

# **Muovin kytkennät museossa**

## **Uusmaterialistinen näkökulma materiaaliseen peliperintöön**

Aura Colliander  
Pro gradu -tutkielma  
Kulttuuriperinnön tutkimus  
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos  
Humanistinen tiedekunta  
Turun yliopisto  
Huhtikuu 2020

*Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.*

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/ Humanistinen tiedekunta

COLLIANDER, AURA: Muovin kytkennät museossa. Uusmaterialistinen näkökulma materiaaliseen peliperintöön.

Pro gradu -tutkielma 74 s.

Kulttuuriperinnön tutkimus

Huhtikuu 2020

-----

Tässä uusmaterialistista teoriaa ja kriittistä kulttuuriperintöä yhdistävässä tutkimuksessa kartoitan muovin museaalista ongelmallisuutta. Tapausesimerkkinä on Suomen pelimuseo, ja aineistoni pohjautuu kahtena kenttäpäivänä museon tiloissa ajelehtimisen metodia soveltaen tekemääni haastattelemiseen ja havainnointiin.

Tutkimuksessani hyödynnän kokeilevalla otteella kahta uusmaterialistista konseptia, sommitelmaa ja intra-aktiota. Nämä käsitteet toimivat analyysini työkaluina, joiden avulla tarkastelen muovin museaaliseen ongelmallisuuteen osallistuvia asioita. Tutkimukseni tapahtuu moniaineksisisä, monitasoisissa, limittäisissä, risteävissä ja kietoutuneissa eli yhdessä muotoutuvissa sommitelmissa. Analyysini tuloksena on perintösommitelma, jonka sisällä tarkastelen pelitapahtuman, pelikulttuurin ja pitkäaikais säilyttämisen toisiinsa kietoutuvina ja intra-aktioivia sommitelmia.

Tutkimuksessani tulen siihen tulokseen, ettei muovi ole museossa ongelma ainoastaan kemiallisesta ja fyysisestä hajoamisestaan johtuen, vaan sen pitkäaikaiseen säilyttämiseen kytkeytyvät kestävän kulttuuriperinnön kysymykset. Ehdotan muovin säilyttämiseen suunnitelmallisuutta, joka perustuu muovisen esineen elinkaaren määrittämiseen museossa. Osa muovisista esineistä voidaan päättää säilyttää lyhytaikaisesti, osa keskipitkälle ajalle ja vain osa pitkäaikaisesti.

Käyttämäni uudenlainen metodologia osoittautui toimivaksi työkaluksi mikro-, meso- ja makrotasoilla tapahtuvan tutkimuksen tekemiseen. Käyttämäni konseptit ovat erityisen hyödyllisiä kulttuuriperinnön tutkimuksessa, jossa tarkasteltavien ilmiöiden intra-aktiot voivat tapahtua molekyyli- ja maailmanlaajuisen tason välillä, ja joihin inhimilliset ja ei-inhimilliset elementit ovat erottamattomasti kietoutuneet.

Asiasanat:

intra-aktio, kriittinen kulttuuriperinnön tutkimus, kulttuuriperinnön kestävyys, muovi, pelimuseo, perintösommitelma, sommitelma, uusmaterialismi

# Sisällysluettelo

<b>1. JOHDANTO</b>	<b>1</b>
1.1. TUTKIMUKSEN AIHE JA TUTKIMUSONGELMA	1
1.2. TEOREETTINEN VIITEKEHYS JA KESKEISET KÄSITTEET	2
1.3. TUTKIMUSSOMMITELMA	5
1.3.1. MINÄ	6
1.3.2. TUTKIMUSKOHDDE	7
1.3.3. TUTKIMUKSEN TAVOITTEET JA TULOKSET	8
1.4. AINEISTO JA METODI	9
1.5. AIKAISEMPI TUTKIMUS	15
1.6. TUTKIELMAN RAKENNE	17
<b>2. MUOVIN TULEMINEN JA OLEMINEN PELIMUSEOSSA</b>	<b>19</b>
2.1. MUOVI	20
2.2. MUSEO	22
2.3. SUOMEN PELIMUSEO	25
2.4. ESINEEKSI TULEMINEN SUOMEN PELIMUSEOSSA	26
2.5. VARASTOSSA SÄILYTYSSOMMITELMASSA	29
2.6. MUOVIVARASTOSSA	31
2.7. MUOVI OSANA ERILAISIA SOMMITELMIA NÄYTTELYSSÄ	33
2.8. PELIPERINNÖN MATERIAALISUUS JA SEN ESITTÄMINEN	37
<b>3. MUOVIN MUSEAALINEN PERINTÖSOMMITELMA</b>	<b>40</b>
3.1. PELITAPAHTUMA	41
3.1.1. PLAYMASTERIN MUOVIOSAT	43
3.1.2. MUOVI YHTYMÄKOHTANA	45
3.1.3. KYBORGISUUS	47
3.2. PELIKULTTUURI	48
3.2.1. SUUNNITELTU VANHENEMINEN	49
3.2.2. MATERIAALISUUDEN KORVATTAVUUS	51
3.2.3. MUUTOKSET	53
3.3. PITKÄAIKAISSÄILYTYS	56
3.3.1. AINEELLISEN JA AINEETTOMAN KIETOUTUNEISUUS	57
3.3.2. PELIPERINNÖN KESTÄVYYS	58
3.3.3. ELÄVÄÄ VAI KUOLLUTTA PERINTÖÄ?	60
<b>4. LOPPULUKU</b>	<b>62</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>69</b>

## **LISTA KUVISTA JA TAULUKOISTA**

Taulukko 1. Kenttäpäivien tapahtumat (s. 12).

Kuva 1. Kenttäpäivien tapahtumien ainekset (s.13). Aura Colliander.

Kuva 2. Materiaalisen peliperinnön museaalinen perintösommitelma (s.18). Aura Colliander.

Kuva 3. Kuvakaappaus Suomen pelimuseon Facebook -statuspäivityksestä (s. 28).

Kuva 4. Lyyhistynyt Lumikki -figuuri (s. 30) Aura Colliander.

Kuva 5. Pelikonsoleita pelimuseon näyttelyn seinällä (s. 35). Aura Colliander.

Kuva 6. Pelattavia pelikonsoleita (s. 36). Aura Colliander.

Kuva 7. Kaksi näyttelyrakenteeseen upotettua pelilaitetta (s. 37). Aura Colliander.

Kuva 8. Hugo -peli (s. 38). Aura Colliander.

Kuva 9. Vuoteen 1980 sijoittuva teemahuone (s.39). Aura Colliander.

Kuva 10. Pelitapahtuman sommitelman kytkeytyminen perintösommitelmaan (s. 42). Aura Colliander.

Kuva 11. Playmaster -laite, sen ohjaimet ja säätimet (s. 43). Aura Colliander.

Kuva 12. Playmaster -ohjain pelaajan kädessä (s. 44). Aura Colliander.

Kuva 13. Pelikulttuurin sommitelman kytkeytyminen perintösommitelmaan (s. 49). Aura Colliander.

Kuva 14. Vectrex -konsoli ja pc:lle emuloitu peli (s. 52). Aura Colliander.

Kuva 15. Hugo -pelin ohjaimena toimiva lankapuhelin (s. 54). Aura Colliander.

Kuva 16. Pitkäaikaissäilyttämisen sommitelman kytkeytyminen perintösommitelmaan (s. 57). Aura Colliander.

Kuva 17. Materiaalisen peliperinnön perintösommitelma (s. 64). Aura Colliander.

# 1. JOHDANTO

## 1.1. Tutkimuksen aihe ja tutkimusongelma

Nykyisissä dystopioissa muovi osallistuu ekosysteemeihin häirikkönä, joka säilyy vuosisatojen ajan <sup>1</sup>. Meret, rannat ja maat täyttyvät muoviroskasta etenkin kehittyvissä maissa, joissa roskien kierrätys on puutteellista. Merten muoviongelmaan liittyvät myös mikromuovit, jotka kulkeutuvat koko ravintoketjun läpi ihmisiin saakka. Maailmanlaajuisesti muovien ongelmallisuus kiteytyy siihen, että se säilyy ekosysteemeissä ja ravintoketjuissa. Kulttuuriperinnön näkökulmasta muoviin liittyvä ongelma on päinvastainen. Muovin elinkaari on lyhyt, eikä se säily tarkoituksenmukaisena esineenä kuten esimerkiksi puu tai kivi. Ympäristön kannalta ongelmallista on siis muovin hajomattomuus ja museoiden kannalta ongelmallista on muovin hajoavuus.

Muovinen esinekulttuuri on vielä verrattain nuorta, mutta museoiden ja konservoinnin näkökulmasta muovin hajoaminen on melko yleisesti tunnistettu ongelmalliseksi. Tässä tutkielmassa muovin ongelmallisuus ei kuitenkaan liity vain sen hajoamiseen – ilmiöön, jonka museossa työskentelevät henkilöt saattavat kohdata työssään. Kyse on kulttuuriperinnön ongelmallisuuden vyyhdistä, joka on sidoksissa materiaan, paikkaan ja aikaan, ja joka kytkeytyy kulttuuriperinnön tutkimuksen laajempaan problematiikkaan.

Muovisesta kulttuuriperinnöstä ei juurikaan vielä puhuta. Muoviin liittyy runsaasti negatiivisia mielleyhtymiä, ja muovisen kulttuuriperinnön voi nähdä Kansallismuseon amanuenssi FL Anna-Mari Immosen mukaan negatiivisena kulttuuriperintönä <sup>2</sup>. Muovista valmistettuja kokoelmaesineitä on luultavasti jokaisessa suomalaisessa museossa, ja muovia täynnä on koko se arjen konstruktio, jota elämme ja kulutamme päivittäin, ja josta museot noukkivat verkkaiseen tahtiin esineitä osaksi kokoelmiaan.

Työskentely konservaattorina museoissa on johtanut minut pohtimaan sitä, miten muovimateriaali kytkeytyy muovista valmistetun esineen tallentamiseen, säilyttämiseen ja pitkäaikaiseen säilymiseen ollessaan osana museon kokoelmaa. Tämä

---

<sup>1</sup> Ks. esim. Turner, Arnold & Williams 2020.

<sup>2</sup> Immonen 2019.

tutkielma on tapaustutkimus Suomen pelimuseosta. Tarkastelen muovia peliperinnön materiaalisuutena. Muovi on yksi merkittävä peliperinnön valmistusmateriaali, ja tämän takia muovin säilyminen kytkeytyy peliperinnön säilymiseen.

Kartoitan tutkielmassani muovin säilyvyyteen liittyvää ongelmallisuutta museokontekstissa Suomen pelimuseon esimerkkitapauksen kautta. Analyysini perustuu uusmaterialistisiin teorioihin, ja rakentuu *sommitelman* ja *intra-aktion* käsitteiden ympärille. Sommitelman konseptia käytän huomioidakseni tutkimuskohteeseeni osallistuvat moniaikaiset tekijät, kuten museon toimintaympäristön ja -mallit, muovin kemialliset ominaisuudet sekä muoviesineisiin liittyvät tapahtumat. Intra-aktiolla kuvaan asioiden suhteita. Sen sijaan, että kartoittaisin erillisten yksiköiden ja toimijoiden välistä vuorovaikutusta, käsittelen näitä yksiköitä osana samaa prosessia eli sommitelmaa, jossa ne keskenään muotoutuvat ja muovaavat toisiaan.

Tutkimuskysymykseni on: *Kuinka materiaallinen peliperintö intra-aktioi museaalisessa perintösommitelmassa?* Vastaan tutkimuskysymykseeni analysoimalla peliperinnön museaalista perintösommitelmaa intra-aktion konseptin avulla. Avaan analyysilläni sitä kietoutunutta, monitasoista ja moniulotteista perintösommitelmaa, jonka riitasointuisessa olomuodossa muovi osallistuu peliperinnön muuttumiseen ja museaalinen peliperintö osallistuu muovin muuttumiseen. Hajoava muovi tulee ongelmalliseksi museokontekstissa, jossa museot pyrkivät säilyttämään aineellista kulttuuriperintöä tulevaisuuden sukupolville, ja tämän kulttuuriperinnön muuttuminen koetaan vältettäväksi ilmiöksi.

## **1.2. Teorettinen viitekehys ja keskeiset käsitteet**

Tutkimukseni yhdistää uusmaterialistista teoriaa kriittiseen kulttuuriperinnön tutkimukseen. Esittelen tässä luvussa tutkimuksen keskeisiä teoreettisia käsitteitä. Uusmaterialismi on yksi tutkimushaara posthumanistisessa<sup>3</sup> tutkimuksessa, joka pyrkii irtautumaan perinteisen humanismin ihmiskeskeisyydestä. Humanistiset tutkimusmenetelmät eivät ulotu tutkimaan materiaalia ilman siihen liittyvää inhimillistä kokemusta ja

---

<sup>3</sup> Ks. lisää Coole & Frost 2010; Dolphijn & van der Tuin 2012; Ulmer 2017, 3, 12.

merkitystenantoa. Posthumanismissa ihminen ei ole ei-inhimillisiä olemassaolon muotoja arvokkaampi, vaan osa monimutkaisia prosesseja, joissa inhimillinen ja ei-inhimillinen ovat kietoutuneet yhteen.<sup>4</sup> Ihmisen, eläimen ja koneen välisiä rajoja häivytetään, ja ihmisen subjektiivisuus kyseenalaistetaan. Posthumanistinen ja uusmaterialistinen tutkimus nostaa huomionarvoisiksi ihmisen lisäksi materiaalisuuden, kasvit, eläimet ja mineraalit.<sup>5</sup>

Nick J. Fox ja Pam Alldred ehdottavat uusmaterialistisen tutkimuksen tekemistä *sommitelman* käsitteen ympärille. Filosofit Gilles Deleuzea lainaten he toteavat, että kun analysoinnin kohteeksi otetaan ihmistoimijoiden sijaan sommitelma, muuttuu myös huomion kohde: sen sijaan että tutkittaisiin mitä kehot, asiat tai instituutiot ovat, huomioidaan kehojen tai kehoryhmien kapasiteetti vuorovaikuttaa, tuntee ja haluaa. Sommitelmassa keskeistä on se, että toimijuus laajenee ihmistoimijoilta sommitelmaan.<sup>6</sup> Sommitelman käsitteen kautta voin käsitellä toimijuutta, joka ulottuu ihmistoimijoiden lisäksi ei-inhimillisiin asioihin, kuten museossa oleviin esineisiin.

Olen valinnut *sommitelman* käännökseen käytön joidenkin muiden mahdollisten suomennosten sijaan. Näiden suomennosten taustalla on Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin ranskankielinen käsite *agencement*, joka yleensä käännetään englanniksi *assemblage*<sup>7</sup>. Eräs suomennettu versio tästä on Tiina Männistö-Funkin ehdottama *rykelmä*<sup>8</sup>. Tässä käsitteessä korostuu sattumanvaraisuus ja järjestelemätön olemus. Olen kuitenkin tässä tutkielmassa päättänyt käyttämään sommitelman käsitettä. Rykelmän käsite kuvaa tutkimukseni kohteena olevaa muovin museaalista ongelmallisuutta. Sommitelma puolestaan kuvaa muovin museaalisen ongelmallisuuden – eli rykelmän – representaatiota tai järjestäytymistä tutkimuksen muotoon. Sommitelma ei kata kaikkia rykelmässä yhteen kietoutuneita prosesseja, vaan siinä näkyvät ainoastaan minun tarkasteluuni valitsemani prosessit. Tuottamani sommitelma tulee tässä tutkielmassa olevalle.

---

<sup>4</sup> Lummaa & Rojola 2014, 28

<sup>5</sup> Barad 2007; Haraway 1991; Nayar 2014.

<sup>6</sup> Fox & Alldred 2015, 402; Lorimer 2013; Waterton & Dittmer 2014, 126–127.

<sup>7</sup> Englanninkielisen käännökseen haasteista ks. DeLanda 2016, 1; Phillips 2006.

<sup>8</sup> Männistö-Funk 2016.



Museot ja niiden kokoelmat ovat kävijöitä varten, ja toimintaa pyörittää joukko museon työntekijöitä. Tutkimuksessani ihminen ei kuitenkaan ole keskiössä, vaan osallistuja sommitelmassa, johon liittyy sekä inhimillisiä että ei-inhimillisiä toimijoita. Muovimateriaali on yksi huomionarvoinen toimija prosessissa, jossa muoveja tallennetaan ja säilytetään museokontekstissa. Muovimateriaali osallistuu siihen, minkälaista muovista valmistettua kulttuuriperintöä museoihin päätetään tallentaa, sekä millä tavalla muovista valmistettu esine osallistuu museossa erilaisiin sattumiin ja tapahtumiin.

Kriittisen kulttuuriperinnön tutkimuksen professorin Rodney Harrisonin mukaan kriittisen kulttuuriperinnön tutkimuksen keskiöön kuuluu kulttuuriperinnön havainnoiminen, ymmärtäminen ja sen toimintamallien ja vaikutusten selittäminen. Tutkimukseni kohteena on *materiaalinen peliperintö*, jota käsittelem Harrisonin ehdottamalla tavalla. En jäsentele tarkemmin sitä, mitä materiaalinen peliperintö on, vaan tapoja, jolla se osallistuu sommitelmiin<sup>9</sup>. *Materiaalisella* viittaa peliperinnön muovisiin osiin.

Harrison ehdottaa deleuzelaisen sommitelman käsitteen käyttämistä kartoittamaan heterogeenisistä elementeistä muotoutuvaa kulttuuriperintöä<sup>10</sup>. Harrisonin ehdotuksen mukaisesti tarkastelen materiaalisen peliperinnön muovia *perintösommitelman* käsitettä käyttäen. Esimerkiksi museon kontekstissa tämä voi tarkoittaa esineiden, ihmisten, paikkojen, toimintamallien, puheiden ja byrokraattisten apparaattien kytkentöjä ja toimijuuksia<sup>11</sup>. Lisäksi Harrisonin mukaan kulttuuriperinnön tutkimuksen pitäisi keskittyä kulttuuriperinnön eri muotojen konservointi- ja säilytystoimintatapojen välisiin suhteisiin, ja siihen, kuinka nämä vaikuttavat toisiinsa.<sup>12</sup> Laajennan konservointi- ja säilytystoimintatapojen suhteiden ja vaikutusten analyysia yhteismuotoutumiseen eli *intra-aktioon*. Vien siis pidemmälle Harrisonin ajatuksen, jonka mukaan kaikki oleminen on vuorovaikutteista, ja kaikki toimijat muodostuvat samanaikaisesti muiden toimijoiden kanssa<sup>13</sup>. Tutkielmassani luovun kausaalisuhteiden ja vuorovaikutuksen tutkimisesta, ja sovellan feministisen tieteenfilosofin ja kvanttifyysikon Karen Baradin käsitettä *intra-aktio (intra-action)*. Barad esittää tätä uudissanaa vuorovaikuttamisen (*interaction*) käsitteen vaihtoehdoksi. Intra-aktiossa keskeistä on, että keskenään

---

<sup>9</sup> St. Pierre 2013b, 652–653.

<sup>10</sup> Harrison 2013, 32–35; Harrison 2018, 1376–1377.

<sup>11</sup> Harrison 2013, 7.

<sup>12</sup> Harrison 2013, 4.

<sup>13</sup> Harrison 2013, 218.

vuorovaikuttavien yksikköjen sijaan kyseenalaistan näiden yksiköiden olemuksellinen erillisyyden toisistaan.<sup>14</sup> Käsite on käännetty suomeksi esimerkiksi yhteismuotoutumisenä<sup>15</sup>. Käytän kuitenkin intra-aktion käsitettä, sillä siinä on mukana alkuperäisessä käsitteessä oleva toiminta, *action*, ja lisäksi intra-aktiota on kieliopillisesti joustavampi taivuttaa tekstissä kuin yhteismuotoutumista<sup>16</sup>.

Viittaan tutkielmassani *säilyttämisellä* kulttuuriperinnön siirtymiseen tulevaisuuteen osana prosessia, johon osallistuvat sekä museon henkilökunta, toimintamallit että muoviset esineet. Toisaalta käytän säilyttämisen käsitettä säilytyssovitelmasta, jossa museoesine on säilyttävien toimien kohteena erityisesti museon varastossa ollessaan.

### 1.3. Tutkimussommitelma

Fox ja Alldred ovat käyttäneet *tutkimussommitelman* käsitettä kuvaamaan niitä prosesseja, jotka tutkimuksessa tuottavat tietoa tapahtumista. Heidän mukaansa uusmateriaalisen näkökulman hyödyntäminen tutkimuksen tekemisessä kyseenalaistaa ihmisen kyvyn tuottaa tutkimustietoa. Perinteisesti tutkimuksen tekemistä on tarkasteltu tutkijan näkökulmasta, jossa tämä pyrkii askel askeleelta järjestelemään 'aineistonsa', ja sitä kautta 'ymmärtämään' maailmaa. Tutkimuksen tekeminen perustuu tutkija järkeen ja logiikkaan sekä tieteelliseen menetelmään.<sup>17</sup> Karen Baradin mukaan tutkija ei voi sijaita sen maailman ulkopuolella, jota tutkii<sup>18</sup>. Niinpä en väitä tekeväni tätä tutkimusta *objektiivisesti eli ulkopuolisen näkökulmasta*, vaan *objektiivisesti eli vastuullisesti*, kuten Barad on esittänyt<sup>19</sup>. Vastuullisuuteeni kuuluu tutkimussommitelmani esittely. Tämän sommitelman kautta teen näkyväksi tutkimukseeni osallistuvat asiat ja niiden keskinäisen kietoutuneisuuden.

---

<sup>14</sup> Barad 2007.

<sup>15</sup> Irni, Meskus & Oikkonen 2014, 437.

<sup>16</sup> Intra-aktion käsitteen suomentamisesta ks. Irni, Meskus & Oikkonen 2014, 436–439.

<sup>17</sup> Fox & Alldred 2015, 403–406.

<sup>18</sup> Barad 2003, 828; Barad 2007, 90–91, 178.

<sup>19</sup> Dolphijn & van der Tuin 2012, 56–57.

Tutkimukseni koostuu mm. näistä neljästä osasta: *minä, tutkimuskohde, tutkimukseni tavoitteet ja tulokset* sekä *aineisto*. Nämä ovat kietoutuneet ja muotoutuneet yhdessä, ja tässä prosessissa tämä tutkielma on tullut olevaksi.<sup>20</sup> Esittelen aineistoni luvussa 1.4., ja seuraavaksi tuon tarkemmin esille muut mainitsemani tutkimussommitelman osat.

### 1.3.1. Minä

Baradin mukaan “...the ‘knower’ does not stand in a relation of absolute externality to the natural world being investigated—there is no such exterior observational point”<sup>21</sup>. Minun roolini tutkimuksessani ei ole ulkopuolelta katsojan. Sen sijaan minulla on tutkimuksessa monta roolia: toimin mm. tietolähteenä, kokemusasiantuntijana, aineiston kerääjänä ja sen ajattelijana, tutkimuskohteen tunnistajana ja sanoittajana, faktojen kerääjänä, ja kaiken tämän yhdistelijänä. Kirjalliseen muotoon taipunut tutkielmani toimii todisteena siitä, että olen tänä hetkenä päättänyt tehdä tällaisia ratkaisuja, sommitellut keskeisiksi näkemäni prosessit pro gradu -tutkielman muotoon.

Minä vaikutan ammatillisella historiallani sekä siihen, miten olen päättänyt tutkimaan muovin museaalista ongelmallisuutta, että tutkimuksen muotoutumiseen ja tuloksiin. Olen aikaisemmalta koulutukseltani konservattori, ja työskennellyt eri museoissa kokoelmien parissa. Konservoinnin ja museotyön aikana olen tehnyt havaintoja siitä, kuinka muovi on vaikuttanut ongelmalliselta materiaaalilta kokoelmaesineissä museotyöntekijöiden näkökulmasta. Tein konservoinnin opinnäytetyön<sup>22</sup> muovin konservointiin liittyen, ja tämä oppimisprosessi suuntasi myöhemmän museotyöskentelyni aikana ajatukseni aina silloin tällöin muoveihin. Museoilla on perinteensä esineiden tallentamiseen, säilyttämiseen ja konservointiin liittyen, mutta minulle on syntynyt se käsitys, että muoviesineet on koettu ennalta-arvaamattomina säilytettävänä, ja kokonaisia kokoelmien kokonaisuuksia on yhtäkkiä todettu tuhoutuneiksi.

---

<sup>20</sup> Vrt. Bergsdottir 2016, 136; Fox & Alldred 2015, 402, 403; MacLure 2013, 167; Schadler 2019, 218.

<sup>21</sup> Barad 2003, 828.

<sup>22</sup> Colliander, 2016.

Oma suhteeni pelikulttuuriin osallistuu tulkintaani muovin ongelmallisuudesta Suomen pelimuseon tapauksessa. On sanottu, että ymmärtääkseen pelikulttuuria, on itse pelattava. Aion toimia tämän käsityksen vastaisesti ja tutkia pelikulttuurin materiaalisuutta ilman, että minulla on juurikaan kokemusta ja tietoa niistä pelilaitteista, joita tässä tutkimuksessa käsittelen. Sen sijaan minulla on muovimateriaaliin ja materiaalisuuteen liittyvä asiantuntijuus, ja tämä museaalisen muovin näkökulma on tuore näkökulma peliperintöön liittyvässä tutkimuksessa.

Asiantuntijuuteni on osittain rakentunut intra-aktiossa tutkimuskohteenani olevan muovin museaalisen ongelmallisuuden kanssa jo ennen tämän tutkielman teon aloittamista, ja tämä prosessi jatkuu edelleen. Tämän tutkielman osalta asiantuntijuuden ja muovin museaalisen ongelmallisuuden muotoutuminen päättyvät, kun tutkielmani on valmis. Mikään muu ei kuitenkaan tule tämän tutkielman valmistuessa valmiiksi: muovin museaalinen ongelmallisuus jatkaa tulemistaan eri prosesseissa, ja minun ja tämän ongelmallisuuden tiet jatkavat risteämistään ja saavat ilmiön näyttäytymään seuraavilla kerroilla eri tavoilla, eri vaiheessa prosessia. Silloin minullakin on erilainen taustatieto tutkimuskohteeseen liittyvistä prosesseista kuin tätä tutkielmaa tehdessäni.

Jotta voisin tutkia, analysoida ja tietää näkökulmasta, jossa materiaallinen on yhtä keskeisessä osassa kuin inhimillinen, on minun täytynyt ymmärtää ja omaksua itselleni uusi tapa ajatella tutkimuskohdetta ja tutkimuksen tekemistä. Posthumanististen ja uusmaterialisten teorioiden käyttö on edellyttänyt posthumanisten ja uusmaterialisten onto-epistemologioiden sisäistämistä.

### 1.3.2. Tutkimuskohde

Muovin ongelmallisuudesta näyttäytyy tietyssä ajassa ja paikassa vain se mitä siitä voi tuossa ajassa ja paikassa näkyä, ja näyttäytyvät asiat riippuvat vastaanottajasta <sup>23</sup>. Tarkasteluni kohteena ovat Suomen pelimuseossa olevat muoviset esineet. Kuten muissa-  
kaan museoissa, ei pelimuseossa tallennuskohteena ole muovi, vaan muovista

---

<sup>23</sup> Vrt. Jackson & Mazzei 2012, 137; Schadler 2019.

valmistetut, pelikulttuuriin liittyvät esineet. Muovia sattuu olemaan lukuisissa erityyppisissä objekteissa, joita museon kokoelmiin päätyy erilaisia reittejä<sup>24</sup> pitkin.

Olen tunnistanut muovin olemisen ja tallentamisen museoihin ongelmalliseksi, sillä siihen liittyy mm. muovin kemiallisesti epävakaa rakenne, museoiden erilaiset toimintatavat, jotka joko huomioivat tai eivät huomioi muovia ongelmallisena materiaalina ja erilaiset säilytys- tai esittelyolosuhteet<sup>25</sup>. Muovi on kemialliselta rakenteeltaan hyvin erityyppinen kuin monet muut museoesineiden materiaalit. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että muovin hajoaminen on erilaista kuin mihin museoissa on perinteisesti varauduttu ja mitä on otettu huomioon esineiden säilytyksessä. Aikaisemmin hyväkuntoisen oloinen muovista valmistettu esine tai kokoelma voi nopeasti hapertua, murtua tai osoittaa muita muovin hajoamisen merkkejä<sup>26</sup>. Tutkimuksessani huomioin kemiallisten vaikutteiden lisäksi muut tekijät, jotka vaikuttavat siihen, että muovista valmistettu esine muuttuu. Kartoitan muovin ongelmallisuuden muodostumista, johon kytkeytyvät esimerkiksi esineet ja niiden materiaalit yhtä lailla kuin museoiden lakisääteiset tehtävät ja kokoelmatyötä tekevät museoammattilaiset. Sommitelmaan asetteleman prosessit ja niiden analysointi ovat vain yksi otos tutkimastani aiheesta.

### 1.3.3. Tutkimuksen tavoitteet ja tulokset

Tutkielmani tulokset syntyvät esittelemäni tutkimussommitelman intra-aktiossa, keilleen uudenlaisia metodeja kulttuuriperinnön tutkimiseen. Tutkimuskohteen valinnan ja oman roolini lisäksi tuloksiin vaikuttavat tavoitteeni tehdä museaaliseen muoviin liittyvää tutkimusta, josta on hyötyä museoille. Kartoitan tutkimuksessani muovin ongelmallisuutta, jonka eräitä puolia, kuten kemiallisen hajoamisen prosessi, on joissakin museoissa jo otettu huomioon. Museaalisesta muovista on konservoinnin näkökulmaa lukuun ottamatta toistaiseksi niukasti tutkimusta. Tutkielmassani en pyri luomaan kaiken kattavaa teoriaa muovin museaalisesta ongelmallisuudesta, vaan tavoitteenani on

---

<sup>24</sup> Näitä kuvailen tarkemmin luvussa 2.5.

<sup>25</sup> Shashoua 2012, 2–3, 7–8.

<sup>26</sup> Vrt. Shashoua 2012.

tuoda näkyviin tämän ongelmallisuuden moninaisuus ja toisaalta sitoutuminen paikkaan, aikaan ja materiaan.<sup>27</sup>

Muovin ongelmallisuus on erilaista eri museoissa. Tutkimukseni ei ole toistettavissa tai uudelleen tehtävissä validiteetin varmistamiseksi. Edes minä en voi tehdä sitä samanaikaisena uudestaan ja saada samantaisia tuloksia, sillä materiaallinen maailma on jatkuvassa liikkeessä ja intra-aktiossa muiden toimijoiden kanssa. Tutkimuksessani en pyri selittämään moniulotteista ja eri paikoissa erilaisena ja eri aikaan esiin tulevaa muovin ongelmallisuutta kokonaisvaltaisesti. Sen sijaan ehdotan tapaa, jolla muoviin tulee suhtautua pitkäaikaisesti säilytettävänä materiaalina.

#### 1.4. Aineisto ja metodi

Aineistoni on peräisin Suomen pelimuseosta. Pelimuseo valikoitui tapausesimerkikseni useasta syystä: pelimuseossa on runsaasti muoviesineitä, näissä muoviesineissä aineellinen ja aineettomuus kietoutuvat toisiinsa ja pelikulttuurin muovisuus kytkeytyy mielenkiintoisella tavalla digitaalisen pelikulttuurin säilyttämisen haasteellisuuteen. Suomen pelimuseon esittelen tarkemmin luvussa 2.3.

Aineistoni perustuu kahteen havainnointikertaan joulukuussa 2019 ja tammikuussa 2020 Suomen pelimuseon tiloissa Museokeskus Vapriikissa sekä Tampereen museoiden kokoelmakeskuksessa. Kahtena kenttäpäivänä harjoittamaani metodiin viittaan *ajelehtimisena*. Ranskankielinen ajelehtimistä tarkoittava termi *flâner*<sup>28</sup> on usein suomennettu *flaneeraukseksi*, mutta sen sijaan olen päättänyt käyttää kenttätyöskentelyleni kuvailevampaa suomennosta *ajelehtiminen*. Flaneerauksen käsitettä ovat käyttäneet kulttuuriperintökohteen tarkastelussa esimerkiksi Saphinaz-Amal Naguib ja Stein Farstadvoll. He havainnoivat urbaania maisemaa muun muassa paikan päällä liikkumalla ja valokuvaamalla.<sup>29</sup> Olemiseni ja toimintani kenttäpäivien aikana perustui

---

<sup>27</sup> Vrt. Barad 2007; Fox & Alldred 2015, 403, 409, 411.

<sup>28</sup> Kielitoimiston sanakirjan mukaan *flanööri* on ”kaupunkielämän virrassa anonyymina kuljeskeleva tarkkailija” ja *flaneeraus* puolestaan tarkoittaa ”kuljeskelua kaupungilla joutilaana tarkkailijana” (Grönros et al. 2012, 178).

<sup>29</sup> Naguib & Farstadvoll 2019.

samoihin elementteihin eli pelimuseoon liittyvissä tiloissa liikkumiseen, valokuvien ottamiseen sekä asiantuntijoiden kanssa keskusteluun.

Aineistonkeruumetodina sovelsin etnografista tutkimusta. Elina Pajun et al. mukaan ”... etnografisessa tutkimuksessa tietäminen perustuu kohtaamiseen. Kohtaaminen tarkoittaa käytännössä tutkimukseen osallistuvien havainnoimista, heidän kanssaan olemista, kuuntelemista ja puhumista.”<sup>30</sup> Posthumanistista, etnografista menetelmää ovat soveltaneet Lindsay Hamilton ja Nik Taylor etsiessään uusia ideoita ja tietoja ihmisen ja eläimen suhteesta. Heidän mukaansa etnografia soveltuu hyvin posthumanismin haaraan, jossa etsitään hybridejä, kietoutuneisuuksia tai rajoja.<sup>31</sup> Eri lajien välisten suhteiden sijaan suuntasin uuden tiedon etsintäni kenttätyön aikana ihmisen ja materiaalin intra-aktioihin.

Aineiston keruu tapahtui liikkuen museon tiloissa lähes koko ajan museon yhden tai useamman työntekijän kanssa. Saadakseni tietoa materiaalisesta maailmasta ja siihen liittyvästä toiminnasta Suomen Pelimuseossa havainnoin kenttäpäivien aikana ympäristöäni moniaistillisesti. Sovelsin ajelehtimisen aikana asiantuntijahaastattelun ja kävelyhaastattelun metodeja, mutta otin passiivisemmän roolin. Kuljeskelusta haastattelemisen sijaan on kirjoittanut espanjalainen feministinen tutkijaryhmä Precarias a la deriva. Tutkijaryhmän jäsenet kuljeskelivat ’haastateltavien’ kanssa yhdessä kaupungissa, kietokseen yhteen ”tilanteiden ja kokemusten verkkoa”. Liikkeessä tehtyyn haastatteluun yhdistyi ympäristön kollektiivinen havainnointi, joka ei pyrkinyt ”tavoittamaan kokemusta sellaisenaan ja tavanomaisena vaan tuottamaan yhtäaikaista lähestymistä ja etääntymistä, näkyväksi tekemistä ja vieraantumista, muutoksen ja kertomuksen liikkeen”.<sup>32</sup> Kysymysten esittämisen sijaan annoin kenttätyön aikana museon työntekijöiden puhua vapaasti ympärillä olevasta materiaalisesta johdattelematta heitä. He kertoivat minulle näkemistämme esineistä, tai niihin liittyvistä asioista. Havainnoin asiantuntijoiden kanssa keskustelun aikana ympäristöä ja siellä olevia materiaaleja. Materiaalin havainnoimisessa keskityin erityisesti muovikuorisiin, digitaalisiin pelilaitteisiin ja niiden osiin.

---

<sup>30</sup> Paju et al. 2014, 32.

<sup>31</sup> Hamilton & Taylor 2017, 4. Ks. myös Schadlerin (2019) sovellus uusmaterialistisesta etnografiasta.

<sup>32</sup> Precarias a la deriva 2009, 25–28.

Kenttäpäivien metodin valinnassa huomioin sen, että tutkijana olen osa aineistoni muodostumista<sup>33</sup>. St. Pierren mukaan “If being is already something entangled, then something called data cannot be separate from me, ‘out there’ for ‘me’ to ‘collect’”<sup>34</sup>. St. Pierren ajatusta (tutkija-)subjektin ja maailman kietoutumisesta on seurannut kaupungissa ajelehtimisestä kirjoittanut Noora Pyyry. Hänen mukaansa ajelehtiminen soveltuu kaupungin virtojen *kanssa* ajattelemiseen, sillä ajelehtiminen on osa kaupunkitiilan sommitelmissa tapahtuvaa jatkuvaa muovautumista<sup>35</sup>. Sovelsin tätä kaupunkitiilan tutkimisessa hyödynnettyä ajelehtimistä pelimuseon tilojen ja virtojen havainnoimiseen. Samalla olin osa havaintojeni kohteena olevien tapahtumien muodostumista.

Kenttätyöni jakautui kahdeksaan erilliseksi ajattelemaani tapahtumaan, joiden tarkemmat kuvaukset ovat alla olevassa taulukossa 1. Näihin kahdeksaan tapahtumaan viitataan aineistoni analyysissä kenttäpäiväkirjoihini viittaamisen yhteydessä. Näiden tapahtumien aikana keräsin aineistoa eri tavoin: havainnoin materiaalista ympäristöä, keskustelin museon henkilökuntaan kuuluvien henkilöiden kanssa ja otin valokuvia sekä äänitin kaksi tapahtumaa. Havainnoin materiaalia tapahtumien 1, 2, 4, 6 ja 7 aikana. Kolme muuta tapahtumaa tapahtuivat paikoissa, joissa ympärillämme ei ollut havainnoitavaa materiaalia. Materiaalin sijaan nämä keskustelut koskivat yleisellä tasolla muovia ja siihen liittyviä toimintamalleja. Tapahtumat 3 ja 8 olivat luonteeltaan muita keskusteluja vapaamuotoisempia kahvipöytäkeskusteluja. Nämä kahvipöytäkeskustelut antoivat minulle materiaaliin liittyvien tietojen sijaan yleistietoa tutkimuskohteeni kontekstista ja erityisesti siitä, kuinka keskustelukumppanini kokivat materiaaliin tai digitaalisuuteen liittyviä haasteita työssään. Näihin haasteisiin liittyviä keskusteluja en hyödyntänyt analyysissäni.

---

<sup>33</sup> Ks. tutkimussommitelma luvussa 1.3.

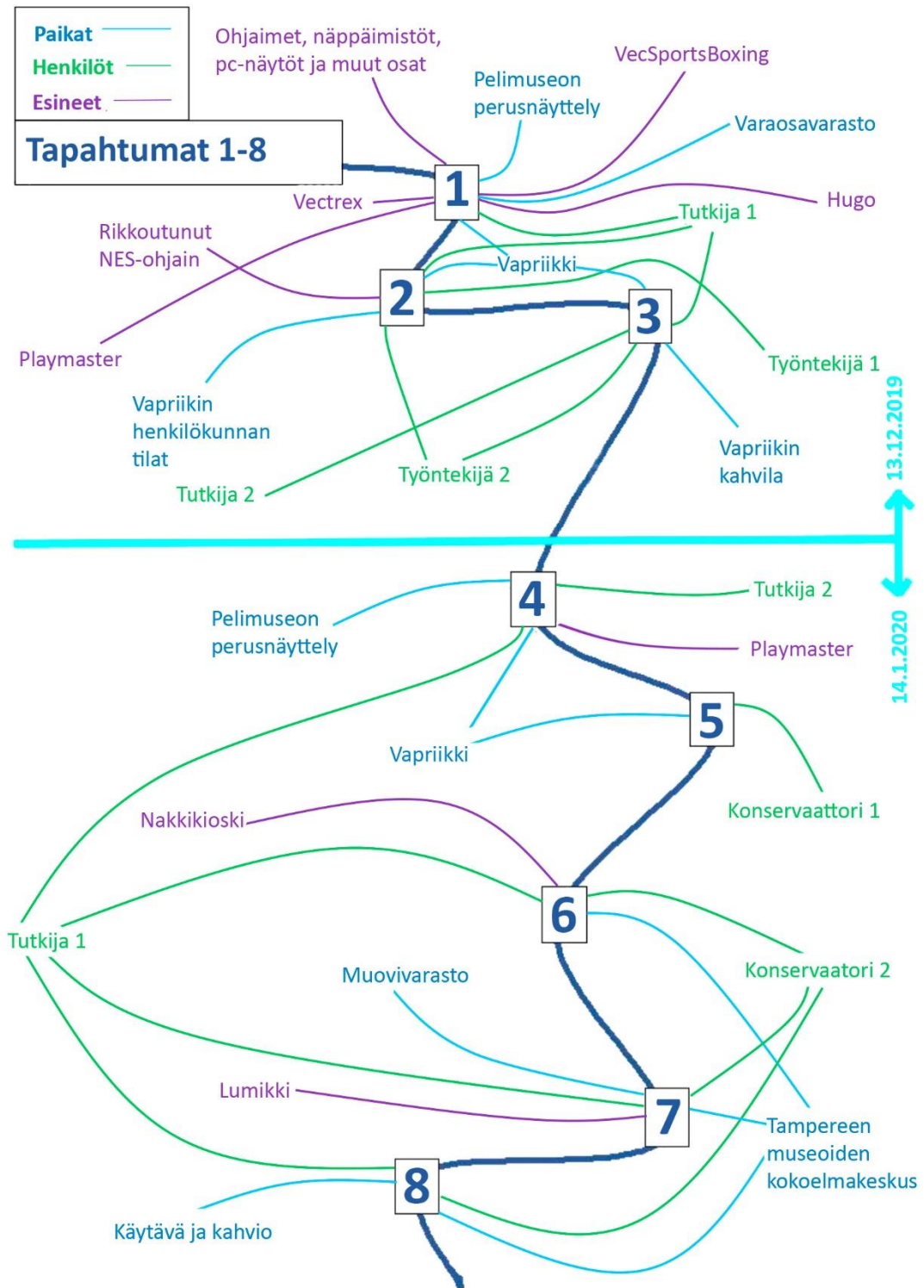
<sup>34</sup> St. Pierre 2013a, 226.

<sup>35</sup> Pyyry 2018, 318.



Taulukko 1. Kenttäpäivien tapahtumat.

<b>Tapahtuma 1</b>	Liikuin Vapriikissa sijaitsevan Suomen pelimuseon perusnäyttelyssä museon tutkijan kanssa. Hän kertoi minulle museon synnystä, näyttelyssä olevien esineiden taustoista ja esitteli erilaisia ratkaisuja pelien esittämiseen yleisölle pelimuseon perusnäyttelyssä.
<b>Tapahtuma 2</b>	Kävin museon tutkijan kanssa henkilökunnan tiloissa, jossa keskustelimme myös kahden muun kohtaamamme pelimuseon työntekijän kanssa museossa olevista muovisista esineistä. Tutkija näytti minulle NES -ohjaimia, jotka olivat aiemmin olleet perusnäyttelyssä.
<b>Tapahtuma 3</b>	Kävimme kahvilla pelimuseon kahden tutkijan sekä kolmannen työntekijän kanssa ja keskustelimme pelimuseon kokoelmiin kuuluvista muovisista esineistä. Minulle kerrottiin museon kokoelmiin vasta hankitusta Playmaster -laitteesta.
<b>Tapahtuma 4</b>	Pelimuseon kaksi tutkijaa kertoivat minulle Playmaster -laitteen vaiheista. Laite oli tuotu minua varten pelimuseon perusnäyttelyn tiloihin, ja pelasin sillä museon tutkijan kanssa.
<b>Tapahtuma 5</b>	Keskustelin lyhyesti Tampereen museoiden konservaattorin kanssa Vapriikin henkilökunnan tiloissa. Hän kuvaili minulle pelimuseon kokoelmien muovisia esinetyyppejä ja niihin liittyvää työnkuvaansa.
<b>Tapahtuma 6</b>	Liikuin pelimuseon tutkijan sekä Tampereen museoiden konservaattorin kanssa Tampereen museoiden kokoelmakeskuksessa. Kävimme kahdessa eri varastossa, ja konservaattori kertoi minulle kokoelmakeskukseen ja siellä säilytettävään esineistöön liittyvistä toimintamalleista oman työnkuvansa näkökulmasta.
<b>Tapahtuma 7</b>	Kävin pelimuseon tutkijan ja Tampereen museoiden konservaattorin kanssa kokoelmakeskuksen muovi- ja kumivarastossa. Konservaattori kertoi minulle muovivarastoon liittyvistä toimintamalleista ja varaston olosuhteista sekä esitteli joitakin siellä säilytettäviä esineitä, kuten kumista valmistetun Lumikki -figuurin.
<b>Tapahtuma 8</b>	Keskustelu pelimuseon tutkijan ja Tampereen museoiden konservaattorin kanssa jatkui kokoelmakeskuksen käytävällä sekä kahviossa. Tutkija ja konservaattori kertoivat minulle omien työnkuviansa näkökulmista materiaalisuuden tai digitaalisuuden pitkäaikaissäilyttämisen haasteista museossa.



Kuva 1. Kenttäpäivien tapahtumien ainekset. Aura Colliander.

Yllä olevaan kuvaan olen yhdistänyt näiden kahdeksan tapahtuman tapahtumapaikat, tapahtumiin osallistuneet henkilöt ja esineet. Kuva havainnollistaa aineistoni moniaikaisuutta.

Professori Elizabeth Adam St. Pierre kuvaa aineiston keräämistä prosessina, jossa tutkija tunnistaa sen, ettei aineisto ole vain sitä, mitä paikassa on ja näkyy, vaan aineistoksi tarttuu havainnoijan aikaisemmat kokemukset ja ajatukset tulevaisuudesta. Aineistoa siis kertyy siitä kirjoittaessa.<sup>36</sup> Kenttätöön aikana keräämäni aineisto ei ole ainoastaan haastatteluaineistoa, vaan lisäksi havaintojani, kenttätöön aikaisista tapahtumista tallentamiani äänitteitä, äänitteet, joihin tallensin kenttäpäiväkirjan omaisesti tapahtumia niiden jälkeen, sekä kirjallinen kenttäpäiväkirja, joka perustuu kaikkiin edellä mainittuihin. Samalla kun kirjoitin kenttäpäiväkirjaa ja kävin aineistoa uudelleen läpi, kävin läpi muistikuviani kenttätöön ajalta, nostaan muistikuvistani esiin yksityiskohtia, joita en kenttätöön aikana ollut erityisesti painanut mieleeni olennaisina havaintoina. Aineiston keruuta tapahtui tällä tavalla kenttäpäiväkirjaa laatiessani. Tämä aineisto perustui muistikuviani ja ajatuksiini. Havainnoin tutkimuskohdettani siitä jälkeen päin kirjoittaessani, uppouduin muistikuviani kenttätöön aikaisista mielikuvistani ja miellelyhtymistäni, ja lisäsin kirjoittaessani mieleeni tulleita ajatuksia ja yhteyksiä aineistooni.

St. Pierren mukaan ensin on luettava mahdollisimman paljon teoriaa, jotta konseptit naksahdavat kohdilleen, kun kirjoittaminen alkaa, ja tämä ajattelun ja kirjoittamisen prosessi on analyysiä. St. Pierre ehdottaa postkvalitatiivisen tutkimuksen tekemisen tapaa, jossa valmiiksi määritetyn metodologian asettamisen voi unohtaa, ja keksiä sellaisen vauhdissa, kokeillen.<sup>37</sup> Samaan metodologiseen heittäytymiseen kannustaa laadullisia tutkimusmenetelmiä ja tutkimuskirjoittamista tutkinut kasvatustieteen ja kulttuurisen kasvatustutkimuksen dosentti Ulla-Maija Salo artikkelissaan *Simsalabim, sisälönanalyysi ja koodaamisen haasteet*. Hän lainaa Deleuzen ja Guattarin ehdotusta, että teoria kytketään tutkimukseen kuin töpseli pistorasiaan.<sup>38</sup> Tätä ehdotusta ovat kehittäneet edelleen Alecia Youngblood Jackson ja Lisa Mazzei. He puolestaan ovat ehdottaneet, että laadullista aineistoa ajatellaan teorian kanssa.<sup>39</sup>

Jacksonin ja Mazzein ehdottamaa teorian kanssa ajattelua sovelsin analyysissäni. Kenttätöön ja aineiston käsittelyn jälkeen kävin läpi aineistoa ja luin teoriaa sekä tutkimusartikkeleita. Ajattelin aineistoani läpi yhä uudelleen sen teorian kautta, jota

---

<sup>36</sup>St. Pierre 2017, 690.

<sup>37</sup> Guttorm, Hohti & Paakkari 2015, 288; St. Pierre 2019.

<sup>38</sup> Salo 2015.

<sup>39</sup> Jackson & Mazzei 2012.

kulloinkin olin lukenut. Vähitellen uudelleen ajattelemalla ja kirjoittamalla uusia havaintojani ylös, alkoi aineistosta nousta yhä enemmän huomionarvoisia asioita esille. Uusmaterialistisen lähtökohtien kautta tarkastelin tutkimuskohdetta oman asiantuntijuuteni kautta <sup>40</sup>. Museon työntekijöiden tai museokävijöiden esineille tai käytännöille määrittämät merkitykset ja arvot huomioin tutkimuksessani muovin ongelmallisuuteen osallistuvina asioina.

Käsittelemällä aineistoani lomittain uusmaterialistisen käsitteiden ja asiantuntijuuteni kanssa, sain tietoa siitä todellisuudesta, jossa muovi tulee museaaliseksi ongelmaksi. Teorian lukeminen, aineiston ajatteleminen ja siitä kirjoittaminen tapahtuivat kaikki lomittain, eivät lineaarisesti toinen toistaan seuraten. Intra-aktion ja sommitelman käsitteiden käyttö analyysissäni lukittuivat tutkimukseni keskeisiksi konsepteiksi vasta kun analyysini oli edennyt melko pitkälle.

## 1.5. Aikaisempi tutkimus

Tutkielmassani yhdistän kriittisen kulttuuriperinnön tutkimukseen posthumanistista ajattelua ja teorioita. Posthumanistista, kriittisen kulttuuriperinnön tutkimusta on tehnyt kulttuuriperinnön tutkimuksen professori Rodney Harrison. Hän on hyödyntänyt sommitelman käsitettä kulttuuriperinnön tutkimuksessa. Colin Sterling puolestaan on käsitellyt posthumanististen teorioiden yhteensopivuutta kriittisen kulttuuriperinnön tutkimuksen kanssa <sup>41</sup>. Arndís Bergsdóttir on hyödyntänyt toista analyysini työkalua, intra-aktiota, kulttuuriperintöä sivuavassa tutkimuksessaan. Hän on käyttänyt feminisistiä posthumanistisia teorioita tapaustutkimuksessa, jossa hän kartoittaa kyborgisia yhteenkietoutumia ja havainnollistaa materiaalisuuden, diskurssien, teknologioiden ja luonnon intra-aktiota. <sup>42</sup>

Kansainvälistä tutkimusta muovin ongelmallisuuteen liittyen tehdään jatkuvasti, myös posthumanistista ajattelua hyödyntäen. Näissä tutkimuksissa muovi on yhteiskunnallisen tason ongelma meressä olevana mikromuovina. Kriittisen kulttuuriperinnön

---

<sup>40</sup> Vrt. Hook 2015.

<sup>41</sup> Harrison 2013; Harrison 2018; Sterling 2020.

<sup>42</sup> Bergsdóttir 2017, 1.

näkökulmasta muovia on sivunnut Þóra Pétursdóttir, joka on tutkinut merellä ajelehti-  
van roskan kulttuuriperintöä <sup>43</sup>. Posthumanistisesta museoita ja niiden näyttelykäytän-  
teitä sen sijaan on tutkinut mm. Fiona Cameron. Cameronin mukaan museoinstituuti-  
oiden kuuluu tunnistaa olevansa osa materiaalisia prosesseja, ei ainoastaan antro-  
positrisiä, sosiaalisia tai kulttuurisia, itsenäisiä yksiköitä <sup>44</sup>.

Konservointi ja pelitutkimus ovat tämän tutkielman näkökulman lisäksi mahdollisia nä-  
kökulmia tutkimuskohteeseen, peleihin ja muovin säilyttämiseen. Muovin museossa  
säilyttämiseen ja muovin konservointiin liittyvää tutkimusta on tehty 1990-luvulta al-  
kaen yhä enemmän. Muovin konservointia ovat tutkineet runsaasti mm. Friederike  
Waentig, Yvonne Shashoua sekä Thea van Oosten. Vuosina 2008-2012 toteutettiin Eu-  
roopan komission osittain rahoittama tutkimusprojekti *the POPART project – the pre-  
servation of plastic ARTefacts in museum collections*. Tutkimusprojektin tavoitteena oli  
kehittää tapoja analysoida, tutkia ja konservoida muovista valmistettuja esineitä. <sup>45</sup> Pe-  
litutkimuksessa tutkimuskohteena ovat pääasiassa pelien digitaaliset sisällöt, joihin en  
tutkimuksessani perehdy. Peliperinnön materiaalisuus ja muovisuus ovat jääneet taka-  
alalle, ja etenkin pelaamisen ruumiilliset ja materiaaliset kietoutumat ovat olleet mar-  
ginaalisia tutkimuskohteita. Joissakin peliin liittyvissä tutkimuksissa on kuitenkin hu-  
mioitu materiaalisuus sekä sommitelmat. Esimerkiksi Jaime Banks, Nicholas Bowman ja  
Joe Wasserman ovat tutkineet materiaalisuuden roolia pelaajan ja pelihahmon väli-  
sissä suhteissa. He ovat käyttäneet sommitelman käsitettä tutkimuksessaan, keskittyen  
ainoastaan digitaalisessa pelissä olevaan materiaalisuuteen. <sup>46</sup> Digitaalisen kulttuurin ja  
muotoilun apulaisprofessori Seth Giddings on tutkinut pelaamista tapahtumana, jossa  
on sekä inhimillisiä että ei-inhimillisiä osallistujia ja toimijoita <sup>47</sup>.

Eräseen laitteiden materiaalisuuden puoleen pureutuu media-arkeologia, jota mm.  
dosentti Jussi Parikka on käsitellyt. Media-arkeologiassa huomio on erilaisessa mennei-  
den aikojen mediassa eli laitteissa, ja niiden materiaalisuudessa. Parikan mukaan uus-  
materialististen ajattelijoiden puoleen kääntyminen on oikaissut media-arkeologiassa

---

<sup>43</sup> Pétursdóttir 2019.

<sup>44</sup> Cameron 2015, 28; Bergsdóttir 2017, 1.

<sup>45</sup> Oosten, T. v. et al. 2002; Shashoua 2012; The Popart project 2012, <<http://popart-high-lights.mnhn.fr/introduction/the-popart-project/index.html>>

<sup>46</sup> Banks, Bowman & Wasserman 2018.

<sup>47</sup> Giddings 2006.

vääristymää, joka on päässyt syntyään digitaalisuuden ja materiaalittomuuden ympärille. Uusmaterialistinen lähtökohta media-arkeologiaan on sen sijaan saanut huomion kiinnittymään siihen, mitä laitteiden sisällä on ja tapahtuu. Tämä tarkoittaa esimerkiksi käyttöliittymää, alustaa, tiedostomuotoja ja käyttöjärjestelmää.<sup>48</sup> Tässä tutkimuksessa en kuitenkaan katso laitteiden sisäisiin toimintoihin, vaan niiden ulkokuoreen, jossa muovia on nähtävissä ja kosketettavissa.

## 1.6. Tutkielman rakenne

Seuraavassa kahdessa luvussa syvennyn muovin analysointiin perintösommitelman käsitteen kautta. Luvun 2 alussa luon lyhyen katsauksen muovin kemiaan sekä museoon konteksteina, jotka muodostavat kehykset myöhemmälle analyysilleni. Luvussa 2 kuvailen muovista valmistettujen esineiden tulemistä Suomen pelimuseoon, sekä niiden olemista Suomen pelimuseossa. Tämä käsittely perustuu sommitelman käsitteeseen, eli kuvailen aineistoni perusteella niitä paikkoja, esineitä, ja toimintamalleja, jotka osallistuvat muovin olemiseen Pelimuseossa.

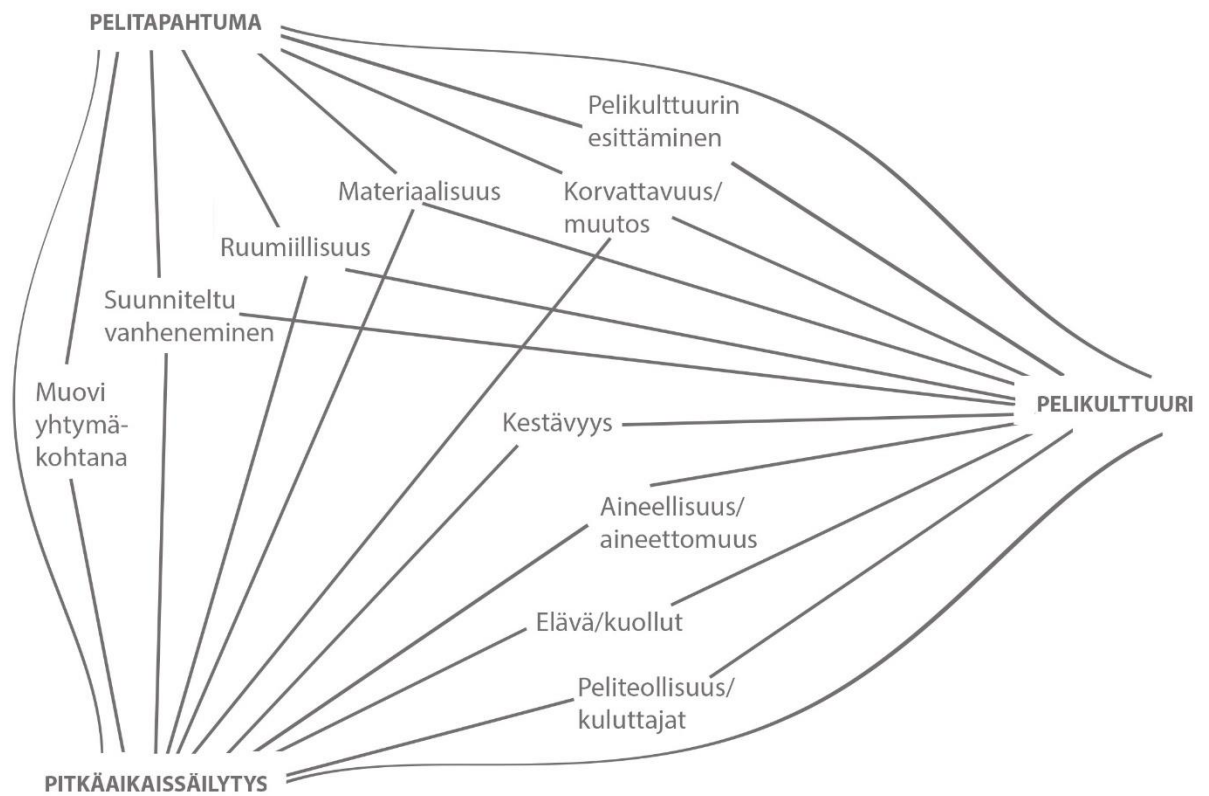
Luvussa 2 kuvailemani perusteella kartoitan muovin olemisen tapahtumakenttää, jonka käsittelyä syvennän 3. luvussa. Analyysini pohjautuu perintösommitelmaan, jota tarkastelen kolmen siihen sisältyvän sommitelman kautta. Olen erotellut perintösommitelman pelitapahtuman, pelikulttuurin ja pitkäaikaissäilyttämisen sommitelmiin. Kuten Fox & Alldred sekä Manuel DeLanda toteavat, sommitelma perustuu heterogeenisten elementtien yhteenkietoutumiseen. Tämän takia mikään ei estä mikro-, meso- ja makrotasojen tulemistä osaksi sommitelmaa, eli sommitelma voi sisältää tavallisesti vertailukelvottomia, eri tasoisia elementtejä.<sup>49</sup> Näitä tasoja voi jäsentää esimerkiksi niin, että mikrotason tarkastelu tapahtuu yksilön tasolla, mesotasolla ovat keskisuuret yksiköt kuten instituutiot ja makrotasolla valtiot. Tutkimuksessani liikun muovin molekyylitasolta eli mikrotasolta valtioon tasolle eli makrotasolle. Pelitapahtuman, pelikulttuurin ja pitkäaikaissäilyttämisen sommitelmat ovat eritasoisia, mutta ne intra-aktioivat keskenään materiaalisen peliperinnön perintösommitelmassa. Tarkastelen sitä, kuinka

---

<sup>48</sup> Parikka 2012, 64, 83–86.

<sup>49</sup> Fox & Alldred 2015, 402; DeLanda 2016, 19.

muovi osallistuu näihin sommitelmiin, sekä sitä, kuinka näiden sommitelmien intra-aktiossa muovin ongelmallisuus tulee olevaksi materiaalisen peliperinnön museaalisessa perintösommitelmassa. Tutkielman loppuluvussa kokoan yhteen ajatukseni muovin museaalisesta ongelmallisuudesta ja siitä, minkälaisia asioita museoissa pitää ottaa huomioon materiaalisen peliperinnön tulevaisuuden suhteen.



Kuva 2. Materiaalisen peliperinnön museaalinen perintösommitelma.

Yllä olevaan kuvaan olen yhdistänyt kaikki 3. luvussa käsittelemäni sommitelmat ja niiden näkökulmista käsittelemäni teemat. Sama kuva toistuu pelitapahtuman, pelikulttuurin ja pitkäaikaissäilyttämisen alalukujen alussa. Näissä kuvissa olen havainnollistanut oranssilla värillä niitä kytkentöjä, joita kyseisessä alaluvussa käsittelemäni teemat. Kuvasta ilmenee, kuinka tulkintani kytkeytyvät muihin käsittelemiini sommitelmiin. Tulkintani muovista pelitapahtumassa, pelikulttuurissa ja pitkäaikaissäilytyksessä ovat limittäisiä, eikä niitä voi sellaisenaan rajata ja järjestellä toisistaan erillisiin kategorioihin. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka käsittelemäni esimerkiksi muovin osallistumista suunniteltuun vanhenemiseen pelikulttuurissa, kytkeytyy suunniteltu vanheneminen myös

pelitapahtuman ja pitkäaikaissäilyttämisen sommitelmiin. Olen tehnyt limittyvien teemojen kohdalla valintoja siitä, käsittelenkö niitä pelitapahtuman, pelikulttuurin vai pitkäaikaissäilyttämisen sommitelman yhteydessä.

## 2. MUOVIN TULEMINEN JA OLEMINEN PELIMUSEOSSA

Tässä luvussa käsittelen muovista valmistettujen esineiden, pääasiassa pelikonsoleiden, *esineeksi tulemisen ja olemisen sommitelmaa* Suomen pelimuseossa. St.Pierren mukaan deleuzelaisen sommitelman konseptin avulla tutkimuksessa on mahdollista ajatella *yhteyksiä* vastakkaisuuksien sijaan, *liikettä* kategorisoinnin sijaan sekä *tulemista* olemisen sijaan<sup>50</sup>. Tähän perustuu minun tapani soveltaa sommitelman käsitettä, ja ajatella ympäröivää maailmaa uudella tavalla. Pelimuseon kokoelmaan kuuluvien muoviesineiden lisäksi esittelen Tampereen museoiden kokoelmakeskuksessa säilytettävän kumiesineen, joka on tullut lähes materiaalisen tiensä päähän.

Perinteisesti tarkasteltuna muovin olemiseen museossa osallistuvat muovia sisältävät esineet, museoon liittyvä infrastruktuuri ja museon henkilökunta. Koska käsittelen museaalista muovia uusmaterialistisesta näkökulmasta sommitelmassa, huomioin edellä mainitsemieni lisäksi myös muiden muassa muovin kemialliset ominaisuudet, museoinstituution luomat kehykset museossa tapahtuvalle toiminnalle, sekä henkilökunnan lisäksi muut henkilöt, jotka osallistuvat niihin eri sattumiin, tapahtumiin ja toimintamalleihin, joissa muovisia esineitä tulee osaksi ja on osana Pelimuseon kokoelmaa ja perusnäyttelyä.<sup>51</sup> Käsittelen tarkemmin museoesineen teoriaa luvussa 3.3.1.

---

<sup>50</sup> St. Pierre 2013a, 226.

<sup>51</sup> Waterton & Dittmer 2014, 122–124.



## 2.1. Muovi

Tässä tutkimuksessa viitataan *muovin* käsitteellä kaikkiin niihin synteettisiin materiaaleihin, joita arkikielessä nimitetään muoveiksi. Kemiallisesti määritellen muovi on orgaaninen, kiinteä, muotoutuva aine, joka koostuu polymeerirakenteesta<sup>52</sup> ja lisäaineista<sup>53</sup>, jotka parantavat muovin ominaisuuksia. On tärkeä käsitellä muovia yhden materiaalin sijaan sateenvarjoterminä lukuisille erityyppisille synteettisille materiaaleille. Muovityyppejä on lukuisia, ja niiden sisälläkin on runsaasti lisäaineiden ja valmistustapojen tuottamia variaatiota. Tämän tutkimuksen kannalta oleellinen yhdistävä tekijä eri muovien välillä on niiden koostuminen polymeerirakenteesta ja lisäaineista, sekä näiden molempien hajoaminen. Muovin kemialliseen olemukseen kuuluu polymeerirakenteen kemiallinen hajoaminen ja lisäaineiden haihtuminen. Nämä kemialliset prosessit alkavat heti muovin valmistuttua, ja prosessien nopeus riippuu muovityypistä ja olosuhteista, joissa muovi on. Polymeeriketjut hajoavat väistämättä, ja tätä prosessia voidaan hidastaa, muttei pysäyttää.<sup>54</sup> Tarkempaa tutkimusta muovien kemiallisista ominaisuuksista ja näiden ominaisuuksien vaikutuksesta eri muovityyppien hajoamiseen kulttuuriperintökohteissa on tehnyt mm. Tanskan kansallismuseon modernien materiaalien tutkija Yvonne Shashoua sekä Ruotsin Riksantikvarieämbetet projektissaan *Morgondagens kulturobjekt*<sup>55</sup>.

Täyssynteettiset muovit jaetaan kerta- ja kestonuoveihin. Kestonuovit voidaan käyttää uudelleen, sillä ne voidaan muotoilla uudelleen paineen ja lämmön avulla. Sen sijaan kertamuovit ovat nimensä mukaisesti kertakäyttöisiä, sillä niiden kemiallinen rakenne ei kestä uudelleenmuotoilua. Muoveja on mahdollista luokitella lukuisilla muillakin tavoilla niiden käyttötavan sekä kemiallisten ominaisuuksien perusteella, mutta kerta- ja kestonuoveihin perustuva jaottelu on hyödyllisin muovien säilymiseen liittyvässä tutkimuksessa. Kertamuovit ovat kestonuoveja paremmin säilyviä, kun taas

---

<sup>52</sup> Polymeerit ovat suuria, ketjumaisia molekyyliä.

<sup>53</sup> Lisäaineet määrittävät muovin ominaisuuksia kuten värin, joustavuuden tai kovuuden ja valon keston, ks. lisää Shashoua 2012.

<sup>54</sup> Muoviteollisuus ry 2020 <<https://www.plastics.fi/fin/muovitieto/muovit>; Nord & Tronner 2008, 18–19; Shashoua 2012.

<sup>55</sup> Ks. lisää Nord & Tronner 2008, 18–19, 26; Shashoua 2012.

kestomuovit ovat kestävän kehityksen näkökulmasta kestävämpiä. Esimerkiksi kertamuoviksi luokiteltavan bakeliitin arvioidaan kestävän joitakin satoja vuosia.<sup>56</sup>

Muovin hajoaminen on osittain silmin havaittavaa. Muovin pinta muuttuu esimerkiksi sameaksi, vaaleaksi tai keltaiseksi. Muovi voi myös haurastua, pehmetä tai murtua. Kemiallisen hajoamisen aiheuttamat muutokset riippuvat muovityypistä, eikä kaikki hajoaminen ole ihmissilmin havaittavaa. Osa hajoamisesta voi sen sijaan olla haju- tai tuntoaistilla havaittavaa, kuten tahmaiseksi muuttunut PVC:n (eli polyvinyylikloridin) pinta tai kamferin haju selluloosanitraatista valmistetussa esineessä.<sup>57</sup> Muovi vaikuttaa ihmiseen, sillä muoveista haihtuu niiden ikääntyessä yhdisteitä, jotka eivät ole ihmisen terveydelle eduksi. Lisäksi nämä yhdisteet edesauttavat muovin hajoamista edelleen sekä siinä esineessä, josta yhdisteitä haihtuu, että samassa tilassa olevissa esineissä. Muutokset tapahtuvat polymeeritasolla eli kemiallisella tasolla. Kun ihmissilmin havaittavia muutoksia tulee näkyviin, on muovin hajoamisprosessi jo pitkällä.<sup>58</sup>

Muovi ei ole herkkä materiaali sellaiselle tuhoutumiselle, mikä on kuluttajan näkökulmasta tuttua. Esimerkiksi muovista valmistetut laitteiden osat kestävät kovuutensa ansiosta hyvin käyttöä. Sen sijaan muovi voi olla herkkä esimerkiksi auringon UV-säteilylle. Siitä johtuvia, hitaasti eteneviä muutoksia ei voi silmin havaita, ennen kuin hajoamisprosessi on edennyt jo pitkälle. Muovien hajoaminen muuttuu yhä näkyvämmäksi useita vuosikymmeniä niiden valmistuksen jälkeen. Erilaisia muoveja on valmistettu vasta runsaan sadan vuoden ajan, ja yksittäisiin muovityyppeihin liittyvät hajoamisominaisuudet näkyvät monen vuosikymmenen viiveellä. Ongelmallisiksi muoveiksi ovat jo osoittautuneet ensimmäiset 1900-luvun alun kokeelliset muovityypit, kuten selluloosanitraatti, sekä edelleen valmistettavat selluloosa-asetatti, PVC ja polyuretaanivaaho.<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> Muoviteollisuus ry 2020 <<https://www.plastics.fi/fin/muovitieto/muovit/>>; Nord & Tronner 2008, 18, 26.

<sup>57</sup> Shashoua 2012, 153–159.

<sup>58</sup> Shashoua 2012.

<sup>59</sup> Shashoua 2012, 8–10.

## 2.2. Museo

Tässä tutkimuksessa museo on aineellisen ja aineettoman, inhimillisen ja ei-inhimillisen, menneen, nykyisen ja tulevan intra-aktiossa tuleva sommitelma. Käsittelen museota siis sommitelmana, tai tarkemmin ottaen *sommitelmien sommitelmana*<sup>60</sup>. Tämä mahdollistaa museokontekstiin osallistuvien kokonaisuuksien kartoittamisen ja näiden kokonaisuuksien keskinäisten suhteiden tutkimisen. Museo on sommitelmana avoin järjestelmä, johon liittyy jatkuvasti uusia elementtejä, samalla kun siitä irtoaa toisia elementtejä.<sup>61</sup> Posthumanistisen, feministisen museologian suuntauksen kehittämistä on ehdottanut Arndís Bergsdóttir. Hänen ehdotuksensa on ajatella museoita uudella tavalla, yhteenkietoutuneina tulemisina, jotka mahdollistavat erilaisia mahdollisuuksia.

62

Nykyisissä museon virallisissa määritelmissä ja toiminnassa kävijöiden kokemukset ja elämykset ovat näkyvässä osassa. Kansainvälinen museoneuvosto ICOM (International Council of Museums) määrittelee museon seuraavalla tavalla:

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.<sup>63</sup>

Tutkielmassani museokävijöiden kokemukset ovat taka-alalla, ja huomio kohdistuu museoiden kokoelmatyöhön. Museossa tehdään valintoja siitä, mitä esineitä joka hetki/jatkuvasti/yhä uudelleen tulevasta menneisyydestä päätetään/valitaan/sattumalta otetaan museon kokoelmiin. Tämän jälkeen näitä esineitä pyritään museossa resurssien ja parhaan tietämyksen puitteissa – museon lukuisten muiden toimintojen ohessa – pitämään olemassa olevana todisteena jostakin niihin liitetyistä lukuisista merkityksistä. Säilyttämisen motivaation taustat ovat moninaiset, mutta ne kulminoituvat olemassa olemisen ja olemattomuuden muotoihin. Säilytetyllä/säilyneellä

---

<sup>60</sup> Kuten DeLanda toteaa (2016, 3, 20–21, 70–71), ovat sommitelmissa yhteen liittyvät elementit myös itsessään sommitelmia. Toisin sanoen sommitelmat ovat aina sommitelmien sommitelmia.

<sup>61</sup> Waterton & Dittmer 2014, 4.

<sup>62</sup> Bergsdóttir 2016, 126.

<sup>63</sup> Suomen museoliitto 2020 < <https://www.museoliitto.fi/mikamuseo/icom>>.

objektilla uskotaan olevan enemmän todistusvoimaa ja arvoa kuin säilymättö-  
mällä/poissa olevalla. Säilynyt objekti kantaa mukanaan potentiaalia. Tämä potentiaali  
mahdollistaa sen, että tähän objektiin voidaan paikassa ja ajassa ja materiassa liittää  
merkityksiä <sup>64</sup>.

Museokävijät kietoutuvat kokoelmatyöhön monella tavalla, ja käsittelen näitä kytken-  
töjä erityisesti luvuissa 2.4. ja 2.8. Museoiden kokoelmatyö kytkeytyy pidempään ajalli-  
seen jänteeseen kuin museokävijöihin keskittyvä yleisötyö. Siinä missä yleisötyö raken-  
tuu vaihtuvien näyttelyiden ja vaihtuvien kävijöiden ympärille, kokoelmatyö on pitkä-  
jänteistä säilyttämistä, jossa esineet yleensä elävät kauemmin kuin niiden kanssa mu-  
seoissa työskentelevät ihmiset. Tutkimuksessani keskityn siis museokävijän kokemus-  
ten sijaan museoon esineitä pitkäaikaisesti säilyttävänä sommitelmana, johon museo-  
kävijän kokemukset kytkeytyvät. Waterton & Dittmer ovat tutkineet, kuinka museokä-  
vijän affektiivinen kokemus muotoutuu esineistä, kehoista, narratiiveista ja materiaa-  
leista. He ovat tutkineet ei-inhimillisten ulottuvuuksien osallistumista museosommitel-  
maan, ja tämän sommitelman osallistumista affektiivisiin kytkentöihin. <sup>65</sup> Heidän ta-  
pansa lähestyä museosommitelmaa on siis esimerkki museokävijöiden sommitelmasta,  
joka kytkeytyy tutkimaani museosommitelmaan.

Muovisten esineiden tuleminen museoon ja pitkäaikainen säilyttäminen museossa  
ovat moninaisia prosesseja, jotka muodostuvat monien inhimillisten ja ei-inhimillisten  
toimijoiden intra-aktiossa. Kartoitan näitä eri toimijoita tarkemmin luvuissa 2.3-2.7.  
Niiden lisäksi yksi keskeinen toimija on muovi, jonka kemialla tarkastelin edellisessä lu-  
vussa. Toinen huomioitava toimija on Suomen eduskunta, jonka säätämä museolaki  
ohjaa museoiden tehtäviä. Museolaissa on määritetty, että museon tarkoituksena on

- 1) kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä taiteen tallentaminen ja säilyttäminen;
- 2) aineistoja ja muita sisältöjä koskevan tutkimuksen edistäminen ja hyödyntä-  
minen;
- 3) aineistojen ja tiedon saatavuuden, saavutettavuuden ja käytön edistäminen;
- 4) kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä taiteen esittäminen ja elämysten tarjoa-  
minen;
- 5) yleisötyö, vuorovaikutus sekä opetuksen ja kasvatuksen edistäminen. <sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> Vrt. DeSilvey 2017; Pétursdóttir 2013, 47.

<sup>65</sup> Waterton & Dittmer 2014, 1–3.

<sup>66</sup> Museolaki 314/2019, 1. luku 2 §.

Koska museoiden yhteiskunnallinen tehtävä on säilyttää ihmisen aineellisia ja aineettomia jälkiä, muovista valmistettujen esineiden säilyttäminen pitkäaikaisesti kuuluu museoiden tehtäviin. Museot luovat sen materiaalisen, teoreettisen ja kulttuurisen kehyksen, jossa muovista valmistettuja esineitä on mahdollista ottaa säilytettäväksi ja pyrkiä säilyttämään määrittelemättömän pitkä aika.

Suomalaisten museoiden välillä on yhteisiä toimintamalleja, joille museoiden osittain yhtenäiset kokoelmatyön käytännöt perustuvat. Suomalaisten museoiden välillä esineiden tallentamista kokoelmiin koordinoi Tallennus- ja kokoelmaverkosto, TAKO. Sen toiminnassa museoille on jaettu tallennusvastuut niiden kokoelmien painopisteiden ja paikallisesti tai yhteiskunnallisesti merkittävien teemojen perusteella. Muovi on yksi näistä tallennusvastuista.<sup>67</sup> Muovia tallennetaan tämän lisäksi jatkuvasti mitä erilaisimmissa esineissä museoiden kokoelmiin, sillä useimmiten muovimateriaali ei ole tallennuksen pääasiallinen kohde, vaan tallennettava objekti sattuu sisältämään muovia. Viimeaikainen poikkeus tälle sattumanvaraisuuteen perustuvalla muovin tallennukselle on Kansallismuseon vuonna 2018 toteuttama tallennusprojekti, jonka teemana oli muovi. Tallennuksen ja dokumentoinnin kohteena oli muovi, sen kierrätys ja ongelmallisuus ympäristön näkökulmasta. Joitakin muovisia esineitä tallennettiin projektin yhteydessä Kansallismuseon kokoelmiin, minkä lisäksi tallennettiin muun muassa muoviin liittyviä haastatteluita.<sup>68</sup> Yleisesti ottaen museoiden tallennuspolitiikassa on yhä enemmän painotettu muuta kuin esineiden tallentamista. Tähän on lukuisia syitä, kuten museoiden varastojen rajallinen tilan määrä tai puutteelliset säilytysolosuhteet. Nykydokumentointi on yhä suosituampi tapa tallentaa nykyajan ilmiöitä, sillä tyypillisiä tallennuskeinoja ovat videot, kuvat sekä haastattelut<sup>69</sup>.

Edellä käsittelemäni muovin kemialliset ominaisuudet ja museon yleiset toimintaraamit osallistuvat kaikkiin niihin sommitelmiin, joita vielä tulen käsittelemään: muovisen esineen museoon tulemisen sommitelmaan luvussa 2.4, muovisen esineen museossa olemisen eri sommitelmiin luvuissa 2.5-7, sekä pelitapahtuman, pelikulttuurin ja

---

<sup>67</sup> Tako. Tallennustyönjako. <<http://tako.nba.fi/tallennustyonjako>>.

<sup>68</sup> Kansallismuseo. Nykydokumentointi: Nykydokumentoinnilla tallennamme tulevaisuuden historiaa. <<https://www.kansallismuseo.fi/fi/kokoelmat/kansallismuseo-dokumentoi-nykypaeivaae>>; Tako. Tallennustyönjako. <<http://tako.nba.fi/tallennustyonjako>>.

<sup>69</sup> Tako. Nykydokumentointi. <<http://tako.nba.fi/nykydokumentointi>>.

pitkäaikaissäilyttämisen sommitelmiin luvussa 3. Tämä yhtäaikaisen kytkeytymisen ajatus nousee Deleuzen ja Guattarin rihmastollisesta ajattelusta, jossa sattumanvaraiset, eri tasoiset elementit kytkeytyvät toisiinsa <sup>70</sup>.

### 2.3. Suomen Pelimuseo

Suomen pelimuseo ”esittelee monipuolisesti suomalaista pelikulttuuria ja kertoo, kuinka digitaalinen pelaaminen Suomessa alkoi ja kehittyi vuosien saatossa” <sup>71</sup>. Pelimuseo sijaitsee Tampereella, Museokeskus Vapriikissa. Suomen pelimuseo on yhteistyöprojekti, johon ovat osallistuneet Mediamuseo Rupriikki, Tampereen kaupunki, Pelikonepeijoonit ja Tampereen yliopisto. Museo avautui yleisölle vuonna 2017, ja sitä edelsi joukkorahoituskampanja, jolla kerättiin osa museon perustamiseen tarvittavista varoista. Pelimuseossa on sen avautumisesta lähtien ollut perusnäyttely, jossa kävijät voivat pelata suurella osalla näyttelyssä olevista pelilaitteista. Museon omaan kokoelmaan kuuluu mm. pelilaitteita, pelejä sekä peliyhteisöihin liittyvää esineistöä ja arkistomateriaalia. <sup>72</sup>

Lyhyen historiansa takia pelimuseossa moni toimintaan liittyvä asia hakee vielä muotoaan käytännön kokemusten kautta. Museoiden kokoelmia on tapana luokitella niiden omistussuhteen ja käyttötavan perusteella mm. kokoelmaesineisiin, lainaesineisiin, käyttökokoelman<sup>73</sup> esineisiin sekä deponointeihin<sup>74</sup>. Pelimuseossa perinteiset kategoriat kokoelmaesineen, käyttökokoelman esineen ja deponoinnin välillä ovat häilyviä. Rajojen häilyvyys tarkoittaa, että niitä kutakin voidaan käyttää samalla tavalla kuin perinteisesti museoissa käytetään vain käyttökokoelman esineitä, mutta toisaalta kaikkiin

---

<sup>70</sup> Deleuze & Guattari 1987, 3–25. Mm. museosommitelmaa käsitelleet Waterton & Dittmer (2014) ovat käsitelleet sommitelmien mahdollisuutta osallistua samanaikaisesti useisiin sommitelmiin.

<sup>71</sup> Vapriikki. Suomen pelimuseo < <http://vapriikki.fi/pelimuseo/>>.

<sup>72</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1, 2 ja 3; Vapriikki. Suomen pelimuseo. < <http://vapriikki.fi/pelimuseo/>>.

<sup>73</sup> Käyttökokoelman esineet eivät ole museaalisesti suojattuja, eli ne ovat museon näyttelyissä museokävijöiden kosketettavissa ja käytettävissä toisin kuin museokokoelmaan kuuluvat esineet.

<sup>74</sup> Deponointi tarkoittaa sopimusta, jolla esine sijoitetaan museon näyttelyyn tai varastoon pitkäaikaisesti säilytettäväksi, mutta omistusoikeus ei siirry museolle.

näihin kategorioihin kuuluvia esineitä voidaan pitää joko esillä näyttelyssä perinteisemmällä tavalla eli lasin takana vitriinissä, tai pakattuna varastoon.<sup>75</sup>

Irtaudun tässä tutkielmassa museoiden kokoelmien kategorisoinnin systeemistä. Käsitelen pelimuseon hallintaan kenttätyöni aikana kuuluneita esineitä pelimuseossa säilytettävänä esineinä. Tämän kautta huomioin sen, että Suomen pelimuseon hallinnassa olevien esineiden kategorisointi on vasta muotoutumassa. Käsitelen Suomen pelimuseon näyttelyssä olevia pelilaitteita museoesineeseen rinnastettavana, säilytettävänä esineenä, vaikka kyseessä on pääasiassa käyttökokoelmaan vertautuvia esineitä, joilla ei ole ns. museaalista suojaa tai arvoa.

#### **2.4. Esineeksi tuleminen Suomen pelimuseossa**

Suomen pelimuseon säilytettäväksi tulee eri reittejä pitkin esineitä, joissa on muovisia osia, tai jotka ovat kokonaan muovista valmistettuja. Suomen pelimuseossa muovi ei ole museon tutkijoiden kokoelmiin tallentamien esineiden tallentamisen syy tai kohde, vaan pelimuseossa olevien esineiden muovisuuden runsas määrä johtuu siitä, että tallennuskohteet, kuten pelit ja pelilaitteet sisältävät lähes poikkeuksetta muovia. Kuten muissakin museoissa, esineiden tallentamisen taustalla ovat esimerkiksi niiden muotoiluun, käyttöön, historiaan tai harvinaisuuteen liittyvät arvot<sup>76</sup>. Laitteiden kestävyys eli korvattavuus ja korjattavuus otetaan pelimuseossa huomioon tallennus- ja hankintapäätöksissä, samoin kuin näyttelyjen sisältöä suunniteltaessa.<sup>77</sup>

Suomen pelimuseon näyttelyssä olevista laitteista suuri osa on Pelikonepeijoonien kokoelmasta tulleita laitteita<sup>78</sup>. Pelikonepeijoonit on kolmen peliharrastajan muodostama ryhmittymä, joka on keskittynyt tietokoneiden, pelikonsoleiden ja pelien keräilyyn. Heidän tarkoituksenaan on tuoda kokoelmissaan olevia pelikoneita laajemman yleisön nähtäväksi ja pelattaviksi.<sup>79</sup> Pelimuseon näyttelyssä on Pelikonepeijoonien

---

<sup>75</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

<sup>76</sup> Shashoua 2012, 2.

<sup>77</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1 & 2.

<sup>78</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

<sup>79</sup> Saarikoski 2010, 135.

laitteiden lisäksi yksityishenkilöiltä lainattuja esineitä. Lisäksi iso osa näyttelyssä olevia muovia sisältäviä esineitä on uusia, näyttelyssä käytettäviksi ostettuja osia, kuten peliohjaimia tai pc-näyttöjä. Tämän lisäksi näyttelyn niin kutsutuissa teemahuoneissa on runsaasti rekvisiittana esillä olevaa esineistöä. Osa rekvisiittaesineistä on ilmaantunut museon teemahuoneisiin kävijöiden tuomana.<sup>80</sup>

Eräs vanhimmista pelimuseon muovia sisältävistä esineistä on Kimble-peli, joka on valmistettu 1960-luvulla.<sup>81</sup> Pelimuseon varsinaiseen kokoelmaan kuuluvista muovisista esineistä suuri osa on 1980- ja 1990-lukujen diskettejä, C- kasetteja tai 2000-luvulla valmistettuja CD- tai DVD -koteloita. Nämä on valmistettu polyeteenistä tai polypropeenistä, joiden ikääntymisprosessi on hyvin hidas ja on vasta alkutekijöissään. Tämän tyyppiset esineet eivät siis ole kriittisesti hajoamassa vielä, vaan muovin hajoaminen saattaa muodostua ongelmaksi vasta tulevaisuudessa. Tämän takia näitä esinetyyppejä ei ole pelimuseossa vielä päätetty säilyttää erityisolosuhteissa. Suomen pelimuseossa olevista muovisista esineistä pääosa on ollut kuluttajakäytössä ennen museoon päätymistään. Tämän takia pelimuseo on lähestynyt pelikulttuurin kuluttajia kartuttaessaan kokoelmiaan. Tällaisesta tapauksesta on esimerkkinä Playmaster -laite, joka on Suomessa Saloran tehtaalla 1970-luvulla valmistettu television ja pelikonsolin yhdistelmä. Laite on vastikään ostettu museon kokoelmaan pitkän etsinnän jälkeen. Tätä ennen Suomen pelimuseon näyttelyssä on ollut yksityishenkilöltä lainassa oleva Playmaster. Vastaavaa laitetta oli pitkään ennen ostoa toivottu museon kokoelmaan, koska se on harvoja Suomessa valmistettuja pelilaitteita. Suomen pelimuseon tutkijat olivat seuranneet aktiivisesti verkossa olevia sivustoja, joissa käytettyjä pelikoneita myydään.<sup>82</sup> Sen lisäksi he olivat vedonneet sidosryhmiinsä ja seuraajiinsa alla olevan Facebookissa julkaistun ilmoituksen avulla.

---

<sup>80</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

<sup>81</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 5; Siiri -tietokanta.

<sup>82</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1 & 3; kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 1.





**Suomen pelimuseo**

10. huhtikuuta 2016 · 🌐

Salora Playmaster on suomalaisen pelihistorian erikoisuus, jota valmistettiin 1970-luvun lopulla. Pelimuseon näkökulmasta sen tekee kiinnostavaksi se että Playmasterissa on sisäänrakennettu pelimoduli, joka sisältää pongin ja muita tv-pelejä.

Onko sinulla tiedossasi Playmaster, jonka haluaisit lainata tai lahjoittaa Suomen pelimuseolle? Ota yhteyttä [pelimuseo@tampere.fi](mailto:pelimuseo@tampere.fi)

Kuva: Vesa Aaltonen / SAMU, Elektroniikkakokoelmat



👍 52

🔗 23 jakoa

🔗 Jaa

*Kuva 3. Kuvakaappaus Suomen pelimuseon Facebook-statuspäivityksestä 10.4.2016.*

Facebook -julkaisun avulla kyseistä laitetta ei kuitenkaan löytynyt museon kokoelmiin. Sen sijaan museon tutkija löysi lopulta kyseisen laitteen myynnissä nettihuutokaupassa, ja tätä kautta laite ostettiin museoon. Sidosryhmien kautta laitteen etsiminen tuotti kuitenkin toisenlaisen tuloksen. Peliaktiivi otti museoon yhteyttä ja kertoi nähneensä ruotsalaisessa nettihuutokaupassa myytävän ruotsinkielistä Playmasterin käyttöohjetta. Tämän vihjeen ansiosta nämä käyttöohjeet ostettiin museon kokoelmaan.

Pelimuseon kokoelmiin ostetun Playmasterin ohjaimet ovat tulleet museoon laitteesta erillisinä, sillä kyseisen laitteen myyjällä ei ollut enää tallessa alun perin laitteisiin kuuluneita ohjaimia.<sup>83</sup>

## 2.5. Varastossa säilytyssovitelmassa

Pelimuseolla on käytössään pienen museon koosta huolimatta museokeskus Vapriikin resurssit esineiden esittämiseen ja säilyttämiseen. Käytännössä tämä tarkoittaa pelimuseon esineiden säilyttämistä Tampereen museoiden kokoelmakeskuksessa. Tilojen lisäksi museokeskuksen henkilökunta, kuten konservattorit, ovat pelimuseon esineiden käytettävissä. Tampereen museoiden kokoelmakeskuksessa säilytetään Suomen pelimuseon esineiden lisäksi eri tamperelaisten museoiden kokoelmia. Pelimuseon esineet muodostavat vain pienen osan varastossa säilytettävistä eli säilytyssovitelman esineistöstä.<sup>84</sup> Varaston ja siellä olevien toimintatapojen kautta kuvailen niitä olosuhteita ja toimintamalleja, joihin pelimuseon muoviset esineet osallistuvat silloin, kun ne on sijoitettu kokoelmakeskukseen. Koska eri museoiden esineet on sijoitettu samoihin tiloihin, käsittelen varaston olosuhteita kokoelmakeskuksessa yleisemmällä tasolla.

Kokoelmakeskuksessa on useita erillisiä varastohuoneita, joiden lämpötila- ja kosteusolosuhteet on säädetty niissä säilytettävälle esinetyypeille sopiviksi<sup>85</sup>. Säilytyksessä ollessaan esineen konteksti, merkitykset ja omistava museo ovat toissijaisia asioita, ja esineen tärkein tehtävä on olla varastossa eli säilytyksessä, suojaavien toimenpiteiden kohteena. Tällä tavalla edistetään esineen eli sen materiaalin säilymistä tulevaisuuteen. Kokoelmakeskuksessa säilytetään peliperinnön materiaalisuutta, mutta ei pelikulttuuria, joka on inhimillisen, ei-inhimillisen ja materiaalsen intra-aktiota.

Esineiden tarkkailuun kokoelmakeskuksessa vaikuttaa se, että osa esineistä on edelleen pakattuna, varastoon siirtämisen jäljiltä. Ne on kääritty erilaisiin suojaaviin kerroksiin, joista päällimmäisinä on lakanakangasta ja pakkausmuovia tai happovapaasta kartongista valmistettu laatikko. Esineitä on osittain sijoitettu varastohyllyille kokonsa

---

<sup>83</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1 & 3; kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 1.

<sup>84</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 3; kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

<sup>85</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

mukaan hyllytilan tehokkaan käytön vuoksi, eikä niitä ole tarkasti sijoitettu esimerkiksi edustamansa esinetyypin tai valmistusmateriaalin perusteella. Suurimmat esineet, kuten tamperelainen nakkioskio, seisovat varaston käytävillä lavojen päällä.<sup>86</sup> Kenttätöön aikana Tampereen kokoelmakeskuksen muovivarastossa sain nähdä kumista valmistetut Lumikki ja seitsemän kääpiötä -figuurit (alla olevassa kuvassa), joista etenkin Lumikki oli kirjaimellisesti muuttanut muotoaan materiaalinsa ikääntymisen vuoksi.



*Kuva 4. Lyyhistynyt Lumikki keltaisessa hameessaan keskellä. Tampereen museoiden kokoelmakeskuksen muovivarastossa 14.1.2020. Kuvaaja Aura Colliander.*

Alun perin seisovassa asennossa ollut Lumikki on taipunut keskeltä lyyhistyneeseen asentoon, kuten yllä olevasta kuvasta näkyy. Tämä Lumikki ei enää kovin montaa vuosikymmentä ole olemassa näinkään tunnistettavana hahmona, ja jo nyt sen tutkiminen ja erityisesti esittäminen yleisölle alkuperäisissä merkityksissään on haastavaa. Lumikki on toiminut konservoinnin tutkimuskohteena ja 3D-mallinnuksen testauksen kohteena,

---

<sup>86</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

jotta sen alkuperäistä olemusta voitaisiin säilyttää kopiona.<sup>87</sup> Tällaisenaan Lumikki -figuuriin alun perin liitetyn perintöarvot ovat muuttuneet. Tämä museoesine edustaa kaikkein selvimmin valmistusmateriaalinsa hajoamisen ominaispiirteitä sen sijaan, että se edustaisi esimerkiksi esineen käyttökontekstin kautta siihen liitettäviä arvoja tai merkityksiä.

## 2.6. Muovivarastossa

Muovivarastossa muoviesineet ovat osa säilytyssovitelmää, jossa kaikki ympäristön tekijät on säädetty säilytettävän materiaalin ehdoilla. Muovivarastossa kaikki toiminta perustuu siihen, että muovimateriaalin kemiallinen käyttäytyminen ja ympäristöstä esiin kohdistuvat uhat on minimoitu. Varaston toimintamallit pohjautuvat riskien ennaltaehkäisemiseen, ja esineiden pitkäaikaisen säilymisen edistämiseen. Säilytysratkaisut perustetaan tutkitulle, pääasiassa kemiaan perustuvalla tiedolla, jolla voidaan ennaltaehkäistä materiaaleissa tapahtuvaa ikääntymistä ja muutoksia<sup>88</sup>.

Tampereen museoiden kokoelmakeskuksessa on muovi- ja kumiesineille erillinen varastotila. Muovivarastossa<sup>89</sup> säilytetään pääasiassa esineitä, jotka ovat kokonaan muovia tai kumia. Joissakin muovivaraston esineissä on muovin tai kumin lisäksi muita materiaaleja, kuten lasia ja metallia silmälaseissa. Muovisten esineiden vaurioitumista ja hajoamista pyritään hidastamaan olosuhteilla, jotka ovat kenttätyöni aikana säädetty 13 °C:seen ja 40%:iin suhteellista kosteutta. Näissä olosuhteissa muovivarastossa säilytettävien muovien hajoamisprosessi pysähtyy tai hidastuu merkittävästi.<sup>90</sup> Jos muovivarastossa olevaa esinettä tarvitaan esimerkiksi näyttelyyn tai tutkittaviksi, se siirretään muovivarastosta hyvissä ajoin toiseen tilaan, jossa esine on pakkauksessaan, kunnes pakkauksen ja ympäröivän huoneilman välinen olosuhde-ero on tasoittunut. Olosuhteiden hitaan muutoksen tarkoituksena on estää nopean lämpötilan ja kosteuden muutoksen aiheuttamat vauriot materiaalille. Vaikka olosuhde-erojen annetaankin

---

<sup>87</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 7 & 8.

<sup>88</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

<sup>89</sup> Käytän muovi- ja kumivarastosta tästä lähtien nimitystä muovivarasto.

<sup>90</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

tasautua, nopeutuu muovin kemiallinen hajoamisprosessi, kun se siirretään normaaliin huoneilmaan.<sup>91</sup>

Tampereen museoiden kokoelmakeskuksessa käy silloin tällöin ulkopuolisia vierailijoita tai ryhmiä, kuten alan opiskelijoita. Muovivarastossa kuitenkin vierailee harvoin muita kuin kokoelmakeskuksen henkilökuntaa.<sup>92</sup> Lisäksi muovivaraston ilmasta mitataan jatkuvasti VOC-yhdisteiden<sup>93</sup> pitoisuutta. VOC-yhdisteitä eli haihtuvia orgaanisia yhdisteitä haihtuu muovi- ja kumiesineistä niiden valmistuksesta alkaen. Nämä yhdisteet ovat kaasuja, joiden on todettu olevan terveydelle haitallisia erityisesti useamman yhdisteen yhteisvaikutuksena.<sup>94</sup> Niinä päivinä, kun näiden yhdisteiden pitoisuus ylittää tietyn rajan, eivät edes kokoelmakeskuksessa työskentelevät henkilökunnan jäsenet mene muovivaraston sisälle.

Jokainen muovivarastoon menijä joko vaihtaa kengät, tai laittaa jalkaansa muoviset tai puuvillaiset kenkäsuojat ennen kuin astuu muovivarastoon. Näillä toimenpiteillä vältetään mahdollisten tuhohyönteisten tai muun kontaminaation siirtymistä muovivarastoon tai muovivarastosta muihin kokoelmakeskuksen tiloihin. Muovivaraston lämpö- ja kosteusolosuhteet on määritetty muovin tarpeiden mukaan, ihmisen fysiologia huomioidaan. Työntekijät saavat oleilla varastossa vain 15 minuuttia kerrallaan. Muovivarastossa olevien muoviesineiden kemiallista hajoamisprosessia hallitaan uusimman tutkimustuloksen valossa, jonka perusteella on todettu 10 °C:n lämpötilan laskun huomattavasti hidastavan muovin hajoamista.<sup>95</sup>

Varasto-olosuhteiden optimoinnilla on vaikutusta muovin *kemialliseen* hajoamiseen. Muovi voi kemiallisen hajoamisen lisäksi hajota esimerkiksi ihmisen toiminnan seurauksesta. Esine voi pudota, saada kovan iskun tai muun ulkoisen tekijän vuoksi rikkoutua. Nämä rikkoutumisen riskit ovat olemassa myös Tampereen kokoelmakeskuksessa ja muovivarastossa, vaikka esineeseen ulkopuolelta kohdistuvia uhkia minimoidaan. Tämä tarkoittaa esineiden pakkaamista varastossa laatikoihin ja niiden suojaamista

---

<sup>91</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 7 & 8.

<sup>92</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

<sup>93</sup> Hengitysliitto 2020 < <https://www.hengitysliitto.fi/fi/sisailma/sisailma-asiat-sisailmaongelmat/kaasumaiset-epapuhautet/voc-yhdisteet> >.

<sup>94</sup> Hengitysliitto 2020 < <https://www.hengitysliitto.fi/fi/sisailma/sisailma-asiat-sisailmaongelmat/kaasumaiset-epapuhautet/voc-yhdisteet> >; Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6–8.

<sup>95</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6–8.

erilaisilla pehmustemateriaaleilla, joiden on tutkittu olevan turvallisia esineille pitkän ajan kuluessa. Tällä turvallisuudella tarkoitan lähinnä kemiallista stabiiliteettia. Museoesineiden suojaukseen käytettävät materiaalit valmistetaan sellaisista materiaaleista, joiden ikääntymismekanismit ovat tiedossa ja todettu turvallisiksi. Pakkaamalla ehkäistään esineiden siirron yhteydessä niihin kohdistuvia iskuja, tärinää ym. fyysisiä uhkia.<sup>96</sup>

Muovivarastossa on vain osa kokoelmakeskuksessa säilytettävistä muovista sisältävistä esineistä. Muovista on suuressa osassa esineitä, joissa on myös muita materiaaleja. Näitä niin kutsuttuja monimateriaaliesineitä säilytetään pääasiassa muissa kokoelmakeskuksen varastohuoneissa kuin muovivarastossa. Tämä johtuu osittain siitä, että ennen kokoelmien siirtoa kokoelmakeskukseen, muista kokoelmatiloista siirrettyille esineille ei ole ollut mahdollista tehdä tarkkaa kartoitusta siitä, missä kaikissa esineissä on muovisia osia. Esimerkiksi erilaisten laitteiden osalta tällaista kartoitusta ei juurikaan ole tehty myöskään siksi, etteivät ne kuulu muoviin ja kumiin erikoistuneiden konservattoreiden vastuuesinetyyppeihin.<sup>97</sup>

## **2.7. Muovi osana erilaisia sommitelmia näyttelyssä**

Kuten aikaisemmin perustelin, käsittelen pelimuseon hallinnassa olevia muovisia esineitä ilman esineiden luokittelua sen perusteella, minkä tyyppiseen kokoelmaan ne kuuluvat eli käyttökokoelmaan, museokokoelmaan tai näyttelylainoihin. Pelimuseon perusnäyttelyssä on runsaasti konsolipelejä, joiden kuoret ja ohjaimet ovat muovisia. Konsolipelit ja pelilaitteet ovat museovieraiden vapaasti pelattavissa. Museo on normaalisti viikoittain auki 48 tuntia, jonka aikana museovieraat voivat vapaasti pelata näitä pelejä. Näiden pelien lisäksi vitriineissä on muovista sisältäviä pelikonsoleita, pelejä pakkauksissaan, sekä pelien hahmoista tehtyjä muovisia figuureja. Vitriineissä olevat esineet eivät ole vierailijoiden kosketettavissa, vaan ainoastaan katsottavissa.<sup>98</sup>

---

<sup>96</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

<sup>97</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtumat 6 & 7.

<sup>98</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1, Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4; Vapriikki. Suomen pelimuseo < <http://vapriikki.fi/pelimuseo/> >

Näiden muovia sisältävien museoesineiden olemisen sommitelmat eivät ole stabiileja, vaikka museoesineet voivat sijaita samassa paikassa useiden kuukausien tai vuosien ajan <sup>99</sup>. Näyttelyssä olemisen sommitelmaan kytkeytyy jatkuvasti vaihtuvia henkilöitä: museokävijöitä, jotka käyttävät pelilaitteita pelatessaan pelejä; museon henkilökunnan jäseniä, jotka muun muassa opastavat vierailijoita näyttelyssä, purkavat ja rakentavat näyttelyitä, vaihtavat ja huoltavat rikkoutuneita osia, pitävät huolta tilojen siisteydestä, sytyttävät ja sammuttavat valoja aamuisin ja iltaisin sekä museon ulkopuolisia henkilöitä, jotka huoltavat näyttelyssä olevia pelilaitteita. <sup>100</sup>

Näyttelyssä oleviin muovisiin esineisiin liittyvä käyttö on kuratoitua, eli museon työntekijät ovat päättäneet sen, millä tavoin jokainen yksittäinen näyttelyssä oleva muovinen esine on museokävijöiden käytettävissä. Tampereen museoiden konservaattori on suunnitellut pelilaitteiden esillepanon esinetyyppikohtaisesti eli määritellyt millä tavalla muovia sisältävät esineet ovat näyttelyssä. <sup>101</sup> Kuvissa 5 ja 6 on esimerkkejä pelikonsoleiden olemisesta näyttelyssä. Kaikissa kuvissa näkyvissä laitteissa on muovisia osia.

---

<sup>99</sup> Watertonin & Dittmerin 2014, 4 mukaan sommitelma on avoin järjestelmä, johon jatkuvasti liittyy uusia elementtejä tai sommitelmia, ja toisia irtoaa.

<sup>100</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1 & 2; Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4. Vrt. Waterton & Dittmer 2014, 1-4.

<sup>101</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1; Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 5.



*Kuva 5. Pelikonsoleita pelimuseon perusnäyttelyn seinällä. Suomen pelimuseossa 13.12.2019. Kuvaaja Aura Colliander.*

Yllä olevassa kuvassa 5 Suomen pelimuseon näyttelyssä olevia laitteita on sijoitettuina seinälle. Nämä laitteet eivät ole näyttelyssä pelattavissa, ja sen vuoksi ne on suojattu kävijöiden koskettamiselta. Seinälle alimmiksi sijoitetut laitteet ovat erillisissä pleksilasilla suljetuissa vitriineissä, joissa on jokaisessa oma kohdevalaistus. Sen sijaan ylimpiä laitteita ei ole suojattu pleksilasilla, sillä niitä kävijät eivät ylety koskettamaan. Nämä laitteet on kiinnitetty taustalla olevaan seinään, eikä niiden yhteydessä ole kohdevalaistusta.<sup>102</sup>

Alla olevassa kuvassa 6 puolestaan on laitteita, joiden esillepano ja käyttö eroaa kuvan 5 laitteista. Laitteet ovat näyttelyssä museokävijöiden pelattavissa, eli laitteissa oleviin

<sup>102</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.



nappuloihin ja muihin toimintoihin on päästävä käsiksi. Laitteet on kiinnitetty hyllyyn muotoillulla plexilasilla, jonka aukoista laitteiden toimintoja on mahdollista käyttää, mutta samalla laitteet ovat suojassa varkaudelta tai hyllyltä putoamiselta.<sup>103</sup>



*Kuva 6. Pelattavia pelikonsoleita. Suomen pelimuseossa 13.12.2019. Kuvaaja Aura Colliander.*

---

<sup>103</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.  
36

## 2.8. Peliperinnön materiaalisuus ja sen esittäminen

Pelimuseon näyttelyssä pelikulttuuria esitetään näyttelyssä muutamilla eri tavoilla. Yksi esittämisen tapa yhdistyy museonäyttelyn estetiikkaan. Näyttelyssä pelattavista peleistä ja pelilaitteista osa on esillä visuaalisesti yhtenäisellä tavalla. Pelikonsolit on upotettu näyttelyrakenteisiin piiloon, ja näkyvillä on vain pelipisteeltä toiselle toistuvia yhteneväisiä osia, kuten kuulokkeita, näyttöjä, näppäimistöjä ja hiiriä. Nämä osat on ositettu museon näyttelykäyttöön.<sup>104</sup> Näitä visuaalisesti yhtenäisiä pelikulttuurin esitystapoja yhdistää pelitapahtuman<sup>105</sup> mahdollisuuden luominen pelin ja pelaajan väliseksi tapahtumaksi, josta pelitapahtuman alkuperäinen materiaallinen moninaisuus on riisuttu pois.



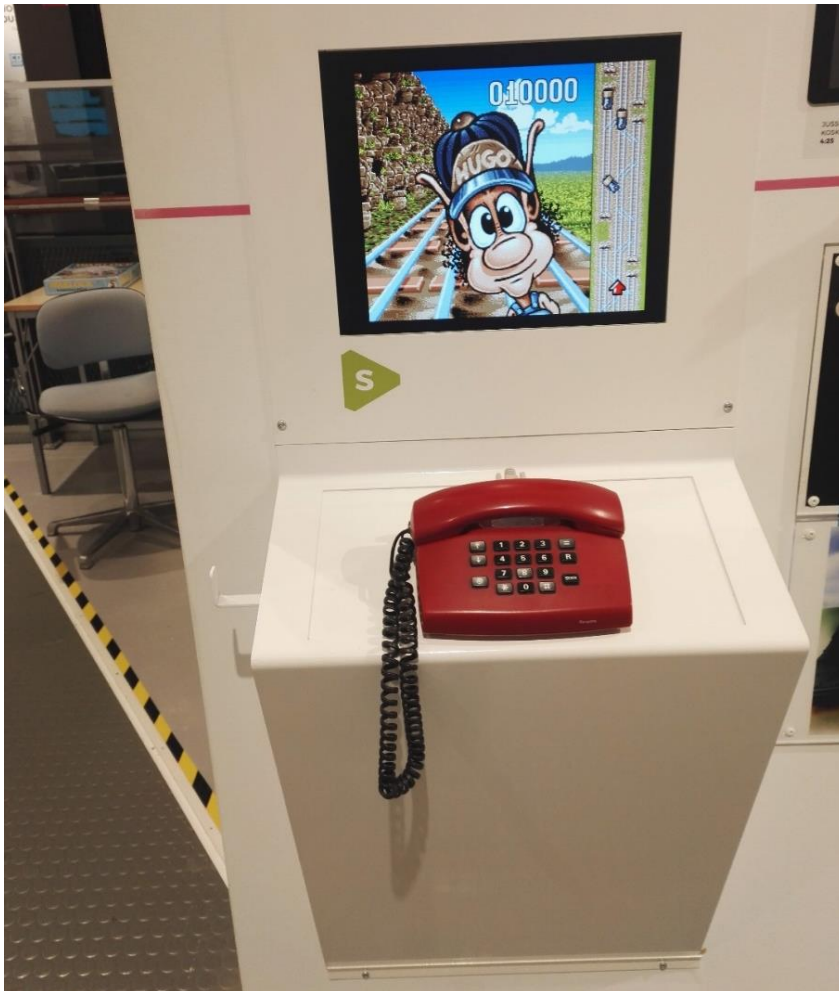
*Kuva 7. Kaksi näyttelyrakenteeseen upotettua pelilaitetta. Suomen pelimuseossa 13.12.2019. Kuvaaja Aura Colliander.*

Tunnettujen ja klassikoiksi tituleerattavien pelien osalta näkyviä osia on muokattu niin, että ne eroavat hieman näyttelyn yhteneväisestä linjasta. Esimerkiksi

<sup>104</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1; Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

<sup>105</sup> Pelitapahtumaa analysoin tarkemmin luvussa 3.1.

Alla olevan kuvan Hugo-peli<sup>106</sup> on näyttelyssä esillä niin, että pelin ohjaimena toimii punainen lankapuhelin, kuten alkuperäisessä, televisiossa pelattavassa Hugo-pelissä. Liittämällä lankapuhelin Hugo -pelin esittämisen yhteyteen on huomioitu ei-inhimillisen lankapuhelimen osallistuminen museokävijän kokemukseen.<sup>107</sup>



Kuva 8. Hugo-peli. Suomen pelimuseossa 13.12.2019. Kuvaaja Aura Colliander.

Museokontekstissa puhutaan interiööreistä, joissa voidaan esitellä esimerkiksi tietyn aikakauden asumusta tai kulttuuria. Interiöörissä on esillä esimerkiksi johonkin aika-kauteen liittyvää materiaalia. Pelimuseon näyttelyssä on interiööreihin verrattavissa olevia teemahuoneita, joissa pelattavat pelit ja pelilaitteet on sijoitettu valmistusvuosikymmenensä henkeä mukailevaan ympäristöön. Pelikulttuurin materiaalisuuden skaala

<sup>106</sup> Hugo oli 1990-luvulla televisiossa pelattava peli. Peliin osallistuttiin soittamalla televisiolähetykseen lankapuhelimella, jossa oli näppäimistö. Hugo-hahmon etenemistä tasohyppelyradalla ohjattiin puhelimen muutamaa näppäintä painamalla (Wikipedia 2020, < <https://fi.wikipedia.org/wiki/Hugo>>).

<sup>107</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1. Vrt. Waterton & Dittmer 2014; Waterton & Watson 2015.

kattaa pelilaitteiden ja pelien lisäksi suuren osan muusta materiaalisesta todellisuudesta, joka pelaamiseen liittyy: laite on sijoiteltuna sopivalle etäisyydelle ja korkeudelle pelaajaan nähden, pelaaja seisoo, istuu tai makaa jollakin huonekalulla, kuulokkeet korvilla, jotta taustalla olevat äänet eivät häiritse pelaajaa.<sup>108</sup> Alla olevassa kuvassa on eräs Suomen pelimuseon näyttelyssä sijaitsevista teemahuoneista, jonka rekvisiitta mukailee tyyppillistä olohuonetta vuodelta 1980<sup>109</sup>.



*Kuva 9. Vuoteen 1980 sijoittuva teemahuone. Suomen pelimuseossa 13.12.2019. Kuvaaja Aura Colliander.*

<sup>108</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

<sup>109</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

Pelikulttuurin muuttumisesta kertoo se, että televisio ja siihen yhdistettävät pelilaitteet oli aikaisemmin yleensä sijoitettu olohuoneen kirjahyllyyn yllä olevan kuvan mukaisesti. Pelimuseon vuoteen 1985 sijoittuva teemahuone sen sijaan mukailee teinin huonetta, josta oli tullut pelitapahtumalle tyypillisempi ympäristö.

Pelikulttuurin esittäminen interiöörissä, jossa pelikulttuurin materiaalisuutta on esitetty kattavasti, osallistuu museokävijöiden kokemukseen laajemmalla tasolla kuin aikaisemmin kuvailemassani yhteneväisen estetiikan esillepanossa. Ei ainoastaan digitaalinen peli, vaan sen ympärille sijoitetut huonekalut ja yksityiskohdat, kuten kirjahylly ja hyllyssä olevat tietosanakirjasarja sekä koriste-esineet<sup>110</sup>, sekä huoneen seinän maa-laamaton puolipanelointi, ovat ei-inhimillisiä toimijoita, jotka intra-aktioiden kävijän kanssa luovat kävijälle kokemuksen<sup>111</sup>. Kulttuuriperinnön tutkimuksessa suhdetta kulttuuriperinnön ja ihmisen välillä on monesti tutkittu affektiivisuutena. Intra-aktioivia toimijoita tarkastellessani affektien tarkempi tutkiminen ei kuitenkaan ole erikseen mielekäästä, sillä affektit ovat osa muovin museaalista perintösommitelmaa ja sen intra-aktioita.

### 3. MUOVIN MUSEAALINEN PERINTÖSOMMITELMA

Käsittelen muovia ja sen ongelmalliseksi tulemistä Suomen pelimuseossa perintösommitelman käsitteen avulla. Rodney Harrison ehdottaa perintösommitelman käsitteen käyttöä kulttuuriperinnön käsittämiseen<sup>112</sup>. Perintösommitelman käsitettä käyttämällä käsittelen toimijuutta, joka ulottuu ihmistoimijoista ei-inhimillisiin asioihin, kuten esineisiin. Sommitelmassa keskeistä on se, että toimijuus laajenee ihmistoimijoilta sommitelmaan<sup>113</sup>. Käytän sommitelman käsitettä kulttuuriperintöön liittyen Harrisonin

---

<sup>110</sup> Koska tämän valokuvan kuvaamishetkellä elettiin joulukuuta, oli kirjahyllyssä esillä jouluisia koriste-esineitä.

<sup>111</sup> Kulttuuriperinnön affektiivisuudesta lisää ks. Crouch 2018; Petursdottir 2013, 46-48; Waterton & Dittmer 2014; Waterton & Watson 2015.

<sup>112</sup> Harrison 2018, 1376–1377.

<sup>113</sup> Waterton & Dittmer 2014, 5–6.

tavoin <sup>114</sup>. Hän nojaa Manuel DeLandan sekä Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin teorioihin ja toteaa, että kun kulttuuriperintöä ajatellaan sommitelmana, huomio ei kiinnity ainoastaan henkilöiden tai yhteisöjen välittämiin tai välttelemiin diskursseihin. Niiden lisäksi sommitelmassa tulevat huomioiduiksi muut elementit – materiaalit, tekstit, teknologiat sekä laitteistot – ja niiden keskinäinen järjestyminen, joiden kanssa *keskustelen* kulttuuriperintöä tuotetaan. <sup>115</sup> Keskustelussa on kyse erillisten yksiköiden välisestä vuorovaikuttamisesta. Vuorovaikutuksen tai kausaalisuhteiden sijaan analyysini perustuu Karen Baradin intra-aktion käsitteeseen, joka tarkoittaa yhteenkietoutuneiden toimijoiden yhdessätulemistä <sup>116</sup>.

### 3.1. Pelitapahtuma

*Pelitapahtumalla* viitataan yksittäiseen tapahtumaan, jossa pelaaminen tapahtuu. Pelitapahtumaa on aikaisemmin käsitellyt mm. Seth Giddings. Hän on käsitellyt videopel(iä/aamista/aajia)<sup>117</sup> tapatumana, sen sijaan että olisi keskittynyt merkityksiin, joita niihin liitetään <sup>118</sup>. Olen Giddingsin tavoin valinnut tarkastelun kohteeksi pelitapahtuman varsinaiset tapahtumat, niihin kytkeytyvät toimijat ja tapahtumien kulussa ilmenneet muutokset. Käsitän pelitapahtuman sommitelmana, johon liittyvät esimerkiksi peli, sen alkaminen, loppuminen ja säännöt, pelilaitteen toiminnot ja ohjattavuus, pelilaitteen oleminen toimintakunnossa, pelin ja pelilaitteen ulkoiset kuoret ja ohjain, elektroniikka, pelaaja, pelaajan ymmärrys pelilaitteen toiminnasta ja ohjaimen käytöstä, pelaajan keskittyminen ja häiriötön ympäristö sekä sähkö. Kun pelitapahtumaa ajatellaan sommitelmana, tulevat pelaamiseen liittyvät muut kuin inhimilliset toimijat näkyviksi. Jos pelaaja poistetaan sommitelmasta, muuttuu sommitelma ratkaisevasti. Samoin käy, jos jokin muu osanen poistetaan sommitelmasta, tai se muuttuu: jos pelilaitte menee rikki, tuoli on epämukava tai sellaista ei ole. Myös muovi on yksi

---

<sup>114</sup> Harrison 2013, 33–35.

<sup>115</sup> Harrison 2013, 35.

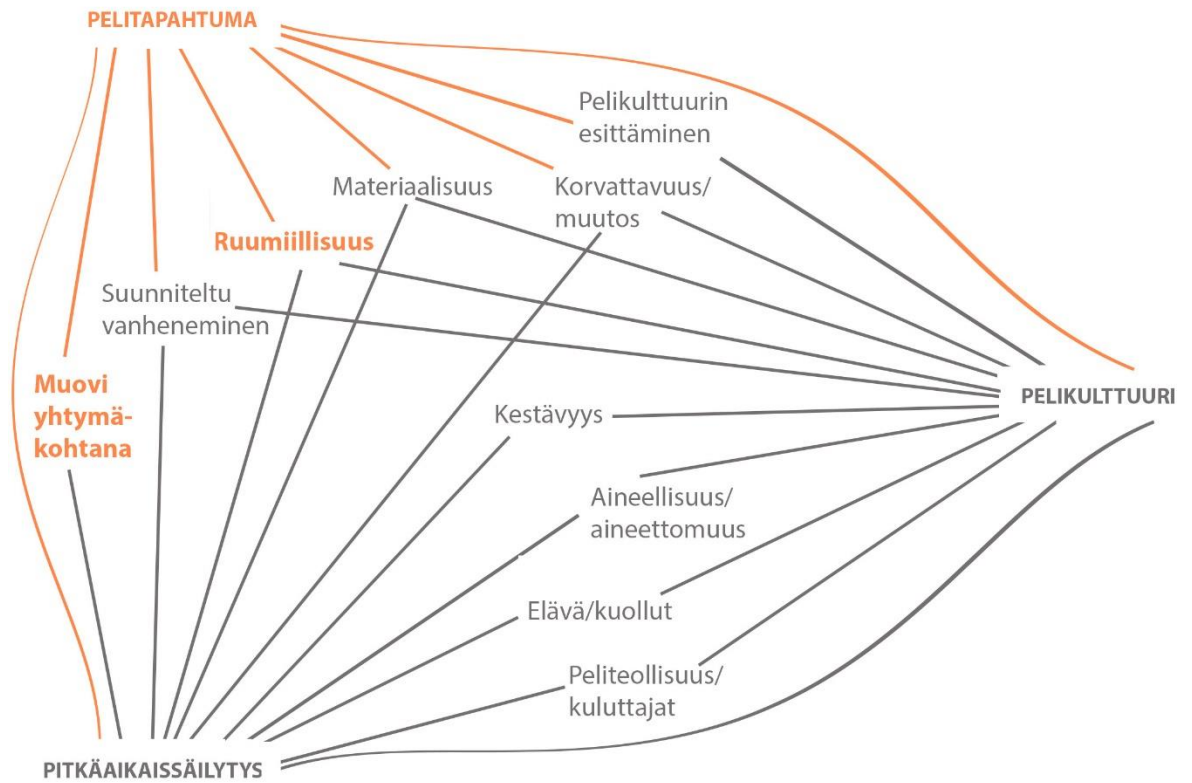
<sup>116</sup> Barad 2007, 33.

<sup>117</sup> Videogame/play/ers, ks. Giddings 2006, 217–229.

<sup>118</sup> Giddings 2006, 23.



merkittävä osa pelitapahtuman sommitelmaa. Pelitapahtuman kytkeytyminen perintösommitelmaan näkyy alla olevassa kuvassa.



Kuva 10. Pelitapahtuman sommitelman kytkeytyminen perintösommitelmaan <sup>119</sup>.

Analyysini jakautuu Playmaster -laitteen muovisten osien kuvailuun, sekä muovin osallistumiseen pelitapahtumassa. Käsittelen niitä muoviin liittyviä intra-aktioita, jotka tulivat ilmi pelitapahtumassa, johon osallistuin Salora Playmaster -laitteella kenttätyöni aikana. Pelitapahtumaa käsittelemällä tuon esiin yhden muoviseen kulttuuriperintöön liittyvistä ulottuvuuksista Suomen pelimuseossa. Tässä ulottuvuudessa muovinen kulttuuriperintö on museossa osana toimintaa, jossa pelikulttuuria ylläpidetään ja esitetään mahdollistamalla museovieraille erilaisten pelikonsolien ja pelien pelaaminen museon näyttelyssä. Pelitapahtuma on huomionarvoinen, koska se edustaa sellaista materiaalista muodostelmaa eli sommitelmaa, jossa pelikulttuuri tulee koettavaksi kulttuuriperinnöksi. Harrison on käsitellyt kulttuuriperintökohdetta vierailukohteena, jonka materiaalliseen sommitelmaan kytkeytyy perintökohteen materiaalin ja patinan

<sup>119</sup> Kaavion tulkintaa olen avannut tarkemmin luvussa 1.6.

lisäksi turismiin ja esillepanoon liittyvä tekniikka, joiden avulla perintökohdetta esitetään yleisölle <sup>120</sup>.

### 3.1.1. Playmasterin muoviosat



*Kuva 11. Vasemmalla Playmaster -laite ja ohjaimet, ja oikealla laitteen muoviset säätinpaneelit. Kuvavaruudulla näkyvässä Pong -pelin tennisversio. Suomen pelimuseossa 14.1.2020. Kuvannut Aura Colliander.*

Kuten yllä olevasta kuvasta näkyy, on Playmaster 1970-luvun tyyppillisen kuvaputkitelevisiön näköinen. Sen näyttö on hieman kupera ja kulmistaan pyöristetty. Sitä ympäröi puuta imitoiva laminointi, joka peittää lähes koko laitteen sen ylä-, sivu- ja etupuolelta. Näytön vieressä, laitteen etupuolella on säätimiä, jotka on valmistettu mustasta muovista. Säätimien toiminnot on selitetty kunkin säätimen yläpuolella olevalla valkoisella printillä, jossa on säädön symboli. Alareunassa olevat säädöt on merkitty symbolien

---

<sup>120</sup> Harrison 2013, 35.



sijaan kirjaimin TV sekä A-F sekä numeroin 1-6. Näiden säätimien alapuolelta laitteeseen kytketään kaksi piuhaa, joilla pelin ohjaimet yhdistyvät laitteeseen.<sup>121</sup>



*Kuva 12. Playmasterin ohjain pelaajan kädessä. Suomen pelimuseossa 14.1.2020. Kuvaaja Aura Colliander.*

Ohjaimet ovat oranssit, ja niissä on johtoon yhdistyvä varsi, joka kaartuu L-kirjaimen muotoisesti, kuten yllä olevasta kuvasta näkyy. Varressa on aaltoileva muotoilu, joka ohjaa sormien asettelua. Ohjaimen päässä on pyöritettävä osa, jossa on kapeita uurteita. Lisäksi kaarevan osan syrjässä on musta painettava nappi, joka on koholla ohjaimen pinnasta.<sup>122</sup>

---

<sup>121</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1; kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

<sup>122</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

### 3.1.2. Muovi yhtymäkohtana

Muovi ei ole tarkastelussani pelilaitteen ulkoinen materiaali, vaan se on yhtymäkohta, joka mahdollistaa pelaajan, pelilaitteen ja pelin välisten rajojen katoamisen. Aineellisesta toimijuudesta kirjoittanut Lambros Malafouris toteaa, että siinä missä ihmisellä on toimijuus, myös materiaalilla on toimijuus. Näitä toimijuuksia ei voida erottaa toisistaan. Aineellisen toimijuuden teoriassaan hän katsoo ihmisten ja asioiden välille, eli hän keskittyy aivojen ja esineen väliseen rajapintaan.<sup>123</sup> Malafouriksen tavoin käsittelem muovia ja sen toimijuutta, jotka ovat erottamaton osa pelitapahtumaa. Omassa analyysissäni keholla ja esineellä ei ole kuitenkaan rajapintaa, sillä pelitapahtumassa ne molemmat kytkeytyvät saumattomasti yhteen. Muovi on rajapinnan sijaan kehon ja esineen yhtymäkohta. Tätä rajojen katoamista voidaan käsittää Karen Baradin *toimijuusrealismiin* kuuluvan *toimijoiden erottamattomuuden* kautta, jossa on kyse ilmiön sisäisestä ulkopuolisesta<sup>124</sup>. Yleensä erillisinä nähdyt, selkeärajaiset kokonaisuudet, eivät olekaan suhteiltaan ulkopuolisia keskenään.

Käytän Baradin toimijuusrealismiin kuuluvaa intra-aktion käsitettä kuvaamaan muovin kytkeytymistä pelitapahtumaan. Pelitapahtumaa tarkastellessani huomioin muovin pelin ja ihmisen välisenä yhtymäkohtana, ja tarkastelen eri tapoja, joilla muovi osallistuu pelitapahtumaan. Kuvailen seuraavaksi kahta pelitapahtumaa: ennakoitavaa ja ennalta-arvaamatonta. Ennakoitavuudella ja ennalta-arvaamattomuudella viittaavat inhimillisen toimijan kokemukseen, jossa hän on/ei ole osannut odottaa tapahtumien kehittyvän tiettyyn suuntaan. Nämä määritelmät eivät kuitenkaan tarkoita, että inhimillisestä näkökulmasta ennakoitavuus tai ennalta-arvaamattomuus määrittäisivät tapahtumaa, eli että esimerkiksi ennalta-arvaamaton olisi väärällä tavalla tapahtuva ja ennakoitava oikealla tavalla tapahtuva. Sen sijaan huomionarvoista on, että näissä kahdessa tapahtumassa muovin kytkennät pelitapahtumaan ovat keskenään erilaisia.

Osallistuin Playmasterilla ennakoitavaan pelitapahtumaan pelimuseon tutkijan kanssa, ja ennen varsinaisen pelin aloittamista tarkastelimme laitteen toimintoja. En ollut aikaisemmin pelannut kyseisellä laitteella, joten tutkija esitteli laitteen säädöt ja pelin

---

<sup>123</sup>Malafouris 2008, 22; Malafouris 2013, 119.

<sup>124</sup>Barad 2007, 176–177.

säännöt: kuvaruudun reunan ylälaudassa olevat napit ja säätimet ovat televisiovastaanottimen toimintoja, ja alalaidassa olevista säätimistä valitaan Pong -pelin versio – kuten tennis, squash tai jalkapallo – ja muun muassa pelivälineen nopeus ja koko sekä pelin äänitehosteet. Pong -pelin tennisversiossa peliohjaimen päässä olevasta osasta pyörittämällä kuvaruudulla näkyvää mailaa liikutellaan ylös ja alas ja pyritään estämään sivulta tulevan pallon pääsy mailan ohi. Uusi peli aloitetaan painamalla ohjaimessa olevaa mustaa nappia. Näiden ohjeistusten jälkeen ennakoitava pelitapahtuma eteni pelaamiseen. Valitsimme pelattavaksi tennisversion ja maltillisen pallon nopeuden. Ensimmäinen yritykseni aloittaa uusi peli ei onnistunut, sillä en huomannut painaa mustaa nappia riittävän pitkään. Käsien asettelu ohjaimelle vaati muutaman eri käsien asennon kokeilemista. Muutamassa minuutissa pelissä olevan mailan liikuttelu ohjaimen päätä pyörittelemällä alkoi sujua minulta, ensikertalaiselta. Lopetimme pelaamisen ennen varsinaista Pong -pelin loppumista, eli ennen kuin toinen pelaajista oli saanut maksimiarvon pisteitä. <sup>125</sup>

Toinen, ennalta-arvaamaton pelitapahtuma tapahtui juuri ennen edellä kuvaamani pelitapahtuman alkamista. Pelimuseon tutkija huomasi mailojen pikseleiden valuvan kuvaruudulla normaalista poikkeavalla tavalla. Tennispelin mailan värilliset pikselit venyivät haaleina pidemmiksi kuin niiden olisi pitänyt. Tutkija ja hänen kollegansa ryhtyivät kääntelemään ohjaimen ja kuvaruudun reunassa olevista säätimistä. He yrittivät poistaa valumista vaihtelemalla sekä pelin että kuvaruudun säätöjä, mutta näillä yrityksillä ei ollut vaikutusta valumiseen. Myöhemmin, laitetta huoltaneen henkilön konsultoinnin kautta selvisi, että valuminen johtui luultavasti laitteen sisällä olevasta kondensaatista, joka poistuisi pitämällä laitetta käynnissä jonkin aikaa. Tämä pelitapahtuma ei noudattanut pelitapahtuman oletettua kaavaa, jossa pelaajat määrittelevät pelitapahtuman aloittamalla pelin, pelaamalla ja lopettamalla pelin. Sen sijaan pelilaitte määritteli pelin alkavaksi, ja pelisäännöt täysin tavallisesta poikkeaviksi. <sup>126</sup>

Edellä kuvaamissani pelitapahtumissa muoviset osat hallitsivat Playmasterin ulkoista, näkyvää osaa pelilaitteesta. Pelaamisen aikana pelaajien katse ei kuitenkaan ollut muovisissa osissa, vaan näytössä ja sen näkymässä. Pelin aikana muovi oli siis helppo

---

<sup>125</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

<sup>126</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

sivuuttaa pelitapahtuman osatekijänä, sillä pelaajan ja peliä katsovien henkilöiden katse oli pääasiassa suunnattu näyttöön, jossa tapahtuvat asiat saivat pelaajan reagoimaan ja käyttämään ohjainta pelin seuraavan suunnan määrittämiseen. Aloittelevalla pelaajalla muovi oli tuntuvasti läsnä pelaamisessa, sillä kädet vasta harjoittelivat ohjaimen käyttöä. Pelaajan oli siis tunnettava pelin digitaalisen toiminnan lisäksi käsin kosketeltavan ohjaimen toiminta. Muovin toimiminen yhtymäkohtana pelitapahtumassa oli havaittavissa ennalta-arvaamattomassa pelitapahtumassa. Kun pelaaja ei ollut varma, kuinka voisi vaikuttaa pelilaitteen yllättävään toimintaan, hän turvautui kaikkiin niihin laitteissa oleviin muovisiin osiin, joiden kautta on mahdollista saada yhteys laitteen toimintaan.<sup>127</sup>

### 3.1.3. Kyborgisuus

Kuten edellä kuvasin, muovi on pelitapahtumassa pelikonsolin ja ihmiskehon yhtymäkohta. Ennakoitavassa pelitapahtumassa muovi kytki pelikonsolin ja kehon toisiinsa pelilaitteen ohjaimessa, ja ennalta-arvaamattomassa pelitapahtumassa muut muoviset säätimet kytkivät pelaajan ja pelilaitteen toiminnan toisiinsa. Tässä alaluvussa kytken muovin yhtymäkohtana toimimisen kyborgin käsitteeseen, jonka kautta analysoin edelleen pelitapahtuman intra-aktioita. Donna Harawayn kyborgi on ”kyberneettinen kokonaisuus, koneen ja organismin hybridi”<sup>128</sup>. Koneen ja ihmisen hybridiä on käsitelty myös Katherine Hayles. Hänen mukaansa kyborgin muotoutumisessa keskeisiä ovat tiedon reitit, jotka yhdistävät toisiinsa ihmiskehon ja siihen liittyvän jatkeen<sup>129</sup>. Pelitapahtumassa pelilaitteen muoviset osat toimivat pelitapahtumassa tiedon reitin eli peliohjaimen ja muiden säätimien kuorena ja kosketuspintana.

Pelitapahtuman aikana siihen osallistuvien osien väliset rajat ovat häilyviä. Pelin aikana pelilaitte ei ole ihmiskehon ulkopuolinen, vaan se kytkeytyy kehon toimintaan pelissä. Ohjaimesta tulee ihmiskehon jatke, jonka kautta ihmiskeholla on pääsy digitaaliseen todellisuuteen. Samalla ihmiskehosta tulee pelilaitteen jatke kytkeytyessään ohjaimiin

---

<sup>127</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

<sup>128</sup> Haraway 1991, 149.

<sup>129</sup> Hayles 1999, 2.

ja muihin pelilaitteen säätimiin. Kun pelilaitte ja ihmiskeho kytkeytyvät toisiinsa, on pelitapahtuman mahdollista tapahtua.<sup>130</sup>

Pelitapahtumassa sekä laitteen että pelaajan tieto ja toiminta muotoutuvat näytön, pelaajan silmien ja aivojen, käsien, ohjaimen ja pelin kokonaisuudessa, kyborgissa<sup>131</sup>. Pelaajan vastaanottava osa ovat silmät, ja pelilaitteen vastaanottava osa on peliohjain. Silmien kautta kerätyn ja aivoissa prosessoidun tiedon kautta pelaaja tekee pelitapahtuman edetessä tarvittavat toimenpiteet ohjaimen kautta. Tällaisessa intra-aktioivassa kyborgisessa muodostelmassa erilaiset mahdollisuudet tapahtumien kululle tulevat mahdollisiksi, ja materiaalisuus ja teknologia tulevat oleviksi määrittelemättömillä ja arvaamattomilla tavoilla.<sup>132</sup>

Tässä alaluvussa olen kartoittanut muovin osallistumista pelitapahtumaan. Yksittäiset pelitapahtumat ovat aikaan ja paikkaan sidottuja tapauksia ja sattumuksia, mutta niiden toimijuudet, toistuvuudet ja materiaaliset moninaisuudet ovat eräitä *pelikulttuurin sommitelman* osia. Toisin sanoen pelikulttuurissa intra-aktioivat niin pelit, pelilaitteet, moninaiset pelitapahtumat, pelaajayhteisöt kuin peliteollisuus<sup>133</sup>.

### 3.2. Pelikulttuuri

Käsittelen pelikulttuurin sommitelmassa *muovin osallistumista pelikulttuuriin ja pelikulttuurin esittämiseen* Suomen pelimuseossa. Usein pelikulttuurin esittämiseen ja säilyttämiseen liittyvässä tutkimuksessa on huomioitu peliyhteisöt ja digitaalisten pelien pitkäaikaisen säilyttämisen haasteet<sup>134</sup>. Näiden sijaan tarkastelen suunniteltua vanhenemista ja siihen liittyviä peliteollisuutta ja kuluttajia sekä peliperinnön materiaalisuuden korvattavuutta ja muutoksia. Kuten alla olevasta kuvasta ilmenee, suunniteltu

---

<sup>130</sup> Kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

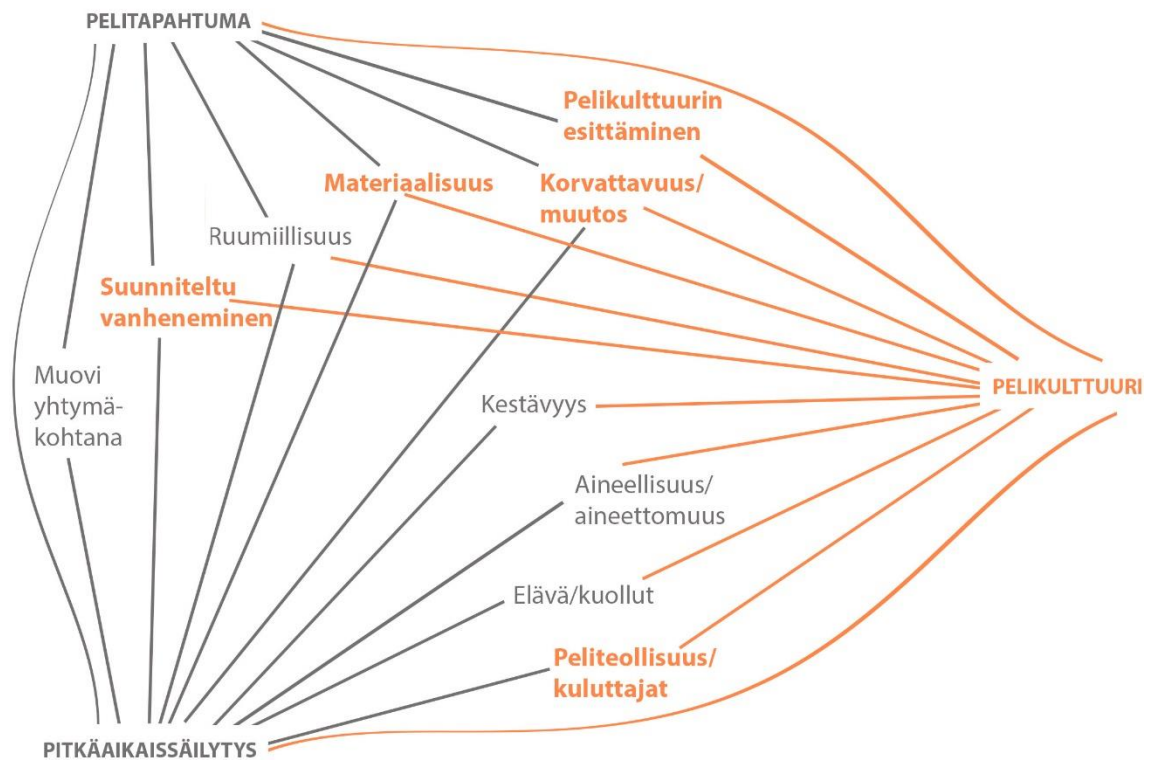
<sup>131</sup> Kehon ja laitteen tarkempia prosesseja voi pilkkoa vielä pienempiin yksiköihin, mutta kyborgin käsittelemiseksi se ei ole tarpeen.

<sup>132</sup> Bergsdóttir 2017, 108; kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

<sup>133</sup> Vrt. Newman & Simons 2018; Nylund 2018.

<sup>134</sup> Ks. Bettivia 2016; Newman & Simons 2018; Nylund 2018; Reino 2017; Swalwell 2017.

vanheneminen, materiaalisuus ja sen muutos osallistuvat pelikulttuurin lisäksi pelitapahtuman ja pitkäaikaissäilyttämisen sommitelmiin.



Kuva 13. Pelikulttuurin sommitelman kytkeytyminen perintösommitelmaan <sup>135</sup>.

### 3.2.1. Suunniteltu vanheneminen

Pelilaitteiden hajoaminen liittyy osittain *suunniteltuun vanhenemiseen*. Suunniteltu vanheneminen (*planned obsolescence*) tarkoittaa teollisesti valmistettujen kulutustuotteiden suunnittelemista niin, että ne käytössä ja ajan kuluessa rikkoutuvat. Pelikulttuurin osalta käsittelen tällaista materiaalista vanhenemistä, mutta sen lisäksi vanheneminen voi olla psykologista tai teknologista <sup>136</sup>. Materiaaliseen vanhenemiseen liittyy pelilaitteissa muovin hajoamisen lisäksi esimerkiksi kumiivisteiden tai komponenttien hajoaminen. Suunniteltu vanheneminen ohjaa rikkoutuneen tuotteen käyttäjän ostamaan varaosia tai uuden laitteen rikkoutuneen tilalle. Tällä tavalla tuotteiden valmistus

<sup>135</sup> Kaavion tulkintaa olen avannut tarkemmin luvussa 1.6.

<sup>136</sup> Reino 2017, 18–20; Sihvonen 2014, 46.

pysyy käynnissä ja kannattavana valmistajalle.<sup>137</sup> Suunnitellun vanhenemisen sijaan on mahdollista viitata samaan ilmiöön *suunniteltuna vanhentamisena*. Suunnitellun vanhentamisen käsitettä käyttämällä tätä ilmiötä on tutkinut Lilli Sihvonon. Hän perustelee käsitteen valintaa sillä, että se osoittaa selvästi inhimillisen, intentionaalisen toimijuiden tämän ilmiön taustalla. Samasta syystä olen päätenyt käyttämään vastakkaista, suunnitellun vanhenemisen termiä. Tutkimukseni keskiössä eivät ole suunniteltua vanhenemista aikaansaavat tahot, vaan *suunnitellun vanhenemisen ilmiön* osallistuminen pelikulttuuriin.<sup>138</sup>

Peliteollisuus ohjailee kuluttajan käyttäytymistä pelikulttuurissa. Pelikonsolien materiaalit on valittu niin, ettei niiden ole tarkoitus kestää pitkään käytössä. Osien hajoaminen toisaalta kannustaa pelaajaa ostamaan varaosia tai kokonaan uuden pelikonsolin, mutta toisaalta pitää yllä pelikulttuurin uusiutumista. Laitteen rikkoutuminen saa pelaajan harkitsemaan uudemman ja kehittyneempänä markkinoidun konsolin version ostamista.<sup>139</sup>

Suunniteltu vanheneminen ei ainoastaan kannusta *yksityisiä pelikulttuurin kuluttajia* ostamaan uusia laitteita ja varaosia. Sama ilmiö on nähtävissä myös museokontekstissa. Pelimuseon perusnäyttelyssä, niin kutsutussa teemahuoneessa, on esillä ja pelattavissa SuperMario Bros -peli Nintendo Entertainment Systems -pelikonsolilla. Sain henkilökunnan tiloissa nähtäväkseni ohjaimet, jotka ovat aikaisemmin olleet kytkettyinä perusnäyttelyssä olevaan pelikonsoliin. Näissä irrotetuissa ohjaimissa ohjaimen johdon muovinen eriste oli irronnut johdon päältä. Minulle kerrottiin, että tämä on tyypillistä kyseiselle ohjaimelle, ja ohjaimia vaihdetaan säännöllisesti ehjiin museon näyttelyssä.<sup>140</sup> Museolla on runsaasti varaosia, kuten NES-<sup>141</sup> ja Xbox -ohjaimia, museon varastossa. Tarkastellessamme pelimuseon näyttelyssä yhtä Xbox -pelikonsolin ohjainta, museon työntekijä totesi, että ohjain ”kestää mitä kestää, ja sitten siihen haetaan varastosta ehjä tilalle”<sup>142</sup>. Þóra Pétursdóttirin mukaan nyky-yhteiskunnassa

---

<sup>137</sup> Reino 2017, 18, 20.

<sup>138</sup> Sihvonon 2014, 46.

<sup>139</sup> Reino 2017, 18–20; Sihvonon 2014, 46–50.

<sup>140</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1 & 2.

<sup>141</sup> Nintendo Entertainment Systems eli NES-ohjaimia on tällä hetkellä helposti saatavilla, mikä johtuu retropelien suosiosta. Vanhanmallisia, kulmikkaita ohjaimia on uudistuotannossa, ja niitä voi ostaa myös käytettyinä.

<sup>142</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

aineellisen sotkuista olemista on tapana järjestellä siisteihin ontologisiin lokeroihin. Tämä mahdollistaa halutun tavaran eli kulttuuriperinnön erottamisen ei-toivotusta tavarasta eli roskasta.<sup>143</sup> Roskan ja kulttuuriperinnön välinen ero on pelimuseon näyttelyssä käytettävien pelilaitteiden osalta häilyvä.

Pelimuseossa näyttelyissä olevat pelit on valittu niin, että niiden rikkoutuvat osat ovat korvattavissa, eli markkinoilla on edelleen ohjaimia ja muita korvaavia osia saatavilla. Näyttelyssä ei ole museovieraiden pelattavissa laitteita, joiden osat eivät ole korvattavissa. Ohjaimen tai muun museokävijöiden käytössä olevan pelilaitteen osan korvaaminen uudella on käytännössä helppoa, sillä esimerkiksi SuperMarioBros -pelin yhteydessä olevia NES- ohjaimia on jatkuvasti tuotannossa ja ostettavissa. Pelimuseon näyttelyssä osia hajoaa museonäyttelyssä tapahtuvan pelaamisen yhteydessä usein, ja silloin rikkoutunut osa korvataan uudella.<sup>144</sup>

### 3.2.2. Materiaalisuuden korvattavuus

Materiaalisuus ja sen muutos ovat voimakkaasti läsnä sekä pelikulttuurissa että pelikulttuurin esittämisessä Suomen pelimuseossa. Pelimuseossa pelikonsolien pelattavuus näyttelyssä riippuu osittain laitteiden harvinaisuudesta sekä siitä, onko markkinoilla varaosia rikkoutuneiden osien tilalle. Pelilaitteen harvinaisuuden ja klassikkoaseman välinen suhde vaikuttaa siihen, mitä laitteita museokävijät voivat pelata.<sup>145</sup> Harvinaisimpia laitteita museokävijät voivat vain katsella vitriinin lasin takaa (ks. kuva 5 sivulla 35 ja alla oleva kuva 14). Tällä tavalla ne ovat suojassa rikkoutumisen mahdollisuudelta, joka pelattavissa oleviin laitteisiin kohdistuu.

---

<sup>143</sup> Pétursdóttirin 2013, 47.

<sup>144</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1 & 2; kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

<sup>145</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtumat 1 & 2; kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.



Osa pelattavista peleistä pelimuseon näyttelyssä on emulointeja<sup>146</sup> eli esimerkiksi pc-pelejä, jotka ovat alun perin olleet pelattavissa jollakin toisella laitteella. Emulointi on yksi tapa ohittaa museossa hanakala yhtälö, jossa harvinaisella laitteella pelaaminen edistää laitteen rikkoutumista. Emuloinnissa pelin ulkomuoto mukailee alkuperäisen pelin ulkomuotoa, eli peli on ikään kuin siirretty alkuperäisestä toisenlaiseen ruumiiseen. Peliä voi siis pelata eri laitteella, kuin mille se alun perin on tehty. Alla olevissa kuvissa vasemmalla on pelimuseon näyttelyn vitriinissä oleva Vectrex -konsoli, ja oikealla tälle konsolille ohjelmoidun pelin emulointi<sup>147</sup>.



*Kuva 14. Vasemmalla Vectrex -konsoli ja oikealla pc:lle emuloitu peli. Suomen pelimuseossa 13.12.2019. Kuvaaja Aura Colliander.*

Emuloitu peli ja siihen liittyvä pelitapahtuma jäljittelevät alkuperäistä, mutta pelitapahtuma on täysin erilainen kuin alkuperäinen. Pelitapahtuma eroaa alkuperäisestä esimerkiksi tavassa, jolla pelaaja on fyysisesti yhteydessä peliin. Ohjaukseen käytettävien nappuloiden tuntuma sekä niiden sijoittelu toisiinsa nähden ja näyttöön verrattuna eivät täysin vastaa Vectrex -konsolia. Pelitapahtuman materiaalisuus ei siis vastaa alkuperäistä vaan emuloitu peli jäljittelee alkuperäistä vain digitaaliselta olemukseltaan.

<sup>146</sup> Emulointi tarkoittaa toisen koneen tai laitteen jäljittelemistä (Wiktionary 2020, <<https://fi.wiktionary.org/wiki/emuloida>>).

<sup>147</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

Emuloimalla tuotettu pelitapahtuma irtautuu siitä materiaalisuudesta, joka alkuperäisellä laitteella pelatessa yhdistyy pelitapahtumaan.

### 3.2.3. Muutokset

Kaikkia pelitapahtuman sommitelman osia vaaditaan tietyn pelitapahtuman toteutukseksi. Jos jokin sommitelman osista korvataan, on kyseessä toinen sommitelma. Näin voi ajatella esimerkiksi edellä huomioimassani Vectrex -pelikonsoliin liittyvässä emuloinnissa, jonka peliharrastaja on koodannut vanhalle laitteelle. Vanha laite ei kuitenkaan ole pelimuseon näyttelyssä käytössä, koska se olisi rikkoutuvuuteensa verrattuna liian suurella käytöllä. Laite on melko harvinainen, eivätkä rikkoutuneet osat ole helposti korvattavissa. Sen sijaan Vectrex -konsolille ohjelmoitu peli on emuloitu pc -peliksi, ja käytännössä pelaaminen tapahtuu aivan erilaisessa materiaalisessa sommitelmassa kuin Vectrex -konsolilla.<sup>148</sup>

Watertonin ja Dittmerin mukaan sommitelmat voivat vaikuttaa stabiileilta, mutta sommitelmien avoin luonne tekee sommitelman muuttumisesta vääjäämätöntä. Toisinaan jonkin elementin liittyminen tai irtoaminen sekoittaa koko sommitelman, ja muuttaa sen perusteellisesti joksikin aivan toiseksi.<sup>149</sup> Esimerkiksi pelitapahtuman, pelikulttuurin tai museon sommitelmissa tapahtuu vääjäämättömästi muutoksia. Tällaisesta perustavanlaatuisesta sommitelman muutoksesta on kyse esimerkiksi silloin, kun pelilaitteen muovinen osa hajoaa, eikä hajonnutta osaa korvata vastaavalla. Seuraavassa esimerkissä pohdin sommitelman muutosta Hugo -pelin esittämisessä.

---

<sup>148</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

<sup>149</sup> Waterton & Dittmer 2014, 4.



*Kuva 15. Hugo -pelin ohjaimena toimiva lankapuhelin. Suomen pelimuseossa 13.12.2019. Kuvaaja Aura Colliander.*

Yllä olevassa kuvassa on pelimuseon näyttelyssä ollut Hugo -pelin ohjaimena toiminut lankapuhelin. Muovista valmistetun puhelimen luurin saumakohdasta oli lohjennut muovia, kuten yllä olevassa kuvassa näkyy. Tässä laitteessa tiivistyy muovin hajoavuuden ongelma ja eräs ratkaisukeino. Rikkoutuva lankapuhelin korvataan varastossa olevalla, ehjällä, samanlaisella puhelimella. Lankapuhelimen tapauksessa tällainen kuluttajan näkökulmasta tyypillinen tapa toimia rikkoutuneen muoviesineen kanssa on mahdollinen kahdesta syystä. Ensinnäkään kyseinen lankapuhelin ei ole museaalisesti suojattu esine, vaan se on ostettu näyttelyssä käytettäväksi, rikkoutuvaksi ja korvattavaksi. Toiseksi samanlaisia lankapuhelimia on edelleen mahdollista ostaa, ja puhelimen rikkoutumiseen on museossa varauduttu, hankkimalla varastoon samanlaisia puhelimia.<sup>150</sup>

---

<sup>150</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1.

Lankapuhelimen osallistuminen Hugo -pelin sommitelmaan on kuitenkin hyvä kohde sommitelman muutoksen pohdinnalle. Hugo-pelin sommitelman kannalta puhelimen luurin kuuluminen pelin esittämiseen on luonnollinen ratkaisu. Lankapuhelin on ollut 1990-luvulla keskeinen osa sitä sommitelmaa, jossa Hugo -peliä pelattiin televisiolähtyksessä. Lankapuhelin oli 1990-luvulla keskeinen esine puhelimella soittamisen sommitelmassa.

Luurin irrottaminen sommitelmasta ja korvaaminen muulla laitteella muuttaa Hugo-pelin luonnetta ratkaisevasti. Ja millä laitteella luurin voisi korvata? Älypuhelimella, joka on tämän päivän versio lankapuhelimesta puhelimessa puhumisen sommitelmassa? Älypuhelimella korvatussa representaatiossa kokemus välittyisi materiaalisessa todellisuudessa pelaajalle täysin erilaisena kuin luurin kanssa. Toisaalta luuri oli Hugo-pelin ilmestymisen aikaan, 1990-luvulla kaikessa tuttuudessaan ja tavallisuudessaan näkymätön osa pelaamisen sommitelma. Tällä tarkoitan sitä, että luurin käyttämisen sommitelma oli kaikille peliä 1990-luvulla televisiosta seuranneelle tuttu konsepti. Luurin ja näppäinten käyttämisen konsepti puhelun soittamisessa oli luonnollinen osa sommitelmaa, johon kuului soittaja, lankapuhelin, puhelinluettelo tai puhelinnumeron ulkomuistista osaaminen, lankapuhelimen käytön tuttuus, soittamisen konseptin tunteminen, lankapuhelinliittymän olemassaolo, sekä äänet — tuut tuut ja tuuttuuttuuttuut — joita puhelimesta kuuluu, ennen kuin joku vastaa, tai jos puhelin on varattu. Tänä päivänä sen sijaan suuri osa 1990-luvun puhelimella soittamiseen kytkeytyneistä asioista on muuttunut merkityksettömiksi. Nuorimmat sukupolvet eivät muista aikaa ennen kännyköitä tai älypuhelimia, puhumattakaan puhelinnumeroiden ulkoa muistamisesta tai puhelinluettelon tarpeellisuudesta. Lilli Sihvonon on käsitellyt lankapuhelinta eräänä mediateknologiana, ja todennut sen käytön unohtuvan joutuessaan uudempien teknologioiden syrjäyttämäksi <sup>151</sup>. Kun lankapuhelimia tuntemattomaan sukupolveen kuuluvan henkilön yhdistää Hugo -pelin sommitelmaan, tulee pelitapahtumasta aivan erilainen kuin jos pelitapahtumaan osallistuu henkilö, jolle lankapuhelimen käyttö on tuttua.

---

<sup>151</sup> Sihvonon 2019, 32.

### 3.3. Pitkäaikaissäilytys

Caitlin DeSilvey on kirjoittanut museoiden roolista pitkäaikaisena kulttuuriperinnön säilyttäjänä teoksessaan *Curated decay: Heritage beyond saving*. Hän kuvaa museo-objektin saamaan statukseen liittyvää järjestelemistä, kategorisointia, luettelointia ja ikuisiksi tarkoitettua säilymistä. Esineen ”ikuisen säilyttämiseen” liittyy esineen suojaaminen kaikilta niiltä biologisilta ja fyysisiltä muutoksilta, jotka tavallisesti muuttavat museon ulkopuolella olevaa ’tavaraa’<sup>152</sup>. Säilyttämiseen kytkeytyy kestävän kulttuuriperinnön problematiikka. Museoammattilaisilla on tapana perustella esineiden säilyttämiseen liittyviä toimintatapoja sillä, että esineet ovat perintöä menneisyydestä, ja niiden säilyminen tulevaisuuteen täytyy turvata<sup>153</sup>. Säilyttäminen siis tähtää siihen, että museoesine on olemassa vielä tulevaisuudessa. Museoesineen olemista tulevaisuudessa ei ole mahdollista tutkia, koska ”tulevaisuus on empiirinen kenttä, jota ei ole olemassa”<sup>154</sup>. Kulttuuriperinnön kriittinen reflektointi nykyajassa sen sijaan on mahdollista, ja siihen syvennyn tarkemmin tässä luvussa.<sup>155</sup>

Materiaalisen peliperinnön pitkäaikainen säilyminen museossa on sommitelma, johon osallistuvat kaikki tähän saakka käsittelemäni sommitelmat ja seikat, kuten muovin kemialliset ominaisuudet, museolaki, museon tehtävät ja toimintamallit, museokävijät, muovin oleminen tietyissä olosuhteissa – käytössä tai varastossa –, pelitapahtuma sekä pelikulttuuri (ks. alla oleva kuva 16). Tässä luvussa käsittelen sitä, mihin asioihin edellä mainitsemieni lisäksi muovi kytkeytyy *pitkäaikaissäilytettävänä* materiaalina Suomen pelimuseossa.

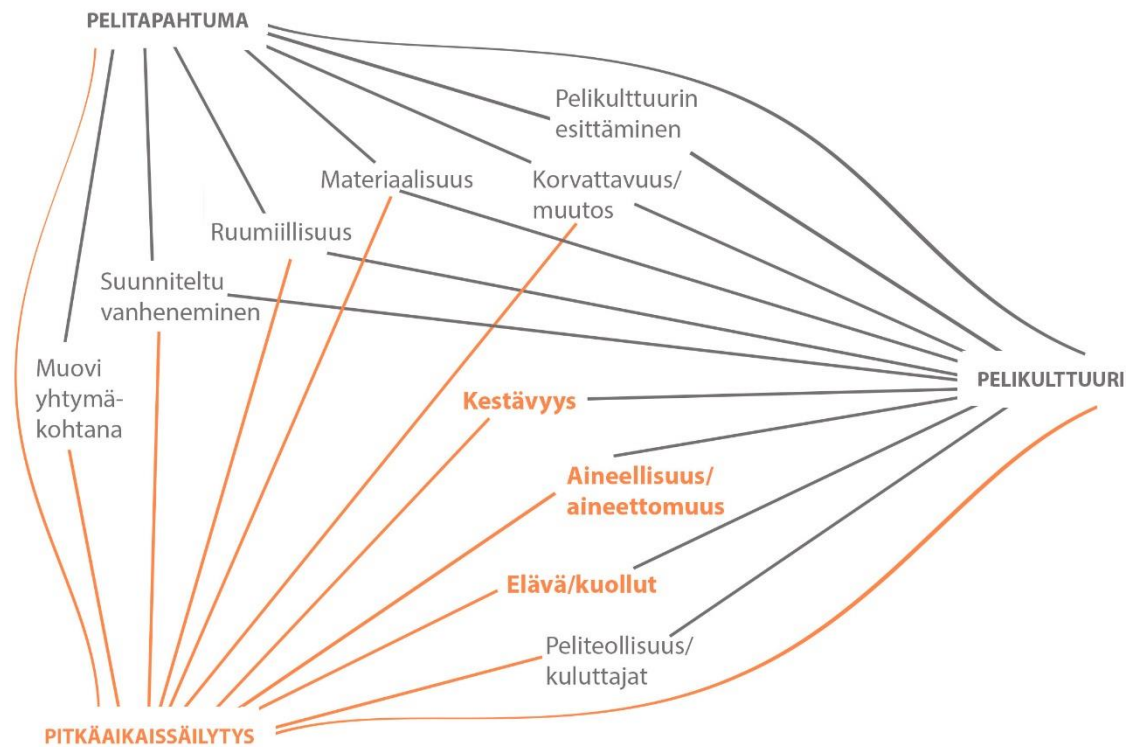
---

<sup>152</sup> DeSilvey 2017.

<sup>153</sup> Vrt. Harrison Holtorf

<sup>154</sup> Holtorf & Högberg 2015, 509.

<sup>155</sup> Holtorf & Högberg 2015, 509–520.



Kuva 16. Pitkäaikaissäilyttämisen sommitelman kytkeytyminen perintösommitelmaan <sup>156</sup>.

### 3.3.1. Aineellisen ja aineettoman kietoutuneisuus

Kulttuuriperintödiskursseissa perintökohteet luokitellaan tavallisesti joko *aineelliseen* tai *aineettomaan kulttuuriperintöön*. Jako perustuu jossain määrin Unescon toimintaan ja maailmanperintökohteiden määrittämiseen. Suojeltaviksi kohteiksi listattiin aluksi vain aineellisia kulttuuriperintökohteita, ja vasta myöhemmin rinnalle nostettiin myös aineettomat perintökohteet <sup>157</sup>. Rodney Harrison puolestaan on päätenyt siihen, että aineellinen ja aineeton kulttuuriperintö ovat toisiinsa kietoutuneita, sillä aineettomaan kulttuuriperintöön liittyy aina kehoja, esineitä ja paikkoja <sup>158</sup>. Tässä tutkimuksessa olen lähestynyt pelitapahtumaa ja pelikulttuuria aineellisen ja aineettoman yhteen kietoutumana, joka tulee olevaksi intra-aktiossa. Pelitapahtuman aineellisuus ja aineettomuus tulevat oleviksi ja kulttuuriperinnöllisen merkityksen annon kohteeksi suhteessa

<sup>156</sup> Kaavion tulkintaa olen avannut tarkemmin luvussa 1.6.

<sup>157</sup> Smith 2006, 106–109; Harrison 2013; 81, 112.

<sup>158</sup> Harrison 2013, 113.

toisiinsa. Peliperinnön aineellisten ja aineettomien muotojen erottelu myöskään pitkäaikaissäilytyksen sommitelmassa ei ole tarpeellista. Kun käsittelen materiaalisen peliperinnön pitkäaikaissäilyttämistä, huomioin sen kytkeytymisen peliperinnön ei-materiaalisiin ulottuvuuksiin. Aineellisen ulottuvuuden muodostavat mm. pelit, pelikonsolit ja pelaajat. Aineetonta ovat pelikonsolin tai ohjaimen käytön taito ja peliyhteisö. Pelikulttuurin säilyttämisessä pitää siis ottaa huomioon sekä aineettomat että aineelliset tekijät. Tämän intra-aktiivisen perinnön säilyttäminen voi yksinkertaisimmillaan tarkoittaa pelikonsolin, pelin ja pelaamisen säilyttämistä. Suomen pelimuseon näyttelyssä näiden muodostamaa pelitapahtuman sommitelmaa säilytetään näyttelyssä. Näyttelyssä käyvät pelaajat kytkeytyvät pelitapahtumiin ja niiden kautta peliperintöön intra-aktiossa.

Pelikulttuuria pidetään pelimuseon toiminnan kautta elävänä pelaamalla eli luomalla yhä uusia pelitapahtumia museoympäristössä. Pelitapahtuma vaatii toteutuakseen sekä aineellisia että aineettomia aineksia, kuten olen aiemmin todennut. Pelitapahtuman representointi ja yleisön avulla yhä uudelleen tulevaisuuteen asetettuna oleminen museon näyttelytilassa ylläpitää perinnön säilymistä, mutta ei takaa materiaalisen peliperinnön säilymistä pitkällä aikajänteellä. Jatkuva pelattavana oleminen kuluttaa ja hajottaa laitteita ja pelejä, ja pitkän ajan kuluessa muoviset osat rikkoutuvat joko fyysisten tai kemiallisten vaikutusten seurauksena. Kuten luvussa 3.2.1. totesin suunnitellun vanhenemisen yhteydessä, ei laitteiden hajoaminen ole pelikulttuurin *esittämisen* kannalta ongelma niin kauan, kun rikkoutuvat osat ovat korvattavissa. Sen sijaan rikkoutuminen on ongelmallista sellaisten laitteiden kohdalla, joiden osia ei ole enää tuotannossa. Rikkoutuminen ja rikkoutuneen osan korvaaminen yhä uudestaan on kestävä kehityksen kannalta ongelmallista.

### 3.3.2. Peliperinnön kestävyys

Pelilaitteen hajoamiseen ja suunniteltuun vanhenemiseen liittyvät kysymykset ovat tiukasti sidoksissa muovin hajoamiseen, mikä taas kytkeytyy kulttuuriperinnön kestävyyskysymyksiin. Muovisten kulutustarvikkeiden elämänkaareen kuuluu usein esineen ostaminen ja käytön jälkeen sen rikkoutuminen, jolloin rikkoutunut esine korvataan uudella, jos

kyseiselle käyttöesineelle on edelleen tarvetta. Pelimuseon näyttelyssä käytössä olevat ja rikkoutuvat muoviosat ovat kulttuuriperinnön näkökulmasta ongelmallisempia. Ohjaimen tai muun rikkoutuvan osan jatkuva uusiminen ei ole kestävä ratkaisu. Rikkoutuvat muoviset osat on osittain valmistettu kierrätykseen kelpaamattomasta kertamuovista. Ohjainten saatavuus tulevaisuudessa ei ole varmaa, sillä niiden tuotanto perustuu tällä hetkellä retropelien suosioon, voimakkaaseen kysyntään ja runsaaseen tarjontaan.

Muovin pitkäaikais säilytykseen liittyy kulttuuriperinnön kestävyysnäkökulma. Museoiden tavoitteena on säilyttää menneisyydestä perittyjä esineitä ja asioita, jotka ovat vaarassa tuhoutua. Tätä tuhoutumiselta säilyttämisen näkökulmaa on myös kyseenalaistettu. Kulttuuriperinnössä ei Harrisonin mukaan ole ensisijaisesti kyse menneisyydestä, vaan siitä, kuinka me tässä päivässä suhtaudumme tulevaisuuteen <sup>159</sup>. Vaikka museoiden toimintaperiaatteiden kannalta muovin lyhyt elinkaari voi näyttäytyä ongelmallisena, Harrisonin tavoin en näe sitä pelkästään ongelmana. Harrisonin mukaan esineet, paikat ja toiminnat voivat tulla tärkeiksi tietyssä ajassa ja paikassa, ylläpitäen mennyttä nykyisyydessä. Ne voivat ihmisten tavoin elää ja kuolla, siirtyä tilasta tai olomuodosta toiseen.<sup>160</sup> Olomuodosta toiseen siirtymisen eli muutoksen estämisen ei pidä olla kulttuuriperinnön säilyttämisen itseisarvo. Arkeologit Cornelius Holtorf ja Anders Högberg suhtautuvat kriittisesti nykyiseen konservointietokseen, jossa kaikkien museoesineiden pitkäaikainen säilyttäminen on asetettu samalle viivalle. Heidän mukaansa kyse ei ole siitä, pitäisikö kulttuuriperintökohteita ylipäänsä suojella ja konservoida, vaan kulttuuriperintöalalta puuttuu syvälinen paneutuminen kysymyksiin kulttuuriperinnön hyödyllisyydestä eli kulttuuriperinnön hallinnoimisen periaatteiden tarkoituksenmukaisuudesta.<sup>161</sup> Kulttuuriperinnön säilyttämistä *tulevaisuuden sukupolville* pidetään museoissa niin itsestään selvänä mantrana, että museoissa on unohdettu kysyä: *mille tulevaisuudelle?* Entä *onko tulevaisuus sama, riippumatta esineiden säilytystavoista?* <sup>162</sup> Erityisesti materiaalisen peliperinnön säilyttämisen suhteen tulevaisuuden visioita on tarkennettava, sillä muovi ei ole ikuista. Tarjoan näihin

---

<sup>159</sup> Harrison 2015, 309.

<sup>160</sup> Harrison 2013, 219.

<sup>161</sup> Holtorf & Högberg 2015, 509–510, 520.

<sup>162</sup> Bartolini, Breithoff, DeSilvey, Harrison, Holtorf & Lyons 2018, 22.



materiaalisen peliperinnön mahdollisiin tulevaisuuksiin liittyviin kysymyksiin kulttuuriperinnön tutkijan, Graham Fairclough'n vastausta:

New heritage suggests that instead of finding the best, calling it heritage and fighting to keep it, we should look with open eyes at all that exists, accept that at some level it is all heritage and decide how best to use it for social and future values. This may involve traditional preservation, but it may not.<sup>163</sup>

Pelimuseon varsinaiseen esinekokoelmaan kuuluvan muovisen esineen rikkoutuminen on vielä ongelmallisempaa kuin museossa olevien käyttöesineiden rikkoutuminen. Esimerkiksi luvuissa 2.4. ja 3.1. käsittelemääni Playmasterin ohjaimia ei ole valmistettu sitten 1970-luvun, ja niiden saatavuus käytettynä voi olla vaikeaa. Pelimuseon kokoelmaan kuuluvaa Playmaster -laitetta on suunniteltu käytettävän silloin tällöin pelimuseon tapahtumissa.<sup>164</sup> Laitteen käyttäminen altistaa sen materiaalin nopeammalle hajoamiselle kuin laitteen käyttämättä jättäminen. Toisaalta toimintakuntoinen, mutta ei-käytössä oleva laite ei kytkeydy pelitapahtumiin. Laite olisi silloin yhtä kuollut kuin esine, joka ei ole toimintakunnossa tai ei ole muusta syystä käytössä. Tällaisessa tapauksessa laite olisi museossa elävänä kuolleena.

### 3.3.3. Elävää vai kuollutta perintöä?

Elizabeth Auclair ja Graham Fairclough kysyvät, millaista menneisyydestä perittyä materiaalia meidän on mahdollista välittää eteenpäin seuraaville polville, missä kunnossa, millaisella jakelulla ja missä kontekstissa<sup>165</sup>. Tämä on erittäin keskeinen kysymys materiaaliselle peliperinnölle, jonka muuttuminen on lähes väistämätöntä. Digitaalisten pelisisältöjen pitkäaikaissäilyttämistä on jo alettu tutkia, koska digisyntyisen kulttuuriperinnön katoavaisuus on tiedostettu.<sup>166</sup> Digitaalisen lisäksi peliperinnön muovisuus on luonteeltaan katoavaista, kuten olen todennut.

---

<sup>163</sup> Fairclough 2009, 33.

<sup>164</sup> Kenttäpäiväkirja 1, tapahtuma 1; kenttäpäiväkirja 2, tapahtuma 4.

<sup>165</sup> Auclair & Fairclough 2015, 2.

<sup>166</sup> Ks. Bettivia 2016; Newman & Simons 2018; Nylund 2018; Reino 2017; Swalwell 2017.

Museaaliseen muoviin liittyy kriittisen kulttuuriperinnön piirissä tutkittu poissaolo ja läsnäolo <sup>167</sup>. Muovin museossa voi ajatella yhdistävän olemisen ja olemattomuuden tiloja, joista kuitenkin käytän elävän, kuolleen ja muutoksen käsitteitä. Elävän ja kuolleen ominaisuudet voivat ilmetä museossa olevassa muovisessa esineessä samanaikaisesti. Muutos sen sijaan on osa sekä elämisen että kuoleamisen prosessia. Elävän ja kuolleen dikotomian rikkomisen kautta pyrin osoittamaan, että muovin elämisen ja kuoleamisen – samoin kuin läsnäolon, poissaolon ja olemattomuuden – kautta voidaan kuvailla muovin monenlaisia yhtäaikaista olemisen tiloja ja potentiaalisia käyttötapoja museossa. Elävyys ja kuolleisuus ei ole toisiaan seuraavia vaiheita, vaan ne ovat limittejä, toisiinsa kietoutuneita prosesseja.

Muovi on museossa elävää monella tavalla tarkasteltuna. Muoviesine on olemassa, se ei siis ole kuollut eli ei-oleva. Esineen olemassa olominen museossa on sille potentiaalia täynnä oleva tila: esine voi osallistua museon eri toimintoihin kuten näyttelyyn, opetustoimintaan tai tutkimukseen. Esineen eläminen on sen osallistumista sommitelmaan, jossa se voi välittää merkityksiä ja kokemuksia museokävijälle <sup>168</sup>. Tällaisessa elämisen tilassa ovat muun muassa pelimuseon näyttelyssä olevat pelilaitteet, joita kävijät voivat käyttää.

Muovimateriaalin ikääntyminen johtaa ennen pitkää materiaalin ja esineen kuolemaan. Museokontekstissa tämä tarkoittaa sitä, ettei silminnähten ulkoisesti muuttunut esine enää vastaa niitä esteettisiä tai toiminnallisia vaatimuksia, joita museossa tiettyllä tavalla esitettävillä esineillä asetetaan. Museaalisille esineille rikkoutuminen, osien puuttuminen tai muu eheyden tilasta poikkeava tila eivät ole automaattisesti syy esineen poistamiselle museon kokoelmasta. Alkuperäiseen käyttötarkoitukseen kelpaamatonta esinettä voidaan vielä konservoida, ja tällä tavalla pidentää sen elinkaarta hieman. Esinettä voidaan käyttää tutkimuksessa, tai tehdä siitä kopio, kuten luvussa 2.6 käsittelemästäni Lumikki -figuurista. Lumikki -figuuri on myös esimerkki kuolleesta esineestä. Kuollut esine on sellainen, jota ei ole olemassa, tai joka on suuresti muuttunut siitä, mitä sen on tarkoitettu museossa olevan. Kuollut muovinen esine voi olla

---

<sup>167</sup> Poissaolevan läsnäolon (*absent presence*) käsitettä on käytetty kulttuuriperinnön tuhoutumisen yhteydessä, ks. lisää Harrison 2013, 169–170. Myös Martijn Felder, Martijn Duineveld ja Kristof Van Assche (2015) ovat käsitelleet perintökohteen yhtäaikaista läsnäoloa, poissaoloa ja olemattomuutta.

<sup>168</sup> Vrt. DeSilvey 2017; Pétursdóttir 2013, 47.

fyysisenä esineenä museossa olemassa, mutta olemukseltaan ja tunnistettavuudeltaan muuttunut niin paljon, ettei siihen enää voida liittää niitä perintömerkityksiä, joita esineeseen on museoon tallennettaessa tarkoitettu liitettävän. Esine on irtautunut alkuperäisen käyttötarkoituksensa sommitelmasta, ja se edustaa lähinnä materiaalinsa ikääntymisen ominaispiirteitä sen sijaan, että se edustaisi esineen käyttökontekstin arvoja.

Muovin toimijuus voidaan jakaa moneen ajalliseen sijaintiin. Esineen ja materiaalin toimijuudessa tapahtuu muutos esineen tullessa tallennetuksi museon kokoelmaan. Esine on aktiivinen toimija aina valmistuksesta museointiin asti, ja toimijuus määrittyy sen käytön ja muun ihmiskontaktin kautta. Kun esine siirtyy museon kokoelmaan, esineen toimijuus muuttuu käyttäjän vaihtuessa yksityisestä institutionaaliseen. Muoviesineen kuolema on esineen poistumista käyttökontekstistaan. Tällä tavoin käsitetyn esineen kuoleman voi rinnastaa esineen siirtymiseen museokokoelmaan aikaisemmasta käyttökontekstistaan, sillä museoinnin yhteydessä esine muuttuu osaksi käyttökontekstinsa representaatiota.

## **4. LOPPULUKU**

Muovi ympäröi arkista oloa kaikilla elämänalueilla, ja on merkittävä valmistusmateriaali sekä arkisissa että teollisuuden tuotteissa. Museoiden tehtävänä on tallentaa ja säilyttää kulttuuriperintöä tuleville sukupolville, ja tästä aiheutuu nyt ja erityisesti tulevaisuudessa erilaisia haasteita liittyen muovimateriaalin hajoamiseen ja hajoamistuotteisiin.

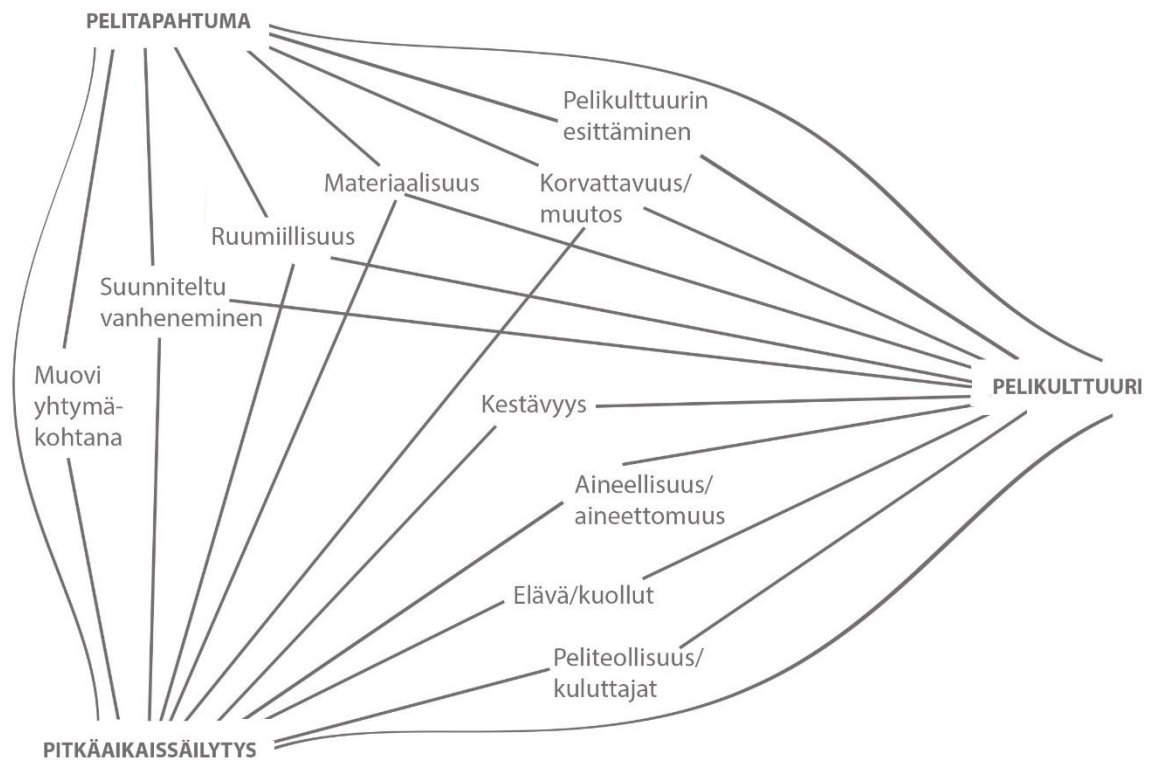
Tämä tutkielma tuo näkyväksi ja olevalle muoviin liittyvän ongelmallisuuden museokontekstissa, sekä ongelmallisuuden moninaisuuden. Olen lähestynyt museaalista muovia kriittisen kulttuuriperinnön näkökulmien sekä uusmaterialististen teorioiden ja käsitteiden, sommitelman ja intra-aktion, kautta. Olen yhdistänyt konservattorille ominaisen materiaalilähtöisen näkökulman museon toimintamallien tarkasteluun, ja

tarkastellut muovin osallistumista erilaisiin sommitelmiin pelimuseon näyttelyssä museon varastoissa.

Tavoitteeni on ollut tehdä museoita hyödyttävää tutkimusta. Samalla olen käyttänyt uuden tyyppistä metodia muovin ongelmallisuuden tarkasteluun. Olen hyödyntänyt uusmaterialistisia tapoja lähestyä muovia museokontekstissa, ja sitä kautta laajentanut humanistisen tutkimusperinteen tapaa, jolla muovin ongelmallisuutta on mahdollista tarkastella. Nämä teoriat ovat museoiden toiminnassa tapahtuvien prosessien tutkimisessa uudenlainen tapa lähestyä moninaista tutkimuskohdetta, josta ei voida saada tietoa ainoastaan perinteisillä humanistisen tai kemiallisen tutkimuksen keinoin. Museossa tapahtuvien ilmiöiden tutkiminen kokemusten ja merkitysten kautta antaa niistä ihmiskeskeisen käsityksen, joka ei riitä selittämään materiaalisen maailman osallistumista prosesseihin.

Olen käyttänyt intra-aktion ja sommitelman käsitteitä kartoittaakseni ja kuvaillakseni niitä tapoja, joilla muovi osallistuu peliperinnön materiaalisuuden säilymiseen Suomen pelimuseossa. Sommitelman käsitettä olen käyttänyt analysoidakseni niitä moninaisia asioita ja aineksia, jotka tutkimuskohteeseen liittyvät. Sommitelman käsitteen käyttö on mahdollistanut toimijuuden käsittämisen laajojen, yhteen liittyneiden elementtien ja kokonaisuuksien ominaisuutena. Sommitelman käsitteen käyttäminen on siis mahdollistanut materiaalin havainnoinnin, ajattelun ja analysoinnin. Ihminen on posthumanistiselle tutkimukselle ominaiseen tapaan ollut osa tarkastelua, mutta ei tarkastelun keskiössä. Intra-aktion käsitteen kautta sen sijaan olen selittänyt niitä monimutkaisia suhteita, joissa materiaalit, esineet, kehot ja muut sommitelmien osat muotoutuvat osana kokonaisuuksia, ja vaikuttaen samalla toinen toisiinsa. Sen sijaan, että olisin analyysilläni selvittänyt muovisen kulttuuriperinnön museaalisia kausaalisuhteita, olen kartoittanut niitä tapahtumia ja prosesseja, joissa sekä sattumanvaraiset että suunnitellut tapahtumat ja toimintamallit muovaavat muovisen kulttuuriperinnön tulevaisuutta. Posthumanistiset ja uusmaterialistiset teoriat ja niihin liittyvän uudenlaisen metodologian käyttö tuo museossa tapahtuvien ilmiöiden tutkimiseen aivan uusia ulottuvuuksia. Sommitelman käsite on tutkimuksessani mahdollistanut liikkumisen mikro-, makro- ja mesotasoilla. Uutta metodia luoden on mahdollista luoda uudenlaista ajattelua museoissa, jotka osallistuvat yhteiskuntaan monella tasolla.

Muovia sisältävä esine on pelimuseossa osana erilaisia sommitelmia: säilytettävänä joko muovivarastossa, jossa olosuhteet ovat säädetty muovin säilymistä hidastaviksi; muussa museon varastossa, jossa olosuhteet on säädetty muiden materiaalien säilymiselle optimaaliseksi tai museon näyttelyssä osana pelikulttuurin representaatiota joko vitriinissä katsottavina tai kävijöiden käytettävissä, jolloin ne osallistuvat uusien ruumiillisten kokemusten syntymiseen.



Kuva 17 Materiaalisen peliperinnön museaalinen perintösommitelma.

Materiaalisen peliperinnön intra-aktioimista olen käsitellyt kolmessa sommitelmassa: pelitapahtuman, pelikulttuurin ja pitkäaikaissäilyttämisen sommitelmissa. Pelitapahtumassa muovi toimii ihmisen ja laitteen, pelaajan ja pelin yhtymäkohtana. Pelikulttuurin esittämisessä muovi on osa suunnitellun vanhentamisen prosessia, jossa muovisten pelilaitteiden osia on suunniteltu hajoamaan pelilaitteita käytettäessä. Pelien pelaaminen ja pelilaitteiden käyttäminen ovat osa pelikulttuurin säilyttämistä. Tämä toiminta kuitenkin edistää muovisten osien hajoamista. Esineen elämä eli olemassa oleminen museossa tarkoitetulla tavalla lyhenee sitä nopeammin, mitä elävämpi eli käytetympi esine on. Pelimuseossa käytössä olevat laitteet ovat pääosin uustuotantoa tai varta

vasten näyttelyyn käyttöön hankittuja esineitä, jotka eivät ole museaalisesti suojattuja. Niiden rikkoutuminen ei siis ole museaalisesti suojattujen esineiden rikkoutumista. Suunniteltu vanheneminen osaltaan näyttää muokanneen muoviin liittyvää suhtautumista niin, että osien tunnistetaan hajoavan ja niiden tiedetään olevan korvattavissa, ja varastossa on valmiiksi varaosia. Muovin elinkaari siis tunnetaan kuluttajana, muttei pitkäaikaissäilyttäjänä. Sen sijaan rikkoutuneiden laitteiden ja niiden osien korvaaminen uusilla ei ole kestävä ratkaisu.

Pelimuseon varsinaisiin esinekokoelmiin ei ole tarkoituksellisesti otettu sellaisia pelilaitteita, joiden muovisten osien hajoaminen on nähty muodostavan ongelman tulevaisuudessa. Tiedossa on jo, että muovien säilymättömyyden kysymykset tulevat esille muoviesineiden ollessa noin 50 vuotta vanhoja. Pelikonsolit pelimuseon näyttelyssä ovat pääasiassa 1980- ja 1990-luvuilta, eli niissä olevien muovien säilymättömyyteen liittyvät ongelmat näkyvät vasta tulevaisuudessa. Pelimuseon pitkäaikaisesti säilytettävien muovia sisältävien esineiden säilymättömyyteen liittyvät ongelmat tulevat näkyviksi vasta joidenkin vuosikymmenten päästä. Tämä hetki on kynnyks, jossa toisiinsa kytkeytyvät menneet tapahtumat ja kasautumat, ja toisaalta kaikki tulevaisuuden potentiaalit ovat vielä mahdollisia<sup>169</sup>. Tässä menneisyyden ja tulevaisuuden yhtymäkohdassa on Auclairin ja Faircloughn mukaan samanaikaisesti velvollisuus välittää kulttuuriperintöä eteenpäin muuttumattomana, oikeus välittää sitä eteenpäin muuttuneena sekä toisaalta velvollisuus luoda tilaa ja potentiaalia uudelle kulttuuriperinnölle<sup>170</sup>. Käytännössä tämä tarkoittaa sen hyväksymistä, että osa peliperinnön materiaalisuudesta korvataan uusilla muodoilla.

Museaalisessa muovissa ja sen toimijuudessa tapahtuvat muutokset voidaan nähdä elinkaarena, joka alkaa muovin tallentamisesta museoon, edeten museossa olemiseen ja museokokoelmasta poistumiseen. Minkään museoesineen ei ole lähtökohtaisesti tarkoitus hajota ja tulla poistetuksi museokokoelmasta. Muovi ei kuitenkaan nykytiedon valossa voi säilyä ikuisesti hajoamattomassa tilassa, etenkin jos muovinen esine on näyttelyssä tai erityisesti käytössä. Kokoelmakeskuksen muovivaraston kaltaisissa, muovin hajoamista huomattavasti hidastavissa olosuhteissa hajoamista voidaan

---

<sup>169</sup> Dicks 2015, 372; Jackson & Mazzei 2012, 6–7; Jackson 2013, 116–117.

<sup>170</sup> Auclair & Fairclough 2015, 15.

puolestaan hidastaa huomattavasti. Muovisen esineen olemista museossa tulevaisuudessa rajaa kaksi vaihtoehtoa, kokoelmassa olemisen jatkuminen tai kokoelmassa olemisen päättyminen.

Käsittelmäni perintösommitelmaa kokonaisuutena katsoen totean, että siihen osallistuvat pelitapahtuman, pelikulttuurin ja pitkäaikaissäilyttämisen sommitelmat luovat keskenään riitasointuisen kokonaisuuden. Tässä kokonaisuudessa tulee olevaksi muovin museaalinen ongelmallisuus: toisaalta muovi osallistuu pelitapahtuman luomiseen, mutta runsaassa käytössä muoviset pelilaitteen osat hajoavat muun muassa suunnitellun vanhenemisen seurauksesta. Pitkäaikaissäilyttämisen osalta pelitapahtuman luominen on säilyttämisen arvoinen pelikulttuurin osa, mutta sen koko materiaalisen skaalan kattaminen alkuperäisillä laitteilla on mahdollista vain lyhytaikaisesti tai satunnaisesti. Peliperinnön materiaalisuuden pitkäaikainen säilyttäminen on joka tapauksessa ongelmallista. Pelikulttuurin säilyttäminen museossa sen kautta, että museokävijät voivat pelata alkuperäisillä pelilaitteilla, palvelee kävijöitä, mutta edistää laitteiden hajoamista. Sen sijaan laitteiden varastoiminen niiden materiaalien kannalta otollisimmissa olosuhteissa museon varastossa ei palvele yleisöä tai pelaajayhteisöä.

Muovisen materiaalin elinkaari on nähtävä museossa nopeasti etenevänä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että jo tullessaan museoon muovi nähtäisiin materiaalina, joka on lähellä elinkaarensa päättymistä. Perinteiset museaalisen säilyttämisen mallit eivät ole muovia sisältävien esineiden kohdalla kestäviä. Nämä mallit tarkoittavat sitä, että kaikki esineet saavat samanarvoisen kohtelun, sijoitetaan museon resurssien perusteella mahdollisimman hyviin olosuhteisiin. Tämä toimintamalli ei kuitenkaan riittävän kestävästi huomioi sitä, että museoiden kokoelmassa kaikki muovia sisältävät esineet eivät lähtökohtaisesti voi olla yhtä arvokkaita säilytettäviä. Eikä niitä kaikkia voida sitoutua säilyttämään määrittelemättömän pitkälle tulevaisuuteen, kuten museoissa on totuttu ajattelemaan.

Sommitelmissa tapahtuvien perustavanlaatuisien muutosten ennakoiminen on vaikeaa. Ensinnäkin, kuten Holtorf ja Högberg toteavat, tulevaisuus on empiirinen kenttä, jota ei ole olemassa<sup>171</sup>. Toiseksi sommitelmien muutokset voivat tapahtua

---

<sup>171</sup> Holtorf & Högberg 2015, 509.

määrittelemättömän monella tavalla, kun huomioidaan kuinka paljon erilaisia elementtejä ja sommitelmia yhteen sommitelmaan osallistuu. On mahdollista kuvailla sommitelman osan fyysisiä ominaisuuksia, mutta sen intra-aktioimista muiden sommitelman osien kanssa ei voida ennustaa. Sommitelmassa olevien *elementtien ominaisuudet* eivät ole niinkään keskeisiä sommitelmassa, vaan sommitelman *kapasiteetit intra-aktioida*. Näitä kapasiteetteja on lukematon määrä, kun huomioidaan sommitelmaan osallistuvien elementtien ja niihin edelleen kytkeytyvien elementtien määrä.<sup>172</sup>

Muovisten kokoelmaesineiden kannalta kestävämpi tapa säilyttää muoviesineitä on määrittää niille *tavoite-elinkaari*. Tämä voi tapauksesta riippuen tapahtua joko silloin, kuin muoviesine otetaan kokoelmaan, tai sen oltua kokoelmassa pidemmän aikaa. Muovia sisältävän esineen sijoittelu sekä näyttelyssä että varastossa määritettäisiin sen mukaan, millainen tavoite-elinkaari esineelle on annettu. Tavoite-elinkaaren voi määrittää kuten Holtorf ja Högberg ehdottavat<sup>173</sup>: osa muoviesineistä pyritään säilyttämään lyhytaikaisesti seuraavalle sukupolvelle, osa pyritään säilyttämään keskipitkälle ajalle kolmen sukupolven päähän ja osa pyritään säilyttämään pitkäaikaisesti kymmenen sukupolven päähän. Erityisen tärkeää muovien säilyttämisen kannalta on mielestäni konkretisoida tulevaisuus edellä ehdottamani kaltaisiin etappeihin. Sen sijaan, että kaikkia muovisia esineitä lähtökohtaisesti säilytetään yhtä intensiivisesti, ohjattaisiin säilytysresurssit sellaisiin esineisiin, jotka luokitellaan pitkäaikaisesti säilytettäviksi. Museoiden käytössä on usein konservaattoreiden materiaaliin liittyvä asiantuntemus, mutta muovista valmistetun esineen kannalta konservaattori osuu esineen elinkaarelle siinä vaiheessa, kun materiaalin tuhoutumista ei enää voida estää. Sen sijaan muovisten esineiden elinkaaren määrittely jo siinä vaiheessa, kun esine otetaan osaksi kokoelmaa tai näyttelyä, on kaikin puolin kestävämpi vaihtoehto. Tämä vähentää muovin hajoamisen yhtäkkisyyttä ja yllättävyyttä museossa. Yllätysten sijaan tavoite-elinkaaren täytyessä voidaan joko todeta, että esine on hajonnut, tai että se on kestänyt tavoiteltua paremmin, jolloin tavoite-elinkaarta pidennetään.

On huomioitava, että muovin ongelmallisuus tapahtuu monessa paikassa eri tavoin, eivätkä tämän vuoksi kartoittamani muovin ongelmallisuuden intra-aktiot ole

---

<sup>172</sup> Waterton & Dittmer 2014, 4.

<sup>173</sup> Holtorf & Högberg 2015, 520.



samanlaisia toisessa museossa. Muovin ongelmallisuuteen puuttuminen museossa ei pidä olla vain esimerkiksi materiaalin kemiallisen hajoamisen huomioimista konservattoreiden työssä, vaan muissakin työnkuvissa täytyy huomioida muoviin liittyvät moninaiset erityiskysymykset, intra-aktiot ja mahdolliset tulevaisuudet. Uusmaterialistien teorioiden tarjoama uudenlainen tapa lähestyä museoissa tapahtuvia prosesseja, ilmiöitä ja toimintoja avaa runsaasti mahdollisuuksia jatkotutkimukselle.

## LÄHTEET

Kaikki internet osoitteet tarkistettu 22.4.2020.

### Tutkimusaineisto

#### Painamattomat lähteet

Haastattelu 13.12.2019. Haastattelija Aura Colliander.  
Kenttäpäiväkirja 1 (kirjoittajan hallussa).

Haastattelu 14.1.2020. Haastattelija Aura Colliander.  
Kenttäpäiväkirja 2 (kirjoittajan hallussa).

Valokuvat

Tarkemmat tiedot kuvista ovat kuvien yhteydessä.

#### Lait

Museolaki 314/2019, 1. luku 2 §. Annettu Helsingissä 15 päivänä maaliskuuta 2019.

#### Muut kirjalliset lähteet

Emulointi. *Wikisanakirja. Vapaa sanakirja*. <<https://fi.wiktionary.org/wiki/emuloida>>

Grönros, E-R et al. (toim.) 2012 (2006). *Kielitoimiston sanakirja. Ensimmäinen osa*. 3. uudistettu painos. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.

Hugo, *Wikipedia, vapaa tietosanakirja*. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Hugo>>

Icomin museomääritelmä. Mikä museo on? *Suomen museoliitto* <<https://www.museoliitto.fi/mikamuseo/icom>>

Muovit ovat monipuolinen materiaalityyppi. *Muoviteollisuus ry 2020*, <<https://www.plastics.fi/fin/muovitieto/muovit/>>

Nykydokumentointi: Nykydokumentoinnilla tallennamme tulevaisuuden historiaa. *Suomen kansallismuseo*. <<https://www.kansallismuseo.fi/fi/kokoelmat/kansallismuseo-dokumentoi-nykypaeivaeae>>

Nykydokumentointi. *Tako*. <<http://tako.nba.fi/nykydokumentointi>>

Saarikoski, P. (2010). Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa. Salon taidemuseon Pelaa!-näyttely 2009. Suominen, J; Koskimaa, R; Mäyrä, F & Sotamaa, O (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, Tampereen yliopisto, s. 132–138.

Siiri -kokoelmatietokannan verkkosivu. *Tampereen museot*. <<http://siiri.tampere.fi/public.do>>

Suomen pelimuseo. *Vapriikki*. <<http://vapriikki.fi/pelimuseo/>>

Tallennustyönjako. *Tako*. <<http://tako.nba.fi/tallennustyonjako>>

The popart project. *Popart. Preservation Of Plastic ARTefacts in museum collections. 2008*. <<http://popart-highlights.mnhn.fr/index.html>>

VOC- yhdisteet. *Hengitysliitto*. <<https://www.hengitysliitto.fi/fi/sisailma/sisailma-asiat-sisailmaongelmat/kaasumaiset-epapuhtaudet/voc-yhdisteet>>

## Tutkimuskirjallisuus

Auclair, E., & Fairclough, G. (2015). Living between past and future: An introduction to heritage and cultural sustainability. Auclair, E., & Fairclough, G (ed.) *Theory and Practice in Heritage and Sustainability: Between past and future* (1st ed., pp. 1–22).

Banks, J., Bowman, N., & Wasserman, J. (2018). A Bard in the Hand: The Role of Materiality in Player–Character Relationships. *Imagination, Cognition and Personality*, 38(2), 61–81.

Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs*, 28(3), 801–831.

Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham: Duke University Press.

Bartolini, N., Breithoff, E., DeSilvey, C., Fredheim, H., Harrison, R., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., May, S., Morgan, J., Penrose, S. (2018). Assembling alternative futures for heritage. *Context*, (155), 22–24.

Bergsdóttir, A. (2016). Museums and Feminist Matters: Considerations of a Feminist Museology. *NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 24(2), 126–139.

Bergsdóttir, A. (2017). Cyborgian entanglements: post-human feminism, diffraction and the science exhibition Bundled-up in Blue. *Museum Management and Curatorship*, 32(2), 108–122.

Bettavia, R. (2016). Enrolling Heterogeneous Partners in Video Game Preservation. *International Journal of Digital Curation*, 11(1), 17–32.

Cameron, F. R. (2015). Ecologizing experimentations. A method and manifesto for composing a post-humanist museum. F. R. Cameron & B. Neilson (ed.) *Climate change and museum futures*. (16–33). New York, NY: Routledge.

Colliander, A. (2016). PVC-pinnoitteisen keinoahan konservointi: Aino Aallon suunnitteleman tuolin konservointi ja materiaalitutkimus. Opinnäytetyö, Metropolia ammattikorkeakoulu.

- Coole, D., & Frost, S. (2010). *New materialisms: ontology, agency, and politics*. Durham: Duke University Press.
- Crouch, D. (2015). Affect, heritage, feeling. Waterton, Emma & Watson, Steve (ed.) *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research*. (pp. 177-190) Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- DeLanda, M. (2016). *Assemblage theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Deleuze, G & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DeSilvey, C. (2017). *Curated Decay: Heritage beyond Saving*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dicks, B. (2015). Heritage and social class. Waterton, Emma & Watson, Steve (ed.) *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research* (pp. 366-381) Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Dolphijn, R. & van der Tuin, I. (2012). *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Open humanities press, University of Michigan Library, Ann Arbor.
- Fairclough, G. (2009). New Heritage Frontiers. Council of Europe (ed.) *Heritage and Beyond* (pp.29-41).
- Felder, M., Duineveld, M., & Assche, K. (2015). Absence/presence and the ontological politics of heritage: the case of Barrack 57. *International Journal of Heritage Studies*, 21(5), 460–475.
- Fox, N., & Alldred, P. (2015). New materialist social inquiry: designs, methods and the research-assemblage. *International Journal of Social Research Methodology*, 18(4), 399–414.
- Giddings, S. (2006). Walkthrough: videogames and technocultural form. PhD thesis. University of the West of England, Bristol.
- Guttorm, H., Hohti, R., & Paakkari, A. (2015). "Kohti seuraavaa" – Elisabeth Adams St. Pierren ajatuksia laadullisesta tutkimuksesta. *Kasvatus*, 46(3), 287-293.
- Hamilton, L. & Taylor, N. (2017). *Ethnography after humanism: power, politics and method in multi-species research*. London: Palgrave Macmillan.
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature*. London: Free Association Books.
- Harrison, R. (2013). *Heritage. Critical Approaches*. Milton Park, Abingdon, Oxon ; New York: Routledge.
- Harrison, R. (2015). Heritage and globalization. Waterton, Emma & Watson, Steve (ed.) *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research* (pp. 297-312) Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Hayles, N. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago (Ill.): University of Chicago Press.

Hook, G. (2015). "Plugging In" Epistemology: A Theoretical and Methodological Manoeuvre in Qualitative Research. *The Qualitative Report*, 20(7), 982–995.

Immonen, A-M. (2019). Kirottu muovi? Muoviesineet Kansallismuseon kokoelmassa. *Artefaktan luentosarja Oikeutta esineille 2019*. <[https://web.archive.org/web/20200322144215/http://www.artefacta.fi/uutiset/katsaus\\_oikeutta\\_esineille.740.news](https://web.archive.org/web/20200322144215/http://www.artefacta.fi/uutiset/katsaus_oikeutta_esineille.740.news)>

Irni S.; Meskus M & Oikkonen V. (2014). Epilogi: käsitteiden kääntämisestä. Irni, S., Meskus, M. & Oikkonen, V (toim.) *Muokattu elämä: teknotiede, sukupuoli ja materiaalisuus* (s. 436-447) Vastapaino Tampere.

Jackson, A Y. (2013). Data-as-Machine: A Deleuzian Becoming. Coleman, R & Ringrose, J. (ed.) *Deleuze and Research Methodologies* (pp. 111-124) Edinburgh: Edinburgh University Press.

Jackson, A. Y. & Mazzei, L. A. (2012). *Thinking with theory in qualitative research viewing data across multiple perspectives*. 1st ed. Abingdon, Oxon: Routledge.

Lorimer, J. (2013). More-Than-Human Visual Analysis: Witnessing and Evoking Affect in Human-Nonhuman Interactions. Coleman, Rebecca & Ringrose, Jessica (ed.) *Deleuze and research methodologies* (pp. 61-78) Edinburgh: Edinburgh University Press.

Lummaa, K., Rojola, L. (2014). Johdanto: Mitä posthumanismi on? Lummaa, K. & Rojola, L. (toim.) *Posthumanismi* (s. 13-32) Turku: Eetos.

Maclure, M. (2013). Classification or Wonder? Coding as an Analytic Practice in Qualitative Research. Coleman, R. & Ringrose, J. (ed.) *Deleuze and research methodologies* (pp.164-183) Edinburgh: Edinburgh University Press.

Malafouris, L. (2008). At the Potter's wheel: An Argument for Material Agency. Knappe, C., & Malafouris, L. (ed.). *Material agency: towards a non-anthropocentric approach* (pp. 19-36) Berlin: Springer.

Malafouris, L. (2013). *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Männistö-Funk, T. (2016). Rykelmät: Työkaluehdotus materiaalistien toimijoiden menneisyyden tutkimiseen. *Historiallinen aikakauskirja*, 114(2), 178-189.

Naguib, S-A. & Farstadvoll, S. (2019). Flâneries in a Northern Urban Landscape. Affective atmospheres, diffuse museum and the creation of heritage in the 21st century. Ed. Smeds, K. & Davis, A. (ed.) *Museum & Place* (pp.181-210) International committee for Museology – ICOFOM. Paris.

Nayar, P. K. (2014). *Posthumanism*. Cambridge: Polity Press.

Newman, J & Simons, I. 2018. Game Over? Curating, Preserving and Exhibiting Video-games: A White Paper.

- Nord, A. G. & Tronner, K. (2008). *Plast: Morgondagens kulturobjekt: projekt för bevarande av plastföremål: terminologi, analys, skador, nedbrytning, förvaring*. Stockholm: Riksantikvarieämbetet.
- Nylund, N. (2018). Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context. *Arts*, 7(4).
- Oosten, T. v., Shashoua, Y. & Waentig, F. (2002). *Plastics in art: History, technology, preservation*. ICON Committee for Conservation, München: Siegl.
- Paju, E., Salo, U-M., Guttorm, H., Hohti, R., Lappalainen, S., Mietola, R., & Niemi, A-M. (2014). Feministinen etnografia: Tietämistä ja tutkimista kasvatuksen kentillä. *Sukupuolentutkimus*, 27(4), 30-41.
- Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Cambridge/Malden: Polity Press.
- Pétursdóttir, Þ. (2013). Concrete matters: Ruins of modernity and the things called heritage. *Journal of Social Archaeology*, 13(1), 31–53.
- Pétursdóttir, Þ. (2020). Anticipated futures? Knowing the heritage of drift matter. *International Journal of Heritage Studies*, 26(1), 87–103.
- Phillips, J. (2006). Agencement/Assemblage. *Theory, Culture & Society*, 23 (2-3), 108–109.
- Precarias a la deriva. (2009). *Hoivaajien kapina. Tutkimusmatkoja prekaarisuuteen*. (A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina). Kääntäjät Böök, L, Heikkilä, R, Itkonen, E, Korhonen, A-R & Viren, E. Helsinki: Like.
- Pyry, N. (2019). From psychogeography to hanging-out-knowing: Situationist dérive in nonrepresentational urban research. *Area*, 51(2), 315–323.
- Reino, J. 2017. Pac-Man and Tetris alongside Picasso and Van Gogh. A Comparative Approach to Preservation of Video Games in Museums. Master's dissertation, The University of Manchester.
- Salo, U.-M. (2015). Simsalabim, sisällönanalyysi ja koodaamisen haasteet. Aaltonen, S & Högbacka, R. (toim.) *Umpikujasta oivallukseen. Refleksiivisyys empiirisessä tutkimuksessa* (s. 166-220). Tampere: Tampere University Press.
- Schadler, C. (2019). Enactments of a new materialist ethnography: methodological framework and research processes. *Qualitative Research*. 19(2), 215–230.
- Shashoua, Y. 2012. *Conservation of Plastics*. Hoboken: Taylor and Francis.
- Sihvonen, L. (2019). Aikansa mediateknologiasta kuriositeetiksi – Lankapuhelimen historiasta nykytilanteeseen ja muuttuviin merkityksiin. *Tekniikan Waiheita* 37(3), 31-42.
- Sihvonen, L. (2014). Suunniteltu vanhentaminen tuotteiden ominaisuutena. *Tekniikan waiheita*, 32(2), 46-54.
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. New York: Routledge.

- Sterling, Colin (2020). Critical heritage and the posthumanities: problems and prospects, *International Journal of Heritage Studies*.
- St. Pierre, E. A. (2013a). The appearance of data, *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies* 13(4), 223–227.
- St. Pierre, E. A. (2013b). The posts continue: becoming, *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 26:6, 646-657.
- St. Pierre, E. A. (2017). Haecceity: Laying Out a Plane for Post Qualitative Inquiry, *Qualitative Inquiry*, 23(9), pp. 686–698.
- St. Pierre, E. A. (2019). Post Qualitative Inquiry, the Refusal of Method, and the Risk of the New, *Qualitative Inquiry*.
- Swalwell, Melanie Lorraine. (2017). Moving on from the Original Experience: Games History, Preservation and Presentation. Swalwell, M., Stuckey, H., & Ndalianis (ed.) *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. Routledge.
- Turner, A., Arnold, R., & Williams, T. (2020). Weathering and persistence of plastic in the marine environment: Lessons from LEGO. *Environmental Pollution*, 262, 114299.
- Ulmer, J. B. (2017). Posthumanism as research methodology: inquiry in the Anthropocene, *International Journal of Qualitative Studies in Education*,
- Waterton, E. & Dittmer, J. (2014). The museum as assemblage: bringing forth affect at the Australian War Memorial. *Museum Management and Curatorship*. 29 (2), 122–139.
- Waterton E., Watson S. (2015). Methods in Motion: Affecting Heritage Research. Knudsen B.T., Stage C. (ed.) *Affective Methodologies* (pp. 97-118) London: Palgrave Macmillan.