



YHTEISTYÖLLÄ PELIT MUSEOON!

Niklas Nylund
Suomen pelimuseo
+358408016880
niklas.nylund@tampere.fi



VAPRIIKKI

Joukkorahoituskampanja 2015

Suomen pelimuseon Mesenaatti.me-video



SUOMEN PELIMUSEO

SUOMEN PELIMUSEO

Haluamme avata Suomen pelimuseon Tampereelle. Tue meitä ostamalla lippu ennakkoon ja pääset tutustumaan museoon jo ennen avajaisia!

ALKOI 31.03.2015
PÄÄTTYI 30.09.2015

[Suomen pelimuseo](#)

1120
MESENAATTIA

85860 €
TAVOITE 100000 €
MINIMITAVOITE 50000 €

RAHOITUS ON PÄÄTTYNYT
30.09.2015

Kiitos



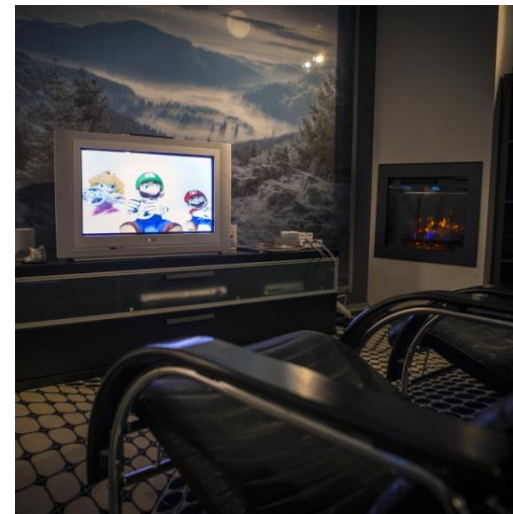
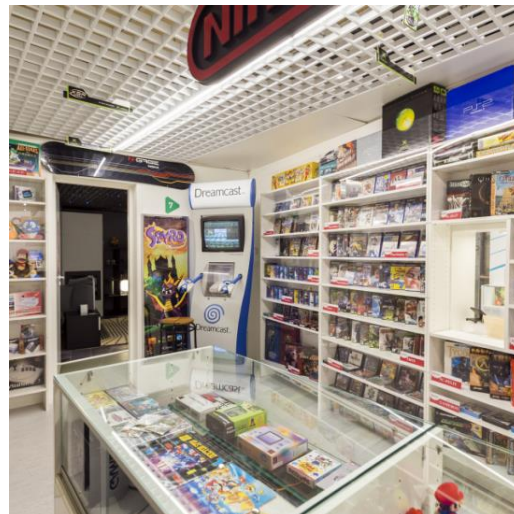
Suomen pelimuseo

Suomen pelimuseo on Tampereen kaupungin

Suomen pelimuseo

- 400m² näyttelytilat
- 100 suomalaista peliä
- 85 pelattavaa digitaalista peliä
- 6 aikakausihuonetta
- 1 pelihalli
- 5 vaihtuvaa näyttelyä vuosittain

Kuusi aikakausihuonetta

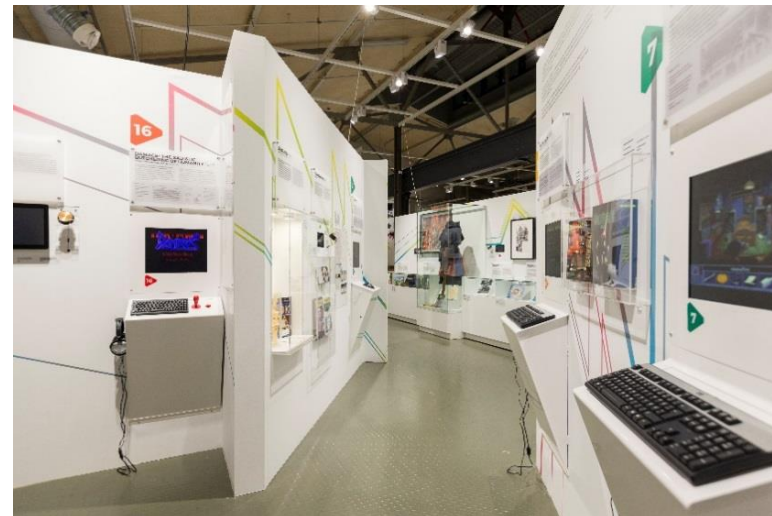
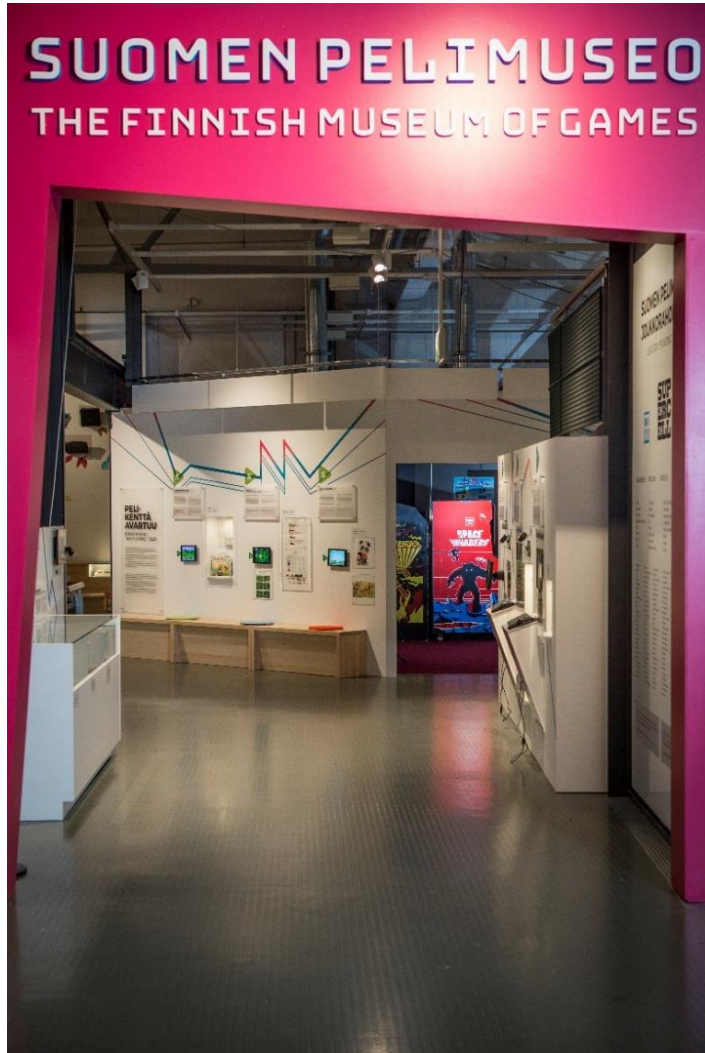


Kuvat: Saana Säilynoja / Vapriikin kuva-arkisto

100 suomalaista peliä

Aapeli (1955), Afrikan tähti (1951), Aikaetsivä! (1986), AirBuccaneers (2004), Alias (1989), Angry Birds (2009), ANKH (1988), Areena (1993), Astraterra (2014), Badland (2013), BatMUD (1990), Bliaron (2011), Chesmac (1979), Clash of Clans (2012), Coloris (1990), Crayon Physics Deluxe (2009), Dale of Merchants (2015), Damage (1996), De Blob (2008), Death Rally (1996), Deluxe Ski Jump (1999), Drop Mania (1999), Eclipse (2011), Electra (n. 1910–1930), FlatOut (2004), Fortuna (1926), Furry Dragons (2002), Galilei (1997), Habbo (2000), Hertan maailma (2008), Hill Climb Racing (2012), Hugo (1993), Hullunkuriset perheet (n. 1900), Hup-peli (1988), Hyper Manly Rainbow Chesthair Shooter (2012), Inva-taxi (1994), Katapultti (2002), Kiekko.tk (2004), Kimble (1967), Kirppupeli (1950-luku), Kuninkaiden aika (1993), Lamentations of the Flame Princess (2010), Legend of Grimrock (2012), Liero (1998), Lohikäärmepuu (1990), Lola Panda (2012), LORD (1981), Lustfärd till Avasaksa (1862), Matopeli (1997), Max Payne (2001), Mehulinja (1984), Miekka ja Magia (1987), MinecraftEdu (2011), Mordheim (1999), Muukalaisten yö (1996), Möllit (2015), Nero 2000 (1987), Netherworld (1988), Nopeustesti (1990), P.O.L.L.E.N. (2016), Painter Boy (1986), Pathway to Glory (2004), Piiritystila (2013), Porrasturvat (2002), Praedor (2000), Propilkki (1999), Punaisten ja valkoisten taistelu (1918), Päsksiörr, Quantum Break (2016), Rajakatse (1995), Rally-Sport (1996), RAY Pajatso (1938), RAY Pokeri (1986), Reijo Pauluksen sotapeli (1950-luku), Ristikontra, Salora Playmaster (1977), Sampo (1904), Sanxion (1986), Shadow Cities (2010), Slicks 'n' Slide (1993), Sokrates (1998), Stardust (1993), Supernauts (2013), Supreme Snowboarding (1999), Suunnistussimulaattori (2007), Talebans (2001), Talvisota 1939 (1987), The Swapper (2013), The Walking Dead: No Man's Land (2015), Tower Bloxx (2005), Trials (2000), Trine (2009), Turboraketti II (1992), Tähti (2007), UnReal World (1992), Uuno Turhapuro muuttaa maalle (1986), VecSports Boxing (2002), Zen Bound (2009), Zombie Lane (2011)

Monia näkökulmia pelihistoriaan



- *”Odotin jotain hienoa, mutta museo ylitti odotukset moninkertaisesti. Todella kattava kokonaisuus suomalaista pelihistoriaa ja upea näytteille asettelu. Olen todella iloinen siitä, että olin tukemassa näin hienoa projektia!”*

Pelit kulttuuriperintönä

1) Peliteollisuus

- Suomen digitaalisella peliteollisuudella kohta 40-vuotinen historia
- Liikevaihto n. 2 400 miljoonaa euroa ja n. 3 000 työntekijää
- Tuhansia julkaistuja pelejä
 - *Neogames: The Game Industry of Finland, Report 2016*

2) Pelaaminen

- 97,4 % suomalaisista pelaa ainakin jotakin
- 60,1 % suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä vähintään kerran kuussa
 - *Mäyrä, Frans; Karvinen, Juho; Ermi, Laura (2016): Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*

TAKO / pelit (maaliskuu 2015)

- Espoon kaupunginmuseo
 - TAKO 4: Ohjelmistoteollisuus > Digitaalinen peliteollisuus
- Tekniikan museo
 - TAKO ? : Keksinnöt, keksijät, innovaatiot (sis. pelit)
- Tampereen museot -> Rupriikki -> Suomen pelimuseo
 - TAKO 3: Pelit, pelaaminen ja pelikulttuurit > Pelit, pelaaminen ja pelikulttuurit

Kenen pelihistoriaa?

- *Pelejä* ei voi tallettaa tyydyttävästi ilman *pelaamisen* huomioimista
- Pelaamiseen liittyy paljon kulttuurisia käytänteitä ja "hiljaista tietoa"
- Pelit ja pelaaminen ovat osa muuta elämää, eivät siitä täysin irrallaan oleva ilmiö
- Pelit ja pelaaminen ovat osa kaikki kulttuureita
 - Johan Huizinga: Homo Ludens (1938)

Yhteistyötä ja verkostoja /1

- EFGAMP (European Federation of Video Game Archives, Museums and Preservation projects)
- Pelitallettamisen pyöreä pöytä
 - Kansalliskirjasto
 - Espoon kaupunginmuseo
 - Tekniikan museo
 - Suomen pelimuseo
 - Kasettilamerit (KryoFlux)
 - Neogames ry
 - Digitaalisen kulttuurin tutkimus (Turun yliopiston Porin yksikkö)

EFGAMP



Kuva: Marco Accordi Rickards

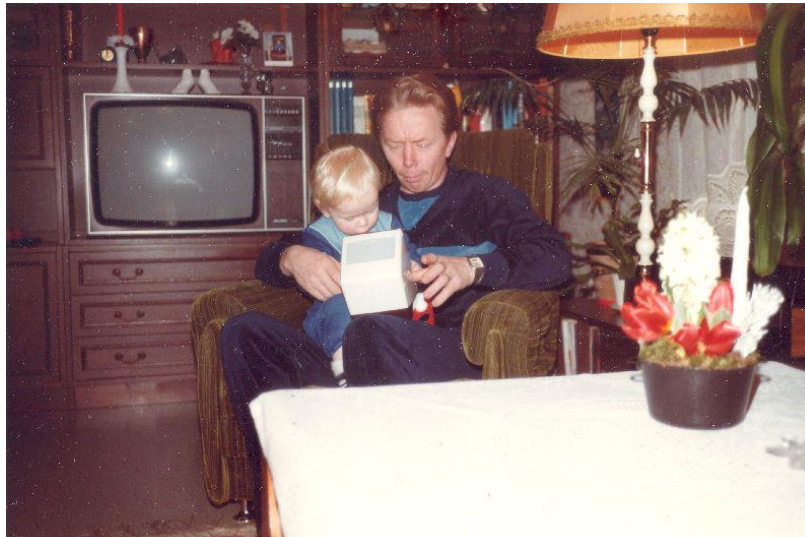
Pelitallettamisen pyöreä pöytä



Yhteistyötä ja verkostoja /2

- Joukkoistettu näyttelytyö
 - Pelimuistot talteen –valokuvakeruu
 - Wikiprojekti: Suomen pelimuseo
 - Joystickit kaakkoon –muistokeruu
- Peliharrastajat ja pelintekijät kuraattoreina
- Museon ovien avaaminen harrastajille
 - Tapahtumat, näyttelyt, pelipäivät, kokoontumiset, keikat
- Tutkimustyötä yhdessä yliopistojen ja pelihistorian harrastajien kanssa

Pelimuistot talteen (syksy 2015)



Wikiprojekti: Suomen pelimuseo 21.11.2015



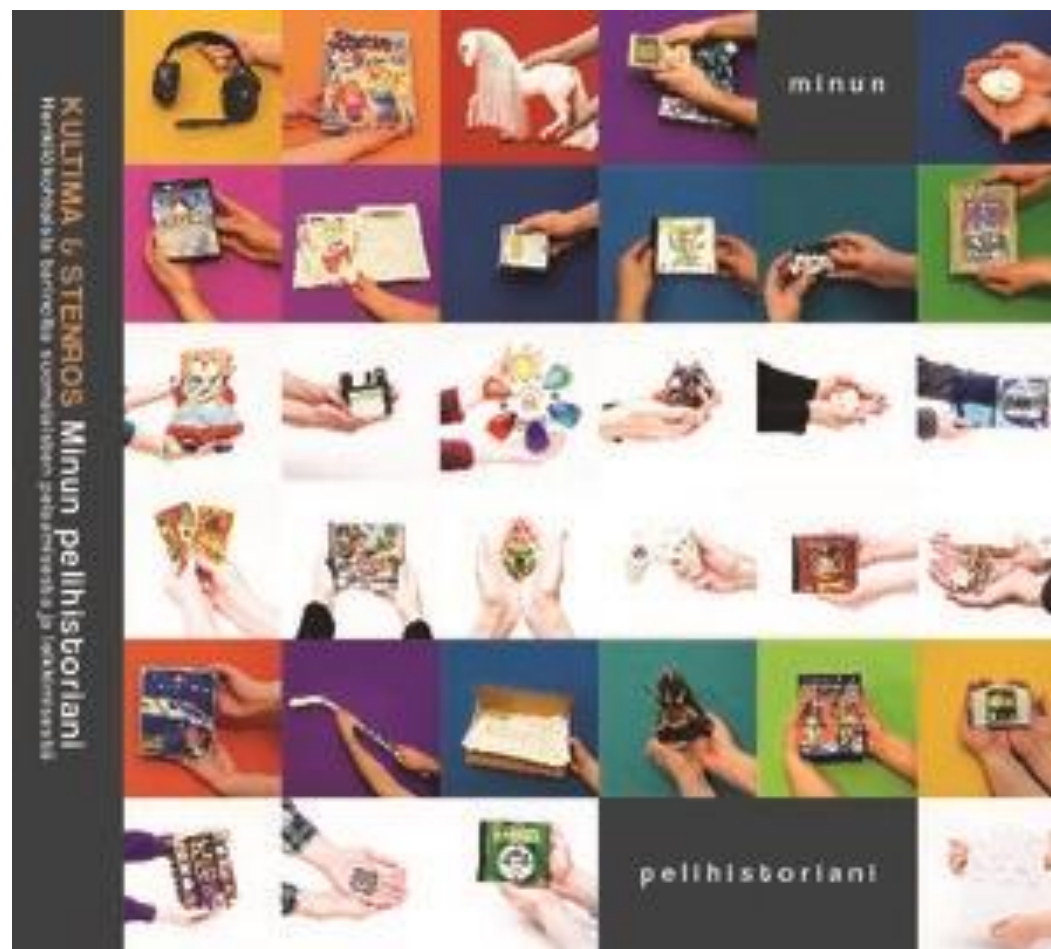
Lustfärd till Avasaksa (1862)



Miekka ja Magia (1987) + ANKH (1988)



My Game History (2017 & 2018)



- *“En ole mikään himopelaaja, mutta tämä museo on laitettu pystyyn rakkaudesta lajiin.”*

FGA / Sensation of the Year 2016





KIITOS!

Niklas Nylund
Suomen pelimuseo
+358408016880
niklas.nylund@tampere.fi

Lentävänniemen koulun oppilaiden pelihahmot seikkailivat myös Instagramissa.



taidekaari
Lentävänniemen Koulu

Follow

taidekaari Uusi viikko lähti vauhdilla käyntiin reippaiden Lentävänniemen 1A: oppilaiden kanssa. Näppärät suunnittelijat ehtivät tehdä hahmoilleen välineitäkin mm. miekkoja, ruukeja, luutia ja karkkeja.

taidekaari #taite #taidekaari #tampere
#kulttuuri #taide #kulttuurikasvatus
#taidekasvatus #kulttuurikasvatusohjelma
#museopedagogiikka #työpaja #arteducation
#culturaleducation #museumpedagogy #art
#culture #workshop #oppilastyö
#suomenpelimuseo #pelikasvatus #games
#pelit #pelaaminen #gamer
#kuvataidetyöpaja #gamedesign
#pelisuunnittelu #pelihahmo #1luokkalaiset
#1stgraders #vau

bluepiper_studio 🖌️👉

teacherslove_ 🍷🍷🍷



25 likes

NOVEMBER 27

Log in to like or comment.

...

Ensimmäisen puolen vuoden vieraita



Kuvat: Riina Ojanen &
Outi Penninkangas

Kansallinen pelihistoria museoon

- 1) Suomalaista pelihistoriaa
- 2) Yhteistyötä peliharrastajien kanssa
 - pelinkehittäjät ja harrastajat kuraattoreina
- 3) Alustojen moninaisuus
 - mobiilipelit, PC-pelit, konsolipelit, interaktiiviset tekstiviestipelit, selainpelit
 - myös lauta- ja korttipelit, live- ja pöytäroolipelit
- 4) Kaupallinen vs. ei-kaupallinen
 - freeware, shareware, cardware, julkaisemattomat pelit, pelien tekeminen harrastuksena,
- 5) Konstekstin merkitys
 - pelien tekemisen konteksti (haastattelut ja kehitysaineistot)
 - pelaamisen konteksti (aikakausihuoneet ja muistitieto)

- Pelit ja pelaaminen ovat tulleet ryminällä ihmisten arkeen 2000-luvulla. Viimeistään suomalaisten mobiilipelien menestys maailmalla on tehnyt pelien suunnittelusta salonkikelpoisen ammatin. Museaalisen pelitallettamisen ei kuitenkaan tarvitse tapahtua pelkästään peliteollisuuden ehdoilla. Tutkija Niklas Nylund kertoo miten pelaaminen ja pelien harrastaminen voivat näkyä museoissa peliteollisuuden rinnalla, ja miten TAKO-verkoston tallennustyönjako on auttanut kiteyttämään Suomen pelimuseon kokoelmapolitiikkaa.

- 13.15 Tallennustyönjako-case 2: "Yhteistyöllä pelit museoon", Niklas Nylund, tutkija, Suomen pelimuseo
- Niklas Nylund on Suomen pelimuseon tutkija, joka tekee väitöskirjaa digitaalisten pelien museaalisesta tallettamisesta Tampereen yliopiston Game Research Labissa. Nylund on kiinnostunut pelihistoriasta ja peliteollisuuden taustalla vaikuttavien peliharrastajayhteisöjen tallettamisesta.