

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Malinen, Ville

Title: Sega Rally oli oman elämänsä maanteiden kuninkaiden mansikkapaikka

Year: 2022

Version: Accepted version (Final draft)

Copyright: © Voima kustannus Oy, 2022

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Malinen, V. Sega Rally oli oman elämänsä maanteiden kuninkaiden mansikkapaikka. Voima, (5-6), 40-41. <https://www.lehtiluukku.fi/lue/voima/5-2022/312945.html>

”Easy right maybe”- Sega Rally oli oman elämänsä maanteiden kuninkaiden mansikkapaikka

Syksy 1996. Laiva on lastattu lapsiperheillä, oluen hamstraajilla sekä eläkeläislaumoilla iskelmäbaarien, hedelmäpelien ja buffet-pöytien kimpussa. Kivikasvo-Bond Pierce Brosnanin naama edustaa käytävillä vodka- ja kellomainosten muodossa.

Lapsuuden risteilymaniaan kuului ensisijaisesti itsensä tarveleminen suolalla, rasvalla ja sokerilla. Hurlumhein välietappina oli kierros Tukholman lelu- ja pelikaupoissa sekä Sergelin Torin piraattipaitapuljussa. En sen kummemmin pohtinut Itämeren kaljakärryillä, Ramlösa-tölkeillä ja katkarapuleivillä lastatun, kelluvan härmäläisen Gomorran ja Las Vegasin syvempää olemusta, saati risteilykulttuurin funktiota kansallisena varaventiilinä.

Retriitin kohokohdista korostui myös yksi asia.

Vilkkuvat näppäimet, sumea näyttö ja kärsineet ohjaimet. Kymmenmarkkan kolikko sisuksiin. Arcade-pelikoneen valot lähtevät päälle ja eurohumppa alkaa soida täysillä tuhannen Manchesteriin salakuljetetun MDMA-napin voimalla.

Jos entisaikojen viihdekioskeista yksi pitäisi nostaa ylitse muiden, se olisi vuonna 1994 ilmestynyt Sega Rally Championship, jonka ylisukupolvisessa rituaalissa tuijotetaan hypnoottismagneettisesti sumentunutta monitoria ja suhataan pientaria pitkin kartturin tsempatessa.

En perustele valintaani sillä, oliko Sega Rally länsimaisten pelihallien joutsenlaulun ensisoittoa tai oman aikansa onnistunein ajopelikone. Väitän sen sijaan, että pohjoisilla leveysasteilla siitä muodostui myös pala kansallista identiteettiä, minkä jäljet näkyvät edelleen rasvaisissa taukopaikoissa ja humalahakuisena pikselisuhailuna.

Toki aikalaisteni tavoin muut pelit Virtua Copista flippereihin kelpasivat ja herättävät muistoja, mutta rallipeli tarjosi jotain ainutlaatuista ja tuntui olevan kansakunnan pulssilla. Pelistä ja siihen liitetyistä paikoista on tullut itsessään tietyn aikakauden kulttuurisen muistin tyysija Kaurismäkien elokuvakuvaston hengessä.

Vuonna 1994 ensikertaa julkaistusta 3-D-pelistä muodostui globaali suurmenestys ja mittatikku myöhemmille ajopeleille. Kun aikalaisistaan Playstationin Ridge Racer asetti uusia standardeja konsolien mahdollisuuksille, päätti Sega vuonna 1993 julkaisemansa Daytona USA -kaahailupelin menestyksen myötä heittää lisää vettä myllyyn laatimalla Arcade-pelin rallin MM-sarjasta, mikä sittemmin käännettiin Sega Saturn -konsolille ja paisui moniosaiseksi pelisarjaksi. Tekijöiden määrätietoisuudesta kertoo jo se, että pelkästään Daytona USA:ta varten Days of Thunder -elokuva

katsottiin yli sata kertaa oikean fiiliksen vuoksi. Pelimaisemia kuvattiin pitkin Amerikkaa ja autotehtaat tarjosivat teknistä tukeaan.

Intensiivistä ja pelattavuudeltaan miellyttävää Sega Rally Championshipiä ei ollut ongelma tyrkyttää Suomen kansalle, jota oli vuosikymmenet marinoitu rallimestareiden menestyksellä. Lausahdus ”Wanna win, get a Finn” oli muodostunut aikojen saatossa itseään toteuttavaksi profetiaksi sarjasta riippumatta. Pitkälle 2000-luvun alkuun asti mestaruutta juhli usein suomalainen, jota korosti savuke- tai makkarasponsori ja jonka kielitaidot kattoivat lähinnä kotimaiset murteet.

Ajankohta oli myös suotuista. Aiemmin hiilijalanjälki assosioitiin kesämökillä leirinuotioon kompuroimiseen, ja sana turbo esiintyi kaikkialla mikroaaltouuneista hiivaan. Digitalisoituvan elämäntyylin omaksuminen meni yksi yhteen itsensä toteuttamisen kulutusjuhlan kanssa.

1990-luvulle tultaessa puhti hiipui ylikuumentuneen pankkitoiminnan ja maailman mullistusten myötä. Pankkikriisien ja massatyöttömyyksien keskellä valoa nähtiin maan rajojen ulkopuolella ja tietotekniikkaan sijoittamisessa. Tulevaisuus oli dataa ja 3-D-grafiikkaa.

Osaltaan kyse oli niinkin perinteisestä asiasta, kuin mielikuvien myynnistä. Superlatiiveilla ladattu moderni peli tunnistettavine sponsorilogoineen edisti kansallislajin suosiota ja toisin päin. Eskapismi siirtyi uusimpaan, realismilla ja näyttävyydellä laajalle yleisölle myytävään viihdekokemukseen. Viidellä markalla sai pariiksi minuutiksi spektaakkelia koko rahan edestä. Markat eivät kelluneet, vaan kilisivät Essojen nurkissa, risteilyaluksilla, baareissa, huvipuistoissa ja ostoskeskuksissa. Kuluttaja pääsi hetkeksi rälläämään oman elämänsä Juha Kankkusena tai Didier Auriolina riippuen siitä, valitsiko alleen patonkimaisen Toyota Celican vai maailman nopeimman pyykinpesukoneen, Lancia Deltan.

Toisaalta vuonna 1995 ilmestyneen Kummeli Stories -elokuvan representaatio tästä maailmasta oli lähempänä totuutta. Päivät kuluivat, kun kaveriporukalla vasaroihin Saabia hankien keskellä takaisin muotoonsa ja laskettiin viimeisiä pennejä varaosiin ja eineksiin.

Arcade-pelien silloista suosiota oli kiittäminen 1990-luvun lakiuudistuksesta, joka vapautti ajanvietepelikoneet rahapelien ja Veikkausta edeltäneen Raha-automaattiyhdistyksen piiristä. Suurimpia pelikoneiden operoija olivat silti RAY:sta irrotettu viihdepeliyritys Pelika sekä Ahvenanmaan PAF, joka operoi useilla risteilyaluksilla.

Kaikkiaan Sega Rallya kerrotaan myydyin noin 12 000 kappaletta. Pelkästään PAF:in piirissä pelisarjan koneita on ollut vuosien varrella lähemmäs 80 kappaletta eri muodoissa.

Samaan aikaan kehitys kehittyi, ja pian konsoliversiot olivat onnistuneempia kuin alkuperäiset kolikkopelit. Viihdepelien auringonlasku alkoi hämmöttää.

Julkinen pelaaminen alkaa olla katoava osa kotimaista pelikulttuuria. Siinä missä uhkapelikonien hyväksyntä on koetuksella, parin minuutin euforiaa tarjoavien viihdepelikonien valtakausi taittui Suomen ohella muussa Euroopassa ja Pohjois-Amerikassa reilu 20 vuotta sitten.

Ongelmalliseksi tilanteen tekivät laitteiden koon ja suorituskyvyn lisäksi huolto. Alati kuluvien osien ja sumentuvien putkinäyttöjen vaihtaminen maksoi. Koneita ei myöskään sääntösyistä ollut helppoa myydä Suomessa eteenpäin, ja ulkomaiset markkinat eivät olleet otollisia. Vanhoja pelejä heitettiin vuosituhannen alussa surutta paaliin tai poistettiin käytöstä.

Aiempien sukupolvien puhki kuluttamat, vaatekaapin kokoiset laitteet eivät ole kuitenkaan täysin hävinneet katukuvasta. Arcade-pelikonien törmää edelleen satunnaisesti tutuilla paikoillaan: taukopaikoilla, risteilyaluksilla, anniskeluliikkeissä sekä pelihalleissa.

Juuri pelihallibisnes on kokenut pientä comebackia, joskin usein baarien muodossa, ja monesti harrastemielessä tai oheistoimintana. Nykyiset omistajat eivät tosin liki poikkeuksetta halua luopua aarteistaan ja huoltavat niitä alati. Tämän päivän ummikotkin hakeutuvat pelihallien ja -koneiden pariin niiden retroarvon ja erilaisuuden takia.

Yksi on myös varmaa: Sega Rally elää voi hyvin edelleen. Sen maine muistetaan ja tiedetään. Niin pelihallien kuin risteilytoiminnan näkökulmasta koneet ovat edelleen suosittuja ja kannattavia yleisön suosikkeja. Peli on jopa alan piireissä määritelty vakavasti otettavan pelipaikan kriteeriksi. Operoijat tietävät, että suosittuja ja kestäviä koneita kannattaa vaalia.

Kato tosin näkyy. Tuhansia markkoja maksaneita koneita oli Suomessa aikoinaan noin 200-300 kappaletta, mutta enää vain 50-100. Toisaalta tästä syystä pelillä on yhä kysyntää.

Nostalgiaa ja suosiota selittävät osittain bensalengkareiden haikailut sekä taukopaikkamuistot, mutta enemmänkin koneiden ainutlaatuinen fiilis ja pelihallit julkisina tiloina. Siinä missä pelaaminen on yleistynyt, yksityistynyt, ja mennyt AAA-projektien ja verkkopelaamisen suuntaan, tarjoavat menevät retrovehkeet sekä menneen ajan estetiikkaa ja draivia että kokonaisvaltaisen kokemuksen ja avoimen tilan performatiiviselle pelikokemukselle, jota muut läsnäolijat voivat todistaa. Tätä kehitystä ovat saatelleet niin Pokémon GO kuin lautapelien menekin kasvu.

Kaiken kaikkiaan taustalla lienee kullattujen muistojen ohella pelaamisen yksinkertaisuus ja hauskuus: suoritusvapaa mutta palkitseva irrottelu, joka luo uusia muistoja ja tuo osalle niitä mieleen vuosien takaa.

Ihmisten vapaa-ajan käyttö ja viihdemieltymykset ovat alati muuttuvia, mutta osa niistä iskostuu hiljalleen osaksi kulttuurista perintöä ja identiteettiä. Rallin ja risteilyjen tulevaisuudesta on paha veikata liki 30 vuoden päähän, mutta leivän ja eritoten sirkushuvien tarve tuskin vähenee yhtään.

Se jää nähtäväksi, tuleeko esimerkiksi VR-teknologiasta pelihallien tulevaisuuden valtti, mutta uusi Sega Rally -ilmiö edellyttäisi esikuvansa tavoin jotain mullistavaa ja läheistä. Sellaista odotan mielenkiinnolla.

Jos Sega Rally oli utopiaa uuden ajan kynnyksellä, niin muutaman vuoden takainen, Joutilaat-dokumenttielokuvaa muistuttanut My Summer Car -simulaatiopeli oli sen sijaan hirtehin ja kaunistelematon nostalgiapastissi 1990-luvun puolivälin Keski-Suomesta hedelmäpeleinen ja halkopinoineen. Ei yhden kaipuuta ilman toista. Itse ainakin tiedän, kumpaa mieluummin vaalin muistojen tyyssijana.

Tätä juttua varten on haastateltu seuraavia tahoja: Mikko Heinonen (Pelikonepeijoonit), Toni Cavén (Reprocade Oy), Markus Autio (Sugoi-Videopelihalli) sekä PAF:ia Ludwig Winbergin välityksellä.