

Peliä perinnöllä

Lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun

”Mitä yhteistä on hallitaloilla ja hallipeleillä”, voisin kysyä Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman uusilta opiskelijoilta syksyn aluksi. ”Molemmissa yhdyssanoissa on alkuosa ’halli’”, ehdottaisi joku neropatti – jos uskaltaisi avata suunsa. Fiksumpi vastaaja huomauttaisi, että molempiin liittyviä kysymyksiä voi opiskella samassa moniteisessä koulutusohjelmassa.

Hallitaloa ja hallipeliä yhdistää myös kolmas seikka: molemmat ovat osa kulttuuriperintöä. Hallitalot kuuluvat muun muassa alaksalaiseen asumiseen ja ovat säilyttäneet oman paikkansa muuttuneissa olosuhteissa¹. Hallipelit puolestaan ovat digitaalisia pelejä, joita on pelattu kymmeniä vuosia kolikkopelihalleissa, ruotsinlaivoilla, sotilaskodeissa, baareissa sekä kauppojen ja

kauppakeskusten nurkissa. Niitä on pelattu Suomessa tosin vähemmän kuin monissa muissa maissa. Hallipelejä voidaan myös nimittää kolikko- tai arkadipeleiksi². Tänä päivänä vanhojen hallipeliautomaattien keräily on yleistynyt, ja Suomessakin keräilijät ovat perustaneet aihepiirin yhdistyksiä ja nettisivustoja. Jätän hallitalojen kulttuuriperinnön tutkimuksen kollegoilleni ja keskityn tässä tekstissä hallipeleihin ja muihin peleihin, joita pelataan jonkun digitaalisen laitteen avulla. Artikkelin tavoitteena on pohtia, millä eri tavoin digitaaliset pelit ja kulttuuriperintö linkittyvät yhteen.

Teknologiassa rakentamassa

Maallikolle kulttuuriperintö voi tuoda mielen pölyttyneet museot, seinillä roikkuvat

rukinlavat ja vanhan Rauman tapaiset idylliset puukaupungit. Nörttipaikien puuhasteluiksi leimatut digitaaliset pelit kantavat harvemmin kulttuuriperinnön komeaa viittaa. Niitä ei välttämättä katsota sellaiseksi ”perityksi omaisuudeksi”, joka tekee meistä sen mitä olemme.³ Pelien perinnötömyys on kuitenkin näköharha.

Jos kulttuuriperintö nähdään jonain asiana tai ilmiönä, jonka yksittäinen ihminen tai ihmisryhmä katsoo säilyttämisen arvoiseksi, digitaaliset pelit yhdistyvät kulttuuriperintöön vähintään kahdessa tasossa, käytön ja teorianmuodostuksen kautta. Pelien kanssa vähemmän tekemisissä ollut henkilö huomaa kenties ensin pelien potentiaalisen

käyttöarvon kulttuuriperintökasvatuksen uutena apuvälineenä. Digitaalisia pelejä voidaan käyttää tutustuttajina kulttuuriympäristöihin tai kulttuuri-ilmiöihin. Usein pelaajia ovat lapset ja nuoret⁴. Käytön lähtökohtana saattaa olla huomio siitä, että lasten ja nuorten oppimista pitää edistää niillä välineillä, joita he ovat tottuneet käyttämään ja joista he pitävät. Tämän takia Porin kaupunki on jakanut 4–6-luokkalaisille Pori-tietoutta kehittävän lautapelin, *Porii, eks tiä? –Tietopeli Porist ja porilaisist*, osana kaupungin 450-vuotisjuhlintaa (2008)⁵. Samasta syystä Luvian Laitakarin Ihana-kaljaasihanke on kiinnostunut netissä toimivan virtuaalipurjehduspelin toteutuksesta.



Porilainen ”hallitalo” eroaa saksalaisesta. Nimensä Porin hallitalo on saanut rakennuksensa sijaitsevasta kauppahallista. Kuva: Jaakko Suominen 24.3.2009.



Kirjoittaja on yllätetty Porin kauppahallin pelimurkkauksesta Tuplapotti-pelin äärestä. Rakennuksessa on myös Bingo-halli. Kuva: Päivi Lahdelma 21.3.2009.

Pelin tarkoituksena olisi houkutella nuoria tutustumaan ja oppimaan laivanrakennuksesta, merenkulusta sekä paikallisesta kulttuuriperinnöstä.⁶

Uusi teknologia näyttäytyy porttina, jonka kautta nimenomaan tietyt ikäpolvet tutustutetaan perinteeseen. Syynä on se, että lapset ja nuoret koetaan teknologiseksi edelläkävijöiksi ja varhaisiksi omaksujiksi. Väite nuorison edelläkävijyydestä ei pidä kokonaan paikkaansa⁷. Lapset ja vanhemmat saattavat omaksua ensiksi eri asioita, jotka leviävät ikäryhmiltä toisille esimerkiksi perhepiireissä. Leviämisestä kertoo esimerkiksi se, että digitaalisten pelien pelaajien ja Internet-käyttäjien keski-ikä on noussut⁸.

Käyttöarvoa painottavassa ajattelussa digitaalinen kulttuuri on pelkistynyt ajan-kohtansa digitaalisten muotivirtausten perusteella koneeksi, jonka läpi nopeasti puristettu yleinen kulttuuriperintöaines tai muu sisältö saadaan paketoitua nettisivuiksi, multimedialevyiksi, verkkokursseiksi – tai tietokonepeleiksi. Ajattelussa on ongelmansa, eikä tämä osa-alue ole esimerkiksi digitaalisen kulttuurin tutkimuksen kannalta kaikkein keskeisin. Kyse on tällöin pikemminkin digitaalisen median ja teknologian *soveltamisesta* kuin varsinaisesta digitaalisen kulttuurin tutkimuksesta. Ja usein työstettäessä kulttuuria digitaaliseksi sisällöksi, kulttuuri nähdään

suppeana sektorina, joka sisältää lähinnä taiteen, uskonnon, tieteen ja kansanperinteen aihealueita. Tässä ajattelussa itse teknologian kulttuurinen olemus ja historiallinen rakentuminen jätetään huomiotta.

Digitaalista teknologiaa onkin arvioitava myös muuten kuin käytön ja soveltamisen näkökulmasta. Saksalaisen mediahistorioitsijan Friedrich Kittlerin ja ranskalaisen tieteen sosiologin Bruno Latourin ajattelua mukaillen voi todeta, että käyttämämme välineet vaikuttavat ajatteluamme ja toimintatapoihimme⁹. Ranskalainen tieteiskirjailija Jules Verne on 1800-luvun lopulla pukeutunut saman asian seuraavaan kaunokirjalliseen muotoon: ”Ratsastavan ihmisen ajatukset ovat erilaiset kuin kävelevän ihmisen ajatukset. Ero on vielä suurempi, kun ihminen matkustaa junalla. Ajatukset yhtyvät, mietteet muuttuvat ja tapahtumat ketjuuntuvat hänen päässään junan nopeudella. Hänen aivoissaan ”ajetaan”, kuten hän itse ajaa vaunussa. Niinpä minäkin tunnen olevani erikoisessa mielentilassa: halukas tekemään havaintoja, innokas hankkimaan tietoja – viidenkymmenen kilometrin tuntinopeudella.”¹⁰ Ajatusta voidaan soveltaa myös tutkimuksen tekemiseen. Ajattelun ja tutkimuksen kirjoittamisen prosessit eroavat ainakin osittain riippuen siitä, työskenteleekö tutkija apuvälineenään Internet-yhteydellä

varustettu tietokone, säksättävä sähkökirjoituskone, lyijykynä tai mustekynä. Tutkijan kenttätöihin vaikuttaa puolestaan se, pitääkö hänen tallentaa kaikki havaintonsa kirjallisiin muistiinpanoihin vai onko hänellä mukana mahdollisesti kasettinauhuri, minidisc, mp3-tallennin tai kamera. Myös tutkimuksen teon paradigmaattiset muutokset tai jatkuvuudet ovat yhteydessä kulloinkin käytössä olevaan teknologiaan, teknologian vieroksumiseen tai teknologian (kuvitelluista) mahdollisuuksista haltioitumiseen¹¹. Teknologiset muutokset eivät yleensä suoraan aiheuta tieteellisen tutkimuksen paradigmanmuutoksia, mutta ne vaikuttavat tutkimusmenetelmien ja kohteiden muutosprosesseissa.

Teknologia ei kuitenkaan määrää toimintatapojamme. Me vaikutamme välineiden muokkautumiseen sekä suunnittelun ja käytön tapoihin. Yhteiskuntaa ja teknologiaa voidaan tarkastella yhdessä rakentuvina (co-construction) ilmiöinä. Tämä tarkoittaa vuorovaikutussuhdetta, jossa teknologia vaikuttaa yhteiskuntaan ja yhteiskunta teknologiaan, eikä näitä kahta edes välttämättä ole mielekästä kategorisesti erottaa toisistaan.¹² Tutkimuksen kohteena voivat olla nämä yhdessä rakentumisen prosessit, jotta ylipäättään ymmärrämme, millä tavoin teknologia on sovellettavissa ja miten se on osa ihmisten tai tiettyjen ihmisryh-

mien elämää. Digitaalinen kulttuuri, joka tieteenalana tutkii ihmisten toimintaa suhteessa teknologiaan, ottaa huomioon tietotekniikkaan, tietoverkkoihin ja kännyköihin liittyvien käyttäjäkokemusten tutkimuksen lisäksi yleisempiä teknologiakulttuurisia näkökulmia. Se arvioi kriittisesti digitaalisen kulttuurin muotoja ja merkityksiä, eikä päätarkoituksenaan putkauttele koneestaan digitalisoituja tuotteita, vaikka niitäkin voidaan tuottaa kriittisistä lähtökohdista. Tällöin tutkimustapa lähestyy niin kutsuttua suunnittelutieteellistä näkökulmaa, jossa pyritään uusien tuotteiden ja tuotekonseptien suunnitteluun ja testaukseen¹³.

Brittiläinen tutkija Charlie Gere väittää poleemisesti, että digitaalista kulttuuria on ollut olemassa ennen digitaalista teknologiaa. Geren tulkinnessa digitaalinen kulttuuri yhdistyy muun muassa 1800-luvulla vahvistuneeseen kapitalisoitumiseen, johon liittyy erityisesti rahan ja osin hyödykkeiden muuttuminen aineettomiksi sekä laajojen valvonta-, tietoliikenne- ja liikennejärjestelmien kehittyminen.¹⁴ Digitaalista teknologiaa ja kulttuuria on tarkasteltava osana teknologian laajempaa kulttuurihistoriaa, mitä kautta on havaittavissa käynnissä oleva digitaalisen kulttuurin muutosprosessi. Tässä digitaalisen kulttuurin arkipäiväistymisen ja rutinoitumisen vaiheessa itse digitekologiaan liittyvät muis-

tamisen käytännöt tulevat kenties entistä selkeämmin esille – vaikka toisaalta ne ovat olleet olemassa aiemminkin.

Myös digitaaliset pelit, pelikoneet ja niihin liittyvät ilmiöt ovat merkittävä osa kulttuuriperintöä. Digitaalinen pelaaminen kuuluu yhä useamman ihmisen arkeen, ei pelkästään ohimenevänä nuoruuden harastuksena vaan jatkuvana toimintana¹⁵. Digitaalisten pelien suomalainen ja kansainvälinen historia on käytännössä yhtä pitkä kuin digitaalisten tietokoneiden historia¹⁶.

Katson, että digitaalisten pelien ja kulttuuriperinnön suhde on pelkistettävissä neljään osa-alueeseen (ks. Kuvio 1.). Tekemäni jaottelun pohjalta tarkastelen jatkossa sekä pelaamisen *sisäistä* että *ulkoista* kulttuuriperintöä. Sisäisellä käsitan pelikulttuurin tai kulttuurien oman ymmärryksen siitä, mikä peleihin liittyvässä toiminnassa on tärkeää ja säilyttämisen arvoista. Ulkoisella ymmärrän esimerkiksi

digitaalisissa peleissä tehtävät viittaukset aiempiin tapahtumiin tai yhteiskunnallisiin murroksiin. Toisaalta tarkastelen artikkelissa pelien käytön tasoa, ensinnäkin pelien käyttöä osana kulttuuriperintöopetusta. Käsittelen myös, miten pelejä itsessään voi käyttää digitaaliseen pelaamiseen liittyvän historia- ja kulttuuritietoisuuden lisäämiseen ja arvioimiseen.

Artikkeli perustuu osittain aiempaan omaan ja kollegoideni tekemään tutkimukseen, mutta sen tarkoituksena on tarjota uusia rakennuspalikoita digitaalisen kulttuuriperinnön tutkimukseen ja soveltamiseen. Lähtökohtana on sellainen kulttuuriperinnön määritelmä, joka sisältää sekä aineelliset että aineettomat kulttuurin muodot. Tässä tapauksessa aineettomia muotoja edustavat pelaamisen tavat, kokemukset ja kertomukset. Aineelliset ulottuvuudet tarkoittavat etenkin pelejä, pelikoneita, oheislaitteita ja vaikkapa pelilehtiä artefakteina.

Kuvio 1. Digitaalisten pelien ja kulttuuriperinnön suhteen nelikenttä

	Ulkoinen	Sisäinen
Analyysi ja teoria	Tutkimuksen kohteena kulttuuriperinnön esittäminen peleissä oheisilmiöineen	Kohteena peleihin liittyvän kulttuuriperinnön esittäminen peleissä oheisilmiöineen sekä peleihin liittyvän perinnön muistelun ja säilyttämisen käytännöt
Käyttö	Toiminnan viitekehystenä pelien käyttö kulttuuriperintöopetukseen ja kasvatukseen (valmiiden pelien käyttö, uusien pelien räätälöinti ja välimuodot)	Viitekehystenä pelien kulttuuriperintöön liittyvän tietoisuuden lisääminen ja opettaminen esim. performanssien tai koulutustilaisuuksien avulla

Nelikentän osat täydentävät toisiaan ja ne ovat keskenään vuorovaikutuksessa. Teoria ei välttämättä edellä käyttöä, mutta nähdäkseni teorianmuodostusta tarvitaan käytön suunnittelussa. Toisaalta käyttöä tarvitaan teorioiden testaamiseen ja kehittämiseen.

Pelit, kulttuuriperintö ja historia

”Maahanmuuttopolitiikan ongelmat nousevat esille. Kaikkeen pystyviä, minkä tahansa erikoisalan oppivia vapaita siirtolaisia on lopulta vähemmistö, sillä Euroopan satamissa paikkaa toivojen maahan jonottaa ties minkälaista erikoisosaa jaa, jolle pitäisi löytyä kykyjä vastaava työ siirtokunnista. Kysyntä ja tarjonta eivät usein kohtaa, joten joskus joutuu pistämään ammattipoliitikon oikeisiin töihin talikon varteen, jos siirtokunnan ruokatilanne sitä vaatii.” Juha Keräsen arvostelu *Civilization IV: Colonization* -pelistä.¹⁷

Tietokonelehtien peliarvosteluita seläamalla huomaa, että merkittävä osa kaikista digitaalisista peleistä on sidoksissa, jos ei kulttuuriperintöön, niin ainakin historiaan¹⁸. Vaikka pelien typologisoinnissa on omat riskinsä, olemme toisessa yhteydessä jakaneet digitaaliset *historiapelit* kolmeen luokkaan: epookkipeleihin, antimoderneihin olosuhdepeleihin sekä sivilisaatiope-

leihin. Historiapelleillä tarkoitamme pelejä, jotka jollain tavalla kommentoivat, käsittelevät ja (uudelleen)esittävät menneisyyden ilmiöitä ja tapahtumia.¹⁹ Tracy Fullerton on puolestaan jaotellut historiapelit koordinaatistolle, jossa hän hahmottelee yhtäältä pelien abstraktisuutta tai realistisuutta sekä toisaalta pelien tapahtumien yleisyyttä tai erityisyyttä. Fullertonin mukaan shakki on esimerkki yleisestä ja abstraktista pelistä. John F. Kennedyn murhaa käsittelevä tietokonepeli *JFK Reloaded* (2004) on puolestaan esimerkki realistisesta ja erityisesti pelistä, joka määrittelee tapahtumapaikkansa ja aikansa tarkasti suhteessa todelliseen tapahtumaan.²⁰ Pohdin tässä artikkelissa aiempaa omaa luokitteluamme suhteessa kulttuurien tutkimuksen käsitteisiin. Digitaalisen kulttuuriperinnön tutkimuksen tavoitteena voikin olla tällaisten pelien ominaispiirteiden tunnistaminen, luokittelu sekä soveltaminen.

Epookilla tarkoitetaan historiallista käännekohtaa, pysähdyskohtaa tai tiettyä aikakautta, ajanjaksoa tai kulttuurikautta. Epookkielokuvien määrittelystä sovellettuuna epookkipeli viittaa käsitteenä peleihin, jotka sijoittavat tapahtumansa johonkin tiettyyn historialliseen tilanteeseen. Tyypillisiä epookkipelejä ovat maailmansotiin sijoittuvat strategia- ja simulaatiopelit, mutta yhtä lailla ne voivat olla vaikkapa kieltolaki-

aikaan sijoittuvia seikkailu- tai roolipelejä.²¹ Voimme myös ideoida kuvitteellista epookkipeliä ”16.2.1962”, joka käsittelee Saksan Altes Landin myrskytulvaa ja tuhoja seurannutta jälleenrakennusta²². Samoin pelin epookkina voisi toimia Berliinin muurin pystyttämisen tai purkamisen aika. Peli alkaisi päähenkilön kuulla Berliinin muurin murtumisesta. Matkustaessaan junalla Berliiniin murtumista seuraamaan pelaaja vaipuisi uneen, jonka aikana hän joutuisi pelaamaan erilaisia pikkupelejä. Ne liittyisivät muurin pystyttämiseen, vartiointiin, pakomatkoihin muurin yli ja jaetun Saksan arkielämään. Pelaajan ymmärrys muurin kulttuurihistoriallisesta luonteesta ja siihen linkittyvistä monista vaiheista ja kohtaloista vahvistuisi. Tätä kuvitteellista peliä voisi hyödyntää myös opetussovelluksena yhdistämällä siihen ohjattuja keskusteluja ja vierailukäyntejä alkuperäisille tapahtumapaikoille. Nämä liitokset paljastavat nykyisen pelaamisen – ja koko digitaalisen kulttuurin hybridisen ja sekoittuneen luonteen: tyypillisesti digitaalisiin peleihin on liitettävissä elementtejä, jotka irtoavat välittömästi digitaalisesta toimintaympäristöstä.²³

Antimodernit olosuhdepelit, kuten suosittu massiiviset verkkopelit *World of Warcraft* (2004) tai *Warhammer Online: Age of Reckoning* (2008) eivät eksplikoi sitä historiallista hetkeä, johon ne sijoittuvat.

Tyypillisesti tällaiset pelit ovat fantasia-, rooli- ja seikkailupelejä, jotka sijoittavat tapahtumansa myyttiseen esiteolliseen maailmaan. Modernin teknologian ja yhteiskunnan sijasta pelin toiminta perustuu usein uroteoille, taikuudelle ja tarustoille. Pelit sekoittavat J. R. R. Tolkienin ja kumppanien fantasiaromaaneista tuttuja aineksia satujen, saagojen, mytologioiden ja kansanrunojen teemoihin²⁴. Tutkija voisiakin analysoida sitä folkloristista²⁵ prosessia, joka liittyy näiden pelien toteutukseen tai toisaalta niiden pelaamiseen. Miten kansanperinnettä käytetään peleissä ja millä tavoin pelien tapahtumista mahdollisesti tuotetaan uutta perinnettä? Tästä näkökulmasta pelejä ei ole tietääkseni juuri tutkittu, vaikka etnografiset tutkimukset esimerkiksi verkkopelaaja- ja roolipeliyhteisöjen toiminnasta ja sosiaalisista suhteista ovat yleistyneet viime vuosina²⁶.

Sivilisaatiopelissä korostetaan usein ajan kulumista. Niissä pelaajan tehtävänä on ohjata ihmisyhteisöjen kehitystä yleisemmällä (esimerkiksi *Civilization*) tai rajatummalla tasolla (*The Sims*, jossa pelaaja ohjaa yksittäisten ihmisten elämän kehitystä) tai rakentaa sivilisaation tarvitsemaa infrastruktuuria (esimerkiksi rautateiden ja rautatieyhtiön rakentamiseen painottuva *Railroad Tycoon* tai kaupungin kasvattamiseen ja ylläpitoon painottuva *SimCity*). Si-

vilisaatiopelissä pelaaja pääsee leikkimään jumalaa tai valtionjohtajaa, jonka pitää huolehtia kansalaistensa hyvinvoinnista ja naapurisuhteista parhaimmillaan – tai pahimmillaan – usean vuosisadan tai tuhanen ajan. Sivilisaatiopelille tyypillistä on muutos ja muuttaminen, jatkuva oman alueen laajentaminen tai uudistaminen. Herkullista olisi leikitellä ajatuksella sellaisesta sivilisaatiopelistä tai pelitaktiikasta, jossa pelaajan olisi pystyttävä tuhoamisen ja uudelleen rakentamisen sijasta säilyttämään ja ylläpitämään aiemmin rakennettua. Pelaaja toimisi esimerkiksi taloaktivistina, jonka pitäisi huolehtia kaupunginosien talojen kunnostuksesta ja arvostuksen nostamisesta



Kuvakaappaus vuonna 1991 julkaistusta ensimmäisestä Civilization-pelistä. Kuva: Petri Saarikoski.

ta, ennen kuin talot tuhotaan esimerkiksi ”märkä- tai lämpösaneerauksen”²⁷ avulla.

Sivilisaatio- kuten muissakin peleissä kulttuurintutkija voisi kiinnittää huomiota siihen, miten peleissä esitetään ja käytetään stereotyyppejä. Eroaako pelien tapa työstää auto- ja heterostereotyyppejä esimerkiksi muun populaarikulttuurin ja median stereotyyppirepresentaatioista?²⁸ Miten kulttuuripiirteiden eroja käsitellään peleissä? Yhtä lailla tutkimuksen kohteena voisivat olla kulttuurien välisen kommunikaation mekanismit. Peleistä tehtyjä havaintoja voisi käyttää muun muassa uudenlaisten (opetus)pelien kehittämistä. Jos tällä hetkellä kokeillaan pelien mahdollisuuksia koulukiusaamisen vähentämisessä tai ympäristö- tai kehitysmatietoisuuden lisäämisessä, näissä oppimispeleissä voisi nostaa esille nimenomaan kulttuurisen vuorovaikutuksen ja ihmisoikeuksien tapaisia asioita.

Entäs jos

Historiatieteiden parista voidaan puolestaan nostaa esiin kaksi käsitettä, jotka voivat olla edellä kuvattujen pelien analysoinnissa olennaisia. Nämä käsitteet ovat *kontrafaktuaalisuus* ja *anakronismi*. Määrittelyn seuraavaksi käsitteet.

Kontrafaktuaalisuus (lat. contra, vastaan, lat. factum, se mikä on tehty, tosiasia)

tarkoittaa historiatieteellistä jossittelua, vaihtoehtoisten tapahtumakulkujen arviointia. Historioitsijat puhuvat jossittelun sijasta mieluummin juuri kontrafaktuaalisuudesta, vaihtoehtoisesta historiasta tai mahdollisen historiasta.²⁹ Vaikka jossittelu olisikin ajanvietteenomaista toteutuneen historian oikomista, Juhana Aunesluoman mukaan se auttaa ymmärtämään paremmin menneisyyden päätöksentekotilanteita sekä historian kehityskulkujen monimutkaisuutta ja sattumanvaraisuutta³⁰.

Ammattihistorioitsijoiden, kirjailijoiden ja harrastajien yksi suosituimmista jossittelunaiheista on toinen maailmansota: mitä olisi tapahtunut, jos Saksa olisi voittanut tai mikä olisi ensinnäkin voinut kääntää sotatapahtumat Suomessa tai Saksassa toisenlaisiksi.³¹ Porilainen kontrafaktuaalisti puolestaan voisi kysyä, mitä olisi seurannut, jos Porin Puuvillatehdas ei olisi palanut vuonna 1981. Historiapeleistä sekä epookkipelit että sivilisaatiopelit voivat perustua tällaisen jossittelun kiinnostavuuteen. Näissä peleissä vaihtoehtoista todellisuutta on mahdollista simuloida tietyissä rajoissa³². Pelaaja voi kirjoittaa – tai pikemminkin pelata – historian uusiksi, joko uudestaan tai joskus uudella lopputuloksella. Siinä missä kontrafaktuaalinen päättely ja päätelmien esittäminen kirjoittamalla tai niistä lukeminen aiheuttaa tyydytystä, his-

torian pelaaminen vie tämän tyydytyksen ja mahdollisesti siihen liittyvän pohdiskelun uudelle tasolle. Tutkija puolestaan voisi lähestyä asiaa myös metatasolla: hän voisi kartoittaa historiapelejä ja analysoida niissä mahdollistuvien kontrafaktojen järjestelmiä. Yhtä lailla historiapelejä voisi käyttää kontrafaktuaalisuuden, mahdollisen tai vaihtoehtoisen historian käsitteiden opetuksen apuvälineinä.

Historioitsijat ovat tarttuneet digitaalisten pelien potentiaaliin nimenomaan kontrafaktuaalismin näkökulmasta. Anakronismin ja pelien suhdetta on analytyisesti pohdittu vähemmän. Anakronismilla (kreik. ana, vastoin, khronos, aika) viitataan puolestaan yleensä siihen, miten joku ilmiö tai esine on sijoitettu ajallisesti tai paikallisesti väärään yhteyteen. Yksinkertaisesti todettuna anakronismi tarkoittaa virheellistä ajoitusta. Anakronismeja löytyy esimerkiksi populaarikulttuurista: muinaiseen Egyptiin sijoituvassa elokuvassa faaraon hoviväki tanssii 1920-luvulla esiteltyä ja suosittua charlestonia. Anakronismien käyttö voikin olla tietoista joko koomisen efektin tai keskustelevan vertailun takia.

Historiatieteissä anakronismi tarkoittaa virheellisen ajoituksen ohella tilannetta, jossa tutkittavat ilmiöt ja ihmiset selitetään tutkijan kaltaisina. Jorma Kalelan mukaan tutkija on tällöin antanut omalle

todellisuuskäsitykselleen ja kielelleen oikean, yleisen ja objektiivisen aseman. Vaarallisimpina Kalela pitää *tahattomia anakronismeja*. Ne ovat ilmauksia, joita esimerkiksi tutkija ei itse tajua anakronistisiksi. Tahattoman anakronismin vaara (tai mahdollisuus) on erittäin suuri lähihistoriaa koskevissa tutkimuksissa, koska ”vieraampia kulttuureja” tai kaukaisempia aikoja koskevissa esityksissä tutkija yleensä hahmottaa lähtökohtaisesti paremmin itsensä ja tutkimuskohteensa eron.³³ Yhtä lailla tahattomia anakronismeja on muissakin historian esityksissä kuin historian-tutkimuksissa.

Anakronismin alakäsite *parakronismi* tarkoittaa puolestaan jonkun vanhan tavan, tavaran tai sanonnan käyttämistä aikana, jolloin se on harvinaistunut tai epäsopivaa (katso tarkemmin Sivula tässä teoksessa). Parakronismi ilmenee tyypillisesti tekoina, jotka rikkovat vallitsevia normeja tuomalla esiin jossain aiemmassa vaiheessa mahdollisesti hyväksytyjä tapoja ja asioita.³⁴ Monet digitaalisen kulttuurin tuotteetkin voivat olla tällaisia esimerkkejä. Palaan tähän teemaan artikkelin loppupuolella.

Pelien yhteydessä ei yleensä puhuta anakronismeista, mutta autenttisuuteen liittyvä keskustelu on sen sijaan tyypillistä. Oheinen lainaus osoittaa myös, miten kansallisia stereotyppejä voidaan yhdistää au-

tenttisuuspuheeseen: ”Pelin [World War II Online: Blitzkrieg] tekijöitä on syytetty liiallisesta liittoutuneiden suosimisesta. Osa syytteistä on normaalia kiukuttelua, mutta esimerkiksi saksalaisten huomattavasti tarkemman tähtäysoptiikan ja varsinkin 88-millisen tykin mallinnuksessa on lepsuiltu liikaa. Liittoutuneiden tankkien tolkuton ylivoimaisuus närästää, mutta toisaalta jatkuva tekninen alivoima valaa saksalaisille halua näyttää, etteivät hienot lelut paljon auta lellittyjä jenkkipelaajia.”³⁵

Simulaatio- ja strategiapeleissä pyritään usein *mahdollisimman suureen realismiin* suhteessa kuvattavaan historialliseen ilmiöön ja esimerkiksi teknologian kehitykseen. Jokaisen toisen maailmansodan aikaisen lentokoneen pitää näyttää siltä kun ne ovat oikeasti näyttäneet ja niiden pitää käyttäytyä tarkalleen esikuviansa tavoin. Toisaalta, pelien suola on usein kontrafaktuaalisuuden tavoin nimenomaan jossittelun mahdollisuudessa, ääritapauksessa anakronistisessa hulluttelussa, jossa pelaaja pääsee taistelemaan esimerkiksi keskiaikaisia ristiritareita vastaan panssarivaunuilla tai kekkostelevaan eri vuosisadoilla kaljupäisen suomalaispresidentin rillien takaa *Civilization*-pelin suomalaisen tekemässä laajennuksessa.³⁶ Tällaista hulluttelua ammattihistorioitsijat epäroivät, koska tutkijoiden mukaan onnistuneen

kontrafaktuaalisuuden tunnusmerkki on – paradoksaalista kyllä – realistisuus. Vaikka vaihtoehto ei olisi toteutunutkaan, sen on pitänyt olla mahdollinen.³⁷

Tietyssä mielessä äärimmilleen autentismiretoriikka on viety tuoreessa, osin talokootyönä tehdyssä *Talvisota: Icy Hell* -pelissä (2008). Pelin verkkosivuilla tekijät korostavat aavistuksen paatoksellisesti, että heidän tavoitteenaan ei ollut ainoastaan tuottaa parasta talvisota-aiheista peliä vaan yleisesti ottaen paras talvisotateos, joka tietokirjoja ja elokuvia paremmin ”[o]pettaa historiallisia faktoja, upottaa talvisodan tunnelmaan (se kuuluisa talvisodan henki!) ja auttaa näkemään molempien osapuolten tunteet, ymmärtämään heidän ajatuksiaan sekä kokemaan heidän uhrauksiensa kovan hinnan.”³⁸ Tällaista peliä voisi kutsua dokumentaariseksi peliksi, joka tuottama historian tuntu on kuitenkin erilainen kuin fiktio- ja dokumenttielokuvan³⁹. Pelistä arvosteluja kirjoittaneet Jukka O. Kauppinen ja Petri Saarikoski ovat tosin huomauttaneet, että tuotos ei kaikesta huolimatta ole täysin autenttinen sotasimulaatio vaan pikemmin viihdyttävä peli.⁴⁰

Kun historia-aiheisia opetuspelejä toteutetaan tai pelejä pelataan, historioitsijan rooliksi saattaa jäädä tarkkuudesta meuhkaaminen ja ristinmerkkien tekeminen, kun hän kohtaa faktavirheitä ja anakronis-

meja suoltavan syytöytehtaan. Historian pyhyttä korostavien ammattilaisten suurimpina syntisinä ja kirousten kohteita ovat ”kivoja juttuja” menneisyydestä vapaasti yhdistelevät ja jatkavat sovelluskehittäjät, jotka 1800-luvulla eläneen romaanikirjailija Alexandre Dumas vanhemman hengessä toteavat: ”Jotta historialta saa lapsen, se pitää raiskata.”⁴¹ Toisaalta sovelluskehittäjiä saattaa ohjata nippelyksityiskohtiin tart-



Presidentti Kekkonen seikkailee suomalaisten harrastajien tekemässä Civilization IV -pelin Suomi-laajennuksessa.

Kuva: vesavola@st.jyu.fi / Petri Saarikoski

tuva faktafetisismi, joka ei sekään herätä ihailua ammattihistorioitsijoissa.

Nähdäkseni tutkijan ei kannata olla *liian* huolissaan historiapelien anakronistisista virheistä, sillä anakronismeja voidaan käyttää myös tarkoituksellisesti.⁴² Esimerkiksi Yhdysvalloissa perustettiin vuonna 1966 keskiajan tutkijoiden aloitteesta tapahtumia järjestävä Society for Creative Anachronism (SCA). Yhdistyksen tavoitteena on käsitellä luovasti vanhempia aikoja työstämällä sellaisia kulttuurin elementtejä, jotka kiinnostavat ja viehättävät yhdistyksen jäseniä. Jo yhdistyksen nimi osoittaa että vaikka he ottavatkin historian ja kulttuuriperinnön vakavasti, he tunnustavat menneisyyden täydellisen jäljittelyn mahdottomaksi.⁴³ Kontrafaktuaalisuuden tavoin anakronismin muotoja (esim. kieleen, tapahtumiin, tavaroihin, henkilöihin liittyvät anakronismit tai parakronismit) olisi mahdollista opettaa pelien avulla. Opiskelija voisi saada tehtäväkseen erilaisten anakronismien löytämisen peleistä. Olisi jopa mahdollista kehittää kokonaisia pelejä, joissa saavutettava menestys perustuisi anakronismien tunnistamiseen ja mahdollisesti toisaalta niiden tekemiseen niin, etteivät vastapelaajat osaa niitä tunnistaa.⁴⁴ Yksinkertaisessa tunnistuspelissä pelaajan pitäisi valita esine, henkilö tai sanonta, joka ei kuulu joukkoon. Lisäpisteitä hän saisi siitä, että osaisi pe-

rustella muiden asioiden välisen kontekstuaalisen yhteyden. Monimutkaisemmassa pelissä pelaaja joutuisi etsimään anakronismeja pidempään ja esimerkiksi siirtelämään asioita virtuaalitalassa paikasta toiseen saadakseen aikaan faktisesti paikkansa pitävän historiallisen mallin. Toisaalta hän voisi tietoisesti rakentaa inkongruensseja eli yhteensopimattomuuksia.

Pelien kulttuuriperintö sisäisenä kysymyksenä

”Onnittelut! Olen erittäin tyytyväinen siitä, että tänään avataan ensimmäinen kotivideopelimuseo. Sekä monen videopelin keksijänä että Atarin perustajana minulle on kunnia, että useita ensimmäisiä kehittämäni tuotteita on täällä tänään näytteillä. Näen museon ensimmäisenä merkinä siitä, että yhteiskunta tunnustaa videopelien olevan todellakin osa modernia kulttuuria.”⁴⁵

Tietävästi nämä sanat lausui Atari-peliyhtiön perustaja, digipelipioneeri Nolan Bushnell Berliinin tietokonepelimuseon avajaisten yhteydessä tammikuussa 1997. Bushnellin lausuma on yksi esimerkki puheenvuoroista, joissa on viitattu digitaalisen pelien kasvavaan merkitykseen osana modernin yhteiskunnan elämää. Berliinin pelimuseo huomattiin sittemmin myös suoma-

laisessa *MikroBitti*-tietokonelehdessä, joka omalta osaltaan on rakentanut muutenkin tietokoneista ja peleistä kiinnostuneiden harrastajien historiatietoisuutta. Tähän historiatietoisuuteen liittyivät Bushnellin ja kumppanien suunnittelemat video- ja kolikkopelit 1970-luvulta sekä Suomessa erityisesti 1980-luvun elektroniikkapelit sekä mikrotietokonepelit, ja jopa 1970-lukua varhaisemmat pelisovellukset ja kokemukset.⁴⁶

Viimeisen kymmenen vuoden aikana digipelaamisen kulttuuriperinnön merkitys on huomioitu yhä laajemmin. Kehitys on näkynyt niin aihetta käsittelevien museonäyttelyjen, kirjallisuuden, verkkosivustojen kuin lehtiartikkelienkin lisääntymisenä. Yhtä lailla se on näkynyt vanhojen pelituotteiden keräilyn ja käytön muodoissa, joita voi kutsua yleiskäsitteellä *retropelaaminen*⁴⁷. Se on näkynyt myös uusien, vanhoja aineksia kierrättävien tuotteiden kautta. Mahdollisen yleisemmän retrobuumin taustalla ilmiössä on myös se tosiseikka, että digitaalisten pelien kuluttaminen on parhaillaan keski-ikäistymässä rock- ja pop-musiikin kulutuksen muutosta muistuttavalla tavalla, vaikka Suomessakin on yhä havaittavissa tietynlainen kiulu digipelejä pelaavien ja pelaamattomien välillä. Tällä hetkellä kumpiakin on suunnilleen yhtä paljon.⁴⁸

Olen toisaalla analysoinut tarkemmin tätä pelien sisäistä historiakulttuuria ja

problematisoinut siihen liittyviä retroistumisen ja nostalgisoitumisen käytäntöjä⁴⁹. Tässä yhteydessä rajoitunkin toteamaan, että digipelien kulttuuriperinnön muokkautuminen on erittäin laaja ja monipuolinen ongelmakenttä, joka koskettaa teknologian roolia yksittäisten ihmisten elämässä ja elämänmuutostilanteissa. Toisaalta se liittyy kulttuuriperintöä talentavien ja säilyttävien instituutioiden, kuten museoiden ja kirjastojen toiminnan haasteisiin⁵⁰. Niiden on otettava kokoelmissaan ja näyttelyissään huomioon myös nämä (nyky)kulttuurin ilmiöt. Lisäksi se liittyy vahvasti liiketaloudelliseen toimintaan, sillä usean pelialalla toimivan yrityksen keskeisenä lähtökohtana on aiempien tuotteiden ja esteettisten käytäntöjen uudistaminen tai kierrättäminen uusien tuotteiden yhteydessä. Esimerkiksi kaikki merkittävät pelikonsolivalmistajat tarjoavat konsoleihinsa myös vanhempia peliklassikoita.⁵¹

Vahvaa kiinnostusta pelikokemusten muisteluun ja kierrättämiseen sekä tähän liittyvää kulttuurin tuotteistamista voisi tarkastella humanististen tieteiden piirissä esimerkiksi historiakulttuurin⁵², historia-tuotannon⁵³ tai folklorismin viitekehyksessä. Kaikki nämä tutkimukselliset käsitteet viittaavat historian ja perinteen käyttöön nykykulttuurin voimavarana.



Juhana herttuan Aikakapseli oli digitaalisen kulttuurin oppiaineessa toteutettu puzzle-tyyppinen vihjepeli, joka tehtiin Porin kaupungille tilaustyönä sen 450-vuotisjuhlallisuuksia varten. Aikakapseli oli tyypiltään hybridipeli, jossa tehtävärunko julkaistiin verkossa, mutta varsinaiset tapahtumat sijoituivat Porin kaupungin alueelle. Uusia pelitehtäviä julkaistiin kerran kuussa

vuoden 2008 aikana ja kaupunkilaiset saivat ryhmissä kilpaillen ratkoa niitä. Tarkoituksena oli opettaa viihteellisesti porilaisille oman kaupungin historiaa ja maantiedettä. Joulukuussa 2008 päättynyttä Aikakapselia voi käydä katsomassa osoitteessa <http://vihjepeli.utu.fi>.

Kuva: Reetta Isoviita.

Soveltavan tutkimuksen mahdollisuuksia

Kaiken kaikkiaan pelit tarjoavat digitaalisen kulttuuriperinnön ja kulttuurituotannon tutkijalle moninaisen tutkimuskentän, joka on yhä pitkälti kartoittamatta. Pelien sisäisen historiakulttuurin käytäntöjen erittelyn lisäksi tämä avaa useita mahdollisuuksia soveltavalle työskentelylle. Tilanteessa jossa pelien historiallinen ja kulttuurinen merkitys on lisääntymässä, voidaan pohtia ja kehittää tapoja tämän kulttuuriperinnön säilyttämiseksi, opettamiseksi ja uudelleen arvioimiseksi. Kokoelmien muodostamisen ja hoidon, näyttelytoteutusten ja julkaisujen lisäksi digitaalista kulttuuriperintöä voi työstää esimerkiksi erilaisissa työpajoissa. Kuvaan seuraavaksi oman pelien analogisointityöpajan konseptini, jota voidaan hyödyntää pelien kulttuuriperinnön opetuksen lisäksi ylipäätään pelisuunnittelun opetuksessa⁵⁴.

Tavanomainen lähtökohta on varsinkin 1970- ja 1980-luvuilla ollut se, että jostain muusta tapahtumasta tai mediamuodosta tuotetaan digitaalinen peli; tapahtuma siis tavallaan digitalisoidaan. Pelit ovat perustuneet esimerkiksi suosittuihin urheilulajeihin, lauta- ja korttipelien, historian tapahtumiin tai aiemmin julkaistuihin kirjoihin tai elokuviin. Erityisesti 1980-luvulta lähtien alkoi kuitenkin ilmestyä pelejä, joilla ei ollut suoraa esikuvaa ”analogisessa

maailmassa”. Myöhemmin tuotantosuunta on jopa kääntynyt toisinpäin: suosituista peleistä on tehty elokuvia, tuoreena esimerkkinä suomalaiseseen maailmanmenestyspeliin *Max Payne* (2001) perustuva samanniminen filmi (2008).

Digitaalisten pelien analogisointityöpaja toimii samalla käänteisellä logiikalla. Analogisointi tarkoittaa jonkun digitaalisen tuotteen muuttamista ei-digitaalseksi. Lähtökohdaksi otetaan joku tuttu digitaalinen peli ja tehdään siitä versio, joka on toteutettavissa kokonaan ilman tietokoneita tai jonkun alkuperäisestä poikkeavan teknologian avulla. Analogisoinnin kohteena on tyypillisesti joku yleisesti tunnettu peliklassikko, joka ei ainakaan ilmiselvästi perustu johonkin aiempaan mediamuotoon tai tapahtumaan. Täten analogisoitavaksi sopivia pelejä ovat vaikkapa *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1985), *Frogger* (1981) tai kännykän matopeli (1998). Analogisoituihin peleihin liittyy yleensä paljon yhdessä tapahtuvaa fyysistä liikkumista tilassa, joten ne voi nähdä paluuna aiempien leikkien ja pelien maailmaan. Toisaalta ne näyttäytyvät vinksahaneena versiona uudesta digipelaamisen buumista, jossa yhdistetään kehollisia käyttöliittymiä⁵⁵ sekä gps-paikannusta.

Pelien analogisointeja – ilman että niitä on kutsuttu tällä nimellä – onkin tehty



Kylien Satakunta -hankkeen tuottama Satakunta-lautapeli (2007) muistuttaa Afrikan tähteä, mutta siinä ei etsitä Afrikan aarteita vaan osallistutaan satakuntalaisiin kylätapahtumiin. Kuva: Jaakko Suominen.

taide- ja tekniikkaperformanssien yhteydessä, huumorimielessä sekä tv-ohjelmis- sa. Erittäin suosittu analogisoinnin kohde on ollut esimerkiksi ikoniseksi muodostunut peli Pac-Man, jonka Pac Manhattan-versiossa pelaajat jahtaavat toisiaan New Yorkin keskustassa pitäen yhteyttä pelinjohtajaan kännyköiden avulla.⁵⁶

Pelin analogisointityöpaja voidaan jakaa karkeasti kolmeen tai neljään vaiheeseen, ideointiin, toteutuksen suunnitteluun, koepelaamiseen sekä toteutuksen arviointiin ja selittämiseen. Analogisointityöpaja voidaan toteuttaa lyhyempänä versiona keskittymällä ideointiin ja suunnitteluun tai valmiin pelikonseptin toteutukseen.

Ideointivaiheessa työpajan osallistujille selitetään idea pelin analogisoinnisesta, jonka jälkeen heille voi näyttää esimerkkejä aiemmista analogisointikokeiluista. Sen jälkeen osallistujat jaetaan ryhmiin, joissa he saavat valita analogisoitavan pelin. Työpajan vetäjä voi päättää analogisoitavan pelin jo etukäteen. Joka tapauksessa hänen on annettava varsin tarkat ohjeet siitä, mihin seikkoihin pelin ideoinnissa keskitytään: ryhmän on ideoinnin ohella pystyttävä kirjaamaan ylös tarvittavat resurssit, pelaajien määrän ja roolit, pistelaskutavat ja tarvittavat muut tuomariroolit, tilat ja tarpeistot sekä pelin keston.

Ideoinnin jälkeen ryhmät esittelevät toisilleen ja työpajan vetäjälle ideansa. Tässä vaiheessa ideaa on mahdollista tarkentaa tai muuttaa, ja samassa yhteydessä voidaan keskustella työstön kohteena olevan pelin alkuperäiskontekstista ja siitä, mikä tekee pelistä muistetun ja kiinnostavan analogisointikohteen. Muutosten jälkeen valmistellaan ja järjestetään koepelaaminen, jonka myötä peliin liittyvät ongelmat, rajoitteet ja vahvuudet selviävät. Koepeli dokumentoidaan, jonka jälkeen sen antamista kokemuksista keskustellaan. Keskustelun tulokset liitetään dokumentointiin.

Analogisoinnissa totunnainen ajatus digitaalisesta pelituotannosta käännetään pääläelleen. Käännös kasvattaa osallistujien ymmärrystä leikkien ja pelien kulttuuriperinnöstä. Sen avulla on mahdollista opettaa niin luovaa ajattelua, ongelmanratkaisua kuin pelikulttuurin historiaan liittyviä asioitakin. Kuten todettua, analogi-

sointityöpajaa on mahdollista käyttää myös pelisuunnittelun opetuksen apuvälineenä, koska analogisoinnin avulla paljastuvat useat niistä alueista, jotka pelisuunnittelussa on otettava huomioon: analogisointi kiinnittää huomion peli-idean esittelyyn, testaukseen, tarvittaviin resursseihin sekä ryhmätyödynamiikkaan.

Perinnöstä perintöihin

Tieteellinen tutkimus perustuu uuden tiedon tuottamiseen. Uusi tieto ei synny tyhjästä, vaan se kommentoi ja soveltaa aiempaa tutkimusta. Samaten käytännön ja teorian suhde on dialoginen, yhteen kie-

SpaceTollot on Space Invaders -pelin analogisoitu versio, jossa digitaaliset avaruusalukset ja niiden ammuksiset on korvattu ihmisillä ja paperitolloilla. Kuva on Digitaalisen kulttuurin talvipäiviltä Porin yliopistokeskuksesta 2005.



toutunut. Yhtä lailla dialoginen on tutkimuksen ja opetuksen suhde osana tieteilistä työskentelyä.

Tieteellinen vuoropuhelu kulttuuriperinnön ja digitaalisen kulttuurin välillä osoittaa näiden tieteiden ja niiden tutkimuskohteiden kietoutumisen ja keskinäisen vuorovaikutuksen. Yhä selvemmin vaikuttaa siltä, että digitaalisen teknologian käytön arkipäiväistyessä digitaalinen kulttuuri ei ole tieteenalana menettänyt erityistarvettaan. Pikemmin vasta nyt on havaittavissa selkeämmin prosessi, jonka kuluessa digitaalisen muistelun ja kulttuuriperinnön tuottamisen kysymykset ovat nousemassa yhä keskeisemmäksi osaksi digitaalisen kulttuurin kenttää. Tämä kenttä on laaja ja moniulotteinen.

Kaiken kaikkiaan digitaalinen kulttuuriperintö on tunteiden temmellyskenttä, jossa erilaiset positiiviset elämykset ja negatiiviset turhautumiset sekoittuvat. Kulttuuriperinnön sijasta voisimmekin puhua kulttuuriperinnoistä tai perintösysteemistä haluttuine ja vähemmän haluttuine elementteineen. Digitaalinen teknologia peleineen, muine vimpaimineen ja ohjelmistoinen kuuluu yhä olennaisempana osana tähän perintöjärjestelmään. Myös hallitalojen asukkaat näpyttelevät tietokoneitaan ja hölisevät kännyköihinsä. Ja myös he muistelevat aikoja, jolloin matkapuheli-

metkin raskaudestaan huolimatta kestivät pidempään ja videopelit olivat nykyistä parempia. Jotkut heistä ovat saattaneet koota vinteilleen henkilökohtaisia tietokone- ja pelikokoelmia, joihin heille rakkaat laitteet on siirretty. Digitaalisuudessa on osa kulttuuriperintöä.

Viitteet

¹ Tuomi-Nikula, Outi: ”Saksalaisen maalaiskodin hiljainen laki.” *Koti – kaiho, paikka, muutos*. Toim. Päivi Granö, Jaakko Suominen ja Outi Tuomi-Nikula. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja IV. Pori 2004, 13–54.

² Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja: ”Vaarallisia leluja?” *Mariosofia – elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudemus, Helsinki 2002, 10.

³ Kulttuuriperinnön määrittelyistä ks. esim. Sivula, Anna: ”Kulttuuriperinnön tutkimus, mahdollisuus soveltavaan historiaan?” *Dialogus. Historian taito*. Toim. Meri Heinonen, Leila Koivunen, Sakari Ollitervo, Heli Paalumäki, Hannu Salmi ja Janne Tunturi. Kirja-Aurora, Turku 2002.

⁴ Oppimispelien käytöstä eri tilanteista ja eri ikäisten pelaajaryhmien yhteydessä ks. esim. Tella, Seppo – Ruokamo, Heli – Multisilta, Jari – Smeds, Riitta (toim.): *Opetus, opiskelu, oppiminen. Tieto- ja viestintätekniikka tiederajat ylittävissä konteksteissa*. Lapin yliopiston kasvatustieteellisiä julkaisuja 12. Lapin yliopisto, Rovaniemi 2005.

⁵ Ks. esim. ”Pelaa ja lue 450 -vuotiasta Porria”, <<http://www.pori.fi/ajankohtaista/uutinen.php?id=209283805>>. Haettu 27.2.2009.

⁶ Opiskelijamme ideoivat tällaista peliä lukuvuonna 2007–2008.

⁷ Oksman, Virpi: ”’Kyl jo kolmivuotiaskin osaa tietokoneella tehdä.’ Lapset arjen kulttuurisissa teknologia-

diskursseissa.” *Tietotekniikkasuhteet. Kulttuurinen näkökulma*. Toim. Sanna Talja ja Sari Tuuva. Tietolipas 196. SKS, Helsinki 2003; Nieminen-Sundell, Riitta: ”Tietokonepoika – kuinka tuotetaan sukupuolittuneita käytäntöjä, koneita ja ihmisiä.” *Tietotekniikkasuhteet. Kulttuurinen näkökulma*. Toim. Sanna Talja ja Sari Tuuva. Tietolipas 196. SKS, Helsinki 2003.

⁸ Kallio, Kirsi Pauliina & Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans, ”Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland”. *Hypermedia Laboratory Net Series*, 14. University of Tampere, Tampere 2007; Tilastokeskuksen tieto- ja viestintätekniikan käytön tilastot <<http://www.stat.fi/til/sutivi/index.html>>.

⁹ Kittler, Friedrich A.: *Discourse networks 1800/1900*. Saksankielinen alkuteos *Aufschreibesysteme 1800/1900*. Translated by Michael Metteer with Chris Cullens. Forewords by David E. Wellbery. Stanford University Press, Stanford 1990; Latour, Bruno: *Reassembling the social. An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press, Oxford 2005 (1990).

¹⁰ Verne, Jules: *Claudius Bombarnac. Reporterin muistikirja*. Ranskankielinen alkuteos *Claudius Bombarnac* (1892). Lyhentämätön suomennos Pentti Kähkönen. WSOY, Porvoo – Helsinki – Juva 1985, 67.

¹¹ Ks. myös Alastalo, Marja: *Metodisuhdanteiden mahti. Lomaketutkimus suomalaisessa sosiologiassa 1947–2000*. Vastapaino, Tampere 2005.

¹² Oudshoorn, Nelly & Trevor Pinch (eds.): *How Users Matter. The Co-Construction of Users and Technologies*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 2003; Paju, Petri: ”*Ilmarisen Suomi*” ja sen tekijät. *Matematiikkakonekomitea ja tietokoneen rakentaminen kansallisena kysymyksenä 1950-luvulla*. Turun yliopiston julkaisuja C 269. Turun yliopisto, Turku 2008.

¹³ Ylä-Kotola, Mauri & Arai, Mehdi: *Uusmediatieteen perusteet*. Edita, Helsinki 2000.

¹⁴ Gere, Charlie: *Digitaalinen kulttuuri*. Englanninkielinen alkuperäisteos *Digital Culture* (2002). Suomentanut Raine Koskimaa ja työryhmä (Jussi Parikka, Petri Saarikoski, Tanja Sihvonen, Jaakko Suominen, Juha Wakonen). Eetos ry. ja Faros-kustannus, Turku 2006.

¹⁵ Kallio & Kaipainen & Mäyrä 2007.

¹⁶ Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko: ”Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen.” *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa, <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>.

¹⁷ Pelit 10/2008, 51.

¹⁸ Kulttuuriperinnön ja historian osittain häilyvästä erosta ks. esim. Sivula 2002.

¹⁹ Sivula, Anna & Suominen, Jaakko: ”Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina.” *Lähikuva* 2–3/2004, 32–45.

²⁰ Fullerton, Tracy: ”Documentary Games. Putting the Player in the Path of History.” *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Ed. by Zach Whalen & Laurie N. Taylor. Vanderbilt University Press, Nashville 2008, 222.

²¹ Historiallisissa strategiapeleissä pelaaja komentaa esimerkiksi sotajoukkoa tai simulaattoripelissä ohjaa yksittäistä sotakonetta, kuten laivaa, lentokonetta tai panssarivaunua. Roolipelissä hän tyypillisesti saa valita pelihahmonsa ominaisuuksia. Pelihahmon tehtävänä on selvittää laajempia ja eteen pikku hiljaa tulevia tehtäviä. Pelihahmo saattaa esimerkiksi elää vankileirillä, josta hänen on paettava. Seikkailupelissä lähtökohta voi olla samantyyppinen, mutta pelihahmon rajat on tarkemmin ennakoita määriteltä.

²² Myrskytulvasta ks. Tuomi-Nikula 2004, 15, 27–29.

²³ Tällaisia yhdistelmiä voi kutsua esimerkiksi vaihtoehdoisen todellisuuden peleiksi (ARG-games), hybridipeleiksi, crossmedia-peleiksi tai pervasiivisiksi peleiksi.

- ²⁴ Stern, Eddo: ”Keskiajan kosketus. Kerronnallisista, maagisista ja tietoteknisistä artefakteista verkkoroolepeleissä.” *Mariosofia – elektronisten pelien kulttuuri*. Toim. Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Gaudeamus, Helsinki 2002.
- ²⁵ Folklorismi tarkoittaa puolestaan perinteen soveltamista kaupallisiin, matkailullisiin, kansallisiin, ideologisiin tai viihteellisiin tarkoituksiin (ks. esim. Apo, Satu ja Kinnunen, Eeva-Liisa (toim.): *Perinteentutkimuksen terminologia*. Kolmas korjattu painos. Helsingin yliopisto 2001. Julkaistu sähköisenä: < <http://www.helsinki.fi/folkloristiikka/opiskelu/terminologia.htm>>. Haettu 2.3.2009.
- ²⁶ Taylor, T. L.: *Play between worlds. Exploring online game culture*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 2006; Siitonen, Marko: *Social interaction in online multiplayer communities*. University of Jyväskylä, Jyväskylä 2007; Leppälähti, Merja: *Peli on elämää. Roolipelaamisen etnografiaa*. Folkloristiikan julkaisematon lisensiaatintutkimus. Turun yliopisto, Turku 2002.
- ²⁷ Ks. Tuomi-Nikula, Outi: ”Perintötöila suojelekohteena.” *Kotina suojeeltu talo. Arkea, elämää ja rakennussuojelelua Suomessa ja Saksassa*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XIII. Turun yliopisto, Pori 2007, 290–291.
- ²⁸ Autostereotyypit tarkoittavat usein sellaisia jonkun ryhmän yleisiä luonnehdintoja, joissa korostetaan ryhmän positiivisia ja toivottavia ominaisuuksia. Ne käsittelevät ryhmää, johon luonnehdinnan käyttäjä haluaa itse samaistua. Autostereotyypit voivat olla myös itsekriittisiä. Heterostereotypeissa kohteina ovat puolestaan ”muut”, jotka tyypittelijän silmissä monesti määritellään huonommiksi suhteessa hänen itsensä edustamaan ryhmään. (Tuomi-Nikula, Outi: ”Vaikeneva suomalainen ja muita stereotyyppisiä suomalaisia ja saksalaisten symbolisina rajoina.” *Raja – kohtaamisia ja ylityksiä*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja VIII. Turun yliopisto, Pori 2006, 89–90.)
- ²⁹ Vares, Vesa: ”Suomen kuningaskunta. Tasavaltakehityksen vaihtoehtoja ja kauhukuvia.” *Entäs jos... Vaihtoehtoinen Suomen historia*. Toim. Mari K. Niemi & Ville Pernaa. Ajatus Kirjat, Helsinki 2005, 85–86; Jokisipilä, Markku & Niemi, Mari K.: ”Vahingollista, viihdyttävää vai jopa välttämätöntä? Miksi myös tapahtumaton kuuluu historiaan.” *Lisää vaihtoehtoisista Suomen historiaa*. Ajatus Kirjat, Helsinki 2006.
- ³⁰ Aunesluoma, Juhana: ”Länsiblokin Suomi. Suomi mukaan Marshallin suunnitelmaan 1947?” *Entäs jos... Vaihtoehtoinen Suomen historia*. Toim. Mari K. Niemi & Ville Pernaa. Ajatus Kirjat, Helsinki 2005, 163. Ks. myös Niemi, Mark K. & Pernaa, Ville: ”Epähistoriallista ajanvietettä? Mikä toteutumattomassa historiassa viehättää?” *Entäs jos... Vaihtoehtoinen Suomen historia*. Toim. Mari K. Niemi & Ville Pernaa. Ajatus Kirjat, Helsinki 2005, 9.
- ³¹ Jokisipilä, Markku: ”Suur-Suomesta sosialistiseksi neuvostotasavallaksi 1939–1944.” *Entäs jos... Vaihtoehtoinen Suomen historia*. Toim. Mari K. Niemi & Ville Pernaa. Ajatus Kirjat, Helsinki 2005, 116–120.
- ³² Sivula & Suominen 2004, 39; Karasjärvi, Tero: ”Kleio vs. Bill Gates. Konflikteja ja kulttuureja bitteinä: Historian simulointi tietokonepeleissä.” *Ennen&Nyt. Historian tietosanomat 2/2002*, <<http://www.ennenynt.net/2-02/karasjar.htm>>.
- ³³ Kalela, Jorma: *Historiantutkimus ja historia*. Gaudeamus, Helsinki 2000, 88–109.
- ³⁴ Vanhan Mobira Cityman -halkokännykän avoin käyttäminen tänä päivänä kesken liikeneuvottelun käy esimerkiksi parakronisesta puuhailusta. Tällaisessa tilanteessa Cityman kontrastoi vanhuudellaan ja massiivisuudellaan pienikokoisten nopeasti vanhenevien matkapuhelimien käyttötavat. Toisaalta avoin pölytys Citymaniin kesken kokouksen rikkoisi ne käytössännöt, joita kännyköitymisen sivilisoituminen on tuottanut. Olisihan pieni puhelin pidettävä vähintään äännettömällä kokouksen ajan, ellei äänekkääseen puhelimeen vastaamista ole perusteltu ennen kokousta jollain erityistilanteella, kuten läheisen terveydentilalla. Myös kulutustuotteet tai vähintään niiden kääreet voivat muuttua parakronismeiksi. Brunberg ei voi enää puolustaa Neekerinsuukkojensa nimeämistä

perinteellä vaan lyhentää suklaapäällysteiset makeisensa Suukoiksi. Fazer puolestaan uudistaa pitkään käytetyt lakupötkökääreensä ja poistaa niistä mustat hymyilevät naamat.

³⁵ Laaksonen, Kaj: ”Unelma sodasta. World War II Online: Blitzkrieg.” *Pelit* 4/2002, 60 (ks. myös verkkojulkaisu: <http://www.pelit.fi/index.php?id=62520>).

³⁶ Finnish Civilization Mod, 2006, <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=70855r>.

³⁷ Jokisipilä & Niemi 2006, 11. Ks. myös Vares 2005, 86.

³⁸ *Pelin missio*, <http://www.talvisota.net/about-game_mission.php>.

³⁹ Dokumentaarista peleistä ks. Fullerton 2008. James Campbell on eri linjoilla esittäen, että toista maailmansotaa kuvaavat historiapelit pyrkivät simuloimaan sodan ja sotakokemusten sijasta sotaa käsitteleviä elokuvia (Campbell, James: ”Just Less than Total War. Simulating World War II as Ludic Nostalgia.” *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Ed. by. Zach Whalen & Laurie N. Taylor. Vanderbilt University Press, Nashville 2008, 186.

⁴⁰ Kauppinen, Jukka O.: ”Talvisota: Icy Hell”. *Peliplaneetta* 22.10.2008, <<http://www.peliplaneetta.net/arvostelut/1018/Talvisota-Icy-Hell/>>; Saarikoski, Petri: ”Peliharrastajat talvisodan taistelulentillä.” *Agricolan arvostelupalvelu* 19.11.2008, <<http://agricola.utu.fi/julkaisut/kirja-arvostelut/index.php?id=1407>>.

⁴¹ Verne, Jules: *Pariisi 1900-luvulla*. Ranskankielinen alkuteos *Paris au XXe sie cle* (käsikirjoitus tehty 1860-luvulla). Suom. Annikki Suni. Otava, Helsinki 1995, 153.

⁴² Samaten anakronistisia aineksia sisältäviä lähteitä olisi analysoitava jonkun vieraan kulttuurin tuotteina. Niiden tutkija voisi anakronismikritiikin sijaan kysyä, miksi näissä tuotteissa on esitetty menneisyyden tapahtumia juuri sillä tavalla kuin niissä on esitetty.

⁴³ SCA:n jäsenenä on ollut muun muassa kuuluisa *Ultima*-tietokoneroolipelin suunnittelija ja sittemmin avaruusturistina tunnetuksi tullut Richard Garriott.

⁴⁴ On olemassa suosittu Anachronism-niminen korttipeli, joka perustuu eri aikakauden henkilöiden ja elementtien yhdistelyyn.

⁴⁵ ”Congratulations! I am very pleased that today the first museum for Video Home Games will open. As both the inventor of many video games and the Founder of Atari, I am honored that several of the very first products I developed are here of display today. I view this museum as the first sign of society’s recognition that video games are indeed a part of modern culture.” ((Nolan Busnell, tammikuu 1997 *Buzz*-lehti, suomennos JS)

⁴⁶ Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko: ”Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement.” *Game Studies*, volume 6 issue 1, December 2006; Saarikoski & Suominen 2009, ilmestyy. *MikroBitti* Berliinin museota käsittelevässä jutussa (Halme, Jani ”Berliinin pelimuseo muistaa ajan ennen Pongia.” *MikroBitti* 5/1998, 103) huomioitiin erityisesti itäsaksalaiset tietokone- ja videopelit, joiden olemassa olosta harvalla suomalaisella oli mitään käsitystä, sillä digitaalisen pelaamisen historia on ollut hyvin vahvasti angloamerikkalaisten ja japanilaisten esimerkkien dominoimaa.

⁴⁷ Suominen, Jaakko: ”The Past as the Future. Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture.” *Fibreculture*, issue 11 (digital arts and culture conference (perth) issue), 2008; Saarikoski, Petri: *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä 2004, 254–257.

⁴⁸ Kallio & Kaipainen & Mäyrä 2007.

⁴⁹ Suominen 2008. Ks. myös esim. Fenty, Sean: ”Why Old School is ’Cool’. A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia.” *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Ed. by. Zach Whalen & Laurie N. Taylor. Vanderbilt University Press, Nashville 2008.

⁵⁰ Ks. myös Suominen, Jaakko – Antila, Kimmo, Blom, Peter – Nordal, Ola – Penninkangas, Outi: ”IT Museums and Related Projects in the Nordic Coun-

tries”. A Summary of a Panel Discussion History of Nordic Computing II 2007 Conference Proceedings. Forthcoming.

⁵¹ Peliklassikon määrittelystä ks. Mäyrä, Frans: *An introduction to game studies. Games in culture*. SAGE Publications, Los Angeles 2008, 55. Pisimmälle tämän uuden ja vanhan yhteyden on kenties kehittänyt japanilainen Nintendo, 1800-luvulla perustettu yhtiö, joka laajensi 1970-luvulta lähtien toimintaansa korttipelien tekijästä digitaalisten pelien alueelle. Jonkinlainen retrotyyli voi olla myös esteettisenä ja graafisena sovellussuunnittelun lähtökohtana, kuten suomalaisen Habbo Hotel -virtuaalimaailman (www.habbo.fi) tapauksessa (ks. Suominen 2008).

⁵² Historiakulttuuri on nykykulttuuria, joka muodostuu menneisyyden kohtaamisen muodoista, taivoista, tapahtumista sekä menneisyydelle annetuista merkityksistä ja ylläpitämisen käytänteistä muun muassa kouluopetuksen, museoiden, näyttelyjen tai arkistojen avulla. Kulttuurihistorioitsija Hannu Salmi erottaa viisi historiakulttuurin muotoa, joiden kautta menneisyys on läsnä nykyisyydessä. Menneisyys näyttäytyy muistina, kokemuksena, käytäntöinä, artefakteina eli kulttuuriesineinä sekä hyödykkeinä. Historiakulttuuri nousi käsitteenä keskusteluun erityisesti 1980-luvulla saksalaisen historiantutkimuksen kautta. (Salmi, Hannu: ”Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin – historiakulttuurin muodot.” *Jokapäiväinen historia*. Toimittaneet Jorma Kalela ja Ilari Lindroos. Tietolipas 177. SKS, Helsinki 2001, 134–149.)

⁵³ Ruotsalainen historiakulttuurin professori Peter Aronsson määrittelee historiakulttuurin (historiekultur) sellaisiksi lähteiksi, artefakteiksi, tavoiksi, rituaaleiksi ja menneisyysviittauksiksi, jotka tarjoavat ilmeisiä mahdollisuuksia muodostaa linkkejä menneen, nykyisen ja tulevan välillä. Varsinainen

linkitys tapahtuu *historian käyttönä* tai *historia-tuotantona* (historiebruk). Se on legitimoimis- ja merkityksellistämisen prosessi, jossa osia historiakulttuurista aktivoidaan käytännöllisiksi kokonaisuuksiksi. *Historiatietoisuus* (historiemetvetande) tarkoittaa puolestaan käsityksiä menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden yhteyksistä. Näitä yhteyksiä ohjataan, vakiinnutetaan ja uudistetaan historian käytön avulla. Aronsson toteaa, että tiettyssä mielessä historiakulttuuri asetetaan näytteille historian käytön avulla, jolloin historiatietoisuus muodostuu. (Aronsson, Peter: ”En forskningsfält tar form.” *Kulturarvens dynamik. Det institutionaliserade kulturarvets förändringar*. Red. Peter Aronsson & Magdalena Hillström. Tema Kultur of samhälle, Skriftserie 2005:2. Linköpings universitet, Linköping 2005.)

⁵⁴ Olen käyttänyt konseptia tähän mennessä Digitaalisen kulttuurin talvipäivillä Porissa (2005), Pelituo-tannon kurssilla (Pori 2006) sekä Synergia XX -tapahtumassa Turussa (2007).

⁵⁵ Keholliset käyttöliittymät ovat sellaisia, joissa digitaalista pelihahmoa ohjataan esimerkiksi huutamalla, hyppimällä tai liikkumalla kameran edessä tai liikettä tunnistavan peliohjaimen kanssa.

⁵⁶ Pac Manhattan, <<http://www.pacmanhattan.com/>> 2004. YouTube-videoleikkeiden kauttakkin suosituksi tullessa japanilaisessa viihdeohjelmassa puolestaan kilpailijat väantäytyvät yksin tai ryhmissä *Tetris*-palikoiden muotoon ja yrittävät välttää putoamisen vesialtaaseen (Hae videopätkiä YouTubesta hakusanoilla ”human tetris”. YouTubesta löytyy niin ikään videokatkelma rakennelmasta, joka mahdollistaa *DonkeyKong*-pelin pelaamisen oikeita vieriviä tynnyreitä väistellen (”Real-Life Donkey Kong Shows Human Stupidity in 8 Bits”, <http://www.youtube.com/watch?v=_KyIpMtvJvE>, 21.9.2007.