

Tiia Naskali

## **Digitaaliset pelit näyttelyn aiheena suomalaisissa museoissa**

Digitaalisia pelejä ja pelaamista on esitelty suomalaisissa museoissa jo yli kymmenen vuoden ajan. Näyttelyitä on järjestetty tänä aikana tiettävästi ainakin yhdeksän, joista kaksi on ollut myöhemmin esillä myös toisissa museoissa. Näyttelyt ovat esitelleet yleisölle digipelaamisen historiaa ja arkipäivää sekä tarjonneet nuoruudessaan pelejä pelanneille nostalgisia aikamatkoja menneisyyteen. Suomessa toteutettuja pelinäyttelyitä on ollut esillä muun muassa Tyrvään seudun museossa (nykyisin Sastamalan seudun museo), Mediamuseo Rupriikissa, Satakunnan Museossa, Salon ja Porin taidemuseoissa, Turun linnassa, Sähkämuseo Elektrassa sekä Tekniikan museossa. Tämä kertoo pelien monipuolisesta luonteesta ja siitä, että ne koskettavat monia elämänalueita ja sopivat siten myös monen museon toiminta-alaan <sup>[1]</sup>. Eri puolilla maailmaa järjestettyihin koko digitaalisen pelikulttuurin historiaa käsitteleviin näyttelykokonaisuuksiin, kuten viimeksi Tukholman Tekniikan museossa esillä olleeseen *Game On 2.0* -näyttelyyn, verrattuna suomalaiset näyttelyt ovat olleet suhteellisen pieniä ja aiheeltaan rajatumia.

Kaikki Suomessa toteutetut näyttelyt ovat syntyneet yhteistyöprojekteina, joissa on ollut museoiden lisäksi mukana erilaisin kokoonpanoin alan harrastajia, tutkijoita, opiskelijoita sekä yrityksiä. Se, miksi museot eivät ole toteuttaneet näyttelyitä itse, johtuu siitä, että digitaaliset pelit eivät ole vielä tähän mennessä kuuluneet niiden varsinaisiin vastuualueisiin. Kiinnostusta kuitenkin on, mikä näkyy näyttelyprojektien järjestämisenä ja digitaalisen pelikulttuurin tallennussuunnitelmien etenemisenä museoiden tallennus- ja kokoelmayhteistyötä koordinoivassa ammatillisten museoiden yhteenliittymässä (TAKO).

### **Moninaiset näkökulmat, tuttu peruskonsepti**

Näyttelyt ovat esitelleet digitaalisia pelejä ja pelaamista monista eri näkökulmista ja erilaisin aiherajauksin riippuen toteuttajatahojen intresseistä. Toteutuksen peruskonsepti on kuitenkin pysynyt useimmiten samana ja sisältänyt eri vuosikymmeniltä olevia pelejä, pelilaitteita ja muita oheistuotteita vitriineissä sekä yleisön pelattavina. Näyttelyplansseissa on esitelty pääasiassa digitaalisen pelaamisen historiaa ja arkipäiväistymistä sekä nostettu esiin muun muassa tiettyjä pelejä, pelityyppejä ja laitteita, suomalaista peliteollisuutta ja harrastuskulttuureja sekä pelien ja taiteen välisiä kytköksiä. <sup>[2]</sup>

Pelinäyttelyn aiheen rajaaminen tiettyyn peliin, pelien lajityyppiin tai laitteisiin on toiminut yhtenä tapana esitellä digitaalista pelikulttuuria yleisölle. Rajaus mahdollistaa monenlaiset aihevalinnat, koska pelejä ja lajityyppejä on runsaasti ja pelit ovat vahvasti sidoksissa niitä toistaviin laitteisiin. Mediamuseo Rupriikin (2006) toteuttamassa *READY. Commodoren kulta-aika* -näyttelyssä aihetta tarkasteltiin 1980-luvun suosituksen Commodore -laitevalmistajan näkökulmasta, Porin taidemuseossa

(ja myöhemmin Rosenlew-museossa) taas keskityttiin pelikulttuurin ikoniksi muodostuneeseen Pac-Maniin (2011), ja Turun linnan *Pelien maailmoissa* -näyttely (2012–2013) tutustutti yleisöä lautapeleistä digitaaliseen maailmaan ulottuviin strategia- ja roolipeligenreihin <sup>[3][4]</sup>



Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo -näyttely Museoiden yö tapahtumassa 14.5.2011. Kuvaaja: Janne Karvinen

Kansalliset ominaispiirteet ovat olleet esillä muun muassa Mediamuseo Rupriikissa järjestetyssä *Suomalaiset pelit silloin ja nyt* -näyttelyssä (2012), joka käsitteli suomalaista peliteollisuutta itsenäisen Suomen varhaisista lautapeleistä uusimpiin Angry Birds -versioihin <sup>[5]</sup>. Satakunnan Museon *Mikrokerhoista koteihin. Satakuntalaisen mikroharrastamisen juurilla* -näyttely (2006) esitteli puolestaan tietokoneharrastamisen ja pelaamisen vuorovaikutussuhdetta Porin alueella <sup>[6]</sup>. *Digitaaliarkeologiaa* (2002–2003) Tyrvään seudun museossa esitteli sekin Suomessa 1980-luvulla suosittuja pelejä ja laitteita sekä kotimaisia tietokonevalmistajia <sup>[7]</sup>. Nämä ominaispiirteet ovat siitä kiinnostavia, että ne muistuttavat globaalin ilmiön kansallisista eroavaisuuksista <sup>[8]</sup>.

Laajemmin digitaalisen pelaamisen historiaa ja merkityksiä on esitelty muun muassa Sähkötaikeuseo Elektrassa (2010–2011) ja myöhemmin hieman muunneltuna Tekniikan museossa (2013–2014) järjestetyssä *Pongista Pleikkaan* <sup>[9]</sup>-näyttelyssä <sup>[10]</sup>. TR1 Taidehallissa esillä ollut *Pelikonepeijoonit – Peli- ja tietokonehistorian helmiä* -näyttely (2008) keskittyi taas enemmän peleihin, laitteisiin ja muuhun esineistöön esittelemällä useimmissa näyttelyprojekteissa mukana olleen harrastajaryhmän pelikokoelmia. Näyttelyssä oli mahdollista tutustua muun muassa kotien ja pelihallien pelien eroihin. <sup>[11]</sup> Toistaiseksi ainut taidetta ja pelaamista yhdistänyt näyttely on ollut Salon taidemuseossa järjestetty *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä* (2009–2010), joka esitteli pelien historiaa, mainontaa, pelimusiikkia ja -estetiikkaa, retropelaamista, sekä uudempia pelejä ja peli-ilmiöitä, peliaiheista taidetta ja pelimäisiä taideteoksia <sup>[12]</sup>



Pelaat! -näyttely Salon taidemuseossa keväällä 2010. Kuvaaja: Petri Saarikoski.

Vaikka maailmalla taidetta ja pelejä yhdisteleviä näyttelyitä on järjestetty jo useita, on pelien ja taiteen välisiä kytköksiä esitelty vielä vähän suomalaisissa pelinäyttelyissä, tai ainakaan taide ei ole ollut näkyvässä roolissa näyttelyjen teemassa tai näkökulmassa. Taidemuseossa järjestettyjen peliaiheisten näyttelyjen suunnittelua ja toteutusta käsittelevän pro gradu -tutkimukseni mukaan taiteen ja pelien väliset yhteydet tarjoavat kuitenkin monia mahdollisuuksia tarkastella aihetta kulttuurihistoriallisen näkökannan lisäksi. Pelit voidaan nähdä muun muassa taiteena tai peleissä voidaan nähdä taiteellisia ominaisuuksia. Taidetta voidaan taas tarkastella peliaiheisten tai pelaamiseen viittaavien taideteosten tai niiden pelillisten ominaisuuksien näkökulmasta.<sup>[13]</sup> Muita mahdollisia ja vielä toistaiseksi vähälle huomiolle jääneitä aiheita ovat muun muassa erilaiset alakulttuurit, hyötypelit varhaisista opetus- ja simulaattoripeleistä nykyisiin oppimispeleihin sekä pelien populaarijulkisuus<sup>[14]</sup>



Hanna Haaslahden tietokone-videoinstallaatio Trompe l'oeil Pelaat! -näyttelyssä. Kuvaaja: Petri Saarikoski

## Lopuksi

Pac-Man -näyttelyprojektista saamieni kokemusten sekä muiden näyttelyjen toteutusten perusteella digitaalista pelaamista käsittelevä näyttely rakentuu suhteellisen helposti näyttelyille ominaisen peruskonseptin mukaan. Kuitenkin, jos ja kun halutaan tehdä jotain uutta, kuten esitellä pelejä kokeellisemmista näkökulmista tai osana vaihtoehtoista teemaa, toteuttaa näyttelyn ulkoasu eri tavalla tai esitellä erilaisia esineitä ja asioita, täytyy suunnitteluun paneutua enemmän. Taidetta ja digitaalista pelaamista käsittelevä näyttely voisi esimerkiksi esitellä rinnakkain alkuperäisen pelin ja sitä jollain tavalla tulkitsevan, käsittelevän tai kommentoivan taideteoksen, jolloin yleisö voisi itse tarkastella pelin ja taiteen suhdetta näyttelytekstien esittämien tulkintojen lisäksi tai niiden sijaan.

Jatkossa näyttelyihin tulevat vaikuttamaan yhä enemmän nykyiset digitaalisen pelikulttuurin tallennusta koskevat suunnitelmat, toisin sanoen se, mitä ja miten museot aikovat pelejä ja pelaamista tallentaa. Todennäköistä on myös se, että tallennustyötä tekevien museoiden oma toiminta-ala on nykyistä selvemmin esillä, vaikka yhteistyö alan harrastajien, tutkijoiden ja yritysten kanssa jatkuisikin entiseen tapaan. Mahdollisuuksia on monia ja nähtäväksi jää, minkälainen tulevaisuus digitaalisilla peleillä on museoiden näyttelyissä ja kokoelmissa.

Kirjoittaja on valmistunut filosofian maisteriksi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineesta keväällä 2013 ja työskentelee tällä hetkellä Koneen Säätiön rahoittamassa Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö -tutkimushankkeessa.

## Lähteet:

- Barwick, Joanna, Dearnley, James & Muir, Adrienne: [Where have all the games gone? Explorations on the cultural significance of digital games and preservation. Authors&Digital Games Research Association \(DiGRA\)](#), konferenssiartikkeli 2009.
- Barwick, Joanna, Dearnley, James & Muir, Adrienne: [Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation. Games and Culture 6\(4\) 373-390, 2011.](#)
- [Digitaaliarkeologiaa -näyttely, Pelikonepeijoonit.net \(Internet Archive\).](#)
- Naskali, Tiia: [Digitaaliset pelit museossa – kokemuksia ja havaintoja näyttelyjen suunnittelusta ja toteutuksesta. Digitaalisen kulttuurin pro gradu \(2012\)](#)
- Naskali, Tiia, Suominen, Jaakko & Saarikoski, Petri: The Introduction of Computer and Video Games in Museums - Experiences and Possibilities. HC 2013: 226–245.
- [Näyttely sähköisen ja digitaalisen pelaamisen historiasta 24.4.2013 - 26.1.2014. Tekniikan museon tiedote 24.4.2013.](#)
- [Pelien maailmat avautuvat Turun linnan uudessa näyttelyssä. Turku.fi \(26.4.2012\).](#)
- [Pelikokoelman aarteita esillä Tampereella. Manu, Pärssinen, V2.fi \(11.4.2008\).](#)
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko: [Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa - Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Julkaisussa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli \(toim.\) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009.](#)
- Saarikoski, Petri: [Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa – Salon taidemuseon Pelaa!-näyttely 2009. Julkaisussa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli \(toim.\) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010.](#)
- Toivanen, Vaula: Suomalaiset pelit silloin ja nyt – Haastattelussa Rupriikin pelinäyttelyn tuottaja Annakaisa Kultima. Tekniikan Waiheita 3/12 2012. Tekniikan Historian Seura YHS ry., Helsinki.

1. Naskali, Suominen & Saarikoski 2013; Barwick, Muir & Dearnley 2011. [↑](#)
2. Saarikoski 2010. [↑](#)
3. Pelien maailmat avautuvat Turun linnan uudessa näyttelyssä. Turku.fi (26.4.2012). [↑](#)
4. Naskali 2012. [↑](#)
5. Toivanen 2012. [↑](#)
6. Saarikoski 2010. [↑](#)
7. Digitaaliarkeologiaa -näyttelystä lyhyesti Pelikonepeijoonien vanhoilla sivuilla (Internet Archive). [↑](#)
8. Saarikoski & Suominen 2009 [↑](#)
9. Sähkötieteiden museon Elektrassa näyttelyn nimi oli: Sähköistä pelikulttuuria – Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan. [↑](#)
10. Näyttely sähköisen ja digitaalisen pelaamisen historiasta 24.4.2013 - 26.1.2014. Tekniikan museon tiedote (24.4.2013). [↑](#)
11. Pelikokoelman aarteita esillä Tampereella. Manu, Pärssinen. V2.fi (11.4.2008). [↑](#)
12. Saarikoski 2010, 135. [↑](#)
13. Naskali 2012. [↑](#)
14. Naskali, Suominen & Saarikoski 2013. [↑](#)