

Eero Niini, Carolina Ahjoniemi

## Videopelit ja taide



Tradenomi,  
Tietojenkäsittely  
Kevät 2019



KAMK • University  
of Applied Sciences

## Tiivistelmä

**Tekijät:** Eero Niini, Carolina Ahjoniemi

**Työn nimi:** Videopelit ja taide

**Tutkintonimike:** Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

**Asiasanat:** videopelit, estetiikka, pelitutkimus, taidefilosofia

Videopelien suosio on kasvanut räjähdysmäisesti viimeisten vuosikymmenien aikana näiden kehittyessä osaksi nykykulttuuria. Näiden voidaankin katsoa käyvän läpi samankaltaista renesanssia vakavasti tulkittavaksi taidemuodoksi kuin elokuva ja sarjakuvat viime vuosisadan aikana. Videopelien jo rikkaan historian sekä uniikkien taiteellisten ominaisuuksien dokumentaation ja tunnustuksen vuoksi on tärkeää tutkia, miten videopelit vertautuvat jo olemassaoleviin taidemuotoihin.

Tässä opinnäytetyössä pohdittiin, mitä muihin taidemuotoihin pohjautuvia samankaltaisia ominaisuuksia videopeleissä esiintyy sekä mitkä ovat videopeleille uniikkeja taiteellisiksi tulkittavia elementtejä. Lisäksi työssä tarkasteltiin, miten nämä ominaisuudet ja elementit rakentavat vaikuttavan ja tunteita herättävän kokonaisuuden immersion eli teokseen syventymisen kautta.

Työssä verrattiin videopelien rakenteita tunnustettuihin taidemuotoihin kuten esimerkiksi elokuvaan, kirjallisuuteen, maalaustaiteeseen ja arkkitehtuuriin. Opinnäytetyössä tarkasteltiin videopelien taiteellista potentiaalia modernin median muotona käyttäen lähteenä pelitutkimuksen akateemisia julkaisuja sekä artikkeleita.

Työn päätelmässä todetaan, että videopelit ovat ilmaisukeinona sekä immersivisiä että kykeneviä välittämään syvällisiä sanomia ja tunteita niiden haastavuuden ja estetiikan avulla. Videopelit täyttävät taidemuodoille asetetut kriteerit, mutta alan teollisuus sekä median terminologia rajoittavat merkittävästi videopelien potentiaalia olla hyväksytyt taidemuoto.

## **Abstract**

**Authors:** Eero Niini, Carolina Ahjoniemi

**Title of the Publication:** Video games and art

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

**Keywords:** video games, aesthetics, game studies, philosophy of art

The popularity of videogames has grown exponentially through the last decade. Because of their influence on modern culture, videogames can be seen to experience an artistic renaissance similar to what movie and comics industry experienced at the end of last century. Because of their already rich history and to document and recognize their unique artistic properties, it is vital to research how videogames compare to established artforms.

This thesis analyzed what elements videogames have in common with established artforms and which artistic aspects of videogames can be considered unique. The thesis looked at how these elements and aspects build an impressive and emotionally charged piece of work through immersion.

In the thesis, the structure of videogames was compared to artforms like cinema, literature, painting and architecture. During the thesis the artistic potential of videogames was examined as a form of modern media arts through the literature references of academical game study publications and articles.

The thesis' conclusion is that videogames as a form of expression are both immersive and capable of delivering emotional meanings through the use of challenge and aesthetics. Videogames fulfill the criteria set in previously mentioned literature to be recognized as an artform, but the medium's own industry and terminology hinder its progress to become accepted as art.

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Videopelit ja taide.....	2
2.1	Taiteen ja videopelin määritelmät .....	3
2.2	Videopelit taiteena: puolesta ja vastaan.....	4
2.3	Immersio.....	8
3	Pelien osa-alueet taiteen ja immersion näkökulmista .....	11
3.1	Audiovisuaaliset elementit.....	13
3.1.1	Grafiikka .....	13
3.1.2	Audio .....	18
3.2	Narratiiviset elementit .....	20
3.2.1	Pelinarratiivin erityispiirteet kerrontamalleissa.....	21
3.2.2	Ludonarratiivinen kerronta .....	22
3.2.3	Hahmot.....	22
3.3	Pelimekaniikat .....	24
3.3.1	Suunniteltu haastavuus.....	25
3.3.2	Mekaniikat immersion ja merkityksen tukena.....	26
3.3.3	Digitaalinen ympäristö ja fysiikat .....	27
3.3.4	Tekoäly .....	29
3.4	Teknologia, videopelien fyysiset rajoitukset ja modifikaatio .....	30
3.4.1	Pelien käyttäjätyökalut ja modifikaatio.....	31
3.4.2	Pysyvyys ja preservatio.....	32
4	Johtopäätökset ja pohdinta .....	36
	Lähteet .....	38
	Aineistoluettelo .....	42

## **Käsiteluettelo**

**Auteur**-käsite juontaa juurensa elokuvateollisuudesta, jossa termillä tarkoitetaan vahvasti henkilökohtaista taiteellista visiotaan toteuttavia ohjaajia.

**Emergenttiys** on filosofinen käsite, jolla tarkoitetaan erilaisten ilmiöiden vuorovaikutuksesta syntyvän ilmiön uusia ominaisuuksia, joita ei esiinny alkuperäisissä ilmiöissä.

**Ludologia** eli pelitutkimus on pelejä eri näkökulmista tutkiva tieteenala.

**Narratologia** on tarinoiden ja narratiivisten rakenteiden sekä näiden vaikutuksen tutkimusta ja teoriaa.

**Voxel** (*Volumetric + Pixel*) on graafisen informaation yksikkö, joka esittää tiettyä yksikön pistettä kolmiulotteisessa avaruudessa. Vastine kaksiulotteisen grafiikan yksikölle pikselille.

**VR, Virtual Reality** (suomeksi virtuaalitodellisuus) tarkoittaa tietokoneella toteutettua digitaalista ympäristöä. Käsite yhdistetään erityisesti optiseen laitteistoon, jonka avulla käyttäjä kokee olevansa kuvatodellisuuden sisällä.

## 1 Johdanto

Elektronisten pelien suosio on kasvanut räjähdysmäisesti viimeisten vuosikymmenien aikana (Entertainment Software Association 2018) videopelien kehittyessä merkittäväksi osaksi modernia kulttuuria. Vaikka videopelit syntyivät puhtaasti viihdetuotteeksi, niiden voitaisiin ajatella käyvän läpi tällä hetkellä samanlaista renessanssia roskavihteestä varteenotettavaksi taidemuodoksi kuin elokuvat ja sarjakuvat 1900-luvun aikana. Vajaan viiden vuosikymmenen aikana videopeleille on kehittynyt rikas historia, joka kattaa niin omat genret, kliseet kuin muotokielet (Manzos 2017, 8).

Videopeleissä yhdistyvät uniikilla tavalla liikkuva grafiikka, dynaamiset äänimaailmat ja aktiivinen interaktio pelaajan ja pelin välillä. Videopelien pohjautuminen klassisiin lauta- ja seurapeleihin on kuitenkin asettanut myös suurimmat ongelmat kriitikoille videopelien hyväksynnässä uniikkina taiteenmuotona. Tuotteistetun historiansa lisäksi videopelejä kahlitsee niiden perustavanlaatuinen olemus peleinä, jotka eivät kategorisesti sisällä taiteellista monitulkinnallisuutta vaan selkeät säännöt voiton ja viihdyttävyyden saavuttamiseksi (Ebert 2010).

Tästä huolimatta peleillä on voimaa tempaista mukaansa. Hyvä peli saa pelaajan keskittymään pelin sisäiseen maailmaan. Parhaimmassa tapauksessa videopelin maailma voi johtaa uusien näkökulmien äärelle, esimerkiksi tarkastelemaan kriittisesti ympäröivää yhteiskuntaa ja kulttuuria, kokemaan voimakkaita tunteita sekä samaistumaan erilaisiin hahmoihin. Videopeleillä on kyky yhdistää kaikki perinteiset taiteen muodot yhdeksi aisteja kutkuttavaksi kokonaisuudeksi, jäädä mieleen sekä vaikuttaa elämiimme ehkä jopa voimakkaammin kuin hyvä elokuva tai kirja.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on pohtia, mitä muihin taidemuotoihin pohjautuvia samankaltaisia ominaisuuksia videopeleissä esiintyy sekä selvittää, mitkä ovat videopeleille uniikkeja taiteellisiksi tulkittavia elementtejä. Lisäksi tutkimme, miten nämä ominaisuudet ja elementit rakentavat vaikuttavan ja tunteita herättävän kokonaisuuden immersion eli teokseen syventymisen kautta.

## 2 Videopelit ja taide

Olemme omasta nuoruudestamme asti eläneet videopelien täyttämässä maailmassa. Kotimme ja niitä ympäröivä maailma oli täynnä erilaisia videopelejä – kaikkea esikoulun matematiikkapeleistä sisarusten Nintendo-konsoleihin sekä muropakettien ilmaispeleistä suomalaisiin verkosta ladattuihin *shareware*-projekteihin. Näiden ääressä koimme niin riemua, seikkailuja kuin vastoinkäymisiäkin. Musiikin, elokuvien, sarjakuvien sekä kirjojen lisäksi videopelit olivat osa lapsuutemme inspiroivaa mediaympäristöä, jonka kautta opimme mm. kulttuurihistoriaa, maantiedettä, englannin kieltä sekä itseilmaisua. Myöhemmin taiteeseen suuntautuneiden opintojen aikana heräsimme toteamukseen, että videopeleissä voisi piillä mahdollisuus yhdistää ja toteuttaa kaikkia aiemmin mainituille taidemuodoille ominaisia piirteitä ja tekniikoita.

Asiaan perehdyttyämme huomasimme, että tämä ajatus on edelleen varsin marginaalinen sekä peliteollisuuden että nykyisen taidekulttuurin keskuudessa. Keskustelu videopelien asemasta taidemaailmassa on kulkenut samoja polkuja viime vuodet, vaikka alan voidaan nähdä olevan läpikäymässä digitaalista tarjonnan ja toteutustapojen vallankumousta. Tunnumme omakohtaisesti taiteilijanalkuina, pelialan opiskelijoina sekä pelaajina, että videopelit ovat meille tehokkaita ja ainutlaatuisia ilmaisun välineitä, vaikka niitä ei laskettaisikaan taiteeksi. Halusimme tutkia pelien asemaa ilmaisun välineinä pohtimalla videopelien samankaltaisuuksia yleisesti hyväksytyjen taidemuotojen kanssa päästäksemme lähemmäs sitä, mikä lopulta tekee videopeleistä uniikin ja nykykulttuurille arvokkaan mediumin.

Kulttuurillisesti merkittävän videopelin määrittely yksiselitteisesti on vaikeaa, sillä jokainen ihminen määrittelee henkilökohtaisesta näkökulmastaan omat suosikkipelinsä: jotkut pelaavat rentoutuakseen, toiset haluavat haastaa älykkyytensä tai reaktioaikansa ja kolmas löytää digitaalisista ympäristöistä tavan ilmaista itseään. Voidaan kuitenkin ajatella, että kulttuurisesti merkittävä videopeli konseptina muodostuisi kahdesta osittain limittyvästä ominaisuudesta: ensinnäkin teknisestä laadukkaudesta mutta myös teoksen merkityksellisistä ominaisuuksista. Ollakseen laadukas videopelin pitää sisältää toimiva eli sekä viihdyttäväksi että haastavaksi suunniteltu pelattava kokonaisuus, joka tyydyttää haluttua tunnetilaa/tiloja. Merkityksellinen peli puolestaan on sellainen, jonka toteutustapa, tyyli ja tekijäidentiteetti muodostavat uniikin kokonaisuuden. Sekä laadukkaalle videopelille että taideteokselle on siis oleellista sisältää jonkinlainen syvempi merkitys tai sanoma, jonka avulla teos vaikuttaa ympäröiviin ihmisiin ja tätä kautta ympäröivään mediaan ja kulttuuriin. Merkittävät teokset saavuttavat sekä

taiteellisen sanomansa että teknisen laadukkuutensa avulla sekä suosiota että arvostusta, ja näin ne lunastavat paikkansa niin kulttuurissa kuin ihmisten sydämissä. Esimerkkejä tällaisista videopeleistä ovat muun muassa synkkätunnelmallinen fantasiaodysseia *Dark Souls*<sup>1</sup>, japanilaisten kansallistarujen uudelleentulkinta *Ōkami*<sup>2</sup> sekä pelimekaniikkoja ja narratiivia innovatiivisesti yhdistävä *Undertale*<sup>3</sup>.

Nostamme esiin videopelien aspekteista erityisesti niihin sisältyvän merkityksellisyyden: huolimatta niiden sekä historiallisesta että nykypäiväisestä asemasta viihteenä pelaajat ovat kokeneet videopelien emergentit tarinat, tulkinnalliset sanomat sekä inspiroivan ulkoasun merkitykselliseksi. Tästä kertoo videopelien vaikutus nykyculttuuriin ja muuhun mediaan, esimerkkeinä Hollywood-elokuva *Ready Player One* (Spielberg 2018) tai kotimainen Aleksi Delikourasin *Nörtti*-kirjasarja.

Tässä osiossa tarkastelemme videopelin ja taiteen määritelmiä. Luomme katsauksen tämän hetkiseen keskusteluun siitä, ovatko pelit taidetta. Lisäksi käymme läpi, mitä tarkoitetaan immersioilla ja miksi se on käsitteenä videopeleistä puhuttaessa tärkeä.

## 2.1 Taiteen ja videopelin määritelmät

Taiteen määritelmät ovat sidonnaisia sitä ympäröivään kulttuuriin ja yhteiskuntaan. Taiteen määrittäminen yksiselitteisesti on liki mahdotonta, sillä aihe on laaja ja määritelmiä on lukuisia. Tässä opinnäytetyössä tarkoitamme taiteellisuudella pääasiallisesti merkityksellisyyttä (sekä henkilökohtaisesta että kulttuurillisesta näkökulmasta), tukeutuen filosofian professori Richard Elridgen (2009, 50) tiivistykseen taiteen tehtävästä: "Taiteessa esittämällä täytyy olla tarkoitus – sen täytyy onnistua asian merkityksen valaisemisessa. Pelkkä todellisuuden yksityiskohtainen jäljentäminen ei riitä (mikäli se ei ole mielekästä asiayhteydessään)."

Käsitlemme myöhemmin opinnäytetyössä antiikin filosofi Aristoteleen *mimesis*-oppia, joka toimii erinomaisena työkaluna videopelien uniikkien narratiivirakenteiden analysointiin. Hänen taideteoriaansa, jonka voi tiivistää ajatukseksi taidemuotojen olemassaolosta todellisuuden jäljittelynä (Koppa 2018), sopii kuitenkin myös erinomaisesti tiivistämään sen, millaisesta näkökulmasta lähdemme tutkimaan videopelien merkityksellisyyttä. Aristoteleen mukaan onnistuneella jäljittelyllä täytyy olla "voimaa, jotta se voisi kiinnittää huomiomme ja tunteemme ikään kuin se olisi todellista". Jäljittelyn näkökulma ratkaisee, kykeneekö se kiinnittämään huomiomme. Yleisö omaksuu tarjotun näkökulman ja tulee tietoiseksi aiheesta *sellaisena kuin*



*se koetaan tuosta näkökulmasta.* Onnistunut jäljittely ei siis esittele pelkästään aihetta "itsessään" vaan myös aiheen merkityksen inhimilliselle kokemukselle ja ajattelulle. (Elridge 2009, 35.)

Videopelien määrittelemine on taidetta yksinkertaisempaa. Juho Kuorikosken (Kuorikoski 2018, 24) mukaan videopeliin kuuluvat oleellisesti toimintaa rajoittavat säännöt sekä tavoitteet, jotka on saavutettava, jotta peli siirtyy alkutilasta lopputilaan. Digitaalisessa ympäristössä pelattava peli edellyttää pelaajan ja tietokoneen välistä vuorovaikutusta, joka syntyy erilaisten syötelaiteiden avulla. Nicolas Esposito taas antaa videopeleille määritelmän "*peleinä*, joita *pelataan audiovisuaalisen* käyttöliittymän avulla ja jotka voivat pohjautua *tarinaan*." Hän näkee kaikkien videopelien rakentuvan näistä neljästä ominaisuudesta, eli pelillisestä järjestelmästä, pelaamisesta toimintana, audiovisuaalista syötettä interaktion myötä tuottavasta laitteistosta sekä mahdollisuudesta sisältää narratiivisia elementtejä. (Esposito 2005.)

Videopelejä pystytään jakamaan verkkoympäristöissä täysin digitaalisesti, mutta aiempina vuosikymmeninä niiden jakelu rajoittui täysin erilaisten fyysisten levykkeiden ja moduulien myyntiin. Videopelien tutkimukseen on kehitetty kolme erilaista pääteoriaa, joissa pelejä tarkastellaan narratiivisesta, ludologisesta eli pelitutkimuksellisesta sekä interaktiivisen fiktion näkökulmista (Tavinor 2008).

## 2.2 Videopelit taiteena: puolesta ja vastaan

Idea videopeleistä taidemuotona ei ole uusi – videopelejä on tutkittu vakavasti omana tieteenalanaan jo monta kymmentä vuotta. Monet ludologian eli pelitutkimuksen julkaisut ovat tutkineet samankaltaisuuksia videopelien ja erityisesti kirjallisuuden ja elokuvan välillä. Valtavirtamediassa videopelit pääsivät aiempina vuosikymmeninä osaksi keskustelua lähinnä erilaisten skandaalien myötä. Modernien indie- ja auteur-pelien saatua enemmän tunnustusta sekä videopeliteollisuuden kohotessa muiden media-alojen yli tuottavuudessaan kysymys videopeleistä taidemuotona on ajankohtaisempi kuin koskaan. Keskustelu siitä, ovatko videopelit taidetta, on polkenut paikallaan jo pitkään, sillä aihe on kiistanalainen ja vaikeasti määriteltävissä niin taide- kuin peliteollisuudessakin.

Kuten muut taidemuodot, videopelit ovat muokanneet modernia kulttuuria yli kolmenkymmenen vuoden aikana. Muutama sukupolvi on jo lapsuudestaan asti viettänyt

aikaansa videopelien rakentamien ääni-, kuva- ja tarinamaailmojen sisällä. Videopelit ovat ajan saatossa nousseet osaksi sekä valtavirtamediaa että Internet-ajan taidevirtauksia.

Seuraavaksi avaamme sitä, mitkä tekijät videopeleissä näyttäisivät vaikuttavan siihen, että peli koetaan merkitykselliseksi. Lisäksi pohditaan sitä, millaisia samankaltaisuuksia videopelit jakavat klassisten taidemuotojen kanssa. Luomme myös yleiskatsauksen tämänhetkiseen keskusteluun videopeleistä taidemuotona sekä kulttuurikriitikoiden että pelisuunnittelijoiden näkökulmista.

Videopelien taiteellinen aspekti eli merkityksellinen pelikokemus syntyy emergentisti videopelin ja sen ns. alustan eli pelikonsolin interaktiosta luoda ääniä ja liikkuvaa kuvaa perustuen pelaajan antamiin komentoihin. Tämä pelikokemus rakentuu yleensä narratiivisten elementtien ja teemojen päälle, aivan kuten kirjallisuus tai elokuvat. Tämän lisäksi videopelien grafiikka nojaa samoihin klassisten taiteilijoiden kehittelemiін suunnitteluperusteisiin, kuin mitä on historiallisesti käytetty maalaustaiteessa (Solarski 2013). Elokuvat ovatkin kenties videopelejä lähinnä oleva taidemuoto, sillä molemmat ovat tarinan, äänen ja liikkuvan kuvan muodostamia kokonaisuuksia. Suurin ero on perspektiivissä, josta teos koetaan – videopeleissä itse pelaaja saa toimijuuden (*agency*) pelattavuutta varten suunnitellussa virtuaaliympäristössä, kun taas elokuvat ovat ajallisesti tarkoin rakennettuja koettavia kokonaisuuksia. Elokuva saavuttaa taiteellisen merkityksensä vasta katsojan havaitsemana, mutta videopeli ei fyysisesti etene ilman pelaajan eli subjektin aktiivista osallistumista. Aiemmin mainitut virtuaaliympäristöt muodostavat linkin arkkitehtuuriin, sillä kumpikin luovan työn keino (*medium*) pyrkii luomaan ihmisten oleskelua ja toimintaa miellyttäviä tiloja.

Modernit videopelit pystyvät myös verkkoympäristönsä avulla rakentamaan sosiaalisia ympäristöjä, joissa pelaaminen on interaktiivista, yhteisöllistä ja pysyvää uuden sisällön tuottamista. John Sharp kirjoittaa teoksessaan *Works of Game* ns. taitelijapeleistä, jotka tuottavat ympäristön ja työkalun ihmisille toteuttaa sekä yksilöllisiä että yhteisöllisiä projekteja (Sharp 2015, 49–51). Jotkin pelit antavat työkalut itse pelin rakenteiden muokkaamiseen näin antaen kuluttajille mahdollisuuden muokata ja iteroida virallista tuotetta. Tällaiset avoimen lähdekoodin pelit kuten *Quake*<sup>4</sup> ja *Minecraft*<sup>5</sup> ovatkin luoneet jälkeensä lukemattomat määrät käyttäjien luomia luovia ja ekspressiivisiä peliprojekteja.

Taidemaailma ja sen käytännöt ovat muuttuneet radikaalisti viimeisen sadan vuoden aikana. Kun aiemmillä vuosikymmenillä noudatettiin perinteeseen ja traditioon iskostuneita suunnittelukäytäntöjä, teollisen vallankumouksen, urbanisaation ja yhteiskunnallisten muutosten myötä syntyneet modernit taidesuuntaukset keskittyivät rikkomaan vanhoja

normeja ja oletuksia sekä taiteen toteutustavoista että sosiaalisista tehtävistä. Uusi taidekulttuuri keskittyi uniikkeihin ja subjektiivisiin toteutustapoihin, jotka mahdollistivat yksilöllisen itseilmaisunvapauden ajatteluun sääntöjen ulkopuolelta (Solarski 2013). Moderni taide on ottanut käyttöönsä teknologisen kehityksen saavutukset luoden löyhästi kategorisoitavan mediataiteen, johon nähdäksemme merkitykselliset eli taiteellisesti rikkaat videopelit voidaan sisällyttää. Nykytaiteen arvostelussa painotetaan erityisesti, että taide herättää meissä yksilöllisiä kokemuksia elämäkokemustemme perusteella, joten interaktion kautta syvällisen sanoman tuottava videopeli voi täyttää nykytaiteen vaatimukset, mikäli mahdollisuus siihen annetaan. Mediataide (kuva 1) on vaikeasti kategorisoitava käsite sen jatkuvan teknologista kehitystä seuraavan muutoksen takia, mutta ilman sen huomioimista jättäisimme tunnustamatta merkittävän määrän innovatiivista nykytaidetta (Muikku 2018).



Kuva 1. Nykytaiteen asiantuntijaorganisaatio Framen tuottama esitys mediataiteen osa-alueista (Muikku 2018).

Suurin ja ilmiselvin ongelma videopelien määrittelyssä taidemuodoksi saattaa löytyä sanan ”videopeli” sisältä. Amerikkalaisen elokuvakriitikon Roger Ebertin mukaan sana peli viittaa yleispäteviin sääntöihin ja selkeään maaliin jota tavoitellaan (Ebert 2010). Siksi traditionaalisella pelillä ei olisi taiteellisia meriittejä sen visuaalisen kuvituksen lisäksi, vaan se on Ebertin mukaan enemmänkin sosiaalinen työkalu ihmisten väliseen interaktioon, leikkiin tai kamppailuun.

Ensimmäiset videopelit olivatkin elektronisia vastineita klassisille lautapeleille tai urheilulajeille, mutta vuosikymmenien aikana sekä pelit että niiden asema yhteiskunnassa ovat muuttuneet.

Toinen kiistanalainen aspekti on videopelien asema kuluttajatuotteena. Kuten elokuvatkin, videopelit nojaavat täydellisesti erilaisiin formaatteihin ja teknologiaan niiden kokemisessa. Sen takia videopelien jakamiseen, pelaamiseen ja säilytykseen yrittävät vaikuttaa monet eri kaupalliset tahot, jonka seurauksena videopelialan kulttuuri ei käsittele pelejä taidemuotona vaan viihdetuotteena. Moni nykypäivän peli perustuu ”live service”-malliin, jossa tuotteen ostaja ei ikinä saa haltuunsa pysyvää taikka fyysistä kopiota ostoksestaan vaan sitoutuu pelin tuottajan tarjoamaan palveluun. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että videopelejä ei rakenneta ajatellen niiden säilymistä nykyculttuurille tärkeinä taidekappaleina. Tämä heijastelee elokuvateollisuuden alkuaikojen käytänteitä, joiden takia (tai puutteesta) arvioiden mukaan jopa puolet ennen 1950-lukua tehdyistä elokuvista on kadotettu pysyvästi (Pierce 2013).

Brittiläinen taidekriitikko Jonathan Jones on kirjoittanut, että videopelit eivät sovi klassiseen taiteen määritelmään, sillä niistä puuttuu muihin taidemuotoihin sisältyvä etäisyys teoksen luojan ja kokijan välillä (Jones 2012). Videopeleistä puuttuu myös ”kiinteämmille” taidemuodoille tyypillinen tekijän perspektiivi, joka vaikuttaa suunnitellusti teoksen esittelyyn ja kokemukseen. Sen sijaan videopeleissä jokainen pelaaja ”rakentaa” itse kokemuksensa tarjotuista interaktiomahdollisuuksista – joten pelin tekijä suunnittelee kokemukseen vaikuttavat elementit ja ympäristöt, muttei sitä miten ja missä järjestyksessä pelaaja on vuorovaikutuksessa niiden kanssa.

Kuten muillakin taidealoilla, tarpeeksi laadukas ja autenttinen teos pystyy luomaan itsestään brändin tai kultti-ilmiön, joiden avulla peli voi saavuttaa pitkäaikaista suosiota. Narratiivisten elementtien ja pelimekaniikkojen yhdistelmällä voidaan toteuttaa kokemuksia, joihin mikään muu taidemedia ei kykene – tässä lepääkin videopeliteollisuuden suurin potentiaali ja mahdollisuus luoda teoksia, jotka kaivertavat nimensä pysyvästi moderniin kulttuuriimme (Parker 2013). Videopelialan suurin este matkalla osaksi valtavirran taidemaailmaa onkin ehkä sen kaupallinen kulttuuri, joka ei ole kyennyt pelimedian suosion kasvaessa päättämään, miten sen tulisi suhtautua itseensä taiteenmuotona. Ammattilaisten keskuudessa videopelit taiteenä-käsite saattaa vastata yhtä todennäköisesti käsityötä, viihdekäyttöön toteutettua mediaa tai median potentiaalia välittää tunteita tai sanomia.

Kun puhumme merkityksellisyydestä videopelien ominaisuutena, tarkoitamme pelien tarkkaan suunniteltua haastavuutta ja muita pelimekaniikkoja, visuaalista tyylikkyyttä ja

ajankohtaisuutta, immersivistä narratiivia ja äänimaailmaa sekä kykyä luoda näiden elementtien kokonaisuudesta tunteellisesti vaikuttava kokemus. Videopelien suurin vahvuus on niiden kyky asettaa pelaaja aktiiviseen rooliin joko ennalta rakennetun tai satunnaisesti generoidun tarinan sisälle. Näin pelaajan interaktio pelimaailmassa luo audiovisuaalisesta kokemuksesta merkityksellisen.

Ihmiset tuottavat taidetta sekä kaupallisiin että henkilökohtaisiin tarkoituksiin, mutta prosessissa on aina kyse taitelijan halusta antaa muoto ajatuksille, ideoille ja tunteille. Kun videopelejä tutkitaan taiteenmuotona, on tärkeää ottaa huomioon, että itse taidelajin validiteettia ei voida perustella sen nykyisten esimerkkien perusteella. Akateemiset määritelmät tulevat joka tapauksessa aina kehittymään median ja taidemaailman trendien jäljessä (Stalker 2005).

### 2.3 Immersio

Immersio on videopeliteollisuudessa ja pelitutkimuksessa laajalti käytetty käsite. Yksinkertaisimmillaan immersioilla tarkoitetaan syvällistä paneutumista johonkin asiaan niin, että ulkopuolinen maailma tuntuu unohtuvan. Immersio-sanan metaforinen merkitys liittyykin käsitteen alkuperäiseen merkitykseen veteen upottamisesta (eng. *immerse*). Immersivisessä kokemuksessa haetaan samaa kokemusta kuin uima-altaaseen tai mereen hypätessä: sensaatiota joutua uuteen ympäristöön ja nauttia sen mahdollistamasta toiminnasta. (Mcmahan 2003, 68.) Kuten kirjan lukemiseen, musiikin kuunteluun tai elokuvan katseluun voi uppoutua, immersio on tärkeä osa myös videopelien kokonaisvaltaista kokemista.

Videopeleissä pelaaja immersoituu virtuaalitodellisuuteen aivan eri tasolla kuin perinteisiin median muotoihin. Yhtenä tämän mittarina voidaan pitää sitä, kuinka moneen aistiin moderni videopeli vaikuttaa. Äänimaailman ja visuaalisen informaation lisäksi nykykonsolien ohjaimet sisältävät pienen moottorin värinäefektien toteuttamiseksi, jolloin pelaaja kokee myös tuntoärsykeitä pelatessaan. VR-laitteiden yleistyessä pystytään luomaan yhä vaikuttavampia ja paremmin ihmiskehoa huijaavia immersio-kokemuksia.

Pelitutkimuksessa immersion nähdään toteutuvan sitoutumisen (*engagement*) ja läsnäolon (*presence*) kautta. Perinteisten uhka- sekä roolipelien pelaajissa on huomattu videopeleihin immersoitumiselle samankaltaista tunnesitoutumista ja syvää ymmärrystä eli ns. *deep play* -käyttäytymistä. Kaikkiin eri pelien muotoihin immersoitumisen vaatimus vaikuttaa siis olevan

juurikin aktiivinen sitoutuminen. Läsnaololla taas tarkoitetaan pelaajan kykyä tulkita visuaalista informaatiota niin kuin se olisi todellista (Ryan 2015). Pelaaja pystyy uskomaan virtuaaliseen pelimaailmaan ja tulkitsemaan sen realistiseksi, mikäli pelimaailma vaikuttaa johdonmukaiselta ja interaktiiviselta. (Mcmahan 2003, 68–70.)

Pelisuunnittelijat ovat jo vuosikymmeniä hioneet pelimekaniikkoja sekä lainanneet muiden taidemuotojen tekniikoita pelaajan täydellisen keskittymisen vangitsemiseksi. Immersio ei rakennu vain yksittäisistä elementeistä, vaan jokainen pelin osa-alue pelin mekaniikoista grafiikkaan, äänimaailmaan ja tarinankerrontaan kantaa oman kortensa kekoon luoden yhteen nivoutuneen ja moniulotteisen kokemuksen, joka on myös uskottava. Esimerkiksi videopelin narratiivi kykenee luomaan emotionaalisen siteen pelaajan ja pelin välille, ja sen audiovisuaalinen tunnelma saa pelaajan huomioimaan digitaalista ympäristöä enemmän, näin vahvistaen immersivistä kokemusta. Jotta teos nähdään merkityksellisenä ja vaikuttavana, tulee sen pitää otteessaan ja kiehtoa pelaamisen aikana sekä jättää pysyvä vaikutelma pelaajaan. Vaikuttava pelikokemus saa pelaajan arvostamaan pelin yksityiskohtia ja laadukasta kokonaisuutta, ja pelimaailmaa kohtaan syntyy vahva tunneside (Brown, Cairns 2004, 1299).

Yksi merkityksellisiksi videopeleiksi listaamiemme pelien yhteinen tekijä on juuri niiden kyky luoda kaikenkattavasti immersivinen kokemus. Esimerkiksi *Dark Souls*<sup>[1]</sup>-pelien mekaniikat, jotka asettavat pelaajan tasapainottelemaan todelliselta tuntuvaan menetyksen vaaraa hiljentävän kauniissa fantasiamaailmassa ovat malliesimerkki videopelien eri elementtien yhteistyöstä, joka vangitsee pelaajan keskittymisen ensihetkestä lähtien (kuva 2).

Videopelien interaktiivisuuteen perustuvat työkalut mahdollistavat liki täydellisen alustan immersiolle ja sitä kautta vaikuttavien kokemusten välittämiseksi, ehkäpä jopa paremmin kuin mikään muu media. Näin ajateltuna immersiolle on suuri, ellei jopa tärkein merkitys pelin kokemuksen sekä potentiaalisen taiteellisuuden kannalta.



Kuva 2. *Dark Souls* -roolipelissä tuntee hämmästyttävän todenmukaisesti olevansa osa videopelin maailmaa epäkuolleena soturina, joka kamppailee kärsimysten edessä toteuttaessaan ikivanhaa profetiaa.

### 3 Pelien osa-alueet taiteen ja immersion näkökulmista

Tässä osiossa käydään läpi, mitä muihin taidemuotoihin pohjautuvia samankaltaisia ominaisuuksia videopeleissä esiintyy sekä selvitämme, mitkä ovat videopeleille uniikkeja taiteellisiksi tulkittavia elementtejä. Aloitamme kuvataiteesta ja äänisuunnittelusta siksi, että näissä on sekä helpointa tehdä vertauksia mediumien välillä että tarkastella niiden vaikutusta ja vastaanottoa kulttuurissamme. Tämän jälkeen pohdimme pelinarratiivin eroja ja yhtäläisyyksiä perinteiseen kirjallisuuteen. Viimeiseksi esittelemme videopeleille uniikiksi tulkitsemiamme taiteellisia pelimekaniikkojen elementtejä sekä pelien asemaa kulutustuotteena ja näiden suhdetta teknologiaan. Tarkastelemme pelisuunnittelun elementtejä erityisesti merkityksellisyyden ja immersion kautta. Nähdäksemme immersiolle on merkittävä vaikutus videopelin mahdollisten taiteellisten elementtien toteutumisessa.

Pelit ovat monipuolinen mediakokonaisuus, jossa yhdistyvät niin grafiikka, musiikki, tarinallisuus kuin mekaniikatkin. Pelejä voisi kutsua digitaalseksi fuusioksi elokuvista, kirjoista ja perinteisistä lautapeleistä painopisteen vaihdellessa eri genrejen kesken. Edellä mainittujen seikkojen ansiosta videopeleillä voidaan ajatella olevan paljon potentiaalia esimerkiksi opettamaan ihmisille uusia asioita ja näkökulmia sekä uusia hyödyllisiä ja joustavia käyttäytymis- ja toimintamalleja. VR-tekniikkaa käyttämällä kokemuksista voidaan saada yhä realistisempia ja vaikuttavampia kuin koskaan aiemmin.

Tällä hetkellä videopelit voitaisiin nähdä janana, jonka ääripäinä ovat viihdepelit ja hyötypelit. Hyötypelin erottaa viihdepelistä sen tarkoitusperä, joka ei ole ensisijaisesti viihdyttää, vaan esimerkiksi opettaa, valistaa tai välittää tietoa (Djaouti, Alvarez & Jessel 2011), joskus jopa viihteen kustannuksella. Viihdepelien tarkoituksena on olla taas yksinkertaisesti viihdyttävä vapaa-ajan viettomuoto, eikä peleillä varsinaisesti nähdä olevan tarpeen olla sen syvempää tarkoitusta, sanomaa tai opetusta.

Missä kohtaa viihdepelejä muuttuu hyötypeliksi? Raja saattaa lopulta olla melko häilyvä, sillä videopeleillä ja pelaamisella nähdään jo nyt tutkimusten mukaan olevan paljon erilaisia laajamittaisia hyötyjä (Granic, Lobel & Engels 2014). Yhä useammassa videopelissä sanomallisuus sekä emotionaalinen syvyys ovat yleistyneet. Missä kohtaa viihdepeleihin hyötypeliäksellisiä videopelit alkavat omaksua taiteellisiksi tulkittavia ominaisuuksia? Taideteokseen liittyy yleensä viesti tai sanoma, joka saattaa joko olla tai olla olematta viihhteellistä tai hyödyllistä. Taide ei kuitenkaan välttämättä suoranaisesti yritä opettaa mitään



tai välittää tietoa, vaan tuottaa kokemuksia sekä pysäyttää miettimään. Voidaanko taiteelliseksi tulkittavia elementtejä sisältäviä pelejä, jotka eivät täytä hyötypelin määritelmiä, kutsua enää puhtaasti viihdepeleiksi, vai pitäisikö niitä varten kehittää kokonaan uusi termi?

Myös markkinointinäkökulmasta voidaan havaita useita tärkeitä seikkoja, jotka vaikuttavat laadukkaan pelikokemuksen syntyyn. Vaikka markkinoinnissa kyse on puhtaasti myynnin maksimoimisesta riippumatta kulttuurillisista arvoista, voi markkinointitekniikoita ja -analyyssejä tarkastelemalla löytää useita tärkeitä elementtejä, jotka antavat viitteitä siitä mitkä osa-alueet koetaan oleellisiksi ja arvokkaiksi. Koska tutkimusta videopelien kulttuurillisista arvoista sekä vaikutuksesta ei näytä olevan paljoa saatavilla, meille on helpointa tarkastella pelien vaikuttavuutta kaupallisten työkalujen kautta.

On olemassa teorioita, joilla pyritään määrittelemään mistä universaalit arvot rakentuvat, ja yritykset voivat käyttää niitä tuotteittensa parantamiseksi (Almquist, Senior & Bloch 2016). Voimme käyttää niitä myös löyhästi videopelien keskeisimpien arvojen määrittelyyn. Eric Almquist, John Senior sekä Nicolas Bloch ovat vuonna 2016 artikkelissaan määritelleet 30 "arvojen elementtiä", jotka voidaan jakaa funktionaalisiin, emotionaalisiin, elämää muuttaviin sekä sosiaalisiin elementteihin. Nämä osa-alueet muodostavat pyramidin, jossa funktionaaliset muodostavat isoimman osuuden, jonka jälkeen tulevat emotionaaliset, elämää muuttavat ja lopulta sosiaaliset elementit. Malli perustuu Abraham Maslowin vuonna 1943 julkaistuun tarvehierarkiaan.

Funktionaalista elementeistä laatu koetaan tärkeimpänä kaikista elementeistä. Tuotteen tulee täyttää laadun minimikriteerit, ja mikään muu elementti ei voi kompensoida huonoa laatua. Seuraavaksi tärkein elementti riippuu teollisuuden alasta (Almquist ym. 2016). Videopelien kohdalla seuraavana voisi tulla esimerkiksi aistihavainnot (*sensory appeal*) tai vaikkapa yhteenkuuluvuus (*connects*). Emotionaalisiin elementteihin kuuluvat ahdistuksen vähentyminen (*reduces anxiety*), palkitseminen (*rewards me*), nostalgia, design/estetiikka, merkkiarvot (*badge value*), hyvinvointi, terapeutisuus, hauskuus/viihde, viehättävyys sekä saatavuus (*provides access*). Nämä kaikki voitaisiin nähdä enemmän tai vähemmän tärkeiksi elementeiksi. Vaikka tarvehierarkian puolesta videopeliteollisuudessa ei olekaan vankkaa empiiristä tutkimusta, voidaan Maslowin hierarkiaa hyödyntää pelien suunnittelussa.

Suurin osa videopeleistä on puhdasta viihdettä, mutta osassa on nähtävissä selkeitä taiteellisia elementtejä. Mitkä elementit tekevät videopelistä taiteellisemman? Seuraavissa osioissa

tutkimme, mistä eri osa-alueista ja osista rakentuu videopeli, joka omaa myös taiteellisesti tulkittavia ominaisuuksia ja näin ollen mahdollisesti kulttuurillisesti merkittävän ulottuvuuden.

### 3.1 Audiovisuaaliset elementit

Kuvataide ja äänitaide eli musiikki ovat kenties vanhimpia ihmiskunnan taidemuotoja. Tämä johtunee siitä, että ihminen havaitsee häntä ympäröivää maailmaa erityisesti niihin liittyvien aistien, kuten näön ja kuulon avulla. Myös videopelien pääasialliset tavat välittää informaatiota pelaajalle perustuvat niihin. Videopelit sisältävät aina jonkinlaista grafiikkaa sekä varsinkin nykyään myös ääntä, joita molempia käytetään kuvaamaan pelin toimintaa ja informaatiota pelaajalle. Tämän lisäksi pelin grafiikat ja äänimaailma vastaavat paljolti pelikokemuksen immerssiivisen tunnelman luomisesta samalla tavalla kuin elokuvissa.

Nykypäivänä videopelien sekä kuvitus että musiikki ovat saavuttaneet huomioitavaa arvostusta omien taidealojensa saralla. Retropelien taustamusiikkikappaleita (eng. *soundtrack*) voi päästä kuuntelemaan orkesterien soittamana, ja pelien myyntipakkauksien sekä mainosjulisteiden kuvitusta painetaan kirjoiksi (eng. *artbook*).

#### 3.1.1 Grafiikka

Videopeligrafiikka on laaja käsite, joka sisältää eri tavoin sekä eri tarkoituksiin toteutettua kuvitusta tai visualisointia. Käsitteen alle kuuluu kaikki 3D-hahmomallinnuksesta sekä teksturoinnista UI-grafiikkaan (*User Interface*) unohtamatta itse videopelin markkinointiin toteutettua kuvitusta. Näiden toteutus seuraa pitkälti kuvanveiston, maalaustaiteen sekä graafisen suunnittelun käytäntöjä ja traditioita, mutta sitä tuotetaan pääasiassa täysin digitaalisesti tätä varten luotujen ohjelmistojen avulla. Tämän jakson aikana esittelemme esimerkkejä siitä, miten moderni videopeligrafiikka pohjautuu perinteisen kuvataiteen käytäntöihin sekä miten sen avulla on luotu digitaalisten maailmojen visualisointeja, jotka voidaan nähdä myös uniikkeina ja taiteellisina kokemuksina.

Kuvataide on yksi merkittävimmistä taiteenmuodoista monesta syystä. Kuvataiteen pysyvyys on vaikuttanut sen historialliseen merkittävyyteen, kun taitelijat ovat ikuistaneet kaikkea merkittävistä tapahtumista ja ihmisistä henkilökohtaisiin tunnetiloihin. Ihminen havainnoi

ympäröivää maailmaansa visuaalisesti, joten olemme evoluution myötä kehittyneet huomaamaan erilaisia värejä sekä visuaalisia elementtejä ympäristössämme. Kun tarkastellaan videopeligrafiikoita, oli kyseessä sitten hahmo-, kenttädesign tai logot, voidaan panna merkille niiden yhteneväisyydet perinteisten taidemuotojen kanssa. Peligrafiikat noudattavat monia tuttuja kuvataiteen taideteorioita ja -oppeja perspektiivistä asetteluun ja värioppiin (kuvat 3 & 4). Filosofian professori Richard Elridgen mukaan taitelijoiden on kunnioitettava vanhoja nyrkkisääntöjä, jolloin aiemmat onnistuneet taideteokset toimivat käyttökelpoisina esikuvina. Tästä huolimatta taitelijoiden täytyy myös olla vapaita tutkimaan uusia materiaaleja, tekniikoita ja aiheita vastauksena uuden taidemuodon ominaispiirteisiin (Elridge 2009, 52). Ilman tätä vapautta emme pystyisi varmaankaan nauttimaan nykypäivänä taiteen moninaisuudesta.

Koska todellisuus on visuaalisesti monimutkainen kokonaisuus, historiallisesti taiteilijat ovat työskennellessään redusoineet monimutkaiset objektit yksinkertaisiksi viivoiksi, muodoiksi ja massoiksi, jotta todellisuuden tulkitseminen olisi yksinkertaisempaa. Näin toimivat myös nykypäivän 3D-taiteilijat, jotka työskentelevät esimerkiksi erilaisten mallintamissovellusten kanssa, joissa jokainen objekti, oli se sitten hahmo tai esine, saa alkunsa primitiivisistä muodoista. (Solarski 2013.) Tällainen mallintaminen ei ole kaukana myöskään perinteisestä valannasta tai veistosta, joskin digitaalisessa ympäristössä ei tarvitse huolehtia materiaalien tai fysiikan lakien rajoituksista.



Kuvat 3 & 4. Arnold Böcklinin (1827–1901) Symbolismia edustava ”*The Isle of the Dead*” (ylempi) on erinomainen esimerkki teoksesta, joka vangitsee katsojan tutkimaan maalauksen sisäistä maailmaa. (Böcklin 1880). Vastaavanlaisesti *Dark Souls 3*<sup>[1]</sup> -pelin kuvankauniit rauniomaisemat houkuttelevat pelaajaa tutkimaan näitä mutta myös enteilevät niihin piiloutuneista hirveyksistä.

Yksi kuvataideteoksen peruspilareista on asettelu. Klassiset taiteilijat käyttivät maalauksissaan hyödyksi viivasysteemiä, joka suunniteltiin ohjaamaan katsojan katsetta ympäri kuvaa. Nämä viivapohjaiset asetellut auttoivat organisoimaan elementtejä maalauksessa, jolloin niitä oli helpompi lukea. (Solarski 2013.) Videopeleissä pelimaailmaa katsellaan siihen koodatun kameran kautta, joten pelin graafiset elementit rakentuvat kaikki sen ympärille, osa kehysmäisesti linssin ja pelaajan väliin. Staattisessa graafisten elementtien asettelussa moderneihin videopeleihin täytyy huomioida se, että pelikamera usein liikkuu elokuvamaisesti pelaajan mukana. Paras esimerkki tämän havainnollistamiseen on aikanaan mullistavan *Super Mario 64*<sup>6</sup>:sen Lakitu-niminen hahmo, joka pelin alussa esittelee itsensä kameramieheksi, jonka tehtävä on seurata pelaajan ohjaamaa Mario-sankaria pelin läpi leijuvaan pilven selästä (ja jota pelaaja myös kykenee ohjaamaan). Tällaisissa peleissä kenttien visuaalisten elementtien asettelu sulautuu kenttäsuunnitteluun kuten myös markkinointipsykologiaan: mitkä visuaaliset elementit vangitsevat pelaajan huomion pelimaailman sisällä?

Videopelien visuaalinen ulkoasu voi vaihdella radikaalisti riippuen niiden graafisesta tyylistä ja käytetyistä tekniikoista tarjoten näiden tekijöille laajan valikoiman toteuttaa taiteellista vapauttaan ja luovuuttaan. Nykyteknologian avulla vain mielikuvitus on rajana siinä, millaisen toteutustavan tai tekniikoiden yhdistelmän peligrafiikoilleen valitsee. Tätä voisi verrata esimerkiksi maalaustaiteessa erilaisiin maaleihin, siveltimeihin ja palettiveitsiin, taikka piirtämisessä kyniin, tusseihin ja papereihin (kuva 5). Peligrafiikan käytännöt voidaan pääsääntöisesti jakaa 2D- ja 3D-ulotteisiin toteutustapoihin, joiden sisällä erilaisia tyyliä on lähes rajattomasti: kaikkea pikselityylisistä (perinteiset pikselit 2D:ssa ja voxelit 3D:ssa) realistisiin, vahvasti tyyliteltyihin ja sarjakuvamaisiin. Tietyt videopelistudiot, pelisarjat sekä yksittäiset peligraafikot pystyvät luomaan niin tunnistettavaa grafiikkaa, että pelin visuaalinen ulkoasu voi toimia osana tekijänsä brändiä. Varsinkin sosiaalisessa mediassa menestyneet peligraafikot voidaan nostaa samaan kastiin huipputaiteilijoiden ja kuvittajien kanssa.



Kuva 5. Clover Studion *Ōkami* (2006) hyödyntää *cel-shading*-renderöintitekniikkaa luodakseen piirrosmaisen tyylin, joka jäljittelee japanilaista *Sumi-e*-tussimaalaustekniikkaa.

Mielenkiintoinen videopeligrfiikan ilmiö on muille taidemuodoille ominaisten virheiden tai tyylikeinojen ja teknisten rajoitusten emulointi tyylikeinona. Tästä tehokkaita esimerkkejä ovat television kohina, laajakuvan kuvaformaatin jäljittely sekä elokuvan kuvataajuus. Joskus toiselle medialle ominainen elementti kuitenkin myös haittaa pelikokemusta, kuten päänsärkyä aiheuttava liikesumennus (*motion blur*), jolla simuloidaan liikkuvien objektien sumentumista kamerakuvassa. Videopelien ei pitäisikään yrittää liikaa jäljitellä muita taidemuotoja, koska vastaavanlaisten efektien lisääminen peliin voi heikentää visuaalista selkeyttä ja saattaa rajoittaa peligrfiikan innovointia.

Virallista termiä videopelien ns. visuaaliselle selkeydelle ei ole, vaikka mielestämme asia on huomionarvoinen varsinkin, kun tunnustetaan pelien potentiaali taidemuotona. Merkityksellisen sanoman välittymisen sijaan pelialalla puhutaankin useammin pyrkimyksestä ”graafiseen tarkkuuteen” (*graphical fidelity*) eli mahdollisimman yksityiskohtaisen digitaalisen ympäristön luomiseen. Toisin kuin esimerkiksi abstraktin grfiikan tapauksessa, realistisiin peligrfiikoihin pyrkiminen on aina ollut kytkettynä aikansa teknologiseen kehitykseen. Tämän vuoksi uudemmat ja kehittyneemmät videopelit syrjäyttävät vanhemmat samalla motiivilla toteutetut pelit, jotka menettävät täysin visuaalisen merkittävyytensä, mikäli ne eivät sisältäneet jotakin uniikkia graafista elementtiä. Liiallinen realismin tavoittelu on siis pitkällä

aikavälillä haitallista videopelin merkityksellisyydelle, puhumattakaan visuaalisen selkeyden heikkenemisestä.

Grafiikan selkeyden heikentymisen vaikutuksia voidaan havaita monissa nykypolven videopeleissä. Lähestyttäessä valokuvarealismia kadotetaan esimerkiksi sarjakuvalla ja animaatiolle ominaista ekspressiivisyyttä ja yksinkertaistettavuutta, jonka avulla useampi pelaaja saattoi samaistua pelihahmoihin. Realismia lähestyessä luisutaan myös ns. ilmiöön *uncanny valley*, jolla tarkoitetaan pistettä, jossa liialti oikeaa ihmistä muistuttavat piirteet tulkitaan pelottavina ja ahdistavina. Tähän on vaara sortua erityisesti algoritmipohjaisella animaatiolla, jossa menetetään käsintehtyyn animaation tarkkuus.

### 3.1.2 Audio

Vaikka puhumme juurikin videopeleistä, pelimusiikista ja muista ääniefekteistä on tullut olennainen osa videopelien kokonaisvaltaista rakennetta. Peleissä musiikki toimii immersion tehostajana, narratiivityökaluna sekä osana esteettistä kokonaisuutta. Tämän lisäksi videopelit hyödyntävät laajasti ääniefektejä ja puhuttua dialogia sekä pelimekaniikkoina että taiteellisia elementteinä. Videopelit tukeutuvat etenevissä määrin pelimusiikin voimaan, koska sillä on tärkeä rooli pelaajan ja peliympäristön vuorovaikutuksen tukemisessa. (Zhang & Fu 2015.)

Videopeleissä on hyödynnetty ääniteknologiaa käytännössä siitä lähtien, kun niillä tajuttiin olevan kaupallista potentiaalia. Kaikista vanhimmatkin ns. retrokaapit, kuten esimerkiksi legendaarinen vuonna 1972 julkaistu *Pong*<sup>7</sup>, sisälsivät yksinkertaisen äänikortin, jonka tuottamat efektit auttoivat luomaan vaikuttavamman kokonaisuuden. Koska ihminen reagoi nopeammin ääni- kuin visuaaliseen ärsykkeeseen (Shelton, Kumar 2010), ääniefektit ovat helpottaneet myös pelaajien kykyä reagoida videopeleihin. Nopeampi pelaajan ja pelin välinen interaktio mahdollisti pikkutarkempien ja esimerkiksi rytmipohjaisten videopelien suunnittelun. Kun videopelit ja niitä ympäröivä teknologia kehittyi vuosikymmenien aikana, niihin pystyttiin sisällyttämään yhä realistisempia ääniefektejä, jotka edelleen syvensivät pelien realismia ja immersion potentiaalia.

Niin kauan, kun videopelit ovat sisältäneet ääniefektejä, ovat ne myös hyödyntäneet musiikkia pelisuunnittelussa ja markkinoinnissaan. Ennen 2000-lukua pelikonsolien teknologia ei riittänyt realistisiin äänimaailmisiin, mutta syntetisoidut melodiat kykenivät silti luomaan peleihin tunnelmaa ja jäivät erinomaisesti soimaan pelaajien takaraivoihin. Moderni teknologia on sen

sijaan tarjonnut loputtomat mahdollisuudet audioelementeille, jotka voivat vaihdella aitojen muusikkojen tallenteista pelialgoritmien modaalisesti generoimiin äänimaailmoihin. Pelien kohdalla musiikin tehtävänä on myös pitää pelaaja epäuskon jännitteessä. Audiomaailma lisää merkittävästi pelaajan immersiota ja auttaa luomaan illuusiota kolmiulotteisesta ympäristöstä varsinkin 3D-peleissä (Collins 2008, 132).

Kuten elokuvamusiikissa, peliaudio toimii myös narratiivityökaluna, joka kykenee sekä viestittämään tunteita musiikin kautta että pyrkimään nostattamaan tunteita (eng. *mood induction*). Pelaaja voi siis pelissä tulkita musiikin vaikuttavan surulliselta tuntematta itse surua. Huomattavia tunnereaktioita tapahtuu pelaajan toimesta useimmiten silloin, kun pelaajahahmo on merkittävässä vaarassa: tästä hyvä esimerkki on *Metal Gear Solid*<sup>8</sup> -pelisarjan ikoninen hälytysääni sekä sitä seuraava taustakappale, jotka alkavat soimaan, mikäli pelaaja jää kiinni vakoiluoperaation aikana. Toinen onnistunut esimerkki äänimaailman sitomisesta pelinarratiiviin löytyy *Dark Souls*<sup>1</sup> -sarjan ensimmäisestä osasta. Pelin keskusalueen taustalla soiva rauhallinen musiikki sekä symboloi tilan turvallisuutta että luo merkittävän kontrastin muiden vaarallisten ja vihollisia kuhisevien alueiden musiikkittomuudelle. Vasta todella haastavien taisteluiden aikana musiikki palaa, mutta tällä kertaa vahvistaen tilanteen merkittävyttä ja vaarallisuutta painostavin ja majesteettisin kappalein.

Pelimusiikin uniikkisuus piilee sen dynaamisuudessa. Monet videopelit poikkeavat lineaarisista medioista antamalla pelaajalle kyvyn toimia aktiivisena vaikuttajana päätöksenteossa pelaajahahmon suhteen. Pelissä olevilla valinnoilla on seuraukset, jolloin pelin sisällä tapahtuvat asiat ovat ”pelaajan syytä”, mikä todennäköisesti luo mukaansatempaavamman kokemuksen pelaajan ja hahmon välillä (Collins 2008, 133). Tällainen epälineaarinen pelisuunnittelu luo kuitenkin haasteita dynaamisen pelimusiikin sisällyttämiselle, sillä musiikin tulee tällöin reagoida ja olla vuorovaikutuksessa pelaajan toiminnan sekä pelin narratiivin kanssa. Modernien peliänten suunnittelussa joudutaankin ottamaan huomioon esimerkiksi kuunteluun turtuminen (eng. *listener fatigue*), joka on todellinen ongelma tilanteissa, joissa pelaaja jää jumiin vaikeaan tilanteeseen. Tällaisen lyhyen haasteen toiston aikana kertautuva, tunnelatautunut musiikki todennäköisesti haittaa immersiota enemmän kuin se voisi hyödyttää narratiivista kokemusta. Toisin sanoen, jos musiikin toistuvuus ärsyttää pelaajaa, se on menettänyt hyötynsä immersion ja narratiivin työkaluna.

Red Bull Music Academy:n tuottama dokumentti *Diggin' In The Carts* esittelee, kuinka videopelien musiikilla on ollut merkittävä vaikutus pelien äärellä kasvaneisiin sukupolviin. Rajallisilla työkaluilla innovatiivista musiikkia luoneet pelimusiikin säveltäjät kuten Hirokazu



Tanaka ovatkin jättäneet pysyvän jälkensä moderniin popkulttuuriin ja elektronisen musiikin genreihin. Videopelejä varten sävellettyjä kappaleita voikin nykypäivänä päästä kuuntelemaan esimerkiksi sinfoniaorkesterien tulkitsemana. (Dwyer 2014.)

### 3.2 Narratiiviset elementit

Kirjallisuus on kuvataiteen ja musiikin rinnalla yksi vanhimmista ja merkittävimmistä taidemuodoistamme, joten ei ole yllättävää, että videopeliteollisuus on pitkään pyrkinyt imitoimaan kirjoille ja muille narratiivipohjaisille taidemuodoille kuten elokuville tyypillistä narratiivista rakennetta. Varsinkin kirjallisuusteorialle tärkeät peruskäsitteet *diegesis* ja *mimesis* syntyivät antiikin filosofien Sokrateen ja Platonin ajatuksista, jotka sittemmin hahmottuivat nykymaailmalle tunnetumpiin muotoihin Platonin oppipojan Aristoteleen käsissä (Platon & Bloom, A. 1968, X). Platonin teoriat perustuivat ideaan ihanteellisista muodoista ja ideoista, joita todellisuus jäljittelee. Hän katsoi taiteilijoiden olevan jäljitelmien jäljittelijöitä, ja tästä prosessista hän käytti termiä *mimesis* (lat. *esittää*). Aristoteles kuitenkin näki, että taideteos on oma elävä organisminsa, jonka järjestelmällinen rakenne on täysin uniikki olemus maailmankaikkeudesta (Halliwell 2012). Kummankin termin käyttö kirjallisuuden analyysistä on lähtöisin Sokrateen opeista runousopin saralla. Diegesiksellä tarkoitetaan kertojan ääntä, kun taas mimesiksessä on kyse tekniikasta kuvata tapahtumia ja maailmaa fiktionaalisten hahmojen perspektiivistä (Halliwell 2012). Videopeleihin ja videopelinarratiivin analyysiin nämä termit kääntyvät helposti: *diegesis* näyttäytyy pelimaailmasta irtonaisina elementteinä, joiden tehtävä on ohjeistaa pelaajaa pelin läpipelussa sekä videopelin konkreettisenä käsikirjoituksena. Esimerkkejä tästä ovat pelimekaniikkoja avaavat teksti- ja kenttäelementit sekä välinäytökset. *Mimesis* käsittää sen sijaan videopeleissä sekä itse pelaajahahmon että tämän ja pelaajan interaktion pelimaailman kanssa.

Pelikerronta on mimesiksen, diegesiksen ja vuorovaikutuksen summa (Kuorikoski 2018, 30). Suurin osa videopeleistä sisältää kaikkia kolmea elementtiä vaihtelevissa määrin. Näin pelit voivat jakautua narratiivipohjaisiin, puhtaasti mekaanisiin että simulaatio-pohjaisiin esimerkkeihin. Näitä kaikkia kuitenkin yhdistää olemus todellisuutta jäljittelevänä systeeminä sekä merkityksiä luovana teoksena.

### 3.2.1 Pelinarratiivin erityispiirteet kerrontamalleissa

Videopelit voidaan jakaa kerrontatavasta riippuen neljään eri pääkategoriaan: helminauhhamalliin, haarautuvaan kerrontaan, huvipuistoihin sekä rakennuspalikkapeleihin (Kuorikoski 2018, 92–95). Helminauhhamalli viittaa elokuvamaisiin ja sitä kautta suoraviivaisiin peleihin, joissa pelaaja siirretään pelattavasta ympäristöstä tai sektioista toiseen lyhyen näytöksen kautta. Pelaajalla ei ole kontrollia vaikuttaa tarinan lopputulokseen muuten kuin jättämällä se pysyvästi kesken. Vaikka tämä toteutustapa on virtaviivainen ja yksinkertainen toteuttaa, se ei tukeudu videopelien suurimpaan ja uniikkiin vahvuuteen eli vuorovaikutukseen. Aiemmin mainittu *Ōkami* on vaikuttava pelikokemus sen elokuvamaisesta tarinakaaresta huolimatta ja hyvä esimerkki siitä, ettei helminauhhamallin toimivuutta voi sivuuttaa.

Haarautuva kerronta tarkoittaa nimensä mukaisesti tarinaa, jonka aikana pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa rajallisesti sen kulkuun. Puun juurien kaltaisesti eri lopputuloksia voi olla niin monta kuin pelin tuottaja niitä jaksaa kirjoittaa, mutta todellista valinnanvapautta peliin ei siltikään synny. Tämänäyttypisten pelien suurin vahvuus piilee kyvyssä näyttää pelaajan valitsemien päätösten seuraukset pelimaailman sisällä, mikä vahvistaa valintojen merkitystä. Arvostetuimpia esimerkkejä tätä kerrontatapaa hyödyntävästä pelistä on *Mass Effect*<sup>9</sup>, jossa pelaajan päätökset ja toimintavalinnat ihmiskuntaa suojelevana avaruussotilaana vaikuttavat huomattavasti tarinaan.

Huvipuisto-malli on kahta edellistä rakenteellisesti vapaampi ratkaisu. Siinä jokainen pelaaja rakentaa tarinan itsenäisesti toisistaan irrallisten tarinaelementtien ja oman vuorovaikutuksensa myötä. Tällaisesta pelistä esimerkkinä toimii *XCOM*<sup>10</sup>-sarja, jossa pelaaja hallinnoi maapallon ulkopuolisia voimia vastaan taistelevaa organisaatiota. Kaikki organisaation rakenteesta, toimintatavasta kuin sotilaiden kohtaloista itse tarinan etenemiseen on pelaajan käsissä, joten jokainen peluukerta on oikeasti uniikki.

Neljäs rakenne eli rakennuspalikkamalli tarkoittaa täysin pelimekaniikkojen ja pelaajan välisestä interaktiosta emergentisti syntyvää kerrontaa, jota kutsutaan myös ludonarratiiviksi (Levine 2014). Sekä huvipuisto- että rakennuspalikkamallia yhdistää se, että niihin ei ole ns. kirjoitettu tarinaa, vaan peli luo sitä vuorovaikutuksena pelaajan kanssa. Tällaisiin peleihin kuten *Minecraftiin* ei ole koodattu sisään draaman kaarta tai narratiivisia elementtejä, vaan pelisuunnittelijat jättävät vastuun siitä ihmisen luontaiselle kyvylle hahmottaa maailmaa tarinoiden kautta. Vuorovaikutuksen kautta syntyvien tapahtumien tarinallistaminen käy meiltä luonnostaan.

### 3.2.2 Ludonarratiivinen kerronta

Videopelitutkimuksen historia on suhteellisen lyhyt mutta erittäin värikäs. Historiallisesti teorioiden on nähty jakaantuvan joko ludologisiin eli pelitutkimuksen näkökulmasta tutkiviin tai narratiivisiin eli tarinallisuuden kautta tutkiviin (Franca 1999). Klassisen ja universaalin narratologian anteja videopelien tutkimukselle ja suunnittelulle ei pidä aliarvioida, mutta ludologisten teorioiden kautta pystymme käsittelemään videopelien narratiivisia elementtejä niille uniikkien aspektien kautta.

Ludonarratiivilla tarkoitetaan pelin mekaniikkojen ja pelaajan komentojen välisestä interaktiosta syntyvää persoonallista ja narratiivista kokemusta. Parhaissa esimerkeissä peli avustaa pelaaja suoran narraation avulla minimaalisesti, kuten *Legend of Zelda*<sup>11</sup>, jossa dialogia on vain yhden lauseen verran. Tämän jälkeen pelaaja itse oppii pelin mekaniikat sekä säännöt yrityksen ja erehdyksen kautta (eng. *trial and error*) jolloin pelin tarinarakenne aukenee pelaajalle tämän oman seikkailun tuloksena.

Ludonarratiivin ja itse pelitarinan välistä epäharmoniaa kutsutaan ludonarratiiviseksi dissonanssiksi. Tämä tarkoittaa tilanteita, joissa pelaaja pystyy toimimaan peliympäristössä tarinaa vastaan, esimerkkinä *Call of Duty*<sup>12</sup> -sotapelit, joissa pelaaja kykenee surmaamaan toverisotilaansa vaikuttamatta tehtävän loppusuoritukseen tai tarinan kulkuun (Kuorikoski 2018, 73). Dissonanssia voidaan käyttää myös tietoisena tarinankerronnan työkaluna, jolloin peli rikkoo kirjoittamatonta sääntöä joko diegeettisen tai mimeettisen kerronnan paikkansapitävyydestä. Narratologiassa tällaista kutsutaan epäluotettavaksi kertojajääneksi.

### 3.2.3 Hahmot

Shlomith Rimmon-Kenan esittää teoksessaan *Narrative Fiction*, että narratiivisen teoksen lukija kykenee mielikuvituksensa avulla yhdistämään yksittäiset kuvatut toiminnot kokonaiseksi fiktionaalisen hahmon luonteeksi. Tälle luonteenkuvalle ristiriitainen toiminta pakottaa lukijan korjaamaan tulkittua luonteenkuvaa, joka voidaan nähdä fiktionaalisen hahmon luonteen kehittymisenä. (Rimmon-Kenan 2005, 38–42.) Videopeleissä tilanne voi olla hieman erilainen, sillä pelaaja usein saa hallittavakseen yhden tai useamman tarinan henkilöistä. Pelihahmon luonteen esittämisessä joudutaan siis tukeutumaan hahmon toimintaan.

Aristoteles käsittelee *Runousoppi*-teoksessaan henkilöhahmojen tehtävää ja luonnetta tragediassa, mutta hänen huomioitaan voi helposti soveltaa muihinkin narratiivin muotoihin. Videopeleissä toiminnan ja interaktion kautta rakentuvien pelaajahahmojen sekä NPC-hahmojen luonteet sopivat hyvin Aristoteleen teorioihin, joissa henkilön luonnekuva rakentuu tämän toiminnan perusteella. Hän kirjoittaakin, että ”Luonne on se mikä paljastaa henkilöiden tarkoitukset, nimittäin mitä he tavoittelevat ja karttavat” (Aristoteles, käänös 1995, IV soa16f). Kuten kirjallisuudessa ja näytelmässä voidaan luoda henkilöahmo puhtaasti esittelemällä toimintaa, samoin videopeleissä taitava suunnittelija rakentaa ympäristön, joka ohjaa pelaajaa interaktioon, joka edelleen valaisee pelihahmojen luonnetta.

Jokainen videopeli rakentuu perspektiivin ympärille. Abstrakteimmillaan tämä voi tarkoittaa täysin neutraalia näkymää koko pelistä, kuten esimerkiksi Tetriksessä, jossa kaikki pelin elementit liikkuvat koodissa samalla tasolla identtisesti sen kanssa, miten peli piiryy näytölle. Kun peli suunnitellaan ohjattavan elementin ympärille, tämä on ns. avatar – pelaajan jatke digitaaliympäristössä. Näin perspektiivi siirretään koko kamerasta pysyvään entiteettiin, mikä antaa pelin tekniselle suunnittelulle enemmän liikkumatilaa. Avatar eli pelaajahahmo voi olla mitä tahansa yhdestä pikselistä ylöspäin, mutta sen metafyyminen olemus kasvaa pelin etenemisen myötä, kun pelaajat rakentavat kokemuksen aikana narratiivia avatarin ympärille. Peliteollisuuden kehittyessä pelaajahahmoista pystyttiin rakentamaan niin graafisesti kuin narratiivisestikin deskriptiivisempiä, ja niiden suunnittelussa pystyttiin hyödyntämään draaman ja kaunokirjallisuuden tekniikoita.

Pelaajahahmon persoona voidaan myös jättää avoimeksi. Tähän ideaan perustuvat monet RPG-genren pelit, joissa avatarin persoona joko luodaan proseduraalisesti pelin etenemisen aikana tai jätetään tietoisesti ’tyhjäksi’. Näin pelaajan omalle persoonallisuudelle annetaan sekä tilaa että myös enemmän valtaa pelin narratiivisissa, sillä avatar toimii pelaajan representaationa.

Hahmo toimii pelaajan ja pelin välisenä linkkinä tai siltana, jonka kautta peli koetaan. Hahmon on tärkeää olla laadukas ja harkittu niin visuaaliselta ulkonäöltään kuin käsikirjoitukseltaan, jotta pelin kokemus ja immersion kokeminen ei häiriintyisi. Ihmiset luontaisesti reagoivat muihin ihmisiin taikka ihmisen kaltaisiin olentoihin, jonka takia kaikista pelien aspekteista todennäköisimmin hahmot jättävät pelaajiin pitkäaikaisen positiivisen vaikutelman (Meretzky 2001).

Hyvin käsikirjoitettu hahmo tempaa mukaansa ja saa pelaajan kiintymään tähän. Parhaimmillaan hahmoon suhtaudutaan kuin oikeaan henkilöön, tai jopa ystävään, jolla on oma

menneisyytensä, tapansa, haaveensa ja oikkunsa. Pelaaja kokee interaktiivisesti hahmon kautta ja kanssa pelin onnistumiset ja vastoinkäymiset, ja myötäelää hahmon kokemia tapahtumia. Parhaiten käsikirjoitetut hahmot ovat juuri niitä, joiden persoona ja tarina ovat niin yksityiskohtaisesti ja mielenkiintoisesti kirjoitettuja, että hahmon kuvittelemisen oikeaan elämään oikeana henkilönä ei tunnu niin mahdottomalta ajatukselta.

Legendaarisen Infocom-peliyrityksen kirjoittajan Steve Meretzky mukaan mitä syvemmin pelaaja pystyy samaistumaan pelattavaan hahmoon, sitä enemmän pelikokemus muuttuu itse pelaajalle tapahtuvaksi kokemukseksi sen sijaan, että se on vain jotakin, jota pelaaja tekee (Meretzky 2001).

Videopelien narratiivisuutta ja syviä narratiivisia hahmoja vastaan voidaan argumentoida, että pelihahmon toiminta peilaa enemmän pelaajan motivaatiota, maaleja ja mieltymyksiä kuin pelihahmon luonnetta. Meretzky mukaan pelaaja itse tekee kaikki videopelin päätökset, joten pelin hahmoja ei voida mielekkäästi havainnoida ja arvioida toimintakeskeisestä näkökulmasta (Meretzky 2001). Eli mitä enemmän vapauksia peli antaa pelaajalle, sitä vähemmän tilaa jää pelihahmon luonteen rakentumiselle. Jokainen videopeli voidaan kuitenkin nähdä suunniteltuna tietyn tyyppisen narratiivisen kokemuksen toteutumiseksi, joten pelaajalla on korkeintaan illuusio täydellisestä päätäntävällästä pelihahmon kohtalon suhteen.

### 3.3 Pelimekaniikat

Pelimekaniikaksi voidaan kutsua kaikkia erilaisia interaktion sääntöjä pelin sisällä. Kyseessä on suunniteltu prosessi, joka kattaa kaiken pelaajahahmon liikkumisesta pelin taustaprosessin muutoksiin. Kaikkia näitä mekaniikkoja yhdistää niiden tarkoitus pelikokemuksen sekä pelimaailman luomisesta, ylläpidosta että läpikäymisestä. Muita taidemuotoja kuten elokuvaa mukailleen pelimekaniikat saavuttavat suuremman merkityksen harmoniassa pelin estetiikan ja narratiivin kanssa. Jos ekspressiiviset kamerakulmat ja vaikuttavat ääniefektit kykenevät välittämään elokuvassa katsojalle sisältämänsä informaation lisäksi tunnelatauksia, pystyvät pelimekaniikatkin samankaltaiseen temaattisen kokonaisuuden rakentamiseen videopeliä kokonaisuutena katsellessa. Kaikista videopelien osa-alueista pelimekaniikat ovat ne, joidenka voitaisiin ajatella viimeistään nostavan videopelit uniikiksi median muodoksi.

### 3.3.1 Suunniteltu haastavuus

Videopelien mekaniikkojen haastavuutta on syytä tarkastella tarkemmin siksi, että ne ovat yksi videopeleille täysin uniikkeista ominaisuuksista. Ilman pelille ominaista rakennetta, jossa pelaajan motivaationa toimii jonkin tehtävän suorittaminen onnistuneesti aktiivisessa roolissa, videopeli kadottaa jotain sille ominaista. Tällaisessa tapauksessa olisi ehkä parempi puhua digitaalisesta ja interaktiivisesta kokemuksesta. Kolikkopelien aikakaudella pelisuunnittelun oletusarvona olikin suunnitella pelin päätarkoitukseksi sen mekaanisten elementtien asettamien haasteiden ylitsepääseminen, sekä pitkällä ajalla tapahtuva kokonaisuuden mestarointi suorituksen optimoinniksi suurimpien pisteytysmäärien saavuttamiseksi.

Muiden taiteenmuotojen kohdalla on helpompaa sulatella vaikeampiakin teemoja ja aiheita, sillä esimerkiksi elokuvien katselu ja musiikin kuuntelu ei vaadi interaktiivista toimintaa, pelkkä passiivinen katselu ja kuuntelu riittävät. Molemmat myös kestävät teoksina huomattavasti lyhyemmän aikaa kuin videopelit, joiden läpipelukseen menee keskimäärin useampi tunti. Kriitikko Brendan Keoghin toteaa, että päästäkseen videopelin kokemukseen kiinni pelaajan tulee ensin opetella pelin mekaniikat ja sen jälkeen aktiivisesti pelata peli läpi pystyäkseen nauttimaan siitä. Vaivannäkö on huomattavasti suurempi verrattuna passiivisen median nauttimiseen. (Keogh 2016.)

Tästä syystä pelimekaniikkojen tulee olla huolella suunniteltuja, miellyttäviä sekä tarvittavan nopeasti omaksuttavia, jotta pelaajalla on parhaat mahdollisuudet päästä kokemaan peli. Muuten pelin haastavuus voi jäädä esteeksi pelattavuudelle ja rajata tarpeettoman paljon yleisöä ulkopuolelle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että pelin pitäisi olla liian helppo tai yksinkertainen.

Pelimekaniikkojen tulisi tukea pelin ideaa, tunnelmaa ja sisältöä samalla tavalla kuin elokuvan ohjaus tukee elokuvan narratiivia. Esimerkiksi *Dark Souls*<sup>1</sup>-pelisarjan ikoninen vaikeustaso, joka pakottaa pelaajan nöyrytymään mutta myös ylittämään omat rajansa, tukee pelin teemaa itseään suurempien esteiden ylittämisestä ja peräänantamattomuudesta. Vaikka pelin ensivaikutelma on ristiriidassa peliteollisuudelle tyypillisen houkuttelevuuden ja voimaannuttamisen kanssa, se on kääntynyt pelisarjan vahvuudeksi ja keskeiseksi valttikortiksi sarjan noustessa kätkeystä helmestä pelaajien sekä kriitikoiden suosikiksi ja on myöhemmin valittu monesti kaikkien aikojen parhaimmaksi videopeliksi (Houghton 2015).

Tarpeeksi mielekkäät mutta ratkaistavissa olevat haasteet rakentavat immersiota ja ns. *flow*-tilan kokemista, joissa pelaaja keskittyy täydellisesti virtuaalimaailman sisältöön ja tehtäviin. Jos kuitenkin peli on muuten erityisen hyvä, mielenkiintoinen tai jännittävä, mutta mekaniikoiltaan liian haastava, pitkäjänteinen tai itseään toistava, saattavat pelaajat katsella enemmän muiden pelaajien tekemiä läpipeluuvideoita sen sijaan, että pelaisivat itse. Kaupallisesta näkökulmasta tämä voi olla ongelma, mutta kulttuurillisesta taas ei välttämättä niinkään. Verkkoon ladattujen peliaamisvideoiden (eng. *Let's Play*) suosio kertonee ehkä siitä, että videopeleissä nähdään myös muuta arvoa, kuin vain puhdasta pelattavuutta.

### 3.3.2 Mekaniikat immersion ja merkityksen tukena

Videopelimekaniikkoja on lähes yhtä monta kuin pelejä itsessään. Kaikkia niitä kuitenkin yhdistää sama suunnitteluperiaate: olla osa joko viihdyttävää, immerssiivistä tai merkityksellistä kokemusta. Mekaniikat työskentelevät pelimaailman sisuksissa, joten niitä on vaikeampi arvioida pintapuolisesti samaan tapaan kuin peligrafiikkaa tai -audiota. Pelimekaniikan vaikutuksen pelikokemukseen voi nimittäin ymmärtää vasta, kun kokee tai näkee sen toiminnassa. Seuraavaksi yritämmekin esitellä muutamia esimerkkejä siitä, miten esimerkillinen pelisuunnittelu on onnistunut valjastamaan yksinkertaiset mekaaniset ratkaisut osaksi merkityksellisen ja immerssiivisen pelikokemuksen toteutusta.

Kuten viime vuosisadan abstraktit taidesuuntaukset ovat osoittaneet, joskus taideteoksen sisällön yksinkertaistaminen tai vähentäminen avaavat uusia näkökulmia ja tapoja taiteeseen. Pelialan viihdekeskeisyyden ja teknologisen kehityksen motivoiman kilpajuoksun takia ei ole kuitenkaan yllättävää, ettei tällaista reduktiivista suunnittelufilosofiaa ole huomioitu, ja on yleisempää, että pelaaja lähes hukutetaan informaatioon ja erilaisiin tapoihin vaikuttaa pelimaailmaan. Kuitenkin kenties yksi tehokkaimmista keinoista vaikuttaa pelaajaan on käänteisesti vähentää käytössä olevia mekaniikkoja ja vaihtoehtoja. Mestarillinen esimerkki tämän aliarvioitun suunnittelufilosofian hyödyntämisestä löytyy Looking Glass Studiosin roolipelistä *Thief: The Dark Project*<sup>13</sup>, jossa pelaajan edetessä haastavampiin kenttiin tehtävät antavat aina vähemmän työkaluja ja informaatiota sen suorittamista varten. Näin pelaaja joutuu immersoitumaan sekä pelimaailmaan että omaan ymmärrykseensä sen toiminnasta ja mekaniikoista käyttämällä omaa luovuuttaan ja ongelmanratkaisukykyään.

*Thief* on myös hyvä esimerkki pelistä, jossa pelaajahahmolle ei ole suunniteltu pelin sisäistä kehitymissysteemiä, joka ajatellaan usein itsestäänselvyydeksi roolipeligenrelle. Videopelit kuitenkin eroavat roolipelien alkuperäisestä esi-isästä eli pöytäroolipeleistä sillä, että pelaaja on suoraan jatkuvassa kontrollissa hahmoon. *Thief* on kuten jokainen muukin videopeli, jossa pelaaja oppii toiston ja haasteiden kautta paremmaksi sen mekaniikkojen käytössä, mutta harva peli uskaltaa nojata tähän mediumin ylittävään linkkiin pelihahmon voimakkuuden kehittymisen ja pelaajan taitojen kasvun välillä. Onnistuessaan tämä mahdollistaa tiiviimmän immerssiivisen linkin pelaajan ja pelin välille kuin mikään koodipohjainen kehitys, sillä taitojen karttuminen tapahtuu oikeasti pelaajan tullessa paremmaksi pelaajaksi.

Kokonaisvaltaista pelisuunnittelua ohjaa jokin sanoma tai ideaali tunnetila, joka yritetään välittää pelaajalle videopelikokemuksen muodossa. Siksi onkin tärkeää, että digitaalista ympäristöä ja pelaajan työkaluja suunnitellessa huomioidaan pelin ns. oma ääni. Täydellisen vapauden pelaajalle antava peli muistuttaakin enemmän simulaatiota, ja liiallinen pelimekaniikkojen määrä vähentää näiden potentiaalia nivoutua yksittäisinä yhteen muiden videopelin elementtien kanssa. Voidaan siis ajatella, että yksittäisten pelaajan hallinnoitavissa olevien mekaniikkojen määrä ja laatu vaikuttaa huomattavasti pelikokemukseen ja immersioon. Liiallinen mekaniikkojen sisällyttäminen sotii sekä pelin omaa maailmaa että narratiivia vastaan, näin heikentäen teoksen metatasollisen eli ”rivienvälisen” sanoman selkeyttä.

### 3.3.3 Digitaalinen ympäristö ja fysiikat

*“[...] We’re game designers, and the funny thing about game designers is we have to create entire worlds. So we have to create fashion design, we have to do urbanism, we have to do architecture – all these things – but we’re none of those things. [...]”*

-Jonathan Jacques-Belletete, executive art director, Square Enix (Cork 2015)

Digitaalisella ympäristöllä tarkoitetaan tässä tapauksessa videopelin sisäisiä rakenteita, joilla sekä ohjataan pelaajan suoritusta että luodaan tunnelmaa. Yksinkertaisimmillaan tämä voi olla tietynmerkkisiä symboleita *Rogue*<sup>14</sup>-pelissä, jotka kuvaavat kaksiulotteisessa luolastossa lyhdyn valaisemia seiniä. Nykypäivänä termiä käytetään kuitenkin pääasiallisesti kolmiulotteisiin polygoneilla mallinnettuihin kenttiin, joiden graafinen tarkkuus mahdollistaa visuaalisen tarinankerronnan. Kentän elementtien visuaalinen ilme antaa pelaajalle kuvan siitä, minkälaisesta ympäristöstä on kyse. Digitaalisten ympäristöjen kehittyessä realistisemmiksi



pelikokemuksen suunnittelu tulee vääjäämättä lähestymään perinteisen arkkitehtuurin suunnitteluperiaatteita ja teorioita.

Sujuva liikkuminen sekä selkeät visuaaliset elementit ovat elintärkeitä niin miellyttävän pelikokemuksen luomisessa kuin myös narratiivin etenemisessä oikeaan tahtiin ja tarkoitetussa järjestyksessä. Tärkeintä on, että kenttäsuunnittelu toteutetaan käsi kädessä pelin mekaniikkojen kanssa. Relevantit ja loogiset peliympäristöt lukitsevat tiukasti pelikentät osaksi tarinankerrontaa ja helpottavat pelaajan immersiota digitaaliseen maailmaan.

Videopeleissä on simuloitu todellisuuden fysikaalisia ilmiöitä historian ensimmäisistä videopeleistä alkaen algoritmien avulla, ja niiden onnistunut toteuttaminen luo monipuolisia työkaluja sekä pelimekaniikoiden että realismin toteuttamiseen digitaalisessa ympäristössä. Pelifysiikat voidaan rakentaa täysin todellisuutta vastaaviksi, luoden vaikuttavia simulaatioita esimerkiksi avaruuden painovoimattomuudessa liikkumisesta. Moni fiktiomaailmaan sijoittuva peli kuitenkin uskaltaa leikitellä fysiikka-algoritmeillaan, rakentaen näennäisen uskottavia mutta täysin mahdottomia maailmoja, joiden sisäiset fysiikan säännöt pelaajat kuitenkin omaksuvat nopeasti esimerkiksi ongelmanratkaisujen lomassa.

Digitaalisten ympäristöjen suunnittelu risteää monin eri tavoin arkkitehtuurin ja universaalien suunnittelukäytäntöjen kanssa. Virtuaalimaailmojen rakentamisessa voidaan helposti soveltaa esimerkiksi *'desire line'*-käytäntöä, joka on saanut nimensä ihmisten tavasta kävellä siitä, mistä se on luontaisinta, vaikka se kulkisikin suunniteltujen teiden ulkopuolella (Lidwell, Holden & Butler 2003, 77). Pelitestauksessa seuraamalla pelaajien valitsemia reittejä kentällä pystytään optimoimaan digitaalisia ympäristöjä visualisoimalla näitä luontaisia käyttäytymismalleja ns. lämpökartoilla (*heat map*).

Moninpeleissä digitaaliset ympäristöt saavat uuden ulottuvuuden – pelaajien välisessä sosialisoinnissa pelimekaniikat muuttuvat interaktion välineiksi. Hyvänä esimerkkinä voidaan pitää mekaniikoiltaan pelkistettyjä FPS-pelejä kuten *Counter-Strike*<sup>15</sup> ja sen fanien luomia monia modifikaatiota: vuosien aikana pelaajayhteisöt ovat ideoineet alkuperäisten pomminpurku- ja panttivankitehtävien rinnalle versioita, joissa terroristi- ja poliisivoimiin jakautuneet pelaajat keskittyvät sosiaaliseen kanssakäymiseen ja roolipelaamiseen.

Digitaalisista ympäristöistä puhuttaessa joudutaan siis ottamaan huomioon niiden asema pelikokemuksen kehiksenä, narratiivisena miljööinä sekä mekaanisen että sosiaalisen toiminnan tilana. Näiden elementtien onnistunut implementaatio temaattisesti yhtenäiseen, uskottavaan sekä esteettisesti miellyttävään ympäristöön voidaan nähdä johtavan niiden

merkityksellisyyteen. Monet pelikentät ja maailmat ovat iskostuneet vuosikymmenien pelaamisen aikana nuorison kollektiiviseen tajuntaan ja pelaajakulttuuriin.

### 3.3.4 Tekoäly

Nykymediassa tekoäly terminä yhdistetään Googlen kaltaisen teknologiayritysten visionäärisiin tavoitteisiin luoda ihmismielen kaltaisia ja itsenäisesti oppivia tietokoneita tai tietokoneohjelmia. Videopeleissä tätä termiä käytetään kuitenkin paljon yksinkertaisempiin koodeihin ja algoritmeihin, sillä pelisuunnittelussa keskitytään näennäisen älykkyyden illusion luomiseen. Tekoälykoodia ovat esimerkiksi ei-pelaajahahmojen käyttäytymismallit, jotka suunnitellaan vaikuttamaan realistisilta ja luontevilta peliympäristössä. Pelien muistikapasiteettien kehittyessä virtuaalientiteettien 'äly' kehittyi yksinkertaisista toimintasarjoista dynaamisiin käytösmalleihin. Yksi vaikuttavimmista esimerkeistä videopelien tekoälystä on kenties vuonna 1998 julkaistu *Half-Life*<sup>16</sup>, jossa kaikilla olennoilla laboratoriorakoista palkkasotureihin ja eri ulottuvuuksien hirviöihin on monimutkaiset käytösmallit, joiden uskottava interaktio toistensa ja ympäristön kanssa vahvistaa pelikokemuksen realismia ja immersiota. Peli on edelleen yksi harvoista suuren budjetin ammuskelupeleistä, joissa tietyt vastustajat haavoittuessaan lakkaavat taistelemasta ja yrittävät piiloutua pelaajalta.

Tekoäly on videopeleille uniikki aspekti verrattuna muihin taiteisiin – sillä voidaan simuloida teatterin ennalta kirjoitettua ja näyteltyä narratiivia, mutta se taipuu myös loputtomiin muihin innovaatioihin. Koska tekoälyä voidaan soveltaa elävän ympäristön simulointiin, sillä on merkittävä osa videopelien immersivisten ympäristöjen ja systeemien suunnittelussa. Keinoälyn suunnittelussa on tärkeintä keskittyä siihen, että maailma vaikuttaa luonnolliselta erityisesti pelaajan näkökulmasta. Kokonaisvaltaisen realismin sijaan on siis järkevää painottaa realistisen interaktion suunnittelua. Vuonna 2006 julkaistun *Elder Scrolls* -pelisarjan neljännen osan *Oblivionin*<sup>17</sup> aikanaan paljon mainostettu tekoälysuunnittelu paljastui tarkkaavaisten pelaajien käsissä täysin absurdiksi, kun realismin nimissä tietokoneen ohjaamat kaupunkilaiset istuivat paikallaan kodeissaan tunteja tekemättä mitään.

Tekoälyä voidaan sisällyttää videopeleihin muutenkin kuin peliolentojen sisäisenä logistiikkana. Ns. botteja eli videopeleihin koodattua softaa, joka emuloi pelaajaa, hyödynnetään peleissä oikean pelaajan realistisina vastustajina. Botit eroavat staattisemmin koodatuista vastustajista

siten, että ne on ohjelmoitu vastaanottamaan pelistä usein samankaltaista informaatiota kuin pelaaja. Näihin voidaan myös koodata sisään koneoppimista, eli botti muistaa aiemmat pelikerrat ja muuntaa niiden perusteella käytöstään.

Täysin päinvastaisen esimerkin tekoälystä voi löytää *Left 4 Dead*<sup>18</sup>-peleistä, joissa pelaajien ohjailemaa neljää aseistautunutta zombiemaailmanlopun selviytyjää vastaan asettuu näkymätön ns. 'ohjaaja', näkymätön voima, joka reagoi pelaajien toimintaan generoiden näitä vastaan erilaisia mutantteja kuin myös perinteisiä zombeja. Lopputuloksena on kuin mitä klassisin kauhuelokuva, jossa pelaajien ja tekoälyn interaktio yhdistettynä osittaisesti sattumanvaraisiin kenttiin luo uniikin käsikirjoituksen jokaiselle pelikerralle.

Tekoäly on kriittinen osa videopelien sisäistä rakennetta ja ilmenee erilaisina digitaalisina entiteetteinä, ympäristön eloon herättämisenä sekä staattisten elementtien narratiivisessa hallinnassa. Tekoälyn avulla videopelit eivät vaikuta kylmiltä ja mekaanisilta koodisovelluksista vaan aidoilta, rajatuilta mikrokosmoksilta.

### 3.4 Teknologia, videopelien fyysiset rajoitukset ja modifikaatio

Videopelit ovat yhtenä modernin teknologian mahdollistamana taidemuotona aina olleet riippuvaisia elektronisten laitteistojen kapasiteeteista. Ensimmäiset videopelit rakentuivat sekä pelikoodista että koneistosta, joka suoritti koodia, kunnes tämä keksittiin irrottaa omaan levykkeeseensä. Teknologian kehittyessä datantallennuskapasiteetit ja datansiirto kehittyi siinä määrin, että pelit voitiin ladata suoraan verkosta levykkeen jäädessä symboliseksi todisteeksi ostoksesta. Viidenkymmenen vuoden aikana tapahtunut digitaalinen vallankumous on uudelleenkirjoittanut videopelien olemuksen taidemuotona sekä viihdetuotteena kerta toisensa jälkeen.

Ensimmäisten konsolien aikakaudella pelien tekninen rakenne määrittyi itse konsolivalmistajan mieltymysten mukaisesti, ja laitteiston sekä pelikoodin suunnittelijat olivat avainasemassa pelien toteutuksessa. Vielä myöhemmilläkin vuosikymmeninä laitteiston läpikohtainen tuntemus oli valttikortti optimoitujen pelien toteutuksessa. Ajan myötä kotitietokoneiden yleistyessä ja vallatessa pelimarkkinoita tällainen ammattitaito kuitenkin muuttui yleiseksi laite-arkkitehtuuri-tietämykseksi jokaisen pelaajan tietokoneen ollessa uniikki.

### 3.4.1 Pelien käyttäjätyökalut ja modifikaatio

Monet merkittävimmistä videopeliteollisuuden alagenreistä sekä pelisarjoista ovat saaneet alkunsa harrastelijoiden luomista olemassa olevien tietokonepelien modifikaatioista eli modeista. Miljoonia myyneet Riot Gamesin *League of Legends*<sup>19</sup> sekä Valve Softwarin *Dota 2*<sup>20</sup> perustuvat alun perin *Warcraft III*<sup>21</sup>-pelin moninpelimodiin nimeltä *Defence of the Ancients*<sup>22</sup> (populaarikulttuurissa usein lyhennettynä *DOTA*) jonka voidaan nähdä popularisoineen kyseisen peligenren (*Warcraft III* itsessään on tyypillinen reaaliaikainen strategiapeli eli *RTS* kun taas *DOTA* ja sitä seuranneet pelit kategorisoidaan MOBA:ksi eli *multiplayer online battle arena-peleiksi*).

Muita merkittäviä esimerkkejä ovat aiemminkin esimerkkinä mainitun *Half-Lifen* modifikaatio *Counter-Strike*, josta sama julkaisija myöhemmin muokkasi menestyksekkään pelisarjan hankittuaan oikeudet siihen, sekä viime vuosina pelimaailman trendejä asettaneet sotasimulaatio-pelisarja *ARMA*<sup>23</sup> modifikaatiot *DayZ*<sup>24</sup> sekä tätä seurannut *DayZ: Battle Royale*<sup>25</sup>. Ensimmäinen näistä kahdesta popularisoi selviytymisgenren ja jälkimmäinen on nostanut gladiaattorimaiset pelaajienväliset ammuskelupelit koko teollisuuden kirkkaimmaksi tähdeksi. On selkeää, että pelaajien organisesti itse kehittämistä ja suosioon nostaneista modifikaatioista on tullut suuryritysten käsissä peliteollisuuden merkittävimpiä ja pitkäaikaisia nimiä. Yksikään näistä ei kuitenkaan olisi syntynyt ilman aiemman sukupolven pelituottajien altruismia antaa pelaajille mahdollisuus muokata ostamaansa tuotetta: tämä ominaisuus nimittäin yhdistää monia modifikaatioiden kaupallisia versioita.

Sen lisäksi, että pelaajien toteuttamat modit voivat edellä mainittujen esimerkkien mukaisesti inspiroida koko peliteollisuutta, ne mahdollistavat myös henkilökohtaisempien ja kokeellisempien pelikokemuksien toteuttamisen. Koodinsa muokkaamisen sallivien pelien toimiessa harrastelijakehittäjien työkalupakkina ja siveltimenä uniikit ja vapaasti jaettavat pelimodit tuovat väriä ja eloa muuten yrityskasvukeskeiseen ja varman päälle pelaavaan peliteollisuuteen. Pelimodifikaatiot mahdollistavat myös uniikilla tavalla ympäri maailmaa tapahtuvan luovan yhteistyön, jossa kymmenet tai jopa sadat toisilleen tuntemattomat ihmiset osallistuvat yhteisen vision toteuttamiseen. Voidaankin pohtia, tapahtuneeko samanlaista laaja-alaista yhteistoimintaa muiden digitaalisten mediataiteiden saralla yhtä suurella volyyymillä.

Videopelimodifikaation suurin anti videopeleille onkin se, että muokkaamisen mahdollistavat pelit antavat työkalut yksityishenkilöille tuottaa erilaisia pelikokemuksia juuri teollistasoisella pelirangalla, jollaisen rakentamiseen ja suunnitteluun yrityksilläkin kuluu vuosia. Kaikkia

kappaleessa aiemmin mainittuja pelejä yhdistää se, että ne kaikki sisältävät toimivat työkalut pelihahmojen ja narratiivisten elementtien muokkaukseen mahdollistaen sujuvasti uusien tarinallisten pelikokemusten luomisen. Pelikenttien luomis- ja muokkaustyökalut antavat myös monille tilaisuuden toteuttaa arkkitehtuurisia visioitaan digitaalisessa ympäristössä.

Modifikaatiokulttuurin toinen huomattava hyöty pääasiassa tietokoneelle julkaistujen videopelien kuluttajille on pelaajakohtaiset ongelmanratkaisut. Ilmiö on huomattava erityisesti tilanteissa, joissa pelin julkaisija ei enää aktiivisesti syystä tai toisesta päivitä peliä. Tällöin yhteisön on itse diagnosoitava ja ratkaistava ongelma, usein ilman pääsyä pelin lähdekoodiin. Konsoleilla tällaiseen pelin muokkaukseen ei ole mahdollisuutta konsoliarkkitehtuurin ollessa huomattavasti suljetumpi kuin tietokoneiden, joissa on helppoa päästä muokkaamaan pelin yksittäisiä tiedostoja. Yleisimmät ja suosituimmat pelaajien jakamat muokkaukset keskittyvät usein pelin suorituskehon parantamiseen sekä laajentamaan olemassa olevia grafiikkaoptioita. Käytännössä tämä mahdollistaa kyseisen pelin pelaamisen laajemmalla määrällä maapallon tietokoneita.

Voidaan päätellä, että videopelien modifikaatiomahdollisuudet antavat mahdollisuudet yksityishenkilöille toteuttaa helposti omalaatuisia, kokeellisia tai rajoja rikkovia pelikokemuksia ilman kaupallisia elementtejä. Tietokonepeleissä modifikaatiokulttuuri toimii myös orgaanisena teollisuuden apukätenä joka avustaa markkinoinnissa, tekee pelikokemuksesta mahdollisen laajemmalle yleisölle ja pidentää pelien elinikää. Onkin kiistanalaista, miten peliyhtiöiden tulisi käsitellä tätä ilmiötä. Pienemmät indie-yhtiöt uskaltavat rohkeasti kohdata yleisönsä hyväksyen pelien muokkaamisen ja parantelun osana videopelien olemusta, kun taas suuremman tuotannon yritykset ja julkaisijat näkevät tuotteidensa muokkauksen haitallisena kaupallisen tuotteen brändäykselle. Suurimpienkin peliyhtiöiden tulisi kuitenkin muistaa, että aiemmin mainitut, kaikista suosituimmat nykypäivän tietokonepelit ovat syntyneet juuri modifikaatiokulttuurista nousseiden innovaatioiden pohjalta (Livingston 2018).

### 3.4.2 Pysyvyys ja preservaatio

Videopelit vaativat toimiakseen sekä spesifiä teknologiaa että digitaalisia ympäristöjä, samoin kuten muut digitaalisen vallankumouksen aikana syntyneet mediataiteet. Ensimmäisistä videopeleistä lähtien pelit on suunniteltu tietynlaista tietokonetta tai elektronista järjestelmää varten, ja näiden järjestelmien luontainen hajoaminen vaarantaa myös pelien olemassaolon.

Modernien konsolien kehittyessä aina monimutkaisemmiksi niiden elinkaari saattaa lyhentyä, kuten esimerkiksi Microsoftin Xbox 360 -konsolin, jonka myydyistä kappaleista 23 % hajosi kahden ensimmäisen käyttövuoden aikana (Sands & Tseng, 2009). Harrastajat ovatkin ahkeroineet jo vuosia erilaisten emulaattorien luomisessa, jossa vanhasta pelikasetista ladattu koodi suoritetaan digitaalisessa ympäristössä, joka on luotu esittämään alkuperäistä laitteistoa. Koska monien vuosikymmeniä vanhojen konsolien ja pelien lisenssit ovat edelleen peliteollisuuden johtavien yritysten käsissä, tällaisen prosessin toteutus yksilö- ja museointitarkoituksiin on laillisesti harmaata aluetta ja aktiivisen keskustelun aihe (Rosenthal 2015). Peliteollisuuden vanhimmat yritykset, kuten Nintendo sekä SEGA, ovat tuoneet digitaalisten kauppajen aikakaudella vanhoja klassikoita uudelleen tarjolle juuri emulaattorien avulla. Merkittävää määrää kulttuurisesti arvokkaista videopeleistä ei kuitenkaan tulla koskaan saamaan markkinoille lisenssiristiriitojen takia. Tällä hetkellä videopelimedian historia on pelialan suurimpien yritysten käsissä, sillä nämä voivat päättää, mitkä lisenssit ja pelisarjat uudelleen julkaistaan klassikoina. Jotta videopelejä voidaan tarkastella osana nykykulttuuria ja modernia mediataidetta, tarvitaan myös kyky kokea ja esitellä pelikulttuurille historiallisesti tärkeitä, arvostettuja tai eri syistä huomionarvoisia teoksia.

Ns. moderneille tietokonekäyttöjärjestelmille suunniteltujen pelien uudelleenjulkaisu tai emulointi on selvästi vaikeampaa kuin saman aikakauden konsolipelien, sillä yhdeksänkymmentäluvun jälkeen kotitietokoneiden laitteistoteollisuuden kilpailu johti erilaisten laitteistojen ja koneosien julkaisuun. Tämän takia tietokonepelien toimivuutta loputtomien koneistoyhdistelmien kanssa on mahdoton varmistaa, ja laitteistoarkkitehtuuria tai käyttöjärjestelmiä on huomattavasti vaikeampi emuloida, tekijänoikeuksista puhumattakaan. Tämä on huolestuttavaa pelihistorian taltioinnin kannalta.

Pelit ovat merkittävässä osassa modernia viihdekulttuuria, joten niiden dokumentointi ja saatavuus ovat kulttuurisia itseisarvoja. On vaikea sanoa, missä kulkee raja videopelin asemana viihdetuotteena ja kulttuurisena objektina. Ongelma ei olisi niin merkittävä, mikäli pelien funktionaalisuus ei olisi sidottuna spesifiin laitteistoon sillä nyky-ympäristössä videopelien uudelleenjulkaisu tarkoittaa käytännössä pelin täydellistä uudelleenluomista nykypäivän pelilaitteistoille. Muutkin mediat ovat joutuneet läpikäymään mediaformaattien muutoksen analogisesta digitaaliseen teknologian kehittyessä, mutta nämä ovat olleet videopelejä selvästi paremmin standardisoituja.

Videopelit kestävät aikaa edelleen heikosti, sillä niiden toteutustavat ovat aina keskittyneet lyhyen aikavälin tuottoon. Pelien selkärangaa eli lähdekoodia pidetään edelleen

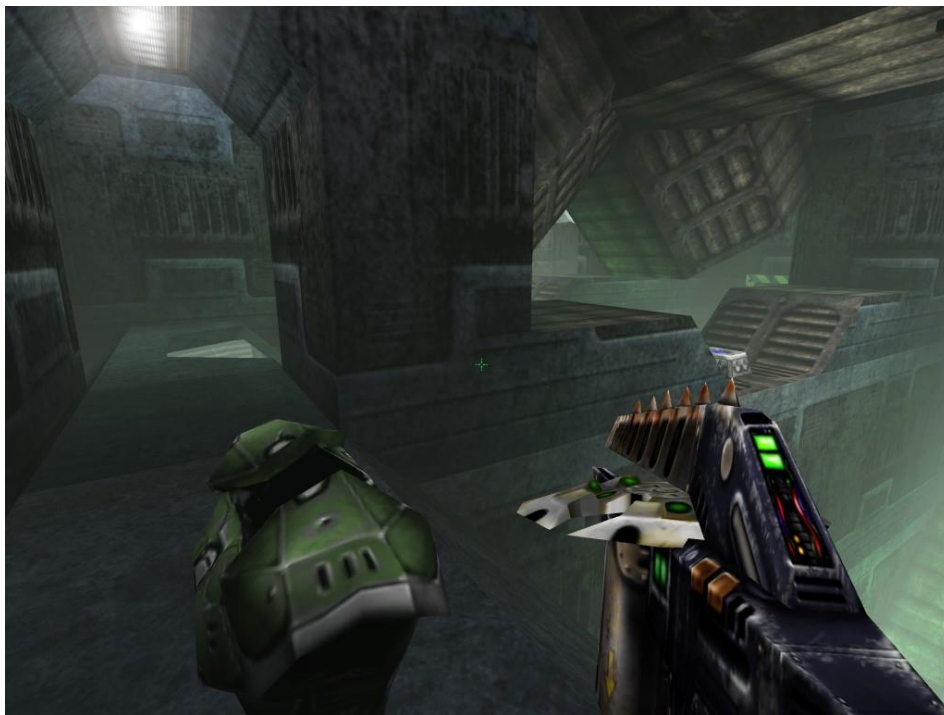
liikesalaisuutena, sillä tekniset ratkaisut suorituskyvyn ja graafisen laadun optimointiin ovat aina olleet yksi suurimpia myyntivaltteja. Historia tuntee monia tapauksia, kuten esimerkiksi kauhugenren klassikko *Silent Hill*<sup>26</sup>-pelin uudelleenjulkaisun, jossa peliyhtiö Hyjinx joutui uudelleenrakentamaan pelin keskeneräisestä versiosta, sillä alkuperäinen julkaisija Konami oli kadottanut valmiin tuotteen lähdekoodin (Matulef 2013).

Pelistudiot ja erityisesti julkaisijayritykset ovat nähneet videopelit lähinnä viihdetuotteena, jonka dokumentaation, sisällön ja työkalujen säilytys on tarpeellista vain niin pitkälle kuin tuote on myynnissä. Moderni versio tästä on *live service* -malli, jossa kuluttajalle myydään oikeus ladata ja käyttää aktiivisesti päivittyvää softaa, eli tässä tapauksessa videopeliä. Mallin suurin hyöty on pelistudion kyky aktiivisesti päivittää peliään verkon kautta, mutta kolikon käänttöpuolena pelin ostajat eivät koskaan omista itse tuotetta, ja palvelun päätyttyä videopeliä on fyysisesti mahdotonta pelata. Modernien verkkopohjaisten pelien ja median säilytys ja tallennus on vielä täysin teoreettisella tasolla, ja tämän palvelumuodon sisältöä saattaa odottaa vastaavanlainen informaation ja median kato kuin mykkäelokuvia sata vuotta sitten. University of Californian tohtori Eric Kaltman ehdottaakin nykyresursseilla realistisimmaksi lähestymistavaksi sosiaalisen pelaamisen dokumentaatiota itse pelituotteiden sijaan (Kaltman 2016). Esimerkiksi pelaajayhteisöjen verkkoon Youtube-palvelun myötä lataamat läpipeluuvideot ovat jo osoittaneet arvonsa olemalla ainoat tallenteet siitä, miten erilaiset suljetut *live service*-pelit toimivat ennen niiden lakkauttamista, mutta myös tallenteina aikansa pelaajakulttuurista.

Pienemmän skaalan pelimarkkinat ovat pitkään seisseet vastalauseena valtavirran suurien budjettien peliyritysten käytännöille. DRM eli *digital rights management* -softa on isojen yritysten tapa kontrolloida pelien laitonta jakamista, mutta ajan saatossa tällaisten palveluiden tuet lakkautetaan pelien poistuessa myynnistä, mikä tekee myös pelin pelaamisesta mahdotonta. Ruohonjuuritasolla pienyritykset pystyvät keskittämään markkinointinsa yleisölle, joka on valmis maksamaan täydestä kontrollista pelisoftasta ja vapaudesta DRM:n kaltaisista käytännöistä. Jotkut peliyritykset, kuten legendaaristen *Doom*<sup>27</sup> ja *Quake*-pelisarjojen valmistaja id software, ovat pelin julkaisun jälkeen antaneet peliensä koko lähdekoodin vapaaseen käyttöön, varmistaen paikkansa videopelien historiassa antamalla pelaajille työkalut alkuperäisen pelin muokkaukseen ja uusien pelien toteutukseen, sekä lisäten samalla organisaation omien peliensä näkyvyyttä markkinoilla.

Kun yhdeksänkymmentäluvun alkupuolella ensimmäiset moninpelimahdollisuutta tukevat videopelit saapuivat markkinoille, länsimaiden verkkoinfrastruktuuri oli huomattavasti nykyistä

heikompi. Koska jokaisella pelikonsolin tai kotitietokoneen omistavalla ei välttämättä ollut modeemiyhteyttä, pelisuunnittelijoiden täytyi koodata peli niin, että sitä pystyttiin pelaamaan verkottomasti. Monet FPS-genren pioneeripelit, kuten aiemmin mainittu *Quake* sekä Epic Gamesin ja Digital Extremesin julkaisema *Unreal Tournament*<sup>28</sup>, sisälsivät mahdollisuuden simuloida moninpeliä tietokoneen ohjaamia botteja vastaan (kuva 6). Myöhemmin pelisuunnittelijat keksivät lisätä moninpeleihin erillisen yksinpelattavan tarinallisen vaihtoehdon, ja tämän vahvuus markkinatyökaluna jätti nopeasti offline-moninpelein varjoonsa. Samalla nämä moninpelit menettivät kuitenkin mahdollisuuden ikuistaa moninpeleilympäristönsä ja tarkasti suunnitellut systeeminsä jälkipolville.



Kuva 6. 1999 julkaistun *Unreal Tournamentin* Fetid Sewers -nimistä kenttää pystyy edelleen pelaamaan sekä muita pelaajia että tietokoneen ohjaamia botteja vastaan. Lähes kaksikymmentä vuotta vanhaa videopeliä pystyy edelleen pelaamaan kuin sen julkaisuvuonna, sillä moninpelein mahdollistavat serverit ovat täysin aktiivisten käyttäjien hallinnassa.

Kun videopelit saavat enemmän jalansijaa vuosisadan uutena taidemuotona, niiden kehitystä voidaan verrata muiden taidemuotojen, esim. elokuvan kehityskaareen. Silloin näkyviin tulee pelien arkistoinnin, uudelleenjulkaisun ja museoinnin merkitys. Peliyhtiöt, jotka varmistavat nyt videopelinsä säilymisen läpi tulevien vuosikymmenien, voivat olla tulevaisuudessa merkittävämpiä kuin markkinoilta poistettuun konsoliin tai softaan nojanneet yritykset.



#### 4 Johtopäätökset ja pohdinta

Tässä opinnäytetyössä tarkastelimme, mitä muihin taidemuotoihin pohjautuvia samankaltaisia ominaisuuksia videopeleissä esiintyy sekä selvitimme, mitkä ovat videopeleille uniikkeja taiteelliseksi tulkittavia elementtejä. Tämän lisäksi tutkimme miten nämä ominaisuudet rakentavat vaikuttavan ja tunteita herättävän kokonaisuuden immersion kautta.

Videopeleistä voi löytää laajan kirjon perinteisten taidemuotojen ominaisuuksia. Digitaalinen grafiikka sekä 3D-mallinnus soveltavat toimivasti perinteisen taidemuotojen visuaalisia traditioita ja tyylliteknikoita. Pelimusiikin tunteikkaat sävellykset keräävät suosiota klassisten sinfoniaorkesterien tulkitsemina. Videopelien narratiivit kykenevät hyödyntämään niin elokuvien ekspressiivistä kuvakerrontaa kuin kirjallisuuden kerrontateknikoitakin. Kaikki nämä lomittuvat kokonaisuudeksi videopeleille uniikin interaktiivisuuden avulla, joka voidaan nähdä myös pelien immersiivisyyden pääasiallisena mahdollistajana.

Interaktiivisuuden lisäksi videopelien yksilöllisenä ominaisuutena voidaan nähdä niiden koodipohjaiset mekaniikat. Mekaniikkojen avulla pelistä muodostuu sekä itsenäinen elävä maailma että pelaajan syötteeseen reagoiva ja suunniteltu kokemus. Videopelit ovat perustavanlaatuisesti osa digitalisaatiota ja teknologista kehitystä, ja niiden koodipohjainen olemus mahdollistaa mediumille täysin uniikin muokkautuvuuden.

Videopeleissä pelaaja immersoituu virtuaalitodellisuuteen aivan eri tasolla kuin perinteisiin median muotoihin. Immersio ei rakennu vain yksittäisistä elementeistä, vaan jokainen pelin osa-alue pelin mekaniikoista grafiikkaan, äänimaailmaan ja tarinankerrontaan vaikuttavat yhteen nivoutuneen ja moniulotteisen kokemuksen luomisessa.

Pelien yksittäisiä ominaisuuksia luetteloidessa saatetaan helposti unohtaa pelien osa-alueiden kokonaisuudesta syntyvän pelikokemuksen keskeisyys. Pelit ovat ilmaisukeinona paitsi immersiivisiä, myös kykeneviä välittämään syvällisiä sanomia ja tunteita niiden haastavuuden sekä estetiikan avulla. Alexandr Manzos kirjoittaa pelien syvällisyydestä osuvasti: ”*Dark Soulsista*<sup>1</sup> voi puhua paljon, mutta kokemuksen ydin pakenee sanallistamista. Se on kiehtovimpia esimerkkejä siitä, miten pelimuodon kautta voi sanoa jotain sanomatta konkreettisesti mitään. Sen voisi tiivistää lyhyiksi self help-neuvoksi [...] mutta kyse ei ole niiden pelkästä tiedostamisesta, vaan sisäistämisestä monikymmentuntisen seikkailun aikana.” (Manzos 2017, 189.) Erityisesti haluamme painottaa huomiota, että videopelin aktiivisen

olemuksen myötä pelaajat pystyvät prosessoimaan omaan tahtiin ja omasta näkökulmastaan pelin metatasollisia sanomia ja teemoja.

Englantilaisen National Videogame Arcaden (NVA) kuraattori Iain Simons kirjoittaa teoksessaan *Inside Game Design* videopeliteollisuuden sisäisestä 'kulttuurisen itsevarmuuden puutteesta'. Tämä näyttäytyy niin yritysten kuin videopelimediankin kyvyttömyydessä uutisoida tai markkinoita pelejä muuten kuin niiden menestyksen tai suosion osalta. Vaikka kyseessä on yksi hänen mielestään nopeimmin kehittyvistä ja monimuotoisimmista nykypäivän taidemuodoista, keskustelua videopelien tuotannon motivaatioista, prosessista ja kontekstista ei korosteta riittävästi. Tällöin on vaikea ymmärtää, mikä tekee videopeleistä arvokkaita muuten kuin kaupallisena menestyksenä. (Simons 2007, 6.)

Palkitun *Oddworld*-pelisarjan<sup>29</sup> suunnittelija Lorne Lanning on peräänkuuluttanut pelialan vastuuta siitä, mitä videopelit tarkalleen viestivät pelaajilleen. Hänen mukaansa pelialan potentiaalia kahlitsee oletus, että videopeli ei voi olla kaupallinen menestys, mikäli se ei täytä perinteisiä viihdyttävyyden ja hauskuuden kriteerejä. Lanning uskookin, että videopelit voivat olla kiehtovia ja tyydyttäviä myös muilla psykologisilla ja emotionaalisilla tasoilla. (Simons 2007, 144–145.)

"Videopeli" vaikuttaa lopulta pelien potentiaalia rajoittavalta termiltä, joka saattaa hidastaa tämän mediumin kehittymistä kulttuurisena toimijana. Tarkempi termi kuvaamaan digitaalista, interaktiivista kokemusta saattaisi olla esimerkiksi "pelitaide" (eng. *playful art*). Sekä valtavirtamedian että peliteollisuuden käyttöönottona, spesifi terminologia avaisi ovet taiteellisesti merkittävien videopelien tunnustukselle sekä tukemiselle. Osana muuta kulttuuria taidepelit voisivat nauttia ansaitsemastaan taidekriitikistä ja preservaatiosta.

## Lähteet

- Almquist, E., Senior, J. & Bloch, N. (September 2016). The elements of value. *Harvard Business Review*, 46-53. Haettu osoitteesta <https://hbr.org/2016/09/the-elements-of-value> 16.1.2019
- Brown, E. & Cairns. P. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. Vienna, Austria. Pages 1297-1300 Haettu osoitteesta [http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+\(2004\).pdf](http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+(2004).pdf) 21.3.2019
- Böcklin, A. (1880). *The Isle of the Dead*. Kunstmuseum Basel, Basel. Haettu osoitteesta <https://www.wikiart.org/en/arnold-bocklin/the-isle-of-the-dead-1880> 8.3.2019
- Cork, J. (24 Apr 2015). Haute future: How fashion designers improved deus ex. *Game Informer* Haettu osoitteesta <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/04/24/haute-future-how-fashion-designers-improved-adam-jensen-s-deus-ex-coat.aspx> 16.1.2019
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J. (January 2012). *Classifying Serious Games: The G/P/S model*. University of Toulouse, France. DOI: 10.4018/978-1-60960-495-0.ch006 23.3.2019.
- Dwyer, N. (1 October 2014). *Diggin' In The Carts: A documentary series about Japanese video game music*. Red Bull Music Academy. Haettu osoitteesta <http://daily.redbullmusicacademy.com/2014/10/diggin-in-the-carts-series> 24.3.2019.
- Ebert, R. (2010). Video games can never be art. *Roger Ebert's Journal* Haettu osoitteesta <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art> 26.5.2018.
- Elridge, R. (2009). *Johdatus Taiteenfilosofiaan*. (Suom. Lehtinen, M.) Gaudeamus, Helsinki.
- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Haettu osoitteesta <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf> 24.3.2019.
- Granic, I., Lobel, A. M., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78, doi:10.1037/a0034857 26.3.2019.
- Halliwell, S. (2012). *Diegesis – mimesis*. Hamburg: Hamburg University. Haettu osoitteesta <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/diegesis---mimesis> 21.11.2018

Houghton, D. (6 March 2015). Top 100: Why Dark Souls is simply the greatest game of all time. Gamesradar. Haettu osoitteesta <https://www.gamesradar.com/why-dark-souls-simply-greatest-game-all-time/> 23.3.2019.

Jalonen, H. (2016). Maslow ei tiedä, mitä asiakkaasi oikeasti haluaa. Tampereen Yliopisto. Haettu osoitteesta <http://blogs.uta.fi/earvonluonti/2016/08/31/maslow-ei-tieda-mita-asiakkaasi-oikeasti-haluaa/> 16.1.2019

Jones, J (30 Nov 2012). Sorry MoMA, video games are not art. The Guardian. Haettu osoitteesta <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art> 20.3.2019

Kaltman, E. (6 June 2016). Current game preservation is not enough. Haettu osoitteesta <https://web.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/?q=node/1211> 16.1.2019

Kelly, T. (2012). On player characters and self expression. Gamasutra. Haettu osoitteesta [https://www.gamasutra.com/view/feature/173819/on\\_player\\_characters\\_and\\_self\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/173819/on_player_characters_and_self_.php) 15.12.2018

Keogh, B. (6 Apr 2016). You can't ignore the cultural power of video games any longer. ABC News Haettu osoitteesta <https://www.abc.net.au/news/2016-04-06/keogh-why-you-should-care-about-video-games/7303744> 16.1.2019

Koppa. (15 Apr 2008). Jyväskylän Yliopisto. Haettu osoitteesta es 17.1.2019

Kuorikoski, J. (2018). Pelिताiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.

Levine, K. (2014). Narrative legos. Game Design Conference 2014: Haettu osoitteesta <https://www.gdcvault.com/play/1020434/Narrative> 21.11.2018

Lidwell, W., Holden, K. & Butler, (2003). Universal Principles of Design. Massachusetts: Rockport Publishers.

Livingston, C. (24. September 2018). The biggest games in the world wouldn't exist without modders. PC Gamer. haettu osoitteesta <https://www.pcgamer.com/the-biggest-games-in-the-world-wouldnt-exist-without-modders/> 23.3.2019.

Mcmahan, A. (January 2003) Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. Haettu osoitteesta <https://www.phil-fak.uni->

duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur\_und\_Medien/Medien\_und\_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse\_aus\_kulturwissenschaftlicher\_Sicht/mcmahan.pdf 21.3.2019

Manzos, A. (2017). Kaikkien Aikojen Pelit, Avain, Helsinki.

Matulef, J. (29 May 2012). Silent hill HD collection ported from unfinished code. Eurogamer Haettu osoitteesta <https://www.eurogamer.net/articles/2012-05-29-silent-hill-hd-collection-ported-from-unfinished-code> 16.1.2019

Meretzky, S. (2001). Building character: An analysis of character creation. Gamasutra. Haettu osoitteesta [https://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building\\_character\\_an\\_analysis\\_of\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building_character_an_analysis_of_.php) 16.1.2.2019

Muikku, J. (11 June 2018) Uuden etsijä, rajojen rikkoja – Selvitys suomalaisen mediataiteen menestyksen edellytyksistä. Frame Contemporary Art Finland Haettu osoitteesta [https://frame-finland.fi/wp-content/uploads/2018/06/frame\\_mediataideraportti.pdf](https://frame-finland.fi/wp-content/uploads/2018/06/frame_mediataideraportti.pdf) 4.3.2019

Parker, F. (2013). An art world for artgames. Loading... the Journal of the Canadian Game Studies Association, 7(11), 41. Haettu osoitteesta <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160> 16.1.2019

Pierce, D. (2013). The survival of American silent feature films: 1912–1929. Washington, D.C.: National Film Preservation Board, Library of Congress. Haettu osoitteesta <https://www.clir.org/pubs/reports/pub158/> 16.1.2019

Platon & Bloom, A. (1968). The Republic. New York: Basic Books haettu osoitteesta [http://www.inp.uw.edu.pl/mdsie/Political\\_Thought/Plato-Republic.pdf](http://www.inp.uw.edu.pl/mdsie/Political_Thought/Plato-Republic.pdf) 24.3.2019

Rimmon-Kenan, S. (2005). Narrative Fiction: Contemporary Poetics. Taylor & Francis e-Library.

Rosenthal, D. S. H. (2015). Emulation & virtualization as preservation strategies. New York: Andrew W. Mellon Foundation. Haettu osoitteesta <https://mellon.org/Rosenthal-Emulation-2015> 16.1.2019

Sands, A. & Tseng, V. (2009). Game console failure rates: Wii 9 times more reliable than xbox 360, 4 times more than PS3. SquareTrade, Inc. Haettu osoitteesta <http://www.squaretrade.com/xbox360-ps3-wii-reliability-08-2009> 16.1.2019

Sharp, J. (March 2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts.

Shelton, J. Kumar, G. P. (2010) Comparison between Auditory and Visual Simple Reaction Times. *Neuroscience & Medicine* 2010, 1, 30-32. doi:10.4236/nm.2010.11004 15.3.2019

Solarski, C. (2013). The aesthetics of game art and game design Gamasutra. Haettu osoitteesta [http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the\\_aesthetics\\_of\\_game\\_art\\_and\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php) 16.1.2019

Stalker, P. J. (2006). Gaming in art: A case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of "art games". Johannesburg: University of the Witwatersrand. Haettu osoitteesta <http://wiredspace.wits.ac.za/handle/10539/1749> 16.1.2019

Tavinor, G. (2008). Definition of Videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6. Haettu osoitteesta <http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0006.016> 17.1.2019

Zhang, J. & Fu, X. (2015). The Influence of Background Music of Video Games on Immersion. *Psychol Psychother* 2015, 5:4 DOI: 10.4172/2161-0487.1000191 23.3.2019

## Aineistoluettelo

1. Souls-pelisarja (2009–2018), FromSoftware
2. Ōkami (2006), Clover Studio
3. Undertale (2015), Toby Fox
4. Quake-pelisarja (1996–), id Software
5. Minecraft (2009), Mojang
6. Super Mario 64 (1996), Nintendo
7. Pong (1972), Allan Alcorn
8. Metal Gear Solid-pelisarja (1998–2015), Konami
9. Mass Effect (2007), BioWare
10. XCOM-pelisarja (1994–), Microprose/Firaxis
11. Legend of Zelda (1986), Nintendo
12. Call of Duty-pelisarja (2003–), Infinity Ward/Treyarch/Sledgehammer Games
13. Thief: The Dark Project (1998), Looking Glass Studios
14. Rogue (1980), Michael Toy & Glenn Wichman
15. Counter-Strike (2000), Valve Corporation
16. Half-Life (1998), Valve Corporation
17. Elder Scrolls IV: Oblivion (2006), Bethesda Game Studios
18. Left 4 Dead (2008), Valve South
19. League of Legends (2009), Riot Games
20. Dota 2 (2013), Valve Corporation
21. Warcraft III: Reign of Chaos (2002), Blizzard Entertainment

22. Defence of the Ancients (2003), IceFrog
23. ARMA-pelisarja (2006–), Bohemia Interactive
24. DayZ (2013), Dean Hall
25. DayZ: Battle Royale (2013), Brendan Greene
26. Silent Hill (1999), Konami
27. Doom (1993), id Software
28. Unreal Tournament (1999), Epic Games & Digital Extremes
29. Oddworld-pelisarja (1997–), Oddworld Inhabitants