

Esson baarista tiedon valtatielle – tarina 50 pennin pajatsosta

Esa Hakkarainen

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

Lähes vuosisata pajatson parissa on pitkä aika, vaikka itse pelikone sekä maailma sen ympärillä ovatkin muuttuneet merkittävästi. Miksi algoritmien ohjailema virtuaalipajatso ei pysty päihittämään perinteistä peliautomaattia? Katsaus pajatson historiaan vie nostalgiamatkalle menneille vuosikymmenille.

"Kun nopeemmat meni menojaan, me jäätiin seisoskelemaan Esson baarin pajatson ääreen kahdestaan..." (Kolmas nainen. *Maken kanssa*. 1994.)



Kuva 1. Esson logo.

Vuosi oli 1994, kun Pauli Hanhiniemi sanoitti populaarikulttuurisen lauluteoksensa *Maken kanssa*, jossa Volvo Amazonin varaosiin ja viinaksiin rahansa sijoittavat miehet harrastivat pajatson kimppapelaamista Esson baarissa markan panoksella. Laulun henkimä ajankuva kuljettaa kuulijansa jonnekin 1970- ja 1980-luvun leppoisaan maaseututaajamaan, jossa kaverukset odottelevat parempia aikoja ja aikaa tapetaan "kartsaamalla" Amazonilla ja pelaamalla pajatsoa.

Nykyään peliretki Esson baariin lienee turha. Ensinnäkin siksi, että kyseinen peli on yhtä lähellä kuin lähin internetiin kytketty tietokone. Toisekseen amerikkalaislähtöisen ExxonMobil -öljy-yhtiön Essonimistä huoltoasemaa ei taida löytyä enää muualta kuin aiemmin mainitsemastani *Kolmas nainen* -yhtyeen laulusta.

Vaikka itse lähtisinkin mielelläni empiiriselle tutkimusmatkalle menneiden vuosien huoltamoiden baareihin, pelaamisen ja pelaamiseen liittyvien oheisilmiöiden pariin, ovat luonnonlait tehneet paluun ajassa taaksepäin melko hankalaksi. Aikakoneen keksimistä odotellessa on tyydyttävä tarkastelemaan menneisyyttä nykyhetkestä käsin ja mietittävä, miksi jotkut populaarikulttuuriin liittyvät tuotteet muuttuvat nostalgian kohteeksi ja miten tuotteita kohtaan syntyviä tuntemuksia on hyödynnetty esimerkiksi uusien tuotteiden ja tässä tapauksessa pelien kehityksessä.



Kuva 2. Tapio Rautavaaran tyylinäyte pajatsoa pelaamisesta 1970-luvulta.

Nostalgia määritellään menneen ikävöinniksi, kaihoksi ja haikeudeksi ja siihen liittyy usein menneen aikakauden ihannoitua. Omakohtaiset haikeat tuntemukseni pajatsoa ja sen pelaamista kohtaan kohdistuvat pelikoneen mekaniikkaan ja yksinkertaisen pelikokemusten ihailuun. Toisaalta pajatso näyttäytyy mielikuvissani jonkinlaisena aikaikkunana menneisyyden paikkoihin ja tilanteisiin, joiden hämärässä kajastaa lapsuuden ja nuoruuden huolettomuus sekä kahdeksankymmentälukulainen ajankuva.

Jaakko Suomisen (2011) mukaan nostalgia voidaan määritellä tunteeksi jonkin asian katoamisesta ja korvautumisesta. Nostalgikko kaipaa jotain aikaa, paikkaa, tilannetta tai ihmistä. Hän tuntee voimakasta halua palata kaipauksensa kohteen luo. Nostalgiaan liittyy hänen mukaansa aina jonkinlainen katkos, jossa elävä kulttuuri on tavalla tai toisella muuttunut vanhanaikaiseksi, kuolleeksi tai taakse jääneeksi.

Vaikka omakohtaiset ja hieman epätarkat menneisyyden kokemukset vaikuttavat mielessäni yksityisiltä, mitä ilmeisimmin jaan pajatsoon liittyvät kokemukseni melko monen muun sen pelimekaanista toimintaa ja peliympäristöä tuntevan pelaajan kanssa. Suomessa pajatsoon liittyvää nostalgiaa käsitellään satunnaisesti myös populaarikulttuurissa, esimerkiksi television viihdeohjelmissa. YouTube-videovälityspalveluun on myös ladattu lukuisia pajatsoa käsitteleviä videopätkiä.



Kuva 3. Aleksi Mäkelän ohjaaman Trabant Express -viihdesarjan (1997) Jussi Laamanen näyttää mallia, kuinka pajatsosta saa jättipotin.

Hyvinvointi rahapelaamisen synninpäästönä

Santtu Luodon (2008, 14) mukaan Pajatso oli Saksassa 1900-luvun alussa valtakunnanoikeuden toimesta määritelty taitopeliksi, mikä mahdollisti niiden sijoittelun kahviloihin ja ravintoloihin ilman viranomaisten lupaa. Vaikka koneen varsinaisesta alkuperästä ei ole tietoa, viittaa alkuperäinen nimi "*bajazzo*" Italian kielen sanaan *pagliaccio*, joka tarkoittaa ilveilijää. Tarkkasilmäiset pelaajat löytävätkin alkuperäisen pelikoneen lasin takaa hassun klovnihahmon, joka pitelee voittokuppia pajatson esi-isän lasin takana.



Kuva 4. Pajatson esi-isä, "bajazzo".

Peliautomaattien omistajien harmiksi sikäläisten byrokraattien mielipiteet kuitenkin muuttuivat ja laite määriteltiin uudelleen onnenpeliksi, joita pidettiin osittain laittomina. Tämä aiheutti lopulta sen, että saksalaiset alkoivat myydä pelilaitteitaan ulkomaille, myös Suomeen.

Tästä alkanut kehityskulku pitää sisällään monenlaisia mielenkiintoisia tapahtumia, jotka vaikuttivat olennaisesti pelin levinneisyyteen ja sen yleisempään asemaan suomalaisessa yhteiskunnassa. Peliautomaatin saavuttua Suomeen 1920-luvulla, silloinen oikeuskansleri Alex Charpentier rinnasti kyseisen pelin rulettiin, minkä vuoksi se tuomittiin uhkapelinharjoittamisvälineenä julkisilla paikoilla kiellettäväksi. Sisäasiainministeriö kumosi kuitenkin lopulta oikeuskanslerin päätöksen.

Aluksi pelilaitteet olivat yksityisten liikemiesten omistuksessa, mutta vuonna 1933 raha-automaattien pitolupuihin liittyvää leimaverolakia täydennettiin asetuksella, jossa raha-automaattien pito sallittiin vain hyväntekeväisyysjärjestöille. Tuohon aikaan rahapelaamista pidettiin paheena, joten puntteja pyrittiin tasaamaan suunnitelmalla, jossa rahapelaamisesta saatavaa tuloa käytettäisiin hyväntekeväisyyteen. Tätä tarkoitusta varten perustettiin Raha-automaattiyhdistys (jatkossa RAY) vuonna 1938. Arvo Ylppö, joka oli yksi RAY:n perustajista ja myöhemmin sen hallituksen jäsenistä, puolsi automaattien laillisuutta sillä perusteella, että ihmisen luontaista peliviettä on voitava tyydyttää. Pajatso toimikin tämän vietin tyydyttäjänä vuosikymmenien ajan huolto-asemien kuppiloissa, tehden rahapelaamisen tutuksi eri ihmisryhmille ja sukupolville. Sen periaatteena vaikuttaa koko historian ajan olleen tietynlainen helppo lähestyttävyyden yhdistettynä yksinkertaiseen pelimekaniikkaan. Koska rahapelaaminen on jatkunut Suomessa pitkään, liittää Riikka Matilainen (2010, 22) vuonna 2010 kirjoitetussa artikkelissaan sen osaksi 1900-luvun yhteiskunnallisia ja kulttuuria muutoksia, jossa se on kesytetty hyvinvointivaltion rahoitusajattelun avulla. Hänen mukaansa yhteiskunnan hallintalogiikka on muuttunut 1900-luvun alun pahe- ja syntidiskursseista ajanviete-, sairaus- ja addiktiodiskursseihin. Silti rahapelaaminen on tuskin koskaan ollut yhtä läsnä jokapäiväisessä elämässämme kuin se on tänään. Tästä syntyy jokseenkin ristiriitainen vaikutelma siitä, että vaikka rahapelien pelaaminen on tukenut ja tukee edelleen kansanterveyttä ja hyväntekeväisyyttä, niin toisaalta se ajaa rahapelaajia kurimukseen olemalla itse yksi vakavista kansanterveyttä uhkaavista addiktion muodoista. Tällä hiuksenhienolla rajalla, jossa erotellaan addiktiivista ja hallittua pelaamista, operoivat Matilaisen mainitsema erilaiset hallintalogiikat.

50 pennin pajatson nousu ja tuho

Jossain tässä yhteydessä sen tarkemmin määrittelemättömällä internetin keskustelupalstalla todettiin osuvasti, että raha keksittiin koska "oravannahat tukki pajatson". Valuutan muuttuminen onkin ollut osaltaan vaikuttamassa kyseessä olevan peliautomaatin muutoksiin vuosien myötä. Vuosikymmenten kuluessa, ja pajatson eri kehitysvaiheiden kautta, vuonna 1967 käyttöön otettu 50 pennin pajatso siirtyi nimittäin juuri kolikkouudistuksen myötä ajasta ikuisuuteen vuonna 1993. Sen kanssa eli rinnakkain kuuluisa 20 pennin pajatso, joka oli aloittanut taipaleensa melkein kymmenen vuotta aiemmin. Sen kohtalona oli poistua käytöstä vuonna 1990, mutta kuriositeettina mainittakoon, että ainakin vielä yhdeksänkymmentäluvun puolivälissä yksi kappale *kakskytpennisiä* oli museoituna Kyyjärven Esson lasivitrinissä.

50-pennisen pajatson turmioksi koitunut harmittava valuuttakriisi ei kuitenkaan pystynyt hävittämään sitä kansakunnan kollektiivisesta muistista, mikä ilmenee Hanhiniemen vuotta myöhemmin julkaisemasta musiikkikappaleesta *Maken kanssa*. Kovin kauaa ei itse pajatsokaan ehtinyt olla poissa silmistä, sillä jo vuonna 1995 RAY palautti yleisön pyynnöstä sen pelivalikoimiinsa. Sen suunnittelussa oli osaavasti hyödynnetty aiempien versioiden ulkonäköä, mikä herätti ihmisissä varmasti nostalgian

tunteita. Ulkokuori näet muistutti vuoden 1938 versiota, vaikka itse peli sisältönsä puolesta olikin jo moderni sähkömekaaninen pajatso.

Vaikka pajatso ei siis oikeastaan koskaan kadonnut mihinkään, nostattaa tuo täysin mekaaninen markka-aikojen 50 pennin pelikone menneisyydestä ihmisten mielikuvissa vieläkin nostalgisia värityksiä. Tämä näkyy muun muassa siinä, että vuonna 2007 *Nostalgiapelit*-sivustolle ilmestyi siitä täsmälleen samannäköinen, toiminnoiltaan alkuperäistä vastaava virtuaalinen versio.

Kyseinen pajatso on edelleen monien mielestä se *ainoa oikea pajatso*, jonka tekniikka oli jo aikanaan niin edistyksellistä, että se kykeni vaihtamaan markan kahdeksi 50-penniseksi. Vertailun vuoksi on todettava, että siihen eivät esimerkiksi täysin tyydyttävästi pysty vielä tänä päivänäkään kaikkien julkisten käymälöiden kolikkolukot. 50 pennin pajatso oli mekaniikaltaan omanlaisensa insinööritaidon mestariteos, joka vaikuttaa myös omaan arvostukseeni juuri tätä kyseistä konetta kohtaan. Vaikka nykyaikainen pajatso on omalla tavallaan rakenteeltaan ja tekniikaltaan mielenkiintoinen, on pelkkään mekaaniseen toimintaperiaatteeseen perustuvassa pelikoneessa jotain ohjelmoinnin keinoin tuotettua sisältöä kiehtovampaa. Ehkä minua vaivaa se, että esi-isiinsä verrattuna ja ylivertaisesta tekniikastaan huolimatta se ei pysty häikäisemään ja ylittämään odotuksia, joita olen sille osittain ehkä tiedostamattakin asettanut, ainakaan samalla tavalla kuin esikuvansa. Tai ehkä ajat ovat vain muuttuneet ja minua on vaikeampi saada ymmälleen ihastuksesta.

Mekaaninen toimintaperiaate luo mielessäni vaikutelman jostakin alkuperäisemmästä, luotettavammasta ja aidommasta tuotteesta, jonkinlaisesta syvemmästä yhteydestä, jota en johonkin virtuaalisessa ympäristössä käytettävään sovellukseen pysty luomaan. Tätä voi varmasti selittää osittain ainakin vanhan pelikoneen konkreettisuudella, sekä sen yksinkertaisen mutta hyvin suunnitellun toimintaperiaatteen sisäistämiseen lähestulkoon ensisilmäisyyllä.



Kuva 5. Jo pelkät vanhat markan rahat herättävät nostalgisia tuntemuksia.

Osa pelaajien juuri tätä kyseistä peliä kohtaan tuntemasta nostalgiasta saattaa myös epäilemättä liittyä euroa edeltävän valuutan käyttökokemuksiin, sillä missäpä muualla markat ja pennit olisivat olleet konkreettisemmin käytössä kuin pelimerkkeinä pajatson pohjattomassa kidassa. Pajatson pelaamisen aloittaminen oli aloittelijallekin helppoa, mutta taitavan jassopelaajan tunnistaa ammattilaisen elkeistä. Keskittyneen katseen ja keskimmäistä peliporttia tähtäävän sormen tehtävänä on löytää juuri se oikea

iskuvoima, jotta pelattava kolikko ei singahtaisi osaksi lasin takana olevaa kolikkomerta, vaan kilauttaisi iloisesti mahdollisimman monta kolikkoa palkinnoksi onnistuneesta lyönnistä.



Kuva 6. Sormi osoittaa keskiporttia, johon kolikko yritetään saada.

Peliautomaattinostalgiaa

Lähes sata vuotta pajatson ja rahapelaamisen historiaa on pitkä aika, maailma peliautomaatin ympärillä on muuttunut, vaikka itse pajatso on edelleen pelimekaniikaltaan, värimaailmaltaan ja jokseenkin jopa ulkoasultaan hyvin samankaltainen kun esi-isänsä. Koneiston tekniikka on sähköistynyt ja pelimekaniikkaa säätelee mikroprosessorien tahdissa sykkivä ohjelmisto. Kokeneen pajatsopelaajan hieman pessimistis-sävytteisessä maailmassa se tarkoittaa lähinnä sitä, että pajatson pelaamista säätelee enemmänkin johonkin säännönmukaiseen algoritmiin perustuva looginen muuttuja, kuin *aito* tuuri ja pelaajan näppäräsormisuuteen liittyvä taito ja kokemus. Heikkoutena voidaan pitää myös nykyaikaisen pajatson pelaamisen äkillisesti lopettavaa sähkökatkoa, joka alkuperäistä 50 pennin pajatsoa ei olisi juuri hetkauttanut.



Kuva 7. Nostalgiapeilit-sivuston virtuaalipajatso.

RAY:n toimintaperiaate on edelleen samankaltainen; rahapelaamisen tuottoja jaetaan sosiaali- ja terveystyöhön, vaikka tuskin rahapelaamisesta syntyviä synnintuntoja ja paheksuntaa tarvitsee enää sen kesyyntymisestä johtuen paljoo hyvittelä.

Nostalgiapelit-sivustolla tapahtuva pelaaminen toimii korvikkeena aidolle asialle, pelaaminen on maksutonta eivätkä virtuaalikolikot vaihda oikeasti omistajaa, vaan niitä saa rajattomasti talon puolesta. Silti yhtäläisyyksiä näkyy ainakin pelaajien sosiaalisessa kanssakäynnissä, ainoastaan peliympäristö on vaihtunut huoltoaseman baarista kotitietokoneen ääreen. Lisäksi kimppapelaamisen muotoja on nähtävissä Internetin keskustelupalstoilla, joilla vertaillaan tuloksia ja jaetaan menneisyydestä nousevia nostalgisia värityksiä.

Nostalgiapelien virtuaalipajatso näyttäytyy esi-isänsä historiikissa mielenkiintoisena sivujuonena, omanlaisenaan pelivietin tyydyttäjänä, jossa pelimerkkien virkaa toimittavat edelleen aidot virtuaalimarkat ja -pennit. Virtuaalipajatson voi nähdä kunnianosoituksena ja samalla keinona palauttaa takaisin jotain kadotettua. Vaikka se ei täysin oikeana aikakoneena toimikaan, vaan ennemminkin jonkinlaisena ajallisena huijauksena, huokuu siitä pyrkimys päästä mahdollisimman lähelle alkuperäistä esikuvaansa.



Kuva 8. Pajatso vuosimallia 2009.

Pajatson jatkuva tavoite on ollut uudistua ja mennä sinne, missä yksikään peliautomaatti ei ole aikaisemmin ollut. Nykyaikainen, vuonna 2009 julkaistu pajatso tekee RAY:n mukaan pelaamisesta entistä hauskeempaa: sen ohjelmisto mahdollistaa perinteisen yksinpelin lisäksi erilaisia pelimuotoja, joilla voi pelata esimerkiksi moninpeliä kavereiden kanssa. Muihin uusiin ominaisuuksiin kuuluu myös korkeudensäätö, jolla voidaan säätää korkeutta pelaajan pituuden mukaan, eikä kolikoiden puuttumisenkaan haittaa, sillä pelaamisen voi maksaa vaikka luottokortilla. Oikeilla kolikoilla pelattavat mekaaniset pajatsot ovat sen sijaan nopeasti katoamassa. RAY on kaikessa hiljaisuudessa ajanut vanhaa pajatsokantaa alas. Käytännössä yhdistys ei enää korjaa rikki menneitä koneita tai hanki tilalle uusia. Tuhansista asennetuista pajatsoista oli alkuvuodesta 2013 jäljellä enää surkeat 49 (Merimaa 2013). On odotettavissa, että viimeisetkin mekaaniset pajatsot poistuvat käytöstä aivan lähivuosina. Ja kun viimeinenkin pajatso karrätään romutettavaksi, jaksako kaukaisessa tulevaisuudessa siintävä nostalgia-aalto nostaa sitä enää uudelleen tuhkastaan kuin Fenix-lintua ikään? Jos niin käy, palaako se ehkä sillä kertaa hyvin, hyvin vihaisena?

Kaikesta tästä sähkötekni-ohjelmallisesta kehityksestä ja peliautomaattien loistokkaasta ilmiasuista sekä uusista hulpeista sovelluksista huolimatta, en pysty ravistamaan mielestäni jatkuvasti pyörivää kysymystä; oliko kaikki kuitenkin ennen paremmin?

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 13.5.2013

Pelit/verkkosivut

50 Pennin pajatso. Nostalgiapelit, <http://www.nostalgiapelit.fi/pajatso.html>.

Pajatso - Nettikasino. Pelimaailma, Raha-automaattiyhdistys, https://www.ray.fi/fi/kasino/pelit/pajatso?rd_from=%2Fpajatso.

The International Arcade Museum. The Killer List of Videogames, Penny Arcadia, VAPS/CAPS, and the IAM Library, <http://arcade-museum.com>.

Nettivideot

Jasso Laamanen Jakso 04. Luotu 20.2.2008, http://www.youtube.com/watch?v=LN_UA8GMKMQ&feature=related.

Pajatso Potti. Luotu 27.9.2009, http://www.youtube.com/watch?v=PyEwq_YY2_w.

RAY Elektroninen Pajatso vuodelta 1984. Luotu 10.4.2009. <http://www.youtube.com/watch?v=C8cfeaoqmcQ&feature=related>.

Uusi pajatso on sitten paska... Yksityinen video, <http://www.youtube.com/watch?v=jDFIKqX2H4E>.

Itse tehty pajatso "Jasso" valmiina. Homemade pajatso coin game. Luotu 29.3.2009, <http://www.youtube.com/watch?v=nQRKxfOD2jY>.

Musiikki

Kolmas nainen. *Maken kanssa* (1994) Säv. Kivikangas, San. Hanhiniemi, Sov. Pesola-Hanhiniemi-Kivikangas-Valkama & Kallioniemi.

Kirjallisuus

Luoto, Santtu (2008). *Kansanterveydelle = För folkhälsoarbetet : pajatson historia Suomessa*. Helsinki : WSOY.

Matilainen, Riikka (2010). "Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta?" *Tieteessä tapahtuu*, Volyymi 28 , Nro 1 , 16-22, <http://hdl.handle.net/10138/18813>.

Merimaa, Juha (2013). "Pajatsot ovat katoamassa kokonaan Suomesta – 8500:sta on jäljellä enää 49", *HS Nyt*, 15.2.2013, <http://nyt.fi/20130215-pajatsot-ovat-katoamassa-kokonaan-suomesta-8500sta-on-jaeljellae-enaee-49/>.

Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009. Sisäasiainministeriö, Opetus- ja terveysministeriö, Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos, <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/8ee529be-8bff-417c-bc17-f538a83f1392>.

Suominen, Jaakko (2011). "Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan". *WiderScreen*, 1-2/2011, <http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena>.