Pelillinen mimesis muovaa subjektiutta

Lektio

Johan Kalmanlehto
Jyväskylän yliopisto

Ihmisen olemassaolo on jotain, mikä tapahtuu aina jollekulle. Oleminen on juuri minun ja sinun, meidän olemassaoloamme.

Minä on jotakin, mitä ihminen rakentaa läpi elämän. Joskus sanotaan, että se on tarina, jota kerromme itsellemme ja muille. Usein puhutaan myös minäkuvasta ja rooleista, joita ihminen jäljittelee ja esittää. Jopa ajatellessaan ihminen esittää itsensä omalle tietoisuudelleen. Itseä ei määritä pelkästään esityksen sisältö, kuten tarina tai kuva, vaan myös tyyli. Minä ei siis ole vain se, mitä esitän, vaan miten esiinnyn. Itseä määrittää paitsi tarkoituksellinen esitys, myös huomaamattomat asiat, kuten tyylit.

Väitöskirjassani olen tutkinut itsen ja esityksen välistä suhdetta. Itsestä käytän nimitystä subjekti ja esityksestä termiä mimesis, joka tarkoittaa myös jäljittelyä. Työni alaotsikko voidaan siis kääntää muotoon "itsen muodostuminen jäljittelyn ja esityksen kautta, ja sen merkitys tietokonepelaamisen kannalta". Palaan otsikon ensimmäiseen osaan hetken päästä. Aluksi haluan kuitenkin keskittyä työn taustoihin ja siihen, miksi olen päätynyt tällaiseen tutkimukseen.

Taidetta pidetään monesti itsensä esittämisen erityisenä muotona. On myös ajateltu, että taideteos voi paljastaa jotain olemassaolon luonteesta. Taiteen tekemisen lisäksi myös taiteen kokeminen on tärkeää ihmisen kasvamisen ja kehittymisen kannalta. Voidaankin ajatella, että harrastaessaan taidetta ja mitä tahansa kulttuuria, ihminen tuottaa itseään ja omaa olemistaan. Kulttuurin käsitteen alkuperä onkin kultivoinnissa. Vaikka itseään voi tuottaa monilla tavoilla, kuten työn ja harrastusten kautta, esteettiseen kokemukseen keskittyvä toiminta tuottaa minuutta erityisesti teoksena.

Tietokonepelaaminen on yksi tapa tuottaa itseä. Tutkimukseni taustakysymyksenä onkin, kuinka pelaaminen voi olla itsen kultivointia. Pelaamisen erityisenä ominaisuutena on, että pelit vaativat pelaajan toimintaa eri tavalla kuin muut taiteen muodot. Vaikka kaikki taiteen ja kulttuurin vastaanottaminen on aktiivista toimintaa, pelaamisessa toimijuus on ensisijaista. Peli rakentuu ennalta määriteltyjen tavoitteiden ja niiden saavuttamista rajoittavien sääntöjen järjestelmänä, jota pelaajan on käytettävä kuin konetta. Pelaaja tuottaa itseään sellaisena toimijuutena, jonka pelin antamat tiukasti rajatut puitteet sallivat. Digitaalisissa peleissä sääntöjen merkitys korostuu, koska tietokone mahdollistaa monimutkaisten sääntöjärjestelmien automaattisen toiminnan. Taiteessa ihminen kohtaa toisten, ja myös maailman, olemisen. Tietokonepelissä esteettisen kokemuksen kautta kohdataan myös tietokoneen edustama teknologinen toiseus, johon nykyihminen törmää jatkuvasti jokapäiväisessä elämässään.

Olen halunnut välttää puhetta taiteen ja kulttuurin vaikutuksista. Sen sijaan, että taide tekisi jotain ihmiselle, halusin ajatella taidetta kiinteämmin osana ihmisenä olemista – tämä tarkoittaa väistämättä myös perinteisistä taiteen määritelmistä luopumista. Olenkin tulkinnut taiteen laajemmin kulttuurina ja jopa minä tahansa toimintana, jolla on esteettinen motivaatio.

Kulttuurin ja ihmisyyden välinen suhde on hyvin vanha ongelma, jota halusin lähestyä nykyfilosofiasta käsin. Tähän tarkoitukseen sopivaksi lähtökohdaksi osoittautui ranskalainen filosofi Philippe Lacoue-Labarthe, jonka ajattelu on keskittynyt itsen muodostumisen, taiteen ja politiikan välisiin suhteisiin. Halusin kuitenkin myös viedä tätä filosofiaa eteenpäin, kohti nykypäivän kulttuuria. Koska tietokonepelaaminen on itselleni läheinen ja teoreettisesti mielenkiintoinen harrastus, päätin tuoda Lacoue-Labarthen ajattelun piiriin tämän kulttuurisen ilmiön, josta hän tuskin oli tietoinen.

Ennen kuin kerron, mitä tietokonepelaamisen tuominen Lacoue-Labarthen ajattelun piiriin sai aikaan, puhun hieman siitä, miten hän tulkitsee minuuden muodostumisen epämuodostumisena.

Lacoue-Labarthen keskeinen väite on, että minä on pelkkä esitys, jonka takana ei ole mitään. Ihmisen oleminen subjektina koostuu erilaisten roolien esittämisestä, mutta näiden esitysten takana ei ole pysyvää perusolemusta. Ihmisyksilö on pikemminkin eräänlainen tyhjä kaikukammio, jonka läpi toisten äänet kulkevat. Pyrkiessään ottamaan jonkin muodon, yksilöllisen identiteetin, ihminen joutuu kopioimaan sen toisilta. Tämä määrittää olemassaoloa jo ennen syntymää – emme voi itse tuottaa itseämme, vaan toiset saattavat meidät maailmaan ja identiteettimme alkaa muodostua toisia jäljittelemällä ilman, että voimme tietoisesti päättää mitä otamme malliksemme.

Minä ei siis ole muuttumaton perusaines joka kantaa rooleja, vaan tyhjyys, jonka pyrimme peittämään lainaamalla ja omimalla toisten esityksiä. Tämä tapahtuu sekä tietoisena jäljittelynä että tiedostamattomana vaikutteiden omaksumisena. Lacoue-Labarthe toteaa, että minä sekä kirjoittaa itsensä, että on kirjoitettu. Sen sijaan että olisimme itse omaelämäkertamme luojia, meidät on jo kirjoitettu ennen kuin voimme itse aloittaa kirjoittamisen.

Väitöskirjani pääotsikko, figuurin tuolla puolen, viittaa siihen, että ennen kuin voimme muodostaa itsemme tarinana, kuvana, hahmona tai muotona, meitä määrittää tietoisen ja sanallisen ajattelun tavoittamattomissa oleva toisten jäljittely. Ihmisen maailmassa olemista määrittää eräänlainen pohjavire, tunnelma ja rytmi, jonka saamme toisilta, jo kohdussa. Vaikka omaa identiteettiä pidetään tietoisesti tuotettuna rakennelmana, se koostuu myös huomaamatta omaksutuista tavoista ja tyyleistä. Lacoue-Labarthen mukaan ei-kielelliset vivahteet ovat minuuden kannalta perustavanlaatuisia, koska ne tulevat osaksi minää jo ennen kuin sillä on kieltä, tai kykyä hahmottaa muotoja.

Tärkeää on kuitenkin huomata, että kaikkein sisin ja omin pala itseä on itse asiassa vierasta ja outoa, koska pohjimmiltaan sekin on kopioitu toisilta ja ainoastaan peittää sen tyhjyyden, joka kaikkien minuuden esitysten pohjalla on. Koska tätä tyhjyyttä voidaan peittää ainoastaan omimalla toisten esityksiä, pyrkimys olla oma itsensä johtaa aina omasta itsestä vieraantumiseen.

Ajatus tyhjyydestä oman itsen kaikkein sisimpänä asiana voi olla kammottava. Käytännössä emme kuitenkaan voi koskaan kohdata tätä tyhjyyttä, koska tietoinen ajattelu on jo itsessään rakentunut peittämään tätä puutetta. Se tarkoittaa myös, että ihminen on vapaa jäljittelemään mitä tahansa, eikä olemassaolon esitys ole sidottu ennalta määrättyihin mal-

leihin. Minä, jolla ei ole mitään ominaisuuksia, voi tuottaa ja esittää itseään loputtomasti uusissa muodoissa. Identiteetti tuotetaan yhä uudelleen, joka kerta erilaisena. Tällä tavoin ihmisen subjektiivista olemassaoloa määrittää paradoksaalinen suhde ei-minkään ja pirstoutumisen välillä.

Ihmisillä on kuitenkin pyrkimys kiinnittää identiteettinsä ja muodostaa siitä muuttumaton rakennelma. Tämä tapahtuu eritoten yhteisön kautta, joka pyrkii tuottamaan käsityksen yhteisestä alkuperästä ja malleista, joihin kaikkien identiteetti palautuu. Tyypillisiä esimerkkejä tästä ovat erilaiset kansalliset identiteetit, mutta Lacoue-Labarthelle suurin ja pahamaineisin esimerkki ihmisten tyypittelystä on natsismi. Emme voi välttyä pyrkimykseltä vakiinnuttaa identiteettejä ja itsen muodostumisen malleja, mutta filosofian tehtävänä on jatkuvasti kritisoida näitä pyrkimyksiä, jotta niistä ei synny fasismin kaltaisia liikkeitä.

Tämä on se filosofinen kehys, jonka sisälle olen asettanut sille täysin vieraan elementin, digitaalisen pelaamisen. Käsitykseni pelaamisesta rakentuu useiden aihetta käsittelevien teoreettisten tekstien varaan. Digitaalisella pelaamisella tarkoitan tietokonepelaamista, eli sellaisten pelien pelaamista, joiden toiminta vaatii tietokoneen laskentatehoa. Lisäksi huomioni on sellaisissa peleissä, joissa on selkeästi määritelty tavoite ja esteet sen saavuttamiseksi, ja joiden toiminta tapahtuu näkyvässä pelimaailmassa, jonka kautta pelaaja tulkitsee pelin sääntöjä.

Vaikka visuaalisuus ja tarina ovat tärkeä osa lähes kaikkia pelejä, en ole kiinnostunut siitä, onko esimerkiksi pelihahmon visuaalisella muodolla tai pelin tarinalla vaikutusta pelaajan identiteettiin. Tietokonepelien kohdalla tutkimukseni otsikko, figuurin tuolla puolen, viittaa siihen, että pelaamisessa ei niinkään jäljitellä pelin visuaalista sisältöä, vaan toimintaa, jolla peli voidaan voittaa. Vaikka pelin toiminta esitetään näkyvän pelimaailman kautta, sen perustana on pelaajalle näkymättömät tietokoneen toimintaperiaatteet.

Yhdistämällä Lacoue-Labarthen tekstejä digitaalisen pelaamisen tarkasteluun olen kehittänyt neljä pelillisen mimesiksen muotoa, jotka edustavat paikkoja, joissa Lacoue-Labarthen ajattelu ja tietokonepelaamisen teoria kohtaavat. Nämä eivät ole tyhjentävä pelaamisen määritelmiä, vaan näkökulmia pelaamiseen itsen muodostumisena.

Ensimmäinen koskee subjektin suhdetta malleihin, joilta se kopioi olemuksensa. Vaikka haluan tulla mallini kaltaiseksi, haluan myös erota siitä, jotta voisin olla ainutlaatuinen. Tämän seurauksena, jäljittelyn kohde pitää ylittää ja jopa tuhota. Tietokonepelaaja jäljittelee pelin tekijän ja tietokoneen tuottamaa toiminnan mallia, mutta pyrkii myös omimaan tämän toiminnan itselleen ja nousemaan pelin ja sen tekijän yläpuolelle. Voittamalla pelin, pelaaja on kuitenkin omaksunut osaksi itseään vieraan elementin, joka tässä tapauksessa on tietokoneen toimintaa määrittämä algoritmi.

Toinen pelillisen mimesiksen muoto on välitön seuraus ensimmäisestä ja liittyy Lacoue-Labarthen määrittelemään subjektin paradoksiin. Se tarkoittaa sitä, että mitä enemmän yritän olla oma itseni, sitä enemmän eroan itsestäni, koska itsensä esittäminen edellyttää esittäjän piilottamista toisilta lainattujen naamioiden taakse. Pelin subjekti peittää itseään vainoavan tyhjyyden tietokoneen tarjoamalla algoritmien määrittelemällä toimijuudella. Pelitutkimuksessa onkin todettu, että peli pelaa pelaajaa siinä missä pelaaja peliä, ja Lacoue-Labarthen ajatus subjektista on täysin vastaava.

Kolmas pelillisen mimesiksen muoto on rytmi, jolla Lacoue-Labarthe viittaa jäljittelyyn, joka tapahtuu tietoisen ajattelun, sanojen ja näkemisen tavoittamattomissa. Rytmi viittaa myös siihen, että minä joutuu toistamaan itseään loputtomasti erilaisena. Digitaalisen pelin rytmi kumpuaa tietokoneen toi-

minnasta, jota pelaaja ei voi ymmärtää sellaisenaan. Pelin rytmi tulee esiin pelityylissä, niissä muutoksissa pelaajan toiminnassa, jotka pelin säännöt mahdollistavat.

Viimeiseksi olen tarkastellut pelaamista ylevän käsitteen kautta, joka viittaa perinteisesti sellaiseen aistimelliseen kokemukseen, joka ylittää ihmisen ymmärryskyvyn rajat. Lacoue-Labarthe lähestyy ylevää luonnon ja taiteen välisen erottelun kautta. Luonto, eli tässä tapauksessa ihmisen perusolemus, on piilotettu, ja voidaan tavoittaa vain esityksen avulla. Ihminen on pakotettu esittämään itsensä tavalla, jossa toisilta kopioitu esitys verhoaa alkuperäisen olemuksen. Tietokonepeli verhoaa digitaalisen olemuksensa pelimaailman avulla. Pelatessaan peliä, pelaaja verhoaa omaa sisintään vainoavan puutteen pelimaailmassa tapahtuvalla esityksellä. Mimesis, eli minuutta määrittelevä jäljittelyn rakenne, tapahtuu pelimaailman taustalla, missä tietokoneen algoritmit ja pelaajan toiminta kohtaavat.

Pelaamisessa ei siis ole kyse niin yksinkertaisesta asiasta, että samaistuttaisiin pelin esittävään sisältöön, kuten aseella ampumiseen. Pelaamisessa toimintaa jäljitellään paljon abstraktimmalla tasolla, kuin sillä mitä ruudulla tapahtuu. Tämä graafinen esitys viestii pelaajalle sen, kuinka peli vastaa pelaajan tekoihin. Kuitenkin sekä pelaajan toiminnan että pelin esittämän seurauksen taustalla on abstrakti sääntöjärjestelmä, joka perustuu tietokoneen ohjelmointiin. Pelaamisen kautta pelaajan mieli mukautuu tämän näkymättömän sääntöjärjestelmän vaatimuksiin.

Tietokonepeli ei varsinaisesti ole olemassa, ennen kuin joku pelaa sitä. Peli on kuin tyhjä kangas, pelinkehittäjän tekemät raamit, joiden puitteissa pelaaja voi maalata omalla toiminnallaan ja tuottaa itseään pelin toimijana. Peli ilman pelaajaa on pelkkä tietokoneprosessi, joka käy itsekseen mutta ei vie peliä eteenpäin. Kun pelaaja tarttuu näppäimistöön tai peliohjaimeen ja antaa pelille syötteen, tietokone vastaa siihen ja esittää seurauksen ruudulla. Näin syntyy tapahtuma, jota nimitän digitaaliseksi pelaamiseksi. Pelillinen toiminta koostuu sekä pelaajan että tietokoneen teoista. Tietokonepelaaminen ei siis ole pelkästään jotain, mitä pelaaja tekee, vaan koostuu aina myös tietokoneen toiminnasta.

Pelaaja voi esittää itsensä pelin toimijana ainoastaan kopioimalla tämän esityksen tietokoneeseen ohjelmoiduista säännöistä. Hän tuottaa itsensä pyrkimällä tekemään pelistä oman esityksensä, mutta voi saavuttaa pelin päämäärän vain antautumalla sen ennalta määrätylle sääntöjärjestelmälle. Pelaamista määrittää kamppailu pelin hallinnasta, mutta tätä kamppailua ei käydä ensisijaisesti pelin tekijää, vaan tietokonetta vastaan. Koska pelin tekijä, joka ei välttämättä edes ole yksi henkilö, ei ole läsnä pelissä, pelaaja kohtaa pelkästään tietokoneen itsenäisen toiminnan, johon oletetun tekijän tarkoitusperät yhdistyvät. Tällöin pelin subjekti, se, joka pelaa, on pelaajan ja tietokoneen muodostama hybridi.

Tietokoneen toimintaperiaatteet ovat tavallisen pelaajan ymmärryksen ulkopuolella. Tämän lisäksi tietokoneella on kyky käsitellä laskutoimituksia ja monimutkaisia sääntöjä huomattavasti nopeammin kuin ihmisellä. Tästä syystä voidaankin ajatella, että tietokonepelaamisen ydin, jossa pelaajan ja tietokoneen teot yhdistyvät pelin toimijaksi, on pelaajan tavoittamattomissa samalla tavalla kuin se tyhjyys ja jäljittely, jotka määrittävät ihmisen olemista jo ennen syntymää. Tietokonepelaamisen osuus itsen muodostumisessa koskettaa sitä näkymätöntä perustaa, joka pakottaa ihmisen jatkuvasti tuottamaan itseään uudelleen.

Koska pelillinen mimesis tapahtuu näkyvän pelimaailman tuolla puolen, siellä missä pelaajan ja tietokoneen teot kohtaavat, on mahdotonta päättää, onko pelaaminen passiivista ennalta ohjelmoidun mallin jäljittelyä vai antavatko pelit ti-

laa pelaajan luovuudelle tuottaa itseään jatkuvasti erilaisena. Vaikka monet tietokonepelit vaativat pelaajalta improvisointia ja erilaisten toimintatapojen kokeilua, vaatii pelin voittaminen kuitenkin ennalta määrätyn toimintatavan.

Ajatus, johon en ole keskittynyt tässä tutkimuksessa, mutta johon se voi johtaa, on, että yksittäinen peli on aina tietynlaisen toimijuuden kopioimista. Viime kädessä pelaajan ainoa vapaus, jota pelin sääntöjärjestelmä ei rajoita, on vapaus pelata tai olla pelaamatta. Lacoue-Labarthen korostama ääretön vapaus tuottaa itseään yhä uudelleen ei rinnastu niinkään siihen, mitä yhdessä pelissä voi tehdä, vaan siihen, että useita erilaisia pelejä pelaamalla ihminen toistaa oman itsensä esityksen aina muuttuvana.

Pelaaminen ei täysin määritä pelaajan olemusta korvaamalla aikaisemman minuuden pelissä toimivalla subjektilla. Minä rakentuu jatkuvasti kosketuksissa toisiin ja digitaalinen pelaaminen on vain yksi osa tätä kokonaisuutta. Itsen uudelleenmuodostuminen ei tarkoita, että yhtenä päivänä olen tietynlainen rooli ja seuraavana täysin toinen. Kun olen jatkuvasti pakotettu toistamaan itseni esittämistä, uudet esitykset eroavat edellisistä vaivihkaa, tyylillisenä variaationa, eräänlaisena rytmisenä muunteluna. Pelaaminen muuntelee osaltaan sitä, millaisena toimijana näyttäydyn digitaalisten järjestelmien kautta.

Kalmanlehto, Johan. 2019. “Beyond the Figure: The Notion of Mimetic Subject Formation in Philippe Lacoue-Labarthe’s Philosophy and Its Relevance to Digital Gameplay”. Väitöskirja, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7847-1.