

SUOMEN ENSIMMÄINEN PELIMUSEO ON KANSAINVÄLISESTIKIN AINUTLAATUINEN

Petri Saarikoski

Tutustuin ensimmäisen kerran Tampereen pelimuseohankkeeseen sen aloitusseminaarissa 31.3.2015. Joukkorahoituskampanja käynnistettiin samana päivänä, ja se rikkoi välittömästi Mesenaatti-palvelun yhden päivän lahjoitusennätyksen. Muistan edelleen päivän aikana vallinneen vilpittömän innostuneen ilmapiiriin, joka näkyi virallisissa asiantuntijapuheenvuoroissa ja käytäväkeskusteluissa.

Olen itse ammatin puolesta ollut mukana muutamissa vaihtuvissa pelimuseonäyttelyprojekteissa ja olin hyvin tietoinen hankkeen merkittävyydestä – olihan kysymys ensimmäisestä pysyvästä ja oikeasta suomalaisesta pelimuseosta. Toteutusaikataulu vaikutti hyvin kunnianhimoiselta, mutta onnistunut joukkorahoitushanke ja merkittävät paikalliset panostukset varmistivat, että museo avautui aikataulun mukaisesti yleisölle tammikuussa 2017. Tutustuimme opiskelijoidemme kanssa pelimuseoon 13. tammikuuta ja kirjasin ylös ensivaikutelmia museon toimivuudesta ja tulevaisuuden mahdollisuuksista.

PELIHISTORIAN KIRJO ESIIN

Suomessa on ollut jo vuosikymmenien ajan pelilaitteiden, peliohjelmien ja muiden oheistarvikkeiden keräilytoimintaa. 1980-käynnistyneen ja 1990-luvulla laajentuneen kotitietokone- ja konsolibuumin jälkeisinä vuosina harrastajien käsiin kerääntyi varsin mittavia mutta hajanaisesti ylläpi-

dettyjä kokoelmia, joiden hyödyntäminen tutkimus- ja museotoiminnassa on ollut vaihtelevaa. 1990-luvun loppupuolella harrastustoiminta alkoi vähitellen järjestäytyä: erityisesti vuonna 1999 aloittanut, Mikko Heinosen, Ville Heinosen ja Manu Pärssisen johtama Pelikonepeijoonit on ylläpitänyt kokoelmia ja tarjonnut niitä näyttelyihin ja tapahtumiin 2000-luvun alusta lähtien. Ryhmittymän ensimmäinen oma pelinäyttely järjestettiin vuonna 2002 Tyrvään museossa. Vuosien aikana Pelikonepeijoonien kokoelmien osia on nähty esimerkiksi Salon taidemuseon Pelaa!-näyttelyssä (2009–2010) sekä Tampereen mediamuseo Rupriikissa (2008).

Suomen pelimuseon taustaorganisaatio on Tampereen Mediamuseo Rupriikin, Pelikonepeijoonien ja Tampereen yliopiston tutkijoista koostuva ryhmä, joka järjesti vuonna 2012 viikon kestäneen Suomalaiset pelit silloin ja nyt -näyttelyn Rupriikissa. Pelimuseon suunnittelussa, tuotannossa ja käsikirjoittamisessa mukana olleen tutkija Niklas Nylundin mukaan vuonna 2012 oli selvää, että Tampereelta löytyisi riittävästi asiantuntemusta luoda pysyvä, suomalaista pelikulttuuria esittelevä museo. Alkuvaiheessa mietittiin hyvin tarkasti millaisia painotuksia tulevilla museolla olisi.

Nykyaikaisen ja toimivan pelinäyttelyn suunnittelu ja toteutus edellyttää paitsi monien eri alojen asiantuntijoiden yhteistyötä myös jonkun sopivan näkökulmarajauksen käyttöönottoa. Varsinkin vaihtuvien pelinäyttelyiden perusongelmana on ollut niiden yllätyksettömyys ja samalla kaavalla toteutetut peruskonseptit. Kronologisessa järjestyksessä esitelty, pelkillä perustiedoilla varustetut pelit, koneet ja oheistuotteet, eivät tarjoa aiheesta kiinnostuneelle nykyaikavälillä mitään uutta tai erilaista.

Pelimuseon suunnittelun valintaperusteissa painottui, että museo avaisi monipuolisemmin suomalaisen pelihistorian kirjoja. Mukaan valittiin tästä syystä myös esimer-

Suomen pelimuseon 1990-lukuhenkinen interiööri. Kuva: Saana Säilynoja.

kiksi lauta-, kortti- ja roolipelit. Näin laajan peruskonseptin valinta on ollut lähtökohdiltaan kunnioitettava mutta työläs.

Toteutunut pelimuseo katataa ajallisesti suomalaista pelaaamista noin sadan vuoden ajalta. Suuri osa esineistä on peräisin Pelikonepeijoonien kokoelmasta, mutta lisäksi on otettu vastaan satoja yksittäisten pelien tekemiseen liittyviä lainoja ja lahjoituksia. Museon käytössä on noin 400 neliön tila, joka on hyödynnetty varsin tehokkaasti. Mukana on myös luentoihin ja työpajoihin soveltuva monitoimitila Areena sekä pieni vaihtuvien näyttelyiden tila Studio. Lähtökohdiltaan Suomen pelimuseo on kansainvälisestikin ainutlaatuinen. Euroopassa lähin vertailukohta on sitä hieman suurempi Berliinin pelimuseo, jonka kokoelmissa ei tosin ole lainkaan ei-digitaalisia pelejä.

Tampereen historia tulee selvästi esille joissain pelivalinnoissa. Museossa vanhin esillä oleva peli on vuonna 1918 joulumarkkinoille tullut lautapeli *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918*. Ajallisesti suuri



osa kokoelmasta painottuu luonnollisesti 1980-luvun jälkeisiin tuotantoihin. Kansainvälisesti menestyneiden digitaalisten pelien (*Angry Birds*, *Trine*, *Max Payne*) ja varhaisten klassikoiden (*Sanxion*) rinnalla näkee myös runsaasti pientuotantoja ja jopa täysin harrastajavetoisia pelejä.

PELIEN TEKEMISESTÄ PELIMUISTOIHIN

Pelattavia hallipelejä on puolestaan koottu yhteen isompaan huoneeseen ja rooli-, kortti- ja lautapelejä löytyy enimmäkseen vitriineistä. Tekijöiden ja tutkijoiden videohaastattelut, dokumentit ja esineistöt tukevat pelien historiallista kontekstualisointia. Esillepanossa painottuu erityisesti pelien tekeminen ja suunnittelu, vaikka tarjolla on myös pelaajien muistelmatyypistä materiaalia.

Niklas Nylund myöntää, että näin monipolvisen näyttelypaketin valinta oli



Annakaisa Kultima vetämässä luentoa digitaalisen kulttuurin opiskelijoille. Kuva: Petri Saarikoski.

Suomen pelimuseo on Tampereen kaupungin, Mediamuseo Rupriikin, Pelikonepeijoonien ja Tampereen yliopiston yhteistyöhanke. Perustamisen kannalta tärkeään joukkorahoituskampanjaan osallistui 1120 mesenaattia (kokonaisrahoitussumma 85 860 €) Pelimuseo sijaitsee museokeskus Vapriikin 2. kerroksessa, n. 400 m² näyttelytiloissa. Museossa on esillä asiantuntijaraadin avustuksella valitut 100 suomalaista peliä. Pääosassa ovat digitaaliset pelit (n. 70 %), mutta mukana on myös mm. lauta-, kortti- ja roolipelejä (n. 30 %). Museossa on yhteensä yli 60 pelattavaa peliä, miltei 40 haastatteluvideota ja pienoisdokumenttia sekä satoja museoesineitä.

tuotannollisesti hyvin haastavaa – erityisesti vanhempien pelien nyanssit eivät välttämättä aukene kovin helposti nykykävijöille. Näyttelykävijöiden mahdollisuus pelata kymmeniä esillä olevia pelejä lisää myös laitteiden huoltotarvetta ja rikkoutumisriskiä. Pelikonepeijoonien tarjoamalla tekniselle asiantuntija-avulle on epäilemättä jatkuvaa tarvetta lähivuosina.

Näyttelyyn tutustuneet opiskelijat näyttivät selvästi viihtyvän niiden pelien parissa, jotka herättivät heissä eniten lapsuuden ja nuoruuden muistoja. Itse keski-ikäistyneenä tutkijana siirryin liiankin tutun Commodore 64:n parista suoraan flipperien ja Pongin ääreen. Eri vuosikymmenien pelihuoneita kuvaavat interiöörit olivat huolella suunniteltuja ja loivat juuri oikeantyyppistä tunnelmaa. Isoin kokonaisuus oli 2000-luvun alkuun sijoitettu pelikauppa. Tilan tehokas käyttö tuotti toisinaan pieniä käytännön ongelmia: jotkut kokeilemistani pelilaitteiden ohjaimista oli sijoitettu melko alas ja pienelle alustalle, mikä oli ergonomian kannalta hankalaa.

Tulevaisuuden kehittämisen kannalta tärkeässä roolissa on pieni vaihtuvien näyttelyiden alue, joka tarjoaa mahdollisuuksia esimerkiksi yksittäisen peliyrityksen toiminnan esittelyyn. Kysellessäni muita tulevaisuuden kehittämiskohteita Nylund painotti, että jatkossakin kokoelmaa täydennetään yhä useampien suomalaisten pelien osal-

ta. Museo on myös jatkuvasti kiinnostunut tallentamaan enemmän arkipäivän pelaamiseen liittyvää aineistoa.

Suomen pelimuseo vaikutti kokonaisuudeltaan yllättävänkin toimivalta ja huolellisesti suunnitellulta kokonaisuudelta. Museon toimintakonseptin ajallinen laajuus ei näiltä osin vaikuttanut mitenkään ongelmalliselta, vaikka tietenkin yksittäinen peliharrastaja saattaa aina toisinaan miettiä museossa esillä olevien pelien ja muun aineiston valintaperusteita. Todella suosituksi museo on joka tapauksessa noussut heti alkuvuodesta, sillä pelkästään loppiaisiviiikonlopun aikana paikalla oli käynyt yli 3000 museovierasta.

Kirjoittaja on Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin yliopistonlehtori.