

# PELIEN KYNNYKSELLÄ



LAPIN YLIOPISTO  
UNIVERSITY OF LAPLAND

Seppo

Kuivakari



PELIEN KYNNYKSELLÄ  
Pelit ja simulaation salainen  
historia

Seppo Kuivakari

Lapin Yliopisto

Taiteiden tiedekunta

2018



**LAPIN AMK**  
Lapland University of Applied Sciences



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



ISSN 1236-9616  
ISBN 978-952-337-085-2 (nid.)  
ISBN 978-952-337-086-9 (pdf)

Kannen kuva: Seppo Kuivakari ja Joel  
Saarimäki

Layout: Joel Saarimäki

Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan  
julkaisuja

C katsauksia ja puheenvuoroja 56

Printers: Grano Oy

Rovaniemi 2018

© Seppo Kuivakari



*The computer game is the art of simulation*

Espen Aarseth 2014

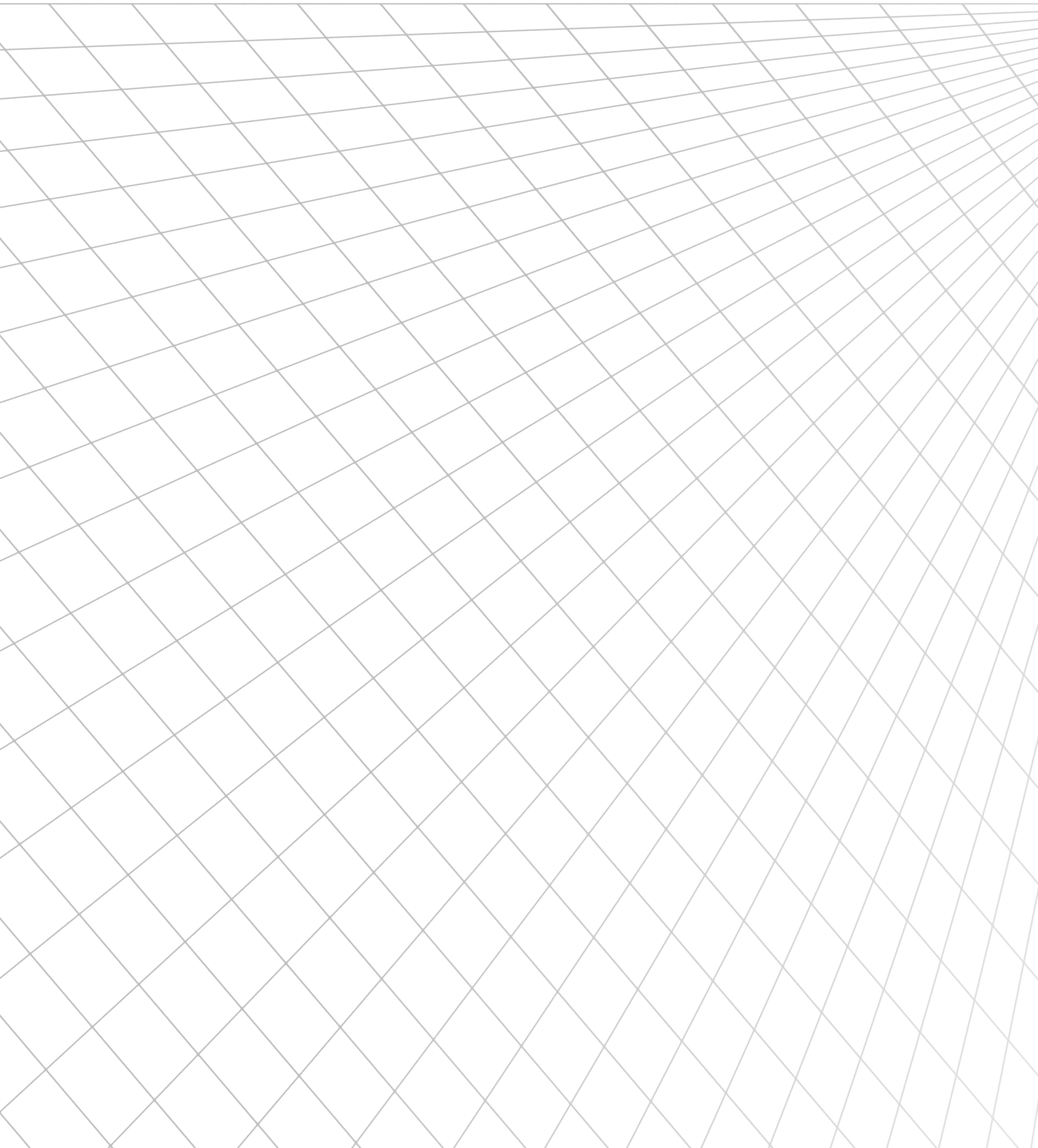
*Simulation is a key feature of the contemporary  
capitalist world*

Nicholas Gane 2006



# Sisällysluettelo

- 7 Lukijalle
- 9 Johdanto: Pelien kynnyksellä
- 29 Deformoituva simulaatio
- 51 Unsealing Simulation and the Allegories of Construction
- 60 Kuvaliite artikkeliin Unsealing Simulation and the Allegories of Construction
- 63 Jälkisanat: Simulaation monet maailmat





# Lukijalle

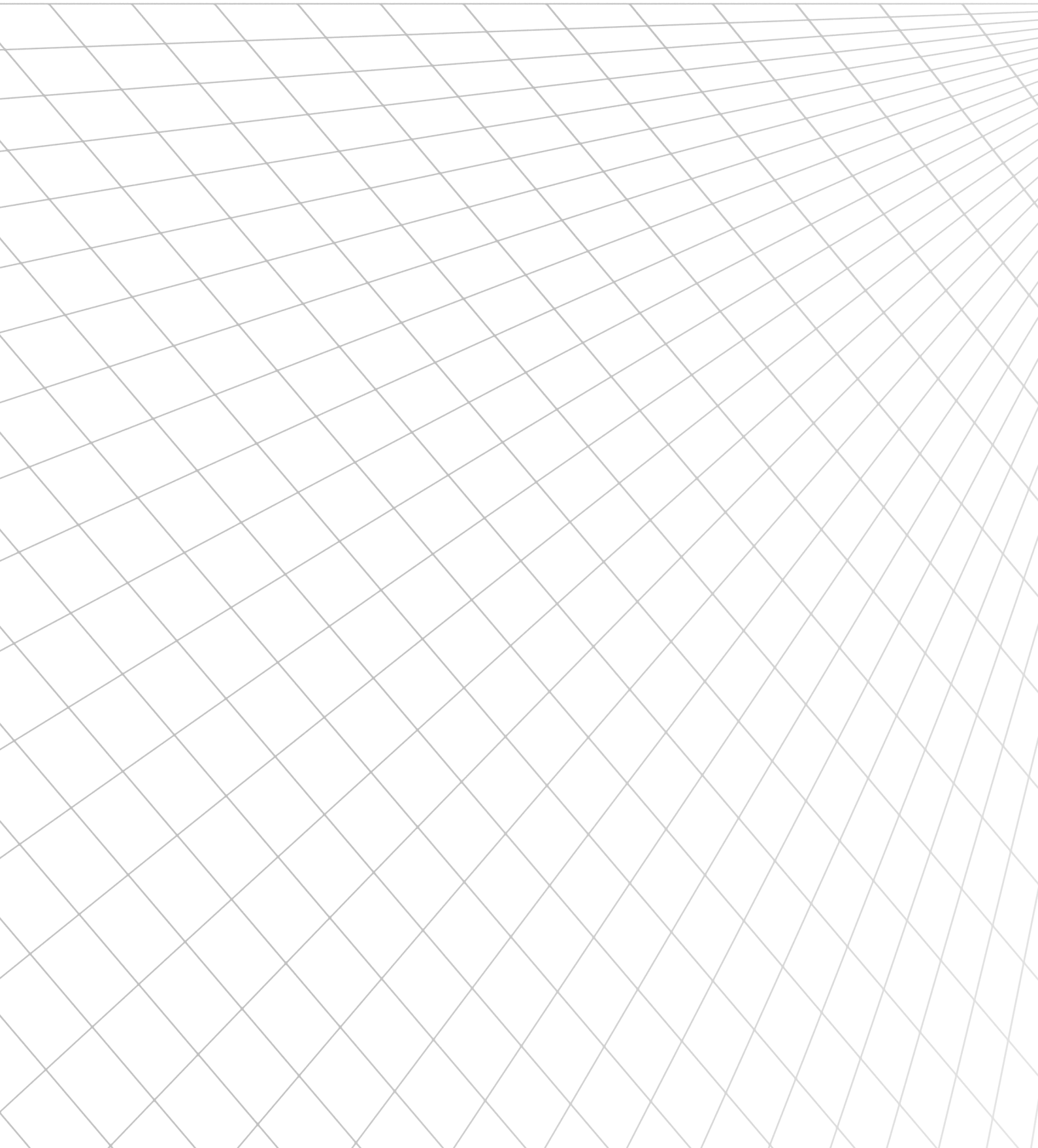
Käsillä olevan katsauksen tekstit – johdanto, kaksi pelisimulaatioita käsittelevää tutkimusartikkelia sekä jälkisanat – on kirjoitettu tätä kokoelmaa silmälläpitäen. Toinen, englanninkielinen artikkeli on ilmestynyt aiemmin Inter-Disciplinary Press'in julkaisemassa teoksessa "Airing the Past: Inquiries into Digital Memories" (2016). Kyseisen artikkelin yhteyteen olen liittänyt lyhyen, sivun mittaisen kuvaliitteen havainnollistaakseni siinä esitettyjä argumentteja. Ne, kuten muutkin teoksen valokuvat ovat itse ottamiani. Niillä on lähinnä pelaamisen prosessejani valottava dokumentaarinen arvo.

Teoksen julkaisemisen on mahdollistanut EU-rahoitteinen, pelikoulutukseen liittyvä Lapin yliopiston sekä Lapin ammattikorkeakoulun vetämä Arctic Shell -hanke, jonka julkaisuja koskevaan työpakettiin 5.9 se kuuluu. Pelejä tarkastellaan kirjassa lähinnä muodonantina sekä kuvitteellisina maailmakonstruktiona. Kuvitteellisuuteen viittaa myös teoksen alaotsikon viittaus "simulaation salaiseen historiaan": siinä missä ajatukset simulaation funktionaalisuudesta näkevät sen koherenttina tiedon artefaktina sekä totuudelle lojaalina "valon lähteenä", pelien kynnykseltä katsomme puolestaan simulaation kulttuurihistorian hämärään ja unenkaltaiseen. Simulaation "salainen historia" ei ole kätkeytä vaan vielä tutkimatonta.

Vielä sananen kirjan kansitaiteesta. Etu- ja takakannen eri aikaa osoittavat kellot ovat Singularity -pelin, pelaajan näkökulmasta ikkunaruuudun taakse sijoitettu ajallis-tilallisen singulariteetin utopiaa ilmentävä pelimaailman yksityiskohta. Niiden ylle asetetut graafiset elementit löytyvät puolestaan kirjan "Atom and Archetype. The Pauli/Jung Letters 1932-1958" sivulta 175. Ne on vuonna 1938 päiväkirjaansa piirtänyt kvanttifyysikko Wolfgang Pauli visualisoidakseen näkemäänsä unikuva. Singularity -pelistä otetun kuvan tavoin katsojan huomio kiinnittyy kellon viisarien lukumäärään sekä ikkunaan. Ajankuluksi mielletävät oskillaatiokäyrät kuvaavat nekin unen eri aikakäsityksiä. Fyysikon varhainen, arkkityyppinen uni korreloi näin sekä temaattisesti että esteettisesti nykypäivän peliteollisuuden visioihin tulevaisuuden topologisesta aika-avaruudesta.

Myös tällä tavoin ajan kaksi unenomaista historiallista momenttia saattaa yhdistyä toisiinsa "pelin kynnyksellä". Yhteys on sattumanvarainen, tutkijan mielen konstruoima. Tämä on katsauksen kontribuutio kotimaiselle pelitutkimukselle.

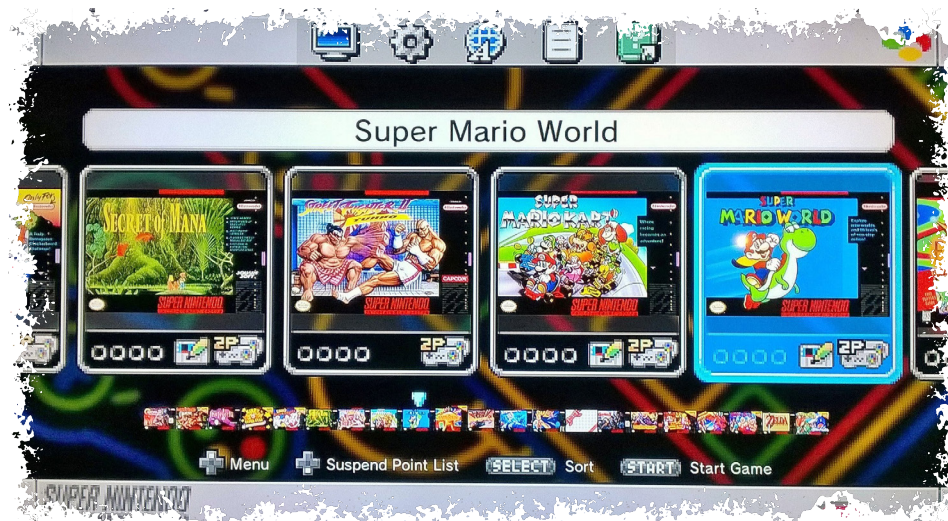
Rovaniemellä 18.9.2018  
Seppo Kuivakari



# Johdanto: Pelien kynnyksellä

Pelitutkimuksessa eli ludologiassa on historiallisesti problematisoitunut pelien disposition katoavaisuus tai ohimenevyys. Sen esittämissä tulkinnoissa on ollut leikin tutkimuksen tavoin koottuna ajatuksia pelaamisen intiimiydestä, tuottamattomuudesta sekä, immateriaalisena kulttuurisena muotona, jälkiä jättämättömyydestä. Pelien loputtomien affektiivis-materialististen virtojen kytkentä moderniin konstituutioon tekeekin näiden toiminnan jälkien tavoittamisen ja määrittämisen hankalaksi. Antropologi Gregory Batesonin ajatusta seuraten voimme kuitenkin lähtökohtaisesti olettaa, että peli on ja ei ole miltä se näyttää (Bateson 2006, 28; 84-85). Pelillä on tai siihen voi kiinnittyä useita, muun muassa viestinnällisiä tehtäviä sekä sitoumuksia kuten simulaation käsitteellisyyksiä. Arkipuheessa ”peli” merkitsee lähinnä leikin ja pelaamisen, mutta unohtaa ei sovi sen artefaktisuuttakaan. Pelin voikin nähdä konstituoituvan sekä kulttuurisena muotona että tuotteena.

Peleihin luodut maailmat ovat usein outoja ja kummia, mielikuvituksellisia: kulttuurimme kuvastoja, joiden parissa viihdymme, seurustelemme, jopa kasvamme. Jo pari sukupolvea on aikuistunut digitaalisen pelikulttuurin aikakaudella. Tämä ei ole jäänyt peliteollisuudelta huomaamatta. Se onkin luonut eritoten nostalgianälkäiselle ikäryhmälle mahdollisuuksia palata retropelien muodossa pelikokemustensa historiallisille alkulähteille:



Kuva 1: Vuonna 2017 julkaistun Snes Classic –pelikoneen sisältämiä retropelejä.

Varhaisten pelien audiovisuaaliset ominaisuudet olivat vielä nykyhetken perspektiivistä käsin tarkasteltuna kovin karkeita ja vuorovaikutuksen kannalta kömpelöitä. Realismin kysymys ei ajan peliteollisuudelle ollut olennainen kysymys. Tätä fantasiaa, fantastisuutta ja teknologista ylevää korostanutta historiallista taustaa, yksinkertaistettujen, redusoitujen käytösmallien ”maagista kehää” vasten esimerkiksi tämän päivän liikunta-, urheilu- ja simulaatiopelit enemmän tai vähemmän fotorealistisine ominaisuuksineen tulee asettaa. Tekniset, temaattiset sekä ilmaisulliset piirteet peleissä ovat läpikäyneet useita ajallisia muutoksia, joiden välityksellä pelien suhde ympäröivään todellisuuteemme rakenteistuu niiden historiallisista vastinpareista poikkeavilla tavoilla, joskaan ei yksisuuntaisesti. Kyse ei ole pelkästään progressiosta; esimerkiksi joidenkin niin sanottujen indie-pelien evoluutio vetää pelaamista takaisin kohti pelikulttuurin surreaalimpaa alkukotia tai ”khoraa”:



*Kuva 2. Dream Walker -indiepelin (2018) surrealistista unitodellisuutta. Unissakävelijä kohtaa pelissä useita tila-aika-avaruuden vääristymiä.*

Kulttuurisena attraktorina, huomiota sekä mielenkiintoa keräävänä kiintopisteenä pelien teoreettinen merkitys on kuitenkin vähenemässä: varsinkin tietokonekulttuuriin käsin katsovassa pelitutkimuksessa on korostumassa sen sijaan peleille varattu aktivaattorin, toiminnan käynnistäjän sekä inspiiraattorin rooli (vrt. Jenkins 2006a, 96-98.) Pelit voivat toimia myös pelaamisen virittäjinä (ks. Mäyrä et al 2016, 5). Tuukka Hämäläisen haastattelussa pelitutkija Tanja Sihvonen kertookin pelitutkimuksen keskittyvän tänään pelien, niiden historian ja ominaispiirteiden tarkastelun ohella pelaajien keskinäiseen vuorovaikutukseen ja peliyhteisöjen toimintaan (Hämäläinen 2017).

Pelitutkimukselle pelien tutkimus yksiomaan kulttuurisena tuotteena ei enää riitä. Tutkittava on myös pelillisyyttä ja pelien kulttuureita. Eräät mobiilisovellukset tarjoavat mahdollisuuden tarkastella jopa keräily- ja hoivakulttuurien sekä aarteenmetsästyksen kaltaisten seuraleikkien läsnäoloa pelaamisen käytännöissä. Perustan tälle on tuonut peliteknologinen kehitys.

Käsitys pelistä vain pelattavana attraktorina tai attraktiona ei välttämättä päde sellaisenaan, vaan ”peli”, artefakti, voi mahdollistaa useita erilaisia käyttötapoja sekä –funktioita. Pelin status on liikkuva. Pelaamisen kokemus on aiempaa huomattavasti sosiaalisempaa, joskus myös kasuaalisempaa, kevyempää, mielihyvähakuisempaa sekä satunnaisempaa (Juul 2010, 28-29). Käsitykset pelistä pelkästään kulttuurisena tuotteena ovatkin joskus vain vähän hedelmää kantavia. Seuraavassa tarkastellaan sitä, millaisten teoreettisten valintojen kautta tähän on päädytty.

## Teoriahistoriallinen kehitys

Kulttuurintutkimuksen tavoin ludologialla on problemaattinen suhde strukturalismiin. Historiallisilta lähtökohdiltaan ludologian tieto-oppi on eräänlaista mekaanista strukturalismia johon esimerkiksi Espen Aarseth viittaa tähän kysymykseen tuonnempana.

Markku Eskelinen ajattelee, että 2000-luvun vaihteen ludologia näki pelit keinojen ja päämäärien järjestelminä, joissa pelaajan on toimittava sitovien sääntöjen puitteissa tapahtumien ja toimijoiden ajallisia, tilallisia, kausaalisia ja funktionaalisia suhteita ja ominaisuuksia manipuloiden (Eskelinen 2005, 58). Myös Braxton Soderman (2010) kiteyttää ludologian ensiaskelten agendaa Eskelisen tavoin: hänestä pelien tuottamien merkitysten luennan sijaan muun muassa Aarseth (2001; 2004a; 2004b), Ian Bogost (2007), Gonzalo Frasca (2003) ja Eskelinen (2001) ovat tutkimuksissaan kiinnittäneet huomiota pelien formaaleihin piirteisiin, pelin systeemiin, pelaajan toimintaan ja sääntöihin jotka määrittävät pelin pelimekaniikoiksi sekä menettelytavoiksi. Eetos on strukturalistinen siinä missä strukturalistiselle teorialle on keskeistä tarkastella ja muotoilla niitä suhderakenteita jotka luovat mahdollisuuksia osallistua kommunikaation eri prosesseihin (Tudor 1999, 65-66).

Ludologia on näistä varhaisista, rakenteellisista ja formalistisista luonnehdinnoista lähtien pyrkinyt problematisoimaan pelaamisen ja pelikulttuurien luonteen aiempaa tarkemmin ja moniselitteisemmin muun muassa kulttuurintutkimuksen menetelmin. Frans Mäyrä sanoo pelitutkimuksen kuuluvan humanistiseen oppialaan, jonka monialaisella tutkimusotteella tarkoitetaan pelien lähestymistä tekstuaalisina, historiallisina, taiteellisina, strukturalistisina tai ideologisina rakenteina (Mäyrä 2008, 157-158). Mäyrä on tarkastellut pelejä erityisen duaalimallin lävitse. Hän näkee, että digitaalisena audiovisuaalisena mediana pelit tarjoavat pelaajalle pääsyn sekä pelien kuoreen (representaation kerrokseen) sekä niiden ytimeen, pelien mekaniikkaan. Pelaamisen sopimukset syntyvät usealla tasolla. Tästä lähtökohdasta käsin, kumpaakaan ulottuvuutta unohtamatta, pelien tutkimista määrittää Mäyrän mukaan synnynnäinen monitieteisyys (Mäyrä 2009, 317, vrt. Mäyrä 2008, 17-18).

Huomio kiinnittyy orastavaan koherenssiin subjektiivisten ja yhteisöllisten merkitysten vuorovaikutuksessa. Vaikka binäärinen ajattelu ei jätä vielä strukturalismia taakseen, korostuu se, että kulttuurisena muotona pelit koostuvat monitasoisista systeemeistä ja merkityksenannon prosesseista jotka sekoittavat toisiinsa representatiivisen ja performatiivisen, säännöille perustuvan sekä improvisationaalisen moodin (Mäyrä 2009, 314). Pelien analyysi abstraktina rakenteena vailla pelaamisen käytäntöjen tarkastelua, tai lähtökohtaista käsitystä pelaamisen leikkimielisestä asenteesta tai perusvireestä on riittämätöntä – samoin kuin pelaajien toiminnan tutkimus vailla systeemiorientoitunutta analyysia. Mäyrä vertaakin pelejä leikillisiin simulaattoreihin. (Mäyrä 2008; Mäyrä 2009; vrt. Mäyrä et al 2016, 5.) Olli Sotamaan varhaisessa artikkelissa kotimaisen pelitutkimuksen monista aluista etsitään siinäkin keinoja leikkiaineksen tunnistamiseksi sekä

teoretisoimiseksi pelitutkimuksessa (Sotamaa 2009b). Pelit ja niiden tutkimus rakenteistuu osaksi kulttuuriamme saturoivaa leikkiainesta (vrt. Vainio 2018).



*Kuva 3: simulaatio vai peli – vaiko molempia? Pelillisyyden soveltamista taitojen kehittämiseen? Metsästys-aiheinen, sekä leikkiin että kykyjen harjoittamiseen kutsuva alusta tiedekeskus Pilkkeessä Rovaniemellä 2017. Attraktio vai aktivaattori? Kulttuurisena tuotteena se on yksi, kulttuurisena muotona puolestaan kaksi: (koulutus)simulaattori tai peli. Tämä viittaa pelaamisen useisiin erilaisiin suhdejärjestelmiin.*

Viimeaikainen ludologinen orientaatio johtaa kuitenkin Mäyrän ajatusta pidemmälle loitontumalla radikaalista, essentialistisiksikin nimetystä pelitutkimuksen ideologiasta kohti pelaamisen kulttuuristen käytäntöjen tarkastelua (ks. Murray 2005; Egenfeldt-Nielsen et al 2016). Kun ludologia lainaa kulttuuritutkimuksen brittiläistä perintöä (Stuart Hall, John Fiske), syntyy houkutus ajatus tarkastella pelejä silkan formalismin tai Mäyrän esittämän duaalimallin sijaan niin sanotun ”kolmen kehän mallin” avulla – pelitekstin, sen tuotannon sekä vastaanoton viitekehyksissä. Fiske ajattelun keskiössä on kulttuurimme dominoivien voimien sekä niitä vastustavien vitaalisten taktiikoiden välinen jännite. Hänen huomionsa kiinnittyy erilaisten hegemoniateorioiden makropoliittisuuden sijaan yksilöihin, erilaisiin alatason kulttuurisiin taktiikoihin sekä mikropoliittikkoihin, jotka kertovat kukin tavallaan populaarikulttuurin edistyksestä potentiaalista (Tudor 1999, 180;182).

Jako viittaa lähtökohtaisesti Hallin sisään-/uloskoodauksen teoriaan (ks. Hall 1992, 133-148): sen mukaan median tuottamat merkitykset ovat neuvoteltavissa, joko tekstien hegemonian säilymisenä vapaaehtoisen hyväksynnän kautta tai päätyminenä tuottavuuteen, joka kulttuurisena muotona sekä identiteettinä

ilmentää ei-hegemoniaa (Sotamaa 2009a, 65). Pelitutkimukseen sovelletussa kolmen kehän mallissa pelitekstiäkään ei ymmärretä pelaajaansa odottavana, lukkoonlyötynä merkitysavaruuksena. Ajatuksen mukaan populaarikulttuuria ei syötetä valmiina ylhäältä käsin vaan se nimenomaan ”tehdään” alhaalta ylöspäin (Hietala 2013, 53), eikä pelaajankaan ”hypoteettisessa asemassa” sisään- ja uloskoodausmomentit välttämättä vastaa täysin toisiaan (vrt. Hall 1992, 144-145).

Taustalla tässä on se binääriologiikka, joka on esillä strukturalismissa ja sen tavassa työstää niitä kaksiarvoisia oppositioita joiden kautta maailmaa jäsennetään (Hietala 2004, 280). Fisken huomio kiinnittyy vastaanottajaan ja hänen tulkintamahdollisuuksiinsa ”semioottisessa demokratiassa”, jossa kulttuuriresurssit ovat vapaasti hyödynnettävissä (emt., 286; Hietala 2013, 53). Kulttuurintutkimuksen asenne problematisoi kriittisen koulukunnan ajattelun keskeisiä lähtökohtia: media sisältää ideologisten sanomien ohella aina myös välineitä samojen sanomien purkamiseen ja uudelleenmuotoilemiseen (Ampuja 2004, 26). Tärkeällä sijalla esimerkiksi Hallin kulturalismissa sekä kulttuurintutkimuksen perinteessä ovatkin ihmisten toiminta, tulkinat ja omaehtoisen kulttuurin tuottaminen (Seppänen 2005, 69). Pelitutkimuksessa tätä korostaa muun muassa Aarsethin lanseeraama konfiguraatiivisuuden ajatus, jonka mukaan pelit ovat manipuloitavissa olevia kulttuurisia tuotteita.

On kuitenkin vakavasti kysyttävä, miten pitkälle näkemys on vain uusliberalistinen illuusio pelaajan oletetusta leikin kaltaisesta toiminnallisesta vapaudesta. ”Kysyminen” voi perustua esimerkiksi uusmaterialistiseen ajatteluun: millainen on lopulta ”vapauden” affektiivis-materialistinen suhdeverkosto (vrt. Möring & Leino 2016; Terranova 2013)? Vai puhummeko pelistä pelisuunnittelija ja -tutkija Ian Bogostin tavoin ”rautahäkinä”, josta ei ole ulospääsyä?

Uusmaterialismilla tarkoitetaan erityisesti filosofi Gilles Deleuzen inspiroimia tutkimussuuntauksia, joissa on korostettu kulttuurianalyysin materiaalisuutta ja kokeellisuutta (Parikka & Tiainen 2006, 3). Uusmateriaalisuus ei näe materiaalista vain passiivisena vaan korostaa reaalisen, materiaalsen ja ei-diskursiivisen alueiden käsitteiden ja metodien kehittelyn tärkeyttä suhteessa representoituun ja diskursiiviseen (emt., 8-9). Tämän olisi pystyttävä aktiivisempaan tutkimuksen agendaan, jossa luominen ja kokeellisuus ovat osa käsitteellistä tuotantoa tutkimusalasta riippumatta. (emt., 17-18). Tarkastellessa pelien roolia aktivaattorina tämä on jopa olennaista.

Mikko Lehtonen sanoo, ettei todellisuus jakaudu itsessään ja itsestään merkityksellisiin osiin – olioiksi, ilmiöiksi, tapahtumiksi jne. – vaan se jaetaan niiksi vasta inhimillisissä merkityksellistämiskäytännöissä kuten tutkimuksessa (Lehtonen 1998, 31). Modernille akateemiselle analyysierittelylle, joka tuottaa kohteensa kysymisensä tavoilla, ei tässä ole mitään outoa. Metodiikkana uusmaterialismi pyrkii kuitenkin merkityskäytäntöjen yhdistelemiseen, virtausten, erilaisten yhteenliittymisen tapojen kokonaisvaltaisen tarkastelun avulla: uusmaterialismissa korostetaan useita eri materiaalisuuksia ja niiden kytkentöjä toisiinsa (Saari & Harni 2014, 42).

Uusmaterialismi on kolmen viime vuosikymmenen aikana kehittynyt monitieteinen, heterogeeninen ja metodologinen tutkimussuuntaus, jossa korostetaan materiaalisuuksien, luonnonilmiöiden ja vaikkapa teknologian merkitystä inhimillistä elämää ja vuorovaikutusta rakentavina toimijoina. Esimerkiksi Manuel DeLanda ja Rosi Braidotti pyrkivät jo 1990-luvun alkupuolella muotoilemaan kulttuuriteoriaa, joka kykenisi ylittämään modernit kahtiajaot esimerkiksi kulttuurin ja luonnon, inhimillisen ja ei-inhimillisen, teknologisen ja inhimillisen tai vaikkapa mielen ja ruumiin välillä. (Saari & Harni 2014, 42; vrt. Seppänen 2014, 5.)

Tällöin uusmaterialismi haluaa liikuttaa myös moderniteetin, modernin politiikan dualismeja esimerkiksi eron käsitteen uusilla muotoiluilla. Se on moderniteetin affektiivista uudelleenkirjoitusta, jonka mukaan oma aikaamme ei ole syytä nähdä vain modernia seuraavana aikana vaan aikana joka jatkuvasti uudelleenkirjoittaa lukuisia (emansipatorisia) piirteitä jotka moderniteetti on nostanut esiin omana konstituutionaan. Sen metodologia ei noudata moderniteetin hierarkisoimia käsitteellisyyksiä esimerkiksi mielen ja materiaalin, tai kulttuurin sekä luonnon välillä, vaan vie nämä hierarkiat eron tuottamisen efektiin ääripisteeseensä uutena ontologiana, jossa materiaalisuudella ja kokeilevuudella on osansa hengen tietoisesta läsnäolon korostamisen sijaan. Reaalisuuden periaatteet asettuvat tässä ajattelussa toisin kuin moderniteetissa ja sen käsitteet suhteellistuvat nyt erilaisissa mahdollisuuksien rakenteissa. (Dolphijn & van der Tuin 2012, 115-137.)

Strukturalismi pyrki löytämään piileviä ajatusmalleja kaiken inhimillisen toiminnan ja sitä hallitsevien rakenteiden taustalta. Sen myötä katosi käsitys ihmisestä aktiivisena ja omasta historiastaan tietoisena subjektina. Tilalle tulivat säännöt, koodit ja rakenteet, jotka piilottelevat näennäisten merkitysten pinnan alla ja jotka pitää määrittää, jotta inhimillistä toimintaa ja yhteiskuntaa voidaan selittää (Lecarpentier 2015, 13.) Maailma muodostuu asioiden ja ilmiöiden sijaan niiden välisistä suhteista. Terence Hawkesin mukaan (1977, 17-18) tämä konstituoit strukturalismin ensimmäisen periaatteen: asioilla ei ole merkitystä sellaisenaan. Sen sijaan ne ovat aina alistettu niiden suhteelle toisiin asioihin käsillä olevassa tilanteessa. Georges Teyssot'n mukaan strukturalismin perusperiaatteihin kuuluu ajatus siitä, että maailmaa hallinnoivat "abstraktit totaliteetit", jotka ovat konstituoituneet yksilön sekä yhteisön historian ulkopuolella (Teyssot 2013, 7-8).

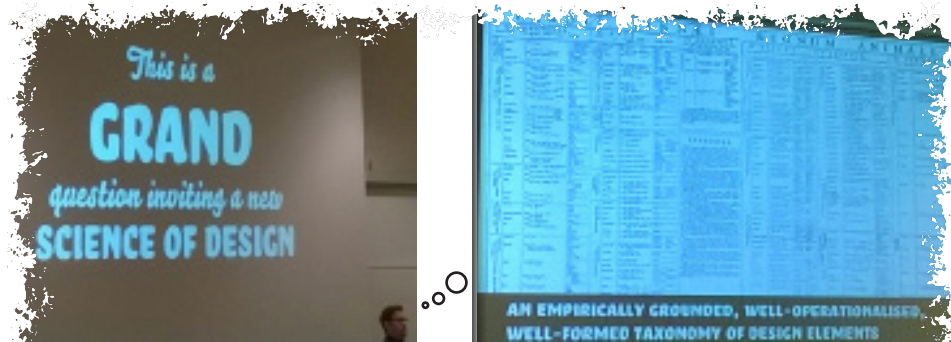
Uusmaterialismi haluaa viedä tämän suhteen takaisin niihin käytäntöihin, joita materiaalisuus osaltaan tuottaa ja ylläpitää – konstruoi suhdejärjestelminä tai -verkostoina. Uusmaterialismin kohdalla ei voi kuitenkaan puhua yhtenäisestä tutkimussuuntauksesta tai metodista. Kyseessä on pikemminkin laaja kattokäsite. (Saari & Harni 2014, 42.) Ludologiaa tämän sateenvarjon alle ei ole juurikaan soviteltu; kuitenkin myös pelien erilaiset teknis-kulttuuriset suhdejärjestelmät poimivat merkityksiä yhteisesti jaetusta menneisyydestä (arkeologiset artefaktit sekä erilaiset audiovisuaaliset arkistot kulttuurisena muistina) ja muokkaa niitä edelleen. Pasi Väliäho sanoin, kuvien liike ja kierrätys eivät tällöin konstituoit integroivaa totaliteettia vaan avoimen systeemin (Väliäho 2014, 91-93). "Systeemi" – kuten pelit – saattavat kuitenkin operoida ohi kielen ja kulttuurin. Kyse ei ole vain symbolisesta merkitysvälitteisestä toiminnasta. Tällöin ludologian olisi kyettävä tematisoimaan tämä affektiivis-materialistinen liike.

2010-luvun ludologian voisi nähdä tasapainottelevan strukturalismin edellyttämien universaalien sääntöjärjestelmien sekä uusmaterialismin huokoistaman emansipaation välillä. Ei liian sääntömääräistä, ei liian liberaalia. Seppänen sanoo osuvasti (2005, 43), että jälkistrukturalismi edellyttää strukturalismin keskustelukumppanikseen. Kuten mitä tahansa kulttuurin tuotetta, voi myös pelejä lähestyä ainakin yhteiskunnallisista, historiallisista, kulttuurisista tai taiteellisista lähtökohdista käsin, mutta erityisesti pelejä koskevassa tieteellis-teoreettisessa viitekehyksessä voimme puhua asioiden, ihmisten, ilmiöiden sekä materiaalisuuksien välisistä kokemuksellisista suhteista. Määrän pelien leikkiaspektia korostaviin luonnehdintoihin voisi näin lisätä affektiivisuuden – peleihin sisään kirjoitetun dynaamisen kohtaamisen – ajatuksen.

Sen historiallisuutta korostava orientaatio täydentäisi pakottamatta myös Mika Montolan (2012) esittämää kritiikkiä pelkästään systeemiorientoitunutta



pelitutkimusta kohtaan. Sebastien Deterling ehdotti puolestaan tarkennuksia pelillisyyden teoriaan puhuessaan GamiFIN -seminaarissa Porissa 2017; hänestä pelillisyyden teoria on ollut liian ylimalkaista, liikaa yleistävää ja mekaanista. Puheenvuorossaan hän kaipasi siihen lisää tiheyttä, tuoreutta sekä monimuotoisuutta.



Kuvat 4 ja 5: Sebastian Deterling puhumassa Porissa 2017 pelillistämisen taksonomioiden tutkimuksen ja kehittämisen haasteista. Pelisuunnittelun ja –tutkimuksen taksonioille hän haki vertailukohtaa muun muassa von Linnén kehittämistä, luontoamme koskevista moderneista luokittelujärjestelmistä.

2010-luvun peliteoreettiset keskustelut etsivät ludologialle uusia avauksia sekä sitoumuksia. Pelit eivät vain palauta – attraktoi - meitä toimintaamme jäsentäviin kulttuurisiin konventioihimme; parhaimmillaan pelit aktivoivat populaarin edistyksestä potentiaalia toisinkytkemällä niitä ylihistoriallisia suhdeverkostoja, joista peli käsitteellisesti rakennetaan (ks. Sotamaa 2009a, 65; vrt. Hietala 2013, 53; Tudor 1999, 180; 182). Nämä kynnyksen ylikulut – variaatioiden uutta luova voima – ovat osa modernin maailman konstituutiota ja subjektin emansipaatiota, liikettä pois siltä strukturalismin mukavuusalueelta, jolla pelitkin määrittyisivät pelkästään sääntöjen, koodien ja vuorovaikutteisten mekaniikkojen kokoelmiksi.

## Artikkelit teorianhistoriallisessa jatkumossa

Seuraavassa tarkastellaan sitä, miten käsillä olevan kirjan tekstit jäsentyvät osaksi pelitutkimusta ja sen strukturalistisia, kulttuuritutkimuksellisia sekä uusmaterialistisia virtauksia. Millainen ajattelu niiden taakse kätkeytyy? Mitä metodologisia valintoja on löydettävissä? Mitä kaiken näkyväksi tekemisellä halutaan sanoa?

Artikkelien kulttuuritopologiset luonnehdinnat pelien deformatiivisesta mediaekologiasta kytkeytyvät ”kynnysten tieteiden” järjestelmään, joka Walter Benjaminin varhaisesta mediateoriasta aina uusmaterialismiin saakka on korostanut määriteltävissä olevien rajojen sijaan kynnysten avoimuutta mediateosten rakenteellisena järjestelynä. Yksi pelien kynnykseltä avautuva näkymä vie meidät pohtimaan pelien ja simulaation välistä suhdetta. Batesonia mukaillen, simulaatio asettaa kehyksen, jonka puitteissa kysymystä peleistä on mahdollista lähestyä.

Käsite ”simulaatio” on oireillut, riippuen näkökulmasta josta sitä tarkastellaan. Käsitteen olemukseen kuuluu, että se voidaan määritellä useilla eri tavoilla. Käsitehistoriallisesti on liikuttu muun muassa maalausten ja veistosten ontologisesta likeisyydestä ja lojaalisuudesta todellisuudelle aina koniguratiivisiin, koodin manipulointia korostaviin simulaation määritelmiin

erityisesti ludologisessa pelitutkimuksessa. Simulaatiokäsite on peräisin latinan kielen sanasta "simulatio", joka merkitsee teeskentelyä; simuloida-verbillä taas viitataan toiminnan jäljittelyyn; substantiivi "simulointi" merkitsee puolestaan samanlaiseksi tekemistä, "jäljittelyä" (Suoranta & Ylä-Kotola 2000, 148).

Siinä, missä simulaatio on ymmärretty pyrkimyksenä hallita todellisuutta realistisin mallein, on se käsitteenä kytketty kognitiivisiin taipumuksiimme sekä pyrkimyksiimme. Tämä tekee simulaatiosta suhteen – eikä vain tarpeisiimme ja haluihimme vaan myös audiovisuaalisiin ymmärryksenmuotoihimme käsin. Onkin nähty, että representaationa simulaatio ilmentää havaintokykyämme, ja fyysisenä komponenttina, simulaattorina, ympäristöämme. Mutta ajattelumme mallina simulaatiota ei tulisi ymmärtää vain realistisen mallin merkitysyhteydessä. Tämä malli luo simulaatiolle sen modernin, ahtaan ja tukahduttavan tulkinnan joka on myös käsitehistoriallisesti rajoittava.

Sekä simulaatio- että pelitutkimuksessa simulaatio on siis ymmärretty monin eri tavoin. Jo itsessään käsite generoi esiin tieteen moninaisuutta. Lister et al pohtivat sitä, miten pelitutkimuksessa käsite "simulaatio" on sangen omalaatuinen ja postmodernista mediateoriasta irronnut. Tällä he tarkoittavat teoriarakennelmaa, jonka "universaalisuus" antaa olettaa, että simulaatio postmodernina mediakulttuurina on katkonut perustavaa laatua olevat referenssinsä todellisuuteen, esimerkiksi Jean Baudrillardin ajatuksissa hypertodellisuutena, jossa erottelut toden ja epätoden välillä ovat hämärtyneet. Ilman suhdetta todellisuuteen tämänkaltainen "simulaatio" merkitsee konseptuaalisen tai jopa mytologisen todellisuuden luomista. He painottavat, että tämä näkemys on kulttuurinen ja kulttuurin sisäinen. Se painottaa kulttuurissamme tapahtuvaa todellisuuden eroosiota, jopa niin, että maailman materiaalisuus muuttuu epävakaaaksi. (Lister et al 2009, 38-40.)

Näkemyksen mukaan simulaatio ei ole vain asioiden "kopio"; se on enemmän kuin passiivinen representaatio. Simulaatiokäsitteellä on erityisesti pelitutkimuksessa haettu esitysten dynaamisempaa luonnetta. Usmaterialistiseen ajatteluun nojaten simulaatio on myös materiaa, ainetta, fyysinen komponentti siinä missä esityskielikin. Kun "kopion" ajatuksesta luovutaan, simulaatio alkaa käsitteellistyä fiktiona, visioina, mielikuvituksena, kätkien sisäänsä niin meditaatioita kuin puhdasta insinööritaitoaakin. Se kuvaa jotain, ollen samalla materiaallinen esitys (Lister et al 2009, 130.) Psykkisen ja ei-psykkisen koneen analogiassa (vrt. Derrida 2003, 98) simulaation ajatukseen dynamiikkana kietoutuu ajatus toisenlaisesta dynamiikasta, kenties tiedostamattoman, hämärän tai kätketyn dynamiikasta (vrt. myös Kristeva 1992, 188). Se on mielikuvituksen alueen dynamiikkaa, jonka vallassa pelisimulaatiot usein operoivat.

Hämärän dynamiikat johtavat visuaalisen järjestyksen ylimäärän ajatukseen. Ajatus ylimäärästä on perusteltavissa paitsi erilaisia historiallisia simulaatiodiskursseja tarkastellen, paitsi kysymyksessä "kopiosta vailla alkuperää" (Baudrillard) tai lähdesysteemin konfiguroinnin ongelmasta, myös simulaatioiden historiaa tapaillen. Käsitteestä sulkeutuvat tällöin muun muassa simulacrumin logiikkaa jäljennöksenä pitävät tarkastelut (Fredric Jameson) tai jäljittelyn prosesseja universaalina toistona pitävät hankkeet. Erilaiset muistin systeemin intratekstuaaliset kehykset liikkuvat ylimäärän ajatuksessa, muutoksessa, keksimisessä. Näennäisestä yksinkertaisuudesta huolimatta simulaation periaatteellinen ajatus ylimäärästä kynnystyy useissa kulttuurisissa merkityksenannon prosesseissa.

Frasca on rakentanut pelin säännöille perustuvan typologian joka osoittaa miten pelin suunnittelijan tarkoitukset saattavat muuttua sen lainalaisuuksiksi. Hän sanoo, että simulaatioilla on neljä manipuloitavissa olevaa ideologista tasoa: 1) representaatiot sekä tapahtumat, 2) säännöt, joita affordansien

eli tarjoumien välityksellä voidaan manipuloida, 3) peliytimeen pakollisiksi asetettujen tarkoitusten ja päämäärien manipulointi, ja 4) metasäännöt; säännöt jotka osoittavat miten sääntöjä on mahdollista muuttaa. (Frasca 2003.) Tämä typologia viittaa paitsi konfiguraatiiviselle simulaatiodiskurssille tyypilliseen ajatukseen simulaatiosta dynaamisena vuorovaikutteisena systeeminä (vrt. Aarseth edellä), myös median ontologiseen haavoittuvuuteen. Muiden medioiden tavoin simulaatio on vertatihkuvan avoin ja merkityksiltään hauras. ”Peliytimen”, pelien mekaniikan hallintaan viitaten myös Sotamaa (2014, 5-6) painottaa pelaajien mahdollisuutta generoida simulaation merkityksiä. Pelitutkimuksen historiaakin seuraamalla voidaan edetä johtopäätökseen siitä, että eräs simulaatiokulttuurin historiaa seurannut keskeisajatus on ollut manipulaation, väärentämisen, jopa propagandan läsnäolo varhaisista kuriositeettikabineteista aina dio- ja panoraamoihin sekä nykyisiin tietokoneella luotuihin virtuaalitodellisuusjärjestelmiin saakka.

Artikkeleissani tarkastelen sitä, miten pelisimulaatio säätelee niitä representaation keinovalikoimia, jotka luovat sopimuksia ihmiskunnan ja sen ideaalien sekä motivaatioiden kuten utopioiden välille. Tiedon merkityksen kasvu nykykulttuurissa tekee simulaatiosta käyttökelpoisen käsityskykymme työkalun määritelläksemme monipuolisia sekä kompleksisia suhteita tieteellisen ”lokikirjan” sekä verifiointin käytäntöjen välillä. Tässä mielessä se ei ole kuitenkaan pelkkä työkalu vaan myös tietoa ja tietämistä koskeva sekä käsittelevä apparaatti, joka paljastaa yhä kondensoituneempia, ”tiheytyneempiä” kulttuurimme kapasiteetteja, jopa sen imaginaarista kykyä odottamattoman tai kohtaamattoman mallien esittämiseen. Tämän debatin turvin voim allekirjoittaa Sebastian Ostritschin väitteen (2009) siitä, että tieteellinen mallintaminen perustuu paitsi idealisaation ja itsekorjautuvuuden agendalle, myös tarkoitukselliselle ilmiöiden vääristelylle tai heitteillejätölle.

Tässä simulaatio on elokuvan tavoin eksplisiittisesti linkittyneet havaintoon siitä, että teknologia on yhä keskeisemmässä roolissa kulttuurisen muistin rakentumisen tavoissa. Nähdäkseni simulaation historia representoi modernin tieteen pyrkimyksiä luoda visuaalinen järjestys joka ankkuroi kulttuurimme yhä teknologisemmalle perustalle samoin kuin varhaisen elokuvan voidaan nähdä osaltaan määrittäneen modernin kokemuksen ajallisuutta. Mutta missä määrin nämä simulaatiot huomioivat imaginaarisen ja mielikuvituksen yhtenä maailman hahmottamisen mallina?

Todellisuuden ”halvan kopion” sijaan simulaatiot ovat Elisabeth Groszia mukailen ratkaisuja, efektejä, kuvailuja. Ne kuvailevat maailmoja toisin, toisenlaisia maailmoja, rakentavat niitä ja tekevät ne koettaviksi. Tässä jälkimmäisessä merkityksessä ne ovat myös elämästekniikoita, jopa harhojen ja illuusoiden tyyssijojia. Ne ovat myös taiteellisia esityksiä ja taikuruuksia, joilla on oma syvähistoriansa eurooppalaisessa kokeellisuuden kulttuurissa. Jos ajattelemme simulaation arkipäiväisen funktionaalisuuden viittaavan ongelmanratkaisuun, taikuuden funktio on taas asettaa ja esittää tuo ongelma.

Lister et al ovat oivaltaneet simulaatioiden luonteen: he sanovat, että antaa niiden olla ensisijaisesti itsensä ja vasta sitten representaatioita. Visuaalisina järjestyksinä ne puhuvat usein mutta tarkoituksellisesti ”harhojen vallassa”. Teknologinen muoto irtoaa modernista funktiostaan, joka näkee moderniteetille ominaisesti tehtäväkseen demytologisoida maailman sen maagisista ja spirituaaleista piirteistä luodakseen tilaa teknologian rationaalille ja instrumentaalille käytölle, jopa siinä määrin, että taidekin alistetaan teollisten standardisointien kohteeksi (Rutsky 1999, 10).

Simulaatiot ovat mahdollisia tekniikoita tekemiselle, kokeellisuudelle ja kuvittelukyvylle, joka ei löydä paikkaa systemaattisuudesta, mutta ne ovat

myös materiaa siinä missä filosofisia konstellaatioitakin. Teknologioista ja niiden joustavuudesta on rakentumassa niin kompleksinen ja toisaalta tiheä kulttuurinen jäsenys, että mitään moderniteetille tyypillistä totalisoivaa figuuria sille ei voi enää asettaa (vrt. emt., 16). Jos ajattelemme esimerkiksi pelisimulaatioita visuaalisen järjestyksen ylimääränä, voimme nähdä, miten niissä tilan ja ajan koordinaatit on mahdollista kadottaa ja sen mukana useat, esimerkiksi elokuvaan liittyvät modernin elämän ajallisuuden kokemisen tavat: pelisimulaatioissa voimme lentää, manipuloida aikaa ja tilaa, kyseenalaistaa modernin fysiikan perusperiaatteita ja mallintaa sangen vapaasti erilaisia topologisia todellisuuksia.

Lister et al tulevat implisiittisesti korostaneeksi simulaatiodiskurssien kaksoisstandardia vertaamalla eri diskursseja keskenään. He sanovat, että pelitutkimuksen diskurssi on määrittänyt simulaation vaatimattomammin kuin postmoderni hypertodellisuuden teoretisointi. Se ei ymmärrä tietokonesimulaatioita pelkästään visuaalisina esityksinä keinotekoisesta todellisuudesta vaan myös dynaamisten systeemien ja ekonomioiden generointina (Lister et al 2009, 43). Esimerkiksi Frasca sanoo (2003, 222), että videopelit eivät pohjautu vain representaatioon vaan vaihtoehtoiseen semioottiseen rakenteeseen, simulaatioon. Frascalalle simulaatiot ovat materiaalisia medioita jotka muotoilevat kompleksisia systeemejä. Tässä suhteessa pelitkin ovat hybridisiä kulttuurisia muotoja. (ks. myös Lister et al 2009, 42).

Aarsethia siteeraten Seth Giddings (2005) korostaa hänkin pelien olevan kyberneettisiä systeemejä. Tämän hän näkee olevan paradigmaattista aikamme teknokulttuurille, jossa pelaajalle on keskeistä asettua osaksi kyberneettistä virtapiiriä. Giddings myöntää, että teknologialla on vaikutuksia sosiaalisten muotojen rakentumisessa: itse asiassa pelit rakentavat niitä, mutta ei-intentionaalinen merkkien käytös tekee kyberneettisestä mediasta luovan ja emergentin. Veli-Matti Karhulahden tavoin Andreas Gregersen (2014) ei näe simulaatiota maailman jäljittelyä vaan pikemminkin siitä irrallisena, autonomisena yksikkönä. Karhulahti painottaakin (2015, 50), että varsinkin peleille simulaation ja sen lähdesysteemin välinen suhde on usein irrelevantti. Tällöin simulaatiolla ei ole referentiaalisuuden taakkaa kannettavanaan. Simulaatiot mallintavat, jos ei todellisuutta niin ainakin itseään ennalta määritetyn lopputuleman sijaan jatkuvana prosessina.

On kysyttävä, missä määrin tällaisessa muotoilussa on kyse ”keksimisen logiikasta”, jota Grosz on tarkastellut uusmaterialismin näkökulmasta. Kun esimerkiksi Janet Murray puhuu ”mediumin keksimisestä” funktionaalisen vuorovaikutussuunnittelun yhteydessä – jonka tehtävä on tuottaa suunnittelun normeja (2012) – Grosz taas ajattelee, että keksimisen logiikka kertoo puolestaan toisenlaisesta kulttuurisesta muodosta. Pelienkin kulttuurisessa muodossa ovat usein läsnä luovuuden ja keksimisen käytänteet.

Groszin mukaan keksimisen logiikka on filosofinen moodi, joka edellyttää myös simulaatioiden ajattelua toisin, ei toistona, kopiona, vaan lähinnä tulemisen tilana. Samansuuntaiseen tulkintaan keksimisen logiikasta on päätynyt myös Ilkka Niiniluoto; hänestä keksimisen logiikalla tarkoitetaan sellaisen loogisen järjestelmän löytämistä, joka auttaisi uusien ideoiden ja ratkaisujen keksimisessä (Niiniluoto 1983, 143). Jos ajattelemme simulaatioita erityisenä tulemisen tilana, on ne ymmärrettävissä ”keksimisen kulttuurin” välineinä. Simulaatiot ovat tiloja, joissa filosofia ja erilaiset käytännöt kohtaavat, pyrkimättä lopulta totuuden nimissä määrittelemään miten asiat ovat. Sen sijaan simulaatiossa – ja erityisesti pelisimulaatioissa – mietitään, mitä voisi olla, mitä voisi olla toisin. Tämä logiikka ei luo perusteita vaan tekniikoita; se ei tuota johtopäätöksiä vaan ratkaisuja. Se ei tuota argumentteja vaan efektejä. (Grosz 2001, esimerkiksi 111; 125-126.)

Näiden käytänteiden avulla pohdimme pelien ontologiaa, materiaalisuutta, tai pikemminkin uusmateriaalisuutta.

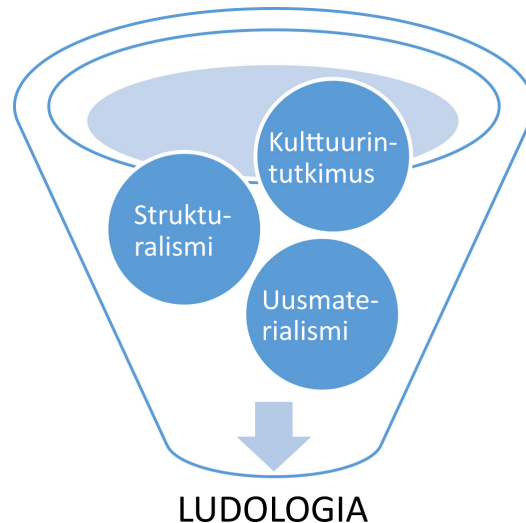
Esimerkiksi pelaamisen käytänteissä usein korostuva deformaation ajatus: erotuksena ludologian konfiguraatiivisuutta korostavan ajattelutavan episteemistä vastakulttuurista eetosta vasten kulttuuritopologiaan perustuva deformaation ajatus korostaa pelien ontologista statusta. Kulttuuritopologiassa hahmotamme ontologiaa episteemisen sijaan. Paneudumme simulaatiomekaniikkojen suhteeseen kehon, mielen ja maailman "ontologioihin" nähden. Mäyrän mainitsemista "leikillisistä simulaattoreista" – simulaatio on yksi pelaamisen viestinnällinen tehtävä – liikumme analyysissämme imaginaarisen toteamiseen havaintojoukoissa ja päädymme lopulta erilaisiin käsityksiin vallitsevista simulaatiokulttuureista.

Millainen ajattelu tällaisen viitekehyksen takaa erottuu? Käsillä olevan kokoelman artikkelit pyrkivät kulttuurintutkimuksen sijaan siihen notkeampaan strukturalismin jälkeiseen argumentaatioon, jossa materiaalisuudella on vakiintunut sija strukturalistisen analyysin rajojen ja ehtojen testaamisessa (vrt. Seppänen 2005, 43). Jäykän, jopa totalisoivan mekaniikan sijaan tematisoinneissa korostuu kulttuurikäsityksenä sallivuus sekä subjektin toimijuuden ehtojen tarkastelu vailla mitään ennako-oletusta kulttuurimme tavoista subjektien konstituutioon. Näin artikkelit välttelevät eräitä strukturalismin aaveita ja herättelevät toisenlaisia teoreettisia sitoumuksia. Mikäli oletamme Anu Koivusen tavoin (2008, 20), että strukturalismin vaikutuskentässä kokemuksellisuutta tai aistimellisuutta koskevat kysymykset joutuivat marginaaliin, on pelitutkimuksen rakennettava suhteensa uudelleen myös kokemukäsitteistöä koskevaan keskusteluun esimerkiksi Mäyrän tavoin.

Erilaisia – Mäyrän mukaan monitieteisiä – painotuksia tematisoiden ludologia kytkeytyy tänään siihen modernin maailman aikalaisdiagnostiikkaan joka määrittää mediasuhteiden vallan (ideologiakritiikki) sekä vallitsemisen (kokemusdynamiikan koodistojen ja voimalinjoiden) olemassaolon ehtoja, konteksteja sekä (klassisten) asenneilmastojen muutoksen ituja media- ja peliteknologioiden konvergenssissa. Nykyiset kulttuuristen tuotteiden sekä kulttuuristen muotojen ristiinkytkenät pelien kynnyksellä eivät voi olla jättämättä jälkiä myöskään pelaamisen antropologioihin: pelietiketihin, -rituaaleihin ja institutionaalisiin yhteiskunnallisiin jäsenyyksiin.

Ei ole siis ihme, että käsite "ludologia" on sekin kriittisen tarkastelun kohde; esimerkiksi Jaakko Stenros (2015, 28) erottaa (varhaisen) ludologian välinesensitiivisen tavan tutkia pelejä sellaisenaan nykyisen pelitutkimuksen käsitesensitiivisemmästä tavasta kehystää ne osaksi jotain laajempaa kulttuurista viitekehystä. Sama ajatus koskettaa tämänkin kokoelman tekstejä. Tämä ludologisen ajattelun "maksimointi" edellyttää tutkimuksellisten valintojen sekä teoreettisten viitekehysten avaamista "suuren teorian" – strukturalismin ja kulttuurintutkimuksen – perinnön vaalimisen sijaan (vrt. Seppänen 2005, 69). Tämä "oppi" ei näe kohteitaan sellaisenaan vaan materiaalisina, toiminnallisina, kokemuksellisina sekä taloudellis-kulttuurisina konstruktioina ja virtaavuuksina.

Ludologian toisiaan lähenevät teoriahistorialliset tendenssit voidaan yksinkertaistaa kaavion muotoon:



*Kaavio 1. Tässä määritellyn ludologian lisäksi pelejä tai pelaamista on mahdollista tarkastella lähes minkä muun oppiaineen puitteissa. Janet Murrayn mukaan nämä sisääntulot, historiallisista syistä johtuen erityisesti narratologian, radikaalin ludologian ideologia on vuosituhannen vaihteessa nähnyt jopa peleihin kohdistuvina "kolonialistisina" akteina (Murray 2005). Murray erottaa toisistaan ludologisen ideologian sekä metodologian; edellisellä hän tarkoittaa essentialistista ajattelutapaa, jonka mukaan pelitutkimus käsittelee pelejä erityisenä kulttuurisena muotona ja tämän muodon spesifisti määrittämien formaalien piirteiden perusteella, jälkimmäisellä taas pelien formaaleihin piirteisiin paneutuvia pelitutkimuksen menetelmiä. Kuten kaavio osoittaa, tästä tilanteesta pelitutkimus on edennyt lukuisiin muihin tieteellis-teoreettisiin sitoumuksiin.*

Peräämme ludologiassamme peliartefaktien tuottamaa tietoa, sen rakentumis- sekä kokemistapaa. Artikkelit kuitenkin sivuuttavat pelitutkimukseen piileytyneen strukturalismin sen tavassa filosofoida elämäämme, kokemusmaailmaamme sekä silmin nähden deformativaa kulttuuriamme universaaleiksi mielletävien kehikkojen puitteissa. Mitä haluamme tällöin sanoa? Annamme merkitystä erityiselle, yksityiselle ja intiimille pelien vastaanoton sekä niistä inspiroituneen toiminnan viitekehyksissä: miten olemme ja toimimme maailmassa, jolle pelikulttuuri tarjoaa dynaamisen, leikkisän, mukaansatempaavan kokemispiirin?

Tällöin kysymme myös, millainen on kulttuurimme konstituutio pelien ja pelaamisen mekanismien eksponentiaalisen kasvun viitekehyksessä. Tarkastelunäkökulma sitoutuu varsinkin niihin mediateoreettisiin avauksiin, joissa imaginaarisen läsnäoloa nykykulttuurissamme korostetaan (esim. Giddings 2014, 264).

Sananen metodisista valinnoista: tulkintojen "maksimoinnin" puitteissa lähestyn pelisimulaatioiden visuaalisia järjestyksiä samoista pelitutkimuksen lähtökohdista kuin esimerkiksi Serjoscha Wiener (2012). Jotta saan käsityksen pelisimulaatioista tiedollisina artefakteina, lisään tulkintaskaemaani reaalisen, symbolisen sekä imaginaarisen rekisterit siten kuin ne on jälkilacanilaisessa kulttuurintutkimuksessa ymmärretty informaatiotapoina. Erityisesti Anthony Wildenille nämä rekisterit merkitsevät kokeellisia käsitteitä, jotka eivät periydy

relevantisti (lacanilaisesta) teoriasta vaan jotka muodostavat teoriaa, tässä tapauksessa erilaisia pelien lajityyppejä törmäyttämällä pelisimulaatioista. Käsite voi tuottaa efektejä vain luopumalla omasta pysyvyydestään (Parikka & Tiainen 2006, 5) sekä niistä ratkaisuista, jotka ne aiemmin ovat tuottaneet.

Käsitteiden käyttötarkoitus ja -tapa on Heidegger-Foucault'laisessa jatkumossa pohtia, mitä konkreettista työtä jonkin teorian jokin käsite tekee, mitä se saa aikaan maailman käytännöissä. Mikä niiden rooli on? Mitä ne saavat aikaan, tuottavat tai uusintavat? (Vaden 2010, 92.) Käsitteet ovat ongelmien muodostumia, kokoava voima; ne ovat pragmaattisia olentoja ja auttavat meitä kytkeytymään maailman prosesseihin (Parikka & Tiainen 2006, 4). Käsitteen mieli on ongelma. Vaikka käsitteet järjestävät ja jäsentävät ajattelua (vrt. Jakonen 2015, 223), ne myös tuottavat kohteensa, maailman, jota emme vielä täysin saata ymmärtää. Käsitteet eivät pelkästään sulje vaan sanaperheinä myös laajentavat tieteen mahdollisuuksia ja isännöivät eritoten keksimisen ja luovuuden ajattelua kutsumalla kyläänsä joskus itselleen vieraan.

Lienee totta, että mikään diskurssi ei voi asettaa itseään totuudeksi, universaaliksi opetuksiksi vaan alati työskentelee yksilöllisen, puhuvan subjektin eli tässä tutkijan kanssa (vrt. Ihanus 1995, 91). Käsitesensitiivisessä työskentelyssä tutkijan omat, perustellut käsitelmäritelmät ja niissä pitäytyminen ovat kuitenkin olennaisia. Jokinen et al (1993, 213) mukaan tutkija voi tutkimuksessaan hyödyntää myös omaa kulttuurista ymmärrystään ja esitietoaan. Tutkijan oma kulttuurinen tieto, kokemusmaailma ja -historia vaikuttavat olennaisesti tutkimuksen tekemiseen. Tutkittuani simulaatioita koen, että tämä tutkimustyö ylläpitää vieraanvaraisuutta tietynlaista perusteluiden järjestelmää kohtaan myös pelisimulaatioita silmällä pitäen. Tässä työssä olen tehnyt alustavia tulkintoja, käsitekarttoja ja ideologioita kuljetuksia pelisimulaatioiden ontologiaan käsin.

Mäyrä puhuu pelien tutkimuksen yhteydessä lukuisista erilaisista triangulaatioista, esimerkiksi aineisto-, teoria- tai metoditriangulaatiosta, moniperspektiivisestä käytännöstä joka yhdistelee erilaisia tutkimusmenetelmiä tutkimuksen reliabiliteetin sekä siitä saatujen tulosten soveltamisen lisäämiseksi (2009, 317-319). Oma teoriatriangulaationi rakentuu ludologian, uusmaterialismin sekä jälkilacanilaisen kulttuurintutkimuksen perinnöille. Näkemykseni mukaan olen tällä liikkeellä kyennyt paljastamaan simulaatio- ja pelitutkimuksessa huomiotta jääneitä ristiriitaisuuksia ja kyennyt luomaan käsitteellisyyksiä, joita aiempi aihetta käsittelevä tutkimus ei ole tullut hahmottaneeksi. Tutkimuksen maailma, sen tapahtuminen, tuottaa kuitenkin aina jotain triangulaation palautumatonta, sen ulkopuolista, jolle voi ainoastaan esittää uusia kysymyksiä – myös sen tulevaisuutta koskevia.

Peleillä ei välttämättä olekaan tutkittavaa "ludista" itseisarvoaan; niillä ei ole myöskään vain yhtä tulevaisuutta, sanoo Henry Jenkins (2006b, 672). Hänen mukaansa pelit ruumiillistavat ideoita, kertomuksia sekä ideologioita, jotka puolestaan muokkaavat käsityksiämme myös peleistä itsestään. Lähitulevaisuuden pelikehityksen kärjet eivät kuitenkaan tee käsityksistämme yksioikoisia. Kehitys vie meitä kohti virtuaaliodellisuuden kaltaisia suljettuja mediaekologioita, mutta samaan aikaan myös metapelaamisen avoimpiin suhdejärjestelmiin käsin. Nintendon labo-systeemi on eräs tällainen. Unohtaa tässä yhteydessä ei sovi "de-kulttuurin" erilaisia generatiivisia mediaekologioitakaan tuunauksesta virtapiirien taivutteluun sekä modaamisesta mash-upiin. Näissä kulttuuripesissä, tekijän teknistä kykyä edellyttävissä kulttuurisissa muodoissa deformaation ajatus läpivalaisee heuristisesti kulttuurisen muotoilun nykyistä statusta. Ei liene liioiteltua sanoa, että puhumme näitä ilmiökenttiä tarkastellessamme selkeärajaisen, määriteltävissä olevan

ludologian sijaan ludologiasta, jota täydentää monet erilaiset teoreettiset sitoumukset – tai useammat ludologiat (vrt. Murray 2005). Täysi-ikäinen pelitutkimus ei ole enää ehdoton oman tieteenalansa ideologisissa määrittelyissä.



## Lähteet

Aarseth, Espen: "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 1/2001.

Aarseth, Espen: "We all Want to Change the World: The Ideology of Innovation in Digital Media", teoksessa Liestöl, Gunnar, Andrew Morrison & Terje Rasmussen (toim.) *Digital Media Revisited. Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*. The MIT Press, Cambridge & London 2004(a).

Aarseth, Espen: "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", teoksessa Wardrip-Fruin, Noah & Pat Harrigan (toim.) *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. The MIT Press, Cambridge & London 2004(b).

Aarseth, Espen: "Ludology", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York 2014.

Ampuja, Marko: "Massapetoksen äärellä: Theodor W. Adornon kulttuuriteollisuusteoria ja kulttuurintutkimus", teoksessa Mörä, Tuomo, Inka Salovaara-Möring & Sanna Valtonen (toim.) *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Gaudeamus, Helsinki 2004.

Bateson, Gregory: "A Theory of Play and Fantasy", teoksessa Salen, Katie & Eric Zimmerman (toim.) *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. The MIT Press, Cambridge & London 2006.

Bogost, Ian: *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. The MIT Press, Cambridge 2007.

Derrida, Jacques: *Platonin apteekki ja muita kirjoituksia*. Gaudeamus, Helsinki 2003.

Dolphijn, Rick & Iris van der Tuin: *New Materialism: Interviews & Cartographies*. An imprint of MPublishing, University of Michigan Library, Ann Arbor, 2012.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca: *Understanding video games: The essential introduction; 3rd Edition*. Routledge, New York 2016.

Eskelinen, Markku: "The Gaming Situation". *Game Studies* 1/2001.

Eskelinen, Markku: *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Sitra, Helsinki 2005.

Frasca, Gonzalo: "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Video Game Theory Reader*. Routledge, New York & London 2003.

Giddings, Seth: "Playing with non-humans: digital games as techno-cultural form", teoksessa *Proceedings of DIGRA 2005 conference: changing view-worlds in play*. Vancouver, Canada 2005.

Giddings, Seth: "Simulation", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York 2014.

Gregersen, Andreas: "Cognition", teoksessa teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York 2014.

Grosz, Elizabeth: *Architecture from the Outside. Essays in Virtual and Real Space*. The MIT Press, Cambridge & London 2001.

Hall, Stuart: *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Vastapaino, Tampere 1992.

Hawkes, Terence: *Structuralism and Semiotics*. University of California Press, Berkeley & Los Angeles 1977.

Hietala, Veijo: "Kevyestä vakavaa: John Fiske ja populaarikulttuuri tutkimuskohteena", teoksessa Mörä, Tuomo, Inka Salovaara-Möring & Sanna Valtonen (toim.) *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Gaudeamus, Helsinki 2004.

Hietala, Veijo: "Viihde, utopia ja akatemia – Miten populaarista tuli tiedettä?". *Lähikuva* 1/2013.

Horkheimer, Max & Theodor Adorno: *Valistuksen dialektiikka*. Filosofisia sirpaleita. Vastapaino, Tampere 2008.

Hämäläinen Tuukka: "Pelitutkija tarkastelee pelejä pintaa syvemmältä" (2017). <https://muropaketti.com/pelit/peliartikkelit/haastattelu-pelitutkija-tarkastelee-peleja-pintaa-syvemmalta/> (luettu 23.11.2017)

Ihanus, Juhani: *Toinen*. Kirjoituksia psyykestä, halusta ja taiteista. Gaudeamus, Jyväskylä 1995.

Jakonen, Mikko: "Gilles Deleuze ja Félix Guattari – yhteiskunnan remonttimiehet", teoksessa Pyykkönen, Miikka & Ilkka Kauppinen (toim.) *1900-luvun ranskalainen yhteiskuntateoria*. Gaudeamus, Tallinna 2015.

Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York 2006(a).

Jenkins, Henry: "Game Design as Narrative Architecture", teoksessa Salen, Katie & Eric Zimmerman (toim.) *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. The MIT Press, Cambridge & London 2006 (b).

Jokinen, Arja & Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysin aakkoset*. Vastapaino, Tampere 1993.

Juul, Jesper: *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. The MIT Press, Cambridge & London 2010.

Koivunen, Anu: "Affektin paluu? Tunneongelma suomalaisessa mediatutkimuksessa". *Tiedotustutkimus* 3/2008.

Kristeva, Julia: *Muukalaisia itsellemme*. Gaudeamus, Helsinki 1992.

Lecarpentier, Damien: "Johdanto: Strukturalismista pragmatismiin", teoksessa Pyykkönen, Miikka & Ilkka Kauppinen (toim.) *1900-luvun ranskalainen yhteiskuntateoria*. Gaudeamus, Tallinna 2015.

Lehtonen, Mikko: *Merkitysten maailma*. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia. 2. painos. Tampere, Vastapaino 1998.

Lister, M., J. Dovey, S. Giddings, I. Grant & K. Kelly: *New Media: A Critical Introduction*. Routledge, London & New York 2003.

Montola, Mika: "Social Constructionism and Ludology: Implications for the

Study of Games”. *Simulation & Gaming* 43(3), 2012.

Murray, Janet: “The Last Word on Ludology v Narratology” (2005). <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/> (luettu 9.2.2018).

Murray, Janet: *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. The MIT Press, Cambridge & London 2012.

Mäyrä, Frans: *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Sage Publications, Los Angeles, London, New Delhi & Singapore 2008.

Mäyrä, Frans: “Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies”, teoksessa Perron, Bernard & Mark Wolf (toim.) *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge, New York & London 2009.

Mäyrä, Frans, Tanja Sihvonen, Janne Paavilainen, Hannamari Saarenpää, Annakaisa Kultima, Timo Nummenmaa, Jussi Kuittinen, Jaakko Stenros, Markus Montola, Jani Kinnunen ja Antti Syvänen: *Monialainen pelitutkimus* (2016). [http://www.uta.fi/sis/iti/valintakoeteos/Pelitutkimus\\_2016.pdf](http://www.uta.fi/sis/iti/valintakoeteos/Pelitutkimus_2016.pdf) (luettu 13.2.2018).

Möring, Sebastian & Olli Leino: “Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form”. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 2/2016.

Niiniluoto, Ilkka: *Tieteellinen päättely ja selittäminen*. Otava, Helsinki 1983.

Ostritsch, Sebastian: “Simulation: Games, Art and Science”. *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo, Norway 2009. [www.hf.uio.no/.../Ostritsch%20Sebastian%202009%20](http://www.hf.uio.no/.../Ostritsch%20Sebastian%202009%20) (luettu 15.9.2014).

Parikka, Jussi & Milla Tiainen: “Kohti materiaalisen ja uuden kulttuurianalyysia – tai representaation hyödystä ja haitasta elämälle”. *Kulttuurintutkimus* 2/2006.

Rutsky, R.L.: *High Techné. Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. University of Minnesota Press, Minneapolis & London 1999.

Saari, Antti & Esko Harni: ”Kyyhky ja opetus kone: inhimillisen ja ei-inhimillisen yhteenliittymä B.F. Skinnerin behaviorismissa”. *Kasvatus & Aika* 9 (1) 2014.

Seppänen Janne: *Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Vastapaino, Tampere 2005.

Seppänen, Janne: “Valokuva, materiaalisuus, representaatio”. *Media & Viestintä* 2/2014.

Sieburth, Richard: “Benjamin the Scrivener”, teoksessa Smith, Gary (toim.) *Benjamin. Philosophy, History, Aesthetics*. The University of Chicago Press, Chicago 1989.

Simondon, Gilbert: *Incorporations*. Zone Books, New York 1992.

Soderman, Braxton: “Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video Games” (2010). <http://www.dichtung-digital.org/2010/soderman.htm> (luettu 1.12.2015).

Sotamaa, Olli: *The Player’s Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampereen yliopisto, Tampere 2009(a).

Sotamaa, Olli: "Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut", teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampereen yliopisto, Tampere 2009(b).

Sotamaa, Olli: "Artefact", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge, New York & London 2014.

Stenros, Jaakko: Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach. Tampere University Press, Tampere 2015.

Suoranta, Juha & Mauri Ylä-Kotola: Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa. Vantaa, WSOY 2000.

Terranova, Tiziana: "Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy", teoksessa Ouellette, Laurie (toim.) The Media Studies Reader. Routledge, New York & London 2013.

Teyssot, Georges: A Topology of Everyday Constellations. The MIT Press, Cambridge & London 2013.

Tudor: Decoding Culture. Theory and Method in Cultural Studies. Sage Publications, London, Thousand Oaks & New Delhi 1999.

Vaden, Tero: "Zizek ja Heidegger vastaan liberalismi", teoksessa Verhaege, Paul, Tere Vadén, Janne Kurki & Slavoj Žižek, Media ja Identiteetti. Apeiron, Helsinki 2010.

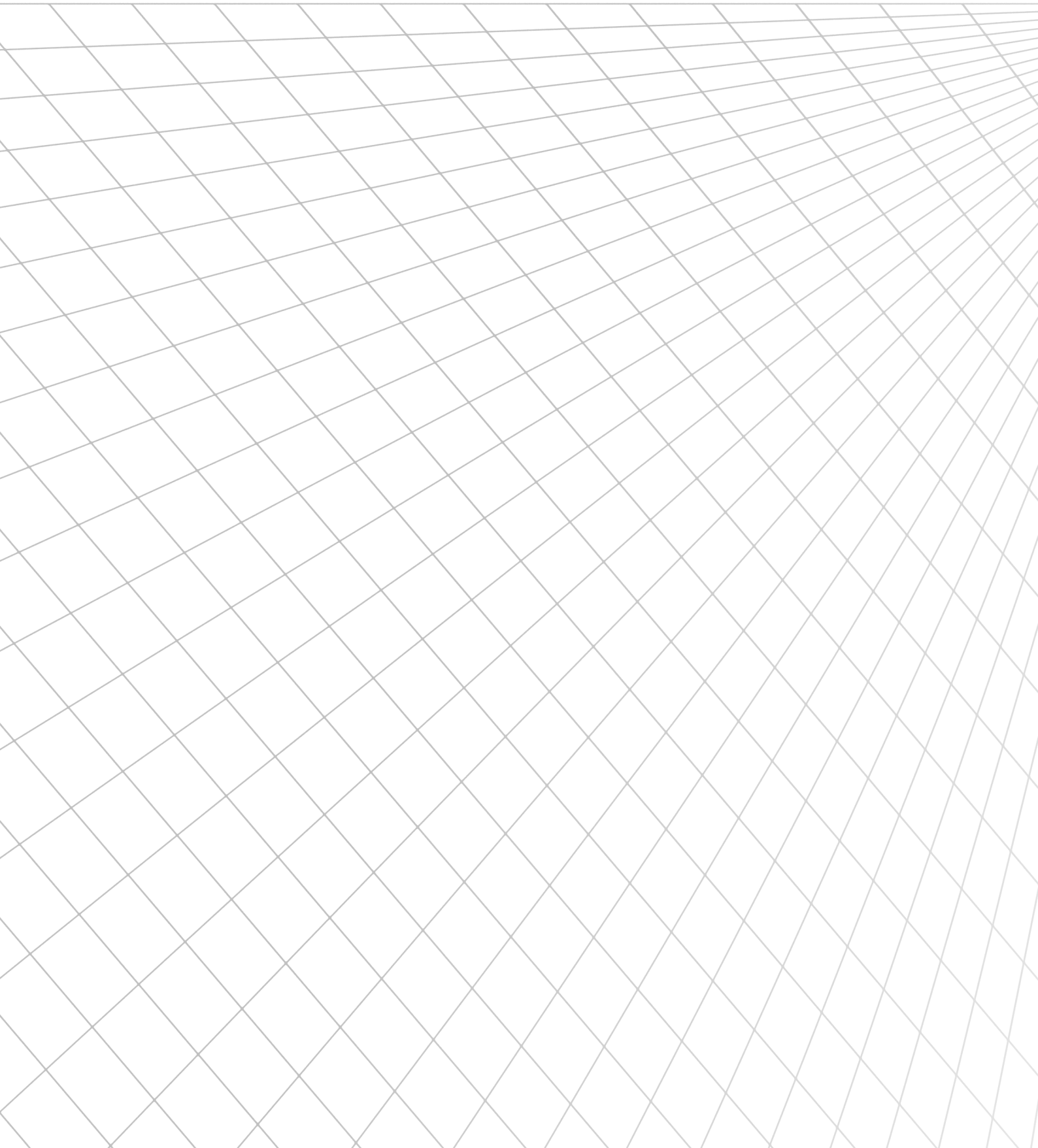
Vainio, Annina: "Barbiesta tuli some-julkkis". HS Viikko 23/2018.

Väliäho, Pasi: Biopolitical Screens. Image, Power, and the Neoliberal Brain. The MIT Press, Cambridge & London 2014.

Wiener, Serjoscha: "Interface Analysis: Notes on the 'Scopic Regime' of Strategic Action in Real-Time Strategy Games", teoksessa Fromme, Johannes & Alexander Unger (toim.) Computer Games and New Media Cultures. Springer, Dordrecht, Heidelberg, New York & London 2012.

Wilden, Anthony: The Rules are no Game. The Strategy of Communication. Routledge & Kegan Paul, London & New York 1987.





# D

## eformoituva simulaatio

Visuaalinen maailmamme on deformatumassa, väittää brittiläinen kulttuurisosiologi Scott Lash. Tällä hän tarkoittaa visuaalisten järjestystemme liikahtelua imaginaariseen, kuvitteelliseen suuntaan. Ja kun kuvittelemme, keksimme. Lash puhuu (2012) visuaalisen järjestyksen ylimäärästä keksintönä, poikkeuksena sääntöön. Hänestä säännöt sekä lait – kuten symbolinen järjestys – ovat episteemisiä ja normatiivisia merkitysjärjestelmiä. Keksintö, kulttuurimme imaginaarinen, merkitsee hänelle puolestaan ontologista, faktuaalista, olemuksellista tiedollisen sijaan (ks. myös Lash 2007).

Ajattelen Lashin jälkilacanilaista näkemystä seuraten imaginaarisen olevan mediakulttuurimme visuaalisen järjestyksen ylimäärää. Lacanilaisesta terminologiasta huolimatta kulttuuritopologian tutkimuksen tehtävänä on yksilöpsykologisten, erityisesti lacanilaisen halun ja tarpeiden järjestelmän tulkintojen sijaan kulttuurin ja sen ideologisen tason määrittäminen, kehittäminen sekä tarkentaminen. Tässä ajattelun viitekehyksessä Lash ajattelee imaginaarisen olevan nykyisen mediakulttuurimme topologinen kulttuurinen muoto.

Kulttuuritopologia viittaa kulttuuriteoriaan joka väittää figuroinnin, kuvan- tai muodonannon prosessien deformatuvan alituisen mediakulttuurissamme. Muotoilu viittaa tällöin keksimiseen. Esimerkiksi Lury et al näkevät, että topologinen rationaalisuus sekä osallistuu että uudentaa aistillisen ja materiaalisen välisen erityisyyden määrittämiseen/määrittämistä. Ontologialtaan se on dynaamista, pehmeää ja mukautuvaa, se on sekä tarkkaa että heikkoa. Sillä on kyky vaikuttaa kokemuksen fyysiseen sekä aistilliseen horisonttiin merkityksen lain kaltaisten järjestysten tuolla puolen (Lury et al 2012, 28.)

Lash ehdottaa, että topologia voidaan ymmärtää figureina, jotka mahdollistavat deformaation analyysin yhdestä tosiasiallisesta olennoitumasta toiseen tiettyjen topologisten ominaisuuksien vallitessa. Imaginaarisen huomioiminen on hänelle tässä yhteydessä tärkeää; hän käyttää sitä kontrastoidakseen symbolisen sekä reaalisena. Imaginaarinen kuvailee lopulta sitä, mikä on "keksittyä". Lashille se merkitsee kykyä nähdä asiassa se mitä se ei ole, nähdä se toisena mitä se on. (Lury et al 2012, 25.) Luopuminen esittämisen konventioista viittaa Lashin ajattelussa visuaaliseen järjestykseen joka ei pohjautu vakiintuneisiin esittämisen tai muodonannin, "formauksen" tapoihin.

Lash sanoo, että topologiset objektit eivät ole muotoja vaan itsessään tiloja, deformaation tiloja. Topologian geometrinen paradigma dekonstruoi tilan yhtenäisyyden ja asettaa etusijalle tuottavan imaginaarisuuden joka itsessään on monikollista. Tämä funktionaalisen ylimäärän imaginaarinen on tekijä joka pyörittää mediakulttuuriamme. Rakenne ei vain erkane funktionaalisesta vaan siitä tulee syvempi, pintojen syvyyttä joka itsessään on tila. Nämä tilat eivät vain tuota uudelleen vaan itsessään keksivät ja tuottavat (Lash 2012, 265.) DeLanda tipauttaa topologian käsitteeseen deleuziaanisen mausteen; hänestä tämä tuottava tila merkitsee hajoitusten symmetrioiden tapahtumasarjoja. Topologinen, tulemisen ontologinen tila ehdottaa, että meidän tulee vetäytyä käsityksistämme tilan yhtenäisyydestä kohti ylimäärän deformatiivisia

konstellatioita sekä muodon avoimuutta. (DeLanda 2002, 25-26; vrt. Fuller 2005, 174 sekä Väliaho 2003, 291.)

Ajattelussa eheän ja yhtenäisen sijaan tiedon, tietämisen ja esittämisen rajoja ylitetään kunnes jäljelle jää vain materiaalisuuksien liike, hajonneiden symmetrioiden sarjat. Vaikuttaa siltä, että "topologinen" miettii muodon sijaan muutosta ja sen mielekkyyttä ja haastaa konventionaaliset käsityksemme visuaalisista järjestyksistä. Tämä on se, mistä käsin tietoa tarkastellen ja tuotetaan. Ajalla, kuten infiniteetillä, on multikeskeinen symmetria (Abramovic 2005, 169-171) ja mieltämme alituisesti kiehtova syvyys. Robert Romanynshyn sanoo (1989, 6), että teknologia liittää yhteen pinnan ja syvyyden. Se paljastaa tapahtumien mielikuvituksellisen; se on voima realisoida maailman mielikuvitukselliset syvyydet.

Mutta millaista keksimistä se tuottaa? Näiden systeemien topologinen rakenne on funktion ylittävää semanttista ylijäämää. Ylimäärä sekä ylläpitää että organisoii systeemit. Tämä edellyttää avoimuutta subjektien, sekä subjektien että objektien välisessä semanttisessa vaihdossa. Median, taiteen, designin sekä teknologian konteksteissa tämä kytkentä on yleisesti imaginaarinen. (Lash 2012, 277.) Myös simulaatioiden syvähistoriassa tämä realismin konventioista poikkeava muodonanti on läsnä. "Kuvitteellisen" kytkeytyminen simulaatiokulttuuriin on huomioitava. Kuten tulen ehdottamaan, pelisimulaatiotkin ovat erityistä huomiota vaativia "laboratiivisen planeetan" konstituutioita. Käsitteellä "laboratiivinen planeetta" tarkoitetaan paitsi nykyajan tieteellis-militaristis-vihteellisen konglomeraatin installoimaa vallan ja teknologian infrastruktuuria, myös tieteellisen tiedon epistemologian viimeaikaista laboratoitumista (Parikka 2017). Erityisesti modernille luonnontieteelle ja sen kehitykselle tämä on eräs perusedellytys.

Lashin ajatuskululla on kaksinainen luonne. Ensinnäkin hän painottaa sitä, että ontologinen performoi poikkeuksellisen. Poikkeuksellinen korvaa ajatuksen kulttuurisesta vastarinnasta (Lash 2007, 59). Tällä hän tarkoittaa sitä, ettei poikkeuksellinen ole valtaa, jota joku harjoittaa toista kohtaan tai sen kääntöpuolta, hallitsevaan kohdistuvaa vastakulttuuria. Missään ominaisuudessa/olosuhteissa poikkeuksellinen ei asetu järjestykseksi, laiksi. Sen sijaan se on potentiaalista; voimaa sekä energiaa. Tällä potentiaalisuudella on kyky myös visuaalisten järjestysten muuttamiseen. Se ei ole hegemonista, joka edellyttää symbolista hallintaa sekä legitimoitua, institutionalisoitunutta valtaa. Lash sanookin, että sikäli kuin hegemoninen järjestys työskentelee reproduktion kulttuurisen logiikan mukaisesti symbolista järjestystä ylläpitäen, posthegemoninen valta operoi puolestaan keksinnön kulttuurisen logiikan mukaisesti, jolloin funktion ylimäärä lopulta "organisoii systeemin" (emt., 56).

Yhdyn näkemykseen asettaa reproduktion sekä keksinnön käsitejärjestelmät rinnakkain. Nykyajan voimakkaimmat, viestintäympäristömme mittakaavaa ravistelevat figuurit ovat topologiaa luonteeltaan. Kyberneettisessä, posthegemonisessa virtapiirissä liikutaan interstellaarisista avaruuden konstellatioista aina nanoteknologian silmälle ilmenemättömiin "intensiivisiin faktoihin" saakka (vrt. Lash 2007, 56). Keksimisen tuottamat ja ylläpitämät visuaaliset järjestykset poikkeavat säännönmukaisista esittämisen tavoista sekä merkityskytkennoistä. Deformaatio ei kokoa maailmaa uudelleen symboliseksi järjestykseksi vaan operoi teosten ontologisessa.

Janne Seppäsen mukaan visuaalinen järjestys viittaa visuaalisen todellisuuden säännönmukaisuuksiin, vakiintuneisiin esittämisen tapoihin ja niihin kytkeytyviin vakiintuneisiin ja jaettuihin merkityksiin. Se sisältää tiedostamattomia arvoja, asenteita ja näkökulmia, jotka vaikuttavat ihmisen kehitykseen siinä missä kielelliset järjestyksetkin. (Seppänen 2001, 14.) Se on monikollista, viitaten



erilaisiin kulttuurisiin merkityksenantotapoihin ja sosiaalisten instituutioiden toimintaan. Martin Jay sanookin (1992, 178-179), että normaalina pidetty hallitseva tai jopa hegemoninen visuaalinen järjestys on harhaanjohtava käsite. Harmonisesti integroidun visuaalisten teorioiden sekä käytäntöjen järjestelmän sijaan se olisi hahmotettava kiistanalaisena käsitteenä.

Deformaatioissa visuaalinen ei määrity järjestyksenä, lakina, sääntönä, vaan hegemoniaa purkavana kuvitteellisena tilana, jossa maailman äänen sijaan näkyviin piirtyy kenties ainoastaan aspekti, kohta, jossa olio koskettaa maailmaa (vrt. Lindberg 2006). Tämä kohta on kynnyks. Kuvittelukyvyssämme miellämme jotain joka ei ole kokemuksessa vielä a priori läsnäolevaa ja syntetisoidessamme ovat havaintommekin vielä lähinnä kuvitteellisia: näemme nimeämätöntä. Käsitteiden jakavat nykyiset neurotieteet, jotka mieltävät aivojemme keskeiseksi tehtäväksi ennakoita tulevaisuutta simuloimalla mitä seuraavaksi tulee tapahtumaan (Väliaho 2014, 40). Tällä tulevaisuudella ei ole kuitenkaan vielä nimeä, eikä se ole yksiselitteinen. Ajatus vie päätelmään, ettei simulaatiota ole välttämätöntä erottaa mielikuvituksen järjestelmästä.

Palaamme näin Immanuel Kantin kuvittelukyvyyn skeemaan. Mielikuvituksella ei ole pysyvää perustaa, mutta se konstituoii tiedon kivijalan representaatioille, esimerkiksi siitä ponnistaville aistimellisille vaikutelmille ja ymmärryksen käsitteille. Kuvittelukyky, joka on peräisin tuntemattomasta, yhdessä jakamastamme mielen juuresta, kannattelee älyllistä. Tavassaan luoda kuvia ymmärryksellemme se on myös produktiivista. (Vega 2006, 59-60.) Tuottavuuden ajatusta alleviivaa myös neurotieteiden jakama oletus siitä, että aivoimme ovat innovatiivisia: kopiointin ja kuvailun sijaan ne täydentävät, ennustavat sekä simuloivat (Väliaho 2014, 40). Tässä tulkinnassa aivoimme eivät seuraa reproduktion logiikkaa vaan etsivät haasteensa keksinnön piiristä.

Deformaation ajatus koskee myös maailmasta kudottuja simulaatioita. Erityisesti R.L. Rutzky vastustaa ajatusta ymmärtää simulaatio reproduktion viitekehityksessä. Hän ajattelee, että simuloivat teknologiat eivät tuota vaan uudelleentuottavat representaatioita. Niiden on määrä toimia reproduktioteknologioiden sijaan supplementoivina ylimäärän teknologioina (Rutzky 1999, 4). Reproduktion mallien, joiden tehtävä on todellisuudesta huolehtiminen, ohella simulaatioita tulisikin tarkastella myös imaginaarisina keksintöinä. Seth Giddings sanoo, että simulaatioilla on kyky simuloida myös itseään, tai imaginaarista todellisuuden sijaan (Giddings 2014, 264). Erityisesti pelisimulaatioiden voi nähdä olevan alituisessa deformaation liikkeessä, riippumatta siitä, mitä simuloidaan: ympäristöä, aikaa, ihmistä. Tässä posthegemonisessa järjestyksessä maailman koodia luodaan sen uudelleenkodeauksen sijaan. Uudelleenkodeauksesta puhuu erityisesti konfiguraatiivinen simulaatiodiskurssi. Se korostaa kulttuurintutkimuksen hegemonian kysymystä tarkastelevasta perinteestä käsin, että koodista on taisteltava, annettava käyttäjälle mahdollisuus sen merkitysten muuttamiseen. Hegemonian ajatuksen läsnäolo kertoo konfiguraatiivisen simulaatiodiskurssin tarkastelevan simulaation dynamiikkaa kamppailuna maailmaamme koskevasta, median luomasta symbolisesta järjestyksestä (ks. Kangas 2009, Raessens 2005, Sihvonon 2009, Schleiner 2002, Turkle 1996).

Konfiguraation ajattelu kytkeytyy simulaation kriittiseen kulttuurifilosofiseen tutkimusdiskurssiin, jolle on tyypillistä käsittää simulaatio kulttuuritekniikkana, kuten saksalaiset tutkijat sen määrittäisivät; simulaatio on sivilisaatiomme eräs tekninen ennakoedellytys siinä missä se toimii eräänlaisena laturina tai ahtimena elämistemme ehdoille ja ehdoista. Aika, tila, aine ja energia, kausaalisuus ovat kaikki saaneet muotokuvansa simulaatioissa elämämme ja olemisemme raameina, mutta tätä raamia on mahdollista manipuloida tai kuvitella. Simulaatio voi merkitä näin myös uskomuksia, mielipiteitä sekä utopioita: edustamisen ideologioita. Simulaatiot ovat välineitä, joiden avulla tahtomme maailmassa

toteutuu; niiden avulla ihminen toteuttaa ihmisyytään (vrt. Eerikäinen 1994, 37). Irma Kaarina Halonen sanoo, että kun ihminen luo toiminnassaan erilaisia välityksen välineitä, artefakteja, ne kiteyttävät myös ihmiskunnan kokemusta (Halonen 2006, 224).

Kulttuurifilosofinen simulaatiodiskurssi (esim. Baudrillard 2012, Frasca 2004, Nichols 1988, Penny 2004) politisoi simulaatiossa piilevät korporealiset kyvyt maailman haltuunottoon. Samalla diskurssi problematisoi käsitykset simulaation realismista. Niinikään se irrottautuu reproduktion logiikan ajatuksesta ja painottaa binäärikoodin protokollakehyksessä todellisuuskategorioiden koodaamista eli simulointia poliittisena edustussuhteena kuten propagandana, vakoiluna sekä eriasteisina väärennöksinä (DeLanda 1998, 188-193). Diskurssin mukaan simulaatio ei luo takeita maailman paikkansapitävyydelle. Ajattelun etiikassa simulaation todellisuuskulttuuria kyseenalaistetaan.

Diskursissa painottuu osittain käsitteen teeskentelyyn viittaava merkitysulottuvuus (vrt. Ylä-Kotola 1998, 31). Historiallisesti tälle suo tilaa siirtymät kuriyhteiskunnasta kontrolliyhteiskuntaan. Kuriyhteiskunta perustuu nimikirjoitukseen tai (annetun) numeron edustuksellisuuteen; kontrolliyhteiskunta taas koodiin, tunnus- tai salasanaan. Kuriyhteiskunta tuottaa muotteja – kopioita, näköisyyksiä – kontrolliyhteiskunta puolestaan rinnakkaisia ja metastabiileja deformaation tiloja. Näissä deformaation tiloissa yksilölle osoitettu paikka ”massoissa” moduloituu vyöhykkeiksi. (Deleuze 2005, 69-70; 118-122; Kuivakari 2008, 38-39; vrt. Hardt & Negri 2005, 39-41.)



*Kuva 1. Mediataide käsittelee simulaation ongelmaa usein kulttuurifilosofisena kysymyksenä. Hito Steyerlin Kalifornian autiomaassa kuvattu videoinstallaatio "How Not to be Seen. A Fucking Didactic Educational. Mov File" vuodelta 2015 esittää simuloitumisen – kopioitumisen – digitaaliseen mediakuvastoon mahdollisuutena näkymättömyyteen ja näin myös valvonnalta piiloutumiseen. Teosesittelyssä painotetaan simulaation käsittelevän kätkeytymistä: mukautuminen on piiloutumisen kykyä. Käytäntö, jolla se tapahtuu, on deformaatio.*

Simulaatio ei olekaan välttämättä lojaali todellisuudelle, kuten funktionaalinen simulaatiodiskurssi lähtökohtaisesti edellyttää (ks. Lainema 2003; Murray 2012; Turkle 2009). Tämä diskurssi näkee simulaatiot ihmiskunnan palvelijoina,

työkaluina taustavaikuttimille, jotka ovat kulttuurisia konstruktioita. Esimerkiksi Sherry Turkle näkee (2009, 4-5) simulaation olevan aina läsnäolevasta todellisuudesta huolehtivaa ja tekee näin itsestään helposti rakastettavan ja vaikean epäillä. Hän painottaa, että näemme tänään maailman simulaation lävitse; se onkin hänestä hallitseva voima tieteen ja designin identiteettien muutoksissa ajassamme. Simulaation ja todellisuuden lojaali suhde pätee ”läsnäolon ajatuksessa”: funktionaalinen diskurssi edellyttää jos ei suoraa vastaavuutta simulaation ja sen lähdysesysteemin välillä niin ainakin jonkinasteisen konvention läsnäoloa. Maailman läsnäolosta muodostuu tällöin eräänlainen simulaation standardi ja rationaalisen arvioinnin kriteeri. Tämä pyrintö palauttaa ilmiöt takaisin materiaaliseen perustaan voi altistaa simulaation kuitenkin teknologian ”normalisoivalle vallankäytölle”, jossa todellisuus redusoidaan sen laskennallisiin ominaisuuksiin (vrt. Haapoja 2013, 82-85).

Simulaation teoria on syntynyt ajattelun miljöössä, jossa on katsottu sekä todellisuuteen että mielikuvitukselliseen. Sen tutkimuksella onkin useita sitoumuksia; taustalla ajattelussa on kuitenkin kiinnostus simulaation dynamiikkaan, tapaan jolla materiaalinen, keinotekoinen ja synteettinen konkretisoi vuorovaikutuksessa abstraktin, idean tai ajatuksen, jopa keksinnön. Jos symbolinen ymmärretään strukturoituvan kielen tavoin ja jonka ehdotelmät ja arvostelmat sisältävät tämän immanentin ”lain”, voidaan se Lashin mukaan määritellä epistemologiseksi. Se työskentelee loogisten väitteiden tai lausumien välityksellä. Faktuaalinen, olemuksellinen on puolestaan lausumatonta eli ontologista. (Lash 2007, 56-57.) Tässä piilee ero konfiguraation ja deformaation prosessin välillä: symbolisen rekisteristä liikutaan imaginaariseen. Luomme vailla nimikirjoitusta. Espen Aarseth on raottanut tätä kysymystä ”ludo-narratologisessa” (2012) teoriarakennelmassaan, jossa pelaamisen luovuutta sekä keksimistä korostavat aspektit sijoittuvat leikin vapautta korostavaan tulokulmaan. Aarsethin formalistinen asetelma jättää kuitenkin tilaa kysymykselle, millaista merkitysvälitteistä toimintaa luova pelaaminen tällöin on. Onko kyse peräti erilaisista toivekuvista? Tähän etsin vastausta Lashin jälkilacanilaisen ajattelun välityksellä.

Deformoituvalla olemuksella ei ole lausuman pysyvyyttä. Deformaatio on imaginaarista sekä kokeellisuutena perusteetonta hierarkioita purkavaa järjestystä. Kokeellisuuden vapaudella, ”keksinnöllä” ei ole välttämättä normalisoivaa perustaa, taetta, eikä ennalta määrättyä yksiselitteistä tarkoitusta (vrt. laki). Ontologian näkökulmasta katsottuna sitä ei voi pitää myöskään edustuksellisenä. Kokeellisuus on luonteeltaan ylyksilöllistä ja ylisukupolvista, hidasta ja yksilöihin identifioimatonta. (Salminen 2013, 5; 11.) Tähän kysymykseen edustuksellisuudesta palaan puolestaan artikkelini lopussa.

Millaisella luennalla perusteettomuuden ajatukseen päädytään? Menetelmäni paikantuu jälkilacanilaiseen kulttuuritopologiaan, jossa keskiöön nousee ajatus imaginaarisesta. Kun funktionaalinen simulaatiodiskurssi tarkastelee simulaatioita erityisesti reaalisen, ja kulttuurifilosofinen ja konfiguraatiivinen simulaatiodiskurssi puolestaan symbolisen näkökulmasta, deformatiivinen luenta korostaa imaginaarista, keksittyä.

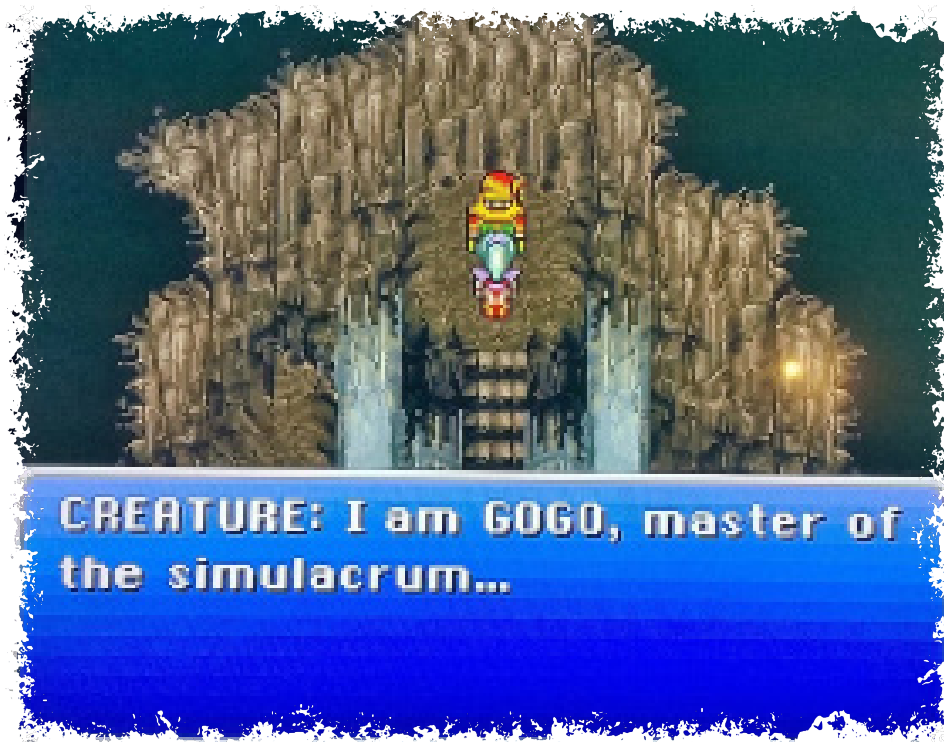
Mutta miten toteamme ja todennamme visuaalisen järjestyksen vuorovaikutteisessa mediassa? Deformaation analyysissa on kysyttävä miten simulaation visuaalinen järjestys on syntynyt, ”kokoontantu”, millaista simulaation dynaamisten suhteiden toiminnallisuus on, ja mitä merkityssitoumuksia tämä dynamiikka on luonut. Simulaatio asettuu tutkimuksen kohteeksi vuorovaikutteisena kulttuuritekniikkana, jolle on tyypillistä todesta huolehtimisen ohella sen funktion ylimäärä keksintönä. Se voi dokumentoida sitä mitä voisi olla, tai on mahdollisesti ollut (Giddings 2014, 260-261).

Kysynkin, millainen ”keksintö” pelisimulaatio tiedollisena artefaktina on. Pyrin valottamaan niitä immanentteja, simulaatiokulttuurissa piileviä ajattelumalleja ja -tapoja, joilla sitä on eri paradigmojen puitteissa mahdollista lukea. Tässä tarkastelussa ylimäärän ja keksimisen tyyppiset käsitteet ovat lähinnä strategisia välineitä joilla käsitteisiin ladattuja merkityksiä voi kontekstista toiseen seurata. Ei olekaan syytä olettaa, että erilaiset käytänteet olisivat merkityksiltään mitenkään neutraaleja. Sen sijaan ne kertovat meille simulaatioon kohdistuvista asenteista, odotuksista sekä oletuksista. Voimme pohtia jopa adornolaisittain ilmaistuna sitä, millainen henki simulaatiokulttuurin aikaansaannoksiin – simulaattoreihin – ”puhalletaan” ideologiana, hegemoniana ja muodon politiikkana.

Kun vertaa deformaation ajatusta olemassa oleviin simulaatiodiskursseihin, on kysymisen tapa uusi eikä teoreettisesti ristiriidaton. Sen heuristiikat pohjautuvat Lashin jälkilacanilaiseen ajatteluun, mutta topologisenä käytänteenä saavat tukea myös Brian Massumin (2002) virtuaalisuuden affektiivisuutta koskevista pohdintoista. Ongelmaton deformaation ajatus ei ole, eikä sitä ole vielä mahdollista nostaa diskurssiksi muiden simulaatiodiskurssien joukkoon. Deformaation käsite vaikuttaa kuitenkin simulaation ajatteluun. Hedelmällisintä näkökulmassa lienee, miten se kykenee kulttuurimme visualisointiprosesseissa esiin tulevien topologisten kataraktien eli visuaalisten merkityssumentumien kuvaamiseen. Näillä kuvilla on intiimi suhde kuvittelukyvyyn korpukseen ja sen optisiin sormenjälkiin visuaalisessa järjestyksessä. Käsittelyssäni huomioin myös Lashin alkuperäisen kulttuurintutkimuksellisen kontekstin (Lash 2007), jossa kommunikaation osapuolten laadulliset erot ontologisen ja episteemisen välillä tehdään näkyviksi jälkilacanilaisen ajattelun puitteissa.

## Deus Ex: jumalan emulaatiot

Romanyshyn sanoo (1989, 2; 12) teknologian olevan hämmästyttävää. Ja se mikä hämmästyttää, mikä täyttää mieleemme kunnioituksella sitä kohtaan, kutsuu meitä ihmettelemään sekä unelmoimaan. Osallistumisemme teknologian kulttuurisen unelman toteutumiseen merkitsee kuitenkin myös sen varjojen ja hiljaisuuksien huomioimista. Tässä perspektiivissä tarkastelen peliä Deus Ex: Human Revolution (2013) simulaationa. Pelin teknologisiin varjoihin kätkeytynyt maailma on kyberpunkin maailma, jossa biologinen evoluutio on korvautumassa kyberneettisellä. Se on kuvitelma siitä humanismin kulttuurisesta bioparadigmasta, jossa ihmiskeho lopulta integroituu mediaan (Ylä-Kotola 2001, 144). Näkemyksessä keho artefaktoituu. Peli kuuluu siihen roolipelien lajityyppiin, jolle on tyyppillistä ontogeneettiset yksilönkehitykseen kuuluvat teemat. Kuva 2 kertoo, miten simulaation kysymys on ollut sille tärkeä läpi pelien kehityshistorian:



Kuva 2: Final Fantasy 3:ssa (1994) pelaaja(hahmo)n kohtaama olio, "jäljittelyn mestari". Tyypillistä oliolle on matkia orjallisesti pelaajan toimenpiteitä.

Deus Ex:n keskeiset paradigmaa kuvaavat teemat kuten ihmisyyden määrittäminen kytkeytyvät pelimaailmassa kahtalaisiin ideologioihin: toisaalta negatiiviseen posthumanistisen yli-ihmisajattelun kritiikkiin sekä toisaalta augmentaation mahdollistamiin kykyihin positiivisemmin suhtautuvaan transhumanismiin. Kuten etuliite "trans" eksplikoi, augmentoinnilla voidaan tarkoittaa todellisuuskategorioiden risteytymistä kynnyksellä, jota on mahdollista pitää topologisen visuaalisen järjestyksen takaisinkytkentänä koodien, sarjojen sekä koordinaattien paradigmaattiseen osittamiseen sekä dekonstruktioon (vrt. Rutsky 1999, 51). Kynnys vie hajonneisiin symmetrioihin.



*Kuva 3: Deus Ex:n pelihahmon torson, ihon, käsien, jalkojen, kognitioiden sekä aistien simuloinnin kehitys peli-imaginaarisessa tapahtuu "praxis" -pisteitä keräämällä. Praxis – erilaiset augmentaation käytännöt – kytkee pois päältä useita lajityypille ominaisia abstraktiotasoja.*

Deformoimalla ihmisen biologialla simuloidaan keksittyjä ihmisen kykyjä. Kulttuurifilosofinen simulaatiodiskurssi tulkitsisi augmentaation yli-ihmisdesignin muotona. Tulkinta saattaa olla kuitenkin liian yksioikoinen; identiteetin käsite kytkeytyy augmentaation tavoin simulaation ajatukseen (ks. Flusser 2015, 29). Sanan etymologiassa käsite "identiteetti" perustuu latinan kielen sanaan "idem", jota on käytetty kuvaamaan yhtäläisyyttä kahden ominaisuuden välillä (Turkle 1999, 645). On huomattava, että simulaation teoriaperinteessä sanalla on sama imitaatioon viittaava merkitysyhteys (vrt. emt., 644), joka deformaation transpoliittisissa käytännöissä purkautuu kokeellisuutena.

Yhtäläisyyttä simulaation, hahmon, ja alkuperäisen lähdesysteemin välillä ei pelissä ylläpidetä. Kehon attribuutit ovat jatkuvassa muutoksessa. Pelihaamo saattaa tekeytyä toiseksi, se saattaa muuttua näkymättömäksi; sen identiteettiä, jopa biometristä koodia vääristellään. Kuvitellessaan simulaation dynamiikka ei kosketa reproduktion logiikkaa vaan palaa simulaation käsitteen alkujuurille, teeskentelyyn. Sen dynaamisuus – koodin luominen keksintönä – ei perustu, kuten konfiguraatiivinen diskurssi ehdottaa, olemassa olevan koodin uudelleenkodeamiseen toiseen, vaihtoehtoiseen symboliseen järjestykseen vaan kuviteltuun. Muodon politiikkana simulaatio merkityksellistyy funktion ylimäärässä.

Kehon komposition deformaatioissa myös pelin "maailmakompositio" skaalautuu utooppiseen horisonttiin, joka käsitteellisillä välineillä on vaikeasti hahmotettavissa. Käsitteet on haettava topologisesta, kuten Massumi ehdottaa (2002, 177; 184). Ylimäärän muotoutumisen tapa ja dynaamisten suhteiden toiminnallisuus pohjautuvat imaginaariseen ajattelun systeemiin joka ei ole käsitteellistä vaan figuratiivista (vrt. myös Jameson 2007, 61).

Eerikäisen mukaan (2014, 126-128) simulaatiokulttuuri vaikuttaa ajatuksiimme mielestämme, kehostamme sekä rakentamistamme koneista. Se koostaa tarinaa nykyajan identiteetistä, teoriafiktiota perimmäisistä muutoksista tavoissamme luoda ja kokea inhimillinen identiteetti simulaatiokulttuurissa. Vaikka tästä teoriafiktiosta puuttuu Eerikäisen mukaan realiteetit, näyttäytyy se tämän "post-teorian" valossa kuitenkin elettyinä todellisuutena: tietokoneella simuloituna fantasian tai roolipelin tilana. Deus Ex ei ole tässä kuitenkaan yksin; fantasiapeleissä kuten Skyrim (2011) maailma topologisoituu hahmonmuokkauksen – metakognitiivisten kykyjen lisäämisen – välityksellä:



Kuva 4. Fantasia-aiheissa roolipeleissä kuten *Skyrim* (2011) pelimaailma deformoituu kyberneettisen bioparadigman sijaan metakognitiivisten imaginaaristen kykyjen eli ylikuonnollisen vampyyripraksiksen välityksellä. Vampyyrimoodilla ei ole sinänsä vaikutusta pelikerronnan elementteihin vaan lähinnä pelihahmon ontologiseen statukseen. *Dishonored* -pelissä (2012) vastaavaa taitoa kutsutaan "dark visioniksi".

Jaan Eerikäisen käsityksen simulaatiokulttuurin tavoista konstituoida identiteettimme reaalisen rekisterin ulkopuolella, mutta asemoin käsitteitä "teoriafiktiosta" uudelleen pohtimalla simulaatioiden figuratiivista rakenteistumista käsitteellisen sijaan. Tällöin simulaation käsitteellis-teoreettinen sitoumus korostaa totuusarvon sijaan sellaisen loogisen järjestelmän löytämistä, joka auttaisi uusien ideoiden ja ratkaisujen löytämistä (Niiniluoto 1983, 143; 220-222). Negatiivisen temaattisen varauksen ohella voi ajatella muodonannin positiivista.

Pelin nimi, lyhennelmä käsitteestä *Deus Ex Machina* (jumala koneesta), kiinnittää sen merkitykset virtuaalitodellisuuden, erään kokemuksellisesti voimallisimman simulaatiotekniikan, diskurssissa usein esiin nousevaan "Visio Dein" ajatukseen kaikinäkevyyden biopolitiikoista. Kuten esimerkiksi Michael Heim esittää, kulttuuritekniikkana virtuaalitodellisuuslaitteiston tapaisen simulaation voi nähdä viittaavan Visio Dein emulointiin. Simulaation avulla maailman hallinta modernina konstituutona mekanisoituu. Kuten pelin nimi implikoi, otamme simuloimassa itsellemme jumalan kaikkietävän ja -näkevän aseman.

Heim (1993, 82-108) pohjustaa ajatustaan Visio Deista Platonin antiikkisella idealismilla sekä Leibnizin modernilla metafysiikalla; hän sanoo, että vei vuosisatoja implementoida platonisesti rakenteistettu tieto ideaaleista muodoista tietotekniikkaan. Platonin idealististen muotojen täydellinen unelma jatkaa eloaan informaation utopioissa, joissa sekä ajan että tilan hahmotelmat käsitteellistyvät. Leibnizin ajatuksessa inhimillisen tiedon tulisi emuloida Visio Deita, jumalallisuuden kognitiivista kaikkivoipuutta. Jo Leibniz ajatteli, että käyttöliittymä simuloi asiat siten, että meidän on mahdollista manipuloida niitä eri tavoin ajattelumme muotona. Tietokoneistettu todellisuus syntetisoi kaiken, eikä synteettisessä maailmassa ole olemassa mitään jota ei ole kirjaimellisesti "universaalikoneessa" ennalta laskettu (ks. myös Murphie & Potts 2003, 147-149).

Loretta Toddin mukaan sähköisessä infrastruktuurissa unelma täydellisistä muodoista muuttuu unelmaksi informaatiosta. Tietokoneen matriisissa todellisuudestamme tulee informaatiotapoja. Tässä ontologiassa jännite kaiken tietämisen (emuloida Visio Deita) sekä ruumiin ja aistien rajoitusten välillä synnyttää tarpeen ”sydämen ja mielen” paikaksi (Todd 1996, 180-181). Tämän paikan keksimistä, hengen ja ruumiin kaksoissidoksen kutomista, topologinen pragmatiikka käytännössä on: kognitiivisesti rajoittuneen ”kylmän Lasaruksen” bioparadigmaattisen kohtalon eli kehon lopullisen artefaktoitumisen välttämistä.

Tässä mielessä pelin voi nähdä kuuluvan keinotekoisien elämän kuvaamisen kaanoniin. Kuvayhteydet traditioon ovat vahvat. Robotit, androidit, kyborgit ja replikantit; bioparadigman motiivit osallistuvat kaikki vampyyrien tavoin kuolleista heräämisen kertomustraditioon sekä triksterien populaarikulttuuriin. Peleissä ja pelikulttuurissa triksterismillä on tärkeä sija. Ilmiön rikkaassa kulttuurihistoriassa ”filosofisin” näistä imaginaarista haluteknologiaa kuvaavista fiktioista lienee Solaris – Stanislav Lemin kirja (1961) sekä Andrei Tarkovskin kirjaan pohjautuva elokuva (1972). Kokeelliset menetelmät materialisoivat kuvitellun. Deus Ex -pelissäkin hahmon muokkauksen figuurit eivät ole selväpiirteisiä vaan sameitaja alituisesti muotoaan muuttavia (vrt. Lash 2007, 57). Imaginaariselle keholle ei anneta kiinteää käsitteellistä muotoa. Muokkauksen ideaali on topologinen –aistillisen ja yliaistillisen rajan rikkominen.

Topologiassa kehon ”voivuuks” ei olekaan – kuten fenomenologinen ajattelu korostaisi (vrt. Klevjer 2012, 7; 13-22) – vain korporeaalisia kehomme (ja sen skeemojen) jatke vaan keksii transhumanistisen ”moottorin”, joka kuljettaa keholliset skeemamme luonnon ja fysiikan lakien (reaalisen) tuolle puolen, kuvitteelliseen (imaginaariseen). Tämä ”moottorin” keksintö vie pohjaa Rune Klevjerin simulaatiokäsitykseltä, joka pohjautuu maailmaskeemojemme tuttuuteen ja toistettavuuteen (emt., 20). Hahmonkehityksen kyky puu kantaa roolipeleissä tätä pidemmälle.

Vaikka virtuaalidellisuuden aistimellistamisen projekti on historiallisesti osoittautunut ongelmalliseksi, tutkimuksessa simulaation transsendenssi kurottautuu kohti yliaistillista mutta aistillisesti koettavaa ideamaailmaa. Thomas Eriksson pitää virtuaalidellisuutta post-fyysisen olemassaolon simulaationa (Eriksson 2016, 44). Heim sanoo taas (1991, 63-65), että tietotekniikan avustuksella virtuaalisuuteen kätkeytyvä platoninen unelma ideamaailmasta voi sisällyttää itseensä pienimmätkin tässä-ja-nyt kokemuksen yksityiskohdat. Simulaatioissa tämä toiminnallisuus on jatkuvassa dynaamisessa liikkeessä. Vaikka simulaatiosta puuttuvat ”jumalan laskelmat” (vrt. Derrida 2003, 196), pelisimulaatioissa Visio Dein merkityssitoumukset korostavat olemuksellista, yliaistillisiin kykyihin perustuvaa valtaa. Deformaation erityisessä merkityksessä simulaation kulttuuritekniikka määrittäykin ontologisesti operoivana valta (vrt. Lash 2007, 58).

Ymmärrän tämän position tavoittelun paitsi simulaation poliittisena utopiana, myös ”algoritmissen vallan” osoituksena, jossa on kyse monimutkaisesta järjestelmästä, jota ohjaavat ja valvovat eri toimijat siten, että järjestelmän eri osat ovat toisiinsa enemmän tai vähemmän kytkettyjä. Vaikka algoritmit saattavat olla monimutkaisia ja sisältää toistoja ja haaraumia, niissä on aina ennalta määritellyt polut, joiden ohi toiminnot eivät voi tapahtua eikä ”lukkoa”, sen merkityssitoumuksia, saa avatuksi. (Parviainen 2014, 19; Lash 2007, 71.) Tarvitsemme kontrolliyhteiskunnan työkaluja ongelman ratkaisuun. Lukkojen avaaminen lisää ontologista valtaa, joka pelissä asettuu sen symbolista valtaa harjoittavia antagonisteja vastaan rakentamatta kuitenkaan sen tilalle toista symbolista järjestystä. Myös Fallout 4 -pelissä (2015) tietokonesiru on ”avain” metaempiiriin kykyihin – teleportaatioon aika-avaruuden ulottuvuuksien välillä.



Vallan toimijuus edellyttää kyberneettisten avaimien hallintaa ja katseen kaikkivoipuutta. Frances Dysonin mukaan (1995, 27-45) virtuaalisuus ylläpitää länsimaista ontologiaa: se esittää meille kuvia jotka ovat edustuksellisesti immateriaalisia sekä kaikkivoipia. Tätä kyberneettistä kykyä Deus Ex korostaa visualisoimalla mielikuvituksellisen kynnyksen, jolla kykenemme tietoisten metapäättelmien tekoon: kartan ja territorion välisen eron ymmärtämiseen (vrt. Bateson 2006, 321).

Simulaatio on avaruuden skematisointia kuvittelukyvyssä, joka yhdistää intuition moninaisuuden valmiuksien valikoimaan. Immanuel Kantin kuvaamat kuvittelukyvyyn skeemat ovat ”ihmissielun syvyyksiin kätkeyttä taitoa”, jonka ansiosta ymmärrys antaa aistimelliselle ainekselle muodon ja aistimellisuus ymmärrykselle ruumiin (Lindberg 2003; vrt. syvyyden ajatus Romanynshynilla). Tässä syntetisaatiossa välittyy idealisoinnin ele, jossa kuvasta nousee käsitteeseen ja ruumiista ideaan (vrt. Heinämäki 2009, 83). Se on jonkun partikulaarisen totuuden löytämis-, keksimis-, jäsenitys- ja syntymähetki (Lindberg 2003).

Se on kuitenkin osatotuus ja näin vain luonnostelma todeksi. Simulaation edustussuhde problematisoituu hahmon ahistoriallisoituessa mahdollisen modaliteetissa, mahdollisena objektina, joka on todellisen objektin ideaalinen representaatio, jolta puuttuu jälkimmäisen olomassaolo mutta on muutoin identtinen sen kanssa (ks. Kirkkopelto 2013). Sijaistaessaan todellista kehon ideaalilla simulaatio ei operoi eron vaan täydentymisen imaginaarisissa kategorioissa. Kuvittelukyky kuljettaa kuvat käsitteelliseen. Näemme simulaatiossa asian toisena kuin mitä se on.



*Kuva 5: Visio Dei. Visuaalisen järjestyksen deformaatiossa liikutaan aistillisen ja yliaistillisen rajojen ylitse maailman ”mielikuvitukselliseen syvyyteen” sekä metapäättelmien tekoon. Kuvittelukyvyyn skeemassa katseen ei kuitenkaan edellytetä olevan älykäs (smart) vaan syntetisoiva. Siinä missä järki on ideoiden ja ymmärrys käsitteiden lähde, kuvittelukyky merkitsee Kantille synteiesien tekoo (Deleuze 2010, 20-21).*

Kyseessä on topologinen rationaalisuus, jota luonnehtii sekä dynaamisuus että mukautuvaisuus. Se on metaempiirinen rationaalisuuden muoto; toiminnallisuus on aistillisen ja yliaistillisen rajojen ylittämistä, simulaation funktion ylimäärää,

kuten Lash painottaa. Olemme topologisen ajatuksen ytimessä: alituinen muutos, deformaatio, ei jäsenny reaalisien kategorioissa vaan on keksintönä kuvitteellista, imaginaarista. Lashiin vedoten esitän, että siinä missä simulaatio konstituoituu imaginaarisen rekisterissä, on se luonteeltaan posthegemoninen ja sen algoritmien kompositio puolestaan luovuuden simulaatio, kuten David Cecchetto toisessa asiayhteydessä kiteyttää (Cecchetto 2017, 415). Substanssin sijaan simuloidaan luovaa toimintaa.

Kartan ja territorion välisen rajan ylittämisen kyvyn välityksellä emme hahmota vain empiiristä vaan metaempiiristä. Se on transsendentaalis-empiiristä bio-mediaa, kuten Lash ounastelee (2007, 74). Kognitiivisten arvostelmien syntypaikkana (vrt. emt., 58; 74) simulaatio ei määri pelkästään tiedollisena rakenteena vaan pikemminkin olemuksena, joka ei määri enää abstraktien voimien (resistanssin) paikkana vaan hallinnan välineenä itsessään (vrt. emt., 59). Topologiassa valta ontologisoituu ”avaimiksi”.

Tässä mielessä kysymys vallasta ei olekaan pelkästään epistemologinen, kuten kulttuurifilosofien simulaatiodiskurssi pohtii kysyessään kuka koodin lopulta määrittää, tai normalisoiva, kuten funktionaalinen simulaatiodiskurssi edellyttää, vaan bio-mediassa myös ontologinen, olemuksellinen, kysyen, millainen koodi on luotu ja kuinka pysyvä lopulta on mielikuvituksen esittäminen ideaalina, jonka motivoiva voima on figuurin kehittämisessä, tulemisessa itsessään, olkoon tämä olemus sitten inhimillinen, epäinhimillinen tai niiden yhdistelmä (Lash 2007, 59). Tämä ontogeneettinen figuuri kertoo meille, ettemme määri enää reproduktion normalisoivassa tasapainotilassa; sen sijaan konstituoidumme olemuksellisesti poikkeavassa (vrt. emt., 61). Taantumispisteessä – luomisen välityksellä tapahtuvassa virtuaalisen aktualisoitumisessa – poissaoleva kutsuu lopulta pariaan, läsnäolevaa.

Täydennyksen kategoriassa olemme keksineet simulaatioita, joiden päämäärä on todesta huolehtimisen sijaan ollut luoda puitteita kognitiivisen kykymme ylittämiseen ja ”funktion ylimäärään”. Esimerkiksi DeLanda (2002; vrt. myös Lash edellä) näkee intensiivisten prosessien ja kulttuurimme geneettisten transformaatioiden potentiaalisuuden kynnyksenä, jossa systeemi murtautuu ulos mukavuusalueeltaan ja muuttuu kurrottautuessaan maailman ulkopuoliseen joksikin toiseksi. Kysymykset kynnyksestä, todellisuuskategorioiden jatkuvuudesta tai epäjatkuvuudesta kuuluvat niinkään topologian ”alkeellisen ohjelman” piiriin (Teyssot 2013, 11). Deformaatio on tämän ohjelman mekaniikkaa. Pelien vetovoimalle simulaation deformaatio saattaa olla konfiguraatiota vaikuttavampi tekijä.

Cecchetton sanoin media suorittaa operaatioita, joihin ihmisellä ei ole suoraa pääsyä, konstitutioiden näin inhimillisen havainnon tuolla puolen sijaitsevan paikan. Näin media ei ”medioi”, välitä vain mediaa edeltävää sensorista kokemuksesta vaan mediumia itseään – ylisensorista teknistä infrastruktuuria. (Cecchetto 2017, 423.) Tätä ei-aistimellista toivekuvien skeemaa kynnyksen kokemuksellisesti raottaa.

Sikäli kuin symbolinen merkitsee erilaisten ja samanlaisten suhteiden kategorialla, samuuden ja eron aluetta, imaginaarinen on puolestaan peilisuhteiden, symmetrian, pseudosymmetrian, dualisuuden ja täydennyksen kategoria (Sihvonen 2013, 37). Hahmonmuokkaus ei tuota eroa vaan täydennystä, ja kun ylittämme empiiriset kynnykset, metaempiirinen simulaatio näyttäytyy lähinnä nimettömänä sekä pseudosymmetrisenä. Pelin ideologia, informaatioprotokolla, ei piile reproduktiossa vaan ilmenee välittömästi maailmana (vrt. Helen 1990, 36). Alituisen deformoituva identiteetti ei kuitenkaan määri todellisuuden perimmäisenä jäsennyspisteinä (vrt. emt., 36-37), jolle asiat näyttäytyisivät luonnollisina ideologian ”universaalissa välttämättömydessä” (vrt. Lehtonen

1996, 200-202). Kuvassa 6 ”luonnollinen” asioiden näyttäytyminen täydentyä metaempiirisessä tietorakenteessa:



*Kuva 6: Muun muassa keinoäön kehitystyössä vaikuttavan yhtiön aulakuva; hahmojen ääriviivat indikoivat esteiden läpi näkemisen kykyä. Massumin (2002, 184-185) keskustelut virtuaalisen affektiivisuudesta auttavat selkeyttämään tämänkaltaisen katseen luonnetta jopa kauniisti: hän sanoo, että katse palauttaa todelliseen enemmän kuin annettu on. Katse "keksii" tilaa visuaalisen järjestyksen muutoksissa. Tällainen topologinen figuuri on puolestaan keskeytymätön ja moninkertainen, ja sen deformaatio "kuvansisäinen", vailla leikkauksia visuaalisen järjestyksen ulkopuoliseen. Tässä diegeesissä katse tuottaa "liiallisia näkymiä"(emt.). Yliluonnollinen käyttöliittymä tarjoaa pelaajalle/-hahmolle enemmän kuin pelimaailma. Kyse on metakognitioista pelimaailmaan nähden.*

Kun topologian ajattelussa viitataan kynnykseen, voidaan se ymmärtää "kynnysten tieteisiin" kuuluvaksi teknis-filosofiseksi menetelmäksi. Kynnyksellä määrittävät ja liikkuvat myös simulaation eri suhdejärjestelmät. "Kynnysten tieteiden" eräs lähtökohta on Walter Benjaminin varhainen media-ajattelu. Kynnys, "Schwelle", merkitsee hänelle aluetta, jolla muutokset tapahtuvat (Benjamin 2002, 494). Topologiassa kynnyksellä tarkoitetaan väliaikaisia mediumin intervaleja sekä ylikulkuja (Teyssot 2013, 88; 99; Sieburth 1989, 20). Ylikulut luovat kynnyksen myös aistillisen sekä ei-aistillisen välille, kuten kulttuuritopologia lähtökohtaisesti edellyttää (vrt. Lury et al 2012). Topologinen rationaalisuus ei ole vain mekaanista vaan myös elävää ja neovitalistista, jonka arvoa Lash (2007, 59; 73) korostaa kytkemällä vitaalisuuden ajatuksen posthegemonisessa kulttuurintutkimuksessa topologiseen sekä rinnastamalla aktuaalisen käsitteen virtuaaliseen: kulttuurisiksi määriteltäviä ilmiöitä käsitellään tällä kynnyksellä inhimillisinä ehtoina.

Lashin kiteytys kokoaa yhteen artikkelini keskeiset teemat – topologian, virtuaalitodellisuuden bioparadigman sekä niiden imaginaarisen kyvyn teknologian elävöittämiseksi kulttuuritekniikaksi, jonka modus operandi ei ole ajatella pelkästään reaalista ja reaalisessa. Esitän, että useissa eri pelilajityypeissä toistuvat topologiset formulat tekevät peleistä erään vallitsevan mediamaiseman deformaation lähteen.

## Lopuksi: simulaation epämuukavuusalue?

Nähdäkseni pelisimulaatiot toimivatkin oivallisena tarkastelun lähtökohtana topologisen kysymykselle. Olen asettanut tulkinnassani rinnakkain konfiguraatiivisen sekä deformatiivisen tutkimustavan. Kun konfiguraatiivinen diskurssi puhuu tuottavuudesta hegemonisena ja episteemisenä järjestelmänä, deformatiivisuuden ajatus kytkeytyy puolestaan ontologiseen ja posthegemoniseen perusteettomuuteen joka riisuu simulaatiolta sen edustuksellisuuden auran. Simulaatio ei vain funktionaalisesti palaudu maailmaan; se tuottaa, se keksii. Erityisesti proseduureissa simuloidaan metapäätelmien tekoon vaikuttavia metakognitiivisia kykyjä.

Tämä vie ajattelumme simulaatioiden kirjoittamattomaan historiaan jossa olemme mahdollisesti kadottaneet luottamuksemme maailmaan. Lojaaliuden puutteessa sitä tulisi kuitenkin käsitellä kuten Jukka Sihvonen – ei annettuna ja valmiina. Tällöin maailmaa koskevan tiedon korvaa usko siihen, kääntämällä maailman annettuna joksikin tutkittavissa olevaksi, luotavissa olevaksi, ja tämänkin ei suhteessa siihen mitä maailmassa on vaan suhteessa siihen mihin maailma kykenee. (Sihvonen 2013, 246.) Näissä toivekuvissa on paljon toivon utopioiden potentiaalisuutta, joka on korostanut kognitiivisen kartoituksemme mahdollisuuksia metapäätelmien tekoon kulttuuristen konventioidemme koodaaman konsensustodellisuuden tuolla puolen.

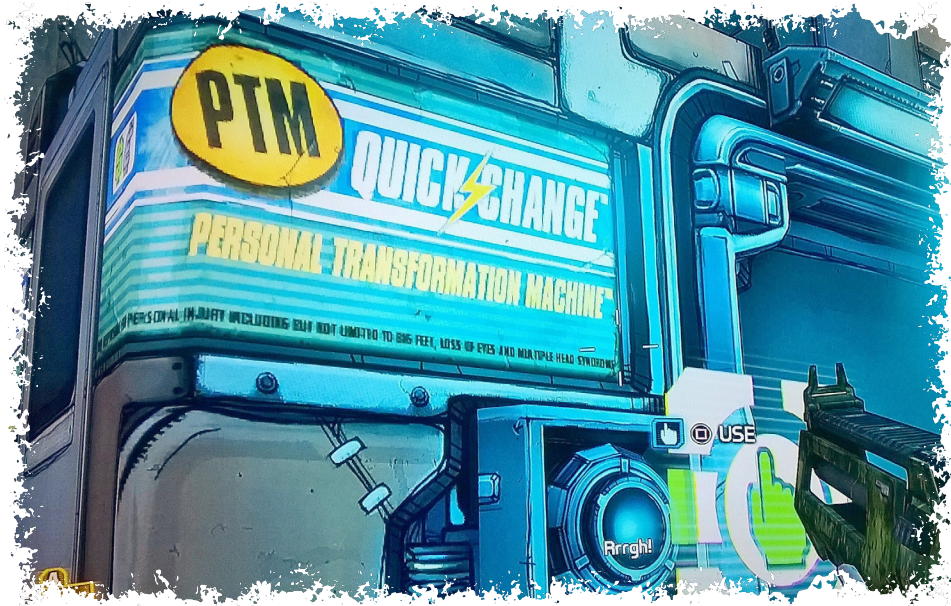
Olemme nähneet, miten simulaatio on yksi keskeinen modernin ajan kulttuuritekniikka siinä, missä simulaatio aktivoituu erilaisissa merkityksen järjestelmissä, institutionaalisissa puitteissa sekä politiikoissa. Andrew Murphie ja John Potts sanovat (2003, 31), että teknologiat eivät ole vain neutraaleja objekteja; ne ovat myös suhteita kulttuuristen sekä fyysisten voimien välillä. Tällaisina teknologisin artefakteina niitä on mahdollista tarkastella, ei vain niiden erityisen muodon, vaan myös niiden eri funktioiden ja kontekstien puitteissa (vrt. myös Väliaho 2014, 25). Simulaation kaltaisilla artefakteilla voi olla monia merkityksiä ja sen instrumentit voivat poikkeuksellisesti osoittaa jopa kokeellisten, teknologisten tai utilitaaristen kehyksien tuolle puolen (vrt. Vermeir 2006, 344; 353).

Lashin ajattelun pohjalta voimme ymmärtää simulaatiota kommunikaation eri rekistereissä. Edustussuhteena simulaatio on halunnut asettua todellisuuden paikalle ja huolehtia siitä. Simulaation merkitystä modernin maailman konstituutiosta ei sovikaan kiistää. Teknologia ei kuitenkaan determinoi simulaation käsitteellisyyksiä yksinomaan progression tai sen autonomian ajatuksen ympärille (vrt. Murphie & Potts 2003, 11-12). Tätä ajattelua seuraten simulaation politiikassa on löydettävissä sen imaginaarinen kääntöpuoli.

Mutta milloin simulaatio voidaan kulttuuritopologiassa tulkita perusteettomaksi? Kun toiminta on asubjektiiivista, kokeellista, epävarmaa, ja sen tuottama tieto ei ole alkuperäistä tai itsesyntyistä eikä suoraan tai järkevästi hyödynnettävissä, voimme puhua deformaatiosta keksintönä, joka poikkeaa konfiguraatiivisen simulaatiodiskurssin luomista tulkinnoista simulaatiosta tuottavana merkityksellisenä toimintana. Toivekuvana se ylittää funktionaalisen hyötyperiaatteen. (vrt. Salminen 2013, 6-8; Lash 2012.) Tällöin kriittisen teorian mukainen epäluulo näitä toivekuvia kohtaan on ymmärrettävää. Ne eivät strukturoidu kielen tavoin ja ovat näin lausumattomia. Ne eivät asetu laiksi.

Tämä tekee deformaation prosesseista metastabiileja; esimerkiksi Gilbert Simondonille metastabiilisuus merkitsee konstituutiota, joka mahdollistaa spontaanilta vaikuttavat mutaatiot, joka on puolestaan keskeistä keksimiselle. Keksiminen ei tapahdu kuitenkaan tyhjästä (ex nihilo). Kuvittelemamme periytyy jostain yhteisestä ja jaetusta kulttuurisesta menneisyydestä käsin. Ajattelemme

kulttuuritekniikoissa ja ne meissä. Simondon näkee, että metastabiilisuudessa on potentiaalista energiaa, koska siltä puuttuu sitä määrittävä substanssi. On vain suhteita, jotka sen konstituivat. (Simondon 1992; vrt. Teysso 2013, 272-273 ja Väliaho 2013, 91-93; ks. myös Lash edellä.) Tätä pelihahmojen deformaatio korostaa. Kantiin palataksemme, operoimme tällöin vailla muodonannin – luonnon reflektion – tai luonnon itsensä tarkoituksenmukaisuutta (vrt. Kant 2017, 93).



*Kuva 7: Borderlands 2 –peliin (2012) luotu "persoonallisuuden muutoskoje" PTM kiteyttää sekin roolipeleille tyypillisen perusteettomuuden ajatuksen: hahmon muutoksissa kommunikoituu muun muassa monet muodin sekä tyylin historialliset suhdejärjestelmät, joilla ei ole perustetta itse pelitapahtumiin nähden. Muodonmuuttajat, "shape-shifterit", ovat triksterismin tyypillisimpiä edustajia erilaisten puolijumalallisilla kyvyillä varustettujen hahmojen ohella.*

Metastabiilina kulttuurin muotona tai teknohalun erilaisina intensiteetteinä pelisimulaatioiden topologia kytkeytyy simulaation historiallisiin sarjoihin, joissa keskeistä on nähdä se visuaalisen järjestyksen ylimääränä vailla "liian älykkäitä silmiä" (vrt. Pönni 2003, 217). Tämän perusasian tunnustaminen johtaa simulaation kokonaisajatuksen problematisoitumiseen ja sen kaksinaisluonteen löytymiseen. Deformaation prosesseissa simuloinnin käsiteulottuvuus kytkeytyy kattavasti kulttuurimme imaginaarisiin suhdejärjestelmiin ja ideaaleihin (vrt. esim. Giddings 2014). Ajatus "ruumiittomasta silmästä" (Sihvonen 1996) on eräs tällainen.

Tässä erityisessä mielessä simulaatioilla on myös kirjoittamaton historiansa, jossa kokeellisuuden vapaudella ei ole perustaa eikä ennalta määrättyä tarkoitusta. Se on kykyä figuroida vailla kriteeriä, joka ratkaisisi, tuottaako se kirkkautta vai sameutta (Lindberg 2006, 7). Myös keksimisen lopputulos on tietämisenä ja esittämisenä aidosti tuntematon. Luotavissa vaihtoehdoissa, variaatioissa tai spekulaatioissa ei synny maailmaa vain modernin immanentin metodin paikkansapitävyyden tiukoilla ehdoilla (vrt. McCullough 2005, 23): eksaktiudestaan huolimatta metodin rajat eivät välttämättä merkitse maailman rajoja (vrt. myös Haapoja 2013). Keksiminen on ideologisesti rakenteellistamatonta, ja näin – toiminnan immanentin itsekritiikin mahdollisesti puuttuessa – "primitiivistä" (vrt. Vighi 2013, 110).

Vaikka kulttuurintutkimuksen edistykselliselle eetokselle deformaation kysymys on myrkyä, on kokeellisuuden ontologia kuitenkin poliittinen: perustaton perustavuus tekee kokeellisuuden kokemuksesta anarkkista kahdessa merkityksessä. Lausumattomana sillä ei ole lain kaltaista järjestävää periaatetta, arkhea, joka takaisi sen oikeutuksen tai määrittäisi ennalta käytettävissä olevat keinot. Anarkkinen se on myös hylkiessään nimikirjoituksen edustuksellisuutta ja representoivuutta johon esimerkiksi Deus Ex –pelisarjan viimeisimmän osan Deus Ex: Mankind Divided (2016) vastakulttuurinen tematiikka sitoutuu. Deus Ex: Human Revolution -pelin hahmosimulaatiossa on kyse molemmista. Deformaation metodologia ei kytkeydy reproduktion vaan modulaatioiden logiikkaan. Sattumallisuuden ja yllätyksellisyyden seurauksena kokeellisuus on hallitsematon ja palvelematon. Jumalakäsitteeseen kytkeytyvän vallankäytön ja hallitsemisen sijaan se vallitsee, samaan tapaan kuin maisema tai tunnetila. (vrt. Salminen 2013, 8;10-11.) Ymmärrys ei saavuta lainvoimaa.

Joskus saatamme katsella tätä maisemaa triksterin metakognitiivisin kyvyin. Reproduktion sijaan keksinnön ”vallitsevuus” on ontologista luonteeltaan ja kytkeytyy välittömästi ihmiskunnan kokemukseen itsensä toteuttamisesta. Tämä olemassaolon tematiikka on häiritsevän keskeistä Blade Runner –elokuvan (1982) sekä sen pohjana toimineen Philip K. Dickin science fiction –kirjan (1968) hahmoille.

Ylösousemuksen simulaationa Deus Ex korostaa puolestaan Solariksen tapaan kokeellisuuden dynamiikkaa, joka on suoraan eletävissä ja koettavissa, alati historialle alttiina ja altistuvana ja sille ominaisiin ilmiöihin kytkeytyneenä (vrt. emt., 5). Simulaatioiden merkitysjärjestelmää tarkastellessa pelisimulaatioilla on kuitenkin selkeä rajoite. Kun ajattelussa liikutaan hegemonisesta posthegemoniseen ja deformaation käsiteperheeseen tuodaan innovaation, invention sekä imaginaarisen suhdejärjestelmät, välittyy keksimisen idea metastabiilina sekä inkonsistenttina kulttuurisena muotona. Näin myös Lash ajattelee; hänestä inventioiden logiikka on ontologista, lausumatonta. Se performoi poikkeuksellisen, mikä hänen mielestään korvaa resistoivan kulttuurisen muodon ja sen negatiiviset konnotaatiot (Lash 2007, 56; 59; vrt Wilden 1987, 69).

Perinteinen simulaation kertomus rikkoutuu. Luodulla koodillakaan ei ole symbolista pysyvyyttä kulttuuria koossapitävänä yhteytenä siten että se toistaisi kulttuurisia merkityksiä määrättyssä tai sitä resistoivassa epistemologiassa aina uudelleen - kuten symbolilta edellytetään. Lash painottaa, että keksiminen lopulta ylläpitää ja organisoii systeemin.

## Lähteet

Aarseth, Espen: "A Narrative Theory of Games". FDG'12, May 29-June 1, Raleigh Nc., USA 2012.

Abramovic, Velimir: "Introduction to an Ontology of Time Structure and Models", teoksessa Zielinski, Siegfried & Silvia Wagnermaier (toim.) Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies. Walther König, Köln 2005.

Bateson, Gregory: "A Theory of Play and Fantasy", teoksessa Salen, Katie & Eric Zimmerman (toim.) The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. The MIT Press, Cambridge & London 2006.

Baudrillard, Jean: "The Precession of Simulacra", teoksessa Durham, Meenakshi Gigi & Douglas Kellner (toim.) Media and Cultural Studies. KeyWorks (Second edition), Wiley-Blackwell, Chichester 2012.

Benjamin, Walter: The Arcades Project. The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge & London 2002.

Cecchetto, David: "Algorithms, Affect, and Aesthetic Listening", teoksessa Cobussen, Marcel, Vincent Meelberg & Barry Truax (toim.) The Routledge Companion to Sounding Art. Routledge, New York & London 2017.

DeLanda, Manuel: War in the Age of Intelligent Machines. Zone Books, New York 1998.

DeLanda, Manuel: Intensive Science and Virtual Philosophy. Continuum, London 2002.

Deleuze, Gilles: Haastatteluja. Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin haastatteluja ja kirjoituksia. Helsinki, Tutkijaliitto 2005.

Deleuze, Gilles: Kantin kriittinen filosofia. Tutkijaliitto, Helsinki 2010.

Derrida, Jacques: Platonin apteekki ja muita kirjoituksia. Gaudeamus, Helsinki 2003.

Dyson, Frances: "In/Quest of Presence: Virtuality, Aurality, and Television's Gulf War", teoksessa Penny, Simon (toim.) Critical Issues in Electronic Media. State University of New York Press, Albany 1995.

Eerikäinen, Hannu: Muutos ja utopia: media, postmoderni ja avantgarde. Mediatieteellisiä tarkasteluja. Julkaisematon liseniaatintyö, Lapin yliopisto, Rovaniemi 1994.

Eerikäinen, Hannu: Cybersex and Prosthetic God. "Sex", Desire and the Posthuman Body in Cyber Discourse. Lapin yliopisto, Rovaniemi 2014.

Eriksson, Tommy: A Poetics of Virtuality. Chalmers University of Technology, Gothenburg 2016.

Flusser, Vilém: "Muisteja". Niin & Näin 4/2015.

Fuller, Matthew: Media Ecologies. Materialist Energies in Art and Technoculture. The MIT Press, Cambridge & London 2005.

Frasca, Gonzalo: "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Video Game Theory Reader*. Routledge, New York & London 2003.

Giddings, Seth: "Simulation", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York 2014.

Haapoja, Terike: "Kuvia tuonpuoleisesta". *Lähikuva* 3/2013.

Grosz, Elizabeth: *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*. The MIT Press, Cambridge & London 2001.

Halonen, Irma Kaarina: "Välitys", teoksessa Ridell, Seija & Pasi Väliäho & Tanja Sihvonen (toim.) *Mediaa käsittämässä*. Tampere, Vastapaino 2006.

Hardt, Michael & Antonio Negri: *Imperiumi*. Juva, WSOY 2005.

Heim, Michael: "The Erotic Ontology of Cyberspace", teoksessa Benedikt, Michael (toim.) *Cyberspace: First Steps*. The MIT Press, Cambridge 1991.

Heim, Michael: *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press, New York 1995.

Heinimäki, Elisa: "Bataille ja haavan merkitys". *Niin & Näin* 2/2009.

Helén, Ilpo: *Peilivirta. Elokuvan poliittinen tiedostamaton*. Tutkijaliitto, Jyväskylä 1990.

Jameson, Fredric: *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and other Science Fictions*. Verso, London 2007.

Jay, Martin: "Scopic Regimes of Modernity", teoksessa Scott Lash and Jonathan Friedman (toim.) *Modernity & Identity*. Oxford & Cambridge: Blackwell, 1992.

Kangas, Sonja: "Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa", teoksessa Suominen, Jaakko (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, Tampere 2009. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009> (luettu 4.5. 2013).

Kant, Immanuel: "Luonnon tarkoituksenmukaisuuden loogisesta mielteestä". *Niin & Näin* 4/2017.

Klevjer, Rune: "Enter the Avatar. The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games", teoksessa Sageng, John Richard, Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen (toim.) *The Philosophy of Computer Games*. Springer, Dordrecht 2012.

Kirkkopelto, Esa: "Virtuaalisen materian jäljillä". *Ruukku* 3/2013.

Kuivakari, Seppo: *Mediaekologia*. Rovaniemi: Lapin yliopisto 2008.

Lainema, Timo: *Enhancing Organizational Business Process Perception – Experiences from Constructing and Applying Dynamic Business Simulation Game*. Turun Kauppakorkeakoulu, Turku 2003.

Lash, Scott: "Power after Hegemony. Cultural Studies in Mutation?". *Theory, Culture & Society* 3/2007.



Lash, Scott: "Deforming the Figure: Topology and the Social Imaginary". *Theory, Culture & Society* 4/5 2012.

Lehtonen, Mikko: *Merkitysten maailma. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia*. 2. painos. Tampere, Vastapaino 1998.

Lindberg, Susanna: "Naiselämää (Hegelin mukaan)". Konferenssiesitelmä, Hegelian politics of Gender. Spirit – Nature – Law, Jyväskylän yliopisto 12-13.12.2003, Jyväskylä. <http://www.helsinki.fi/teoreettinenfilosofia/henkilosto/Lindberg/Naiselamaa.pdf> (luettu 4.5.2014).

Lindberg, Susanna: "Kuvan synty". *Tiede & Edistys* 2/2006.

Lury, Celia, Luciana Parisi & Tiziana Terranova: "Introduction: The Becoming Topological of Culture". *Theory, Culture & Society* 4/5 2012.

Manovich, Lev: "Outovisio: Elämän simulointi ja illuusion historia", teoksessa Huhtamo, Erkki (toim.) *Outoäly. Alien Intelligence*. Kiasma, Helsinki 2000.

Massumi, Brian: *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press, Durham & London 2002.

McCullough, Malcolm: *Digital Ground. Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing*. MIT Press, Cambridge & London 2005.

Murphie, Andrew & John Potts: *Culture and Technology*. Palgrave Macmillan, Houndmills & New York 2003.

Murray, Janet: *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. The MIT Press, Cambridge & London 2012.

Myers, David: "Research", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York & London 2014.

Nichols, Bill: "The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems". *Screen* 1/1988.

Niiniluoto, Ilkka: *Tieteellinen päättely ja selittäminen*. Otava, Helsinki 1983.

Parikka, Jussi: "The Lab Imaginary: Speculative Practices in Situ". *Transmediale Journals*, 2017. <https://transmediale.de/content/the-lab-imaginary-speculative-practices-in-situ> (luettu 19.10.2017).

Parviainen, Jaana: "Mediakaupungin viettelyn logiikka ja kairoottiset silmänräpäykset". *Media & Viestintä* 1/2014.

Penny, Simon: "Representation, Enaction, and the Ethics of Simulation", teoksessa Wardrip-Fruin, Noah & Pat Harrigan (toim.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press, Cambridge & London 2004.

Pönni, Antti: "Kone ja äly: Kameran katse Robert Bressonilla ja Jean Epsteinilla", teoksessa Sihvonon, Tanja & Pasi Väliaho (toim.) *Mediaa kokemassa: koosteita ja ylityksiä*. Turun yliopisto, Tampere 2003.

Raessens, Joost: "Computer Games as Participatory Media Culture", teoksessa Raessens, Joost & Jeffrey Goldstein (toim.) *Handbook of Computer Game Studies*. The MIT Press, Cambridge & London 2005.

Rheingold, Howard: Virtual Reality. Mandarin, London 1992.

Romanyshyn, Robert: Technology as Symptom and Dream. Routledge, New York 1989.

Rutsky, R.L.: High Techné. Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman. University of Minnesota Press, Minneapolis & London 1999.

Salminen, Antti: "Luonnos jälkimodernin kokeellisuuden perustaksi". Kulttuurintutkimus 4/2013.

Sanes, Ken: "The Age of Simulation. Phony Transcendence in an Age of Media, Computers and Fabricated Environments (1996-2000)". <http://www.transparencynow.com/tablesim.htm> (luettu 4.10.2011).

Schleiner, Anne-Marie: "Loiseliöt puuttuvat peliin. Pelien muuntelu ja hakkeritaide", teoksessa Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Gaudeamus, Helsinki 2002.

Seppänen, Janne: Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa. Tampere, Vastapaino 2001.

Sieburth, Richard: "Benjamin the Scrivener", teoksessa Smith, Gary (toim.) Benjamin. Philosophy, History, Aesthetics. The University of Chicago Press, Chicago 1989.

Sihvonen, Jukka: "Jääkiekko – viehäytys, myytti ja kohtu", teoksessa Sihvonen, Jukka (toim.) Silmä. Näkökulmia visuaaliseen kulttuuriin. Turun yliopisto, Turku 1996.

Sihvonen, Jukka: Aivokuvia. Elokuva, teoria, Deleuze. Eetos, Turku 2013.

Sihvonen, Tanja: "Representaatio/simulaatio. Esityksestä toimintaan ja takaisin", teoksessa Ridell, Seija, Pasi Väliaho & Tanja Sihvonen (toim.) Mediaa käsittämässä. Vastapaino, Tampere 2006.

Sihvonen Tanja: Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming. Turun yliopisto, Turku 2009.

Simondon, Gilbert: Incorporations. Zone Books, New York 1992.

Teyssot, Georges: A Topology of Everyday Constellations. The MIT Press, Cambridge & London 2013.

Todd, Loretta: "Aboriginal Narratives in Cyberspace", teoksessa Moser, Mary Anne (toim.) Immersed in Technology. Art and Virtual Environments. The MIT Press, Cambridge & London 1996.

Turkle, Sherry: Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. Weidenfeld & Nicolson, London 1996.

Turkle, Sherry: "Looking Toward Cyberspace: Beyond Grounded Sociology". Contemporary Sociology 6/1999.

Turkle, Sherry: Simulation and its Discontents. The MIT Press, Cambridge & London 2009.

Vega, Amador: "Ramon Llull: A Logic of Invention", teoksessa Zielinski, Siegfried & David Link (toim.) *Variantology 2. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Walther König, Köln 2006.

Vermeir, Koen: "The Reality of Failure: On the Interpretation of Success and Failure in (the History and Philosophy of) Science and Technology", teoksessa Zielinski, Siegfried & David Link (toim.) *Variantology 2. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Walther König, Köln 2006.

Vighi, Fabio: *Critical Theory and Film. Rethinking Ideology through Film Noir*. Bloomsbury, New York, London, New Delhi & Sydney 2013.

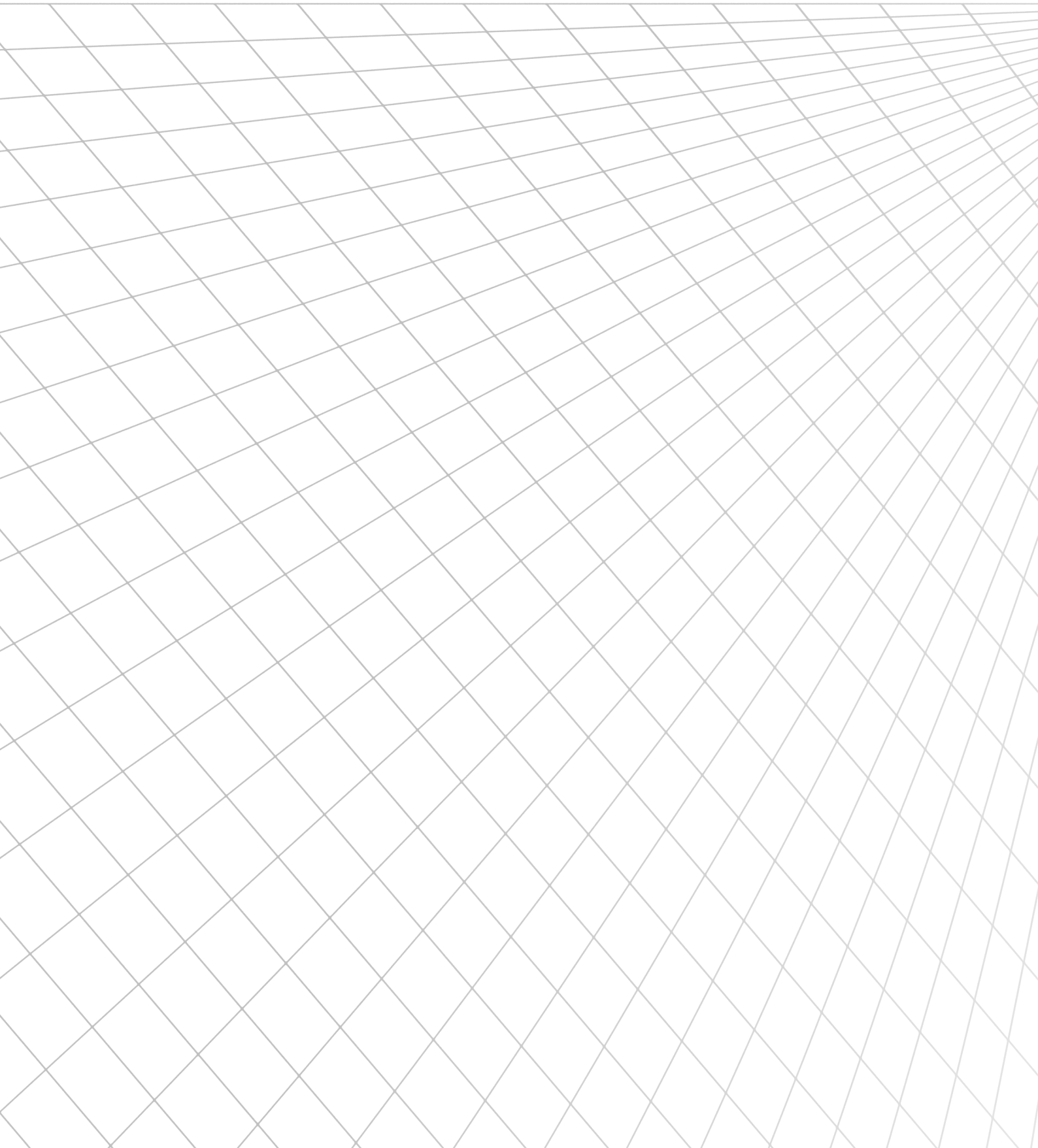
Väliäho, Pasi: "From Mediasphere to Mediasophy – Nature, Machine, Media", teoksessa Sihvonen, Tanja & Pasi Väliäho (toim.) *Mediaa kokemassa: koosteita ja ylityksiä*. Turun yliopisto, Tampere 2003.

Väliäho, Pasi: *Biopolitical Screens. Image, Power, and the Neoliberal Brain*. The MIT Press, Cambridge & London 2014.

Wilden, Anthony: *The Rules are no Game. The Strategy of Communication*. Routledge & Kegan Paul, London & New York 1987.

Ylä-Kotola, Mauri: *Jean-Luc Godard mediafilosofina: rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdista*. Lapin yliopisto, Helsinki 1998.

Ylä-Kotola, Mauri: "Design-tutkimuksen haaste: uusmedian semiotiikan alkuaskeleet", teoksessa Inkinen, Sam & Mauri Ylä-Kotola (toim.) *Semiosis. Merkkien virtaa*. Lapin yliopisto, Rovaniemi 2001.



# Unsealing Simulation and the Allegories of Construction

## Abstract

Following chapter analyses the award-winning game Bioshock Infinite (2013) in terms of cultural topology. Cultural topology refers to a cultural theory maintaining that processes of figuration in media culture are constantly in deformation, describing always something invented. My analysis will show how BI finally betrays its own allegory of construction, productive imaginary, for the sake of a clash between the real and the symbolic. This war embodies many levels: history, personal memory and politics of information. Close reading of simulations capacities for information retrieval in our times shows that as a game, BI occupies the ambit of the symbolic as information and energy not to be found in actualized states of the real. As an allegory of construction, it reflects the imaginary of simulation as an 'invention'. Still, this figure of deformation is not constituted in the gameplay. In BI, the real is embedded in the game mechanics, not allowing the imaginary to be game's cohesive power. Finite game only suggests the infinite, the allegory of an excess as a mode of information. As a game, BI constructs fixed forms, the topographical, whereas topology is understood as at the same time experienced and beyond-experience, a transcendental-empirical double to display finite and infinite. The topological promise of the game's quantum physics is never constituted and the allegorical gap remains. Comparing this outcome to games such as Singularity (2010) and Quantum Theory (2010), we can see how the politics of memory and history are conducted in game industry by the means of the real, regardless its occupation with scientific approach towards the topological and the productive imaginary. As such, game industry has tolerance with the transcendental, but mediates the hegemony of the real.

## Introduction

Following two sections of this chapter attend to analyse the award-winning game Bioshock Infinite (2013) in terms of cultural topology. Cultural topology refers to a cultural theory maintaining that processes of figuration in media culture are constantly in deformation, describing always something invented. For example Lury et al see, with some phenomenological value, that topological rationality participates in and renews the specificity of the material and the sensuous. It is dynamic, soft and tractable, both precise and vague, able to operate the physical and sensual horizon of experience beyond and beneath the law-like symbolic system of signification.<sup>1</sup>

Scott Lash, on the other hand, suggests that topology can be understood in terms of figures, which enable the analysis of the deformation of one actual entity into another in terms of particular topological properties. The notion of the imaginary is important to Lash, who uses it in contrast to both the symbolic and the real. The imaginary, finally, describes what is 'invented'. The imaginary means the capacity to see in a thing what it is not, to see it other than it is.<sup>2</sup>

Lash maintains that topological objects are not forms, but themselves spaces: spaces of deformation. Topology's geometric paradigm deconstruct the unity of space and privilege the productive imaginary as itself a multiplicity.<sup>3</sup> This is imaginary in excess of function that drives media culture. Not only does structure break loose from function, but structure becomes deeper; the depth of surfaces that are spaces in themselves. They no longer just reproduce, they invent, they produce.<sup>4</sup> Manuel DeLanda pours some Deleuzian flavour onto the concept of a topological, productive space: 'a cascade of broken symmetries'.<sup>5</sup> The 'becoming', as ontological state of the topological, suggests that we must withdraw from the unity of space towards the deformative constellations of an excess and an openness of form.

The structure of these systems is the semantic surplus over function. It is this excess that drives and self-organizes the systems. This presumes an openness to semantic interchange between subjectivities and between subjects and objects. In the context of communications, media, design, art and technology such coupling is often largely on the level of the imaginary.<sup>6</sup>

Gaming is one platform to study world-making. Created models carry in themselves the blueprint of their capacity to inform and simulate. Simulation, a certain 'wish come true', assembly various modern forces, capturing conceptions of technology, culture and industry into a breath-taking constellation of modern magic. In terms of cultural topology, it can be seen as 'illusionistic' as are the fantasies and dreams that invent reality to see it 'other than it is'.

Media as a modern spectacle indicate this productive thrill, and particularly games are seen as representations of the magical, fantastic, and imaginary. Also politics of simulation belong to this ambit of modern spectacle, where simulation is not seen just as an accurate model of the world, but as a cultural form that has an ability to turn objects into realistic representations and simulated environments, an ability to produce representations which appear to be objects. As Don Slater says, with these means of objecting technology itself becomes culture by virtue of its ability to produce spectacular cultural forms.<sup>7</sup> To some extent, this thought of creativity can be applied to simulation games such as Minecraft (2011).

Espen Aarseth argues that we should see games as composites where the fictional elements is but of the many types of world-building elements. He says that many game objects are conglomerate, consisting of virtual, real and fictional elements: he imputes to a game labyrinth that is a real topological object, consisting of virtual walls, whose material nature may be entirely fictional.<sup>8</sup> But have virtual and fictional elements of the game only symbolic value, if there's no deformative excess over function? Corporealizes Minecraft only the bourgeois dream of proprietorship, or should this dream of an excess to be read in relation to the one that follows it, invention of reality?

In my mind, simulation modulates the collection of representative means that contract humanity to its ideals and motivations. Data intensification in contemporary culture makes simulation a useful tool for a comprehension of a many-faceted and complex relationship between the scientific journal and the practices of verification. Therefore, simulation is not just a tool, moreover, it is an epistemological apparatus exposing intensive capacities of our culture and it's imaginary to perform even the models of the unexpected. With this debate I agree with Sebastian Ostritsch, who says that scientific modelling is based on idealizations and corrections, but also on distortions and deliberate negligence of and concentration on certain properties of phenomena.<sup>9</sup>

From this standpoint, the history of simulation represents the rise of the modern

scientific approach for creating a scopic regime that anchors our culture to a more technological basis in a same manner film has seen to be the defining art form of the temporal experience of modernity.<sup>10</sup> Here simulation is linked explicitly to the notion that technology is increasingly central to a process of understanding cultural memory. But what to an extent do these simulations take into account the imaginary that, in terms of cultural topology, should be understood as late Lacanian subjectivity that is no longer identical with the ideal ego; instead it inhabits a space of topological deformation?<sup>11</sup>

Martin Jay says that normally claimed dominant, even totally hegemonic visual model is misleading concept, because there are always moments of unease in a way that scopic regime of modernity may best be understood as a contested terrain, rather than a harmoniously integrated complex of visual theories and practices.<sup>12</sup> 'Scopic regime' is not only what we see, but also a definition for the experiences and understandings of the seen, with technology providing the very means of interpretation. Within this framework of thought, we can ask if topology, or to what extent topological substances 'unease' the experience of excessive spaces? How deformative representations contemporary games are, as planes of immanence?

To me, these questions are the critical engagement of cultural topology. Deconstruction of the ethics of vision in game industry shows that the affordances of multiplicity are not a completion to explore the possibilities of simulation. Same applies to the ideality of the imaginary that sets the pace for gameplay. We can even ask if the imaginary ideal of game ego and the proprioceptive chain it installs are ultimate reasons to play. Game ego is not the ideal ego of the player, but the role, the character, the avatar as an agency for the player to take actions in the gameplay, an agency that incorporates us within the conceptual systems of simulation.<sup>13</sup>

## From an Unreal Engine...

Analysis in this section will show how BI finally betrays its own allegory of construction, productive imaginary, for the sake of a clash between the real and the symbolic. This war embodies many levels: history, personal memory and politics of information.

The allegory of construction is projected to the player e.g. in a form of cinematoscope film reel at the 'Soldier's field'-showcase, with a small-scale installation display that explain, as a key for identification, how a floating city in the clouds is made possible with a use of 'quantum mechanics', a city that vanishes in a continuous battle between the symbolic and the real. Thereby the allegorical promise for playing is featured, but cannot be reached by the player in actual gameplay. The imaginary is something that the player cannot actually work with, to use it as a cohesive power grid for identification with the game ego. As Timothy Druckrey has put it, illusions are fragile and remind us that the imaginary is a special condition in which we can jettison the fallacies of the 'as if'-world and instead propose our expression as 'what if' or 'why not'.<sup>14</sup> The gameplay does not allow the player ask these questions that could lead to other conceptions of being in the world, or changes in internal perception and mediations performed by the game ego through player's cognitions.

In BI, there are plenty of other cinematoscope reels and attractions but also propaganda posters and flags that are counterfeiting actual history, the real, and create a symbolic model for history that is not true. The symbolic in BI becomes a question of language and narrative, for example, as a delusive interpretation of Wounded Knee Massacre or Boxer Rebellion. In contrast to the imaginary,

the symbolic involves the formation of signifiers and language and is considered to be the 'determining order of the subject'.<sup>15</sup> The symbolic order functions as the way in which the game ego is organized and, to a certain extent, how the psyche becomes accessible for the player. In BI, the symbolic is implemented as quasi-historical, determining history to be colonialist, racist, and fundamentally religious.

This symbolic order organizes the game ego in contrast to the actual history, the real that has lost its 'reality' once it is symbolized. Proprioceptivity, the 'egoic' component to which concepts like 'here', 'there', and 'my' are keyed, a place the player perceives and of which he/she is a part of, keys in the gameplay only the vanishing symbolic order ('here').<sup>16</sup> The allegorical 'there' stays out of reach for the player. At this point of the gameplay the real empties efforts to give coherence to meanings, incidents, or feelings. Neither can the imaginary be seen in BI as something restorative, as a temporal or partial return from the symbolic structuring.<sup>17</sup> No coping with craftsmanship in player identification, let alone illusionism.

At the final stages of the game the real gobbles the reward of gameplay from the player, and the game ego becomes, as one representational archetype, only a weak-willed agent of history. BI's display value, then, is at the fracturing symbolic order that addresses itself in the end to the real.

### ... To the Real-Engine

This section continues the close reading of simulation's capacities for information retrieval in our times with a short track on the late Lacanian discourse from which Lash deliberately withdraws. Chapter continuously questions the topological promise of simulation only to be allegorical. If it is through imaginary forms, that the subject is encouraged to idealize certain bodily parameters, it can only be through the creation and circulation of alternative images and words that he or she can be given access to new identificatory coordinates. But as I see it, in BI there are no actions for the game ego to take that are constitutive of 'difference'.<sup>18</sup>

Gameworld	The real	The symbolic	The imaginary
Game keys	Mechanics	Constitution	Allegory
Game states	Rules	Affordances	Simulation
Gameplay	Submission	Enaction	Depiction

*Table 1: Deconstruction of the key elements of play in Bioshock Infinite.*

As a game, BI occupies the ambit of the symbolic. As an allegory of construction, it reflects the imaginary of simulation as an 'invention'. Still, this figure of deformation is not constituted in the game. In BI, the real is embedded in the game mechanics that do not allow the imaginary to be game's actual form that organizes the system and being that structure.

Based on this condition, finite game only suggests the infinite, the allegory of an excess as a mode of information. As a gameworld BI constitutes fixed forms, the topographical, whereas topology is understood as at the same time experienced and beyond-experience, a transcendental-empirical double to display finite and infinite (cf. 'here's' and 'there's' in the last chapter). The topological promise of the game's quantum physics is never constituted in the actual gameplay.



A proverb from the game, 'There's always a lighthouse', fails with the transcendental argument for a multiplicity of figural constellations, foregrounding the imaginary, and secures the law, the real. The real is understood here as something that resists representation, whereas quantum physics in BI are to be considered as intensities, audio-visual energies that surpass the structure of the symbolic order.

In terms of topology—the figurative—this is where the game betrays its allegorical promise. BI does not encode the imaginary as an invention. It constructs a world that, as experienced, cannot reach the empirical of the allegorical blueprint of an excess, the logic of deformation, the dream, and the idealization of this magical, illusionistic moment for transcendental omnipresence.<sup>19</sup>

This also places a question about the memory installed in the game; is it a question of 'postmemory', as Marianne Hirsch sees it? In the concept of postmemory, remembering subject is closely connected to the other with whose memories he or she identifies in a manner that memories are imposed, in the game, by counterfeited history and are thereby not chosen by the game ego. Unlike memory, postmemory's connection to the past is not actually mediated by recall but by imaginative investment, projection, and creation of effects that continue into the present.<sup>20</sup> As dissected, in BI the game ego is incorporated into projected circumstances of faked history that prohibits any recall to the actual past and imaginary as an ideal ego; the character of game ego only occupies the terrain of the symbolic order (language, representation) under its strict terms of bodily sensation.

Noteworthy this past, actual history is not articulated in BI, even if the traces of it can be seen affecting the objectives of the game. This accent on the 'real' means it remains as a place for the pre-symbolic and pre-imaginary, 'an aspect where words fail'.<sup>21</sup> This anticipates the failure of identification as a space within which the relation between the game ego and its images are developed. The allegory of construction, quantum physics, is not implemented in the gameplay that the real continuously disrupts. Limitations and rules of the game states misplace the seductive, and dangerous, alluring imaginary, as Mieke Bal has put it.<sup>22</sup>

Taking into account these premises, it's able to postulate that the affordances of the magic, illusionistic deformation of figures are denied in BI by the politics of the real-engine and its core mechanics. Rules are invisible, and yet to be obeyed. Here the agencies of interchange between history, memory, and the game ego are significantly threatened with the failure of idealization.

## Conclusions

Comparing this outcome to games such as *Singularity* (2010) and *Quantum Theory* (2010), we can see how the politics of memory and history are conducted in the game industry by the means of the real, regardless its occupation with scientific approach towards the topological and the productive imaginary. On the contrary, it ceases to make this allegory as its blueprint for world-making and simulation.

The construction of reality is only one epistemological concern of simulation culture. If we now replace formulas of equivalency with the possibility that simulation is about changing variables, different courses of action, even magical and illusionistic relations of interchange, we can see how game industry has a certain tolerance with the topological, but in the end, the possibility of breaking loose from function to reach the imaginary as a basis for identification to the player is questioned. The topological change as a mode of information is copied

by it, but at the same token, confined as an imaginary effect or feature that can be interpreted only as an allegory.

With the emphasis on the real, discussed games do not idealize, even though they imagine. Without any possibility to idealization, these games are not able to identify with objects that are not ratified by the normative representations of a culture.<sup>23</sup> In several games, not only mentioned here, the imaginary as an allegory of construction stays uninstalled in the gameplay. The allegorical gap remains, creating no coherence to personal memory and history as a productive power for identification; a productive and cohesive effort to imagine the transcendental beyond-experience that makes the chaotic relationship between the symbolic and the real assimilable through the actions of game ego.<sup>24</sup> Also in BI, game ego is held to a deidealizing identification.<sup>25</sup>

Finally, judgements about BI's deformative ontology bring forth the question of gaming ethics; how wary and careful the approach towards invention can be seen? Within simulation culture, intellectual effort towards the allegorical enterprise to work with the topological question has had its position as a place for recording our comprehension skills. Here a concept of threshold is again attached to state the meaning of a paradigm change. For example, DeLanda sees that intensive processes and genetic flux of culture in transformation are the potentials of change whereby things threshold coordinates where a system breaks out of its comfort zone and becomes something else.<sup>26</sup>

This is emphasized also by Lash, who argues that the culture industries are imaginary-driven topological systems.<sup>27</sup> Experimental indie game productions such as *Antichamber* (2013) with its Non-Euclidean geometry are about to operate within this paradigm, but in general, game industry can be seen not that imaginative in its comprehension of the world and the self, due to its way of treating the question of simulation outside the illusionistic register of the imaginary.

But if games are only secondary modelling systems of action, as Ostritsch has elaborated, the question of simulation ought to be considered more carefully.<sup>28</sup> Do these imaginary forms give us enough proof to reassess Slater's conception of simulation as kind of magic? Isn't it 'topological' when he argues that trivial realism is both a tool of science and its magical outcome?

Slater says that trivial realism can be detached from the project of reconstructing the world in the form of knowledge and be incorporated into a construction of simulated, fantastical worlds which can be experienced as real. Here he distinguishes two projects: a project of representation and a project of simulation.<sup>29</sup> We might comprehend topology and topological games as one label of modern magic that, according to Slater, signifies a popular form in which technique is used to simulate a supernatural effect.<sup>30</sup> This is the invention. Excess. And yet, without imaginary idealization game industry tinkers with the narrow mandates of culturally designated and offers to players a scopic regime that mediates the hegemony of the real.

## Notes

1 Celia Lury et al, 'Introduction: The Becoming Topological of Culture,' *Theory, Culture and Society* 29.4/5 (2012): 28.

2 Lury et al, 'Introduction': 25.

3 Scott Lash, 'Deforming the Figure: Topology and the Social Imaginary,' *Theory, Culture and Society* 29.4/5 (2012): 265.

4 Lash, 'Deforming the Figure': 271.

5 Manuel DeLanda, *Intensive Science and Virtual Philosophy* (London: Continuum, 2002), 25, 56.

6 Lash, 'Deforming the Figure': 277.

7 Don Slater, 'Photography and Modern Vision. The Spectacle of "Natural Magic";' *Visual Culture*, ed. Chris Jencks (London and New York: Routledge, 1995), 231.

8 Espen Aarseth, 'Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games,' *Intermedialités* 9 (2007): 44.

9 Sebastian Ostritsch, 'Simulation: Games, Art and Science,' *The Philosophy of Computer Games Conference*, (Oslo, Norway 2009), viewed on 15 September 2014, <http://www.hf.uio.no/.../Ostritsch%20Sebastian%202009%20>.

10 Leo Charney, 'In a Moment: Film and the Philosophy of Modernity,' *Cinema and the Invention of Modern Life*, ed. Leo Charney and Vanessa R. Schwartz (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1995), 285.

11 Lash, 'Deforming the Figure': 269.

12 Martin Jay, 'Scopic Regimes of Modernity,' *Modernity and Identity*, ed. Scott Lash and Jonathan Friedman (Oxford and Cambridge: Blackwell, 1992), 178-179.

13 For the concept of game ego, see Ulf Wilhelmsson. 'Game Ego Presence in Video and Computer Games,' *Extending Experiences*, ed. Olli Leino, Hanna Wirman and Amyris Fernandez (Rovaniemi: Lapland University Press, 2008), 58-72.

14 Timothy Druckrey, 'Imaginary Futures,' *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, ed. Erik Kluitenberg (Rotterdam: NAI Publishers, 2006), 249. Historical time of the game BI is set in 1912. For an insight of scientific research from that historical period debating topological questions, see Peter Galison, *Einstein's Clocks, Poincaré's Maps. Empires of Time* (New York: W. W. Norton & Company, Inc, 2003). Also DeLanda refers to these early conceptions of topology; see DeLanda, *Intensive Science and Virtual Philosophy*, 14, 186-187.

15 Alan Sheridan, 'Translator's Note', Lacan, Jacques. *The Seminar of Jacques Lacan. Book XI. Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, ed. Jacques-Alain Miller (New York: W.W. Norton & Company, Inc, 1981), 279.

16 Mieke Bal, 'Looking at Love an Ethics of Vision,' *Diacritics* 27.1 (1997): 66.

17 Cf. Bal, 'Looking at Love': 69; Kaja Silverman, *The Threshold of the Visible World* (New York: Routledge, 1996), 50.

18 Cf. Silverman, *The Threshold of the Visible World*, 81, 169.

19 Lash, 'Deforming the Figure': 283.

20 Cf. Marianne Hirsch, 'The Generation of Postmemory,' *Poetics Today* 29.1 (2008): 107.

21 Candace Vogler, Notes on Lacan, MAPH 301 Core Course (Autumn 2001): 2.

22 Bal, 'Looking at Love': 70.

23 Ibid.

24 Also the user interface could be interpreted as an allegorical gap, de/limiting our physical presence 'beyond the law-like symbolic system of signification'.

25 Cf. Silverman, *The Threshold of the Visible World*, 27.

26 DeLanda, *Intensive Science and Virtual Philosophy*. With a use of different solutions, metadata could be an answer to search for the 'constant deformation' of information space. Bio art—compared here for Bioshock Infinite—is possible to understand as a generative art form that could even exceed the timeframe of spectator's lifespan. Some of the supplementary logistics of augmented realities could also be interpreted as an excess that drives the cultural systems.

27 Lash, 'Deforming the Figure': 277.

28 Ostritsch, 'Simulation', np.

29 Slater, 'Photography and Modern Vision', 232.

30 Ibid., 227.

## Bibliography

Aarseth, Espen. 'Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games.' *Intermedialités* 9 (2007): 35-44.

Bal, Mieke. 'Looking at Love an Ethics of Vision.' *Diacritics* 27.1 (1997), 59-72.

Charney, Leo. 'In a Moment: Film and the Philosophy of Modernity.' *Cinema and the Invention of Modern Life*, edited by Leo Charney and Vanessa R. Schwartz, 279-294. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1995.

DeLanda, Manuel. *Intensive Science and Virtual Philosophy*. London: Continuum, 2002.

Druckrey, Timothy. 'Imaginary Futures.' *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, edited by Erik Kluitenberg, 241-253. Rotterdam: NAI Publishers, 2006.

Galison, Peter. *Einstein's Clocks, Poincaré's Maps. Empires of Time*. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2003.

Hirsch, Marianne. 'The Generation of Postmemory.' *Poetics Today* 29.1 (2008): 103-128.

Jay, Martin. 'Scopic Regimes of Modernity.' *Modernity and Identity*, edited by Scott Lash and Jonathan Friedman, 178-195. Oxford and Cambridge: Blackwell, 1992.

Lash, Scott. 'Deforming the Figure: Topology and the Social Imaginary.' *Theory, Culture and Society* 29.4/5 (2012): 261-287.

Lury, Celia, Luciana Parisi, Tiziana Terranova. 'Introduction: The Becoming Topological of Culture.' *Theory, Culture and Society* 29.4/5 (2012): 3-35.

Ostritsch, Sebastian. 'Simulation: Games, Art and Science.' *The Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo, Norway 2009. Viewed on 15 September 2014. <http://www.hf.uio.no/.../Ostritsch%20Sebastian%202009%20>

Sheridan, Alan. 'Translator's Note.' *The Seminar of Jacques Lacan. Book XI. Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, edited by Jacques-Alain Miller. New York: W.W. Norton & Company, Inc, 1981.

Silverman, Kaja. *The Threshold of the Visible World*. New York: Routledge, 1996.

Vogler, Candace. 'Notes on Lacan.' MAPH 301 Core Course, Autumn 2001.

Wilhelmsson, Ulf. 'Game Ego Presence in Video and Computer Games.' *Extending Experiences*, edited by Olli Leino, Hanna Wirman and Amyris

Fernandez, 58-72. Rovaniemi: Lapland University Press, 2008.

## Kuvaliite artikkeliin Unsealing Simulation and the Allegories of Construction

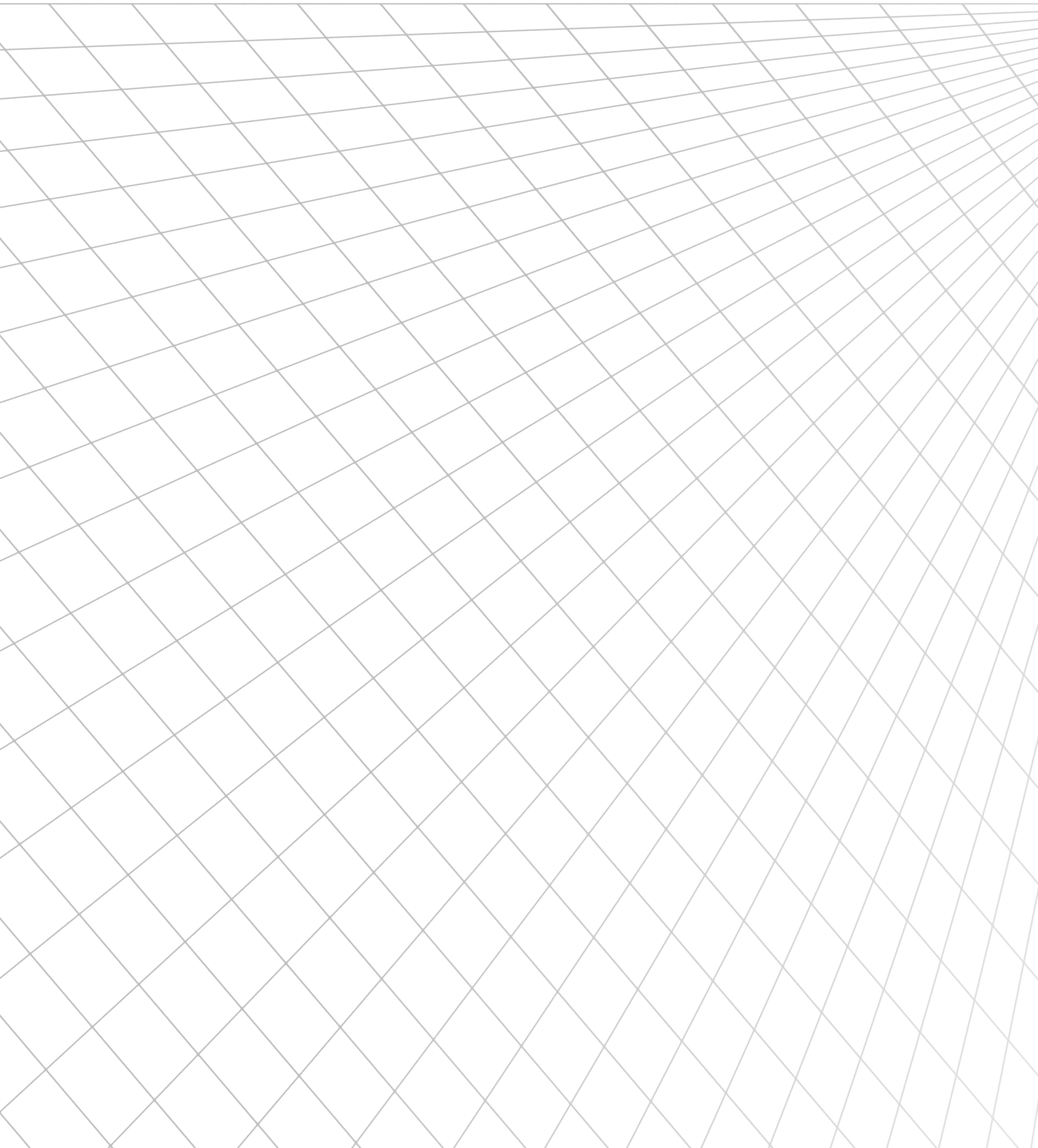


*Kuva 1: Bioshock Infinite -pelin loppukohtausta. Reaalisen hegemoniaa: topologisessa aika-avaruudessa loputtomat majakkatähdet ohjaavat pelaajan palaamaan takaisin pelin alkuasetelmaan. Pelin tapahtumahorisontti pyyhitään puhtaaksi – ohimenneeksi. Peliin luotu simulaatio muodostaa lähinnä vain allegorisen, utooppisen kuvauksen ajallisesta singulariteetista ja sen työstämisen tavoista.*



*Kuva 2: Singularityn luokkahuone ja kommunistisen historian henkäys nekroteknologisenä utopiana: pelin symbolisen järjestyksen konstituoivaa propagandaa allegorisena simulaationa, jonka järjestymisperiaatteeseen pelihahmo ei voi toiminnallaan vaikuttaa. Pelaajan kohtaa topologinen "kaiku" pelin menneisyydestä. Koemme, miten historia kuihtuu silmiemme edessä pois eikä enää "balsamoi" kuolleitaan topologiassa. Imaginaarisen saavuttamisen sijaan pelissä ankkuroidutaan (raunioituneeseen) symboliseen järjestykseen.*







# Jälkisanat: Simulaation monet maailmat

Katsaukseni on ollut pyrkimys avata simulaatiokeskustelun paradigmoja. Olen tässä työssä asettanut simulaation muodostelman, jonka eri asiayhteyksissä ylimäärällä sekä keksimisellä on ollut vahva sija. Niitä ei voi mitätöidä vain toteamalla ne kummallisuudeksi. Simulaation kulttuurihistoria on tätä monisyisempi problematiikka ja kulttuurimuotona erityinen teknologian henkistymisen prosessi, joka metastabiilina suhdejärjestelmänä tulee aika ajoin esiin kulttuurissamme eri merkityssisällöin varustettuna. Simulaation kulttuurinen muoto ei selitykään pelkästään modernin historiallisesta kerrostumasta käsin. Historian indeksisyyden peitteissä jokin arkaainen jatkaa kulkuaan ajan lävitse. Se on kokeilevan kulttuurin projekti, jossa keskeistä ei ole luoda todellisuuttamme tukahduttavien voimien antiteesi, vaan kiinnostus toden ja projektion väliseen suhteeseen. Kimi Kärkeä mukaillen, kyseessä ei olisi kuitenkaan historian peittävä illuusio vaan laajojen ajallisten kulttuuriviittausten jatkumo (Kärki 2011, 53). Erityisin ehdoin sen voisi ymmärtää esimerkiksi yhdistelmäksi arkaaista myyttisyyttä ja teknologista ylevää (mt., 48).

Esimerkiksi pelien mekaniikkaan kuuluvan ”ruumiittoman silmän” (Sihvonen 1996, 61) käyttöliittymän historiallisissa rakennelmissa on korostunut uusliberalismin vapauden aave: katseen irrottautuessa havaitisijasta seurustellaan, jos ei jumalien niin ainakin teknologian kummitusten kanssa. Aaveteknologia kytkee päälle imaginaarisen pelillisyyden moodit. Tämä on pelien erityistä ”hauntologiaa” (vrt. Gere 2016, 205): poissaolevan mahdollistavaa tekniikan kirjoitusta. Kirjoituskone on transhumanistinen moottori (vrt. edellä).

Kokeellisessa toiminnassa korostuu usein inspiroituminen ”poissaolevan ihmeen” edessä. Jälkenä simulaatio on tällöin samanaikaisesti jotakin ilmenevää ja ilmenemätöntä, näkyvää ja näkymätöntä joka tässä liikkeessä merkitsee poissaolon läsnäolon ytimessä (vrt. Elo 2005, 233) syntetisoimalla sen esiin. Näistä analysoidut pelisimulaatiot kertovat. Tällöin tarkastellaan toden sijaan teknologian kykyä ja tapaa käsitellä kognitioitamme ja rakenteistaa ajatteluamme (Parikka 2008, 161). Simulaation jälki ei tällöin ole osoitin ainoastaan historian indeksisyydestä vaan myös imaginaarisen visuaalisesta järjestyksestä. ”Jälki” on poissaoleva läsnäolevassa, sen voi nähdä liikkuvan läsnä- ja poissaolon välillä olematta selkeästi kumpaakaan täydentyessään yhä uudelleen erilaisten simulaatioiden kudoksissa (vrt. Hayles 1999, 260).

Volker Grassmuckin (1995, 69) sanoin: jäljet johtavat Gutenbergin galaksista Turingin galaksiin, jossa poissaoleva keinoitekoinen horisontti ”kalkuloi” itseään läsnäolevaksi. Turingin galaksissa koodin rajat eivät enää ole välttämättä samat kuin fyysisen todellisuutemme. Koodin avulla läsnäoleva kutsuu pariaan, poissaolevaa.



*Kuva 1: peliteollisuuden visio Turingin galaksin konstituomiseksi (fiktiivisen) kvanttifysiikan aika-avaruutta raottavin keinoin Singularity –pelissä.*

Läsnäolevaksi tekeytyvänä simulaatio on myös tekhnin kysymys, piilossa olevan esiintuomista ja esiinsaattamisen kykyä. Se on liikkumista teknologisessa mielikuvituksessa farmakeuksen ylpeydellä – asenne, jonka jo Giovanni Della Porta toi esiin ”Natural Magick”-teoksessaan (Della Porta 1658; alunperin 1584). Jos ymmärrämme tekhnin ”taidon” lisäksi eräänlaiseksi valmistusohjeeksi, pitää se sisällään myös ajatuksen okkultismista ja totuudeksi tekeytymisestä (Derrida 2003, 116; 141). Jossain hyvin lähellä on ajatus simulaatiosta teeskentelynä. Della Porta sekä Athanasius Kircher olivat esimerkkejä renessanssin ja barokin aikakauden kokeilevasta toiminnasta, joka saattoi jopa juhlia löydöillään teknologian haavoittuvuudesta. Ajan teknologiakokeilut löysivät mediumin herkkyyden häiriöille tehden tästä havainnosta yhden keskeisen teoretisointinsa kohteen (Kuivakari 2012, 86).

Mediumin häiriöiden toteamisen intentiona oli halu tehdä selkoa erilaisista ilmestyksistä tutkijan intervention välityksellä: kuvittelukyvyllämme on vaikutusta paitsi visuaalisten järjestysten organisoitumiseen, myös havaitsemisen tapoihin ja katseen politiikkoihin. Peliin visuaalisten järjestysten keskeneräisyyden keskeiset kaksi tekijää ovat 1) metastabiilisuus sekä 2) väliaikaisuus. Tulokset korreloivat modernin ohimenevään konstituutioon.

Palataksemme ensinnäkin artikkeleissa korostuneeseen metastabiilisuuden ideaan, kysymys interventioista on modernia kehystä huomattavasti vanhempi ja monisyisempi. 1500-luvun alussa julkaistun kirjansa ”Natural Magick” luvuissa iii sekä xvii Della Porta esittelee erilaisia peilitekniikoita lähes juopuneena näiden ”optisten aarrearkkujen” visuaalisesta lumosta sekä ihmejärjestelmistä. Jo kirjansa johdantoluvussa hän pohtii ”outoja linsejä”, niiden aikaansaamia metamorfooseja, jopa kaleidoskoopin toimintaperiaatteen (Della Porta 1658). Media-arkeologi Siegfried Zielinski sanookin, että Della Portan mielikuvitusta kiehtoivat – todellisuuden kuvauksen kustannuksella – havaintoon kohdistuvat transformaatiot ja metamorfoosit sekä näkymättömän lohtiminen visuaaliksi spektaakkeleiksi. Tämä ”lohtiminen” on ymmärrettävissä suoraan luovuuden kysymyksenä: Zielinskin mukaan Della Porta ajatteli, että luonto saattoi paljastaa ja kehittää piilossa olevia voimiaan tutkijan intervention kautta (Zielinski 2006, 86).

Petri Paju sanoo Carolyn Marvinia käsittelevässä artikkelissaan, että mielikuvitukselliset ennusteet ja fantasiat kertovat siitä, mitä kullakin hetkellä on mahdollista ja luvallista ajatella ja kuvitella tulevaisuudesta tai siitä, missä kulkevat jaetun mielikuvituksen rajat (Paju 2005, 197). Marvin ajattelee, että mediat eivät ole kiinteitä luonnollisia esineitä; niillä ei ole luonnollisia rajapintoja. Ne ovat monimutkaisten kulttuuristen kommunikaatiokoodistojen puitteisiin sijoittuvien tapojen, uskomusten ja käytäntöjen konstruoituja kokonaisuuksia. Medioiden historia ei ole enempää eikä vähempää kuin niiden käyttötapojen historiaa; se johtaa meitä pois päin medioista itsestään kohti niitä sosiaalisia käytäntöjä ja ristiriitoja, joita ne valaisevat. (Huhtamo 1996, 98.) Sovellettuna simulaation ajatukseen tässäkin määrittelyssä korostuu metastabiili kulttuurinen muoto sekä –tekniikka.

Toiseksi; kun Lash puhuu kulttuuritopologian näkökulmasta median deformatumisesta, voimme ainakin leikin näkökulmasta nähdä, miten kulttuurifilosofisen simulaatiodiskurssin problematisoimaa simulaation totaalista figuuria on ainakin osin horjutettu väliaikaisuutta korostavin konfiguraatiivisin motiivein. Huizinga sanookin leikin muodon olevan labiili (Huizinga 2006, 114). Idealisaationa se näyttäytyy hetkellisenä pakona symbolisesta järjestyksestä.

Tällaisena interventiona simulaatio paljastaa ylimäärän, syntetisoi imaginaarisessa rekisterissä poissaolevan osaksi läsnäolevaa. Myös tällä tavoin voimme pohtia sitä, miten kulttuurit määrittävät itsensä tavoilla joilla ne käyttävät teknologiaa (vrt. Sanes 1996-2000) tai sitä, miten teknologia on ollut osa historian tapaa tehdä selkoa itsestään (Romanyshyn 1989). Esiin nostamassani simulaatiokulttuurissa korostunutta on ollut ylimäärän visuaalisen järjestyksen asetelmat keksimisenä. Yhteiskunnalliselle koostumukselle tällä totuudeksi tekeytymisellä on ollut vaikutusta kuitenkin vähemmän kuin "valon teknologioiden" historiallisella voittokululla. Syykin tälle lienee selvä: hämmentävät unen ekonomiat ovat parasiittisia prototyyppioita, jotka katkovat valon imperatiiveja sekä maksimeja. Simulaation kynnyksellä ei ole välttämättä ensimmäistä, eristynyttä valoa.

Simulaation "magia" onkin teeskentelyä, sen herkintä ydintä, jossa kuitenkin esittäytyvät magus-perinteen toiset, terveemmät kasvot noituuteen degeneroituneen Faustin sijaan. Noituuden sijaan korostuu taikuu ja –tempu. Moderni tiede on kärsinyt, potanut ja kuumeillut, simulaatiokäsitteen ja -kulttuurin metastabiilisuudesta. "Hämärän dynamiikka" (Kristeva) valon teknologioissa hämmentää. Poppakonsteja sekä silmäkääntötemppeja korjaileva historiallinen ele on ollut simulaation kliinistäminen. Havaitsemisen periaatteet tuodaan tietoisuuden tarkasteltaviksi. Tämä periaate on yksi metapelaamisen keskeisiä ideoita.

Teoria on saanut puhdistaa simulaation ontologiaa, hahmotella sen immuniteettia samalla kun luonnontieteet ovat toisaalla purkaneet sen "ytimen" lujutusta ja pysyvyyttä. Tässä ambivalentissa suhteessa myös uusmaterialismilla on sanansa sanottavana platonistisen ideamaailman eheydelle. Teknologia itsessään ei tarjoa kaivattua resistanssia hämärän dynamiikoille. Ajatuksesta luopui myös Walter Benjamin, joka kuuluisan "reproduktio"-esseensä toisessa versiossa – poistaen kohdan viimeiseksi jääneestä versiosta – testasi ajatusta teknologian tarjoamasta "psykkisestä immuniteetista" tiedostamattomia psyykkisiä oireita vastaan. Elokuvakaltainen keinotekoinen terapoi Benjaminin mukaan luonnollisena pidettävät mielen saastumat yleisön kollektiivisesta mielestä. (Benjamin 2008, 38.)

Kysymyksessä ei ole astuminen valoon, paljastumisesta tai itseytymisestä modernin tiedon mielessä. Simulaation ajatusta ovat repineet suuret historialliset kulttuuriset voimat. Olen esittänyt, että simulaatioilla voi olla useita tiedollisia

tehtäviä. Pelisimulaatioihin ovat kuitenkin kiinnittyneet simulaatiokulttuuriin kuuluvat väärennöksen sekä teeskentelyn historialliset kerrostumat "kokonaisuuden näkemisen" sijaan (vrt. Sihvonen 2013). Jos ajattelemme Julia Kristevan tavoin, että valo on muotoa (forma lucis), pelisimulaatiot tähtäävät (idean) valoahohtavan ykseyden kieltämiseen ja portin avaamiseen subjektin "taiteellisen" kokemuksen spektrille, mielikuvituksen alueelle (Kristeva 1989, 222). Simulaation sisältämä valoinformaatio ei ole vain todellisuuden kyllästävä. Näin simulaation totaalista figuuria on mahdollista horjuttaa heikentämällä, rappioittamalla sitä; elävän puheen haamu, fantasma, simulakrumi ei ole eloton eikä merkityksetön, kuten Jacques Derrida sanoo: se vain merkitsee kovin vähän (Derrida 2003, 181).

Kynnyksen motiivi pelisimulaatioissa korostaa strukturalistista binääristä ajattelua, valo-pimeys, uni-valve jne. Benjaminin ajattelussa mainituilla binäärioppositioilla on ollut tärkeä sija, ja se voikin edesauttaa simuloitujen kuvien merkitysten määrittämistä yhä pidemmälle. Jos simulakrumi "merkitsee kovin vähän", mitä se merkitsee havainnon normin laajentuessa yli kartesiaanisen apparaatin asettamien koordinaattien – kun ylitämme aistimellisen katseen ja järjen näkökyvyn, konkreettisen auringon ja totuuden valon analogian (vrt. Heinämäki 2009, 83)? Benjaminille uskollinen vastaus korostaisi tässä yhteydessä unta.

Benjaminin Passagen-ajattelussa luovutaan universaalisuuden ajattomuudesta ja katsotaan historiallista läsnäoloa. Hänen modernin käsitykseensä kuuluu ajatus transitorisuudesta, väliaikaisuudesta, mutta myös väliaikaisista, kynnyksen alueeseen viittaavista mediumin intervaleista sekä ylikuluista (Teyssot 2013, 88; 99; Sieburth 1989, 20). Pelisimulaatioissa ylimäärän ideologiat tulevat läsnäolon kysymyksenä esiin väliaikaisena, spontaanina kulttuurisena muotona, poissaolevan viitatessa puolestaan simulaatiokulttuurin kronologisesti arkaaisempaan "halujen simulacrumiin" (Sieburth 1989, 19). Olemme modernin kokemuksen äärellä.

Toisin kuin Marxille tai Lukácsille, Benjaminille kapitalistisen kulttuurin fantasmagoria ei ollut pelkkää vääristynyttä tietoisuutta vaan se sisälsi myös unelmia sekä toivekuvia, joilla on mahdollisuus "herättää" moderni maailma siitä kokemuksellisesta unesta jossa se elää ja johon tavarafetisismi on sen tuudittanut. Benjamin sanookin, että jokaisella aikakaudella on tällainen lapsipuolensa, "uniin kääntynyt puolensa", joka voidaan tiedostaa enemmän tai vähemmän dramaattisesti kuten unesta herääminen. Tällainen oli esimerkiksi Benjaminin Passagen-projektin messiaaninen tiedonintressi. (Sironen 1989, 39.) Toisaalta juuri teknologiset fantasmagoriat kuten taikalyhdyt ja elokuva olivat välineitä, jotka kiinnittivät katsojansa tiukemmin modernin transitoriseen, väliaikaiseen, ohimenevään ja uuteen todellisuuteen.

Peter Wollen näkee, että Benjaminilla kopio samastui todelliseen (näyttelyarvo tuo massat lähemmäs todellisuutta) ja alkuperäinen väärään (kulttiarvo etäännytti massat todellisen kokemuksesta). Kuva on aina etäällä, katsottavana, kopio sen sijaan lähellä, käsiteltävänä, manipuloitavana (Wollen 1995, 31-33; Vrt. Elsaesser 1998, 42). Kopio ei tässä merkitsekään teeskentelyä tai valhetta, kuten simulaation käsitteen alkuperässä ehdotetaan. Vaikka emme nyt arvioi simulaatiota Benjaminin käsittelykyvyssä, kopion ajatus manipuloitavana objektina lähenee tässä esitettyä ajatusta simulaatiosta konfiguraationa. Simulaatio ei ole kuitenkaan jäljenne vaan jonkinasteisen manipulaation tulos, ylimäärää visuaalisena järjestyksenä.

Benjaminin ajattelussa tämän voisi nähdä merkitsevän nykyhetken rekonfiguraatiota median keinoin. Tätä puolestaan Baudrillardin "totaalisen simulaation" käsite ei allekirjoita: totaalinen simulaation figuuri pikemminkin

sulkee kuin avaa imaginaarisen emansipatorisia funktioita (vrt. Thompson 2015, 41). Keksimisenä ja luovuuden lähteenä simulaatiot ovat kuitenkin osallistuneet modernin elämän rakentumiseen yhtenä teknologian henkistymisen muotona. Ylimäärän ajatusta ei voikaan totalisoida dominantiksi kulttuuriseksi muodoksi. Puhuisinkin tekemiäni tulkintojen viitekehyksessä kulttuurisesta muodosta, jonka tarkoitus on keksiminen. Uusmaterialismin silmin tämä tuleminen tila on leikille ominaisesti hetkellistä ja muuttuvaa, ”notkeaa” modernia, mutta – tässä kumarran puolestaan strukturalismia – jossa kuitenkin ovat läsnä historiallisesti syvät ja metastabiilit kulttuuriset kerrostumat.

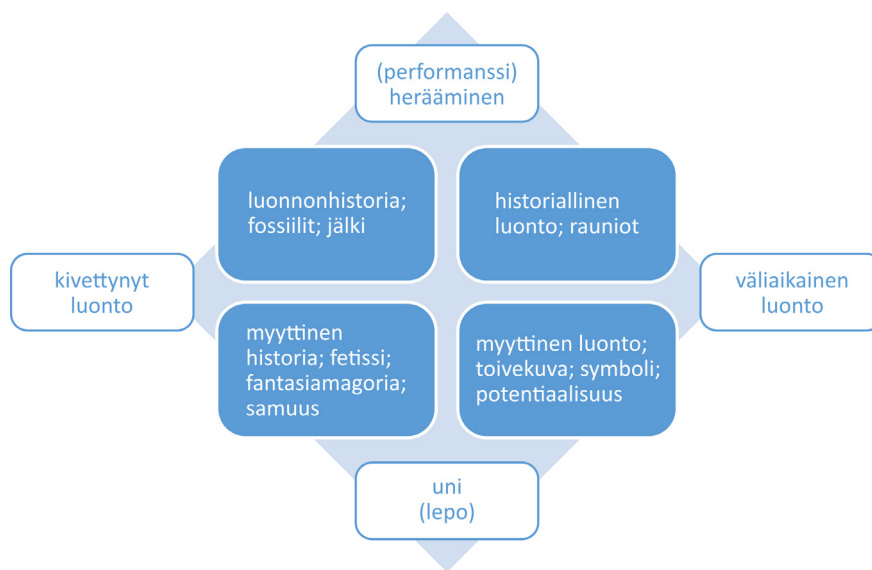
Olemmeko tässä suhteessa koskaan olleet moderneja, kuten Latour (2006) kysyy? Onkin aiheellista pohtia Benjaminin ajatuksia modernin esihistoriasta, johon transitiiviset, väliaikaiset kuvat ovat kuuluneet ”myyttisenä luontona” ja näin merkinneet mahdollisuutta irrottautua ”kivettyneen luonnon” kaltaisesta samuudesta erilaisten toivekuvien mytopoieettisuudessa. Simulaatiotkin ovat inventioita menneisyydestä, jota ei ole ollut sellaisenaan koskaan läsnä (vrt. Hints 1998, 56). Menneisyys pelisimulaatioissa on historiallisesta indeksistä irronnutta menneisyyttä. Niiden kulttuurin ydin muodostuu spekuloinnin, uskottelun ja huijauksen voimakentässä (vrt. Sihvonen 2013, 171).

Bill Nichols jatkaa Benjaminin ajatusten asettelua simulaation asentoon. Hän sanoo (1988), että jos mekaaninen reproduktio keskittyy kysymyksiin kopiaitavuudesta problematisoiden autenttisen ja alkuperäisen välisen suhteen, kyberneettinen simulaatio puolestaan asettaa kokemuksen ja toden itsensä ongelmallisiksi; raamit romahtavat ja simulaatio syrjäyttää historialliset ja hypoteettiset todellisuuden referentit, myös ne messiaanisen sirpaleet joissa pilkottaisi vaietun puolustus (vrt. Thompson 2015, 35).

Miten puolustamme vaiettua, simulaation ylimäärää? Kun pelisimulaatioissa korostuu mielikuvitus, on se uniin kääntynyttä aikakauden tietoisuutta. On huomattava, että Benjaminin Passagen-projektin unennäköön liittyvien pohdintojen yhteydessä irrottaudutaan hetkellisesti käsiterealismista ja kokoamme jälleen yhteen unen ja pimeyden sekä heräämisen ja valon metaforat. Benjamin sanookin Passagen-Werkin unikaupunkia ja unitaltoa käsittelevässä vihkossa K, että

*”[...] uniyhteyksistä etsimme teleologista momenttia. Tämä momentti on odottaminen. Uni odottaa salaa heräämistä [...] odottaa sekuntia jolla [nukkuja] juonikkaasti tempautuu irti vankeudestaan. [...] Lapsuuden tehtävä: tuoda uusi maailma symboliseen tilaan. Lapsi pystyy todella siihen, mihin aikuinen ei lainkaan kykene, nimittäin tunnustamaan uuden [...] Jokaista todella uutta hahmoa luonnossa – ja pohjimmiltaan myös tekniikka on sellainen – vastaavat uudet ”kuvat”. Jokainen lapsuus löytää nämä uudet kuvat liittääkseen ne ihmiskunnan kuva-aarteeseen” (Benjamin 2014, 74-75).*

Susan Buck-Morss esittää heuristisen kaavakuvan Benjaminin Passagen-ajattelusta sekä näkemyksistä modernin esihistoriasta, johon kuuluvat fantasmagoriat eräänlaisina kulutuskulttuurin mahdollistamina unenkaltaisina valon spektaakkeleina (vrt. myös Thompson 2015, 32). Mutta siihen liittyvät myös tarkoituksellisemmat toivekuvat jotka nekin kumpuavat mielikuvistamme; samoin niissä on syvä historiallinen juuri yhteisessä ”kuva-aarteessamme”. Buck-Morssin kaavio on hierarkinen ja kuvastaa Benjaminin kriittistä ajattelua tietoisuuden akselin dialektiikassa:



*Kaavio 1: Mukailtu esitys Buck-Morssin luomasta heuristisesta kaaviokuvasta jossa koordinoidaan Benjaminin Passagen-ajattelua tietoisuuden ja todellisuuden akseleille (Buck-Morss 1995, 211; 213). Vertikaali ulottuvuus = tietoisuus; horisontaalinen ulottuvuus = todellisuus. Symbolinen on sitä myyttistä luontoa, jolle lankeaa mytopoieettinen simulaation tehtävä. Richard Sieburth pitää Benjaminin projektia kokeellisena, bricolagen merkitysavarudessa konstruoituna "leluna" (Sieburth 1989, 21).*

Herääminen kuuluu kriittisen teorian pedagogiseen projektiin ja kasvattamiseen pois lapsuudesta. Ajattelin sen olevan osoitus valveutuneisuuden kaanonista, "todellisuuteen tarttumisesta" (Brecht) ja "heräämisen kuvista" (Benjamin). Tarkemmin ottaen, Benjamin puhui dialektisista kuvista heräämisestä, joka ei pyri myyttisen menneisyyden esiin kutsumiseen, vaan historian representaatioon, joka purkaa nykyisyyden myyttisyydestään (Reiners 1998, 64; vrt. Sieburth 1989, 19). Tässä mielessä simulaatioiden funktionaalinen historia on – kurkotuksena valoon – vastuuntunnon osoitus. Benjamin sanoo, että dialektinen kuva on identtinen historiallisen kohteen kanssa (Benjamin 2014, 82). Tässä Benjamin liikkuu kriittisen projektin duaalisissa rekistereissä: negatiivisen kritiikin sekä positiivisen varautumisen (vrt. Moylan 2000, 64). Tätä kulttuurivoiman ulottuvuutta käsittelemämme keksiminen, kuvittelukykyämme ei jaa kokonaisuudessaan. Se paikantaa käsitykset "mielikuvitusmediasta" sekä "teknologian unimaailmasta" toivekuvien viitekehukseen. Benjaminin kynnyksen tieteessä unen väliaikainen maailma on yksi muutostila (Benjamin 2002, 494).

Dialektiset kuvat ovat "historian näyttämöllepanoa" (Elo 2005, 192), mutta esiin nousee esiin myös pyrkimyksiä horjuttaa sitä modernia, jossa se näyttäytyy tradition torjuntana ja muistin tahdonalaisena, mekaanisena pakkona reagoida siihen, mitä Benjamin nimittää automaation epäjatkuvuudeksi. Tällä tavoin ymmärrettynä moderni on muistin haltuunottamista, muistin alistamista tahdolle, järjen projektille. Moderni muisti näyttäytyy tässä katsannossa jonakin sellaisena, joka on täydellisesti hallittavissa ja saatettavissa saman logiikan alaisuuteen, ja muistin hallinnan projekti kytkeytyisi radikaalin heterogeenisyyden torjuntaan. (Stewen 1999, 236.) Se kytkeytyisi siihen, mitä esimerkiksi Rutsky tarkoittaa teknologian instrumentaalisella järjellä.

Voimme Rutskyä ja Benjaminia seuraten ajatella modernin teknologian käsitteellistyvän historiallisena samuutena. Tässä luennassa pelisimulaatiot eivät ole kuitenkaan kivettyntä luontoa. Ne irtautuvat "kuolleen" teknologian instrumentaalisesta järjestä. Ne eivät ole simulaatioina myöskään dialektisia

kuvia vaan visuaalisina järjestyksinä väliaikaisia materiaalisia esityksiä unen polaroideista. Keksiminen tällöin tulee Benjaminin historiallisessa skeemassa ymmärretyksi dialektisen kuvan sijaan toivekuvina; myös pelisimulaatiot indikoivat näiden toive- ja unikuvien imaginaarista maailmaa. Silloinkin ne ovat teknologian ”toista” ja simulaatiokulttuurin kätkeyttä historiaa:

- 1) Deus Ex:n kaltaiset pelisimulaatiot ovat imaginaarisia, ihmisen ontologiseen statukseen liittyviä toivekuvia,
- 2) Bioshock Infiniten tai Singularityn kaltaiset pelisimulaatiot ovat puolestaan utooppisten uskomusjärjestelmien, ajatustottumusten ja ideologioiden raunioita (uskonto, kommunismi), joista tietoinen, pelitilan konstituoma ”herääminen” palauttaa reaalisen hegemoniaan.

Pelit säteilevät teknouskon ja –optimismin mentaliteetteja. Tulokset eivät ole mairittelevia ludologian populaarille kulttuurintutkimukselliselle eetokselle. Imaginaarinen, utopistinen eivät haasta reaalista. Väliaikaisina kuvina pelien dispositiot eivät olekaan pysyviä eikä tuottavia vaan unien tapaan ohimeneviä tai katoavia, sanalla sanoen moderneja. Uusemmin peliteollisuus taltuttaa utopiat ja turruttaa (tekno)uneen.

Kuitenkin yksi moderniteetin hierarkia kaaoksen sekä järjestyksen välillä suhteellistuu simulaation topologisessa ajattelussa. Topologiset käytänteet jatkavat modernin projektia mutta kyse ei ole siitä postmodernista konstituutiosta josta olisi luettavissa ainoastaan historian heikentymistä tai syvyyttömyyttä. Simulaatioiden kulttuuritopologia olisikin ymmärrettävä ylimääränä ja keksimisenä, imaginaarisen positiivisina, luovuutta korostavina piirteinä vastapainona sen negatiivisille konnotaatioille kuten manipulaatio, virheet, illuusiot ja erilaiset pakkomielleet (ks. Wilden 1987, 69). ”Teeskentely” luova akti yhdistää simulaation ja pelin lapsuuden virtapiiriin. Tässä keksiminen luo uutta kuva-aarteeseemme ja palvelee Benjaminin muotoilemaa lapsuuden tehtävää tuoda uusi maailma symboliseen tilaan. Teeskentely on ”korvaava ele” mutta ei keskenkasvuisena kuitenkaan petosta (Huizinga 1984, 34-35; 103; 115) eikä johda nihilismiin (Terranova 2013, 344).

Olen osoittanut, miten simulaatio tuo esiin ”mahdolliset maailmat” ja niiden mallintamisen (Murray), manipulaation (Turkle) tai keksimisen (Grosz). Ajatus esiintyi ensi kerran kenties kuitenkin jo modernistisen estetiikan pohdinnoissa Benjaminilla ja Adornolla, erilaisista monistettavuuden ja simulacrumin liitännöistä. Simulaation ajatusta ylimäärän visuaalisena järjestyksenä ei voi totalisoida hallitsevaksi tai orastavaksi kulttuuriseksi muodoksi, mutta onko kyseinen visuaalinen järjestys lopulta vain ”toivekuva”? Vaikka vapaaehtoisesti luopuisimme herruudesta (Adorno & Horkheimer), onko sen ainoa lopputulema pelkät infantiilit kuvitelmat (Kristeva)? Voisiko toivekuvien ideologian rekisteröidä strukturalismin binäärioppositioihin juuttumisen sijaan keksimisen kulttuuriksi?

Keksimisen kulttuuri ei ole kulttuuri, joka syntyy tietyn keksinnön ympärille (vrt. matematiikka, kirjoitus, tekniikka). Keksimisen kulttuuri on simulointia; simulaatiokulttuuri on keksimistä. Se ylläpitää imaginaarista, joka tehtävänä keksii ”modernistisen ontologian” (Terranova) vaihtoehtoja, variaatioita, ylimäärää. Keksimisen kulttuurilla ei ole tekemistä talouselämässä esillä olevan innovaatiokulttuurin kanssa, joka rakentuu luovuuden, johtamisen, prosessien, mutta myös taitojen, asenteiden ja käytöksen kysymysten ympärille. ”Keksinnöt” eivät muutu imaginaarisessa kulttuurimuodossa pääomaksi, mutta molemmissa on kuitenkin läsnä selkeä praktinen elementti. Kyse ei ole pelkästään luovuudesta vaan myös ylimäärän konstituutiosta simulaatiossa; kokeilevuus ennen kannattavuutta, raamittavuus ennen lopputulosta.

Uusmaterialisminkaan näkökulmasta keksimisen kulttuuri ei tuota niinkään keksintöjä (innovaatioita) vaan keksimistä. Kyseessä on simulaatiokulttuuri, joka ei ole vain moderniteettia vastustavaa vaan myös tuottavaa kuten Sotamaa esittää vastauksena Roger Callois'n ajatukselle leikin tuottamattomuudesta (Sotamaa 2009, 103). Mutta ammattilaisuus, kuten tietotekninen osaavuus, asettuu tässä leikin vapautta vastaan: pelit ovat simulaation ajatuksessa toki "tuottavia", mutta tavassa jossa yhdistyy toisiinsa kokeellisen toiminnan kyky tuoda magia maailmaan sekä sen naiivi tieteellinen selitys, jolla ei ole sijaa luonnontieteellisessä diskurssissa.

Benjaminin palataksemme, tuottamattomuus herkistää metaforaa "unesta" joka merkitsee hetkellistä irrottautumista kapitalismin dominanssista. Unesta tulee autonomian figuuri, autonomian, joka on konstituutioon irrottautumista kapitalismin ajallisuudesta "kapitalistisen ajan" ulkopuolisena hetkenä. Tällä kapitalistisella ajalla Jameson tarkoittaa (2007, 284) kapitalistisen tuotannon moodin tapaa jäsentää uudelleen arvomme, kulttuuriset tapamme sekä elämänrytmimme. Tätä autonomiaa elvyttävää imaginaarinen idealisaatio edes hetkellisenä pakona symbolisesta järjestyksestä tarkoittaa. Myös Benjaminin ajatus levosta painottuu tässä yhteydessä samoin merkityksin.

Jos kaikki "kivettynyt" viittaa samuuteen ja historialliseen liikkumattomuuteen niin keksiminen tällöin? Ainakin se on hetkellistä ja viekasta: peliytimeen asti ulottuva konfiguraatio simulaation ajatuksena saattaa vaikuttaa peliteollisuuteen tuottavasti, mutta tällöin kyse on lähinnä talouteen vaikuttavasta pelisuunnittelusta. Missä on pelikulttuurin raja tällöin? Leikillä on taas oma "tuottamaton" itseisarvonsa. Missä on pelikulttuurin raja tällöin?

Nähdäkseni kyse ei ole hallitsevasta tai orastavasta kulttuurisesta muodosta. Ludologia, siinä missä se nojautuu brittiläiseen kulttuurintutkimukseen, haluaa selkeästi haastaa dominantin, mutta tutkimustulokseni viittaavat näistä binäärisyyksistä johonkin toisaalle, leikin, askartelun, rakentelun intensiivisiin utopioihin – Fredric Jamesonin mukaan arkisen askartelun utooppinen elementti rakentuu amatöörien aktiivisuuden varaan (Jameson 2007, 34-35). Tällöin toiminta on toivekuville ominaisesti väliaikaista ja keskeytyvää. Imaginaarisessa toimimisessa ei ole hahmotettavissa porvarillisen kulttuurin symbolisen järjestyksen dekodeausta (vrt. Hall). Toisaalta siitä ei ole luettavissa myöskään moderniteetin emansipaatiota, koska "koodia" – menneisyyden piilotettua lastia (Thompson 2015, 35) – ei ole.

Tässä mielessä jo luonnollinen magia lienee merkinnyt "simulaation tautioppia". Eriolaisten kuriositeettien ekonomia de-standardoituu Della Portan sekä Kircherin käsissä luonnolliseksi magiaksi. Ylimäärän visuaaliseen järjestykseen viitaten, jo tässä magiassa koeteltiin näkyvän maailman rajoja. Tämä ei tapahtunut niiden hallitsemisen vuoksi modernin insinöörیتieteen mielessä vaan niiden selittämiseksi tieteenä, jotta lopulta voitiin kysyä mikä on totta ja mikä projektiota (Foucault, sit. Crary 1992, 37). Michael John Gorman ajattelee, että näissä kokeiluissa olisi ollut kyseessä jopa eräänlainen varhainen mediapedagogia. Hänen mukaansa esimerkiksi Kircherin rakentamista laitteista useita on – niiden kyvyssä manipuloida todellisuutta – mahdollista pitää "sivilisoivina" koneina (Gorman 2001, 66).

Tässä ohjelmassa pedagogian funktiota ei esitetä kuitenkaan "todellisuuteen tarttumisen" kysymyksenä vaan sen manipuloinnin ongelmana. Sen sivistystehtävä ei näin ollen koske median kykyä representoida todellisuutta vaan tähdentää sen käyttäjän kykyä todellisuuden luovaan työstämiseen. Teknologian sijaan keksiminen voisikin merkitä "psykkisen immuniteetin" terapeuttisia tekniikoita sekä rationaliteettia (vrt. Väliaho 2014, 63). Tuunauspelien kohdalla



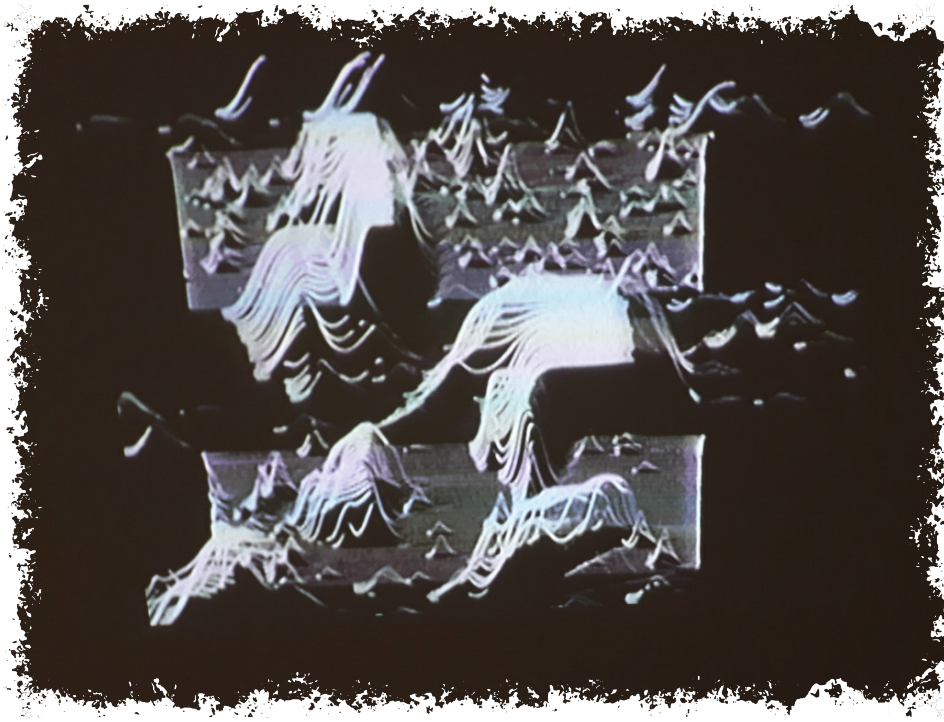
sitä voisi kuvailla idealisoivalla epäkäsitteellä "I-/egopalikat": mielen ja maailman rakennusvälineet.

Zielinskin mukaan myös Kircherin teknologinen konsepti oli mustan sijaan luonnolliseen magiaan kuuluva. Jo 1500-luvun tiedossa luonnollisen magian magiatyyppi kuului fysiikan opinalaan (Joutsivuo 2000, 85). Teknologia oli puolestaan perusta sille illuusoiden teatterille, joka pyrki näkymättömän julkituomiseen, operatiiviselle voimalle joka ei ollut millään tavoin silmin havaittavissa (Zielinski 2006, 125). Erityisesti sähköä voidaan pitää vastaavanlaisena mielikuvituksen alueena, näkymättömänä, ambivalenttina ja vaikeasti hallittavana taiteen komponenttina. Sähkölle ja sen häiriöille luotiin kuitenkin teoriaa jo uuden ajan ensimmäisinä vuosisatoina. Nämä hauraat mediateoreettiset pyrkimykset – kuten Kircherin "sähköinen teologia" joka ei teoriana seurannut eksaktia luonnontieteellistä ajattelua vaan pyrki maailman moniselitteisyyden kunnioittamiseen (Zielinski 2010, 77-82) – toimivat vasta-argumenttina sille uuden ajan alussa oraalla olleelle tendenssille, jossa pyrittiin tuomaan maailma "teorian piiriin", kuten Stephen Toulmin on todennut.

Kuten Toulmin jatkaa, humanismin suvaitsevan ja skeptisen agendan sijaan aikakausi valitsi matemaattisen eksaktiuden sekä kurinalaisen logiikan. Horkheimerin sanoin tämä olisi hahmotelmana eräänlainen "tieteen universaali järjestelmä" (Toulmin 1998, 22; 58; Horkheimer 1991, 5; ks. myös Eerikäinen 2014b, 474-475; 651.) Teoriasta tulikin ahdas ja ankara, ja kybernetiikkaa voi pitää sen eräänä historiallisena johdannaisena sekä edelleen vaikuttavana kulttuurisena konstruktiona. Tästä teknis-kulttuurisen simulaatiodiskurssin luonnehtima "taistelu ytimestä" pääosin kertoo.

Kun irrotamme simulaatiot kyberneettisen toteemin valtapiiristä, voimme liittää ne osaksi sitä historiaa, jossa uuden ajan alusta lähtien kokemuksen ja ymmärtämisen kognitiivisia viitekehyksiä haluttiin laajentaa, ymmärtämällä myös taide tiedon hankintana ja jäsentämisenä sekä eräänä teknologian henkistymisen tapana. Tätä jäsentämään moderni speaktaakkeli syntyi, kuten esimerkiksi Zielinski ja Slater ovat todenneet. Speaktaakkelimuodosta tuli yksi modernin elämänpiirin hahmottamisen tapa, kuten myös Nye tavallaan implikoi (1994, 291; 296). Luovuuden ja mielikuvituksen, kuvittelukykyimme läsnäolon vuoksi se ei kuitenkaan hermotu "progressiona" – Benjaminin ajattelussa siirtymänä ensimmäisestä tekniikasta (magiasta) toiseen eli nykytekniikkaan (vrt. Elo 2008, 224-228), joka kadottaisi simulaatioidenkin kulttiarvon vain niiden näyttöarvoa korostaen. Käsitys simulaation kulttiarvosta alleviivaa sinnikkäästi simulaatiokulttuurin metastabiilia kulttuurista muotoa. Simulaatio on konstellaatio, jossa päiväunet, mielikuvitus sekä ylevä kytkeytyvät toisiinsa (vrt. Jameson 2007, 45).

Havainnon teknistyminen tekeekin siitä helposti manipuloitavan. Tämä interventiota koskeva löytö oli jo eräs ilmestysten tieteiden keskeinen havainto. Mediataiteilija Zoe Beloff puhuu puolestaan teknologian unimaailmasta liioittelun ja epätäydellisyyksien estetiikkana (Beloff 2003; Beloff 2006). Simulaatiokulttuurin sivistysdiskurssi ei tässä luennassa ole yksi yhteen kriittisen teorian identifioima diskurssi, vaan ehkä jo Della Portan ja Kircherin ajattelusta löydettävä teknologiaan kohdistuvan manipulaation keskeisajatus; aistimme ja havaintojemme koettelu (vrt. Gorman 2001). Taiteilijan rooli tässä projektissa on aina ollut farmakeuksen rooli. Hän on taikojen tekijä, taikakeinojen hallitsija sekä muistin ulkopuolisen järjestelijä, tai kuten Derrida sanoo, "näköharhojen tekniikko" (Derrida 2003, 178).



*Kuva 2. Videotaiteen pioneerin Woody Vasulkan elektromagneettisia, näkymättömien energiavirtojen materialisointiin tähtääviä objekteja sähköisen kuvankäsittelyn varhaisvuosilta. Mediataiteen historiassa Vasulkan kaltaisia teknologian potentiaalisten suhdeverkostojen, kuten uusmaterialismin ajattelussa määriteltäisiin, kartoittajia on useita. "Electromagnetic Objects" on teossarja vuosilta 1975-2006.*

Tässä tekhnen ajattelussa palaamme ihmemiehen, lapsenmielisen tai hullun figuuriin, joka korostaa kurinalaisuuden sijaan irrationaalisuutta tai leikkisyyttä, rationaalisen ankaruuden sijaan ajattelun luovaa vapautta ja tekhnen käsitteen kuljettamista inhimillisen "noemamme" eli mieleemme tuolle puolen sekä havainnon autoamputoitujen välineiden ulottumattomiin (Ascott 2003; noemasta mielellisenä edustuksena todellisuudesta ks. Ylä-Kotola 1998, 458-459). Tätä kuvittelukykyä ei liene syytä sotkea siihen teoriafantasmaan, jonka Eerikäinen (2014a; 2014b) näkee turmelevan kriittisen etäisyyden tieteen ja sen kohteen välillä vaan esimerkiksi kokeilevaan taiteen teknis-esteettiseen sommittelun kykyyn ja "outoälyn" paikkoihin (vrt. esimerkiksi Morse 2000).

Luovuuden kysymyksenä simulaatioita voisi luonnehtia kyvyksi kanavoida teknologiaan kohdistuvia unelmiamme sekä tarpeitamme. Teknologian sormeilun kulttuurinen paikka on laboratoriossa ja sen historiallisissa edeltäjissä kuten kuriositeettikabineteissa, joissa ajattelun rajoja liikuteltiin varhaisina järjestyksen hahmotelmina usein kohti kummaa ja imaginaarista. Voimme todennäköisesti ajatella simulaatiot tarpeina tai haluina ymmärtää tiede modernia teoretisoinnin tapaa ja erityisesti luonnontiedettä laajempänä konstruktiona, käsittäen tieteen ohjelman esimerkiksi taiteellisen ilmaisun ja teknologian välisenä vuoropuheluna, joka on jatkunut lähes keskeytyksittä läpi modernin ajan historian, kuten Charlie Gere (2010, 3-4) on sanonut.

Tanja Sihvonen toteaa, että vaikka simulaation käsite on peräisin kyberneettisestä ajattelusta, on simulaatiivisista järjestelmistä Euroopassa oltu kiinnostuttu jo 1600-luvun lopulla (Sihvonen 2006, 142). Jos ajattelemme tässä jo 1500-luvulla olemassa olleita kuriositeettikabinetteja, voimme tätä lähtökohtaa aikaistaa huomattavastikin. Sihvonen sanoo kuitenkin Jessica Riskiniin (2003) viitaten,

että jo varhaisissa simulaatioissa pyrittiin jäljittelemään luontoa, testaamaan tarkoituksella luotua mallinnosta sekä tekemään johtopäätöksiä kulloinkin simuloidusta eli jäljitelystä ”luonnollisesta” järjestelmästä. Nähdäkseni jo nämä operaatiot kiinnittivät simulaation modernin tieteen historialliseen muotoutumiseen sekä maailmankuvalliseen ajatteluun.

Kuitenkin kuriositeettikabinettienkin visuaalinen järjestys viittaa jo nimensä mukaisesti luonnollisen tai luonnollisena pidetyn tuolle puolen tai oudon läsnäoloon tutussa. Näen näistä mikrokosmoksista lähtien yleistyvän simulaatioiden historian kurkottaneen myös luonnollisen ohitse, siihen, mikä näkökyvyillemme on eri aikoina ollut mahdotonta hahmottaa. ”More than meets the eye”: tämä on ollut simulaatioiden kätkeytä – ei salattua vaan kertomatonta – historiaa. Kuriositeettikabinettien visuaalinen järjestys on todentanut historiallisesti kulttuurin ylimäärää nimensä mukaisesti erilaisten outouksien, kummallisuuksien ja kuriositeettien kokoelmina, jotka kaikki nähtiin erilaisina anomaliaina muodostavan havaintojärjestelmänä miniatyyrimäisen maailmankaikkeuden eli mikrokosmoksen. Virtuaalitodellisuuden utopia taas on ollut historiallisesti todellisuudesta irroitettun ja eksklusiivisen mallintaminen – jopa platonisten ideoiden maailman konstruktioiden, kuten kulttuurinen sekä funktionaalinen simulaatiodiskurssi molemmat tavallaan implikoivat. Simulaatiot eivät kuitenkaan ole aina ilmentäneet vain empiiristä ja rationaalista.



*Kuvat 3 ja 4: Osa Strahovin luostarin luonnonhistoriallista kuriositeettikabinettia Prahassa. Asettelussa erottuu meritähtiä, haikaloja, vyötiäisiä: eläimiä, joita uuden ajan alun Prahan asukka ei koskaan maailmansa luonnolliseen järjestykseen kuuluvana kyennyt kohtaamaan. Mikrokosmos simuloi esiin oudon ja kumman. Maailman – makrokosmoksen – luokittelun ja kategorisoinnin järjestelmät, ”oudon taksonomat” saattoivat varhaisissa kuriositeettikabineteissa perustua myös väärennöksille.*

Käsitykset simulaatiosta ylimääränä ja todellisuuden tuolla puolen olevasta ideamaailmasta kohtaavat virtuaalitodellisuuden käsitteen ”läpinäkyvyydessä”, kurkistuksessa pinnan alle, eikä niinkään sen realismissa: visuaalisen järjestyksen ylimäärän ajatus palauttaa mieleen kuitenkin varhaiset, jo 1400-luvulta peräisin olevat assosiaatiot simulaatioiden ja ”petoksen” tai ei-tosien faktojen representoitumisten välillä (vrt. Uricchio 2005, 333). Median vaikutuksesta

tiedon syvärakenne problematisoitui. Tällöin simulaatiot raottivat ovia moderniin maailmaan useammalla kuin yhdellä tavalla.

Maailma miellettiin Michel Foucault'n mukaan renessanssissa äärelliseksi yhteydeksi, jossa mikro- ja makrokosmos liittyivät toisiinsa erilaisten samankaltaisuuksien kautta kuten läheisyys, jäljittely, analogia. Tällöin sanat ja asiat olivat toisiinsa kietoutuneita, ollen näin analogisia merkkejä maailman näkymättömiin jäävästä järjestyksestä. (ks. Ylä-Kotola 1998, 109; vrt. Helén 1990, 107-108.) Esimerkiksi kuriositeettien kokoojille, curioosille, suhde esineisiin oli järkipäiväinen: merkillisyydet pyrittiin aina selittämään. Curioso pyrki spekuloidulla, tutkimalla ja filosofoimalla löytämään selityksen omistamalleen merkillisyydelle (vrt. Kaartinen 2006, 238-239). Tässäkin mielessä simulaation ajatukseen on liittynyt käsitys simuloitun kohteen hallinnasta ja simulaation merkityksellistymisestä myös edustussuhteena: "omistamani maailma on tulkittavissa asettamalla tavalla".

Riskin viittaa käsitteellä "simulaatio" kokeelliseen malliin jonka perusteella kykenemme tarkastelemaan luonnollisen asian tai esineen piirteitä. Hänen mukaansa tämä epistemologinen kokonaisuus määrittyi kaksi sataa vuotta ennen modernin simulaation käsitteen muotoutumista. Tällöin se – tässä Riskin nojaa Baudrillardiin – merkitsi kuitenkin keinotekoista ja sillä oli negatiivinen, väärentämiseen liittyvä konnotaatio. Luonteensa mukaan analogiat pyrkivät säilyttämään kahden verrannollisen asian välisen etäisyyden, kun taas simulaatiot operoivat – Riskinin tulkinta perustuu edelleen Baudrillardin simulaatioteoriaan – tämän etäisyyden luhistamiseksi. (Riskin 2003.)

Nämä attribuutit osoittavat kykyämme muuntaa materiaallinen maailma simulaatioiksi. Tiettyjen asiantilojen vallitessa – kuten niissä varhaisissa kuriositeettikabineteissa, joissa maailman tulkintoja tehtiin väärennettyjen artefaktien perusteella – tämä kyky on korostanut teeskentelyä toden ja imaginaarista reaalisesta sijaan. Merkki voi olla luonnollinen tai keinotekoinen: luonnossa oleva järjestys ei takaakaan merkin ja sen sisällön suhdetta (Ylä-Kotola 1998, 110). Juuri tässä merkityksessä simuloinnin käsite saattaa palata merkityksensä alkujuurille teeskentelyyn. Kuriositeettikabinetitkin olivat kokoajansa henkilökohtaisia tai ylläpitämiä historiallisia legendoja sekä faktaa ja fiktiota sekoittavia, simuloituja narratiiveja, merkitystasoltaan joskus jopa maagisia kertomusmuotoja makrokosmoksen oudon indekseistä. Aurasmaa painottaa (2002, 148), että todenpohjaisuus asioiden ja esineiden välisissä suhteissa ei ollut aina olennaista vaan siihen saattoi kuulua myös mielikuvituksen kiihottaminen; mahdollisuus yhteyteen tavoittamattoman kanssa.

Millainen tiedollinen artefakti kuriositeettikabinetti tällöin oli? Jo renessanssin tiedon kenttä kattoi monia rajanylityksiä "maailman syleilyssä", ajan tyyppillisessä eetoksessa. Kategoriat eivät olleet ihmistieteissä millään tavoin vakiintuneet. Voimme Lucien Febvren tai Michel Foucault'n tavoin puhua jopa tiettyjen tieteellisten käsitteiden puutteesta ja ajalle tyyppillisestä syntaksin ongelmasta, tiedon perspektiiviin liittyvästä jäsentämisen ongelmasta. Maailman merkkikielen tulkinta ja tiedon figuurin asettaminen on saattanut, tai on usein pohjautunutkin väärennösten ja todisteiden tekemisen varaan. Tässä "salapoliisiromaanissa" tietoon kiinnittyi tieteen dissidenttien optisia sormenjälkiä.

Myös medialla ja mediateknisellä imaginaatiolla on vaikutuksensa simulaation muotoon ja representaation koodiin, joka Ylä-Kotolan mukaan korvasi renessanssin läpinäkyvyydelle pohjautuvan vastaavuusperiaatteen (Ylä-Kotola 1998, 110). Mike Gane sanoo kuitenkin (1991, 135) että jo renessanssin poliittinen tila kuului samaan simulaation järjestykseen kuin "mekaaninen teatteri" tai perspektiivi maalaustaiteessa. Kun kyse ei ollut simulaation tavasta luoda vastaavuuksia olemassa olevaan todellisuuteen, ei näissä pelin säännöissä

ollut kyse mistään syvästä ideologiasta vaan lähinnä strategisesta kentästä, joka mahdollisti myös teknisten virtuositeettien merkityksen kasvun kulttuurissamme.

“Remediation”-kirjassaan Jay David Bolter ja Richard Grusin sanovat (2000, 36), että kuriositeettikabinetti on barokin ajan hypermediaalisuuden osoitus monimuotoisuudessaan sekä assosiatiivisessa linkityksessään. Simulaatioina kuriositeettikabinetit olivat ensimmäisiä esityksiä siitä, miten media tekee pesäeroa luonnollisena pidettyyn toden ja esityksen väliseen suhteeseen. Simulaatiota ei tulisikaan näin tarkastella pelkästään tässä suhteessa: kuriositeettikabinetteja voisikin pitää eräällä tapaa osoituksina siitä, miten moderni maailma ja sen mediateknologiat ryhtyivät tekemään pesäeroa analogioille pohjautuvaan tietokäsitykseen käsin, repien hypermediaalisuutena rikki jo renessanssin episteemissä oletetun mikro- ja makrokosmoksen välisen harmonian. Episteemiset järjestykset eivät vain seuraa toisiaan vaan muutosta voi olla jo edeltävän episteemin käytännöissä ja toimintakulttuurissa, muutosta, joka dekonstruoi omia olemassaolon ehtojaan.

Tiedollisena artefaktina kuriositeettikabinetit luokittelevat. Siksi niiden erityinen tekninen taito piilee niiden kyvyssä esittää maailma meille assosiaatioina sekä metonymioina. Renessanssin tietämisen tapojen kadotessa kuriositeettikabinetit menettivät kuitenkin merkitystään ja mikrokosmosten perinteinen kosmologinen kartografia alkoi hämärtyä kun esineiden merkitykset paljastaneet yhteydet eli kokoelmien järjestys katosi (vrt. Aurasmaa 2002, 281). Wolfgang Ernst sanookin, että 1800-luvun vaihteessa metonymian retorinen, museologinen retoriikka vaihtui synekdokeen visuaaliseen järjestykseen. Reduktiivinen strategia, jossa osa asetettiin kokonaisuuden tilalle, korvautuikin sittemmin strategialla, joka enää pelkästään vihjasi johonkin orgaaniseen totaliteettiin (Ernst 2005, 597) visuaalisen järjestyksen taustalla.

Modernit simulaatiot kuten virtuaaliodellisuusjärjestelmät ehdottavat tämän referenssin olevan niiden reproduktion protokolla; visuaaliselta kieliopiltaan ne ovat representaatioita jotka pelkästään emuloivat todellisuutta. Representaatio menetti vähitellen maailmankuvallisen voimansa määrittää maailmalle ja tiedolle yhteinen olemisen muoto, ja se olemisen, jota oli määrä esittää, sinkoutui representaation ulkopuolelle. Kielestä tuli näin oma alueensa tiedon ja maailman välillä, pinta jolla ajattelu kohtasi maailman (Ylä-Kotola 1998, 111-112; Helén 1990, 109-110).

Mutta miksi käsitykset simulaatiosta teeskentelynä alkoivat korvautua yhä voimakkaammilla todenperäisyyden vaateilla? Nähdäkseni taustalla on moderni tieteellinen näkemys tieteen tavoista todellisuuden haltuunottoon, josta kulttuurinen sekä funktionaalinen simulaatiodiskurssi kertovat. Mikko Lehtonen sanoo, että modernia maailmaa on usein luonnehdittu ”silmäkeskeiseksi” maailmaksi. Modernin maailman perusteita – sen konstituutiota – muokanneet keksinnöt liittyvät Lehtosen mukaan keskeisesti visuaalisuuden alueelle. Lehtosen esimerkkien, kirjapainotekniikan, kaukoputken sekä mikroskoopin, lisäksi tästä kertovat elokuvan keksimisen vuosisadat sekä simuloimien tekniikoiden historiallinen kehittäminen. Lehtonen sanookin, että visuaalisuus on hallinnut modernien ihmisten kokemusta. (Lehtonen 1994, 18; vrt. silmän merkityksestä Ylä-Kotola 1998, 113.) Timothy Druckreyn mielestä loputon määrä optisia laitteita, leluja, teattereita ja keksintöjä, jotka muodostavat elokuvan esihistorian, konstituivat erityisen arkiston jonka tulisi saada meidät uudelleenarvioimaan moderniteetin historian muokkaamien visualisointien merkitystä (Druckrey 2005, 253).

Vaikka Druckrey sanookin, että kyseisellä optifikaatiolla on suhde sekä esteettisiin käytäntöihin että tieteelliseen tutkimukseen, voimme päätellä, että modernin historiassa korostuu simulaation näyttöarvo sen kulttuurin kustannuksella.

Erilaisten mittaustekniikoiden kehitys korostaa edelleen maailmankatsomusta, joka redusoi todellisuuden sen laskennallisiin ominaisuuksiin (vrt. Haapoja 2013, 82-85). Näin erityisesti historiallisten virtuaalitodellisuussovellusten kohdalla. Tieteen mimesiksestä – primitiivisestä – siirrytään tieteelliseen mimesikseen modernina simulaationa. Kuten Benjamin sanoo, tilannetta voidaan verrata taideteoksen asemaan esihistoriallisena aikana, jolloin sen kulttiarvon ensisijaisuus teki siitä ennen kaikkea maagisen välineen, kun taas näyttelyarvo suo sille kokonaan uudenlaisia tehtäviä (Benjamin 1989, 148). Kun nyrjäytän Benjaminin näyttelyarvon käsitteen taidekontekstista mediakontekstiin ja näyttöarvoon, tulen korostaneeksi peräti oikeusopillisia käsityksiä silminnäkijyyden validisuudesta. Pidän näyttöarvoa olennaisena kysymykselle simulaation todellisuussuhteesta.

Ehkäpä tällaiset simulaatiot ovat osa sitä ”tieteen kiihkoa”, mistä Bruno Latour puhuu, pitäen sisällään kritiikin siemenen omia lähtökohtiaan kohtaan – tieteen objektiivisuuden ja erehtymättömyyden suuntaan. Latour ajattelee, että voimme uskoa tieteeseen, mutta sen sijaan, että omaksuisimme sen objektiivisuuden, totuuden ja kiihkottomuuden ja paikkaan kiinnittymättömyyden säilyttämme sen mikä on siinä aina ollut kiintoisinta: uskalluksen, kokeilunhalun, epävarmuuden, innostuksen, epäsuhtaiset hybridiseokset ja niiden mielipuolisen kyvyn sitoa sosiaalinen side uudelleen (Latour 2006, 226.)

Modernin tieteen näkökulmasta pelisimulaatioiden barbaariset antropologiat eivät totalisoikaan humanismimme tiedonjanoa palvelevia valaistusolosuhteita saatikka ”teorian” kokonaishahmoa. Latour'n ajatus mielipuolisuudesta kytkeytyy Hal Fosterin (1985, 35-36) – tai vastaavanlaiseen Johan Huizingan (1984, 37) – triadiin hullusta, lapsenmielisestä sekä primitiivisestä. Lyhyesti sanottuna, kyse on ihmemiehestä. Ihmemiehen figuuri tuo esiin sen, mikä olisi pitänyt pysyä salassa, kätketyn (ks. Hintsa 1998, 138; 143).

Fosterin sekä Huizingan ihmemiestä kuvaavat antropologiset triadit ovat lähes yhtenevät. Mutta jos tämä ”ihmemiehen” hahmo on väliaikainen, teeskenneltykin, onko Foster oikeassa ajatuksessaan siitä, että triadin merkitykset ovat jo jossain muualla, ja ihmemiehen figuuri vailla kulttuurista konsistenssia? Hänestä nämä kätketyt figuurit ovat modernin ihmisen salakirjoitusta, joka enää tänään ei tarkoita ihmisen ”toista” vaan on pelkästään toiseutta representoiva merkki, figuurin marginaalisen merkityksen asettuessa jo jonnekin toisaalle. Huizingan mukaan tämä ”toisaalla” saattaisi hulluuden sijaan löytyä leikin ilmapiiristä, villi-ihmisen, lapsen sekä runoilijan kuvitteellisesta maailmasta.

Mietittäessä simulaation tiedollista arvoa, kokeellinen, konfiguroiva simulaatiokulttuuri on aina ollut tätä – eideettisenä mallina sekä episteemisenä käsiteverkostona, joka, kuten Foucault arvelee, saattaa tieteellisenä ohjelmana vaikuttaa, mutta vain vaikuttaa, rakenteellisesti heikolta (Foucault 2010, 49-50). Ymmärrän simulaation ylimäärän osana tätä verkostoa, johon kuuluu keskeisenä halu ravistella teknologian kognitiivisia edellytyksiä, mutta myös sen asettamia utopioita, haluja sekä toiveita, joista Beloff puhuu. Tässä nimenomaisessa simulaation menetelmässä ei pyritäkään osaksi valveutuneisuuden kaanonin vaan koetellaan toden ja projektion rajapintoja tieteellisenä ohjelmana ja mediateorian, jota läsnä- ja poissaolon käsitteet simulaation visuaalisen järjestyksen pohdinnan yhteydessä kuvaavat.

Pelien kohdalla emme keksi enää uudelleen ”modernin elämän” välinettä kuten oli kyse elokuvassa modernin kokemuksen synnyn välikappaleena vaan jatkamme siitä edelleen unen rekisterissä: hahmotamme toisenlaisia maailmatarkastelun tapoja, tapoja toimia ja olla siinä läsnä. Pelisimulaatioiden topologia ei korvaa vaan jatkaa ajan sekä aika-tilajatkumon konseptin käsitteellistä muuttumista distraktion ja shokin neurologisesta modernista (Singer 1995, 72-73; Wollen

1995, 33-34) kohti moderniteetin kaoottisen, fragmentoituneen ja disorientoivan välittömän kokemuksen tuolla puolen olevaa visuaalista järjestystä, jonka perusformula on sekin ollut osa simulaatiokulttuurin kätkeyttä historiaa.

Luovuuden kysymyksenä sen etiikka, sen intentionaalinen ele ja muototyyppi on aina ollut mahdollittoman kynnyksen. Topologia peleissä on ”yliluonnollista”: voimme – tai pelihahmomme voi – lentää, matkustaa ajassa jne. Tässä suhteessa topologian kokemus on erityyppinen kuin modernin elämän syntyyn vaikuttaneen elokuvakoneen kohdalla. Tunteettomien tiedollisen arvon kyseessä ollessa korostuu nyt mykäksi jääneen – metaempiirisen – kyvyn esittäminen.

Keskusteluni pelien ja simulaatioiden välisistä suhteista ovat rakentuneet useiden, ajattelun binäärisyyksiä purkavien diskursiivisten kehien ja kerrostumien voimakentissä. Kritiikissäni pelisimulaatioiden leikkisää ja hetkittäistä ja ohimenevää kulttuurista muotoa kohtaan olen kuitenkin kokenut tärkeäksi vieraanvaraisuuden imaginaarista kohtaan sekä kanssakäymisen keksimisen ideologioiden kanssa. Teorialuonnostelmani simulaation visuaalisen järjestyksen ylimäärästä sekä simulaatiokulttuurista keksimisen kulttuurina perustuukin Lashin ajatukseen mediakulttuurimme imaginaarisesta funktionaalisuuden ylimäärästä. Sen on varmentanut pelisimulaatioiden visuaalisten järjestysten analyysi: topologia on teorian keskeinen käyttöaine, -voima.

On pidettävä kuitenkin mielessä se miten reaalin lopulta testaa ideologian validisuuden (Wilden 1987, 91-92). Ideologioiden validisuus on tässä suhteessa luettavissa Singularityn ja Bioshock Infiniten kaltaisista topologisista pelisimulaatioista, joissa leimallisesti näkyy paluu reaalisen hegemoniaan, luodun simulaation kuihtuessa ”koodin näyttämönä” (vrt. emt.) pelkäksi allegoriaksi. Niiden – kuten myös Deus Ex:n – voima on toivekuvien voimaa.

Ajatukseni simulaatiosta visuaalisen järjestyksen ylimääränä on kuitenkin vahvistunut tutkimuksen kuluessa. Tämä ylimäärä on käsittelemieni pelisimulaatioiden keskeinen tiedollinen arvo. Ylimäärän ideologian tarkastelun tuloksena hahmottuu kuitenkin ajatus metastabiilisuudesta. Jos kulttuurissa ei ole näkyvissä sosiaaliseen konstruktionismiin liittyvää, esimerkiksi hallitsevan ideologian pysyvyyden ideaa, ei näin muodoin ole löydettävissä myöskään erottelua, joita kulttuurissa tuotetaan uudelleen ja uudelleen. Simulaation tiedollinen arvo onkin lähinnä ajatuksen figuuri, totuuden luonnostelma jonka tehtävä on primitiivisempi kuin maailman paljastumisen puhdas valo. ”Primitiiviset” keksimisen ideologiat kalibroivat modernin konstituutiota fokuoituen sille vieraisiin merkitysjärjestelmiin kuten bricoleurin ajatteluun. Bricoleur keksii sillä, mitä käsillä on (Levi-Strauss 1962), virittäen ”maagisia artikulaatioita” (Pfohl 1998, 22). Nämä artikulaatiot ovat supplementoinnin tapoja jotka ylittävät hyväksytyn ja poissuljetun rajat. Nykyään bricoleurin käsite edustaa pyrkimystä niiden merkitysten luomiseen, jotka haastavat strukturalistisen rationaalisuuden. Näkemyksen mukaan tieto on ajallista ja universaalien rationaliteetin ulkopuolisia kulttuurisia rakenteita, eikä brigolagen ajattelussa pyritä neutraaliin päämäärään vaan koetellaan tiedon epistemologisia ja ontologisia ehtoja – pelisimulaatioissa jopa poissuljetun. (vrt. Rogers 2012.)

Imaginaarisuuden eri rekistereissä tapahtuva simulaation itseytyminen ei konstituoidu vain valon – valaistumisen, valistuksen – dynamiikoissa vaan mahdollisesti myös kuvittelukyvyyn optioissa ja ”mahdollittoman keksimisenä” (vrt. Hintsu 1998). Simulaatio ei kykene todelliseen olemassaoloon. Kuvitteellinen johtaa pelimekaniikkoihin hiipineen ”manan” idean tavoin käsitteellisiin energioihin sekä maagisiin kykyihin, eikä simulaation esteettis-ideologinen kehys paikannu välttämättä vain realismissa (vrt. Golub 2014).



*Kuva 5. Sähkövalon "ihme" talon pienoismallin ikkunoista heijastettuna Oxfordin luonnontieteellisessä museossa. 1800-luvun aikana käynnistyivät kokeilut sähkön näkymättömän energian simuloimiseksi sähkölle omistetuissa tekniikan kuriositeettikabineteissa. Kuriositeettikabinettien ajattelussa tapahtui historiallinen siirtyminen mirabiliasta scientificaan ja mekaanisen universumin luomiseen. Luonto puhuu energioilla, joita "scientifican" kuriositeetit pyrkivät ilmentämään. Keksijä hallitsee näin visuaalisen järjestyksen ylimäärää: tarkoitus kuvan kaltaisilla simuloinneilla olikin todistaa ihmisen yliveraisuutta ja luonnon hallitsemisen kykyä (vrt. Aurasmaa 2002, 285.) Valon metafysiikassa auringonvalon korvaa scientificassa keinotekoinen sähkövalo. Vrt. kuva 2.*

Voimme artikkelieni puitteissa Raymond Williamsin ajattelun inspiroimina olettaa, että yhteiskunnassamme on yhtäaikaaisesti esillä erilaisia kulttuurisia muotoja, jotka osoittavat vähemmän resistoivaan tai tuottavaan, mutta sitäkin enemmän keskeneräiseen simulaation konstituutioon ja sen ideologiaan. Keksiminen on ja on aina ollut, imaginaarisessa toimimista: kuinka imaginaarinen – positiivinen tai negatiivinen – esimerkiksi leikkikulttuuri tällöin on? Ja onko se yksi simulaatiokulttuurin "älyn, teknologian ja kehityksen lähde"? Oman tutkimukseni pohjalta se näyttäytyy modernin tieteen valossa primitiivisenä keksimisen lähteenä. Mutta opimmeko koskaan arvostamaan päätökseen saattamisen sijaan erilaisia tunteellisen vapautumisen ratkaisuja ja lopputulemia (vrt. Murray 1997, 180)? Marjatta Kalliala sanoo (1999, 297), että leikin salaisuutta on mahdotonta koskaan täysin paljastaa. Aikuisen tarve arvioida ja arvottaa joutuu tässä koetukselle: miten arvostaa sellaista, joka ei alistu asteikoilla mitattavaksi ja sisältää aina jotakin tutkimatonta?

Tekhnien käsitejärjestelmässä fysiksestä haetaan jo olemassaolevaa, paljastetaan sen tarjoumia. Teknologian konstituutioon simulointi tarkoittaa tällöin osaamista; ilo liittyy tietämiseen (vrt. Kunas 2013, 159). Ruskyn sanoin (1999, 4), tekhnien käsitteen juuri on teknologiassa sekä taidossa käsitellä sitä tai sen avulla: tässä myös imaginaarinen idealisaatio toteutuu positiivisesti siinä leikkisyydessä, joka ei ole merkki alaikäisyydestä vaan aikuisuuden älyllistä iloa "taantumisessa" (ks. Horkheimer & Adorno 2008, 130). Pelisimulaatiot ovat teoriasubjekteja, toden luonnostelmia jotka voivat ajallisesti purkaa ja uudelleen keksiä itsensä, liikkua yhdestä kehityksen tilasta toiseen ja näin muuttaa tapoja, joissa objektiivinen, subjektiivinen ja sosiaalinen liittyvät toisiinsa (vrt. Väliaho 2014, 93). Ne voidaan nähdä myös keksimisen työkaluna, joka ei ole järkipäriäinen eikä järjestelmällisen ykseyden idean kannatteleva (vrt. Horkheimer & Adorno 2008, 115).



Baudrillardin miettein: salaisuuden jääminen salaisuudeksi on sen viettelevyys. Jotain, joka ei ole halunnut paljastua, olen kuitenkin kyennyt avaamaan: simulaation kätkeyn, kirjoittamattoman historian sekä kaksoisstandardin joka sitä on sivunnut, jäljittänyt, kykenemättä sitä lopulta artikuloimaan.

Kaksoisstandardi syntyy nähdäkseen simulaatioita koskevien perustelujen häilyvyydestä. Se välittyy esimerkiksi simulaatioiden teknisen luonteen ja sen merkityksen moninaisista hahmotuksista, mutta myös käsityksissä simulaation suhteesta todellisuuteen sekä havainnon tapoihimme (kaksoisstandardin määrittelystä ks. Ruoho 2004, 18). Kyse simulaatiodiskurssin kaksoisstandardissa ei ole niinkään arvoissa vaan siinä, mitä oletuksia simulaation tehtäviin on asetettu: joko simulaatio nähdään todellisuussuhteena tai siitä irronneena. Kaksoisstandardi säteilee esimerkiksi "simulaatiokuumeesta" joka syntyy simulaation ajatuksen käsitteellisestä epävarmuudesta. William Boddy puhuu "uusien" teknologioiden yhteydessä niihin liittyvästä "optimismin ja levottomuuden kaksinaisuudesta" sekä "näiden perusambivalenssien ympärille muokatuista skenaarioista" (ks. Boddy 1995, 57; 76).

Näen, että Giddingsin esiin luotaama pelitutkijoiden simulaatiokuume on eräs tällainen oire. Se on alkanut Aarsethin ja Frasca varhaisista oivalluksista ja jatkunut keskeytyksittä aina tähän päivään saakka. "Oireen" lähtökohdaksi asetuu tällöin pelitutkijoiden oletus jostain periaatteellisesta suhteesta lähdesysteemin sekä sen simulaation välillä. Tämä oletus luo puolestaan "simulaatiokuumeen", epämukavuuden tilan jonka simulaatiopelien interaktiiviset olosuhteet aiheuttavat: Giddingsin mukaan simulaatiot ovat dynaamisia systeemejä joiden viittaussuhteet ulkopuoliseen todellisuuteen ovat mahdollisesti, kun ne eivät ole jonkin muun kopioita, satunnaisia tai jäänteenomaisia. Niiden symboliikka saattaakin viitata joko reaaliseen tai imaginaariseen tai peräti niiden yhdistelmään. (Giddings 2014, 263.) Esimerkiksi yksittäiset tutkijat (Turkle, Frasca, Manovich, Youngblood) saattavat argumenteissaan tukeutua useisiin eri simulaatiodiskursseihin. Veli-Matti Karhulahti sanookin, että siinä missä simulaation käsite on pelitutkimuksen ulkopuolella ollut mittavan filosofisen debatin kohde, se ei ole nähnyt sitä mitenkään ongelmallisena. Simulaatio käsitteellistyy simulaatiodiskursseissa monin eri tavoin (Karhulahti 2014; vrt. myös Klevjer 2013). Oletettua konformismia, yhdenmukaisuusperiaatetta käsitteen ympärille ei synny. Läpivalaisu ei olekaan menetelmänä riittävä. Merkityssiirtymien havaitsemiseen on tarvittu ristiinvalotusta; käsitystä simulaatiokulttuurin historian metastabiilisuudesta.

## Lähteet

Aarseth, Espen: "We all Want to Change the World: The Ideology of Innovation in Digital Media", teoksessa Liestöl, Gunnar, Andrew Morrison & Terje Rasmussen (toim.) *Digital Media Revisited. Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*. The MIT Press, Cambridge & London 2004(a).

Ascott, Roy: "Art and Telematics: Towards a Networked Consciousness", teoksessa Shanken, Edward (toim.) *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*. University of California Press, Los Angeles 2003.

Aurasmaa, Anne: *Salomonin talo. Museon idea renessanssiajattelun valossa*. Yliopistopaino, Helsinki 2002.

Beloff, Zoe: "The Influencing Machine of Miss Natalija A.", teoksessa Shaw, Jeffrey & Peter Weibel (toim.) *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. The MIT Press /ZKM, Cambridge & London 2003.

Beloff, Zoe: "Towards a Spectral Cinema", teoksessa Kluitenberg, Eric (toim.) *Book of Imaginary Media. Excavating the dream of the ultimate communication medium*. NAI Publishers, Rotterdam 2006.

Benjamin, Walter: *Messiaanisen sirpaleita. Kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta*. Kansan Sivistystyön liitto/Tutkijaliitto, Jyväskylä 1989.

Benjamin, Walter: *The Arcades Project*. The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge & London 2002.

Benjamin, Walter: *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge & London 2008.

Benjamin, Walter: *Keskuspuisto*. Tutkijaliitto, Helsinki 2014.

Boddy, William: "Elektrovisio", teoksessa Huhtamo, Erkki & Martti Lahti (toim.) *Sähköiho*. Vastapaino, Tampere 1995.

Bolter, Jay & Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press, Cambridge & London 2000.

Buck-Morss, Susan: *The Dialectics of Seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project*. The MIT Press, Cambridge & London 1995.

Crary, Jonathan: *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. The MIT Press, Cambridge & London 1992.

Della Porta, Giovanni: *Natural Magick*. 1658. [http://www.mindserpent.com/American\\_History/books/Porta/jportat2.html](http://www.mindserpent.com/American_History/books/Porta/jportat2.html) (luettu 11.3. 2011).

Derrida, Jacques: *Platonin apteekki ja muita kirjoituksia*. Gaudeamus, Helsinki 2003.

Druckrey, Timothy: "Re-Imagining Archaeology", teoksessa Zielinski, Siegfried & Silvia Wagnermaier (toim.) *Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Walther König, Köln 2005.

Eerikäinen, Hannu: *Cybersex and Prosthetic God. "Sex", Desire and the Posthuman Body in Cyber Discourse. Volume 1.* Lapin yliopisto, Rovaniemi 2014a.

Eerikäinen, Hannu: *Cybersex and Prosthetic God. "Sex", Desire and the Posthuman Body in Cyber Discourse. Volume 2.* Lapin yliopisto, Rovaniemi 2014b.

Elo, Mika: *Valokuvan medium.* Tutkijaliitto, Helsinki 2005.

Elo, Mika: "Walter Benjaminin mediaestetiikan erannoista: luovien politiikkaan", teoksessa Jokisaari, Olli-Jukka, Jussi Parikka & Pasi Väliäho (toim.) *In medias res.* Hakuja mediafilosofiaan. Eetos, Tampere 2008.

Elsaesser, Thomas: "Truth or Dare: Reality Checks and Indexicality, or The Future of Illusion", teoksessa Koivunen, Anu & Astrid Söderbergh Widding (toim.) *Cinema Studies Into Visual Theory?, D-Vision Yearbook Vol. 1,* Turku 1998.

Ernst, Wolfgang: "Let There Be Irony: Cultural History and Media Archaeology in Parallel Lines". *Art History* 4/2005.

Foster, Hal: *Recodings. Art, Spectacle, Cultural Politics.* Bay Press, Seattle 1985.

Foucault, Michel: *Sanat ja asiat. Eräs ihmistieteiden arkeologia.* Gaudeamus, Helsinki 2010.

Gane, Mike: *Baudrillard. Critical and Fatal Theory.* Routledge, London & New York 1991.

Gere, Charlie: "Research as Art", teoksessa Gardiner, Hazel & Charlie Gere (toim.) *Art Practice in a Digital Culture.* Farnham, Ashgate 2010.

Gere, Charlie: "The Hauntology of the Digital Image", teoksessa Paul, Christiane (toim.) *A Companion to Digital Art.* Wiley Blackwell, Chichester 2016.

Giddings, Seth: "Simulation", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies.* Routledge, New York 2014.

Goleb, Alex: "The History of Mana: How an Austronesian Concept Became a Video Game Mechanic". *The Appendix* 2/2014.

Gorman, Michael: "Between the Demonic and the Miraculous: Athanasius Kircher and the Baroque Culture of Machines", teoksessa Stolzenberg, Daniel (toim.) *The Great Art of Knowing. The Baroque Encyclopaedia of Athanasius Kircher.* Stanford University Press, Stanford 2001.

Grassmuck, Volker: "The Turing Galaxy: The Universal Medium as World Simulation", teoksessa Honda, Hideo, Masaki Sekiguchi & Hironori Watanabe (toim.) *Annual InterCommunication '95.* NTT Publishing co., Tokyo 1995.

Haapoja, Terike: "Kuvia tuonpuoleisesta". *Lähikuva* 3/2013.

Hayles, Katherine: *How We Became Posthuman? Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics.* The University of Chicago Press, Chicago & London 1999.

Heinämäki, Elisa: "Bataille ja haavan merkitys". *Niin & Näin* 2/09.

Helén, Ilpo: Peilivirta. Elokuvan poliittinen tiedostamaton. Tutkijaliitto, Jyväskylä 1990.

Hintsa, Merja: Mahdottoman rajoilla. Tutkijaliitto, Helsinki 1998.

Horkheimer, Max: "Traditionaalinen ja kriittinen teoria", teoksessa Adorno, Theodor & Max Horkheimer & Herbert Marcuse: Järjen kritiikki. Vastapaino, Tampere 1991.

Horkheimer, Max & Theodor Adorno: Valistuksen dialektiikka. Filosofisia sirpaleita. Vastapaino, Tampere 2008.

Huizinga, Johan: Leikkivä ihminen – yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelymiseksi. WSOY, Helsinki 1984.

Huizinga, Johan: "Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon", teoksessa Salen, Katie & Eric Zimmerman (toim.) The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. The MIT Press, Cambridge & London 2006.

Jameson, Fredric: Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and other Science Fictions. Verso, London 2007.

Jenkins, Henry: "Game Design as Narrative Architecture", teoksessa Salen, Katie & Eric Zimmerman (toim.) The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. The MIT Press, Cambridge & London 2006.

Joutsivuo, Timo: "Luonto ja luonnonfilosofiset traditiot", teoksessa Joutsivuo, Timo & Heikki Mikkeli (toim.) Renessanssin tiede. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2000.

Kaartinen, Marjo: Arjesta ihmeisiin. Eliitin kulttuurihistoriaa 1500-1800-luvun Euroopassa. Tammi, Helsinki 2006.

Kalliala, Marjatta: Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Gaudeamus, Tampere 1999.

Karhulahti, Veli-Matti: "Do Computer Games Simulate, After all? Reconsidering Virtuality". The Philosophy of Computer Games Conference, Istanbul 2014. <http://gamephilosophy2014.org/wp-content/uploads/2014/11/Karhulahti-2014.-Do-Computer-Games-Simulate-After-All.-PCG2014.pdf> (luettu 17.11.2015).

Klevjer, Rune: "Representation and virtuality in computer games". The Philosophy of Computer Games Conference, Bergen 2013. [http://gamephilosophy2013.b.uib.no/files/2013/10/Klevjer\\_RepresentationAndVirtuality.pdf](http://gamephilosophy2013.b.uib.no/files/2013/10/Klevjer_RepresentationAndVirtuality.pdf) (luettu 19.1.2016).

Kristeva, Julia: "Giotton ilo", teoksessa Lintinen, Jaakko (toim.) Modernin ulottuvuuksia. Fragmentteja modernista ja postmodernista. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1989.

Kuivakari, Seppo: "Hidasta sähköä", teoksessa Ahonen Antti (toim.) Koelse. Kokeellisen elektroniikan seura, Helsinki 2012.

Kunnas, Tarmo: Fasismien lumous. Eurooppalainen älymystö Mussolinin ja Hitlerin politiikan tukijana. Atena, Jyväskylä 2013.

Kärki, Kimi: "Mediaspektaakkeli tähteyksiönä. Mahtipontisuuden estetiikka olympialaisten avajaisissa Berliinissä 1936 ja Torinossa 2006". Kulttuurintutkimus 3/2011.

Latour, Bruno: Emme ole koskaan olleet moderneja. Vastapaino, Tampere 2006.

Lehtonen, Mikko: "Kulttuurintutkimus modernin kritiikkinä". Niin & Näin 1/1994.

Levi-Strauss, Claude: The Savage Mind. University of Chicago Press, 1962. <http://web.mit.edu/allanmc/www/levistrauss.pdf> (luettu 4.11.2015).

Morse, Margaret: "Gort! Klaatu Barada Nikto Ajatuksia outoälystä", teoksessa Huhtamo, Erkki (toim.) Outoäly. Alien Intelligence. Kiasma, Helsinki 2000.

Moylan, Tom: Scraps of the untainted sky: science fiction, utopia, dystopia. Westview Press, Boulder 2000.

Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Simon & Schuster, New York 1997.

Nichols, Bill: "The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems". Screen 1/1988.

Nye, David: American Technological Sublime. The MIT Press, London & Cambridge 1994.

Parikka, Jussi: "Ajattelun ja aistimisen virityksiä: media-arkeologia ja tulemisen problematiikka", teoksessa Jokisaari, Olli-Jukka, Jussi Parikka & Pasi Väliäho (toim.) In medias res. Hakuja mediafilosofiaan. Eetos, Tampere 2008.

Pfohl, Stephen: "Theses on the Cybererotics of History: Venus in Microsoft, Remix", teoksessa Dixon, Joan & Eric Cassidy (toim.) Virtual Futures. Cybererotics, Technology and Post-Human Pragmatism. Routledge, London & New York 1998.

Reiners, Ilona: "Kirjeitä maanpaosta. Adornon ja Benjaminin kirjeenvaihto 1928-1940". Niin & Näin 1/1998.

Riskin, Jessica: "Eighteenth-Century Wetware". Representations 83, Summer 2003.

Rogers, Matt: "Contextualizing Theories and Practices of Bricolage Research". The Qualitative Report 2012 Volume 17, T&L Art. 7. <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR17/rogers.pdf> (luettu 2.11.2015).

Romanyshyn, Robert: Technology as Symptom and Dream. Routledge, New York 1989.

Ruoho, Iiris: "Televisioarvostelun kaksoisstandardi". Kulttuurintutkimus 1/2004.

Rutsky, R.L.: High Techné. Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman. University of Minnesota Press, Minneapolis & London 1999.

Sanes, Ken: "The Age of Simulation. Phony Transcendence in an Age of Media, Computers and Fabricated Environments (1996-200)." <http://www.transparencynow.com/tablesim.htm> (luettu 4.10.2011).

Sieburth, Richard: "Benjamin the Scrivener", teoksessa Smith, Gary (toim.) Benjamin. Philosophy, History, Aesthetics. The University of Chicago Press, Chicago 1989.

Sihvonen, Jukka: "Jääkiekko – viehäytys, myytti ja kohtu", teoksessa Sihvonen, Jukka (toim.) *Silmä. Näkökulmia visuaaliseen kulttuuriin*. Turun yliopisto, Turku 1996.

Sihvonen, Jukka: *Aivokuvia. Elokuva, teoria, Deleuze*. Eetos, Turku 2013.

Sihvonen, Tanja: "Representaatio/simulaatio. Esityksestä toimintaan ja takaisin", teoksessa Ridell, Seija, Pasi Väliäho & Tanja Sihvonen (toim.) *Mediaa käsittämässä*. Vastapaino, Tampere 2006.

Singer, Ben: "Modernity, Hyperstimulus, and the Rise of Popular Sensationalism", teoksessa Charney, Leo & Vanessa Schwartz (toim.) *Cinema and the Invention of Modern Life*. University of California Press, Berkeley, Los Angeles & London 1995.

Sironen, Esa: "Esittely", teoksessa Kotkavirta, Jussi & Esa Sironen (toim.) *Moderni/Postmoderni. Lähtökohtia keskusteluun*. Tutkijaliitto, Jyväskylä 1989.

Slater, Don. "Photography and Modern Vision. The Spectacle of "Natural Magic", teoksessa Chris Jencks (toim.) *Visual Culture*. Routledge, London & New York 1995.

Terranova, Tiziana: "Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy", teoksessa Ouellette, Laurie (toim.) *The Media Studies Reader*. Routledge, New York & London 2013.

Teyssot, Georges: *A Topology of Everyday Constellations*. The MIT Press, Cambridge & London 2013.

Thompson, Zoe: *Urban Constellations. Spaces of Cultural Regeneration in Post-Industrial Britain*. Ashgate, Dorchester 2015.

Toulmin, Stephen: *Kosmopolis. Kuinka uusi aika hukkasi humanismin perinnön*. WSOY, Juva 1998.

Uricchio, William: "Simulation, History, and Computer Games", teoksessa Raessens, Joost & Jeffrey Goldstein (toim.) *Handbook of Computer Game Studies*. The MIT Press, Cambridge & London 2005.

Väliäho, Pasi: *Biopolitical Screens. Image, Power, and the Neoliberal Brain*. The MIT Press, Cambridge & London 2014.

Wilden, Anthony: *The Rules are no Game. The Strategy of Communication*. Routledge & Kegan Paul, London & New York 1987.

Williams, Raymond: "Utopia and Science Fiction" (1978). <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/16/williams16art.htm> (luettu 19.10.2015).

Wollen, Peter: "Elokuva/amerikanismi/robotti", teoksessa Huhtamo, Erkki & Martti Lahti (toim.) *Sähköiho*. Vastapaino, Tampere 1995.

Zielinski, Siegfried: *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge & London: The MIT Press, Cambridge & London 2006.

Zielinski, Siegfried: "God is electrical, My soul is electrical, Nature is electrical", teoksessa Beirer, Ingrid, Sabine Himmelsbach & Carsten Seiffart (toim.) *Paul DeMarinis/Buried in Noise*. Kehrer, Berlin 2010.

Ylä-Kotola, Mauri: Jean-Luc Godard mediafilosofina: rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdista. Lapin yliopisto, Helsinki 1998.



Millaisten ehtojen vallitessa pelit on mahdollista ymmärtää luovuuden ja kekseliäisyyden lähteinä? "Pelien kynnyksellä" on katsaus, jossa kysymykseen etsitään vastausta tarkastelemalla pelituotantojen ja -kulttuurien kuvittelemisen utopioita simulaatiokulttuurin viitekehyksessä. Simulaation kysymyksenä katsauksessa tarkasteltujen pelien fantastiset elementit poimuuntuvat kulttuurisen muotoilun kuvitteellisiin suhdejärjestelmiin ja korostavat osaltaan nykyisen mediakulttuurimme imaginaarista luonnetta.



Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020

ISBN 978-952-337-085-2



9 789523 370852