyksen: vauva rauhoittuu, kylpyamme ei vuoda yli ja niin edelleen. *Bliss* on kertomus siinä mielessä, että peliä ei voi voittaa ja sillä on ennalta määrätty



6

of the best
Chris Hales
experimental interactive movies
christopher.hales@uwe.ac.uk



Bliss
Tallin People's Orchestra
plus

- Spring, Summer...
- Sketchbook
- Messed Up!
- Jinxed!

Pelattavia digitaalisia elokuvia: Chris Hales, *Six of the Best. Experimental Interactive Movies*. Cd-rom, omakustanne 1999. *Bliss* oikeassa alalaidassa.

kesto. Tietyn ajan jälkeen tilanteet riistäytyvät pelaajan hallinnasta ja syntynyt kaaos saa sulkeuman. Toisessa Halesin työssä, *Tallinn People's Orchestrassa*, kuvataan Tallinnan vanhan kaupungin keskusaukiota, jolle ilmestyy milloin ihmisiä, milloin puluja ja joskus lentokoneita taivaalle. Katsoja-pelaaja voi napsautella hiirellä näitä elementtejä, jolloin ne katoavat ruudulta – sen kummempaa päämäärää tai sulkeumaa ”pelissä” ei ole. Joka tapauksessa Halesin työt ovat varsin kekseliäitä ”lo tech” -esimerkkejä siitä, kuinka peli ja kerronta eivät suinkaan sulje toisiaan pois, vaan niille ominaiset rakenteet ja muotokielet voidaan sommitella saman työn puitteissa toistensa lomaan.

Esteettiset tilavaikutelmat ja attraktion pelit

Pelien pelaamisessa on sorminäppäryyden ohella kyse myös arkipäivästä irrottavasta hetkellisestä esteettisestä kokemuksesta, joka juontuu pelin audiovisuaalisista tehostekavalkaadeista: eräänlaisista räjähdysten, luotien viuhunan, lasersäteiden ja goottilaisen tila-arkkitehtuurin *Doom*-päivän spektakkelista. Samoja ominaisuuksia löytyy erikoistehoste-elokuvista, ja sekä pelit että tehostespektakkelit tarjoavat niistä nauttiville hengästyttäviä hetkiä, mutta pelikokemus, jossa räjähdykset ja tilavaikutelmat ovat sidottuja peliohjaimeen, tuo kokemuksen intensiteettin lisäulottuvuuden. Strategiapeleihin liittyvä tietynlainen tiedollinen ponnistelu ei sulje esteettistä ulottuvuutta pois. Siinä sivussa kun urbanistit *SimCityn* ääressä pohtivat pilvenpiirtäjien roolia virtuaalikaupunkinsa infrastruktuurissa, ruudulle avautuvat rakennusmuodostelmat epäilemättä myös hivelevät heidän silmiään. Ja lego-palikoiden (tai vaikkapa Piet Mondrianin maalausten!) ystävät voivat löytää *Tetrixen* värikylläisistä pikseleistä tiettyä kauneutta.



Suomalaisen pelisuunnittelun aatelia: Housemarque-peliyhtiön *Supreme Snow Boarding*, Infogrames 1999.

Sean Cubitt esittää kirjassaan *Digital Aesthetics*, että digitaalisen kulttuurin kuvissa artikuloituu uudelleen tiettyjä barokin aikaisia piirteitä. Cubittin mukaan “ekstaattisten ja silmän kantamattomiin yltävien tilojen” kuvaaminen kulminoitui barokkimaalauksissa, jotka jatkavat ja laajentavat “yksityiskohteisesti inhimillisiä ja fiktiivisiä tiloja”. Barokin seinämaalauksia ja virtuaalituloja yhdistää tilan esittäminen speaktaakkeliksi, ja Cubitt väittää että vuosituhanen vaihteessa, kun valistusajattelu on rapautumassa, barokista jonnekin kulttuuriseen alitajuntaamme idulle jääneet tilavaikutelmat orastavat digitaalisen kulttuurin lumetiloissa.¹⁵ Cubittin argumentit saavat säestystä Martin Jaylta, jonka mukaan barokin aikaisen visuaalisuuden ja katseen ”räjähtävän voiman” voidaan katsoa olevan ”pysyvä mutta usein tukahdutettuna läpi modernin ajan kulkeva visuaalinen mahdollisuus” ja siten vaihtoehto ”kartesiolaisen perspektiivismin hegemonialle”.¹⁶ Jayn mukaan barokin kuvataiteilijoita kiinnosti abstrakti tila laadullisesti toisistaan eroteltujen kuva-aiheiden sijasta. Kuvapinnalle sijoitettavien objektien sijasta skenaarion rakentamisesta ja tilavaikutelmasta tuli päämäärä itsessään, mutta ennen pitkää realismin traditiot palauttavat huomion takaisin tilaan kuvattuihin objekteihin ja niiden todenmukaisuuteen.¹⁷

Voidaan siis ajatella, että *Doomin* kaltaiset pelitilat uusintavat vaikutelmia barokkimaalausten panoraamanäkymistä ja fantasiakuvastosta. Historialliset kehityskulut mediateknologiassa – maisemamaalauksista panoraamateattereihin, stereografisiin kuviin ja tieteis- ja fantasiaelokuvista musiikkivideoihin – ovat muuttaneet sekä katsoja-asemia että sitä muotokieltä, jollaisena kyseiset näkymät avautuvat katsojalle ja kokijalle. Pelit palautuvat etenkin varhaisiin elokuvakokeiluihin, “attraktion elokuvaan” ja “aavejunafilmeihin”, mutta myöhemmässä elävän kuvan kulttuurin kehitysvaiheessa myös toisenlaisiin attraktioihin, kuten ride-tietokoneanimaatioihin huvipuistoissa. Keinossaan esittää asioita jonkinlaisiksi, luoda vaikutelmia tiloista, asioista ja tunnelmista, erityisesti mainitut ns. 3D-pelit jatkavat kyseisten mentaalisteknologien apparaattien perinnettä ja vievät sitä uusille urille. Mahdollisuus “liikuttaa kuvan kehyksiä” ja siten kontrolloida näkökulmaa – taidehistorian “albertilaista ikkunaa” – oli mukana jo 1800-luvun panoraamoissa.¹⁸ Peleissä tämä tekniikka on kuitenkin tehty käsin kosketeltavaksi: sen rytmiiä säädellessään peliohjaimella.

Varhaisen elokuvan ajoittain groteskit kuvastot (esim. elefantin tappaminen sähkövirralla) kytkeytyvät nekin peleihin. Peleistä etsitään jännitystä ja adrenaliinia tuottavia “kicksejä” ilman aitoa fyysistä vaaraa, ja nykyisellä peliteknologialla “aidosta” laskuvarjo- tai benjihyppykokemuksesta (tai vaikkapa liikkumisesta Linnanmäen Vekkulassa) voidaan jo saada aavistus. Tämän kehityskulun taustalla häämöttää länsimaisen elämän medioituminen. Elinympäristömme piirittävät ja elämäämme saturoivat erilaiset mediateknologiat, joiden avulla voimme ikään kuin olla ainakin kahdella taholla yhtä aikaa: istumme kotona tietokoneen ääressä, mutta ruutu tarjoaa illuusion esimerkiksi viilettämisestä lumilaudalla pitkin hankia (ks. kuvaa).

Elokuvahistorioitsija Tom Gunning on huomauttanut, että varhaiset elokuvat, joissa junat puksuttivat kohti kameraa, “tarjosivat kiihtyvän vauhdin ja putoamisen tunteita, kun moderni teollinen teknologia antoi samaan aikaan taustalla takuut turvallisuudesta.”¹⁹ Walter Benjaminin 1930-lukulainen innostus elokuvan suhteesta urbaanin eksistenssin shokkiestetiikkaan on tässä selkeä yhtymäkohta. Gunning onkin muotoillut seuraavan kytkennän shokkien ja varhaisen elokuvien estetiikan välille: “Shokki ei ole ainoastaan

¹⁵ Sean Cubitt, *Digital Aesthetics*. London: Sage Publications 1998, 74–77. Cubittin ajatuksenjuoksua voi kritisoida eurosentrisyydestä, sillä epäilemättä samanlaisia takaisinkytkentöjä voisi luoda esimerkiksi itämaisiin kulttuuriperinteisiin ja niistä löytyviin tilan kuvaimisen tapoihin.

¹⁶ Martin Jay, “Scopic Regimes of Modernity”. Teoksessa Hal Foster (toim.), *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press 1988, 16.

¹⁷ Jay 1988, 8.

¹⁸ Vrt. Ken Hillis, “Towards the light ‘within’”. *Optical technologies, spatial metaphors and changing subjectivities*. Teoksessa Mike Grang, Phil Grang & John May (toim.), *Virtual Geographies. Bodies, Space and Relations*. London & New York: Routledge 1999, 30.

¹⁹ Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the (In)Credulous Spectator”. Teoksessa Linda Williams (toim.), *Viewing Positions. Ways of Seeing Film*. New Brunswick (NJ): Rutgers University Press 1995, 122.

²⁰ Ibid., 128.

²¹ Walter Benjamin, *Silmä väkijoukossa. huomioita eräistä motiveista Baudelairin tuotannossa*. Odesa: Helsinki 1986, 52.

²² Gunning 1995, 122; vrt. Jukka Sihvonon, "VT ja täydellisen kokemuksen unelmat". Teoksessa Erkki Huhtamo (toim.), *Virtuaalisuuden arkeologia. Virtuaali-matkailijan uusi käsikirja*. Rovaniemi: Lapin yliopisto 1995.

²³ Gunning 1995, 123.

modernin kokemuksen piirre vaan modernin hämmästyttämisen estetiikan strategia. Tästä syystä käytettiin hyväksi uusia tuholla flirttailevia teknologisia väristyksiä (thrills).²⁰ Niinpä Benjaminin oheiset sanat ohikiitävien kasvojen ja liikenteen vilскеestä sopivat tänään kuvailemaan pelien pelaamista sekä niiden hektisiä ja aggressiivisia ympäristöjä:

Sen [suurkaupungin liikenteen] läpi liikkuminen määrää yksilön käymään läpi sarjan shokkeja ja yhteentörmäyksiä. Vaarallisissa risteyskohdissa häntä värähdyttävät nopeassa tahdissa hermosyäkset aivan kuin sähköimpulssit paristoissa.²¹

Kahdeksas taide

Miltei vuosisadan mittaisen jatkumon tuloksena on attraktion elokuvan ja urbaanien shokkien mallintaminen attraktion peleiksi. Kun kertomusmuoto alkoi hallita valtavirtaelokuvaa, attraktiot siirrettiin tieteis- ja kauhuelokuvien kastiin sekä urbaanin huvikulttuurin, kuten sirkusten, vahakabinettien, mekaanisten lelujen ja muiden vastaavien väristysten markkinoille. Tom Gunning määrittelee attraktion elokuvan joukoksi kokeiluja elävillä kuvilla kertomisen parissa. Toisin sanoen kyseessä oli kerronnallisten konventioiden etsiminen ja siten vaihe, jossa pikemminkin *näytettiin* asioita sen sijaan että olisi *kerrottu* niistä, niin kuin elokuva alkoi tehdä "aikuistuuksaan" 1920-luvulta eteenpäin.²²

Gunningin hahmottelemasta "hämmästyttämisen estetiikasta" voidaan löytää useita rinnakkaisuuksia, joilla pelien kehityskaarta ja tavoitteita ymmärretään paremmin. Gunning kirjoittaa:

Sen sijaan että attraktion elokuvia katsottaessa oltaisiin seurattu kertomusta tai tunnettu psykologisesti empatiaa hahmoja kohtaan, attraktion elokuvat tarjosivat pikemminkin kuvia, jotka hyvin tietoisella tavalla herättivät katsojan uteliaisuuden. [...] Tämä elokuvan laji puhuttelee katsojaa ja pitää häntä otteessaan korostaen näyttämisen aktia. Se tyydyttää katsojan uteliaisuuden tarjoamalla yleensä pienen annoksen *skoopista mielihyvää*.

Nämä havainnot ovat heijastuspintojani, kun pohdin tapoja, joilla peleissä hämmästyttämisen ja attraktioiden estetiikkaa artikuloidaan uudelleen, sekä sitä, miten katsojan rooli laajenee skooppisen mielihyvän asteiden ja luonteen muuttuessa. Kerrontatapojen sijasta pelituotannossa kehitetään asioita, jotka niveltäytyvät erottamattomasti toisiinsa: pelattavuutta, audiovisuaalista vaikuttavuutta ja siten skooppisen mielihyvän kehyksiä. Pelit nimittäin korostavat toimintaa aikarajojen puitteissa, tehosteita ja tilan hahmottamista. "[Attraktion elokuva] on kehittyvien tilanteiden sijasta instant-elokuvaa", Gunning kirjoittaa.²³ Pelit tarjoavatkin instant-toimintaa ja pikamielihyvää, ja näin ollen pelit uusintavat attraktion elokuvan periaatteita mutta kuorruttavat attraktionsa vuorovaikutteisuuksilla.

Pelit ilmentävät toisin sanoen paluuta elokuvan esiasteista löydettäviin esteettisiin strategioihin, jotka valtavirtaelokuva alisti kerronnalle, mutta on aivan selvää, että pelien mahdollisuudet piilevät muualla kuin elokuvallisten attraktioiden kaavamaisessa toistamisessa. Takaisinkytkentä attraktion elokuvaan auttaa ymmärtämään tietokonepelien paikan elävien kuvien kulttuurihistoriallisessa jatkumossa, mutta tätä tuntemusta tulisi käyttää hyväksi nimenomaan ponnahduslautana uudenlaisten kybertekstuaalisten attrak-

tiomekanismien luomiseksi ja pelisuunnittelun teoriaperustaa rakennettaessa – sen sijaan, että tyydyttäisiin uusintamaan “seitsemännen taiteen” es-tetiikkaa ja “sisältöjä”.

Kun taiteilijat, tarinankertoajat sekä työskarkansa perinteet tuntevat peli-suunnittelijat saavat viihteen ja taiteen digitalisoituvan tuotantoperustan käsiinsä, avautuu mahdollisuuksia hämmästyttää uusmedian “pelaajia” (sanan laajassa merkityksessä) uudestaan ja uudestaan. Lev Manovichin mukaan digitalisoituva elokuvateknologia on nimenomaan tietokoneteknologiaa, ja tällaisen tuotantoperustan käyttäminen hyväksi aiheuttaa koko taidemuodolle ”identiteettikriisin”, jossa filmimateriaalista tulee grafiikkaa ja pikseleitä muiden joukossa. Elokuvan plastisuus lisääntyy, siitä tulee ”animaation erityistapaus” ja se siirtyy kohti maalauksellisuutta.²⁴ Manovich käsittelee varhaisempia multimediateoksia ja pelejä ”alkukantaisena” digitaalisena elokuvana, mutta jo nyt verrattain näyttävästi kolmiulotteisia äänimaisemia ja tiloja mallintamaan pystyvät kotitietokoneet lisäkomponentteineen tarjoavat hienosyisempiä digitaalisia attraktioita. Peleistä ei ole kuitenkaan syytä puhua digitaalisena elokuvana, koska silloin pelit pelkistetään helposti kertomuksiksi, joka ei ole sen paremmin peliä kuin elokuvaakaan onnistu-neesti (tai ainakaan kautta linjan) luonnehtiva ominaisuus. Sekä digitaalisessa elokuva- että pelituotannossa kuvia ja ääniä kuitenkin käsitellään ja elävöi-tetään käsin, ja pelien kohdalla niitä myös ohjataan käsin. Ainekset kah-deksannen taiteen poetiikan kehittymiselle piilevätkin *peliohjaimen rytmiikan* ymmärtämisessä.

²⁴ Manovich 1999.

²⁵ Hillis 1999, 38.

Tähtäävä katse

Mitkä sitten ovat ne audiovisuaalisen esillepanon tavat, joista ”skooppinen instant-mielihyvää” peleissä saa alkunsa? Nyt on tarkoituksenmukaista astua vielä syvemmälle tietyn pelityypin pikseleihin: jo sivuttujen, subjektiivista näkökulmaa käyttävien ”First Person Shooter”-pelin genreen. Miten näkö- ja kuulokulmat FPS-peligenren pioneerista *Wolfenstein 3D*:sta viimeisimpään *Quake*-sarjan myyntimenestykseen (ks. kuvasarjaa) rakentuvat? Miten pelaaja asemoituu pelimaailmaan ja mihin asemaan hänet sijoitetaan?



FPS-genren kehityskaari Id Software –peilyhtiön tuotantolinjalla: *Wolfenstein 3d* (1992), *Doom* (1993), *Quake 3: Arena* (1999).

Nykyään pelien pelaamisessa käytetään hyväksi näkö-, kuulo- ja tuntoaistia, ja tässä järjestyksessä, väittäisin. Pelien tuntoaisteihin vetoavat ominaisuudet ovat vielä rajoittuneita, mutta täytyy muistaa, että pelaaja ohjaa pelimaailmaa ja sen objekteja valottavaa ”virtuaalista kameraa” peliohjaimen (joystickin, gamepadin, näppäimistön ja hiiren jne.) avulla. Tämä dynaaminen näkökulma, jossa ihmisen (pelaajan) toiminnat on asetettu ”näkemisen dynamiikan keskiöön”,²⁵ on selkeä irtiotto elokuvan ja television traditiosta –

²⁶ Sören Pold, "Writing the Scripted Spaces". Workshop-alustus. Virtual Environments: Applied Aesthetics and the Information Society Summer School. International Institute of Applied Aesthetics, Lahti. 23–28.8.1998.

²⁷ Timothy Binkley, "The Vitality of Digital Creation". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2(55):1997, 108.

²⁸ Eskelinen 1999b, 140.

²⁹ Aarseth 1999, 37.

³⁰ Jonathan Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, (MA): MIT Press 1990.

³¹ Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*. Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press 1994.

mutta jossain määrin paluu panoraamoihin sekä teatterin malleihin, joissa yleisöä ja näyttämöä ei ole erotettu selkeästi toisistaan, tai edellä esille nousseisiin barokkimaisiin tilavaikutelmiin. Sören Pold on kuitenkin huomauttanut, että peleistä ei löydy postmoderneja, hahmottomia (siis barokkia toisintavia) tiloja vaan nimenomaan tilakokonaisuuksia, joita tulee rationaalisesti kartoittaa haasteiden ratkaisemiseksi.²⁶ Tämä on kuitenkin pikemminkin pelisuunnittelun köyhyyttä kuin jokin peliteknologiaan sisäänrakennettu rajoite. Vaikutelmat morfautuvista, nestemäisistä tiloista ja mielikuvituksellisista aistihavainnoista ovat saavutettavissa, ja itse asiassa tällaiset barokkimaiset tilavaikutelmat (joista edellä esitellyt demot antavat osviittaa) olisivat pikselien dynaamisuudelle luontaisempia kuin kartesiolaisten strategioiden uusintaminen.

Timothy Binkley on paikantanut digitaalisista kuvista toisen rajanylityksen koskien visuaalisen kulttuurin jatkumoa. Digitaaliset kuvat ja representaatiot ovat hänen mukaansa "vitaalisia" eli elinvoimaisia. Binkley kirjoittaa: "Siinä missä kuvat tekevät aiheistaan läsnäolevia meille, digitaaliset representaatiot tekevät meistä läsnäolevia niille."²⁷ Huomio on hyvin osuva, kun pohdimme pelejä: peleissähan nimenomaan pelimaailman antagonistit ja objektit (hirviöt, avaruusolukset jne.) reagoivat, kun ne "näkevät" pelaajan eli protagonistin. Tämä edustaa edellä kuvaillun kybertekstuaalisen palautemekanismin konkreettista ilmenemismuotoa digitaalisessa ympäristössä: pohjimmiltaan on siis kyse siitä, että "emme enää vain katso taideteosta vaan se katsoo meitä ja muuttaa itseään sen mukaan", kuten Markku Eskelinen on asian muotoillut.²⁸ Tämän voi allekirjoittaa kuka tahansa *Doomin* onkaloihin (tai vaikkapa *Pac-Manin* labyrinttiin) joskus astunut.

"Vitaalisuus" on kuitenkin sidottu pelaajaan, joka luo pelin kellokoneistomaisessa rakenteessa "tapahtuma-ajan" omilla toimillaan.²⁹ Mitään ei siis voi tapahtua ilman pelaajaa, joka hallitsee tapahtumia aistiensa välityksellä. Kyse on ennen kaikkea katsomisesta, joka aktivoi ja ohjaa sekä pelaajan että pelin muiden objektien toimia. Katseen problematiikka herättää kysymyksiä pelaajasubjektin eli katsojan, kuulijan ja toimijan asemasta: miten pelejä aistitaan ja minkälaisiin "katseen tapoihin" ne ehdollistavat? Tämän pohtiminen on oleellista, jotta pelien paikka audiovisuaalisen median historiallisessa kontekstissa ja niiden representaation keinot ymmärrettäisiin paremmin. Jonathan Crary on tutkinut sitä, kuinka *camera obscura* ja muut todellisuuden taltioimisessa käytetyt laitteet rakensivat ja muokkasivat katsoja-asemia 1700-luvun lopulle asti. Hänen mukaansa 1800-luvulla käynnistyi monimutkainen siirtymäprosessi, jossa alettiin etsiä keinoja irtautua renessanssiperspektiivin paikalleen lukitusta näkökulmasta ja kohti dynaamisempia näkökentän representaatioita, joissa edellytettiin katsojan liikkumista.³⁰

Anne Friedberg on täydentänyt kysymyksenasettelua omalla teoretisoinnillaan elokuvasta ja postmodernista suhteessa 1900-lukulaisten konsumerismin tuottamiin sukupuolisidonnaisiin katsoja-asemiin. Hän kirjoittaa "liikuvasta virtuaalisesta katseesta", joka edellytti vielä 1800-luvun panoraamoissa ja dioraamoissa sekä myöhemmissä turisti- ja shoppailukokemuksissa katsojalta fyysistä liikkumista. Katse päättyi elokuvan ja television ehdollistamana pelkästään virtuaaliseksi katseeksi, jossa katsojan fyysinen liike lakkasi ja katsovalle subjektille luotiin illuusio liikkeestä tyypistettynä rajatulle kuvapinnalle (valkokangas/televisuuruutu/näyttöpäätte).³¹ FPS-peleissä virtuaalinen katse on ennen kaikkea *tähtävä katse*, joka kuitenkin noudattaa pelaajan liikkeitä peliohjaimen välityksellä.

Craryn esittämä jatkumo päättyi modernin ajan elokuvataiteeseen ja Friedbergillä postmodernin ajan kuvakulttuuriin, mutta kuten olemme nähneet, etsintä jatkuu digitaalisissa taidemuodoissa. Ken Hillis onkin laajentanut tematiikan koskemaan virtuaalitodellisuutta. Hän pukee sanoiksi lähtökohdan, joka on sovussa pelien kanssa:

Kuten useimmat uudet teknologiat ylipäänsä, virtuaalitodellisuus sekä jatkaa että katkaisee toisiinsa risteytyviä historiallisia kehityskulkuja, tässä tapauksessa optisten teknologioiden, valon ja näkökyvyn sekä katsojan/subjektin/käyttäjän ja koneen keskinäisten suhteiden historioita.³²

Hillis ei kuitenkaan havainnollista argumenttejaan yhdelläkään konkreettisella esimerkillä olemassa olevista virtuaalitodellisuuden sovelluksista. Virtuaalitodellisuuden olemus jää – jälleen kerran – yleisluontoisen abstraktion tasolle. Tätä välttääkseni olen ankkuroinut problematiikan tässä populaariin mediakulttuuriin eli tietokone- ja videopeleihin. Pelaaminen on se arkipäiväisen mediankäytön muoto, jossa kyseiset katsoja-asetat todella aktivoituvat.

Näkö- ja kuulokulmia

Aiemmin esitin, että peli on kertomuksen sijasta koodattu näyttämö, jonka tilaan on viritetty tapahtumien laukaisumekanismeja. Varsinkin 3D-peleissä (sekä FPS-genressä että kolmannen persoonan peleissä kuten *Tomb Raider*) pelaaja on näyttämön keskiössä ja kuljettaa sitä mukanaan niin, että näyttämön säde ulottuu ”näkökentän” reunaan asti. Pelaajan ympärillä on siis ikään kuin näkökentän kokoinen ympyrä, joka valaisee – käytännössä mallintaa grafiikan – sille pelimaailman osalle, joka monitorin ruudulla kapenee tietyn näyttöresoluution kokoiseksi. Kun pelimaailma on siinä mielessä omalakinen, että esimerkiksi pelaajan viholliset tai muut objektit liikkuvat ”omasta tahdostaan”, pelimaailman kolme ulottuvuutta ovat jatkuvasti läsnä. Toisin sanoen pelaaja voidaan yllättää ”takaapäin”, mikä osaltaan tarjoaa mahdollisuuksia dramaattisille yllätyksille ja hämmästyttämiseksi – esimerkiksi *Thief – the Dark Projectin* (Eidos Interactive, 1998) pelimaailmassa pelaajan tulee tiedostaa tarkasti missä kulkee: paitsi että pelimaailmaan mallinnetut varjot antavat pelaajan ohjaamalle varkaan hahmolle suojaa vartijoiden ”vitaaliselta” katseelta, vartijat myös reagoivat jalkojen kopseen lattialla. Matot kuitenkin vaimentavat varkaan hiiviskelyn, mikä helpottaa pelissä etenemistä. Kuuloaisti on siis tärkeä, mutta näköaistilla – joka on kytketty peliohjaimeen – pelimaailma otetaan haltuun.

Pelien luomiin tilavaikutelmiin liittyy kuitenkin käyttöliittymän ja kehystämisen paradoksi. ”Ensimmäisen persoonan ammuskelujen” tarjoama subjektiivinen näkökulma pyrkii häivyttämään pelin käyttöliittymän, mutta toisaalta esitetty tila rajautuu lähtemättömästi näyttöpäätteen ruutuun, joka vieraannuttaa pelistä. Kun pelaan peliä ja käänän päätäni, en enää näe pelin virtuaalista fantasiamaailmaa vaan ympäröivän aktuaalisen todellisuuden kaikessa arkisuudessaan. Pelin tila on pelaajalle läsnä Friedbergin hahmotteleman virtuaalisen katseen välityksellä, joka rajoittaa pelaajan liikkeitä peliohjaimen rytmiiän noudattamiseksi. Pelin jatkaminen ei anna mahdollisuutta vilkuilla muualle. Näin ollen pelaaja ”ostaa” pelissä tarjotun renes-

³³ Vrt. Pold 1998.

³⁴ Binkley 1997, 113.

³⁵ Ks. lisää esim. Paul Virilio, *Katoamisen estetiikka ja Pakonopeus*. Helsinki: Gaudeamus 1995 ja 1998; Wolfgang Schivelbusch, *Junamatkan historia*. Tampere: Vastapaino 1996.

³⁶ David Saltz onkin esittänyt, että digitaalissa taiteessa aktivoituu performatiivisia piirteitä, joissa uusinnetaan osallistuvan teatterin ideaa. Ks. lisää David Saltz, "The Art of Interaction: Interactivity, Performativity, and Computers". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2(55):1997, 125.

³⁷ Cubitt 1998, 61–91.

³⁸ Vrt. De Kerckhove, Derrick "Taide ja identiteetti maailmankylässä." Teoksessa Erkki Huhtamo & Martti Lahti (toim.) *Sähköiho. Kone/medialisuus*. Tampere: Vastapaino 1995, 234–5.

³⁹ Mauri Ylä-Kotola, "Nämmekö todellisuuden kulttuurimme vai lajimme silmälasien läpi? Romantiikan ja valistuksen humanismin bioparadigmaan". Teoksessa Sam Inkinen & Mauri Ylä-Kotola (toim.), *Mediatieteen kysymyksiä 3. Kirjoituksia mediakulttuurista*. Rovaniemi: Lapin yliopisto 1999.

⁴⁰ Johan Fornäs, "Digitaaliset rajaseudut: identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä". Teoksessa Järvinen & Mäyrä 1999, 43.

sanssiperspektiivin ja identifioiduu sen tarjoamaan toimija-asemaan, mikä johtuu paljolti siitä, että tilan esittämistä ei problematisoida vaan pikemminkin luonnollistetaan mallintamalla näkökulmaksi se havaitsemisen konventio, josta aktuaalista maailmaa tarkkailemme.³³

Timothy Binkley on jäsentänyt tätä ongelmaa erottamalla tietokoneen käsittelemästä informaatiosta objektiavaruuden ja kuva-avaruuden. Näistä ensimmäinen on koneen sisäinen ykkösten ja nollien avaruus, ja toinen on käyttäjää kohti ulottuva representaatioiden maailma.³⁴ Kun jokin representaatio mallinnetaan ja ohjelmoidaan koneen objektiavaruuteen, "virtuaalinen kamera" tuo sen aistittavaksemme kuva-avaruutena näytönohjaimen ja monitorin välityksellä. On helppoa unohtua painottamaan pelien visuaalista ja graafista puolta, vaikka äänimaisemalla on vähintäänkin yhtä merkittävä panos "immersiivisen" virtuaalitalan luomisessa. Digitaalisten kybertekstien auditiiviset ominaisuudet ovat ylipäättäänkin sofistikoitumassa, ja pelit ovat tämän kehityksen kärjessä. Se mitä pelaaja ei ruudullaan näe, on kolmiulotteisena äänimaisemana ja tilan tuntua vahvistavana elementtinä jatkuvasti läsnä. Binäärikoodia ääniavaruudeksi muuttava "virtuaalinen mikrofoni" ja edelleen äänikortti ja kaiuttimet generoivat äänimaailmaa yhtäläisin periaattein kuin virtuaalinen kamera kuvamaailmaa. FPS-peleissä siis ohjaamme renessanssiperspektiiviin lukittua kamera-ajoa, joka on tarkennettu pelitilaan, mutta kameran optiikka ja mikrofoni ovat tietokoneen ja pelin aineettomassa ohjelmakoodissa. Pelin optiikka perustuu siis ohjelmakoodin muuntamiseen ääniksi ja graafisiksi kuviksi, jotka ilmestyvät pelaajan aistien ulottuville – kyseessä siis on tietynlainen koneaistimisen muoto, jota pyritään jatkuvasti vahvistamaan "multimodaalisten" kehollisten käyttöliittymien avulla. Jotta vältetään turhaa kitkaa aiheuttavat takaisinkytkennät matkustamiseen, shoppailuun tai (analogiseen) elokuvaan, havaitsemisen "kinematisoitumisen"³⁵ tai "virtuaalisen katseen" sijasta onkin tässä syytä puhua *aistimisen mallintamisesta*.

Näkö- ja kuulokulmia ei siis voi erottaa toisistaan pelinäyttämöllä. Näyttämön metafora ei ole siinäkään mielessä hullumpi, että FPS-verkkopelit ovat performatiivisuudessaan jonkinlainen absurdin hipan ja virtuaalisen katuteatterin hybridi – adrenaliinia tihkuva virtuaalifestivaali.³⁶ Sean Cubitt on argumentoinut, että digitaalisessa estetiikassa siirrytään staattisista erikoistehosteista tilatehosteisiin ("spatiaalisiin efekteihin"),³⁷ kun on mahdollista tuottaa dynaamisia ja/tai moninaisia, kenties jopa muiden eliölajien kuvitteellisia "olokulmia".³⁸ Tästä ei pidä mennä vetämään johtopäätöksiä siihen suuntaan, että aristotelisillä draaman malleilla voidaan ongelmitta selittää tietokone- ja kybermedian sisältöjen rakenteita – varsinkaan jos pitää paikkansa, että peli- ja VT-sovellukset antavat jatkossa meille bioparadigmaattisia kokemuksia: maailmoja, jotka avautuvat vaikkapa muurahaisten (!) aistimellisuudesta, kuten Mauri Ylä-Kotola uumoilee.³⁹

Esteettiset pelikokemukset

Pelien tutkiminen estetiikan näkökulmasta vaatii siis "inter-esteettistä" tulkintaa, kuten digitaalisten tekstien tarkasteleminen yleisemminkin.⁴⁰ Sulkeamalla korvat tai silmät, tai tuijottamalla pelkkiin tekstuaalisiin rakenteisiin ja keskittymällä vain yhteen aistiin kadotetaan paljon siitä, mikä on peleille ominaista ja tärkeää. Näin ei voi syntyä uusmedian kritiikkiä esteettisistä

lähtökohdista, ja väitän analyttisten esteettisten arvostelmien olevan tarpeellisia, jotta pelisuunnittelussa ja -kriitikkissä ei juututtaisi toistamaan pelkästään vanhoja, muista medioista tuttuja pelin ja leikin rakenteita sekä audiovisuaalisen esillepanon malleja. Esteettinen kritiikki on hyödyllistä myös siksi, että pelien, käyttöliittymien ja muiden uusmedian kohtaamis-pintojen virroissa olisi helpompaa tehdä erotteluja esimerkiksi tuotteen ”käytettävyyden” tai ”pelattavuuden” onnistuneisuuden suhteen.

Peliteoreettisen pudotuspelin välierässä vastaan asettuu estetiikan ohella sen veräjänvartija, monimutkainen ”vastustaja” nimeltä taide. Tietokonepelit kahdeksantena taiteena ovat ennen kaikkea populaaria taidetta. Pelien esteettiset ulottuvuudet aktivoituvat pelaajien keskuudessa monella tavalla. Pintapuolinenkin tutustuminen pelikulttuureihin paljastaa, miten korkealle pelin audiovisuaalisen esillepano – erityisesti grafiikka – arvostetaan pelaajien keskuudessa. Tietynlainen ”esteettinen tietoisuus” vallitsee peliyleisöissä, eikä ole mitään syytä sulkea pois taiteellisia virikkeitä pelisuunnittelusta. Kun esimerkiksi tietokonelehden peliarvostelija tai kuka tahansa pelaaja kutsuu jotakin peliä ”taideteokseksi” tai kun Chris Crawford pelisuunnittelijana (tai allekirjoittanut pelitutkijana) legitimoii omaa työnsä puhumalla peleistä uutena taidemuotona, kyse ei ole siitä, että peleille pyritään kehittämään sopiva nosta ’pelkkien’ populaarikulttuurin kulutustuotteiden yläpuolelle. Kysymys ”ovatko pelit taidetta?” on väärin aseteltu, tai ainakin siihen vastataan väärin perustein, jos vastausta aletaan etsiä pelkästään estetiikan ja taiteen teorian kanonisoidusta traditiosta. Silloin unohdetaan se, että jollakin objektilla voi olla taideteoksen funktio tietynä hetkenä ja jokin muu funktio (esim. kilpailullinen) seuraavana.⁴¹ Niin pelistä innostunut pelaaja kuin Crawfordkin käyttävät sanaa ’taide’ arkisessa ja yleistajuisessa mielessä, nimenomaan viitaten pelien tarjoamien *kokemusten laatuun* ja pyrkivät suhteuttamaan sen peliyleisöjen yhteiseen kokemuserustaan. Populaaritaiteiden estetiikkaa tutkinut Sung-Bong Park on esittänyt, että pohtiessamme jotakin kokemusta ’esteettinen’ on aina käsitteenä käden ulottuvilla, vaikka sitä ei käytettäisikään ”isolla alkukirjaimella” tai tietoisesti, kuten on totuttu tekemään ns. kaunotaiteiden kohdalla.⁴²

Tämä todistaa siitä, että pelien äärellä kehkeytyy ”esteettisiä tilanteita”, joissa Parkin mukaan asioiden esteettiset ominaisuudet nousevat pinnalle.⁴³ Populaaritaiteet kiistatta vaalivat tällaisia tilanteita ja antavat virikkeitä niiden syntymiseksi. Peleissä esteettisen elämyksen edellyttämä esteettinen tilanne voi ylipäättään syntyä ainoastaan oppimalla pelaamaan peliä. Vain siten voidaan nauttia pelaamisesta ja kokea peleistä etsittyä nautintoa. Pelaamisessa onnistuminen vaatii usein tietynlaisten tehtävien suorittamista ja mediatuotteen työstämistä: peliestetiikassa on siis vahvasti instrumentaalisia puolia, ja pelaamisen luonnehan on ylipäättään ennen kaikkea toisto.

Tällaiset piirteet ovat kuitenkin populaaritaiteiden esteettisen kirjon ytimessä, ja kuten mediaraajat ylittävä kybertekstin teoria antaa ymmärtää, ne eivät ole ominaisia pelkästään peliestetiikalle vaan digitaalisille estetiikoille yleisemminkin. ”Pelattavuus” ja ”käytettävyyden” ovat uusmediasta tuttuja määreitä, jotka luonnehtivat kyllä ”käden taitoja” sanan taide (*ars*) vanhassa merkityksessä, mutta myöhempiä ”korkeita” taiteita huonosti. Pikemminkin taideteos on edellyttänyt modernina aikana liian useasti mahdollisimman vaikeaselkoista ja mutkikasta, sanalla sanoen huonoa käyttöliittymää ollakseen ’taidetta’.⁴⁴ Tältä perustalta ei olekaan tarkoituksenmukaista yrittää tässä (väkivalloin) sovittaa pelien lumemaailmoja ”taidemaailman”

⁴¹ Vrt. Sung-Bong Park, *An Aesthetics of the Popular Arts. An Approach to the Popular Arts from the Aesthetic Point of View*. Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis 1993, 50.

⁴² *Ibid.*, 12–13.

⁴³ *Ibid.*, 63, 66.

⁴⁴ Sung-Bong Park on muotoillut saman asian niin, että populaaritaiteet ovat ”helposti lähestyttäviä” (easily accessible) ja kaunotaiteet ”vaikeasti lähestyttäviä” (difficult to access). Ks. Park 1993, 59.

⁴⁵ Vrt. Yrjö Sepänmaa, "Virtuaalitodellisuuden estetiikka". Teoksessa Yrjö Sepänmaa, *Tuhatjärvinen. Esseitä ympäristökulttuurista*. Helsinki: SKS 1994, 255–6.

⁴⁶ Allen Carlson, "Ympäristöestetiikka". Teoksessa Yrjö Sepänmaa (toim.) *Alligaattorin hymy. Ympäristöestetiikan uusi aalto*. Helsingin yliopisto: Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus 1992, 13.

analyttisiin teoriaperustoihin. Tällainen lähestymistapa vie pikemminkin pois peleille ominaisten asioiden ääreltä kuin auttaa ymmärtämään niitä.

Tältä perustalta taiteen estetiikka sopii varsin huonosti peleihin mutta ympäristöestetiikka sitäkin paremmin.⁴⁵ Ainoa hedelmällinen lähtökohta tarttua peleihin taiteen estetiikan lähtökohdista on sellaisen taideajattelun pohjalta, jossa taideteoksen uusinnettavuus (lue: digitaalisuus) hyväksytään alun alkaen, eikä taideteoksen autenttisuuden ja pysyvyyden katoamisen perään jakseta surkutella – tai pelejä palauteta orjallisesti aiempiin taidemuotoihin. Kaiken kaikkiaan pelien suhde taiteeseen jäsenyyty pikemminkin irti-ottoina kuin takaisinkytkentöinä.

Ympäristö paukkuu ja järisee

Niinpä pelien ja virtuaalilojen kohdalla "multimodaalisuus" johdattaa ympäristöestetiikan äärelle, jossa otetaan huomioon pelimaailma ja aistimellisuus kokonaisuudessaan miltei samalla tavoin kuin jos tarkasteltaisiin ympäristöä ja sen kokemista aktuaalisessa todellisuudessa virtuaalisen sijasta. Vaikka pelitkin ovat "kehystettyjä" monitorin tai televisioruudun pinnalle, kolmiulotteisine ääni- ja kuvamaailmoineen ne tuottavat tilavaikutelmia, joiden kokeminen eroaa esimerkiksi staattisen kuvasommitelman, kuten maalauksen kontemplaatiosta. Uudet teknologiat sekä jatkavat perinteitä että aiheuttavat niihin lohkeamia. Näin on myös peliestetiikan ja ympäristöestetiikan yhtymäkohtien laita. Ympäristöestetiikan pioneeri Allen Carsonin määritelmä ympäristöesteettisestä objektista auttaa ymmärtämään tätä jännitettä:

Kun tarkastelun "objektina" eli "esteettisenä kohteena" on kaikki meitä ympäröivä, me itse tietyssä mielessä sulaudumme tähän kohteeseen. Tämä seikka voidaan jakaa seuraaviin osatekijöihin. Olemme itse mukana siinä mitä tarkastelemme; se mitä tarkastelemme on samalla sitä, mistä käsin tarkastelemme. Jos liikumme, liikumme tarkastelumme kohteessa ja näin muutamme suhdettamme siihen ja samalla kohdetta itseään. Lisäksi tarkastelun kohde – ympäristömme – vaikuttaa kaikkiin aisteihimme. Asuessamme siinä tai kulkiessamme sen läpi voimme nähdä, kuulla, tuntea ja haistaa sen, ehkä maistaakin sitä. Lyhyesti kokemus ympäristöobjektista, josta käsin meidän on muodostettava esteettinen arvostelmamme, on alusta lähtien hyvin tiivis, kokonaisvaltainen ja tietyllä tavalla "ahmaiseva".⁴⁶

Itse asiassa Carlsonin sanat tarjoutuvat oivallisesti myös sulkemaan luupin tämän tekstin alussa esitellyn kybertekstin teorian kanssa. Kybernetiikan, suljetun palautesysteemin tematiikka herää uudesta näkökulmasta, kun pohditaan ihmisen ja koneen interaktiota – ja edelleen pelaaja-asemaa pelin aikana. Luonnonympäristöjen kausaalisuhteet on vaihdettu ohjelmoiduiksi algoritmeiksi peliympäristöissä, esimerkiksi huvipuiston "ahmaiseva" kokemus on muuttunut "immersiiviseksi". Luonnonympäristöt muuttuvat itseksien, mutta peleissä ympäristö reagoi pelaajan toimiin – silti tapahtumia voidaan ohjelmoida ja generoida syntymään peliympäristöissä ikään kuin itsestään. Kybertekstuaalisen luupin luonnehdinta voidaan muotoilla nyt seuraavasti: yhtä aikaa kun pelaaja reagoi FPS-pelin paukkuvaan ja järisevään ympäristöön ja samalla elävöittää pelin kuvamaailman, ympäristö reagoi pelaajaan – tai: katse, kuulo, kosketus kiinnittyvät yhdessä taideteokseen ja taideteos kiinnittyy niihin vastavuoroisesti.

Miten tällainen kyberneettinen silmukka voi muodostua, on suunnittelukysymys. Carlsonin määritelmä voisi aivan hyvin toimia peli- ja käyttöliittymäsuunnittelun ohjenuorana. Vaikka postmodernistiset teoriat taiteesta ja tekijyydestä väittävätkin ajoittain toista, arkipäivän tasolla tekijällä ja taidekäsityksillä on yhä väliä. Siirtymä taideteoksen ja taiteilijan konteksteista

suunnittelun ja käytön konteksteihin onkin uusmedian estetiikan taustalla vaikuttava pohjavirtaus, ja 'suunnittelu' on ymmärrettävä tässä laajasti: se ulottuu konkreettisesta käyttöliittymädesignista kotoisen käyttöjärjestelmän ulkonäön "kampaamiseen"; peliohjaimen rytmiiikan myötä avautuvien pikselirakennelmien ohjastamisesta aina niiden mallintamiseen työaseman ääressä. Suunnittelua on niin pelaaja- eli *käyttäjälähtöistä* (luotaamista, ennakoitua, arviointia, käytön tai pelaamisen opettelua) kuin *tekijälähtöistäkin* (ajastamista, mallintamista, koostamista, sommittelua jne.).

Joka tapauksessa digitaalisen (media)kulttuurin ollessa kyseessä on syytä huomioida kunkin tarkastelun kohteena olevan pelin pelkistetyn osatodellisuuden luonne bitti bitiltä rakennettuna, mallinnettuna ja koodattuna tilana. Pelatessa suhde yhtä hyvin aktuaaliseen luonnonympäristöön, urbaaniin huvittelutilaan tai johonkin kuvitteelliseen ympäristöön niin attraktioineen, uhkineen kuin kiehtovine maisemineenkin on mallinnettu, manipuloitu ja estetisoitu virtuaalisiksi lavasteiksi.

Finaali

Tässä tekstissä esitetyt muotoilut auttavat ymmärtämään virtuaalisten peliympäristöjen ja niiden käyttäjien keskinäistä vuorovaikutusta sekä pohtimaan digitaalisia taidemuotoja esteettisestä näkökulmasta. Työskentellessä teorian parissa on helppoa unohtaa se, kuinka keskeisiä esteettiset arvostelmat ja makukysymykset ovat jokapäiväisessä mediankäytössä ja kulutusvalinnoissa (jollaisia päivittäiset kohtaamiset mediatuotteiden kanssa ovat). Kun näitä asioita tutkitaan, viihteen ja mielihyvän diskurssit ovat elintärkeässä osassa, juontuipa esteettinen nautinto sitten toiminnasta, jännityksestä, kauhusta, komediasta, roolileikistä ja/tai audiovisuaalisesta vaikuttavuudesta. Esteettiset analyysit auttavat tekemään erotteluja sen suhteen, minkälaisia edellytyksiä mediatuotteilla on tyydyttää tavoiteltuja mielihyvän vivahteita.⁴⁷ Tämä on esteettisen lähestymistavan panos uusmedian suunnittelupöydälle.

Paikannan pelimaailmat siis kahden estetiikan suuntauksen välimaastoon: elävän kuvan estetiikan (elokuva, televisio, video) ja ympäristöestetiikan (maisemat, arkkitehtuuri, tila) polkujen väliin. Koska pelit ovat mediakulttuurin kulutustuotteita, niihin niveltyy lisäksi tavaraestetiikka ja mediankäyttö ajanvietteenä. Estetiikkaa ei voi tarkastella pelkästään formalistisesti eli pelien muotokielten kannalta, vaan esteettinen kokemus kehkeytyy havaitsevan ja kokevan – sekä kuluttavan – subjektin sekä pelin vuorovaikutuksessa. Lisäksi kokemusten vivahteet ovat muun muassa sukupuolisesti ja maantieteellisesti paikantuneita. Peliestetiikkaa ei voikaan erottaa pelaamisen konteksteista, materiaalisista ja ideologisista kehyksistä, eikä pelaajan kokemusmaailmasta. Aarne Kinnusen mukaan "esteettisestä elämyksestä" ei ole käsitteenä hyötyä, ellei sitä voida ankkuroida johonkin yhteiseen kokemusperustaan.⁴⁸ Pelien kohdalla tuo perusta on länsimainen, populaari mediakulttuuri ja spesifimmin pelikulttuurit, joita rakentavat voittopuolisesti nuoret miehet. Pelien sisällöt ja esteettiset strategiat vetoavat aivan ilmeisesti kilpailun, voiman, kontrolloivan ja voyeristisen katseen sekä mallinnettujen konfliktien haluihin. Sosiaalisen hauskanpidon ja roolipelaamisen funktioita ei auta kuitenkaan unohtaa: peliyleisöjen jäsenet, pelien fanit, etsivät pelikentiltä kilpailullisia, esteettisiä ja ruumiillisia viettejä tyydyttävää nautintoa – ja yhä useammin Internetin pelipalvelinten välityksellä yhdessä toisten kaltaistensa kanssa. Näin ollen mainittuja estetiikan ohjenuoria on jatkossa täydennettävä leikin estetiikalla, tai yksinkertaisemmin: miettimällä mediankäytön leikinomaisia piirteitä ja pelaamisen sosio-kulttuurisia konteksteja.

⁴⁷ Ossi Naukkarinen on ehdottanut, että ympäristöestetiikka soveltuisi populaarikulttuurin ilmiöiden, esimerkiksi rockkonserttien ja urheilutapahtumien analysoimiseen. Olen tässä tietysti mielessä soveltanut Naukkarisen lähtökohtia peleihin digitaalisena populaarikulttuurina. Ks. lisää Ossi Naukkarinen "Populaarikulttuurin estetiikka ympäristöestetiikkana". *Niin & näin* 1:1999.

⁴⁸ Aarne Kinnunen, *Esteettisestä elämyksestä*. Helsinki: WSOY 1969, 105.