

SUOMALAISTA PELIHISTORIAA SEN LAAJAA KIRJOA
KUNNIOITTAEN

Annakaisa Kultima & Jouni Peltokangas (2017): *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut*. Avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon. Tampere: Mediamuseo Rupriikki.

Tiiserillä (teaser) viitataan elokuvateollisuudessa lyhyisiin ja tarkoituksella arvoituksellisiin mainoksiin, joiden ideana on herätellä mahdollisimman laajan yleisön kiinnostus johonkin hamassa tulevaisuudessa julkaistavaan tuotteeseen. Ne ovat usein tietoisesti kiusoittelevia ja kutkuttavia, jotta katsojien uteliaisuus saadaan heräämään, mutta kuitenkin sillä tavalla väliä ja epämääräisiä, että kukaan ei voi syyttää lopullista tuotetta minkään varsinaisen lupauksen rikkomisesta.

Annakaisa Kultiman ja Jouni Peltokankaan julkaisema teos *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut* (2017) on sekin eräänlainen tiiseri. YRPU on käteen ja kahvipöydälle sopiva neliönmuotoinen kirja, jossa lähes satavuotista suomalaista pelihistoriaa käydään läpi esitellen 50 peliä isojen kuvien ja lyhyiden tekstiosioiden kera.

Itse kirjan syntyhistoria ulottuu vuoteen 2012, jolloin tamperelaisessa Mediamuseo Rupriikissa järjestettiin näyttely suomalaisesta pelihistoriasta ja siihen kytkeytyvistä monimuotoisista tuotteista. Näyttelyn rakentamiseen osallistui useita hyvin erilaisia toimijoita kansainvälisesti suuntautuneista tutkijoista peliharrastajiin ja pelialan opiskelijoihin. Yhteistyötahojen erilaiset intressit takasivat sen, että näyttely kuvasti kansallista pelihistoriaa monipuolisesti, toki peleihin ja itse pelaamiseen keskittyen. Yleisölle tämä ensimmäinen näyttely oli avoinna vain kuusi päivää, mutta siitä huolimatta se keräsi yli tuhat kävijää.

Tampereelle avattiin noin vuosi sitten Pelimuseo, jonka yhtenä alkusysäyksenä tuo vuosia sitten järjestetty näyttely toimi. Uusi Pelimuseo on saanut laajasti näkyvyyttä valtakunnallisessa julkisuudessa ja myös poikkeuksellisen suuren määrän kävijöitä. Kiinnostus suomalaisten pelien, pelilaitteiden ja pelituotannon historioihin on kasvanut sitä mukaa kun pelien kulttuurinen hyväksyttävyys on lisääntynyt ja kotimainen peliteollisuus on noussut vakavasti otettavaksi ja jopa globaalilla tasolla menestyneeksi liiketoiminnak-

si. YRPU muistuttaa kuitenkin siitä, että peleihin keskittyvän museon suunnittelu ja toteutus on vaatinut pitkäkestoista ja sitkeää työskentelyä.

Pelimuseon ja YRPU:n sidos on sikälikin vahva, että suurin osa kirjassa esitellyistä peleistä on näytteillä ja pelattavissa museossa. Pelinäyttelyistä vastaavat henkilöt ovat todennäköisesti useita kertoja pohtineet samankaltaisia kysymyksiä kuin YRPU:n kirjoittajat ovat kohdanneet: Mitkä pelit poimitaan mukaan mahdollisimman laajasti suomalaista pelialaa käsittelevään teokseen? Mistä peleistä on mahdollista saada hyvää kuvamateriaalia, johon tällainen kirja kuitenkin pitkälti nojaa? Onko olemassa pelejä, joiden mukaan tuloa perustelee se, että niistä voidaan kertoa esittelyteksteissä kiinnostavia anekdootteja? Entä pitääkö mukaan ottaa pelejä, joihin kohdistuu erityistä tutkimuksellista mielenkiintoa? Miten varmistetaan se, että pelejä esitellään teoksessa mahdollisimman laajasti ja maantieteellisesti kattavasti, ja että erilaisten ihmisryhmien suosiossa olevia pelejä käsitellään tasapuolisesti?

YRPU onnistuu yllättämään lukijansa aineistonsa laajuudella. Siinä on avattu yhteensä 50 pelin historiaa käsitellen kutakin peliä aukeaman verran. Peli-genret vaihtelevat RAY:n julkaisemasta raaputusarvasta tekstiviestien avulla Ylen tv-kanavilla pelattuun tietovisaan. Mukana on useita esimerkkejä lautapeleistä, roolipeleistä, rahapeleistä, tietenkin mobiilipeleistä ja jopa yksi urheilulaji.

Ensimmäinen teoksessa kuvattu peli on vuoden 1918 "joulumarkkinoille" julkaistu lautapeli *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918*, joka kuvaa aikansa poliittista tilannetta eli samana vuonna päättyneitä sisällissotaa yllättävän avoimesti. Hätkähdyttävän pelin harmillisen lyhyttä esittelyä täydentää onneksi museonjohtaja Kimmo Antilan kertomus peliin liittyneestä museotyöstä ja yrityksestä ymmärtää pelin kontekstia. Antilan kertoma tarina lautapelin jäljityksestä on omiaan myös valottamaan historiankirjoituksen materiaalisia haasteita sekä sattuman osuutta ymmärryksen rakentumisessa.

Seuraavilta vuosikymmeniltä esitellyiksi valitut pelit, pesäpallo (1922), *Pajatto* (1938), *Afrikan tähti* (1951), ensimmäisenä suomalaisena digitaalisena pelinä pidetty *Nim* (1955) sekä *Kimble* (1967) valottavat hyvin kansallisen pelihistorian erityiskysymyksiä. Vaikka

esimerkit kiistatta ovat suomalaisia pelejä, on jokaisella niillä esikuvien lisäksi useita kiin-nekohtia myös kansainvälisiin tuotantoihin. Esimerkiksi Tahko Pihkalan kehittämässä pe-säpallossa on vaikutteita ainakin saksalaisista, ruotsalaisista, venäläisistä ja amerikkalaisista pallopeleistä, joten aivan suomalaisesta keksinnöstä ei voida puhua, niin kansallispeli kuin pesäpallo onkin. *Pajatso* perustuu 1900-luvun alun saksalaiseen mal-liin ja *Kimble* taas on alun perin amerikkalaisen *Trouble*-pelin Suomeen lisensoitu versio.

1970- ja 80-lukujen taitteesta lähtien pelien olemusta alkaa määrittää entistä enemmän alusta, jolla pelattavaksi peli on suunniteltu. Esimerkiksi Suomen ensimmäinen kaupalli-nen tietokonepeli, Reino Suonion kehittämä *Chesmac*, oli Telmac 1800 -laitteille ohjelmoi-tu shakkipeli, jota levitettiin C-kaseteilla. Commodore 64:n valtavan suosion myötä on luontevaa, että monet YRPU:un valitut 1980-luvun peliesimerkit käsittelevät juuri sille teh-tyjä pelejä ja tuovat esiin niiden kirjoa hyvin erilaisten lajityyppien, jopa mainos- ja lisens-sipelien kautta.

1980-luvulle ajoittuu myös roolipelien leviäminen Suomeen. On erityisen hienoa, että roolipeleistä on kirjaan valikoitu useita esimerkkejä, vaikka ne eivät useinkaan ole olleet samaan tapaan tuotteistettuja ja tiettyihin alustoihin sitoutuneita kuin monet muut pelityy-pit. Roolipelien historiaa on ehkäpä aivan erityisen vaikea kirjoittaa, sillä niihin liittyvä har-rastuskulttuuri on pitkälti toiminut piilossa ja usein materiaalisia jälkiä jättämättä. Onneksi roolipelit on Pelimuseossa ja YRPU:ssa otettu poikkeuksellisen paneutuvalla tavalla huo-mioon.

Roolipeleihin liittyy myös kirjan ehkä hämmästyttävän esimerkki, *Lohikäärmepuuksi* ni-metty radio-ohjelma (Yle 1990), jossa kunakin kertana alustettuun pelilliseen tarinanker-rontatilanteeseen kuuntelijat saattoivat osallistua soittamalla suoraan lähetykseen. Onneksi YRPU:un on saatu mukaan *Lohikäärmepuun* toisen tekijän, Andy Pilkkeen, näkökulma, joka valottaa kiinnostavasti sarjan taustalla olleita intressejä ja tuotannon roolia. Improvi-saatioon, C-kaseteilta ajettuihin ääniefekteihin ja live-lähetysten ajallisiin rajoitteisiin kyt-keytvää muistitietoa on äärimmäisen tärkeä tallentaa, nyt kun se vielä on mahdollista.

1990- ja 2000-lukujen pelejä kuvaavat esimerkit on valittu teoksen tunnusmerkkillistä piirrettä eli ”laajaa kirjoa” vaalien ja erityisen ilahduttavaa on, että mukana on yhtä lailla yksittäisten tekijöiden marginaalisiksi jääneitä pelejä kuin isoiksi kansainvälisiksi menes-tystarinoiksi kasvaneiden yritysten huipputuotteitakin. Rivien välissä pelialustat ja lajityy-pit kertovat omaa tarinaansa – esimerkiksi siitä, miten tärkeä rooli Nokian perinnöllä (ehkäpä jopa onnettomalla N-Gagella) ja mobiilituotantoihin keskittymisellä on ollut 2010-luvun Suomessa, ja toisaalta siitä, ettei PC-pelienkään aikakausi ole kokonaan ohi. Yksi viime vuosien suurista yllätyksistä, vuonna 2015 julkaistun *Cities: Skylines* -kaupunkisuun-nittelupelin huima maailmanlaajuinen menestys, on osoitus siitä, että pieni ja tuore suo-

malainen yritys voi menestyä jopa erittäin kilpaillulla isojen simulaatiopelien markkinoilla.

YRPU:n loppupuolelta löytyy teoksen viimeinen näkökulma-artikkeli, jossa *Pelit*-lehden pitkäaikainen päätoimittaja Tuija Lindén pohtii paitsi pelialaa myös pelilehdistön merkitys-tä pelien kulttuurisen hyväksyttävyyden edistäjänä. Hänen ensi katsomalta hiukan irralli-selta vaikuttava puheenvuoronsa on viime kädessä merkittävä katsaus suomalaisen pelialan pitkään kehityskaareen. Lindénin keskeinen sanoma on, että ala on kehittynyt lasten puuhastelusta ja ”höpöhöpö-teollisuudesta” varteenotettavaksi vientitulojen läh-teeksi, ja vasta tämä on pikkuhiljaa herättänyt suomalaiset laajalla rintamalla arvostamaan omaa pelialaansa. Hänen mukaansa ennen Supercellin ja Rovion menestystä kukaan ei täällä ollut edes kiinnostunut peliteollisuudesta.

Suomalaisten peliyritysten globaali menestys ja erityisesti mobiilipelien tunnettuus maa-ilmalla ovat merkittävästi lisänneet yleistä kiinnostusta kotimaisia pelejä ja alan yrityksiä kohtaan. Suomalaisesta pelialasta on viime vuosina ilmestynyt useita teoksia, kuten Ju-ho Kuorikosken *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka* (2014) ja Elina Lappa-laisen *Pelien valtakunta* (2015). Vaikka nämä toimittajien ja tietokirjailijoiden kirjoittamat teokset eivät täyttäisikään historian tutkimuksen ja tieteellisen kirjoittamisen vaatimuksia, luovat ne silti ansiokkaasti kuvaa suomalaisesta pelialasta ja -teollisuudesta. Näiden li-säksi merkittävässä roolissa suomalaiseen pelialaan keskittyvän tiedon tuottamisessa on toiminut *Pelitutkimuksen vuosikirja*, joka vuodesta 2009 lähtien on pitänyt esillä myös suo-malaisia pelejä ja niihin liittyvää tutkimusta.

Suomeen keskittyvässä ja suomenkielisessä pelikirjallisuudessa YRPU:lla on merkit-tävä tehtävä, vaikka se tietoisesti rajoittuukin ”avausten” tekemiseen. Se tarjoaa huolella valitut, vivahteikkaan ja uteliaisuutta herättävän kattauksen hyvin erilaisia pelejä eri aika-kausilta. Vaikka pelien kontekstoiminen kirjassa jääkin pintapuoliseksi, siinä mainitut asiat avaavat mahdollisuuksia tarkastella esimerkiksi tekijyyden, pelaajuuden, alustojen, laji-tyyppien sekä levityskanavien kysymyksiä. Ottamalla mukaan kuusi näkökulmapuheen-vuoroa, joissa eri tavoin pelialaan liittyvät toimijat saavat omaäänisesti kertoa henkilökohtaisista kokemuksistaan, YRPU:n painoarvo nousee selvästi kahvipöytäkirjal-lisuuden yläpuolelle.

Kaikkein merkittävin YRPU:n ansio taitaa kuitenkin liittyä sen tiiseri-tyyppiseen kiinnos-tavuuden herättelyyn myös sellaisten lukijoiden keskuudessa, jotka eivät jo valmiiksi ole suomalaisen pelihistorian tuntijoita tai välttämättä edes koe olevansa ”pelaajia”. YRPU:n napakat peliesittelyt ja taidolla otetut kuvat nimittäin herättävät lähes vastustamattoman halun tietää suomalaisesta pelihistoriasta lisää. YRPU ei kerro liikaa, eikä varsinkaan lu-paile liikoja, mutta se kutkuttaa lukijan mieltä siihen malliin, että kirjaa on vaikea laskea käsistään. Veikkaan, että Pelimuseossa riittää tulevinakin vuosina kävijöitä, eikä olisi pa-

hitteeksi sekään, jos entistä useammat nuoret intoutuisivat opiskelemaan pelitutkimusta. YRPU onnistuu avaamaan kurkistusaukkoja Suomen satavuotiseen pelihistoriaan, jossa riittää tutkittavaa ja ihmeteltävää.

VIITTEET

Kuorikoski, Juho (2014). *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka*. Saarijärvi: Fobos.

Lappalainen, Elina (2015). *Pelien valtakunta*. Jyväskylä: Atena.

Neogames (2017). Tietoa toimialasta. <https://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>