

**TAIDE-
YLIOPISTO**

X KUVATAIDEAKATEMIA

Videopelit osana taidemuseota; *Never Alone: Video Games and Other Interactive Design*

Salla Humalajoki

Taiteen kandidaatin opinnäytetyö

Nykytaiteen historian ja teorian kandidaattiohjelma

Taideyliopiston Kuvataideakatemia

Opinnäytteen ohjaaja: Professori Hanna Johansson

Opinnäytteen tarkastajat: Hanna Johansson & Laura Eweis

29.3.2026

<p>TEKIJÄ <u>Salla</u> Ada Kristiina Humalajoki</p>	<p>KOULUTUSOHJELMA Nykytaiteen historian ja teorian kandidaattiohjelma</p>
<p>TYÖN NIMI Videopelit osana taidemuseota; Never Alone: Video Games and Other Interactive Design</p>	<p>SIVUMÄÄRÄ 26</p>
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Taiteen kandidaatin opinnäytteessäni tutkin videopelejä taidemuseon tiloissa. Tutkin New York Cityssä sijaitsevan The Museum of Modern Art eli MoMAN 10.9.2022.–16.7.2023 järjestämää näyttelyä <i>Never Alone: Video Games and Other Interactive Design</i>, jossa oli esillä heidän sen hetkisen 36 videopelin kokoelma. Näyttelyn on kuratoinut MoMAN arkkitehtuuri- ja muotoiluosaston Paola Antonelli, Paul Galloway ja Anna Burckhardt. MoMAN kokoelmiin videopelien hankinta on alun perin aloitettu vuonna 2012. Pyrin näyttelyn kautta tutkimaan miten videopelit toimivat esitettyinä taidemuseon tilassa ja vastaamaan kysymyksiin: Mitä haasteita videopelien kokemiseen näissä tiloissa sisältyy? Mitä tapahtuu, kun interaktiivisuutta vaativat videopelit ovat esillä valkoisessa kuutiossa? Tutkielmamenetelmäni on laadullinen analyysi.</p> <p>Käyn läpi videopelien ja valkoisen kuution käsitteet, jotka ovat keskeisiä tutkielmalleni. Videopelien käsitteen ymmärtämiseen toimii Nicolas Espositon (2005) ”A Short and Simple Definition of What a Videogame Is”, joka avaa videopelin neljää keskeistä piirrettä: peli, pelaaminen, audiovisuaaliset laitteet ja tarina. Valkoisen kuution käsitettä tutkin Brian O’Dohertyn (1986) esseekokoelman kautta, jonka pohjalta tulee oletus videopelejä hylkivästä näyttelytilasta videopelien kokemiseen vaativan immersion tarpeen vuoksi. Lisäksi käyn läpi lähihistorian keskustelua videopeleistä taiteenmuotona. Tarkastelen elokuvakriitikko Roger Ebertin 2000-luvun puolivälissä aloittamaa keskustelua videopelien kyvyttömyydestä olla taidetta. Vertaan Ebertin väitöksiä Juho Kuorikosken <i>Pelitaiteen manifestin</i> (2018) perusteluihin sille miksi videopelit ovat uusi kahdeksannes taidemuoto. Osoittaen kuinka kaikki videopelit eivät välttämättä pysty taiteelliseen ilmaisuun, mutta tietyissä tapauksissa videopelit ovat taideteoksien vertaisia.</p> <p>Tutkielmassani pyrin käymään läpi, kuinka MoMAssa esitetty näyttely toimii videopelinäyttelynä. Käyn läpi MoMAN vuorovaikutussuunnittelun käsitettä, jonka pohjalta videopelikokoelman hankinnat ovat tehty. Vuorovaikutussuunnittelun käsitteen kautta tulee ilmi videopelien rooli taidekokemuksen rakentamisessa, sekä mitä videopelien kuratointi taideteoksina vaatii näyttelytilalta. Videopelien kokemisesta näyttelytilassa tulee lopulta esille performanssin kaltainen interaktiivisuus pelaajan ja videopelin; eli katsojan ja taideteoksen välillä.</p>	
<p>ASIASANAT videopeli, videopelit, valkoinen kuutio, Museum of Modern Art, MoMA immersio, interaktiivisuus, videopelit taiteena, vuorovaikutussuunnittelu, interaction design, videopelinäyttelyt</p>	

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	1
1.1 Tutkimusmenetelmä.....	1
1.2 Videopelit ja valkoinen kuutio	2
2. Tausta ja aiempi tutkimus.....	5
2.1 Keskustelu videopeleistä taiteena	5
2.2 Edeltävä tutkimus.....	7
3. Käsittely	9
3.1 Tapaus: videopelit MoMAlla ja MoMAN vuorovaikutussuunnittelu	9
3.1.1 Videopelit ja vuorovaikutussuunnittelu	10
3.1.2 Keskustelu MoMAN videopelikokoelmasta.....	13
3.2 Tila ja videopelit: visuaaliset aspektit	14
3.2.1 Näyttelyn rakenne	14
3.2.2 Mitä näyttelytilassa tapahtuu videopeleille?	16
3.3 Haasteet ja mahdollisuudet.....	19
4. Lopuksi.....	22
Lähteet	23

1. Johdanto

Syyskuussa vuonna 2022 Museum of Modern Art (MoMA) avasi lähes vuoden mittaisen taidenäyttelyn nimeltään *Never Alone: Video Games and Other Interactive Design*, jossa videopelejä heidän kokoelmastaan esitettiin malliteoksina *interaction design* -konseptista (suom. vuorovaikutussuunnittelu) (MoMa 2022). Ensimmäiset hankinnat MoMAN videopelikokoelmaan julkistettiin marraskuussa 2012. Hankinta sai kritiikkiä julkisesti videopelien luokittelusta osaksi museota taiteen rinnalle (Small 2023), mutta se ei ole estänyt lukuisia museoita 2000-luvulla kuratoimasta omia videopelinäyttelyitä.

Kandidatutkielmassani tavoitteenani on tehdä lähempi katsaus sekä MoMAN videopelinäyttelyyn ja -kokoelmaan, että yleiseen keskusteluun videopeleistä taiteena. Haluan näyttelyn pohjalta tutkia sitä, miten videopelit toimivat esitettyinä taidemuseon tilassa. Lisäksi tutkin, mitä haasteita videopelien kokemiseen näissä tiloissa sisältyy ja mitä tapahtuu, kun interaktiivisuutta vaativat videopelit ovat esillä *valkoisessa kuutiossa*.

Haluan nostaa aiheen esille tutkittavaksi, koska asenteet videopelejä kohtaan yleisellä yhteiskunnallisella tasolla ovat muuttuneet suuresti viimeisen vuosikymmenenkin aikana. Tutkielmat, jotka keskittyvät videopelien ja taiteen suhteeseen, puhuvat usein videopelien asemasta taiteena. Haluan päästä kysymyksestä videopeleistä taiteen muotona vielä pidemmälle ja keskittyä myös niiden rooliin teoksina taidemuseon sisällä.

Kiinnostukseni aihetta kohtaan lähti omasta kokemuksestani videopelien parissa. Varttuessani olen käyttänyt lukemattomat tunnit videopelejä pelaamalla. Nykypäivänä henkilökohtaisessa kulttuurinkuvassani vahvoissa rooleissa ovat sekä taiteen parissa työskentely ja sen kulutus akateemisessa ympäristössä, että videopelien pelaaminen ja niistä keskusteleminen vapaa-ajallani. Olen lisäksi useasti nähnyt videopeleihin perustuvia teoksia taidenäyttelyissä. Niihin kuuluvat esimerkiksi teos *Baba World* (2016) taiteilijalta Deniz Eroglu jonka näin Tanskan valtiollisessa taidemuseossa ja näyttely *Kokemuspisteitä – videopelien taidetta* Jyväskylän taidemuseossa, mikä oli henkilökohtainen ensikosketukseni videopeleihin museotilassa.

1.1. Tutkimusmenetelmä

Tämä tutkimus on luonteeltaan laadullinen. Käyn ensimmäisenä läpi videopelien ja valkoisen kuution käsitteet avatakseni tutkimuskysymyksiäni. Määrittelen minkälaisista piirteistä videopelit koostuvat, ja mitä tarkoittaa, kun käsittelen valkoista kuutiota. Lisäksi tutkin lyhyesti videopelien asemaa taidemuotona ja -teoksina. Käyn läpi lähihistoria diskurssia videopeleistä

taiteena sekä aikaisempaa tutkimusta videopelinäyttelyistä. Uskon pystyväni lähitaustan tutkimuksen avustamana paremmin ymmärtämään sekä videopelien mahdollisuuksia taidemuotona että niiden esittämisen haasteita näyttelykontekstissa.

Keskityn yhteen MoMAN näyttelyistä, jossa videopelit ovat olleet pääosassa muutaman muun taideteoksen lisäksi. Lähteisiini näyttelystä kuuluu MoMAN omien nettisivujen julkaisut, artikkelit, kuvat, näyttelykierroksesta tehty video ja fyysinen näyttelykatalogi, joka julkaistiin näyttelyn yhteydessä. En ole itse käynyt näyttelyä katsomassa, mutta lähteiden runsauden avulla saan hyvän kuvan siitä, mitä esillä oli. Pyrin tasapainottamaan itse suoraan museolta saatuja lähteitä ulkopuolisilla lähteillä näkökulmien runsauden lisäämisen vuoksi.

1.2. Videopelit ja valkoinen kuutio

Avaan lyhyesti ensimmäiseksi videopelien ja valkoisen kuution käsitteitä, koska ne ovat tutkielmassani keskeisiä. Kun puhutaan videopeleistä arkikeskustelussa, henkilön aikaisemmasta tiedosta ja tuntemuksesta riippuen voi tulla mieleen laajasti erilaisia vastauksia siitä, mitä ne ovat. Saan ensimmäisenä mieleeni kuvan itsestäni lapsena olohuoneen sohvalla Playstation 2 -ohjain kädessä pelaamassa pelikehittäjä Naughty Dogin *Crash Bandicoot* -pelisarjaa. Vaikka tämä on kaukainen mielikuva verrattuna siihen, mitä videopelien pelaaminen on itselleni nykypäivänä, tulee siitä esille yksi usein keskeinen elementti, joka tekee videopelistä videopelin eli itse pelaajan läsnäolo.

Cambridge Dictionary määrittelee videopelin (eng. video game) peliksi, jossa pelaaja hallitsee liikkuvia kuvia näytöllä nappeja painamalla (Cambridge Dictionary, ei pvm.). Videopelien määritelmää jatkaa pidemmälle ranskalainen tutkija Nicolas Esposito artikkelissaan "A Short and Simple Definition of What a Videogame Is". Esposito tuo esille neljä eri elementtiä, jotka tekevät videopelistä videopelin. Nämä ovat itse peli, pelaaminen, audiovisuaaliset laitteet ja tarina (eng. game, play¹, audiovisual apparatus and story).

Videopeli on ennen kaikkia peli. Esposito (2005, 2) määrittelee videopelin perustellen sen eri lähteisiin tekstin edetessä. Se rajataan kuitenkin tarkoittamaan aktiviteettia, jossa pelaaja tai pelaajat seuraavat tiettyjä määrättyjä sääntöjä, jotka omaavat aika- ja tilarajoituksia ja sen lopputulos voi olla mahdollisesti ennakkoon määritettävissä. Pelejä, joissa pelaaja ei yritä päästä kohti tiettyä määriteltävissä olevaa lopputulosta, voidaan kutsua lelupeleiksi (eng. toy-

¹ Käytän sanaa 'pelaaminen' suomennoksena enkä sanaa leikki, koska se mielestäni kuvaa tekstin määritelmää paremmin. Sekä sanan 'leikki' käyttäminen mahdollisesti ylläpitää ennakkoluuloista kuvaa videopelien pelaamisesta liittyen yleisesti vain lapsien ja nuorien harrastuksiin.

games). Tekstissä mainitaan esimerkkinä lelupeleistä *The Sims* (2000), jossa pelaaja pystyy periaatteessa pelaamaan loputtomasti eri hahmoilla ilman mitään ennakkoon asetettuja tavoitteita, kun taas videopelit, joissa on jonkinlainen keinotekoinen konflikti/abstrakti haaste ovat tekstin mukaan pulmapelejä (eng. puzzle-games). Oli videopeli minkäläinen tahansa Esposito sanojen mukaan ne vaativat aina audiovisuaalisen laitteiston toimiakseen.

Pelaamisen määrittelyyn Esposito (2005, 3) lainaa monen eri tutkijan listauksia pelaamisen nautinnoista, koska se tulkitaan perin pohjin nautinnollisena aktiviteettina, jolle on tietty paikka ja aika. Listaan kuuluvat asiat kuten kilpailullisuus, narratiivin nautinto ja pelin systeemien läpikotainen osaaminen (eng. system mastering) sekä pelaajien motivaatiot ja oletukset pelaamisesta, joihin liittyy haaste, immersio² ja se, mitä pelaajien oletetaan tekevän eikä vain katsovan.

Audiovisuaalisiin laitteisiin kuuluvat sekä syötelaitteet; peliohjaimet, hiiri ja näppäimistö että ulostulolaitteet; näyttö, kaiuttimet, kuulokkeet (Esposito 2005, 3). Tämä auttaa rajaamaan videopelien määritelmää asiana, jossa ihmisen aktiivinen syöttö menee jonkin välineen kautta elektroniikkalaitteeseen komentona, joka sitten näkyy takaisin pelaajalle näytön kautta mahdollisesti äänen kanssa sen saatavuuden mukaan.

Tarina voi olla osa videopeliä, mutta se ei aina ole välttämätön. Esimerkiksi *Tetrixessä* (1985) ei ole tarinaa vaan siinä on juuri abstrakti haaste, jonka mukaan pelaaja tekee valintansa. Narratiivisia elementtejä videopeleihin pystytään lisäämään taustatarinoilla, välianimaatioiden avulla luoduilla kohtauksilla ja dialogilla pelihahmojen välillä yms. Videopelin tarinaa pidetään tekstissä välineenä korostamaan vakuuttavaa kehystä pelaamiselle (Esposito 2005, 3–4).

Videopelejä voidaan siis pitää virtuaalisina simulaatioina asioista, jotka saattavat olla tarinallisia kertomuksia tai abstrakteja haasteita millä voi mahdollisesti olla ennakkoon määritelty lopputulos. Videopeli voi koostua erilaisista motivaattoreista, jota pelaaminen itse herättää pelaajassa kuten tunnereaktiot, kilpailunhalu tai systeemin läpikotainen osaaminen, mutta kokemuksia aina yhdistävät jonkinlainen vuorovaikutus aistien ja audiovisuaalisten laitteiden välillä.

Toinen tutkielman keskeinen käsite on valkoinen kuutio. Kun ajattelen nykytaidetta esittäviä taidetiloja, tulee usein ensimmäisenä mieleen valkoiset seinät ja neutraalin sävyinen kirkas

² Immersio on sana pelaajan uppoutumiselle pelin maailmaan (Kuorikoski 2018, 304).

valaistus, sekä kohdevalot taideteoksia vasten. Valkoinen kuutio galleria eli *white cube gallery* yleistyi 1900-luvun alkupuolella vastauksena modernismin vaatimukseen taiteen esittämisen tiloille (Tate, ei pvm.).

Taidekriitikko Brian O’Doherty käy läpi tunnetussa esseekokoelmassaan *Inside the White Cube – The Ideology of the Gallery Space* valkoisen kuution käsitettä. O’Doherty antaa idean ensimmäisessä esseessään *I. Notes on the Gallery Space* tästä valkoisen kuution ideaalitulasta semmoisena, mikä kykenee poistamaan kaikki ympärillä olevat häiriötekijät, jotka saattaisivat sekaantua taideteoksen olemukseen ja sen arvosteluun. Kun esine tuodaan tällaiseen tilaan, tuhkakupin kaltaisesta tavallisesta esineestäkin saattaa tulla pyhä ja samalla, jos taideteos viedään tilan ulkopuolelle, putoaa sen arvo takaisin maalliseksi. Tila saa taiteen olemaan niin sanotusti iankaikkisesti näytillä. Aika ei koske taidetta ja sen kulun tuomat luonnolliset muutokset kuten rappeutuminen eivät näy taideteosten pinnoilla. Kaikki merkit ajankulumisen vaikutuksista taideteoksiin on piilotettu yleisöltä ja tilasta tulee limbon kaltainen. Ulkopuoliset huonekalut ja kehot tilan sisällä muuttuvat liiallisiksi. Tila antaa ajatuksen siitä, että mieli ja silmät ovat tervetulleita, kun keho taas ei muuta kuin kinesteettisesti melkein olemattomina (O’Doherty 1986, 14–15). Valkoinen kuutio ylläpitää ideaa taiteesta, joka on vain katsottavaa usein tietyn etäisyyden päästä ja syrjii muiden aistien avulla vaihtoehtoisia koettavuuden muotoja. Yleisön jäsenet ovat vain visuaalisen tiedon vastaanottajia ja muunlainen kehollinen ilmaisu tämänkaltaisessa tilassa on usein ylenkatsottua. Tämä ajatus asettuu vastaan videopelien pelaajan läsnäolon tarvetta luoden jo jonkinlaisen jännitteen heti aluksi näiden kahden välille. Valkoisen kuution taidetilan O’Dohertyn kritiikin mukaan voisi sanoa jopa hylkivän ideaa videopeleistä sen sisällä interaktiivisena kokemuksena.

Taidetiloja pystytään tietenkin muokkaamaan erilaisilla sävyillä maalatuilla pinnoilla ja tilan jakamisella toisenlaisiin pohjaratkaisuihin väliaikaisilla seinillä. MoMAssa on pyritty juuri seinien värejä vaihtamalla paikkaamaan puhtaan valkoisen kyvyttömyyttä tuoda eri aikakausien teoksia yhteen. MoMAN näyttelymuotoilun ja tuotannon johtaja (eng. director of exhibition design and production) Laura Hum perustelee valkoisen kuution olevan liian anonyymi ja puutteellinen antamaan tarpeeksi historiallista kontekstia teoksien tärkeydestä (Lesser 2019). Vaikkakin näyttelytilat eivät olisi aina kirjaimellisesti siis valkoisia kuutioita, käytän tätä käsitettä analysoimaan tutkielmassa tarkasteltavaa näyttelyä. Vitivalkoisen maalaaminen luonnonvalkoiseksi tai tummansiniseksi ei yksistään usein tarpeeksi vaikuta muuttamaan tilakokemusta muista kuratoriaallisista ratkaisuista, jotka saattavat ylläpitää valkoisen kuution ideaa.

2. Tausta ja aiempi tutkimus

2.1. Keskustelu videopeleistä taiteena

Videopelien luokittelu taidemuotona on pitkän ajan ollut kiihkeä väittelyn ja keskustelunaihe, ja itsestäni tuntui tärkeältä käydä läpi jonkin verran tunnetuimpia väittelyitä sekä näkökulmia aiheen puolesta sekä sitä vastaan. Aihe on kuitenkin mahdollisesti olennainen vielä, kun mietitään videopelinäyttelyiden järjestämistä. Onko tärkeää tuoda esille taidemuseoissa ja -gallerioissa videopelejä osana ns. korkeakulttuuria ja pitääkö niiden asemaan jotenkin perustella näissä tiloissa?

Kirjassaan *Pelitaiteen manifesti* toimittaja ja pelisuunnittelija Juho Kuorikoski (2018, 9–10) esittelee videopelien piirteitä verraten niitä seitsemään eri taidemuotoon, joihin kuuluu esimerkiksi taidemaalaus, kuvanveisto ja elokuvataide. Hän haluaa nostaa esiin videopelit uutena kahdeksantena taidemuotona samanvertaisiksi näiden seitsemän yleisesti taiteeksi luokiteltujen kulttuurimuotojen rinnalle.

Videopelit ovat lyhyen historiansa ajan olleet todella aktiivisessa vuorovaikutuksessa näiden taidemuotojen kanssa taiteen ja kulttuurin kentällä, mutta niiden olemassaoloa siellä joudutaan perustelemaan vielä laajasti johtuen niiden heikosta asemasta. Heikkoa asemaa ajaa yleistävä ajatus yhteiskunnalla siitä, että videopelit ovat vain helposti saatavilla olevaa kaupallista viihdettä. Kuorikosken sanoin halveksuttavat mielikuvat videopeleistä jotenkin turhana viihteenä sen kaupallisuuden ja teknologian käytön vuoksi pitäisi unohtaa kokonaan, koska videopeleillä olisi suuresti sisällöllistä annettavaa korkeakulttuurinkin kentälle, jos ne vain otettaisiin laajemmalla yhteisöllisellä tasolla vakavana osana sitä. Massamielikuvien vaihtumisen lisäksi Kuorikoski pitää myös videopelialaa vastuussa siitä, kuinka kulttuurinen tärkeys muodostuu. Taiteellisuuden tavoittelu useasti jää toisaalle vetovoimaisten ja helposti käsiteltävien aiheiden vuoksi, koska ne auttavat maksimoimaan pelistä saatuja myyntituottoja. (Kuorikoski 2018, 11–13).

Kuorikoski kirjallaan tavoittelee todistamaan kuinka videopelit ovat ansainneet olla osa näitä seitsemää sisartaidetta ja ettei niiden oikeutta olemassaoloon näiden rinnalla tarvitsisi enää sen suuremmin perustella. Taiteen niin sanotulle *tasolle* pääsee videopeli riippuen sen kyvykkyydestä onnistua välittämään jonkinlainen merkitys pelaajille. Videopelien perusluonteeseen kuuluu vuorovaikutteinen suhde yksilön ja teoksen välillä, joka avustaa luomaan tätä merkitystä helposti interaktiivisuuden kautta. Videopeli kykenee taideteosten

kaltaisesti herättämään tunnereaktioita, aloittamaan diskursseja sekä ottamaan kantaa asioista ympärillämme että kyseenalaistamaan niitä sisällöllisillä ratkaisuilla. Jos videopeli kykenee tähän kaikkeen ei sitä voi muuksi sanoa kuin taiteeksi (Kuorikoski 2018, 289–291, 299–301).

Taas toisaalta edesmennyt amerikkalainen elokuvakriitikko Roger Ebert ei tunnetusti pitänyt videopelejä taiteena. Vastauksena kysymykseen videopeleistä Ebert kirjoitti niiden kyvyttömyydestä päästä taiteen tasolle alun perin henkilökohtaisessa blogissaan vuonna 2005. Hän väitti niihin käytettyjä tunteja hukkaan menneiksi. Syyksi mielipiteeseen hän painotti videopelien niiden vaativan pelaajien valintoja mikä on vastakohta vakavasti otettavien elokuvien ja kirjallisuuden tekijän mahdollisuuteen ohjata aikomustaan: ”Video games by their nature require player choices, which is the opposite of the strategy of serious film and literature, which requires authorial control” (Ebert, 2005).

Hän jatkoi keskustelua huhtikuussa 2010 alun perin blogialustallaan julkaistussa tekstissä ”Video games can never be art”. Tekstissä hän vastasi suoraan pelisuunnittelija ja -tuottaja Kellee Santiagon pitämään TED Talkiin, jossa Santiago väitti videopelien olevan vasta alkupuolella kehityksessään oleva taidemuoto. Ebert jatkaa tekstissään arrogantisti taiteen ja pelien eri määritelmistä todeten, että Santiago saattaa Wikipedian ja Platonin ohella olla oikeassa, mutta hän itse ajattelee taidetta yhden taiteilijan luomuksena (Ebert 2010a). Tässä hänen väitteensä menettää vähän uskottavuutta, koska ryhmätaideteokset tai kollektiivina tehdyt teokset ja yksittäisten pelikehittäjien tekemät videopelit (esimerkiksi suomalaisen Miro Haverisen kehittämä pelisarja *Fear & Hunger* [2018]) ovat yleisiä. Tämä tarkoittaisi sitä, että isommalla ryhmällä tehdyt taideteokset eivät olisi yhteisesti tehtyä taidetta ja yhden ihmisen kehittämät videopelit taas olisivat yksilön tekemää taidetta riippumatta edes sen sisällöstä. Ajatus saattaa vaikuttaa yksioikoiselta, mutta Ebert itse tekstissään ei perustele väitöstään millään tavalla selkeämmin.

Ebert jatkaa tekstissä kritisoiden videopelejä erottelen ne taiteesta, koska videopeleissä on tavoitteena voittaminen. Hänen mielestään esimerkiksi peleistä missä ei olisi sääntöjä tai pisteitä kerättävänä eivät enää olisi videopelejä vaan niistä tulisi elokuvien ja teatterinäytöksen kaltaisia kokemiseen keskittyviä taidemuotoja. Hän lopettaa tekstiään kyseenalaistamalla sitä miksi videopelien pelaajat edes haluaisivat heidän pelinsä luokiteltavan taiteeksi, vaikka shakkisuurmestarit tai koripallonpelaajat eivät tee samaa heidän peleilleen (Ebert 2010a).

Ebert lopulta viimeisessä artikkelissaan aiheesta ”Okay, kids, play on my lawn” ilmaisi kuinka hänen ei olisi koskaan pitänyt sanoa julkisesti mitään videopeleistä taiteena, vaikka hän itse

ajatteleekin videopelien olevan kyvyttömiä päästä taiteen tasolle. Hänen argumenttinsa perustuivat vain teoreettisiin toteamuksiin pikemminkin kuin videopelien pelaamiskokemuksiin. Ebertille tarjottiin mahdollisuus pelata Santiagon TED Talkissa mainittuja pelejä opastuksen ja lainattujen laitteistojen kera. Hän kuitenkin tunnusti olevansa liian itsepäinen käyttääkseen merkittävän määrän aikaa videopelien pelaamiseen ja sanoi joutuvan *lose-lose* tilanteeseen sen vuoksi riippumatta siitä mitä vain hän väittäisi. Ebert lopettaa tekstinsä määritellen itselleen tärkeäksi koetut taideteokset sellaisina, jotka ovat opettaneet hänelle muiden ihmisten ajatuksista, kokemuksista ja tunteista sekä herättäneet empatiaa, että antaneet hänelle oppeja elämästä, rakkaudesta, kuolemasta ja moraaleista monen muun samankaltaisen idean lisäksi (Ebert, 2010b).

Molempia näkökulmia voi harkita, kun analysoi videopelejä taideteoksina näyttelyssä perinteisten taidemuotojen sijaan. Kuorikosken kuvaamista usein yleisistä ennakkoluuloisista mielikuvista videopeleistä taiteena tulee helposti mieleen Ebertin aloittama keskustelu ja hänen kirjoituksensa. Ebertin selittämä taidekokemus on sama mihin videopelitkin pystyisivät Kuorikosken teorian mukaan. Videopelien luokittelu taiteeksi on kuitenkin hyvin riippuvaista niiden sisällöistä ja subjektiivisesti painotteinen asia. Kuorikosken mainitsema videopelialan ylläpitämä kaupallinen viihdekone johtaa sisällöllisesti todella kehnoihin ja mitäänsanomattomiin videopeleihin, jotka eivät vain pysty yltämään mielestäni minkäänlaiseen taiteelliseen ilmaisuun. Suurimmaksi osaksi tämä vaikuttaa johtuvan videopelimyynnin digitalisoitumisesta ja fyysisen pelimyynnin hiipumisesta. Vuonna 2025 fyysisten videopelienmyynti Yhdysvalloissa oli alin koskaan vuodesta 1995 (McKinley 2026). Pelit siirtyvät digitaalisille videopelikauppa-alustoille, joissa taas on ongelmana nopealla tahdilla tuotetut suuret määrät tekoälytauhkaa³ sisältäviä halpoja videopelejä, jotka ovat usein jäljennöksiä suosituista videopeleistä (McCrae 2025). Kaikki videopelit eivät siis tule lähellekään taidetta, mutta videopelit pystyvät samanaikaisesti helpostikin olemaan taidetta.

2.2. Edeltävä tutkimus

Tutkimusta videopelinäyttelyistä ja videopelien esittämisestä taideinstituutiossa ja –museoissa on tehty jonkin verran. Esimerkiksi Tiia Naskali, Jaakko Suominen ja Petri Saarikoski artikkelissaan ”The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities” tekivät yleiskatsauksen siihen, miten monitulkinnallisesti digitaalisia pelejä on esitetty eri näyttelyissä ja mitä vaikutusta museon kontekstilla on niiden esittämiseen. He

³ eng. AI-slop

pyrkivät antamaan myös ideoita siihen, miten kokemuksia tulevista videopelinäyttelyistä voitaisiin mahdollisesti parantaa. Tutkielmassa käsiteltiin videopelien monipuolisuutta näyttelymediana 21 eri näyttelyn kautta. Näyttelyiden lähestymistapa teemaan vaihteli suurimmaksi osaksi taiteesta kulttuurilliseen historiaan. Monipuolisuutensa vuoksi tutkimus painotti videopelien kontekstualisoinnin ja harkitun kuratoinnin tärkeyttä, sillä näyttelyt voivat muuten tuntua vain pelihalleilta (eng. arcade) (Naskali ym. 2013, 226–231). Tutkimus osoitti lopulta, että yhteistyö museoammattilaisten, akateemisten tutkijoiden ja IT-ammattilaisten sekä -harrastajien on tärkein tekijä näyttelyn järjestämiseen sen toiminnan kannalta. Lisäksi olisi tärkeää pelien yleisen kulttuuritärkeyden kasvun mukaan ottaa ne huomioon museoissa näyttelyiden lisäksi kokoelmien hankinnassa (Naskali ym. 2013, 242–243).

Lisäksi Emilia Kiecko artikkelissaan ”To play, or not to play – Some problems of exhibiting digital games” käy läpi juuri ongelmia, joita pursuaa esiin videopelien esittämisessä taidenäyttelyissä. Tutkimuksessa väitetään, että taideinstituutioilta löytyy selkeä kiinnostus pitämään videopelinäyttelyitä, mutta nykyiset tavat, joilla videopelit esitetään näyttelykontekstissa, ovat äärimmäisen rajallisia. Tämä johtuu siitä yleensä millä tavalla videopelit näyttelyssä koetaan. Ovatko ne enemmän tietokoneohjelmistoihin perustuvia, missä niiden struktuuri ja muotoilu ovat korostettu vai enemmän pelaamiseen ja pelattavuuteen perustuvia missä yleisönjäsenistä tulisi esiintyjä, jotka näytteisivät jonkinlaisen pelaamisen performanssin. Kieckon mukaan passiivinen vuorovaikutus näyttelytilassa videopelien kanssa riittää yleisöltä taidekokemuksen, jota pystyisi edistämään helposti pääsemällä käyttämään aisteja kuten näköä, kuuloa ja motoriikkataitoja pelaamisen yhteydessä, joka taas vilkastaisi ajatustoimintaa. Videopelien pituuden pidentyminen tuntimäärällisesti ja niiden pelimekanismien monimutkaistuminen vuosi vuodelta myös edistää puutteellista taidekokemusta, koska yleisönjäsen ei pystyisi upottautumaan perusteellisesti pelin narratiiviin ja systeemeihin tavallisen pituisen galleria- tai museokäynnin aikana (Kiecko 2022, 111–113). Tämän vuoksi olisi siis lähes mahdotonta usein nykyvideopeleille olla esitettynä kaikessa potentiaalisuudessaan taideteoksina näyttelyissä. Ne jäisivät enemmänkin demon⁴ tasolle tai tuntuisivat lyhyeltä *free-to-play*⁵ kokemukselta.

Niin sanotut retropelit eli noin ennen 2000-lukua julkaistut pelit olisivat paljon sopivampia antamaan paremman taidekokemuksen pelattavuuden kannalta näyttelyissä. Ne ovat yleisesti

⁴ Demo on lyhyt kokeiluun käytetty versio videopelistä, joka on ennakkoon valitusta rajatusta kohdasta kokonaista peliä.

⁵ suom. ilmainen pelikokemus, voi testata jotain peliä ilmaiseksi

lyhyempiä, nopeasti läpipelattavia ja yksinkertaisia pelimekaniikoissa. Kuitenkin tutkimuksessa Kiecko mainitsee retropelien hankkimisen näyttelyyn olevan hankalaa vanhojen laitteistojen vuoksi. Vanhat konsolit ja muut pelitarvikkeet voivat herkästi vahingoittua jatkuvassa yleisökäytössä. Antaen esimerkin Game On -näyttelystä, jossa vanhojen konsolien vahingoittuessa korvattiin ne toisella samanlaisella käytännössä tuhoton pelihistoriaa konsoli kerrallaan. Korvaamalla vanhat laitteistot emulaattoreilla tai jäljennöksillä olisi mahdollinen ratkaisu tähän ongelmaan, mutta silloin pelikokemus saattaisi muuttua alkuperäisestä jättäen myös mahdollisen nostalgian tuntemuksen toissijaiseksi (Kiecko 2022, 114–118).

Lisää samankaltaista tutkimusta on tehnyt Patrick Prax, Lina Eklund ja Björn Sjöblom artikkelissaan ”More like an arcade – The limitations of playable games in museum exhibitions”, joka keskittyy vain *GameOn 2.0* -näyttelyyn esimerkkinä. Tutkimuksessa käydään myös läpi, kuinka vuorovaikutus videopelien kanssa museoympäristössä on vielä puutteellista ja vaatii muun muassa erilaisia kontekstualisoinnin keinoja tukemaan kriittistä vuorovaikutusta niiden kanssa (Prax ym. 2019, 437).

3. Käsittely

3.1. Tapaus: videopelit MoMAlla ja MoMAN vuorovaikutussuunnittelu

New Yorkissa sijaitseva Museum of Modern Art, josta olen puhunut lyhenteellä MoMA tutkielman läpi, järjesti 10.9.2022.–16.7.2023; *Never Alone: Video Games and Other Interactive Design*-näyttelyn. Näyttelyssä oli esillä heidän senhetkinen 36 videopelin kokoelma vaihtelevilta julkaisuvuosilta vuodesta 1972 vuoteen 2018 asti. Näyttelyn järjestäjiin kuului MoMAN arkkitehtuuri- ja muotoiluosaston vanhempi kuraattori (eng. senior curator) Paola Antonelli, kokoelma-asiantuntija (eng. collection specialist) Paul Galloway ja kuraattori assistentti (eng. curatorial assistant) Anna Burckhardt (Antonelli ym. 2022, 5–13, 143). Antonelli vaikuttaa olevan huomattavimmissa roolissa, kun tarkastelee museon suhdetta videopelisiin. Alun perin 29.11.2012 tehdyssä blogikirjoituksessa MoMAN Inside/Out -blogialustalle Antonelli kirjoitti, kuinka he ovat saaneet kokoelmiinsa uudenlaisten taideteosten kategoriaan 14 eri videopeliä tavoitteena olevalta 40 videopelin toivelistalta (Antonelli 2012). Nämä 14 ensimmäistä, joihin kuului mm. *Pac-Man* (1980), *The Sims* (2000) ja *Katamari Damacy* (2004), esitettiin näyttelyssä *Applied Design*, 2.3.2013.–20.1.2014. Pelit

esitettiin samassa tilassa monimuotoisten muotoiluun liittyvien taideteosten kanssa (MoMA 2013).

3.1.1. Videopelit ja vuorovaikutussuunnittelu

Videopelit ovat taidetta Antonellin sanoin. Taiteen lisäksi ne ovat muotoilua, tarkalleen ottaen vuorovaikutussuunnittelua (Antonelli 2012). Vuorovaikutussuunnittelu on MoMAN mukaan ensisijainen mahdollistaja keskusteluun ihmisten ja laitteiden välillä. Ensimmäisen vuorovaikutussuunnittelun kokoelmaansa liittyvän hankinnan MoMA teki vuonna 2006. Teos oli taiteilija John Maedan *Reactive Books* (1994–2006), joka koostui viidestä CD-ROM teknologiaa ja printtiä yhdistävistä kirjoista. Maedan teokset olivat osana myös Never Alone -näyttelyä (Kuva 1). Kokoelma koostuu nykyään videopelien lisäksi eri vuorovaikutussuunnittelun osista eli käyttäjäliittymistä, sovelluksista, symboleista, visualisoinneista ja laitteistoista (Antonelli ym. 2022, 15).



Kuva 1. Installation view of the exhibition "Never Alone: Video Games and Other Interactive Design, valokuva, MoMA, 10.9.2022– 16.7.2023. Kuva: Emile Askey

Vuorovaikutussuunnittelu tulee esille videopeleissä pelaajan ja pelin pelaamiseen perustuvan suhteen (eng. relationship of play) avulla. Näyttelykatalogissa kerrotaan, kuinka, kuten kaikessa vuorovaikutussuunnittelussa, videopeleillä on myös ennestään sovittu säännöstö.

Kuitenkin parhaimmat videopelit antavat pelaajalle mahdollisuuksia yrittää tuoda esille autonomiaa ja jättää myös asioita sattumanvaralle. Katalogi käyttää pelikehittäjä Valven *Portal* (2007) peliä esimerkkinä siitä, kuinka peli noudattaa todellisuuden fysiikan lakeja, mutta antaa mahdollisuuden pelaajalle taivuttaa niitä vapaasti portaaleja luovalla pistoolilla (Antonelli ym. 2022, 18–19). MoMAlle näytelyssä tärkeintä tuntuu olevan se, miten pelaajan ja pelin systeemien välinen suhde muodostuu. Mielekkäin kokemus videopeleistä on pelaajalle se, missä hän itse pystyy kokemaan omien päätösten ja valintojen vaikuttavan pelin sisäiseen maailmaan.

MoMA luokittelee videopelin osaksi vuorovaikutussuunnittelua heidän koostamansa neljän eri piirteen perusteella. Näihin kuuluvat termit käyttäytyminen, estetiikat, tila ja aika (eng. behavior, aesthetics, space & time).

Käyttäytymisen termi koostuu siis siitä, miten videopelinsuunnittelijat kykenevät saamaan esille suunnittelemaansa sosiaalista tai yksilöllistä käyttäytymistä pelaajasta, oli se sitten logistiikan kautta, tunnesävyjen ohjaama tai peliin vaikuttavien valintojen avulla (Antonelli ym. 2022, 20–21). Taideteoksien kaltaisesti tässä videopelit tuodaan esille työkaluina, jotka herättävät tietynlaista käytöstä, keskustelua ja ajattelua niiden kanssa vuorovaikutuksessa olevassa henkilössä. Pelisuunnittelijat tekevät tietoisesti valintoja siitä, minkälaisia tunteita esimerkiksi videopelissä voidaan käsitellä eri pelimekanismien kautta. Myös videopelit pystyvät taiteen lailla kommentoimaan nyky-yhteiskunnan ongelmia, sekä tuomaan esille historian vääryyksiä ja tapahtumia niin suurista kuin pienemmistä yhteisöistä. Esimerkiksi käsittelemäni näyttely on saanut nimen peliltä *Never Alone* (2014), joka kertoo inupiat-heimon työstä, joka etsii vastauksia hänen kylänsä katoamisesta. Peli esittelee inupiatien kulttuuria, perinteitä ja on koottu heidän kansantarinoitten perusteella (Antonelli ym. 2022, 86–87). Itse olen myös pelannut ZAUMin kehittämää *Disco Elysium* (2019) RPG⁶-videopeliä (eng. role-playing video game), jossa pelaaja tutustuu laaja-alaisesti eri poliittisten suuntauksien teorioihin kuvitteellisessa maailmassa, jonka kompleksit narratiivi ja historiankerronta saa sen vaikuttamaan todella rinnastettavissa olevaksi todellisuuteen.

Toiseksi on videopelit, joiden estetiikka on tehty rikkomaan jonkinlaisia rajoja ja ylläpitämään muodollista tyylikkyyttä riippuen siitä, mitä teknologiaa oli saatavilla. Jonkinlainen selkeä esteettinen aikomus pitää olla näkyvissä. Siten retropelejä voidaan pitää yhtä kompleksina nykypäivänä julkaistujen videopelien kanssa esteettisesti niiden graafisista yksinkertaisuudesta

⁶ Roolipelin kaltainen videopeli

huolimatta. Eleganssin pitää näkyä koodissa asti. Kolmas videopelien ja vuorovaikutussuunnittelun yhteinen tekijä on, että tilaan, jossa videopelien koodit piileksivät, liittyy arkkitehtuurin kaltainen prosessi. Hyvät esimerkit tästä haastavat sekä meidän näkemystämme tilasta ja siitä minkälainen tila on mahdollinen pelin sisällä, että teknologian ääri rajoilleen. Tämä antaa mahdollisuuden luoda uudenlaista tilallista vapautta, jonka voi vallata yksilönä tai ryhmässä riippuen pelistä (Antonelli ym. 2022, 21). Esimerkkinä MoMA antoi tästä ruotsalaisen Mojangin kehittämän *Minecraftin* (2017), jossa päämäärättömässä hiekkalaatikkopelissä (eng. sandbox game) pelattava tila on niin suuri skaalaltaan, että se tuntuu loputtomalta.

Neljäs piirre on aika. Dynaaminen ajan ulottuvuus on vuorovaikutussuunnittelun kulmakivi ja se, kuinka aika kuluu pelin sisällä verrattuna todelliseen ajankuluun, on kriittinen suunnitteluvalinta (Antonelli ym. 2022, 22). Pelin ajalla ja todellisella ajankululla on suunnattomasti yhdistelmiä. Yleisesti olettaen peleissä aika kulkee nopeammin kuin todellisuudessa. Tarinapainotteisissa peleissä aika kulkee sitä tahtia mitä enemmän pelaaja pelaa ja se on asetettu kulkemaan narratiivin mukaan, kun taas kilpa-ajopeleissä mitataan aikaa suhteellisenä todellisuuteen. Joitain yleisestä ymmärryksestä poikkeavia on esimerkiksi Nintendon *Animal Crossing* (2001) missä pelaaja pelaa pelin sisäistä tarinaa eteenpäin ja tekee erilaisia tehtäviä, mutta aika kulkee samassa tahdissa todellisen ajan kanssa hyödyntäen konsolin sisäistä kelloa ja kalenteria.

MoMA kategorisoi videopelit vuorovaikutussuunnitteluksi monipuolisesti myös hyödyntäen jonkinlaisia rajoituksia termeissä, ettei jokainen videopeli pystyisi pääsemään osaksi taidemuseon kokoelmaa. Termien ulkopuoliset vaatimukset kuitenkin liittyvät MoMAN yleiseen tapaan arvioida kaikkia muotoiluun liittyviä teoksia hankinnan arvoisiksi, kuten niiden sosiaalinen, historiallinen ja kulttuurinen merkityksellisyys. Lisäksi Antonellin pitämässä TED Talkissa ”Why I Brought Pac-Man to MoMA”, hän mainitsee päättäneensä Gallowayn ja MoMAN edellisen arkkitehtuuri- ja muotoiluosaston kuraattori assistentin Kate Carmodyn kanssa, etteivät halua tuoda nimenomaan tarpeetonta väkivaltaa omaavia videopelejä mukaan kokoelmaan. Tämän vuoksi esimerkiksi kokoelmassa ei ole yhtäkään Rockstar Gamesin kulttuurillisesti merkittävän pelisarjan *Grand Theft Auto* (1997) peliä (Antonelli 2013, 12:01-12:28).

Kokoelmasta löytyy kuitenkin videopelejä, jossa väkivalta on osa pelimekanismia ja pelaaja itsekkin pystyy osallistua väkivallantekoon. Esimerkiksi Lucas Popen kehittämässä *Papers*,

Please (2013) pelissä pystyy kuvitteellisen Arstotzkan valtiorajan passintarkastajan roolissa pelaaja itse ampumaan terroristi-iskuja yrittäviä NPC⁷-hahmoja. Pelaaja voi valita olla tekemättä tilanteessa kuitenkaan mitään, joka pelikokemukseni perusteella johtaa aina muutamien rajavartijoiden kuolemiin. Valinnalla ei ole mitään muita huomattavia seurauksia kuin pelin sisäisen päivän keskeytyminen, joka tekee valinnasta vain moraalillisen kysymyksen siitä, minkälainen pelaajahahmo haluaa olla. Voi olla, että juuri *Papers, Pleasen* kaltaisen videopelin tapauksessa väkivaltaa ei MoMAlla luokiteltu liian tarpeettomaksi tai liioitelluksi sen moraalillisen kannan vuoksi. Pikselimäiset grafiikat myös poissulkevat itseensä pelaajan mahdollisuuden nähdä väkivallan seuraukset mitenkään yksityiskohtaisesti.

3.1.2. Keskustelu MoMAN videopelikokoelmasta

MoMAN videopelikokoelma on herättänyt paljon keskustelua jo silloin kun ensimmäiset hankinnat tehtiin. Ehkä jopa ensimmäinen tai ainakin ensimmäisten joukkoon kuuluva kriittinen vastaus hankintaa kohtaan oli *The Guardianissa* taidekriitikko Jonathan Jonesin (2012) kirjoittama artikkeli ”Sorry MoMA, video games are not art”, jossa Jones käy läpi miksi hänen mielestään videopelit eivät kuulu MoMAN kaltaiseen taideinstituutioon, joka omistaa myös teoksia kuten Van Goghin *Starry Night* (1889) ja Picasson *Ma Jolie* (1911–12). Galloway on esimerkiksi maininnut artikkelin *Inside/Out* blogiin tehdyssä tekstissä liittäen sen runsaan väittelyn kontekstiin videopelikokoelmaan liittyen (Galloway, 2013). Ebertin tapaan Jones väittää taiteen määritelmän koostuvan yhden ihmisen tekemästä taideteoksesta, joka on tämän henkilökohtainen reaktio tai näkökulma elämästä riippumatta olisiko se valittu asia readymadeksi tai pensselillä maalattu (Jones 2012). Kuten aikaisemmin mainittu Ebertin tekstejä käsitellessä, tämänkaltaiset toteamukset johtavat hyvin yksioikoisiin esimerkkeihin. MoMAN kokoelmasta löytyy esimerkki videopelistä, joka käsittelee yksilön kokemusta elämästään. Natalie Lawheadin kehittämä *Everything Is Going to Be Ok* (2017) kertoo taiteilijan omasta kärsimyksestä ahdistelun ja väkivallan uhrina (Antonelli ym. 2022, 93–94). Peli on siis suorasti yksilön henkilökohtainen näkökulma elämästään ja tunnustelu Lawheadin kokemuksiin traumoihin, joten sen pystyisi tulkitsemaan taideteoksena Jonesin antaman määritelmän alla.

Artikkeli jatkuu väitteellä, että pelinmaailma on pikemminkin kuin leikkikenttä, jossa kokemus luodaan vuorovaikutuksella pelaajan ja ohjelman välillä. Pelaaja ei siis voi määrätä omaa henkilökohtaista näkemystä elämästään peliin, pelinkehittäjä on jo luovuttanut tämän vastuun

⁷ lyh. non-playable character, suom. ei-pelattava hahmo

ja kukaan ei omista peliä (Jones 2012). MoMA saattaa omistaa fyysisen alkuperäisen *Starry Nightin*, mutta se on silti vapaana yleiseen käyttöön, ja sillä ei ole niin sanotusti omistajaa (Dowdy 2023). Omistuksella ei siis ole mitään tekemistä pelikokemuksen kanssa ja videopelien luokittelemisessa taiteeksi. Vuorovaikutuksellinen suhde pelaajan ja pelin välillä on mikä edistää videopelin asemaa taiteena pikemminkin kuin poissulkee sen. Vuorovaikutustakin tapahtuu näiden Jonesin antamien esimerkki maalauksienkin äärellä seisoessa, vaikka se jääkin vain katsomisen tasolle. Taas videopelien kanssa pystyy rakentamaan aistirikkaamman kokemuksen itse teoksen äärellä sen yhdistäessä näön, kuulon ja tunnon, joka syntyy itse syöttölaitteiden käsittelystä. Pelikehittäjät eivät usein ole luovuttanut vastuuta henkilökohtaisen näkemyksen tuonnista peliin, kun pelien sisällöt saattavat juuri esittää kehittäjien omia näkemyksiä.

MoMAN hankinta ei ole kuitenkaan vain ainoastaan saanut negatiivista kritiikkiä. Antonelli mainitsi myös Jonesin hänen TED Talkissaan, mutta antoi puheessaan vastineeksi artikkeleita, jotka olivat MoMAN hankinnoiden puolesta. Taiteilija John Maedan (2012) artikkeli *Wired* lehdessä ”Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art” ja *New York Magazine* (2012) ”The Approval Matrix: Week of December 17, 2012” molemmat pitivät MoMAN puolta videopelien hankinnassa ja kehuivat tekoa sanoin nerokkaaksi, vaikuttavaksi ja älykkääksi.

3.2. Tila ja videopelit: visuaaliset aspektit

MoMAN nettisivuilta löytyy valokuvia, jotka antavat yksityiskohtaisen kuvan koko näyttelystä interaktiivisten pop-up inforuutujen kattamana. Lisäksi heidän *YouTube*-kanavaltansa löytyy piilotettuna oleva Antonellin ja Gallowayn selostama näyttelykierroksesta tehty video (The Museum Of Modern Art 2023, 0:20-0:45). Materiaalin laatu on riittävän kattava, että kykenen analysoimaan näyttelyä ja sen kuratointia näyttelykäynnin puutteessa.

3.2.1. Näyttelyn rakenne

Tila missä näyttely sijaitsi, oli MoMAN ensimmäisessä kerroksessa heidän *South I* galleriatila (MoMA 2022), joten kadulta pystyi helposti kiinnostuneet ohikulkijat kurkkimaan sisälle. Suuret ikkunat antoivat mahdollisuuden sisätilaan pursuavalle luonnonvalolle, ja kadun suuntaa oli suurehko näyttö, jossa pyöri näyttelyyn kuuluvista peleistä pelivideoita (The Museum Of Modern Art 2023, 0:08-0:10). Siniseksi ja vihreiksi maalatut seinät tuntuivat olevan aseteltu luomaan erilaisia nurkkauksia, jotka antoivat mahdollisuuden erotella näyttelyn sen kolmeen eri teemaan. Vuorovaikutussuunnittelun ideaa edistävät *The Input*, *The Designer*

ja *The Player* ovat teemat, joiden perusteella 36 videopeliä jaettiin. (The Museum Of Modern Art 2023, 2:21-2:28).

The Input osa käsittelee nimensä mukaisesti syötelaitteita eli peleille tai konsoleille suunniteltuja omalaatuisia ohjaimia, näppäimistöjä ja kosketusnäyttöjä (Antonelli ym. 2022, 32). Teemaan sisällytyt videopelit ovat näyttelyssä esillä vaalean vihreillä seinillä ja niitä on yhteensä neljä pelattavissa (MoMA, 2022). Pelattaviksi valitut videopelit edustavat erilaisia syötelaitteita. *Pac-Mania* (1980) ohjataan arcade-peliautomaattien kaltaisella ohjaussauvalla ja pienellä valkoisella napilla, jotka on asennettu seinässä kiinni olevaan eteenpäin tulevaan tasoon. Tasot ovat yhdenmukaisia koko näyttelyn läpi. Retrot ohjaussauvat muuttuvat viereisillä tasoilla Playstation 2 -ohjaimiksi ja lopulta kosketusnäytöksi. Tässä osassa näyttelyä, kuten kahdessa muussakin, on lisäksi muutamia videopeleihin liittymättömiä vuorovaikutussuunnitteluun luokiteltuja teoksia lasivitriinien vartioituina vain katselua varten. *Pongille* (1972) ja *Magnavox Odysseylle* (1972) tehdyt peliohjaimet sulautuvat joukkoon näiden muiden taideteoksien kanssa. Jos ei ole mitään videopeleihin liittyvää tietoa entuudestaan voi tulla jopa luulleeksi, että *Eyewriter* (2009) ja *Prayer Companion* (2010) ovat osana näitä videopelitarvikkeita.

The Designer käy syvemmin läpi menetelmiä mitä pelisuunnittelijat ja -ohjelmoijat miettivät videopelejä tehdessään. Teema avaa yleisölle ideaa siitä, kuinka pelaajan rooli on tärkeä, mutta he kaikki ovat silti pelisuunnittelijan armoilla. *Easter Eggit*⁸ immersion rikkojina ja pelaajan laittaminen valitsemaan hankalien moraalisienkysymysten välille pelissä kuin *Papers, Please* (2013), ovat pari esimerkkiä siitä, miten pelinsuunnittelijat ohjaavat pelaajan kokemusta tämän navigoidessaan pelejä eteenpäin. Suunnittelijat tekevät epäsuoran sopimuksen yhteistyöhön pelaajien kanssa, jotka antavat lopullisen merkityksen videopelille sitä pelaamalla (Antonelli ym. 2022, 60–63). Sisällytyt videopelit tässä teemassa ovat suurimmaksi osaksi esimerkkejä niistä, jotka voisi suoranaisesti sanoa olevan taideteoksien *sfäreissä*. Aikaisemmin mainittuja kuten *Everything Is Going to Be Ok* (2017) ja *Never Alone* (2014) antavat ideaa, kuinka tuoda esille sosiaalisia, historiallisia ja yksilön näkökulmia elämästä, yhteiskunnasta ja tunteista videopelien avulla.

Viimeiseksi *The Player* käy läpi tarkemmin *The Designer* kohdassa avattua ideaa pelaajan tärkeydestä tehdä videopelikokemuksesta niin sanotusti kokonaisuus. Teema tarkastelee

⁸ *Easter Egg*-termi tarkoittaa tekijän laittamaa piilotettua/löydettävää vitsiä, yllätystä tai viittausta jostain muusta teoksesta.

pelaamista yksilön sekä yhteisön kautta ja kuinka se on muuttunut 1990-luvun fyysisestä lähellä olosta pelihalleilla nykypäivänä internetin kautta pelaamiseen ystävien tai toisella puolella maapalloa olevien tuntemattomien ihmisten kanssa. Teemaan sisältyy pelejä, joissa pelaajien roolit ovat vähän toisenlaisia kuin yleisesti (Antonelli ym. 2022, 102–103). Esimerkiksi pelissä *The Stanley Parable* (2011) pelaaja voi seurata kertojan äänen antamia ohjeita tyhjän toimistorakennuksen navigointiin, mutta vaihtoehtoisesti voi kokonaan jättää huomioita tämän antamia ehdotuksia ja päättää itse, minne menee. *The Simsissä* (2000) taas kyetäkseen pitämään huolta pelinhahmojen vaatimista fyysisistä ja tunteellisista tarpeista muuttuu pelaaja kaikkietäväksi ohjaajaksi, joka voi tehdä hahmoillaan tai hahmoilleen mitä tahansa pelien asettamien rajojen sisäisesti⁹.

3.2.2. Mitä näyttelytilassa tapahtuu videopeleille?

Videopelit olivat esillä pelattavissa muodoissa pienien näyttöjen, kuulokkeiden ja erilaisten syötelaitteiden kanssa. Näytöt olivat ko'oilansa mallinnettu alkuperäisten laitteistojen näyttöjen mukaan ja pelit olivat todella lähekkäin toisiaan. Kaikki tarvittavat laitteistot pelien pelaamiseen oli seinistä ulostulevilla tasoilla mihin syötelaitteetkin olivat muotoiltu kiinni. Konsoleita ei siis näyttelyssä yleisö päässyt näkemään ja perinteiset pelihalleissa pelattavat arcade-pelikoneet olivat jätetty kokonaan pois vaihtoehtoisenamuotona pelaamiselle. Laitteiston minimaalisointi ja piilottaminen oli harkittu kuratoriaalinen päätös näyttelyä varten. Konsolien ja pelikoneiden tuoma nostalgian assosiaatio yleisössä pyrittiin välttämään, jotta heidän huomionsa suuntautuisi pikemminkin vain videopelin syötteen ja tulosteen (eng. input and output) luomaan kommunikaatioon heidän kanssaan (Antonelli ym. 2022, 25). Nostalgiaa pois pyrkiminen saattaa olla yritys saada videopelit pois niihin miellettyihin miljöihin kuten pelihalleihin ja kotisohviin perinteisen taidemuseon näyttelytilan sijaan. Ilmi tulee jonkinlainen halu kuitenkin saada yleisö ottamaan videopelit tosissaan taiteena ilman mitään suurempia perusteluita niiden olemassaololle, kuten Kuorikoski viittasi, mutta tässä tapauksessa itse taideinstituution tahosta eikä vain videopeliharrastajien toimesta. Tämänkaltainen kuratointi on juuri mitä Naskalin, Suomisen ja Saarikosken tutkielmassa kerrottiin olevan harkittua, koska tilassa videopelit tulevat esille taiteellisesta näkökulmasta eikä pelihallituntumaa havaitse.

⁹ Pelien hahmoja pystyy pelaaja esim. saada tahallisesti kuolemaan näännyttämällä nälkään tai hukuttamalla uima-altaisiin, mutta pelihahmot eivät voi toisiaan tappaa. Pelit ovat kuitenkin suurimmaksi osaksi ikäluokitettu PEGI 12.



Kuva 2. Installation view of the exhibition "Never Alone: Video Games and Other Interactive Design, valokuva, MoMA, 10.9.2022– 16.7.2023. Kuva: Emile Askey

Näyttelykatalogissa käydään läpi, kuinka kuratointi näyttelyä varten tarvitsi jokseenkin uudenlaisen näkökulman. Vuorovaikutussuunnittelun piirteet ovat hankala tuoda esille perinteisessä näyttelytilassa niiden taideteoksille antaman ehdottoman koskemattomuuden säännön mukaan (Antonelli ym. 2022, 24) Ainoastaan kymmenen videopeliä näyttelyn 36:sta oli yleisölle pelattavissa. Mitään tiettyjä perusteluita miksi vain nämä kymmenen olivat pelattavissa ei löydy esimerkiksi näyttelykatalogista. Loput videopelit olivat esillä muutamalla toisistaan toisenlaisilla tavoilla ympäri näyttelytilaa, esim. *Dwarf Fortress* (2006) oli seinään tapetoitu kuva pelinsisäisestä kartasta, mutta suurin osa peleistä olivat kolmella eri kuvanheittimellä heijastettuja videoita seinissä kuten kuvan 2 vasemmalla puolella voi havaita.

Tila missä näyttely esitettiin ei muistuttanut aivan perinteistä valkoista kuutiota, mutta kuitenkin omaa valkoisen kuution idean itsessään. Näyttöjen asettaminen maalauksien kaltaisesti silmäntasoon, että kaiken ylimääräisen sotkun (kuten johtojen ja konsolien) piilottaminen tekee näyttelytilasta kauniin ja steriilin. Lisäksi passiivisen vuorovaikutuksen ylläpitävät videoleikkeet videopeleistä näyttelyä varten tuo esille O'Dohertyn teoksen valkoisen kuution idean taidetilasta, jossa valtaosa teoksista on vain silmille sallittua kokea ja muu keho sivuutetaan. Näyttelyssä oli vain muutama valittu kohta tilaa missä katsoja saa vaihtoehtoisen kehollisen kokemuksen teosten parissa. Immersiivisyys videopeliin sekä vuorovaikutussuhde pelin ja pelaajan välillä voi onnistua vain näillä pisteillä. Tulee esiin vaikutus, että näyttely yrittää saada itsensä irralleen perinteisestä valkoisen kuution ideasta, mutta samanaikaisesti juuttuu takaisin jumiin siihen sen passiivisen valtaosan vuoksi.

Taidekokemus voi mahdollisesti jäädä vajaaksi videopeleistä näyttelyssä sen passiivisuuden tuoman immersion puutteen vuoksi. Näyttelyssä tulee esille Kieckon (2022, 112) artikkelin videopelinäyttelyiden ongelmat, koska passiivisuus piirteenä aiheuttaa taidekokemuksen puutteellisuuden ja siksi näyttelyn uudenlaisen näkökulman tavoite jää puolitiehen. Näyttelykatalogin (Antonelli ym. 2022, 24) ja Kieckon (2022, 113) tutkimuksen väleillä löytyy samanlaisuuksia perusteluista sille, kuinka tiettyjen videopelien kohdalla on mahdotonta tehdä niistä yleisölle pelattavaksi saatavia. Kun videopelejä ripustettiin näyttelytilaan, kuraattorit harkitsivat mitä pelejä yleisö pystyisi pelaamaan riippuen videopelien vaatimaa aikaa, ihmismäärää ja netinvälityksellä olevaa yhteyden tarvetta (Antonelli ym. 2022, 24).

Siitä huolimatta miksi esimerkiksi *Getting Over It with Bennett Foddy* (2018), joka oli näyttelyn nettisivun miniatyyrikuvana, ei ole pelattavissa näyttelyssä. Peli ei vaadi pelaajan antavan sille suuren määrän aikaa, sillä sen pituus riippuu siitä, kuinka taitava pelaaja on pelin pelaamisessa. Videopeli on vaikeustasoltaan hankala, mutta sen uudelleenyrityksen mahdollisuudet ovat aina läsnä, jos pelaaja tekeekin virheen ja joutuu takaisin alkupisteeseen. *Getting Over It* on ideaali esimerkki peli vuorovaikutussuhteesta pelaajan ja pelin välillä. Pelin merkitys tulee sen herättämistä tunteista pelaajissa, tässä tapauksessa turhautuminen ja kiihko, pelimekaniikan kautta. Kaikki kuitenkin pelistä näyttelyssä on nähtävissä videon kautta ja jos yleisönjäsen ei ole entuudestaan tutustunut kyseiseen videopeliin niin sen mahdollisuudet tuoda merkitystä näyttelyssä heikentyy suuresti.

Jos hypoteettisesti jokainen teos näyttelyssä olisi pelattava version 36 kokoelman videopelistä voi se myös vaihtoehtoisesti vaikuttaa negatiivisesti näyttelykokemukseen. Yleisössä voi olla henkilöitä, jotka eivät tiedä miten videopelejä pelataan, miten peliohjaimia käytetään oikein tai eivät voi fyysisten rajoitteiden vuoksi videopelejä pelata (Kiecko 2022, 119). Tämänkaltaisissa tilanteissa videot videopelien pelaamisesta olisivat toimiva vaihtoehtoinen tapa esittää katsojille kokemuksia, joita videopelit voisivat tuottaa. Videot pelaamisesta tuntuvat vähän edes-takaiselta dilemmalta, koska jos videot ovatkin vain lyhyitä videoleikkeitä ilman minkäänlaista kerrontaa kontekstista tai edes tekstillisiä selityksiä siitä mitä tapahtuu, voi kokemus olla taas puutteellinen. *Never Alone* -näyttelyssä näyttelykatalogissa kuitenkin oli tietoa siellä videoissa pyörivistä videopeleistä ja katalogin näkee näyttelykuvista tilassa olevan yleisön luettavana. Katalogin lukeminen antaa mahdollisuuden yleisölle paremmin ymmärtää sen mitä kuraattorit tavoittelevat heidän tiedostavan näyttelyn videopeleistä, mutta tekstit ovat vain pintaraapaisun kaltaista yleistä tietoa siitä mistä videopeleissä on kyse. Yksi näyttelyn tavoitteista oli vain herättää juuri tarpeeksi yleisössä kiinnostusta kyseisistä videopeleistä, että

he innostuisivat ostamaan näyttelyssä näkemänsä videopelin pelattavaksi kokonaan, jos siihen mahdollisuus olisi¹⁰ (Antonelli ym. 2022, 25).

Näyttelystä löytyi myös monta esimerkkiä teoksista, jotka eivät liittyneet videopeleihin, mutta esittivät MoMAN vuorovaikutussuunnittelun kokoelman sisältöä. Olihan näyttelyn nimen lopussa sivuajatukselta vaikuttava ”...Other Interactive Design”. Kuvassa 2 esimerkiksi näkyy vasemmalla tapamalla yleisön pelattavissa olevat videopelit olivat esillä ja sitten keskeisellä oli kokonainen seinä varattu Applen Macintosh -tietokoneelle ja Susan Karen luonnoksille kyseisen laitteiston kuvakkeille, että Antonellin tärkeänä osana vuorovaikutussuunnittelua pitämä @-symboli (Antonelli 2013, 17:30-17:39). Ovatko videopelit kuitenkaan tarpeeksi itsenäisiä näyttelyssä? Jos vain videopelit jätettäisiin näyttelyyn ja kaikki muut vuorovaikutussuunnitteluun liittyvät teokset otettaisiin pois, huomattavan paljon näyttelystä puuttuisi. Näiden teoksien esittäminen videopelien rinnalla vaikuttaa jotenkin yritykseltä sittenkin oikeuttaa videopelien läsnäoloa näyttelyssä harkiten. Pelkkä videopelejä sisältävä näyttely ei mahdollisesti olisi taideyleisön silmissä yhtä vakuuttava MoMAN skaalaisessa ja historiallisesti tärkeässä taidemuseossa. Muut teokset mahdollisesti ovat siellä pehmentämässä mahdollisia reaktioita, joita pelkkä videopeleihin keskittyvä näyttely saattaisi herättää. Videopelit tuntuvat olevan kuitenkin mihin näyttely ensisijaisesti keskittyi. Katalogissa esimerkiksi löytyy vain yleisestä näyttelytekstistä mainintoja muihin teoksiin, kun taas jokaisella videopelillä on juuri omat aukeamansa.

3.3. Haasteet ja mahdollisuudet

Näyttely ei vaikuttanut onnistuvan luomaan mitään hirveän uutta innovaatiota videopelinäyttelyille. Videopelit tuntuvat olevan hankala taidemuoto tuoda niiden kokonaisuudessaan esille näyttelytilaan. Poikkeuksia on esimerkiksi retropeleiden ja todella lyhyiden pelien kohdilla, kuten näyttelyssä pelattavissa olevat *Pac-Man* (1980) ja taiteilija Jason Rohrerin kehittämä *Passage* (2007), mutta niistä tunnillisesti pidempiä ja monimutkaisempia videopelejä ei ole yritetty saada pelattaviksi näyttelyä varten mitenkään uusilla vaihtoehtoisilla tavoilla hirveän konkreettisesti. Se mitä näyttelyä varten yritettiin saada monen sadan ihmisen läsnäoloa internetin välityksellä vaativasta videopelistä, oli video *Eve Onlinesta* (2003) nimeltään *A Day in Eve Online*, joka tehtiin yhteistyössä pelinsuunnittelijoiden ja pelin yhteisön kanssa näyttelyä varten (Antonelli ym. 2022, 24).

¹⁰ Retropelejä on tietenkin hankalempi löytää jälleenmyyjiltä, mutta uudemmat videopelit ovat helpommin saatavilla digitaalisesti pelikauppasivuilta tai fyysisesti levyinä.

Jääköön se sitten tulevaisuudessa selvitettäväksi, miten ajankäyttöä vaativat nykyvideopelit, jotka ovat pelikulttuurin kulmakiviä, kuten esimerkiksi *The Last of Us* (2013) asetettaisiin esille videopelinäyttelyihin.

Lisäksi menetelmät pelattavien pelien ripustukselle olivat samanlaiset kuin MoMAN vanhemmassa näyttelyssä olevat. Aikaisemmin mainitussa *Applied Design* -näyttelyssä, joka pidettiin MoMAssa melkein vuosikymmen aikaisemmin, oli videopelikokoelman ensimmäisen hankinnan 14 videopeliä pelattavissa samanlaisesti kuin *Never Alone* -näyttelyssä (Kuva 3).



Kuva 3. Installation view of the exhibition "Applied Design" valokuva, MoMA, 1.3.2013–20.1.2014. Kuva: Thomas Griesel.

Matt Ferranton artikkelissa ”No paraphernalia, no nostalgia’: Decoding MoMA’s New Video Game Gallery” Raiford Guins käy läpi, kuinka MoMAN tapa asettaa näytöt suoraan silmien eteen maalauksen kaltaisesti pitää videopelit tietyllä etäisyydellä ja etäännyttää halun jäädä niiden äärelle pelaamaan pidemmäksi aikaa. Videopelien irrottaminen niiden alkuperäisistä koneistoista siirtäen ne pois nostalgiaista tekee peleistä MoMAN versioita ja yleisö näkee videopelit vain käyttöliittymien tasolla. Huolimatta siitä kuinka nykyään fyysinen läheisyys peliä kohden on kokonaan hävinnyt pelihalleista pelaamisen siirryttyä enemmän verkkoyhteyksiin ja näytöille MoMAN tapa esittää videopelit yleisölle vahvistaa tätä etäisyyden tunnetta, vaikka niitä pääsisikin pelaamaan (Ferranto 2015, 211–212, 222).

Never Alone -näyttelyn voi sanovan onnistuneen taas ainakin minimissään siinä mitä näyttelykatalogissa kuraattorit tavoittelivat näyttelyltä. Näyttely antoi videopeleille alustan olla

taidemuseossa taideteoksina ja antaa pelisuunnittelijoille vaihtoehtoisen alustan esittää teoksensa taiteena. En itse ollut entuudestaan tietoinen kaikista MoMAN kokoelman videopeleistä, mutta tutustuessani näyttelyyn tutkielman ohella haluan itse päästä pelaamaan kyseisiä videopelejä.

Taiteen ja videopelien välinen kitka on tullut esiin monta kertaa tutkimuksen aikana ja ennakkoluuloja videopelien kyvyttömyydestä olla taiteenmuoto, joka esitettäisiin taidemuseossa maalausten ja veistosten rinnalla saattaa olla vielä laajemminkin taideyleisöjen ajatuksissa. Antonelli mainitsi hänen TED Talkissaan, ettei koskaan ole väittänyt videopelien olevan osa taidetta¹¹, koska hänelle ne ovat vuorovaikutussuunnittelua (Antonelli 2013, 3:45-3:49). Näyttely kuitenkin onnistuu mielestäni perustelemaan kuratoriallisien keinojen avulla videopelit taiteenmuodoksi vuorovaikutussuunnittelun kautta.

Ferranton artikkelissa on osio missä Guins kertoo näkevänsä MoMAN näyttelyssä kaksi kävijää, jotka olivat vain innoissaan päästäkseen pelaamaan Street Fighter II yhdessä, ja heille se tuntui olevan vain videopeli eikä MoMAN vuorovaikutussuunnittelua (Ferranto 2015, 206). Tekstin pätkä tuntui jotenkin samaistuttavalta aluksi, mutta tutkimuksen pohjalta aloin ymmärtämään myös MoMAN näkökulmaa videopeleihin. MoMAN vuorovaikutussuunnittelun kautta videopelien määrittely toimii, koska sen avulla pyritään tuomaan taidekokemusten kaltaisia merkityksiä herättäviä videopelejä taidemuseoon. Kun videopelit jaetaan näyttelyssä näihin kolmeen teemaan, jotka tukevat vuorovaikutussuunnittelun käsitettä se myös auttaa ymmärtämään mitä yleisön toivotaan havaitsevan videopeleistä ja kuinka näyttelyn kuraattorit perustelevat videopelien olemassaolon taidemuseossa.

Tärkein asia kuitenkin missä näyttely ja MoMAN videopelikokoelman kokonaisuudessaan onnistuu, on keskustelun herättäminen. Positiivinen narratiivi mitä Never Alone -näyttely edustaa videopelejä kohtaan taiteen ja kulttuurin kentällä on mielestäni onnistumisista merkityksellisin. Negatiivisista vastaanotoista huolimatta se, että MoMA pitää esillä vielä vuosikymmenen läpi heidän kokoelmansa videopelejä riippumatta, kuinka hyvin he siinä onnistuvat, on tärkeä askel videopelien sisällyttämiseen osana taidemuseoiden tiloja näyttelyiden tai kokoelmien kautta.

¹¹ Vaikka Inside/Out blogipostauksessaan kirjoitti ”Are video games art? They sure are, but they are also design...”

4. Lopuksi

Kun aloitin tutkielmani kokoamista, halusin liittää opintoihini omaan kulttuurinkuvaan kuuluvan tärkeän osan eli videopelit. Halusin tutkia kuinka itselleni suurta mukavuutta tuovat videopelit toimivat, kun ne asetetaan näyttelytiloihin, jotka itse koen tiloina todella painostavina.

Tutkielmassani pyrin vastaamaan kysymyksiin mitä haasteita videopelien kokemiseen näyttelytiloissa sisältyy ja mitä tapahtuu, kun interaktiivisuutta vaativat videopelit ovat esillä *valkoisessa kuutiossa*. *Valkoisen kuution* idean tuoma tietynlainen sosiaalinen tapa käyttäytyä näyttelytiloissa kokonaan tuntui hylkivän ajatustakaan videopeleistä teoksina sen sisällä. Kuitenkin *Never Alone* -näyttely antoi idean tavoista, miten videopelit pystytään sisällyttämään taideteoksiksi näihin tiloihin vuorovaikutussuunnittelun kautta. Haasteet videopeleille näyttelytiloissa koostuivat suurimmaksi osaksi niiden vaatimasta interaktiivisuudesta ja immersioista pelin ja pelaajan välille; eli teoksen ja katsojan välille. Interaktiivisuus voi jäädä puutteelliseksi joko näyttelyn kuratoinnin tuomilla seikoilla tai sitten itse katsojan puolesta. Valkoisessa kuutio galleriassa toimivat täydellisesti esimerkiksi maalaukset, koska katsojan ei tarvitse aktiivisesti osallistua kehollaan taideteoksen tekemiseen. Siksi videopeleistä olevat videotkin toimivat, jos tila passiivista taidekokemusta ylläpitää. Videopelien pelaaminen taas itsessään muuttuu performanssiksi näyttelytilassa, joka vaatii kehollista osallistumista. Videopelien kanssa kunnollinen vuorovaikutus syntyy vasta pelaamisen kautta ja siksi valkoisen kuution idea ei oikein kykene sekoittumaan videopelien kanssa.

Näyttely tuntuu olevan semmoinen, joka jakaisi paljon mielipiteitä olisi se sitten videopelistä taiteena, sen kuratointi vaihtoehtoista, miten videopelit esitettiin siellä ja miten niitä ei esitetty. Onhan suurin osa tästä mitä tutkielmassani tutkin loppujen lopuksi hyvin subjektiivisia kokemuksia. Toiset saattavat arvostaa sitä, että MoMAlla yritetään tuoda videopelejä taidemuseossa muista näkökulmista esille kuin historiallisista ja toiset taas eivät arvosta videopelien historiallisten kontekstien sivuuttamista. Kuitenkin sen lyhyen ajan ja nopean näyttelyiden vaihtumisen syklin vuoksi saattoi *Never Alone: Video Games and Other Interactive Design* jäädä vain yhdeksi monesta näyttelystä, joka ei tehnyt mitään innovatiivista videopelinäyttelyille kokonaisuudessaan, mutta ainakin se antoi videopeleille mahdollisuuden loistaa taiteena osana taidemuseota. Odotan innolla MoMAN videopelikokoelman laajentumista tulevaisuudessa.

Lähteet

Antonelli, Paola, Anna Buckhardt ja Paul Galloway. 2022. *Never Alone: Video Games as Interactive Design*. The Museum of Modern Art.

Antonelli, Paola. 2012. ”Video Games: 14 in the Collection, for Starters.” *Inside/Out: A MoMA/MoMA PSI Blog* (blogi), 29.11.2012. Arkistoitu 27.1.2013. Luettu 16.2.2025.
https://web.archive.org/web/20130127064746/http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters

Antonelli, Paola. 2013. ”Why I brought Pac-Man to MoMA.” TED Talk, New York. Video, 18:28. Julkaistu 28.5.2013.
https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma

Cambridge Dictionary. ei pvm. ”Video game.” Luettu 16.2.2025.
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>

Dowdy, Laura. 2023. ”The Public Domain and Immersive Art: How Copyright Law Impacts Interactive Art Experiences.” *Center for Art Law*, 23.3.2023. Luettu 23.3.2026.
<https://itsartlaw.org/art-law/the-public-domain-and-immersive-art-how-copyright-law-impacts-interactive-art-experiences/>

Ebert, Roger. 2005. ”Why did the chicken cross the genders?” *RogerEbert.com* (blogi). Chicago Sun-Times, 27.11.2005. Arkistoitu 16.6.2013. Luettu 4.2.2026.
<https://web.archive.org/web/20130616083319/http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>

Ebert, Roger. 2010a. ”Video games can never be art.” *RogerEbert.com* (blogi), 16.4.2010. Arkistoitu 4.8.2013. Luettu 4.2.2026.
<https://web.archive.org/web/20130804143852/http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

Ebert, Roger. 2010b. ”Okay, kids, play on my lawn.” *RogerEbert.com* (blogi), 1.7.2010. Arkistoitu 7.6.2013. Luettu 4.2.2026.
https://web.archive.org/web/20100811003526/http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html

Esposito, Nicolas. 2005. "A Short and Simple Definition of What a Videogame Is." Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.177>

Ferranto, Matt. 2015. "No Paraphernalia, No Nostalgia: Decoding MoMA's New Video Game Galleries: Interview with Raiford Guins." *Design and Culture* 7 (2): 203–23. <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051827>

Galloway, Paul. 2013. "Video Games: Seven More Building Blocks in MoMA's Collection." *Inside/Out: A MoMA/MoMA PSI Blog* (blogi), 28.6.2013. Luettu 23.3.2026. https://web.archive.org/web/20131105054718/https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection/

Jones, Jonathan. 2012. "Sorry MoMA, video games are not art." *The Guardian*, 30.11.2012. Luettu 22.3.2026. <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

Kiecko, Emilia. 2022. "To play, or not to play. Some problems of exhibiting digital games." Teoksessa *Quart No. 3(65) (2022): The Great Wrocław Industria*, toimittajat Waldemar Okoń, Cezary Wąs, Adam Szelağ, Jakub Zarzycki ja Agata Gabiś. Quart. <https://doi.org/10.19195/quart.2022.3.94115>

Kuorikoski, Juho. 2018. *Pelitaiteen manifesti*. Gaudeamus Oy.

Lesser, Casey. 2019. "At the New MoMA, a Fresh Palette of Paint Colors Challenges the White Cube." *Artsy*, 23.12.2019. Luettu 20.2.2026. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-new-moma-fresh-palette-paint-colors-challenges-white-cube>

Maeda, John. 2012. "Videogames Do Belong in the Museum of Modern Art" *Wired*, 4.12.2012. Arkistoitu 18.5.2014. Luettu 23.3.2026. <https://web.archive.org/web/20140518211037/https://www.wired.com/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/>

McCrae, Scott. 2025. "Steam's slop problem has gotten much worse as reports say the number of games using GenAI has gone up almost 800% in the last year alone." *Gamesradar*, 17.7.2025. Luettu 19.3.2026. <https://www.gamesradar.com/platforms/pc->

[gaming/steams-slop-problem-has-gotten-much-worse-as-reports-say-the-number-of-games-using-genai-has-gone-up-almost-800-percent-in-the-last-year-alone/](#)

McKinley, Aaron. 2026. "Physical Game Sales Hit a Record Low in 2025." *Gamerant*, 4.3.2026. Luettu 19.3.2026. <https://gamerant.com/physical-game-sales-record-low/>

MoMA. 2013. "Applied Design." Arkistoitu 5.11.2013. Luettu 16.2.2025. <https://web.archive.org/web/20131105201120/http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1353>

MoMA. 2022. "Never Alone: Video Games and Other Interactive Design." Luettu 16.2.2025. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453>

Naskali, Tiia, Jaakko Suominen ja Petri Saarikoski. 2013. "The Introduction of Computer and Video Games in Museums – Experiences and Possibilities." Teoksessa *Making the History of Computing Relevant. HC 2013. IFIP Advances in Information and Communication Technology, vol 416*, toimittajat Arthur Tatnall, Tilly Blyth ja Roger Johnson. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-41650-7_21

New York Magazine. 2012. "The Approval Matrix: Week of December 17, 2012" 6.12.2012. Luettu 23.3.2026. <https://nymag.com/arts/all/approvalmatrix/approval-matrix-2012-12-17/>

O'Doherty, Brian. 1986. *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. The Lapis Press. Monoskop. https://monoskop.org/images/2/29/ODoherty_Brian_Inside_the_White_Cube_The_Ideology_of_the_Gallery_Space_1986.pdf

Prax, Patrick, Lina Eklund, and Björn Sjöblom. 2019. "'More Like an Arcade' – The Limitations of Playable Games in Museum Exhibitions". Teoksessa *Museum & Society 17 (3)*: 437–52. <https://doi.org/10.29311/mas.v17i3.2777>

Small, Zachary. 2023. "Video Games at MoMA: Do They Belong There?" *New York Times*, 13.7.2023. Luettu 16.2.2025. <https://www.nytimes.com/2023/07/13/arts/television/video-games-moma.html>

Tate. ei pvm. "White Cube." Luettu 20.2.2026. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/w/white-cube>

The Museum of Modern Art. 2023. ”Never Alone Exhibition Tour.” Julkaistu 4.1.2023. Youtube, 17:03. <https://www.youtube.com/watch?v=aOSxgVkYqrk>

Kuvalähteet

Kuva 1: Askey, Emile. *Installation view of the exhibition "Never Alone: Video Games and Other Interactive Design"*, valokuva, MoMA, 10.9.2022– 16.7.2023. Viitattu 19.3.2026. https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453/installation_images/50408

Kuva 2: Askey, Emile. *Installation view of the exhibition "Never Alone: Video Games and Other Interactive Design"*, valokuva, MoMA, 10.9.2022– 16.7.2023. Viitattu 24.2.2026. https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453/installation_images/50409

Kuva 3: Giesel, Thomas. *Installation view of the exhibition "Applied Design"*, valokuva, MoMA, 1.3.2013–20.1.2014. Viitattu 29.3.2026. https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1328/installation_images/8002