

DIGITAALISET PELIT MUSEOSSA

KOKEMUKSIA JA HAVAINTOJA NÄYTTELYJEN
SUUNNITTELUSTA JA TOTEUTUKSESTA

Tiia Naskali
Pro gradu -tutkielma
Turun yliopisto
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma
Digitaalinen kulttuuri
Joulukuu 2012

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/ Humanistinen tiedekunta

NASKALI, TIIA: Digitaaliset pelit museossa – kokemuksia ja havaintoja näyttelyjen suunnittelusta ja toteutuksesta

Pro gradu, 105s., 6 liites.

Digitaalinen kulttuuri

Joulukuu 2012

Tutkimuksen tarkoituksena oli esitellä kokemuksia ja havaintoja, joita digitaalista pelaamista käsittelevien näyttelyjen järjestämisestä taidemuseoon on saatu. Esimerkkeinä toimivat Suomessa järjestettyjen *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo-* ja *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä* -näyttelyjen suunnitteluprosessit. Näyttelyprojektien roolia tarkastellaan työssä osana digitaalisten pelien kulttuuriperintöprosessia. Koska taidemuseo toimi esimerkkinä näyttelyjen yhteisenä kontekstina, tuo tutkimus esille myös taiteen ja pelien välisiä yhteyksiä sekä taidemuseon tarjoamia mahdollisuuksia peliaiheisille näyttelyille.

Tutkimus on kvalitatiivinen, ja se etenee yksittäisestä yleiseen, eli näyttelyprosessien tarkastelusta kohti näyttelyjen laajempia merkityksiä. Aineistona toimivat näyttelysuunnittelusta ja toteutuksesta kerätyt dokumentit sekä puolistrukturoidut asiantuntijahaastattelut, joiden avulla olen pyrkinyt syventämään omia kokemuksiani aiheesta.

Esimerkinäyttelyt vahvistivat osaltaan digitaalisten pelien kulttuuriperintöprosessia. Museo näyttelyn tilana antaa jo lähtökohtaisesti lisämerkityksiä siellä esiteltäville esineille ja asioille, koska museo toimii kulttuuriperintöä säilyttävänä ja esittelevänä instituutiona. Prosessista kertoo myös se, että näyttelyssä esillä olleiden pelien menettämistä pelätään. Pitkään peliharrastajien vastuulla ollut pelikulttuurin ja sen esineistön tallentaminen on alkanut herättää kiinnostusta myös instituutiotasolla, kuten museoiden tallennus- ja kokoelmayhteistyötä koordinoivassa ammatillisten museoiden yhteenliittymässä (TAKO). Tallennuspuheeseen liittyy pelko jonkin tärkeän menettämisestä, ja siitä, että digitaaliset pelit aletaan nähdä todisteina menneestä.

Monet pelit ovat myös muuttuneet alkuperäisestä tarkoituksestaan erilaisiksi tulkinnoiksi, viittauksiksi ja tuotteiksi, kuten esimerkiksi peliaiheiseksi taiteeksi. Pelien ja taiteen väliset yhteydet tarjoavat digitaalista pelaamista käsitteleville näyttelyille monia eri mahdollisuuksia ja lähtökohtia suunnitteluun. Pelejä voidaan tarkastella taiteena tai keskittyä niiden taiteellisiin ominaisuuksiin. Taidetta voidaan tarkastella puolestaan sen peliaiheisten tai pelaamiseen viittaavien taideteosten näkökulmasta tai taiteen pelillisten ominaisuuksien näkökulmasta. Tutkimuksen mukaan taidenäkökulma antaa potentiaalisen vaihtoehdon käsitellä digitaalista pelaamista kulttuurihistorialliseen näkökantaan perustuvan peruskonseptin lisäksi.

Kokemukset pelinäyttelyn suunnittelusta yhdessä aiheesta kirjoitetun tutkimuskirjallisuuden ja muiden näyttelyjen havainnoinnin kanssa avaavat uusia näkökulmia ja ideoita pelinäyttelyjen suunnitteluun.

Asiasanat:

Digitaaliset pelit, näyttelyt, näyttelysuunnittelu, kulttuuriperintö, digitaalinen kulttuuri, taidemuseot

Digitaaliset pelit museossa – kokemuksia ja havaintoja näyttelyjen suunnittelusta ja toteutuksesta

1. Johdanto	1
1.1 Tutkimusaihe, tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset	1
1.2 Aineisto	3
1.3 Aikaisempi tutkimus ja käsitteet	6
1.4 Digitaaliset pelit osana museotoimintaa	13
2. <i>Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo – pieni opiskelijatyönä valmistunut pelinäyttely ja siitä saadut kokemukset.....</i>	19
2.1 Suunnitteluprosessi	19
2.1.1 Ideasta kohti toteutusta.....	21
2.1.2 Valmis näyttely	33
2.1.3 Näyttelyprojektin arviointia	36
2.2 <i>Pac-Man - vanhempi kuin Porin taidemuseo – näyttelyprosessista opittua.....</i>	45
3. <i>Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä – keskisuuri digitaalista pelaamista koskeva näyttely Salon taidemuseossa</i>	54
3.1 Näyttelyn tausta ja toteutus	54
3.2 Järjestäjien kokemukset näyttelyn toteutuksesta ja sen onnistumisesta.....	68
4. Digitaalisia pelejä käsittelevien näyttelyjen tulevaisuus.....	75
4.1 Digitaalisten pelien ja pelaamisen kulttuuriperintöprosessi.....	75
4.2 Digitaaliset pelit taidemuseossa ja näyttelyn aiheena	84
5. Lopuksi.....	92

Lähdeluettelo

Liitteet

1. Johdanto

1.1 Tutkimusaihe, tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Digitaalisten pelien pelaaminen on kuulunut jo muutaman vuosikymmenen ajan yhä useamman ihmisen elämään nuoruusvuosien yli jatkuvana toimintana.¹ Ensimmäisiä digitaalisia pelejä pelanneet ovat nyt aikuisia, joilla on omia lapsia ja lastenlapsia. Pelikulttuurien synty Suomessa -tutkimushankkeen Pelaajabarometrin 2011² mukaan digitaalisia pelejä pelaa 79 % väestöstä³ ja pelaajien keski-ikä on tällä hetkellä 36,9 vuotta. Pelkästään viihdepelejä pelaavien keski-ikä on 36,1 vuotta. Kolmen vuoden seurannassa on havaittu pelaamisen yleistymistä. Miesten pelaaminen ja aktiivinen pelaaminen on yleistynyt, mutta naisten pelaaminen on joissakin ikäryhmissä hieman vähentynyt.⁴ Pelaamisen suosion voidaan katsoa kertovan muun muassa ihmisten vapaa-ajan mieltymyksistä, tietotekniikan kehityksestä, uudenlaisesta yhteisöllisyydestä, peliteollisuudesta ja elämästämme monella tapaa teknistyneessä nykyyhteiskunnassa. Suosio on vaikuttanut osaltaan myös siihen, että näitä pelejä voi nähdä nykyään myös museossa.

Vaikka digitaalisten pelien historia onkin suhteellisen nuori, on sen aikana tapahtunut paljon. Tämä johtuu siitä että peliteollisuus on tulevaisuusorientoituneena alana tiiviisti kytköksissä teknologian kehitykseen, minkä vuoksi pelejä ja niitä toistavia laitteita tuotetaan koko ajan lisää. Ensimmäiset tietokonepelit olivat tietokoneistettuja ja simuloituja versioita vanhoista ei-digitaalisista lauta- ja korttipeleistä, ja niiden historia ulottuu 1950-luvulle.⁵ 2000-luvun alusta lähtien pelejä on pelattu ja niitä on suunniteltu erilaisille konsoleille, tietokoneille ja matkapuhelimille. Vaikka digitaaliset pelit kehittyvät yhdessä uuden teknologian kanssa, hyödyntävät ne usein edellisinä vuosikymmeninä kehitettyjä perusideoita.⁶

¹ Suominen 2009, 243; Kallio & Kaipainen & Mäyrä 2007, 5.

² Turun, Tampereen ja Jyväskylän yliopistojen tekemä tutkimushanke. Karvinen & Mäyrä 2011.

³ Digitaalisten tietokoneella tai konsoleilla pelattavien viihdepelien lisäksi mukana ovat myös verkkorahapelit sekä digitaaliset opetuspelit.

⁴ Karvinen & Mäyrä 2011, 20–24.

⁵ Mäyrä 2008, 52–58.

⁶ 1960–70-luvuilla pelit siirtyivät tutkimuslaitoksista pelihalleihin ja baareihin, jolloin peliviihettä tuotettiin kasvavan lähiönuorison kulutushyödykkeeksi. 1980-luvulla teknologian kehityksen myötä pelit tulivat audiovisuaalisesti näyttävämmiksi ja uusia peligenrejä syntyi. 1990-luvulla peleistä tuli yhä elokuvamaisempia niiden audiovisuaalisten elementtien (interaktiivisuus, ääni ja grafiikka) vuoksi ja suuret pelitalot alkoivat samalla syrjäyttää yksittäisiä pelintekijöitä. Lehtonen & Kyllönen 2010, 4–9.

Pro gradu -tutkielmani aiheena ovat digitaalisia pelejä ja pelaamista koskevat museonäyttelyt Suomessa ⁷. Tarkastelen digitaalista pelaamista käsittelevien näyttelyjen suunnittelua ja toteutusta sekä pelejä museonäyttelyn aiheena. Vaikka keskityn työssäni vain Suomessa järjestettyihin pelinäyttelyihin, tuon esille joitakin esimerkkejä myös Suomen ulkopuolelta. Tavoitteenani on selvittää näyttelysuunnittelusta saatujen kokemusten perusteella, miten pelinäyttely rakentuu ja minkälaisia merkityksiä näyttelyn järjestäminen museoon sisältää.

Alkuperäisenä tarkoitukseni oli tehdä aiheesta soveltava työ, jonka lopputuloksena olisin tuottanut ohjeet tai neuvoja pelinäyttelyitä suunnitteleville. Kiinnostuin kuitenkin työn edetessä enemmän siitä, minkälaisia merkityksiä pelinäyttelyn järjestäminen museoon sisältää. Yhtenä syynä tähän on aiheen ajankohtaisuus Suomessa. Pelit ovat vasta viimeisen kymmenen vuoden sisällä alkaneet vähitellen näkyä museoissa, ja pelien merkitystä osana kulttuuriamme ja niiden tallentamista pohditaan parhaillaan. Tämän vuoksi päädyin tarkastelemaan pelejä kulttuuriperinnön näkökulmasta. En voinut myöskään sivuuttaa sitä tosiasiaa, että molemmat esimerkinäyttelyt järjestettiin taidemuseossa. Siksi tuntui luontevalta pohtia myös taidemuseon merkitystä näyttelyjen yhteisenä kontekstina ja sen tarjoamia mahdollisuuksia pelinäyttelyille.

Päätutkimuskysymykseni on: Minkälaisia kokemuksia digitaalista pelaamista käsittelevien näyttelyjen suunnittelusta taidemuseoon on saatu?

Alakysymyksillä haluan tarkentaa pääkysymystäni: Minkälainen rooli näyttelyn järjestämisellä on osana digitaalisen pelaamisen kulttuuriperintöprosessia? Minkälaisia mahdollisuuksia taidemuseo ja taide-näkökulma peleihin tarjoavat pelinäyttelyille?

Tutkielmani on osittain soveltava, ja siihen kuuluu oman näyttelyprojektin *Pac-Man -vanhempi kuin Porin taidemuseo*⁸ suunnittelu, toteutus ja lopputuloksen arvioiminen. Olen valinnut sen lisäksi vain yhden näyttelyn lähempään tarkasteluun, jolloin voin keskittyä molempien suunnitteluprosesseihin syvemmin. Vertailen omaa projektiani Salossa vuoden 2009–2010 vaihteessa järjestettyyn *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä* -näyttelyyn⁹. Rakennan tutkimukseni näyttelysuunnittelusta saamieni omakohtaisten kokemusten reflektoinnista kohti laajempaa selvitystä siitä, mistä digitaalista pelaamista käsittelevässä näyttelyssä on kyse.

⁷ Olen rajannut tutkielmani koskemaan vain digitaalisia pelejä, joten en käsittele tässä yhteydessä analogisia lauta- tai korttipelejä koskevia museonäyttelyitä.

⁸ Käytän näyttelyprojektista jatkossa lyhyempää nimitystä *Pac-Man* -näyttely.

⁹ Käytän näyttelystä jatkossa lyhyempää nimitystä *Pelaa!* -näyttely.

Päädyin tähän aiheeseen, koska halusin hyödyntää pro gradu -työssäni taidehistorian, kulttuurituotannon ja museologian sivuaineopintojani. Aiheeni muotoutui luontevasti digitaalisen pelaamisen ja museonäyttelyjen suunnittelun ympärille. Lisäksi koulutusohjelmamme oli ollut hiljattain mukana Salon taidemuseossa 20.11.2009–31.1.2010 esillä olleen *Pelaa!* -näyttelyn suunnittelussa ja toteutuksessa. Sain vielä lisää varmuutta työn tekemiseen, kun minulle tarjoutui mahdollisuus osallistua itse uuden pelinäyttelyprojektin suunnitteluun. Pysin työssäni esittelemään omaa työskentelyäni itsereflektiivisesti ja kriittisesti. Digitaalisen kulttuurin opiskelijana pidän digitaalisia pelejä mielenkiintoisena näyttelyn aiheena ja osana kulttuuriperintöämme. Kuvailisin itseäni satunnaispelaajana, eli pelaan itse pelejä silloin tällöin, minkä koen helpottavan objektiivista suhtautumista aiheeseen. Pidän aihetta mielenkiintoisena myös siksi, että digitaalista pelaamista käsittelevien museonäyttelyjen suunnittelua ei ole juurikaan tutkittu Suomessa.

1.2 Aineisto

Aineistonani käytän näyttelysuunnittelusta ja toteutuksesta kerättyjä dokumentteja, kuten valokuvia, muistiinpanoja, sähköpostikeskusteluja ja tiedotteita, luonnoksia tilasta ja teksteistä, kävijöiden palautteita sekä osallistuvaa havainnointia, eli tutkijan osallistumista tutkimansa yhteisön toimintaan tavalla tai toisella¹⁰. Näiden lisäksi haastattelin Salon elektroniikkakokoelmien¹¹ hoitajaa tutkija Leena Järvelää ja yliopistonlehtori Petri Saarikoskea Salon taidemuseossa järjestetystä *Pelaa!* -näyttelystä¹². Saarikoski toimi myös työni ohjaajana, ja olemme keskustelleet haastatteluun liittyvistä aiheista myös ennen ja jälkeen haastattelun. En kuitenkaan näe Saarikosken roolia sekä haastateltavana että ohjaajana ongelmallisena vaan enemmänkin hyödyllisenä työni kannalta. Olen voinut tarkistaa joitakin epäselviksi jääneitä asioita tai yksityiskohtia näyttelyyn liittyen. Ohjaajan omakohtainen suhde aiheeseen on myös herättänyt mielenkiintoisia keskusteluita aihepiiristä, mistä olen saanut inspiraatiota myös omiin pohdintoihini.

¹⁰ Eskola & Suoranta 1998, 98–101.

¹¹ Salon elektroniikkakokoelmat tallentavat ja esittelevät kansainvälistä elektroniikkateollisuutta, sen historiaa, kehitystä ja vaikutusta ihmisten elämään sekä siihen liittyviä ilmiöitä salolaisesta näkökulmasta. Kokoelman keskeisen osan muodostavat salolaisten elektroniikkayritysten valmistamat laitteet 1920-luvulta nykypäivään. Elektroniikkakokoelmat ovat osa Salon tuotanto- ja kulttuurihistoriallista museota (SAMU). www.eliaskokoelmat.fi/fi/tietoa-kokoelmista.php ja www.salo.fi/kulttuuri/samu/.

¹² Liite 1.

Haastattelin myös useammassa näyttelyprosesseissa mukana olleita Mediamuseo Rupriikin tutkijaa Outi Penninkangasta ja Museokeskus Vapriikin projektipäällikköä Kimmo Antilaa, jotka kertoivat Tampereella järjestetyistä pelinäyttelyistä¹³. Useiden pelinäyttelyjen ja niitä järjestävien museoiden yhteistyökumppaniin Pelikonepeijoonit - yhdistykseen¹⁴ olen tutustunut kirjallisuuden lisäksi Juha Köönikän ja Mikko Hirvosen tekemän haastattelun avulla. He haastattelivat pelikoneiden ja pelien keräilyyn keskittyvän yhdistyksen perustajajäsentä Mikko Heinosta 10–12.7.2009¹⁵.

Asiantuntijahaastattelun avulla pyritään hankkimaan tietoa tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä tai prosessista. Henkilöä haastatellaan hänellä olevan tiedon vuoksi eikä henkilön itsensä vuoksi. Näiden asiantuntijahaastattelujen avulla sain tietoa suomalaisesta pelinäyttelytoiminnasta, josta on saatavilla vielä vähän kirjoitettua tutkimustietoa. Asiantuntijahaastattelun analyysin tavoitteena on houkutellessa esiin faktoja, jotka tuotetaan yhdessä haastateltavan kanssa tutkimusprosessin kuluessa. Analyysin perustana on kriittinen eri aineistojen, kuten näyttelyn suunnittelumateriaalien, omien havaintojen ja kokemusten ja tutkimuskirjallisuuden, ristiinluenta. Asiantuntijahaastattelussa aineistonkeruu ja analyysi siis limittyvät yhteen.

16

Tekemäni haastattelut olivat puolistrukturoituja teemahaastatteluja, koska halusin antaa asiantuntijoille tilaa kertoa projekteistaan ja ajatuksistaan vapaasti. Puolistrukturoitu haastattelu tarkoittaa sitä, että vain jokin haastattelun osa pysyy muuttumattomana. Tekemissäni haastatteluissa kysymykset oli mietitty valmiiksi, mutta niiden järjestys vaihteli haastateltavien kerronnan mukaan. Myös uudet esille tulleet asiat herättivät spontaaneja lisäkysymyksiä, ja kysymysten sanamuodot poikkesivat usein kirjoitetusta haastattelurungosta. Yksi puolistrukturoiduista haastattelumenetelmistä on teemahaastattelu. Se etenee yksityiskohtaisten kysymysten sijaan keskeisten teemojen mukaan. Tämä vapauttaa haastattelijan tutkijan näkökulmasta ja tutkittavien ääni nousee esiin. Teemat myös jäsentävät aineistoa jo valmiiksi, mikä helpottaa aineistoon

¹³ Liite 2 (haastattelurunko).

¹⁴ Pelikonepeijoonit on kolmen peliharrastajan Mikko Heinosen, Ville Heinosen ja Manu Pärssisen vuonna 1999 perustama tietokoneiden, pelikonsolien ja pelien keräilyyn keskittyvä yhdistys. Jäsenet ylläpitävät myös Pelikonepeijoonit – the Artic Computer & Console Museum -internetsivustoa, jossa esitellään yhdistyksen pelikokoelmaa. Suomen suurimpiin kuuluvassa kokoelmassa on noin 300 eri pelikonsolia, kotitietokonetta ja pelihallipeliä sekä tuhansia pelejä ja oheistuotteita 1970-luvulta nykypäivään. Yhdistys on tehnyt yhteistyötä eri museoiden kanssa ja ollut mukana järjestämässä monia pelinäyttelyitä. Heinonen 2010, 66–67; Pärssinen, sähköposti 5.5.2011.

¹⁵ Lähdedokumentaatiosta ei käy yksiselitteisesti selville tarkkaa päivämäärää, jolloin haastattelu on tehty, mutta haastattelu voidaan muiden tietojen perusteella ajoittaa kyseiseen viikonloppuun.

¹⁶ Alatalo & Åkerman 2010, 373–374, 389–391.

tutustumista.¹⁷ Haastattelin Antilaa ja Penninkangasta sekä Salon näyttelytyöryhmässä olleita Järvelää ja Saarikoskea samanaikaisesti, jolloin haastattelu oli enemmän keskustelunomainen. Nämä haastattelut olivat kahden hengen täsmäryhmähaastatteluja.

Ryhmähaastattelun alalajeja ovat parihaastattelut ja täsmäryhmähaastattelut. Ryhmähaastattelut ovat usein vapaamuotoisia ja keskustelunomaisia. Osanottajat kommentoivat asioita spontaanisti, tekevät erilaisia huomioita ja tuottavat siten monipuolista tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Tässä tapauksessa haastateltavat parit tukivat toisiaan menneiden projektien muistelussa, ja toisen tekemät huomiot saattoivat edesauttaa asioiden muistamista ja pohdintaa. Täsmäryhmähaastattelu koostuu tarkasti valituista haastateltavista, kuten tässä tapauksessa pelinäyttelyprojekteissa mukana olleista asiantuntijoista.¹⁸

Haastattelu kestää yleensä noin 45–60 minuuttia, ja haastattelun tavoite on kerrottu ajoissa haastateltaville. Päätin lähettää teemahaastattelurungon noin viikkoa ennen haastattelua kaikille haastatteluun osallistuville. Päädyin tähän ratkaisuun, koska haastattelussa käsiteltävät asiat vaativat muistelua ja haastateltavat saattoivat halutessaan valmistautua tuleviin kysymyksiin muistelemalla menneitä näyttelyprojekteja. Ryhmäkeskustelutyyppisiä on luokiteltu muun muassa ryhmän toiminnan mukaan *arvioivaan/kuvailevaan, käyttäytymistä kuvastavaan, riskisuuntautuneeseen* sekä *demoitroivaan/pedagogiseen*. Näistä toiminnan malleista arvioiva ja kuvaileva toiminta sopii parhaiten tekemiini haastatteluihin. Siinä osallistujia pyydetään kertomaan mielipiteensä ja tuntemuksena uudesta tuotteesta, palvelusta tai tilanteesta, kuten esimerkiksi pelinäyttelystä ja sen suunnitteluprosessista.¹⁹

Koska käytin tutkimuksessani monenlaisia aineistoja, kuten haastatteluja, erilaisia dokumentteja, osallistuvaa havainnointia ja oman työskentelyn arviointia, voidaan tätä kutsua *aineistotriangulaatioksi*. Tarkoitukseni oli saada aiheesta monipuolista ja kattavaa tietoa eri aineistoja hyödyntämällä. Useampien menetelmien hyödyntäminen tekee tutkimuksesta myös luotettavamman.²⁰ Jos olisin keskittynyt tutkimuksessa vain omaan projektiin ja siitä kerättyyn aineistoon, olisi tutkimuksen näkökulma ollut liian yksipuolinen. Toinen esimerkinäyttely ja asiantuntijoiden haastattelut toivat

¹⁷ Hirsjärvi & Hurme 2000, 47–48.

¹⁸ Hirsjärvi & Hurme 2000, 61–63.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Eskola & Suoranta 1998, 68–69.

tutkimukseen myös toisenlaisia näkökulmia, joiden avulla sain aiheesta luotettavampaa tietoa.

Tutkimus on kvalitatiivinen ja se etenee aineistolähtöisesti yksittäisestä yleiseen. Omakohtaisesta kokemuksesta lähtevä tutkimus etenee muiden esimerkkien, tutkimuskirjallisuuden ja asiantuntijoiden tietämyksen avulla kohti yleisempää käsitystä digitaalista pelaamista käsittelevistä näyttelyistä. Hermeneuttinen analyysi, jossa pyritään ihmisen toiminnan, kulttuurin, taideteoksen tai tekstin merkityksen syvälliseen ymmärtämiseen, sopii hyvin tutkimusaineistoni tarkasteluun. Siinä ymmärtäminen tapahtuu systemaattisen tulkintojen tekemisen prosessin toisin sanoen hermeneuttisen kehän avulla, jossa yksityiskohtien tulkinta vaikuttaa kokonaisuuden tulkintaan ja tulkintojen uudelleentulkinta lisää tutkimuskohteen ymmärrystä. Tässä tutkimuksessa pyrin juuri omien kokemusten avulla muodostamaan käsitystä (muun aineiston lisäksi) digitaalista pelaamista käsittelevän näyttelyn suunnittelusta. Laadullisen tutkimuksen hermeneuttinen kehä määrää analyysin ja tulkinnan yhtenevyyden, mikä tarkoittaa sitä, että analyysivaiheessa aineistosta tehdään tulkintoja, jotka ohjaavat analyysia.²¹

1.3 Aikaisempi tutkimus ja käsitteet

Olen etsinyt tutkimusta varten kirjallisuutta museoiden näyttelysuunnittelusta, digitaalisten pelien ja pelaamisen historiasta, pelikulttuurin säilyttämisestä, kulttuuriperinnöstä ja museologiasta. Olen kiinnostunut digitaalista pelaamista käsittelevistä näyttelyistä erityisesti kulttuuriperinnön näkökulmasta. Sen vuoksi en ole perehtynyt tutkimuksiin, jotka käsittelevät pelejä ja pelaamista museonäyttelyssä esimerkiksi oppimisen tai vuorovaikutteisuuden näkökulmista²². Avaan myös digitaalisiin peleihin ja näyttelysuunnitteluun liittyviä käsitteitä, jotka ovat helposti ymmärrettävissä, mutta jotka vaativat mielestäni määrittelyä.

Työni kannalta yksi tärkeimmistä tutkimusartikkeleista on Petri Saarikosken katsaus *Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa – Salon taidemuseon Pelaa! -näyttely 2009*, joka on julkaistu Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010. Katsaus on oleellinen kahdella eri tavalla, se on lähimpänä omaa aihettani ja käsittelee myös toista työni esimerkkitapausta, Salossa järjestettyä *Pelaa! -näyttelyä*. Saarikoski kertoo

²¹ Eskola & Suoranta 1998, 149–152 ; Raatikainen 2004, 111.

²² Oppimispelejä museoympäristössä ovat tutkineet muun muassa Herminia Wei-Hsin Din artikkelissaan *Play to Learn: Exploring Online Educational Games in Museums* sekä Riccardo Dini, Fabio Paternò ja Carmen Santoro artikkelissaan *An Environment to Support Multi-User Interaction and Cooperation for Improving Museum Visits through Games*. Wei-Hsin Din, 2006; Dini, Paternò & Santoro, 2007.

katsauksessaan digitaalisia pelejä²³ sekä taidetta yhdistävän näyttelyn suunnitteluprosessista. Katsauksen alustus etenee yleisestä digitaalisten pelien merkityksen pohdinnasta pelien esittelemiseen museonäyttelyssä. Saarikoski näkee digitaaliset pelit osana kulttuuriperintöämme, koska pelien arkipäiväistyminen, vahvat pelien historiaan liittyvät tunteet ja kokemukset sekä muutaman vuosikymmenen ajan jatkunut kehitys ovat tehneet niistä merkittäviä. Näyttelysuunnittelun lisäksi Saarikoski pohtii tulevaisuuden pelinäyttelyitä, ja sitä, mihin suuntaan näyttelytoiminta on menossa ja miten suunnittelutyötä voitaisiin kehittää.²⁴ Katsaus toimii myös yhtenä esimerkkinä siitä, miten näyttelyn suunnitteluprosessia on esitelty kirjallisesti. Nämä käytännön kokemukset ja arviot tulevaisuuden suunnista tarjoavat minulle hyvän pohjan omille pohdinnoilleni.

Petri Saarikoski näkee pelinäyttelyn suunnittelun yleensä edellyttävän tutustumista erilaisiin *retropelaamisen* muotoihin, joiden avulla voidaan tutustua pelaamisen laajempiin kulttuurihistoriallisiin merkityksiin²⁵. Saarikoski on tutkinut aihetta väitöskirjassaan *Koneen lumo - Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Hän kutsuu retropelaamiseksi laajemmin vanhoja tietokonepelejä arvostavia alakulttuureja. Tässä yhteydessä retropelaaminen voidaan kuitenkin käsittää rajatumpana harrastuksena, kuten vanhojen pelikoneiden ja pelien keräilynä sekä niiden pelaamisena. Keräilyharrastus vakiintui 1990-luvulla ensimmäisten alan yhdistysten ja museoiden syntyessä.²⁶

Jaakko Suominen on myös tutkinut retropelaamista ja käsittelee aihetta muun muassa Tietokoneen toiset elämät - Second Lives of a Computer -hankkeeseen liittyvässä katsauksessaan *Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös*. Hän on kiinnostunut retropelaamisesta erityisesti massakulttuurina ja populaarikulttuurina, ja siitä, miten alakulttuurista on tullut valtavirtaa.²⁷ Suominen on tarkastellut myös toisen esimerkinäyttelyn aihetta Pac-Mania sen suosion, erilaisten tulkintojen ja tuotteiden sekä nostalgian kohteena artikkelissaan *Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan*. Artikkelit tuo hyvin esille sen, miten peli on muuttunut joksikin muuksi ja minkälaisia tulkintoja ja

²³ Käytän tekstissäni termiä *digitaalinen peli* kaikista digitaalisilla välineillä pelattavista peleistä. Käytän tätä yleiskäsitettä, koska työssäni ei ole tarpeellista erottaa eri laitteilla pelattavia pelejä toisistaan.

²⁴ Saarikoski 2010, 132–137.

²⁵ Saarikoski 2010, 133.

²⁶ Saarikoski 2004, 254.

²⁷ Suominen 2011c, 74–79.

tuotteita siitä on tehty. Hän käsittelee peleihin usein liittyviä nostalgian tunteita, ja sitä, miten eri tavoin nostalgia näyttäytyy erilaisissa Pac-Man -tulkinnoissa.²⁸

Pelinäyttelyjen yhteydessä on myös julkaistu näyttelyjulkaisuja, jotka kertovat digitaalisista peleistä ja pelaamisesta esillä olleen näyttelyn teeman ja näkökulman mukaan. *Sähköistä pelikulttuuria - Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan* on yksi esimerkki tällaisesta julkaisusta, joka liittyi Sähkömuseo Elektrassa toukokuusta 2010 joulukuuhun 2011 järjestettyyn samannimiseen näyttelyyn²⁹. Lucien Kingin toimittama *Game On* -teos taas liittyy ensimmäiseen suureen ja maailmanlaajuisesti kiertäneeseen samannimiseen pelinäyttelyyn. Teoksen artikkelit käsittelevät pelien ja pelaamisen historiaa sekä kulttuuria erilaisista näkökulmista.³⁰

Museologiaan ja erityisesti museonäyttelyihin olen tutustunut Jouko Heinosen ja Markku Lahden *Museologian perusteet* -teoksen avulla. *Näyttely* on luova prosessi, jossa museo tai joku muu näyttelyn esittelijä kommunikoi objektien ja muun materiaalin kautta yleisönsä kanssa. Näyttely koostuu näytteillepanosta ja tulkinnasta, joka tekee objektista enemmän kuin vain esineen. Heinonen ja Lahti ovat ryhmitelleet näyttelyitä niiden fyysisten ja informatiivisten ominaisuuksien mukaan. Fyysisiä luokitteluja edustavat ”pysyvät” perusnäyttelyt, tilapäiset, siirrettävät ja liikuteltavat erikoisnäyttelyt. Informatiivisia luokitteluja ovat muun muassa teemanäyttelyt, systemaattiset näyttelyt, esineorientoituneet näyttelyt sekä aktiiviset ja vuorovaikutteiset näyttelyt, joista viimeksi mainittu kuvaa hyvin myös monia pelinäyttelyitä. Kirjoittajat tuovat esille myös näyttelysuunnitteluun liittyviä ongelmia ja tavoitteita. Heidän mielestään hyvä näyttely käyttää merkittäviä objekteja, näyttelyllä on merkittävä tarkoitus, se on hyvin suunniteltu ja kunnioittaa inhimillisiä arvoja. Museonäyttelyn suunnittelun ongelmana kirjoittajat näkevät yleisesti hyväksytyyn teorian puuttumisen.³¹ Teos on mielestäni hyvä opas suomalaisten museoiden toimintaan. Oma aihettani sivuavat erityisesti museoiden näyttelytoimintaa ja kokoelmien keruuta koskevat kappaleet sekä museotyyppejä käsittelevät kappaleet.

Näyttelysuunnittelusta on kirjoitettu paljon, koska näyttelyjen rakentaminen on yksi museoiden perustehtävistä. Giles Velarde käsittelee teoksessaan *Designing Exhibitions – Museums, heritage, trade and world fairs* näyttelysuunnitteluun liittyviä käytännön

²⁸ Suominen 2011b, 1.

²⁹ Kyllönen & Lehtonen 2010.

³⁰ King 2002, 9–17.

³¹ Heinonen & Lahti 2001, 152–178.

seikkoja ideasta loppuarviointeihin. Teos tuo selkeästi esille näyttelysuunnittelun eri vaiheet ja niihin kuuluvat työtehtävät. Mielestäni teos toimii hyvänä apuvälineenä näyttelyä ensikertaa suunnittelevalle.³² David Dean taas käsittelee *Museum Exhibition – Theory and Practice* -teoksessa näyttelysuunnittelua hieman teoreettisemmin ja tarkastelee käytännön suunnittelua Velardea yksityiskohtaisemmin. Dean jakaa näyttelyprosessin konsepti-, kehitys-, toiminta- ja arviointivaiheisiin, jotka käsittävät näyttelysuunnittelun eri vaiheet.³³ Vaikka vaiheet on esitetty kronologisesti, huomasin omassa prosessissani eri vaiheiden käytännössä limittyvän toisiinsa.

Näyttelysuunnittelusta voidaan myös käyttää termiä *näyttelyarkkitehtuuri*, joka viittaa arkkitehdin visuaalisesti suunnittelemaan näyttelyyn. Usein museonäyttely syntyyvätkin näyttelyarkkitehdin ja tutkijan yhteistyönä. Näyttelyitä voivat kuitenkin suunnitella myös muutkin kuin arkkitehdit, kuten esimerkiksi omassa projektissani sekä *Pelaa!* -näyttelyssä, jolloin *näyttelysuunnittelu* käsitteenä toimii paremmin.³⁴

Taiteen tohtori Outi Turpeinen taas pohtii muun muassa museoesineen esillepanon ja visuaalisen näyttelysuunnittelun tuottamia merkityksiä väitöskirjassaan *Merkityksellinen museoesine – Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa*. Teoksessa tarkastellaan sitä, miten esineet on esitetty museossa ja minkälaisia merkityksiä esineiden esillepano tuottaa. Turpeinen tarkastelee kulttuurihistoriallisten museoiden näyttelyitä visuaalisesta näkökulmasta. Hän pohtii muun muassa sitä, voiko taide tuoda vaihtoehtoisia ja uusia merkityksiä kulttuurihistorialliseen museoon. Teorian lisäksi Turpeinen analysoi eri taiteilijoiden rakentamia näyttelytiloja ja itse tekemiään kuvitteellisia koetiloja kulttuurihistoriallisissa museoissa.³⁵ Pidän Turpeisen tavasta pohtia vaihtoehtoisia tapoja esitellä historiaa. Näen sen myös sopivan digitaalisten pelien ja pelaamisen esittelyyn, koska kyseessä on uudentyyppinen museoesine, jonka vetovoima piilee erityisesti sen käytössä eikä perinteisessä näköaistiin perustuvassa esittämistavassa. Pidän Turpeisen teosta mielenkiintoisena aiheeni kannalta myös siksi, että siinä yhdistellään taidetta kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnitteluun eri tavoin.

Näyttely ei toteuttaisi tehtävänsä ilman näytteille laitettavia esineitä. *Museoesine* sisältää museosta riippumatta erilaisia merkityksiä. Museoon siirtymisen jälkeen esinettä ei usein enää käytetä sen alkuperäisessä kontekstissa. Museo on luokitellut

³² Velarde 2001, 1–178.

³³ Dean 1996, 8–141.

³⁴ Turpeinen 2005, 146–147

³⁵ Turpeinen 2005, 80–231.

esineen johonkin ryhmään, joka vaikuttaa sen tulkintaan ja luo sille kehykset. Näyttelyssä museoesine esitetään tietynlaisessa ympäristössä, tietynlaisen teeman tai tarinan osana ja suhteessa muihin museoesineisiin. Vaikka näyttely voi vaikuttaa esineiden tulkintaan, tarkastelee jokainen kuitenkin esineitä ja koko näyttelyä myös omasta näkökulmastaan.³⁶ Museoesineet ovat usein näytteillä *vitriineissä* erityisesti kulttuurihistoriallisissa museoissa. Vitriinin käyttöfunktio on toimia rajattuna tilana, jonka sisälle voidaan katsoa. Vitriinillä on usein kiinteä suhde esineeseen, koska esinettä ei usein voida esittää museossa ilman sitä suojaavaa vitriiniä. Suojaustehtävänsä lisäksi vitriinit korottavat sisällään olevan esineen tärkeäksi. Turpeisen mukaan kokija tekee tulkintansa eri näkökulmasta käsin, jos hän tietää vitriinissä olevat esineet osaksi taideteosta eikä osaksi esimerkiksi kulttuurihistoriallisen tai luonnontieteellisen museon esillepanoa.³⁷

Näyttelyssä käyviä ihmisiä kutsutaan muun muassa kävijöiksi, vieraiksi, katsojiksi tai yleisöksi. Outi Turpeinen käyttää teoksessaan sanaa *kokija*, koska hänen mielestään se viittaa moniin eri aisteihin perustuvaan kokemuksellisuuteen ja elämyksellisyyteen eikä suppeammin vain esimerkiksi katsomiseen. Mielestäni kokija sopii hyvin Turpeisen tutkimukseen, kun taas Kaija Kaitavuoren ja Miikka Roineen prosessikuvaukseen sopii paremmin termi *yleisö*. Jaana af Hällström taas käyttää teoksessaan *Näyttelyviestintä* termiä *kävijä*. Hän on luokitellut kävijät sen mukaan, minkälainen suhde heillä on museoon. *Museovieras* tulee museoon katsomaan tarjottavaa toimintaa, *asiakas* käyttää museon tarjoamia palveluita, kuten esimerkiksi arkistoja, *kuluttaja* vierailee museokaupassa tai museon kahvilassa, *vieras* on tullut museoon viihtymään, *oppija* oppimaan ja *käyttäjä* sekä *osallistuja* osallistumaan toimintaan.³⁸ Käytän itse sanaa yleisö tekstissäni, koska viittaan yleisesti näyttelyssä vierailevaan ihmisjoukkoon. Yksittäisestä museossa käyvistä henkilöstä käytän termiä kävijä, koska termi on itselleni luontevin ja kuvaa mielestäni hyvin eri syistä näyttelyissä vierailevia henkilöitä.

Saavutettavuus tarkoittaa näyttelyjen yhteydessä sitä, että kaikilla on mahdollisuus osallistua ja saada elämyksiä kulttuurikohteessa. Tämän mahdollistamiseksi on kiinnitettävä huomiota tiedolliseen ja kulttuuriseen saavutettavuuteen, viestinnän, hinnoittelun ja rakennetun ympäristön saavutettavuuteen sekä saavutettavuuteen eri

³⁶ Turpeinen 2005, 80–83.

³⁷ Turpeinen 2005, 40, 120, 204.

³⁸ af Hällström 2011, 20.

aistien avulla. *Esteettömyys* tarkoittaa erityisesti toimintarajoitteisten ihmisten huomioimista palvelujen ja tilojen suunnittelussa.³⁹

Hannu Salmi tarkastelee artikkelissaan *Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin – Historiakulttuurin muodot* ”julkisen historian” ilmenemismuotoja ja pyrkii hahmottamaan, miten menneen ja tulevan välinen vuoropuhelu ja sen realisoituminen näkyy nykyhetkessä. Hän tuo esille sen, miten historiantutkijat voisivat tutkia myös sellaisia kohteita, joiden prosessit ovat vielä kesken, eli he voisivat huomioida myös nykyhetken tutkimuksissaan. Hän tuo esille esimerkkejä arkisesta historian läsnäolosta muun muassa kirjallisuudessa, elokuvissa ja televisiossa, iskelmissä, tapahtumissa ja sarjakuvissa. Salmi näkee historian näyttäytyvän nykyisyydessä viidellä eri tavalla: 1) käytännössä, 2) kokemuksena, 3) käytäntöinä, 4) artefakteina ja 5) hyödykkeinä.⁴⁰ Näitä kaikkia kohtia voi mielestäni enemmän tai vähemmän soveltaa myös digitaalisen pelaamisen ja pelien tarkasteluun, kuten Anna Sivula ja Jaakko Suominen ovat muun muassa tehneetkin. Historia ei siis näyttäydy vain historiantutkimuksissa vaan myös hyvin arkisissa asioissa, kuten esimerkiksi digitaalisissa peleissä.

Tarkastelen tekstissäni digitaalisia pelejä myös osana *kulttuuriperintöä* ja peliaiheisia näyttelyitä *kulttuuriperintöprosessia* vahvistavana toimintana. Museoliitto on määritellyt kulttuuriperinnön seuraavalla tavalla:

Kulttuuriperintöä on kaikkialla ympärillämme: museoon talletettu esine, ihmisen ja luonnon yhteiselosta kertova kulttuuriympäristö tai esimerkiksi sukupolvelta toiselle siirtyvä puhuttu perinne. Kulttuuriperintö tarjoaa ihmiselle mahdollisuuden paikallistaa itsensä ajallisesti, tilallisesti ja sosiaalisesti. Kulttuuriperintö kertoo ihmisten elämästä eri aikoina ja antaa meille mahdollisuuden oppia tuntemaan sekä omaa että muiden yhteisöjen kulttuureja. Kulttuurimme ja sen konkreettiset ilmaukset ovat jatkuvassa muutoksessa. Kulttuuriperintö päivittää historiaa nykypäivään, sillä huomisen kulttuuriperintö on meidän nykyisyyttämme.⁴¹

Museoliiton kuvaus on mielestäni hyvä mutta hieman epämääräinen siinä, miten jostakin esineestä tai asiasta voi tulla kulttuuriperintöä. Kulttuuriperintö on prosessi, jota ylläpidetään tunnistamalla kohteita kulttuuriperinnöksi. Siksi kulttuuriperintöprosessin käsite sopii mielestäni paremmin pelien tarkasteluun. Historian lehtori Anna Sivulan mukaan kulttuuriperintöprosessissa osa menneisyyden jäljistä vaalitaan ja tuotetaan menneisyyden käsittämistä palveleviksi esimerkeiksi ja

³⁹ Lisätietoa saavutettavuudesta ja esteettömyydestä: www.kulttuuriakaille.info/.

⁴⁰ Salmi 2001, 134–149.

⁴¹ Museoliiton määritelmä kulttuuriperinnöstä: www.museoliitto.fi/index.php?k=9189.

todisteiksi. Kulttuuriperintö koostuu sellaisista aineettomista ja aineellisista jäljistä, jotka on tunnustettu historian⁴² todisteiksi.⁴³

Sivula tuo esille artikkelissaan *Menetety järven jäljillä – Historia osana paikallista kulttuuriperintöprosessia* sen, miten historia ei ole enää paikaan sidottua vaan ennemminkin yhteisön historiaa. 2000-luvulla myös aineeton perintö on tunnustettu kulttuuriperinnöksi, jos yhteisöt tai jossain tapauksissa yksilöt tunnustavat sen kulttuuriperinnökseen.⁴⁴ Digitaaliset pelit ja pelaaminen voidaan tässä tapauksessa ymmärtää kulttuuriperinnöksi, jos joku yhteisö kokee sen omaksi kulttuuriperinnökseen. Kulttuuriperintöprosessissa on aina läsnä menneisyyden lisäksi myös nykyisyys ja tulevaisuus. Ilman tulevaisuusaspektia vanhojen esineiden säilytys ei ole pysyvää. Paikallisissa ja pienimuotoisissa kulttuuriperintöprosesseissa valintoja tekevät yksilöt ja pienet ryhmät. Suuremmissa prosesseissa korostuu kohteen julkinen merkitys, dokumentointi ja arvottaminen sekä julkinen keskustelu, ja sen toteutuminen vaatii julkista rahoitusta ja lainsäädännön muutoksia.⁴⁵ Tällä hetkellä digitaaliset pelit ja pelaaminen sijoittuvat historiaan muun muassa erilaisten yhteisöjen, kuten esimerkiksi internetin peliyhteisöjen historiana. Suomessa näiden pelien kulttuuriperintöprosessit ovat vielä pääasiassa pienimuotoisia.

Sivulan artikkelit toimivat hyvänä pohjana digitaalisten pelien ja pelaamisen kulttuuriperintöprosessin tai -prosessien tarkasteluun. Digitaalisten pelien kulttuuriperintöprosessi on käynnistynyt, mistä todisteina ovat aihetta käsittelevät näyttelyt museoissa sekä lisääntyneet tutkimukset ja artikkelit pelikulttuurin säilyttämisestä. Näyttelyt ja kirjoitukset kertovat siitä, että pelko jonkin tärkeän, tässä tapauksessa digitaalisten pelien ja pelaamiskokemusten, menettämisestä on noussut esille. Näen halun säilyttää digitaalisia pelejä merkinä historiatietoisuuden muutoksesta, jossa pelit nähdään todisteina menneisyydestä⁴⁶.

Jaakko Suominen on käsitellyt tarkemmin digitaalisten pelien ja kulttuuriperinnön linkittymistä toisiinsa tutkimusartikkelissaan *Peliä perinnöllä - lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun*. Suominen tarkastelee kulttuuriperintöä Sivulan tavoin

⁴² *Historia* tarkoittaa yhteisön jakamaa menneisyyttä koskevaa ymmärrystä. Käsitelen historiaa tässä työssä menneisyyden ymmärtämisenä ja ymmärrettävänä esittämisenä. Markkola, Pirjo, *Menneisyyden ymmärtäminen*, HAik 3/2007, 273.

⁴³ Kulttuuriperintöprosessissa jälki muuttuu dokumentiksi ja dokumentti todisteeksi, ja jollei kohdetta ole tunnustettu todisteeksi, ei se ole kulttuuriperintöä. Sivula 2010, 34.

⁴⁴ Sivula 2010, 26–27.

⁴⁵ Sivula 2012, 1–2, 10.

⁴⁶ Sivula 2012, 1.

asiana tai ilmiönä, jonka yksittäinen ihminen tai ihmisryhmä näkee säilyttämisen arvoisena. Hän näkee digitaaliset pelit, pelikoneet ja niihin liittyvät ilmiöt merkittävänä osana kulttuuriperintöä, johon kuuluu niin sisäinen kuin ulkoinenkin kulttuuriperintö. Sisäistä kulttuuriperintöä on pelikulttuurin tai -kulttuurien oma ymmärrys siitä, mikä peleissä on tärkeää ja säilyttämisen arvoista. Ulkoiseen kulttuuriperintöön taas kuuluvat digitaalisten pelien, kuten esimerkiksi historiapelien, viittaukset aiempiin tapahtumiin ja yhteiskunnallisiin murroksiin.⁴⁷ Tässä työssä tarkastelen juuri tätä digitaalisen pelaamisen sisäistä kulttuuriperintöä, eli sitä miten digitaaliset pelit ja pelaaminen itsessään nähdään merkittävänä ja huomionarvoisena kohteena ja siten esimerkiksi museonäyttelyn aiheena.

Digitaalisten pelien ja pelaamisen merkitys sekä halu säilyttää pelikulttuuria ovat nähtävissä aiheesta kirjoitetuissa artikkeleissa, joita löytyy jo paljon. Mark Guttenbrunner, Christoph Becker ja Andreas Rauber Wienin teknillisestä yliopistosta ovat tutkineet erilaisia keinoja videopelien säilyttämiseksi artikkelissaan *Keeping the game alive: Evaluating strategies for the preservation of console video games*. He ovat ehdottaneet muun muassa alkuperäisten pelien ja pelikoneiden keräämistä museon kokoelmiin, uusien vanhaa dataa lukevien laitteiden valmistamista, migraatiota (engl. migration) ja emulaattoreita.⁴⁸

Digitaalisilla peleillä nähdään olevan yhtymäkohtia myös taiteeseen. Christiane Paul tuo esille teoksessaan *Digital Art*, miten digitaalinen taide on kehittynyt 1980-luvulta tähän päivään. Hän tuo myös esille aikaisemmin tehtyjä teoksia ja taiteilijoita, jotka ovat hyödyntäneet tietokoneita ja teknologiaa taiteessaan. Digitaalinen taide noteerattiin virallisesti taidepiireissä kuitenkin vasta 1990-luvun loppupuolella, jolloin museot ja galleriat alkoivat sisällyttää taidetta näyttelyihinsä ja omistaa kokonaisia näyttelyitä digitaaliselle taiteelle.⁴⁹ Digitaalisten pelien vaikutus taiteeseen näkyy erityisesti peliaiheisissa taideteoksissa sekä pelien mekanismeja tai logiikkaa hyödyntävissä teoksissa.

1.4 Digitaaliset pelit osana museotoimintaa

Digitaaliset pelit sisältyvät jo muutamiin museoihin pysyvinä elementteinä ja useisiin museonäyttelyihin niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Digitaalista pelaamista

⁴⁷ Suominen 2009, 239–244.

⁴⁸ Guttenbrunner, Becker & Rauber 2010. 76–78, 86–88.

⁴⁹ Paul 2003, 7–25, 27, 67, 196–203.

käsittelevien näyttelyjen suosio ja kiinnostus aihetta kohtaan on ollut 2000-luvulla jatkuvasti nousussa⁵⁰. Viimeisen kymmenen vuoden sisällä onkin nähty monia aihetta käsitteleviä museonäyttelyitä muun muassa Salon taidemuseossa, Sähkötaipeo Elektrassa, Mediamuseo Rupriikissa⁵¹ ja TR1 Taidehallissa sekä Satakunnan museossa.



Vuonna 2006 Satakunnan Museossa esillä ollut *Mikrokerhoista koteihin – Satakuntalaisen tietokoneharrastamisen juurilla* -näyttely. Kuva: Petri Saarikoski

Mediamuseo Rupriikin vuonna 2006 esittelemä *Ready. Commodoren kulta-aika* -näyttely keskittyi Suomessa tärkeässä roolissa olleeseen laitevalmistajaan Commodoreen, sen taustaan, kehittämiseen ja käyttöön⁵². Samana vuonna Satakunnan Museossa oli esillä *Mikrokerhoista koteihin. Satakuntalaisen tietokoneharrastamisen juurilla* -näyttely, jossa esiteltiin Porin seudun kotitietokoneharrastuksen ja pelaamisen vuorovaikutusta. Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine toteutti näyttelyn opiskelijaprojektina, johon liittyi myös erillinen opetuskurssi.⁵³ Erilaisia pelejä ja pelikoneita 1970-luvulta tähän päivään esittelevä *Pelikonepeijoonit - Peli- ja tietokonehistorian helmiä* -näyttely oli esillä Rupriikissa 24.4.–4.5.2008. Näyttely oli pääasiassa Pelikonepeijoonien suunnittelema ja toteuttama⁵⁴. Näyttelyssä pääsi muun

⁵⁰ Saarikoski 2010, 132.

⁵¹ Tampereen museopalveluihin kuuluvan Mediamuseo Rupriikin perusnäyttely esittelee joukkoviestinnän historiaa aina kirjoitustaidon kehitymisestä tekniikan uusimpiin saavutuksiin saakka. Rupriikki sijaitsee Tampereen Finlaysonin tehdasalueella TR1 Taidehallin kanssa samassa rakennuksessa. Lisätietoa Rupriikin www-sivulta: <http://rupriikki.tampere.fi/>.

⁵² Antila, Penninkangas 3.4.2012.

⁵³ Saarikoski 2010, 135.

⁵⁴ Penninkangas 12.4.2012.

muassa tutustumaan siihen, miten kotona ja pelihalleissa pelattavat pelit erosivat toisistaan eri aikakausina.⁵⁵ Sähkämuseo Elektrassa toukokuusta 2010 joulukuuhun 2011 esillä ollut *Sähköistä pelikulttuuria - Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan* -näyttely esitteli myös pelejä ja pelikoneita eri vuosikymmeniltä. Näyttelyn toteutuksessa olivat mukana myös Mediamuseo Rupriikki sekä Pelikonepeijoonit.⁵⁶ Uusimmista pelinäyttelyprojekteista mainittakoon *Suomalaiset pelit silloin ja nyt*⁵⁷, joka toteutettiin Mediamuseo Rupriikin tiloissa Nordig Digra -konferenssin⁵⁸ yhteydessä 5.-10.6.2012. Näyttely esitteli suomalaista peliteollisuutta yli kymmenen vuosikymmenen ajalta lautapeleistä tietokonepeleihin ja liveroolipeleihin.

Suomessa koko digitaalisen pelaamisen historiaa laajasti käsittelevät näyttelyt ovat olleet harvinaisia ja pelinäyttelykonseptit ovat olleet aiheiltaan rajatumpia kuin muualla.⁵⁹ Suomen ulkopuolella on jo olemassa museoita, jotka ovat ottaneet huomioon digitaaliset pelit kokoelmissaan. *Strong National Museum of Play* Yhdysvalloissa on maailman ainut pelkästään leikkiin ja peleihin keskittyvä museo. Britanniassa *National Media Museum* on taas huomannut digitaalisten pelien merkityksen osana mediaa. Berliinissä Saksassa sijaitseva *The Computerspiele Museum* on kuitenkin ensimmäinen pysyvä digitaaliseen ja interaktiiviseen viihdekulttuuriin keskittyvä museo.⁶⁰ Museon perusnäyttely *Computer Games. Evolution of a Medium* esittelee digitaalisten pelien historiaa harvinaisuuksista pelattaviin peliklassikoihin ja peliaiheiseen taiteeseen⁶¹.

Peliaiheiset näyttelyt houkuttelevat yleisöä eri puolilla maailmaa⁶². Yksi tunnetuimmista on Barbican Art Museumin toteuttama *Game On* -näyttely, joka on kiertänyt maailmalla jo vuodesta 2002⁶³. Näyttely esittelee laajasti digitaalisten pelien värikästä historiaa ja kulttuuria vuodesta 1962 nykyhetkeen sisältäen yli 150 pelattavaa peliä. Osa *Game On* -näyttelyn esineistöstä on kerätty yksityisiltä harrastajilta ja

⁵⁵ *Pelikokoelman aarteita esillä Tampereella*. Manu, Pärssinen. V2.fi (11.4.2008). <http://www.v2.fi/uutiset/pelit/3050/Pelikokoelman-aarteita-esilla-Tampereella/>.

⁵⁶ Sähkämuseo Elektra, *Sähköistä pelikulttuuria - Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan*: www.elektra.fi/pages/pp.html.

⁵⁷ Rupriikki. *Suomalaiset pelit silloin ja nyt*: <http://rupriikki.tampere.fi/category/muut-nayttelyt/>.

⁵⁸ Kansainvälinen Nordig Digra -pelikonferenssi järjestettiin Tampereella 6.-8.6.2012. Konferenssissa käsiteltiin pelien kulttuurisia ja yhteisöllisiä piirteitä paikallisesti ja globaalisti erilaisista näkökulmista käsin. *Nordic Digra 2012: Little book of abstract*.

⁵⁹ Saarikoski 2010, 132–135.

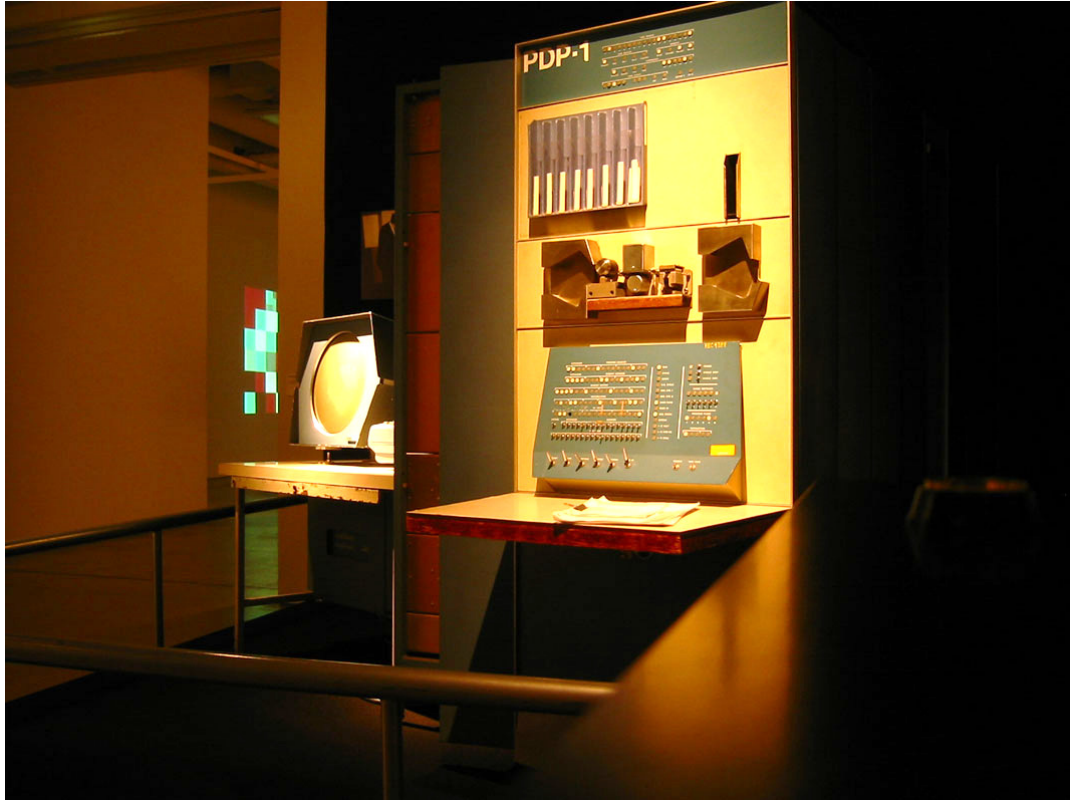
⁶⁰ Barwick et al. 2011, 379–380.

⁶¹ *Computerspiele Museum, Computer Games. Evolution of a Medium*. www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm.

⁶² Suominen 2011c, 73.

⁶³ *Game On* -näyttely oli esillä Suomessa 18.9.–14.12.2003 Helsingin kaupungin taidemuseossa.

keräilijöiltä, koska niitä ei ole löytynyt julkisista kokoelmista⁶⁴. Näyttely kiertää edelleen maailmalla erilaisissa museoissa, ja näyttelyä päivitetään jatkuvasti. Epävirallisen arvion mukaan näyttelyn on nähnyt jo yli miljoona kävijää⁶⁵. Vuonna 2010 valmistui uusi versio näyttelystä *Game On 2.0.*, joka toimii samalla periaatteella ja esittelee *Game On* -näyttelyn tapaan pelaamisen historiaa.⁶⁶



***Game On* -näyttely 18.9.–14.12.2003 Helsingin kaupungin taidemuseossa. Kuvassa PDP-1 minitietokone, jolla pystyi pelaamaan *Spacewar!*-tietokonepeliä (1962). Yhdysvaltojen MIT:ssä kehitetty *Spacewar!* oli yksi varhaisimmista tietokonepeleistä. Kuva: Petri Saarikoski**

Yksi ensimmäisistä ja aikansa kattavin pelinäyttely järjestettiin Japanissa Tokion valokuvausmuseossa vuonna 2003. Nintendo Entertainment Systemin (NES, alkuperäinen nimi vuodesta 1983 Famicom) 20-vuotisjuhlavuoden kunniaksi pystytetty näyttely esitteli NES-pelejä, laitteita ja niiden tekijöitä. Näyttely otti kantaa myös tekijänoikeuskysymykseen tuomalla esille pelien teosarvon, taiteellisen arvon ja tekijät. Jaakko Suomisen mukaan näyttelyn järjestämiseen vaikuttivat juhlavuoden ja kasvaneen retropeli-harrastuksen lisäksi myös se, että nuoruudessaan videopelejä

⁶⁴ *The race is on to preserve the cultural history of games.* Hill, James. The Age -verkkolehti (6.3.2008).

⁶⁵ Australian Centre for the Moving Image (ACMI). www.acmi.net.au/game_on.aspx.

⁶⁶ Barbican Art Museum, *Game On*. www.barbican.org.uk/bie/exhibitions/game-on.

pelanneet olivat kasvaneet siihen institutionaaliseen asemaan, että he saattoivat nostaa pelit jalustalle.⁶⁷

Uudessa Seelannissa sijaitseva Film Archive (elokuva-arkisto) esitteli vuonna 2005 videopelejä näyttelyssään *C:/DOS/RUN – Remembering the 80s Computer*. Esillä oli elokuvia ja esineitä 1980-luvulta, jotka ennakoivat uutta digitaalista aikaa. Lisäksi näyttelyssä oli esillä aikakauden tyyliä ja teknologiaa ylistäviä teoksia nykyaikailijoilta, pelisuunnittelijoilta, muusikoilta ja elokuvantekijöiltä.⁶⁸ Pariisin Grand Palais -näyttelyhallissa 10.11.2011–9.1.2012 järjestetyssä *Game Story - A History of Video Games* -näyttelyssä pelejä puolestaan tarkasteltiin estetiikan ja kulttuurin näkökulmista.⁶⁹ Myös Yhdysvalloissa parhaillaan kiertävä *The Art of Video Games* -näyttely käsittelee digitaalisten pelien estetiikkaa ja taiteellisia ominaisuuksia. Näyttelyn toteutuksesta vastaa New Yorkissa sijaitseva The Smithsonian American Art Museum, jossa se on myös tällä hetkellä esillä.⁷⁰

Nämä edellä mainitut esimerkit muissa maissa toteutetuista näyttelyistä eroavat Suomen vastaavista laajuudeltaan ja resursseiltaan. Erilaiset lähtökohdat antavat mahdollisuuden tarjota monipuolisemman ja kattavamman kuvan digitaalisen pelaamisen historiasta ja kulttuurista. Toisaalta pienemmät ja rajatummät näyttelyt voivat tarjota yksityiskohtaisempaa tietoa ja esitellä niitä aiheita ja teemoja, jotka harvemmin pääsevät laajemmissa näyttelyissä esille. Satakunnan museossa esillä ollut satakuntalaista tietokoneharrastusta käsittelevä näyttely on mielestäni hyvä esimerkki pienestä näyttelystä, joka tuo esille paikallisen näkökulman usein universaalina pidetyn ilmiön tarkasteluun⁷¹.

Vaikka Suomessa ei vielä olekaan digitaalisiin peleihin keskittyvää museoammatillisesti hoidettua kokoelmaa tai peleille omistettua museota, on pelikulttuuria pidetty yllä harrastajavoimin. Pelikokoelmia on ylläpidetty muun muassa Turussa⁷², Jyväskylässä⁷³,

⁶⁷ *Japanin digipelihistoriassa on paljon tuntemattomia puolia*. Koneen kokemuks & tietokoneen takapuoli -blogikirjoitus, Suominen (20.10.2011). <http://jaasuo.wordpress.com/2011/10/20/japanin-digipelihistoriassa-on-paljon-tuntemattomia-puolia/>.

⁶⁸ Swalwell 2007, 265 ; Film Archive, *C:/DOS/RUN – Remembering the 80s Computer*. www.filmarchive.org.nz/.

⁶⁹ Réunion des Musées Nationaux (RMN), *Game Story - A History of Video Games*.

⁷⁰ The Smithsonian American Art Museum, *The Art of Video Games*.

<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>.

⁷¹ Saarikoski & Suominen 2009, 16–17.

⁷² Game Tech & Arts Lab, www.gametecharts.fi/fi/pelimuseo.

⁷³ Suomen tietojenkäsittelymuseo, <http://suomentietokone museo.fi/?lang=fi>.

pääkaupunkiseudulla⁷⁴ sekä Tampereella⁷⁵. Pelikonepeijoonit -yhdistys on kuitenkin valtakunnallisesti alan tärkeimpiä toimijoita, ja sen jäsenet omistavat suomalaisista harrastajista laajimman pelikokoelman, noin 300 eri laitetta ja noin 3000 peliä. Yhdistyksen perustivat kolme peliharrastajaa Mikko Heinonen, Ville Heinonen sekä Manu Pärssinen vuonna 1999. Heinosen mukaan pelien historian säilyttäminen on alkanut kiinnostaa vasta viimeisen viiden vuoden aikana muitakin tahoja kuin yksittäisiä ihmisiä. Kokoelman kasvettua ja näkyvyyden lisääntyttyä 2000-luvulla Pelikonepeijoonit ovat saaneet paljon tiedusteluja ja yhteistyöpyyntöjä eri tahoilta, kuten esim. museoilta.⁷⁶ Yhdistys auttoi muun muassa *Game On* -näyttelyn kuraattori Barry Higginsia lahjoittamalla useita Pong-tyyppisiä pelikoneita näyttelyyn ja yleisön pelattavaksi⁷⁷. Digitaalisen pelikulttuurin historian säilyttäjänä harrastajaryhmä on ollut tärkeänä yhteistyökumppanina Suomessa järjestetyissä pelinäyttelyissä. Pelikonepeijoonit ovat olleet tärkeässä roolissa myös molemmissa tämän työn esimerkkinäytelyissä monien muiden näyttelyjen lisäksi. Tämän vuoksi palaan harrastajaryhmään ja heidän toimintaansa myös seuraavissa luvuissa.

⁷⁴ Tieto- ja pelikonemuseoyhdistys ry. www.tietokonemuseo.net/.

⁷⁵ Pelikonepeijoonit -yhdistys. <http://pelikonepeijoonit.net/>; Pirkanmaan Mikrotietokonekerho. <http://www.sci.fi/~mikrofan/>.

⁷⁶ Heinonen 2010, 66–69.

⁷⁷ Heinonen & Reunanen 2009, 63.

2. *Pac-Man* – vanhempi kuin Porin taidemuseo – pieni opiskelijatyönä valmistunut pelinäyttely ja siitä saadut kokemukset

2.1 Suunnitteluprosessi

Pac-Man - vanhempi kuin Porin taidemuseo -näyttely suunniteltiin ja toteutettiin opiskelijatyönä Porin taidemuseossa 14.5.2011 järjestettyyn Museoiden yö - tapahtumaan. Projekti käynnistyi tammikuussa 2011, kun meitä pyydettiin yhdessä Pinja Tawastin kanssa suunnittelemaan pelipiste tapahtumaan. Esittelen tässä luvussa näyttelysuunnittelun ja näyttelyn rakentamisen monivaiheista prosessia kuvaamalla omia kokemuksiani näyttelysuunnittelusta. Kerron, miten idea peliaiheisen näyttelyn rakentamiseen syntyi, mitä eri vaiheita suunnittelutyöhön kuului ja miten yleisö vastaanotti valmiin näyttelyn. Arvioin näyttelysuunnittelun lisäksi myös valmista näyttelyä ja sen onnistumista, sekä projektista oppimiani asioita.

Koska tutkimukseni koskee digitaalista pelaamista käsittelevien näyttelyjen käytännön suunnittelua, koen omakohtaisen kokemuksen aiheesta erittäin tärkeäksi. Osallistumalla näyttelyprojektiin olen saanut sellaista tietoa, jota ei voi saada pelkästään aiheita käsitteleviä teoksia lukemalla. Siksi tekstissäni korostuu käytännönläheinen näkökulma teoreettisen sijaan. Omakohtaisten kokemusten avulla ymmärrän myös näyttelysuunnittelua käsitteleviä teoksia paremmin ja voin suhtautua niihin lähdekriittisemmin, koska voin verrata niissä käsiteltyjä aiheita omiin kokemuksiini. Tarkastelen projektia nyt vuosi sen päättymisen jälkeen, mikä voi vaikuttaa analyysiini. Näen aikavälin kuitenkin hyvänä asiana, koska ajatukseni ovat ehtineet kypsyä ja näen prosessin kokonaisuutena paremmin.

Museoiden yö järjestettiin 14.5.2011 Porin kaupungin museoissa, ja tapahtuma avasi samalla 16.–24.5.2011 vietettävän Museoviikon⁷⁸. Porin taidemuseon teemana oli 1980-luku, koska taidemuseo täytti tapahtuman ajankohtana 30 vuotta. Järjestäjinä toimivat Porin taidemuseo, Kulttuuriyhdistys Rapajöoti ry ja Porin lastenkulttuurikeskus - Satakunnan lastenkulttuuriverkosto. Suunnittelimme tapahtumaan näyttelyn yhdessä

⁷⁸ Museoiden yö -tapahtumia järjestetään eri maissa eri ajankohtina. Museoliitto suosittelee järjestämään tapahtumia Suomessa Museoviikolla (vuonna 2011 Museoviikko järjestettiin 16.–22.5.). Museoliiton internet-sivut: www.museoliitto.fi/jasentiedotteet.php?aid=10380&k=10665&d=2011.

toisen opiskelijan, Pinja Tawastin kanssa, joka työskenteli tuolloin tutkimusavustajana CoEx - Yhteisöllistä tekemistä tukevat tilat kokemusten jakamisessa -hankkeessa⁷⁹.

Tätä soveltavaa osuutta varten keräämäni aineisto koostuu valokuvista, muistiinpanoista, yhteistyökumppanien sekä työparini kanssa käydyistä sähköpostikeskusteluista, tilapiirustuksista, tapahtuman havainnoinnista ja loppupalaverista. Näyttelyn suunnitteluvaihetta koskeva teksti pohjautuu aiheesta keväällä 2011 kirjoittamaani artikkeliin *Pac-Man taidemuseossa – näyttelyprojektin kuvaus*⁸⁰. Samaa näyttelykonseptia käytettiin hieman muunneltuna myös Rosenlew-museossa⁸¹ 2. –4.9.2011 ja Insomnia -verkkopelitapahtumassa⁸² 27.–30.10.2011. Keskityn kuitenkin tässä luvussa vain ensimmäiseen näyttelyyn, koska en ollut mukana jälkimmäisten, samaa konseptia hyödyntävien, näyttelyjen pystytyksessä.

Koska olin suunnittelemassa näyttelyä ensimmäistä kertaa elämässäni, tutustuin suunnittelutyön ohella muutamaa aihetta käsittelevään teokseen⁸³. Hain tietoa erityisesti prosessin eri työvaiheista ja näyttelytilan suunnittelusta. Vaikka emme työparini kanssa noudattaneet mitään valmista projektimallia suunnitteluyössämme, olen pyrkinyt kuvaamaan projektin etenemistä kirjallisuudessa esiintyvien suunnitteluvaiheiden ja teemojen avulla. Kirjallisuuden avulla olen pystynyt näkemään suunnitteluprosessin selkeämmin ja uskon jaottelun helpottavan myös lukijaa.

Olen jakanut tämän näyttelyn suunnitteluprosessia kuvaavan luvun kolmeen alalukuun, joista ensimmäisessä kerron, miten projekti eteni toimeksiannosta kohti toteutusta. Käsittelem tekstissä käytännön suunnittelutyön eri vaiheita tilasuunnittelusta näyttelytekstien tuottamiseen. Toisessa alaluvussa keskityn valmiiseen näyttelyyn ja sen havainnointiin Museoiden yö -tapahtumassa. Kerron, miten näyttely toimi osana yhden illan kestävästä kulttuuritapahtumasta ja miten yleisö suhtautui näyttelyyn. Koska tutkimukseni keskittyy näyttelyn suunnitteluun ja toteutukseen, olen jättänyt yleisön

⁷⁹ Porin yksikön, Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön ja Tampereen yliopiston yhteistyöhanke tutkii kokemuksia ja elämyksiä fyysisissä, sosiaalisissa ja virtuaalisissa tiloissa. Lisää tietoa hankkeesta: www.doria.fi/bitstream/handle/10024/72619/CoEx_verkko.pdf?sequence=1.

⁸⁰ Naskali 2011.

⁸¹ Rosenlew-museo, *Pac-Man-peliviikonloppu*. www2.pori.fi/smu/rosenlew-museo/arkisto.html.

⁸² Lisää tietoa verkkopelitapahtumasta: www.insomnia.fi/.

⁸³ David Dean: *Museum Exhibition – Theory and Practice*, Giles Velarde: *Designing Exhibitions – Museums, heritage, trade and world fairs*, Outi Turpeinen: *Merkityksellinen museoesine – Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa* ja Kaitavuori, Kaija & Roine, Miikka (toim.): *Näyttelyprosessin kuvaus*.

havainnoinnin vähemmälle huomiolle. Kolmannessa luvussa arvioin näyttelyn suunnitteluprosessia ja lopputulosta. Lopuksi pohdin sitä, mitä tästä projektista opin.

2.1.1 Ideasta kohti toteutusta

Kuten monissa muissakin projekteissa ja prosesseissa myös näyttelyn järjestämisessä on suunnittelu-, toteutus- ja päättämisvaiheet. Nämä vaiheet esiintyvät näyttelysuunnittelua käsittelevässä kirjallisuudessa tavalla tai toisella. Ennen kun näyttelyä voidaan lähteä suunnittelemaan, täytyy sille olla jokin syy. Suunnittelijoiden täytyy tietää, miksi, milloin ja minne näyttely pystytetään, mitkä ovat sen tavoitteet, mitä objekteja asetetaan näytteille ja kuinka suuri budjetti näyttelyllä on. Nämä seikat olisi hyvä tietää mahdollisimman pian, koska niitä koskevat muutokset vaikuttavat näyttelyyn merkittävästi.⁸⁴ Jouko Heinonen ja Markku Lahti ovat yksinkertaistaneet näyttelyprojektin alkuvaiheen selkeisiin kysymyksiin: mitä, kuinka, missä ja miksi.⁸⁵

Idea näyttelyn järjestämisestä syntyi, kun kulttuuriyhdistys Rapajöoti ry:n⁸⁶ Annakatriina Jylhä kysyi Petri Saarikoskelta, olisiko hänellä ideoita Museoiden yö - tapahtuman ohjelmaksi. Saarikoski ehdotti tapahtuman 1980-luvun teemaan hyvin sopivaa videopeliaihetta. Kun sain kuulla projektista ensimmäistä kertaa, suunnitelmissa oli pieni peliaiheinen näyttelynurkkaus. Ensimmäinen projektipalaveri pidettiin 27.1.2011 yhdessä Petri Saarikosken, Pinja Tawastin ja Jaakko Suomisen kanssa.⁸⁷ Tarkoituksena oli tuottaa tapahtumaan pelinäyttely tai pelinurkkaus, jossa olisi 1980-luvun digitaalisia pelejä yleisön pelattavana. Tätä voisi kutsua myös näyttelyn tavoitteeksi ja vastaukseksi kysymyksiin, miksi näyttelyä lähdettiin suunnittelemaan ja mitä näyttelyn olisi tarkoitus esittää.

Päätimme jo suunnittelun alkuvaiheissa keskittyä vain yhteen aikakauden peliklassikkoon, Pac-Maniin. Pac-Man on yksi menestyksekkäimmistä videopeleistä kautta aikojen. Suosion syinä on pidetty tunnistettavaa hahmoa, johon on helppo samaistua, väkivallatonta teemaa sekä yksinkertaista mutta samalla jännitystä

⁸⁴ Velarde 2001, 51–55.

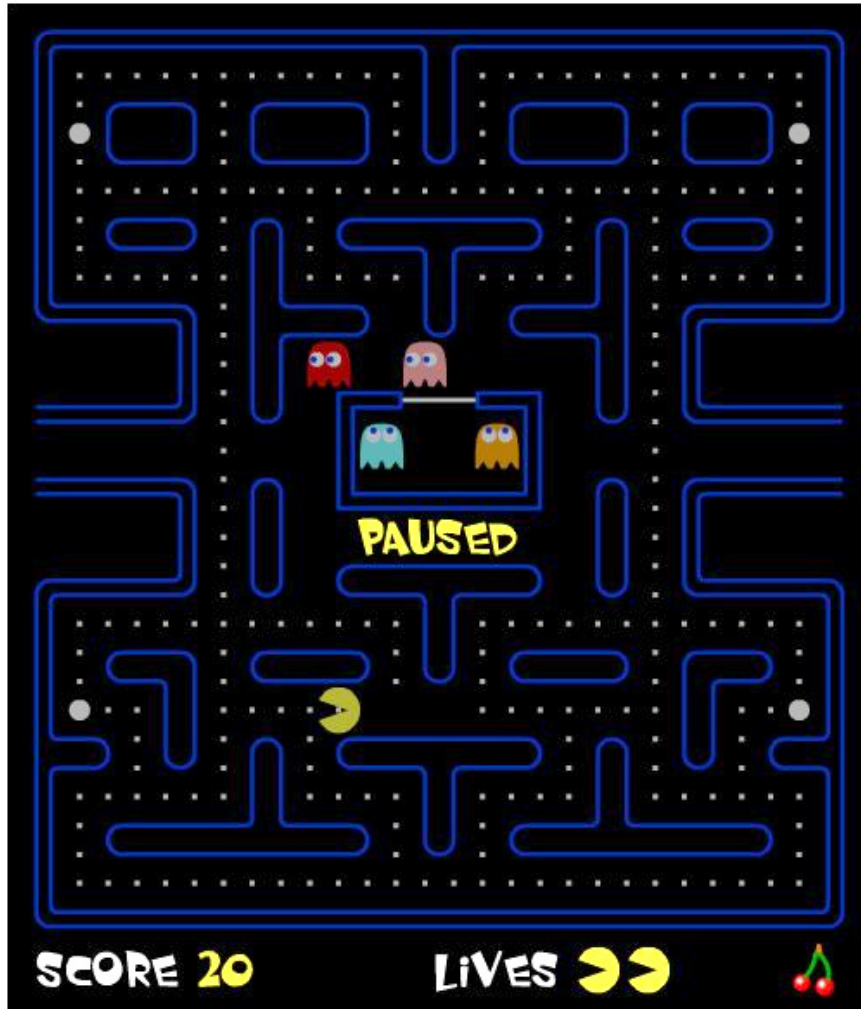
⁸⁵ Heinonen & Lahti 2001, 160.

⁸⁶ Kulttuuriyhdistys Rapajöotin toimintatarkoituksena on edistää taiteiden ja musiikin harrastusta Porissa sekä koota satakuntalaiset taiteen ja musiikin ammattilaiset ja harrastajat yhteiseen toimintaan. Rapajöoti toteuttaa kulttuuritilaisuuksia, konsertteja ja juhlia, teatteri- ja elokuvanäytäntöjä sekä harjoittaa tiedotus-, kustannus- ja julkaisutoimintaa. Lisää tietoa yhdistyksestä: www.rapajooti.fi/site/index.php?page=1.

⁸⁷ Saarikoski, Suominen, Tawast & Naskali, sähköpostiviestit 26.1.2011.

ylläpitävää pelattavuutta.⁸⁸ Yhteen peliin keskittyvä aihe sopi mielestämme hyvin pienehköön näyttelytilaan ja Porin ylioppilasteatterin tapahtumassa esittelemään analogisoituun versioon pelistä. Pac-Man -aiheen valintaan vaikuttivat myös oppiaineen aiemmat kokemukset pelistä, kuten jo edellisenä syksynä järjestetty analogisoitu versio pelistä *Insomnia* -verkkopelitapahtumassa, sekä henkilökunnan perehtyneisyys pelin historiaan ja kulttuuriseen merkittävyyteen.

Pac-Man on sokkelopeli (engl. maze), jonka perusideana on syöminen. Pelaaja ohjaa keltaista Pac-Man-hahmoa ympäri sokkelomuotoista kenttää yrittäen syödä kaikki kentän keltaiset pallot ja muut symbolit väistellen samalla neljää eriväristä haamua. Jokaisesta syödyistä pallosta pelaaja ansaitsee pisteitä, ja 10 000 pisteellä saa lisäelämän. Jos Pac-Man törmää haamuun, vähenee pelaajalta yksi elämä. Japanilainen



Kuva PacMan-pelistä. Kuvakaappaus otettu 19.9.2012 sivustolta www.pacman.fi, jossa voi pelata peliä flash-versiona Internetin selaimella.

⁸⁸ Mäyrä 2008, 69.

pelisuunnittelija Toru Iwatani kehitti pelin 1980-luvulla ollessaan töissä Namco - peliyhtiössä. Hän halusi suunnitella yksinkertaisen ja väkivallattoman hallipelin, joka sopisi myös naispuolisille pelaajille ja perheille.⁸⁹

Pac-Man syntyi jo legendaksi muodostuneen kertomuksen mukaan Iwatanin lounastauolla, kun hän leikkasi pitsasta palan pois ja päätti tehdä lautaselle syntyneestä muodosta pelin hahmon. Tätä pelin syntyyn liitettävää tarinaa voidaan kutsua Suomisen mukaan *teknoloreksi*, joka juontuu kansanperinnettä ja sen tarinoita kuvaavasta sanasta folklore⁹⁰. Ensimmäinen versio pelistä nimeltä Puck Man julkaistiin 22.5.1980 japanilaiselle yleisölle. Yhdysvaltalainen Midway-pelivalmistaja osti pelin oikeudet vielä samana vuonna ja julkaisi sen nimellä Pac-Man. Nimi vaihdettiin, koska Yhdysvalloissa pelättiin lasten vaihtavan alkuperäisen nimen etukirjaimen f-kirjaimeksi.⁹¹

Pac-Mania on pidetty yhtenä varhaisimmista personoiduista videopelihahmoista, ja se vaikutti myös uuden pelityypin, sokkelopelien kehittymiseen. Pelistä on tehty monia eri versioita, joista *Ms. Pac-Man* oli selkeästi naispelaajille suunnattu. Pac-Man levisi pelihalleista 1980-luvun alussa kotikoneisiin, ja pelistä tehtiin erilaisia kulutustuotteita, kuten muun muassa reppuja, vuodevaatteita, televisio-ohjelmia ja pophittejä. Suomessa peliä tai siitä tehtyjä kopiota on pelattu pääasiassa kotona, mutta myös kahviloissa, ruotsinlaivoilla ja huvipuistoissa. Yhdysvaltoihin verrattuna Suomessa ei ole ollut vastaavaa pelihalliperinnettä, minkä vuoksi peliä pelattiin 1980-luvulla pääasiassa kotitietokoneilla. Peliä on pidetty myös varhaisena kasuaalipelinä, eli lyhytkestoisena taukopelinä. Siitä on tehty lukemattomia erilaisia kopioita lähes kaikille pelialustoille. Nykyisin peliä voi pelata myös esimerkiksi selainversiona Internetissä. Keltaisesta Pac-Manista on tullut tietyn pelaikakauden tunnus. Se muistetaan, koska hahmoon ja peliin viitataan yhä edelleen ja se näyttäytyy uusissa pelituotteissa ja populaarikulttuurissa.⁹²

Näyttelyn pelattavat Pac-Man -pelit ja pelikoneet saimme sovittua veloituksetta lainaan Pelikonepeijoonit -yhdistykseltä. Ilman heitä näyttelystä olisi puuttunut kaikkein tärkein elementti, näyttelyesineet. Rahaa yhden päivän kestävään näyttelyyn ei ollut juurikaan varattu. Saimme kuitenkin kustannettua vähäiset materiaalihankinnat ja muut kulut

⁸⁹ Mäyrä 2008, 68–71.

⁹⁰ Suominen 2011b, 2.

⁹¹ Mäyrä 2008, 68–70 ; Pac Man Museum -verkkosivusto: <http://pacmanmuseum.com/history/Toru-Iwatani.php>.

⁹² Suominen 2007; Suominen 2011b, 2–4.

CoEx -hankkeen budjetista. Projektin suurin rahallinen panostus oli työparini osallistuminen projektiin hankkeen palkkaamana työntekijänä huhti-toukokuussa. Taidemuseo tarjosi käyttöömmme tilan lisäksi myös välineitä, kuten pöytiä, tasoja, tuoleja ja alustoja näyttelyn rakentamiseen. Rapajööti ry taas huolehti tapahtuman markkinoinnista sekä esineiden kuljetuksista. Näin näyttelyprojektin alkuasetelmat olivat ainakin jollain tasolla tiedossa ennen varsinaista suunnittelutyötä.

Pac-Man -näyttely oli tavallisiin museonäyttelyihin verrattuna hyvin pienimuotoinen ja vähän ihmisiä työllistävä projekti, jossa päävastuu oli meillä opiskelijoilla. Kaija Kaitavuori tuo esille *Näyttelyprosessin kuvaus* -teoksen johdannossa sen, miten yhteinen aikataulutus ja kommunikointi eri ammattiryhmien välillä voi olla suuren näyttelyn kohdalla haastavaa. Pienemmissä näyttelyprojekteissa haasteena on se, että muutaman henkilön on muistettava paljon ja hoidettava useampaa tehtävää samanaikaisesti.⁹³ Vaikka projekti oli pieni, kuului siihen ison näyttelyn tavoin monia eri osa-alueita ja tehtäviä, jotka vain toteutettiin pienemmällä porukalla ja omien taitojen sekä resurssien mukaan.

Teimme yhdessä työparini kanssa kaikki näyttelyä ja sen suunnittelua koskevat päätökset. Emme jakaneet toisillemme selkeitä rooleja vaan osallistuimme molemmat näyttelytilan suunnitteluun ja toteutukseen, näyttelytekstien ideointiin ja tuottamiseen, tekstien graafisen ilmeen toteutukseen ja kuution prototyypin testaukseen sekä muihin käytännön järjestelyihin. Hoidin kuitenkin yhteydenpidon eri yhteistyökumppaneihin. Päädyimme tähän, koska projekti liittyi opinnäytetyöhöni, johon hain omakohtaista kokemusta suunnittelutyöstä. Myös työparini velvollisuudet CoEx -hankkeessa ja matka Japaniin projektin aikana vaikuttivat siihen, että tehtävä sopi minulle paremmin. Yhdessä suunnitteleminen ja tekeminen tuntuivat luontevalta ainakin omasta mielestäni, koska minulla ei ollut pelinäyttelyn suunnittelusta aiempaa kokemusta. Tawast puolestaan oli ollut edellisenä keväänä esillä olleen *Port – Viini Portugalista* -näyttelyn suunnittelutyöryhmässä, joten hänellä oli jo jonkin verran kokemusta museonäyttelyn järjestämisestä⁹⁴.

Näyttelyn tarkoituksen, teeman, ajankohdan, paikan ja resurssien jälkeen voidaan ryhtyä varsinaiseen suunnittelutyöhön. David Dean jakaa näyttelyprosessin teoksessaan neljään osaan, konsepti-, kehitys-, toiminta- ja arviointityövaiheisiin. Kehitysvaiheen hän on

⁹³ Kaitavuori 2006, 5.

⁹⁴ Näyttely toteutettiin opiskelijatyönä yhteistyössä Rosenlew-museon kanssa vuonna 2010. Näyttelyn suunnittelu kuului Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman kurssivalikoimaan.

jakanut vielä kahteen osaan, suunnittelu- ja tuotantovaiheeseen. Näistä ensimmäisen tarkoituksena on tuottaa näyttelysuunnitelma, jota sitten noudatetaan tuotantovaiheessa.

⁹⁵ Lähetimme alustavan näyttelysuunnitelman Porin taidemuseolle 29.3.2011 ⁹⁶. Se sisälsi sen hetkiset suunnitelmamme näyttelytilan esineistöstä, tarpeistosta ja sekä niiden sijoittelusta tilaan.

Kehitysvaiheessa luodaan muun muassa näyttelyn juoni, luonnokset näyttelytilasta ja objektien asetelusta, pohditaan näyttelyn kohderyhmää, tutkitaan ja tuotetaan tekstejä sekä oppimismateriaaleja, luodaan markkinointisuunnitelmat sekä päätetään budjetista, johon kuuluvat aika, henkilöstö ja raha. Tuotantovaihe on kaikkein aktiivisin vaihe näyttelysuunnittelussa, ja siihen kuuluu paljon eri ammattitaitoa vaativia tehtäviä, kuten tekstien tuottamista ja painatusta, museoesineiden konservointia ja esillepanoa, logistiikkaa, näyttelytilan valmistelua (seinät, valaistus, vitriinit, huonekalut, maalaustyöt), markkinointia ja tiedotusta (yhteyden eri medioihin ja tiedotusvälineisiin.) sekä toimivaa koordinoitua, jolla varmistetaan, että kaikki asiat hoidetaan aikataulussa.

⁹⁷

Näyttely voidaan nähdä myös tarinana, joka koostuu neljästä elementistä: kertomuksesta, kertojasta, polusta ja kontekstista. Kertomus sisältää viestin, jonka näyttelyntekijät haluavat välittää yleisölle. Viestistä tulee tarina kun se sisältää juonen, jossa on alku, keskikohta ja loppu. Tätä Aristoteleen draaman rakennetta voidaan siis soveltaa myös näyttelysuunnitteluun. ⁹⁸ Kertojaa taas tarvitaan kuljettamaan tarinaa eteenpäin eri medioiden välityksellä, kuten esimerkiksi tekstin, grafiikan ja teknologian avulla. Polku muuntaa tarinan kolmiulotteiseen näyttelytilaan. Tila jaetaan tarinaa tukien niin, että yleisö kokee näyttelyn joko kronologisesti, tietyn teeman tai hierarkian mukaan. Yleisön kiinnostuksen ylläpitämisen kannalta olisi ihanteellista, että tarinaa paljastetaan vähitellen eikä näytetä sitä heti kokonaisuudessaan. ⁹⁹

Projektin kehitysvaihe alkoi näyttelytilan luonnostelulla ja näyttelyesineiden valitsemisella. Kun pääsimme katsomaan näyttelylle varattua tilaa maaliskuussa, jouduimme hieman muuttamaan käsitystämme pelinurkkauksesta. Käytössämme oleva tila ei ollutkaan huoneen seinustalla tai nurkkauksessa vaan keskellä huonetta. Seinätila

⁹⁵ Dean 1996, 8–18.

⁹⁶ Liite 3.

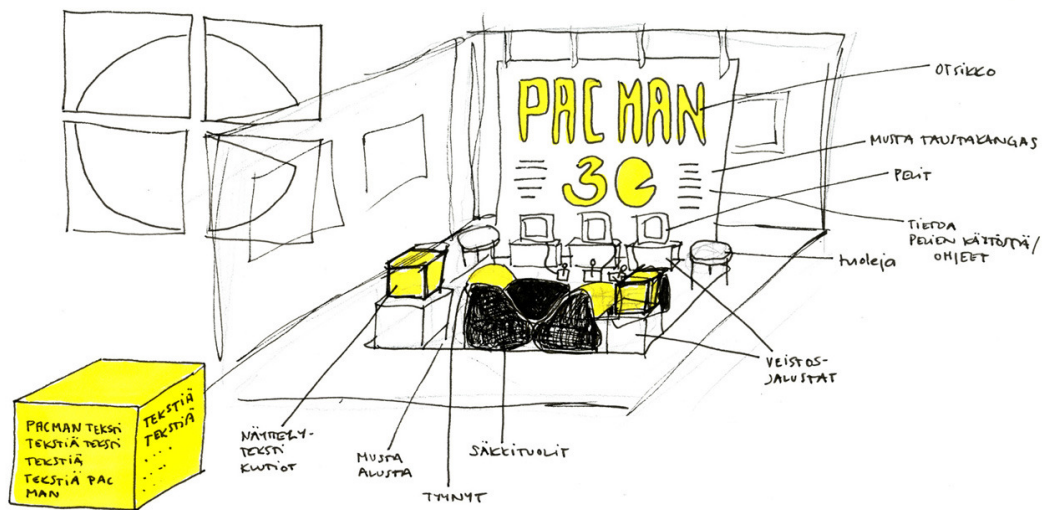
⁹⁷ Dean 1996, 8–18.

⁹⁸ Ikonen 2001, 194.

⁹⁹ Lorenc et al. 2007, 104.

oli varattu toiselle näyttelylle, *Koetila! Pedagoginen prosessi ja näyttely Maire Gullichsen ja modernismi -sarjassa*. Toiseksi näyttelytilavaihtoehdoksi keksimme taidemuseon rappukäytävässä olevan nurkkauksen. Hylkäsimme kuitenkin tilan sen vuoksi, että se oli hieman syrjässä ja rappukäytävässä kaikui. Ollessamme palaverissa taidemuseolla ilmoille heitettiin idea lattialla olevista tyynyistä ja säkkituoleista, joilla voisi istuskella ja pelailta rennosti pelejä. Tartuimme ideaan, koska se tuntui sopivan tilaan ja peliaiheeseen hyvin. Päätimme myös rajata pelialueen lattiapinta-alaa peittävällä matolla. Taidemuseon varastosta löysimme myöhemmin myös muita käyttökelpoisia välineitä näyttelytilan rakentamiseen.

Idea- ja esinekeskeinen lähestymistapa on Heinosen ja Lahden mielestä paras lähtökohta näyttelyn suunnitteluun, koska silloin ei synny ongelmaa siitä, että tekstiä olisi liikaa ja esineitä liian vähän. Teoreettisesti paras tulos saadaan näiden kahden lähestymistavan yhdistelmällä, jolloin samanaikaisesti valitut esineet ja ideat perustuvat kokoelmassa oleviin merkityksellisiin esineisiin ja museon tarkoitukseen.¹⁰⁰ Tähän projektiin idea- ja esinekeskeinen lähestymistapa sopi hyvin. Itse pelattavat pelit ja tiettyyn aikakauteen sijoittuminen ohjasivat suunnittelutyötä alusta alkaen. Emme kuitenkaan ottaneet suunnittelussamme huomioon museon tarkoitusta, mikä johtui osittain siitä, että näyttely oli osa museossa järjestettyä tapahtumaa.



Yksi monista tilasuunnitelmista, joita teimme näyttelytilan nähtyämme. Tämä idea hylättiin, koska tilaan ei saanut ripustaa mitään, mikä olisi peittänyt samassa tilassa olevien taideteosten näkyvyyttä. Piirros: Tiia Naskali 2.3.2011

¹⁰⁰ Heinonen & Lahti 2001, 161.

Pelikonepeijoonit lainaavat mielellään esineitä kokoelmistaan esiteltäväksi ja pelattavaksi asianmukaiseen tarkoitukseen ja vakuutusta vastaan. Esineiden vakuutus hoidettiin käytännössä niin, että pyysimme Pelikonepeijoneilta listan lainattavista esineistä vakuutus- ja kuntoarvioineen, joka toimitettiin Porin taidemuseolle, joka vakuutti esineet¹⁰¹. Pelikonepeijoonien kokoelman pelit eivät ole tarkoitettu vain vitriinien takaa ihasteltavaksi, vaan yleisö pääsee myös käyttämään aitoja esineitä niiden alkuperäisessä kontekstissa. Vaikka pelejä saa pelata, niin ne ovat myös tavallaan irrotettuja alkuperäisestä kontekstistaan, koska ne ovat esillä museossa ja osana tietynlaista teemaa. *Pac-Man - vanhempi kuin Porin taidemuseo* -näyttelyssä pelikoneita katsottiin myös suhteessa toisiinsa ja muuhun ympäristöön, kuten samassa tilassa oleviin taideteoksiin. Näkökulma oli siten jo lähtökohtaisesti määritelty ennen kävijän muodostamaa tulkintaa, koska esineiden ympärille muodostettu näyttelysuunnittelu määritti esittämisen tavan.¹⁰² Vaikka näkökulma olisikin ennalta määritelty, yleisö voi muodostaa tilassa olevista esineistä merkityksiä, joita suunnittelija ei ole edes tullut ajatelleeksi. Mielestäni hyvä näyttely antaa tilaa myös näiden omien tulkintojen tekemiseen.

Kun tila oli selvillä ja tiesimme, mitä sinne mahtuu, sovimme näyttelyyn tulevista esineistä eli peleistä, pelikoneista sekä näytöistä. Pelikonepeijoonit ehdottivat meille seuraavia pelikoneita: Atari 2600 (1977)¹⁰³, Commodore 64 (1982)¹⁰⁴ ja Amiga 1200 (1992)¹⁰⁵ ja peleiksi neljää eri versiota alkuperäisestä Pac-Man-hallipelistä, Pac-Man (1982), Ms. Pac-Man (1984), Pac-Mania (1987) ja Pac-Land (1984). Pärssinen ehdotti meille näitä pelejä ja koneita, koska Atarille suunniteltu versio pelistä¹⁰⁶ oli niin huono, että se sai koko yrityksen vaikeuksiin, Commodore 64 ja Amiga 500 valikoituivat siksi, että ne ovat suomalaisille tuttuja pelikoneita ja niille löytyi myös Pac-Man -pelejä¹⁰⁷.

¹⁰¹ Liite 4.

¹⁰² Turpeinen 2005, 80–82.

¹⁰³ Videopeliyhtiö Atarin menestyksekkäin konsoli 1970- ja 1980-luvulla. Saarikoski 2004, 217.

¹⁰⁴ Commodore-yhtiön markkinoima, maailman menestyksekkäin kotitietokone 1980-luvulla. Suomessa koneen markkinaosuus oli parhaimmillaan 75 % myydyistä koneista 1980-luvun puolivälissä. Saarikoski 2004, 103–107.

¹⁰⁵ Commodore-yhtiön viimeiseksi jäänyt kotitietokonemalli. Amiga 1200:lla oli aikaansa nähden hyvin kehittyneet multimediaominaisuudet, mutta se ei pärjännyt tietokonemarkkinoilla kilpailuissa PC-koneita vastaan. Yhtiö ajautui konkurssiin kaksi vuotta koneen ilmestymisen jälkeen. Saarikoski 2004, 392.

¹⁰⁶ Keskenäiseen prototyyppiin perustuva peli oli heikko grafiikoiltaan, ääniltään ja ohjattavuudeltaan. Peliä myytiin 7 miljoonaa kappaletta ja se oli yksi Atarin myydyimmistä peleistä, mutta liian suuri painosmäärä sai yrityksen vaikeuksiin ja pelejä jouduttiin heittämään pois miljoonittain. *A History of Gaming Platforms: Atari 2600 Video Computer System/VCS*. Matt Barton & Bill Loguidice (28.2.2008), Gamasutra.

¹⁰⁷ Saarikoski & Suominen 2009, 22, 27–30.

¹⁰⁸ Koska emme nähneet pelejä ennen näyttelyrakennuspäivää, jouduimme tiedustelemaan koneiden ja näyttöjen mittasuhteista ja toiminnasta Pelikonepeijoooneilta sähköpostitse näyttelytilan suunnittelua varten. ¹⁰⁹ Päätimme myös viime hetkillä luopua peliin liittyvistä oheistuotteista, koska niille ei löytynyt sopivaa tilaa.

Seinälle laitettavien näyttelytekstien sijaan ideoimme näyttelyteksteillä varustetun kuution, joka koostui 30cm x 30cm kokoisista kapalevyistä. Idea syntyi, kun olimme katsomassa näyttelytilaa 1.3.2011 Porin taidemuseossa ja kiinnostuimme esillä olevan näyttelyn toteutuksesta, jossa yleisö sai ripustaa seinälle levyille painettuja tauluja. Tutkimme levyjä ja keksimme, että niistä saisi rakennettua kuution, jonka kävijät voisivat ottaa käsiinsä ja lukea siitä näyttelyyn liittyvää tietoa. Päädyimme erikoiseen ratkaisuun siksi, koska emme voineet ripustaa tekstejä seinälle ja halusimme tehdä jotain erilaista. Kuutio sopi myös ajatukseemme tehdä lyhyet ja lukijaystävälliset näyttelytekstit, koska kuution sivuille ei mahtunut paljoa tekstiä.



Näyttelytekstikuution ideointia Porin taidemuseossa 1.3.2011. Kuva: Pinja Tawast

Tekstien suunnittelussa ihmisen mitat on otettava huomioon. Seinällä olevan tekstin tulisi olla katseen tasolla, joka David Deanin laskujen mukaan on keskimäärin 1,6 metriä ja Giles Velarden mukaan 0,9–2 metriä lattiasta ¹¹⁰. Tekstikokoa on myös kasvatettava sen mukaan kuinka kaukaa tekstiä luetaan. Kirjaa lukiessa normaali

¹⁰⁸ Pärssinen, sähköposti 7.3.2011.

¹⁰⁹ Pärssinen, sähköposti 10.5.2011, 12.5.2011.

¹¹⁰ Velarde 2001, 77 ; Dean 1996, 56–57.

tekstikoko on yleensä 8–10 pt (pistettä) ja näyttelyteksteissä 24–36 pt.¹¹¹ Näen näyttelytekstien sijoittamisen liikuteltavaan kuutioon saavutettavuuden kannalta onnistuneena ratkaisuna, koska tekstiä pystyi lukemaan itselle sopivalta etäisyydeltä ja korkeudelta. Jos näyttelytekstit olisivat sijainneet seinällä, olisi tekstien koon ja sijainnin suunnittelu vienyt huomattavasti enemmän aikaa, eikä toteutus olisi välttämättä kuitenkaan sopinut kaiken kokoisille kävijöille.

Näyttelyillä ei yleensä ole olemassa vain yhtä suurta yleisöä, vaan monenlaisia yleisöjä, joista on valittava näyttelyn kohderyhmä. Kävijät vaihtelevat sukupuolen, iän, uskonnon, sosiaalisen aseman, kokemusten, kiinnostuksen kohteiden, koulutuksen ja monen muun taustatekijän mukaan. Näyttelyä ei kannata tehdä, jos sillä ei ole katsojia. Näyttelysuunnittelijan täytyy siis arvioida sitä, kiinnostaako näyttelyn aihe yleisöä, jolle se tehdään.¹¹² Ennen tekstien kirjoittamista pohdimme sitä, mitä haluamme kertoa pelistä yleisölle. Halusimme tuoda esille perustietojen, kuten pelin synnyn, logiikan, pelistä tehtyjen versioiden ja tuotteistamisen lisäksi myös muutamia kiinnostavia yksityiskohtia, kuten hahmojen luonteenpiirteet ja pelivalmistaja Atarin epäonnistuneen version pelistä. Nostimme Atarin version pelistä esille Pelikonepeijoonien Manu Pärssisen ehdotuksesta¹¹³. Jaoimme aihealueet niin, että Tawast kirjoitti pelin kulusta ja oheistuotteista ja itse keskityin pelin perustietoihin ja hahmoihin¹¹⁴. Parini myös muokkasi näyttelytekstit yhtenäisiksi ja vastasi tekstien oikoluvusta.

Tavoitteenamme oli esittää asiat lyhyesti ja erilaiset museokävijät huomioiden. Halusimme kirjoittaa selkokieliset ja monipuoliset tekstit, jotka tarjoaisivat tietoa niin paljon pelejä pelanneille kuin pelejä karttavillekin. Tekstejä on kuitenkin hankala tehdä kaikille sopiviksi. Jos näyttelyn kohderyhmää pohtii tarkemmin, niin aihe ja sen esittely oli suunnattu pääasiassa nuorille aikuisille ja vanhemmillekin, jotka ovat kiinnostuneita peleistä ja tekniikasta. Kohderyhmän valintaan vaikutti oleellisesti tapahtuman muu ohjelmisto, joka oli pääasiassa aikuisille suunnattua lukuun ottamatta Batman-aiheista varjoteatterityöpajaa ja Ransu Karvakuonon esiintymistä. Tapahtuman myöhäinen ajankohta vaikutti myös tähän. Tekstejä suunnitellessamme otimme huomioon myös sen, että näyttelytekstejä käytettäisiin todennäköisesti myös verkkopelitapahtumassa syksyllä. Siksi päätimme muun muassa kirjoittaa esillä olevien pelien ja koneiden tiedot erikseen, koska emme tiedäneet, minkälaista esineistöä verkkopelitapahtumassa on esillä.

¹¹¹ Dean 1996, 120.

¹¹² Heinonen & Lahti 2001, 155–160.

¹¹³ Pärssinen, sähköposti 7.3.2011.

¹¹⁴ *Pac-Man* -näyttelyn suunnittelumuistiinpanot, 28.3.2011.

Esinetekstit ovat tärkeitä, koska ne vastaavat kysymykseen ”mikä tämä on?”. Näin esinetekstit edesauttavat yleisön ja esineen välistä kommunikaatiota. Esine ilman tekstiä kommunikoi vain aiheeseen perehtyneiden tutkijoiden kanssa, jotka tietävät ilman tekstejäkin, mistä esineessä on kyse. ¹¹⁵

Tekstien valmistuttua aloitimme kuution graafisen ilmeen suunnittelun ja tekstien taiton. Tawast kilpailutti painotaloja maaliskuun aikana, ja saimme tarjouksen kapalevyjen painatuksesta projektiimme sopivaan hintaan ¹¹⁶. Työstimme näyttelytekstien graafisen ulkoasun yhdessä tekemäni luonnoksen pohjalta. Olimme varanneet graafiseen työhön aikaa noin kolme päivää ennen painatusta. Aikaa olisi voinut varata enemmänkin, mutta saimme onneksi toteutettua ideamme sovitussa aikataulussa.



Näyttelykuutio osina ja valmiiksi koottuna. Kuva: Petri Saarikoski

Värien tulisi tukea näyttelyn sanomaa. Näyttelyn värimaailman valintaan vaikuttavat muun muassa näyttelyn konteksti, sen luonne, tila ja valaistus. ¹¹⁷

Näyttelytekstikuutiomme graafinen ilme perustui pelin värikkäisiin hahmoihin. Teimme kuution sivuille yhden suuren Pac-Man -hahmon ja viisi eriväristä haamua mustalle taustalle. Näin värit liittivät näyttelytekstit näyttelyn aiheeseen eli pelin värimaailmaan.

¹¹⁵ af Hällström 2011, 82–83.

¹¹⁶ Valitsemamme tarjouksen mukaan levyt (4 kpl 300x300mm ja 2 kpl 305x305mm) tulivat kustantamaan postimaksuineen noin 63 euroa ilman arvonlisäveroa. Tawast, sähköposti 29.3.2011.

¹¹⁷ af Hällström 2011, 88–89.

Teksteissä käytimme päätteetöntä fonttia¹¹⁸ valkoisella värillä, mikä sopi paremmin värikkääseen taustaan kuin musta. Vaikka kirkkaat värit olivat visuaalisesti houkuttelevia, saattoivat ne myös hankaloittaa lukemista. Päädyimme kuitenkin käyttämään värejä, koska näyttely oli muuten hieman väritön ja tekstit olivat sen verran lyhyitä, että oletimme yleisön pystyvän lukemaan tekstit ilman suurempia ongelmia. Valmiit levyt saimme painosta hieman myöhässä ja vain kolme päivää ennen tapahtumaa. Menimme heti levyt saatuaamme taidemuseolle kokoamaan kuutiota aikaisemmin tekemämme prototyypin mukaan. Saimme kuution kasaan teippien ja tukirakenteiden avulla kahdessa tunnissa. Lopputuloksena oli yleisön käsittelyä kestävä näyttelytekstikuutio.

Viikkoa ennen tapahtumaa teimme näyttelyesitteen, jossa kerroimme tarkemmin näyttelyssä olevista esineistä ja peleistä, *Pac-man In Flesh* -performanssista (ks. sivut 34–35) sekä yhteistyökumppaneista. Samalla keksimme myös näyttelylle nimen, *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo*. Nimen tarkoituksena oli vihjata hieman leikkillisesti siihen, että populaarikulttuuria ja viihdeteollisuutta edustavalla videopelillä on pidempi historia kuin korkeakulttuuriin kuuluvalla kaupungin taidemuseolla. Toteutimme esitteen ulkoasun hieman eri tavalla kun kuution. Haimme esitteeseen vanhojen tietokonelehtien tunnelmaa konekirjoitusfontilla ja kopioimalla esitteitä kopiokoneella. Saimme idean Petri Saarikoskelta, joka antoi meille malliksi *Tieturi* -kerholehden¹¹⁹ vuodelta 1983. Lehti oli Telmac¹²⁰-harrastajien käyttäjäkerhon *1800 Users' Clubin* julkaisema, ja se sisälsi muun muassa ohjeita ja vinkkejä laitehallintaan sekä ohjelmointiin.¹²¹ Esitteen toteutustapa sopi hyvin pieneen budjettiimme, koska saimme tulostettua ja kopioitua ne itse. Esitteet olivat yksivärisiä keltaisia, vaaleanpunaisia ja vihreitä mustalla tekstillä. Yhteneväistä näyttelykuution kanssa oli Pac-Man -aiheinen otsikkofontti. Näyttelyä esiteltiin tapahtuman flayerissa näin: ”PELIPISTE. Regressioon sinut siivittää Atari 2600, Amiga ja Commodore 64!”. Pohdimme kuvausta yhdessä Rapajöötin Annakatriina Jylhän ja Kristiina Tattarin

¹¹⁸ Päätteettömän fontin (toisin sanoen groteski, sans serif) kirjasimilla ei ole pääteviivoja kuten esimerkiksi tässä työssä leipätekstinä käytetyn Times New Roman -fontin kirjasimissa. Päätteetöntä fonttia käytetään yleensä otsikoissa ja leipätekstinä kapeissa tekstipalstoissa. af Hällström 2011, 84.

¹¹⁹ *Tieturi*, jäsentiedote no: 4 -83. Kerholehti tuli jäsenjulkaisuna kerhon jäsenille.

¹²⁰ *Telmac 1800* on Osmo Kainulaisen heinä-elokuussa 1977 mikrotietokoneen rakennussarja, josta tuli Suomen yleisin harrastuskäyttöön suunnattu mikrotietokone. Telmacin suosion huippuvuodet osuivat 1970- ja 1980-lukujen vaihteeseen. Saarikoski 2004, 60.

¹²¹ Saarikoski 2004, 68.

kanssa, jotka muokkasivat tekstin sopivaksi esitteen muiden ohjelmakuvausten kanssa.

122

Rakensimme näyttelyn tapahtumaa edeltävänä päivänä. Olimme sopineet Manu Pärssisen kanssa, että haemme näyttelyesineet Tampereelta näyttelyä edellisenä aamuna ja että Rapajööti ry hoitaa esineiden kuljetukset ennen tapahtumaa ja sen jälkeen. Kuljetukset sujuivat lopulta auton ja kuskin löydyttyä hyvin. Lähdin Rapajööti ry:n järjestämän kuljettajan kanssa hakemaan pelikoneita Pelikonepeijoooneilta, joilta sain hyvät ohjeet koneiden käyttöön. Näyttelyn rakennuksessa päädyimme yksinkertaiseen ratkaisuun, jossa matto rajasi näyttelytilan, kaksi harmaata puupenkkiä toimivat pöytätasoina ja mustat säkkituolit istuimina. Halusimme asetella pelikoneet niin, että yleisö pystyi liikkumaan ja seuraamaan pelaamista tilassa vapaasti. Huomioimme myös samassa tilassa olevan taidenäyttelyn ja sitä katsomaan tulleet ihmiset tilaratkaisuissa.

Asetimme pelikoneet niin, että näyttelytilaan sisälle tullessa ensin näkyivät näyttelykuutio, näyttelyesitteet ja pelikone Amiga 1200, ja niiden takana olivat vanhemmat pelikoneet Commodore 64 ja Atari 2600. Näytöt jaoimme niin, että liitimme uusimman pelikoneen peleineen isoimpaan näyttöön ja vanhimman pienimpään, koska se oli tunnetusti peleistä huonoin. Asetimme vielä pelikoneiden luokse haamun muotoiset tarrat, joista selvisi, mikä pelikone ja peli olivat kyseessä. Pac-Man -hahmon muotoinen tarra ohjeisti yleisöä käyttämään näyttelykuutiota.



Valmis tila ja pelikoneiden testaus. Oikealla näyttelytilan suussa Pac-Man -pehmolelu.
Kuvat: Petri Saarikoski

¹²² Kristiina Tattari, Annakatriina Jylhä, (Pasi Salmi & Pinja Tawast), sähköpostikeskustelu 18.4.2011.

Näyttelytilan ulkopuolelle laitoimme vitriinintapaiseen jalustaan Pac-Man -pehmolelun, jonka tarkoituksena oli houkutella ihmisiä sisään näyttelytilaan ja näyttäytyä yhtenä esimerkkinä pelin monista oheistuotteista. Pehmolelun käyttö näyttelyssä oli Petri Saarikosken idea, ja häneltä saimme myös pehmo-Pac-Manin lainaan. Lopuksi testasimme vielä, että kaikki pelit toimivat paikan päällä.

2.1.2 Valmis näyttely

Kun tila oli valmis ja kaikki esineet paikoillaan yleisöä varten, siirryimme Deanin mallin mukaisesti toimintavaiheeseen. Tämä vaihe alkaa, kun näyttely on avattu yleisölle. Toimintavaiheeseen kuuluvat muun muassa näyttelyn ja yleisön turvallisuudesta huolehtiminen, lipunmyynti, opastukset, näyttelyyn liittyvät luennot ja työpajat sekä arviointitoimenpiteet.¹²³

Tapahtumapäivänä pelipiste oli yleisölle avoinna klo 17–24. Menimme taidemuseolle jo ajoissa laittamaan esitteet paikoilleen ja virrat pelikoneisiin. Viime hetkillä jouduimme vielä kirjoittamaan ohjeet Amiga 1200 -pelikoneen pelien käyttöön, koska pelistä poistuminen oli hankalaa. Teimme myös pienen palaute- ja kommentointivihkon, johon



**Pelipiste tapahtumapäivänä. Välillä myös itse järjestäjät ehtivät pelata muutaman pelin.
Kuva: Petri Saarikoski**

¹²³ Dean 1996, 17–18.

toivoimme saavamme yleisöltä palautetta ja muita kommentteja pelipisteestä. Yleisöä alkoi virrata museolle kello 17:n jälkeen. Taidemuseon ohjelmistossa oli aluksi paljon lapsille suunnattuja työpajoja ja muuta ohjelmaa. Myös tapahtuman myöhäisen ajankohdan vuoksi ensimmäisten pelaajien joukossa oli paljon eri-ikäisiä lapsia vanhempineen.

Pelit houkuttelivat yleisöä luokseen tasaiseen tahtiin. Suurin ryntäys pelipisteelle oli noin klo 18–20. Lapsien lisäksi pelipisteelle hakeutui keskimäärin 18–35-vuotiaita pelaajia. Pelit kiinnostivat kuitenkin myös varttuneempaa väestöä, joka muisti vanhat pelikoneet hyvin. He kommentoivat pelipistettä muun muassa näin: ” *Kivaa: Nuoruus tulee mieleen.* ”, ” *Hienoa! Nuorennuin 20 vuotta!* ”¹²⁴. Monet tulivat myös pelaamaan pelejä useamman kerran. Yleinen suhtautuminen vanhoihin Pac-Man -peleihin ja pelikoneisiin oli innostunutta ja tunteita herättävää. Suurin osa pelaajista eläytyi peliin niin, että riemun ja pettymyksen tunteet tulivat esille erilaisina kiljahduksina ja kommentteina. Monikaan ei voinut ohittaa pelejä pelaamatta, vaikka tilassa olevaa taidenäyttelyäkin tultiin varta vasten katsomaan. Tapahtumapäivän aikana vältyimme suurimmilta ongelmilta, ja koneet toimivat hyvin. Huomasimme kuitenkin, että näyttelykuutio ei ollut niin suosittu kuin itse pelit. Tämä tosiasia oli arvattavissa, ja olimme tyytyväisiä siihen, että kuutiotakin luettiin.

Taidemuseon yläkerrassa järjestettiin klo 19–21 *Pac-Man In Flesh* -performanssi, joka järjestettiin ensimmäisen kerran *Pac-Man 2.0* -nimisenä Insomnia - verkkopelitapahtumassa vuonna 2010¹²⁵. Performanssissa pelin hahmot heräsivät henkiin ja yleisö pääsi kokeilemaan, miltä tuntuu olla Pac-Man. Videopelin sokkelo oli rakennettu taidemuseon luentosaliin, jossa näyttelijät toimivat pelin haamuina ja pelin äänet vastasivat pelin tapahtumia reaaliajassa. Yksi peli kesti noin muutaman minuutin, ja sitä pääsi pelaamaan kaksi pelaajaa kerrallaan. Performanssissa ihmishaamut jahtasivat ihmispelaajia näiden kerätessä pisteitä eli pöydillä olevia kiekkoja. Performanssi perustui digitaalisen kulttuurin oppiaineen aikaisempina vuosina järjestämiin digitaalisten pelien analogisointityöpajoihin. Performanssin järjestivät

¹²⁴ Palaute/kommentointivihko 14.5.2011, 4-6.

¹²⁵ Pelin suunnitteluryhmä käytti pelistä myös nimitystä Auditorio-Pac-Man, koska sokkelo rakennettiin auditorioon verkkopelitapahtumassa.

digitaalisen kulttuurin opiskelijat Aliisa ja Tuomas Sinkkonen yhdessä Porin ylioppilasteatterin kanssa.¹²⁶



Kuva *Pac-Man In Flesh* -performanssista, jossa haamut jahtaavat Pac-Mania Porin taidemuseon luentosaliin tehdyssä sokkelossa. Haamuina Nana Keränen, Saara Ala-Luopa ja Anna Matikainen (ei kuvassa). Kuva: Petri Saarikoski

Illalla pelipiste hiljeni vähitellen, ja laitoin koneet kiinni hieman ennen puolta yötä. Näyttelyn päätyttyä siirrytään päättämisvaiheeseen, johon kuuluvat näyttelyn purku ja näyttelytilan siivoaminen, esineiden siirtäminen takaisin varastoon, lainaesineiden pakkaaminen palautusta tai seuraavaa näyttelypaikkaa varten¹²⁷. Olimme sopineet näyttelyn purkamisen seuraavaksi päiväksi. Näyttelyn purku sujui hyvin, vaikka purkutyö tehtiinkin sovitun pienemmällä porukalla. Tapahtumailtana paikalle lupautuneet eivät saapuneetkaan purkamaan näyttelyä seuraavana aamuna. Pelikoneet näyttöineen ja peleineen palautimme Pelikonepeijooneille tapahtumaa seuraavana arkipäivänä.

¹²⁶ Lisää tietoa performansseista ja Pac-Man -pelin analogisoinnista: Suominen 2011b, 13–17; Sinkkonen & Sinkkonen 2011, 115–119.

¹²⁷ Dean 1996, 17–18.

2.1.3 Näyttelyprojektin arviointia

Näyttelyn päätyttyä on aika siirtyä projektin arviointivaiheeseen¹²⁸. Näyttelyn arvioinnista on tullut itsestään selvä osa museoiden toimintaa, mikä johtuu museoiden lisääntyneen ammattimaisuuden mukana tulleesta itsekriittisyydestä ja taloudellisesta tilanteesta, joka pakottaa laittamaan asiat tärkeysjärjestykseen. Arviointia tarvitaan, jotta tiedetään, vastaako nykyinen toiminta tavoitteita, ja jotta toimintaa voidaan jatkossa kehittää.¹²⁹ Tätä viimeistä vaihetta pidetään monissa näyttelysuunnittelua käsittelevissä teoksissa yhtenä näyttelyprojektin tärkeimmistä vaiheista. Vaikka arviointi on esitetty monesti vasta näyttelyprojektin viimeisenä vaiheena, on näyttelyä syytä arvioida myös ennen sen valmistumista.

Muodollinen arviointi on systemaattista ja tieteellistä, ja se koskee yleensä jo valmista näyttelyä. Epämuodollinen arviointi on kontrolloimatonta, nopeaa, intuitioon perustuvaa, ja sen vuoksi epävarmaa. Sitä käytetään yleensä arvioimaan näyttelyn eri vaiheita. Näyttelyprosessista on erotettavissa kolme eri arviointivaihetta. Näistä *ennakkoarvioinnin* eli alkudiagnoosin tarkoituksena on arvioida näyttelyn suunnitteluvaihetta, ja sen pyrkimyksenä on tunnistaa mahdolliset virheet ennen näyttelyn toteuttamista. Ennakkoarviointi voi olla muodollista tai epämuodollista. *Formatiivinen arviointi* tarkoittaa näyttelyn testaamista sen rakennusvaiheessa. Sen avulla pyritään löytämään onnistuneet ratkaisut näyttelyn toteutukselle muun muassa sanoman ja näyttelytekniikan osilta. Viimeisenä arvioidaan valmista näyttelyä. Tätä kutsutaan *loppuarvioinniksi* eli summatiiviseksi arvioinniksi, ja se on yleisimmin käytetty arviointimenetelmä. Se voi kohdistua yleisöön, näyttelytekniikkaan, käytettyihin opetusmenetelmiin ja välineisiin, tai jopa koko museoon.¹³⁰

Loppuarvioinnin avulla selvitetään, miten projektin suunnittelu ja toteutus onnistui, löytyikö mitään kehitettävää ja saavuttiko näyttely tavoitteensa. Selvitystä varten kerätään tietoa niin projektiin osallistuneilta kuin yleisöltäkin. Keruuta voi tehdä monin eri tavoin, kuten muun muassa kyselyiden, haastattelun ja havainnoinnin avulla. Saatu tieto kerätään loppuraporttiin, jossa tulisi näkyä projektin yleiskuva ja tavoitteet, organisointi ja sen toimivuus, projektin sisällöllinen onnistuneisuus, aikataulutuksen onnistuminen ja resurssien käyttö, taloudellinen onnistuminen, luettelo

¹²⁸ Dean 1996, 17–18.

¹²⁹ Heinonen & Lahti 2001, 175.

¹³⁰ Heinonen & Lahti 2001, 175–178.

kehittämiskohteista ja jatkotoimenpiteistä sekä tulosten ylläpito, jatkuvuus ja jatkokehitys¹³¹.

Arviointini *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo* -näyttelystä perustuu oman työskentelyn arviointiin, työparin ja Petri Saarikosken kanssa käytyyn loppukeskusteluun sekä näyttelypäivän havainnointimuistiinpanoihin ja kommentointivihkon kommentteihin. Näyttelyn havainnointi oli osallistuvaa havainnointia, koska pelasimme työparini kanssa pelejä aina silloin, kun koneita oli vapaana. Tällä tavalla saimme tuntumaa siitä, miten yleisö mahdollisesti kokee näyttelyn. Käyn arvioinnissa läpi erityisesti niitä asioita, jotka sopivat projektiimme. Olen jättänyt suosiolla laajempia näyttelyprojekteja ja museon toimintaa koskevat arviointikohdat pois, koska ne sopivat paremmin monia ihmisiä työllistäviin, pitkäkestoisempiin ja erityisesti museohenkilökunnan järjestämiin näyttelyihin. En ole jakanut arviointiani tässä erikseen näyttelyn formatiiviseen ja valmiin näyttelyn arviointiin. Arvioin projektia tässä tapauksessa aihealueittain, koska pohdin myös rakennusvaihetta syvällisemmin vasta nyt näyttelyn esilläolon jälkeen.

Vaikka sain kirjallisuudesta monia hyviä neuvoja ja näkökulmia omaan projektiini, näkisin kuitenkin, että *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo* -näyttely oli monellakin tapaa erityinen verrattuna moneen muuhun museonäyttelyyn. Näyttely järjestettiin taidemuseon tiloissa, ja se kuului yhden päivän kestäväään tapahtumaan, jossa oli samanaikaisesti myös muuta ohjelmaa, kuten musiikkia, performansseja, työpajoja ja keskusteluita. Näyttely ei myöskään ollut museohenkilökunnan tai näyttelyarkkitehdin suunnittelema eivätkä sen tavoitteet liittyneet suoranaisesti taidemuseon toimintaan.

Projektin lähtökohtana oli suunnitella näyttely vain yhdeksi päiväksi, mikä teki siitä enemmän tapahtuman tai ohjelmanumeron kaltaisen ja minkä vuoksi suunnitelmista jäi pois kaikki suuret tilarakenteet ja pelihallipelit sekä laajemmat näyttelytekstit. Olimme tehneet monia eri suunnitelmia näyttelytilasta, mutta varsinainen ulkoasu muotoutui vasta paikan päällä, kun olimme saaneet pelikoneet näyttöineen ja tarvittavat välineet museolta varsinaiseen näyttelytilaan. Teimme aivan liian aikaisin useita ja hyvin pitkällekin vietyjä suunnitelmia, jotka eivät sellaisenaan kuitenkaan toteutuneet. Näen kuitenkin myös jotain hyötyä siitä, että prosessoimme piirustusten avulla erilaisia vaihtoehtoja näyttelytilasta ennen rakennuspäivää. Kun näyttely piti rakentaa nopeasti

¹³¹ Liukkonen & Roine 2006, 12.

paikan päällä, olimme jo käyneet läpi paperilla toimivat ja huonoiksi todetut vaihtoehdot. Jonkinlainen suunnitelma ja visuaalinen hahmotelma on siis hyvä olla sisältäen näyttelyyn tulevat esineet, esineiden paikat, tarpeiston ja tarvittavat hankinnat sekä hahmotelman siitä, miten nämä eri elementit voisivat asettua näyttelytilaan.

Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo -näyttelyn tavoitteena oli tuoda 1980-luvun pelejä yleisön pelattavaksi aikakauden pelikoneilla, ja tämä tavoite myös saavutettiin. Digitaalista pelaamista käsittelevissä näyttelyissä on yleensä esillä vanhoja ja uusia pelilaitteita sekä oheistuotteita vitriineissä sekä pelejä, joita yleisö voi pelata. Näyttelytekstit kertovat usein lyhyesti tai yksityiskohtaisemmin pelilaitteiden tai -ohjelmien historiasta tai niiden laajemmasta merkityksestä. Esillä voi olla myös esimerkiksi pelien estetiikkaa esitteleviä tai asiantuntijoiden haastatteluja sisältäviä videoita, pelimusiikinkuuntelupisteitä sekä oheistapahtumia. Aihevalinnat vaikuttavat kuitenkin kunkin näyttelyn sisältöön.¹³² Näyttelymme tekstit noudattivat Saarikosken esittämää pelinäyttelyjen peruskonseptia esittelemällä digitaalista pelaamista sen historian ja merkityksen osalta. Myös oppiaineen aiemmat kokemukset pelin analogisoinnista ja retropelaamisesta vaikuttivat osaltaan näyttelyn muotoutumiseen sellaiseksi, kun se oli. *Pac-Man In Flesh* -performanssi toi näyttelyllemme lisäarvoa ja toi peliä esille hieman toisella tavalla. Pelattavien pelien ja tekstien lisäksi näyttelyssä ei ollut muita suoranaisesti pelinäyttelyille ominaisia piirteitä, mikä johtui näyttelyn tavoitteesta, lyhyestä kestosta, pienestä tilasta sekä budjetista.

Alkuperäisessä suunnitelmassa halusimme laittaa esille myös peliin liittyviä oheistuotteita, mutta emme saaneet niitä sopimaan tilaan. Tämä karsi näyttelystä museonäyttelyihin usein mielletyt vitriinit lukuun ottamatta näyttelytilan ovensuussa veistosjalustan päällä ollutta *Pac-Man* -pehmolelua. Suominen näkee *Pac-Man* -pelin persoonallisten ja yksinkertaisten graafisten hahmojen olevan yksi syy sen suureen suosioon. Hahmoja on helppo soveltaa erilaisiin oheistuotteisiin, minkä vuoksi pelin oheistuotevalikoima on suuri. Suominen vertaa *Pac-Man* -ilmiötä kansanperinteen soveltamiseen ja tuotteistamiseen, *folklorismiin*¹³³, ja näkee sen *teknolorismina*, jossa pelit ovat irrotettuja alkuperäisistä yhteyksistään ja niihin liittyvät oheistuotteet, tarinat

¹³² Saarikoski 2010, 134.

¹³³ Folklorismissa perinnettä sovelletaan muun muassa kaupallisiin ja ideologisiin, matkailun ja viihteen tarkoituksiin. Folklorismissa perinteen elementit on irroitettu alkuperäisestä yhteydestään. Helsingin yliopisto, Folkloristiikan oppiaineen terminologia. <http://www.helsinki.fi/folkloristiikka/opiskelu/terminologia.htm>.

ja kokemukset kietoutuvat yhteen.¹³⁴ Tämän vuoksi oheistuotteilla olisi ollut tärkeä rooli näyttelyssä Pac-Man -ilmiön ja laajemmin pelikulttuurin kuvastajana.

Digitaaliset pelit ovat näyttelyesineinä ja näyttelyn aiheena erityisiä, koska näyttelyesineinä olevia pelejä saa usein pelata. Tämän vuoksi on syytä ottaa huomioon niin vanhempien kuin uusienkin koneiden ja tiedostojen 1) toimivuus. Vanhat pelikoneet eivät välttämättä toimi yhtäjaksoisessa käytössä ilman ongelmia, ja ne voivat esimerkiksi ylikuumentua ja lakata toimimasta. Lainasimme Pelikonepeijoooneilta vain esillä olevat pelit ja pelikoneet, joten emme olleet varautuneet mahdolliseen ylikuumentumiseen tai muihin koneisiin liittyviin ongelmiin. Alkuperäisessä suunnitelmassa olimme varanneet yhden ylimääräisen koneen ongelmatilanteiden varalle. Luovuimme kuitenkin varakoneesta näyttelyn lyhyen keston vuoksi, ja siksi, että Pelikonepeijoonit arvelivat koneiden ja pelien toimivan hyvin yhden illan. Jos jotain ongelmia olisi kuitenkin sattunut, Pelikonepeijoonit lupasivat neuvoa meitä puhelimitse. Pelejä, pelikoneita ja oheistuotteita on myös 2) vartioitava. Kun ne ovat yleisön käytettävissä, ovat ne myös samalla alttiina vahingonteoille ja varkauksille. Olimme asennoituneet työparini kanssa siihen, että olemme näyttelytilassa tai sen välittömässä läheisyydessä koko tapahtuman ajan. Tapahtumaa valvoivat myös taidemuseon henkilökunta ja muut tapahtumajärjestäjät.

Pelit sisältävät kuvan lisäksi myös 3) ääniä ja musiikkia, minkä vuoksi ne ovat monella eri aistilla saavutettavissa. Pelit ja pelikoneet ovat nähtävissä, niitä voi koskettaa ja niiden ääniä sekä musiikkia voi kuunnella, minkä vuoksi ne ovat toimivia museoesineitä esteettömyyden kannalta. Tilan ja sen käytön suunnittelussa kannattaa kuitenkin ottaa huomioon se, millä volyyymilla ääntä voidaan pitää, häiritsevätkö äänet muun tilan käyttöä, vai olisiko syytä liittää peleihin kuulokkeet, jolloin jokainen voi itse päättää äänen vastaanotosta. Yleensä audiovisuaaliset esitykset pyritään sijoittamaan tarpeeksi kauas toisistaan, etteivät eri äänilähteet sekoitu toisiinsa.¹³⁵ Tässä tapauksessa ääniä sisältävät videopelit olivat kuitenkin lähekkäin ja äänet sekoittuivat keskenään sekä taustalta kuuluviin muiden tapahtumien ääniin. En nähnyt tätä kuitenkaan ongelmana, koska audiovisuaalisuutta ei tässä tapauksessa käytetty näyttelyn viestinnän tukena, vaan äänet sisältyivät itse näyttelyesineisiin. Peleistä ja pelaamista tulevat äänet toimivat tässä tapauksessa tunnelman luojana. Näyttelysuunnittelussa on myös hyvä ottaa huomioon erilaiset kävijät tekemällä 4) selkeät ohjeistukset pelien käyttöön. On

¹³⁴ Suominen 2011b, 4.

¹³⁵ af Hällström 2011, 90.

myös syytä pohtia sitä, miten esitellä digitaalista pelaamista niille, jotka eivät tunne pelejä eivätkä ole niitä koskaan pelanneet. Tämä lisää ymmärtämisen saavutettavuutta ja helpottaa erilaisten kävijöiden tiedon saantia.¹³⁶ Toisaalta täytyy muistaa myös ne, jotka pelaavat ja tietävät peleistä paljon, mikä tuo haastetta näyttelyyn suunnitteluun.

Jaana af Hällström listaa teoksessaan *Näyttelyviestintä* näyttelyyn liittyviä ominaisuuksia, jotka sopivat mielestäni hyvin myös omaan projektiimme. Hän tuo esille taidehistorioitsija Chris Brucon esittämiä ”museon” ja ”projektin” välisiä eroja. Luokittelu on mielenkiintoinen mutta jää hieman irralliseksi af Hällströmin tekstissä. Chris Brucon alkuperäinen teksti avaa tätä jaottelua enemmän, ja se kertoo af Hällströmin käyttämän projekti-termin edustavan ideaa ”uudesta museosta” ja museon tarkoittavan ”vanhaa museota”¹³⁷. Tämän jaottelun mukaan näyttelymme sisälsi enemmän uuden museon piirteitä, joihin kuuluvat muun muassa kokeellisuus, viihdyttävyyden ja leikki kun taas vanhan museon arvoihin staattisuus, opetuksellisuus ja vakavuus. Kävijän kokemus on uudessa museossa vuorovaikutteinen, immersiiivinen ja sosiaalinen, ja vanhassa museossa tarkasteleva, passiivinen ja yksinäinen. Instituution esitystapana uusi museo on muun muassa innovatiivinen, mediaa ja monia näkökulmia sisältävä ja äänekäs. Vanhan museon esitystapa on taas enemmän esineisiin keskittyvä ja hiljainen, ja se tuo esille instituution näkökantoja.¹³⁸ Mielestäni af Hällströmin tekemä jaottelu antaa ”vanhasta museosta” ja siihen liittyvistä ominaisuuksista liian negatiivisen kuvan ja ”uudesta museosta” tai ”projektista” ehkä liiankin positiivisen kuvan. Tämä johtuu ehkä siitä, että kirjoittaja ei suoranaisesti kommentoi jaottelua tekstissään. Mielestäni museon arvoja, kävijän kokemusta ja instituution esitystapaa olisi mielekkäämpää tarkastella uusien ja vanhempien toimintatapojen yhdistelminä, koska sellaisia ne ainakin omien kokemusteni mukaan ovat. Liiallinen pyrkimys kohti ”uuden museon” ominaisuuksia voi mielestäni muuttaa liikaa museon ajatusta ja tarkoitusta¹³⁹ ja muuttaa sitä enemmän tiedekeskus-tyyppiseksi¹⁴⁰.

¹³⁶ Teräsvirta 2007, 9-10.

¹³⁷ Bruce 2006, 134–135.

¹³⁸ af Hällström 2011, 77.

¹³⁹ ICOM:n määritelmä museosta (Museoliiton suomentamana): ”Museo on pysyvä, taloudellista hyötyä tavoittelematon, yhteiskuntaa ja sen kehitystä palveleva laitos, joka on avoinna yleisölle ja joka tutkimusta ja opetusta edistääkseen ja mielihyvää tuottaakseen hankkii, säilyttää, tutkii, käyttää tiedonvälitykseen ja pitää näytteillä aineellisia ja aineettomia todisteita ihmisestä ja hänen ympäristöstään. (ICOM Statutes, Article 2: definitions). <http://www.museot.fi/mikamuseo/icom>, <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>.

¹⁴⁰ Tiedekeskus tarjoaa mahdollisuuden tutustua uusiin ilmiöihin, teknologiaan ja tieteeseen kokemuksellisten ja osallistavien näyttelyjen avulla. <http://www.astc.org/sciencecenters/index.htm>.

Vaikka näyttelyllä olisi hyvä olla budjetti ennen suunnitteluprosessin alkua, tässä projektissa budjetti ja rahoittaja selvisivät vasta myöhemmässä vaiheessa. Tavoitteenamme oli toteuttaa näyttely mahdollisimman edullisesti. Tämä johtui siitä, että alkuperäinen idea näyttelystä tuli Rapajööttiltä, ja koska näyttely kuului osana laajempaan tapahtumakokonaisuuteen, ei sille voitu osoittaa omaa budjettia. Lopulta näyttelyn budjetti kattoi vain pakolliset menot, mikä tarkoitti tässä tapauksessa näyttelytekstien painatuskuluja, johon saimme rahoituksen CoEx -hankkeesta. Pieni budjetti karsi siis nopeasti suuret ja hienot suunnitelmat näyttelyn toteutuksesta. Tämä vaikutti huomattavasti näyttelyn ulkoasuun ja siitä välittyvään tunnelmaan. Tila muotoutui taidemuseolta saamiemme välineiden ja näyttelyesineiden sommittelusta. Isommalla budjetilla näyttelystä olisi varmasti tullut toisenlainen, mutta en tiedä, olisimmeko saaneet siitä parempaa tai olisiko yhden päivän kestävään näyttelyyn ollut edes syytä sijoittaa suuria summia.

Vaikka puitteet olivat rajalliset, onnistuimme mielestäni toteuttamaan toimivan näyttelytilan. Tanja Karpasto on käsitellyt taiteen maisterin lopputyössään *Tilan rooli taidenäyttelyssä – Tutkielma näyttelyarkkitehtuurin merkityksestä* näyttelyn tilaa ja sen suunnittelua. Hänen mielestään näyttelyarkkitehtuurin tarkoitus on vahvistaa näyttelyn viestiä, jolloin näyttely on viestintää tilassa. Näyttelytilaa havainnoidaan liikkumalla, ja hyvä näyttelyarkkitehti hallitsee tilan rytmityksen ja sommittelun. Niiden avulla esillä olevat teokset toimivat suhteessa toisiinsa ja vuorovaikutus yleisön kanssa mahdollistuu. Rytmitystä voidaan toteuttaa erilaisten moduulien avulla. Perinteistä, esimerkiksi kultaiseen leikkaukseen¹⁴¹ perustuvaa sommittelua pyritään nykyään usein rikkomaan, jolloin halutaan tuoda esille erilaisia tila- ja rakenneratkaisuja näyttelysuunnitteluun.¹⁴²

Vaikka haasteellinen tila keskellä huonetta tuntui aluksi ongelmalliselta, se sai meidät ajattelemaan näyttelytilaa uudella tavalla ja kehittämään uudenlaisia ratkaisuja seinättömään tilaan. Visuaalista suunnittelua ohjasivat tässä tapauksessa taidemuseon ja tilan asettamat rajoitteet, saadut välineet ja näytteille asetettavat esineet. Pääsimme katsomaan taidemuseon tarpeistoa näyttelyn rakentamista varten 5.5.2011, eli vain yhdeksän päivää ennen tapahtumaa. Vaikka meille kerrottiin, että kaikki tarvitsemamme välineet olivat olemassa taidemuseon varastossa, olisimme halunneet nähdä tasot ja

¹⁴¹ Kultainen leikkaus eli kultainen suhde saadaan, kun jana jaetaan kahteen osaan niin, että lyhyemmän osan suhde pidempään osaan on sama kuin pidemmän osan suhde koko janaan; suhde on pidemmän ja lyhyemmän jako-osan pituuksien suhde. Karpasto 2011, 39.

¹⁴² Karpasto 2011, 38–39.

säkkituolit jo aikaisemmin, jolloin olisimme voineet tehdä tarkempia suunnitelmia näyttelytilasta. Näyttelymme rakentui yhden isomman elementin, kahdesta penkistä yhdistetyn pöydän ympärille, johon asetimme pelikoneet ja näyttelytekstikuution. Esineitä saattoi tarkastella pöytää kiertämällä eri kulmista ja eri etäisyyksiltä. Vaikka näyttelytekstikuutio jäikin hieman pelien varjoon, pidän sitä muuten onnistuneena vaihtoehtona yleisemmin käytetyille seinäteksteille.

Jos osallistuisin näyttelyprojektiin nyt uudestaan, tutustuisin tarkemmin muuhun tapahtumaohjelmaan ja tekisin tiiviimmin yhteistyötä Pac-Man -performanssiryhmän kanssa. Tiiviimpi yhteistyö olisi voinut tuoda vielä enemmän yhtenäisyyttä tapahtumailtaan ja lisäarvoa molemmille projekteille. Elävät Pac-Man -haamut olisivat esimerkiksi voineet tehdä jonkin esityksen myös näyttelytilassa. Yhteistyötä olisi voinut tehdä myös tapahtumassa esiintyvien muusikoiden tai työpajajärjestäjien kanssa. Pac-Man -peli ja sen värikkäät hahmot olisivat voineet tarjota oivan aiheen esimerkiksi askartelu/taidetyöpajalle tai musiikkiesitykselle. Kävisin myös katsomassa näyttelyyn tulevia esineitä ennen näyttelyn rakennusta.

Projektin aikataulusuunnitelma ja kommunikointi yhteistyökumppanien kanssa sujui ilman suurempia ongelmia. Vastuu näyttelyprojektin toteutumisesta oli meillä kahdella opiskelijalla. Vaikka työtä ja vastuuta oli enemmän, saimme myös päätävävaltaa enemmän. Haastetta projektiin toi painettujen näyttelytekstien saapuminen myöhässä sovitusta aikataulusta. Onneksi olimme kuitenkin varanneet aikaa kuution rakentamiseen viikon verran, joten myöhästyminen ei vaikuttanut suuresti projektin etenemiseen. Olimme myös kokeilleet kuution toimivuutta prototyypin avulla, joten tiesimme, miten kuutio kannattaa rakentaa. Näyttelyesineitä olisimme voineet myös käydä katsomassa aikaisemmin, mikä olisi helpottanut suunnittelutyötä. Tämä olisi varmasti onnistunut, jos olisimme vain kysyneet asiaa Pelikonepeijooneilta ja järjestäneet sopivan ajankohdan tapaamiselle.

Vaikka saimme suunnitella näyttelyä hyvin rauhassa ja itsenäisesti, kuuluimme kuitenkin yhtenä osana Museoiden yö -tapahtumaan, jonka järjestäjillä oli tärkeä rooli näyttelyn toteutumisessa. Tapahtuman pääjärjestäjänä toimi Porin taidemuseo, osatuottajana Rapajöoti ja *Pac-Man* -näyttelystä vastasi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine¹⁴³. Koska järjestäjillä oli paljon muutakin ohjelmaa hoidettavana, oli yhteydenpito ja tiedon välittyminen meidän, Rapajöötin ja taidemuseon välillä

¹⁴³ Jylhä, Facebook -viesti 4.6.2012.

katkonaista. Ylimääräistä stressiä aiheutti myös yhteistyökumppanin lupaama pelikoneiden kuljetus Tampereelta Poriin ja takaisin. Onneksi asia kuitenkin järjestyi sovitulla tavalla, ja kuljettaja autoineen saatiin, mutta vasta hakupäivää edellisena iltana. Rapajöoti ry:n Annakatriina Jylhä oli myös sitä mieltä, että työnjaossa oli epäselvyyksiä, jotka aiheuttivat molemmille osapuolille turhaa stressiä. Jylhän mielestä tapahtumia järjestettäessä tulisi aina miettiä, kuka on tuotantovastuussa ja jaetaanko vastuuta muiden järjestäjien kanssa. On myös otettava huomioon se, että jotkut järjestäjät tekevät työtä harrastuspohjalta, toiset osana opintoja ja töitä.¹⁴⁴ Näyttelyn purkutyöhön eivät myöskään saapuneet kaikki paikalle lupautuneet, mikä hidasti näyttelyn purkua.

Kommentointivihkoon kerääntyneiden kommenttien ja havainnointimuistiinpanojen perusteella näyttely oli onnistunut. Tapahtumapäivän dokumentointiin olisi kuitenkin voinut panostaa enemmän. Tässä tapauksessa keskityimme työparini kanssa täysipainoisesti näyttelyn suunnitteluun ja käytännön toteutukseen emmekä ehtineet tai muistaneet suunnitella tapahtumapäivän dokumentointia ajoissa. Havainnoinnin lisäksi esillä ollut kommentointivihko oli aivan liian pieni ja huomaamaton. Sen vuoksi jouduimme esittelemään vihkoa ja sen tarkoitusta pelien luona viihtyville. Pyysimme yleisöä kertomaan mielipiteensä Pac-Man -pelipisteestä ja annoimme vapauden kommentoida ja muistella myös muita aiheeseen liittyviä asioita¹⁴⁵. Tällä tavalla emme kuitenkaan saaneet kommentteja niiltä, jotka ohittivat pelit ja tulivat katsomaan vain samassa tilassa olevia taideteoksia, tai niitä, jotka eivät tulleet näyttelytilaan ollenkaan.

Vaikka kommentteja olisi voinut olla enemmänkin, saimme vihkon välityksellä monenlaisia ja spontaaneja kommentteja näyttelystä. Saimme vihkoon yhteensä 11 kommenttia, joista kaksi oli piirroskuvia¹⁴⁶. Yleisö kommentoi pelipistettä muun muassa näin: *”Hienot pelit!”*, *”Pelikonsolien ohjaus ehdottomasti parantunut 80-luvulta. Loistava esittely!”*, *”Ms. Pac-Man on pelien aatelia <3”*, *”Nostalginen fiilis, pelatessa on tosi hauskaa!!!”*, *”Pac-Land on ihan huono”*.¹⁴⁷ Annakatriina Jylhä Rapajöotistä kommentoi pelipistettä tapahtumailtana näin: *Hyviä kommentteja pelkästään pelipisteestä, kiitos!”*¹⁴⁸ ja lopputulosta myöhemmin seuraavasti: *”Kaiken kaikkiaan pelipiste oli hyvä osa tapahtumaa, se sopi hyvin tapahtuman*

¹⁴⁴ Jylhä, Facebook -viesti 4.6.2012.

¹⁴⁵ Palaute/kommentointivihko 14.5.2011.

¹⁴⁶ Toisessa kuvassa oli iso sydän ja toisessa Pac-Man hahmo syömässä palloja.

¹⁴⁷ Palaute/kommentointivihko 14.5.2011, 1-6.

¹⁴⁸ Havainnointivihko 14.5.2011, 5.

kokonaisteemaan, ja hoiditte hyvin suunnittelun, visualisoinnin jne.”¹⁴⁹ Yksi taidemuseon henkilökunnan jäsenistä kommentoi näyttelyämme tapahtumailtana näin: ”*Täähän oli menestys! Kiitos!*”¹⁵⁰

Kommentoinnin vähäisyyteen saattoi vaikuttaa se, että tapahtumassa oli muutakin ohjelmaa eikä omien muistelmien tai palautteen kirjoitteluun ehkä haluttu käyttää aikaa. Halusimme antaa yleisölle vapauden uppoutua pelien maailmaan ja liikkua vapaasti tapahtuman eri pisteissä, minkä vuoksi haastattelu tai kysely ei mielestäni sopinut tapahtuman luonteeseen. Tarkoituksenani oli muutenkin keskittyä enemmän suunnittelutyön dokumentointiin kuin laajan yleisöpalautteen keräämiseen, vaikka ei siitä olisi haittaakaan ollut.¹⁵¹

Suunnittelutyön vaiheet lyhyesti ¹⁵²:

- Suunnittelupalaverit työparina: näyttelyn sisällön, pohjapiirroksen ja tarpeiston suunnittelu
- Vierailut taidemuseolla: tilan valinta, tarpeistoon tutustuminen ja käytännön asioista sopiminen
- Yhteydet Pelikonepeijoneihin pelien lainaamisesta
- Yhteydet Rapajöotiin, joiden vastuulla muun muassa tiedotus ja pelilaitteiden kuljetukset
- Tiedonhaku sekä näyttelytekstien kirjoittaminen, muokkaaminen ja taittaminen plansseiksi
- Näyttelytekstien painotarjousten pyytäminen ja hyväksyminen
- Painotuotteiden muokkaaminen lopulliseen muotoonsa: planssikuutio, esinetekstit, näyttelyesitteet ja juliste
- Näyttelynrakennus, varsinaisessa tapahtumassa läsnäolo sekä purku
- *Pac-Man In Flesh* -performanssi Aliisa ja Tuomas Sinkkosen sekä Porin ylioppilasteatterin vastuulla

¹⁴⁹ Jylhä, Facebook -viesti 4.6.2012.

¹⁵⁰ Havainnointivihko 14.5.2011, 5.

¹⁵¹ Syksyllä Rosenlew-museossa järjestetyssä *Pac-Man -peliviikonlopussa* kommentointivihko oli enemmän esillä, se oli suurempi ja erotettu selkeästi omalle jalustalleen. Näyttely oli esillä kolme päivää, mikä saattoi vaikuttaa siihen, että kommentit olivat pidempiä.

¹⁵² Perustuu Pinja Tawasti laatimaan näyttelyn loppupalaverimuistioon 17.5.2011.

Näyttelyprojektin haasteet:

- Taidemuseolla ei osattu kertoa käytettävissä olevasta tarpeistosta, jolloin lopulliset näyttelyrakenteet selvisivät vasta tapahtumaa edeltävällä viikolla sekä niiden lopullinen järjestys vasta näyttelyrakennuksen yhteydessä (tapahtumaa edellisena päivänä)
- Painotalon virheen takia planssien painatus myöhästyi viikon sovitusta aikataulusta
- Pelikoneiden kuljetus oli vaarassa myöhästyä
- Purkuvaiheeseen luvatut henkilöt eivät saapuneet paikalle
- Pelikoneiden yhteyteen olisi tarvinnut kirjoittaa ohjeet pelin pelaamiseen ja koneen käyttöön

Hyvin sujunutta:

- Yhteistyö Pelikonepeijoonien kanssa sujui hyvin
- Planssikuution toteutus oli onnistunut (prototyypin testaus)
- Tapahtuman aikana kävijöitä oli koko ajan
- Pelikoneet saatiin helposti asennettua, ja ne toimivat moitteettomasti yhtä jumittumista lukuun ottamatta (saatiin korjattua)
- Yleisö näytti nauttivan näyttelystä (pelipisteestä), ja palautevihkoon kertyi positiivista palautetta.

2.2 *Pac-Man - vanhempi kuin Porin taidemuseo* – näyttelyprosessista opittua

Tästä näyttelystä saamani kokemuksen perusteella onnistunut näyttelyprosessi vaatii sitoutumista ja toimivaa kommunikaatiota yhteistyökumppanien kanssa. Mitä enemmän suunnittelijalla on tietoa tulevasta näyttelystä, sen rahoituksesta, tarkoituksesta, kohderyhmästä, esineistä, logistiikasta, tilasta ja eri työvaiheista, sitä nopeammin suunnittelu etenee, eikä suunnittelijan tarvitse tehdä turhaa työtä. Nämä asiat tulevat esille myös näyttelysuunnittelua käsittelevissä teoksissa, minkä perusteella ne voidaan nähdä oleellisina osina minkä tahansa näyttelyn suunnitteluprosessia.

Vanhoja pelejä ja pelikoneita sisältävä pelipiste museon tiloissa ei sellaisenaan vielä ole näyttely, vaan näyttelyyn vaaditaan jotain muutakin. Jouko Heinosen ja Markku Lahden mukaan näyttelytermin käyttö edellyttää, että kohteeseen tai kohteisiin on lisätty jotain

tai niitä on yhdistelty niin, että sillä on saatu aikaan jotain merkittävää.¹⁵³ Vaikka olisimme voineet toteuttaa pelin pelipisteiden, halusimme lisäksi kertoa peleistä jotain yleisölle. Pelipisteemme muuttui enemmän näyttelyä muistuttavaksi juuri näyttelytekstien avulla. Tällä tavalla esillä ei ollut pelkästään objekteja vaan valikoituja esineitä ryhmiteltyinä ja tulkittuina tietystä näkökulmasta käsin. Tavallaan nostimme Pac-Man -pelin merkittäväksi kertomalla näyttelyesineinä olevista peleistä ja pelikoneista yleisölle. Näyttelyn järjestäminen vahvisti näin osaltaan myös pelin kulttuuriperintöprosessia.

Kulttuuriperintöä tuotetaan aina uudelleen kunkin ajankohdan lähtökohdista, ja se syntyy erinäisten valintojen tuloksena.¹⁵⁴ Kulttuuriperintöprosessi edellyttää, että esine tai asia tunnistetaan. Kohteen täytyy muuttua, jotta kohde voi päästä prosessiin mukaan.¹⁵⁵ Peli, jota pelataan samalla tavalla kuin ennen ja samoilla välineillä kuin ennen, ei ole kulttuuriperintöä vaan kestävä tuote. Näyttelymme aiheenakin ollut Pac-Man on ehkä tunnetuin esimerkki pelimaailman kulttuuri-ikoneista, joka edustaa monille koko 1980-luvun nuorisokulttuuria laajalle levinneine oheistuotteineen ja uusintaversioineen.¹⁵⁶

Nykyhetkessä digitaalisia pelejä tunnistetaan ja halutaan tunnistaa todisteiksi menneestä. Tämä ilmenee kulttuuriperintöprosessia vahvistavina tapoina, kuten tässä tapauksessa museonäyttelyn järjestämisenä. Jaakko Suominen on käsitellyt artikkelissaan *Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan* näyttelymme aiheen Pac-Manin kulttuuriperintöprosessia. Suominen mukaan Pac-Man -pelin kulttuuriperintöprosessi on meneillään, ja pelin eri muodot mahdollistavat sekä reflektiivisen että restoratiivisen nostalgian ja pelin uudelleentulkinnan¹⁵⁷. Hänen mielestään kyseessä on laajempi, kokonaista populaarikulttuurin aluetta koskeva prosessi, jossa pelaamisesta on tulossa osittain instituutioitunutta ja historiatietoisuuden omaavaa toimintaa.¹⁵⁸

Näyttelyprojekti oli siinä mielessä erikoinen, että se rakennettiin taidemuseoon, mutta näyttelyn sisältö ei ollut taidetta, tai sitä ei esitelty taiteena, vaikka sekin olisi voinut olla mahdollista. Koska näyttely ei ollut taidemuseon toteuttama, ei sen suunnittelussa

¹⁵³ Heinonen & Lahti 2001, 152.

¹⁵⁴ Grahn 2009, 107–108.

¹⁵⁵ Sivula 2010, 34–35.

¹⁵⁶ Suominen 2011b, 2-6.

¹⁵⁷ Reflektiiviset nostalgikot suhtautuvat peleihin kepeämmin kuin restoratiiviset nostalgikot, jotka pyrkivät palaamaan menneeseen pelaamalla esimerkiksi vanhoja pelejä vain alkuperäisillä laitteilla. Suominen 2011b, 9.

¹⁵⁸ Suominen 2011b, 18.

tarvinnut noudattaa taidemuseon toiminta-ajatusta. Porin taidemuseo on nykytaiteeseen suuntautuva museo, jonka toimintaa on esitelty seuraavasti:

"(...) Museolaitos tarjoaa yhtä lailla elämyksiä, esteettisiä virikkeitä ja virkistystä kuin tietoakin (...). Yhtä lailla kuin vanhojen, jo vakiintuneiden käsitysten vahvistajana, museo toimii uusien ilmiöiden tarkkailijana, kysymysten asettajana, ajatteluun, pohdintaan ja omaehtoiseen kannanottoon kannustavana. Porin taidemuseo painottaa oman toimintansa Maire Gullichsenin elämäntyön perintöä kunnioittaen suomalaiseseen ja kansainväliseen moderniin taiteeseen ja nykytaiteeseen." ¹⁵⁹

Kuitenkin näyttelyn idea sopi monelta osin taidemuseon toimintaohjelmaan. Näyttely tarjosi elämyksiä, ehkä virkistystäkin, tietoa ja mahdollisuuden tutustua suhteellisen uuteen ilmiöön, digitaalisiin peleihin. Yleisön osallistuminen tai osallistaminen on yleistä myös monissa nykytaideteoksissa. Televisioruudut, tietokoneet ja audiovisuaalisuus eivät myöskään ole mitenkään erikoinen näky taidemuseon näyttelytiloissa.

Outi Turpeisen mielestä monissa näyttelyissä keskitytään liian paljon teksteihin, jolloin näyttelytilan kokonaisvaltainen visuaalisuus jää usein vähemmälle huomiolle. Silloin näyttely ei välitä selkeää visuaalista tunnelmaa yleisölle. ¹⁶⁰ Esineiden muodot ja ulkoasu voisivat itsessään inspiroida tilan suunnittelua, ja niiden mittasuhteet sekä sijoittaminen näyttelytilaan olisi helpompaa. Museoiden yö -tapahtuma taidemuseon tiloissa olisi kontekstina sopinut kokeellisemmallekin näkökulmalle. Tämä herättää kysymyksiä siitä, minkälainen vaikutus näyttelytilalla on esimerkiksi näyttelyn näkökulmaan, teemaan tai ulkoasuun, ja siitä, miten muissa digitaalista pelaamista käsittelevissä museonäyttelyissä on otettu huomioon tilana toimiva museotyyppi.

Koen, että taidemuseo näyttelyn tilana vaikutti ainakin omaan suunnittelutyöhön siten, että yritin kiinnittää huomiota erityisesti näyttelyn visuaaliseen puoleen ja keksiä näyttäviä sekä tyylikkäitä tilaratkaisuja. Suunnitelmat kuitenkin toteutuivat vain osittain, koska budjettimme ei riittänyt näyttelytilan sisustukseen liittyviin hankintoihin. Taidemuseo vaikutti näyttelysuunnitteluun myös yhteistyökumppanina asettamalla rajoitteita tilankäytölle. Samassa tilassa ollut taidenäyttely tuli ottaa huomioon niin, ettei pelipisteemme peittänyt, varjostanut tai hankaloittanut taideteosten katsomista. Koen taideteosten toisaalta tuoneen positiivisella tavalla erilaisen ympäristön peleille. Näyttelyssä oli sattumalta esillä Pac-Man -aiheeseen sopiva teos, jossa pyöreä valko-

¹⁵⁹ Porin taidemuseon toimintakuvaus. <http://www.poriartmuseum.fi/fin/museo/tutkimus.shtml>.

¹⁶⁰ Turpeinen 2005, 64–65.

keltainen levy oli asetettu seinälle. Matti Kujasalon teos ”*Nimetön*” vuodelta 2006 oli valikoitunut yleisöäänestyksen perusteella näyttelyyn¹⁶¹. Tilarajoitukset taas edesauttoivat meitä keksimään vaihtoehtoisia tapoja toteuttaa näyttelyn tekstit. (ks. kuva sivulla 33).

Outi Turpeinen on pohtinut taiteen ja taiteilijoiden mahdollisuuksia tuoda vaihtoehtoisia ja uusia merkityksiä kulttuurihistorialliseen museon näyttelysuunnitteluun. Tällä hän tarkoittaa kyseenalaistavien näkökulmien tuomista esille historiaan, politiikan historiaan sekä antropologiaan, arkeologiaan ja taidehistoriaan pitkään pohjautuneen museaalisen ajattelumallin sijaan.¹⁶² Vanhat digitaaliset pelit ja pelikoneet herättävät monissa nostalgisia tunteita, mikä tiedostetaan myös aihetta käsittelevissä näyttelyissä. Nostalgia tarkoittaa tunnetta jonkin katoamisesta tai korvautumisesta. Nostalgikko kaipaa jotain ihmistä tai kokee kaipuuta tiettyyn aikaan, paikkaan tai tilanteeseen, ja pyrkii tämän palauttamiseen. Yksityinen ja kollektiivinen nostalgia sekoittuvat usein, ja nostalgisoimista tapahtuu ajan kuluessa, kun kohde herättää meissä näitä henkilökohtaisia ja kollektiivisia positiivisia muistoja.¹⁶³

Vaikka vanhojen pelilaitteiden ja -ohjelmien viehätystä voidaan perustella niiden vanhanaikaisuudella, Saarikoski on ennustanut tulevien pelinäyttelyjen keskittyvän enemmän uudempiin pelikoneisiin ja -ohjelmiin. Hän myös epäilee pelejä käsittelevien yleisnäyttelyjen kiinnostavuuden laskevan ja omaperäisten näyttelyjen sekä monipuolisten oheistapahtumien kasvattavan suosiotaan.¹⁶⁴ Saarikosken ajatukset näyttäisivät siten sopivan Turpeisen ajatukseen uusien näkökulmien esille tuomisesta. Jos näyttelysuunnittelussa turvaudutaan vain pelien herättämään nostalgiaan ja vanhanaikaisuuteen, ei se kannusta kehittämään uudenlaisia näkökulmia, tilaratkaisuja, teemoja tai esineistöä pelinäyttelyihin. Näkökulma ei myöskään ota huomioon niitä, joilla ei ole erityistä suhdetta peleihin.

Turpeisen mielestä museoesineiden yhteydessä olevat tekstit eivät yleensä myöskään kannusta kriittiseen ajatteluun vaan vahvistavat hegemoniaa. Siksi museoesineisiin liittyvän tekstin sijoittaminen, määrä ja sisältö ovat oleellisia huomion kohteita sen

¹⁶¹ Teos oli tullut Porin taidemuseon KoeTILA -näyttelyn yleisöäänestyksessä sijalle 10.

Venäläinen, sähköposti 25.9.2012.

¹⁶² Turpeinen 2005, 148.

¹⁶³ Suominen 2011b, 8–9.

¹⁶⁴ Saarikoski 2010, 137.

lisäksi, että tekstin tehtävänä on yleisön kannustaminen ajattelemaan.¹⁶⁵ Näin jälkikäteen ajateltuna olisimme voineet pohtia enemmän perinteisestä poikkeavia ja kysymyksiä herättäviä tapoja esitellä aihetta näyttelyteksteissä. Pelejä olisi voinut tarkastella esimerkiksi taiteen näkökulmasta keskittymällä pelien grafiikkaan ja pelikoneiden muotoiluun tai pelin ääniin. Teksteissä olisimme voineet nostaa esille kysymyksiä digitaalisen pelaamisen ja taiteen välisistä yhteyksistä. Kysymys olisi voinut olla esimerkiksi tämänkaltainen: voivatko pelit olla viihteen lisäksi myös taidetta ja millä tavalla? Silloin näyttely olisi voinut sopia vielä paremmin taidemuseoon.

Tutustuisin myös tarkemmin siihen, minkälaista yleisöä tapahtuma ja sen ohjelma houkuttelee ja on houkuttellut edellisinä vuosina. Valitsemamme monipuolinen katsaus Pac-Man -peliin oli mielestäni toimiva mutta ratkaisuna ehkä hieman ennalta arvattava. Toisaalta monipuolinen kuvaus oli helpompi suunnata laajalle yleisölle, joissa on peliin jo tutustuneita ja siihen vasta tutustuvia kävijöitä. Näkökulmaamme vaikutti myös se, että tiesimme näyttelytekstien tulevan käyttöön myöhemmin Insomnia - verkkopelitapahtumassa. Tämän vuoksi meidän piti ottaa huomioon se, että tekstit toimivat myös muissa konteksteissa ja tiloissa.

Ennen Insomnia -verkkopelitapahtumaa näyttelyn konseptia hyödynnettiin Rosenlew-museossa¹⁶⁶ 2. – 4.9.2011¹⁶⁷. Museo järjesti *Pac-Man-peliviikonlopun* yhteistyössä Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen ja Pelikonepeijoonit -yhdistyksen kanssa. Peliviikonlopun suunnittelusta ja toteutuksesta vastasivat Turun yliopiston projektityöntekijä Usva Friman sekä museon intendentti Leila Stenroos ja museoassistentti Marko Videman.¹⁶⁸

Idea pelipisteen järjestämisestä syntyi ollessani kesällä 2011 töissä Rosenlew-museossa. Keskustelimme museon intendentti Leila Stenroosin ja toisen harjoittelijan kanssa siitä, minkälaisia oheistapahtumia museossa voisi järjestää. Kerroin, että Pac-Man -näyttely olisi helposti järjestettävissä uudestaan, koska meillä oli valmiit näyttelytekstit ja yhteydet Pelikonepeijoneihin. Stenroos innostui ideasta ja näki sen sopivan alkusyksyyn, jolloin lapsille suunnattu *Tehtailua! – Tutki ja tunnista vanhoja vekottimia* -näyttely oli esillä viimeistä viikonloppua. Pelipiste päätettiin toteuttaa pääosin samalla

¹⁶⁵ Turpeinen 2005, 190–192.

¹⁶⁶ Rosenlew-museon perusnäyttely esittelee porilaisen Rosenlew-yhtiön historiaa ja tuotantoa. Vaihtuvana näyttelynä oli tuolloin viimeistä viikonloppua lapsille suunnattu *Tehtailua! – Tutki ja tunnista vanhoja vekottimia* -näyttely, jossa lapset saivat kokeilla ja koskea erilaisia vanhoja esineitä.

¹⁶⁷ Satakunnan museon toimintakertomus vuodelta 2011, 45.

¹⁶⁸ Leila Stenroosin haastattelu Pac-Man-peliviikonloppusta Radio Porissa 2.9.2011.

kaavalla kuin Porin taidemuseon Museoiden yö -tapahtumassa. Esillä olivat samat kolme pelikonetta ja Pac-Man -peliä sekä näyttelytekstikuutio, mutta aiemmasta projektista poiketen esiteltiin myös Pac-Man -oheistuotteita.

Museossa kävi peliviikonlopun aikana yhteensä 131 kävijää, jotka jakautuivat eri päiville niin, että perjantaina kävi 31, lauantaina 59 ja sunnuntaina 41 kävijää¹⁶⁹. Kävijöiden ikäjakauma oli noin ½ -vuotiaasta 65–75-vuotiaaseen. Pelipiste houkutteli iästä riippumatta melkein kaikki kävijät pelaamaan tai katselemaan kuutiota ja vitriinejä. Vanhimmat pelaajat olivat noin 65-vuotiaita ja nuorimmat 3–5-vuotiaita. Museon lipunmyynnissä olevat työntekijät sanoivat, että tavallisesti viikonloppuna museolla käy noin 0–100 henkilöä päivässä riippuen siitä, onko museossa käynyt opastettuja ryhmiä. Siihen nähden peliviikonloppuna museolla kävi lipunmyyjän mielestä hyvin asiakkaita, koska luvut koostuivat pelkästään yksittäisistä kävijöistä¹⁷⁰.

171

Pelipiste erosi taidemuseon vastaavasta siten, että Rosenlew-museolla oli esillä oheistuotteita. Myös näyttely/pelitila oli erilainen ja eri tavoin toteutettu. Rosenlew-museon pelipiste muistutti enemmän näyttelyä selkeine tilarajauksineen ja vitriineineen kuin taidemuseon avoimessa tilassa oleva pelipiste. Mielestäni näyttelytekstikuutio oli hyvällä paikalla keskellä pelipistettä ja omalla jalustallaan, josta se ei jäänyt keneltäkään huomaamatta. Selkeät sanalliset ohjeet kuution käyttöön olivat myös hyvät, koska nyt kävijät uskalsivat koskea kuution ja käännellä sitä vapaasti. Myös pelikoneiden luokse oli asetettu käyttöohjeet, jotka helpottivat koneiden käyttöä.¹⁷²

Pidin myös Rosenlew-museon pelipisteen valaistuksesta. Pelipiste oli hieman hämärässä, mutta tärkeät asiat oli nostettu esiin erilaisilla spottivaloilla (lähinnä vitriinit ja kuutio). Toisin kun Porin taidemuseon tiloissa valaistusta voitiin muokata näyttelyyn sopivaksi Rosenlew-museossa. Jaana af Hällström näkee näyttelyn valosuunnittelun muistuttavan teatterinäyttämöä, jossa valaistus palvelee esitystä. Samoin näyttelyn valaistuksen tulisi palvella näytteillä olevia esineitä ja muita näyttelyelementtejä siten, että näyttely viestii yleisönsä kanssa. Valaistuksen tarkoituksena on kiinnittää katsojan huomio oleellisiin elementteihin ja mahdollistaa näyttelyn viestin kulkeminen yleisölle.

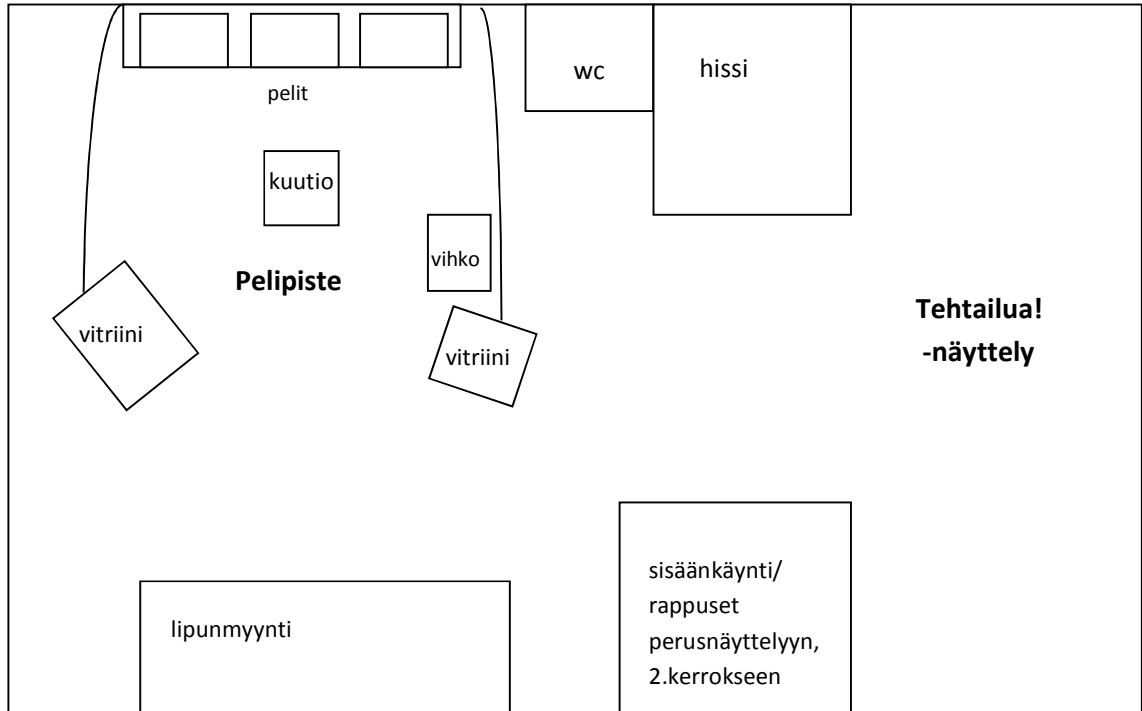
¹⁶⁹ Tarkat kävijämäärät saatu Rosenlew-museon lipunmyyntipisteestä.

¹⁷⁰ Kävijämäärään saattoi vaikuttaa myös samaan aikaan järjestetyt Silakkamarkkinat ja Kuoppakaupungin kyläjuhlat Porin kaupungin Kuudennessa osassa. Silakkamarkkinoiden sijainti lähellä museota saattoi houkutella myös markkinakävijöitä museoon, kun taas kyläjuhlat ja niiden sijainti toisella puolella kaupunkia saattoi vaikuttaa siihen, että sunnuntaina kävijöitä oli vähemmän.

¹⁷¹ Havainnointimuistiinpanot 3.–4.9.2012.

¹⁷² Ibid.

Valaistus luo myös tunnelmaa ja elämyksiä. Valoa tulisi ohjata af Hällströmin mukaan kohteisiin eikä ympäristöön. Näyttelytekstien ja vitriinien valaistuksessa tulisi huomioida mahdolliset heijastukset, joita voidaan kontrolloida valaistuksen sekä heijastamattomien materiaalien käytöllä.¹⁷³



Pelipiste Rosenlew-museon aulassa. Piirustus tehty havainnointimuistiinpanojen perusteella. Piirros: Tiia Naskali 9.9.2011

Jos näyttely on valaistu heikosti, se myös viestii heikosti. Valaistuksessa tulisi ottaa huomioon erilaiset ja eri-ikäiset kävijät, joiden näkökyvyssä voi olla suuriakin eroja.¹⁷⁴ Mikko Teräsvirta on huomannut, miten museoesineiden kannalta parhaat olosuhteet eivät välttämättä ole parhaat esteettömyyden kannalta. Monet esineet ovat herkkiä kirkkaalle valaistukselle, minkä vuoksi museoissa on usein maltillinen valaistus. Tämä taas voi vaikuttaa näyttelyn viestintään huonolla tavalla. Museo voi kuitenkin ratkaista ongelman tarjoamalla yleisön käyttöön tasaisesti valaisevia taskulamppuja, suurennuslaseja pienten yksityiskohtien tarkasteluun sekä asentamalla vitriineihin nappeja, joita painettaessa saadaan hetkellisesti lisävaloa kohteeseen.¹⁷⁵

Esteettömyyden kannalta näyttely oli kuitenkin myös onnistunut, koska näytteillä olevia esineitä sai koskea vitriineissä olevia oheistuotteita lukuun ottamatta. Tällöin näytteillä

¹⁷³ af Hällström 2011, 86–88.

¹⁷⁴ Ibid.

¹⁷⁵ Teräsvirta 2007, 58–61.

olevat pelikoneet olivat periaatteessa saavutettavissa myös näkövammaisille kävijöille. Museot tarjoavat yleensä esineiden koskettelumahdollisuutta oikeista esineistä tehtyjen kopioiden tai käyttöesineiden avulla. Erityisryhmille, kuten näkövammaisille, järjestetään myös museokäyntejä, joissa kävijät voivat kosketella museoesineitä valvotusti ja suojakäsineitä käyttämällä.¹⁷⁶

Vaikka pelipiste oli mielestäni hyvin toteutettu, olisin itse kiinnittänyt huomiota vielä oheistuotteiden sijoitteluun ja esineteksteihin. Korkea kolmikerroksinen vitriini oli mielestäni liian korkealla lapsia ajatellen. Vitriinissä oli mm. pehmoleluja, jotka kiinnostivat pienempiäkin museovieraita. Toisaalta aikuiset auttoivat lapsia nostamalla heidät vitriinin tasolle. Vaikka vitriinit eivät ehkä parhaalla mahdollisella tavalla olleet kaikkien, esimerkiksi lasten ja pyörätuolilla liikkuvien, helposti saavutettavissa, on hyvä muistaa, että näyttely oli esillä vain kolme päivää ja siksi sen suunnitteluunkin käytettiin vähän aikaa. Olisin myös kaivannut vitriineihin tietoa esillä olevista esineistä. Vitriineihin olisi voinut laittaa lyhyesti esineen tiedot: esineen nimi, valmistusvuosi ja maa sekä esineen omistaja. Luultavasti nämä olivat jääneet laittamatta näyttelyn rakennusvaiheessa, johon ei ollut varattu paljoakaan ylimääräistä aikaa. Tiedot olivat kuitenkin saatavilla lipunmyyntipisteestä, jos niitä osasi sieltä kysyä.¹⁷⁷

Jos peliviikonlopun tunnelmia vertaa Museoiden yöhön, niin taidemuseolla yleistunnelma oli rennompi. Rentouteen vaikuttivat monet eri syyt. Ensinnäkin pelipiste kuului illalla järjestettävään tapahtumaan ja museossa oli samanaikaisesti meneillään monia tavallisesta poikkeavia tapahtumia, kuten musiikkiesityksiä, performansseja, työpajoja ja keskustelutilaisuuksia. Taidemuseon kävijöissä oli myös paljon enemmän nuoria kuin Rosenlew-museolla, pelejä pelattiin kauemmin ja niitä tultiin pelaamaan useita kertoja. Taidemuseon pelipisteellä oli myös säkkituoleja, jotka toivat rentoa pelaamistunnelmaa. Toisaalta tavalliset tuolit Rosenlew-museossa olivat toimivia siltä kannalta, että myös vanhemmat ihmiset pystyivät ongelmitta istumaan tuoleilla ja pelaamaan pelejä. Rosenlewin pelipiste taas muistutti enemmän peliluolaa, joka saatiin rakennettua tilasuunnittelun ja valaistuksen avulla. Voisin myös kuvitella, että pelipisteen sijainti lipunmyyntiä vastapäätä saattoi osaltaan vaikuttaa siihen, että pelejä ei jääty pelaamaan Rosenlew-museoon tuntikausiksi.¹⁷⁸

¹⁷⁶ Havainnointimuistiinpanot 3.-4.9.2012.

¹⁷⁷ Ibid.

¹⁷⁸ Havainnointimuistiinpanot 3.-4.9.2012.

Näyttely järjestettiin pienin muutoksin myös Insomnia -verkkopelitapahtumassa 27.–30.10.2011. Pac-Man -pelipiste toimi osana InsomniaGame 2.0 -peliä, jossa yhdistyvät teknologia, tilassa liikkuminen ja erilaisten digitaalisten sisältöjen käyttö¹⁷⁹. CoEx - tutkimusprojektin osana toimineen pelin suunnittelusta ja toteutuksesta vastasi digitaalisen kulttuurin oppiaine yhdessä yhteistyökumppaneiden kanssa.¹⁸⁰

Vaikka Museoiden yö -tapahtumaan järjestämämme näyttelyprojekti oli pieni ja tavallisesta poikkeava, niin siihenkin kuului monta eri työvaihetta ja paljon erilaisia työtehtäviä. Lopputulokseen olin näyttelyn päätyttyä tyytyväinen ja olen tyytyväinen myös nyt vuosi näyttelyn järjestämisen jälkeen. Luulen, että kokeneempi näyttelysuunnittelija olisi voinut selvittää työstä vähemmällä vaivalla ja osannut ennakoita mahdolliset vastoinkäymiset paremmin kuin ensikertalainen.

Ensikertalaisena sain kuitenkin projektista arvokasta kokemusta, jota ei voi saada kirjoja lukemalla. Näistä kokemuksista on ollut hyötyä myös näyttelyn uudelleen järjestämisessä, kun mahdolliset ongelmakohdat, kuten esimerkiksi ohjeet pelikoneiden ja pelien käyttöön, on otettu huomioon. Jatkan pohdintaa seuraavassa luvussa, jossa käsittelen toista digitaaliseen pelaamiseen keskittynyttä näyttelyprojektiä.

¹⁷⁹ Sinkkonen & Sinkkonen 2011, 119.

¹⁸⁰ Peli on osa Tekesin ja yrityskumppaneiden rahoittamaa CoEx: Yhteisöllistä tekemistä tukevat tilat kokemusten jakamisessa -tutkimusprojektiä. Pääyhteistyökumppanina pelin toteuttamisessa on toiminut Insomnia ry. Muita yhteistyökumppaneita ovat Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikkö, joka on toteuttanut yhden pelin osatehtävistä, ja Meri-Porin lukio, joka on toiminut apuna pelin testaamisessa. Insomnia Game 2.0: <http://insomniagame.wordpress.com/mika-insomniagame/>.

3. *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä* – keskisuuri digitaalista pelaamista koskeva näyttely Salon taidemuseossa

3.1 Näyttelyn tausta ja toteutus

Esittelen tässä luvussa toisen digitaalista pelaamista käsittelevän näyttelyn suunnitteluprosessin. *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä* -näyttely järjestettiin Salon taidemuseon Veturitallissa¹⁸¹ 20.11.2009–31.1.2010. Verrattuna *Pac-Man* -näyttelyyn *Pelaa!* -näyttely oli laajempi, sitä suunniteltiin pidemmällä aikavälillä, se oli kauemmin esillä ja sen toteuttamisesta vastasivat alan ammattilaiset. Olen jakanut tämän luvun kahteen osaan, jossa ensimmäisessä kerron näyttelyprojektin käytännön suunnittelusta ja toteutuksesta. Toisessa alaluvussa perehdyn projektin järjestäjien kokemuksiin sekä ajatuksiin, joita näyttelyn järjestäminen herätti.

Pelaa! -näyttelyä voidaan kutsua termillä tilapäinen/vaihtuva näyttely, mikä tarkoittaa muutamia viikkoja tai kuukausia esillä olevaa näyttelyä. Useimmat museot, kuten myös Salon taidemuseo, järjestävät vuosittain vaihtuvia näyttelyitä. Näyttelyohjelmisto elää sykleissä, joissa tärkeitä ajankohtia ovat kesäkuukaudet ja joulun tienoo, jolloin myös *Pelaa!* -näyttely järjestettiin. Salon taidemuseon näyttelykalenterissa vaihtuvia näyttelyitä on noin 5–7 vuodessa. Niissä käsitellään yleensä jotain erityisteemaa, henkilöä tai tapahtumaa. Vaikka aihe voi olla vapaampi kuin pysyvissä perusnäyttelyissä, täytyy näyttelyn sopia museon toiminta-ajatukseen ja näyttelypolitiikkaan. Vaihtuva näyttely voi olla luonteeltaan kokeilevampi, ja sen avulla voidaan testata esimerkiksi uusia lähestymistapoja aiheisiin, uusia näyttelytekniisiä ratkaisuja tai materiaaleja.¹⁸² *Pelaa!* -näyttely toimii mielestäni hyvänä esimerkkinä vaihtuvasta näyttelystä, joka tuo esille uuden lähestymistavan taiteeseen ja myös digitaalisiin peleihin.

Taidemuseolla ei ole pysyvää perusnäyttelyä, vaan sen toiminta perustuu kokonaan vaihtuviin näyttelyihin. Sen kokoelmat käsittävät noin 2000 teosta, joista osa on sijoitettuna kaupungin ja toimistoihin. Taidemuseo kartuttaa kokoelmiaan hankintoihin osoitetuilla määrärahoilla sekä prosenttiperiaatteella, mikä tarkoittaa sitä, että kaupungin rakennuskustannuksista varataan yksi prosentti taidehankintoihin. Prosenttitaiteen

¹⁸¹ Salon yli 100 vuotta vanhaan veturitalliin rakennettu Salon taidemuseo Veturitalli avattiin vuonna 1998. Salon taidemuseo Veturitalli. <http://www.salomus.fi/taidemuseo/taidemuseo/index.html>.

¹⁸² af Hällström 2011, 95–96.

tarkoituksena on lisätä viihtyvyyttä ja edesauttaa taiteen tuomista julkisiin tiloihin.¹⁸³ Museo järjestää 4–5 päänäyttelyä ja 4–5 studionäyttelyä vuodessa¹⁸⁴. Taidemuseolla ei ole niin sanotun arvotaiteen kokoelmia, vaan näyttelyt keskittyvät pääasiassa nykyaiteeseen. Päänäyttelyissä on pyritty vuosittain tuomaan esille myös niin kutsuttuja vetonauloja, kuten kansainvälinen valokuvanäyttely.¹⁸⁵ Salon taidemuseon johtaja Laura Luostarinen kuvaa museon toimintaa näin:

”(...) korostamme saavutettavuutta näyttelyjen valinnassa, mietimme yleisön kiinnostavuutta, sisältöjen ajankohtaisuutta ja yhteiskunnallista merkittävyyttä, visuaalista vetovoimaa, laatukriteerejä, tekijöiden tunnettuutta jne. (...)”¹⁸⁶

Kuvaan projektia teemahaastattelun ja haastateltavilta saamani suunnittelumateriaalin pohjalta. Haastattelin näyttelyprojektissa mukana olleita Salon elektroniikkakokoelmien hoitaja Leena Järvelää ja Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin yliopistonlehtori Petri Saarikoskea Salon elektroniikkakokoelmien tiloissa 9.3.2012. He ovat tunteneet toisensa jo vuodesta 1999, jolloin Salon elektroniikkakokoelmat alkoi tehdä yhteistyötä Turun yliopiston kulttuurihistorian oppiaineen kanssa¹⁸⁷. Yhteiset projektit, asiantuntemus ja kiinnostus digitaalista pelaamista kohtaan vaikuttivat myös siihen, että tämä pelinäyttelyprojekti toteutui.¹⁸⁸

Petri Saarikoski ja Leena Järvelä keskustelivat alustavasti peliaiheisen näyttelyn järjestämisestä Satakunnan Museon *Mikrokerhoista koteihin - Satakuntalaisen tietokoneharrastamisen juurilla* -näyttelyn¹⁸⁹ aikoihin vuonna 2006. Molemmat olivat mukana näyttelyprojektissa, Saarikoski suunnittelijan roolissa, ja Järvelä lainasi näyttelyyn vanhoja televisioita.¹⁹⁰ Idea näyttelyn järjestämiseen syntyi kuitenkin vasta History of Nordic Computing -konferenssissa, joka järjestettiin Turussa elokuussa 2007. Siellä esillä olleessa pienimuotoisessa Salo-painotteisessa näyttelyssä oli myös mukana Saarikosken omia koneita. Konferenssissa Saarikoski ja Järvelä keskustelivat

¹⁸³ Salon taidemuseo, prosenttitaide. www.salonprosenttitaide.fi/view.php?places=1.

¹⁸⁴ Päänäyttelyt ovat museon omaa tuotantoa ja studionäyttelyt pääasiassa taiteilijoiden itsensä tuottamia, mutta museon kuratoimia. Studionäyttelyitä järjestävät pääasiassa oman alueen taiteilijat. Luostarinen, sähköposti 24.9.2012.

¹⁸⁵ Luostarinen, sähköposti 24.9.2012.

¹⁸⁶ Ibid.

¹⁸⁷ Petri Saarikoski, Jaakko Suominen, Tanja Sihvonen, Maija Mäkikalli ja Petri Paju kuuluivat tuolloin Turun yliopiston Teknologian historian tutkimusryhmään.

¹⁸⁸ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

¹⁸⁹ Näyttely järjestettiin Satakunnan Museon Kamarissa 27.9.–12.11.2006.

¹⁹⁰ Saarikoski 2010, 135.

näyttelyprojektista myös Markku Reunasan kanssa, jolla oli kontakteja muun muassa Pelikonepeijoooneihin.¹⁹¹

Ideointia jatkettiin keväällä 2008, jolloin Saarikoski ja Jaakko Suominen ehdottivat, että näyttelyn voisi kytkeä tavalla tai toisella taiteeseen tai peliestetiikkaan. Toisena vaihtoehtona he ehdottivat teeman keskittymistä pelikäyttöliittymiin ohjain ja -ohjainpyöristä, näppäimistöä ja joystickkeistä kitaraohjaimiin sekä tanssimattoihin. Jälkimmäisestä kuitenkin luovuttiin Suomisen kiireiden vuoksi. Suunnittelun eri vaiheissa esille nousi myös seuraavia aihepiirejä: kotimikrojen/pelikoneiden ja pelien historia, pelien kanonisointi, pelitaide, vanha pelimusiikki, audiovisuaalisuus ja estetiikka peleissä ja laitteissa.¹⁹² Näyttelyn piti valmistua jo vuoden 2008 loppupuolella, mutta ajankohta muuttuikin vuoden 2009–2010 vaihteeseen taidemuseon näyttelykalenterin muutoksien vuoksi.¹⁹³

Näyttelyn tema sai lopullisen muotonsa, kun Leena Järvelä otti yhteyttä Salon taidemuseon johtaja Laura Luostariseen ja ehdotti peliaiheisen näyttelyn järjestämistä. Järvelä oli tehnyt jo aiemminkin yhteistyötä Salon taidemuseon kanssa ja keskustellut edellisen näyttelyn yhteydessä uuden yhteisnäyttelyn järjestämisestä. Luostarinen innostui aiheesta ja ehdotti, että näyttelyssä voitaisiin yhdistää suomalaista peli-aiheista taidetta ja digitaalista pelaamista, koska aiemmatkin yhteistyössä tehdyt näyttelyprojektit olivat olleet poikkitaiteellisia. Taidemuseon henkilökunta vastasi taideteosten lainaamisesta muilta museoilta ja suoraan taiteilijoilta. Kun tilat ja sinne tulevat teokset alkoivat olla selvillä erilaisten suunnitelmien jälkeen, jaettiin näyttelylle varattu tila niin, että yksi huoneista oli varattu peleille ja kolme muuta peliaiheiselle taiteelle. Käytettävissä oleva tila haluttiin jakaa erikseen pelitaiteelle ja peleille, koska peleistä lähti ääniä, jotka olisivat voineet häiritä taideteosten katsomista. Toisaalta erottelu ei ollut niin selkeää, koska näyttely sisälsi myös vuorovaikutteisia taideteoksia, joiden voitiin nähdä sisältävän myös pelillisiä piirteitä.¹⁹⁴

Näyttelytyöryhmä muodostui Järvelän, Saarikosken ja Salon taidemuseon yhteyksistä. Salon taidemuseolta mukana olivat näyttelykoordinaattori Marjatta Hietanen ja museon johtaja Laura Luostarinen, Salon elektroniikkakokoelmista tutkija Leena Järvelä ja Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineesta tuolloin yliopistonlehtorin työstä

¹⁹¹ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

¹⁹² Järvelä, Saarikoski, Köönikkä & Suominen, puhelinpalaverin muistio 25.2.2009.

¹⁹³ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

¹⁹⁴ Järvelä 9.3.2012.

tutkimusperiodilla ollut Petri Saarikoski jädigitaalisen kulttuurin opiskelija Juha Köönikkä sekä sivujäsenenä digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suominen. Työryhmää koordinoi Järvelä, joka hoiti pääasiassa yhteydet myös yhteistyökumppaneihin, joita olivat muun muassa Pelikonepeijoonit, Nokia Oyj, Microsoft Oy, Tampereen ammattikorkeakoulu ja Frozen Byte¹⁹⁵.¹⁹⁶

Pelikonepeijooineilla oli tärkeä rooli näyttelyn yhteistyökumppanina, kuten myös *Pac-Man* -näyttelyssä, koska he lainasivat suuren osan näyttelyn peli-esineistöä. Saarikoski ja Järvelä keskustelivat näyttelyyn tulevista esineistä loppukesästä 2009 Turussa, jolloin he listasivat alustavasti kiinnostavia ja kulttuurihistoriallisesti merkittäviä koneita ja pelejä näyttelyä varten. Pelikonepeijooineilta löytyivät kaikki tarvittavat esineet, minkä lisäksi he toivat esille myös omia ehdotuksiaan ja ideoitaan näyttelyyn.

Pelikonepeijooineilta saatiin näyttelyyn myös t-paitoja ja kaksi vitriinillistä pelirekvisiittia, kuten erilaisia pelihahmoja: pehmoleluja, pienoishahmoja, kelloja ja muita oheistuotteita¹⁹⁷. Saarikoski ja Järvelä kokivat muutenkin yhteistyön sujuneen todella hyvin ja mutkattomasti Pelikonepeijoonien kanssa, joilla on paljon asiantuntemusta ja kokemusta peleistä sekä pelinäyttelyiden rakentamisesta, josta on muodostunut heille keskeinen harrastuksen osa¹⁹⁸.

Harrastajat ovat olleet ja ovat edelleen merkittäviä digitaalisen pelikulttuurin historian säilyttäjiä. Siksi he ovat tärkeitä yhteistyökumppaneita niille muistiorganisaatioille, jotka ovat kiinnostuneita digitaalisen pelikulttuurin säilyttämisestä, tutkimisesta ja esittelemisestä. Yksi tällainen muistiorganisaatio sijaitsee Isossa-Britanniassa. National Videogame Archive (NVA) perustettiin lokakuussa 2008 yhteistyössä Nottingham Trent University's Centre for Contemporary Play -tutkimusryhmän ja The National Media -museon kanssa. Arkiston tavoitteena on kerätä, säilyttää ja esitellä esineitä ja laitteita, jotka kertovat monipuolisesti pelaamisesta. James Newman ja Iain Simmons ovat kirjoittaneet tutkimusartikkelissaan *Make Videogames History: Game Preservation and the National Videogame Archive* arkiston toiminnasta ja myös harrastajista tai faneista toiminnan tukijoina. He ovat kiinnostuneita tutkimaan harrastajien roolia pelien

¹⁹⁵ Näyttelyn muut yhteistyökumppanit: Mediakeskus Rupriikki, Salon elektroniikkamuseon ystävät ry, Someron Säästöpankki, SSPNET, Turku Game Tech & Arts Lab, Tampereen Yliopisto, informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos, Tuomo Tammenpää, YATTA, Veikkaus Oy. Salon taidemuseo Veturitallin tiedote *Pelaa!* -näyttelystä.

¹⁹⁶ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

¹⁹⁷ Järvelä, valokuvatuloste.

¹⁹⁸ Heinonen 2010, 67.

arkistojina ja tutkijoina, koska harrastajien suhtautuminen peleihin on erilainen kuin virallisilla muistiorganisaatioilla.¹⁹⁹

Newman ja Simmons kuitenkin muistuttavat, että arkiston tarkoituksena on tuoda pelejä esille julkisesti ja hyvin kontekstualisoituna, eikä palvella yksittäisten ihmisten kiinnostusta ja mielihyvää. Pelien tulkitseminen on tärkeää, koska pelaaminen ei välttämättä ole aina paras tapa ymmärtää peliä. Arkistolla on kuitenkin paljon opittavaa peliharrastajilta, joilla on jo kokemusta pelien säilyttämisestä.²⁰⁰ Suomessa vastaavaa arkistoa ei vielä ole olemassa, ja siksi harrastajilla on täällä erityisen suuri rooli digitaalisen pelikulttuurin tallentamisessa ja aihetta käsittelevien näyttelyjen yhteistyökumppanina, kuten tämän työn esimerkkiprojekteissa.

Viivästysten takia näyttelyn suunnittelu oli välillä aktiivisempaa ja välillä taas pysähdyksissä. Näyttelyn yhtenä tavoitteena oli tuoda esille Salon elektroniikkakokoelmia, koska kokoelmilla ei ole pysyvää näyttelytilaa. Järvelä on pyrkinyt tekemään parin vuoden välein näyttelyitä, joissa olisi mukana myös elektroniikkakokoelmien esineitä. Salon kokoelmien lisäksi näyttelyn tarkoituksena oli esitellä pelien historiaa, erilaisia pelilajeja ja pelikoneita sekä peleihin liittyvää taidetta. Tärkeänä pidettiin myös yleisön mahdollisuutta pelata pelejä ja siten kokea elämyksiä ja nostalgisia tunteita.²⁰¹ Nostalgia herättää kuitenkin tunteita yleensä vain niissä, jotka tuntevat esillä olevat pelit.

Peleihin liittyvän kulttuuriperinnön ymmärrettäväksi tekeminen erilaisille yleisöille on haasteellista. Saarikosken mukaan haasteellisin kohderyhmä pelinäyttelylle ovat ne, joilla ei ole omia kokemuksia esillä olleista peleistä. Hänen mukaansa menneet peli-ilmiöt tulisi yhdistää 2000-luvun pelikulttuuriin ilmiöihin, jolloin nuorempi sukupolvi voisi ymmärtää oman pelaamisen kulttuurihistoriallista taustaa paremmin.²⁰² Koen, että ajalliset kehityskaaret voivat helpottaa myös osaltaan ei-pelaajien, kuten esimerkiksi seniorikävijöiden, ymmärrystä digitaalisista peleistä. Samoin erilaiset tulkinnat peleistä ja peli-ilmiöistä voivat avata aihetta ei-pelaajille paremmin kuin itse pelaaminen²⁰³.

Taidemuseot ovat muihin museotyyppeihin verrattuna onnistuneet nuorentamaan kävijäkuntaansa ja houkuttelemaan myös miehiä näyttelyihin tarjoamalla vaihtuvia

¹⁹⁹ Newman & Simmons 2009, 1–6.

²⁰⁰ Newman & Simmons 2009, 5–6.

²⁰¹ Järvelä 9.3.2012.

²⁰² Saarikoski 2010, 133.

²⁰³ Newman & Simmons 2009, 5–6.

näyttelyitä ja tapahtumia. Museoiden keskiwertokävijän profiili on kuitenkin pysynyt samana. Kävijä on viimeisten kolmen vuosina 1982, 1992, 2003 tehdyin kävijätutkimuksen mukaan ollut 25–44 -vuotias korkeakoulun tai opistotasoinen tutkinnon suorittanut nainen²⁰⁴. Kuitenkin viimeisimmän kävijätutkimuksen mukaan suurin kävijäryhmä ovat 46–65 -vuotiaat, jonka jälkeen tulee 26–45 -vuotiaiden ryhmä²⁰⁵. *Pelaa!* -näyttelyn tavoitteena oli saada uudenlaista yleisöä taidemuseoon, erityisesti miehiä, poikia ja lapsia. Jossain suunnittelun vaiheessa pohdittiin myös maahanmuuttajia yhtenä kohderyhmänä ja heidän museoon tulemisen kynnyksen madaltamista. Maahanmuuttajien osuutta yleisöstä ei kuitenkaan seurattu, joten ei voida tietää, houkutteliko näyttely heitä taidemuseoon.²⁰⁶ *Pac-Man* -näyttelyn kohderyhmä ei ollut näin tarkasti määritelty, koska näyttely järjestettiin osana monenlaista ohjelmaa sisältävää tapahtumaa. Itse kuitenkin oletin aiheen kiinnostavan hieman enemmän poikia ja miehiä kuin naisyleisöä.

Näyttelysuunnittelijoilla oli myös henkilökohtaisia tavoitteita. Saarikosken tavoitteista nousi esille omakohtaiset kokemukset pelinäyttelyistä ja oman pelijulistekokoelman sisältämät merkitykset. Hänen mielestään aiemmissa pelinäyttelyissä nähdyt näyttelytekstit olivat monesti olleet huonoja, koska niissä oli usein esitelty vain kone, päivämäärä ja joitain anekdootteja. Julisteita Saarikoski on puolestaan kerännyt 15-vuotiaasta asti, ja hän on toivonut niiden joskus pääsevän esille näyttelyyn. Näiden vuoksi hän halusi suunnitella näyttelyn tekstit huolella ja yksityiskohdat huomioon ottaen. Näyttelytekstien lopputulokseen hän oli yhdessä Järvelän kanssa tyytyväinen. Saarikoski suunnitteli näyttelylle myös t-paidan printin, jonka pikselinen muotokieli sopi hyvin näyttelyn aiheeseen. Järvelä taas oli huomannut aiempien näyttelyiden esteettiset puutteet ja halusi panostaa näyttelyn ulkoasuun, kuten esimerkiksi tarpeistosta välittyvään tunnelmaan.²⁰⁷

Pelejä esittelevän näyttelytilan lähtökohtana oli peliluola, jossa käytettiin tarkoituksella vain vähän valaistusta hämyisen tunnelman luomiseksi. Tunnelmaa täydensi Juha Köönikän tekemät pelaamista esittelevät videot. Näyttelytilan erikoisuutena toimivat kaapelikelat, jotka toimivat tilassa pelipöytinä. Järvelä oli saanut idean aikaisemmasta Mobiilimekko -näyttelystä, jossa oli käytetty kaapelikelaa pari vuotta aikaisemmin. Yli 1000 euroa maksavien kaapelikelojen arvo tuli Järvelälle yllätyksenä, mutta kelat saatiin

²⁰⁴ af Hällström 2011, 20.

²⁰⁵ Taivassalo & Levä 2012, 24.

²⁰⁶ Järvelä 9.3.2012.

²⁰⁷ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

lopulta lahjoituksena Salon Seudun Puhelimelta. Pöydät olivat erikorkuisia, ja ne ehdittiin juuri ennen näyttelyn avajaisia maalaamaan samoilla kuultoväreillä kuin vitriinit. Järvelä vastasi lopullisesta näyttelytilan ulkoasusta, koska näyttelyä varten ei ollut palkattu erillistä arkkitehtiä. Vitriinit ja planssit sijoitettiin seinille, ja pelipöytinä toimivat kelat sen mukaan, mikä näytti tilassa hyvältä.²⁰⁸

Näyttelyn alkuperäinen talousarvio oli noin 25 715 euroa, mutta toteutunut budjetti oli vähäisempi, noin 18 700 euroa. Taidemuseon osuus budjetista oli noin 12 200 euroa ja Salon elektroniikkakokoelmien osuus noin 6 500 euroa. Budjetti pieneni, koska projektista jäi pois näyttelyarkkitehti eikä muitakaan erikoistyömiehiä näyttelyn rakentamiseen tarvittu. Myös näyttelyjulkaisun poisjääminen vaikutti budjettiin.²⁰⁹ Näyttelyn toteuttaminen näin pienellä budjetilla onnistui muun muassa siksi, että yhteistyökumppanit eivät ottaneet työstään tai lainaamistaan laitteista ja peleistä muuta maksua kuin pakolliset matkustus- ja kuljetusmaksut. Lisäksi Saarikoski kirjoitti ja suunnitteli planssit virkatyöajalla. Näyttely rakentui siis monilta osin talkoovoimin.



Näyttelyn avajaisissa Juha Köönikkä, Mikko Heinonen, Petri Saarikoski, Leena Järvelä ja Jaakko Suominen. Järvelällä päällään näyttelyn t-paita, jossa jäljitelty *Wizball* -pelin (1987) pikseliestetiikkaa. Kuva: Marjatta Hietanen

²⁰⁸ Ibid.

²⁰⁹ Järvelä, sähköposti 13.3.2012.

Tähän vaikutti myös se, että apurahoja ei näyttelyn rakentamiseen saatu hakemuksista huolimatta. Luennoitsijoille maksettiin pienet palkkiomaksut. Budjettiin kuuluivat myös planssien painatus, pelipöytien maalaus ja vakuutukset.²¹⁰ Siltä varalta, että pelit tai koneet olisivat menneet epäkuntoon, olivat Salon elektroniikkamuseon ystävät ry ja Pelikonepeijoooneiden Mikko Heinonen valmiina antamaan neuvoja niiden kunnostamiseen.²¹¹



Kuvassa näkymä *Pela!* -näyttelyn peliosiosta. Kuva otettu digitaalisen kulttuurin tutkielmaseminaarin ekskursiosta näyttelyyn tammikuussa 2010. Seinustoilla harvinaisempia pelikoneita, pelejä ja erilaisia oheistuotteita vitriineissä sekä peliaiheisia t-paitoja. Pelejä eri vuosikymmeniltä on pelattavissa kaapelikeloida tehdyillä pöydillä. Oikealla seinustalla esillä Saarikosken pelijulisteita. Kuva: Petri Saarikoski

Saarikosken mukaan pelinäyttelyjen peruskonseptit ovat pysyneet eri järjestäjien toteuttamissa näyttelyissä hyvin samankaltaisina, ja toimivaksi todetun peruskonseptin mukaan lähdettiin tätäkin näyttelyä suunnittelemaan. Yleisö sai pelata uusia ja vanhoja pelejä, vitriineissä oli esillä pelejä, pelikoneita ja -ohjaimia sekä erilaisia oheistuotteita, näyttelytekstit kertoivat pelien historiasta ja laajemmasta merkityksestä, videotykiä heijastettiin pelejä esittelevää videota seinälle ja yleisöluennot toimivat näyttelyn oheistapahtumana. Saarikoski ja Järvelä halusivat kuitenkin tehdä jotain, mitä ei ole vielä Suomessa aikaisemmin tehty, koska he kokivat, että aiemmissa pelinäyttelyissä käytetty rajattu näkökulma peleihin oli jo vanhanaikainen ja moneen kertaan nähty. Sen

²¹⁰ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²¹¹ Järvelä 9.3.2012.

vuoksi näkökulmasta haluttiin monipuolinen. Tarkoituksena oli esitellä pelien historiaa, mainontaa, pelimusiikkia ja -estetiikkaa sekä retropelaamista, tuoda esille myös nykypäivän pelikulttuuria ja ilmiöitä. Lisäksi taide ja digitaalinen pelaaminen tuli yhdistää toimivaksi kokonaisuudeksi, mistä pääjärjestäjillä ei ollut aiempaa kokemusta.²¹²

Vaikka taidetta ja pelaamista yhdistävä konsepti oli uudentyypinen, oli mallia otettu myös aiemmista pelinäyttelyistä ja niistä saaduista kokemuksista. Mallia otettiin muun muassa maailmalla kiertäneestä ja Suomessakin vuonna 2003 esillä olleesta *Game On* -näyttelystä, jonka koordinoinnista vastasi Lontoolainen Barbican Art Gallery.²¹³ Saarikoski näkee *Pelaa!* -näyttelyn olleen ensimmäisiä yrityksiä yhdistää suomalaisella osaamisella peliä ja taidetta taidemuseossa.²¹⁴

Suomen ulkopuolella digitaalista pelaamista ja taidetta on yhdistelty jo monissa museonäyttelyissä. Vuosina 1996–1997 Isossa-Britanniassa järjestettiin *Serious Games* -näyttely, joka toi esille taiteen ja digitaalisten pelien yhteyden esittelemällä erityisesti vuorovaikutteisia taideteoksia, joissa oli hyödynnetty tietokoneita. Näyttelyn koonnut kuraattori Beryl Graham näki vuonna 2002 kirjoittamassaan tutkimusartikkelissa interaktiivisen tietokonetaiteen säilyvän ”rajasubjektina”, joka ymmärretään eri tavoin taiteen ja teknologian toisiinsa rajautuvissa maailmoissa. Hän kuitenkin huomasi myös merkkejä siitä, että tietokonetaiteeseen on alettu suhtautua vakavasti.²¹⁵ Graham teki nämä huomiot samaan aikaan kun Christiane Paul näki digitaalisen taiteen saavuttaneen virallisen hyväksynnän taidemaailmassa 1990-luvulla. Digitaalinen taide voidaan jakaa taiteeseen, jonka toteutuksessa hyödynnetään digitaalista teknologiaa työkalun tavoin (engl. tool), ja taiteeseen, jossa käytetään digitaalista teknologiaa alustana (engl. medium) monipuolisemmin taiteen tuottamisesta sen esittämiseen. Näistä ensimmäinen hyödyntää teknologiaa perinteisempien taidemuotojen tekemiseen, kuten peliaiheisiin akvarellimaalauksiin tai valokuvateoksen digitaaliseen käsittelyyn. Jälkimmäinen taas hyödyntää teknologiaa uuden taiteen luomisessa, kuten internet-taiteessa tai pelimäisissä taideteoksissa.²¹⁶

²¹² Saarikoski 2010, 134–135.

²¹³ Saarikoski 2010, 134–135.

²¹⁴ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²¹⁵ Graham 2002, 296–312.

²¹⁶ Paul 2003, 7–25.

I am 8-bit -näyttely esitteli vuonna 2005 yli sadan taiteilijan peliaiheisia teoksia Los Angelesilaisessa taidegalleriassa Yhdysvalloissa. Taiteilijoiden teosten inspiraationa toimivat jo populaarikulttuurin ikoneiksi muodostuneet tunnetut pelihahmot.²¹⁷ 1980-luvun pelit toimivat pääasiassa perinteisten taidemuotojen, kuten maalausten, veistosten ja muista materiaaleista tehtyjen taideteosten aiheina. Näyttelyn jälkeen samanniminen tuotantoyhtiö on järjestänyt suositun näyttelyn vuosittain sekä muita populaarikulttuuriin liittyviä taidenäyttelyitä.²¹⁸ Barbican Art Gallery taas esitteli vuonna 2011 Cory Arcangelin peli-installaation *Beat the Champ*. Installaatiossa oli 14 eri vuosilta olevaa keilailu-videopeliä, joita automatisoidut konsolit pelasivat. Installaatioteoksessa itsestään pelaaviksi muokatut konsolit pelasivat pelejä ja siten tuottivat kuvamateriaalia näyttelyyn.²¹⁹

Artikkelissaan *Games, The New Lively Art* Henry Jenkins kuvaa pelejä digitaalisen ajan taiteenmuotona. Hän vertaa digitaalisia pelejä elokuvaan, joihin myös suhtauduttiin aikanaan epäluuloisesti niiden kaupallisten ja teknisten ominaisuuksien vuoksi. Hän näkee pelien avaavan uusia esteettisiä ja tunnepitoisia kokemuksia ja pitää siksi digitaalisia pelejä uutena elävänä taiteena (engl. *lively arts*). Jotta peleistä tulisi vakavasti otettava taiteenmuoto, pitäisi kritiikin ja keskustelun aiheesta olla asiantuntevaa ja syvällistä.²²⁰ Tom Chatfield vertaa myös pelejä erityisesti elokuvaan ja elokuvan muodonmuutokseen pelkämästä viihteellisyydestä myös uskottavaksi taiteen muodoksi teoksessaan *Hupi Oy – Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden*. Hänen mielestään pelien luonne on muuttunut perustavalla tavalla eikä pelien suunnittelua voi enää erottaa elokuvan suunnittelun luovasta prosessista. Chatfield on haastatellut erilaisia pelintekijöitä, jotka ovat ottaneet taiteen huomioon pelisuunnittelussa ja näkevät peleillä ja taiteella olevan yhtymäkohtia. Chatfield näkee peleissä yhteyksiä muun muassa performansitaiteeseen, avant-gardeen ja installaatioihin. Hän on kuitenkin huomannut, etteivät pelit ole vielä saavuttaneet yleistä tunnustusta taiteellisista ominaisuuksistaan.²²¹

Myös Markku Eskelinen näkee teoksessaan *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa* tietokonepelien ja taiteen välisen kytköksen. Hän tuo esille, miten tietokonepelit toimivat edelläkävijöinä monessa eri suhteessa digitaaliseen taiteeseen. Pelit ovat

²¹⁷ Heinonen & Reunanen 2009, 61.

²¹⁸ I am 8-bit -tuotantoyhtiön internet-sivut: <http://iam8bit.com/>.

²¹⁹ Game on: Artist Cory Arcangel at the Barbican –video. The Guardian -verkkolehti (22.2.2011).

²²⁰ Jenkins 2005, 3–9, 22.

²²¹ Chatfield 2011, 93–108.



Kuvassa digitaalisen kulttuurin ekskursioryhmä tutustuu Hanna Haaslahden tietokone-videoinstallaatioon *Trompe l'oeil*. Kuva: Petri Saarikoski

ratkaisseet monet käytettävyyteen, interaktiivisuuteen, käyttäjien väliseen kanssakäymiseen ja yhteisöllisyyteen liittyvät ongelmat taidemaailmaa paremmin. Eskelisen mukaan taiteen ja pelien rajoja häivyttämällä voidaan saada aikaan pelattavaa taidetta ja taidepelejä.²²²

Taiteen ja pelien välillä näyttäisi siis olevan monenlaisia yhtymäkohtia, ja niitä voidaan tarkastella suhteessa toisiinsa monesta eri näkökulmasta. *Pelaa!* -näyttelyyn saatiin taideteoksia, joissa digitaalista teknologiaa oli hyödynnetty niin työkaluna kuin taiteen tuottamisessa ja esittämisessäkin. Suurimmat näyttelykokonaisuudet olivat esillä Marita Liulialta, Outi Heiskaselta ja Petri Hytöseltä. Liulia yhdisti taiteen maailman ja pelien ilmeen videotaitteessaan, ja kokonaisuuteen kuului myös tarotkortti-kuvasto ja opetusvideo. Outi Heiskasen työt koostuivat peliaiheisista teoksista ja pelipöydistä. Hän oli tehnyt tätä näyttelyä varten myös uuden installaation painajansa Janne Laineen kanssa. Petri Hytönen taas esitteli *Grand Theft Auto* -peliä kuvaavissa akvarelleissaan. Hanna Haaslahden tietokone-videoinstallaatioissa nimeltä *Trompe l'oeil*²²³ yleisö sai

²²² Eskelinen 2005, 96–97.

²²³ Kuvaus *Trompe l'oeil* -teoksesta taiteilijan verkkosivuilla: www.fantomatico.org/artworks/.

hahmottaa kokonaisuutta oman kehon kautta²²⁴. Muita vuorovaikutteisia teoksia olivat Anna Rikkisen ja Nelli Tannerin *Kesyttetty* ja *Otso ja lokakuun päivä* -teokset.²²⁵



Lähikuva Hanna Haaslahden tietokone-videoinstallaatiosta. Kuva: Petri Saarikoski

Näyttelyssä sai pelata muun muassa 1980-luvun Commodore 64:lla, Salora Fellowlla ja Amiga 500:lla aikakauden pelejä, kokeilla Salora Playmaster -television pelien pelaamista, pelata Nokian kännykkäpelejä ja uusia suomalaisten pelivalmistajien pelejä, kuten Frozenbyten *Trine* -pelejä. Microsoft lainasi näyttelyyn Xbox-konsolit ja niihin liitetyt ajopelit, *Trials HD* ja *Forza3*, joihin liittyivät myös taidemuseon kahvilassa esillä olleet taiteilijoiden ja koululaisten tekemät *ForzArt* -teokset²²⁶. Tuomo Tammenpään taideteosten keskelle sijoitettu *Playkka* tarjosi pelaamisympäristön pienille lapsille ja oppimisvaikeuksista kärsiville, ja Tampereen ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kehittänyt *Villa Penguila* -peli taas tarjosi puolestaan matemaattisia ongelmanratkaisutehtäviä ala-asteikäisille. Näyttelyn oheistapahtumana järjestettiin luentosarja, jossa käsiteltiin suomalaista pelikulttuuria 1980-luvulla, tyttöjen pelaamista, peliarvosteluja, pelaajia mediatuottajina ja pelien haittoja. Luennoitsijat olivat

²²⁴ Teos syntyy vasta sitten, kun kävijät astuvat pimeään tilaan ja heidän hahmonsa heijastuvat kuvapintana lattiaan.

²²⁵ Salon taidemuseo Veturitallin tiedote *Pelaa!* -näyttelystä.

²²⁶ Saarikoski 2010, 136.

suomalaisia pelitutkijoita. Muita oheistapahtumia olivat shakkiturnaus, joka järjestettiin yhdessä paikallisen shakkikerhon kanssa, sekä pelikorttitapahtuma, jossa taiteilija Outi Heiskanen oli myös mukana.²²⁷

Näyttely sai jonkin verran julkisuutta lehdissä, internetissä ja televisiossa. Näyttelystä kirjoitettiin Saarikosken ja Järvelän mukaan myös Salon ulkopuolella ainakin Helsingin Sanomissa ja erilaisissa pelilehdissä, ja YLE teki jutun näyttelystä sen avajaispäivänä. Kun Pelikonepeijoonit laittoivat sivustolleen kuvan *Salora Playmaster* -televisiosta, nousi se pienehköön kulttimaineeseen, kun tuhannet ihmiset kävivät sitä siellä ihmettelemässä.²²⁸ Näyttelyssä kävi yhteensä 4 400 kävijää, joiden joukossa oli paljon perheitä ja koululaisia. Näyttelyä tultiin katsomaan myös muista kaupungeista kuten Turusta, ja näyttelyyn järjestettiin myös ekskursioita. Järjestäjät pitivät kävijämäärää hyvänä Salon kokoisessa kaupungissa toteutetulle taidenäyttelylle.²²⁹ Kävijämäärään vaikuttivat varmasti osaltaan myös näyttelyn ajankohta vuoden vaihteessa ja reilun kahden kuukauden esilläoloaika.

Yleisön kokemuksiin näyttelystä tutustuin vieraskirjaan kirjoitettujen kommenttien ja palautteen avulla. Näyttelyn yhteydessä toteutettiin myös kysely, joka keskittyi vastaajan omaan suhteeseen digitaalisiin peleihin. Kysely oli vapaamuotoinen ja vastaaja sai keskittyä useampiin tai vain yhteen annettuun teemaan.²³⁰ En kuitenkaan kokenut tarpeelliseksi tutustua kyselyvastauksiin, koska ne eivät liittyneet suoranaisesti esillä olleeseen näyttelyyn eikä siten aiheeseeni. Sen sijaan yleisön jättämät kommentit näyttelyn vieraskirjaan kertoivat enemmän näyttelystä, ja siitä, mitä mieltä yleisö näyttelystä oli. Monet vastaukset muistuttivat tyyliltään ja pituudeltaan *Pac-Man* -näyttelyn kommentointivihkoon kertyneitä kommentteja. Suurin osa vieraskirjan kommentteista oli positiivisia, ja ne kiittelivät näyttelyn aihetta ja toteutusta, kuten seuraavat kommentit:

”Hyvä ja monipuolinen kokonaisuus – toimiva eri sukupolville ja taidekäsityksille.”

”Aivan loistava keksintö tuoda vanhoja pelejä taidemuseoon!! Ja loistavaa, että niitä saa pelatakin aivan ilmaiseksi!”

²²⁷ Salon taidemuseo Veturitallin tiedote *Pelaa!* -näyttelystä.

²²⁸ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²²⁹ Saarikoski 2010, 136.

²³⁰ Järvelä 9.3.2012, Pelikysely-lomake.

Nostalgisia kommentteja oli myös jonkin verran, kuten:

”*Oi voi, tuo vanhat muistot nuoruudesta.*”²³¹

Negatiivisemmat kommentit liittyvät pääasiassa jonkun pelin tai koneen tiltaamiseen, tietyn pelin/ pelikoneen puuttumiseen tai esillä olleisiin taideteoksiin.²³² Järvelä kuitenkin muisteli, että näyttelyn laitteet toimivat pääasiassa hyvin näyttelyn esilläolon, eli kahden kuukauden ajan, lukuun ottamatta Salora Fellown peliä ja yhtä Pelikonepeijoonien peliä. Tätä voidaan pitää onnistuneena, koska laitteet olivat vanhoja, ja ne olivat käytössä melkein päivittäin. Järvelän mukaan laitteiden toimivuuden turvaaminen oli järjestäjille tärkeää. Pelattavaksi tarkoitettut pelit, jotka olisivat olleet rikki tai tilapäisesti poissa käytöstä, olisivat tuottaneet vain pahaa mieltä kuten muutamille näyttelyvieraille, ja antaneet huonoa mainetta näyttelylle ja sen järjestäjille.²³³ Kun näyttelyn aiheena olevia digitaalisia pelejä on valtava määrä, on esineiden ja esittelyjen suhteen tehtävä rajausta. Pelinäyttelyn suunnittelijat saavat kuitenkin tällaisista kommentteista vinkkejä tuleviin näyttelyihin ja tietoa siitä, mitä yleisö haluaisi nähdä ja kokea. Näyttelyn päätyttyä sen toteutuksesta keskusteltiin, mutta virallista loppupalaveria, jossa kaikki pääjärjestäjät olisivat olleet mukana, ei pidetty²³⁴. Tähän vaikutti varmasti osaltaan se, että järjestäjät olivat eri paikkakunnilla ja yhteisen palaverin sopiminen olisi ollut siten haastavaa.

Verrattuna *Pac-Man* -näyttelyyn, *Pelaa!* -näyttely esitteli pelaamista ja pelejä monipuolisemmin. Tähän vaikutti tietenkin *Pelaa!* -näyttelyn laajempi näkökulma peleihin ja pidempi kesto, minkä vuoksi näyttelylle oli varattu suuremmat tilat ja sen suunnitteluun enemmän resursseja. Yhteen peliin rajattu aihe sopi paremmin pienempään projektiin. Suunnittelutyö oli kuitenkin molemmissa projekteissa talkootyypistä, ja tila rakentui lopulta molemmissa projekteissa vasta paikan päällä ja ilman näyttelyarkkitehtia. Molempien näyttelyjen tarkoituksena oli tarjota yleisölle pelattavia pelejä, ja Pelikonepeijoonien avulla tämä myös onnistui. Molempiin näyttelyihin vaikutti myös tilana toimiva taidemuseo. *Pelaa!* -näyttelyssä taiteen ja pelien yhteys oli otettu esille peli-aiheisen taiteen muodossa. *Pac-Man* -näyttelyssä pelien ja taiteen väistä suhdetta ei nostettu esille, mutta taide oli näyttelyssä kuitenkin näkyvästi läsnä samassa tilassa olleen taidenäyttelyn ja *Pac-Man In Flesh* -performanssin osalta. Yhteydet pelin ja taiteen välillä olivat jokaisen kävijän itse tulkittavissa, koska niitä ei

²³¹ *Pelaa!* -näyttelyn vieraskirja (skannattu).

²³² *Pelaa!* -näyttelyn vieraskirja (skannattu).

²³³ Järvelä 9.3.2012.

²³⁴ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

tarkoituksellisesti nostettu esille. Taidemuseo näyttelyn tilana vaikutti myös molempien projektien suunnittelutyöhön siten, että molemmissa projekteissa haluttiin kiinnittää huomiota näyttelyn visuaalisuuteen.

3.2 Järjestäjien kokemukset näyttelyn toteutuksesta ja sen onnistumisesta

Museotyyppi määritellään sen mukaan, mitä museo kerää, eli sen kokoelmien perusteella.²³⁵ Leena Järvelän kokemuksen mukaan kulttuurihistoriallisen museon ja taidemuseon yhteisnäyttelyn tekeminen on usein kulttuurihistorialliselle osapuolelle raskasta. Tällä hän tarkoittaa sitä, että näyttelyn tekeminen vaatii aikaa ja rahaa, vaikka se olisikin vain lyhyen aikaa esillä. Toisaalta Järvelä sanoo, että hänen työtaakkaansa helpotti huomattavasti se, että Pelikonepeijoonit hoitivat suurelta osin näyttelyn esineistön ja kaikista peliteksteihin liittyvistä työtehtävistä vastasi Saarikoski.²³⁶

Kulttuurihistoriallisen museon näyttely nojaa useimmiten teksteihin, esineisiin ja arkistoituihin kuviin tarinankerronnassaan. Näyttelyn tekstimateriaaleja ovat otsikot, kuvien ja esineiden identifiointitekstit, varsinaiset näyttelytekstit, jotka vievät näyttelyn juonta eteenpäin, sekä erilliset näyttelyesitteessä tai luettelossa olevat taustatiedot²³⁷. Taidenäyttelyssä taas korostuu taideteoksen, veistoksen, installaation tai multimediateoksen rooli yleisön pohdinnan ja tulkinnan kohteena.²³⁸ Tällöin tila on taidemuseossa usein tekstiä suuremmassa roolissa. Molempien museotyyppien näyttelysuunnittelu vaatii panostusta, mutta niiden suunnittelun voisi kuvitella olevan erilaista. Kun vierailee taidemuseossa ja kulttuurihistoriallisessa museossa ja vertailee niiden esillepanoa, niin ymmärrän Järvelän näkemyksen hyvin. Taidenäyttelyt ovat helppoja rakentaa, jos lähtökohtana ovat pelkät teokset²³⁹. Teoksille ei välttämättä tarvitse tuottaa uusia tekstejä, koska kaikki oleellinen tieto on usein tiivistetty pienehköön lappuun (engl. ID label, Object label). Se kertoo esineen perustiedot, kuten nimen tai otsikon, tekijän tai alkuperän, materiaalin, olennaiset päivämäärät, kokoelma- tai luettelonumerot sekä muuta asianmukaista tietoa esineestä.²⁴⁰ Esinetekstit kuuluvat myös kulttuurihistoriallisen museon esineiden esittelyyn, mutta niiden lisäksi tekstejä

²³⁵ Heinonen & Lahti 2001, 73.

²³⁶ Järvelä 9.3.2012.

²³⁷ Heinonen & Lahti 2001, 164–165, 170–171.

²³⁸ Lorenc et al. 2007, 50–55, 62–65.

²³⁹ Heinonen & Lahti 2001, 165.

²⁴⁰ Dean 1996, 112–114.

käytetään taidemuseoita enemmän myös esineiden kontekstoisuuteen ja tarinan luomiseen.

Tuttuja näyttelytekstien esittämistapoja on kuitenkin myös kyseenalaistettu, kuten esimerkiksi Lontoon The Horniman Museumissa, jonka erään näyttelyn näyttelyteksteissä kysyttiin kysymyksiä yleisöltä. Taiteen keinoja kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa pohtinut Outi Turpeinen on taas kokeillut tekstittömyyttä (toisin sanoen vähäistä ja vaikeaselkoista tekstiä) kolmessa näyttelyinstallaatiossaan, jotka kuuluivat hänen kriittistä visuaalisuutta käsittelevään väitöskirjaansa. Hän ajatteli, että tekstittömyys auttaisi yleisöä keskittymään esineiden visuaalisuuteen.

Textittömyyden tarkoituksena oli vapauttaa katsojien mielikuvat ja tulkinnat valmiista tekstien antamista näkökulmista. Yleisö jäi kuitenkin kaipaamaan tekstejä, ja Turpeisen kokemuksen mukaan esineiden kokemiseen ja niistä muodostettaviin merkityksiin näyttäisi tarvittavan tekstiä.²⁴¹ Vaikka tekstiä tarvitaan, ei sen tarvitse noudattaa entuudestaan tuttuja kaavoja.

Koska *Pelaa!* -näyttelyn järjestäjät pitivät tärkeänä sitä, että pelejä pääsi pelaamaan, piti tarjolla olla pelejä ja laitteita, joita yleisö sai käyttää. Museossa odotetaan nähtävän aitoja esineitä kopioiden sijaan. Turpeisen mukaan museot korostavat aitojen museoesineiden tärkeyttä, jolloin esine on todiste historiasta ja siihen liittyvistä tapahtumista.²⁴² Museoesineen odotetaan aiheuttavan erityisiä tuntemuksia kävijöissä, kuten esimerkiksi muistelua siitä, miten samanlainen esine on ollut joskus kotona, tai sen avulla voidaan matkustaa ajassa kuvittelemalla, miten joku on käyttänyt esinettä tuhansia vuosia sitten. Esine saa täysin uuden roolin museonäyttelyssä sille rakennetussa ympäristössä ja kontekstissa, kun se on valikoitu ja asetettu esille museoon tietyn näyttelyn ja teeman osaksi sekä tietystä näkökulmasta esitettynä ja tulkittuna.²⁴³

Aitous, ainutlaatuisuus ja aineellisuus nähdään museon vetovoimatekijöinä. Yleensä tämä on syynä siihen, että museoesineisiin ei saa koskea. af Hällström näkee kuitenkin kopiot ja aidon esineen korvikkeet toimivina silloin, kun ne tukevat näyttelyn viestintää ja toimivat tarinan kuvittajina.²⁴⁴ Museot eivät voi antaa yleisön käyttöön esineitä, jotka ovat ainoita kappaleita tai muuten harvinaisia, koska siinä on aina omat riskinsä (hajoaminen, vahingoittaminen, anastaminen jne.). Museot ovat kuitenkin huomanneet,

²⁴¹ Turpeinen 2005, 189–191.

²⁴² Turpeinen 2005, 83.

²⁴³ af Hällström 2011, 25–37.

²⁴⁴ Ibid.

että yleisö kaipaa tuntumaa esineisiin pelkän katselun lisäksi, minkä vuoksi monet niistä ovat alkaneet kerätä kokoelmiinsa käyttöesineitä. Tämä tulee esille muun muassa Suomen museoliiton julkaisemissa kävijätutkimuksissa, joiden mukaan kävijät kaipaavat enemmän esineiden koskettelumahdollisuuksia museoihin²⁴⁵. Käyttöesineet eli kosketeltaviksi tarkoitettut aidot museoesineet taas vaativat ylläpitoa ja kunnostusta, jotta ne pysyvät kunnossa.²⁴⁶

Järvelän ja Saarikosken mukaan näyttelyprojekteissa mukana oleminen kasvattaa kokemukseen perustuvaa tietoa, joka muistuu aina mieleen uutta näyttelyä rakennettaessa. Saarikoski on eri projektien yhteydessä huomannut muun muassa sen, että näyttelytilaan olisi syytä tutustua jo suunnittelun alkuvaiheessa, mitata tila tarkasti ja tehdä suunnitelmia tilapiirustusten kanssa. *Pelaa!* -näyttelyn kohdalla haasteita tilaan tutustumiseen aiheuttivat välimatkat. Samanlaisia yllätyksiä tilan suhteen oli kuitenkin ollut jo aikaisemmin Satakunnan museoon järjestetyssä Mikrokerhoista koteihin -näyttelyssä, jossa välimatka ei ollut esteenä. Myös silloin näyttelytilan lopullinen ulkoasu muotoutui vasta paikan päällä.²⁴⁷ Samantyyppisiä kokemuksia oli myös *Pac-Man* -näyttelyn tilan kanssa. Näytteille laitettavat esineet nähtiin vasta näyttelyä edellisenä päivänä ja näyttelytilan rakennukseen tarvittavat välineet noin viikkoa ennen tapahtumaa. Emme olisi myöskään päässeet rakentamaan näyttelyä aikaisemmin kuin tapahtumaa edellisenä päivänä, koska taidemuseo oli normaalisti auki ja tilassa oli esillä toinen näyttely. En tiedä, onko tämä yleistä muillekin pelinäyttelyprojekteille tai näyttelyn rakentamiselle yleensä, vai onko kyse siitä, että tilaan ja sinne sijoitettaviin esineisiin ei oltu näissä tapauksissa tutustuttu tarpeeksi hyvin. Ainakin kokemattomalle näyttelyn suunnittelijalle tila hahmottui vasta kaikkien esineiden ja tarpeiston ollessa paikan päällä.

Pelaa! -näyttelyn suunnittelun haasteet liittyivät pääasiassa maantieteellisiin etäisyyksiin, minkä vuoksi palavereja pidettiin Skypen²⁴⁸ ja sähköpostin välityksellä. Näyttely saatiin kuitenkin tehtyä etäisyyksistä huolimatta, koska tekijät tunsivat toisensa ja olivat tehneet samantyyppisiä projekteja aikaisemminkin. Saarikoski suunnitteli näyttelytekstejä ja Köönikkä pelivideota Porissa ja Pelikonepeijoonit toimivat Tampereella, joten oli luonnollista, että Järvelä koordinoi suunnittelutyötä Salosta käsin.

²⁴⁵ Taivassalo & Levä 2012, 8 ; Taivassalo 2003, 9-11.

²⁴⁶ Järvelä 9.3.2012.

²⁴⁷ Saarikoski 9.3.2012.

²⁴⁸ Skype on ilmainen pikaviestintäohjelma, jonka avulla käyttäjät voivat keskustella toisensa kanssa ja soittaa ääni- ja videopuheluita toisilleen Internetissä.

Välimatkat hankaloittivat muun muassa näyttelytekstien suunnittelua, koska Saarikoski ei nähnyt tilaa, johon oli plansseja suunnittelemassa. Tila oli haastava, koska se sisälsi pylväitä ja pylväsvälejä, jotka vaikuttivat planssien kokoon ja sijoitteluun. Pelikonepeijoonit taas eivät osanneet arvioida, kuinka paljon he lopulta tuovat esineitä näyttelyyn, mikä taas vaikutti tilan suunnitteluun. Yhtenä syynä tähän oli se, että näyttelyyn tulevia esineitä oli suunnitteluvaiheessa lainassa muualla, kuten esimerkiksi Rupriikissa. Lopulta esineitä tuli liikaa ja niitä jouduttiin karsimaan näyttelyn rakennusvaiheessa.²⁴⁹

Myös taidemuseo vaikutti osaltaan näyttelyn suunnitteluun. Vaikka peliosuutta suunnitellut työryhmä sai asetella pelit ja vitriinit heille annettuun tilaan itse, ohjeisti taidemuseo vahvasti esteettiseen vaikutelmaan liittyviin asioihin. He muun muassa toteuttivat näyttelyjulisteen itse. Taidemuseo varasi myös peleille varatusta tilasta peräseinän pelitaiteelle. Kuitenkin viikkoa ennen näyttelyn avajaisia ilmeni, ettei seinälle tulisikaan taidetta ja että seinä on vapaasti käytettävissä. Siinä vaiheessa oli kuitenkin jo myöhäistä lähteä tekemään uusia suunnitelmia seinätilaan. Saarikoski oli muun muassa suunnitellut tilaan retropelimusiikin kuuntelupisteen, mutta se ei suunnitteluvaiheessa mahtunut näyttelytilaan eikä taidemuseo halunnut pistettä käytävätilaan. Jos takaseinä olisi ollut vapaa jo suunnitteluvaiheessa, olisi pelimusiikin kuuntelupiste, tai jotain muuta, voitu sijoittaa takaseinälle. Kuuntelupisteessä olisi ollut mahdollista kuunnella alkuperäisiä pelimusiikkiraitoja ja niistä tehtyjä remixejä kuulokkeilla. Toisaalta musiikkia kuului pelattavista peleistä ja Köönikän tekemästä pelivideosta, jota museon henkilökunta kävi aina välillä pistämässä pienemmälle.²⁵⁰

Pelimusiikin kuuntelupistettä harkittiin myös *Pac-Man* -näyttelyyn. Ajatuksen taustalla oli Garry Garcian ja Jerry Brucknerin vuonna 1981 tekemä laulu *Pac-Man Fever*, josta Tuijamarina teki suomenkielisen version vuonna 1983 *Pac-Man-kuume*²⁵¹. Suunnitelma kuitenkin jäi, koska kuuntelupisteen toteuttaminen yhdeksi illaksi olisi ollut käytännön syistä hankalaa. Tila oli rajattu ja tasot olivat varattu itse peleille, näyttelytekstikuutiolle sekä esitteille. Kuuntelupiste olisi myös vaatinut soittimen ja kuulokkeet, koska ääntä tuli jo itse peleistä ja muista tapahtuman ohjelmanumeroista.

Järjestäjät kokivat haasteelliseksi myös yleisön houkuttelun päiväsaikaan järjestettyihin luentotilaisuuksiin. Salon kirjastorakennuksessa järjestetyt luennot kyllä kasvattivat

²⁴⁹ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²⁵⁰ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²⁵¹ Suominen 2011b, 2-3.

suosiotaan sarjan loppua kohden, mutta kuuntelijoita olisi voinut olla enemmänkin, jos luennot olisi pidetty illalla ihmisten päästyä töistä. Tilaisuuksia mainostettiin lehdissä ja markkinoitiin myös kouluille. Järvelä on kuitenkin huomannut, että koulujen osallistuminen on opettajakohtaista. Kaikki eivät olleet innostuneita aiheesta tai ehtineet joulukiireiden ja koejaksojen vuoksi järjestämään oppilaille vierailua. On kuitenkin otettava huomioon näyttelyn kävijä- ja luentoyleisön määriä tarkastellessa, että Salo on pieni kaupunki, minkä vuoksi potentiaalisia kävijöitäkin on vähemmän kuin esimerkiksi Helsingissä.²⁵²

Suunnitelmat muuttuivat projektin edetessä, ja jotkut suunnitelmat jäivät toteuttamatta varsinaisessa näyttelyssä. Heurekasta oli muun muassa tarkoitus lainata *Me Games – Minä pelissä* -näyttely tai osia siitä. Näyttely koostui viidestätoista erilaisia taitoja vaativasta seurapelistä, ja se on kiertänyt muun muassa Lappeenrannan museossa ja Rupriikissa, joissa sen näkivät myös Salon taidemuseon Laura Luostarinen ja Järvelä²⁵³. He päättivät jättää näyttelyn pois, koska se oli kallis eikä vastannut heidän odotuksiaan. Jaakko Suominen oli ehdottanut tanssimatto -tyyppistä peliä *Me Games* -näyttelyn tilalle, mutta peli oli jo käytössä muualla. Turun ammattikorkeakoulun *Turku Game Tech and Arts Labin* piti myös tuoda näyttelyyn demo ja joitain pelejä, mutta suunnitelmat muuttuivat aivan viime hetkillä.²⁵⁴

Koska näyttelyn tekeminen vaati paljon työtä ja aikaa, oli ajatus näyttelyn kierrättämisestä noussut esille projektin eri vaiheissa. Alkuvaiheessa ajatuksena oli, että Mediamuseo Rupriikki ja Sähkämuseo Elektra olisivat lainanneet osia näyttelystä. Järvelä sai myös yhteydenottoja Belgiasta Suomen suurlähetystön kautta. Turun museokeskus oli taas kiinnostunut näyttelyn konseptista, koska he olivat itse suunnittelemassa peliaiheista näyttelyä. Näyttelyä ei kuitenkaan lähdetty kierrättämään, koska yhteistyökumppaneita oli paljon mukana. Pidempiaikainen laitteiden ja muiden esineiden kierrättäminen olisi vaatinut uusia järjestelyitä. Varsinkin Pelikonepeijoonit olivat saaneet paljon tiedusteluja pelikoneista ja peleistä näyttelyn esilläolon aikana.²⁵⁵

Tulevia pelinäyttelyprojekteja ajatellen Järvelä halusi tuoda esille enemmän suomalaista peliosaamista ja suomalaisia pelejä. Aihetta käsittelevä *Suomalaiset pelit silloin ja nyt* -

²⁵² Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²⁵³ Heureka 2007, Toimintakertomus, 24.

²⁵⁴ Järvelä 9.3.2012.

²⁵⁵ Järvelä 9.3.2012.

näyttely²⁵⁶ olikin jo haastattelun aikaan suunnitteilla, ja se oli esillä 5.-10.6.2012 Mediamuseo Rupriikin tiloissa²⁵⁷. Järvelä halusi vastaisuudessa tuoda yleisötilaisuuksia ja asiantuntijaopastuksia myös näyttelytilaan. Suunnitelmat opastuksista jäivät tämän näyttelyn yhteydessä toteuttamatta, koska näyttelytila ei ollut oma ja asiantuntijoiden järjestäminen Porista ja Tampereelta Saloon opastuksia varten olisi ollut hankalaa. Järvelällä on kuitenkin ollut hyviä kokemuksia muun muassa radion tekemisen historiaa käsittelevistä asiantuntijaopastuksista, joissa yleisö on saanut esittää kysymyksiä asiantuntijoille. Opastukset ovat lisänneet tietämystä aiheesta hausalla tavalla. Opastuksia suunnitellessa voisi myös huomioida eri-ikäiset kävijät ja tarjota heille hieman eri sisältöjä hieman erilaisista näkökulmista. Ehkä silloin aihe tavoittaisi laajemman yleisön.²⁵⁸

Jos haastateltavat lähtisivät tekemään uudestaan vastaavanlaista projektia, tekisivät he luultavasti jotain *Pelaa!* -näyttelyn tyyppistä, ja pelien pelaaminen olisi edelleen tärkeässä roolissa. Tietenkin jos rahoitus ja resurssit olisivat suuremmat, olisivat lähtökohdat suunnitteluun ja toteutukseen aivan erilaiset. Toisaalta suurempiin projekteihin liittyy taas omanlaisia haasteita ja hankaluuksia. Saarikosken mukaan jokainen projekti on itsenäinen kokonaisuutensa, eikä kaikkeen voi ennalta varautua, vaikka kokemusta pelinäyttelyjen suunnittelusta olisikin.²⁵⁹ Hän on huomannut myös sen, miten pelit voidaan vielä kokea hieman vieraana näyttelyn aiheena. Toisaalta aihe houkuttelee tai ainakin sen ajatellaan houkuttelevan nuoria museoon²⁶⁰. Nuoria kiinnostaa myös taide ja hyvät tarinat, jotka valtakunnallisen museokävijätutkimuksen mukaan houkuttelisivat heitä tutustumaan museoon²⁶¹.

Saarikosken mukaan pelinäyttelytoiminnalle ei ole vielä muodostunut perinteitä Suomessa, vaikka näyttelykokonaisuuksia onkin järjestetty ja toimintaa viety eteenpäin. Viihdeteknologiaa ja humanistista kulttuurialan näyttelytoimintaa yhdistävät näyttelyt ovat useimmiten perustuneet tuttuun konseptiin, jossa laitteita ja oheistuotteita on

²⁵⁶ Suomalaiset pelit silloin ja nyt, Rupriikki: <http://rupriikki.tampere.fi/muut-nayttelyt/suomalaiset-pelit-silloin-ja-nyt/>.

²⁵⁷ Näyttelyn järjesti ja organisoivat Tampereen yliopiston Game Research Lab yhteistyössä Mediamuseo Rupriikin, Nordig Digra -konferenssin, Pelikonepeijoonien, Manse Games -projektin ja Tampereen ammattikorkeakoulun kanssa.

²⁵⁸ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²⁵⁹ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

²⁶⁰ Esimerkiksi maailmanlaajuisesti kiertäneen *Game On* -näyttelyn yhtenä tavoitteena oli houkutella nuoria museoon. King 2002, 9-15.

²⁶¹ Taivassalo 2003, 38-39. Olen viittannut tässä vanhempaan kävijätutkimukseen, koska vuonna 2011 tehdyssä kävijätutkimuksessa ei toteutettu erikseen nuorille suunnattua kyselyä, kuten vuonna 2002, jolloin nuorten mielipiteitä kyseltiin tekstiviestikyselyn avulla. Taivassalo & Levä 2012, 7.

nähtävillä vitriineissä ja osa on yleisön pelattavissa. Kun halutaan tehdä jotain uutta, kuten yhdistää pelejä ja taidetta tai pelejä ja jotain muuta, se voidaan kokea vielä vieraana. Varsinkin, jos näyttely järjestetään pienemmässä kaupungissa, täytyy pohtia, miten uudenlaista näyttelyn aihetta tuo esille.²⁶²

Yleisön kommentit näyttelyn vieraskirjassa olivat kuitenkin pääosin positiivisia. Niiden perusteella teemaa tai peliaihetta ei oltu koettu liian kokeelliseksi tai vieraaksi taidemuseoon tai pieneen Salon kaupunkiin. Vaikka negatiivistakin palautetta oli annettu, ei se liittynyt näyttelyn teemaan vaan tietyn koneen puuttumiseen tai tiltaamiseen eli epäkunnossa olemiseen. On kuitenkin muistettava, että aiheen vieraaksi kokeneet eivät ole luultavasti tulleet katsomaan näyttelyä ollenkaan. Siten tulkinta perustuu vain näyttelyssä käyneisiin ja heidän antamaansa palautteeseen, eikä siitä voi tehdä sen laajempia päätelmiä.

Suomessa peleihin suhtaudutaan yleensä joko innokkaan myönteisesti tai sitten jyrkän kielteisesti, minkä Saarikoksi oli huomannut muun muassa *Off Topic* -korttipelin²⁶³ lehdistötilaisuuksissa Porissa. Kun peliin sai tutustua ja yleisöä pyydettiin pelaamaan, monet vierastivat tilannetta eivätkä lähteneet mukaan. Suhtautuminen peleihin on siis hyvin kaksijakoista.²⁶⁴ Järvelä on samaa mieltä, ja on huomannut myös, miten kriittisesti jotkut suhtautuvat peleihin passivoivana ja haitallisena ajankäyttönä, vaikka pelien arkipäiväisyys ja yleisyys on jo yleisesti tunnustettu. Hänen mielestään olisikin mielenkiintoista tuoda esille myös tätä puolta, miksi peleihin ja pelaamisen suhtaudutaan näin ja miten suhtautuminen on muuttunut esimerkiksi suomalaisen peliteollisuuden taloudellisen menestyksen myötä.²⁶⁵

²⁶² Saarikoski 9.3.2012.

²⁶³ *Off Topic* on Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineessa kehitetty, internetin keskustelukulttuureja tutuksi tekevä ja analyysoiva korttipeli, jossa menestyy pysymällä roolissaan ja keksimällä parhaat argumentit. Peli julkaistiin 14.2.2012. <http://offtopicpeli.wordpress.com/>.

²⁶⁴ Saarikoski 9.3.2012.

²⁶⁵ Järvelä 9.3.2012.

4. Digitaalisia pelejä käsittelevien näyttelyjen tulevaisuus

4.1 Digitaalisten pelien ja pelaamisen kulttuuriperintöprosessi

Pelien siirtyminen kodeista ja pelihalleista museoihin, näyttelyihin ja erilaisiin kokoelmiin kertoo siitä, että niillä on merkitystä. Historiatietoisuutemme muuttuu, kun haluamme säilyttää menneisyydestä erilaisia todisteita kuin ennen²⁶⁶. Pelien esitleminen museonäyttelyissä kertoo sellaisesta historiatietoisuuden muutoksesta, jossa pelit nähdään todisteina menneestä. Jatkan peliaiheisten näyttelyjen tarkastelua tässä luvussa hieman yleisemmin pohtimalla digitaalisia pelejä ja aihetta käsitteleviä näyttelyjä kulttuuriperinnön näkökulmasta. Toisessa alaluvussa jatkan pelien perinnön tarkastelua pohtimalla sitä, minkälaisia mahdollisuuksia taidemuseo voi tarjota pelinäyttelylle. Hahmottelen myös erilaisia tapoja ja näkökulmia, miten taidetta ja pelejä voidaan yhdistää museonäyttelyssä.

Pelitutkija Devin Monnens on kirjoittanut mielestäni hyvät perustelut sille, miksi digitaaliset pelit ovat merkittäviä ja niitä tulisi suojella. Hän listaa ensimmäisenä pelien olevan 1) historiaa ja kertovan juuristamme ja siitä, keitä me olemme nyt. Pelit ovat myös niitä valmistavien yritysten ja kuluttajien 2) omaisuutta. Pelien kuluttaminen kertoo siitä, mitä ihmiset haluavat omistaa, mikä taas mahdollistaa niiden valmistuksen ja kehityksen. Pelit kertovat myös aikakautemme 3) designista. Vanhojen pelien säilyttäminen auttaa muun muassa uusia pelisuunnittelijoita saamaan ideoita ja oppimaan niistä. Monnens näkee digitaaliset pelit myös 4) taiteen muotona. Hän näkee pelien suojelemisen tärkeänä, koska ne kertovat oman aikansa kasvavasta taiteen muodosta ja peleistä taiteena itsessään. Pelit ovat myös osa 5) kulttuuria. Pelien ja pelaamisen suosio näkyy nykykulttuurissamme miljardien dollarien tuotannonalana, sosiaalisena ilmiönä, osana nykypopulaarikulttuuria ja kasvavana taiteen muotona. Kaikkien näiden ominaisuuksien lisäksi ei pidä unohtaa pelejä niiden alkuperäisessä tarkoituksessaan 6) viihteenä ja hupina. Pelit tarjoavat viihdettä samoin kuin televisio, elokuvat ja kirjat.²⁶⁷ Monnensin lista on mielestäni hyvä, ja se tuo hyvin esille sen, miten monella eri tavalla digitaaliset pelit liittyvät elämäämme ja kulttuuriimme.

Digitaalisten pelien ja kulttuuriperinnön suhdetta on kuvattu eri tutkimuksissa eri sanankäntein. Niissä on puhuttu muun muassa digitaalisesta kulttuuriperinnöstä tai digitaalisesta perinnöstä, pelaamisen ja leikin kulttuuriperinnöstä, videopelien

²⁶⁶ Sivula 2012, 2–3.

²⁶⁷ Monnens 2009, 9–11.

perinnöstä tai peleistä osana kulttuuriperintöä.²⁶⁸ Harva kuitenkaan puhuu digitaalisista peleistä suoraan kulttuuriperintönä. Jaakko Suomisen mukaan niitä ei välttämättä nähdä sellaiseksi perityksi omaisuudeksi, joka tekee meistä sellaisia kun me olemme. Hän kuitenkin pitää pelien perinnöttömyyttä näköharhana.²⁶⁹ Epäilyksiin pelien merkityksistä vaikuttaa osaltaan niiden kaupallisuus, massatuotanto sekä peliteollisuuden tulevaisuusorientoituneisuus. Syynä voivat olla myös pelot pelien haitallisista vaikutuksista väkivaltaisuuden, pakkomielteiden ja addiktioiden lietsojana. Samanlaisia pelkoja ovat herättäneet oman aikansa uusina medioina myös radio, televisio ja elokuva. Nämä pelot alkavat kuitenkin vähitellen kadota kun pelisukupolvia ja pelejä jo lapsuudesta asti pelanneita alkaa olla yhä enemmän.²⁷⁰

Suominen on tutkinut aihetta artikkelissaan *Peliä perinnöllä - Lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun*. Hänen mukaansa yhteiskuntaa ja teknologiaa voidaan tarkastella yhdessä rakentuvina ilmiöinä. Digitaalisen kulttuurin muutosprosessi on nähtävissä, kun digitaalista teknologiaa ja kulttuuria tarkastellaan osana teknologian laajempaa kulttuurihistoriaa. Suominen on jakanut digitaalisten pelien ja kulttuuriperinnön suhteen neljään osa-alueeseen: ulkoiseen ja sisäiseen kulttuuriperintöön sekä niiden analyysiin, teoriaan sekä käyttöön. Ulkoinen kulttuuriperintö tarkoittaa historian ja kulttuuriperinnön esittämistä peleissä. Nämä historiapelit ovat sidoksissa tavalla tai toisella johonkin historialliseen tapahtumaan tai ilmiöön. Tätä ulkoista kulttuuriperintöä voidaan hyödyntää esimerkiksi kulttuuriperinnön tai historian opetuksessa pelaamalla näitä pelejä tai kehittämällä uudenlaisia historia- tai kulttuuriperintöön liittyviä pelejä. Sisäinen kulttuuriperintö taas tarkoittaa digitaalisten pelien kulttuuriperintöä osana nykykulttuuria, mikä tarkoittaa pelikulttuurien omaa ymmärrystä siitä, mikä peleissä on tärkeää ja säilyttämisen arvoista. Tämä sisäinen perintö näkyy muun muassa retropeliharrastuksena, museonäyttelyinä, internet-sivustoina, lisääntyvinä tutkimusartikkeleina ja kirjallisuutena.²⁷¹

Molemmat edellisissä luvuissa esittelemäni näyttelyprojektit vahvistivat osaltaan digitaalisten pelien kulttuuriperintöprosessia. Siinä esine tai asia on tunnistettu, se on muuttunut varsinaisesta käyttötarkoituksesta joksikin muuksi ja sen menettämistä

²⁶⁸ Barwick, Dearnley & Muir 2011 ; Guttenbrunner, Becker & Rauber 2010 ; Esposito 2005.

²⁶⁹ Suominen 2009, 240.

²⁷⁰ Barwick, Muir & Dearnley 2009, 1–2, 6.

²⁷¹ Suominen 2009, 243.

pelätään²⁷². Sivulan mukaan kulttuuriperintöprosessia ei voi erottaa kulttuuriperintöyhteisöstä, jonka jäsenet valitsevat yhteisön, johon haluavat kuulua.²⁷³ Keskustelua herättävät niin pienet kuin suuretkin kulttuuriperintöprosessit, koska menetyksen pelko ja tulevaisuuden toiveet ovat aina keskusteluissa läsnä.²⁷⁴ Molemmat esimerkinäyttelyt keskittyivät pääasiassa Suomisen näkökulman mukaan pelien sisäisen kulttuuriperinnön, eli pelien ja pelaamisen itsensä merkityksen esille tuomiseen suurimmaksi osaksi aineellista kulttuuriperintöä²⁷⁵ esittelemällä.

Suominen on ehdottanut, että kulttuuriperinnön sijaan voisimme puhua kulttuuriperinnoistä monikossa tai perintösystemistä haluttuine ja vähemmän haluttuine elementteineen²⁷⁶. Toisille kulttuuriperintö löytyy Vanhan Rauman puutalokortteleista kun taas toiset liittävät sen lapsuudesta tuttuun peliin. Pidän Suomisen ajatusta kulttuuriperinnoistä ja perintösystemistä mielenkiintoisena, koska eri ihmiset voivat käsittää kulttuuriperinnön hyvin eri tavoin, ja silloin hieman kiistanalainenkin kohde voidaan katsoa joidenkin kulttuuriperinnoiksi, eikä se tarvitse kaikkien hyväksyntää. Ajatus kulttuuriperinnoista voisi myös kaventaa digitaalista pelikuilua alle ja yli 30-vuotiaiden välillä, joilla saattaa olla hyvinkin erilainen käsitys digitaalisista peleistä, pelaamisesta ja niiden merkityksistä²⁷⁷. Käytän kuitenkin itse kulttuuriperintöprosessin käsitettä, koska se kuvaa terminä hyvin tilannetta, jossa digitaalisia pelejä tunnistetaan ja tuotetaan parhaillaan tässä hetkessä menneisyyden ymmärtämistä palveleviksi todisteiksi.

Digitaalisia pelejä voidaan käsitellä myös historiakulttuurina, joka tarkoittaa niitä tapoja, joilla menneisyyteen liittyviä mielikuvia ja tietoja tuotetaan ja käytetään. Anna Sivula ja Jaakko Suominen ovat käsitelleet aihetta artikkelissaan *Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina*. Heidän mukaansa tietokonepelaamisen ympärille on muodostunut monipuolinen historiakulttuurin kenttä, jossa menneisyys on monella eri tapaa läsnä. Historiakulttuuri on oman aikansa nykykulttuuria, ja se näkyy digitaalisissa peleissä niiden historiapresentaatioina, kuten esimerkiksi historiaan sijoittuvina peleinä, retropelaamisena ja nostalgian tunteina sekä pelien remediaationa, joka tarkoittaa tietyn

²⁷² Tässä tapauksessa prosessissa ovat tietyt pelikoneet, pelit ja niihin liittyvät ilmiöt.

²⁷³ Sivula 2010, 27.

²⁷⁴ Sivula 2012, 1–2.

²⁷⁵ Digitaalisten pelien aineellista kulttuuriperintöä ovat pelit, pelikoneet ja oheistuotteet, ja aineetonta perintöä pelaamisen tavat, kokemukset ja kertomukset. Suominen 2009, 243.

²⁷⁶ Suominen 2009, 256.

²⁷⁷ Sihvonen & Mäyrä 2009.

median esittämistä toisessa mediassa.²⁷⁸ Digitaalisten pelien historiakulttuuriin kuuluu osittain samoja asioita kuin kulttuuriperintöprosessiinkin, kuten pelin muuttuminen joksikin muuksi, tunnistettavuus ja menetyksen pelko.

Digitaalisen pelaamisen historiaa sivutaan lähes kaikissa pelaamista ja pelejä käsittelevissä teksteissä, vaikka aiheeseen liittyvää historiantutkimusta on tehty suhteellisen vähän²⁷⁹. Pelitutkija Frans Mäyrän mukaan historian kirjoittamista hankaloittaa se, ettei pelejä ole arkistoitu, tallennettu ja dokumentoitu museoihin eikä varhaisia pelejä toistavia laitteita ole. Haastavuutta lisää myös se, että aiheesta ei ole saatavilla luotettavaa ja ammattitaitoisesti tehtyä tutkimusta. Olemassa olevat tekstit perustuvat useimmiten henkilökohtaisiin kokemuksiin, tuovat esille tiettyjen yritysten näkökulmia tai ovat pelkkiä aikajanalueteloita. Syynä tähän Mäyrä pitää digitaalisten pelien huonoa mainetta matalakulttuurina ja kaupallisesti tuotettuna massakulttuurina.²⁸⁰ Tavallaan kyseessä näyttäisi olevan syy-seuraussuhde, jossa pelien tallentamattomuus on johtanut niiden historiankirjoittamisen hankaluuteen, ja toisaalta vajavuudet pelien historiankirjoituksissa ovat vaikuttaneet siihen, ettei pelejä olla jo aktiivisesti tallennettu.

Jaakko Suominen ja Petri Saarikoski ovat myös huomanneet puutteita pelien historiankirjoituksissa. Heidän mielestään digitaalisen pelaamisen historiaa esitetään yleensä kaavamaisesti, eikä esittelyssä ole huomioitu useinkaan pelaamisen kansallisia tai paikallisia eroja. Digitaalisten pelien historiaa voidaan kuitenkin tarkastella laajemmassa kulttuuri- ja sosiaalishistoriallisessa kontekstissa, jossa myös paikalliset erityispiirteet on huomioitu, kuten Saarikosken ja Suominen artikkelissa *Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa - Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen*. Historiantutkimuksellisen lähestymistavan avulla voidaan tarkastella pelaamisen ajallista muuttumista ja tutustua pelaamisen laajempiin taustatekijöihin kaavamaisen klassikkopelien ja pelikoneiden esittelyn sijaan.²⁸¹ Pelien historiaa voidaan tarkastella myös esimerkiksi taidehistorian, ohjelmistoteollisuuden, teknologian, sosiaalishistorian, tietoisuuden ja ymmärryksen, sekä pelien historiankirjoituksen näkökulmasta.²⁸² Tutkimuksen ja historiankirjoituksen kannalta oleellista on se, että pelejä arkistoidaan ja tallennetaan hyvin

²⁷⁸ Sivula & Suominen 2004, 32–45.

²⁷⁹ Saarikoski & Suominen 2009, 16–17.

²⁸⁰ Mäyrä 2008, 30–32.

²⁸¹ Saarikoski & Suominen 2009, 16–17.

²⁸² Mäyrä 2008, 30–32.

kontekstualisoituna. On myös tärkeää, että pelit säilyvät pelattavina. Mutta miten pelien tallennustarpeeseen on vastattu ja ketkä tallennustyötä tekevät?

Digitaalista mediataidetta, historiaa ja kulttuuria tutkinut Melanie Swalwell on huomannut, miten hankalaa on määritellä, mille instituutiolle digitaalisten pelien tallentaminen kuuluu. Tämä johtuu siitä, että pelejä voidaan tarkastella niin monesta näkökulmasta, että ne voidaan liittää monen eri instituution alaisuuteen. Toisaalta juuri tästä syystä vastuuta voidaan myös siirtää aina instituutiolta toiselle, mistä Swalwell kertoo vuonna 2007 kirjoittamassa artikkelissa *The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again*. Uudessa Seelannissa sijaitseva elokuvaan keskittyvä The Film Archive -museo oli kiinnostunut pelien läheisestä suhteesta elokuvaan, mutta museon kokoelmapolitiikkaan eivät kuuluneet interaktiivisten medioiden tallennus. Uuden Seelannin kansallismuseo taas näki pelien soveltuvan paremmin kirjaston alaisuuteen. Kirjasto taas näki pelien kuuluvan materiaalisena kulttuurina museon alaisuuteen. Swalwellin mukaan pelien tallennustarpeeseen on reagoitu liian hitaasti osittain myös siksi, että vanhan tekniikan säilyttäminen on haasteellista. Hän pitääkin harrastajia ja yksityisiä keräilijöitä tärkeinä pelien kulttuurin ja historian tallentajina. He ovat myös asiantuntijoita pelien säilyttämisessä pelattavina.²⁸³

Vaikka Swalwellin artikkelista onkin jo aikaa ja suhtautuminen peleihin on muuttunut positiiviseen suuntaan, artikkeli nostaa mielestäni hyviä kysymyksiä esille. Varsinkin niissä maissa, joissa tallennustyötä vasta pohditaan, kuten esimerkiksi Suomessa, on tärkeää pohtia mitä tallennetaan, kenen vastuulle työ kuuluu, ja miten pelejä käytännössä kerätään, dokumentoidaan, säilytetään ja huolletaan niin, että ne säilyvät pelattavina. Digitaalisen pelaamisen historian dokumentoiminen ja pelien merkityksen arvioiminen ovat historian päivittämistä nykyaikaan ja tulevaisuutta varten. Museologian professori Janne Vilkuna tuo artikkelissaan esille toteamuksen, jonka mukaan elämme digitaalista keskiaikaa. Hän tarkoittaa tällä sitä, että jätämme viestinnän valtavasta määrästä jälkeemme hyvin vähän kestäviä dokumentteja, kuten keskiajalla. Digitaaliset aineistot, kuten pelit, ovat vaarassa tuhoutua alati muuttuvien tiedostoformaattien, tallennustapojen ja laitteiden tullessa markkinoille.²⁸⁴ Tämä voi tuottaa ongelmia huomisen kulttuuriperinnölle, jos digitaaliset pelit saavat arvostusta

²⁸³ Swalwell 2007, 267–269.

²⁸⁴ Vilkuna 2008, 55-56.

vasta myöhemmin, jolloin pelit ovat jo tuhoutuneet tai niitä ei voida toistaa uusilla laitteilla.

Digitaalisiin peleihin liittyvät vahvasti niitä toistavat laitteet. Tämä erottaa digitaaliset pelit esimerkiksi vanhoista elokuvista, joita voidaan kopioida ja muuttaa helposti digitaaliseen muotoon televisiosta tai dvd-soittimesta katsottavaksi. Elokuvien toistolaitteet eivät muutu niin usein ja niin merkittävästi, että laite liittyisi elokuvaan yhtä tiiviisti kuin vanha peli aikansa pelikoneeseen. Toki vanhoja digitaalisia pelejäkin on muokattu erilaisiksi mobiilisovelluksiksi ja erilaisiksi versioiksi nykyisille laitteille, mutta monet kaipaavat pelin lisäksi myös vanhaa pelikonetta. Jaakko Suominen on tutkinut tietoteknistä suhdetta ja sitä, mitä tekniikalle tapahtuu, kun se muuttuu vanhaksi. Teknologia on tulevaisuusorientoitunutta, joten vanha tekniikka yleensä tipahtaa kehityksen virrasta ja vanha teknologia romutetaan, eli useimmiten viedään kaatopaikalle ja hankitaan tilalle uusi. Jos vanhaa laitetta säilytetään, siihen täytyy liittyä jotain erityistä kulttuurista tai sosiaalista arvoa. Laitteen muuttuminen muistoesineeksi vaatii yleistä tunnustusta sen laadusta tai asemasta laajemman sukupolvikokemuksen työkaluna tai marginaaliryhmän arvostamana kulttiesineenä. Kun yksittäisten esineiden säilyttäminen muuttuu tiedostetuksi tavaksi, teknologian käyttäjästä on tullut keräilijä. Kokoelman kasvettua keräilijä usein hakeutuu muiden kaltaistensa pariin ja pyrkii saamaan harrastukselleen julkista tunnustusta ja liittämään siten oman yksityisen merkityksen yhteiskunnalliseen merkitykseen. Tällä keräilijä toivoo voivansa säilyttää kokoelmansa ikuisesti esimerkiksi museossa.²⁸⁵

Pelikonepeijoonit-yhdistyksen Mikko Heinonen on kuvannut peliharrastustoimintaa seuraavasti:

(...)retropelaajien ja keräilijöitten ansiota on se, että nyt meillä edelleen on olemassa sellainen kulttuuriperintö, digitaalinen perintö joka voidaan siirtää tuleville sukupolville. Jos tässä oltais menty pelkäästäni niinku markkinatalouden ehdoilla (...) niin tätä tavaraa ei enää olis koska se on tarkotettu olemaan kertakäyttöstä, mutta (...) tätä muun yhteiskunnan heräämistä tähän asiaan on sinällään mukava katella koska (...) huomaa olleensa oikeessa.²⁸⁶

Ensimmäisinä pelien ja pelaamisen merkityksen huomasivat harrastajat, jotka alkoivat säilyttää vanhoja pelejä, pelikoneita ja siten myös tallentamaan digitaalisten pelien historiaa. Heitä motivoi nostalgia ja halu säilyttää heille itselleen tärkeitä esineitä, koska

²⁸⁵ Suominen 2011a, 28–30.

²⁸⁶ Heinonen 10-12.7.2009.

viralliset muistiorganisaatiot, kuten kirjastot ja museot, eivät vielä olleet kiinnostuneita ottamaan digitaalisia pelejä omiin kokoelmiinsa.²⁸⁷ Myös Suomessa pelien keräily, huoltaminen ja säilyttäminen ovat ainakin toistaiseksi jääneet harrastajien harteille. Suomalaisten harrastajien kiinnostus vanhenevien peliohjelmien säilytykseen alkoi 1980-luvun puolivälin jälkeen, mihin vaikutti osittain suosittu Commodore 64 -pelikoneen käytön hiipuminen uusien koneiden tultua markkinoille²⁸⁸. Tätä peleihin liittyvää harrastustoimintaa voidaan kutsua retropelaamiseksi. Ilmiö liittyy peleihin kohdistuvaan nostalgiaan ja pelaajien omakohtaisiin kokemuksiin ja muistoihin.²⁸⁹ Saarikosken ja Suominen mukaan nämä ilmiöt ovat vaikuttaneet suomalaiseen peliteollisuuteen ja sen kehitykseen 1990-luvulta lähtien.²⁹⁰ Esineet voivat olla itsessään nostalgisoinnin ja muistelun kohteina, tai sitten ne voivat toimia välineinä nostalgisiin kokemuksiin toistamalla vanhoja pelejä tai videoita.²⁹¹ Petri Saarikoski näkee retropelaamiseen kytkeytyvän keräilyharrastuksen ja vanhojen pelien siirtämisen uusille pelialustoille pelaajien aktiivisina tapoina säilyttää heille arvokkaiden pelien kulttuuriperintöä.²⁹²

Digitaalisen kulttuurin ja digitaalisten pelien suojelemisesta on kirjoitettu useita tekstejä ja perustettu aihetta käsitteleviä projekteja.²⁹³ Kiinnostus on siis levinnyt harrastajapiirien ulkopuolelle. Tämä kertoo siitä, että eri tutkijat ja alan harrastajat ovat huomanneet digitaalisen sisällön huonon säilyvyyden ja ovat huolissaan niiden katoamisesta. Vaikka Suomessa digitaalisten pelien perintöä ovat vaalineet pääasiassa alan harrastajat, kuten Pelikonepeijoonit -yhdistys, on kiinnostusta pelien tallentamiseen alkanut löytyä myös instituutiotasolta. Mediamuseo Rupriikin tutkija Outi Penninkankaan mukaan nykykulttuurin tallentamista pohditaan parhaillaan kansallisella tasolla. Tärkeitä nykyhetken dokumentointikohteita käsitellään muun muassa museoiden tallennus- ja kokoelmayhteistyötä koordinoivassa ammatillisten museoiden yhteenliittymässä (TAKO). TAKO -poolien avulla kartutetaan tietoa nykypäivän Suomesta erilaisten nykydokumentointihankkeiden avulla.²⁹⁴ Toiminta muistuttaa

²⁸⁷ Barwick, Dearnley & Muir 2010, 375.

²⁸⁸ Saarikoski 2010, 133.

²⁸⁹ Saarikoski 2004, 254.

²⁹⁰ Saarikoski & Suominen 2009. 31–32.

²⁹¹ Suominen 2011a, 28–30.

²⁹² Saarikoski 2004, 254–255.

²⁹³ Keep Project : <http://www.keep-project.eu/ezpub2/index.php?/eng/About-KEEP/FAQ> ja IGDA: <http://emuframework.sourceforge.net/>.

²⁹⁴ Työhön osallistui vuonna 2011 noin 60 museota. Toiminta tapahtuu pooleissa, joiden tarkoituksena on keskittyä omaan erityisalueeseen ja määritellä yhteiset tavoitteet toiminnalle. Tarkoituksena on

paljon Ruotsissa 1970-luvun alussa heränneeseen kiinnostukseen tallentaa nykyajan esineistöä. Ajatus heräsi, kun huomattiin, ettei 1900-lukua ole tallennettu yhtä hyvin 1800-lukua, ja monet museot tekivät päällekkäistä keruutyötä, samalla kun joitakin tärkeitä alueita jäi kokonaan tallentamatta. Vuonna 1977 perustettiin organisaatio nimeltä SAMDOK, jonka tavoitteena oli edistää nykyajan dokumentointia, jakaa dokumentointi eri museoiden kesken ja koordinoita työtä niin, ettei päällekkäisyyttä ja unohduksia enää tapahtuisi ²⁹⁵. ²⁹⁶ Uusimman 12.11.2012 julkaistun ja vielä raakaversiona toimivan tallennustyönjakomallin mukaan ohjelmistoteollisuuden ja digitaalinen peliteollisuuden tallentaminen olisi alustavasti siirtymässä Espoon kaupunginmuseon tehtäviin ²⁹⁷.

Vaikka digitaaliset pelit ovatkin pelien historiassa vasta nuoria, on mahdollista, että osasta digitaalisten pelien historiassa ei jää dokumentteja uusille sukupolville, kun vanhentuneet laitteistot ja ohjelmistot eivät enää aukea uusilla laitteilla. ²⁹⁸ Museoiden peruseräpäätteisiin ei ole kuulunut esineiden toiminnan ylläpitäminen. Koska esineitä ei saa yleensä käyttää sen jälkeen, kun ne ovat siirtyneet museoon, ei sillä ole ollut väliä, toimiiko laite vai ei. Vapriikin projektipäällikkö Kimmo Antilan mielestä on tärkeää, että esineitä pidettäisiin toiminnassa myös museoon tulon jälkeen. Varsinkin digitaalisten pelien kohdalla on vaikeaa näyttää, mitä peli on ja minkälaisia kokemuksia peli voi herättää, jos peliä ei voi pelata. ²⁹⁹

Mark Guttenbrunner, Christoph Becker ja Andreas Rauber Wienin teknillisestä yliopistosta ovat tutkineet erilaisia käytännön keinoja videopelien säilyttämiseksi artikkelissaan *Keeping the game alive: Evaluating strategies for the preservation of console video games*. He ovat ehdottaneet muun muassa alkuperäisten pelien ja pelikoneiden keräämistä museon kokoelmiin, uusien vanhaa dataa lukevien laitteiden valmistamista, migraatiota (engl. migration) ja emulaattoreita. Pelien ja pelikoneiden säilyttäminen museossa ei sellaisenaan ole kovin kauaskantoista, koska peliohjelmistoja pyörittävät alkuperäiset laitteet eivät ole ikuisia ja niihin on hankala löytää varaosia sen jälkeen, kun niiden tuotanto on lopetettu. Myös vanhan teknologian huomioiminen

kehittää kokoelmanhallintaa ja koordinoita työnjakoa eri museoiden kesken, ettei museoiden energiaa kuluisi päällekkäisten kokoelmien keruuseen. Lisää TAKO:sta: <http://www.nba.fi/fi/kansallismuseo/tako>.

²⁹⁵ Noordiska Museet, SAMDOK.

http://www.nordiskamuseet.se/category.asp?cat=305&CatName=Om_Samdok.

²⁹⁶ Heinonen & Lahti 2001, 82–83.

²⁹⁷ Valtakunnallisen tallennustyönjakomallin 1. raakaversio, Ahola 2012. Luettavissa:

<http://www.nba.fi/fi/File/1764/tallennustyonjako-versio01.pdf>

²⁹⁸ Heinonen & Reunanen 2009, 56.

²⁹⁹ Antila 3.4.2012.

uusissa teknologioissa niin, että uusi kone lukee myös vanhempaa dataa (taaksepäin yhteensopivuus), ei ole kovin kauaskantoista. Migraatio tarkoittaa datan muuttamista uuteen formaattiin aina uutta teknologiaa varten. Tämä onnistuu yksinkertaista grafiikkaa ja toimintaa sisältävissä peleissä mutta on muuten hankalaa. Toinen migraatiota hyödyntävä vaihtoehto on tallentaa pelaamista videolle. Silloin peleihin oleellisena osana kuuluva interaktiivisuus kuitenkin häviää. Toisaalta pelaamisen kuvaaminen videolle tallentaa pelaamisen kontekstin, pelaajien keskinäisen vuorovaikutuksen, erilaisten ohjaimien ja laitteiden käytön sekä pelin ulkonäön ja äänet.

Artikkelin kirjoittajien mukaan lupaavin vaihtoehto nykyisessä tilanteessa on vanhan videopelin koodin siirtäminen emulaattorin avulla uuteen mediaan. Tällä tavoin vanha tiedosto säilyy, vaikka sen toistamiseen tarkoitettu laite olisikin jo toimintakyvytön. Emulaattorien käytössä on kuitenkin omat ongelmansa. Tekijänoikeuslaki vaatii pelivalmistajien hyväksynnän pelien jatkokäyttöön, ja siksi pelikokoelmia voidaan tällä hetkellä säilyttää lainmukaisesti vain niiden alkuperäisessä mediassa. Jotta digitaalisten pelien säilyvyys voidaan taata, on ensin päätettävä kenen vastuulla työ on.³⁰¹ Tämän jälkeen voidaan ryhtyä varsinaisiin toimenpiteisiin digitaalisten pelien historian säilyttämiseksi ja päättää, millä tavoin se toteutetaan parhaiten.

Vaikka kyseessä on suhteellisen uusi kulttuurin haara, joka on kehittynyt tietyn aikakauden teknologisten keksintöjen mahdollistamana, ovat digitaaliset pelit ja pelaaminenkin muuttuneet ja kehittyneet lyhyen historiansa aikana paljon. Todennäköistä on, että tämä kehitys jatkuu samaan tahtiin, minkä vuoksi on tärkeää, että pelejä, niitä toistavia laitteita ja myös pelaamista tallennetaan tulevia sukupolvia ja tutkimuksen tekoa varten. Vaikka digitaalisten pelien ja pelaamisen tallentaminen instituutiotasolla on vasta aluillaan monessa maassa, vaikuttaa julkinen päätös niiden tallentamisesta yleisiin asenteisiin ja pelien arvostukseen muunakin kuin vain hetken kestäväna viihteenä. Esimerkiksi televisiota alettiin arvostaa vasta vuoden 1981 jälkeen, kun se otettiin mukaan tallennuspolitiikkaan. Sitä ennen ehdittiin kuitenkin menettää monia televisio- ja radio-ohjelmia, koska niitä ei nähty tallentamisen arvoisina. Vasta julkisen päätöksen jälkeen televisio on alettu näkemään tärkeänä osana mediahistoriaa ja populaarikulttuuria.³⁰²

³⁰⁰ Guttenbrunner, Becker & Rauber 2010.

³⁰¹ Ibid.

³⁰² Barwick, Muir & Dearnley 2011, 374–375.

Pelit ovat osa nykykulttuuria, nuorisokulttuuria ja populaarikulttuuria, ja ne ovat linkittyneet osaksi eri-ikäisten ihmisten arkea ja vapaa-aikaa. Vaikka uudet pelit ja pelikoneet ovat edeltäjiään tehokkaampia ja visuaalisesti hienompia, monet kaipaavat myös vanhoja yksinkertaisia ja tökeröä grafiikkaa sisältäviä pelejä sekä ylikuumenevia laitteita. Tämä näkyy yksilö- ja harrastajatasolla keräily- ja retropeliharrastuksena sekä institutionaalisella tasolla pelejä käsittelevinä museonäyttelyinä, kokoelmien kartuttamisena, erilaisia aiheita käsittelevinä tutkimuksina ja yleisenä keskusteluna.

4.2 Digitaaliset pelit taidemuseossa ja näyttelyn aiheena

30.11.2011 Ylen tv-uutisissa esiteltiin uutta Pariisin Grand Palais -näyttelyhalliin avattua digitaalisten pelien historiaa käsittelevää näyttelyä nimeltä *Game Story - A History of Video Games*³⁰³, joka oli avoinna yleisölle 10.11.2011–9.1.2012. Näyttelytila on arvostettu ja hieno, minkä voidaan nähdä kertovan siitä, että digitaaliset pelit nähdään tarpeeksi arvokkaana aiheena kyseiseen tilaan. Vaikka näyttely esitteli pääasiassa pelaamisen historiaa, kuvasi näyttelyn kuraattori Jean-Baptiste Clais digitaalisia pelejä näin: "Peleihin liittyvä nostalgia on osa eri sukupolvien kulttuuriperintöä, mutta ranskalaiset näkevät pelaamisen lähestyvän jopa taiteita".³⁰⁴ Ranskalaisten lisäksi monet muutkin näkevät pelien ja taiteen välisen yhteyden. Pelejä ja taidetta eri tavoin yhdistäviä näyttelyitä on jo järjestetty maailmalla useampia. Suomessa *Pelaa!* -näyttely oli kuitenkin ensimmäinen tai ainakin ensimmäisiä pelinäyttelyitä, jossa taidenäkökulma oli selkeästi esillä näyttelyn teemassa³⁰⁵.

Taidemuseo pyrkii instituutiona tutkimaan ja tyydyttämään yleisön esteettisiä tarpeita. Muiden museoiden tapaan se toimii tutkimus ja opetuslaitoksena, mutta sen lisäksi taidemuseolla on velvollisuus tuottaa esteettisiä kokemuksia yleisölle.³⁰⁶ Taidemuseo pelinäyttelyn kontekstina ja taide-aspekti näyttelysuunnittelussa tarjoavat monenlaisia vaihtoehtoja pelinäyttelyn teemoihin ja näkökulmiin sekä toteutukseen, kuten eri puolilla maailmaa järjestetyt näyttelyt osoittavat³⁰⁷. Digitaalisten pelien ja taiteen välistä suhdetta voidaan tarkastella muun muassa seuraavista näkökulmista: pelit

³⁰³ Game Story - A History of Video Games -näyttelyn internet-sivut.

³⁰⁴ YLE:n uutinen nähtävissä osoitteessa: <http://areena.yle.fi/video/1322679869973>.

³⁰⁵ Saarikoski 9.3.2012.

³⁰⁶ Heinonen & Lahti 2001, 83.

³⁰⁷ *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä -näyttelyt ; I am 8-bit -näyttelyt ; Serious Games -näyttely ; Game Story - A History of Video Games -näyttely ; C:/DOS/RUN – Remembering the 80s Computer.*

³⁰⁷ Barwick, Muir & Dearnley 2009, 1-6.

voidaan nähdä 1) taiteena tai voidaan pohtia 2) pelien taiteellisia ominaisuuksia. Toisaalta voidaan tarkastella 3) taidetta, joka käsittelee pelaamista, pelejä, teknologiaa sekä niiden vaikutuksia yhteiskuntaan tai 4) vuorovaikutteisuuden ja pelimäisyyden esiintymistä taiteessa. Pelejä voidaan siis tarkastella taideteosten tapaan niiden visuaalisuuden kautta. Tämä kuitenkin vaatii näyttelysuunnittelun ja ripustuksen tukevan tätä näkökulmaa. Näkökulmana voisi olla esimerkiksi peligrafiikka, muotoilu tai pelit virtuaalisina tiloina ja olemisen paikkoina. Nämä esimerkit voisivat tukea visuaalisuuteen keskittyvän näyttelyn sanomaa.

Pelien ja taiteen välisistä kytköksistä kertoo paljon se, että jo lyhyen pohdinnan jälkeen mieleen tulee monia eri tapoja, miten taide voi näkyä pelinäyttelyssä. Pelikoneet ja pelit vuorovaikutteisina audiovisuaalisina medioina tarjoavat mielenkiintoisen lähtökohdan muun muassa muotoiluun ja pelisuunnitteluun keskittyvään näyttelyyn. Ajallinen katsaus siihen, miten tekniikka on vaikuttanut pelien grafiikkaan ja digitaaliseen taiteeseen, voisi esitellä pelejä taidehistorian, visuaalisen kulttuurin ja teknologian historian näkökulmista. Mielenkiintoista olisi myös nähdä peli ja sitä jollain tapaa käsittelevä, kommentoiva tai tulkitseva taideteos vierekkäin, kuten *Pelaa!* -näyttelyssä esillä olleen Petri Hytösen *Grand Theft Auto* -pelin innoittamat akvarellit rinnastettuna kyseiseen peliin. Saarikosken mielestä kiinnostavaa olisi tarkastella digitaalisen taiteen ja pelaamisen vuorovaikutusta joidenkin alakulttuurien, kuten esimerkiksi demoskenen näkökulmasta³⁰⁸. Yleisölle esitettävät kysymykset pelien visuaalisista ominaisuuksista voisivat puolestaan tarjota vaihtoehdon perinteisille näyttelyteksteille ja kannustaa yleisöä pohdiskelemaan ja tulkitsemaan pelejä uudella tavalla. Outi Turpeisen näyttelyinstallaatioissa kokeilema tekstittömyys tuskin toimisi tässäkin yhteydessä, koska yleisö kaipaa tietoa tulkintojen tueksi.³⁰⁹

Taiteilijat ovat käyttäneet pelejä ja pelin tapaisia rakennelmia monin eri tavoin taiteessaan. Varsinkin erilaiset viittaukset peleihin ovat taiteessa suosittuja.³¹⁰ Peleistä voidaan tuottaa taidetta esimerkiksi muuntamalla peli performanssiksi. Internetissä on löydettävissä monenlaisia sekä taiteilijoiden että harrastelijoiden tekemiä uudelleensovituksia tunnetuista peleistä, kuten esimerkiksi Guillaume Reymondin taideperformanssit, joissa auditoriossa olevista ihmisistä on saatu aikaan muun muassa

³⁰⁸ Saarikoski 9.3.2012.

³⁰⁹ Turpeinen 2005, 189–191.

³¹⁰ Paul 2003, 196–197.

Pac-Manin ja Tetriksen analogisointeja³¹¹.³¹² Sveitsin taidetoimikunta on jopa perustanut Gameculture -nimisen hankekokonaisuuden, joka tutkii pelejä niiden sosiaalisten, taloudellisten ja esteettisten ominaisuuksien lisäksi myös uutena taiteen muotona, jolla on omat erityispiirteensä. Hanke on kutsunut eri taustoista tulevia taiteilijoita tuottamaan peleistä taidetta ja järjestänyt kolme näyttelyä sekä useita paneelikeskusteluja ja konferensseja aiheeseen liittyen.³¹³ Pelit taiteena herättää paljon ristiriitaisia mielipiteitä, mistä kertovat muun muassa erilaiset aiheita käsittelevät kirjoitukset, näyttelyt ja konferenssiesitykset³¹⁴. Koska aihe on niin laaja ja monisyinen, en siksi ota kantaa siihen, ovatko pelit todella taidetta, mutta näen tämän näkökulman mahdollisena.

Näen myös Museoiden yössä järjestetyn *Pac-Man In flesh* -performanssin linkittyvän pelin ja taiteen välimaastoon. Alkuperäisen Auditorio-Pac-Manin tavoitteena ei suoranaisesti ollut tuottaa taidetta vaan rakentaa analogisointi osana CoEx-tutkimusprojektia, jossa tutkittiin yleisötapahtumien osallistumiskokemusten rikastuttamista pelillisillä ja teknologisilla keinoilla.³¹⁵ Koska meillä ei työparini kanssa ollut kokemusta pelinäyttelyn suunnittelusta, emme huomanneet tai nähneet tällaisia yhteyksiä pelin ja taiteen välillä näyttelyn suunnitteluvaiheessa. Taide-näkökulma ja tiiviimpi yhteistyö performanssiryhmän kanssa olisi voinut tuottaa todella erilaisen ja enemmän taidemuseoympäristöön sopivan lopputuloksen. Näyttelyn olisi voinut rajata Pac-Man -pelin erilaisten tulkintojen esittelyyn ja tuotteistamiseen, jolloin aidot pelit olisivat toimineet näyttelyssä muistutuksena siitä, mistä pelissä alun perin olikaan kyse.

Saarikosken mukaan pelien historia ja taide yhdistyvät parhaiten toiminnallisessa roolissa, jolloin näyttely-yleisön omat kokemukset ja tunteet nousevat esille. Pelit herättävät näitä tunteita muun muassa siksi, että ne ovat yleisön käytettävissä ja toimivat siten elävinä museoesineinä.³¹⁶ Myös Kimmo Antila pitää tärkeänä sitä, että yleisö pääsee toisintamaan aiemmin, esimerkiksi lapsuudesta saamansa kokemuksen. Silloin pelien uudelleennäkemisen sijaan korostuu niiden uudelleen kokeminen.

³¹¹ Guillaume Reymondin analogisointeja tunnetuista peleistä, GAME OVER project. <http://www.notsonoisy.com/gameover/>.

³¹² Suominen 2011c, 9–11.

³¹³ GameCulture – a programme of the Swiss Arts Council Pro Helvetia. <http://www.gameculture.ch/about/>.

³¹⁴ Esimerkkejä eräivistä mielipiteistä peleistä taiteena artikkeleissa: *The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause*, Charles J. Pratt, *Gamasutra – The Art & Business of Making Games*, 8.2.2010 ; *Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA)*, John Funk, *The Escapist*, 6.5.2011.

³¹⁵ Suominen 2011c, 13–14.

³¹⁶ Saarikoski 2010, 137.

³¹⁷ Esineiden lisäksi tulkintaan vaikuttavat myös tekstit, värit, valot, tilan muoto, äänet, materiaalit ja hajut, jotka muodostavat näyttelyn tunnelman ³¹⁸.

Vaikka pelinäyttelyille ei olekaan muodostunut vielä perinteitä Suomessa, ovat näyttelyt olleet Saarikosken mukaan pitkälti samankaltaisia ja noudattaneet tuttua peruskaavaa. Toisaalta perinteiden puuttuminen antaa tietyn vapauden suunnitella myös uudentyypisiä näyttelyitä. Saarikoski epäilee, että näiden perusnäyttelyjen kiinnostavuus alkaa vähitellen 2010-luvulla hiipua ja uudet omaperäisemmät näyttelyt sekä laajemmat oheistapahtumat houkuttelevat jatkossa ihmisiä pelinäyttelyihin. Vaikka tulevaisuutta on vaikea ennustaa, hän uskoo, että 1980–90-lukujen pelikulttuuria ei jatkossa huomioida samassa mittakaavassa kuin nykyään. Niiden tilalle tulee uudempiä pelikoneita ja pelejä. ³¹⁹ Pidän Saarikosken visioita todennäköisinä kahdesta eri syystä. Ensiksi, mitä enemmän pelinäyttelyitä järjestetään, sitä tietoisemmiksi yleisö tulee ja sitä useammin se haluaa nähdä eri tavoin toteutettuja ja erilaisista näkökulmista pelejä tarkastelevia näyttelyitä. Toiseksi pelinäyttelyjen tekijät saavat lisää kokemusta ja sen kautta uusia ideoita pelien esittelyyn.

Mielenkiintoista on myös se, että näyttelysuunnittelullakaan ei Heinosen ja Lahden mukaan ole yleisesti hyväksyttyä teoriaa. ³²⁰ Toisaalta näyttelysuunnittelusta on kirjoitettu paljon, joten suunnittelija voi hakea erilaisista teorioista juuri itselleen tai museolleen sopivia työkaluja suunnittelun tueksi. Taidemuseo tai taiteilijat voisivat tarjota perinteisestä poikkeavien näkökulmien lisäksi myös uusia ideoita näyttelytilan rakentamiseen. Varsinkin nykytaiteeseen keskittyvät taidemuseot ovat tottuneet esittelemään mitä erilaisimmin välinein toteutettuja taideteoksia vuorovaikutteisista videoinstallaatioista tilataideteoksiin. Tästä kokemuksesta voisi syntyä sekä sisällöltään että ulkoasultaan uudentyypisiä pelinäyttelyitä.

Vaikka digitaaliset pelit ovat näyttelyn aiheena uusia ja niiden esittelyssä voidaan hyödyntää uusia näkökulmia ja toteutustapoja, on muistettava itse esineet ja niiden esillä olon merkitys. Jouko Heinosen ja Markku Lahden mukaan idea- ja esinekeskeinen lähestymistapa näyttelysuunnitteluun tuottaa parhaan lopputuloksen, kun esineet valitaan samaan aikaan näyttelyn ideoinnin kanssa. Pelkästään esineiden ympärille suunniteltu näyttely voi unohtaa näyttelyn tarinan, ja ideakeskeinen näyttely voi taas

³¹⁷ Antila 3.4.2012.

³¹⁸ Turpeinen 2005, 175–177.

³¹⁹ Saarikoski 2010, 134, 137.

³²⁰ Heinonen & Lahti 2001, 156.

keskittyä liikaa teksteihin ja unohtaa itse esineet. Heidän mielestään kulttuurihistoriallisessa museossa esineitä ei tulisi esittää pelkästään niiden esteettisyyden vuoksi, vaan niiden tulee liittyä museon tarkoitukseen ja merkityksellisiin esineisiin.³²¹

Olen samaa mieltä Heinosen ja Lahden kanssa siitä, että näyttely tulisi rakentua esine- ja ideakeskeisesti ja että pelkkään esineiden estetiikkaan keskittyvät näyttelyt sopivat paremmin taidemuseoon. Kulttuurihistoriallisten museoiden näyttelyissä voidaan kuitenkin Turpeisen tapaan ottaa huomioon esineiden visuaalisuus ja kokeilla erilaisia tapoja toteuttaa näyttely. Hänen mielestään kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa tulisi tunnistaa ja tuoda esille näkökulman subjektiivisuus, mikä tekee näyttelystä ajankohtaisen. Hän tuo esille muun muassa visuaalisen provokaation näyttelysuunnittelun tehokeinona, jolloin esimerkiksi uudenlaiset rinnastukset, kuten hopeaesineet ja orjan kahleet samassa näyttelyssä, synnyttävät uudenlaisia merkityksiä, kun ne esitetään yhdessä. Provokaatiota voisi käyttää myös pelinäyttelyn suunnittelussa esimerkiksi rinnastamalla merkittäviä historian henkilöitä ja pelihahmoja. Uskon, että monessa tapauksessa pelihahmo voisi olla tunnistettavampi kuin oikea henkilö. Tavallaan taiteen ja pelien rinnastaminen voi olla provosoivaa ja uusia merkityksiä tuottavaa. Kuitenkaan tämä rinnastus ei monien aihetta käsittelevien näyttelyjen jälkeen enää tunnu vieraalta. Tämä kertoo osaltaan siitä, että peleillä ja taiteella on jo todettu olevan monia yhtymäkohtia.³²²

Näyttelysuunnittelu vaatii eri alojen asiantuntijoiden yhteistyötä. Tätä käsitystä tukevat niin Saarikosken, Järvelän kuin Antilan ja Penninkankaankin kokemukset. Antilan mukaan on tärkeää, että näyttelysuunnittelussa on mukana tutkijoita, jotka käsittelevät pelikulttuureja, pelien historiaa ja laajemmin digitaalista kulttuuria. Saarikosken ja Järvelän tapaan myös Antila näkee yhteistyön tuttujen tutkijoiden ja yhteistyökumppanien kanssa olevan luontevaa. Hänen mielestään yhteistyö voisi olla tosin tiiviimpääkin.³²³ Saarikoski näkee, että myös harrastajat voisivat olla mukana näyttelysisältöjen tuottamisessa muun muassa erilaisten toiminnallisten työpajojen kautta.³²⁴ Yksittäiset harrastajat voisivat tuoda pelaajan näkökulmaa, tunteita ja henkilökohtaisuutta aiheen käsittelyyn. Pac-Man -projektissa korostuivat myös suhteet ja oppiaineen aiemmat kokemukset aiheesta. Yhteistyökumppaneista Rapajöoti ja Porin

³²¹ Heinonen & Lahti 2001, 161.

³²² Turpeinen 2005, 122–127, 140–142.

³²³ Antila, Penninkangas 3.4.2012 ; Saarikoski & Järvelä 9.3.2012.

³²⁴ Saarikoski 2010, 137.

taidemuseo olivat jo ennen projektin alkua tiedossa ja yhteystiedot Pelikonepeijoooneihin olivat valmiina, joten meidän ei tarvinnut työparini kanssa tehdä muuta kuin ottaa yhteyttä heihin.

Näen pelien tarjoavan monipuolisten merkitystensä vuoksi mielenkiintoisia näkökulmia näyttelysuunnitteluun sekä toimivan uusien kävijöiden museoihin houkuttelevana aiheena. Heinonen ja Lahti ovat huomanneet, miten museokävijöiden tärkeysjärjestys on muuttunut siten, että kokeminen ja tekeminen ovat järjestyksessä ennen oppimista ³²⁵. Vuonna 2002 toteutetun *Museokävijä - Valtakunnallinen museoiden kävijätutkimus 2003* -julkaisun mukaan tyytymättömiä kävijöitä ovat olleet 15–24-vuotiaat miehet, jotka ovat samalla myös museoissa vähiten käyvä ryhmä. ³²⁶ *Pelaa!* -näyttelyn kohderyhmänä olivat miehet ja pojat, ja näyttely todella houkutteli miespuolisia kävijöitä taidemuseoon ³²⁷. Myös Mediamuseo Rupriikin järjestämä *READY. Commodoren kulta-aika* -näyttely oli suunnattu pääasiassa miehille, joilla oli kokemuksia esillä olevien tietokoneiden käytöstä. Näyttely järjestettiin 9.3.–28.5.2006, ja esillä oli yhdeksän alkuperäistä Commodore-valmistajan konetta, joita yleisö sai pelata ja kokeilla ³²⁸. Kimmo Antila muisteli, että näyttely houkutteli joitakin kävijöitä jopa ensi kertaa Rupriikkiin ³²⁹. Peleillä on suuri nostalgia-arvo ainakin niitä nuoruudessaan pelanneille, ja tämä joukko kasvaa koko ajan pelaamisen yleistymisen myötä. Sen lisäksi tekniikkaan, nuoris- ja populaarikulttuuriin sekä taiteeseen liittyvät ja kosketeltavia esineitä sisältävät pelinäyttelyt houkuttelevat museoon myös näitä ”ei-kävijöitä”.

Jo vuodesta 1997 Berliinissä toiminut Computerspiele Museum on mielestäni hyvä esimerkki pelimuseosta ja kattavasta pelinäyttelystä, jossa pelit ovat muutakin kuin pelkkiä kuriositeetteja. Museo on ensimmäinen pelkästään tietokone- ja videopeliin keskittyvä museo, ja se esittelee pelien historiaa ja kulttuuria monipuolisesti 21.1.2011 avatussa pysyvässä näyttelyssään *Computer games - The evolution of a medium*. Museon kokoelmiin kuuluu vuoden 2010 tietojen mukaan noin 22 000 tietokonepeliä ja sovellusta, 300 laitetta ja tietokonetta sekä 10 000 lehtijulkaisua. Pelien historiaa esitellään osittain kronologisesti, mutta tilassa on myös muun muassa peliaiheisia taideteoksia, kuten kipua aiheuttava PainStation -peli ja suurennettu Atarin peliohjain

³²⁵ Heinonen & Lahti 2001, 159.

³²⁶ Taivassalo 2003, 44–45.

³²⁷ Järvelä, Saarikoski 9.3.2012.

³²⁸ *Ready. Commodoren kulta-aika* -näyttelyn Facebook-sivusto.

³²⁹ Antila 3.4.2012.

(Giant Joystick), jolla pystyi pelaamaan Pac-Man -peliä. Pelit ovat pääosassa, ja kävijät pääsevät myös itse pelaamaan pelejä. Näyttely on myös rakennettu aiheeseen sopivalla tavalla. Näyttelytekstit on osittain piilotettu seinisiin ja pöytiin upotettuihin levyihin. Ne toimivat saavutettavuuden kannalta samalla tavalla kuin *Pac-Man* -näyttelyn näyttelytekstikuutio, koska molemmissa tekstit voidaan ottaa omiin käsiin ja niitä voi lukea itselle sopivalta etäisyydeltä. Peleistä sai lisää tietoa myös peliohjaimilla ohjattavien multimediaesitysten avulla. Lisäksi museossa oli esillä muun muassa pelisuunnittelijoiden luonnoksia peleistä ja pelintekijöiden haastatteluja eri puolilta maailmaa.³³⁰



Kuvassa pelikoneita eri vuosilta kronologisesti esitettynä. Etualalla telineet, joissa pelikoneista enemmän kertovia näyttelytekstilevyjä. Kuva: Tiia Naskali 30.5.2012

Digitaalisia pelejä ja pelaamista käsitteleviä museonäyttelyitä järjestävät kulttuurihistoriallisten- ja taidemuseoiden lisäksi myös harrastelijat ja yksittäiset keräilijät niin Suomessa kuin muuallakin. Näitä niin kutsuttuja ”pelimuseoita” on esillä muun muassa internetissä, kuten Pelikonepeijoonien The Arctic Computer & Console Museum³³¹, tai yleisön nähtävillä, kuten Ari Tommiskan yksityiskokoelmasta koottu

³³⁰ Computerspiele Museum, tietoa 21.1.2011 avatusta perusnäyttelystä:
http://www.computerspielmuseum.de/1282_About_us.htm.

³³¹ Pelikonepeijoonit The Arctic Computer & Console Museum: <http://pelikonepeijoonit.net/>.

Tieto- ja pelikonemuseo³³² Verkkokauppa.com -myymälän yläkerrassa. Ne eroavat kuitenkin museoammatillisesti hoidetuista museoista ja kokoelman keruusta siten, että esineet ovat yksityisten henkilöiden omien mieltymysten ja resurssien mukaan kerätty. Ne eivät siten ole valikoituja ja kerättyjä niiden yleisen merkittävyyden tai määrättyjen tavoitteiden perusteella. Museoilla on myös taloudellisesti paremmat mahdollisuudet kerätä ja hoitaa kokoelmia asianmukaisesti.³³³ Harrastajien museoissa yleensä ei myöskään harjoiteta tutkimus- ja opetustyötä, ja museoesineet on siten usein esitelty vain niiden perustietojen mukaan ilman laajempaa kontekstointia.

Harrastajat kohtaavat myös pelien ja laitteiden oikeanlaista säilyttämistä koskevat haasteet erilaisin taustoin kun museot, joilla on jo kokemusta erilaisten esineiden ja materiaalien säilyttämisestä. Tosin tekniikan ja pelien tallentamisessa on haastetta myös museoinstituutiolle, jos nämä elävät museoesineet halutaan todella säilyttää elävinä. Vaikka harrastelijoiden kokoelmia kutsutaankin usein harhaanjohtavasti museoiksi, ovat harrastajat kuitenkin monella tapaa edelläkävijöitä pelien historian ja kulttuurin säilyttämisessä. Uskon, että siinä vaiheessa kun Suomeen ollaan perustamassa pelikokoelmaa tai pelimuseota, harrastajat toimivat yhdessä pelitutkijoiden ja pelivalmistajien kanssa asiantuntijan roolissa museokokoelmiin liittyvässä suunnittelutyössä. Harrastajilla on ainakin Pelikonepeijoonit -yhdistyksen Mikko Heinosen mukaan halua tehdä yhteistyötä muistiorganisaatioiden kanssa ja halua jopa lahjoittaa esineitä niiden kokoelmiin.³³⁴

Museot voivat tarjota yleisölleen hyvin kontekstualisoituja pelinäyttelyitä, joiden avulla yleisö voi nähdä digitaalisten pelien merkittävyyden. Kulttuurihistoriallinen näkökulma peleihin toimii hyvin, ja historianäkökulman kautta ilmiötä pystyy tarkastelemaan ajallisen muuttuvuuden kautta. Saarikosken mukaan kuitenkin pelejä ja niiden historiaa käsittelevän museonäyttelyn perusongelmiin kuuluu peleihin liittyvän kulttuuriperinnön popularisoiminen ja ymmärrettäväksi tekeminen.³³⁵ Näen samat vaikeudet myös taidenäkökulmasta tehdyissä näyttelyissä, vaikka pelien visuaalisuuteen keskittyvän näyttelyn tavoitteet voivat olla hieman erilaiset kuin pelien historiaan keskittyvien näyttelyjen. Nämä haasteet edesauttavat kuitenkin sitä, että pelinäyttelyjen suunnittelijat etsivät uusia tapoja esitellä pelikulttuuria yleisölle, kuten *Pelaa!* -näyttelyssä.

³³² Tieto- ja pelikonemuseo: <http://www.tietokonemuseo.net/#ata>.

³³³ Heinonen & Reunanen 2009, 60–63.

³³⁴ Heinonen & Reunanen 2009, 62–63.

³³⁵ Saarikoski 2010, 133, 136–137.

5. Lopuksi

Työn tarkoituksena oli tutustua pelinäyttelyn suunnitteluun ja syventää sitä kautta ymmärrystä näyttelyjen roolista osana digitaalisten pelien kulttuuriperintöprosessia. Tarkastelun kohteena oli kaksi digitaalista pelaamista käsittelevää näyttelyä *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo* ja *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä*, joiden suunnitteluprosesseja ja niistä saatuja kokemuksia esittelin luvuissa 2. ja 3. Pohdin myös sitä, minkälaisia mahdollisuuksia molempien näyttelyjen tilana toiminut taidemuseo ja taidenäkökulma peleihin voi tarjota pelinäyttelylle.

Molemmat tämän työn esimerkinäyttelyt olivat esillä kaupungin taidemuseossa, toinen Porissa ja toinen Salossa, mikä nosti pelit jo näyttelytilansa puolesta erityiseen asemaan. Vaikka projektit esiteltiin taidemuseon tiloissa, esiteltiin pelejä ja pelaamista molemmissa näyttelyissä pääosin kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta. Jos näyttelyt olisivat olleet esillä jossain muualla, kuten esimerkiksi pelimessuilla, en usko, että ne olisivat silloin tukeneet pelien kulttuuriperintöprosessia yhtä voimakkaasti. Tähän vaikuttaa oleellisesti se, että museo toimii jo lähtökohtaisesti kulttuuriperintöä säilyttävänä ja esittelevänä instituutiona, mikä vaikuttaa myös esillä olevan näyttelyn välittämiin merkityksiin ³³⁶.

Esimerkinäyttelyt vahvistivat osaltaan digitaalisten pelien kulttuuriperintöprosessia, koska ne esittelivät digitaalisia pelejä ja niiden merkityksiä yleisölle museoympäristössä. Näyttelyn ja pelipisteen eroavaisuudet korostuivat erityisesti opiskelijatyönä toteutetun *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo* -näyttelyn kohdalla, koska olisimme voineet järjestää tapahtumaan vain erilaisia pelejä yleisön pelattavaksi tarjoavan pelipisteen. Halusimme kuitenkin työparimme kanssa kertoa peleistä jotain yleisölle ja tuoda laajemmin esille pelin taustoja ja merkityksiä, ja näin projektimme muuttui enemmän näyttelyä muistuttavaksi. Näyttely koostuu näytteillepanosta ja tulkinnasta. Näyttelyssä kohdetta tulkitaan tai se ryhmitellään teeman mukaan, mikä tekee esineestä enemmän kuin vain esineen. ³³⁷ Liitimme aiheenamme olleen Pac-Man-pelin vanhojen pelikoneiden kanssa osaksi laajempaa peli- ja populaarikulttuurista ilmiötä.

³³⁶ ICOM (International Council of Museums) Kansainvälinen museoneuvosto, Suomen komitea ry, Museotyön eettiset säännöt: <http://finland.icom.museum/etiikka.html#1>.

³³⁷ Heinonen & Lahti 2001, 152–153.

Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä muistutti enemmän näyttelyä, koska sen järjestämisestä vastasivat alan ammattilaiset. Näyttely tehtiin yhteistyössä taidemuseon kanssa, jolloin se toi esille myös museon kiinnostuksen kohteita ja yleisöä kiinnostavia, ajankohtaisia ja yhteiskunnallisesti merkittäviä aiheita ja teemoja ³³⁸. Koska näyttely kuului Salon taidemuseon ohjelmakalenterin vaihtuviin näyttelyihin, oli sen toteuttamiseen varattu myös enemmän resursseja: näyttely oli avoinna yleisölle pidempään, se tarjosi yleisölle myös muun muassa opastuksia ja oheistapahtumia. Museon rooli korostui tässä esimerkinnäyttelyssä enemmän kuin osana tapahtumaa järjestetyssä *Pac-Man* -näyttelyssä.

Havaintojen, haastattelujen ja aineiston perusteella pelinäyttelyt herättivät yleisössä nostalgisia tunteita, mikä näkyi muun muassa yleisön innostuneina reaktioina, näyttelypalautteissa ja kommentoissa ³³⁹. Tämä kertoo siitä, että pelejä ja pelaamista muistellaan ja niitä jopa kaihotaan. Pelien herättämä nostalgia voi olla myös yhtenä syynä siihen, miksi pelinäyttelyä lähdetään tekemään kuten Rupriikin *Commodoren kulta-aika* -näyttely, joka syntyi nostalgian innoittamana ³⁴⁰. Nostalgia ja pelien merkitys näkyy myös pelien tulkintoina ja niistä tehtyinä tuotteina. *Pelaa!* -näyttelyssä esiteltiin pelien innoittamia ja pelimäisiä taideteoksia sekä laaja kirjo peliaiheisia oheistuotteita. Museoiden yö -tapahtumassa taas järjestettiin *Pac-Man*-pelistä tehty performanssi *Pac-Man In Flesh*.

Nostalgia ja pelko jonkin tärkeän menettämisestä näkyvät myös molempien näyttelyprojektien yhteistyökumppanin, Pelikonepeijoonit -yhdistyksen toiminnassa. Vaikka digitaalisen kulttuuriperinnön säilyttäminen on jäänytkin Suomessa vielä toistaiseksi harrastajien harteille, on pelien tallentaminen ja dokumentoiminen herättänyt keskustelua myös instituutiotasolla. Nykypäivän dokumentoinnista ja dokumentointikohteista keskustellaan parhaillaan nykykulttuurin tallennukseen keskittyvässä museoiden tallennus- ja kokoelmayhteistyötä koordinoivassa ammatillisten museoiden yhteenliittymässä (TAKO) ³⁴¹. Se, että vastuu tehtävästä siirtyy myös virallisille muistiorganisaatioille, turvaa pelien perinnön säilymisen tuleville sukupolville. Se edesauttaa pelien tutkimista ja historiankirjoitusta sekä

³³⁸ Luostarinen, sähköposti 24.9.2012.

³³⁹ Kommentointivihko 14.5.2011 ; Havainnointivihko 14.5.2011; Havainnointimuistiinpanot 3.-4.9.2012; *Pelaa!* -näyttelyn vieraskirja (skannattu).

³⁴⁰ Antila 3.4.2012.

³⁴¹ Penninkangas 3.4.2012.

vaikuttaa osaltaan yleiseen mielipiteeseen digitaalisten pelien merkityksestä³⁴². Koska peliharrastajilla on toistaiseksi ollut merkittävä rooli suomalaisten pelinäyttelyjen toteutuksessa, olisi kiinnostavaa pohtia sitä, miten tämä rooli näkyy näyttelysuunnittelussa ja valmiissa näyttelyissä.

Vasta prosessin jälkeen olen ymmärtänyt, miten monella eri tavalla olisimme voineet toteuttaa näyttelyn. Vaikka nostalgian vetovoimaan on helppo turvautua pelinäyttelyn suunnittelussa, on sen lisäksi hyvä pohtia myös vaihtoehtoisia tapoja esitellä pelejä. Silloin voidaan ottaa paremmin huomioon myös ne, joilla ei ole tunnesiteitä digitaalisiin peleihin. Taidemuseo näyttelyn kontekstina olisi tarjonnut meille mahdollisuuden esitellä pelejä hieman kokeellisemmastakin näkökulmasta. Yhden illan kestävässä näyttelyssä olisi ollut riskittömämpää kokeilla jotain uutta kuin pitkäaikaisessa näyttelyssä. Pac-Man -peliä olisi voinut esitellä esimerkiksi siitä tehtyjen erilaisten tulkintojen ja sovitusten kautta, jolloin olisimme voineet tehdä tiiviimmin yhteistyötä performanssiryhmän kanssa. Performanssin ja monien muiden pelitulkintojen käsittely näyttelyssä olisi tuonut esille pelien ja taiteen välisen kytköksen. Oheistuotteet olisivat taas ilmentäneet hyvin Jaakko Suomisen kuvailemaa teknolorismia, eli sitä, miten peli on irtautunut alkuperäisestä yhteydestään kokonaiseksi ilmiöksi, jossa tarinat, tuotteistus ja kokemus yhdistyvät³⁴³.

Olen kuitenkin ensikertalaisena tyytyväinen Pinja Tawastin kanssa suunnittelemaamme ja toteuttamaamme näyttelyyn. Pidän erityisesti kehittämäämme näyttelytekstikuutiota onnistuneena ratkaisuna seinättömään tilaan. Vaikka kyseessä olikin vain näyttelytekniinen ratkaisu, pidän sitä saavutettavuuden ja visuaalisuuden kannalta toimivana. Vaikka kuutiota ehkä luettiin hieman vähemmän kuin odotimme, toi se väriä näyttelyyn ja tarjosi yleisölle mahdollisuuden lukea tekstejä itselle sopivalta etäisyydeltä. Tulkinnallisia ja tarkoituksettomia yhteyksiä pelien ja taiteen välillä oli myös löydettävissä samassa tilassa olleiden taideteosten ja pelien välillä. Myös *Pac-Man In Flesh* -performanssi toi mielestäni esille pelien tulkintaa taiteellisin keinoin, vaikkei sen toteuttajat ehkä siihen alun perin tähänneetkään.

Taidemuseo molempien näyttelyjen tilana tarjosi mahdollisuuksia mutta myös rajoituksia. Molemmissa projekteissa pyrittiin panostamaan näyttelyn ulkoasuun. *Pelaa!* -näyttely toi lisäksi selkeästi esille taiteen ja pelien yhteyden näyttelyn teemassa

³⁴² Barwick, Muir & Dearnley 2011, 374–375 ; Mäyrä 2008, 30-32.

³⁴³ Suominen 2011b, 4.

esittelemällä peliaiheista taidetta ja pelimäisiä taideteoksia. Toisaalta tilan tarjonneet taidemuseot myös rajoittivat tilan käyttöä ja joidenkin ideoiden toteuttamista, kuten pelimusiikin kuuntelupisteen rakentamista.

Tutkimuskirjallisuutta ja erilaisia taidetta ja pelejä yhdisteleviä näyttelyitä tarkastellessani näen pelien ja taiteen välillä olevan ainakin seuraavanlaisia kytköksiä, jotka voivat tarjota lähtökohdan pelejä ja taidetta tarkastelevalle näyttelylle ³⁴⁴:

Peli	Taide
- taiteenlajina (1)	- pelaaminen, pelit, teknologia jne. aiheena (3)
- taiteelliset ominaisuudet (2)	- pelimäiset piirteet, ominaisuudet, vuorovaikutteisuus, interaktiivisuus (4)

Omien kokemusteni perusteella pelinäyttely rakentuu suhteellisen helposti Petri Saarikosken kuvaaman peruskonseptin mukaan. Kuitenkin, jos ja kun halutaan tehdä jotain uutta, kuten esitellä pelejä kokeellisista näkökulmista tai osana vaihtoehtoista teemaa, toteuttaa näyttelyn ulkoasu eri tavalla tai esitellä erilaisia esineitä ja asioita, täytyy suunnitteluun paneutua enemmän. Itse en juuri nähnyt vaihtoehtoisia tapoja esitellä Pac-Mania näyttelyn suunnitteluvaiheessa. Tähän saattoi vaikuttaa osaltaan se, että olin tekemässä pelinäyttelyä ensimmäistä kertaa ja että näyttelyn oli tarkoitus sopia myös myöhemmin järjestettävään *Insomnia* -verkkopelitapahtumaan. Halusimme tehdä näyttelyn, joka kiinnostaisi tapahtumaan tulevia monenlaisia kävijöitä. Jos olisin tutustunut pelinäyttelyihin ja kirjallisuuteen ennen projektia, olisin voinut nähdä nämä vaihtoehdot paremmin.

Digitaaliset pelit eivät ole keskustelusta huolimatta vielä julkisesti tunnustettua kulttuuriperintöä, mutta ne ovat jo mukana kulttuuriperintöprosessissa. Se, että peleihin suhtaudutaan juuri tällä hetkellä vakavammin kuin ennen, johtuu osittain siitä, että pelisukupolvet ovat kasvaneet ja digitaalisia pelejä arjessaan pelanneita on nyt enemmän kuin ennen ³⁴⁵. Pelejä ja laitteita tuodaan markkinoille yhä kiihtyvämällä tahdilla, eikä niitä kaikkia voida eikä edes ole tarpeellista säilyttää tulevaisuutta varten.

³⁴⁴ Suominen 2011b ; Turpeinen 2005 ; Paul 2003, 196-197 ; Jenkins 2005, 3-9, 22 ; *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä* -näyttelyt ; *I am 8-bit* -näyttelyt ; *Serious Games* -näyttely ; *Game Story - A History of Video Games* -näyttely ; *C:/DOS/RUN – Remembering the 80s Computer*.

³⁴⁵ Barwick, Muir & Dearnley 2009, 1-6.

Onkin mielenkiintoista seurata, mitkä pelit ja pelikoneet sekä muut digitaalisen pelikulttuurin ilmiöt koetaan säilyttämisen arvoisiksi ja minkälaisin perustein. Entä miten suojelutoimissa otetaan huomioon erilaisten alakulttuurien, peliteollisuuden, teknologian kehityksen, taiteen tai oppimisen näkökulmasta tärkeät pelit ja pelikoneet. Nähtäväksi jää myös se, kuka tallennustyötä tekee ja minkälaisia vaikutuksia sillä on tuleviin pelinäyttelyihin. Luultavasti nähtävillä on yhä omaperäisempiä ja näkökulmissaan rohkeampia näyttelyitä, joihin taidenäkökulmilla on paljon annettavaa.

LÄHDELUETTELO

1. Haastatteluaineisto

Antila, Kimmo & Penninkangas, Outi. Digitaalista pelaamista käsitteleviä näyttelyprojekteja koskeva asiantuntijahaastattelu 3.4.2012. (Haastattelija Tiia Naskali, äänite ja litterointi tekijän hallussa).

Heinonen, Mikko. Pelikonepeijoonit -yhdistyksen toimintaa koskeva asiantuntijahaastattelu 10–12.7.2009. (Haastattelijoina Juha Köönikkä ja Mikko Hirvonen, äänite ja litterointi tekijän hallussa). Lähdedokumentaatiosta ei käy yksiselitteisesti selville tarkkaa päivämäärää, jolloin haastattelu on tehty, mutta haastattelu voidaan muiden tietojen perusteella ajoittaa kyseiseen viikonloppuun.

Järvelä, Leena & Saarikoski, Petri. *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä* -näyttelyn suunnittelua ja toteutusta koskeva asiantuntijahaastattelu 3.9.2012. (Haastattelija Tiia Naskali, äänite ja litterointi tekijän hallussa).

2. Näyttelysuunnitteluaineisto

***Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo* -näyttelyn suunnitteludokumentit (tekijän hallussa)**

Havainnointivihko 14.5.2011.

Jylhä, Annakatriina & Naskali: näyttelyn toteutukseen liittyvät Facebook -viestit 4.6.2012.

Pac-Man-peliviikonloppu Rosenlew-museossa, havainnointimuistiinpanot 3.-4.9.2012.

Palaute/komentointivihko 14.5.2011.

Pärssinen, Manu & Naskali: pelien lainaamiseen ja pelien esittelyyn liittyvät sähköpostit 7.3.2011, 5.5.2011, 10.5.2011, 12.5.2011.

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Tawast, Pinja & Naskali: näyttelysuunnitteluun liittyvät sähköpostiviestit 26.1.2011.

Suunnittelumuistiinpanot 1.3.–15.5.2011.

Tattari, Kristiina, Jylhä, Annakatriina, Salmi, Pasi, Tawast, Pinja & Naskali: näyttelyn toteutukseen, markkinointiin ja tiedotukseen liittyvä sähköpostikeskustelu 18.4.2011.

Tawast, Pinja, Saarikoski, Petri & Naskali: näyttelytekstien painatukseen liittyvä sähköposti 29.3.2011.

Valokuvat näyttelystä. Saarikoski, Petri.

Valokuvat näyttelysuunnittelusta ja näyttelystä. Tawast, Pinja & Naskali.

Venäläinen, Anni & Naskali: Porin taidemuseossa esillä olleeseen Matti Kujasalon ”Nimetön” -teokseen liittyvät sähköpostit 25.9.2012.

Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä -näyttelyn suunnitteludokumentit (tekijän hallussa)

Järvelä, Leena: näyttelyn toteutukseen ja haastatteluun liittyvä sähköposti 13.3.2012.

Järvelä, Leena, Saarikoski, Petri, Köönikkä, Juha & Suominen, Jaakko: näyttelyn suunnitteluun liittyvän puhelinalaverin muistio 25.2.2009.

Luostarinen, Laura: Salon taidemuseon toimintaan liittyvät sähköpostit 24.9.2012.

Pelaa! -näyttelyn pelikysely-lomake.

Pelaa! -näyttelyn tiedote, Salon taidemuseo Veturitalli.

Pelaa! -näyttelyn vieraskirja (skannattu).

Valokuvatiedostot *Pelaa!* -näyttelystä. Saarikoski, Petri.

Valokuvatulosteet *Pelaa!* -näyttelystä. Järvelä, Leena.

3. Museot ja näyttelyt

Linkit tarkistettu: 18.11.2012

The Art of Video Games -näyttely, The Smithsonian American Art Museum:
<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>

C:/DOS/RUN - Remembering the 80s Computer -näyttelyn sivut, Film Archive:
http://www.filmarchive.org.nz/the-catalogue/media/c-dos-run-remembering-the-80s-computer-exhibition-record-f93840?option=com_events&task=view_detail&agid=2020

Computerspiele Museum, tietoa museosta ja sen perusnäyttelystä *Computer games - The evolution of a medium*: http://www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm

Dini, Riccardo, Paternò, Fabio & Santoro, Carmen: *An Enviroment to Support Multi-User Interaction and Cooperation for Improving Museum Visits through Games*. MobileHCI '07 Proceedings of the 9th international conference on Human computer interaction with mobile devices and services. 2007.
<http://giove.isti.cnr.it/attachments/publications/mobilehci07.pdf>

GameCulture – *a programme of the Swiss Arts Council Pro Helvetia*
<http://www.gameculture.ch/about/>

Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA). John Funk, The Escapist, 6.5.2011: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA>

Game On -näyttely, Barbican Art Museum: www.barbican.org.uk/bie/exhibitions/game-on

Game on: Artist Cory Arcangel at the Barbican – video, The Guardian -verkkolehti, 22.2.2011: <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/video/2011/feb/22/cory-arcangel-barbican-beat-the-champ?INTCMP=ILCNETTXT3487>

Game On -näyttelyn nähnyt jo yli miljoona ihmistä. Australian Centre for the Moving Image (ACMI). www.acmi.net.au/game_on.aspx

Game Story - A History of Video Games -näyttelyn internet-sivut, Réunion des Musées Nationaux (RMN): <http://www.rmn.fr/english/les-musees-et-leurs-expositions-238/museums-paris/expositions-340/game-story-a-history-of-video>

Game Tech & Arts Lab, www.gametecharts.fi/fi/pelimuseo

Heureka 2007 Toimintakertomus, 24: http://www.heureka.fi/files/attachments-archived/yleista/heureka_2007.pdf

I am 8-bit -tuotantoyhtiön internet-sivut: <http://iam8bit.com/>

ICOM:n määritelmä museosta: <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>.
ICOM:n määritelmä museosta Museoliiton suomentamana:
<http://www.museot.fi/mikamuseo/icom>

KEEP Project (Keeping Emulation Environments Portable): <http://www.keep-project.eu/ezpub2/index.php?/eng/About-KEEP/FAQ> ja
<http://emuframework.sourceforge.net/>

Kulttuuriperintö, Museoliiton määritelmä: <http://www.museoliitto.fi/index.php?k=9189>

Mediamuseo Rupriikki: <http://rupriikki.tampere.fi/>

Museoiden yö -tapahtuma, Museoliitto:
<http://www.museoliitto.fi/jasentiedotteet.php?aid=10380&k=10665&d=2011>

Pac-Man-peliviikonloppu Rosenlew-museossa, Leila Stenroosin haastattelu Radio Porissa 2.9.2011: <http://www.radiopori.fi/uutiset/satakunta/popsi-pisteet-haamuja-pakoon-haukkaa-hedelm-02-09-2011>

Porin taidemuseon toimintakuvaus.
<http://www.poriartmuseum.fi/fin/museo/tutkimus.shtml>

Rosenlew-museo, *Pac-Man-peliviikonloppu*: www2.pori.fi/smu/rosenlew-museo/arkisto.html

Pelikokoelman aarteita esillä Tampereella. Pärssinen, Manu, V2.fi, 11.4.2008.
<http://www.v2.fi/uutiset/pelit/3050/Pelikokoelman-aarteita-esilla-Tampereella/>

Pelikonepeijoonit yhdistys, Pelikonepeijoonit – the Artic Computer & Console Museum: <http://pelikonepeijoonit.net/>

Ready. Commodoren kulta-aika -näyttelyn Facebook-sivusto, Rupriikki:
<http://www.facebook.com/media/set/?set=a.119949721351056.19487.119920721353956&type=3>

Reymond, Guillaume GAME OVER project. <http://www.notsonoisy.com/gameover/>

Salon elektroniikkakokoelmien toiminnan kuvaus:
<http://www.elias-kokoelmat.fi/fi/tietoa-kokoelmista.php>

Salon taidemuseo, prosenttitaide: <http://www.salonprosenttitaide.fi/view.php?places=1>

Salon taidemuseo Veturitali: <http://www.salomus.fi/taidemuseo/taidemuseo/index.html>

Salon tuotanto- ja kulttuurihistoriallinen museo (SAMU):

<http://www.salo.fi/kulttuuri/samu/>

SAMDOK Noordiska Museet:

http://www.nordiskamuseet.se/category.asp?cat=305&CatName=Om_Samdok

Satakunnan museon toimintakertomus vuodelta 2011.

http://194.89.238.167/smu/sivut/files/file/PDF-tiedostot/toimintakertomus_2011.pdf

Suomalaiset pelit silloin ja nyt, Rupriikki: <http://rupriikki.tampere.fi/muutnayttelyt/suomalaiset-pelit-silloin-ja-nyt/>

Suomen tietojenkäsittelymuseo: <http://suomentietokonemuseo.fi/?lang=fi>

TAKO, museoiden tallennus- ja kokoelmayhteistyötä koordinoiva ammatillisten museoiden yhteenliittymä, Kansallismuseo: <http://www.nba.fi/fi/kansallismuseo/tako>

TAKO, Valtakunnallisen tallennustyönjakomallin 1. Raakaversio (12.11.2012). Ahola, Teemu. Luettavissa: <http://www.nba.fi/fi/File/1764/tallennustyonjako-versio01.pdf>

Tiedekeskusten toiminnasta, The Association of Science - Technology Centers (ASTC): <http://www.astc.org/sciencecenters/index.htm>

Tieto- ja pelikonemuseoyhdistys ry. <http://www.tietokonemuseo.net/#ata>

Trompe l'oeil -teoksen kuvaus taiteilija Hanna Haaslahden verkkosivuilla: <http://www.fantomatico.org/artworks/>

Videopelit ovat lunastamassa paikkaansa Ranskan kulttuurielämässä. YLE:n kulttuuriuutiset (30.11.2011). YLE:n uutinen nähtävissä osoitteessa: <http://areena.yle.fi/video/1322679869973>

4. Kirjallisuus

Linkit tarkistettu: 18.11.2012

Alastalo, Marja & Åkerman, Maria: *Asiantuntijahaastattelun analyysi: faktojen jäljillä*. Teoksessa Ruusu vuori, Johanna, Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.) *Haastattelun analyysi*. Tampere, Vastapaino, 2010.

The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause. Charles J. Pratt, (8.2.2010) Gamasutra – The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php#.UJzWQ4eUP1w

Atari 2600:n PacMan-peli. *A History of Gaming Platforms: Atari 2600 Video Computer System/VCS*. Matt Barton & Bill Loguidice, (28.2.2008) Gamasutra – The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com/view/feature/3551/a_history_of_gaming_platforms_.php?page=5

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.
<http://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/handle/2134/5325>
- 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.
<http://gac.sagepub.com/content/6/4.toc>
- Bruce, Chris: *Spectacle and Democracy : Experience Music Projectas as a Post-museum*. Teoksessa Marstine, Janet (edited) *New Museum Theory and Practice*. Malden, MA : Blackwell, 2006. <http://www.scribd.com/doc/100058302/New-Museum-Theory>
- Chatfield, Tom: *Hupi Oy : Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden*. (suom. Hautala Timo) Jyväskylä, Docendo, 2011 Bookwell.
- Dean, David: *Museum Exhibition – Theory and Practice*. London, Routledge, 1996.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere, Vastapaino, 1998.
- Eskelinen, Markku: *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki : Sitra, 2005.
- Esposito, Nicolas: *Immersion in Game Atmospheres for the Video Game Heritage Preservation*. Changing Views: Worlds in Play: Proceedings of the 2005 Digital Games Research Association Conference, 2005. <http://www.digra.org/dl/db/06278.56058.pdf>
- Fenty, Sean: *Why Ols School Is "Cool" – A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia*. Teoksessa Whalen, Zach & Taylor, Laurie N. (toim) *Playing the past : History and nostalgia in videogames*. Nashville : Vanderbilt University Press, cop. 2008.
- Folkloristiikan oppiaineen terminologiaa: folklore, folklorismi. Helsingin yliopisto: <http://www.helsinki.fi/folkloristiikka/opiskelu/terminologia.htm>
- Graham, Beryl: *Elektroniset pelit ja interaktiivinen taide*. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) *Mariosofia : elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki, Gaudeamus, 2002.
- Grahn, Maarit: *Noormarkun ruukki – Menneisyyden jäljistä kulttuuriperinnöksi*. Teoksessa Grahn, Maarit & Härynen, Maunu (toim.) *Kulttuurituotanto – Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 2009
- Guttenbrunner, Mark & Becker, Christoph & Rauber, Andreas: *Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games*. The International Journal of Digital Curation. Issue 1, Volume 5, 2010.
- Haddon, Leslie: *Elektronisten pelien oppivuodet*. Teoksessa *Mariosofia – elektronisten pelien kulttuuri*. (toim.) Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja. Helsinki, Gaudeamus, 2002.
- Heinonen, Jouko & Lahti, Markku: *Museologian perusteet*. Helsinki, Suomen museoliitto, 2001.
- Heinonen, Mikko & Reunanen, Markku: *Preserving Our Digital Heritage: Experiences from the Pelikonepeijoonit Project*. Teoksessa John Impagliazzo, Timo Järvi & Petri Paju (toim.) *History of Nordic Computing 2, Second IFIP WG 9.7 Conference, HiNC2*,

Turku, Finland, August 2007, Revised Selected Papers.. Berlin, Heidelberg, New York: Springer, 2009.

Hermeneuttinen analyysi, Jyväskylän yliopiston humanistinen tiedekunta, menetelmäpolkuja humanisteille:
<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/hermeneuttinen-analyysi>

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena: *Tutkimushaastattelu : teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki, Yliopistopaino, 2000.

Hällström af, Jaana: *Näyttelyviestintä*. Helsinki, Suomen museoliitto, 2011. Vammalan kirjapaino.

Ikonen, Teemu: *Tarina ja juoni*. Teoksessa: Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä. Alanko, Outi & Käkälä-Puumala (toim.). Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 2001.

Insomnia -verkkopelitapahtuma: www.insomnia.fi/

Jenkins, Henry: *Games, the New Lively Art*. 2005.
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>

Kaitavuori, Kaija & Roine, Miikka (toim.): *Näyttelyprosessin kuvaus*. Helsinki, Taidemuseoalan kehittämissyksikkö KEHYS, 2006.
http://www.fng.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vtm/embeds/vtmwwwstructure/15780_nayttelyprosessin_kuvaus.pdf

Kaitavuori, Kaija: *Näyttelyn tekeminen Taidemuseon ydinprosessina*. Teoksessa Kaitavuori, Kaija & Roine, Miikka (toim.) *Näyttelyprosessin kuvaus*. Helsinki, Taidemuseoalan kehittämissyksikkö KEHYS, 2006.
http://www.fng.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vtm/embeds/vtmwwwstructure/15780_nayttelyprosessin_kuvaus.pdf

Kallio, Kirsi Pauliina; Kaipainen, Kirsikka; Mäyrä, Frans: *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja - Hypermedia Laboratory Net Series : 14. 2007, Tampereen yliopisto.
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65774/978-951-44-7141-4.pdf?sequence=1>

Karpasto, Tanja: *Tilan rooli taidenäyttelyssä - Tutkielma näyttelyarkkitehtuurin merkityksestä*. Taiteen maisterin lopputyö, Aalto-yliopisto 2011.
http://www.fng.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vtm/embeds/vtmwwwstructure/17576_Tilan_rooli_taidenayttelyssa.pdf

Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans: *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Informaatiotutkimuksen ja Interaktiivisen median laitos/yksikkö -TRIM : Research Reports 6, 2011, Tampereen yliopisto.
http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1

King, Lucien (toim.): *Game on : the history and culture of videogames*. London, Laurence King, 2002.

Kyllönen, Kimmo & Lehtonen, Saija (toim.): *Sähköistä pelikulttuuria Electrasta Pongiin, Pongista Pleikkaan*. Tampere, Mediamuseo Rupriikki : Perinneyhdistys Elektra, 2010.

Liukkonen, Eija & Roine, Miikka: *Näyttelyprojektin vaiheistus, elinkaari ja arviointi*. Teoksessa Kaitavuori, Kaija & Roine, Miikka (toim.) *Näyttelyprosessin kuvaus*. Helsinki, Taidemuseoalan kehittämissyksikkö KEHYS, 2006.
http://www.fng.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vtm/embeds/vtmwwwstructure/15780_nayttelyprosessin_kuvaus.pdf

Lorenc, Jan, Skolnick, Lee & Berger, Graig: *What is Exhibition Design?* Mies : RotoVision, 2007.

Markkola, Pirjo: *Menneisyyden ymmärtäminen*. Historiallinen aikakauskirja, pääkirjoitus, HAik 3/2007, 273. <http://pro.tsv.fi/haik/haik0307/paakirjoitus0307.pdf>

Macdonald Sharon & Basu Paul (edited): *Exhibition experiments*. Malden (MA), Blackwell, cop. 2007.

Monnens, Devin: *Why are Games Worth Preserving?* Teoksessa Lowood, Henry (ed.) *Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*. 2009. 9-11.
http://www.igda.org/wiki/images/8/83/IGDA_Game_Preservation_SIG_-_Before_It's_Too_Late_-_A_Digital_Game_Preservation_White_Paper.pdf

Mäyrä, Frans: *An Introduction to Game Studies. Games as Culture*. London, Sage Publications, 2008.

Newman, James & Simmons, Iain: *Make Videogames History: Game preservation and The National Videogame Archive*. DiGRA 2009.
<http://www.digra.org/dl/db/09287.32127.pdf>

Nordic Digra 6.-8.6.2012, Nordic Digra 2012: Little book of abstract, (tekijän hallussa).

Off Topic -korttipelistä lisätietoa: <http://offtopicpeli.wordpress.com/>

Pac Man Museum -verkkosivusto: <http://pacmanmuseum.com/history/Toru-Iwatani.php>

Pac-Man -pelin flash-versio pelattavissa osoitteessa: <http://www.pacman.fi/>

Paul, Christiane: *Digital Art*. London, Thames & Hudson ; New York, cop. 2003.

Pirkanmaan Mikrotietokonekerho: <http://www.sci.fi/~mikrofan/>.

Raatikainen, Panu: *Ihmistieteet ja filosofia*. Helsinki, Gaudeamus, 2004.

Kulttuuriyhdistys Rapajöoti ry: www.rapajooti.fi/site/index.php?page=1

The race is on to preserve the cultural history of games. Hill, James, The Age (6.3.2008). <http://www.theage.com.au/news/articles/museum-piece/2008/03/05/1204402469475.html?page=fullpage#contentSwap2>

Routio, Pentti. Hermeneuttinen tulkinta. *Tuotetiede*. Taideteollisen korkeakoulun virtuaaliyliopisto:
http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html_files/120_kirjallisuus.html#herm

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*.
<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>

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

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*.
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-12.pdf>

Saavutettavuus ja esteettömyys, lisätietoa: www.kulttuuriakaikille.info/

Salmi, Hannu: *Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin – Historiakulttuurin muodot*. Teoksessa Jorma Kalela ja Ilari Lindroos (toim.) *Jokapäiväinen historia*. Tietolipas 177, SKS: Helsinki, 2001.

Sihvonen, Tanja & Mäyrä, Frans: *Pelikulttuuria laboratorioiden jättikoneista taskulaitteisiin*. 2009. Pelitieto – pelien peruskurssi,
http://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/

Sinkkonen, Aliisa & Sinkkonen, Tuomas: *”Eikö haamujen tappamisesta pitäisi saada pisteitä?” Pelisovellus InsomniaGamen suunnittelu ja testaus*. Teoksessa Jaakko Suominen, Jari Multisilta, Jarmo Viteli, Usva Friman, Pinja Tawast, Leila Stenfors, Harri Jurvela & Arttu Perttula (toim.) *Kokemuksen jaetut tilat – Näkökulmia yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutukseen*. 2011. Turun yliopisto, Pori.
http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/72619/CoEx_verkko.pdf?sequence=1

Sivula, Anna & Suominen, Jaakko: *Elektroninen pelaaminen kulttuurihistoriana*. Lähikuva 2-3/2004.

Sivula, Anna (2010), Menetetyn järven jäljillä – historia osana paikallista kulttuuriperintöprosessia. Teoksessa Pertti Grönholm & Anna Sivula (toim.), *Medeiasta pronssisoturiin. Kuka tekee menneestä historiaa?* Turku: Turun historiallinen yhdistys ry, Historia Mirabilis 6, 21–39.

Sivula, Anna: *Puuvillatehtaasta muistin paikaksi - Teollisen kulttuuriperintöprosessin jäljillä*. (julkaisematon artikkelikäsikirjoitus 2012, artikkeli pdf-muodossa tekijän hallussa).

Suominen, Jaakko: *Japanin digipelihistoriassa on paljon tuntemattomia puolia*. Koneen kokemus & tietokoneen takapuoli 20.10.2011:
<http://jaasuo.wordpress.com/2011/10/20/japanin-digipelihistoriassa-on-paljon-tuntemattomia-puolia/>

Suominen Jaakko: *Kasvu kesken? Retropelaaminen digitaalisena historiakulttuurina. Tietokoneen takapuoli - Kirjoituksia teknologisesta mielihyvystä*. Verkkokirja, 2007.
<http://jaasuo.wordpress.com/tietokoneen-takapuoli/5-kasvu-kesken-retropelaaminen-digitaalisena-historiakulttuurina/>

Suominen 2011a: Suominen, Jaakko: *Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – kaarroksia konesuhteissa*. Teoksessa Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla & Turtiainen, Riikka: *Digirakkaus 2.0*. Pori, Turun yliopisto, 2011.

Suominen 2011b: Suominen Jaakko: *Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä*. Wider Screen 1-2/2011. <http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>

Suominen, Jaakko: *Peliä perinnöllä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun*. 2009. <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>

Suominen 2011c: Suominen, Jaakko: *Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäättös*. Julkaisussa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Riikka Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. 2011. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf>

Swalwell, Melanie: *The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games - From Novelty to Detritus and Back Again*. Journal of Visual Culture 2007 6: 255. <http://vcu.sagepub.com/content/6/2/255>

Taivassalo, Eeva-Liisa: *Museokävijä – Valtakunnallinen museoiden kävijätutkimus 2003*. Helsinki, Suomen museoliitto, 2003 Gummerus.

Taivassalo, Eeva-Liisa & Levä, Kimmo: *Museokävijä 2011*. Suomen museoliiton julkaisuja 62, 2012.

Teräsvirta Mikko: *Kättä pidempää – opas asiakaspalvelun saavutettavuuteen*. Helsinki, Museovirasto, 2007. <http://www.nba.fi/fi/File/498/katta-pidempaa.pdf>

Turpeinen, Outi: *Merkityksellinen museoesine – Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa*. Helsinki, Taideteollinen korkeakoulu, 2005.

Velarde, Giles: *Designing Exhibitions – Museums, heritage, trade and world fairs*. Aldershot, Ashgate, 2001.

Vilkuna, Janne: *Uusi museologia ja kulttuuriperinnön tulkinnat*. Teoksessa Venäläinen, Päivi (toim.) *Kulttuuriperintö ja oppiminen*. Suomen museoliiton julkaisuja 58. Jyväskylä, 2008. http://www.edu.fi/download/124309_Kulttuuriperinto_ja_oppiminen.pdf

Wei-Hsin Din, Herminia: *Play to Learn: Exploring Online Educational Games in Museums*. Proceedings of SIGGRAPH Educator's Programs, 2006. <http://nguyendangbinh.org/Proceedings/Siggraph/2006/cd1/content/educators/din.pdf>

Whalen, Zach & Taylor, Laurie N. (toim): *Playing the past : History and nostalgia in videogames*. Nashville : Vanderbilt University Press, cop. 2008.

Liite 1.

Pro gradu, Tiia Naskali

Puolistrukturoitu teemahaastattelu/ ryhmähaastattelu

Haastateltavat: Leena Järvelä ja Petri Saarikoski

Aihe: Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen/ Taide pelissä -näyttely Salon taidemuseon

Veturitallissa 20.11.2009–31.1.2010

Paikka ja ajankohta: Salo 9.3.2012

1. NÄYTTELYN SUUNNITTELU

- miten idea pelinäyttelyn järjestämiseen syntyi?
- miten lähditte toteuttamaan näyttelyä?
- * mitä eri vaiheita suunnitteluprosessiin kuului?
- kohtasitteko ongelmia suunnittelutyön aikana?
- muuttuivatko suunnitelmat matkan varrella?

1.1. NÄYTTELYN TEEMA

- miten päädyitte yhdistämään digitaalisen pelaamisen ja taiteen näyttelyn teemaksi?
- mitkä olivat näyttelyn tavoitteet (miksi näyttely haluttiin tehdä)?
- mikä oli näyttelyn kohderyhmä? (kenelle näyttely haluttiin tehdä)?

1.2. NÄKÖKULMA DIGITAALISIIN PELEIHIN

- miten päädyitte esittelemään pelejä monesta eri näkökulmasta (historia, mainonta, pelimusiikki ja -estetiikka, retropelaaminen, uudet pelit ja peli-ilmiöt)?
- * miten näkökulma näkyi näyttelyssä?
- miten valitsitte esillä olleet objektit?

1.3. TILA JA AJANKOHTA

- vaikuttiko taidemuseo näyttelyn tilana suunnittelutyöhön (teema, näkökulma, tilasuunnittelu jne.)?
- miten paljon aikaa näyttelyn suunnitteluun oli varattu ja kuinka paljon aikaa suunnittelu vei?
- * vaikuttiko idean ja toteutuksen välinen pidempi ajanjakso suunnitteluun?

1.4. TYÖRYHMÄ, YHTEISTYÖKUMPPANIT JA BUDJETTI

- miten näyttelytyöryhmä muodostui?
- kuka koordinoi ryhmää?
- * vaikuttiko välimatkat työryhmän työskentelyyn?
- minkälainen rooli yhteistyökumppaneilla oli näyttelyssä?
- minkälainen budjetti näyttelylle oli varattu, ja oliko se riittävä?

2. NÄYTTelyn TOTEUTUS

- vastasiko näyttelyn lopputulos suunnitelmia ja tavoitteita?
- * saavutettiinhaluttu kohderyhmä?
- minkälaista oheisohjelmaa näyttelyyn kuului luentosarjan lisäksi?
- arvioiko työryhmä näyttelyprosessia näyttelyn teon jälkeen? miten (kirjallisesti/suullisesti/muulla tavoin)?
- kerättiinkö yleisöltä muuten palautetta näyttelystä? miten?

3. NÄYTTELYPROJEKTISTA SAATU KOKEMUS

- jos saisitte tehdä näyttelyn nyt uudestaan, tekisittekö jotain eri tavalla? mitä?
- mihin asioihin tulisi erityisesti kiinnittää huomiota pelinäyttelyn suunnittelussa?

Liite 2.

Puolistrukturoitu teemahaastattelu/ ryhmähaastattelu

Haastateltavat: Outi Penninkangas ja Kimmo Antila

Haastattelija: Tiia Naskali

Aihe: Digitaalisia pelejä käsittelevät museonäyttelyt

Paikka ja ajankohta: Mediamuseo Rupriikki, Tampere 3.4.2012

KOKEMUKSIA PELINÄYTTELYPROJEKTEISTA

- 1) Minkälaisissa digitaalista pelaamista käsittelevissä pelinäyttelyprojekteissa olette olleet mukana (mitä, missä, milloin ja miten)?
 - Oma rooli näyttelyprojektissa
 - Teema ja näkökulma
 - Tavoitteet ja kohderyhmät
 - Näyttelytila ja resurssit (budjetti, työryhmä, rahoitus, yhteistyökumppanit)
 - Oma kokemus näyttelyn onnistumisesta ja sen mahdollisista haasteista
 - Yleisöltä saatu palaute
- 2) Minkälaiset lähtökohdat pelinäyttelyjen järjestämiseen Tampereella on ollut?
- 3) Oletteko käyneet muissa digitaalista pelaamista käsittelevissä näyttelyissä Suomessa tai ulkomailla?
 - Minkälaisia näyttelyt ovat olleet? (erot ja yhtäläisyydet verrattuna omiin näyttelyihin)
 - Ovatko muut näyttelyt vaikuttaneet omien näyttelyprojektienne suunnitteluun?

VISIOITA TULEVAISUUDEN PELINÄYTTELYISTÄ SUOMESSA

- 4) Mihin suuntaan haluaisitte kehittää pelinäyttelyitä, vai tarvitseeko peruskonseptia mielestänne muuttaa?
 - Ideoita mahdollisista teemoista, toteutusvaihtoehdoista, näkökulmista, ohjesohjelmasta, yhteistyökumppaneista jne.
- 5) Minkälaisena näette pelinäyttelytoiminnan tulevaisuudessa?
 - Kasvaako vai väheneekö näyttelyjen määrä ja kiinnostus aihetta kohtaan?
 - Minkälaisien teemojen ja näkökulmien kautta digitaalisia pelejä esitellään?
 - Muuttuvatko näyttelyjen toteutustavat (esillepano, tilasuunnittelu jne.)?
 - Miten erilaiset kohderyhmät otetaan huomioon (pelaajat ja ei-pelaajat jne.)?
 - Muuttuuko digitaalisten pelien arvostus?
- 6) Miksi digitaalisia pelejä tulisi mielestänne esitellä museossa?
 - Miten digitaaliset pelit sopivat mielestänne museonäyttelyn aiheeksi?

Liite 3.

Näyttelysuunnitelma 29.3.2011 Taidemuseolle

Museoiden yö 14.5.2011

Pac-Man -pelipiste/näyttely

Tila: Porin taidemuseo, Projektihuone (tila keskellä huonetta)

Pelit: 3 vanhaa pelikonetta (Atari 2600, Commodore 64, Amiga) ja Pac-Man –peliä

Muuta: Näyttelytekstit toteutetaan kuution muodossa. Materiaali 5mm kapalevyä ja koko 30x30cm. Sen lisäksi tietoa esillä olevista peleistä ja ohjeet pelaamiseen (esim. pienet kapalevyständit). Myös pieni esite, jossa tarkempia tietoja Pac-Manista ja yhteistyökumppaneista (mm. Pelikonepeijoonit).

Tarkoituksena on, että pelitilaa rajaisi matto ja että pelejä voisi pelata rennosti säkkituoleilla ja tyynyillä istuen. Pelit näyttöineen tarvitsevat oman tason/tasot, jotka voisivat olla esim. veistosjalustoja tai jotain muita tasoja (harmaa penkki tai taso). Näyttelykuutio tarvitsee myös yhden tason, josta kuution voi ottaa käsiinsä ja lukea sen eri sivuilla olevia tekstejä. Värimaailma tulee näillä näkymin olemaan ruskea-harmaa-musta (matto, tasot ja säkkituolit), jota voitaisiin piristää kirkkailla tyynyillä, näyttelytekstikuutiolla ym.

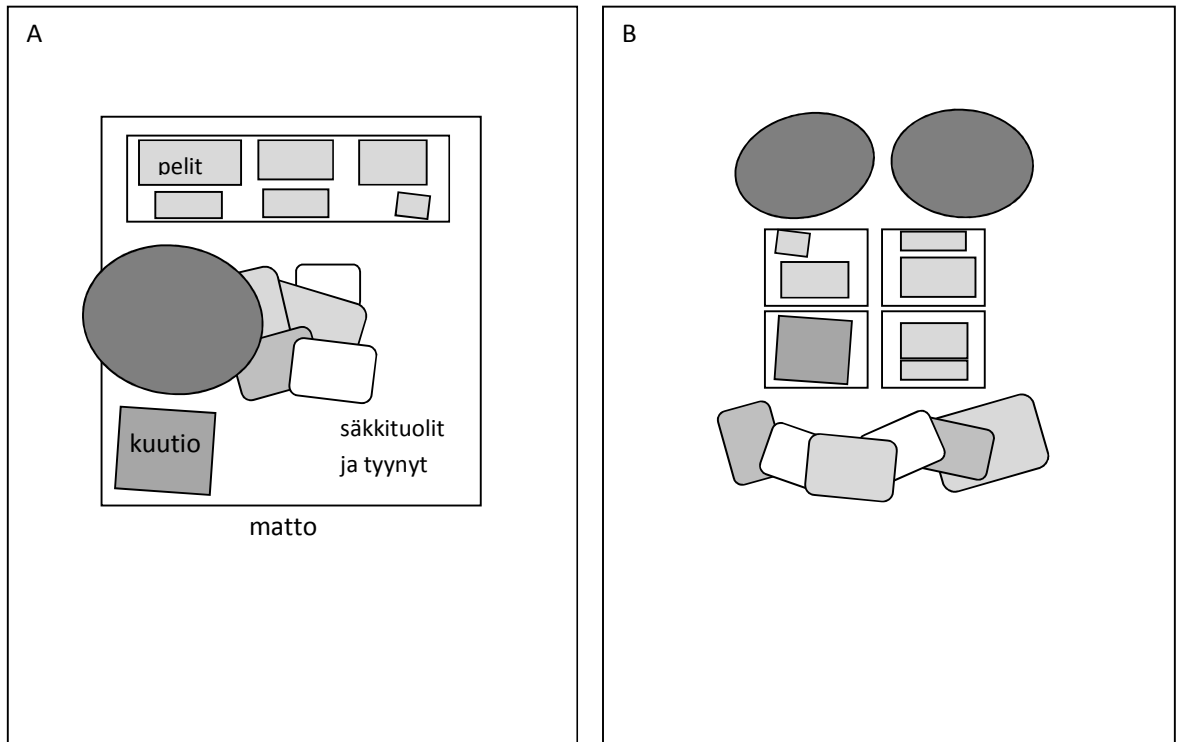
Projektia varten tarvitsisimme lainaan seuraavat asiat (jos vain mahdollista):

- matto (muistaakseni ruskeahko ja karkeaa materiaalia)
- 2 säkkituolia (kolmaskin voidaan ottaa, jos sellainen on olemassa)
- 4 veistosjalustaa **TAI** joku muu taso ja 1 veistosjalusta
- 1 kuvaputkitelevisio (pieni) Atari 2600 –pelikoneelle
- pinkkejä tuolinpäällisiä tai/ja jotain muita tyynyjä
- maton ja tasojen mitat, television liitännät?

Muita kysymyksiä:

- Voimmeko lainata teippiä, liimaa, mattoveistä sekä metallista viivoitinta näyttelyteksti kuution ja peliohjeiden rakentamiseen? Minkälaisia liimoja ja teippejä teillä on?
- Onko teillä mustaa kangasta, jota voisimme mahdollisesti käyttää pelitasoilla (varsinkin, jos päädyimme käyttämään valkoisia veistosjalustoja)?
- Miten saamme peleihin virtaa ja saadaanko sähköjohdot aseteltua niin, etteivät ne ole tiellä?
- Minkälainen valaistus projektihuoneen näyttelyssä on Museoiden yön aikoihin, ja tuleeko taidemuseolta joku hoitamaan tarvittavan valaistuksen (ts. asentamaan spotit)?
- Monelta näyttelyä voi tulla pystyttämään perjantaina 13.5. ja mihin mennessä se pitää purkaa?

Alla alustavat suunnitelmat näyttelytilasta. Lopullisia suunnitelmia voimme tehdä sitten, kun tiedämme, mitä voimme lainata teiltä ja kun saamme tietoa tasojen ym. mitoista.



Suunnitelma A: Matto rajaa tilan, pelikoneet ja näytöt ovat penkillä tai jollain muulla tasolla vierekkäin. Tyynyillä ja säkkituoleilla voi istua ja pelata pelejä. Näyttelytekstikuutio on veistosjalustan päällä.

Suunnitelma B: Matto rajaa tilan, pelikoneet ja näytöt ovat veistosjalustojen päällä keskellä mattoa. Myös näyttelytekstikuutio on keskellä veistosjalustan päällä. Tyynyillä ja säkkituoleilla voi istua ja pelata pelejä.

Liite 4.

LISTA MUSEOIDEN YÖ -TAPAHTUMAAN LAINATTAVISTA ESINEISTÄ

PAIKKA: Museoiden yö 14.5.2011, Porin taidemuseo

LAINATARKOITUS: Pac-Man-pelipiste

LAINA-AIKA: 13.–16.5.2011

LAINAAJA/ESINEIDEN OMISTAJA: Pelikonepeijoonit -yhdistys

VAKUUTUS: Porin taidemuseo

KULJETUKSET: Rapajöoti ry ja digitaalisen kulttuurin opiskelijat Tiia Naskali & Pinja Tawast (TY)

Lainaamme seuraavat välineet (pelikoneet, pelit ja näytöt) Pelikonepeijoonit -yhdistykseltä Museoiden yö -tapahtumaan:

ESINE:	VAKUUTUSARVO:	KUNTO:
Atari 2600 (1977)	100 €	hyvä
Commodore 64 (1982)	100 €	hyvä
Amiga 1200 (1992)	300 €	hyvä
Pac-Man (1982)	20€	kohtuullinen
Ms.Pac-Man (1984)	40€	uudenveroinen
Pac-Mania (1987)	(mukana Amigassa)	-
Näyttö 1	100 €	hyvä
Näyttö 2	100 €	hyvä
Varapelikone:		
Varapeli:		
Varanäyttö:		

Muuta:

1980-luvun Pac-Man t-paidat, vakuutusarvo 200€.

Muu Pac-Man -aiheinen keräilyesineistö, vakuutusarvo 300€.