

## KATSAUS

# Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa

## Salon taidemuseon Pelaa!-näyttely 2009

PETRI SAARIKOSKI  
petsaari@utu.fi

### Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee Salon taidemuseon Veturitalissa 20.11.2009–31.1.2010 esillä ollutta Pelaa!-näyttelyä, jossa yhdistyivät digitaaliset pelit ja niiden historia sekä kuvataide. Tarkastelun kohteena ovat erityisesti tämältyyppisen pelinäyttelyn suunnittelun ja rakentamisen ongelmat ja haasteet. Artikkelin luo myös katsauksen pelaamisen arkipäiväistymisen ja muutokseen sekä retropelaamisen kulttuurisiin taustoihin. Pelikoneiden keräilyyn erikoistunutta Pelikonepeijoonit-yhdistystä esitellään tarkemmin samassa yhteydessä. Lopussa pohditaan, mihin suuntaan tulevaisuuden pelinäyttelyt ovat kehittymässä ja miten esimerkiksi näyttelyiden vuorovaikutteisuutta voitaisiin parantaa. Katsaus tarjoaa ideoita ja taustatietoa niille, jotka ovat aloittamassa ensimmäisen pelinäyttelynsä suunnittelua.

Asiasanat: *Salon taidemuseo, Pelaa!-näyttely, Pelikonepeijoonit, digitaalinen kulttuuri, pelinäyttelyt, digitaaliset pelit ja taide, retropelaaminen*

### Abstract

This article is a review of Pelaa! -game and art exhibition, which was on display at Salo Art Museum during 20.11.2009–31.1.2010. The focus of the review is on the possibilities and challenges of modern game exhibitions. The history of game museum activity and retro gaming are also discussed. One Finnish game collector association is presented more closely (Pelikonepeijoonit – The Arctic Computer and Console Museum). In the last chapter of this review there is discussion about the recent trends of game exhibitions. This review can give thoughts and ideas for those who intend to create their first public game exhibition.

Keywords: *Salo Art Museum, Pelaa! -game and art exhibition, Pelikonepeijoonit – The Arctic Computer and Console Museum, Digital Culture, game exhibitions, retro gaming*

### Johdanto

Digitaalisia pelejä käsittelevien näyttelyiden suosio on ollut 2000-luvulla jatkuvasti kasvussa. Vielä ei voida puhua mistään kovin laajamittaisesta peli-viihteen ja museotoiminnan yhdistämisestä, mutta kiinnostus aihetta kohtaan

on kasvanut viime vuosina. Tämä on näkynyt esimerkiksi muutamissa kokeilu-luontoisissa ja pienille piireille suunnatuissa näyttelyissä, mutta valtakunnallisesti on toteutettu myös muutamia laajempia pelinäyttelyiden kokonaisuuksia. Suomessa on niin ikään tällä hetkellä suunnitteilla useita isompia ja pienempiä

näyttelyitä, joissa digitaaliset pelit näkyvät ja kuuluvat. Keskityn tässä katsauksessa tarkastelemaan lähemmin Salon taidemuseon Veturitalissa vuonna 2009 toteutettua *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen / Taide pelissä* -näyttelyä, jossa yhdistyivät digitaalinen pelaaminen ja niiden historia sekä kuvataide. Käyn kuitenkin aluksi läpi peliaiheisen näyttelytoiminnan yleisempää kulttuurihistoriallista kontekstia. Tarkastelen sitten tämän taideaiheisen näyttelyprojektin suunnittelua ja toteutusta, ja pohdin lopuksi laajemmin peliaiheisten näyttelyjen tulevaisuutta ja mahdollisia uusia toteutusvaihtoehtoja.

## Digipelaamisen pelaamisen kulttuuriperintöä kartoittamassa

2000-luvun perspektiivistä tarkasteluna digipelaaminen on samalla tavalla osa arkea kuin esimerkiksi netissä surffaaminen. Suomalaisen mediamaisen murroksen keskellä pelien ja historian välinen suhde on monipolvinen ja liittyy samalla laajemmin viihdeteknologian aseman muutokseen yhteiskunnassa. Tutkimuksissa aihetta voidaan lähestyä tarkastelemalla esimerkiksi pelaajien keski-ikänsä jatkuvaa nousua ja erilaisten pelaajaprofiilien muotoutumista (Kallio, Mäyrä, Kaipainen 2009). Digitaalisten pelien arkipäiväistyminen on herättänyt tutkimuksissa paljon pohdintoja pelien aseman ja merkityksen uudelleenarvioimisesta. Digitaalisen pelit ovat osa kulttuuriperintöämme ja niiden historiaan liittyvät tunteet ja kokemukset voivat olla hyvin vahvoja. Koska kyse on jo vähintään 30–40 -vuotta jatkuneesta kehityksestä, joka viimeistään 1980-luvulla astui osaksi nuorisokulttuuria, voimme väittää digipelaamisen olevan jo tärkeä osa aineellista ja aineetonta perintöä. (Suominen 2009, 240–241, ks. myös Heinonen & Reunanen 2009.)

Pelejä ja niiden historiaa käsittelevän museonäyttelyn suunnittelun perusongelma on peleihin liittyvän kulttuuriperinnön popularisoiminen ja ymmärrettäväksi tekeminen. Miten näyttelyssä kävijät saavat asiantuntevan ja elävän kuvan esimerkiksi 1980- ja 1990-luvun pelilaitteista ja niiden kulttuureista? Haasteellisin kohderyhmä ovat tietenkin ne, joilla ei ole välttämättä lainkaan omakohtaisia kokemuksia näyttelyssä esiteltävistä peleistä. Näyttelyn onnistumisen kannalta on myös oleellista näyttää selviä yhteyksiä 2000-luvun pelikult-

tuuriin ilmiöihin. Niiden avulla esimerkiksi nuorempi ikäpolvi voi saada uusia näkemyksiä oman peliharrastuksensa kulttuurihistoriallisista taustoista.

Näyttely- ja museotoiminnassa pelilaitteilla, pelattavilla peliohjelmilla ja muilla oheistuotteilla voidaan herättää tunteita ja muistoja. Suunnittelutyö edellyttää yleensä tutustumista erilaisiin retropelaamisen muotoihin. Mediajulkisuudessa retropelaaminen luokitellaan usein yksioikoisesti lähinnä keski-ikäistyvien peliharrastajien nostalgialmiöksi. Lähemmin tarkasteltuna ilmiön synty- ja kehityshistoria paljastaa huomattavasti laajempia kulttuurihistoriallisia linkkejä, joiden laajempi analysointi voi tuoda esiin myös muunlaisia toteutusvaihtoehtoja museo- ja näyttelytoiminnalle. Suomessa retropelaamisen juuret ulottuvat vähintään 1980-luvun puoliväliin, jolloin peliharrastajat alkoivat laajemmin kiinnostua vanhenevien peliohjelmien säilyttämisestä. Tilanne aktivoitui merkittävästi aivan 1980-luvun loppupuolella, jolloin aikansa suosituin kotitietokone Commodore 64 alkoi poistua aktiivikäytöstä. Melko usein Commodore 64:n omistajat joutuivat myymään koneensa saadakseen rahaa uusia konehankintoja varten. Vuonna 1987 harrastajien saataville tulivat varhaisimmat emulaattorit, jotka pyörittivät vanhoja ”kuusnepan” pelejä uudella 16-bittisellä Commodore Amiga 500 -multi-mediakoneella. (Saarikoski 2004.)

Retropelikulttuuri siirtyi asteittain Internetiin 1990-luvun puolivälin jälkeen. Käytännössä lähes jokaisen vanhan kotimikron tai konsolin pelit voidaan nykyään ladata vapaasti saatavilla oleville emulaattoreille. Nykyisin monet vanhemmat pelaajat ovat emulaattoreiden avulla löytäneet uudelleen lapsuutensa ja nuoruutensa hittipelit. Näyttelysuunnittelussa varsinkin emulaattoripeleihin keskittyneet verkkosivustot ja -yhteisöt tarjoavat pelitutkimusten ohella käyttökelpoisia viitteitä siitä, mitkä pelit mahdollisesti kiinnostaisivat näyttelyyleisöä. Emulaattoripelit tarjoavat myös näyttelyn toteuttajille hyvää kuvamateriaalia esimerkiksi videotyöltä heijastettaville videoille. Näyttelyyn valittujen pelien ei pitäisi olla ainoastaan tiettyjen vuosikymmenien suosikkipelejä, vaan usein emulaattoripeleihin keskittyneet foorumit tarjoavat kiinnostavia esimerkkejä vähemmän tunnetuista peleistä. Toisaalta pelejä käytetään myös siksi, että jotkut niistä ovat edelleen varsin laadukkaita, vaikka niiden ilmestymisestä olisi kulu- nut vuosia. Näitä voivat olla esimerkiksi klassikkopelit, joita pidetään erityisen

pelattavina ja jotka ovat toimineet malliesimerkkeinä kokonaisille pelien lajityypeille. (Suominen 2010.)

Toinen retropelaamiseen liittyvä toimintamuoto koskee alkuperäisten laitteiden ja ohjelmien keräilyä ja säilytystä. Näyttelyyn valittavissa peleissä kannattaa kiinnittää huomiota paitsi pelien yleiseen tunnettavuuteen ja laadukkuuteen, myös esimerkiksi peliohjaimen ja -laitteen muotoiluun ja käytettävyyteen. Kiinnostusta voivat herättää myös vähemmän tunnetut pelilaitteet. Hauskoja esimerkkejä voivat olla esimerkiksi 1970-luvun vanhat televisiopelit tai vaikkapa harvinaiset 1980-luvun käsikonsolit. Vanhojen pelilaitteiden käytön viehätystä voidaan suoraan perustella niiden vanhanaikaisuudella. Laitteet ovat kiinnostavia ja tiettyä aikakautta edustavia käyttöesineitä, jotka erottautuvat hyvin esimerkiksi nykyajan pelikoneista. Vastaavasti käytettävyydeltään laadukkaat klassiset peliohjelmat voivat viehättää, vaikka niiden tekninen yleisilme olisikin karu. Vanhojen digitaalisten pelien symboliset arvot ovat usein hyvin voimakkaita. Retropelaamisessa tämä liittyy usein myös nykyaikaisen pelikulttuurin kritiikkiin. Uuden digitaalitekniikan sijaan pelissä arvostetaan esimerkiksi sen toimintarakenteen alkuperäisyyttä ja yksinkertaisuutta. Vanhanaikaiset pelilaitteet ovat tässä suhteessa hieman samantyyppisessä asemassa kuin vinylilevysoittimet, jotka ovat 1990-luvulla voimakkaasti harvinaistuttuaan kokeneet uuden tulemisen vinylilevyharrastuksen myötä. (Davis 2007.)

Laajemmassa merkityksessä retropeliharrastus on oivallinen esimerkki siitä, miten vanhemmat pelikulttuurin muodot ovat tulleet pysyväksi osaksi nykyistä pelikulttuuria. Vanhojen pelien musiikkikappaleista on tehty uusia remix-versioita ja vanhojen pelien estetiikka on sulautunut aikamme kulutus-kulttuurin osaksi. Pelit muokkaantuvat jatkuvasti erilaisiksi tuotteiksi, ilmiöiksi ja palveluiksi, joiden huomioiminen voi tuoda lisäarvoa näyttelytoiminnassa. Taiteen lisäksi pelejä kierrättävät muun muassa vaateteollisuus ja käyttöesineitä valmistavat yritykset. *Space Invaders* -kantolaukut, *Tomb Raider* -julisteet ja *Pacman*-pehmolelut ovat yhtä lailla osa lasten ja nuorten viihdekäyttöä kuin aikuisten kulutus-kulttuuria. Digitaalisten pelien arkipäiväistyminen on edelleen edistänyt tätä kehitystä. Vanhojen pelien faneiksi voivat päätyä myös sellaiset, jotka eivät ole edes pelanneet alkuperäisiä pelejä.

## Näyttelyn käytännön toteutus

Retropeli-ilmiöiden ja pelaamisen yleisempi arkipäiväistyminen tarjosivat joitain tärkeimpiä esimerkkejä pelien ja museotoiminnan välisestä kosketuspinoista ja suunnittelukonsepteista. Toteutettujen pelinäyttelyjen aihevalinnat ovat toteuttajatahosta riippuen vaihdelleet jonkin verran, mutta yleensä niiden peruskonseptit ovat pysyneet kohtuullisen samoina. Näyttelyssä on esillä vitriineissä vanhoja ja uusia pelilaitteita ja niiden oheistuotteita, kuten lehtiä, peliohjaimia, pelien alkuperäispakkauksia. Vierailijoilla on yleensä myös mahdollisuus pelata vanhoja ja uusia digitaalisia pelejä. Näyttelyjulisteet eli planssit kertovat joko lyhyesti tai yksityiskohtaisemmin pelilaitteiden ja -ohjelmien historiasta ja niiden laajemmasta merkityksestä. Videotykillä näyttelytilan seinille on mahdollista heijastaa videokuvaa, jossa esitellään esimerkiksi pelien estetiikkaa. Näyttelyssä voi olla myös erillisiä pelimusiikin kuuntelupisteitä tai nurkkauksia, joissa katsojat voivat seurata esimerkiksi asiantuntijahaastatteluja tai muita näyttelyn teemaan liittyviä dokumentteja. Oheistapahtumat ovat voineet koostua yleisöluennoista ja pelidemostratioista.

Pelinäyttelyn konseptin tarkempi raja-  
aus riippuu hyvin paljon toteuttajata-  
hon omista intresseistä ja erityisesti yhteistyökumppanien tarpeista. Holistiset, koko digitaalisen pelaamisen kulttuurikenttää ja sen historiaa käsittelevät näyttelyt, ovat toistaiseksi olleet harvinaisia Suomessa. Ehkä paras esimerkki tästä on vuonna 2003 Helsingin Tennispalatsissa nähty ja Barbican Art Galleryn koordinoimana toteutettu ja useissa maissa kierrätetty *Game On*. Näyttely on alallaan ehdottomasti laajin ja asiantuntevin, mitä Suomessa on koskaan nähty. Mittavaan tutkimusaineistoon nojaten se tarjosi melko kattavan kuvan digitaalisen pelaamisen 40-vuotisesta historiasta. Näyttelyssä pureuduttiin myös pelisuunnittelijoiden työhön ja osoitettiin, miten pelit ovat merkittävästi vaikuttaneet musiikkiin, elokuvantekijöihin ja nykyaikaisiin taiteilijoihin. (Brown, Bodman 2002)

Suomalaisin voimin toteutetut pelinäyttelyt ovat olleet huomattavasti rajattomia. Museoissa toteutettujen näyttelyjen yhteistyökumppaneina ovat toimineet muutamat alan yritykset ja erityisesti pelilaitteiden keräilyyn erikoistuneet harrastajat. Tyypillinen esimerkki tällaisesta näyttelystä on Tampereen Rupriikissa

keväällä 2006 nähty *Ready. Commodoren kulta-aika*. Näyttely keskittyi tarkastelemaan aiheitaan erityisesti suomalaisen kotitietokoneharrastuksen tärkeimmän laitevalmistajan Commodoren näkökulmasta. Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine on toteuttanut samana vuonna Satakunnan Museossa nähdyn *Mikrokerhoista koteihin. Satakuntalaisen tietokoneharrastamisen juurilla* -näyttelyä, joka esitteli Porin alueen kotitietokoneharrastuksen ja pelaamisen vuorovaikutusta.

Pääasiassa opiskelijavoimin toteutettu *Mikrokerhoista koteihin* -näyttely oli digitaalisen kulttuurin ensimmäinen isompi peliaiheinen näyttelytoteutus. Oppiaine oli aikaisemmin rakentanut pienimuotoisen pelinäyttelyn Digitaalisen kulttuurin talvipäivät -tapahtuman yhteydessä Rauman taidemuseolla keväällä 2002. Satakunnan Museolle tehdyn yksinkertaisen, mutta kunnianhimoisemman pilottiprojektin kautta myös oppiaineen henkilökunta sai ensiarvoisen tärkeää kokemusta näyttelytyöskentelystä, varsinkin oheismateriaalin kokoamisesta ja taustatutkimuksen tekemisestä.

*Mikrokerhoista koteihin* -näyttelyyn oli saatu laitteita lainaan muun muassa Salon kaupungin elektroniikkakokoelmista, joiden hoitajan tutkija Leena Järvelän kanssa oppiaineen henkilökunta oli tehnyt aikaisemmin yhteistyötä eri tutkimusprojekteissa. Leena Järvelä oli ollut toteuttamassa Salon taidemuseossa taide- ja kulttuurihistorialliset esineet -tyyppistä Mobiilimekko-näyttelyä vuodenvaihteessa 2005–2006. Tämän yhteydessä oli mietitty yhteisnäyttelyn toteutusta, mutta aihe oli jätetty vielä auki. Vuoden 2007 aikana muotoutui ajatus pelejä ja taidetta yhdistävästä näyttelystä. Tämän jälkeen aiheita tarjottiin Salon taidemuseon johtaja Laura Luostariselälle ja projekti hyväksyttiin, vaikka käytännön toteutus siirtyikin vuoden 2009 syksyyn.

Tulevan näyttelyn tarkoituksena oli valottaa digitaalista pelaamista eri näkökulmista: esille tulisivat pelien historia, mainonta, pelimusiikki ja -estetiikka sekä retropelaaminen. Tämän rinnalle näyttelyyn haluttiin saada tämän päivän pelejä ja peli-ilmiöitä. Taidenäyttelyn piti lisäksi yhdistää kuvataidetta ja digitaalista pelaamista toistensa kanssa yhteensopivaksi kokonaisuudeksi. Kyseisen konseptin toimivuudesta ei pääjärjestäjillä ollut kokemusta. Suunnittelutyössä lähdettiin liikkeelle edellä mainitusta ja jo muissa näyttelyissä käytetystä perus-

konseptista. Ehkä eniten mallia otettiin Game On -näyttelystä, mutta tietenkin huomattavasti pienemmässä mittakaavassa.

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine tarjosi alkuvaiheen suunnitteluun asiantuntija-apua erityisesti näyttelyyn valittavien peliohjelmien ja -laitteiden osalta. Varsinainen toteutusvaihe ajoittui syksyyn 2009, ja näyttelyä rakennettiin käytännössä avajaisiin asti. Tämän artikkelin kirjoittaja oli tutkimusperiodilla syksyllä 2009 kirjoittamassa ja taivuttamassa näyttelyssä nähtyjä plansseja. Niissä esiteltiin nähtävillä olleet tärkeimmät pelilaitteet ja tuotiin esiin niihin liittyviä muistelmia ja kirjallisia lähde-esimerkkejä. Lisäksi käsiteltiin digitaalisten pelien eri lajityyppejä ja pohdittiin pelaamisen arkipäiväistymisen kulttuuria. Suunnittelutyöhön kuuluivat myös planssit, joissa valotettiin Salon seudun elektroniikkavalmistuksen historiaa ja perinteitä muun muassa pelikoneiden valmistajina. Oppiaineen opiskelijoista Juha Köönikkä suunnitteli ja toteutti näyttelyssä nähdyn pelivideon, jossa esiteltiin kokoelma ikivihreitä pelejä 1980- ja 1990-luvuilta. Oppiaineen omista kokoelmista näyttelyyn lainattiin myös harvinaisia pelijulisteita 1980-luvulta.

Digitaalista pelaamista käsittelevän näyttelyosion toteutuksen kannalta tärkein yhteistyökumppani oli pelikoneiden museoyhdistys *Pelikonepeijoonit* (<http://www.pelikonepeijoonit.net/>), jonka hallussa ovat tällä hetkellä Suomen laajimmat ja monipuolisimmat kokoelmat erilaisia pelikoneita ja -ohjelmistoja sekä niihin liittyvää muuta oheismateriaalia. Yhdistyksen jäsenet ovat tyyppillisiä kymmeniä vuosia keräilytoimintaan perehtyneitä harrastajia, joille toiminnasta on tullut elämäntapa. Pelikonepeijoonien toiminta on vakiintunut 1990-luvun loppupuolella, ja jäsenet ovat sen jälkeen olleet mukana lukuisissa pelejä ja pelien historiaa valottavissa näyttelyissä ja tapahtumissa. (ks. myös Heinonen & Reunanen 2009.) Yhdistyksen toiminta-ajatus tukee tämänkaltaista toimintaa: pelikoneet halutaan tuoda laajemmalle yleisölle näytille ja pelattaviksi. Vuotta aikaisemmin yhdistys oli järjestämässä Rupriikissa peliaiheista näyttelyä ja Tampereella nähtyä materiaalia pystyttiin käyttämään myös Salon taidemuseolla. Pelikonepeijoneista erityisesti Mikko Heinonen, Ville Heinonen ja Manu Pärsinen olivat aktiivisesti mukana näyttelyn toteutusvaiheen aikana syksyllä 2009. Yhdistykseltä lainattujen pelilaitteiden rinnalle valittiin myös muutamia esimerk-

kejä Salon elektroniikkakokoelmista.

Näyttelyssä oli mahdollista pelata vanhoilla kotimikroilla kuten Commodore 64:lla ja Amiga 500:lla, mutta myös hieman harvinaisemmilla koneilla, kuten Salora Fellow:lla ja Salora Playmasterilla. Mukana oli myös isokokoisia hallipelejä kuten *Marble Madness* -taitopeli (1984) ja *Outrun*-ajopeli (1986). Yrityskumppanit täydensivät laitehankintoja erityisesti uudempien pelien osalta. Nokia Oyj lainasi näyttelyyn pelattavia pelipuhelimia ja pelimainosmateriaalia. Kotimainen pelivalmistaja Frozenbyte toi puolestaan pelattavaksi uuden *Trine*-toimintaseikkailupelin. Microsoft lainasi Xbox-konsolit ja niihin liitetyt *Trials HD* -ajopelin ja *Forza3*-autopelin, johon liittyneet taiteilijoiden ja yhden koululuokan tekemät FortzArt-autoteokset olivat nähtävissä taidemuseon kahvilassa.

Kuvataidetta ja pelaamista käsittelevään osioon taidemuseo kokosi tunnettujen suomalaisten nykyaikalaisten teoksia, joista osa oli vuorovaikutteisia. Tuomo Tammenpään kehittämä *Playkka* tarjosi pelaamisympäristön lapsille ja oppimisvaikeuksista kärsiville. Hanna Haaslahden tietokone-videoinstallaatio *Trompe l'oeil* haastoi pimeässä nurkkauksessa näyttelyvieraat hahmottamaan kokonaisuutta oman kehon kautta. Marita Liulian videotäiteessä yhdisteltiin taidetta maailmaa ja pelaamisen estetiikkaa. Liulian näyttelykokonaisuuteen kuuluivat myös Tarot-kortti -kuvasto ja opetusvideo. Vuorovaikutteisuutta tarjosivat niin ikään Anna Rikkisen ja Nelli Tannerin teokset *Kesytytty* sekä *Otso ja loka-kuun päivä*. Mukana oli myös Outi Heiskasen peliaiheisia teoksia ja pelipöytiä. Shakkia ja pelikortteja käsiteltiin monissa muissa taideteoksissa. Kuvataiteen osalta oman kiinnostavan kokonaisuutensa muodostivat Petri Hytösen *Grand Theft Auto* -toimintapelin pohjalta tekemät akvarellit.

*Pelaa!*-näyttelyn aikana järjestettiin oheistapahtumana erilaisia peliaiheisia työpajoja ja kotimaisten pelitutkijoiden voimin vedetty luentosarja. Kyseisiä oheistapahtumia oli ollut tarjolla myös esimerkiksi Tampereella vuosina 2006 ja 2008 järjestetyissä pelinäyttelyissä. Salon taidemuseon henkilökunta ja järjestäjät olivat kokonaisuudessaan varsin tyytyväisiä näyttelyprojektiin, joka herätti paljon kiinnostusta erityisesti joulun aikaan. Havaintojen mukaan tuolloin näyttelyä tuli katsomaan ja pelaamaan myös paljon jouluostoksilla olleita perheitä. Varsinkin perheiden isät ja pojat tuntuivat viihtyvän pelikoneiden parissa

ja monet vierailijoista tulivat näyttelyyn useampaan kertaan. Vierailijoita saapui myös jonkin verran ympäröivistä kaupungeista, erityisesti Turusta. Tammikuussa 2010 päättyneen näyttelyn keräsi kaiken kaikkiaan noin 4400 vierailijaa, mitä voidaan pitää hyvänä kävijämäärätuloksena Salon kokoisessa kaupungissa järjestetyille taidenäyttelyille.

## Käytännön kokemuksia ja tulevaisuuden kuvia

*Pelaa!*-näyttely vahvistaa käsitystä siitä, että nykyaikaisen ja toimivan pelinäyttelyn suunnittelu ja toteutus edellyttää paitsi monien eri alojen asiantuntijoiden yhteistyötä myös jonkun sopivan näkökulmarajauksen käyttöönottoa. Alussa mainitut retropelikulttuurit ja niiden liitokset digipelaamisen laajempaan arkipäi-



Yleiskuvaa digitaalisia pelejä esittelevästä näyttelyosion. Osa pelattavista laitteista oli sijoitettu massiivisten puisten kaapelikelarullien päälle.

Kuva: Petri Saarikoski

väistymiseen tarjoavat joka tapauksessa oivallista taustatukea mille tahansa pelinäyttelylle, joka jollain tapaa ottaa huomioon ajallisen muuttuvuuden. Vanhat pelilaitteet ja -ohjelmat ovat monessa suhteessa näyttelyesineinä hyvin poikkeuksellisia. Ne ovat pelihistoriallisesta menneisyydestä kertovia lähteitä, mutta vasta niiden käyttäminen luo niistä todellisia eläviä museoesineitä. Voitaisiinkin sanoa, että pelien historia ja taide yhdistyvät parhaiten nimenomaan toiminnallisessa roolissa, jolloin vierailijoiden omat kokemukset ja tunteet tulevat näkyviin aktuaalisen käyttötilanteen yhteydessä. Kokemus voi olla luonteeltaan myös sosiaalinen, jolloin erityyppiset ja -ikäiset vierailijat pääsevät vertailemaan omia kokemuksiaan keskenään ja luomaan näin toiminnallisen käsityksen pelattavasta laitteesta.

Ajallisen muutoksen huomiotta jättäminen voi monessa tapauksessa osoittautua ongelmaksi. Yhtä suuri ongelma on, jos ajallista muutosta käsitellään mekaanisesti, kronologisen kehystarinnan tavoin. Johonkin tiettyyn teemaan sitoutetut aiheet voivat tarjota mahdollisuuden uusien vaihtoehtoisten näkökulmien etsimiseen. Salon näyttelyssä käytetty kuvataiteen ja pelaamisen yhdistäminen on vain yksi rajausmahdollisuus monista. Kiinnostava vaihtoehto olisi tarkastella digitaalisen taiteen ja pelaamisen vuorovaikutusta joidenkin alakulttuurien näkökulmasta. Esimerkiksi peliteollisuuden läheisesti kytkeytyvä demoscene-harrastus voisi toimiva pelinäyttelyä jäsentävänä tekijä. Toistaiseksi laajemmin ilmiötä on esitelty vuonna 2003 Kiasmassa järjestetyssä *demoscene.katastro.fi*-näyttelyssä. Demosceneä voidaankin pitää retropelaamisen rinnakkaisilmiönä, joka on merkittävästi tukenut myös vanhojen pelilaitteiden, erityisesti kotitietokoneiden, keräilyä ja virittelyharrastusta. Alakulttuurilla on ollut myös lähtemätön vaikutus digitaalisen taiteen monialaiseen kenttään. (Reunanen 2010; Saarikoski 2004).

2000-luvun peliaiheisten näyttelyiden kehityshistoriaa tarkastelemalla on vaikea ennustaa, mihin suuntaan toiminta on muuttumassa. Ainakin 1980- ja 1990-luvun pelikulttuureja ei kohta huomioda enää niin laajasti kuin viime vuosina on tehty. Uudet pelikoneet ja -ohjelmat nousevat vähitellen tärkeämpään asemaan näyttelyissä. Luultavasti myös 2010-luvulla digitaalisia pelejä käsittelevien ns. yleisnäyttelyiden kiinnostavuus alkaa vähitellen laskea ja tietyt temaat-

temaattisesti jäntevämmin rakennettujen omaperäisten näyttelyjen suosio kasvaa. Samoin niiden yhteyteen järjestettävät oheistapahtumat monipuolistuvat. Esimerkiksi artistit voivat olla mukana vaikkapa pelilaitteilla sävellettävän musiikin tai peliaiheisen tietokonetaiteen luomiseen tähtäävissä työpajoissa. On myös mahdollista, että pelaajat itse voivat tätä kautta olla kiinteämmin mukana itse näyttelysisältöjen luomisessa. Salossa näitä taiteellisia synergiaetuja ei vielä kovin aktiivisesti etsitty, vaikka näyttely muuten yritti etsiä uudenlaisia ja kokeellisia näkökulmia digitaalisen pelaamisen ja taiteen monisyiseen historiaan.



Tekijöitä yhteiskuvassa näyttelyn avajaisjuhlassa 19.11.2009. Vasemmalta alkaen: Juha Köönikkä (digitaalisen kulttuurin opiskelija), Mikko Heinonen (Pelikonepeijoonit), yliopistonlehtori Petri Saarikoski (digitaalinen kulttuuri), Leena Järvelä (Salon tuotanto- ja kulttuurihistoriallinen museo / Elektroniikkakokoelmat) ja professori Jaakko Suominen (digitaalinen kulttuuri).  
Kuva: Päivi Lahdelma.

## Lähteet

Brown, Carol & Conrad Bodman (2002). Game On foreword. Teoksessa Lucien King (toim.): *Game On. The History and Culture of Videogames*. London: Laurence King Publishing.

Davis, John (2007). Going Analog: Vinylphiles and the Consumption of the "Obsolte" Vinyl Record. Teoksessa Charles R. Acland (toim.): *Residual Media*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Heinonen, Mikko & Markku Reunanen (2009). "Preserving Our Digital Heritage: Experiences from the Pelikonepeijoonit Project." History of Nordic Computing 2. Second IFIP WG 9.7 Conference, HiNC2. Turku, Finland, August 2007. Revised Selected Papers. John Impagliazzo, Timo Järvi & Petri Paju (toim.). Berlin, Heidelberg, New York: Springer.

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä & Kirsikka Kaipainen (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Saatavissa <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>.

Reunanen, Markku (2010). *Computer Demos — What Makes Them Tick?* Licentiate thesis. Aalto University, School of Science and Technology, Faculty of Information and Natural Sciences, Department of Media Technology. Saatavissa <http://www.kameli.net/demoresearch2/reunanen-licthesis.pdf>.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Väitöskirja, yleinen historia, Turun yliopisto. Jyväskylä: Jyväskylän nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83.

Suominen, Jaakko (2010). "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille". MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*.

Suominen, Jaakko (2009). Peliä perinnöllä. Lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun. Teoksessa Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Maija Santikko. *Matkalla*. Juhlakirja Outi Tuomi-Nikulalle hänen täyttäessään 60 vuotta 19.10.2009. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Pori 2009. Saatavissa <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>.