



Nopista bitteihin

200 vuotta suomalaista pelaamista

Näyttely kertoo suomalaisen pelaamisen kehittymisestä kolmella vuosisadalla. Esillä ovat pelit, pelaajat, pelivälineet ja pelimuistot. Mukana on vanhoja lautapelejä 1800-luvulta alkaen, harvinaisia kotimikroharrastuslehtiä 1980-luvulta sekä videokatsaus suomalaiseen pelistriimaamiseen. Lauta- ja kotimikropelejä pääsee myös itse pelaamaan.

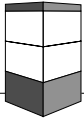
Pelaaminen kertoo paljon ajastaan. Pelien kehityksessä näkyvät myös yhteiskunnalliset muutokset. Lautapelit välittivät sotien uutistapahtumia olohuoneiden pöydille. Kotitalouksien vaurastuminen taas toi tietokoneet koteihin ja aloitti aivan uudenlaisen jakson pelaamisen historiassa.

Myös pelaamisen arvostus on muuttunut vuosikymmenten saatossa. Pelaaminen ei aina ole

ollut sosiaalisesti hyväksyttyä, mutta ajan myötä marginaalisesta harrastuksesta on kasvanut ja kehittynyt globaalin viihdeteollisuuden suurin yksittäinen osa-alue. Pelit ovat matkanneet metsistä messuhalleihin.

Näyttelyn sisältö on koottu pääasiallisesti Kansalliskirjaston vapaakappaleina talletetuista kansalliskokoelmasta sekä professori Markus Brummer-Korvenkontion keräämäästä ja kirjastolle lahjoittamasta Brummeriana-kokoelmasta. Mukana on myös lainaesineitä yksityishenkilöiltä sekä valokuvia museoiden kokoelmista.

Pelien ja niihin liittyvien julkaisujen säilyttäminen tulevien sukupolvien käyttöä varten on tärkeä osa Kansalliskirjaston tehtävää kulttuuriperinnön vaalijana.



Matkustamista nopan tahtiin

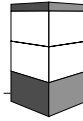
Yli 100 vuotta sitten matkanteko oli hidasta puuhaa. Matkustaminen oli pelin aiheena yhtä eksoottinen kuin avaruussota nykyihmiselle. Pelilautojen valokuvat ja piirrookset toisista kaupungeista tai kaukaisista maista olivat kuin taianomaisia ikkunoita toisiin maailmoihin.

Mekaniikaltaan vanhat matkustuspelit olivat yksinkertaisia nopanheittopelejä. Nopanheiton tahtiin taitettiin matkaa tai käytiin tarinaa läpi. Peleissä oli usein pelimekaniikan kannalta päälle liimattu rahapalkintosysteemi, jonka kautta pelille haettiin uhkapeleistä tuttua panostamisen ja voiton tunnetta.

Ensimmäisen maailmansodan aikoihin asti lautapelit myytiin yleensä kuorissa. Pelilauta oli tehty paperista tai ohuesta pahvista. Pelejä pelattiin nopalla ja millä tahansa taloudesta löytyneillä pelimerkeillä. Kuoresta saattoi löytyä pelinappula-arkki, josta pelivälineet askarrettiin leikkaamalla ja liimaamalla. 1800-luvun loppupuolelle asti monet Suomessa pelatut lautapelit olivat Ruotsissa valmistettuja ja ruotsinkielisiä.

•

Julkaisuarkisto Doriassa (doria.fi) on runsaasti Kansalliskirjaston digitoituja ruotsalaisia ja suomalaisia lautapelejä 1800-luvulta lähtien. Näitä voi ladata vapaasti kotikäyttöön pelattavaksi ja tutkittavaksi.



Kansakunta pelissä

Suomen itsenäistymisen aikoihin pelien uusia teemoja olivat kansallisuus ja sodat. Lautapeleissä piirrettiin kansallisvaltiolle rajoja ja luotiin kuvaa kansallisesta eheydestä. Lautapeliin kuvituksissa esitettiin ajassa liikkuneita ajatuksia, välillä sellaisiakin jotka sanomalehdissä olisivat saattaneet tulla sensuroiduksi.

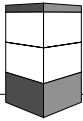
Ajalle tyypillisimmät pelit olivat uutismaisia ja niitä julkaistiin hurjalla tahdilla: *Taistelu Karjalasta* -peliä pelattiin sodan etulinjassa korsussa, Suomen sisällissodasta tuli useita pelejä heti sodan loputtua ja *Maailmansota läntisellä sodanäyttämöllä* -peliin tuli lisäosa välittömästi Venäjän liittyttyä ensimmäiseen maailmansotaan.

Sota-aihe toi lautapeleihin uusia pelimekaniikkoja. Peliklassikoksi myöhemmin muodostuneen *Strategon* tyyliä strategiapelienä oli paljon, mutta monissa peleissä kehiteltiin myös uusia mekaniikkoja. Pelitestaamisessa ja sääntöjen kirjoittamisen taidossa oltiin kuitenkin vasta alkumetreillä: pelejä oli lähes mahdotonta pelata ilman pelaajien välistä sopimusta sääntöjen tulkitsemisesta.

1900-luvun alkuvuosikymmenten jälkeen pelit alkoivat siirtyä kuorista kansioihin ja laatikoihin. Kansioksi karttamaisesti taittuva peli oli helppo kuljettaa ja mukaan mahtuivat myös pelimerkit ja noppa. Laatikkoon puolestaan mahtuivat jo näyttävätkin pelinappula-armeijat.

•

Osa Brummeriana-kokoelman lautapeleistä ei ole koskaan pelattu. Joissain kokoelmasta digitoiduissa peleissä on jopa leikkaamattomat pelimerkkiarkit. Doriassa (doria.fi) voit tulostaa ja askarrella itsellesi vaikkapa oman Vapaussodan (Minerva, 1918) tai Korsupelin (Kuvataide, 1944).



Pelejä lapsille

Maailmansotien jälkeen muuttuivat pelien aiheet turvallisempaan ja opettavaisempaan suuntaan.

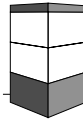
Propagandan sijaan suurten ikäluokkien lapsille suunnatut pelit käsittelivät esimerkiksi kuluttamista, tulipalojen estämistä tai liikenteessä toimimista.

Vuosisadan alkupuolella lapset ja aikuiset vielä jakoivat saman leikkien ja pelien maailman. Lastenkulttuurin synnyn myötä pelejä alettiin suunnata ensisijaisesti lapsille. Säännöt ja pelimekaniikat yksinkertaistuivat ja moninpelit valtasivat alaa. Samalla pelien ulkoasuun panostettiin voimakkaasti: 50-luvun lautapelien pelilaatikot ovat vahvaa tekoa ja kuvitukset näyttäviä. Tasavallan viralliseksi peliksi nousi Kari Mannerlan suunnittelema *Afrikan tähti* (1951).

1960-70 -luvulla alkoi Ruotsista virrata koko perheen ajanvietoksi tarkoitettuja pelejä. Pelikomponenttien määrä peleissä nousi: peliin kuului usein rahoja, merkkejä, erikoiskortteja, taloja, laivoja ja noppia. Suurten ikäpolvien pelit jähmettivät mielikuvat peleistä vuosikymmeniksi. Pelaamista pidettiin lapsellisena touhuna. Sama asenne näkyi pitkään myös suhtautumisessa videopeleihin.

Oletko unohtanut lapsuudessa pelaamasi lautapelin nimen?

Kadonneita pelejä voi etsiä Doriaan (doria.fi) digitoiduista suomalaisten lautapelijulkaisijoiden vanhoista katalogeista.



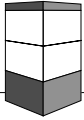
Kohti valtavirtaa

1980-luvulta alkaen pelien esiinmarssia tahdittivat fantasia-aiheet. Aikaa kuvastava lautapeli-ilmiö oli englantilainen *HeroQuest* (Milton Bradley, 1989), joka tasapainotteli harrastajapelien ja suuren yleisön pelien välimaastossa: joillekin se oli "roolipeli laiskemille" ja toisille "liian vaikea lautapeli Afrikan tähteen tottuneille". Suomeen rantautuneiden modernien harrastajalautapelien suosio johti peliharrastamisen sekä pelikauppojen nousukauteen.

1990-luvun lopulla alkaneen modernin lautapelirenessanssin ikonisin peli lienee saksalaisen Klaus-Jürgen Wreden suunnittelema *Carcassonne* (Hans im Glück 2000, Lautapelit.fi 2004). Uusien harrastajapelien tärkeimpien ominaisuuksien joukkoon nousivat huolellisesti testatut pelimekaniikat sekä selkeästi kirjoitetut säännöt. Lautapelien vakavissaan ottamisen kulttuurin kehittymisen merkkipaalu oli Suomen lautapeliseuran perustaminen vuonna 2004.

2000-luvulla pelejä on saatavilla jo lähes kaikista mahdollisista aiheista. Pelimekaniikoisakin on valinnanvaraa, suosittuja ovat olleet esimerkiksi pakanrakennukseen ja työläisten asetelluun perustuvat pelit. Suomalainen lautapelisuunnittelu ja -julkaiseminen ovat myös olleet nousussa viime vuosina. Tämän hetken suurin suomalainen menestyjä on Touko Tahkokallion suunnittelema *Eclipse* (Lautapelit.fi, 2011, 2. editio 2019).

Kansalliskirjasto arkistoi kulttuuriaiaineistolain mukaisesti Suomessa julkaistut lautapelit kokoelmiinsa. Pelaamaan niitä ei kirjastoon pääse, mutta niitä voi tilata tutkittavaksi erikoislukusaliin.



Harrastajalehtien havinaa

Suomalaisen mikroharrastamisen alkuajat olivat omakustanteisten harrastajalehtien kultakautta. Lehdissä luotiin kieltä jolla puhua täysin uudesta ilmiöstä: esimerkiksi sanaa kotitietokone ei ollut 1980-luvun alkuvuosina vielä käytössä.

Pelit ja pelaaminen nousivat nopeasti lehtien keskeiseksi sisällöksi, tietoteknisten laitteiden kokoamisen rinnalle. *Micropostin* kaltaisissa ei-kaupallisissa omakustannejulkaisuissa luotiin kriteereitä sille millainen hyvä kotimikropeli oikein on. Alkuaikoina pelejä arviointiin pitkälti sen perusteella, kuinka hyvin ne teknisesti oli koodattu. Kaikkein upein pelikokemus ei ollut muiden tekemien pelien pelaaminen, vaan oman pelin tekeminen.

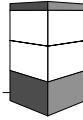
Maailma ennen internetiä oli hyvin erilainen. Nykyisin on vaikea ymmärtää kuinka vähän tietoa 1980-luvulla oli saatavilla. Lehtiä odotettiin ja kun vihdoin postiluukusta kuului kolahdus, tulivat kaverit kylään ja luettiin yhdessä.

Kaupoissa pelejä oli myynnissä vain vähän ja nekin olivat varsin kalliita. Kun pelejä ei voinut ladata tietoverkoista, olivat kotimikrolehtien sivuilta naputeltavat ohjelmalistaukset suosittuja. Listaukset olivat monelle tulevalle koodaajalle lapsuusvuosien ainoat suomenkieliset ohjelmoinnin opinkappaleet.

•

**Kansalliskirjasto
kerää vapaakappaleina myös
omakustanteisia julkaisuja. Oletko ollut
mukana tekemässä naapuruston tai kerhon
kotimikroharrastajalehteä?**

**Kansalliskirjasto ottaa mielellään
lahjoituksina vastaan kansalliskokoelmasta
vielä puuttuvaa aineistoa.**



Varhaiset suomalaiset pelit

Pelejä itsenäisesti kehittäneitä pelistudioita ei Suomessa vielä 1980-luvulla ollut. Commodore 64:n huikeiden myyntilukujen innoittamana useampi perinteinen suomalainen kustantaja kokeili julkaisemista käännöspeleillä, mutta vasta Amersoft aloitti suomalaisten pelien julkaisemisen. Yrityksellä onkin merkittävä rooli suomalaisen peliteollisuuden syntyemisessä.

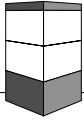
Commodoren maahantuoja PCI-Data järjesti vuonna 1983 *Tulin, tein, voitin* -peliohjelmointikisan. Siinä jaetulle ykkössijalle tuli Simo Ojaniemen *Mehun pulutusohjelma*, jonka Amersoft julkaisi 1984 nimellä *Mehulinja*. Se oli ensimmäisiä suomalaisia kaupallisia pelejä. Amersoft julkaisi myös ensimmäisen suomalaisen lisenssipelin: version "tasavallan lautapelistä" eli *Afrikan Tähdessä* (1985) sekä ensimmäisen suomalaisen elokuvaan perustuvan pelin *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* (1986).

Vain muutamaa vuotta myöhemmin suomalaiset ohjelmoijat saivat pelejään julkaistua myös ulkomailla. Ensimmäisiä suuria suomalaisia pelintekijänimiä olivat Stavros Fasoulas, Pasi Hytönen ja Jukka Tapanimäki.

•

**Kansalliskokoelmasta löytyy erittäin
mielenkiintoinen kokoelma suomalaisen
pelijulkaisemisen alkuajkojen pelejä.**

**Commodore 64:n suomalaisia
klassikkopelejä pääset pelaamaan
näyttelyn pelihuoneessa.**



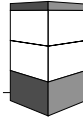
Tasavallan tietokone

Suomessa televisioon kiinnitettävät tv-pelit eivät ehtineet lyödä kunnolla läpi 1970-luvun lopussa. Suomalainen pelikulttuuri oli tuolloin vielä lapsenkengissä, paljon muuta maailmaa jäljessä. Yksinkertaisten pong-tyylisten tv-pelien tilalle tulleet kotimikrot sen sijaan onnistuttiin Suomessa myymään vanhemmille painottamalla laitteiden hyötykäyttömahdollisuuksia. Todellisuudessa niiden suosio perustui kuitenkin pelivalikoiman laajuuteen.

Commodore 64:n nousu johtavaksi kotimikrokksi tapahtui suomalaista kansallistunnetta herättelleen onnekkaan, nerokkaan ja aggressiivisen markkinoinnin avustuksella: ”kuusnelosta” myytiin Suomen lippujen ja *Taistelevien metsöjen* pikseliversion voimin. Noin 200 000 myydylä laitteella Commodore 64 kosketti miltei jokaista suomalaista. Suomessa laitetta myytiin väkilukuun suhteutettuna enemmän kuin missään muualla maailmassa. Mainostoimisto Kimalaisen mainoslauseesta ”tasavallan tietokone” tuli itsensä toteuttanut ennustus.

Sauvaohjaimet eli joystickit olivat ylivoimaisesti suosituin tapa pelien ohjastamiseen. Kuusnelosharrastajat olivat aktiivisia ja uteliaita, joten joystickia myös muokattiin omaan käyttöön sopiviksi. Kestävyydeltään ne olivat kuitenkin heikkoja. Nintendon myöhemmin popularisoimat pad-ohjaimet ovat kestävämpiä, mutta levisivät pelikäyttöön vasta paljon myöhemmin.

Kansalliskirjasto ei kerää eikä säilytä pelilaitteita, niitä löydät esimerkiksi Suomen pelimuseosta Tampereelta. Suomessa yleisölle levitettävät pelit kuuluvat kansalliskokoelmaan kerättäviin aineistoihin.



Pelkkää pelaamista

Nintendo Entertainment Systemin, eli NES:in, Suomeen saapuminen osui kansainväliseen konsolipelaamisen toiseen aaltoon. Suomessa videopelikulttuuri syntyi kotitietokoneiden parissa, mutta nousukausi vaurastutti kotitalouksia niin, että muullekin viihde-elektronikalle syntyi kysyntää. Lapsille leluna markkinoitun NES:in ei tarvinnut myydä itseään hyödyllä.

Maahantuojaista Funente löi NES:in läpi viemällä konsolia maanlaajuisesti näyttille Nintendo-bussilla ja avaamalla Tervakosken Puuhamaahan sekä Keravan Planet Funfuniin Nintendo-maailman. Nintendon aggressiivinen omien pelihahmojen keulakuvaksi nostaminen auttoi myymään tuotetta lapsille. Ikonisimmaksi hahmoksi noussut Putkimies-Mario nähtiin Nintendon pelien lisäksi esimerkiksi vaatteissa, leluissa, sarjakuvissa, animaatioissa ja jopa lautapeleissä.

Konsolin suosioon vaikutti myös matala keilukynnys; videonauhurien tapaan myös konsoleita ja niiden pelejä pystyi vuokraamaan kotiin. Kioskit ja jopa huoltoasemat ympäri maan vuokrasivat mustassa nahkalaukussa olleen konsolin viikonlopuksi ja hyllyiltä saattoi valita lähes minkä tahansa Suomessa julkaistun pelin pelattavaksi. Vuokraaminen näkyi myös lehdissä, esim. Nintendo-lehdessä listattiin maan vuokratuimmat pelit.

Nintendon konsoleille julkaistuja pelejä löytyy Kansalliskirjastosta vuodesta 2008 eteenpäin. Tällöin videopelit lisättiin kulttuurineistolain mukaisesti tallennettävien aineistojen joukkoon.



Lautapeli­pöytä ja pelikone

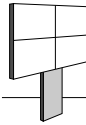
Näyttelyn pelipöytään on valittu otos kansalliskokoelman lautapeleistä. Näistä suurin osa on nopan heittelyllä eteneviä matkantekopelejä, joiden teemana voi olla tunnettuja romaaneja tai arkisia, opettavia asioita.

Robinson Crusoe (K. E. Holm, 1902) ja *Münchhausen* (Kuvataide, 1950) perustuvat tietenkin maailmankuuluihin Daniel Defoen ja Rudolf Erich Raspen luomiin romaanihahmoihin. Molemmissa peleissä käytetään pelilaudan pohjana kirjojen tarinaa sekä hahmoja. Samoin kotimaiseen Johan Ludvig Runebergin klassikkorunoelmaan perustuva *Vänrikki Stool* (Artko, 1950-luku) saa pelaajat liikuttamaan nopan heitoilla runoelman päähenkilöä taitelusta toiseen.

Peleissä saatettiin käyttää pelihahmoina myös oikeita historiallisia henkilöitä. *Cristo Columbus* (Kuvataide, 1940-luku) perustuu Kristoffer Kolumbuksen löytöretkiin. Pelaajien tehtävä on seurata Kolumbuksen matkojen tapahtumia ympäri maapallon, palaten lopulta takaisin Espanjaan.

Vanhin pelattavista peleistä, *Vaellus lyyran saantiin* (F. Tilgmann, 1872) sijoittuu näistä poiketen pelaajien kuviteltuihin vuosiin koulunpenkillä. Päämääränä on valmistua ylioppilaaksi, eli hankkia ylioppilaslakki sekä lyyra väistelemällä maallisia paheita ja huonoa koulumenestystä menettämättä kaikkia opintojen aikana ansaittuja pelimarkkoja.

Pelattavista Commodore-peleistä löydät lisätietoa pelikoneen ruudulta.



Katsotaan!

Digitaalinen pelaaminen ei ole kehittynyt vain pelien toimivuuden tai näytävyyden osalta. Tekniikka on helpottanut myös pelaamisen jakamista. Ennen kaverit kutsuttiin katsomaan samaa ruutua, mutta nykyisin voi napin painalluksella jakaa peliesityksen maailman nähtäville.

Pelien valtavan suosion myötä pelitubettajista ja striimaaajista on tullut viihdeohjelmia juontavia valtakunnanjulkimoita. Kilpapelajaat pelaavat urheiluaarenoilla täysille katsomoille, kameroiden taltioidessa pelit miljoonapäisille yleisöille. Peliteollisuudesta on kasvanut viihdeteollisuuden kaikkein tuottoisin osa-alue.

Pelivideoiden tärkein ulottuvuus ei ole kuitenkaan kilpapelamisessa, vaan yhteisöllisessä hauskanpidossa. Pelejään videoivat pelaajat hassuttelevat pelien parissa, läpäisevät pelejä oudoilla tavoilla, tapaavat ystäviään ja opastavat muita pelaajia. Pelien jakamisesta ja pelaamisen katsomisesta on tullut osa pelikemusta.

Kansalliskirjaston verkkoarkistoon kerätään myös peliaiheisia aineistoja. Esimerkiksi vuonna 2015 Kansalliskirjasto tallensi internetistä yhdessä pelialan toimijoiden ja pelitutkijoiden kanssa pelaamiskulttuuria sisältäviä suomalaisia sivustoja, pelaamisvideota sekä peliyhteisöjen foorumeita.

Videoita tallennettiin 3960 kappaletta eli noin 254 gigatavua. Verkkosivuja tallentui noin 1,3 teratavun edestä.

Videot

- **Roni Back**, *Minecraftia Antero Merta-rannan kanssa*, 2015
- **Nes-Retku**, *Perkele! Suomi 100 vuotta (NES)*, 2017
- **Lakko**, *Persu-Ismo / Skate 3*, 2014
- **Deliwien**, *GTA V Online Janskin kanssa – ep 1*, 2015
- **V2.fi**, *Pelataanpa: MSX2 – se parempi painos*, 2018
- **neddeplay**, *The Sims 4 – LIVE STREAM / Mä pelaan, te päätätte - Rakennetaan mummolle uus koti!*, 2018
- **Kaja**, *NÄIN *VOITAT* PELIN / Fortnite Battle Royale*, 2018
- **JHZER**, *Rocket League in Finnish / Finland vs Sweden (Subtitles)*, 2016
- **Paqpa**, *Pelataan My Summer Car / MINUN KESÄ KETJUKOLARINI*, 2016

Valokuvat

- **Hilda Octavia Palmén ja Helmi Julia Järnefelt pelaamassa kirppua**, 1885–1890, Museovirasto, *Historian kuvakokoelma*, Johan Axel Palménin kokoelma.
- **Jägaren**, *taiteilijan työversio*, 1896, Kansalliskirjasto, *kansalliskokoelma*.
- **Joulu Turussa**, 1900-luku, Museovirasto, *Historian kuvakokoelma*.
- **Talwi**, *taiteilijan työversio*, 1871, Kansalliskirjasto, *kansalliskokoelma*.
- **Pojat leikkivät tai pelaavat poron nilkkaluilla**, Karl Nickul, Lappi, 1933, Museovirasto, *Suomalais-ugrilainen kuvakokoelma*.
- **Käsinkirjoitettu pistetilanne vanhan lautapelin laatikosta**, Kansalliskirjasto, *kansalliskokoelma*.
- **Taistelu Karjalasta on suosittu seurapeli ylihärmäläisten etulinjan korsussa**. Väinörikki K.Kuoppala parhaillaan pelaamassa. Taistelulähetti seuraa tarkasti vierestä, *Sot.virk. M.Persson*, 1942, SA-kuva.
- **Taistelu Karjalasta**, *Koulutarpeiden keskusliike*, 1942, Kansalliskirjasto, *Brummeriana*.
- **Lapset pelaavat Afrikan tähteä pöydän ääressä**. *Sisarukset Marja, Tuomo, Saila ja Maritta pelaavat pöydän ääressä Afrikan tähteä kotona Helsingin Pitkänsillanrannassa*, 1953–1954, Suomen Lelumuseo Hevosenkentä.
- **Afrikan tähti**, F. Tilgmann, 1951, Kansalliskirjasto, *Brummeriana*.
- **Pojat pelaavat pihalla noppapeliä**, Teuvo Kanerva, 1957–1961, Museovirasto, *Historian kuvakokoelma*.
- **Autokilpailupeli / Biltävlingsspelet**, *Kuva-taide*, 1935, Kansalliskirjasto, *Brummeriana*.

- **Peliaiheiset syntymäpäiväjuhlat**, jossa 15–16 vuotiaat pojat pelaavat **Panzergruppe Guderian** -lautastrategiapeliä, Hannu-Henrik Kuittinen, Nokia, 1988, Vapriikin kuva-arkisto.
- **A Winter War**, Game Research Design Texas, 1992, Kansalliskirjasto, Brummeriana.
- **Magic the Gathering -keräilykorttipelin pelaamista**. Pelaajat ovat pukeutuneet korttipakkansa korttien väreihin, Jenni Hanén, Oitti, 1994, Jenni Hanénin kuva-arkisto.
- **Avaruuspelejä Polaris**, Kuvataide, 1960–1970, Kansalliskirjasto, Brummeriana.
- **Lapsia pelaamassa HeroQuest-lautapeliä**, Tampere, 1995–1999, Vapriikin kuva-arkisto.
- **HeroQuest**, 1989, Marko Ojan näyttelylaina.
- **Lautapelaamaan-tapahtuma Helsingissä syyskuussa 2018**, Marko Oja, 2018, Kansalliskirjaston kuva-arkisto.
- **Eclipse**, Lautapelit.fi, 2011, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Tietokoneen pelaamista**, Matti Nykänen, Punkaharju, 1986, Vapriikin kuva-arkisto.
- **Afrikan tähti**, Amersoft, 1985, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Nuoret pojat pelaavat tietokoneella**, Raija Saari, 1985, Vapriikin kuva-arkisto.
- **Mehulinja**, Amersoft, 1984, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Tietokoneen pelaamista jouluna**, 1987, Vapriikin kuva-arkisto.
- **Pelikasetteja 80-luvulta**, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Poika ja Commodore 64 -tietokone**, Merja Niemi-Pynttari, Petäjävesi, 1993, Vapriikin kuva-arkisto.
- **Ohjelmistolistaus 80-luvun MikroBITTI-lehdessä**, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Peliaiheiset syntymäpäiväjuhlat**, jossa Amiga 500-koneella pelataan **Winter Olympiad 88** -urheilupeliä, Hannu-Henrik Kuittinen, Nokia, 1988, Vapriikin kuva-arkisto.
- **Mikrotietokoneiden myynti-ilmoituspalsta Keltaisessa Pörssissä**, n. 1987, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Lapset vuokraamansa Nintendon kanssa Helsingissä**, Pekka Elomaa, Helsinki, 1990, Vapriikin kuva-arkisto.
- **R-kioskin mainos Nintendon vuokrapeleistä ja -laitteista**, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Juho Heinola pelaa Nintendoa**, Olli Heinola, Nokia, 1993, Juho Heinolan kuva-arkisto
- **Super Mario Bros. 3**, Juho Heinolan näyttelylaina.
- **Amersoftin Uuno turhapuro muuttaa maalle (1986) pelin päähenkilö**, kuvankaappaus pelistä, Kansalliskirjasto, kansalliskokoelma.
- **Vuoden 2018 Ropeconissa pelattiin suomalaisen Mindwarrior Gamesin lautapeliä Realm of Wonder (2014)**, Marko Oja, Helsinki, 2018, Kansalliskirjaston kuva-arkisto.
- **Pelitalanne suomalaisen tietokonepeli My Summer Carin (2016) pelivideosta**, 2018, Kansalliskirjaston verkkoarkisto.