

**GRAND theft
AUTO V:n
& SCHILLERIN
matkassa**

Pelikokemus esteettisen kasvatuksen teoriassa

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksenlaitos
Tekijä – Author Lilli Mustajärvi	
Työn nimi – Title Grand Theft Auto V:n ja Schillerin matkassa -Pelikokemus esteettisen kasvatuksen teoriassa	
Oppiaine – Subject Taidekasvatus	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Joulukuu - 2014	Sivumäärä – Number of pages 76
Tiivistelmä – Abstract <p>Pro gradussani tutkin mahdollistuuko Grand Theft Auto V:n pelikokemuksessa esteettinen kasvatus. Käytän teoriana taidekasvatuksen klassikkoa Friedrich von Schillerin Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta. Olen pyrkinyt mahdollisimman luonnolliseen pelikokemukseen. Schillerin kirjeitä lukiessa olen palannut analysoimaan ja tarkastelemaan pelikokemusta. Pääkäsitteet tutkimuksessa ovat leikki/peli ja vapaus: Leikissä vapaudumme olemassa olevista määrittelyistä. Tutkimusta elävöittävät peliesimerkit ja peliä havainnollistavat kuvat. <i>Koettu sohvalla eletty mielessä</i> -luvussa olen analysoinut pelin mieleenpainuvimpien teemojen kautta itsensä uudelleen määrittelyn vapautta pelikokemuksessa. Etäännyimme reaalityodellisuudesta, kun hyväksymme pelimaailman säännöt ja moraalit. Otamme vastaan pelin tarjoamat tilanteet ja luomme uudelleen oman käyttäytymisemme näissä tilanteissa.</p>	
Asiasanat – Keywords Pelikokemus, Grand Theft Auto V, Schiller, Leikki, Vapaus	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information Tutkimuksen kuvien tekijänoikeudet: Rockstar games	

SISÄLYSLUETTELO

<i>I</i>	Johdanto	5
<i>II</i>	Aikuisten peli ja esteettinen kasvatus	8
	Grand Theft Auto V	8
	Maaailma	12
	Hahmot	13
	Schillerin kirjeet	19
<i>III</i>	Esteettinen kokemus videopelissä	23
	Pelaava tutkija	27
	GTA V kohteena	32
<i>IV</i>	Leikistä vapauteen	33
	Peli ja leikki	34
	Leikkivietti	36
	Pelaamisen todellisuus	38
	Vapaus	45
	Peliin rakennettu vapaus	48
	Mistä me vapaudumme	50

<i>V</i>	Koettu sohvalla, eletty mielessä	52
	Tasapaino	55
	Tunnemyrsky	57
	Yhteiskunnan ääni	62
	Peilikuva	64
	Kolme vaihtoehtoa	66
<i>VI</i>	Päätelmät	68
	Lähdeluettelo	73

Johdanto

Miksi aikuinen kuluttaa tunteja istuen sohvalla pelaten väkivaltaista autopeliä? Miten tällainen vaikuttaa yksilöntasolla ja yhteiskuntaan? Peleistä ja pelaamisesta olen kuullut paljon negatiivista kritisointia sen merkityksellisyydestä, lähinnä ihmisiltä, jotka eivät itse pelaa. Vastarannan kiiskinä halusin tarttua haasteeseen ja väittää, että pelit ja pelaaminen ei ole ajan hukkaa aikuisenakaan. En lähde suoraan vastaamaan näihin kysymyksiin, mutta omalla henkilökohtaisella tasolla voin kertoa, että yhden pro gradun verran hyötyä pelaamisesta ainakin on ollut.

Lokakuussa 2013 ilmestyttyään Grand Theft Auto V löi menen tullen myyntilukuja ja sai kritikoilta hyvän vastaanoton. Samalla peli herätti myös minun mielenkiintoni. Toinen koko pro gradun kipinöistä on Schillerin idea leikkivietistä. Näiden kahden innoittamana olen lähtenyt tutkimukseni asetelmaa kokoamaan. Leikkiminen ei kuulu ainoastaan lapsille, vaan se on kaikkien ikäisten ihmisten oikeus, tarve ja jopa velvollisuus. *Selvitän Aikuisten peli ja esteettinen kasvatus* -luvussa tämän tutkimuksen päähenkilöitäni: GTA V:stä ker-

tova luku on tehty oman kokemuksen kautta selostaen peliä. Se on hyvin pääpiirteinen selvennys lukijalle, joka ei ole peliä pelannut. *Schillerin kirjeet* -luvussa kerron Schillerin teoriasta, jolla lähestyn pelikokemuksen analysointia. Pääteemana luvussa on selvittää lukijalle leikkiviettiin johtavat viedit sekä esteettisen tilan ja vapauden suhde yksilöön ja yhteiskuntaan.

Mitkä asiat kokemukseen ovat vaikuttaneet sekä Miltä pohjalta olen lähtenyt peliä pelaamaan selventyvät *Esteettinen kokemus videopelissä* -luvussa. Lukiessani aikaisempia pro graduja en törmännyt samankaltaiseen tutkimukseen omani kanssa. Peleistä on tehty useita tutkimuksia ja kaksi peliaiheista pro gradua taidekasvatukseen oppiaineeseen Jyväskylän yliopistolla ennen tätä työtä. Ajankohtaiseksi tutkimuksen tekee pelitutkimuksen lisääntyminen ja tutkittavan kohteen asema kulttuurisamme.

Sanan leikki/peli voi ymmärtää hyvin monella tapaa riippuen sen käyttötarkoituksesta ja kontekstista. *Leikistä vapauteen* -luku käsittelee, kuinka olen ymmärtänyt, soveltanut ja käyttänyt käsitteitä avatessani pelin maailmaa ja minkälainen leikki sekä vapaus ovat kokemuksena. *Leikkivietti* -luvussa Schillerin teoria täydentyy ja selventyy, miksi leikkivietti on tärkeä osa elämäämme ja pyrkimystä parempaan ihmisenä oloon. Leikkivietti avaa portin vapauteen; tätä käsittelem Schillerin teorian ja näkemyksen kautta yhdessä pelisuunnittelun kanssa. Vapauden tarve nähdään usein syynä pelaamiseen ja tämä tarve on pelin tekijän tiedostettava ja tuotettava pelaajalle, suorasti tai epäsuorasti. Schiller kirjoittaa, että leikkiessä pysymme vapautumaan. Moraali sekä moraalinen suhde ja seuraus vapauteen ja leikkiviettiin on osa pelikokemuksen pohdintaa.

Koettu sohvalla, eletty mielessä -luvussa oma pelikokemukseni on suhteutettuna Schillerin teoriaan. Luvussa pyrin käymään keskustelua sekä kummankin kanssa että heidän välillään. Tekstin seassa olevat lainaukset ovat GTA V:n pelimaailmasta. Näiden esimerkkien avulla olen koettanut tuoda esille pelimaailman luonnetta suhteessa tutkimuksen aiheeseen. Tarkoitukseni ei ole pureutua yhteen tarkasti rajattuun teemaan tai tunnelmaan pelissä, vaan esteettisen tilan mahdollistumiseen leikkivietin avulla pelin monipuolisessa maailmassa. *Päätelmät* -luku yhdistää tutkimukseni yleisesti taiteen vaikutuksiin ja vastaan muutama kysymyksiin, jotka ovat tutkimuksen aikana nousseet Schillerin teksteistä ja itse tutkimuksen tavoitteista.

Harmaat sivut ovat kirjoitettu lukijoille, joilla ei ole ole pelikokemusta GTA V:stä. Sivuilla on tiivistänyt peliin liittyvän kohtausten tai toiminnallisen huomion.

AIKUISTEN PELI JA ESTEETTINEN KASVATUS

GRAND THEFT AUTO V

Grand theft Auto V on videopeli, jossa pelaaja pystyy pelaamaan suhteellisen vapaasti, ilman selkeästi osoitettua suuntaa. Poikkeuksen tekevät tehtävät, joissa reitti tulee näkyviin keltaisena viivana. Pelaajan vastuulle jää, seuraako hän keltaista viivaa vai ajaleeko omia reittejään. Kaupunki Los Santos muistuttaa Los Angelesia ja sen kaupunkistruktuuri tieverkostoineen ja lähiöineen luo realismin tunnetta oikeaan kaupunkiverkoston. Peliä aloittaessa tunne on verrattavissa kokemukseen uudesta kaupungista. Uuteen kaupunkiin saapuessa tuntuu kaikki vieraalta. Tieverkostot tuntuvat monimutkaisilta ja vaikeasti hahmotettavissa olevilta. Kaupungissa on vielä eksyksissä ja hiukan ulkopuolinen, katsellen kaikkea hiukan etäältä. Suuntavaisto ei täysin toimi ja pelaaja saattaa huomata kulkeneesi ympyrää tai väärään suuntaan. Kaupunki alkaa hahmottua, vähitellen siellä oppii kulkemaan ja tunnistamaan maamerkkejä, eikä koko ajan täydy tarkistaa omaa sijaintiaan kartasta suhteessa määränpähän. Sama tapah-

tuu Grand Theft Autoa pelatessa, liikkuminen muuttuu sulavammaksi, eikä joka hetki tarvitse tarkistaa karttaa. Paikkojen sijainnit suhteutuvat toisiinsa, ja etäisyyksien arviointi helpottuu. Samalla helpottuu pelissä toistuva elementti; paeta poliiseja. Pakeneminen täytyy tehdä ilman apu navigointia ja suhteellisen nopeasti useita kertoja pelin aikana. Perussuunnistamista varten GTA V tarjoaa navigaattorin, joka osoittaa lyhimmän reitin asetettuun päämäärään; tätä toimintoa voi kuitenkin käyttää ainoastaan ajaessa jollain kulkuneuvolla. Samalla kun pelaaja tottuu pelimaailmaan, alkaa pelikapulankin komennot tallentua lihasmuistiin ja pelin fyysinen pelaaminen helpottua.

Pelissä on useita tehtäviä, joita voi suorittaa erilaisissa järjestyksissä. Osa tehtävistä on pelin etenemisen kannalta suoritettava ennemmin tai myöhemmin. Pelissä on myös sivutehtäviä, joiden suorittaminen ei vaikuta suoraan pelin pääjuonen etenemiseen, mutta vaikuttaa hahmoihin ja niiden kehitykseen. Grand Theft Auto V:ssä on kolme hahmoa ja yhteinen pääjuoni. Jokainen hahmo esitellään omalla vuorollaan pelin varhaisessa vaiheessa. Heillä kaikilla on omat sivutehtävänsä eli niin sanottu hahmokohtainen juoni. Hahmojen välillä vaihdellaan pelin aikana. Vaihdon voi suorittaa, mikäli hahmo on pelattavissa eikä esimerkiksi pitämässä matalaa profiilia rikoksen jälkeen. Hahmojen välinen vaihtelu antaa lisäulottuvuuden vapaudelle ja sille, että pelaaja konkreettisesti vaikuttaa oman pelinsä kulkuun. Pelaaja ei ole passiivinen katsoja vaan yksi kokemuksen luoja.

Sisäänrakennettu vuorovaikutteisuus korostaa pelaajalle illuusiota siitä, kuinka hän luo tarinaa valinnoillaan. Valinnoista osa vaikuttavat pelin kulkuun koko pelin ajan. Muun muassa



Pelaajan valinta

Tilanteessa, jossa pelaaja ei pelaa käynnissä olevaa tehtävää, pystyy hän vaihtamaan hahmoaan mieltensä mukaan (muutamia pelinvaiheita lukuun ottamatta). Pelaaja on avoimessa ja vapaassa tilassa, jolloin hän voi valita, lähteekö suorittamaan uutta tehtävää, kehittämään hahmoa esimerkiksi ampuemisessa menemällä ampumaradalle vai olisiko aika tavata vanhoja ystäviä lasillisen äärellä. Kesken siirtymisen haluttuun tilanteeseen, voi ilmaantua odottamattomia tapauksia. Kadulla nainen huutaa apua, koska hänen laukunsa on varastettu. On pelaajasta kiinni, auttaako hän naista vai ei. Nainen saattaa olla myös syötti, jolloin pelaaja itse joutuu ryöstetyksi. Jos pelaaja lähtee suorittamaan sivutehtävää ja saapuu kartalle merkittyyn pisteeseen, siirtyy peli tehtävään siirtävän videointron kautta itse tehtävään. Pääjuonen tehtävät ovat merkitty kirjaimilla, sivutehtävät kysymysmerkillä ja muut aktiviteetit symboleilla. Pelaaja pystyy pelaamaan peliä hyvinkin pitkään ilman, että pääjuoni etenee.

tämänlaisia vuorovaikutteisia tekijöitä pelistä löytyy: Jos on tehnyt rikoksen tai aiheuttanut hämminkiä, voi ajaessa radiosta tulla tekoihin liittyvä uutinen. Personoitu auto saa kehuja kadulla, juodessasi liikaa alkoholia vaikeutuu pelaaminenkin ja tv:n ruutu sumenee. Pelaajan kolaroidessa autoa kadulla auton omistaja saattaa rynnätä ulos omasta autostaan haastamaan riitaa. Näistä tilanteista ei selviä aina ilman poliiseja ja poliiseista ei selviä kuin eksyttämälle ne. Vastustajia pelissä ovat siis poliisit, jotka vaikeuttavat pelaamista. Poliisit ilmaantuvat myös, jos kadulla ammuskellaan ilman pelin määrittelemää syytä.

Elokuvallisuus tulee esiin GTA V:ssä. Tämä näkyy kohtauksissa, joissa tarina kulkee liikkeen, toiminnan ja ääneen muodossa sujuvasti eikä riko pelikokemusta. Samanlaiset elementit linkittyvät elokuvien kautta draamaan ja näytelmiin. Pelissä ei ole pelkkiä intro ja elokuvallisia pätkiä, jossa hahmot käyvät dialogia vaan dialogia käydään luonnollisena osana peliä. Hahmojen väliset dynamiikat nousevat esiin pelin edetessä pelin aikana tapahtuvien dialogien avulla. Keskusteluja jaksaa kuunnella, sillä ne ovat nokkelia ja perusteltuja. Pelaamisen ja videopätkien yhteen liimatut saumat ovat toteutettu sulavasti kameraliikkeellä. Pelaaja huomaa eron, mutta se ei riko kokemuksen kokonaisuutta. latausajat tehtävien jälkeen ja tallennusprosessit ovat osa pelien teknillistä puolta, jotka ovat saataneet katkaista pelikokemusta. GTA V on pystynyt häivyttämään tätä teknistä seikkaa, eikä pelikokemus pääse katkeamaan.

Visuaalinen ilme pelissä on mielestäni niin realistinen, että se ei muistuta enää mielikuvaa perinteisestä videopelistä. Perinteisissä videopeleissä piekselit ja tietokoneella tehty jälki pistää

selkeämmin silmään. GTA V:n pelikokemuksen aikana saattaa unohtaa pelaavansa videopeliä. Kokemus muistuttaa enemmän jotain simulaattoria. Todellisuuden hahmottuminen rikkoon tuu todellisuudessakin. Pystyn näkemään kävellessäni kadulla tilanteita, joita Grand Theft Auto V:n maailmassa voi tapahtua. Pelin sisällä pienet yksityiskohdat, kuten tien vieressä olevat torkkutöyssyt, värisyttävät kapulaa, jolloin oikeasti koko auto tärisisi. Tämä tuottaa illuusiota ja mielikuvia aidosta kokemuksesta. Pelin äänimaisema muistuttaa reaalityodellisuuden, mutta myös toimintaelokuvista tuttua äänimaailmaa. Äänet ruokkivat reaalityodellisuuden läsnäoloa, mutta elokuvallinen äänimaailma rytmillään ja tehosteilla vie pelaajaa syvemmälle pelimaailmaan.

maailma

Rikkaat asuvat Vinewoodin rinteillä merinäköalatoiteilla ja köyhemmät lähiöissä kaupungin laitamilla South Los Santokses- sa, jolla on kaupungin gheton maine. Kaupunki jakautuu useisiin eri alueisiin, joilla kaikilla on oma karaktäärisä. Golfkenttä, satama-alue, ostoskatu ja aurinkoranta ovat vain esimerkkejä siitä, kuinka Los Santoksen struktuuri on rakennettu. Aluksi pelaaja lähtee pelaamaan kaupungissa, mutta pelimaailma laajenee tarinan kulun myötä. Ympäriille ilmestyvät villi luonto, sivukylät, vuoristo ja saha-alue. Kaupunkia ympäröiviin alueisiin voi lähteä tutustumaan haluamallaan menopelillä missä tahansa pelin vapaan vaikuttamisen vaiheessa. Katukuvassa yleisimpiä kulkuneuvoja ovat erimerkkiset ja -malliset autot, henkilöautoista rekkoihin. Helikopterit, lentokoneet, moottoripyörät, polkupyörät ja veneet eivät ole poikkeuksellisia menopelejä. Kokonaisuutena maailma on saari, jonka pystyy kiertämään veneellä.

Kaikkiin rakennuksiin ei pääse sisälle. Tärkeimmät rakennukset on merkitty interaktiiviselle kartalle ja näihin rakennuksiin pelaaja pääsee myös sisälle. Kohteen voi valita ja peli navigoi lyhimmän autolla ajattavan reitin määränpään pelaajan sijainnista. Reitti ilmestyy ruudulle violettina, kun pelaaja siirtyy jonkin ajoneuvon ohjaksiin. Kohteita ovat esimerkiksi Ammunitionasekaupat, vaatekaupat, parturit ja stripteaseklubit. Kartan avulla pystyy pelaaja navigoimaan itsensä myös turvapaikkaan eli kotiin tai seuraaviin tehtäviin. Harrastusmahdollisuudet kuten tennis ja kilpa-ajo näkyvät kartalla. Kartalla näkyvät Los Santoksen asukkaat, joiden kanssa pelaaja pystyy olemaan vuorovaikutuksessa. Ystäville voi soittaa jatkuvasti mukana kulkevalla älypuhelimella ja pyytää heitä viettämään aikaa esimerkiksi baarissa.

hahmot

Kolme päähahmoa on Michael, Trevor ja Franklin. Näiden kolmen hahmon välillä pelin pelaamista vaihdellaan. Toisinaan pelaaja voi myös pelata Franklinin koiralla Chopilla. Hahmoilla on erilainen tausta ja persoonallisuus, jotka erottuvat selkeästi toisistaan. Peliin kuuluu myös useita sivuhahmoja, jotka ovat suhteessa kolmeen päähahmoon, erikseen tai yhdessä.



Michael, perheen isä, on eläkkeelle jäänyt pankkirosvo, pelin ”mafia”-hahmo. Hän teki sopimuksen FBI - agenttien kanssa ja tekaisi kuolemansa. Michael aloitti uuden elämän, uudessa kaupungissa, uudella nimellä perheensä kanssa. Passiivis-aggressiivisen luonteensa ja rosoisen perhe-elämän vuoksi Michael käy psykiatrilta. Hän on tuntenut Trevorin jo nuoruudessaan, mutta katkaisi välinsä tähän teeskenneltyään kuolemansa. Pelin aikana hahmot kuitenkin kohtaavat jälleen. Frankliniin Michael tutustuu sattumalta pelin alussa ja he aloittavat yhteistyöt pikku hiljaa. Pelin aikana Michaelin perhesuhteet muuttuvat ja siitä syntyy hahmolle oma draamankaari; samoin kuin tahdosta toteuttaa unelma elokuvatuottajana.



Michael: "I pay you to listen to my problems. I'm rich. I'm miserable. Half the time, my kids can't stand me. The other half, my wife is cheating on me. I kill people without remorse, Doc. Hell, I'm pretty average for this town, really."

Trevor on hahmoista väkivaltais-
sin ja aggressiivisin. Hän pyörittää
huume- ja asebisnestä kaupungin
ulkopuolella yhdessä muutaman
apulaisen kanssa. Alkuasetel-
massa Trevor asuu asuntovaunua
muistuttavassa kodissa. Hänellä
on kuitenkin talo ja jopa lento-
kenttä. Asumismuoto tuntuukin
enemmän vaihtoehdolta, jonka
Trevor on huomannut itselleen
sopivaksi. Trevorin erityistaitoja
on lentäminen. Usein Trevorilla
pelatessa tehtäviin liittyy lento-
koneella tai helikopterilla len-
tämistä. Häntä voi kuvailla niin
sanotuksi valkoiseksi roskaksi tai
punaniskaksi, mielestäni kuiten-
kin osuva kuvaus on Michaelin
Trevorista käyttämä ilmaisu pro-
to-hipsteri. Trevor on hahmoista
kehittyvin ja hänessä on syvyyt-
tä. Pelin myötä hänestä paljas-
tuu paljon piirteitä, mitkä jättä-
vät muut hahmot latteimmiksi.



Michael: "You're gentrifying. Soon, the skinny jeans will show up, then the skinny lattes, and then the bankers. And you'll be somewhere else starting the cycle all over again. Maybe you're not a classic garden variety hipster, but you're what the hipsters aspire to be. You, Trevor, are the proto-hipster."



Franklin on nuorin hahmoista. Hän jättää pienet jengibisnekset lähtiessään mukaan Michaelin ja Trevorin suurempiin ryöstökuvioihin. Nopeasti hän nousee asumaan slummialueelta tätinsä ruokapöydästä Vinewoodin rinteille loistotaloon uima-altainen ja autotalleinen. Franklinin erikoisosaminen on taito ajaa ja hallita autoa. Pelin koira Chop asuu Franklinin luona ja avustaa joissakin tehtävissä, erityisesti jäljittämässä. Chopilla pelaaja pääsee pelaamaan muutamissa tehtävissä. Koira, kuten muutkin hahmot, ovat koko pelin ajan perustarpeiltaan tyydyttyjä ja koiran olemassaolon pelaaja saattaa jopa unohtaa.

Franklin: "Man, how the fuck I get myself into this?"

Pelin tarinassa on useita sivuhahmoja ja vierailijoita, jotka tuovat peliin tehtäviä, yhteiskuntakritiikkiä ja huumoria. Korruptoituneet agentit ovat mainitsemisen arvoisia, sillä he luovat tilanteita, joita pelaaja pääsee pelaamaan. Yhteistyö poliisivirkavallan kanssa luo itse tarinan pääjuonta. Heillä on myös hyvin suuri yhteiskuntakriittinen merkitys. He avaavat ovea alamaailman ja muiden instituutioiden välillä sekä asettavat kyseenalaiseksi yhteiskunnan moraalien, hyvän ja pahan suhdetta yksilöön.

Toinen tärkeä ryhmä ovat sivuhahmot, joilla on päähahmojen persoonia ja motivaatioita tukevat roolit. Lester linkittyy jokaiseen hahmoon, sillä hän toimii ryöstöjen järjestäjänä suunnittelupuolella. Hän hoitaa teknistä puolta ja ottaa huomioon eri skenaariot. Michaelin vaimon pettäessä alkaa Michaelin uusi kierre rikoksiin. Trevorilla ja Franklinilla on kummallakin omia partnereita, joiden kanssa he ovat tehneet yhteistyötä. Yhteistyökuviot vaikuttavat pitkän tarinan kehittymistä jengitappeluina tai sivuhahmojen vierailuina tehtävissä. Franklinin ystävä Lamar on alusta saakka pelissä mukana. Välillä hän jää syrjemmäksi ja palaa kuvioihin myöhemmin. Pelin aikana kummittelee hahmo Brad, Michaelin ja Trevorin aikaisempi rikoskumppani, joka sijoittuu tapahtumiin ennen pelin päätarinaa mutta pysyy keskusteluissa mukana. Trevor luulee Bradin olevan vankilassa, mutta Michael tietää, että Brad on haudattuna hautaan, missä Michaelin kuuluisi hautakiven mukaan olla.

Mielenkiintoista pelissä on, etten tiennyt, mikä koko pelin tarkoitus on. Ei ole selkeää prinsessaa pelastettavana tai vihollista tapettavana. Pelaa yhteiskuntaa vastaan, yhdessä ja erikseen hahmojen kanssa. Pelin ristikkäiset sisäiset tavoit-

teet muokkaavat myös itse peliä ja pelaamiskokemusta. Ansaituilla rahoilla voi alkaa käydä kauppaa ostamalla yrityksiä ja kiinteistöjä. Pelin tavoite voi muuttua suoranaisestä läpisuorittamisesta myös vaurauden tavoitteluksi. Peli on jatkuvasti ollut pienten asioiden ja vaihtoehtojen välillä hyppimistä. Lopussa pelaajaan odottaa suurempi moraalisen ratkaisun teko, kun hänen täytyy päättää omien hahmojensa kohtalosta, joiden saavutuksien eteen on tuntikausia pelannut.

Miksi siis Grand Theft Auto V pelataan?

Jatkan asian pohtimista tulevissa kappaleissa Schillerin teemoilla, jotka esittelen seuraavassa luvussa. Motivaatio pelin hauskuudesta ei sellaisinaan riitä pitämään pelaajaa kymmeniä tunteja istumassa paikoillaan. Schiller teoriallaan tarjoaa eväät vastauksen löytymiselle ja pelin tarkoitus saa uusia ulottuvuuksia.

SCHILLERIN KIRJEET

Saksalainen filosofi ja kirjailija Friedrich von Schiller kirjoitti teoksen *“Die Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen”*. (1795) Teos käsittelee ihmisen esteettistä kasvua ja paremman yhteiskunnan luomista. Schiller kirjoitti 27 kirjettä ja kirjeiden kappaleet on myös numeroitu. Viitatessani Schilleriin käytänkin siis sivunumerojen sijaan kirjeen numeroa sekä kappaleen numeroa, tällöin ei ole väliä minkä vuoden painosta lukija tarkastelee. Tarkalleen ottaen olen lukenut englannin kielistä teosta, jonka vierellä on kulkenut saksankielinen versio: *On the Aesthetic Education of Man. German-English Parallel Text* (Schiller, 1967) ja tuki kirjallisuutena Tiina Tikkasen *Schillerin kirjeet esteettisestä kasvatuksesta – Yritys ymmärtää Friedrich Schillerin teosta “Die Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen”* (1996). Suomennettuun tekstiin *Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta* (2013) olen tutustunut vasta myöhemmin, joten jotkut sanallistetut muodot eroavat tästä teoksesta.

Siitä huolimatta, että alkuperäinen teos on kirjoitettu 1700-luvulla, kirjeitä pystyy lukemaan ja näkemään yhdessä tämän päivän ilmiöiden kanssa. Schillerin filosofian toimivuus ja jousto voi perustua, siihen, että hän näki ihmisen toimijana, joka ohjautui itse tilanteisiin ja leikin kaltaiseen toimintaan. (Kilpinen, Paavola & Bergman 1999 s.37) Schillerin ajattelua on tämän vuoksi mielenkiintoista yhdistää videopeleihin ja etenkin Grand Theft Auto V tyyllisen pelin tulkintaan, joka pelinä itsessään on jo monitulkintainen. Schiller kirjoitti näytelmiä. Tämä näkyy mielestäni hänen teoriaansa esteettisestä kasvatuksesta. Schillerin kirjeitä on helppo yhdistää juuri tämän vuoksi GTA V:n tapaiseen videopeliin.

Olen rajannut teoksen käyttöä kirjeissä esiintyneiden teemojen mukaan, Schillerin kaikkien 27 kirjeen käsitteleminen tässä tutkimuksessa ei ole tarpeellista. Vahvoiksi teemoiksi nousivat luonnollisesti leikkivietti, esteettinen asenne ja näihin liittyvät tunne- ja järjellinen vietti. Grand Theft Auto V on hyvin yhteiskuntaa ivaileva peli; pelin koko maailmakuva perustuu realismisuuden illuusiolle. Mielenkiintoista on pohtia yhteiskunnan sisäisiä syy- ja seuraussuhteita pelissä ja sen ulkopuolella. Näitä voi kutsua moraaliksi ratkaisuiksi. Moraalikäsitemä on niin laaja ja veisi opinnäytetyötä liian laajaksi. Olen pohtinut moraalikäsitettä vain syy- ja seurausteemalla. Aivan aluksi on perusteltua ymmärtää muoto- (orig. Formtrieb) ja ainevietin (orig. Stofftrieb) tuomaa leikkiviettiä (orig. Spieltieb). Leikkivietissä esteettinen tila pääsee toteutumaan ja voimme vapautua omista sisäänrakennetuista ”lukoista”.

Aine- ja muotovietti esitellään kirjeessä numero 12. Schiller määrittelee näitä vastakohtaisina vietteinä, jotka ovat meille luonnollisia. Ainevietti, joka suomennettu aistiseksi vietiksi, on meille luonnollinen ja sisäinen, jotain sellaista, mitä ihminen aistii fyysisesti, jotain mikä on totta kaikessa olemassaolossaan. Muotovietti edustaa pysyvää ja muuttumatonta ja tunnistaa moraalin. Muotovietin voi yhdistää ihmisen järkeen ja järjelliseen toimintaan kun taas ainevietin luonnolliseen tunnepuoleen. Schillerin mukaan toisen valta-aseman vietit voivat kumota, mutta ei koskaan koko viettiä. Näiden kahden vietin välissä on tila vapaudelle, jolloin vietit ovat harmonisessa tasapainossa. Vietit ovat toisiaan vastaan, mutta toimivat yhdessä täydentäen toinen toisiaan. Yhden asteiseksi vapaudeksi Schiller on määritellyt ainevietistä vapautumisen. Täysin järjellä ajatteleva ihminen on kuitenkin tyhjä ja epäkokonainen.

Tavoitteena ihmisellä on Schillerin mielestä tulla kokonaiseksi. Kokonaiseksi tulemisessa on avain asemassa esteettinen olemus, leikkivietti ja näin ollen vapaus määritellä itsensä.

Muotoviettimme luo moraaleja ja pysyvyyttä, tietä pyrkimykselle totuuteen sekä hyvyyteen. Yhteiskuntaan muodostuu primitiivisiä moraaleja ja auktoriteetin tarve. Kuudes kirje ja sitä aikaisemmat kirjeet käsittelevät yksilön asemaa yhteiskunnassa. Liian monimutkainen yhteiskunta ajaa ihmisen luonnolliset vietit valloilleen. Yhteiskunnallinen asema hankitaan muistiin pohjautuvassa tiedossa, joka on tunnetta ja mielikuvitusta luotettavampaa. Nämä asemat voidaan tulkita työpaikoiksi ja muiksi yhteiskuntaa tukevaksi toiminnaksi eli arjeksi. Toisen ihmisen avulla ihminen pystyy peilaamaan omaa maailmankuvaansa. Jos yhteiskunnan tarpeet eivät kohtaa yksilön tarpeita tai yksilön moraaliset käsitykset poikkeavat yhteiskunnan luomista alkaa syntyä murrosta. Avain ihanneyhteiskuntaan löytyy taiteesta ja esteettisestä vapaudesta, ihmisen sisäisestä tarpeesta olla oma itsensä eli leikkivietin toteutumisesta.

Yhteiskunnan tilanne ja ihmisen asema puhutteli Schilleriä ja tämä teema nousee esille useissa kirjeissä. Viimeisessä kirjeessä hän jää kaipaamaan yksinkertaista valtiota, jossa ihmisen vapaus olisi turvattu, ilman että sitä täytyy riistää muilta. (Schiller 27:12) Kaipausta ei ole kuitenkaan liian poeettinen vaan lähinnä kysyvä, voiko tämänlaista koskaan ollakaan. Se, mikä toimii yhdessä yhteiskunnassa, saattaa rajoittaa vieraan vapautta olla itsensä. Kulttuurillisista eroista Schiller puhuu vain siinä yhteydessä, että kauniiksi käytökseksi määritelty käytös voi olla toiselle harhauttavaa, sillä hän ei tiedä sen määritelmää. (26:13) Ristiriitaiseksi jääkin yhteisien moraalien ja vapauden tukemisen rakenne.

Ihmiselle jää pyrkimys parempaan siinä määrin, missä paremman mahdollisen pystyy toteuttamaan. Emme pysty pakenemaan kumpaakaan vieteistämme, mutta niiden tasapainossa meistä tulee vapaita.

Asioita, joihin Schiller otti kantaa kirjeissään, olivat myös kauuneuden ja lumeen ympärillä. Nämä asiat liittyivät hänen käsitykseensä esteettisestä valtiosta, nautinnoista ja päämääristä lähes jumalalliselle tasolle. Nämä Schillerin kirjeiden teemat rajautuivat näkökulmani ulkopuolelle, sillä ne eivät ole relevantteja pohtiesani leikkivietin ja vapauden suhdetta Grand Theft Auto V:ssä. Mielestäni on kuitenkin kohteliasta osoittaa näiden olemassaolo.

Käytän Schillerin kirjeitä pitkin pro gradua. Teorian joustavuus tämän päivän esteettisiin kysymyksiin pääsee paremmin oikeuksiinsa, kun käytän sitä kokotyössäni enkä vain rajoita yhteen lukuun. Schillerin ajatuksia on sidottu käsitteisiin ja toimivat aktiivisena osana, yhdessä Grand Theft Auto V:n kanssa koko tutkimuksessa.

Leikkiviettä olen avannut ”*Leikistä vapauteen*” -luvussa leikin ja pelin yhteydessä, sillä silloin se saa tukea koko käsitteestä. Schillerin teorian poiminnoissa yhteiskunta on tärkeässä ja keskeisessä osassa. Schiller asettaa yksilön esteettisen kasvun oman aikansa yhteiskunnan valtajärjestelmää vastaan.

ESTEETTINEN KOKEMUS VIDEOPELISSÄ

Tutkielmassani en yritä piiloutua, vaan tuon tekstissä ilmi osallisuuteni tutkimuksen vaiheisiin ja näin korostan myös lähestymistäni peliin ja kokemukseen pelistä. Pelin pelaamiskokemus on avainasemassa ja haluan antaa lukijalle mahdollisuuden osallistua keskusteluun omasta kokemusmaailmastaan.

Tuodessani videopelin akateemiseen tutkimukseen taidekasvatuksen kentälle, tuntui kokemukseen perustuva tutkimusasenne kaikista sopivimmilta, mihin ”playing research” metodi myös asettuu. (Aarseth 2003 s.1) Jatkan pelitutkimuksesta enemmän *Pelaava tutkija* -luvussa. Tutkielmani kuuluu kokemuksen tutkimiseen, jossa tunteellinen ja aistillinen kokemus on keskiössä. Näin ollen fyysinen kokemus ja kokeellinen tutkimus rajautuvat tutkimuksessani käytettävän metodin ulkopuolelle.

Kokemuksen tutkimisella on vahvat siteet taidekasvatukseen ja taiteen teoriaan. John Dewey (1934) kirjoitti taiteesta kokemuksena ja kokemuksen saavuttamisesta: Kokemus on jotain

sellaista, jonka voimme erottaa ja jonka voimme eritellä muista tapahtumista. Sillä on alku ja loppu ja kokemukselle tärkeää on, että se on kokonainen. Esteettiseksi sen tekee juuri kokonaisuus ja kokemuksesta tullut tunne (ei ulkoisen tekijän tuoma), joka kokemuksessa on mukana. (Dewey 1934 s.35-38) Jokainen kokemus ei siis voi, olla jokaiselle esteettinen tai edes mainitsemisen arvoinen kokemus, jonka voisi nostaa jalustalle. Draama ja fiktio pystyvät nostamaan kokemuksia esille, joihin arjessa ei kiinnitä mitään huomiota. (Dewey 1934 s.42-43) Schiller ehdottaa, että tunteen ja järjen tulisi olla tasapainossa, jotta voidaan saavuttaa esteettiseksi luonnehdittu kokemus, (Schiller, passim) tällöin pelkkä tunne ei riitä määrittelemään esteettistä kokemusta.

Arnold Berleant (2004) on kirjoittanut esteettisestä kokemuksesta ja haastanut tarvetta määritellä uudelleen esteettinen kokemus. Esteettinen liitetään hyvin usein videopelejä tutkiessa ja tarkasteltaessa ainoastaan visuaaliseen ulkonäköön (Niedenthal 2009 s.1-3), mikä rajaa videopelien kokonaisuutta ja näin ollen myös jättää muita esteettisesti vaikuttavia puolia ulkopuolelle.

Osallisuus on asia, joka yhdistää eri taiteenmuotoja nyt ja aikaisemmin. Berleant käyttää sanaa esteettinen sitoutuminen (orig. aesthetic engagement) ja alleviivaa, ettei taide ole pelkkiä objekteja vaan tilanteita. Tilanne on peleistä puhuessa kuvaavampi ilmaisu kuin objekti. Peli objektihan on sinänsä ainoastaan koodia, osa peleistä on levyllä ja osan saa ladattua suoraan konsolille/koneelle ilman mitään fyysistä olemusta. Oikeilla välineillä nämä koodit tulevat esiin ja näyttäytyvät meille pelimaailmana, joka tarjoaa meille erilaisia tilanteita. Berleant ehdottaa: ”missä tahansa uudessa teoriassa kokemukseen vaikuttavat subjektiivivi-

set tekijät jaettaisiin vähintään kahteen pääperiaatteeseen, jatkuvaan (orig. Continuity) ja osallistavaan (org. Engagement)” (s.35)

Jatkuva: Jatkuvuus periaatteena ei näe taidetta kovinkaan kaukaisena verrattuna muihin ihmisten harjoitteisiin. Taide sisältyy laajalti yksilön ja kulttuuritason kokemuksiin. Jatkuvuuden rajoja täytyy tarkastella taide-esineiden ja muiden ihmisten tekemien objektien välillä. Samoin Berleant jatkaa tarkastelua taiteilijan ja sosiaalisten-, historiallisten-, ja kulttuurillisten tekijöiden välillä, jotka vaikuttavat taiteen muotoon ja käyttöön. Berleant miettii eroja esteettisessä kokemuksessa ja kaikissa muissa kokemuksissa. Jatkuvuuden rajaa täytyy tutkia esteettisessä tilanteessa olemisen ja sosiaalisen ja yksilöllisen taiteen käytön välillä. (Berleant 2004 s.35)

Osallistava: Osallistavan tekijän perusoletus on, että se avartaa luonnollisesti toimivaa esteettistä asennetta ja osallistumiselle avointa ominaisuutta. Tällainen osallisuus on mukana monissa aktiivisuuden ja tekemisen muodoissa, mm. aistillisessa, tietoisessa, fyysisessä ja sosiaalisessa. Osallistava periaate näkyy vahvasti taiteen varsinaisen funktionalistamisen yhteydessä. (Berleant 2004 s.35-36)

Nämä periaatteet ovat hyvin luonnollinen osa kokemusmaailmaamme ja heijastavat sitä, mitä olemme kokemuksessa. Osallistavaan tekijään voimme vaikuttaa selkeämmin ja se on muutokselle herkempi kuin jatkuva-tekijä, jonka sisäinen muutos tapahtuu luonnollisesti pidemmällä aikavälillä. Tekijät poikkeavat kokijasta riippuen, se tekee kokemuksesta aina henkilökohtaisen. Pelikokemukseen vaikuttavat samat tekijät kuin esteettiseen kokemukseen. Jatkuvaan tekijään vaikuttava voimakas ideologinen ajattelutapa, esimerkiksi uskonnollinen vakaumus, voi tulla pelikokemuksen tielle. Pelin käyttöliittymän kuten kapulan kautta koordinointi voi olla haastava tottumattomalle pelaajalle, mikä vaikuttaa osallistavaan tekijään. Osallistavaa tekijää voi muuttaa, pelaamalla ja harjoittelemalla. Jatkuvan tekijän yli pääsee vain hyväksymällä peli sellaisenaan, jotta peliä voi pelata sen omilla säännöillään. Näillä periaatteilla pystyy myös perustelemaan kokemuksen yksilöllisyyden ja sen merkitystä pelissä ja peliä analysoidessa. Periaatteet linkittyvät pelin pelaamisen yhteyteen esteettisen kokemuksen/tilanteen/asenteen kanssa.

Estetiikkaa peleissä ja esteettistä kokemusta pelikokemuksena on mietitty vertaamalla sitä esteettisen kokemuksen miellyttävyyteen. Pelien osia kuten visuaalista ilmettä on käsitelty esteettisestä näkökulmasta. (Niedenthal 2009 s.2-3) Tutkimuksessani en vertaa pelikokemusta muihin esteettisiin kokemuksiin. Tuon esille muita taideperäisiä kokemuksia, joilla on yhteisiä piirteitä pelikokemuksen kanssa.

Lukijalle on tärkeää ymmärtää ja tietää, minkälaiseen kokemukseen tutkimus pohjautuu. Tällöin tutkijan on tärkeä tietää, minkälainen pelaaja hän on: minkälaisista nä-

kökulmista ja kokemuksella peliä on lähdetty pelaamaan ja kuinka se vaikuttaa tutkimukseen. (Aarseth 2003 s.3)

Pelaava tutkija

"Play is the highest form of research"

- Albert Einstein

Oma historiani Grand Theft Auto V:n parissa ennen tutkimusta on lyhyt, yhtä lyhyt kuin koko pelisarjan kanssa. Olen aikaisemmin seurannut vierestä ja vähän pelannut GTA IV, viidenteen tartuin suoraan tutkimusasenteella kiinni. Kiinnostuin pelistä ja päätin tehdä siitä tutkimukseni, ennen kuin olin koko peliin edes koskenut. Päätöksen tein kritiikkien ja lyhyiden artikkelien pohjalta heränneen kiinnostuksen takia. Pelin tyyppi ei myöskään ole sellainen, mitä olen tottunut pelaamaan. Aikaisemmin en uskonut nauttivani GTA:n kaltaisista peleistä. Pelien miellyttävyys on ollut tärkeässä roolissa pelejä valitessa. Aikaisemmin olen pelannut toimintaseikkailupelejä, joihin myös GTA V lukeutuu. Väkivaltaisen maineensa ja vahvan teeman ajamiseen ja autoihin takia pelisarja on jäänyt vähälle huomiolle. Pelaaminen aktiviteettina on tuttua ja jatkuvana osallisena elämää. Analyysin kannalta ei ole merkittävää, pitäisinkö pelistä vai en. Se muuttaa kokemusta ja vaikuttaa taustalla, mutta analyysin tarkoituksena ei ole etsiä pelistä miellyttäviä piirteitä. Kyseisen peliin tarttuminen pro gradu -työssä oli riski, mutta riski

tuo myös mahdollisuuksia tutustua peliin uusin silmin ja tuoda analyttinen pelaaminen osaksi pelin kokemuksen analysointia.

Vaikea alue kokemuksen tutkimisessa on kokemuksessa itsessään. Tutkijana minun täytyy olla tietoinen siitä, että pelatesani ja analysoidessani samaan aikaan objektin eli pelin suoraviivaisuus katoaa. Analysoidessani samalla en pysty keskittymään peliin pelkällä pelaamisen aktiviteetilla, mikä olisi suotavaa esteettiseen kokemuksen kannalta. Välttääkseni liiallista analysointia pelatessa olin päättänyt antautua pelaamiselle ja kirjoitin pelin jälkeen muistiin ajatuksia. Ajattelijan tulisikin kadottaa sisäinen tunne ja antaa totuuden valottua paradoksinä. (Schiller 1:4) Luonnollisen reaktion saa vain kerran, eikä se ole aina ainutlaatuinen ja erikoinen. Analyttista pohdintaa voi jatkaa. Se ei ole niin katoavainen eikä sidoksissa tilanteeseen. Teatterikokemuksta pystyy hyvin käyttämään esimerkkinä: Esitykselle on antauduttava, jotta siitä voi nauttia. Jälkikäteen esitystä pystyy analysoimaan ja hahmottamaan esille tullutta ”totuutta”, teatterin ollessa niin elävää ei toiseen samanlaiseen kokemukseen ole mahdollisuutta periaatteessakaan. Tietenkin asiaan vaikuttaa myös, että samaa esitystä ei voi katsoa uudelleen niin, ettei sitä olisi koskaan aikaisemmin nähnyt.

Motiivini pelata Grand Theft Auto V -peliä ovat olleet alusta alkaen erilaiset kuin monella muulla pelaajalla. Välttääkseni liiallisen pakkopelaamisen tunteen olen tehnyt tilaa pelaamisen ja leikin mahdollistumiselle eli luonut puitteet vähemmän työtä muistuttavaan kokemukseen. Tätä toteutin pelaamalla aikoina, jolloin muutenkin tarttais peliin, elokuvaan tai kirjaan. Pelaamisen ajankohta oli usein viikonlop-

puisin, jolloin pystyin keskittymään pelaamiseen useita tunteja, päästen kiinni ”flow” tunteeseen. Näiden tekijöiden avulla sain pelin pelaamisen tuntumaan työn sijaan vapaa-ajan aktiviteetilta. (Schell 2008 s.18) Tutkimuksen analyysia ajatellen vapaa-ajan aktiviteetin kaltainen toiminto on parempi, muistuttaa eniten pelien tarkoitusta ja kunnioittaa leikkiä.

Muistaakseni paremmin pelin ja kokemuksen analysointivaiheessa omien muistiinpanojen lisäksi olen tukeutunut internetiin ladattuihin videoihin. Videoihin on kuvattu pelin eri vaiheita ja läpimenoja. Olen seurannut lehtiin kirjoitettuja kritiikkejä ja keskusteluja pelistä, joita on esiintynyt muun muassa videoiden ohessa. Erinäisiä peliin liittyviä tietoja ja yksityiskohtia olen vertaillut myös Internetistä löytyvään GTA wikiin, jonne pelaajat ovat keränneet ja kirjoittaneet huiman määrän pelisarjan tapahtumia ja informaatiota.

Richard Bartle (Bartle 1996) on tutkinut pelityypittelyä moninpeleissä. Hän jakaa pelaajien väliset interaktiiviset toiminnot neljään päätyyppiin: Seikkailijat, Suorittajat, Sosiaaliset ja Tappajat (orig. Explorers, Achievers, Socialisers and Killers). Vaikka tyyppittely on tehty moninpelaaja-peleihin, pystyy sen kautta hahmottamaan itselleen tyyppillisten pelinormien kautta omaa pelaajatyyppeään. Pelityypittelyä tutkitaan useista eri näkökulmasta, joista tämän tutkimuksen kannalta relevantein näkökulma on pelaajakäyttäytymisessä. Muita lähestymistapoja käytetään pelitutkimuksien analysoinneissa, joissa haetaan tiettyä ryhmää tai kehitetään peliä tietyn ryhmän edustajille. Drachen et al:n tekemä seikkailupeliin soveltuva tyyppittelykategoria: Veteraanit, Ratkaisijat, Pasifistit ja Juoksijat (orig.

Vetarans, Solvers, Pacifist and Runners) (Tuunanen & Hamari 2012 s.33) sopii parhaiten verratessani sitä muihin pelityypittelyn kategorioihin. Oma roolini vaihtuu Ratkaisijan ja Juoksijan välillä, Bartlen kaaviossa Seikkailijan ja Suorittajan välillä.

Vaikeaksi pelityypittelyn GTA V -pelissä tekee seikka, että siitä löytyy paljon eri genrejä muistuttavia piirteitä. GTA V:n maailma on muodoltaan ”sandbox”; silloin jokaisen pelaajan on oltava hieman seikkailija lähtiessään tutkimaan vapaata maailmaa. Toisaalta näin ei ole tapahduttava; pelaaja voi olla juoksija, jonka tavoite on mennä eteenpäin pääjuonessa, kun taas ratkaisijat saattavat helpommin tarttua myös muihin vaihtoehtoihin, seikkailla köysiradalle ja osallistua kilpa-ajoihin ilman pääjuonellista syytä. Veteraaniksi tullaan, mikäli hallitsee pelin taitoa vaativat puitteet ja on kerännyt paljon kokemusta yleensä pelaamisesta. (Tuunanen & Hamari 2012 s.36) Itselläni on kokemusta pelaamisesta, mutta en pysty samaistumaan veteraanin tyyppiin. Mielestäni tämä tyyppi ei kuvaa pelaajan pelaamisen persoonaa, vaan kertoo lähinnä teknisestä osaamisesta. Pasifistit ja Bartlen kaavion tappajat ovat nimiensä puolesta hämääviä suhteutettuna GTA V:n maailman hyväksymiseen. Jokaisen pelaajan on oltava tappaja. Tyypitellysti tappaja on moninpeleissä suurimmalla todennäköisyydellä hyökkäävä osapuoli (Bartle, 1996), yksinpelissä ehkä verrattavissa riskinhaltuisimpaan pelaajaan. Pasifisti pelin pelaamisen näkökulmasta menee sieltä, missä aita on matalin ja kuolee helpommin pelissä kuin muut. (Tuunanen & Hamari 2012 s.36) Kaikkiin näihin pelaajatyyppeihin olen ajautunut, pelaajatyypit vaihtelee pelin kulun ja ympäröivien tekijöiden mukaan. Tärkeintä pelissä on ollut suoriutua tehtävistä suuripiirteisesti jäämättä liiaksi kiinni yksityiskohtiin. Turhautuessani pelin ”ohita” -vaihtoehto tun-

tui mielekkäämmältä kuin jankkaaminen yhdessä kohtaa. Eri pelityyppien vuoksi on ollut hyvä tukeutua myös muihin lähteisiin kuin omaan peliin. Tavallani pelata on minulta mennyt jostain ohi, minkä toisenlainen pelaajatyyppejä on pelistä poiminut.

Pelin funktionaalisista elementeistä ja pelitutkimuksen näkökulmasta pelin pelattavuus/pelin peluu (orig. Gameplay) on ulottuvuus, mihin analyysissä keskityn. (Aarseth 2003 s.2-3) Tarkoitin tällä, että pelaajan käytös pelimaailmassa, strategiat ja motiivit menevät pelin rakenteen ohitse. Kaikki elementit ovat vuorovaikutuksessa toisten kanssa; kuitenkin kaikkiin ei pysty keskittymään yhdessä tutkimuksessa. Katson GTA V:tä pelimaailman perspektiivistä ja sitä, kuinka pelaajan tekemät ratkaisut näkyvät siinä sekä pelaajassa. Tätä yhdistelmää on käytetty roolipelejä tutkiessa. (Aarseth 2003 s.3) Tutkiessani pelin aikana tapahtuvaa mielellistä leikkiä en pysty käyttämään pelkästään pelin toiminnallista lähestymistapaa. Pelaajan toiminnan ja pelin luomien sääntöjen välillä lähestymistavasta on hyötyä. Mielen leikkiä peleissä ei ole tutkittu paljon, joten tutkimusmetodi ei ole päässyt kehittymään. (Niedenthal 2009 s.6-7)

Omassa tutkimuksessani pelaaja on tärkeä, enkä analysoi pelkästään itse peliä, joten roolipeleissä käytetty tutkimusnäkemys soveltuu hyvin tähän pro graduun. Grand Theft Auto V ei ole suoranaisesti roolipeli, mutta pelin sivutehtävät ja vapaan maailman mahdollisuudet kehittää hahmoa ja muokata omaa peliä, tuovat sitä lähelle roolipeliä.

GTA V kohteena

Käytännössä olen tutkimuksessani edennyt pelaamalla peliä osissa ja lukemalla Schillerin kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta lähes vuoronperään. Muistiinpanoja olen tehnyt kummastakin ja pysähtynyt pohtimaan peliä sekä tekstiä ja niiden vuoropuhelua keskenään. Koko pro gradu -tutkimus on kokonaisvaltainen projekti, joka täydentyy osioiden edetessä. Schilleeriin olin tutustunut aikaisemmin ennen pelaamisen aloittamista, mutta syvemmän lukemisen aloitin rinnakkaisena toimintona pelaamisen kanssa. Kumpikin kokemus on täydentänyt toisiaan ja kuvattu *Koettu sohvalla, eletty mielessä* -luvussa. Analyysissä olen nostanut omaa pelikokemustani esille. Grand Theft Auto V on vuorovaikutuksessa teoriaan Schillerin esteettisestä kasvatuksesta. Pro gradu -tutkielmani tarjoaa ajatuksen pelien soveltuvuudesta taidekasvatuksessa ja taiteenteorioiden tulkinnaissa. Pelitutkimuksen näkökulmasta tutkimukseni kohdistuu peli aktiviteettiin pelissä, eikä peliin itseensä sellaisenaan.

Pelkän päätarinan pelaaminen Grand Theft Auto V:ssä on arvioitu vievän aikaa noin kuusikymmentä tuntia, puhumattakaan sivujuonista ja omista mahdollisista pelaamisen tavoista ja tavoitteista. Laajuuden vuoksi, en pysty tässä tutkimuksessa käymään peliä lineaarisessa järjestyksessä tai edes nostamaan esille kaikkia pääjuonen tapahtumia. Peliesimerkkeihin olen kirjoittanut tietoa niistä pelin kohdistusta, jotka ovat tutkielman kannalta oleellisista aiheista ja jotka ovat omassa pelikokemuksessani tuntuneet relevanteilta.

LEIKISTÄ VAPAUTEEN

On luonnollista nostaa peli/leikki ensimmäiseksi käsitteeksi ja käsite vakiintui tutkimukseen hyvin aikaisessa vaiheessa. Se on aktiviteetti ja kohde, johon koko tutkimus keskittyy. Näin ollen se on tärkein käsite, jonka ymmärtäminen on tutkimuksen käsittelemisen kannalta merkittävää. Leikki/peli johtavat tilaan, jota voidaan kutsua vapaudeksi. Vapauden käsitteeseen sisältyy myös se, mistä vapaudumme arjesta, moraalista ja itsestämme. *Vapaus* -luvussa esitän, miten vapauden voi käsittää pelikokemuksen yhteydessä ja osana esteettistä tilaa. Pelaamme, koska haluamme tuntea vapautta. Tunneimme vapautta, koska leikimme.



PELI JA LEIKKI

Englannin kielessä sana ”play” (saksaksi ”Spiel”) tarkoittaa kumpaakin leikkiä sekä peliä. Sana ”game” tarkoittaa suuremmin peliä ja leikki merkitys jää ohuemmaksi. Pelejä pelatessa käytämme suomessa sanaa peli, vaikka se lasketaan enemmän leikin kaltaiseksi toiminnoksi verrattuna jalkapallon pelaamiseen. Leikkimielisyydessäänkin jalkapallo yhdistetään urheilulliseen pelaamiseen. Samoin lautapeliä ja korttien pelaamisessa on useimmiten leikkisempi ote kuin urheilusuoritusta muistuttavissa peleissä. Uhkapeleissä leikki on kaukana ja koko pelaamisen ja leikin käsite on kauempana toiminnosta, jota ihminen suorittaa pelkästään tekemisen ilosta. Play-sanaan englannin ja saksan kielessä liitetään myös teatteri ja esityksiä kutsutaan sanalla play/Spiel, leikki. Suomen kielessä leikki tai peli sana eivät ylety näin pitkälle. Teatteriesitys saa aivan uuden vivahteen, jos sitä kutsuttaisiin leikiksi tai peliksi, vaikka oikeastaanhan näyttelijät esittävät tai leikkivät lavalta. Pyöräyttäessämme käyntiin elokuvan kotisoittimestamme painamme play-nappulaa; ikään kuin se olisi aloitus sille, että nyt siirrymme johonkin toiseen tilaan, leikin ja pelin tilaan.

Leikki ja leikkiminen ovat osa meidän perusolemustamme. Leikille ei kuitenkaan ole niin sanotusti ”oikeaa paikkaa”. Tässä pro gradu -tutkielmassa leikki ja pelaaminen liitetään aikuisiin ja aikuisille tavanomaiseen tapaan pelata ja leikkiä, sekä siihen kuinka tällainen aktiviteetti on osa olemista. Toiset erottavat leikin arjesta ja toiset yhdistävät sen osaksi arkea. Se on jokapäiväistä tekemistä, jota katsotaan eri näkökulmista. Yritän kertoa, kuinka käsitettä käytetään eri lähestymistavoissa ja kuinka leikki/peli sijoittuu Schillerin käsitykseen leikistä.

Heikkinen kertoo kirjassaan *Vakava leikkisyys*, että leikkiminen on arjen vastakohta. Leikillä ja pelillä voimme paeta arkitodellisuutta. (Heikkinen 2004 s.55) Jos leikkiminen asetetaan kuitenkin liian kauas meidän arjesta, ei se ole enää luonnollinen osa elämää. Peli-illat voivat olla rutiininomainen tapa ja säännöllisesti tapahtuva aktiviteetti. Rutiiniomaisuudessa leikki ei muutu tarpeelliseksi osaksi elämäämme. (Tarpeellisella tarkoitan välttämättömiä rutiinejamme kuten syöminen, peseytyminen, nukkuminen yms.) Kun leikimme, olemme ikään kuin joku toinen. Se on vastakohta sille, että emme ole enää itsemme, emme ole kiinni arjessamme. Mielestäni ei ole itsestäänselvää, että leikki olisi arjen vastakohta.

Hänninen tuo leikin lähemmäksi työtä, mutta voiko sekään olla yksiselitteistä? Leikki ei ole aina ainoastaan hauskaa tekemistä. Se voi olla kehittävä ja innovatiivista. Fyysisesti raskaan työn kentältä se voidaan erottaa kauemmaksi työstä. (Hänninen 2003 s.40-44) Näissä argumenteissa leikistä tulee leikkimistä ja leikki ilmiönä muuttuu enemmän aktiiviseksi tekemiseksi. Leikin monitulkintaisuutta on selvitetty ja yritetty kirjoittaa erilaisia teorioita ja tyypittelyä sille, mikä leikki/peli on milloinkin: Seuraat asiaa etäältä ja olet katsojan roolissa, olet aktiivinen suorittaja, sosiaalinen osallistuja ja kilpailuasetelmallinen pelaaja. (Sutton-Smith 2009, passim) Schiller tuo leikin ja pelaamisen mielelliselle tasolle ja on lähempänä asennetta kuin aktiivista tekemistä ja kutsuu tätä leikkiä leikkivietiksi. Leikkivietti on tämän gradun kannalta tärkeä käsite ja tätä nimenomaisesti suomennosta on käytetty Schilleriä käännettyissä teksteissä.

LEIKKIVIETTI

*"Ihminen leikkii ainoastaan ollessaan sanan
taivdessa merkityksessä ihminen, ja hän on
kokonaan ihminen ainoastaan leikkiessään"*

- Schiller (15:9)

Miksi aikuiset pelaavat ja leikkivät? Vastaus tähän voi löytyä esteettisestä asenteesta ja leikkivietistä, joka ihmisessä luonnostaan on. (Schiller, passim) Leikkiviestistä voi löytyä yhteys esteettiseen kasvuun ja videopeleihin. Jotta ihminen voi pelata, hänen täytyy vapautua ympärillä olevastaan ja keskittyä leikin kohteeseen. Leikkivietissä järki ja tunne kohtaavat. (Tikkanen 1996 s.40) Järjen ja tunteen viettiä voi tulkita myös muodon ja aineen viettinä. Mielestäni kummassakin esille tulee ihmisen aistilliset ja luonnolliset halut sekä järjelliset ja moraaliset vietit, joita olemme oppineet. Leikkiviettiin ei liity minkäänlaista velvollisuutta, joten siinä toteutuu myös ihmisen kaikki toimintaan tarvittavat elementit tahto, tunne ja järki. (Tikkanen 1996 s.40)

Pelivietin tai leikkivietin vallitessa ihminen on tyydyttänyt kaikki muut tarpeensa ja pystyy irtautumaan todellisuudesta. Samanlainen ilmiö tapahtuu myös eläinten maailmassa, esim. Koiranpennut leikkivät ollessaan kylläisiä ja energisiä. (Schiller 27:3) Peli ja leikki on vapaata aktiviteettia, jolla ei ole mitään erillistä tarkoitusta. Tässä vapaa-ajan tilassa ihminen on myös vastaanottavaisessa tilassa "muutokselle", todellisuuden pelot-

taessa vakavuudellaan ja leikin taas kutsuessa luokseen. (Schiller 9:7) Keskustelua on käyty myös siitä onko pelivietti sopivampi ilmaisu kuin leikkivietti. Itse olen ymmärtänyt Schillerin tapauksessa leikkivietin (orig. Spieltrieb, engl. Playdrive) ennemminkin peliviettinä. Leikki sanana jää kevyemmäksi, kun taas peli on elementtinä konkreettisempi. Aloitin pohdinnan pro gradukseni ennemminkin pelivietin kuin leikkivietin pohjalta. En ole ainoa, jonka ajatuksissa pelivietti olisi leikkiviettiä sopivampi ilmaisu. Leikkiminen ajatellaan enemmän spontaanina ja naiivina tilana, joka rajaa laskelmallisuuden pois. (Holmberg 2013 s.15)

Arkimaailma haluaa pitää leikin ja pelaamisen poissa. Leikki ei rajaa arkea ulkopuolelleen. (Heikkinen 2004 s.63) Schiller pikemminkin näkee leikin ja leikkivietin osana meitä eikä siksi rajaa leikkiä pois arkimaailman aktiviteeteistä (Tikkanen 1996 s.40). Leikki kutsuu arjen luokseen ja käyttää sitä ollakseen kiehtovampi kuin pelkkään fantasiaan pohjautuva maailma (Heikkinen 2004 s.63). Reaalitodellisuuden on oltava läsnä, sillä mielikuvituksemme yhdistelee asioita ja näin luo jotain uutta (v. Bonsdorff 2009 s.26-37). ”Leikki on mielikuvitusprosessi, jossa todelliset tilanteet saavat tuoreita ja vieraita sisältöjä.” (Heikkinen 2004, s.55). Mitä tutumpi on maailma, johon pelin avulla menemme, sitä helpommin uppoudumme peliin. Onko leikin vastakohta arki, vaikka reaalitodellisuus eli arki ei missään vaiheessa katoa leikissä. Kokonaisvaltaisesti pelaaja on tässä reaalitodellisuudessa pelaamassa ja aktiviteetti tapahtuu. Leikkivietin voi nopeasti tulkita mielen sisäiseksi tilaksi. Se tarvitsee silti jonkin muodon ja fyysisen preesensin, kanavan, tullakseen toiminnaksi, jossa ihminen voi tulla kokonaiseksi. (Schiller, passim)

Leikki on siis jotain sellaista, missä reaalityodellisuus ja mielikuvitus lomittuvat keskenään. GTA V -pelin maailmakuva on satiirinen ilmaus todellisuudesta, missä moderni yhteiskunta ja korruptoitunut alamaailma törmäävät yhteen. Todellisuuden ja pelimaailman ero pysyy, mutta tässä tilassa pelaaja uppoutuu pelaamiselle. Erilaisten ratkaisujen miettiminen tapahtuu mielessä ja mielikuvituksen avulla, mutta saadakseen aikaan pelaamista nämä pohdinnat on vietävä käytännön tasolle ja fyysisesti pelattava. Mielikuvitus vapauttaa esteettiseen leikkiin ja leikki vapauttaa toimintaan. Kun pystymme nauttimaan ilman tarvetta, silloin myös leikkivietti kehittyy. (Schiller 26:6)

Kehittynyt leikkivietti on askel eteenpäin esteettisen tilan saavuttamisessa, mikä on kokonaiseksi ihmiseksi tulemisen kannalta merkittävää. Yksilön kehittyessä avautuu tie kohti paremman yhteiskunnan saavuttamista, jonka primitiiviset moraalit ajavat yksilön tarpeita. (Schiller, passim)

Pelaamisen todellisuus

Pelaamisen kautta muodostunut kokemus tapahtuu tässä todellisuudessa, eli reaalityodellisuudessa. Pelimaailma on pelin sisäinen todellisuus. Pelimaailmassa tapahtuvat kokemukset eivät vähennä kokemuksen arvoa vaan se on yhtä arvokas ja todellinen. Reaalityodellisuudessa tapahtuvat kokemukset ovat luonteeltaan erilaisia kuin pelimaailman kokemukset. Pelikokemuksen tulisi olla illuusio siitä, mikä voisi olla totta. (Schell 2008 s.22)

*"Voimme ymmärtää todellisuuden konseptin,
mutta emme itse todellisuutta"*

- Schell

Nelson Goodman on pohtinut denotaatiota siitä, mikä on faktaa ja mikä fiktiota. Taide pystyy tuomaan esille asioita, jotka eivät ole totta ja muuttamaan ne todelliseksi. Uppoudumme illuusioon todellisuudesta ja rajapinta rikkoutuu. Pelit tuovat taiteen tavoin toden tuntuksia kokemuksia arkeemme. Pelisuunnittelun kannalta on merkittävää, kuinka todelta eli uskottavalta peli vaikuttaa. Schell rohkaisee pelisuunnittelijoita tekemään pelejä, joissa pelikokemus tuntuu enemmän kuin todelta. (Schell 2008 s.118) Pelit perustuvat interaktiiviseen kokemukseen. Todellisuus ja kokemus muuttuvat, sillä emme enää ainoastaan katso ja näe lentävää helikopteria vaan lennätämme sitä itse. Emme todellisuudessa lennä oikealla helikopterilla, mutta voimme hyvin sanoa pelatessa, että lennän juuri nyt helikopterilla. Aarseth on nostanut juuri pelaamiseen liittyvän simuloinnin eli vuorovaikutteisen pelaamisen erottamaan pelikokemuksen elokuvien ja kirjallisuuden tuomasta kokemuksesta. (2005)

Tunnetta elokuvien ja kirjojen fiktiiviset maailmat reaalityodellisuuteemme passiivisemmin kuin peleissä. Pelatessa menemme fiktiiviseen maailmaan aktiivisesti. Tuossa maailmassa fiktiivisiä asioita ja esineitä ovatkin epätodet rakennukset ja esineet, joilla ei pelin kannalta ole mitään merkitystä. (Aarseth 2005 s.42)

Toden vaikutus pelin kulkuun:



Ensimmäinen ryöstö pelissä tapahtuu koruliikkeessä. Ryöstöön on ajauduttu, koska Michael tarvitsee rahaa korvataksaan talon, jonka mustasukkaisuudessaan hajotti. Tai oikeastaan minä pelaajana sen talon hajotin, kun asian pelasin; enkä ainoastaan katsonut videota jossa tämä tapahtui. Talon omistaja on uhannut Michaelin perhettä, joten rahan tarpeen mo-

tiivä kasvaa. Hyvä olisi myös samalla saada hieman lisätienestiä pelin myöhempiä vaiheita varten. Tämän ryöstön onnistumiseen vaikuttaa, kuinka paljon arvoesineitä pystyn ryöstämään tietyn ajan sisällä. Ryöstettyyn loppusummaan vaikuttaa kuinka hyvin suoriudut tehtävästä. Eksyttyessäni poliiseja saattaa osa ryöstetystä tavarasta tippua matkanvarrelle.

Kaikki alkaa tarkalla suunnitelmalla apulaisten palkkaamiseksi. Heidän palkkansa on prosentuaalinen voittosummasta, mitä suurempi prosentti, sitä paremmat taidot. Valeasut ja pakoajoneuvot on myös ennen ryöstöä varastettava. Koko missio koostuu siis useista pienistä tehtävistä. Pelin myöhempään kulkuun vaikuttaa myös kuinka hyvin suoriudun tästä tehtävästä. Eri esineet ovat arvoltaan erilaisia, mitkä esineet ryöstän annetussa ajassa vaikuttaa luonnollisesti ryöstösaaliin loppusummaan. Ryöstön suunnitelmallisuus ja kulku tuntuu realistiselta, vaikka en ole ryöstellyt korukauppoja. Jos minun olisi pitänyt kuvailla korukaupan ryöstöä ennen kuin olin pelannut peliä, olisi kuvaus ollut samantapainen.

Sain tarpeeksi rahaa, pääsin pakoon ja tienasin vieläpä hiukan extraa.

"You're carried along on a rush of euphoric action and shock mostly because the world looks and behaves as though all this makes sense."

- Stuart, 2013

Visuaalisen ilmeen realismisuus Grand Theft Auto V:ssa on ollut kriitikoiden ylistämä muun muassa *The Guardian* -lehdessä ja *Pelaaja* -lehdessä. Itsekin olen tämän pelaajana havainnut ja auringonlaskua tuijottaessani omalta sohvaltami pysytyn kuvittelemaan kevyen tuulen vireen kasvoillani. Haluan pysähtyä hetkeksi ihailemaan tätä luonnon kaunista näkyä, joka oikeasti on vain mukaelma luonnosta. Sillä, kuinka realistinen Grand Theft Auto V:n visuaalinen ilme on, ei ole väliä muuta kuin subjektiivisessa mielessä. Toiset voivat kokea, että elokuva on animaatiota realistisempi ja uskottavampi.

Se, mikä on pelissä visuaalisesti realistista, on täysin riippuvainen näkemyksestä realismisuuden käsitteeseen. Pelaajalle hahmottuu käsitys korukaupan ryöstöstä ja se simuloi realistiselta vaikuttavaa ryöstöä. Kyseessä ei ole kuitenkaan ohjeistus ja harjoittelustimulaatio, kuinka ryöstää korukauppa. Esittämisen teoriaa voi hahmottaa myös sen kautta, että Los Santos kaupunki on fiktiivinen kaupunki ja muistuttaa Los Angelisia. (Goodman 1976 s.27-28) Mielenkiintoinen käänne on, ettei Grand Theft Auto V visuaalisessa realismisuuden tavoittelussa esitä perinteistä kuvaa videopelistä, johon olemme aikaisemmin totuneet. Videopeleistä esimerkiksi Super Mario ja Tekken ovat uskottavia videopeleinä vaikka eivät toimi tai näytä realistiselta.

Teknologiassa on kehittynyt, mikä vaikuttaa myös pelien visuaalisuuteen ja luo enemmän valinnanvapautta suunnitteluun.

Miksi pelien avulla niin sanotusti paetaan todellisuutta eli haetaan eskapismia, jos pelien reaalityodellisuusarvo on kuitenkin niin lähellä reaalityodellisuutta? Emme koskaan voi kuvitella mitään sellaista, jota emme osaa ajatella. Ajattelemme asioita, jotka olemme jollain tapaa kohdanneet reaalityodellisuudessa. Uskomuksien ja yhdistelmien kautta ajattelumme laajenee ja mielikuvitus on tapa laajentaa ajattelua. (v. Bonsdorff 2009 s.28) Todentuntuisuus pelissä on uskottavuuden kannalta merkityksellistä. Jos emme koe asiaa uskottavaksi, on siihen hankalampi uppoutua ja vapautua pelin äärellä, siirtyä ajattelemaan. ”Ihminen luo sekä vääristää oman maailmansa ja realismisuutensa.” (Forster 1965 s.48) Jos pelimaailma tuntuu epäuskottavalta, on peli mennyt yli meidän sisäisen ymmärryksemme ja oman kyvyn vääristää asioista. Samoin rajaton maailma herättää kyseenalaisuutta, koska rajattomuutta on vaikea käsittää.

- **Eskapismilla haetaankin jotain muuta kuin pakoa reaalityodellisuudesta. Hakeudumme mielikuvituksen ja reaalityodellisuuden rajamaille, missä uskottavuudella on merkitystä.**

Mielikuvituksen avulla ihminen pystyy menemään omien ajatusmallien yli, mutta tämä vaatii mielikuvituksen vapautta, niin sanottua ajatuksella leikkimistä. (Schiller 13:5) Käsittelen termiä vapaus myöhemmin, mutta sen esille tuominen todellisuudesta puhuessa on välttämätöntä. Emme voi kokea samoja asioita samalla tavalla reaalityodellisuudessa ja esteettisellä kentällä.

Todellisuuden tasapaino:



Viattoman siviilin pystyy helposti tappamaan Grand Theft Auto V:ssä, vahingossa siinä missä tahallaan. Pelaaja joutuu myös kohtaamaan hahmoja, jotka ovat tuttuja hänelle ja vahingoittamaan näitä. Pelin pääjuoni ja pelin luonne pakottaa pelaajan väkivaltaan, jotta tarina voi edetä. Harva tapettavista ihmisistä kuitenkaan on missään pelin vaiheissa merkityksellinen ja sulautuu osaksi massaan siinä mis-

sä ampuisit soikioita ja olisit itse neliö. Jonkin verran väkivallasta kieltäytyjä pystyy pelaamaan eteenpäin, jos on valmis uhraamaan itsensä. Tarpeeksi monta kertaa tehtävä epäonnistuttua tulee pelaajalle ohita vaihtoehto ja tällöin peli jatkaa siitä mihin sinun olisi pitänyt päästä omin avuin. Tällä tavoin pelaamalla pelaaja ei ole antautunut pelin omille säännöille, vaan soveltaa niitä.

Ihmisten tappaminen on pelissä hyvin normaalia, eläinten tappaminen ei ole. Pelissä tapahtuu vaiheita jolloin menet hirvimetsälle tai joudut häättämään dingoja ja tehtävän eteneminen vaatii eläimen tappamista. Vahingossa ja huvikseen eläimiä voi tappaa ja vahingoittaa.

Itselläni mielensisäisiä hankaluuksia tuotti eläinten tappaminen. Yhdessä tehtävässä en siihen myöskään yhdessä pystynyt. Missään vaiheessa ihmisen tappaminen ei ole tuottanut kysymyksiä tai epärointiä. Olen hyväksynyt sen osaksi peliä. Hirvien metsästyksen pystyin hoitamaan, mutta en ampumaan lemmikkikoiraa, vaikka tämä sitten tappoi minun hahmoni ja kykenemättömyyttäni pelata ”oikein” rangaisiin pelissä ja menetin sievoisen summan rötöksillä ansaittua rahaa.

Kokemuksien ja ympäristön tasapaino ei silloin pääsisi toteutumaan. (Schiller 26:11) Esimerkiksi pelissä kovaa ajaminen ei tuntuisi todellisuudessa yhtä vapauttavalta vaan itsellä ainakin turvattomalta. Saavutettua esteettisen mielentilan eli mielikuvituksen avoimuuden voimme nähdä ja kokea asioita uudella tavalla. Emme näe välttämättä hyvää ja oikeaa tapaa, ainoastaan uuden. (Tikkanen 1996 s.54-56) Selvä yhteinen sävel peleillä ja estetiikalla on siinä, kuinka objekti/peli täytyy hyväksyä sellaisenaan ja ottaa vastaan, mitä sillä on annettavana, jotta kokemus voi tapahtua. Kokemuksella tarkoitan Deweyn määrittelemää kokemusta, joka täyttää ihmisen kokonaisvaltaisesti. Se on itse-riittoisa ja sillä on selkeä alku ja loppu. (Dewey 1934, 35)

On muistettava, ettei leikki ole pelkkää leikkimistä tai pelaamista. Pelkkää termiä voidaan käyttää eri tilanteissa eri tavalla. Toisiin käsitteisiin yhdistämällä, käsite saa uusia ulottuvuuksia. ”Esteettinen vapaus on leikin vapautta.” (Tikkanen 1996 s.49) Pelatessaan pelaaja ei laitakaan aivojaan narikkaan. Pelaamalla pelaaja vapauttaa itsensä reaalityodellisuudesta ja avaa mielikuvituksensa. Stressaavissa elämäntilanteissa pelin ja leikin tarjoamat vapauden tunteet ovat tervetulleita.

Tässä pro gradu -tutkimuksessa leikki- ja peli-sana tarkoittaa aktiivista pelaamista ja leikkimistä, mutta ei milloinkaan pelkkää fyysisistä aktiviteettiä vaan ennen kaikkea mielen sisäistä leikkiä, joka liittyy leikin tuomaan aktiviteettiin. Videopelin pelaaja pelaa peliä, mutta pelin leikki tapahtuu itse pelissä sekä pelaajan mielessä. Tätä kautta se tulee osaksi ympäristöä ja kulttuuriamme. Pidämme pelaamisesta ja leikkimisestä, ja nyt pelaamme ja leikimme videopeleillä. (Juul 2003 s.44) Leikki on osa peliä, joka muuttuu leikiksi vasta kun aloitamme pelaamisen.

vapaus

Leikin ja pelin aikana tapahtuva vapaus tapahtuu meissä sisällä ja on enemmän tunnetilaa muistuttava vapautuminen kuin fyysinen vapautuminen. Tämä on lähestymistapani käsitteeseen. Vapaus käsitteenä saatetaan tulkita helposti hyvin romanti-soituneeksi. Puhuessamme voimme miettiä kansojen vapautta, lemmikkieläinten ja villien eläimiä vapaussuhdetta ja sitä mikä meitä kahlitsee. Vallankumouksen tarkoituksenakin on vapauttaa ihminen, mistä myös Schiller on puhunut yhteiskunnan muutoksen tarpeen yhteydessä. Konkreettisesti itsensä vapaaksi tuntevan henkilön mieli voi olla hyvinkin lukkiutunut. Häntä ei sido rajoitteet liikkua tai hänellä on oma vapautensa oman elämänsä suhteen. Mieli voi olla jämähtänyt vanhoihin ja tuttuihin kaavoihin eikä silloin ihminen pääse ajattelemaan vapaammin ja laajemmin. Tällöin hän ei ole välttämättä pääs-syt kehittämään leikkiviettiään ja unohtunut toisen viettinsä jatkuvaan ylivoimaan. Leikissä ihminen on vapaa ja leikissä ih-misen tajunta pystyy toimimaan vapaasti. (Forster 1965 s.47)

- **Lähestyn vapauden käsitettä itsensä uudelleen määrittelemisen kautta omaan mieleensä, mielikuvituksen sekä ajattelun avaamiselle eli vapauttamiselle.**

Aktiivisuus ja nauttimisen tunne johdattelevat mielikuvituksen valloilleen antaen järjelle ja hengelliselle aistimaailmallemme tilan yhtenäiseen tasapainoon. (Schiller, passim) Tässä on kyse esteettisestä vapaudesta, joka toteutuu leikkivietissä.

Schiller puhuu järjen vapaudesta, jossa vapaudutaan tunnevietistä ja pystymme rationalisoimaan tekemisiämme. (Tikkanen 1996 s.49) Järjen vapaus on vapautta, jossa järki saa toimia ilman aistejamme ja tunnereaktiota. Vastakohtana on järjestä vapaata, silloin ihminen olisi viltimmässä, väkivaltaisimmassa ja itsekeskeisimmässä tilassaan. (Schiller, passim)

Moraali kytkeytyy vapauden käsitteeseen, kun aloitamme pohdinnan moraalista ratkaisusta vapauden nimissä. Pelimaailman moraaliset ratkaisut eivät ole vastaa pelaajan käyttäytymiseen reaalityodellisuudessa. Pelaajan päästyä reaalityodellisuuden moraalien yli pelimaailmassa voi hänen mielensä avartua ja tarjota näkymän siitä, miksi joku ihminen toimii reaalityodellisuudessaakin erilaisilla moraalilla säännöillä. Vapaus ei tarkoita samaa kuin moraaliton, sillä moraalit rakentuu järjen vapaudessa. (Schiller, passim) Vapauden kautta esiin nousee myös vastuu. Taide luo tilan mielen vapaudelle ja on kaikista suostuttelukykyisin propagandan väline. (Forster 1965 s.51) Pelikokemuksen kannalta on tärkeä luopua omista periaatteistaan ja moraalistaan, jotta pystymme nauttimaan pelistä ja pelin tuomasta leikistä.

Schiller kirjoittaa toisessa kirjeeseen taiteen olevan ”vapauden tytär”, joka pulppuaa mielen sisältä eikä ulkopuolisista tekijöistä. Tällaisen taiteen on tultava uskaliaasti yli meidän tarpeiden ja halujemme. (Schiller 2:3) Vastauksen mielestäni tällaisen taiteen luomaan tilaan tarjoaa videopelit, jolloin videopelin pelikokemuksessa joudumme menemään yli omien tarpeidemme. Tällöin voimme hyväksyä pelimaailman sellaisenaan. Pelimaailmassa toteutamme vapaata itseämme sellaisten asioiden äärellä, joihin meitä ei ole valmiiksi kasvatettu. Pelimaailmat pakottavat

myös tekemään asioita, joita elokuvat ja kirjat eivät ehkä pysty tekemään yhtä voimakkaasti. Selvännän asiaa esimerkin avulla: Mieleenpainuvaksi tauluksi on jäänyt maalaus, jossa apina yrittää polttaa kissan kypälää hellanliedellä. Maalauksen kiduttamisen yritys, kissan pakokouhu ja apinan raaka päättäväisyys tekoon vangitsivat minun katseeni näyttelytilassa. Tilan muut teokset olivat renessanssin tyyllisiä muotokuvia rikkaista ihmisistä. Tämänkaltaisessa tilanteessa ihminen jää hyväksymään teoksen, mutta ei mene leikin vapauden kautta aktiiviseksi tekijäksi. Jos kyseinen maalaus olisi videopeli, olisi mitä todennäköisintä Grand Theft Auto V:n pelimaailmalle uskollisesti pelaajan pelattava apinalla eikä kissalla. Tämänkaltaisessa kokemusmaailmassa tarvitsimme vielä suurempaa vapautta reaalitodellisuudesta päästäksemme sinne kuin vain katsomalla taulua.

Vapaus on luonnollinen, ei ihmisen luoma. (Schiller 20:1) Schiller kirjoittaa myös, ettei vapautta voi ihmiseltä riistää ja ainoa tapa päästä siitä on fyysinen kuolema. Näin aseteltuna termi on sidottu hyvin vahvasti ihmisen perusolemukseen eli leikkiviettiin ja siihen, että se on meidän sisäinen pyrkimyksemme. Koskaan ei ole kuitenkaan täydellistä ja kokonaisvaltaista kokemusta vapaudesta tai esteettistä kokemusta, vaan se on asteittaista. (Schiller 12:4) Esteettiseen kokemuksen ja leikkivietin tuomaan vapauteen ihminen ei pysty jäämään, sillä se vaatii häneltä muiden sisäisten tarpeiden ja viettien tasapainon. Nälgäisenä on vaikeampi keskittyä ja antautua saati sitten yrittää istua paikoillaan teatterissa kun on vessahätä, jolloin koko kokemus kärsii. Asteittaisuuden pystyy rinnastamaan intensiivisyyteen; mitä syvempi kokemus on, sitä lähemmäksi kokonaisvaltaisuutta pääsemme. Keskitymällä kunnolla ihminen saa siivet, joilla hän pääsee yli oimien luonnollisten halujensa ja ohjatusti juuri sinne minne hänen täytyisi moraalisisistä syistä energiansa keskittää. (Schiller 6:13)

PELIN RAKENNETTU VAPAAUS

Hyvän pelin pitäisi taata pelaajalleen tunteen vapaudesta ja siksi se on yksi pelin tärkeimmistä elementeistä. Vapaus tuo tunteen siitä, että hallitsee pelin eli omistaa voiman. (Schell 2008 s.284) Schillerin käsitys vapaudesta ei eroa paljoa pelisuunnittelun käsityksestä vapaudesta. Pelaaja ei hae itselleen vapautta vaan ennemminkin pelaa hahmolla, joka etsii liian monimutkaisessa yhteiskunnassa vapautta ja vapauden tunnetta siitä, että saa olla oma itsensä. Schillerin teoriassa ”perusminä” on vapaus, olosuhteet muuttuvat ja muokkaavat ”perusminää”, jolloin se ei voi olla itsensä eikä näin ollen vapaa. Juul kysyy ”miksi olla rajoittunut kun voi olla vapaa?” Hän viittaa tällä kysymyksellään vapaaseen peliin ja leikkiin. Videopeleissä säännöt ja pelin sisäänrakennetut esteet luovat rajoitteita. Juul myös vastaa omaan kysymykseensä, että videopelien säännöt ja rajoitteet antavat sisällön toiminnalle. (Juul 2003, s. 36)

Vapaus rillestää isossa avoimessa pelimaailmassa, jossa pelaajan teoilla oli seurauksia, innosti miljoonia ja taas miljoonia pelin ääreen.”

- Puha, 2013

Jesse Schell on kirjoittanut selkeän kirjan pelisuunnittelusta *The art of game design*, jonka sisältö haastaa suunnittelijaa pohtimaan peliään ja pelin mahdollisuuksia mediana. Pelisuunnittelun näkökulmasta vapauden tunteen saaminen pelaajalle on merkityksellistä. Yksi Schellin kirjan luvuista kertoo

kin, kuinka epäsuoraa vapautta peliin rakennetaan. Vapauden tunnetta lisäävät seuraukset, kuten Puhan lainauksessa GTA III:sta epäsuorasti mainitsee. Sama rellestäminen jatkuu GTA V:n parissa. Ilman seurauksia teoilla ei olisi merkitystä ja silloin ne jäisivät tyhjiksi, eikä vapaudelle näin ollen jäisi tilaa.

Pelaaja voidaan johdatella tekemään epäsuorasti tai suoraan asioita, joita pelissä täytyy tehdä pelin etenemisen kannalta. Äänimaailma voi ohjeistaa pelaajaa toimimaan tietyllä tavalla. Piilotetut ohjeet antavat pelaajalle tunteen omasta ideasta ja oivalluksesta. Autoradiota vaihtaessa ei kappaleet lähde aina automaattisesti alusta vaan miten sattuu. Peli ei anna pelaajalle täyttää valtaa vaan muistuttaa pienillä asioilla siitä, kumman tarkoitus on viedä kumpaa. Lähtiessäsi ajamaan väärille reiteille tai hutiloidessasi liikenteessä saat kanssamatkustajalta palautetta. Hahmoista Trevor ei myöskään aina anna pelaajan kuunnella mitä haluaa vaan päättää radiokanavasta itse. Kun ohjeet loppuvat ja pelaajalle tulee täysi vapaus pelimaailman sisällä, tästä voi syntyä epämiellyttävä tunne.

Rajattomuus ei ole siis vapauden määritelmä, vaan rajojen sisällä syntyvä vapauden tunne. Samanlaisia elementtejä käytetään myös muissa tarinan kerronnallisissa kuvissa, kuten sarjakuvissa ja elokuvissa. Kuvakerronnalla johdatamme katsojan ja pelaajan oikeiden asioiden äärelle, ilman että se tapahtuu pakottamalla. Kohtauksien vaihtuessa seuraamme punaiseen pukeutuvaa naista, joka liikkuu sinisen harmaassa ihmismassassa. Silmä hakeutuu tähän huomiopisteeseen. Nainen kulkee ohi miehen, joka lukee sanomalehteä. Sanomalehden näkeminen on tärkeä katsojalle, mutta ilman joukosta erottuvan naisen seuraamista, ei silmä oli-

si hakeutunut näkemään kyseistä lehteä. Toinen vaihtoehto olisi ollut rajata suoraan lehteen, ettei sitä voisi olla huomaamatta. Toisessa toteutuu epäsuora vapaus ja toisessa vaihtoehdottomuus.

Palaan takaisin Schillerin ajatukseen järjestisestä vapaudesta ja sen tarpeesta. Ajatus sisäänrakennetusta vapaudesta perustelee hyvin sitä, miksi peleissä on sisään rakennettuja rajoitteita. Lait ja säännöt antavat ihmiselle vapauden olla ihminen. Samalla säännöt määräävät oikeita ja vääriä valintoja, jottei ainevietti saa liiallista otetta ihmisestä. (Tikkanen 1996 s.51) Ihminen on luonnostaan itsekäs ja väkivaltainen. Muodollisten moraalien kautta hän voi olla vapaa. (Schiller 3:5)

mistä me vapaudumme

Taiteen tulisi tuoda meissä tunne vapaudesta ja mielen rauhallisuudesta. (Schiller 22:3) Haluamme vapautua, olla ja elää hetki vapaudessa. Fraasia, ”laittaa aivot narikkaan” kuulee vapauden tilan ja leikin kaipauksen yhteydessä. Jos leikki on arjen vastakohta ja pyrimme pois arjesta, ajaudumme väistämättä leikkiin.

Jotta meillä olisi pyrkimys parempaan ihmiseen, on meillä myös oltava persoona ja tila. ”Emme ole olemassa sen takia, että ajatteleme, tahdomme ja tunnemme; emme ajattele, tunne, tahdo sen takia, että olemme olemassa.” (Schiller 11:3) Schiller jakaa ”perusminän” kahteen osaan: Persoonaan, joka on pysyvä, ja tilaan, joka on muuttuva. ”Olemme olemassa siksi, että olemme

olemassa; tunnemme, ajattelemme ja tahdomme sen takia, että ulkopuolellamme on lisäksi jotain muuta” (Schiller 11:3)

Vapaudessa ihminen vapautuu siitä mitä on, eli itsestään. Ajaudumme tekemään asioita, joissa meidän ei tarvitse ajatella, vaikka käytännössä se on täysin mahdotonta. Siirrymme ajattelemaan asioita, jotka eivät muuta meidän reaalityttöisyyttämme eikä meidän asemaamme siinä. Ajattelemalla näitä mahdollistamme muutoksen. Persoonallisuus onkin vain tyhjä kuori ilman näkökulmia ja kokemuksia ja vain potentiaalinen kohde persoonaksi kasvamiseen. (Schiller 11:8)

Leikin ja esteettisen tilan kautta pääsemme olemaan kokonaisiksi ja antamaan yhtä paljon tilaa meidän muodolle, aistille ja epävalmiille persoonalle. Pystymme tuntemaan asioita, joita järjellinen puoli vaimentaa. Pääsemme pois jostain johon luonnollinen halumme meitä ajaa. Meidän ei tarvitse olla ja jäädä siihen kuka olemme, mihin olemme itsemme määrittelleet tai mihin yhteiskunta on meidät asettanut. Voimme määrittellä itsemme uudelleen. (Schiller, passim) Esteettisessä tilassa ihmisen ei tarvitse enää kampailla ja oppia tuntemaan viettejä, eikä pyrkiä ylittämään toista viettiä, vaan hän voi siirtyä inhimilliseen valinnanvapauteen. (Schiller 23:80)

V

KOETTU SOHVALLA, ELETTY MIELESSÄ

Vapaapäivä, rentoutuminen, tarve laittaa aivot narikkaan ajaa tekemään arjesta poikkeavia asioita, jolloin meidän ei oleteta olevan läsnä kaikelle muulle vaan ainoastaan asialle itselleen. Velvollisuuksista vapaa leikkivietti kutsuu tarttumaan pelikapulaan.

Etäännyttäytymällä tutusta ympäristöstä näemme sen selkeämmin ja paremmin. Omaa kulttuuria on vaikea nähdä, jos koskaan ei etäänny ja tarkastele sitä ulkopuolisena. Tarvitsemme välitarkastusta toiseen nähdäksemme paremmin. Grand Theft Auto V:ssä näemme selkeästi yhteiskunnan, maailman ja hahmot. Ne ovat kuitenkin eräänlainen peilikuva länsimaisesta varsinkin amerikkalaisesta yhteiskunnasta. Peli sijoittuu länsirannikolle; aikaisemmat versiot ovat olleet myös itärannikolla. Olen asunut Yhdysvalloissa, ja tätä kautta olen päässyt kokemaan ja näkemään amerikkalaista kulttuuria ja näin ollen näkemään myös omaani eli suomalaista kulttuuria. Kokemuksen kautta olen oppinut ymmärtämään, kuinka tärkeää on etäännyttäytymään ja katsoa lähellä olevia asioita kauempaa. Tällöin pystyy näkemään ne kokonaisuutena, hyvine ja huonoine puolineen. Saman-

laista näkemystä yritän toteuttaa pelatessani GTA V:ta, Schillerin ollessa minulle auto, jolla kaasuttelen GTA V -pelissä.

Pelaamisen aloittamista täytyy valmistella etukäteen niin kuin matkalle lähtöäkin. Pelaamista ei voi yhtäkkiä vain aloittaa. Ulkoiset tekijät luovat tilan pelaamiselle. Ensinnäkin täytyy olla aikaa, Grand Theft Auto V:n tapaista peliä ei pysty eikä halukaan pelata vain puolta tuntia tai varttia vaan siihen on hyvä varata tovi jos toinenkin. Kokemuksemme on asteittaista, esteettinen tila ja vapauden tunne ei voi koskaan olla kokonaisvaltainen ja täysin aito. (Schiller 22:4) Jo samaan aikaan pelaaminen ja keskusteleminen voi tuottaa hankaluuksia, pelkästään kuunteleminen on minulle haasteellista pelaamiseen keskittymisen lomassa. En ihmettele sitä, että ihmiset priorisoivat aikaa pelaamiselle. Saatan varata joskus kokonaisen viikonlopun pelaamiselle. Näin olen toiminut myös GTA V:n parissa, yksi viikonloppu ei riittänyt, vaan aikaa on mennyt useita tunteja leviten sinne tänne kalenterissa. On ollut ajanjaksoja, jolloin en ole koskenutkaan koko peliin ja toisina aikoina uppoutunut ilta toisensa jälkeen hahmojen seuraan pelimaailmaan. Samalla tavalla olen toiminut Schillerin kanssa, en lukenut kirjeitä yhdeltä istumalta, vaan pätkissä ja palasin myöhemmin yksittäisiin kirjeisiin.

Peli satirisoi ”amerikkalaista unelmaa”, samoin pelin yhteiskunnalliset moraalit. Ne ovat välillä hyvin ristiriitaisia yksilön moraalien kanssa. Isänmaallisuus on nostettu yhdeksi osaksi peliä sivutehtävässä, jossa ilman lupaa maassa asuvia henkilöitä jahdataan. Julkisuuden henkilöiden osa yhteiskuntaa tulee esille muutamissa tehtävissä. Paparazzia autetaan jahtaamaan julkisuuden henkilöitä, joista yksi ajaa muun muassa päihty-

neenä päin puuta. Pelissä varastetaan henkilökohtaisia tavaroita julkisuuden henkilöiltä eläkkeellä olevalle brittipariskunnalle. GTA V:ssä reaalityodellisuuden tiettyjen piireiden kanssa leikitään. Asiat mitkä tapahtuvat voisivat tapahtua oikeastikin. Pelimaailma ei ole pelkkää gangsteri-glamouria. Se on myös alkoholi- ja huumeongelmista kärsivien ystävien auttamista, perheen suojelua ja inhimillisestä puolesta kiinni pitämistä.

*Franklin: "I see the problem,
but I just don't see that it's mine."*

Tehtävien aikana olen pelin ohjauksessa ja pelaajana minun odotetaan toimivan ohjeiden mukaan selvittääkseni tehtävästä ja päästääkseni eteenpäin. Mikäli en ole tehtävässä, olen vapaassa tilassa. Tällöin saan tehdä valitsemiani asioita (katso *pelaajan valinta* -osio s. 9). Pelimaailma tarjoaa mahdollisuuksia; on pelaajasta kiinni mihin kaikkiin hän tarttuu. Pelaajan mielikuvituksen vapaudesta leikkiin, leikki tulee esteettisestä leikistä reaali maailmaan. "Ideoiden vapaan seurannon leikistä lopulta esteettiseen leikkiin" (Schiller 27:4) Pelimaailmassa, mielikuvituksen vapaudessa pelaaja pääsee toteuttamaan mahdollisuuksia ja muuttamaan omia toimintamallejaan. Peli johdattelee meidät tilanteisiin, joissa emme reaalityodellisuudessa ole välttämättä olleet. Näin peli johdattelee meitä myös uudelleen määrittelemään toimintatapojamme. Mitä kaikkea olemme valmiita kokeilemaan?

tasapaino

"Tie mieleen kulkee sydämen kautta."

- Schiller (8:7)

Tunnereaktio tulee esiin usein ennen järjestäytyä reaktiota, mutta tunnereaktiokin pitäisi osata ymmärtää, ottamalla järjestellinen puoli mukaan reaktioon. (10:2) Tarkoitan, että ihminen ymmärtäisi olevansa tunnereaktion vallassa. Ihminen pysähtyisi miettimään omaa tunnettaan ja tilannetta, ennen kuin tekee ratkaisuja seuraavan liikkeensä kanssa. Tunne tai järki reaktiosta toiseen siirtyminen ei kuitenkaan tapahdu suoraan, vaan on ensin etäännyttävä. (Schiller 10:3) Etäntymällä omasta ajattelusta ja reaktiosta voimme antaa uudelle ajatukselle tilaa.

Pelin päähenkilöistä kaksi kolmesta on hyvin tunteella käyvää ihmistä. Heidän sisäiset reaktionsa saavat aikaan tapahtumaketjuja, jotka muodostavat pelin päätarinaa. Kaikki tapahtumaketjut eivät ole alkuasetelmiltään ja teemoiltaan kovin kaukana reaali-todellisuudesta. Vahvaksi teemaksi nousee lojaalisuus, jonka ylläpitämiseen tai menettämiseen tapahtumat kulminoituvat. Yli-ampuvilta tuntuvat ratkaisut eivät riko uskottavuutta. Emme kyseenalaista hahmon tekemisiä vaan uskomme hänen motiiviinsa ja jatkamme pelaamista hänen tunnereaktiossaan. Pelaajana näemme reaktiot ulkopuolisena ja pystymme ajattelemaan tai olemaan ajattelematta. Emme ehkä ala kyseenalaistaa omaa toimintaamme, mutta ehkä alamme nähdä, milloin olemme jonkin reakti-

tion liiallisen vallan alla. Tämä toteutuu, kun näemme fiktiivisen hahmon tilanteessa, johon meidän pelaajan täytyisi samaistua.

Pelaaja etäännyttyä itsestään ja tästä maailmasta. Hänen on toimitettava pelin vaatimalla tavalla, oli hänen oma reaktionsa mikä tahansa. Tässä näkyy pelien kokemusmaailman ero kirjan, elokuvan tai taideteoksen tuomaan kokemukseen. Pelissä pelaaja vaikuttaa ja käy läpi kokemusta aktiivisempänä tekijänä kuin usein elokuvissa ja kirjoissa. Peli luo pelaajalle illuusion todesta, jossa pelaaja alkaa käyttäytyä ja toimia. Teatterissa katsoja pääsee lähemmäksi lavaa, jolloin hän myös fyysisesti lähempänä näyttelijöitä. Elävän taiteen esityksistä katsojat saattavat joutua olemaan hyvinkin interaktiivisessa tilanteessa esiintyjän kanssa. Pelit eivät ole välttämättä kovinkaan kaukana teatterista ja tämän vuoksi Schillerin, näytelmäkirjailijan teoria soveltuukin hyvin ymmärtämään Grand Theft Auto V:n tapaista videopeliä. Schiller kirjoittaa yhdeksännessä kirjeessään taiteen olevan illuusio totuudesta. (9:4) Goodman lainaa tuntemattomaksi jäänyttä tekijää ”Taide ei ole kopio todellisuudesta, yksikin niitä on hitto vie tarpeeksi!” (1976 s.3) Vaikka pelin tapahtumat voivat tuntua kaukaisilta, ne eivät ole moraalisilta ratkaisuilta kovin kaukana niistä asioista, joiden kanssa painimme jatkuvasti tässäkin todellisuudessa.

Leikkivietin tuomassa vapaudessa olemme irti arjesta ja siitä itsestämme, joka arjessa ajaudumme olemaan. Vapaudumme käyttämään meidän kumpaaakin viettiämme tasapainossa. Liian analyyttinen ei tunnista luonnollisia tunteitaan ja liian tunteella käyvä ei osaa rationalisoida itseään. Vapaudumme siis olemaan mitä olemme. Ihmisen ulkoisesta olemuksesta voi pystyä näkemään, milloin hän on leikkivietissä. Itselläni keskit-

tyminen kaikkeen muuhun ympärillä olevaan pienenee, käsitys ajankulusta hämärtyy ja huomaan, että tunteellinen puoleni pyrkii esiin. Kiivastun, suutun, koen onnistumista, syke nousee ja tunnelmoin. Käyn läpi pelatessa enemmän tunteita kuin voisın samassa ajassa käydä läpi minkään muun aktiviteetin lomassa. Hyvinkin voimakkaasti läsnä olleet tunteet unohtuvat leikkivietissä. Aluksi pelin pelaaminen oli arkaa ja ajaminen kömpelöä. Saadessani pelin ohjauksen hallintaani ote parani ja pelaamisesta tuli välillä jopa huolimatonta. Olen huomannut, etten kunnioita autoja kovinkaan paljoa, sillä harvoin pääsen pisteestä a pisteeseen b ilman kolarointia. Tämä ei johdu siitä, ettenkö pystyisi rauhassa olemaan tarkkaavaisempi. Nopeasti liikenteeseen turhaantuneena käytän jalankulkureittiä tai tienpientareta oikotienä, usein myös autojen välistä mahtuu puikkelehtimaan. Toisinaan tehtävien täydellisen suorituksen vaatimustasona on ehjä auto, mutta läpi pääse hiukan rikkinäiselläkin. Tunnereaktio lyö kuitenkin suorittamisen päälle, jos tiellä juoksee peura. Silloin olen valmis lyömään jarrut pohjaan ja ohjaamaan auton rinnettä alas, muut jääkööt alle. Pelimaailman ja reaalityodellisuuden välinen verho ikään kuin avautuisi tällöin.

tunnemyrsky

Pelien kiehtovuus on tuntemisessa ja siinä millaisia asioita pelaaja pystyy käymään läpi pelin edetessä. Stuart Brown puhuu siitä, että pelien kiehtovuus ja kauneus on pelaajan tunnemaailmassa, joka herää pelatessa. Pelien tekniset suoritukset ja visuaaliset grafiikat ovat muuttumassa ja ovat jo osittain muuttuneet oletusarvoisiksi. Pelaajat lähtevät etsimään ”hämmäntävää ko-

Kenen puolella?



Ennen kuin Trevorille paljastuu, kuka on Michaelin sijaan haudattuna pohjoisessa, hän kertoo, ettei kukaan välitä hänestä. Hän oli jopa surrut Michaelin kuolemaa. Todellisuuden paljastuttua, että Michaelin sijaan haudassa lepää hänen paras ystävä Brad, Trevor raivostuu. Hän oli kuullut Bradin joutuneen vankilaan ja luullut käyneen vuosien aikana kirjeenvaihtoa hänen kanssaan (Agenttien ovat lähettäneen kirjeet Bradin nimissä. Pitäen yllä Michaelin tekaistua kuolemaa).

Kohtauksen tunnepitoisuutta lisää, että pelaaja ei pelaa Trevorilla tänä aikana vaan Michaelilla. Pelaaja joutuu asemaan, jossa on ystävänsä pettäjä. Hän ei pelaa petetyksi tulleella, johon olisi helpompi samaistua ja sympatisoida. Trevorin lähtiessä tarkistamaan totuutta hautausmaalta ja Michaelin yrittää estää häntä. Tilanne kärjistyy hautausmaalla heti asian valjettua, että Michael siepataan Trevorin paetessa. Michael joutuu kidutettavaksi, vaikka Trevor pystyisi estämään tämän, auttamalla Wei Changia (sieppaaja) bisneksien sujuvuudessa. Sattuneista syistä Trevor ei halua siirtää oman yrityksensä sijaintia pelastaakseen Michaelin. Pelaajan täytyy siirtyä pelaamaan Franklinilla ja pelastaa Michael kiduttamiselta. Näkökulma vaihtuu jälleen mistä näkökulmasta pelaaja peliä pelaa.

Pelastuksen jälkeen pelaajalla on aktiivisena hahmona Michael, joka jää ki-roamaan Trevorია ja odottamaan hänen kosto salaisuuden paljastumisesta. Kenen puolella pelaaja emotionaalisesti on, vaihtelee kohtauksen mukaan tai suosikkiahmosta riippuen.

kemusta” (“wow effect”) jostain muualta. Tunnereaktioiden aikaansaamiselle näin ollen tulee lisää painoarvoa. Pelaaja pystyy käymään läpi sellaisia tunneskaaloja, joita ei reaalityodellisuudessa kohtaa. (Brown 2008) Grand Theft Auto V:n taika voi olla tunteet, jotka meiltä arjessa jää kokematta ja tuntematta. Ehkä tämä on syy siihen, miksi palaamme pelin äärelle uudelleen.

*Chef: " I think they're coming through the shop
- let's get to the front!"*

Trevor: "Did you just try to tell me what to do?"

Pelaajan täytyy antautua pelimaailmalle, jotta vapaus ja tunne mahdollistuvat. Pelaajan on annettava itsensä GTA V:n viettäväksi, sillä sen pelaaminen omilla reaalityodellisuuden luomilla moraaleilla ei vie pelaajaa kovinkaan pitkälle pelimaailmassa. Pelaaja ei ole saavuttanut leikkiviettä, saati esteettistä tilaa, jos hän kapinoo pelimaailmaa vastaan. Pelaajan täytyy luottaa peliin ja antaa pelille mahdollisuus näyttää, mitä sillä on tarjottavana. Peli luo omat moraalit ja säännöt, joiden rajoissa pelaajan täytyy olla. Pelaajan hyväksytyä säännöt hän on hyväksynyt pelin sekä vapauttanut oman järjellisen viettinsä. Peli antaa mahdollisuuden tutkia ihmisen itsekästä ja väkivaltaista puolta, mutta pakottaako se siihen? Mahdollisuus tähän pelaajan tekemään tutkimusmatkaan väkivaltaisuuden kentällä luo vastakkain asetelua kuinka peliä lähestytään. Kidutuskohtaus pelissä on nostanut pelaajien kesken keskustelua ja kritiikkiä peliä kohtaan. Tämä on hyvin mielenkiintoista siksikin, kun ajattelee kuinka paljon kiduttamiseen liittyvää tekstiä kirjallisuudesta löytyy, aiheita maalauksista, pätkiä elokuvista ja miksi peli tekee siitä nyt aiheena pahan? GTA V herättää kysymyksiä siitä, mikä on mo-

raalisesti oikein ja mikä väärin. En kokenut kidutuskohtausta vaikeana, lähinnä tylsänä, ja unohdin sen nopeasti. Tämä kohtausta oli osa tarinaa, pelin kulkua. Hahmo, jota oli tarkoitus kiduttaa, ei poikennut persoonana enempää kuin hahmot, joita olen jo joutunut massoittain ampumaan pelin aikaisemmissa vaiheissa.

Schiller on herättänyt ajattelemaan mielenkiintoista ajatusta: Meidän ja yhteiskunnan arvostelumme näkyvät omassa ajattelussamme. Sydämen ratkaisut näkyvät taas meidän käytöksessämme. (12:5) Päätarina kuljettaa pelaajaa tapahtumasta toiseen ja pelimaailma tarjoaa mahdollisuuksia maustaa tätä matkaan. Pelimaailma ei osoita sormella kaikkea, mitä pelaaja voi ja pystyy tekemään. On pelaajasta kiinni, kuinka hän lähtee lähestymään mausteita ja mahdollisuuksia, esimerkiksi pahoinpitelemään vaimoa tai räjäyttelemään vastaantulevia siviiliautoilijoita. Peli sinänsä ei tarjoa mitään, mitä ei elokuvissa nähdä tai mitä tosielämässä ei pystyisi myös tekemään. Kaikki, mitä GTA V:ssä tapahtuu, ei tapahdu välttämättä viettien tasapainossa. Huttunen kiteyttää sarkastisesti asiaa mielestäni hyvin ”Jos pelaaja saa itse valita käyttäytyvänsä kuin psykopaatti, se on sallittua, mutta jos peli pakottaa tekemään niin, se on paha asia.” (Huttunen 2013)

Yhteiskunnan moraalinen vastainen väkivalta nähdään yhteiskunnassamme moraalisesti vääränä, eikä GTA V tarjoa maailmassaan poikkeusta. Väkivallasta rangaistaan, mutta pelin omilla keinoilla. Schiller kirjoittaa, että väkivalta on ihmisille luonnollista ja kumpuaa meidän tunnereaktiostamme (3:5) ja lisää väkivallan tämän vuoksi kiehtovan ihmisiä. Kiehtovuudella ja jännittävyydellään se tulee materiaaliseksi ja esteettiseksi, tämän vuoksi mahdollisuudeksi muokata ihmistä sen

Paha vai pahempi?

FBI agentin toimesta tullut työtehtävä määrää Trevorin kiduttamaan henkilöitä informaatiota, jotta Michael pystyy ampumaan oikean henkilön. Pelaaja valitsee kidutustavat ja saatuaan informaatiota siirtyy pelaamaan Michaelilla. Tilannetta pompotellaan edestakaisin, sillä yhdellä kertaa ei kidutettavalta saada kaikkea tarvittavaa informaatiota oikean henkilön tappamiseksi. Tätä tehtävää on kuvattu kaikista brutaaleimmaksi tehtäväksi koko pelissä, mutta FBI:n käskiessä tappaa kidutettava, Trevor pelastaakin hänet ja auttaa pakenemaan vieden hänet lentokentälle. Tämä tapahtumaketju kuuluu osaksi pääjuonta, eikä ole pelaajalle vapaaehtoinen.

Peliin on rakennettu mahdollisuus pahoinpidellä kuka tahansa kadulla kulkevista henkilöistä, jopa oma perheensä. Michael pystyy pahoinpitelemään vaimonsa ja sekä lapsensa, peli ei anna heidän kuolla. Hetkenpäästä tapahtumasta tulee vihainen tekstiviesti ja pankkitililtä lähtee summa rahaa kattamaan sairaalakulut.



leikkivietissään. (27:4) Joutuessamme itse pelaamaan käyttäen väkivaltaa pakotettuna tai vapaasti suhteuttaa näkemystämme. Vapaasti väkivaltaisia tekoja pelaavat henkilöt ovat videoineet pelaamistaan. Nämä videot ovat avanneet minulle Grand Theft Auto V:stä puolen, jota en olisi itse osannut mennä etsimään, ja näyttänyt, kuinka GTA V todella jättää pelaajan vastuulle hyvin paljon sitä, miten hän luotua maailmaa käyttää.

Yhteiskunnan ääni

"Give them a mobile phone, what are they going to do when they got attack?"

-Throw it someone?

Why not to force the state to keep us all protected.

By arming everybody!

The senile old lady in her home, The three year old on a playground, The priest in the church. We think everybody should carry weapons at all times

That's way nobody gets hurt.

It's proven fact

Where there are more guns there are less shooting

Vote yes on proposition 45!"

Schillerin mukaan yhteiskunnassa vallitsevat moraalit, säännöt ja lait, jotka on luotu yhteisesti ja niiden pyrkimys on palvella yhteistä hyvää. Sen tarkoitus on toimia ihmisen järkivietin tuotteenä. Liian monimutkainen yhteiskunta tuo yksilön luonnolliset halut esille (Schiller 6:6) ja, jos meidän omat käsityksemme ei vastaa yhteiskunnan käsityksiä, syntyy vastarintaa. (Schiller 5:4) Emme hyväksy enää kaikkia vallitsevia moraalisia käsityksiä. Ajudumme rikkomaan niitä, sillä niillä ei ole järjellisen vietin luomaa vapautta. Ihminen tarvitsee toisen ihmisen nähdäkseen ja tunteakseen itsensä. (Schiller 6:13) Grand Theft Auto V:ssä pelaaja pelaa juuri tällä vastarinnan puolella. Pelaajan on helppo samaistua tähän, sillä yhteiskunta, jota vastaan pelaaja on, on hyvin pinnallinen, ja pelimaailmassa yhteiskunnan moraaleihin uskotaan. Radio toimii yhteiskunnan sanansaattajana. Pelaaja altistuu näille lähetyksille ajamisen lomassa, koska radio on automaattisesti päällä auton käynnistyessä. Jokaisella hahmolla on aseet mukana ja he taistelevat aseistettuna aseistettuja vastaan. Tässä jo näkyy yhteiskunnan ja inhimillisyyden kuva, jota peli pelimaailmassa toteuttaa. Näkyväksi tulee myös se, kuinka lähellä olemme reaalityodellisuudessa pelimaailman kuvaa.

*"The police are asking citizens to be alert and
mistrustful of anyone
who doesn't look like them."*

Pelissä naurettavalta kuulostavat radiokuulutukset eivät ole kaukana siitä, mitä meidän reaalityodellisuus on. Sen vuoksi se toimii huumorina. Pelatessa ärsyttää ottaa vastaan kiristyksiä agenteilta ja tehdä heidän likaisia töitään yhteiskunnan suojelemisen nimissä. Toisaalta tuntuu erittäin oikeutetulta uhata ja kiristää

tosi-tv-manageria sen nimissä, että suojelee ja taistelee tyttären kunnian puolesta. Kummankin voi nähdä samankaltaisena toimintona, mutta meitä ohjaileva käsityksemme oikeudenmukaisuudesta, tekee niille toisistaan poikkeavat tunnereaktiot. GTA V pystyy näyttämään meille suhteemme pelin todellisuuteen ja tuomaan esille sitä, minkälaisia me olemme persoonana, jos annamme pelin vapauttaa meidät ja leikkivietin ohjata meitä.

PEIKKUVA

Ensitapaaminen Trevorin kanssa oli shokeeraava: karski seksuaalinen kanssakäyminen selvästi huumeaddiktiivisen naisen kanssa, samalla juoden olutta ja katsellen televisiosta uutisia. Tällä hahmollako minun pitäisi pelata? Naisen miesystävä Johnny ilmestyy hetken päästä paikalle ja sovittelulta vaikeuttava tilanne muuttuu rajuksi väkivaltaiseksi hyökkäykseksi. Hyökkäyksen seurauksena Johnny vahingossa kuolee. Tapahtumaketju on valmis. Johnny oli paikallisen moottoripyöräjengin jäsen ja pian jengiläiset ovat Trevorin kintereillä.

Joutuessani vaihtamaan itseni (reaalitodellisuuden), leikkivietin, esteettisen vapauden ja uusien moraalisten määritelmien välillä pelikokemuksen aikana, aloin kaivata pehmeyttä ja hyväksyntää. Trevor on hahmona niin kaukana itsestäni, että se tulee lähelle. Tarvitsin valtavaa keskittymisen kapasiteettiä päästäkseni yli hahmoon kohdistuneesta ensireaktiosta ja antaaksemme pelille mahdollisuus johdattaa takaisin leikkiviettiin. Michaelin kanssa pelaaminen tuntui miellyttävältä. Frankliniin en saanut otetta, vaan kokemus jäi hajuttomaksi ja mauttomaksi tekni-

seksi suorittamiseksi. Trevorin aggressiivinen ja eläinmäinen käytös ilman tapoja kuvotti. Jatkuva huutaminen, taistelemisen suuria joukkoja vastaan yksin, on kuin suoraan lainaisi tunteita huonosta päivästä, jolloin tuntuu seisovan yksin koko maailmaa vastaan. Vasta nyt analyysia kirjoittaessa tajusin, kuinka tunteukseni hyväksynnästä ja pehmeystä ovat olleet niin lähellä tuntemuksia, joita hahmo on valottanut pikku hiljaa pitkin peliä. Palasten selvityksessä ne tuovat persoonaan kätkeytyjä nyansseja esille. Ei ole ihme, että Trevorია on kutsuttu parhaaksi GTA-hahmoksi ja esitetty sen olevan yksi parhaista videopelihahmoista.

Olen kuullut sanonnan, että toisissa ihmisessä piirteet, jotka muistuttavat eniten itseämme, saavat meidät helpommin ärsyyntymään. Tämä lause on jäänyt mieleeni ja usein kertaan sitä tavatessani ärsyttäviä ihmisiä, hahmoja tai teoksia. Leikkivietissä olemme kokonaisia ja leikkivietin kautta pystymme myös näkemään itsemme kokonaisina ja vapaina määritelmistä. (Schiller, passim) Trevor representoi pelin alussa ihmisen kaikista itsekäintä ja väkivaltaisinta muotoa. Hän kasvaa pelin edetessä monipuolisemmaksi ja inhimillisemmäksi kuin muut hahmot, unohtamatta väkivaltaisia ja karskeja piirteitään. Hän asuu yhteiskunnan ulkopuolella; moraalit on rakentunut lojaalisuuden ympärille. Trevor on kriittisempi yhteiskunnan moraalit kohti verrattuna muihin hahmoin. Hahmon herkkyyden voi tavoittaa juuri pehmeiden ja hyväksynnän tarpeesta, joka kumpuaa näkyviin. Trevorissa voinkin siis nähdä jotain itseäni. Leikkivietin tuoma määrittelyn vapaus ja pelin tuomat piirteet pystyvät näyttämään asioita siitä, kuka olen ja kuinka mahdollisesti reagoisin asioihin.

Kolme vaihtoehtoa

Grand Theft Auto V:den tarjoama kolmen eri lopetuksen vaihtoehto laittaa pelaajan viimeisen ratkaisun eteen. Franklin saa eteensä valinnan A) tapa Trevor, B) tapa Michael, C) oman kuoleman toive (orig. Deathwish). Mitään näistä peli ei ole suoranaisesti merkinnyt oikeaksi tai vääräksi vaihtoehdoksi, suoriuduttuaan tehtävästä on pelaaja pelannut pelin läpi eli päätenyt pääjuonen loppuun. Minkä ratkaisun pelaaja päättää Franklinin hahmolla, ketkä selviävät hengissä vai selviävätkö kaikki pistäen jokaisen kolmen hahmon hengen vaakalaudalle? C-vaihtoehto ei viittaa suoraan Franklinin tappamiseen, kylläkin hengenvaaraan altistamiseen. Mielestäni tässä tiivistyy yhteen, kuinka leikkivietin johdattamana pelaaja on käynyt läpi Michaelin sekä Trevorin tunteita, elämää ja heidän keskinäisiä ristiriitaisuuksia. Tuntuisi epäreilulta, jos heistä jommankumman välillä täytyisi pelaajan tehdä valinta. Nyt valinnalle jää inhimillinen valinnan vapaus. Oma valinta heijastuu enemmän, kun valinta tehdään hieman latteaksi jääneen hahmon kautta.



Moraalisesti ja oikeusmielisesti olisi helppo mieltä omaan kuolemantuomioon, mutta onko ihmisen tunnepuoli oman selviytymisen kannalla? Franklin ei koskaan noussut kovinkaan läheiseksi hahmoksi, joten vaihtoehto C tuntui jopa itsestäänselvältä. Silti valinta tuntuu paljon konkreettisemmalta väkivallalta kuin mikään pelimaailmassa aikaisemmin tapahtunut. Tappoon lahjoo korruptoitunut FBI-agentti, joka lupaa Franklinille hyvää asemaa tulvaisuudessa. En halunnut tappaa kumpaakaan hahmoa, joiden välityksellä olin jo käynyt niin suuren tunneskaalan, että valitsin C:n, oman kuoleman toiveen (orig. Deathwish). Onnekseni kaikki selvisivät ja jäin pelissä yhteiskuntaa vastaan taistelevaksi kapinalliseksi. Jokseenkin sopiva rooli...

Syy siihen miksi peliä pelataan, ei löydy sen miellyttävyydestä vaan siitä, kuinka se luo pelaajalle tilanteita ja parhaimmillaan kuljettaa leikkivietin mukana esteettisesti vapaaseen tilaan. Pelaaja saa laittaa hetkeksi aivot narikkaan eli siirtää kaikki, mikä häntä määrittelee, sivuun ja olla kokonainen.

*Michael: You fuckin' kiddin' me?
I'm a bank robber, not a web designer.*

päättäntä

Emme voi ottaa oikeutta omiin käsiimme. Meitä voidaan taiteen ja kulttuurin välityksellä herätellä siihen, että emme myöskään antaisi omaa oikeuttamme täysin yhteiskunnan käsiin. Schiller uskoi hitaaseen puurtamiseen, kulttuurilliseen, parempaan yhteiskuntaan taiteen avulla, jossa ihminen voi ja uskaltaa olla vapaa ja jossa yksilön ja yhteiskunnan tavoitteet ja halut kohtaavat. Olemmeko ikinä sinne pääsemässä? Onko se edes realistinen pyrkimys? Ei, mielestäni emme voi päästä sinne, mutta se kannattaa olla pyrkimys. Riippuen yhteiskunnan jäsenien viettiasapainosta, onko yhteiskunta ideaali ja voiko se toimia yhdessä muiden yhteiskuntien kanssa. Tämä on asia, minkä kanssa moni järjestö, valtio ja liitto taistelevat. Grand Theft Auto V:n maailmassa ei kulttuurin merkitystä yhteiskunnassa ole unohdettu. Bisnes pyörii viihdetähtien ympärillä ja elämä vaikuttaa kaikin puolin pinnalliselta. Pelimaailmassa elokuvateatterin mentäessä ei elokuvissa pyöri mikään näistä viihdemedian parodioista vaan abstrakti ja monitulkintainen mustavalkoelokuva.

Palaan kysymykseen, jolla olen aloittanut tämän pro gradu tutkimuksen: **”Miksi aikuinen kuluttaa tunteja istuen sohvalla ja pelaten väkivaltaista autopeliä?”** Yksilöllisesti samasta syystä kuin esimerkiksi miksi lukee, katsoo elokuvia tai käy teatterissa. Pelaaminen, niin kuin ei mikään muukaan aktiviteetti, saa mennä liiallisuuksiin. Sisäistä varoitusta GTA V antaa Jimmy-hahmon kautta. Hän on käyttänyt elämänsä videopeleihin eikä pärjää itsenäisesti oikean maailman haasteissa.

- **GTA V:n pelikokemuksessa tulkintani mukaan toteutuu Schillerin teorian mukaan esteettisen kasvatuksen piirteet. Esteettisessä tilassa ihminen vapautuu määrittelystä, ja hänellä on oikeus määritellä itsensä uudelleen. (Schiller, passim)**

Reaalitodellisuudessa meitä määrittelevät asiat, jotka elämän aikana meihin vaikuttavat esimerkiksi vanhemmaksi tulo, ihmissuhteet ja kulttuurista/yhteiskunnasta tulevat ulkoiset vaikutteet, kuten uskonto, koulutus ja poliittinen asema. Leikkivie-tissä jätämme määritellyt, luomme ne pelin tai leikin yhteydessä uudelleen. ”Ihmisellä on etuoikeus häivyttää reaalitodellisuus ja luoda oma ’mielikuvitusmaailma’ ” (Forster 1965 s.46). Jou-dumme kuitenkin palaamaan osaan meidän määrittelyistämme, jotka eivät voi leikin tai pelin aikana muuttua. Pystymme kuitenkin kokemaan asioita oman määritellyn ulkopuolelta, mikä laajentaa ymmärrystämme. ”Taiteen avulla pystymme muuttamaan käsityksiämme eri tilanteista. Taiteen ja estetiikan tarkoi-tukseksi ei jää parempien ihmisten tekeminen, vaan paremman olemisen ja elämisen mahdollistaminen.” (von Bonsdorff 2012 s.135)

Oscar Wilde perustelee, että taide saa luonnon näyttämään kauniimmalta ja ihmiset kokemaan luonnon taiteen avaamalla tavalla. Taide näyttää meille arkitodellisuutta, eikä päinvastoin. Aristoteles erotti *Runousopissaan* historian kirjoittajan ja runoilijan eron; historian kirjoittaja kirjoittaa mitä tapahtui ja runoilija mitä olisi voinut tapahtua. (Reiners, Seppä & Vuorinen 2009, passim) Schillerin teorian mukaan taide avartaa tapaamme nähdä maailma ja luo kulttuuriarvoja. Leikkivietin kautta pääsemme kosketukseen toden kanssa. (passim) Taide siis nähdään eri näkökulmista samankaltaisella tavalla. Taiteen voimasta ja vaikuttavuudesta videopeleissä, haluan vain todeta, ettei taiteen voimaa pidä aliarvioida videopeleissäkään. Vaikeasti lähestyttävät ja jopa tabut aiheet voivat antaa katsojalleen (pelaajalleen) uudempia näkökulmia kuin miellyttävät ja helposti lähestyttävät aiheet. (von Bonsdorff 2012 s.132)

En yritä sulkea pois GTA V:n saamaa negatiivista kritiikkiä. Tämän kritiikin pelin tekijät tiedostavat itsekin ja Jimmy -hahmon muodossa ovat integroineet peliin. GTA V kritisoi hahmojen kautta pelimaailmaa samalla tavalla kuin reaalityodellisuudessa kritisoidaan. Kaikessa on aina kaksi puolta. Kysymys on enemminkin siitä, kuka tai mikä on vastuussa taiteisiin liittyvässä voimassa? Vastuunkantajaksi ei voi automaattisesti jäädä taide ja taiteenmuodot, vaan vastaanottajan täytyy kantaa oma osansa. Usein syytellään videopelejä, jos joku on käyttäytynyt väkivaltaisesti -ja häneltä löytyy pelitaustaa. Onko videopeli kuitenkin tehnyt tästä henkilöstä väkivaltaista vai löytyisikö syy jostain muualta? Onneksi on myös todettu tutkimuksissa videopelien positiivisia vaikutuksia. Muun muassa videopelejä pelanneet ovat parempia keskittymään ja pelaaminen parantaa aikuisten lähimuistia. (Anguera et al. 2013)

Pelaamalla pelejä harjaannumme näkemään niiden sisälle, keskustelemaan niistä ja arvottamaan niitä. Omat suhteemme poikkeavat toisen suhteesta peliin, vaikka olisimme lähtöasetelmissä samalla viivalla. Kokemus on yksilöllinen, vaikka siinä voi olla samoja piirteitä. Oman kokemuksen sanallistaminen ja ymmärtäminen voi myös olla haasteellista. Puhumattakaan pidemmän tähtäimen sisäistämisestä ja siitä kuinka pelissä koettu tilanne reflektoituu vuosia myöhemmin omaan käytökseemme. Vapaus voi olla oma itsensä kun ymmärtää, milloin on tunnereaktion vallassa ja milloin antaa järjelle liikaa tilaa. Sillä vasta kun ymmärrämme itseämme, pystymme ymmärtämään muita ihmisiä ja juuri taiteella on merkittävä roolinsa tässä ymmärtämisessä.

Esteettisen kokemuksen kannalta ei ole merkitystä, onko pelin pelannut läpi vai ainoastaan jonkin osan. Pelaaja voi nauttia pelistä yhtä paljon ja olla vaikuttunut siitä, vaikka ei olisi suorittanut peliä itsenäisesti alusta loppuun. Pelinä itsessään pelin tarkoitus on saada pelaaja pelaamaan, antautumaan ohjattavaksi, tuntemaan iloa voitosta ja pettymystä häviöstä. (Juul 2003 s.34-38) ”Tärkeintä ei ole päämäärä, vaan matka” Pelaajana itsessään olen vaikuttunut GTA V:n kokonaisuudesta. Vaikuttavammiksi ovat jääneet kohtaukset, jossa olen selvästi joutunut menemään jonkin sellaisen yli, mikä minua määrittää reaalityodellisuudessa.

Kirjoittaessani tätä pro gradua, huomasin, kuinka paljon potentiaalista tutkittavaa on pelkästään Grand Theft Auto V:ssä. Tutkimusnäkökulmana minua kiinnostaa sen kokonaisvaltainen moraalijärjestelmä ja pelaajan valinnat suhteutettuna pelaajan persoonaan ja minä määrittely. Pelejä hyödynnetään opetuksen ja liikunnan parissa. Käyttöä on laajennettu propagandan väli-

neinä ja erilaisina simulaattoreina. Lyhyitä lehtiartikkeleita ja juttuja on kirjoitettu, kuinka videopelejä kannattaa pelata, mutta suurempia humanistisen näkökulman omaavia tutkimuksia on silti vaikeampi löytää.

Tästä heräsi ajatus videopelien sovituksesta keskusteluryhmä malliin. Suomessa toimii tuore moniammatillinen pelikasvatusverkosto osana laajempaa mediakasvatuskokonaisuutta ja keskusteluryhmäntoimintamalli voisi mielestäni olla potentiaalinen lisä myös instituutioiden ulkopuolisia ihmisiä ajatellen.

Lähdeuutelo

Aarseth, E. 2005. Doors and perception: Fiction vs. simulation in games. Digital Arts and Culture Conference, Copenhagen.

Aarseth, E. 2003. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference.

Anguera, J., Boccanfuso, J., Rintoul, J., Al-Hashimi, O., Faraji, F., Janowich, J., Kong, E., Larraburo, Y., Rolle, C. & Johnston, E. 2013. Video game training enhances cognitive control in older adults. *Nature* 501 (7465)

Bartle, R. 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research* 1 (1) (tarkastettu 5.12.2014)

Berleant, A. 2004. Re-thinking aesthetics: Rogue essays on aesthetics and the arts. Gower Publishing, Ltd.

Bonsdorff, P. v. 2012. Aesthetics and Bildung. *Diogenes* 59 (1-2), 127-137.

Bonsdorff, P. v. 2009. Mielikuvituksen voima: ruumiin ja runouden kuvat. Teoksessa ”Kuva”. Tampere University Press

Dewey, J. 1934. Art as experience. (10th impr. painos) New York: Minton, Balch & Company.

Forster, K. W. 1965. The image of freedom. An Inquiry into the Aesthetics of Schiller and Sartre. *The British Journal of Aesthetics* 5 (1)

Goodman, N. 1976. Languages of art : an approach to a theory of symbols. (2. ed. painos) Indianapolis (Ind.): Hackett. Lisäpainokset: 5. pr. 1985. - 6. pr. 1988. - 7. pr. 1992. - 8. pr. 1997.

Hänninen, R. 2003. Leikki : ilmiö ja käsite. [Jyväskylä]: Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja.

Heikkinen, H. 2004. Vakava leikillisyyys : draamakasvatusta opettajille. [Helsinki]: Kansanvalistusseura. Lisäpainokset: 2. tark. p. 2004. - 3. tark. p. 2007.

Huttunen, M. 2013. Pakko olla paha?. Pelaaja (133. painos) Helsinki: H-Town.

Juul, J. 2003. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. DIGRA Conf.

Kilpinen, E., Paavola, S. & Bergman, M. 1999. Kriittisiä merkintöjä klassisen pragmatismen perinnöstä. *Niin & Näin* 2, 99.

Niedenthal, S. 2009. What we talk about when we talk about game aesthetics. DiGRA (tarkastettu 5.12.2014)

Puha, T. 2013. Pelaaja 133 ”Grand Theft Auto Rakkaussuhde rikospeleihin”. Helsinki: H-Town.

Reiners, I., Seppä, A. & Vuorinen, J. 2009. Estetiikan klassikot Platonista Tolstoihin. Helsinki: Gaudeamus.

Schell, J. 2008. The art of game design : a book of lenses. Burlington (Mass.): Morgan Kaufmann/Elsevier. Lisäpainokset: Repr. 2009, 2010.

Schiller, F. v. (kääntäjä+esipuhe Holmberg, P.) 2013. Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta. Helsinki: Tutkijaliitto. Paradigma.

Schiller, F. v. (, Wilkinson, E. M. & Willoughby, L. A.) 1967. On the aesthetic education of man : in a series of letters. Oxford: Clarendon Press. Lisäpainokset: Repr. 1982, 1985. Originaali 1795

Stuart, K. 2013. GTA 5 review: a dazzling but monstrous parody of modern life. The Guardian julkaistu verkossa 16.9.2013 (tarkastettu 5.12.2014)

Sutton-Smith, B. 2009. The ambiguity of play. Harvard University Press.

Tikkanen, T. 1996. Schillerin kirjeet esteettisestä kasvatuksesta : yritys ymmärtää Friedrich Schillerin teosta ”Die Briefe u”ber

die ästhetische Erziehung des Menschen”. (2., uud. p. painos)
[Jyväskylä]: Jyväskylän yliopiston ylioppilaskunta. Julkaisusarja
/ Jyväskylän yliopiston ylioppilaskunta,

Tuunanen, J. & Hamari, J. 2012. Meta-synthesis of player typologies. Proceedings of Nordic Digra 2012 Conference: Games in Culture and Society, Tampere, Finland.

Grand Theft Auto V, 2013, USA, Rocstar Games

Videoluento:

Brown, S. (2008). ”Play is more than just fun” (tarkastettu 16.10.2014) http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital?language=en
(tarkastettu 5.12.2014)