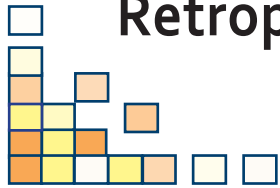


Katsaus

Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös



JAAKKO SUOMINEN
jaakko.suominen@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Aloitin syksyllä 2010 vuoden tutkimusjakson Suomen Akatemian tutkijoiden liikkuvuus työelämässä -rahoituksella. Projektissa ”Tietokoneen toiset elämät – Second Lives of a Computer” tutkin, mitä tapahtuu, kun uusi digiteknologia vanhenee. Millaisia merkityksiä se saa vanhetessaan? Hanke linkittyy aiempiin tutkimuksiin tietotekniikan kulttuurihistoriasta, ja tutkimusvuoden aikana tavoitteeni on ollut keskittyä erityisesti retropelaamisen tutkimukseen. Tämä teksti toimii välitilinpäätöksenä tutkimuksestani ja katsauksena siitä, mistä näkökulmista retropelaamista voi tutkia. Teksti on tarkoitettu tietotekniikan historiasta ja historiakulttuurista kiinnostuneille, mutta myös itselleni. Tavoitteeni on luoda synteesiä ja selkeyttää ajatuksiani, millaisen kokonaisuuden voi rakentaa erilaisista retropelaamiseen liittyvistä tapaustutkimuksista. Teksti esittelee myös retrospektiivisen ja reflektiivisen tutkimuskatsauksen mahdollisuuksia tutkimusprosessissa.

Asiasanat: *retropelaaminen, nostalgia, tutkimushankkeiden suunnittelu*

Abstract

I started a new research period funded by the Academy of Finland in autumn 2010. In the project “Tietokoneen toiset elämät – Second Lives of a Computer”, I do research on process of obsoleting of new digital technologies. What kinds of meanings do different pieces of hardware and software receive when they become old? The project is connected my earlier research on cultural history of information technology, and during a year research period, I will focus mostly on research on retrogaming. This text acts as a half-way summary and glance on research perspectives and potentialities of retrogaming. My aim is to make a preliminary synthesis on what sort of wholeness can be constructed with different retrogaming related case studies. In addition to this, the text discuss about possibilities of retrospective and reflective review in research processes.

Keywords: *retrogaming, nostalgia, planning of research projects*

Retropelaaminen tarkoittaa muun muassa vanhojen, 1970–1980-lukujen ja 1990-alun digipelien pelaamista alkuperäisillä laitteilla, emulaattoreilla tai uusversioina. Sen sisältämä ajallinen kaari laajenee koko ajan, kun uudet pelituotteet ja ilmiöt ikääntyvät. Retropelaamiseen liittyy myös itse pelaamista laajempi populaari- ja kulutuskulttuurinen verkosto erilaisine tapahtumineen, museoineen, oheistuotteineen sekä intertekstuaalisine ja intermediaalisine viittauksineen. Useimmat tutkijat tunnistivat sen nousevaksi trendiksi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolivälissä, ja retropelaamista ilmiönä käsitellään silloin tällöin myös laajalevikkisissä sanoma- ja aikakauslehdissä sekä pelilehtien erikoisartikkeleissa ja numeroissa.

Peliaiheiset näyttelyt ja museot keräävät yleisöä eri puolilla maailmaa, ja laajan yleisön retropelikiinnostuksen rinnalla toimii marginaalisempi retropelelialakulttuuri, jonka jäsenet koostuvat innokkaista pelaajista, pelien keräilijöistä ja esimerkiksi muusikoista. He kokoontuvat omissa tapahtumissaan ja netti-foorumeillaan ja heille on suunnattu omia julkaisuja, kuten saksalainen *Retro* (<http://www.retromagazine.eu/retro/>) ja brittiläinen *Retro Gamer* (<http://www.retrogamer.net/>).

Retropelaamisen käsitteen ohella esimerkiksi Internetin sivustoilla suunnilleen samasta ilmiöstä käytetään nimitystä *classic gaming* eli klassikkopelaaminen, millä ehkä halutaan korostaa tiettyjen pelituotteiden ajattomuutta

tai laatua suhteessa pelaamisen massailmiöihin ja pelien keskinkertaisuuksiin. Käytännössä retropelaaminen ja klassikkopelaaminen ovat termeinä tällä hetkellä lähes synonyymisiä, vaikka niiden tarkempi erottelu ja määrittely olisivat mahdollisia suhteessa makunormeihin, käyttäjäkulttuureihin tai pelikulttuurisiin tuotteisiin.

Peli- ja mediatutkimuksessa retropelaamista on lähestytty muun muassa käsitteen määrittelyn ja trendin luonnehdinnan (Newman (2004); Saarikoski (2004)), peliobjektien ja muistojen säilyttämisen (Heinonen & Reunanen 2009; Swalwell 2007), nostalgian kokemuksen (Felzmann (2010)), mediatuotannon ja kulutuskulttuurin (Suominen 2008; Payne 2008) sekä retroelementtien esteetiikan näkökulmasta (Beil 2011). Vaikuttaa siltä, että retropelaamista koskeva tutkimus on yleistynyt ja monipuolistunut viime vuosina, vaikkei sitä edelleenkään ole runsaasti.

Minua on kiinnostanut tutkijana, miten erilaiset marginaalisemmat ja laajemmat ilmiöt punoutuvat yhteen retropelaamisessa. Miten suppeampi alakulttuuri muuttuu mainstream-ilmiöiksi ja millaisia erilaisia pelihistorian käytön ja kuluttamisen muotoja retropelaamisen yhteyteen on kehkeytynyt ja kehkeytymässä? Olen pyrkinyt sovittamaan tutkimustani teknologian kulttuurihistorian ja teknologian kulttuurisen ja yhteiskunnallisen tutkimuksen viitekehyksiin. Yhtä lailla näen tutkimukseni toimivan mediatutkimuksen ja mediahistorian kentällä, ja keskeinen pyrkimykseni on soveltaa aiempaa historiakulttuurista ja historian käyttöön liittyvää tutkimustietoa, joka on lähes poikkeuksetta tuotettu aivan toisenlaisten tapausten, kuten muistomerkkien, museoiden ja poliittisen historian käytön näkökulmista.

Minua on kiinnostanut teorian muodostuksen ja tutkimusmetodologian kehittämisen lisäksi koko ajan myös toisenlainen tutkimustiedon soveltaminen ja käyttö. Tämä on onnistunut muun muassa näyttely- ja pelintekoprojektien yhteydessä sekä opetuksessa. Pelikulttuurisen tiedon käyttöä ja soveltamista olemme tutkimusryhmässämme toteuttaneet tekemällä aihepiirin näyttelyjä sekä digitaalisten pelien ”analogisointeja” ja muita pelituotantoja, joita pyrimme jatkossa jalostamaan nykyistä paremmin myös uudeksi tutkimustiedoksi (ks.

myös Hirvonen 2009; Saarikoski 2010; Suominen 2009; Suominen et al. 2011). Analogisointi tarkoittaa sitä, että digitaalisena tutusta pelistä, kuten Pac-Manista, Froggerista, Space Invadersista, Tetriksestä tai matopelistä poistetaan digitaaliset elementit: analogisoidut pelit suunnitellaan pelattaviksi liveinä isomman osallistujajoukon kesken niin, että tietotekniikkaa käytetään lähinnä mahdollisen audiovisuaalisen taustan, kuten ääniefektien ja valojen tuottamiseen ja ohjaamiseen.

Retropelitutkimukseni on toistaiseksi ollut hakemista, yritystä tunkeutua aihepiiriin ytimeen sieltä ja täältä. Tämä on varsin tavanomaista alkuvaiheessa olevalle tutkimukselle, ja syitä tai tekosyitä tähän on useita: Yksi on aikapula, joka on pakottanut minut lähestymään aihetta suppeiden, hallittavissa olevien tapaustutkimusten kautta. Toinen syy on oma mielenkiinto ja uteliaisuus, joka sattuu kohdistumaan useisiin suuntiin. Kolmas syy on havainto siitä, että myös retropelaamisessa on niin monta eri puolta, ettei ilmiöstä ole edes mahdollista rakentaa yhtä kovin homogeenista tulkintaa. Olen myös jatkuvasti tehnyt paljon muuta tietotekniikan kulttuurihistoriaan, Internetiin ja digitaaliseen kulttuuriin liittyvää tutkimusta, ja minulla on ajoittaisia vaikeuksia mieltää itseäni pelitutkijaksi. Tästä syystä keskittyminen ja syventyminen pelkästään retropelaamisen tutkimukseen ei ole onnistunut. Moinen identiteetin pohdiskelu ja epäily on varsin tavallista tutkimustyössä, ja tutkimuksellinen moninaisuus on toisaalta auttanut näkemään laajempia yhtymäkohtia ja mahdollisuuksia retropelitutkimuksen ytimen ulkopuolella. Neljäs syy voi olla se, että en vain syystä tai toisesta saa määriteltyä ja rajattua tutkimuskohdettani ja pääse tutkimuksessa pintaa syvemmälle. (Ks. myös Suominen 1.6.2010; 5.2.2011, blogikirjoitukset)

Retropelitutkimusta tapauskohtaisesti

Käyn seuraavassa läpi toistaiseksi toteuttamiani tapaustutkimuksia ja tutkimuksellisia avauksia. Esittelen yksittäisten esitelmieni ja julkaisujeni keskeisiä tutkimustuloksia, jonka jälkeen pyrin luomaan lähtökohtia retropelaamisen synteille sekä jatkotutkimuskohteille.

Teksti	Tutkimuskysymys	Menetelmä	Primaariaineisto	Merkitys kokonaisuudessa
Sivula, Anna & Suominen, Jaakko: "Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina." <i>Lähikuva</i> , 2-3/2004, 32-45.	Millä tavoin historian ja digipelaamisen suhdetta voi lähestyä ja jäsentää?		Historiapelit, retropelituotteet	Taustoitettava, luokitteleva
Suominen, Jaakko: "The Past as the Future. Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture." <i>Fibreculture</i> , issue 11 (digital arts and culture conference (perth) issue), 2008.	Miten pelikulttuurin mahdollinen kypsytymisen näky retropeli-ilmiössä?		Retropelituotteet, musiikkivideot	Taustoitettava, kartoittava
Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko: "Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland." <i>IEEE Annals of the History of Computing</i> July-September 2009 (vol. 31 no. 3), pp. 20-33. [http://www2.computer.org/portal/web/csdl/doi/10.1109/MAHC.2009.39]	Miten pelikulttuuri on muovautunut Suomessa suhteessa pelejä koskevaan julkisuuteen ja peliteollisuuteen?	Historiallis-kvalitatiivinen tutkimus	Sanoma- ja	Kronologisesti kokoava
Suominen, Jaakko: "Peliä perinnöllä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun." [Gaming Legacy? On the Digital Cultural Heritage] <i>Matkalla</i> . Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Majja Santikko. Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Turun yliopisto, s. 239-260. [Sähköinen versio: http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf]	Millaisia muotoja digitaalisen pelaamisen ja kulttuuriperinnön suhde voi saada?		Pelit, peliarvostelut, peliworkshop	Teoreettisen ja tuotannollisen näkökulman erittely
Suominen, Jaakko: "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" – MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984-2008. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa. Tampereen yliopisto, Tampere, 83-98.	Miten peliarvostelut rakentavat historiatietoisuutta viittaamalla pelikulttuurin ja muun populaarikulttuurin ilmiöihin?	Aineistolähtöinen sisällönanalyysi	Peliarvostelut	Kronologisesti kokoava, hypoteesien testaus laajalla empiirisellä aineistolla
Suominen, Jaakko: "Mario's Legacies: Uses of console gaming history." ICOHTEC/TICCIH Worklab Joint Conference, Reusing the Industrial Past, University of Tampere, Tampere 12th August, 2010.	Millä eri tavoin pelikonsolivalmistajat hyödyntävät peleihin liittyvää historiaa?			Teoriaa luova ja testaava
Suominen, Jaakko: "Retrogaming Community Memory and Discourses of Digital History." A Paper presented in the Digital Memories 3 conference, Prague, 16.3.2011.	Miten historiapuhe tuottaa yhteisöllistä muistia retropelisivustoilla?	Verkkosivuanalyysi	Retropelaamista käsittelevät nettisivut ja niiden keskustelupalstat	Hypoteesien testaus ja jatkokehitys uudella aineistolla
Suominen, Jaakko: "Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – kaaroksia konesuhteissa." <i>Digirakkaus II</i> . Toim. Petri Saarikoski ja Riikka Turtiainen. <i>Ilmestyy</i> .	Miten ihmiset kuvaavat		Nettikysely	Luovan ilmaisuuden kehittäminen, eläytyvän lähiluvun kokeilu
Suominen, Jaakko: "Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta refleksiiviseen nostalgiaan." <i>Wider Screen</i> 1/2011.	Miten Pac-Man-peli on muuttanut suositusta 1980-luvun peli-ilmiöstä nostalgian kohteeksi ja peleihin liittyvän muokkaamisen aare-aitaksi?		Pelit, retropelituotteet, kyselyaineistot, tutkimuspäiväkirjat	Aiempien tutkimusten nostaminen kysymysten teoreettinen syventäminen ja soveltaminen yksittäistapaukseen, suunnittelukokeen yhdistäminen teoriaan

Taulukko 1. Retropelaamiseen liittyviä tapaustutkimuksia.

Siinä missä retropelaamisesta ja retropeleistä alettiin käsitteinä puhua 1990-loppupuolella, oma kiinnostukseni aihepiiriin vahvistui 2000-luvun alussa. Kulttuurihistoriaa ja muita historia-aineita opiskelleena minua oli kutkuttanut ajatus historiatieteellisten teemojen ja pelaamisen yhdistämisestä. Aihepiiriä käsittelin muun muassa opetuksessa ja joissakin esitelmissä. Olin myös sivunnut pelaaamista, mutta en retropelaamista, oikeastaan kaikissa tietotekniikan kulttuurihistorian tutkimuksissani 1990-luvun lopulta lähtien. Tarkkaa syytä retropelikiinnostukseen en osaa sanoa, mutta luultavasti se on seurausta sekä tutkimuksen puolella tapahtuneista keskusteluista (tutkimuskirjallisuus, omat keskustelut ja yhteistyö kollegojen kanssa) sekä siitä yksinkertaisesta arkikokemuksesta, että aloin havaita yhä enemmän viittauksia minulle tuttuun 1980-luvun peliestetiikkaan monissa uusissa kulutustuotteissa. Tutkimuskiinnostuksen voikin laukaista tällainen tutkijan arkihavainto, joka jää vaivaamaan ja kiihottamaan mieltä, ja jota tutkija lähtee siksi purkamaan niillä keinoilla, jotka hän hallitsee tai haluaa omaksua.

Keväällä 2004 kirjoitimme kollegani, historian lehtori Anna Sivulan kanssa artikkelin, jossa pyrimme summaamaan historian ja pelaamisen yhteyksiä. Artikkelin keskeinen anti oli historia-aiheisten tietokonepelien luokittelu kolmeen eri tyyppiin: epookkipeleihin, sivilisaatiopeleihin ja antimoderneihin olosuhdepeleihin. Artikkelissa avasimme myös historiakulttuurista lähestymistapaa ja käsitelimme lyhyesti pelikulttuurin sisäistä, eli omaa historiatietoisuutta, mikä voi tarkoittaa muun muassa retropelaamista. (Sivula & Suominen 2004.) Tästäkin artikkelista näkyy se, että tutkimustyö on harvoin yksinäistä: tutkimusteemat, havainnot ja tulkinnat kehittyvät yhteistyössä ja keskusteluissa kollegojen kanssa.

Samoihin aikoihin aloin kerätä talteen viitteitä erilaisiin kulutuskulttuuriin artefakteihin, joissa retropeliteema tulee esille. Yhtenä kipinä oli pienoinen retropelibuumi, joka liittyi Jakks Pacificin (<http://www.jakks.com//tvgames-retro-arcade>) kauppaamiin *Plug'n Play* -retropelitikkuihin. Kirjoitin tekstin, jossa tarkastelin digipelisukupolven ikääntymistä ja sen vaikutusta pelaamisen muutokseen ja mahdolliseen pelisisältöjen "kypsymiseen" verraten digipelaamisen kehitystä rock- ja popmusiikin kulutuksessa tapahtuneisiin muutoksiin.

Käsittelin tekstissä myös 8-bittistä grafiikkaa ja muuta tietokonegrafiikkaa sekä tietokonepeliäniä estetisoivia musiikkivideoita ja pop-kappaleita, joita julkaistiin 2000-luvun alussa useita. Tekstin keskeinen havainto oli retropelaamisen moninaisuus ja se, miten retroilua ja nostalgian käsitettä voi tarkastella yhdessä: väitin, että nostalgia voidaan pysyttää peleihin liittyvänä kaihon tunteena ja siitä kertomisena, mutta että retropelaaminen tarkoittaa tuon tuntemuksen aktiivista työstämistä erilaisina käytön, kuluttamisen ja tuotannon käytänteinä. (Suominen 2008.)

Seuraava isompi peleihin liittyvä julkaisu tapahtui 2009, jolloin julkaisimme Petri Saarikosken kanssa suomenkieliset ja englanninkieliset artikkelit suomalaisesta pelihistoriasta (Saarikoski & Suominen 2009a; 2009b). Suomenkielinen artikkeli ilmestyi *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* ja englanninkielinen artikkeli tietotekniikan historian kansainvälisessä julkaisussa *IEEE Annals of the History of Computing*, johon Henry Lowood toimitti pelihistorian erikoisnumeron. Artikkelissa halusimme korostaa, että vaikka pelikulttuuri on pitkälti kansainvälistä toimintaa, tutkimuksessa on otettava huomioon myös ilmiöiden kansalliset, alueelliset ja paikalliset erityispiirteet. Kuvasimme artikkelissa pelejä koskevan julkisuuden muutosta Suomessa toisen maailmansodan jälkeen, sekä peliutuusoinnin, harrastusilmiöiden ja peliteollisuuden välisiä suhteita. Artikkelin perustui meidän kummankin tekemään aiempaan tutkimukseen muun muassa väitöskirjojemme yhteydessä (Suominen 2003; Saarikoski 2004).

Syksyllä 2009 julkaisin myös suomenkielisen artikkelin, jossa kertosin aiempia historiapeleihin liittyviä huomioita sekä kaksi historiapeleihinkin liittyvää teoreettista käsitettä, anakronismin ja kontrafaktualismin. Artikkelin keskeinen lähtökohta oli nelikenttä, joka summaa pelihistorian sisäisen ja ulkoisen sekä teoreettisen ja soveltavan tutkimuksen erot. Artikkelissa käsittelin esimerkkejä eri tutkimustyypeistä ja esittelin myös digipelien analogisointityöpajan konseptit. Tekstiä siivitti osaltaan se kirpeä huomio, että digitaalisen kulttuurin tutkimusta – ainakin omalta ja digitaalisen kulttuurin oppiaineemme osalta – redusoiitiin 2000-luvun alussa tietynlaiseen aputieteen asemaan: digitaalinen kulttuuri on nähty milloin minkäkin sisällön teknologisoijana, nettisivujen, multimediaesitysten, pelien ja vastaavien toteuttajana. Halusin selvittää, että digitaalisen

kulttuurin tutkimuksessa kyse on pitkälti kaikesta muusta, uuden teknologian käytön kulttuuritieteellisestä tutkimuksesta, johon liittyy toki niin teoreettisia kuin tuotannollisia tiedonintressejä. (Suominen 2009.)

Kevätkesällä 2009 olin vierailevana tutkijana Itävallassa Grazissa tieteen ja teknologian yhteiskunnallisen tutkimuksen IAS-STS -yksikössä, ja vierailuni aikana sain hahmoteltua tutkimussuunnitelman ”Tietokoneen toiset elämät” -projektia varten. Samaan aikaan työstin useita muita tutkimustekstejä, jotka liittyivät muun muassa Internetin kulttuurihistoriaan (Saarikoski et al. 2009), mediateknologian käytön muisteluun (Suominen 2011a) ja tietotekniikkaan rakastumiskuvauksiin (Suominen 2011b). Keräsin Itävallassa myös alustavaa aineistoa pelikulttuurin näkymisestä katutaiteessa, harrastetapahtumissa ja kulutuskulttuurissa. Samana syksynä jätin Suomen Akatemiaan hakemuksen ja sain myönteisen päätöksen hankkeelle vuoden vaihteessa. Uusi hanke niveltyi varsin luontevasti samaan aikaan käynnissä olleeseen (ja olevaan) Suomen Akatemian konsortioprojektiimme ”Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa toisen maailmansodan jälkeen” (2009–2012, Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistot).

Aloin työstää valmiiksi myös pitkään kehitteillä ollutta tekstiäni *MikroBit*-lehden peliarvosteluista. Muun työn ohessa laajan peliarvostelumateriaalin analyysi oli vienyt aikaa useampia vuosia. Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010 julkaistussa artikkelissa käsittelin, miten *MikroBitin* peliarvostelut ja arvostelijat rakentavat pelikulttuurin sisäistä historiatietoisuutta. Käsittelin artikkelissa niin historiapuheen piirteitä kuin peliarvosteluissa olevia intertekstuaalisia ja intermediaalisia viittauksia toisiin peleihin, pelituotantoon ja muihin mediamuotoihin, kuten elokuvaan, televisioon, kirjallisuuteen ja sarjakuvaan. Artikkelin tavoite oli hahmottaa, missä mielessä pelaaminen (ja pelikritiikki) ovat kehittyneet ja kypsyneet yhtäältä itsenäisenä kulttuurimuotona ja toisaalta vahvasti vuorovaiikutuksessa muihin populaarikulttuurin lajeihin ja niitä koskevaan kirjoitteluun. Historiapuheen analyysin osalta teksti jäi keskeneräiseksi, mutta alustavana työhypoteesina tein tietynlaista eroa historiapuheen ja kulttuuriperintöpuheen välille. Historiapuheella viittasin muun muassa ilmauksiin, joissa käsitellään pelikulttuurin murroksia ja käännteentekeviä ilmiöitä. Kulttuuriperintöpuhe

tarkoittaa vahvemmin sellaisia ilmauksia, joilla pohditaan pelikulttuurin säilymistä ja säilyttämistä. (Suominen 2010a.)

Kesällä 2010 esitin teknologian historian ICOHTEC-konferenssissa paperin, joka käsitteli miten kolme suurinta konsolipelivalmistajaa käyttävät historiaa. Kävin läpi Nintendon, Microsoftin ja Sonyn historian käyttöä, ja esittelin myös aiemmin opetusta varten luonnostelemani kolmijaon erilaisista historian käytön asteista. Jaottelu on sukua historiakulttuurin ja historiatuotannon parissa tehdyille muulle tutkimukselle. Erottelin siinä historiatietoisuuden, historian käytön ja historian hallinnan toisistaan, ja sovelsin jaottelua ICT-sektorille ja pelikonsolivalmistajiin. Ehkä varsin itsestään selvä lopputulos oli se, että Nintendo näyttää hyödyntävän tuotehistoriaa vahvimmin omassa toiminnassaan. Tämä kertoo tietynlaisesta sisällöllisestä konservativismista, vaikka yritys pyrkii näyttämään ennakkoluulottomana edelläkävijänä teknologisissa ratkaisuissaan ja valinnoissaan, joissa välillä uskalletaan myös tyytyä osittain ”vanhaan teknologiaan”: Wii-pelikonsolin ääni- ja grafiikkaominaisuudet sekä verkkokaupan toiminnallisuus ovat heikompia kuin kilpailijoilla, mutta konsoli saavutti nopeasti suosiota uuden innovatiivisen Wiimote-ohjaimensa avulla. Nintendo luotti myös vahvasti Mario-vetoiseen pelivalikoimaansa tekemällä tuttuja pelihahmojen ympärille vahvoja uusia pelejä. (Suominen 2010b.)

Puheen tapoja ja popularisoimista

Menneisyys- tai historiaorientoituneiden diskurssien jaottelua täsmensin seuraavaksi työhypoteesiksi, kun aloitin talvella 2010–2011 varsinaisen tutkimusperiodini. Tein Digital Memories -konferenssiin paperin käsittelemällä muutamaa suosittua retropeliasivustoa. Paperin keskeinen havainto oli se, että historiapuhe ei välttämättä löydy – ainakaan kovin rikkaana – sieltä, mistä sen kuvittelin löytyvän, eli sivustojen keskustelupalstaviesteistä. Viestit osoittautuivat varsin lakonisiksi, lyhyiksi vastauksiksi vaikkapa sellaisiin kysymyksiin, kuten mikä oli ensimmäinen pelaamasi digipeli tai mitkä ovat vastajien mielestä kaikkein vaikeimpia pelejä. Historiapuhetta voi kuitenkin analysoida tutkimalla viestiketjuja ja kysymyksiä, mutta huomiota täytyy kiinnittää

myös keskustelijoiden nimimerkkeihin, peliaiheisiin avatar-hahmoihin, tunnuslogoihin tai viestien allekirjoitusosiin, joissa on usein pelimuisteluun liittyviä mainintoja. Sivustoilla on myös usein palstoja, joilla uudet jäsenet voivat kertoa itsestään ja omasta pelikiinnostuksestaan. (Suominen 2011e.)

Täsmensin työhypoteesiksi historiapuheen kolmijaon, johon kuuluu edellä mainittujen historiapuheen ja kulttuuriperintöpuheen lisäksi nostalgiapuhe, jolla tuossa tekstissä viittasin enemmän henkilökohtaisiin kokemuksiin kiinnityviin tunnustuksiin ja muisteluihin. Retropelii aiheisilta sivustoilta löytyy kaikkea kolmea puhetapaa, osin sekoittuneena mutta osin sivustojen eri osiin painottuen.

Olen huomannut, että retropelaamisenkin suhteen minua kiinnostaa vahvemmin ilmiön popularisoituminen. Tätä teemaa olen sivunnut *Digirakkaus II* -kirjassa julkaistavassa artikkelissani ”Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – Kaaroksia konesuhteissa”. Artikkelissa käytän pohjana syksyllä 2010 kokoaamani Internet-kyselyaineistoa, jossa ihmiset kertoivat digiteknologian hankintapäätöksistään sekä siitä, missä tilanteissa ja millä tavoilla he luopuvat laitteista ja ohjelmistoista. Kysyin kyselyssä myös pelien keräilyyn ja pelien muistamiseen liittyviä asioita. Artikkelini hyödyntää aineistoa vain osittain, ja olen keskittynyt kyselyn avoimiin vastauksiin ja artikuloituun puheeseen. Artikkelissa on kolme osaa, joista ensimmäinen käsittelee teknologian rakastamista, toinen teknologiasuhteiden salailua ja häpeää ja kolmas suhteen ja teknologian kuolemaa. Keskeinen lähtökohta tekstissä on se, että teknologiaa käsitellään osana sosiaalista todellisuutta: sitä inhimillistetään ja toisaalta sitä käytetään sosiaalisesti. Se liittyy myös ihmissuhteisiin. Aineistossa näkyi se, että suoranaisten pelien keräilyn tunnustaa vain pieni joukko vastaajista, vaikka peleihin liittyviä muistoja ja kokemuksia on monilla. (Suominen 2011d, ilmestyy.)

Samaa aineistoa hyödynsin osittain *Wider Screen* -verkkolehden artikkelissa, joka keskittyi Pac-Man -peliin. Artikkelin tutkimuskysymys on, miten Pac-Manista on tullut niin keskeinen pelikulttuurin ikoni, että sen tunnistaa lähes jokainen pelien kanssa tekemisissä ollut henkilö, vaikka ei olisi itse pelannut peliä. Kyselyaineistojen Pac-Man -sitaatit toimivat artikkelissa tietynlaisena kuvituksena. Pääpaino tekstissä oli siinä, että pyrin syventämään pelikulttuurisen

nostalgian käsitettä ja luomaan mallin prosessista, jossa suosittu peli ”kuumotetaan” nostalgian kohteeksi. Tekstissä esitin myös jaottelun tietynlaisen esteettisyyteen painottuneen satunnaisretroilun ja hard core -retroilun välille, joihin voi liittyä osittain samojen retropelituotteiden käyttöä, mutta jotka ovat sitoutuneisuuden tasoltaan ja osin tavaramaailmaltaankin toisista poikkeavia. (Suominen 2011c) Tässä mielessä retropelaaminen jakaantuu kokemuksena Svetlana Boymin (2001) kuvaaman restoratiivisen ja reflektiivisen nostalgian mukaisesti. Siinä missä restoratiivinen nostalgikko pyrkii palaamaan alkuperäiseen, reflektiivinen nostalgia hyväksyy myös ”rauniot” ja niiden kommentoinnin ja niillä leikkimisen. Retropelaajien jaottelu satunnaisretroilijoihin ja hard core -retroilijoihin sopii myös yhteen pelitutkimuksen vallitsevien pelaajaprofilointien kanssa, mikä on sattuvaa siksikin, että ainakin osa retro- ja klassikkopeleistä (esim. Pac-Man) sopii satunnais- ja tauko- eli kasuaalipelien kategoriaan yksinkertaisuudessaan ja tuttuudessaan. Mutta vaikka itse retropeli voi olla kasuaalipeli, sen käyttökokemus voi muuttua tai olla jotain muuta kuin satunnaista: siitä voi tulla osa kattavaa peliharrastusta, johon liittyy laitteiden ja ohjelmistojen intensiivistä keräilyä ja kunnostusta sekä harrastajien välistä vuorovaikutusta erilaisissa julkaisuissa ja Internetin retropelisivustoilla ja keskustelupalstoilla.

Esittelin artikkelissa myös oman tutkimusryhmämme CoEx-projektissa tuotetun Auditorio-Pac-Manin (2010), jota olimme käsitelleet lyhyesti myös muissa julkaisuissa. Auditorio-Pac-Man toimi esimerkkinä nimenomaan reflektiivisestä nostalgiaasta (Boym 2001), pelaamiseen liittyvien muistojen ja kokemusten työstämisestä uudelleenlaiseksi ja jopa ironiseksi sovellukseksi.

Lopuksi: reflektio ja retrospektio tutkimuksen työvälineenä

Mikä sitten on yhdistänyt retropelaamisen tapaustutkimuksiani? Yksi yhdistävä tekijä on ollut historiakulttuuriin ja digiteknologian kulttuurihistoriaan liittyvä viitekehys, johon tutkimukseni on paikantunut niin kohteidensa kuin tutkimustapojensa (teoriat, menetelmät jne.) kautta. Olen paikantanut Foucault'n *Tiedon arkeologiasta* motivoituneena retropelaamiseen liittyviä historiadiskursseja ja kytkenyt niitä käytänteisiin, eli itse pelaamiseen, pelien ja

oheistuotteiden valmistamiseen, markkinointiin, hankkimiseen ja käyttöön sekä retropelaamiseen liittyvään julkaisutoimintaan. Tapaustutkimuksissa ovat toistuneet muun muassa käytön ja kypsymisen teemat.

Olen tarkentanut sitä, mikä minua ensisijaisesti kiinnostaa ja mikä ei: haluan keskittyä retropelaamiseen enemmän populaari- ja massakulttuurina enkä niinkään alakulttuurisena ilmiönä tai ilmiöinä. En ainakaan toistaiseksi lähde tekemään laajaa kenttätutkimusta, teema- ja syvähaastatteluja tai osallistuvaa havainnointia vanhojen digipelien aktiiviharrastajien ja keräilijöiden tai keräilyyn liittyvien tapahtumien yhteydessä. Keskityn jatkossakin teknologian muistelu yleisempiin ja arkisempiin muotoihin, ”nojatuolinostalgiaan” (Boym 2001) sekä erilaisten retropelaamiseen liittyvien mediatekstien ja jonkin verran myös itse peliympäristöjen (kuten Xbox 360:n LiveArcaden ja Game Roomin sekä Nintendo Wiin Virtual Consolen) tutkimukseen. En kuitenkaan tee sellaisia retropelianaalysejä, joissa analysoidaan ja luokitellaan erilaisia pelisisältöjä (vrt. Beil 2011). Tutkimuksen tarkoitus on lähestyä retropelaamista muuttavana ja uudelleenkehkeytyvänä ilmiönä, ei minään pysyvänä entiteettinä.

Olen myös huomannut, että itselleni tyypillinen tapa tehdä tutkimusta on alustavien hypoteettisten luokittelujen, nelikenttien ja taulukoiden laadinta. Ne jäsentävät tutkimuskenttää ja omaa ajattelua, mutta niitä ei kannata ottaa sementoituneina rakenteina. Ne ovat työkaluja, jotka helpottavat aineiston kategorisointia ja tutkimusteorian muodostamista – ja uusien, kenties parempien analyyttisten työkalujen tekemistä.

Tutkimukseni seuraava tavoite on jatkaa retropeli-ilmiötä koskevien havaintojen tekemistä, mutta samalla vahvistaa teoreettista viitekehystä ja teorianmuodostusta. Tavoitteena on pohtia, toimivatko teknologinen nostalgia ja retroilu ollenkaan hyvin analyyttisinä käsitteinä vai ovatko ne liian laaja-alaisia. Esimerkiksi Steven Poole on kyseenalaistanut koko retropelaamisen käsitteen blogikirjoituksessaan jo vuonna 2002. Poolen mukaan pitäisi puhua vain pelaamisesta, sillä retropelaaminen on ilmiönä kummajainen. Poole esittää, että hyvä peli on hyvä sen iästä riippumatta ja huono on huono, eikä tilanne eroa muista kulttuurituotteista. Pelien kutsuminen retropeleiksi pitää vanhat pelit omassa

lapsellisuuden lokerossaan ilman, että oikeiden peliklassikoiden arvostus nousee muiden taidemuotojen arvostuksen tasolle:

Inhoan retropelaamista. Se tekee minut sairaaksi. Tämä ei johdu siitä, että olisin joku halveksiva nuori, jonka ensimmäinen pelikokemus oli Tekken Tag PS2:lla ja joka naureskelee, että vanhoissa peleissä oli surkeat graffat. Ensimmäinen videopeli, jota pelasin, oli pöytämallinen Space Invaders jossain kahvilassa joskus 1970-luvulla. Joten mikä on ongelmani? Oikeastaan kyse on useista ongelmista. Ensinnäkin, sana ”retropelaaminen”. Mitä se tarkoittaa? Voin lukea Joseph Conradin kirjan, joka julkaistiin sata vuotta sitten tai Len Deightonin trillerin 1980-luvulta, eikä minua syytetä ”retrolukemisesta”. Minä en ole ”retrokuuntelija”, jos olen juuttunut Bachiin tai Frank Sinatraan tai Van Haleniin. Cary Grantin 1940-luvun filmien tai Seitsemännen sinetin tai Imperiumin vastaiskun tuijottamista ei ole nimetty ”retrokatseluksi”. [...] Jos videopelit tunnustettaisiin tärkeäksi kulttuurimuodoksi, 1980-luvun pelien pelaamista ei käsitettäisi ”retroksi”, se olisi ainoastaan yksi median historian tarjoama pelimahdollisuus. Ja sitten olisimme vapaita hylkäämään roskan. (Poole 2002, suom. JS).

Kritiikistä huolimatta jatkan retropelaamisen tutkimusta. Toisin kuin Poole, en inhoa retropelaamista usean vuoden tutkimuksen jälkeenkään. Teen edelleen muutamia tapaustutkimuksia, mutta niitä varten valitsen tiettyjä ydinaineistoja, joiden lähilukuun keskityn. Luultavasti tulen vertailemaan muutaman pelialan julkaisun peliarvosteluja ja niiden historiapuhetta sekä syventämään teknologiasuhteiden ja keräämisen tutkimusta esimerkiksi käyttäjien fokusryhmäkeskustelujen avulla. Näissä yhteyksissä retropelaaminen ja nostalgia eivät välttämättä toimi analyyttisinä käsitteinä vaan diskursiivisina ilmauksina, joita aineistoista paikannan ja joiden merkitystä käsittelem. Saatan myös kirjoittaa retropeli-ilmiöistä muistin paikkoina tai toisaalta retropelien ja kasuaalipelien yhteyksistä. Muihinkin, vielä ennakoimattomiin suuntiin tutkimus tulee todennäköisesti liikkumaan – niin kuin sillä on tapana.

Tämä katsaus on käsitellyt retropelaamista, mutta samalla se on ollut retrospektio omaan tutkimukseeni. Olen pyrkinyt tietynlaisella kronologisella otteella hahmottelemaan yhtä tutkimuksellista linjaa, jonka olemassaolo on selkeytynyt omassa tutkimuksessani vasta viime vuosina. Vaikka (itse)reflektiivinen ja osittain myös retrospektiivinen tutkimusprosessin kuvailu liittyy useimmiten opinnäytetöiden johdantoihin, se on hyödyllistä muissakin tutkimuksissa. Kuten todettua, se voi selkeyttää omaa ajattelua ja sen suuntaamista. Se saattaa auttaa myös laajempien tutkimusstrategioiden ja tiekarttojen tekemisessä. Tässä mielessä retrospektiivinen ja refleктоiva tutkimuskatsaus mahdollisine taulukoineen tai *matriiseineen* (ks. myös Suominen 1.6.2010; 30.8.2010, blogikirjoitukset) voi toimia yhtenä tutkimusprosessiin kuuluvana työvälineenä. Sen avulla voi systematisoida huomioita, joita on tehnyt mahdollisessa tutkimuspäiväkirjassaan tai vaikkapa tutkimusblogissaan. Katsausta laajemmalle yleisölle kirjoittaessa on kuitenkin varottava liiallista eheyttämistä (ks. myös Suominen 15.3.2011, blogikirjoitus) ja esimerkiksi epäonnistumisen kuvausten pois jättämistä. Tutkimusta koskeva itsereflektiivinen tarina ei saa muuttua särmättömäksi (menestys)kertomukseksi, jota tutkija toistaa ja vahvistaa tutkimustradiomantran, kanonisoinnin ja klassikkopuheen tapaan. Rajauksia on kuitenkin tehtävä. Siitä syystä tässäkin katsauksessa olen keskittynyt kuvaamaan retropelitutkimusta ja olen pitkälti sivuuttanut muut digitaalisen kulttuurin ja teknologian kulttuurihistorian tutkimusteemat, jotka elävät koko ajan rinnalla.

Lähteet

Blogikirjoitukset (linkit tarkistettu 14.6.2011)

Poole, Steven 30.11.2002. Retrogaming. *Trigger Happy* –blogi. <http://stevenpoole.net/trigger-happy/edge-retrogaming/>

Suominen, Jaakko 1.6.2010. Triangulaatio digitaalisen kulttuurin lähestymistapana. *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/06/01/triangulaatio-digitaalisen-kulttuurin-lahestymistapana/>

Suominen, Jaakko 30.8.2010. Triangulaatiomatriisi. *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/08/30/triangulaatiomatriisi/>

Suominen, Jaakko 5.2.2011. Älä ota kesämetodia. *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2011/02/05/ala-ota-kesametodia/>

Suominen, Jaakko 15.3.2011. Eheää tutkimusta? *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2011/03/15/eheaa-tutkimusta/>

Kirjallisuus

Beil, Benjamin (2011). Re-Imagining Zelda – The Modern Computer Game Between Retro and Next-Gen Aesthetics, Vortrag im Rahmen des Workshops »Technology – Media – Nostalgia«, Karlsruhe Institute of Technology, 17.–18.02.2011.

Boym, Svetlana (2001). *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books.

Felzmann, Sebastian (2010). Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele. Teoksessa Andreas Böhn & Kurt Möser (toim.) *Techniknostalgie und Retrotechnologie. Karlsruher Institut für Technologie (KIT)*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.

Foucault, Michel 2005 [1969]. *Tiedon arkeologia*. Ranskankielinen alkuteos *L'archéologie du savoir*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: Vastapaino.

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 (Eds). Berlin, Heidelberg, New York: Springer, s. 55–64.

Hirvonen, Mikko (2009). Vihjepeli osana yhteisöllistä pelikokemusta. Juhana-herttuan Aikakapseli 2007–2008 -projektin loppuraportti. Kulttuurituotannon ja maisebantutkimuksen laitoksen julkaisuja 17. Pori: Turun yliopisto. <http://users.utu.fi/petsaari/vihjepeli/raportti/Vihjepeli%20-projektin%20loppuraportti.pdf>

Newman, James (2004). *Videogames*. London and New York: Routledge.

Payne, Thomas (2008). Playing the Deja-New: “Plug it in and Play TV Games” and the Cultural Politics of Classic Gaming. Teoksessa Zach Whalen & Laurie N. Taylor (toim.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 51–68.

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

— (2009). Yhteisöpeliiä rakentamassa. Juhana-herttuan Aikakapseli 2006–2008. Teoksessa Grahn, Maarit ja Maunu Häyrynen (toim.): *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 283–311.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009a). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009b). Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing*, July-September 2009 (vol. 31 no. 3), 20–33.

Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen, Sari Östman (2009). Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria. Helsinki: Gaudeamus.

Sivula, Anna & Jaakko Suominen (2004). Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina. *Lähikuva*, 2-3/2004, 32–45.

Suominen, Jaakko (2003). *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.

— (2008). The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fibreculture*, issue 11 (digital arts and culture conference (perth) issue). 2008. http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen.html

— (2009). Peliä perinnöllä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun. [Gaming Legacy? On the Digital Cultural Heritage] *Matkalla*. Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Maija Santikko. Kulttuurituotannon ja maisebantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Pori: Turun yliopisto, 239–260. Sähköinen versio: <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>

— (2010a). Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille – MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. [English Abstract: Game reviews of MikroBitti Magazine in construction of historical awareness of gaming, 1984–2008]. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.). Tampere: Tampereen yliopisto, s. 83–98. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>

— (2010b). Mario’s Legacies: Uses of console gaming history. Proceedings of ICOHTEC/TICCIH Worklab Joint Conference. Reusing the Industrial Past. University of Tampere. Tampere, Finland, 12th August, 2010.

— (2011a). Mediasta kysymässä. Radiota, televisiota, puhelinta ja tietokonetta käsittelevät keruukutsut aineistona. *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. Toim. Sami Lakomäki, Pauliina Latvala ja Kirsi Laurén. Helsinki: SKS, 233–258.

— (2011b). “The Computer as a Tool for Love – A Cultural History of Technology.” *IAS-STS Yearbook 2010*. Graz: IAS-STS, Forthcoming. PDF-version: http://jaasuo.files.wordpress.com/2011/05/ifz_y-b-_10_suom_22_5.pdf

— (2011c). Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *Wider Screen* 1-2/2011. Toim. Petri Saarikoski http://jaasuo.files.wordpress.com/2011/05/ifz_y-b-_10_suom_22_5.pdf

— (2011d). Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen. Kaarroksia konesuhteissa. *Digirakkaus II*. Toim. Petri Saarikoski ja Riikka Turtiainen, ilmestyy. 2011.

— (2011e). Retrogaming Community Memory and Discourses of Digital History. Proceedings of Digital Memories 3 Conference. Prague, Czech Republic, 16th March, 2011. <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/04/jsuominenpaper.pdf>

Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski, Aliisa Sinkkonen, Tuomas Sinkkonen, Leila Stenfors (2011). The Auditorium Pac-Man. Uses of Game Cultural History. A Reflection Paper. Proceedings of GET2011 Conference. Rome, Italy, 20–26 July 2011.

Swalwell, Melanie (2007). The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again. In *Journal of Visual Culture*. Vol 6(2): pp. 255–273.

Whalen, Zack & Laurie N. Taylor (2008). *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press.