

PELIT, PELAAMINEN JA SÄÄNNÖT

Formalistisen pelimääritelmän ongelmat ja puolustus

Turun yliopisto
Filosofian, Poliittisen historian
ja Valtio-opin laitos
Pro-gradu tutkielma

Laatija:

Jesse Helminen

Ohjaaja:

Prof. Juha Räikkä.

Lokakuu 2021

Turku

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on
tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Filosofian, Poliittisen historian ja Valtio-opin laitos / Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

Jesse Helminen: Pelit, pelaaminen ja säännöt

Pro gradu -tutkielma, 45 s.

Käytännöllinen filosofia

Lokakuu 2021

Mitä ovat pelit ja kuinka voidaan erotella pelaaminen muunlaisesta toiminnasta? Filosofin Ludwig Wittgenstein kehotti tarkastelemaan pelejä perheyhtäläisyyksien kautta, jolloin peleistä voidaan havaita jotain samankaltaisuuksia ja yhtäläisyyksiä, mutta pelejä ei voida määrittellä täsmällisesti omaksi luokakseen. Tässä tutkielmassa pyrin esittämään, että pelit voidaan määrittellä tarkasti ja pelaaminen itsessään on olennainen osa pelejä. Lähtökohdaksi otan filosofin Bernard Suitsin kirjassaan *The Grasshopper* esittämän formalistisen määritelmän peleille. Pääpiirteissään pelaaminen on Suitsin mukaan jonkin ylimääräisen, ei-välttämättömän esteen tai vaikeuden ylittämistä tai saavuttamista vain sen vuoksi, että se on olennaista itse toiminnalle. Osana pelien määrittelyä esittelen myös John Searlen jaottelun säätelevistä ja konstitutiivisista säännöistä, sillä jaottelu selventää hyvin sitä, miten pelien säännöt eroavat muunlaisista normatiivisista säännöistä

Suitsin yritys määrittellä pelit on kohdannut julkaisustaan lähtien paljon vasta-argumentteja ja kritiikkiä, joten tuon tutkielmassa esille keskeisimmät Suitsin määritelmää horjuttavat tekijät, jotka liittyvät sääntöjen tahalliseen rikkomiseen, episteemiseen onnekkuuteen ja päämääriin sitoutumattomuuteen. Vasta-argumenttien tarkoituksena on tuoda esille se, että Suitsin alkuperäinen määritelmä ei voi pitää paikkaansa ilman, että määritelmään lisätään premissejä. Esitetyn kritiikin jälkeen esitän jokaiseen kritiikin kohtaan vasta-argumentin, jolla pyrin puolustamaan alkuperäistä määritelmää uusien premissein. Lopuksi määrittelen uuden tiedon valossa pelit niin, että määritelmä pystyy paremmin vastaamaan esitettyyn kritiikkiin.

Avainsanat: Wittgenstein, pelit, peli, formalismi, Suits, Searle, konstitutiiviset säännöt, säätelevät säännöt, episteeminen onnekkuus, käytänteisyys, instrumentalismi.

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
2. Formalismi	4
2.1. Pelit sääntökokoelmana	4
2.2. John Searle ja konstitutiiviset säännöt.....	7
2.3. Searle ja Reiland: puheakteja säätelevät säännöt ja pelien säännöt	12
3. Formalismin ongelmat	16
3.1. Ensimmäinen ongelma: taktiset sääntöjen rikkomiset	18
3.2. Ratkaisuehdotus: käytänteisyys (practiceism).....	23
4. Toinen ja kolmas ongelma: sitoutumattomuus päämääriin ja sattuma.....	28
4.1. Instrumentalismi	28
4.1.1. Ensimmäinen ratkaisu ongelmaan: episteeminen vaatimus	30
4.1.2. Toinen ratkaisu ongelmaan: funktionaalinen näkökulma	34
5. Pelin määritelmä uusin lisäyksin	39
6. Lopuksi.....	42
Lähteet:	44

1. Johdanto

Mitä ovat pelit ja mitä ihmiset tekevät, kun he pelaavat pelejä? Pelien voidaan käsittää olevan fyysistä materiaalia, kuten esimerkiksi shakkilauta, tai pelit voidaan käsittää kokoelmana yhteisesti sovittuja sääntöjä, kuten kuurupiilo. Shakin pelaamiseen tarvitaan kaksi pelaajaa, mutta myös shakkilauta, kun taas kuurupiiloonkin tarvitaan vähintään kaksi pelaajaa, mutta peliä voi käytännössä pelata missä vain. Lisäksi jotkin pelit voivat myös olla tietokoneelle ohjelmoituja simulaatioita tai abstrakteja, tai peleiksi on myös kutsuttu ihmiselämää simuloivia ja ennustavia teorioita. Onko peleillä kuitenkin jotain yhteistä, jonka perusteella kaikki pelit voitaisiin sisällyttää samaan luokkaan?

Wittgensteinin mukaan *pelejä* on hyvä esimerkki sanasta, jota ei voida määritellä yhden tietyn ominaisuuden perusteella ja *pelit* kuuluvat vain samaan sanojen luokkaan:

Tarkastele esimerkiksi tapahtumia, joita sanomme ”peleiksi”. Tarkoitin lautapelejä, korttipelejä, pallopelejä, otteluita ja niin edelleen... Mikä on niille kaikille yhteistä? – Älä sano: niillä *täytyy* olla jotakin yhteistä, muuten niitä ei sanottaisi peleiksi – vaan *katso*, onko niillä kaikilla jotain yhteistä. – Jos näet katsot niitä, et tule näkemään mitään, mikä on *kaikille* yhteistä, vaan tulet näkemään yhtäläisyyksiä, sukulaisuuksia, vieläpä kokonaisen sarjan. [...] En osaa luonnehtia näitä yhtäläisyyksiä paremmin kuin sanalla *perheyhtäläisyydet*... (Wittgenstein 2001, §66, §67.)

Filosofi Bernard Suits yritti silti pelitutkimuksen ensimmäisiin perustuksiin kuuluvassa kirjassaan ”*The Grasshopper*” (1978¹) määritellä pelit tarkasti ja täsmällisesti. Suitsille pelit eivät siis olleet Wittgensteinin tapaan epämääräisiä, vaan jokaisella pelillä on samat piirteet, joilla ne voidaan erottaa muunlaisesta toiminnasta. Näin ollen peleille on Suitsin mukaan

¹ Alkuperäinen julkaisu vuodelta 1978. Käytän tässä työssä lähteenä vuoden 2014 painosta.

olemassa normatiivisia perusteita, joiden mukaan pelit voidaan erottaa muunlaisesta toiminnasta muunkin, kuin vain kielellisen viittaamisen perusteella. Pääpiirteissään pelaaminen on Suitsin mukaan jonkin ylimääräisen, ei-välttämättömän esteen tai vaikeuden ylittämistä tai saavuttamista vain sen vuoksi, että se on olennaista itse toiminnalle. Esimerkiksi golfissa pallon lyöminen pieneen reikään käyttämällä siihen tarkoitettuja mailoja ja eteneminen golfin sääntöjen puitteissa. Helpointahan olisi vain kävellä reiän viereen ja pudottaa pallo reikään. Peleissä tärkeintä ei siis ole pelkästään päämäärä, mutta myös keinot, säännöt ja periaatteet, joiden mukaan tuo päämäärä tulee saavuttaa. Suitsin mukaan tässä piilee pelien ja tavallisen, käytännöllisyyteen pyrkivän toiminnan ero: käytännön elämän toimintaa sanelee päämäärät, kun taas pelejä pelataan vain tekemisen vuoksi. (Suits, 2014.)

Jos esimerkiksi käyn uimassa vain sen vuoksi, että pidän siitä tunteesta, joka vedessä liikkuminen minussa saa aikaan ja päämääränäni on maksimoida hyvinvointi, niin tällöin toimintaani ei säätele mikään pelillinen päämäärä, vaan ainoastaan toiminnasta saatu mielihyvä. Jos taas uidessani päätän, että aion jokaisella kierroksella parantaa aikaisemman kierroksen aikaani, niin silloin kyseessä on jonkinlainen peli, koska asetin itselleni Suitsin määritelmän mukaisesti ei-välttämättömän esteen tai tarkoituksen. Pelaamisessa ja peleissä pelkkä päämäärän saavuttaminen ei siis määrittele toimintaa, vaan itse toiminta määrittelee pelien olemuksen. Pelatessaan pelaajan tulee ”astua” pelimaailmaan ja hyväksyä toiminnalle asetetut ylimääräiset vaikeudet, eli pelien säännöt.

Filosofi Johan Huizingan mukaan pelaaminen on vastakohta kaikelle vakavalle, eli pelatessa ja peleissä totuus tai valhe, hyvä tai paha, pahe tai hyve menettävät merkityksensä. Pelaaja astuu tosielämästä eräänlaiseen ”taikakehään”, jossa tehdyillä teoilla ei ole aina samanlaisia seurauksia kuin oikeassa elämässä. (Huizinga, 1955.) Jos kampitan ystäväni jalkapallopelissä, niin ystäväni ei voi tulla pelin jälkeen syyttämään minua väkivaltaisesta käytöksestä, joka olisi tosielämän normatiivisten sääntöjen vastaista, mutta hän voi tulla syyttämään minua väärin

pelaamisesta. Peleillä on siis omat sääntönsä, jotka ovat tosielämän normatiivisten sääntöjen sisällä. Toiset pelit ovat suljetumpia, jolloin pelin sääntömaailmalla ja tosielämän säännöillä on vain vähän yhteistä kosketuspintaa, mutta jotkin pelit suorastaan kehottavat ja vaativat pelaajaa toimimaan vastoin yhteiskunnan normeja, kuten esimerkiksi kamppailulajit. Kaikille peleille on kuitenkin yhteistä, että pelaajan tulee osallistuakseen peliin tuntee ja hyväksyä kyseisen pelin säännöt.

Pelitutkimuksessa pelejä on tutkittu kahdesta eri näkökulmasta. Urheilufilosofit näkevät pelit sääntökokoelmana ja toimintana, jonka tarkoituksena on selvittää, kuka on taitavin missäkin pelissä, kun taas media- ja taiteentutkijat näkevät pelit taiteellisina *esineinä*. (Nguyen 2017, 10.) Tässä pro-gradu työssä lähestyn pelejä ensiksi mainitusta näkökulmasta niin, että yhteiset säännöt ja ehdot voidaan ulottaa kaikenlaisiin peleihin ja pelaamiseen. Tarkoituksena onkin pohtia sitä, onko olemassa sellaisia perustavia sääntöjä ja ehtoja, joita vain peleillä on tai mitä pelit vaativat ollakseen olemassa, ja mitkä ovat sellaisia pelien ominaispiirteitä, joiden perusteella voidaan perustellusti erottaa peli ja pelaaminen muunlaisesta toiminnasta. Pohjaksi työlle otan Bernard Suitsin formalistisen määritelmän peleille ja tuon esille kolme pelifilosofian parissa esitettyä ongelmaa ja vastaväitettä, jotka pyrkivät kumoamaan Suitsin määritelmän. Tuon myös esille korjausehdotukset, jotka taas pyrkivät puolustamaan ja täydentämään alkuperäistä määritelmää. Lopuksi esitän uuden, täydennetyn määritelmän peleille, joka pystyy vastaamaan alkuperäistä määritelmää paremmin tässä pro-gradu työssä esiin nostettuihin vastaväitteisiin ja ongelmiin.

2. Formalismi

Bernard Suits esittää sen perustavanlaatuisen teesin, jonka mukaan pelejä ei voi olla olemassa ilman sääntöjä ja kaikkia pelejä ohjaavat tietynlaiset metasäännöt. Metasääntöjen tarkoituksena on määrittellä ne piirteet, joiden mukaan tietynlaista toimintaa voidaan kutsua peliksi ja pelaamiseksi. Pelit ovat näin ajateltuna vain eräänlainen toiminnan ”algoritmi”. Kun noudatetaan sääntöjä A, B ja C, niin päädyt lopputulokseen D. Tätä kutsutaan formalismiksi.

2.1. Pelit sääntökokoelmana

Pelejä ei voi olla ilman sääntöjä ja pelaajia, joten sääntöjen tarkoitus on ohjata pelaajia, mutta myös niin, että pelaajilla on mahdollisuus muokata sääntöjä. Pelien säännöt ovatkin loppujen lopuksi vain ihmisten keskenään sopimia normatiivisia sääntöjä, joiden puitteissa jotain toimintaa voidaan kutsua pelaamiseksi. Pelit koostuvat siis pelillisistä säännöistä, jotka voidaan erottaa muunlaisista normatiivisista säännöistä, kuten esimerkiksi liikennesäännöistä tai ihmisen itselleen asettamista säännöistä, kuten kiellosta olla syömättä rasvaista ruokaa illalla kello yhdeksän jälkeen tai olla pelaamatta tietokonepelejä enempää kuin kaksi tuntia päivässä.

Bernard Suitsin mukaan pelatessa täyttyvät seuraavat ehdot:

- (1.) Pelin pelaamisessa pyritään ennalta määrättyyn esipelilliseen päämäärään (*prelusory goal*).
- (2.) Pelaaja käyttää vain sellaisia keinoja, jotka ovat sääntöjen sallimia (*lusory means*).
- (3.) Säännöt kieltävät tehokkaammat keinot (*constitutive rules*).
- (4.) Pelaaja hyväksyy yllä olevat säännöt sen vuoksi, että vain niitä noudattamalla kyseessä oleva toiminta on mahdollista (*lusory attitude*). (Suits 2005, 48–49.)

Kyseiset periaatteet ovat Suitsille jokaisen pelin perusta, sillä pelaamisen taustalla piilee pelillinen asenne (*lusory attitude*), joka tekee sääntöjen noudattamisesta mahdollista. Pelillinen

asenne on sellainen lähestymistapa toimintaan, jossa ikään kuin hyväksytään se, että tarkoituksena ei ole keksiä parasta tai tehokkainta keinoa, vaan ollaan valmiita alistuman tiettyjen sääntöjen alaiseksi, koska halutaan alistua sääntöjen alaiseksi. Määritelmän tarkoituksena onkin erottaa pelaaminen muunlaisesta sääntöjen määräämästä toiminnasta, kuten liikennesääntöjen noudattamisesta, joiden tarkoituksena on turvallinen ja sujuva liikenne, jolloin tehokkuuden mittarina voi olla esimerkiksi onnettomuuksien vähentyminen. Pelien sääntöjen tarkoituksena on vain mahdollistaa pelin pelaaminen². Suitsin määritelmä pätee molempiin pelityyppeihin, eli kun puhutaan niin sanotuista suljetuista peleistä (golf, shakki) ja avoimista peleistä. Suitsin mukaan myös avoimissa peleissä on voimassa sama pelillinen päämäärä, kuten esimerkiksi sellaisessa tennisottelussa, jossa pelaajat eivät laske pisteitä, mutta päämääränä on kuitenkin pitää pallo mahdollisimman kauan pelissä. Myös erilaiset mielikuvituspelit, kuten lasten leikit tai roolipelit kuten *Dungeons & Dragons* sopivat avoimien pelien kategoriaan. (Ridge 2019, 9.)

Suitsille pelien tärkein elementti on vähintään yhden pelillisen säännön noudattaminen, olkoon se kuinka yksinkertainen tahansa. Suits kertoo esimerkiksi tarinan kahdesta kenraalista, jotka eivät pysty viettämään rauhallisia eläkepäiviä, koska he ovat tottuneet elämänsä aikana voittamaan ja alistamaan muita. He yrittävät pelata tennistä tai shakkia, mutta heidän pelaamansa pelit päättyvät aina tilanteeseen, jossa toinen pelaajista rikkoo räikeästi sääntöjä esimerkiksi lyömällä pallon pois pelikentältä ja kaivamalla aseensa esiin. Pian he päättävät, että ainoa keino päättää kumpi on parempi ja voi lopullisesti voittaa toisen, on kaksintaistelu kuolemaan. He sopivat siis, että kaksinkamppailu käydään seuraavana aamuna kello 7.00. Näin he olettavat, että he ovat keksineet pelin ilman sääntöjä, mutta pian toinen herää keskellä yötä

² Useasti pelien sääntöihin on sisäänrakennettuna myös turvallisuuden vetoavat seikat, mutta on myös tapauksia, jossa peli ei ole tutkimuksen mukaan turvallinen, mutta sääntöjä silti noudatetaan ”orjallisesti”. Tuomarin tehtävänä onkin useasti toimia peleissä kapellimestarina, joka sääntöjä tulkitsemalla mahdollistaa turvallisen ja sujuvan pelaamisen.

ja tajuaa, että hän voisi lähettää salamurhaajan keskellä yötä surmaamaan vastustajansa. Näin hän saavuttaisi päämääränsä, eli vastustajansa surmaamisen, mutta koska he olivat sopineet, että kaksintaistelu suoritetaan aamunkoitteessa ja vain kahden kesken, olivat he lopulta määrittäneet säännöt toiminnalleen. Harmistuttuaan eläkeläiskenraalit jäivät pohtimaan vaihtoehtoja. (Suits 2014, 64–74.)

Tarinan tarkoituksena oli osoittaa, että ohjaavaksi säännöksi riittää yksikin sääntö, jos se toimii konstitutiivisena (estää tehokkaammat keinot). Toinen esimerkki voisi olla korttipeli *Fluxx*³, jossa ainoana sääntönä on ”nosta kortti ja pelaa kortti” ja jokaisen pelatun kortin jälkeen säännöt, sekä pelin päämäärä muuttuvat. Kyseessä on silti peli, sillä toiminnassa on yhteinen päämäärä (voitto) ja edes yksi ohjaava sääntö.

Määritelmä on kuitenkin suppea ja sen puitteissa voidaan perustella useiden erilaisten toimien olevan pelaamista, kuten vaikkapa poliittinen argumentointi, jossa hyväksytään kaikki Suitsin peleille asetetut vaatimukset. Poliitikassakin hyväksytään ajoittain jäykkä hallinnollinen päätöksenteko ja pidättäytytään radikaaleista ja tehokkaammista keinoista, koska se on osa politikoinnin luonnetta. Siksi onkin syytä tarkastella erikseen mitä ovat pelilliset säännöt, ja mikä tekee niistä nimenomaan tekemistä konstituoivia sääntöjä. Suitsille ainoa konstituoimista merkitsevä tekijä on metasääntö ”säännöt kieltävät tehokkaammat keinot”, ja se riittää Suitsin mukaan konstituoimaan pelin, mutta mielestäni on syytä tarkastella konstituoivia sääntöjä muissa yhteyksissä ja katsoa sopisivatko ne peleihin.

³ kts. https://www.looneylabs.com/sites/default/files/literature/Fluxx5.0_Rules.pdf

2.2. John Searle ja konstitutiiviset säännöt

John Searle esittää eron konstitutiivisten ja säätelevien (eng. *regulative*) sääntöjen välillä teoksessaan *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, jossa Searle selventää, kuinka konstitutiiviset säännöt luovat tai määrittävät uudenlaista toimintaa ja ne luovat uusia mahdollisuuksia osallistua uudenlaiseen toimintaan. (Searle 1969, 33.) Formaalisessa muodossa yksinkertaistettuna kyse on kaavasta ”X tarkoittaa Y:tä kontekstissa C” (Searle 1969, 35.) Vastauksena edelliseen, Searle määrittelee säätelevät säännöt niin, että säätelevät säännöt säätelevät jo sääntöä edeltäviä, tai itsenäisiä toiminnan tai käyttäytymisen muotoja. Ne ovat yleensä esitetty formaalisessa muodossa ”tee X, tai jos C, niin tee Y”, eli säätelevän säännön voi sanoa olevan esitysmuodoltaan rajoittava, ohjaileva tai ohjeellinen. Säännön tarkoituksena on vaatia tai kieltää tietynlaista käyttäytymistä tai tekemistä. (Searle 1969, 33–35.)

Klassinen esimerkki konstitutiivista säännöistä – joka sopii myös hyväksi esimerkiksi pelien konstitutiivisista säännöistä – on shakin linnoitussääntö. Searlen formalistista esitystapa mukaillen siirtoa, jossa kuningas tulee lähtöruudustaan tornin viereen ja vaihtaa sen jälkeen tornin kanssa paikkaa (X) kutsutaan linnoitukseksi (Y) pelissä nimeltä shakki (C). Oheisessa esimerkissä nappuloiden siirtoa voidaan kutsua linnoitukseksi vain shakissa, ja jos pelaaja siirtää nappuloitaan vastakkaisiin suuntiin ja väittää tätä linnoittamiseksi, niin se ei pelin sääntöjen mukaan pidä paikkaansa. On kuitenkin huomattava se ilmiselvä asia, että konstitutiiviset säännöt ovat yleensä osa suurempaa sääntöjen kokonaisuutta, jotka luovat tietynlaista toimintaa. (Placani 2017.) Searlille linnoitussääntö on myös esimerkki niin sanotuista institutionaalisesta faktasta, joka on totta vain, koska ihmiset ovat sopineet sen olevan niin ja toimivat sen mukaisesti. (Searle, 1995, 69.) Väitteet liittyen kyseessä olevaan faktaan voivat olla objektiivisesti totta, vaikka ontologisesti väite on subjektiivinen. (Searle 1995, 9–10.) Henkilö voi viitata nappuloiden liikuttamisen olevan shakin sääntöjen mukainen

liike ja olla täysin oikeassa asiassaan, vaikka shakin sääntöjä tietämätön voisi väittää hänen vain sormeilleen kahta palaa materiaalia.

Säätelevät säännöt taas säätelevät ja ohjaavat toimintaa, jota tapahtuu jo erillisenä ja itsenäisenä säännöstä riippumatta. Esimerkiksi voi ottaa vaikka liikenteen. Liikennesääntöjen voisi olettaa olevan konstitutiivisia, sillä liikennemerkit, autokoulussa opitut väistämismääräykset ja rajoitukset näyttävät luovan kokonaisuuden, jota voidaan sanoa liikenteeksi. Säännöt ovat myös välttämättömyys liikenteen sujumiselle. Siltikään, liikenne ja liikennesäännöt eivät ole Searlen määrittämän jaon mukaisesti konstitutiivisia, vaan sääteleviä. Jos liikennesäännöt olisivat konstitutiivisia, niin liikenne olisi vasta sääntöjen asettamisen jälkeen mahdollista, eli kaikkea muuta toimintaa, joka ei olisi liikennesääntöjen ohjaamaa ei voisi kutsua liikenteeksi. Asiaa voisi katsoa historiallisesti taaksepäin kehityksenä, että ensin oli liikenne ja vasta sen jälkeen alettiin säätämään erillisiä liikennesääntöjä, mutta sääntöjen määrittämisen näkökulmasta huomataan, että myös sääntöjä noudattamattomat ajoneuvot kuuluvat osaksi liikennettä. Ero edelliseen esimerkkiin linnoitusäännössä on se, että linnoitus on mahdollista vain shakin sääntöjen kontekstissa, mutta liikenne on olemassa ilman sääntöäkin. Säännöillä ja kielloilla pyritään vain ohjaamaan liikennettä haluttuun suuntaan muodossa: ”väistä oikealta tulevaa (X), paitsi jos oikealta tulevalla on kolmio (C), niin voit ajaa (Y).

Searlen määrittämästä jaosta on oltu myös erimielisiä, ja etenkin filosofi Joseph Raz väittää, että Searlen argumentista voidaan loogisesti päätellä, että kaikilla säännöillä on sekä konstitutiivinen, että säätelevä puoli. (Raz, 1975/1999, 109.) Raz esittää seuraavanlaisen kaavion:

	A		B
1	Antaa 50 punttaa Mr. Jonesille.	”ja”	Maksaa tuloveroa.
2	Sanoa: ”minä lupaan”.	”ja”	Luvata.

Kaaviossa kuvataan kahta tekemisen tapaa. Ensin on esitetty laki, joka määrää verojen maksusta ja toisekseen sääntö lupaamisesta. Henkilö voi maksaa tuloveroa maksamalla 50 punttaa Mr. Jonesille, joka on töissä verottajalla, mutta lisäksi henkilö voi luvata maksaa 50 punttaa (Jonesille) sanomalla ”minä lupaan”. Razin mukaan 1A ja 2A kuvaavat sääntöjen mukaista toimintaa, joka tapahtuu, vaikka kyseiset säännöt verojen maksamisesta tai lupaamisesta eivät olisi edes voimassa. 1B ja 2B taas kuvaavat toimia, jotka voivat tapahtua vain, jos on olemassa säännöt koskien tuloveroa ja lupaamista. Raz vetoaakin siihen, että koska samanlaiset kuvaukset ja parit voidaan muodostaa kaikista säännöistä, ovat säännöt samanaikaisesti sekä sääteleviä, että konstituioivia. (Raz, 1975/1999, 109.)

Searle puolustaa oma näkemystään seuraavanlaisesti: säätelevät säännöt koskettavat toimintaa, joka on loogisesti säännöistä riippumatonta itsenäistä toimintaa, kun taas konstitutiiviset säännöt nimenomaan konstituivat toimintaa, joka on loogisesti säännöistä riippuvaista. Searle antaakin erinomaisesti pelien sääntöihin sopivan esimerkin. Searlen mukaan on täysin mahdollista, että 22 ihmistä voivat todella onnekkaasti kentälle juostessaan toimia ja liikkua fyysisesti juuri kuten jalkapallo-ottelussa toimitaan, mutta jos ei olisi olemassa jalkapallon sääntöjä, niin toimintaa ei voisi kutsua jalkapallon pelaamiseksi. (Searle, 1969, 34.)

Razin mukaan myös kyseisessä esimerkissä tulisi ottaa huomioon jako normatiivisten ja luonnollisten toimien kuvauksissa. Normatiivisissa kuvauksissa täytyy aina viitata johonkin sääntöön, mutta luonnollisissa toimita ei tarvitse viitata erikseen mihinkään sääntöön. Aikaisemman taulukon mukaisesti teko 1A:ta ei voi kutsua veron maksamiseksi, ellei lakia

tuloverosta ole voimassa, mutta Razin mukaan verolaki ei ole silti konstituiva. Vaikka ero toimien välillä on olemassa, niin sen ei tarvitse viitata sääntöjen erilaisuuteen. Jokainen sääntö säätelee tekoja, jotka voidaan kuvata myös ilman säännön olemassaoloa. Sekä myös käänteisesti; jokainen sääntö luo uutta toimintaa, ja tuo toiminta voidaan selittää vain viittaamalla ennestään olemassa olevaan sääntöön. (Raz, 1975/1999, 110).

Intuitiivisesti ajatellen Searlen jaottelu kuulosta järkevältä, mutta Joseph Razin vastaväite on niin vahva, että se vaatii kumoamista. Searle ei selvästikään erottele kahden sääntötyypin eroa tarpeeksi selväsanaisesti, sillä pelkkänä teon kuvauksena Razin vastaväite näiden samuudesta osuu oikeaan. Sen vuoksi parempi tapa erotella säännöt toisistaan on keskittyä säännön ja henkilön väliseen suhteeseen, ja kuinka tuo sääntö voi vaikuttaa ja ohjata henkilöä. (Placani 2017, 4.) Säännön kyky toiminnan ohjaukseen on riippuvainen siitä, vaikuttaako tuon säännön olemassaolo henkilöiden päätöksiin normatiivisesti ja lisäksi säännön normatiivisuuden tulisi olla sellainen, että se vaikuttaa henkilön päätökseen tehdä tai olla tekemättä tekoa. (Scanlon, 1998.) Eli jos henkilöllä on jokin normatiivinen syy tehdä teko X, niin on olemassa jokin normatiivinen vaatimus tai velvoite tehdä teko X, joista seuraa, että X:n tekeminen on oikeutettua jonkin normatiivisen säännöstön perusteella. Ero tulee vielä selvemmin esille, kun ajatellaan molempien sääntötyyppien formaalista esitystä, joissa molemmissa X viittaa tekemiseen. Konstitutiivisessa esityksessä ” X tarkoittaa Y:tä kontekstissa C” X ilmaisee tai yksilöi tietynlaisen tekemisen, kun taas säätelevässä säännössä ” tee X, tai jos C, niin tee Y” X esittää toimintaa, jota vaaditaan tai pyydetään. (Placani 2017, 4–5.)

Jos palataan aiempaan shakkiesimerkkiin linnoittamisesta: tornitus eli linnoitus on shakissa siirto, jolla kuningas siirretään aloitusruudustaan kaksi ruutua sivulle ja samanvärinen, kuninkaan siirtymissuunnassa oleva torni siirretään sen viereen toiselle puolelle.⁴ Verrataan nyt

⁴ [Shakin säännöt 2018](#) 2018. Shakkiliitto. Viitattu 22.4.2021.

tuota sääntöä säätelevään sääntöön koskien sallittua nopeutta liikenteessä: ”maksiminopeus moottoritiellä kaikille ajoneuvoille on 120 kilometriä tunnissa”. Huomataan, että shakin linnoitusta koskeva sääntö ei vaadi, tai pakota pelaajaa tekemään linnoittamista, kun taas ylinopeutta koskeva sääntö ilmaisee selvästi, että kukaan ei saa ajaa yli 120 kilometriä tunnissa. Ylinopeussääntöä voi rikkoa monella tapaa, kuten ajamalla 140 kilometriä tunnissa, mutta linnoittaminen shakissa tapahtuu vain nimenomaisen säännön puitteissa, jolloin vain kyseisen säännön ohjaamana tehtyä siirtoa voidaan kutsua linnoittamiseksi. Shakkipelin sääntö tavallaan luo kyseisen toiminnan mahdollisuuden, mutta ei pakota pelaajaa toimimaan sen perusteella, mutta siinä vaiheessa, kun pelaaja on päättänyt näin toimia, niin siirto suoritetaan täsmälleen säännön mukaisesti. (Placani 2017, 5.)

Kun otetaan huomioon säännön ja subjektin välinen suhde ja ohjausvaikutus, niin voidaan myös vastata Joseph Razin esittämään huomioon tekojen samankaltaisuudesta. Sääntö tai laki tuloverosta on perimmäinen syy toimia säännön ohjaamana, eikä kyse ole silloin konstitutiivisesta säännöstä. Myöskään aikomus lupauksen pitamisestä ei ole itsessään syy alkaa pitämään lupauksiaan. Raz esittää kaksi toimintaa – sanoa ”minä lupaan”, ja lupaaminen. Kumpikin on tarkka kuvaus samanlaisesta menettelystä, mutta ei ole olemassa suhdetta lupauksen pitämisen välillä (jos oletetaan, että on olemassa sääntö, jonka mukaan lupaukset pidetään sanomalla ”minä lupaan”), ja sen syyn välillä, miksi subjektit pitävät lupauksensa. Mutta entä sitten sääntö ”lupaukset täytyy pitää”, joka konstituoii normatiivisen säännön lupauksista? Vaikuttaa intuitiivisesti siltä, että sääntö lupauksesta vaatii kyseisen normatiivisen ja konstituoivan ulottuvuuden toimiakseen annetulla tavalla, mutta jos sääntöä tarkastelee lähemmin, niin huomataan, että lupauksen pitäminen on säätelevä sääntö. Sillä jos henkilöä ei olla pakotettu lupaukseen tai lupaus on tässä fyysisessä maailmassa mahdollista pitää, niin silloin tuo sääntö lupauksesta on voimassa säätelevänä sääntönä ja henkilö voi sen rikkoa monella tapaa. (Placani 2017, 5–6.)

Viitaten pelien sääntöihin, John Searle kirjoittaa: ”en edes tiedä, kuinka henkilön olisi edes mahdollista rikkoa sääntöä, joka konstituoii shakkimatin shakissa, tai touchdownin amerikkalaisessa-jalkapallossa” (Searle, 1969, 41). Jos henkilö siis rikkoisi esimerkiksi shakin linnoitus sääntöä liikuttamalla joitain muita nappuloita kuin tornia ja kuningasta, niin silloin tuo liike olisi vain väärin suoritettu. Konstituoiva sääntö nimenomaan kertoo, kuinka jokin asia tehdään jossain tietyssä kontekstissa (X tarkoittaa Y:tä kontekstissa C) ja sen vuoksi konstituoivat säännöt tulee erottaa säätelevistä säännöistä, jotka selkeämmin ilmaisevat minkälaista toimintaa sääntö vaatii. Periaatteessa konstituoivaa sääntöä ei voi rikkoa, koska jos sääntöä rikotaan, niin kyseistä toimintaa ei tapahdu, tai ei ole olemassakaan. Jos shakkipelaaja siirtää pelinappuloita aivan kuten itse haluaa, niin kyse ei ole silloin shakista, sillä vain shakin sääntöjen mukaan pelattu peli on shakkia. Palatakseni alun esimerkkiin liikenteestä voidaan tarkastella esimerkiksi ylinopeusääntöä, joka on selvästi säätelevä sääntö: ”Älä aja yli 80 km/h”. Kyseinen sääntö ei konstituoii ajamista ja sen voi rikkoa monella tapaa, kuten ajamalla 90 km/h, tai 100 km/h ja voidaan sanoa, että henkilö on edelleen osa liikennettä ja ajaa autoa. Jos kyseessä olisi kilpailu, jossa suurin sallittu ajoneuvon nopeus on vain 80 km/h, ja henkilön auto kulkisi yli 80 km/h, niin silloin hän rikkoisi kilpailua konstituoivaa sääntöä: ”nopeus (X) ei saa ylittää 80 km/h (Y) kilpailussa, jossa 80 km/h ylittävä nopeus on kielletty (C)”.

2.3. Searle ja Reiland: puheakteja säätelevät säännöt ja pelien säännöt

Filosofi Indrek Reiland näkee, että pelilliset säännöt ovat läheistä sukua puheakteja sääteleville säännöille. Ajatuksen konstitutiivisista säännöistä säätelevien (*regulative*) sääntöjen rinnalla toi ensin esille John Searle. Pelillisiä sääntöjä tulisikin Reiladin mukaan lähestyä samalla tavoin kuin semanttisia sääntöjä, jotka säätelevät ja konstituoivat puheaktit erilaisissa konteksteissa. (Reiland 2020, 136.) John Searlen mukaan säännöt konstituoivat puheaktin siinä mielessä, että

niiden puitteissa on mahdollista esittää kyseisiä asioita, eli säännöt mahdollistavat Searlen mukaan pelien pelaamisen samalla tavalla kuin kielten puhumisen, koska kielen säännöt antavat lauseille ja sanoille vakuuttavuuden ja merkityksen. (Reiland 2020, 136–137.)

Mutta mitä ovat nuo säännöt tässä kontekstissa? Wittgensteinin mukaan sääntöjä ovat kaikki sellaiset, joita voidaan noudattaa niin, että:

- a) Ymmärryksemme säännöstä, ja sen noudattaminen ja käyttö luo, ohjaa ja selittää toimintaamme
- b) Käytöksemme voi olla sen mukaista tai vastaista (Reiland 2020, 137–138).

Wittgensteinilaisessa mielessä sääntöjä voivat olla intentiot, toivomukset ja käskyt. Jos annan autoni ystävälle lainaan yhdeksi päiväksi, niin kyseessä ei ole vielä säännönmukaisuus tai sääntö, mutta jos asetan selkeän ehdollisen säännön: ”saat lainata autoani parittomina viikonloppuina”, niin olen asettanut toimintaa ohjaavan säännön. Sääntö tai normi on siis kapeassa mielessä jotain sellaista, jota voi noudattaa, ja sen mukainen tai vastainen toiminta on deonttista. (Reiland 2020, 138–139.) Normeilla (ja säännöillä) on lisäksi propositionaalinen sisältö, joka määrää normin vaikuttavuuden. Säännöt ovat normeja, jotka ovat ihmisten yhteisesti asettamia, kuten esimerkiksi lait, jotka ovat voimassa, koska tietty auktoriteetti on ne asettanut tai yhteisölliset säännöt ovat normeja, koska ne ovat yhteisesti hyväksytyjä. ”Älä tapa” on voimassa, koska sen propositionaalinen sisältö on totta kaikkialla, mutta ”ota vain kolme kalapuiikkaa” voi olla voimassa vain tietyssä ruokalassa, koska kyseisen ruokalan henkilökunta on niin määrännyt⁵. Sääntöihin liittyy siis ehtoisuus, normatiivinen asenne ja aika

⁵ Kyseessä on hyvin kapea määritelmä normatiivisista säännöistä. Auktoriteettien säätämät normatiiviset säännöt voivat esimerkiksi pitää sisällään myös rangaistuksen, jolloin säännön tehokkuus perustuu osittain rangaistuksen välttämiseen eikä pelkästään normatiivisesti oikeana pidetyn säännön noudattamiseen, mutta tässä seminaarityössä käytän kuitenkin tätä suppeampaa määritelmää, sillä tarkoituksena ei ole keskittyä auktoriteetin säätämiin sääntöihin vaan pelien sääntöihin, jotka vaativat siihen osallistuvien yhteistä suostumusta.

sekä paikka. Kouluruokalan ruokamäärää rajoittava sääntö on voimassa, koska henkilö on kyseisessä ruokalassa aikeissa ottaa ruokaa, ja hänellä on halu totella yleistä sääntöä.

Normit ja säännöt eivät kuitenkaan ole voimassa ilman aktiivista normien mukaista toimintaa ja esittämistä. Puheaktia säätelevät säännöt tulevat aktuaalisiksi henkilön puhuessa ja ”ota vain kolme kalapuikkoa” on voimassa, koska henkilöt toimivat normin mukaisesti. Tekeminen ja esittäminen eivät vain ilmoita jotain tosiasiaa maailmasta, vaan pyrkivät normin mukaisella toiminnalla muuttamaan jotain asiantilaa. (Reiland 2020, 140.) Pelien kohdalla säännöt eivät ole kuitenkaan vain toimintaa ohjaavia, vaan myös toimintaa tuottavia sääntöjä, eli pelien säännöt konstituivat kyseisen toiminnan ja tuottavat niiden pohjalta uudenlaista toimintaa.

Pelin sääntöjä voi pitää konstituivina, jos ja vain jos seuraavat ehdot täyttyvät:

- (1.) *Hallitseminen*⁶: Sääntö (tai sääntökokoelma) on konstituiva, jos ja vain jos henkilö hyväksyy/sallii yhden säännön/sääntöjen voimassa olemisen samanaikaisesti.
- (2.) *a) Auktoriteetti*: Yksi sääntö on voimassa kerrallaan, jos henkilö hyväksyy/sallii sen sillä hetkellä ja *b) Sisältö*: Sääntö määrittelee välttämättömät ja riittävät olosuhteet, että sitä edeltävällä teolla on deontista merkitystä⁷
- (3.) *Oikeutus*: Sääntö hyväksytään/sallitaan siitä syystä, että säännön hyväksyminen mahdollistaa uuden toiminnan (Reiland 2020, 154–157).

Jos palataan takaisin aiemmin esitettyihin sääteleviin sääntöihin ja kalapuikko esimerkkiin, niin huomataan, että kyseinen sääntö ei voi olla konstituiva yllä olevien ehtojen puitteissa. Sääntö ”älä ota enempää kuin kolme kalapuikkoa” on voimassa ehdoitta, eikä se saa aikaan uutta toimintaa. Konstituivat säännöt – joita myös pelien säännöt ovat – hyväksytään, koska ne mahdollistavat siitä seuraavan toiminnan. 50 kilometrin kävelijä hyväksyy urheilusuoritukseen

⁶ eng. governance.

⁷ eng. Content: it specifies necessary and sufficient conditions for the antecedently existing action to have the deontic status.

liittyvät rajoittavat säännöt sen vuoksi, että vain sääntöjä noudattamalla kyseinen toiminta ja kilpailu on edes mahdollista. Golfin pelaaja ei myöskään aja golfautolla reiän viereen pudottaakseen pallon reikään, koska se ei ole golfin pelaamista. Konstitutiivisilla ja Searlen kuvailemilla institutionaalisilla faktoilla on silti deonttista voimaa. Vaikka säännöt ovat ”vain” ontologisesti sosiaalisia sopimuksia, niin säännöt luovat silti keskinäisiä lupauksia tietynlaisesta toiminnasta.

3. Formalismin ongelmat

Käsitys peleistä formalistisena sääntökokoelmana kohtaa nopeasti monia ongelmia. Ensinnäkin pelaajat voivat helposti rikkoa pelin sääntöjä vahingossa, kuten tennispelaaja, joka lyö pallon rajojen ulkopuolelle tai jalkapallon pelaaja, joka koskettaa palloa vahingossa kädellään. Olisi outoa väittää, että pelaajat lopettivat yhteisten sääntöjen noudattamisen ja pelaamisen ylipäätään siksi ohikiitäväksi hetkeksi, kun he rikkoivat sääntöä. Toisekseen useissa peleissä pelaajat tietoisesti rikkovat annettuja sääntöjä, koska sääntöjen rikkomisesta on heille pelin päämäärän suhteen selkeästi hyötyä, kuten esimerkiksi jalkapallonpelaaja, joka kamppittaa vastahyökkäykseen pääsevän vastustajan.

Bernard Suits käsitteli asiaa hyvin ylimalkaisesti. Suitsin mielestä tahallinen sääntöjen rikkoja ei sääntöjä rikkoessaan enää pelaa peliä, tai hän voi rikkoa sääntöjä vahingossa, josta voi seurata sääntöjen määräämä rangaistus, sillä pelaaja saa rikkomalla sääntöjä etua vastajoukkueeseen nähden. Aiemmin mainittu verkkoon lyövä tennispelaaja osuisi ensimmäiseen kategoriaan, sillä hän rikkoo vain taidollista sääntöä (*rule of skill*) ja jalkapalloilija toiseen, sillä hän rikkoo sääntöä tietoisesti, ja siitä seuraa pelin sääntöjen mukainen rangaistus (*constitutive rule*). Suitsille asia ei ole näin ongelma, sillä määrätyt rangaistukset ovat osa peliä konstituivia sääntöjä. (Suits 2014, 40.) Suits ei silti tunnu huomaavan sitä tosiasiaa, että taitavat pelaajat rikkovat sääntöjä tai pelaavat useasti vähintään sääntöjen rajamailla, ja olisi ongelmallista sanoa, että he eivät pelaisi peliä lainkaan. On myös aivan varmasti olemassa sellaisia sääntöjä, joita rikkomalla pelaaja ei enää pelaa peliä kuten peliä on tarkoitettu pelattavaksi. Formalistinen pelikäsitys törmää loogiseen mahdottomuuteen, koska jos vain sääntöjä noudattamalla peli on mahdollista ja sääntöjen rikkoja ei enää pelaa peliä, niin ei hän silloin myöskään voi voittaa peliä, vaikka hän siihen osallistuukin. Tosimaailmassa sääntöjä rikotaan jatkuvasti ja sääntöjen rikkoja voi jopa voittaa pelin.

Suppea formalistinen näkemys jättääkin huomioimatta ”pelin hengen”⁸. Pelin henki määrittelee sallitun ja ei sallitun lisäksi sen mikä on hyväksyttävää, ja hyväksyntä vaatii pelaajilta muutakin kuin vain sitoutumista yleisesti tiedettyihin sääntöihin. Säännöt ovat eräänlainen kehikko tai resepti, jonka perusteella itse pelaaminen tapahtuu ja usein on tarpeellista katsoa ”sääntöjen taakse”. Pelien säännöissä voidaan soveltaa samanlaista tulkintaa kuin Ronald Dworkin ehdottaa lakien kohdalla. Tarkoituksena ei ole lukea pelkästään kirjoitettua lakia, vaan onnistuneen laintulkinnan edellytyksenä on hahmottaa lakien taustalla piilevät moraaliset arvot. (Nguyen 2017, 11.) Näin tulkittuna myös pelin sääntöjä tietoisesti rikkova, ja siitä hyötyä saava pelaaja toteuttaa pohjimmiltaan pelin tarkoitusta ja päämäärää.

Sääntöjen tulkitseminen on hyvin vaikeaa, mutta myös tiukan formalismin hyväksyminen ajaa ristiriitaisiin päätelmiin. On varmasti selvää, että on olemassa joitain sääntöjä, joita rikkomalla pelaaja ei enää pelaa peliä, koska pelkkä pelin päämäärän tavoittelu ei voi olla kriteerinä pelaamiselle. Jos joku esimerkiksi pelaa pokeria merkatulla pakalla, niin hän todennäköisesti osallistuu peliin päämäärä mielessään, mutta ei noudattamalla yhteisiä sääntöjä. Toinen formalismin ongelma on sitoutuminen pelillisiin päämääriin. Suitsin ensimmäisessä premississä sanotaan: pelin pelaamisessa pyritään ennalta määrättyyn päämäärään (*prelusory goal*), joten pelin sääntöjen täytyy selkeästi ilmaista, mikä on pelin päämäärä. Edellisen lisäksi Suits ilmaisee neljännessä premississä, että pelaajat sitoutuvat sääntöihin, koska vain siten toiminta on mahdollista. On silti helppo keksiä esimerkkejä tilanteista, joissa pelaajat eivät lainkaan pyri ennalta määrättyyn päämäärään tai sitoutuvat sääntöihin täysin muista tarkoituseristä kuin pelillisistä päämääristä käsin. Esimerkiksi voidaan ottaa vaikka ammattilaispelaajat, joita tekemisessä motivoi raha. Lisäksi vanhemmat, jotka pelaavat lastensa

⁸ *Ethos of the game* Fred D’Agostino (1981).

kanssa pelejä ilman aikomustakaan voittaa peliä eivät sitoudu pelin päämäärään, vaikka he sitoutuvat yhteisiin sääntöihin. (Ridge 2017, 13.)

Kolmas ongelma liittyy onnekkuuteen ja tietämättömyyteen: onko kyseessä pelaaminen ja peli, jos henkilö vain sattuu paikalle, ja tekee oikeanlaisen suorituksen (esimerkiksi ottaa pallon ja heittää sen toiselle pelaajalle) ilman tietoakaan säännöistä. Tällöin hän toimii sääntöjen mukaisesti, mutta ei niiden ohjaamana. Mistä siis voisi löytyä ratkaisu esitettyihin formalismin ongelmiin, vai pitäisikö vain hyväksyä Wittgensteinin ehdotus ja nähdä pelien vain muistuttavan toisiaan ilman tarkkarajaisia sääntöjä, vai voidaanko pelit nähdä omana asioiden luokkana, jotka noudattavat selkeitä sääntöjä? Pureudun nyt formalismin ongelmiin aloittaen tietoisesta sääntöjen rikkomisesta ja esitän siihen mahdollisen ratkaisun.

3.1. Ensimmäinen ongelma: taktiset sääntöjen rikkomiset

Kun urheilija tai pelin pelaaja tekee niin sanotun taktisen rikkeen, niin tällä tarkoitetaan sitä, että henkilö saa itselleen ja mahdollisesti joukkueelleen selvää etua rikkomalla sääntöjä tietoisesti. Lisäksi kun puhutaan taktisesta rikkeestä, niin sääntöä rikkova pelaaja yleensä tietää säännön rikkomisesta seuraavan rangaistuksen, mutta hän osaa arvioida tilanteen niin, että rikkomuksesta saatu rangaistus on pienempi paha kuin jättää taktinen rike tekemättä. Pelaaja voi tehdä taktisen rikkeen esimerkiksi silloin, kun hän kaataa vastustajan, joka olisi päässyt ilman rikettä vaaralliseen maalinteko tilanteeseen.

Filosofi Miroslav Imbrišević näkeekin Suitsin lähestymistavassa taktisiin rikkeisiin loogisen ristiriidan, sillä jos pelin sääntöjen tarkoituksena on konstituoida peli estämällä tehokkaampien keinojen käyttäminen (esimerkiksi pyöräily juoksukilpailussa), niin myöskään taktisen rikkeen tekijä ei pelaisi peliä niin kuin peliä kuuluisi pelata. Empiirinen havainto reaali maailmasta kuitenkin kertoo, että sääntöjen rikkomisia tapahtuu erilaisissa peleissä jatkuvasti, eikä se silti tarkoita, että pelejä ei pelattaisi oikein.

Se missä Suits menee Imbriševićin mielestä eniten harhaan on kaikkien sääntöjen tulkitseminen konstituiviksi, sillä juuri se luo loogisen ristiriidan. Suitsin mukaan sääntöjen lisäksi pelaajilta tarvitaan pelillistä asennetta, jonka mukaan he haluavat alistua pelaamaan annettujen sääntöjen mukaan, koska vain silloin säännöt konstituivat pelin. Sen vuoksi, jos pelaaja rikkoo sääntöä ja saa siitä rangaistuksen, on myös tuo rangaistus osa konstituivia sääntöjä. Suits siis itsekin myöntää, että pelaajat eivät pelaa sääntöjen mukaan, mutta silti vain sääntöjen mukaan pelaaminen ”luo” pelin. Imbrišević väittääkin, että Suitsin esittämä konstituiva sääntö on myös säätelevä sääntö, eikä pelien sääntöjä pitäisi tulkita Searlen esittämän säätelevien- ja konstituivien sääntöjen dikotomian kautta. (Imbrišević, 2019, 309.)

Suitsin määritelmän mukaan säännöt kertovat pelaajille, kuinka peliä tulisi pelata, ja sääntöjen piirteet voidaan jakaa kolmeen osaan:

- 1.) Säännöt, jotka kertovat tarkasti pelin tarkoituksen (esimerkiksi 10 kilometrin juoksu).
- 2.) Ensimmäistä sääntöä vastaiset “negatiiviset” säännöt, eli mitä peli ei ole ja mitä ei saa tehdä (juoksu ei ole alle 10km).
- 3.) Säännöt, joiden rikkomisesta seuraa rangaistus (toisen kilpailijan kaataminen).

Searlen dikotomian perusteella säännöt 1.) ja 2.) kuuluisivat konstituivien sääntöjen luokkaan ja 3.) olisi oma, rangaistuksenalainen säätelevien sääntöjen luokka. (Imbrišević, 2019, 310.)

Ongelmana Suitsin määritelmässä on se, että hänen aikaisemmat vaatimukset peliä konstituivista ja selittävästä tekijöistä olisivat omalta osaltaan riittävät, mutta hän päättää tuoda määritelmään mukaan vielä kolmannen säännön, tai jostain syystä “sallii” sen, että taktinen rike ja siitä seuraava rangaistus aiheuttavat loogisen ristiriidan. (Moore, 2017, 96.)

Loogisen ristiriita on silti mahdollista kiertää, jos Suitsin alkuperäistä määritelmää haluaa tulkita oikein ja etenkin, jos joustetaan hieman siitä, että kaikki säännöt ja vain sääntöjen mukaan toimiminen konstituivat pelin. Joidenkin sääntöjen on selvästi pakko olla sääteleviä. Jos mietitään edellisessä kappaleessa esitettyä sääntöjä 1.) ja 2.), niin lähes jokainen on sitä mieltä, että pelaajan rikkoessa näitä sääntöjä, ei hän varsinaisesti enää osallistu peliin kuten peliin kuuluu osallistua. Tällöin sääntöjen konstituiva elementti näyttäisi pitävän paikkansa, mutta säännön 3.) rikkominen ei riko samalla tavalla pelin konstituivia elementtejä kuin edelliset tapaukset. (Imbrišević, 2019, 310.) Jos Suitsin esittämää kolmatta sääntöä katsotaan siis erillisenä säätelevänä sääntönä, niin voidaan looginen ristiriita ratkaista.

Ajatus on sekä empiirisesti ja intuitiivisesti helppo ymmärtää; jos rikot pelin sääntöjä, niin pelin säännöt kertovat, kuinka jatketaan. Säännöt sisältävät siis ratkaisun ongelmaan, eikä sääntöjen rikkominen tarkoita sitä, että pelaaja ei osaisi pelata peliä, tai lopettaisi pelaamisen. Yleensä säännön ja rangaistuksen tarkoituksena on vielä tasoittaa tilanne niin, että se, ketä vastaan rikottiin, saa menettämänsä hyödyn takaisin (esimerkiksi pelivälineen). Imbrišević tosin tekee sen tulkinnan, että Suits todennäköisesti tarkoitti sitä, että jos rikkomalla sääntöjä tapahtuu jotain peruuttamatonta (kaataa toisen juoksijan, ottaa bussin maratonilla), niin silloin rikotaan myös peliä konstituivia sääntöjä. (Imbrišević, 2019, 310.) Silloin peli ei enää saavuttaisi siltä vaadittuja pelillisiä päämääriä. Juoksukilpailussa ei enää selviäisi kuka on nopein juoksija, jos sääntöjä rikottaisiin näin räikeästi.

Ongelmaksi taktisten rikkeiden näkökulmasta muodostuu myös Suitsin näkemys taidollisista säännöistä (*rule of skill*). Suitsille taidollinen sääntö on jotain normatiivista ja konstitutiivista, joka pitää peliä kasassa, mutta taidollisen säännön rikkomisia tapahtuu jatkuvasti, kun taas konstitutiivisen säännön (bussin ottaminen juoksukilpailussa) rikkominen on harkittua, eikä pelaaja voi vahingossa rikkoa konstituivaa sääntöä. Juuri tässä erottelussa piilee taktisen rikkeen ongelma, sillä taidokas pelaaja nimenomaan rikkoo sääntöjä voittaakseen pelin, joten

pelatakseen hyvin ei tarkoita aina sitä, että pelaaja pelaa sääntöjen mukaisesti. Siksi Imbrišević tulkitsee Suitsin kolmatta sääntöä niin, että “on joskus taktisesti oikein rikkoa sääntöä saadakseen etua”, jolloin kyse on taidollisesta säännöstä. Tästä seuraa tietenkin se ikävä johtopäätös, ettei sääntöihin sisäänrakennettu oikeudenmukaisuuteen pyrkivä “palautusmekanismi” toimi jos säännön rikkoja on se, joka saa tilanteesta etua, sillä säännön pitäisi nimenomaan pyrkiä tasapainottamaan pelitilanne. (Imbrišević) 2019, 311.)

Näyttää siis siltä, että pelastaakseen formalistisen käsityksen peleistä on tehtävä jälleen yksi poikkeussääntö, tai sitten on katsottava lähemmin mitä kaikkea mahtuu löyhän termin “taktinen rike” alle. Säännöt, jotka aiheuttavat rangaistuksen ovat yleensä vakavia sääntöjen rikkomisia, kuten toisen pelaajan vahingoittaminen. Pienempiä rikkeitä, kuten pelivälineen poistuminen kentältä tapahtuu jatkuvasti, eivätkä ne aiheuta erillisiä rangaistuksia. Rikkomuksia voi katsoa tapahtuvan neljässä eri tasossa. Ensimmäisen tason rikkomukset ovat sellaisia sääntöjen rikkomisia, jotka rikkovat jotain aivan keskeistä pelin sääntöä ja niistä annetaan rangaistuksena pelistä poistaminen. Toisen asteen rikkomukset eivät aiheuta hylkäämistä, mutta ne ovat sellaisia, jossa pelaaja saa ansaitsematonta etua vastapelaajiin nähden ja kolmannen ja neljännen tason rikkomukset ovat aikaisemmin mainittuja pieniä rikkomuksia, kuten rajojen ylityksiä ja niin edelleen. (Kretschmar 2015, 18.) Suitsin esittämä kolmas sääntöluokka kattaisi edellisestä luokittelusta toisen luokan, sillä rikkoja saa teostaan hyötyä, mutta hän ei riko pelin keskeisiä sääntöjä. Rikkomuksesta myös seuraa kompensoiva rangaistus. Jälleen kerran, tämä on se sääntöjen luokka, jota hyvät pelaajat pyrkivät käyttämään hyväkseen, sillä näistä seuraa vain ennalta säädetty rangaistus, joten taktisen rikkeen tekijä voi päässään laskea (tuttavallisemmin tätä kutsutaan vain peliälyksi) karkean utilitaristisen hyödyn sääntöjen rikkomisesta.

Taktiset rikkeet ovat pelien maailmassa karkeasti ottaen samanlainen ongelma kuin kantilaisen etiikan valehtelija, joka valehtelemalla pelastaa ystävänsä hengen, mutta rikkoo samalla

kategoriisen imperatiivin ensimmäistä sääntöä. Pelit ja säännöt suunnitellaan perfektionistiseen maailmaan, jossa jokainen noudattaa heille annettuja sääntöjä ja velvollisuuksia kuuliaisesti. Toisinaan jopa käy niin, että jalkapallo-ottelukin pelataan alkuvihellyksestä loppuvihellykseen niin, että tuomari ei joudu kertaakaan viheltämään pilliin rikkeen merkiksi. Oikeustieteilijä- ja teoreetikko H.L.A. Hart muotoilikin asian osuvasti niin, että myös rikoslain ja sääntöjen tarkoituksena ja yrityksenä on määritellä tietynlainen käyttäytyminen yleiseksi normiksi, joka ohjaa yksittäisiä yhteisön jäseniä tai koko yhteisöä. Ja jos säännöt vaativat, että oikeusistuimet asettavat rangaistuksia henkilöille, jotka eivät tottele sääntöjä ja lakeja, niin se tarkoittaa samalla, että laki ja säännöt ovat epäonnistuneet niiden pääasiallisessa ohjaustarkoituksessa (Hart, 1997, 38f). Pelien säännöt pyrkivät samanlaiseen ohjautuvuuteen. Laissa ei anneta kansalaiselle vaihtoehtoa, jonka mukaan sääntöjä voi halutessaan rikkoa, mutta jos rikot lakia, niin saat siitä rangaistuksen. Laki ohjaa kansalaisia niin, että jos noudata lakia, niin sinua ei rangaista. (Imbrišević 2019, 314.) Laissa on vain vain yksi vaihtoehto, ja se on totteleminen. (Pearson 1995, 183–184.)

Näyttää siis vahvasti siltä, että vaikka Suits yrittää määritellä pelit konstutiivisten sääntöjen kautta, niin hänen vastauksensa ja yrityksensä paikata tahallista sääntöjen rikkomista koskevaa ongelmaa on puutteellinen. Suitsin teorian suurin ristiriita syntyy siitä, että pelaajilla on velvollisuus noudattaa pelin pelillistä päämäärää ja noudattaa sääntöjä, mutta taktisen rikkeen tekijä noudatta ensimmäistä, mutta ei toista. Suits yrittää kiertää omaa sääntöään sillä, että säännön rikkojaa rangaistaan, mutta sääntöjen tulisi ohjata oikeaan toimintaan, ei antaa mahdollisuutta toimia väärin ja hyötyä siitä. Tämän vuoksi pelaaja, joka rikko tietoisesti sääntöjä ei pelaa peliä Suitsin kontitutiivisten sääntöjen puitteissa (kieltää tehokkaammat keinot). Pelisuunnittelijat ja sääntöjen laatijat tuskin ajattelevat pelejä niin, että sääntöjen rikkominen ikään kuin tarjottaisiin sääntöihin sisään rakennettuna, mutta taitavat pelaajat ja etenkin voittamaan “hinnalla millä hyvänsä” pyrkivät ammattilaiset löytävät keinoja kiertää

sääntöjä. (Imbrišević, 2019, 315.) Eikä se ole merkki huonosta pelaajasta, vaan taitavasta. Siksi pelien sääntöjen konstituoitavuutta tulisi katsoa eri tavalla ja empiirisin havainnoin. Pelien säännöt ovat jatkuvasti muutoksessa⁹ ja uusilla asetuksilla ja lisäyksillä pyritään siihen mihin Hart kertoo lakienkin pyrkivän: määrittelemään standardi, jonka mukaan toimia. Pelien pelaaminen ja säännöt syntyvät näin käytänteistä, joiden huomataan palvelevan parhaiten päämäärää. Lain kohdalla kumotaan aikaisempia lakeja, koska ne eivät enää heijasta ja konkretisoi oikealla tavalla ympäröivän yhteiskunnan arvoja ja moraalia. Pelien kohdalla muutetaan sääntöjä niin, että pelin säännöillä päästään paremmin kohti Suitsinkin esittämiä pelillisiä päämääriä.

3.2. Ratkaisuehdotus: käytänteisyys (practiceism)

28. päivä huhtikuuta 2019 Englannin toiseksi korkeimmalla sarjatasolla Mestaruussarjassa nähtiin erikoinen välikohtaus. Suorasta sarjanoususta kamppaileva Leeds United siirtyi ottelussa 77. minuutin kohdalla johtoon, mutta tapa jolla maali tuli ei miellyttänyt joukkueen valmentajaa Marcelo Bielsaa. Juuri ennen maalia vastustajana olleen Aston Villan pelaaja oli tuupertunut maahan loukkaantuneena ja lähes kaikki olivat lopettaneet pelaamisen odottaen, että pallo potkaistan rajojen ulkopuolelle. Leedsin pelaajista Tyler Roberts ja Mateusz Klich päättivät kuitenkin jatkaa pelaamista ja he tekivät maalin. Yleisten jalkapallon normatiivisten moraalissääntöjen mukaan Leedsin pelaajien olisi pitänyt laittaa pallo rajojen yli siksi, että loukkaantunutta pelaajaa päästään hoitamaan, mutta jalkapallon virallisissa säännöissä mikään pykälä ei velvoita joukkuetta tai pelaajia toimimaan näin. Tuomari ei voinut tehdä muuta kuin hyväksyä maalin. Leeds Unitedin valmentaja Bielsa komensi pelaajansa seuraavasta aloituksesta lähtien seisomaan paikallaan niin, että vastustajan pelaajat pääsivät vapaasti

⁹ Jalkapallon säännöistä päättävä kansainvälinen elin IFAB muutti esimerkiksi käsivirhettä koskevaa sääntöä viimeksi vuonna 2019.

tekemään tasoittavan maalin. Hämmästyttävä reiluuden osoitus kulminoitui vielä siihen, että voittamalla pelin kyseenalaisella maalilla olisi Leeds United varmistanut sarjanousunsa.

Esimerkin kaltaisia välikohtauksia ja reiluuden osoituksia tapahtuu hyvin useasti jalkapallossa ja muussakin urheilussa, ja se alleviivaa erinomaisesti sitä, että jalkapallon viralliset säännöt poikkeavat säännöistä joita oikeasti noudatetaan. Formalistisen pelikäsitteen mukaan säännöt kertovat tarkasti, kuinka peliä tulisi pelata ja poikkeaminen säännöistä tarkoittaa, että pelaaja ei pelaa peliä. Se taas johtaa loogiseen ristiriitaan formalismin ja pelin päämäärien kanssa. Sääntöjen noudattamatta jättämisestä seuraa myös toisenlainen moraalinen ongelma. Pelin pelaaminen vaatii yhteisesti sovittujen sääntöjen noudattamista, ja yleisesti ottaen yhteisesti sovittujen asioiden rikkominen on moraalisesti väärin. Joten jos pelaajat ovat sisäistäneet pelin säännöt, niin sääntöjen rikkominen on moraalisesti väärin.

Selvitäkseen kahdesta yllämainitusta ongelmasta, eli virallisten ja epävirallisten sääntöjen luomasta ristiriidasta sekä moraalisesta ongelmasta on pelien käsittämiseksi esitetty uudenlaista teoriaa, “käytänteisyyttä” (eng. practiceism). Teorian esittäjien, Yuval Eylonin ja Amir Horowitzin periaate on, että sen sijaan, että pelaaminen olisi sääntöjen täsmällistä noudattamista, olisi pelaamiseksi laskettava sellainen toiminta, jossa pelaaja pyrkii toimimaan sääntöjen mukaan ja säännöt sopivissa määrin ohjaavat pelaajan toimintaa. (Eylon, Horowitz, 2018, 241–242.) Periaatteessa muotoilu tarkoittaisi sitä, että kun pelaaja on sisäistänyt säännöt, toimii niiden mukaisesti ja on myös kyvykäs toimimaan sääntöjen mukaisesti, niin hän pelaa peliä. Käytänteisyys esittää kaksi teesiä: Ensiksikin, että pelin säännöt ovat ne, mitä pelaajat tosiasiallisesti noudattavat, eli käytäntö on se, joka määrittelee säännöt, ei toisinpäin. Toisekseen viralliset säännöt kertovat, kuinka peliä tulisi pelata. (Eylon, Horowitz, 2018, 242.) Formalismi ajautuu loogiseen ristiriitaan sääntöjen rikkojien kanssa, jolloin Suitsinkin täytyi lisätä konstitutiivisiin sääntöihin kolmas sääntö, joka sallii erilliset rikkeet ja rangaistukset. Käytänteisyydessä ajatellaan kuitenkin niin suoraviivaisesti, että aivan kuten formalismissakin,

niin säännöt kertovat tarkasti kuinka peliä tulee pelata ja millainen toiminta on pelaamista, mutta sääntöinä käsitetään säännöt joita tosiasiallisesti noudatetaan, kun taas formalismissa säännöt ovat kirjoitetut, niin sanotut viralliset säännöt.

Käytänteisyydessä pyritään eroon jaottelusta konstitutiivisiin ja sääteleviin sääntöihin. Aivan kuten edellisessä kappaleessa kerrottiin, on formalistien pakko tehdä erotus sääntöihin jotka määrittävät pelin olemuksen ja sääntöihin, jotka säätelevät yksittäistä toimintaa ja määrittelevät erinäiset rangaistukset. Ongelmaksi nousee se, että viralliset säännöt eivät määrittele niin kutsuttuja meta-sääntöjä tai konventioita, jotka kertovat, kuinka virallisia sääntöjä tulisi tulkita. (D'Agostino, 1981.) Esimerkiksi Pohjois-Amerikkalaisessa ammattilaiskoripallossa tuomaristo katsoo pelaajien ottamia ylimääräisiä askelmia pallon kanssa läpi sormien, sillä ylimääräiset ja tarkasti vihelletyt rikkeet vaikuttaisivat liikaa pelin rytmiin ja kulkuun. Toinen pelin hengen mukainen metasääntö on se, että pelaajat potkaisevat pallon jalkapallossa pelikentän rajan yli silloin, kun joku pelaajista on loukkaantunut. Pelin jatkuessa pallo palautetaan takaisin joukkueelle, joka potkaisi pallon rajasta yli. Pelin hengen mukaisesti tiettyjä taktisia rikkeitäkin katsotaan läpi sormien, sillä ne eivät riko yhteisesti hyväksytyjä metasääntöjä. Taktisena rikkeenä ei silti hyväksytä mitä tahansa sääntöjen rikkomista, kuten esimerkiksi toisen joukkueen pelaaja ei voi tahallisesti yrittää vahingoittaa vastustajan joukkueen tähtipelaajaa, sillä se rikkoo sekä virallisia-, ja metasääntöjä.

Eylonin ja Horowitzin käytänteisyydessä esitetään, että formalistien käsitys säännöistä, jotka ohjaavat toimintaa on virheellinen, koska heidän mukaansa tulkinta kulkee toiseen suuntaan: käytäntö ohjaa sääntöjä. Eylon ja Horowitz ehdottavatkin, että pelien sääntöjen ymmärtämistä ja sisäistämistä täytyisi käsitellä filosofi Donald Davidsonin radikaalilla tulkinnalla. Davidsonin ajatuksena oli karkeasti se, että yrittäessään ymmärtää uutta kieltä henkilö tunnistaa kielestä normeja ja käytänteitä, jotka hallitsevat kieltä. (Davidson, 1973.) Samalla tavalla pelien säännöt voi oppia parhaiten tarkkailemalla itse pelaamista ja pelaajien, valmentajien ja yleisön

reaktioita. Pelin oppii vain tarkkailemalla, tai olemalla osa peliä. Pelkästään sääntökirjaa lukemalla ei voi ymmärtää kaikkia peliin liittyviä käytänteitä. (Eylon, Horowitz, 2018, 246.) Tarkkailemalla peliä katsoja havaitsee pelistä sääntöjä, joihin kuuluu kieltäminen ja hinnoittelu, eli sääntöjä, jotka ovat täysin kiellettyjä ja sääntöjä, joita voi rikkoa, mutta jotka ”maksavat”. Rikkomalla täysin kiellettyjä sääntöjä, kuten vahingoittamalla toista pelaajaa on pelaajien ja yleisön reaktio yleensä negatiivinen: yleisö buuaa ja kommentaattorit moittivat sääntöä rikkonutta pelaajaa. Sitten on taas olemassa rikkeitä, joista vastaavia reaktioita ei synny, sillä ne tavallaan kuuluvat peliin ja rikkonut pelaaja saa toiminnastaan rangaistuksen pelin sisällä¹⁰. (Eylon, Horowitz, 2018, 248.) Myös kappaleen alussa mainitussa Leeds Unitedin ja Aston Villan välisessä jalkapallo-ottelussa ei rikottu mitään virallista sääntöä, mutta yleisön, pelaajien ja valmentajien reaktioista päätellen kentällä tehtiin jotain väärää, joka vaati oikaisua.

Palatakseni kappaleessa 2.3. esitettyihin esimerkkeihin kielellisistä säännöistä voidaan tehdä analogia pelien sääntöjen ja kielen sääntöjen välillä. Puhuakseen kieltä henkilön täytyy ymmärtää, mitä hänen käyttämät sanat tarkoittavat ja kielen säännöt konstituivat toiminnan, mutta tällä ei tarkoiteta sitä, että henkilön täytyisi ymmärtää niin sanottuja virallisia kielioppisääntöjä. Ihmiset joka tapauksessa käyttävät kieltä monin eri tavoin ja olisi väärin sanoa, että esimerkiksi tiettyä murretta puhuvat henkilöt eivät puhuisi kieltä lainkaan. (Eylon, Horowitz, 2018, 248.) Samalla analogialla kielestä peleihin voidaan erotella erilaiset tavat pelata peliä nimeltä ”jalkapallo” ja kutsua kaikkia variaatioita samalla nimittäjällä. Jalkapallon säännöt ovat muuttuneet jatkuvasti¹¹, mutta eri aikakausien variaatioita kutsutaan silti jalkapalloksi. Pohjois-Amerikan MLS-liigassa sääntöjä muutettiin myös 90-luvulla niin

¹⁰ Eylon ja Horowitz ovat tässä ehkä hieman naiiveja sen suhteen, etteikö myös taktisista rikkeistä aiheutuisi vastaavaa negatiivista reaktiota, mutta se ei ole oleellista teorian tulkinnan kannalta.

¹¹ Esimerkiksi keltaista ja punaista korttia alettiin käyttää varoituksen merkinä Englannin liigassa vasta vuonna 1976.

radikaalisti, että rangaistuspotkun sijaan suoritettiin rangaistuskuljetus, mutta peli oli silti edelleen jalkapalloa.

Käytänteisyys on siis vastaus sääntöjen rikkomiseen liittyvään loogiseen ristiriitaan. Säännöt konstituoivat pelit ja säännöissä on sisäänrakennettuna kiellot ja “hinnat”, ja pelaaja ei voi tietoisesti rikkoa sääntöä ja väittää pelaavansa peliä. Pelin säännöt ovat ne, joita juuri kyseisessä pelitapahtumassa noudatetaan, ja pelaaja ei pelaa peliä, jos hän rikkoo näitä sääntöjä. Kappaleessa 4.1.2. palataan vielä tähän asiaan, kun tarkastelen pelejä funktionaalista näkökulmasta ja huomataan, että peleille on vaikea edes määrittää tyhjentävää päämäärää.

4. Toinen ja kolmas ongelma: sitoutumattomuus päämääriin ja sattuma

Toinen Suitsin formalistisen määritelmän heikkous on olettaa, että sitoutumalla sääntöihin pelaajat myös sitoutuvat pelillisiin päämääriin. Suits käyttää itse voimakkaampaa termiä “pelillinen asenne”, joka tarkoittaa, että sääntöihin sitoudutaan, koska halutaan osallistua peliin. Mutta entä ammattilaispelaajat, joiden päämäärä on raha? Lisäksi, on väitetty, että edes niin klassisella pelillä kuin shakilla ei voisi olla esipelillistä päämäärää (*pre-lusory goal*), joka on Suitsin alkuperäisen määritelmän mukaan yksi keskeinen osa määriteltäessä pelejä.

4.1. Instrumentalismi

Yksi tapa käsittää pelit, on tarkastella niitä instrumentteina, ja näkemys sopiikin hyvin ammattiurheilun maailmaan. Urheilussa päämäärä on tietenkin voittaa peli, mutta taustalla piileviä päämääriä voi myös olla pelaajan henkilökohtainen motiivi (raha) ja instituutin motiivi (mestaruus ja kunnia). Taktiset rikkeet tapahtuvatkin yleensä ammattiurheilun maailmassa. Pelien pelaamiselle voi olla siis muitakin motiiveja kuin vain pelillinen asenne. Kaksi henkilöä voi vaikka ratkaista kiistan ”kumpi ajaa autolla kauppaan” pelaamalla yhden käden pokeria. Tällöin pelin pelaaminen voi palvella instrumenttina muitakin päämääriä kuin vain pelillisiä päämääriä. Olisiko siis mahdollista ajatella pelien olevan vain välineitä päämäärien saavuttamiseksi?

Suits lähtee siitä ajatuksesta, että myös instrumentaaliset asenteet peliä ja pelaamista kohtaan ovat lopulta asenteita peliä kohtaan ja näin ollen tämänkin lähestymistavan pohjalla on pelillinen asenne. Suits antaa esimerkin kahdesta henkilöstä, joilla voi molemmilla olla erilainen asenne painovoimaa kohtaan, mutta kummankaan asenne ei silti muuta itse käsitystä painovoimasta. Samalla tavalla äsken mainittu ammattilainen tai kaksi kiistan ratkaisevaa

kaveria voi suhtautua eri asenteella peliä kohtaan, mutta se ei muuta itse pelin käsitettä. (Suits 2014, 155.)

Suits ei halua pitää pelejä kuitenkaan vain olennaisesti instrumentteina, sillä silloin pelien voi helposti ajatella olevan radikaalisti *autotelisia*. Radikaalin autotelisuuden mukaan pelejä tulisi pelata vain päämäärän vuoksi ja silloin vain amatöörit todella pelaisivat pelejä, koska heidän asenteensa on alkuperäisten määritelmien mukaan vain ja ainoastaan pelillinen. Radikaali instrumentaalisuus on lievempi muoto edellisestä, joka sallii myös muunlaiset asenteet kuin pelilliset asenteet pelien päämääriä kohtaan, mutta myöskään tämä näkökulma ei tyydytä Suitsia. (Suits, 2014, 158.) Suitsia tuntuu vaivaavan se, että jos pelit käsitetään instrumentteina, niin pelillä voidaan tarkoittaa hyvin monia asioita, kunhan siihen vain voidaan vain sisällyttää pelillinen päämäärä¹². Jos pelien ajatellaan olevan vain instrumentteja erinäisten päämäärien saavuttamiseksi, niin peleistä tulee vain menetelmiä ja prosesseja. Shakin sääntöjen menetelmänä on napata nappuloita, jääkiekon säännöt antavat oivalliset toimintaohjeet kumikiekkojen saamiseksi maaliin ja juoksukilpailussa annetaan ohjeet nopeaan liikkumiseen paikasta A paikkaan B¹³. (Suits, 2014, 159.)

Se mitä Suits ajaa tällä takaa on, että vaikka peliä kohtaan voi asennoitua usealla tavalla, on asenne aina lopulta pelillinen asenne pelin päämäärää kohtaan. Pelin päämäärän tulee aina olla pelillinen ja liittyä peleihin, sillä muuten esimerkiksi aiemmin mainittu poliittinen argumentointi voidaan hyväksyä peliksi, sillä se läpäisee kaikki muut pelin kriteerit, mutta ei pelillistä päämäärää. Voidaan myös ajatella niin mielikuvituksellinen, mutta mahdollinen tapahtuma, jossa henkilö juoksee murhaajaa karkuun ja hän sattuu juuri samalle radalle, jossa käydään 200 metrin juoksukilpailua. Hän osuu lähtöviivalle juuri lähtölaukauksen aikaan ja

¹² Esimerkiksi työelämässä asioita voidaan pelillistää, jolloin johonkin tylsään prosessiin tuodaan pelillisiä elementtejä ruokkimaan motivaatiota työtä kohtaan. Tällöin päämääränä on työ, ei pelaaminen.

¹³ Suomennos omin muunnoksin.

juoksee kilpailijoiden kanssa yhtä matkaa maaliin¹⁴. Episteemisen perusteen mukaan hän varmasti tiesi juoksukilpailun säännöt (jos oletetaan, että jokainen osaa määrittellä juoksukilpailun yleistiedon perusteella) ja radikaalin instrumentalismin mukaan hänellä oli sama päämäärä kuin kilpailijoilla: juosta nopeimmin paikasta A paikkaan B, mutta ei voi silti sanoa, että hän olisi osallistunut kilpailuun.

Esitettyjen ongelmien vuoksi instrumentalismi vaikuttaa aluksi hyvältä tavalta vastata formalismin ongelmiin, mutta tarkemmin mietittynä instrumentalismin pyrkiessä vastaamaan formalismin ongelmiin päätyy se luomaan aivan uudenlaisia, Suitsin alkuperäisten määritteiden kanssa ristiriitaisia päätelmiä. Instrumentalismia ei kannata silti täysin hylätä ajatuksena, mutta instrumentalismi tarvitsee tuekseen samoja argumentteja kuin formalismin ongelmien korjaaminen, joten katsotaan seuraavaksi muutamia ratkaisuyrityksiä esitettyihin ongelmiin.

4.1.1. Ensimmäinen ratkaisu ongelmaan: episteeminen vaatimus

Ongelmaa voidaan lähteä ratkaisemaan tekemällä erotus toimintaa säätelevien ja konstituovien sääntöjen välillä, eli aivan kuten Indrek Reiland kappaleessa 2.3. ehdottaa. Ruokalan säännöt säätelevät siellä asioivien toimintaa, mutta konstituovat säännöt luovat uudenlaista käyttäytymistä ja toimintaa:

...Säätelevät säännöt [...] kuten etikettisäännöt säätelevät inter-persoonallisia suhteita, jotka ovat voimassa säännön vuoksi itsenäisesti, mutta konstituovat säännöt luovat ja määrittelevät uudenlaista käyttäytymistä. Jalkapallon tai shakin säännöt eivät esimerkiksi pelkästään säätele kuinka jalkapalloa tulee pelata, vaan

¹⁴ Esimerkiksi käy myös tosielämän tilanne, jossa mies luuli voittaneensa maratonin, mutta hänet hylättiin, sillä hän oli ilmoittautunut 10 kilometrin matkalle. Se, että hän sattumalta juoksi maratonin osallistujien kanssa ei eroa siitä, että satunnainen ohikulkija olisi juossut mukana ja voittanut. <https://www.bbc.com/news/uk-england-bristol-58623893>, viitattu 06.10.2021.

luovat mahdollisuuden ylipäättään pelata kyseisiä pelejä. Jalkapallon ja shakin säännöt konstituivat kyseisen pelin. (Searle 1969, 33–34).¹⁵

Otetaan muutama Indrek Reilandin esittämä esimerkki:

(Sotilas) $\forall a$ (a voi liikuttaa sotilasta kaksi ruutua eteenpäin vain ja jos vain se ei ole vielä liikkunut pelissä)

(Au!) $\forall a$ (a voi käyttää ilmaisua ”Au!”, vain ja jos vain a on kivuissa)

(T-väite) $\forall a$ (a voi sanoa p, jos ja vain jos a tietää, että p) (Reiland 2020, 142–143).

Sotilaan sääntö tekee shakin pelaamisesta mahdollista, koska vain shakin sääntöjen mukaan tehty liikuttaminen tekee liikkeestä shakkiliikkeen. Jokaisella nappulalla on oma sääntönsä ja jos jokaista nappulaa liikutetaan sääntöjen mukaisesti, niin voidaan peliä kutsua shakiksi. Nappuloilla voi olla myös toisenlaisia sääntöjä erilaisissa shakkivariaatioissa ja kyseisen säännön mukaan liikuttaminen määrää sen, mikä peli on kulloinkin kyseessä. Shakin, tai muidenkaan pelien säännöt eivät ole suoranaisesti määrääviä imperatiiveja, vaan yhdistelmä erilaisia lupia ja vaatimuksia, kuten linnoitus sääntö: ”jos tilanne on C, voit linnoittautua” tai aloitussiirto: ”pelin alussa valkoisen täytyy tehdä ensimmäinen siirto”. (Boghossian 2008, 474–475.) Samalla periaatteella huudahdus ”Au!” saa merkityksensä, kun sitä käytetään osana kieleen liittyviä sääntöjä ja lopuksi T-väite¹⁶ ilmaisee sen, että tehdäkseen tietyn toiminnan, täytyy toiminnan suorittajan tietää siihen liittyvät säännöt. (Reiland 2020, 143, 155.) Olennaista on kuitenkin se, että henkilö tietää mitä hän on tekemässä, kun hän toimii säännön ohjaamana.

Edellisestä on hyvä huomata, että jos pelaaja liikuttaa shakkinappulaa kaksi ruutua eteenpäin tietämättään mitään shakin säännöistä, ei hän silloin tee tekoaan säännön ohjaamana. Tämän

¹⁵ Oma käännös alkuperäisestä englanninkielisestä tekstistä.

¹⁶ Alkuperäisessä K-Assertion, eli Knowledge Assertion.

vuoksi T-väitteen toteutuminen vaatii toimijalta tietynlaista kyvykkyyttä toimia sääntöjen mukaisesti. Tämäkään ei kuitenkaan riitä, sillä säännöt tunteva pelaaja voi esimerkiksi siirtää nappuloita simuloidakseen peliä, joka käydään toisaalla. Sen vuoksi pelaajalta vaaditaan vapaaehtoisuutta asettua toimimaan asetettujen sääntöjen mukaisesti, eikä vain esittää sääntöjen mukaista toimintaa. (Reiland 2020, 144–145.) Luonnollisesti tämä myös tarkoittaa sitä, että jokaisen peliin osallistuvan täytyy tietää kyseisen pelin säännöt ja pelata pelin sääntöjen mukaan, ja tietäessään säännöt he toimivat säännön ohjaamana, koska muutoin toiminen olisi mahdotonta:

(Hyväksyntä) Jos S toimii säännön R ohjaamana (Jos C, tee A), niin silloin S on jollain tavoin hyväksynyt R:n (Boghossian 2008, 482).

Jos henkilö hyväksyy tietyn säännön ja toimii sen mukaisesti, niin tuo sääntö toimii silloin henkilön syynä toimia näin ja tuon syyn vuoksi hän voi rationalisoida toimintansa. (Boghossian 2008, 482.) Boghossian ajattelee asiaa puhtaasti episteemisin periaattein, eli jos henkilö toimii matemaattisten sääntöjen mukaan ja ratkaisee visaisen laskutehtävän, niin voidaan samalla oikeutetusti olettaa, että hän on myös sisäistänyt ja hyväksynyt tuon säännön ja toimii sen ohjaamana. Asiaa voi lähestyä myös Lukas Schwengerin luoman shakin peluu esimerkin kautta:

Tero haluaa pelata shakkia Antin kanssa. Kumpikin tietää shakista vain sen, millainen shakkilauta ja nappulat ovat ja he päättävät, että he haluavat pelata täsmälleen sellaista peliä, kuin näillä välineillä tulisi pelata. He myös sopivat pyrkivänsä saavuttamaan sen päämäärän, joka tässä pelissä yleensä pyritään saavuttamaan. Kun he istuutuvat pelin ääreen, he eivät ole kuitenkaan kertoneet toisilleen – eivätkä he tiedä toisistaan – että kumpikaan ei oikeasti osaa shakin sääntöjä. Kun he kuitenkin alkavat pelata, niin kumpikin siirtää nappuloita pelin alkuun onnekaasti juuri niin kuin shakin säännöissä kuuluukin. Hetken pelaamisen jälkeen Tero

päättää lopettaa pelaamisen ja hän poistaa pelistä kuninkaan ja ilmaisee ”minä luovutan”. Pelasivatko he shakkia?¹⁷ (Schwengerer 2018, 300.)

Esimerkki on mielikuvituksellinen ja tuo mieleen kuuluisan Gettierin ongelman, mutta intuitiivisesti ajateltuna tilanne on silti mahdollinen. Esimerkki on silti mielenkiintoinen koska, esimerkissä Tero ja Antti täyttävät kaikki Bernard Suitsin peleille antamat ehdot:

- a) Kumpikin halusi tuoda pelin oikean luonteen esille päättäessään pelata sitä peliä, mitä näillä välineillä tulisi pelata.
- b) He käyttivät vain sellaisia keinoja, jotka ovat sallittuja säännöissä.
- c) He eivät käyttäneet tehokkaampia keinoja päämäärän saavuttamiseksi.
- d) He hyväksyivät säännöt, koska vain sääntöjä noudattamalla kyseinen toiminta on mahdollista.

Schwengerer päätyy lopulta – aivan kuten aikaisemmin Boghossian, Reiland ja Searlekin aiemmin esittivät – ehdottamaan pelien pelaamiselle vielä yhtä ehtoa:

- (5.) Pelaaja käyttää vain sääntöjen sallimia keinoja, koska pelaaja on sisäistänyt säännöt ja hänellä on kyvykkyyttä pyrkiä pelin päämäärään sääntöjen puitteissa.

Viides ehto pois sulkee episteemisen onnekkouden, eli pelatakseen peliä ei pelaajan toiminta voi vain sattumalta simuloida sääntöjen kuvailemaa toimintaa, vaan pelaajan toiminnan täytyy olla säännöistä ja päämääristä lähtöistä. Tällöin hän tietää ja on sisäistänyt niin päämäärät kuin säännötkin. Formalistisen pelikäsityksen mukaan pelaaja voisi osallistua peliin täysin tietämättä pelin sääntöjä ja toimia pelin sisällä sääntöjen mukaan, mutta ei niiden ohjaamana, joten episteeminen vaatimus on perusteltu, jos halutaan, että pelaajat ovat sisäistäneet säännöt ja toimivat niiden ohjaamina. Ohjaavien sääntöjen mukaan toimivalle henkilölle, kuten aiemmin

¹⁷ Oma suomennos.

mainitun ruokalan kalapuikkojen määrää ohjaavan säännön mukaan toimivalle henkilölle on aivan yhdentekevää se, toimiiko hän säännön ohjaamana vai täysin satunnaisesti, sillä vain säännön päämäärällä on väliä.

4.1.2. Toinen ratkaisu ongelmaan: funktionaalinen näkökulma

Varmasti Suits on ajatellut pelejä nimenomaan funktionaalisuuden kautta ja pelit ovat mitä ilmeisimmin jonkinlaisia instrumentteja, mutta millaisia? Kuten aiemmin kappaleessa 4.1. huomattiin, ajautuu radikaali instrumentalismi ongelmiin selittäessään pelejä vain erilaisina prosesseina, joiden tarkoituksena on vain päästä tiettyyn lopputulokseen. Silloin oltaisiin juuri Suitsin esittämässä kumisten kiekkojen siirtämisessä maaliin. Mutta jos pelin säännöt ovat funktio, joka toteuttaa päämääriä ja näille päämäärille ei anneta mitään ennakkoon ilmoitettuja piirteitä, niin silloin funktionalismi voisi olla hyvä tapa käsittää pelejä.

Aiemmassa kappaleessa mainitun ”pelin hengen” nimessä peliin osallistuvat sitoutuvat yhdessä noudattamaan annettuja kirjoitettuja sekä myös kirjoittamattomia sääntöjä. Tässä kohden onkin hyvä tehdä jo pientä erotusta sen suhteen, onko kyseessä yhdessä pelattava peli vai yksin pelattava peli. Yhteisissä peleissä pelaajat antavat toisilleen lupauksia, että he tulevat noudattamaan yhteisesti sovittuja sääntöjä, tai muuten pelitapahtumaa ei tule tapahtumaan. Pelejä pitäisikin katsoa sillä tavalla funktionaalisesta näkökulmasta, että kun pelaajat hyväksyvät yhteiset säännöt ja pelin päämäärän (tulevat tiettyyn paikkaan tietyssä ajassa, käyttävät oikeanlaista varustusta, pelaavat sääntöjen mukaan pyrkien esim. maalin tekoon), niin peli ikään kuin konstituoi itsensä. (Ridge 2018, 10–11.)

Ridgen funktionaalinen huomautus on hyvin lähellä formalistista pelikäsitystä, sillä myös Ridge pitää pelien sääntöjen noudattamista ja sääntöjen mukaan toimimista peliä konstituivana tekijänä. Peli on olemassa sääntökokoelmana, fyysisenä kappaleena (esim.

shakkilauta), pelialueena ja muina peliä rakentavina tekijöinä, mutta vasta pelaajien sisäistäessä säännöt ja pelatessa peliä, on peli todella olemassa. Erotuksena Suitsin yrityksiin ratkaista instrumentalismien ongelmat pelin metasääntöjä muuttamalla, ei Ridge pidä tärkeänä, että peli tuottaisi vain tietynlaisia lopputuloksia, tai pelillä pyritään vain tiettyyn päämäärään. Pelissä pyritään tiettyyn pelin päämäärään, mutta peli voi tuottaa myös muunlaisia lopputuloksia kuten sosiaalinen kanssakäyminen, asioiden saavuttaminen ja yksinkertaisesti vain mielihyvän tuottaminen. (Ridge, 2018, 10.) Ridgen huomautus onkin hyvä argumentti radikaalia instrumentalismia vastaan, sillä jos pelejä tutkitaan pelaajien näkökulmasta käsin, niin pelaajat voivat ”käyttää” pelejä erilaisten päämäärien saavuttamiseksi ilman, että pelin oman päämäärän tarvitsee muuttua. Aikaisemmat ehdot kyvykkyydestä kuitenkin ovat edelleen voimassa, eli pelaaja voi toteuttaa muitakin kuin pelillisiä päämääriä, mutta vain jos hän tietää kyseessä olevan peli. Näin ollen aiemmin mainittu murhaajaa karkuun juokseva henkilö ei toteuta pelillä päämäärää itsensä pelastamiseksi, vaikka sattuukin sattumalta kohdalle, mutta ammattilaispelaajalla on epistemistä kyvykkyyttä ja halukkuutta sitoutua pelin sääntöihin ja pelata peliä ”oikein”, vaikka hänen päämääränsä ei olisikaan puhtaasti pelillinen.

Itse pelilliseen päämääräänkin liittyy ristiriitaisuuksia. Suits nimittäin mainitsee, että jokaiseen peliin liittyy esipelillinen päämäärä (pre-lusory goal), mutta on helppo keksiä pelejä, joissa esipelillistä päämäärää ei voida määrittää. Esipelillisen päämäärän täytyisi olla sellainen, että se voidaan määrittää ilman, että viitataan juuri kyseessä olevan pelin sääntöihin. Juuri tähän myös Suits viittaa:

”Ehdotan, että tämän tyyppistä päämäärää pitäisi nimittää esipelilliseksi, koska se voidaan määrittää itsenäisesti ennen minkään pelin pelaamisen aloittamista” (Suits, 1988, 40).

Jos otetaan esimerkiksi aiemminkin useasti mainittu shakki, niin huomataan, että edes shakissa ei voida määrittää esipelillistä päämäärää ilman, että viitataan shakin sääntöihin. Päämäärä ei

voi olla shakkimatti, sillä siinä viitataan shakin sääntöihin. Päämäärä ei voi olla tietty tilanne pelissä, sillä mahdollisia tilanteita on olemassa matemaattisesti käsittämättömän suuri määrä, mutta myös siksi, että spatio-temporaalinen tilanne ei voi olla shakin päämäärä, sillä nappulat eivät esitä laudalla vain fyysisiä kappaleita, vaan ideoita. (Schneider, Butcher, 1997, 39–41.) Suits otti asian huomioon *Grasshopperissa*. Suits myöntääkin, että shakkimattia on mahdoton määritellä esipelillisesti, mutta se ei tarkoita, etteikö shakilla voisi olla esipelillistä päämäärää. Suits haluaakin erotella shakin ”instituutiona” ja shakin yksittäisenä pelinä. (Suits, 2014, 48–51.) Näin on mahdollista puhua shakin säännöistä, ottaa nappuloita laatikosta ja kuvailla niiden ominaisuuksia ja sääntöjä ja muodostaa nappuloilla shakkimatti ilman esipelillistä päämäärää, mutta heti kun kaksi pelaajaa päättää ryhtyä pelaamaan shakkia, niin Suitsin mukaan yksi partikulaarinen shakkipeli instantioituu. Pelaajien voi siten ajatella käyvän mielessään kappaleen 4.1.1. esimerkin mukaisen ajatuksenjuoksun: ” he haluavat pelata täsmälleen sellaista peliä, kuin näillä välineillä tulisi pelata”¹⁸.

Joidenkin mielestä erottelu ei vastaa kyllin hyvin esipelillisen vaatimuksen ongelmaan, sillä näin selitetään vain se, mikä on yhden partikulaarisen pelin instantiaation päämäärä. Siten kun kyseisessä pelissä viitataan institutionaalisen pelin sääntöihin, ja jos institutionaalisella pelillä ei ole esipelillistä päämäärää, niin ei se Suitsin määritelmän mukaan ole edes peli. (Schneider, Butcher, 1997, 42.) Olen tässä työssä eri mieltä, ja tähän ongelmaan funktionaalisuus on toimiva ratkaisu. Lyhyesti ilmaistuna pelin päämäärä muodostuu vasta silloin, kun peliä pelataan, eli voisi sanoa, että pelit ovat pelejä vasta kun niitä pelataan. Muuten ollaan tilanteessa, jossa niinkin yksinkertaisen pelin kuin juoksukilpailun esipelillistä päämäärää täytyisi määritellä jotenkin näin: ”saavu paikkaan P ajassa T”, kun taas kilpailun alkaessa jokaisella on varmasti täysin selvää se, mikä on pelin päämäärä.

¹⁸ Englannin kielessä *the game of chess* ja *a game of chess* valaisevat eroa ehkä hieman paremmin.

Funktionalismi toimii hyvin silloinkin, kun ajaudutaan ristiriitaan sen suhteen, onko pelin sääntöihin sisäänrakennettu vapaaehtoinen ja konstitutiivisuuden ehto kyvykäs selittämään pelillisyyden ehtoa. Eli onko pelillisen päämäärän vaatimus ehdoton vai ehdollinen. Jos pelillisyyden vaatimus on ehdoton, niin se sulkee ulos kaikki sellaiset pelit, joiden päämääränä ei ole pelkästään pelaaminen vaan jotkin muut päämäärät. Nykyään on esimerkiksi kehitetty peli, joka on Yhdysvaltain lääkeviraston hyväksymä hoitokeino lasten tarkkaavaisuus- ja ylivilkkaushäiriön hoitoon.¹⁹ Myös Suomessa on kehitteillä peli, jonka pelaamisella nähdään olevan positiivisia vaikutuksia masennuksen hoidossa.²⁰ Suitsin kapean määritelmän mukaan kyseisiä pelit eivät olisi suoranaisesti pelejä, sillä pelien ainakin toissijaisena päämääränä on mielenterveyden sairauksien hoito.

Pelien tarkastelu päämäärälähtöisesti on näin ollen ongelmallista, sillä kuten aiemmin mainittujen ammattipelaajien kohdalla, myös pelien käyttäminen hoitokeinona tähtää siihen, että pelin pelaamisen päämäärä voi olla muukin kuin pelin voittaminen tai pelkästään niin sanottu pelaamisen ilo. Näin tarkasteltuna Suitsin neljäs sääntö, joka vaatii pelaajilta pelillistä asennoitumista sääntöjä kohtaan voi pitää paikkansa vain, jos pelillä on vain yksi päämäärä. Masennuksen hoitoon peliä pelaavalla voi peliä pelatessa olla useita päämääriä, mutta hänellä voi silti olla pelillinen asenne vain pelin sääntöjä kohtaan. Uskoisin, että masentunut olisi valmis rikkomaan pelin sääntöjä, jos se auttaisi hänen toisen päämäärän, eli sairauden hoidon edistymisessä. On siis oleellista tehdä pieni, mutta merkittävä ero sen suhteen mitkä ovat pelin päämääriä ja mitkä pelaajien ja pelaamisen päämäärä. Pelin päämäärä voi olla maalien tekeminen ja pelaajien päämääränä voi olla voittamisen lisäksi fyysisen kunnon edistäminen. Edellisten premissien vallitessa on silti hyvinkin mahdollista, että pelissä tehdään usea maali ja kukaan pelaajista ei nauti pelistä, tai pelissä ei tehdä yhtään maalia tai edes tosissaan yritetä

¹⁹ kts. <https://www.cnbc.com/2020/06/17/video-endeavorrx-is-first-video-game-approved-by-fda-to-treat-adhd.html>, viitattu 26.10.2021

²⁰<https://www.aalto.fi/fi/uutiset/tutkijat-kehittavat-tietokonepelia-masennuksen-hoitoon>, viitattu 26.10.2021

tehdä, mutta silti pelaajat saavuttavat omat päämääränsä ja nauttivat toiminnasta. Kummassakin tapauksessa kyse on silti pelistä ja pelaamisesta.

5. Pelin määritelmä uusin lisäyksiin

Katsotaan nyt Bernard Suitsin pelin määritelmää uusin lisäyksiin:

- (1.) Ei ole olemassa esipelillisiä päämääriä, vaan jokaisen pelin säännöt kertovat partikulaarisen pelin päämäärän.
- (2.) Säännöt kieltävät tehokkaammat keinot.
- (3.) Pelaajan täytyy tietää kyseessä olevan peli.
- (4.) Pelaaja käyttää vain sääntöjen sallimia keinoja, koska pelaaja on sisäistänyt säännöt ja hänellä on kyvykkyyttä pyrkiä pelin päämäärään sääntöjen puitteissa.
- (5.) Pelaaja hyväksyy yllä olevat säännöt sen vuoksi, että vain niitä noudattamalla kyseessä olevaa toimintaa on mahdollista.
- (6.) Pelin päämäärä on yhteinen, mutta pelaajien päämäärät voivat olla erilaisia.

Uusin lisäyksiin määritelmä pystyy paremmin vastaamaan formalismin ongelmiin, kuten sääntöjen vastaiseen pelaamiseen. Otetaan esimerkiksi shakki, jossa on mahdollista liikuttaa nappuloita aivan niin kuin haluaa, mutta vasta kun pelaajat hyväksyvät säännöt ja toimivat niiden perusteella, niin käynnissä olevaa peliä voidaan kutsua shakiksi. Myös muissa peleissä on olemassa tällaisia sääntöjä, joita on mahdollista rikkoa, mutta rikkoessaan pelaaja ei enää pelaa kyseistä peliä. Suurempi ongelma on kuitenkin tietoinen sääntöjen rikkominen, kuten taktinen rike jalkapallossa tai huijaaminen, jossa teko pyritään pitämään salassa. Tällöin sääntöjä tulee tulkita sen mukaan, mikä on tosiasiallisesti hyväksyttyä, eli pelin oikeat säännöt ovat ne, joita pelaajat noudattavat. Silloin voimassa on myös Reilandin konstituoivien sääntöjen (1.) ehto, jossa pelaajat hyväksyvät juuri sillä hetkellä voimassa olevat säännöt:

- (1.) *Hallitseminen*: Sääntö (tai sääntökokoelma) on konstituiva, jos ja vain jos henkilö hyväksyy/sallii yhden säännön/sääntöjen voimassa olemisen samanaikaisesti.

Yksin pelatessaan henkilön ei tarvitse tukeutua säännöissä mihinkään muuhun auktoriteettiin kuin itseensä. Henkilö voi luoda itselleen sääntöjä kuten ”älä syö sokeria”, johon hän voi myös täysin sitoutua, mutta pelejä pelatessa säännöt ovat yhteisiä, jaettuja ja julkisia. Tällöin jokaisella on mahdollisuus joko hyväksyä tai hylätä vallalla olevat pelin säännöt²¹ ja pelin säännöt voidaan hyväksyä vain ja vain jos pelaaja on ymmärtänyt säännöt. Sääntöjen rikkominen vahingossa, kuten sivurajan ylittäminen, ensimmäisen syötön osuminen verkkoon ja niin edelleen on täysin yhteensopiva konstituivien sääntöjen ensimmäisen ehdon kanssa, mutta niin on myös tietoinen sääntöjen rikkominen. Pelaajan ymmärtäessä ja hyväksyessä säännöt, hän on tietoinen mahdollisista rangaistuksista²² silloin, kun hän rikkoo sääntöjä, ja näin ollen hänen toimintansa on yhteensopiva Reilandin esittämän ensimmäisen ehdon kanssa. Analogiana pelaamisen ja puhumisen välillä hallinta ehto on myös yhteensopiva kieltä konstituivien sääntöjen kanssa. Henkilö voi sanoa ”Au!” olematta kivulias, mutta hän voi käyttää sanaa valheellisesti vain, jos hän on ymmärtänyt mitä sanalla oikeasti tarkoitetaan ja hän tietoisesti käyttää sanaa väärässä yhteydessä. (Reiland 2020, 149–150.)

Pidempi määritelmä helpottaa myös pelien ja pelien kaltaisten tilanteiden erottamista toisistaan. Juoksukilpailu on peli, jossa osallistujat tuntevat ja hyväksyvät pelin säännöt eivätkä he nopeuta suoritustaan tehokkaammilla keinoilla, kuten moottoriajoneuvolla. Poliisin jahdatessa roistoa on kyseessä myös ”kilpajuoksu”, mutta ei siinä mielessä, että osallistujat jotenkin yhdessä hyväksyisivät tilanteeseen sopivat säännöt. Myös poliittinen keskustelu tai oikeudenkäynti voi kulkea yhteisesti sovittujen sääntöjen puitteissa ja jokainen toimintaan osallistuva on sisäistänyt kyseiset säännöt, mutta osallistujia ei ohjaa pelillinen asenne. Poliittisessa argumentoinnissa taustalla vaikuttavat poliittiset päämäärät, jotka eivät ole pelillisiä päämääriä. Poliittisessa päätöksenteossa pyritään muuttamaan yhteiskunnallisia sääntöjä ja normeja, kun taas pelissä

²¹ Reiland ei suoranaisesti vihjaa, pitääkö ehto paikkansa myös yksin pelattavissa peleissä, mutta uskoisin näin olevan. Pasianssi on pasianssia vasta, kun pelaaja pelaa peliä annetuin säännöin.

²² Usein kyseisen toiminnan katsotaan jopa olevan älykkään ja taktisen pelaajan merkki.

pyritään päämäärään vain pelimaailman sisällä ja itse pelaaminen on tavoite. Poliittisessa argumentoinnissa tai oikeuskäsittelyssä argumentointi on vain väline päämäärän saavuttamiseksi.

Lopuksi jokainen pelin partikulaarinen instantioituminen määrittää sen, mitkä ovat kyseisen pelin päämäärät ja sallitut keinot, ja tähän tulisi soveltaa kappaleessa 3.2. esitettyä käytänteisyyttä, sekä kappaleessa 4.1.2. Schneiderin ja Butcherin esiin tuomaa huomiota esipelillisen päämäärän mahdottomuudesta. Pelin päämäärä muotoutuu vasta, kun peliä pelataan ja sallitut keinot ovat peliin osallistujille selviä. Pelien säännöt eivät ole jäykkiä ja muuttumattomia, vaan sovinnonalaisia normeja.

6. Lopuksi

Bernard Suits kirjoitti *The Grasshopperin* vuonna 1978. Tuohon aikaan tietokonepelit tekivät vasta tuloaan, eikä Suits todennäköisesti ajatellut pelien määritelmän kattavan virtuaalisia pelejä. Kuten aiemmin mainitsin, niin modernin pelitutkimuksen piirissä pelit nähdään enemmän taiteellisina esineinä, kuin abstrakteina sääntökokoelmina. Urheilu- ja pelifilosofit katsovat kuitenkin tarkemmin pelejä yleisesti ja pyrkivät löytämään sellaisia yhteisiä piirteitä, joiden perusteella pelit voidaan niputtaa yhteen pääluokkaan. Suitsin määritelmä uusien lisäyksin on hyvin yhteensopiva myös digitaalisten pelien kanssa, koska määritelmän ydinajatuksena on interaktiivisuus. Peli on peli sitten vasta, kun joku tai jotkin pelaavat peliä sisäistäen kyseisen pelin säännöt ja päämäärän.

Peli ei myöskään pysty aiemman formalistisen määritelmän mukaan vastaamaan pelin henkeen liittyviin kysymyksiin. Pelin hengen mukaiset kirjoittamattomat säännöt ovat yleensä merkki kehittyneestä pelistä, jossa pelaajat ovat vuosien pelaamisen saatossa havainneet, milloin mikäkin toiminta on sallittua sääntöjen puitteissa. Kirjoittamattomat säännöt eivät koske mitään partikulaarista tekoa, vaan tiettyä tekoa tietyssä hetkenä tai paikkana pelissä. Tämän vuoksi pelien luonteeseen kuuluu se, että jokainen pelikerta on erilainen, vaikka jokainen pelikerta aloitetaan samoin säännöin. Pelissä limittyvät samanaikaisesti niin sanotut viralliset säännöt sekä alati kehittyvät ”todelliset” säännöt. Elokuva on filmille tallennettu, mutta peli antaa vain raamit toiminnalle. Peli^{t1} ei siis ole identtinen Peli^{t2}:n kanssa, vaikka kummatkin jakavat samuuden suhteessa abstrakteihin pelin sääntöihin. Arkisessa kielenkäytössä voidaan viitata ”eiliseen peliin” tai ”joukkue X pelaa hyvää peliä”, mutta silloinkaan puhuja ei viittaa mihinkään tiettyyn abstraktiin pelin käsitteeseen, vaan pelaamiseen.

Suitsin määritelmälle löytyy vahvoja vasta-argumentteja, jotka tukevat wittgensteinilaista näkemystä peleistä vain luokkana perheyhtäläisyyksiä, mutta määritelmälle löytyy myös

tukevia puolustavia argumentteja, joiden mukaan alkuperäinen määritelmä pitää paikkansa ja pelit voidaan käsittää omana asioiden luokkana.

Lähteet:

Boghossian, Paul A. (2008), ”Epistemic Norms, Part One”, *The Journal of Philosophy* vol. 105, No. 9 sivut. 472–500

D’Agostino, Fred. (1981), ”The Ethos of Games”, *Journal of the philosophy of Sports* 8 (1):7–18 (1981)

Davidson, D. (1973) ”Radical Interpretation” julkaisussa *Inquiries into truth and interpretation*, toimittanut D. Davidson. Oxford: Oxford University Press: 125–140.

Hart, H.L.A. (1997), *The concept of law*, 2nd ed. Oxford: OUP.

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in cult*. Boston: Beacon Press.

Imbrišević, Miroslav. (2019) ”Suits on Strategic Fouling”, *Sports, Ethics and Philosophy* 13 (3–4)307–317 (2019).

Kretchmar, R.S. (2015). Formalism in sport, *Routledge handbook of the philosophy of sport*, toimittaneet M. McNamee ja W.J. Morgan. Abingdon: Routledge: 11–21.

Moore, R. (2017). Formalism and strategic fouls. *Journal of the philosophy of sport* 44 (1): 95–107.

Pearson K.M. (1995), Deception, Sportmanship, and ethics. Julkaistu *Philosophy inquiry in sport*, toimittaneet W.J. Morgan ja K.V. Meier, 2nd ed. Champaign, IL: Human Kinetics: 183–184.

Placani, Adriana (2017) *Phenomenology and Mind*, n. 13–2017, s. 56–62

Raz, J. (1999). *Practical reason and norms*, Oxford: Oxford University Press. (Original work published 1975);

Reiland, Indrek. (2020) “Constitutive Rules: Games, Language, and Assertion”, *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. C No. 1, January 2020.

Ridge, Michael (2017) “Play and Games: An opinionated introduction”, *Philosophy Compass* 2019: 14.

Scanlon, T. M. (1998). What we owe to each other. Cambridge, MA: Harvard University Press

Schwarenger, Lukas (2019) An Epistemic Condition for Playing a Game, *Sport, Ethics and Philosophy*, 13:3–4, 293-306

Searle, J. R. (1969). Speech acts. An essay in the philosophy of language. Cambridge: Cambridge University Press;

Searle, J.R. 1995, The Construction of Social Reality, London: Allen Lane.

Suits, Bernard (2005), “Construction of a definition” teoksessa McNamee, Mike (toim.) *The Ethics of Sports*”, Routledge 2010, sivut 17–28.

Suits, Bernard (2014), ”The Grasshopper – Games, Life and Utopia, Third Edition, Broadview Press

Suits, Bernard (1988) “The Elements of Sport” teoksessa *Philosophic inquiry in sport*”, toimittanut W.J. Morgan ja K.V. Meier.

Thi Nguyen, C. (2017) “Philosophy of Games”, *Philosophy Compass* 12 (8), 2017.

Wittgenstein, Ludwig (2001) *Filosofisia tutkimuksia*, Kolmas painos, Suomentanut Heikki Nyman, Werner Söderström Osakeyhtiö

Yuval Eylon, Amir Horowitz (2018) “Games, Rules and Practices” *Sport, Ethics and Philosophy* 12 (3)241–254(2018)