

**CASE: COMPUTERSPIELEMUSEUM
-VIDEOPELIT JA EI-FYYSISEN SEKÄ DIGITAALISUUDEN PROBLEMA-
TIIKKA KULTTUURIPERINNÖLLE**

Jenny Tirkkonen

Humanistinen tiedekunta

406040: Johdatus kulttuuriperinnön tutkimiseen, 5 op

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO.....	1
2. KULTTUURIPERINNÖN JA DIGITAALISEN MEDIAN SUHTEESTA.....	1
2.1 Homo Ludens Digitalis.....	1
2.2 Kaksi nuorta tieteenalaa.....	2
2.3 Vaiheet videopelien havaitsemisessa kulttuuriperinnöksi.....	3
3. VIDEOPELI MUSEOESINEENÄ.....	4
3.1 Kokemuksen toistamisen ongelma.....	4
3.2 Videopelien säilönnästä ja sen nykytilasta.....	5
3.3 Computerspielemuseum tiennäyttäjänä.....	5
3. LOPPUSANAT.....	6
LÄHTEET.....	7

1. JOHDANTO

Berliinissä sijaitseva *Computerspielemuseum* on maailman ensimmäinen videopelien erikoistunut museo. Avaamisestaan vuodesta 1997 lähtien Computerspielemuseumilla on ollut yli 30 erilaista videopelien kehitykseen mediana liittyvää näyttelyä. Museon internetsivuilla antamien tietojen mukaan sen kokoelmat kattavat vuoden 2010 laskennan mukaan yli 300 erilaista konsoli- ja tietokonejärjestelmää, yli 22 000 erilaista tietokonepeliä- ja sovellusta sekä paljon peli-aiheista taidetta, keräilytavaraa, vanhoja ohjekirjoja, kirjallisuutta, peliaiheisia taideinstallaatioita sekä vanhoja harvinaisia arcade-laitteita. Museo kertoo myös järjestävänsä työpajoja ryhmille ja suunnittelevansa tulevaisuudessa kirjastonkaltaista aineistojen lainauspalvelua.

Olen käynyt Computerspielemuseumissa Berliinissä kahdesti. Digitaalisuus ja sen mukanaan tuoma problematiikka kulttuuriperinnön säilyttämisen -ja tunnistamisen, näkökulmasta on mielestäni kiinnostavasti havainnollistettavissa tarkastelemalla Computerspielemuseumia case-luontoisena esimerkkinä. Tarkastelen interaktiivisen digitaalisen aineiston säilyttämisen mahdollisuuksia ja uhkakuvia sekä arvokysymyksiä erityisesti videopelien näkökulmasta. Samalla käsittelen niitä pohdintoja, joita museoitu pelikasetti tai konsoli akateemisen tutkimuksen piirissä on herättänyt.

2. KULTTUURIPERINNÖN JA DIGITAALISEN MEDIAN SUHTEESTA

2.1 Homo Ludens Digitalis

Hollantilaista akateemikkoa Johan Huizingaa (1872- 1945) pidetään kulttuuriantropologisen pelitutkimuksen perustajana. Huizingan historiaa käsittelevissä teksteissä painottui hänen näkemyksensä kulttuurin ja taiteen tärkeydestä. Huizingan merkittävimpiin teoksiin lukeutuu *Homo Ludens* (suomennettu: *Leikkivä ihminen*), jossa hän havainnoi leikin asemaa eurooppalaisessa kulttuurissa. Leikkien ja pelien arvon tunnustaminen ja yhteiskunnallinen ”löytäminen” on pitkälti Huizingan työn ansiota. (Wikipedia, 2014). Käsiteltäessä digitaalisia pelejä akateemisesti, ovat tutkijat jatkaneet Huizingan määritelmää lisäämällä viimeiseksi tarkentavaksi lajimääreeksi termin ”digitalis,” kuvaamaan tutkittavaa ilmiötä -tai tilaa, jollaista nykyihmisen voidaan katsoa edustavan.

Huizingan määritelmää digitaalisesti leikkivästä ihmisestä siteerataan usein pelien kulttuuriarvosta käytävissä akateemisissa keskusteluissa. Huizinga pitää pelaamista ylipäänsä kulttuurillisena ilmiönä ja toinen tunnettu peliteoreetikko Caillois taas on sanonut, että kulttuurien kohtalot ovat

luettavissa näiden pelaamista peleistä. Kucklichin mielestä videopelit ovat ”kulttuurituotteita, joilla on syvät juuret siinä kulttuurista, josta ne kumpuavat.” Massonet taas julistaa, että digitaaliset pelit ovat ”elävä peili mistä tahansa yhteiskunnasta.” (Barwick, Dearnley ja Muir, 2011)

2.2 Kaksi nuorta tieteenalaa

Niin akateemisessa kulttuuriperintökeskustelussa kuin videopelejä mediana koskevassa keskustelussa toistuu monesti, kaksiteräisenä, toteamus tutkimuksen nuoresta iästä tieteenä. Berliinin videopelimuseon toiminnanjohtaja Andreas Lange on sanonut haastattelussa tämän olevan ehdottomasti vahvuus; monet varhaisen tietoteknologian kehittäjistä ovat vielä elossa ja heidän kanssaan on mahdollista keskustella, saaden näin suoraan lisää tietoa digitaalisen pelimedian varhaisimmista vaiheista (Pederson, 2010) Eläkkeellä olevat vanhat merkittävät tutkijat myös monesti työskentelevät nykyään Berliinin videopelimuseon kaltaisissa paikoissa, ollen melkein vahingossa itsekin arvokas osa kokoelmaa (Anderson, Delve ja Powell, 2012).

Kulttuuriperinnön tutkimus taas vaikuttaa suhtautumiseltaan omaan ikäänsä enemmän ristiriitaiselta. Yhtäältä vakiintuneet määritelmät ja terminologiset sanastot helpottavat syvällisten keskusteluiden käymistä eri osapuolten välillä, toisaalta taas ne voivat rajoittaa mielikuvistamme ja ohjata liikaa ajatteluamme (Carman ja Sørensen, 2009). Huolenaihe on ymmärrettävä, sillä kulttuuriperinnön kenttä on ristiriitainen ja laaja. Toisaalta vakiintuneet määritelmät tuntuvat lohdulliselta tavoitteelta, toisaalta ne voivat viedä meiltä pahimmillaan kyvyn tunnistaa uudenlaista kulttuuriperintöä sen syntyvaiheessa ja saada meidät pitämään sitä mitättömänä, kunnes sen tallentaminen on jo liian myöhäistä. Monille kulttuuriperinnön määritelmän piiriin myöhemmin luetuille kohteille näin katsotaan jo käyneenkin. (Spennemann, 2007).

Kulttuuriperinnön tutkimuksen luonnollinen kompastuskivi onkin monesti retrospektiivisyys ja kiistakapulana väittämä, täytyykö kohteen olla vanha, jotta se voisi täyttää perinnön määritelmän kirjaimellisesti. Nykyinen kulttuuriperinnön tutkimus kuitenkin pyrkii näkemään perinnön ei-passiivisena ja ei-valmiina ja ei-valmiiksi annettuna kokonaisuutena, vaan enemmän aktiivisena kokoajan evolvoituvana prosessina (Kuutma, 2009). Tällöin oletusarvoisesti kulttuuriperinnön määritelmällä ja sen parissa tapahtuvalla tutkimuksella on enemmän liikkumavaraa ja mielestäni tällainen lähestymistapa on hyvä elämällemme kulttuurin kehitysvaiheelle, jossa teknologinen edistyminen on niin nopeaa, että arjen rutiinit ja niiden ympärille kehittyvät tavat elävät kokoajan muutoksessa.

2.3 Vaiheet videopelien havaitsemisessa kulttuuriperinnöksi

Cortadan mukaan ensimmäinen ryhmä, joka tunnistaa uuden kohteen ja sen tärkeyden, on yleensä se, joka on jollain lailla aktiivisesti tekemisissä ilmiön kanssa; tätä ryhmää seuraavat pian alan opiskelijat ja viimein, hitaasti, kirjastonhoitajat ja arkistojat (Barwick, Dearnley ja Muir, 2011).

Cortadan teorian mukaisesti kysymys videopelien kulttuurisesta arvosta sai alkunsa vanhojen videopelien emulointitoiminnasta (Wikipedian määrittelee emulaattorin on ohjelmana, joka pyrkii kopioimaan emuloitavan laitteen käytöksen toisella laitteella), jota internetin välityksellä toisiinsa yhteyttä pitävät harrastajapiirit harjoittivat. Harrastajat koodasivat emulaattoriohjelmiaan ilman taloudellista korvausta, tunnesiteestä emuloimaansa laitteeseen ja aluksi purkamalla osiin emulointia laitteita ymmärtääkseen niiden toimintaperiaatteita (eng. "reverse engineering".)

Teknologian kehittyessä ikäkuilu emuloitavan laitteen ja emulaattorin välillä hävisi lähestulkoon olemattomiin; konsolit päätyivät emuloinnin kohteeksi vielä elinkaarensa aikana. Tällöin emulointi alkoi saada ilmiönä problemaattisia, ideologisesti latautuneempia yhteiskunnallisia piirteitä ja sitä kautta herättää julkista keskustelua. Tällainen keskustelu käynnisti parhaillaankin aktiivisen prosessin, jossa yhteiskunta koettaa sopeutua uuteen ilmiöön ja saada sen hallintaan; pelintekijät miettivät keinoja piratismiin kitkemiseksi ja emulaatioteknologian kääntämiseksi voimavaraksi itselleen ja museot pohtivat, miten videopelejä kuuluisi laittaa esille eivätkä kaikki allekirjoita olettamusta, että videopelejä todella pitäisi ripustaa tunnustetumman vanhemman kulttuuriperintöaineksen viereen samanarvoistavasti.

Spenneman tuo esille artikkelissa *Of great apes and robots: Considering the future(s) of cultural heritage*, Inayatullahin terminologiasta tutun näkemyksen; suurin osa historialliseen arkistointityöhön omistautuneista eksperteistä on *"tulevaisuuden välttelijöitä"* (eng. "future avoiders.") Spennemann esittää teorian, että arjen työpaineet ajaisivat alalla toimijoita tällaiseen mentaliteettiin; työelämä suosii tarkkamääreistä, kiteytynyttä lähestymistapaa ja kiireen keskellä pysähtyminen miettimään on harvinaista ylellisyyttä. Spennemann toteaa, että Inayatullahin näkemys tulevaisuuden välttelijöiden eristämisestä kulttuuriperinnön edistämisen nimissä karanteeniin ei ole järkevää tai edes mahdollista; tällaisia henkilöitä on vain liikaa. Spennemannin mielestä paras lähestymistapa on tulevaisuuden välttelijöiden hidas muokkaaminen *tulevaisuusneutraaleiksi*. Mikäli tässä ei onnistuta, seurauksena ovat valtavat kulttuuriperintöaineksen menetykset nykyisyydessä sekä tulevaisuudessa (Spennemann, 2007).

Näkisin itse, että videopelien esittäminen kulttuurituotteena on käymässä läpi juuri tätä vaihetta;

pelko arvokkaan aineksen menettämisestä on tiedostettu ja sen säilömisestä keskustellaan, mutta kulttuuriperinnöllinen asema ei ole millään lailla vakiintunut, vaikka vakiintumisen mahdollisuus jo tiedostetaan. Computerspielemuseumin johtajaa Andreas Langea haastatellut Pederson puhuu haastattelun johdannossa digitaalisesta median lukutaidosta yhtenä museon tehtävistä. Museon nettisivuilla puhutaan myös ”mediakielitaidon” (eng. ”media competency”) levittämisestä. Näen itse, että juuri tällainen työ edustaa Spennemannin esitystä tulevaisuuden välttelijöiden muokkamisesta tulevaisuusneutraaleiksi.

3. VIDEOPELI MUSEOESINEENÄ

3.1 Kokemuksen toistamisen ongelma

Kuinka videopeli sitten tulisi sijoittaa museoympäristössä? Ludologi Aarseth toteaa: Pelit ovat yhtä aikaa esine ja prosessi; niitä ei voida lukea kuin tekstejä tai kuunnella kuin musiikkia, niitä täytyy pelata (Barwick, Dearnley ja Muir, 2011). - Vuorovaikutus on siis pelille luontainen olotila. Digitaalisista esineistä videopelit ovat erityisen problemaattisia juuri vuorovaikutukseen perustuvan luonteensa vuoksi. Andreas Lange Computerspielemuseumista sanoo: ” Videopelit ovat digitaalisen median arkistointimuodoista vaikein, koska ne täytyy säilöä interaktiivisessa tilassa” (Pederson, 2010). Lisäksi digitaalisuus on luonteeltaan hyvin erilaista kuin analogisuus. Digitaalista esinettä ei voi luoda suoraan käsin tai operoida sitä ilman yhtä tai useampia teknologisia ”kerroksia” (Anderson, Delve ja Powell, 2012).

Barwick, Dearnley ja Muir muistuttavat Deeganin ja Tannerin määritelmästä säilyttämiselle jatkuvana prosessina luoda ja ylläpitää parasta mahdollista ympäristöä esineen säilyttämiselle ja/tai käytölle sen vahinkojen tai rappeutumisen estämiseksi, jotta voitaisiin taata esineelle niin pitkä elinikä kuin on mahdollista. Videopelin kaltaiselle esineelle tämä luo uudenlaista problematiikkaa; Videopeli jakautuu esineenä ei-fyysiseen ohjelmaan ja fyysiseen laitteeseen, joka peliä pyörittää. Toistuuko pelikokemus samanlaisena pelkän digitaalisen ohjelman säilönnän kautta? Pitäisikö emulointia koskevaa lakia muokata niin, että museot saisivat erivapaudet kulttuuriperinnöllisissä projekteissa? Mitä tehdä, kun peliä pyörittävä vanha laite on rikkoutunut eikä korjaus enää ole mahdollista, onko pelikokemus kadotettu pysyvästi? Entä onko vanha rikkiäinenkin pelilaitte kulttuuriperinnöllisesti arvokas ja ansaitseeko se silti paikkansa museon kokoelmissa? Nämä ovat kaikki polttavia kysymyksiä, joista pelitutkimuksessa kirjoitetaan paljon.

Monet autenttisen pelikokemuksen tallentamiseen tähtäävät instituutiot näkevät yhtenä osateki-

jänä ongelman ratkaisuun pelitilanteen videomuotoisen tallentamisen. Tällöin pelaavaa ihmistä kuvattaisiin erityistä huomiota kiinnittäen tämän reaktioihin pelin esittäessä ärsykkeen. Tällainen lähestymistapa kokemustilanteen musoimiseen on melko uusi, mutta tällä hetkellä suosittu. Monet museot ovatkin jo käynnistäneet tai suunnittelevat pian käynnistävänsä tällaisen tallennusprojektin.

3.2 Videopelien säilönnästä ja sen nykytilasta

Videopelejä niiden digitaalisessa muodossa katsotaan olleen jotakuinkin kaksi ja puoli vuosikymmentä. Akateeminen kiinnostus niihin on vähitellen kasvanut ja jotkin säilytykseen erikoistuneet instituutiot kuten yliopistot ovatkin jo reagoineet. Laajat tutkimuskäyttöön soveltuvat kokoelmat ovat tosin vielä harvinaisia ja tutkijat joutuvat työssään usein yhä luottamaan omiin henkilökohtaisiin kokoelmiinsa. Kulttuuriperinnön säilyttämiseen erikoistuneet instituutiot taas ovat kokeneet digitaalisten videopelien säilyttämisen yliopistoja problemaattisemmaksi, sillä digitaaliseen esineeseen ei voi suhtautua kuten analogiseen, eikä sen säilönnässä soveltaa samoja periaatteita. On myös epäselvää, miten videopelejä kuuluisi kategorioida, ja osa näkeekin videopelit omana mediaan, osa taas esimerkiksi elokuvataiteen seuraavana evoluutioaskeleena. Näin ollen videopelien arkistointi instituutioissa on luokittelultaan toistaiseksi vakiintumatonta ja hajanaista ja videopelejä arkistoidaankin sekä omana kokonaisuutenaan, että lisälaajennuksena toiseen mediaan. (Barwick, Dearnley ja Muir, 2011).

Yhdysvalloissa Stanfordin yliopistossa sijaitsee historiallisesti ensimmäinen kirjastomainen kokoelma digitaalisia pelejä Yhdysvalloissa. Myös Centre of American history Texasin yliopistossa sekä Illinoisin yliopisto omistavat tällaisia kokoelmia. Japanissa taas sijaitsee Ritsumeikan yliopistossa professori H. Koichin aloittama Game Archive Project. Tunnettuja yleisölle avoimia pelkästään videopeleille omistettuja museoita ovat Berliinissä sijaitseva Computerspielemuseum sekä Iso-Britanniassa sijaitseva National Media Museum.

3.3 Computerspielemuseum tiennäyttäjänä

Berliinin videopelimuseo on vanhin pelkästään videopeleille ja pelikulttuurille omistettu museo. Yksi museon listatuista tavoitteista on ollut tietoisuuden lisääminen videopeleistä median ja ennakkuulojen poistaminen mediaa kohtaan. Museon johtaja Andreas Lange on omalla persoonallaan ollut vahvasti tukemassa museohanketta. (Barwick, Dearnley ja Muir, 2011). Lange on itse taustaltaan akateemisesti koulutettu uskontotieteilijä ja hän on ennen museotehtäviin siirtymis-

tään kirjoittanut pro gradu-tutkielmansa käsitellen videopelejä moderneina myytteinä. Lange itse arvelee olleensa ensimmäinen akateemikko, joka on kohdellut pelejä kulttuuriperinnöllisinä esineinä. (Pederson, 2010).

Computerspielemuseumin asema Saksassa on ainutlaatuinen. Saksan valtio on ottanut tulevaisuusmyönteisen suhtautumisen peleihin kulttuuriperintönä ja käynnistänyt globaalilla mittakaavalla verraten innovatiivisia ja suurikokoisia hankkeita suojellakseen pelejä kulttuuriperintönä. Berliini toisaalta on ylipäätään tunnettu kaupunkina vapaamielisestä ilmapiiristään, jonka itsekin kokeneena en pidä mitenkään yllättävänä, että Computerspielemuseum sijaitsee juuri tässä kaupungissa. Museota rahoittaa valtion kautta Nuoriso- ja sosiaalityön edistämisen jaosto. Tästä voidaan mielestäni päätellä hieman, miten saksalaiset itse näkevät museon tulevaisuuden perintönä, *nuorten perintönä*, ja miten he ehkä itse sijoittavat sen epästandardoituneen luokittelun osaksi omaa järjestelmäänsä.

Museon sisätilojen on suunnitelmasta voi myös havainnoida, kuinka videopeliä on formaattina sopeutettu museoympäristöön; näyttelyiden jo ollessa suljettuja, heijastetaan museon ikkunoihin interaktiivisia valoja, joilla ohikulkijat voivat fyysisesti elehtien pelata pieniä interaktiivisia peliteoksia.

3. LOPPUSANAT

Computerspielemuseumin kaltaisten paikkojen ansiosta akateeminen tietoisuus videopeleistä ja ymmärrys niiden sisäisestä logiikasta on lisääntynyt. Digitaalisen ja erityisesti digitaalisen ja interaktiivisen menneisyyden säilyttämisen hankaluus on yhä osittain vaiettu, mutta ainakin tiedostettu ongelma. Videopelien perinnön säilömistä tuleville sukupolville vaikeuttaa myös teknologisesta kehityksestä jälkeenjäänyt lainsäädäntö, joka suojaa tekijänoikeuksia kulttuuriperinnön säilöntätöön kustannuksella.

Vaikka menneisyyden positiivinen retrospektiivinen arvouttaminen on monille kulttuuriperinnön aineksille nykyään itsestäänselvyys, videopelien kohdalla tämä asetelma ei ole vielä vakautunut. Näen kuitenkin, että videopelit seuraisivat pian samoja jalanjälkiä kuin analoginen vanhempi kulttuuriperinnöksi jo luokiteltu aines ja niin videopelien asema kulttuuriartefakteina kuin julkisten instituutioiden rooli niiden suojelijoina yksittäisten ihmisten sijaan vakiintuisi.

LÄHTEET

- Anderson, David & Delve, Janet & Powell, Vaughan
2012 The Changing Face of the History of Computing: The Role of Emulation in Protecting Our Digital Heritage. Reflections on the History of Computing: Preserving Memories and Sharing Stories. Arthur Tatnall (ed.) *Reflections on the History of Computing: Preserving Memories and Sharing Stories*. Springer. 362-384.
- Barwick, Joanna & Dearnley, James & Muir, Adrienne
2011 Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation. *Games and Culture* 6 (4)
- Carma, John & Sørensen, Marie
2009 Heritage studies: An outline - Heritage Studies: Methods and Approaches. Marie Sørensen, John Carman (ed.) *Heritage Studies: Methods and Approaches*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge. 11-28.
- Computerspielemuseum
2014 World's First Computer Game Museum.
http://www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm. Luettu 14.2.2014.
- Kuutma, Kristin
2009 Cultural heritage: An introduction to entanglements of knowledge, politics and property. *Journal of Ethnology and Folkloristics* 3 (2)
- Libby, S. Jeffrey
2003 The Best Games in Life Are Free?: Videogame Emulation in a Copyrighted World. Suffolk: Suffolk University.
- Pederson, Claudia
2010 The Museology of Computer Games – An interview with the curator of the Computerspiele Museum, Andreas Lange, and art historian and archivist Dr. Winfried Bergmeyer, Berlin. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 2010; 4 (1). 87-100.
- Spennemann, Dirk H.R.
2007 Of great apes and robots: Considering the future(s) of cultural heritage. Albury, Australia: Elsevier.
- Wikipedia
2014 Emulator. <http://en.wikipedia.org/wiki/Emulator>. Luettu 14.2.2014
- Wikipedia
2014 Johan Huizinga. http://fi.wikipedia.org/wiki/Johan_Huizinga. Luettu 14.2.2014.

