

SUOMALAISET PELIT SILLOIN JA NYT HAASTATTELUSSA RUPRIIKIN PELINÄYTTelyn TUOTTAJA ANNAKAIKA KULTIMA

Vaula Toivanen

Kesäkuussa 2012 Tampereen Mediamuseo Rupriikissa nähtiin 45 suomalaisen pelin näyttely nimeltään *Suomalaiset pelit silloin ja nyt – Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut*. Näyttelyn ideana oli tuoda esiin usean vuosikymmenen ajalta suosituimpia suomalaisia pelejä. Nimensä mukaisesti siellä ei esitelty vain kuuluisimpia pelejä, vaan esillä oli myös aikanaan tunnettuja mutta vähemmän arvostettuja pelejä. Lisäksi mukaan mahtui upouusia pelejä, kuten näyttelyviikon puolivälissä paikalle tuotu Tacticin toteuttama *Angry Birds Action Game*.

Näyttely oli auki avoinna 5.–10. kesäkuuta, eli samanaikaisesti Tampereella järjestetyn Digital Games Research Association (DiGRA) -konferenssin kanssa. Alun perin näyttely oli tarkoitus pitää auki vain hetken aikaa kansainvälisille konferenssivieraille, mutta Rupriikin tuella siitä päätettiin tehdä yleisölle avoin. Vajaan viikon aukion aikana näyttelyssä oli kävijöitä 1018, eli varsin runsaasti.

Suomalaiset pelit silloin ja nyt – Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut -pelinäyttelyn idea oli sen tuottajan, Annakaisa Kultiman mukaan suomalaisten pelien tekemisen eri tasojen avaaminen. Kultima myös halusi tuoda esiin itse pelit niiden tekijöiden sijasta. Yksi tavoite oli pistää erilaiset pelit samalle viivalle, olivat ne tietyn sukupolven

rakastamia shareware-pelejä tai miljoonia tienanneita massamenestyksiä.

Näyttelyä alettiin rakentaa noin kaksi kuukautta ennen sen avaamista. Tuottaja Annakaisa Kultima kertoo, että hän halusi näyttää konferenssiin osallistujille tampere-laista pelinkehitystä. Hän myös halusi mukaan paikan päällä pelattavia pelejä. Kun näyttelyyn saatiin mukaan Pelikonepeijoo-neiden Jukka O. Kauppinen ja Manu Pärssinen, tuli pelien historia osaksi näyttelyä.

Näyttelyyn päätyneiden pelien valinta oli pitkä prosessi. Kultima teki pelien valintaa varten e-lomakkeen siitä, mitä pelejä näyttelyssä pitäisi olla. Kyselyä levitettiin muun muassa edome.fi -nettisivulla sekä Tampereen yliopiston viraaileissa. E-lomakkeen lisäksi Kultima ja pelitutkija Kati Alha listasivat pelejä. Kultima myös kyseli tampere-laisia pelejä Manse Gamesilla työskentelevältä Suvi Latvalta. Lopulta listalla oli noin 130 peliä. Lopulliseen 45 pelin määrään päästiin tiukan karsinnan kautta. Mukaan valittiin pelaamisen eri muodot, kuten lauta-, kännykkä-, pelikonsoli- ja tietokonepelit. Kultiman mielestä pelinäyttelyssä piti näkyä pelaamisen eri muodot sekä erilaiset ilmiöt. Näyttelyssä oli esillä niin lautapelejä, kännykkäpelejä kuin pelikonsoli- ja tietokonepelejä. Lopulta lista saatiin supistettua 45 peliin, mikä oli sopiva määrä pelinäyttelyä varten.

Kuvat viereisellä sivulla:

Ylh.: Tacticin toteuttama *Angry Birds Action Game* saatiin pelinäyttelyyn viikon puolivälissä.

Kesk.: Pelinäyttelyn tuottaja Annakaisa Kultima esittelee näyttelyssä esillä olleita pelejä ja pelivälineitä.

Alh.: Kaikista esillä olleista peleistä oli seinälle kiinnitetty kuva sekä esittelyteksti englanniksi ja suomeksi. Esillä oli 45 peliä.

Kuvat: Vaula Toivanen.



Suomalaiset pelit silloin ja nyt -pelinäyttelyn järjestäminen kahdessa kuukaudessa on Kultiman mielestä järjestelyihin osallistuneiden reippaiden opiskelijoiden ansiota. Hänen mielestään yksin järjestettäessä näyttelyn toteuttamiseen olisi kulunut ainakin vuosi. Myös Rupriikissa työskentelevän Outi Penninkankaan tuki oli korvaamatonta.

Annakaisa Kultima oli järjestettyyn näyttelyyn tyytyväinen, ja näyttelystä saatu palaute oli myönteistä. Erityisesti kiitosta tuli pelien laajasta skaalasta eli siitä, etteivät esillä olleet vain suomalaisen pelihistorian myydyimmät pelit, vaan myös vähemmän tunnetut pelit, kuten *Invataksi*.

Vaula Toivanen, Turun yliopisto
vtmtoi@utu.fi

LÄHTEET

Aineisto

Kultima, Annakaisa 15.6.2012. Sähköpostihaastattelu. Materiaali tekijän hallussa.

Tutkimuskirjallisuus

Saarikoski, Petri (2010). Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa – Salon taidemuseon Pelaa!-näyttely 2009. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Toim. Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. 132–137.

Muut lähteet

Viraalimarkkinointi-sivu, Wikipedia. <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Viraalimarkkinointi>>. Haettu 18.6.2012.

Manse Games – Game Industry, Tampere Finland. <<http://mansegames.fi/>>. Haettu 18.6.2012.

Mediamuseo Rupriikki. <<http://rupriikki.tampere.fi/>>. Haettu 18.6.2012.