

Pelit kansalliskokoelmassa

Lauri Ojanen & Aija Vahtola

Kansalliskirjasto on kerännyt digitaalisia pelejä vuodesta 2008 alkaen, jolloin ne sisällytettiin arkistoinnin piiriin vapaakappaletoimintaa ohjaavassa lainsäädännössä. Laki kulttuuriaineistojen tallettamisesta (1433/2007) velvoittaa Kansalliskirjastoa ja julkaisualan toimijoita tallettamaan kansalliskokoelmaan kattavasti sekä tallenteina levitettävät tietokonepelit että lauta- yms. pelit. Lisäksi verkossa levitettäviä pelejä tallennetaan verkkoarkistoon edustavasti ja monipuolisesti.

Suomalaiset tietokonepelit

Suomalaisia digitaalisia pelejä on julkaistu 1970-luvulta alkaen. Reilun kolmenkymmenen vuoden aikana on ilmestynyt noin 800–1000 kaupallista peliä. Tämän lisäksi on julkaistu muun muassa ei-kaupallisia pelejä, harrastajaryhmien tuottamia pelejä ja muita pikkupelejä, joiden lukumääristä ei ole saatavilla tietoa.

Pelien jakelu on Suomessakin kansainvälisen trendin mukaisesti siirtynyt enenevässä määrin verkkoon. Kuluvan vuoden aikana tuotetuista suomalaisista digitaalisista peleistä on julkaistu tallenteena kymmenkunta nimekettä, kun verkkojakeluun on tullut reilu sata peliä. Ensi vuoden osalta tallenteina levitettävien pelien määrän oletetaan edelleen laskevan. Isoja niin sanottuja AAA-pelejä, joissa painopiste edelleen on tallennelevityksessä, tehdään Suomessa vähän. Esimerkiksi tänä vuonna tällaisia pelejä ei ole ilmestynyt lainkaan.

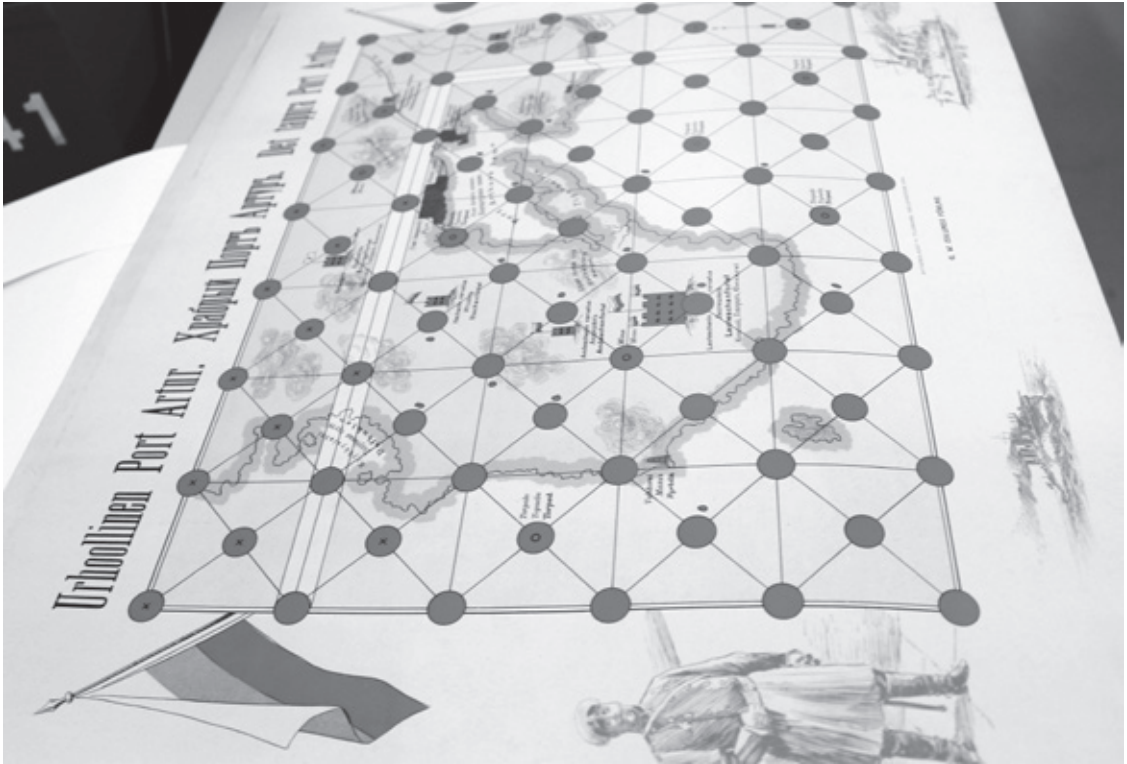
Suhdetta muokkaavat myös viime vuosikymmenenä yleistyneet ”downloadable contentit” eli ladattavat lisäsisällöt, joita jaetaan verkossa joko maksutta tai pientä maksua vastaan. Nämä voivat olla joko uusia asusteita tai kosmeettisia lisäyksiä pelihahmoille tai täysin uutta pelattavaa sisältöä emopeliin. Ja kuten nimensäkin kertoo, niin lisäsisällöt eivät päädy tallennelevitykseen. Poikkeukset ovat hyvin harvinaisia.

Mitä pitäisi arkistoida?

Pelit kulttuurihistoriallisena ilmiönä ovat aikaan sidottuja. Pelikokemus, tai ainakin osa siitä, syntyy usein käyttäjäyhteisön kautta. Tutkijoiden näkökulmasta itse pelien arkistoinnin lisäksi on vähintään yhtä tärkeää tallentaa peleihin liittyvä ajallinen viitekehys ja pelikokemus. Tällä tarkoitetaan peleihin liittyviä muita julkaisuja, joita ovat esimerkiksi pelilehdet ja -videot, kuten trailerit, mainosvideot ja pelaamista kuvaavat videot, pelikertomukset sekä peleihin liittyvä verkkoaineisto, kuten keskustelufoorumit tai blogit. Keskustelua on käyty myös pelien koodin tallentamisesta.

Ajallisen viitekehysten ja pelikokemuksen tallentaminen on erityisen keskeistä silloin, kun itse pelin tallentaminen ei ole esimerkiksi teknisesti ainakaan vielä toistaiseksi mahdollista. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi verkkomoninpelit, joissa pelin kontekstin luovat toiset pelaajat.

Kulttuuriaineistolaki puolestaan velvoittaa Kansalliskirjastoa arkistomaan kaikki suomalaiset yleisölle levitettävät lauta- yms. pelit sekä tallenteina levitettävät pelit, verkkopelien osalta tallennetaan edustava ja monipuolinen otos. Kulttuuriaineistolain tarkoituksena on *Suomessa yleisön saataville saatettujen kansallisen kulttuurin aineistojen säilyttäminen tuleville sukupolville ja tarjoaminen tutkijoiden ja muiden tiedontarvitsijoiden käyttöön* (KulttAinL 1 §).



Kuvaaja: Lauri Ojanen

Tallenteita ja lautapelejä arkistoon

Tallenteina levitettäviä pelejä on tallennettu kulttuuriaineistolain mukaisesti vuodesta 2008. Kansalliskokoelmassa pelitallenteita on 139 kappaletta. Kokoelmassa on myös aiemmilta vuosikymmeniltä muun muassa Amersoftin Commodore 64:lle, VIC-20:lle ja Spectrumille levittämiä pelejä ja ohjelmistoja niin kasetilla kuin lerpullaakin. Aivan täydellinen kokoelma ei ole, mutta sitä voi hyvin kutsua edustavaksi otokseksi yhdestä suomalaisen pelijulkaisun historian ajanjaksosta.

Lisäksi kirjaston kokoelmissa, esimerkiksi Brummerianassa, on lahjoituksina saatuja pelilautoja ja muita pelejä 1800-luvulta asti. Vapaakappaleina saatuja lautapelejä on kansalliskokoelmassa 1970-luvulta eteenpäin.

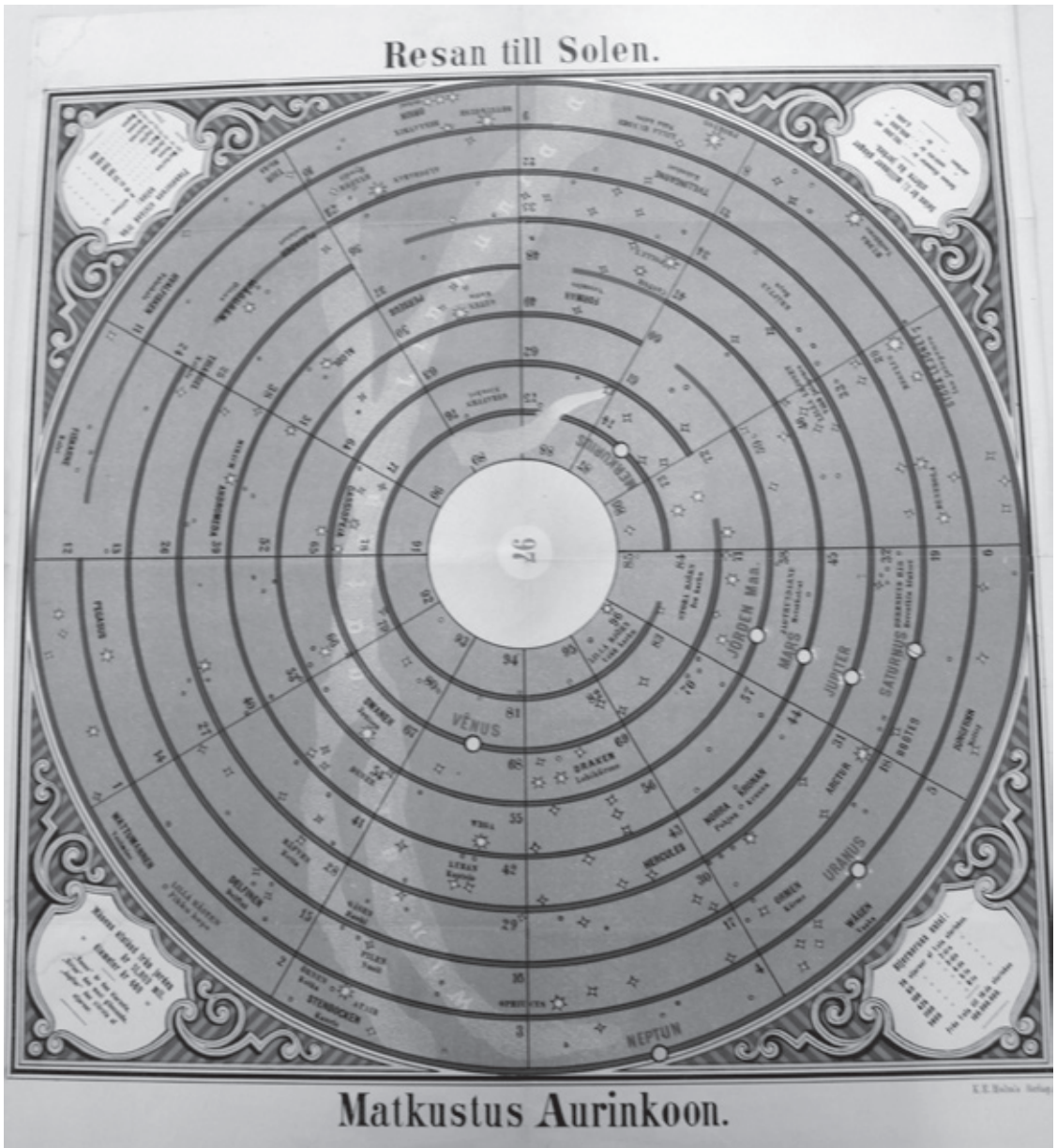
Vapaakappaleiden luovutusvelvollisuus on useimmissa tapauksissa pelien kohdalla maahantuoijalla. Vapaakappaletoimintaa ohjaavan lainsäädännön mukaisesti Suomessa valmistettujen tallenteiden ja lauta- yms. pelien osalta luovu-

tusvelvollisuus on valmistajalla. Jos pelit valmistetaan ulkomailla, on julkaisija tai kustantaja luovutusvelvollinen. Tapauksissa, joissa julkaisijalla tai kustantajalla ei ole toimipaikkaa Suomessa, pelin luovutusvelvollisuus on maahantuoijalla.

Pelien tekijät harvoin kustantavat itse pelejään. Kustantajat taas ovat suurimmaksi osaksi isoja kansainvälisiä firmoja, joiden pelien levittäminen on ulkoistettu paikallisille maahantuoijille. Näin myös Suomessa.

Miten verkon peliä tallennetaan?

Tietoverkoissa avoimesti yleisön saatavilla olevaa verkkoaineistoa on tallennettu verkkoarkistoon vuodesta 2006 alkaen, jolloin tekijänoikeuslainsäädännössä annettiin Kansalliskirjastolle oikeus valmistaa kokoelmiinsa liitettäväksi kappaleita tietoverkoissa yleisön saataviin saatetuista teoksista. Verkkoarkisto karttuu pääsääntöisesti kerran vuodessa toteutettavassa Suomi-keräyksessä, minkä lisäksi tehdään eri aihepiireihin liit-



Kuvaaja: Lauri Ojanen

tyviä teemakeräyksiä.

Peleihin liittyviä teemakeräyksiä on tehty kahdesti. Kuluvana syksynä toteutetussa keräyksessä tallennettavien sisältöjen kartoittamiseen osallistui tutkijoita museoista ja yliopistoista Kansalliskirjaston asiantuntijoiden lisäksi. Keräyksessä tallennettiin muun muassa peleihin liittyviä sivustoja, keskustelupalstoja ja pelivideoita YouTuben videokanavilta. Aiempi, hieman suppeampi, peli-

aiheinen teemakeräys toteutettiin vuonna 2010.

Suomi-keräys toteutetaan kerran vuodessa, Keräyksessä tallennetaan verkkoaineistoa .fi ja .ax -päätteisiltä sivustoilta. Vuoden 2015 Suomi-keräyksessä tallennettiin sisältöjä myös suomenkielisiltä sivustoilta, jotka oli linkitetty .fi ja .ax -päätteisille sivuille. Näissä keräyksissä tallennetaan ajankuva suomalaisesta verkkojulkaisemisesta, mikä sisältää myös peleihin liittyvää materiaalia.



Kuvaaja: Lauri Ojanen

Aivan yksiselitteistä digitaalisten pelien tallentaminen ei ole, olivatpa ne sitten tallenteina tai verkon kautta levitettäviä. Haasteena on esimerkiksi pelialan globaali toimintaympäristö, johon suomalainen lainsäädäntö ei useinkaan ylety. Lisäksi aineiston pitkäaikaissäilytykseen liittyy kysymyksiä, joita ei ole vielä ratkaistu.

Kuka pääsee pelaamaan?

Kansalliskokoelman aineistot ovat käytettävissä Kansalliskirjastossa, painotuotteet lukusalissa ja verkkoaineistot vapaakappaletyöasemilla. Toimintaa ohjaavan lainsäädännön mukaisesti julkaisut arkistoidaan tutkijoiden ja muiden tiedontarvitsijoiden käyttöön ja ne säilytetään tuleville sukupolville. Tämän vuoksi kokoelman käyttöön kohdistuu rajoituksia. Pelejä, kuten muuta aineistoa, ei anneta kotilainaan. Joissain tapauksissa aineiston käyttöä on jouduttu rajoittamaan säilymisen turvaamiseksi.

Arkistoitujen verkkoaineistojen käyttö on oh-

jeistettu tekijänoikeuslain (1961/404) 16 b pykälässä, jonka mukaisesti aineistoa saa käyttää tutkimusta tai yksityistä opiskelua varten kirjaston tiloissa vapaakappaletyöasemilla. Verkkoaineistoa voi katsella ja kuunnella, mutta digitaalisten kopioiden tekeminen ja teosten välittäminen edelleen on estetty.

Pelien tutkimuskäytön tarpeiden selvittämiseksi tarvitaan yhteistyötä tutkijoiden kanssa. Verkkoaineistojen osalta on jo käynyt ilmi etteivät käyttömahdollisuudet kaikilta osin vastaa tutkijoiden tarpeita. Tallennettua aineistoa ei nyky-lainsäädännön mukaisesti voida tutkia digitaalisten ihmistieteiden tutkimusmenetelmillä.

Tallennetut verkkoaineistot ovat käytettävissä vapaakappaletyöasemilla Kansalliskirjaston lisäksi Itä-Suomen, Jyväskylän, Turun ja Oulun yliopiston kirjastossa, Åbo Akademin ja Eduskunnan kirjastossa sekä Kansallisessa audiovisuaalisessa instituutissa.

30 vuotta tietokonepelejä

Ensimmäinen suomalainen tietokonepeli julkaistiin vuonna 1979. Jos ei oteta huomioon Kansalliskirjastoon 1980-luvulla saatuja pelejä, niin pelien arkistoinnissa on noin 30 vuoden aukko ennen niiden lisäämistä vapaakappalelainsäädäntöön. Tallennus ja säilytys ovat olleet pitkälti harrastajien varassa kyseiset vuodet.


Suomalainen pelihistoria on tosin saatu kerättyä kirjallisesti varsin hyvin. Vaikka itse pelien tallennuksessa on aukko, niin historiankirjoituksen puolesta tiedetään suhteellisen hyvin mitä on julkaistu, milloin ja mille alustoille.

Näihin kolmeenkymmeneen vuoteen mahtuu levitykseltään ja tuotannoltaan varsin kirjavaa pelimateriaalia. On tietokoneille ja konsoleille perinteisinä fyysisinä kappaleina julkaistuja isompia pelejä isommilta kustantajilta, mutta myös yksittäisten koodareiden tai kaveriporukoiden tekemiä verkossa levitettyjä pienpelejä.

Pelien arkistointi laajentuu

Toiveita digitaalisten pelien alkutaipaleen arkistoinnista on tullut tutkijoilta ja pelialan edusta-

jilta. Arkistointi olisikin vielä mahdollista harrastajien aktiivisuuden myötä, mutta siihen tarvitaan kirjastojen, museoiden ja pelialan toimijoiden yhteistyötä.

2000-luvun puolella isona trendinä ovat olleet mobiilipelit, jotka jatkavat edelleen voittokulkuaan suomalaisten pelitalojen taidonnäytteinä. Suomalaiset pelintekijät ovat vahvasti painottuneet mobiilipeleihin. Mobiilipelejä ei käytännössä levitetä tallenteena lainkaan, joten kaikki suomalaiset mobiilipelit julkaistaan vain verkossa. Arkistoinnin laajentaminen näihin lienee seuraava askel pelien tallentamisessa. 

Tietoa kirjoittajista:

*Lauri Ojanen, kirjastosihteer
Kansalliskirjasto
Email. lauri.ojanen@helsinki.fi*

*Aija Vahtola, johtava tietoasiantuntija
Kansalliskirjasto
Email. aija.vahtola@helsinki.fi*