

## Digitaaliset pelit – kulttuurineistojen lapsipuolet

Vierailin syksyllä Kiotossa Ritsumeikan-yliopistossa, jossa on kansainvälisesti harvinainen erikoisuus, digitaalisiin peleihin erikoistunut arkisto. Tai no, arkisto ja arkisto. Käytännössä paikka muistutti monesti muullakin näkemääni tietotekniikkaan ja uuteen mediaan liittyvää ”arkistoa” tai ”museota”: valtavasti tavaraa, kirjallisuutta, papereita ja ohjelmistoja ahtaaseen tilaan tungettuna, osittain luokiteltuna ja järjestettynä, mutta pitkälti perimätietoon perustuvina kerrostumina. Arkiston varsinainen käyttöarvo oli vähän matkan varrella rapistunut, mutta sillä oli edelleen erityisesti symboliarvoa. Arkisto- tai museo-nimityksen käyttö osoittaa tietynlaista positiota ja vakavastiotettavuuden pyrkimystä. Arkiston avulla oma tutkimusalue pyritään legitimoimaan ja institutionalisoimaan; arkisto tai museo osoittaa alan perinteiden pituuden ja pysyvyyden.

Ritsumeikan-yliopisto oli aloittanut arkistoprojektinsa 1990-luvulla. Yhtenä taustatekijänä oli digitaalisten pelien vakiintunut käyttökulttuuri Japanissa sekä peliteollisuuden vahva asema maassa. Kioto on pelivalmistaja Nintendon kotikaupunki, ja yliopisto tekee yrityksen kanssa yhteistyötä. Arkistoprojektin taustalla kummitteli myös hyvin tavanomainen huoli kulttuurituotteiden ja niitä koskevan tietämyksen katoamisesta. 1970- ja 1980-lukujen digitaaliset pelit olivat korvautuneet uusilla tuotteilla, ja yliopisto halusi koota katoamassa olevaa perintöä talteen ja tutkimuksen käyttöön.

Peliarkiston ajatuksena ei ollut niinkään tallettaa alkuperäisiä pelituotteita, vaan kerätä tietokantaan mahdollisimman paljon niitä koskevaa tietoa muun muassa pelien julkaisuajankohdista ja tekijöistä sekä mahdollisuuksien mukaan tallentaa kuvia pelipaketeista ja itse pelitapahtumis-

ta. Nintendo avusti projektia lainaamalla yliopiston käyttöön alkuperäisiä pelejään ja pelimateriaaliaan.

2000-luvun alkuvuosina vanhojen pelien arvostukseen liittyvä tendenssi, niin kutsuttu retropeli-ilmiö, alkoi vahvistua. Ritsumeikanin arkistointiprojektin hedelmiä käytettiin apuna, kun Tokion kaupungin valokuvamuseoon avattiin 2003 Nintendon Famicom-konsolin 20-vuotisjuhlanäyttely. Famicom-konsolin asema Japanissa tietyn digipelikulttuurin sukupolven ydinlaitteena on hieman vastaava kuin mitä Commodore 64 -tietokoneella on Suomessa. Näyttelystä tuli valtava menestys, ja se vaikutti osaltaan siihen, että Nintendo käsitti vanhojen pelituotteidensa kaupallisen arvon säilyneen.

Ritsumeikan palautti Nintendon pelit takaisin yhtiölle, joka on sittemmin hyödyntänyt – monen muun valmistajan tavoin – omaa peli- ja laitevalikoimaansa sekä niihin liittyvää retro- ja nostalgiabuumia kaupallisesti entistä tarmokkaammin. Ritsumeikanin arkistoprojekti on sen jälkeen elänyt hiljaiseloa, ja arkistoon alettiin kerätä uutta peli- ja laitekokoelmaa. Sinne hankittiin myös joitakin Nintendon 1980-luvun pelejä pyörittävä emulaattori, ja yliopiston tarkoituksena on kehittää arkistoa jatkossakin.

2000-luvun ensimmäisellä ja toisella vuosikymmenellä digitaalisenä syntyneen (*born digital*) aineiston arkistointiin on herätty hitaasti eri puolella maailmaa. Monesti suuren työn ovat tehneet yksityiset harrastajat ja keräilijät tai muut yksityiset tahot. Aineistojen tallentaminen ja niiden käyttäminen on sidoksissa teknisten tekijöiden lisäksi esimerkiksi tekijänoikeuslainsäädäntöön, mikä tuntuu olevan muun muassa juuri Japanissa tekijä, joka vaikeuttaa pelien arkistointia ja tutkimusta myös yliopistoissa.

Pelien tallettamiseen ja säilyttämiseen on projekteissa hahmotettu useampia tapoja. Alkuperäisten – siinä määrin kuin moniin ympäristöihin toteutettujen sovellusten osalta voi puhua mistään alkuperäisestä – laitteiden ja ohjelmistojen pitäminen käyttökuntoisina on pidemmän päälle hankalaa. Vaihtoehtoja tälle ovat muun muassa pelitilanteiden dokumentointi kuvin, videoin ja tekstimuistiinpanoin. Dokumentointia voidaan täydentää esimerkeillä ”kuolleista” ja toimimattomista laitteista. Peli voidaan yrittää säilyttää käyttökuntoisena myös emuloimalla tai migroimalla ohjelmakoodia. Emulointi tarkoittaa sitä, että alkuperäinen ohjelmakoodi laitetaan vuorovaikutukseen uuden laite- ja ohjelmistoympäristön kanssa, joka ”uskottelee” alkuperäiskoodille olevansa vanha tuttu. Osa emulaattoreista perustuu pelkkään ohjelmakoodiin, osa sisältää myös teknisiä komponentteja. Migraatio puolestaan tarkoittaa sitä, että vanha ohjelmakoodi kirjoitetaan uudelleen tai käännetään uudelle, edelleen toimivalle ohjelmointikielelle. Molemmista tavoista on puutteensa, mutta ne mahdollistavat pelien pelaamisen edes osittain ”sellaisina kuin ne olivat”. Emulaattoreita tai siirrettyä koodia on tietenkin tuoretuttava uudelleen aina säännöllisin väliajoin.

### **Miksi pelejä ei Suomessa ole toistaiseksi arkistoitu?**

Vaikka Suomen on vallannut tietynlainen digipelibuumi joidenkin suomalaisten pelituotteiden niittäessä mainetta ja tienatessa rahaa maailmalla, syntymässä olevan digipelien kulttuuriperinnön säilyttämisellä eivät juuri muut kuin harrastajat ole vaivanneet päätään. Japanissa ollessani aloimme suunnitella yhteistyöprojektia Ritsumeikan yliopiston sekä kanadalaisen Albertan yliopiston kanssa (Albertassa on humanistisen informaatioteknologian oppiaine), ja kysyin suomalaisilta muistiorganisaatioilta, onko pelien arkistoinnista mietitty.

Ilmeisesti mietintä muistiorganisaatioissa sekä Opetus- ja kulttuuriministeriössä on ollut toistaiseksi aika suppeaa. Kansalliskirjastosta saamassani vastauksessa todettiin, että digitaaliset pelit ovat ”lapsipuolen asemassa ja tavallaan pudonneet Kansalliskirjaston ja

Kansallisen audiovisuaalisen arkiston lakisääteisten toimenkuvien väliselle harmaalle alueelle.”

Vaikka toisinkin voisi kuvitella, loppuvuodesta 2007 hyväksytty Laki kulttuuriaineistojen tallettamisesta ja säilyttämisestä (<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20071433>) ei ainakaan toistaiseksi tunnista digitaalisia pelejä tallettamisen ja säilyttämisen arvoiseksi kulttuuriaineistoksi. Arvo pitäisi tunnustaa ja poistaa pelit eikenenkään maan harmaalta alueelta. Olisi luontevaa, että joku olemassa oleva muistiorganisaatio ottaisi pelien tallettamisen ja säilyttämisen tehtäväkseen. Tai ehkä tehtävä pitää vain antaa niistä jollekin odottamatta, että joku sen itse ottaisi.

On vaikea sanoa, pitäisikö pelien ja niitä koskevan muun materiaalin olla ”arkistossa”, ”kirjastossa” vai ”museossa”. Ne voisivat olla myös pelikulttuurin keskuksessa, jollainen sopisi vaikkapa Helsinkiin suunniteltavan uuden keskuskirjaston yhteyteen. Tällainen keskusajatus korostaisi myös pelien kulttuuriperinnön elävyyttä, käyttömahdollisuuksia ja uudistumista. Vanhoja pelejä ja laitteita voisi käyttää muutenkin kuin tutkijoiden aineistoina tai museovie-raiden ihmeteltävinä kummajaisina. Niitä voisi käyttää pelitutkijoiden ja pelintekijöiden koulutuksessa ja uusien tuotteiden suunnitteluideoksin apuna – muutenkin kuin sellaisenaan kierrätettävänä retrotuotantoina. Tässä mielessä myös suomalaiset peliyritykset voisivat hyödyntää peliarkistoa tai museota – tai siis paremminkin pelikulttuurin keskusta.

Tiedustelin suomalaisten pelialan yritysten kiinnostusta tuotantonsa arkistointiin ja arkistojen käytön kehittämiseen pelialan kehittämisorganisaatiolta Neogamesilta. Siellä uskottiin, että vaikka suomalaisen pelialan alkuhistoria 1980- ja 1990-luvun alusta luultavasti onkin pitkälti hävinnyt, ”olemassa olevilla firmoilla on oma tuotantonsa säilytynä.” Näin varmaan osittain on, ja yritykset pitävät kiinni omista materiaaleistaan tekijänoikeus- ja tuotekehityssyistä, joten niihin ei ulkopuolisilla ole asiaa. Minä puolestani kuitenkin uskon, että paljon kehittämisen varaa tässäkin suhteessa on – sekä suomalaisessa peliteollisuudessa että yhteiskunnan muistiorganisaatioiden toiminnassa.