

BERLIININ TIETOKONE- PELIMUSEO ESITTELEE MONIPUOLISESTI DIGIPELIHISTORIAA

Jaakko Suominen

Berliinin 1997 perustettu tietokonepelimuseo, Computerspielemuseum, avasi uuden perusnäyttelyn 21. tammikuuta 2011. Toukokuun puoliväliin mennessä uudessa näyttelyssä on vierailut yli 12 000 kävijää. Museo esittelee tietokone- ja videopelaamisen historiaa varhaisista shakkikonekokeiluista ja 1950-luvun interaktiivisesta tv-viitteestä 2000-luvun tanssipeleihin, hyötypelaamiseen ja 3D-efekteilla tehostettuihin kaahailupeleihin. Eryistä museossa ovat harvinaiset länsisaksalaiset ja itäsaksalaiset 1980-luvun pelikoneet.

Jo matkalla Weberwiesen metroasemalta Berliinin kommunistista arkkitehtuuria edustavalle Karl-Marx-Alleelle ei voi välttyä huomaamasta, että lähestyy pelimuseota. Metrotunnelin seinää ja portaita koristavat museon mainokset. Ulkona museon mainosbannerit ohjaavat oikeaan suuntaan. Puistokadun varrella on myös vaikuttava Donkey Kong -peliä kuvaava rakennustelineinstallaatio, josta tosin Mario ja Donkey Kong -hahmot olivat jo kadonneet. Ilmeisesti installaatio oli koottu uuden museonäyttelyn avajaisia varten.

Museo itsessään on sopivan kokoinen ja muistuttaa ilmapiiriltään Tampereen media-museo Rupriikkia. Eteisaulan museokauppa on tosin varsin vaatimaton, ja myynnissä on lähinnä saksankielistä tietokonepelaamiseen ja tietokonedemoihin liittyvää kirjallisuutta, lehtiä, muutamia peliaiheisia esineitä, julisteita ja t-paitoja.

Museo on suosittu luokkaretkikohde.

Meidän kanssamme samaan aikaan paikalla oli ainakin kolme koululaisryhmää, joiden opettajat vaikuttivat olevan vähintään yhtä innostuneita museosta kuin oppilaat. Ryhmille museossa on tarjolla opastusta, ja osa viehätystä tulee siitä, että joitakin pelejä voi itse kokeilla. Uusi ja mielenkiintoinen tuttavuus minulle oli itäsaksalainen 1980-luvun kolikkopeliautomaatti Poly-Play, jolla pääsi pelaamaan useita pelejä. Uudempia kokeilemisen arvoisia pelejä olivat autopeli, jossa kaasuttaminen tapahtui kuntopyörää polkamalla sekä Sonyn 3D-grafiikalla tehostettu lentokaahailupeli. Pelikulttuurin virstanpylväistä paikalla pääsi ihailemaan muun muassa Computer Space- ja Pong -kolikkopeliautomaatteja sekä maailman ensimmäistä kotivideopeliä, Magnavoxin Odyssey-laitetta 1970-luvun alkupuolelta.

Uudessa museonäyttelyssä on panostettu vuorovaikutteisuuteen. Osa näyttelyteksteistä oli piilotettu telineisiin, josta niitä saattoi nostaa esille yksi kerrallaan. Monen peliesineen yhteydessä oli joystick-ohjattu multimediasovellus, jonka kautta peliä ei valitettavasti päässyt pelaamaan, mutta josta sai lisätietoa pelistä ja sai nähdä usein pelin demon. Mielenkiintoista museomediala edusti myös seinä, jossa oli keskeisiä pelejä luettelevia laatikoita. Kun peliohjainta liikuttamalla ohjasi jonkun pelin päälle valorisikon, pelin esittelyvideo käynnistyi seinän yläosassa olevalla näytöllä. Näitä pelejä ei päässyt itse pelaamaan, vaikka peliohjainkäyttöliittymä ikään kuin virittää automaattisesti ajatuksen pelimahdollisuudesta.

Museonäyttely on rakennettu ainakin osittain kronologiseen järjestykseen. Seiniällä kulkivat aikajanat, joiden yhteyteen oli laitettu eri aikakausien pelejä ja pelilaitteita. Näyttelytilan etuosassa oli pelaamisen ”esi-historiaa” kuvaava osa, joka kreikkalaisten maljakkojen urheilukisailujen lisäksi esitteli shakkitietokoneohjelmia ja tietokoneistettuja NIM-pelikokeiluja 1950-luvulta eteenpäin. Oli antoisaa nähdä myös videopätkä 1950-lu-

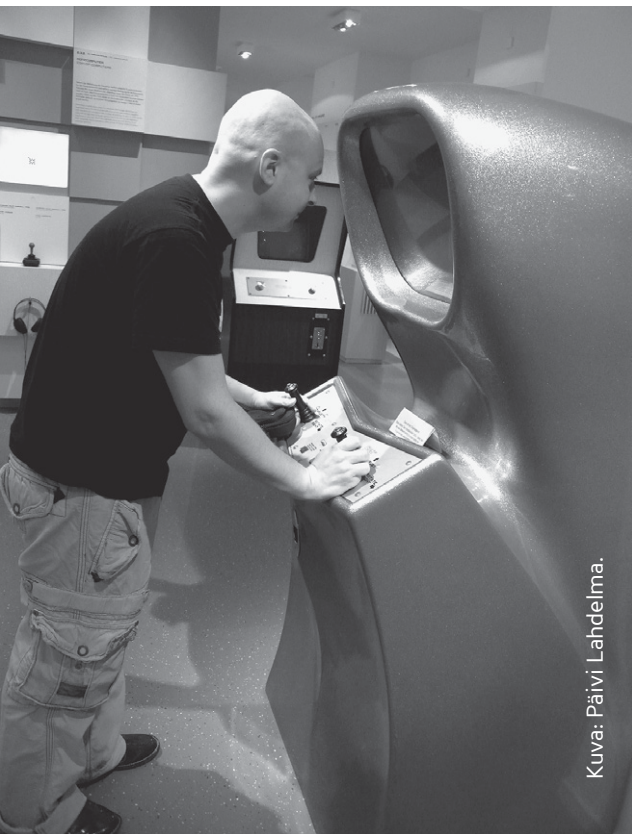
vun interaktiivisesta tv-ohjelmasta nimeltä *Winky Dink and You* (1953–1957), josta olin ainoastaan lukenut aiemmin. Ohjelman näennäinen vuorovaikutteisuus tapahtui niin, että tv-ruudun päälle kiinnitettiin kalvo, johon lapset piirsivät väriliiduilla kuvia televisi-ossa annettujen ohjeiden perusteella.

Sinne tänne museotilaan oli sijoiteltu peliaiheisia taideteoksia. *Gamblers*-teoksessa (Hennig & Greif, Saksa, 2002) neljä tietokonetta pelasi keskenään lautapeliä, ja yhdessä installaatiossa oli mahdollista ohjaila suurelle ruudulle ilmestyviä palloja liikuttelamalla fyysisiä suorakaiteen muotoisia kappaleita. James Bondin *Octopussy*-elokuvan (1983) simulaattorin tyyliä tilassa oli myös *Painstation*-kaksinpeli, jonka häviävälle vastustajalle oli mahdollisuus tuottaa kipua. En kokeillut peliä, jonka testaamiseen olisi pitänyt pyytää lupa henkilökunnalla. Yksi taideteos oli jättimäinen Atarin klassinen peliohjain (*Jumbo Joystick*, 2010), jota kääntelemällä pystyi ohjaamaan pienessä ruudussa näkyvää peliä.

Näyttely oli kompakti ja kattoi pelaamisen eri ulottuvuudet. Kaikkia keskeisiä pelejä ja pelikulttuurin ilmiöitä ei tosin millään rajalliseen tilaan saa esille, ja peleistä esimerkiksi Tetristä (1984) ei tainnut löytyä museosta, muuta kuin pelin tekijän Aleksei Pažitnovin haastattelun muodossa. Haastattelu oli osa maailman pelikulttuureja esittelevää pistettä, jossa pystyi kuuntelemaan pelintekijöiden haastatteluja eri puolilta maailmaa. Museota täydentäisi myös jonkinlainen tila vaihtuville näyttelyille. Sitä kautta museossa voisi esitellä vaikkapa pelitutkimusta, yksittäisiä pelejä, uusia pelikulttuurin ilmiöitä syvällisemmin tai kansallisia pelikulttuurien erityispiirteitä.

Kun museosta tuli ulos, aloin nähdä pikseligrafiikkaa ja pelejä metrotunnelien seinässä sielläkin, missä sitä ei ollut. Ja Karl-Marx-Alleella kulkevat värikkäät putket näyttivät aivan Mario- tai SimCity-pelien putkistoilta. Voiko kaikki olla vain sattumaa?

www.computerspielemuseum.de



Kuva: Päivi Lahdelma.



Kuva: Jaakko Suominen.