

# Pelien kulttuuriperintöä vaalittava harrastajien ja museoiden yhteistyössä

Lektio 9.10.2020 Tampereen yliopistossa

**Niklas Nylund**  
Suomen pelimuseo

Olen pelannut erilaisia pelejä niin kauan kuin muistan. Monet varhaisimmista lapsuudenmuistoistani liittyvät Pongin, Commodore 64:n ja Nintendo Game & Watchin kaltaisilla digitaalisilla laitteilla pelaamiseen. Nämä pelit ovat olleet osa elämäni melkein 40 vuoden ajan ja joskus huomaan ajattelevani niitä nostalgisesti, kuin jotakin, jonka olen kerran kokenut, mutta joka on nyt saavuttamattomissa. Kun seuraan retropelaamisen ympärillä käynnissä olevaa kiihkeää keskustelua, on selvää, että muutkin kokevat nostalgiaa videopelihin liittyen. Mutta mitä me itse asiassa kaipaamme nostalgisoidessamme pelejä?

Olen työskennellyt museotutkijana paljon kauemmin kuin olen ollut pelitutkija. Vuosien varrella työni Mediamuseo Rupriikissa johti minut kontaktiin pelihistorian mutta myös kaikenlaisten pelien tallettamisesta kiinnostuneiden fanien ja harrastajien kanssa. Tuotimme yhdessä näyttelyitä, jotka käsitelivät pelejä, ja aloimme myös haaveilla pysyvästä peleille omistetusta museosta. Näiden keskusteluiden edetessä minulla vahvistui tunne siitä, ettemme oikeastaan tiedä, miten museoiden pitäisi käsitellä pelejä tai mitä pelien kulttuuriperintö tarkalleen ottaen tarkoittaa. Minkä kanssa lopulta olemme tekemisissä, kun teemme näyttelyitä peleistä? Mitä muistamme? Mitä kaipaamme?

Pelitutkimuksen ja kulttuuriperintötutkimuksen risteyskohtaan sijoittuvan väitöskirjani nimi on *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*, ja se on kuuden vuoden tutkimuksen huipentuma. Neljä ensimmäistä vuotta tein väitöskirjaani päivätöiden ohessa, mutta viimeiset puolitoista vuotta sain keskittyä siihen Hedmanin säätiön ja Suomen Kulttuurirahaston apurahojen ansiosta. Ajattelen nyt, että väitöskirjani on itselleni eräänlainen muistio tai muistijälki, joka kartoittaa tutkimusmatkani pelien, pelaajien, kulttuuriperinnön ja niin sanottujen ”kulttuuriperintöyhteisöjen” pariin.

Esitän seuraavaksi käsitykseni siitä, mitä tapahtuu, kun alamme ajatella pelejä kulttuuriperintönä.

Väitöskirjani koostuu neljästä artikkelista ja niitä yhdistävästä yhteenvedosta. Yhteenvedo perustuu artikkelien havaintoihin, joiden pohjalta se rakentaa laajemman teoreettisen kehyksen, joka yhdistää kulttuuriperintökysymyksiä ja pelien tallettamiseen tähtäävää tutkimusperinnettä. Väitöskirja on näin ollen läpeensä poikkitieteellinen työ, jossa yhdistyvät kulttuuriperintötutkimuksen ja pelitutkimuksen mutta myös osallistavan kulttuuriperinnön ja pelien tallettamisen tutkimukset. Vaikka osassa väitöskirjan artikkeleista hyödynnetään erilaisia empiirisiä tiedontuotantomenetelmiä, on yh-

---

teenveto pohjimmiltaan teoreettinen. Se hyödyntää teoreettista triangulaatiota kartoittaakseen ja määritelläkseen ne teoreettiset käsitteet, joita tarvitaan, jos haluamme ymmärtää pelejä kulttuuriperintönä, ja tarjoaa kriittisen näkökulman siihen, mitä tapahtuu, kun peleistä tulee kulttuuriperintönä.

Väitöskirjani yhteenvedo koostuu neljästä päähavainnosta, jotka esittelen seuraavaksi.

Ensinnäkin meidän on ymmärrettävä, etteivät pelit ole olemassa muusta yhteiskunnasta irrallaan ja että ne kiinnostavat hyvin monenlaisia sidosryhmiä ja yhteiskunnallisia toimijoita siitäkin huolimatta, että länsimaissa on viimeisen viidenkymmenen vuoden ajan ollut tapana ajatella pelejä yhteiskunnan ulkopuolella olemassa olevana ilmiönä. On selvää, etteivät pelit, ja kaikkein vähiten digitaaliset pelit, ole yllä mainitun ajanjakson aikana juurikaan kiinnostaneet perinteisiä kulttuuriperintötoimijoita ja muistiorganisaatioita. Pelien tallettamista edistävätkin aloitteet ovat sen sijaan tulleet pelaajilta itseltään ja heidän muodostamiltaan yhteisöiltä, kuten verkon laittomia roistoarkistoja (*rogue archives*) ylläpitäviltä tahoilta ja erilaisilta pelien säilyttämiseen tähtääviltä koodausaloitteilta. Olen väitöskirjassani käsitellyt näitä pelien tallettamiseen tähtäviä aloitteita kulttuuriperintöyhteisöinä ja määritellyt ne tahoiksi, jotka tekevät kulttuuriperintötyötä virallisten muistiorganisaatioiden ulkopuolella. Nämä ryhmät ovat selvästi syvästi kiinnostuneita peleistä, ja niillä on monesti jaettu käsitys siitä, minkälaista pelien kulttuuriperintö on. Museaalisesta näkökulmasta kulttuuriperintöyhteisöjen näkökulma korostaa kuitenkin pelejä tuotteina eli pelattavia digitaalisia ohjelmia ja pelikaupoissa esillä olevia myyntilaatikoita tai pelien tallentamiseen käytettyjä levykkeitä. Väitöskirjassani huomautan, että pelien kulttuuriperinnön pitäisi kiinnostaa muitakin sidosryhmiä, kuten vaikkapa poliittisia toimijoita, vakiintuneita kulttuuriperintöorganisaatioita,

akateemisia tutkijoita, erilaisia pelaajien muodostamia yhteisöjä ja peliteollisuutta. Nämä ovat kaikki potentiaalisia kulttuuriperinnön sidosryhmiä, joilla on kaikilla omat näkökulmansa peleihin ja niiden muodostamaan kulttuuriperintöön. Ne on syytä ottaa kaikki huomioon keskusteltaessa siitä, mitä pelien kulttuuriperintö tarkoittaa.

Toiseksi, vaikka aikaisemmissa pelien tallettamista koskevissa tutkimuksissa on suurelta osin käsitelty pelejä pelattavina ja toiminallisina teknologisin artefakteina (eli pelattavina peleinä), osoitan, että ne ovat itse asiassa olemassa paljon monimutkaisemmassa suhteessa pelaajiinsa ja niiden ympärille syntyviin fyysisiin ja digitaalisiin efemeerisiin artefakteihin. Pelit tarvitsevat pelaajia merkitystensä muodostumiseen, aivan kuten kirjat tarvitsevat lukijoita ja elokuvat katsojia. Pelaajat ja heidän muodostamansa yhteisöt, jotka osallistuvat merkitysten luomiseen, tekevät mahdolliseksi peleistä puhumisen. Pelit ovat siten olemassa digitaalisina ohjelmina, mutta niihin liittyy myös materiaallinen ja diskursiivinen ulottuvuutensa. Siksi esitän teoreettisen rakennelman, joka ymmärtää pelit kolmentyyppisten artefaktien (digitaalisten, materiaalisten, diskursiivisten) ja varsinaisen pelaamisen yhdessä muodostamaksi kokonaisuudeksi. Mallin mukaan pelit koostuvat ensinnäkin toiminnallisista digitaalisista ohjelmista ja muista digitaalisista artefakteista. Toiseksi ne ovat olemassa materiaalisina artefakteina, kuten pelilaatikoina, tallennusvälineinä ja fyysisinä laitteina, sekä monenlaisina efemeerisinä artefakteina, jotka liittyvät niiden tuotantoon ja käyttöön, eli markkinointimateriaalina, kehitysaineistoina, erityyppisinä materiaalisina prototyypeinä sekä pelaajien tekeminä muistiinpanoina. Kolmanneksi pelit ovat tallettamisen näkökulmasta olemassa myös aineettomina ja diskursiivisina käytänteinä, kuten leikkiin liittyvinä taitoina ja muina hiljaisen tiedon muotoina mutta myös itse pelaamistapahtumana tai -aktiiviteettina. Koska nämä digitaalisuuden, diskursiivisuu-

---

den ja materiaalisuuden mutta myös pelien ja pelaamisen väliset suhteet ovat monimutkaisia, auttaa väitöskirjan yhteenvedossa esitelty nelitahoinen pelien ontologiaa kuvaava malli museoita ja muita kulttuuriperintötoimijoita käsittelemään pelejä kokoelmissaan ja näyttelyissään.

Kolmanneksi näytän, että pelit muuttuvat, kun niistä tehdään kulttuuriperintöä, ja että ne ovat paraikaa läpikäymässä kulttuuriperintöprosessia. Kun verkossa toimivat kulttuuriperintöyhteisöt tallettavat pelejä murtamalla niiden kopiosuojaukset (eli "crackaamalla" ne), ne eivät vain muuta digitaalisia tiedostoja omaksi mukavuudekseen, vaan myös määrittävät sitä, mikä on pelien kulttuuriperinnölle oleellista. Vastaavasti, kun museot esittelevät fyysisiä pelien myyntilaitteita lasivitriineissä, ne vaikuttavat siihen, miten pelejä tulisi kohdella, ja muuttavat samanaikaisesti pelejä ex-peleiksi, joita ei enää voi pelata. Kun laittomat verkossa toimivat roistoarkistot koostavat luetteloita olemassa olevista peleistä, ne samanaikaisesti muokkaavat käsityksiämme peleistä, usein sivuuttamalla koko ajatuksen siitä, että monenlaiset ihmiset pelaavat niitä, tai keskittymällä peleihin kaupallisen peliteollisuuden tuotteina, sen sijaan että ymmärtäisivät pelit pelaajien, modaaajien ja pelinkehittäjien yhdessä luomina ja jatkuvasti muuntelemina monimutkaisina kulttuurituotteina. Väitänkin, että kun alamme käsitellä pelejä kulttuuriperintönä ja nostalgisoida niitä, emme vain säilytä ja tallenna niitä, vaan myös muutamme niitä. Tämä muutos ei kuitenkaan ole automaattista tai hallitsematonta, sillä refleksiiviset kulttuuriperintötoimijat, kuten museot, voivat jatkossa tulla tietoisemmiksi siitä, miten kulttuuriperintöprosessi muuttaa pelejä, jolloin ne voivat ryhtyä aktiivisesti edistämään näkökulmia, jotka muuten unohdettaisiin tai sivuutettaisiin.

Neljänneksi ja viimeiseksi kiinnitän huomiota siihen tosiasiaan, että pelit kulttuuriperintönä sijaitsevat ideologisten ja

poliittisten konfliktien keskipisteessä. Eri sidosryhmillä on erilaiset ja ristiriitaiset tavoitteet pelien kulttuuriperinnölle. Toimijoiden välisessä diskursiivisessa valtataistelussa voitolle pääsevät näkemykset alkavat muokata ymmärrystämme peleistä ja pelien kulttuuriperinnöstä, etenkin jos vakiintuneet muistiorganisaatiot ja muut institutionaaliset toimijat ryhtyvät toistamaan niitä. Se, että pelien säilyttäminen on tapahtunut virallisten kulttuuriperintöprosessien ulkopuolella, on voimistanut käsityksen siitä, että pelit ovat jotain aintulaatuista ja että ne ja niiden kulttuuriperintö ovat olemassa muusta yhteiskunnasta irrallaan. Se on myös synnyttänyt ajatuksen, että pelien säilyttäminen vaatii pääasiassa teknistä osaamista koodauksen ja tietokonejärjestelmien kanssa. On selvää, että tekninen osaaminen on hyvin tärkeää pelien kulttuuriperintöä tallettaessa, varsinkin kun tiedämme, että 40-vuotiaan pelin pitäminen pelattavana edellyttää kaikenlaista erikoistietoa koodista ja laitteistosta, mutta huomautan, ettei se voi olla ainoa kehys, jonka kautta pelien kulttuuriperintöä tarkastellaan.

Väitöskirjan tarkasteluosiossa esitän näkemyksen, että pelien kulttuuriperinnön kokonaisvaltainen ymmärtäminen edellyttää siihen liittyvien sidosryhmien välistä aktiivista keskustelua ja yhteistyötä. Museoiden ja tutkijoiden on kuunneltava erilaisia sidosryhmiä ja pyrittävä lieventämään niiden välisiä jännitteitä sekä edistämään näkökulmia, jotka muuten jätettäisiin huomiotta tai sivuutettaisiin. Sen sijaan, että ymmärtäisimme pelien kulttuuriperinnön jonakin, joka kiinnostaa vain pelejä käsitteleviä kulttuuriperintöyhteisöjä tai peliyrityksiä, tarvitsemme vuoropuhelua näiden eri toimijoiden välillä. Meidän on kutsuttava myös muita sidosryhmiä keskusteluun pelien kulttuuriperinnön luonteesta sekä sisällytettävä pelien tallettaminen myös museoiden ja muiden muistiorganisaatioiden toimintaan. Väitän, että kulttuuriperintölaitoksilla, kuten museoilla, olivatpa ne peleistä kiin-

---

nostuneita ammatillisia museoita tai harrastajien perustamia pelimuseoita, jotka ovat kiinnostuneita aktiivisemmän sosiaalisen roolin ottamisesta, on käytössään sellaisia työkaluja, jotka voivat auttaa lieventämään väitöskirjan havaintojen synnyttämiä huolenaiheita. Museot ovat toisin sanoen sosiaalisia toimijoita, jotka voivat ottaa kulttuuriperintöprosessissa refleksiivisen roolin. Se tarkoittaa, että ne voivat lähestyä pelien kulttuuriperintöprosessia itsekriittisesti sekä huomioida keskustelussa mukana olevien sidosryhmien välisiä valtasemia. Siten ne voivat myös auttaa lieventämään sidosryhmien välisiä jännitteitä.

Tätä refleksiivisyyttä voidaan soveltaa siihen, minkä tyyppiisiä artefakteja verkkonäyttelyissä ja niiden fyysisissä vastineissa on esillä tai minkälaisia artefakteja säilytetään erilaisissa kokoelmissa, olivat ne sitten ammatillisten museoiden tai amatöörikeräilijöiden ylläpitämiä. Pelien kulttuuriperinnön ymmärtäminen niin, että se koostuu muustakin kuin pelattavista peleistä tai kaupallisten pelien myyntilaitteista, on tärkeä ensimmäinen askel entistä useampia sidosryhmiä huomioon ottavan inklusiivisen pelien kulttuuriperinnön tuottamisessa. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi piraattilevyjen, pelaajien muistiinpanojen, kehitysmateriaalin tai pelien läpiluohjeiden tallettamista ja esittelyä peliteollisuuden valmistamien tuotteiden rinnalla. Vastaavasti refleksiivisyys voi tarkoittaa siitä, että pelien kulttuuriperinnön kanssa tekemisissä olevat tahot kiinnittävät enemmän huomiota siihen, keiden representaatioita ja kiinnostuksen kohteita tallettuu museoiden kokoelmiin kuuluvissa peleissä, tai että pelaamista esittelevät kuvat ja muut tallenteet näyttävät pelaajien laajan kirjon. Nämä kysymykset ovat tärkeitä, jottei pelaamisesta ja pelien kulttuuriperinnöstä piirry kuvaa toimintana joka kiinnostaa vain nuoria valkoisia miehiä – jotka ovat monissa tapauksissa olleet yliedustettuja peleistä ja pelikulttuurista pu-

huttaessa – koska tiedämme olemassa olevasta tutkimuksesta, että monet muutkin ryhmät pelaavat pelejä.

Refleksiivisyys voi myös auttaa lieventämään sidosryhmien välisiä jännitteitä ja näkemään nostalgiaan pohjaavan teknologisen determinismin ja sen pelattavia pelejä korostavan kulttuuriperintönäkemyksen taakse. Kuten todettua, ei pelkkä pelien pelaaminen auta ymmärtämään niiden yhteiskunnallisia ulottuvuuksia, joten museoiden on talletettava myös muita artefakteja kuin pelattavia pelejä voidakseen kokonaisvaltaisesti kertoa pelien roolista ja merkityksestä. Se tarkoittaa pelien kontekstualisointia historiallisina artefakteina, jotka perustuvat historiallisesti ja materiaalisesti paikannettuihin teknologioihin, tuotantoympäristöihin, fanien käyttäytymiseen ja kulttuurisiin merkitysprosesseihin. Se tarkoittaa myös, että pelattavien pelien lisäksi on huomioitava peleihin liittyvä paratekstuaalinen ja metatekstuaalinen materiaalisuus ja että pelien tallettamisesta kiinnostuneiden sidosryhmien on käsiteltävä pelaamista (eikä vain pelejä) tallettamisen kohteena, sekä talletettava ja kontekstualisoitava tapoja, joilla ihmiset ovat historiallisesti olleet pelien kanssa vuorovaikutuksessa.

Edellä hahmoteltu paradigmaattinen muutos pelien tallettamisessa, jossa toiminnan painopiste siirtyy pois pelattavista peleistä kohti muita artefakteja ja pois sukupuolittuneista peliharrastajista (“gamereista”) ja kohti inklusiivisempaa ymmärrystä pelaamisesta ja sen sidosryhmistä, edellyttää pelien ymmärtämistä osana muuta kulttuuria mutta myös sen ymmärtämistä, että pelit muuttuvat niistä kiinnostuneiden sidosryhmien tehdessä työtä niiden säilyttämiseksi. Keräilijöillä, muistiorganisaatioilla, internetin laittomilla roistoarkistoilla ja muilla sidosryhmillä on kaikilla omat tavoitteensa ja näkökulmansa, joiden yhteensopivuus voidaan varmistaa tarkastelemalla niitä refleksiivisesti. Kuten todettua,

---

ovat harrastajavetoiset talletustoimenpiteet jo alkaneet määrittellä sitä, mikä on tärkeää yleiselle pelien kulttuuriperinnölle, ja alkaneet siten toimia portinvartija-asemassa pelien kulttuuriperinnön määrittelyssä. Siksi peleistä kiinnostuneiden sidosryhmien tulee tehdä aktiivisesti työtä sen eteen, että myös muita näkökulmia sisällytettäisiin keskusteluun. Museoilla ja muilla muistiorganisaatioilla, ainakin pohjoismaisilla ammattimuseoilla, on tarvittavat välineet ja asiantuntemus oman valta-asemansa tunnistamiseen ja edellä hahmotellun kaltaiseen inklusiivisuuteen tähtäävään toimintaan. Näitä toimenpiteitä seuraten tulee mahdolliseksi muuttaa pelien kulttuuriperintöprosessin painopiste positivistisesta "pelaajien kulttuuriperinnöstä" kriittiseksi "pelien ja pelaamisen kulttuuriperinnöksi".

Vastatakseni lektion alussa esitettyihin kysymyksiin tämä tarkoittaa, että pelien kulttuuriperinnön tulee olla muutakin kuin nostalgiaa. Tärkein argumentti pelien käsitteellistämiseksi kulttuuriperinnöksi on se, että se helpottaa museoiden ja muiden sidosryhmien pääsyä nostalgisten lapsuuskokemusten kaipuun taakse ja kiinni rakenteisiin, joissa yksilöinä elämme. Sellainen vuorovaikutus, jonka pelit mahdollistavat – niiden taikaympyrä (*magic circle*) – ei kuulu vain lapsuuteen tai menneisyyteen, tai tiettyjen historiallisten pelilaitteiden yhteyteen. Se on pikemminkin jotakin, johon voimme leikkiä ihmisinä (*homo ludens*) palata ajankohdasta ja iästämme riippumatta.

Toivon, että pelien ymmärtäminen kulttuuriperintönä auttaa meitä suhtautumaan kriittisemmin niiden tallettamiseen. Toivon myös, että se auttaa vaalimaan ja ylläpitämään niitä ajatuksia, toiveita ja maailmassa olemisen tapoja, joiden pariin kaipaamme nostalgisoidessamme pelejä. Näinä epävarmoina aikoina tarvitsemme kaiken mahdollisen tuen selviytyäksemme maailman mullistusten keskellä, ja juuri pelit ja pela-

minen auttavat meitä ylläpitämään ja mahdollistamaan sellaisia sosiaalisia suhteita ja olemisen tapoja, jotka tekevät elämästä nautittavampaa.

Nylund, Niklas. 2020. "Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions". Väitöskirja, Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1697-6>.