Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, s. 16–33. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto. http://www.pelitutkimus.fi/

Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa

Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen

PETRI SAARIKOSKI
petri.saarikoski@utu.fi
Turun yliopisto

JAAKKO SUOMINEN
jaakko.suominen@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Kolmiosaisessa artikkelissa luodaan yleiskatsaus digitaalisten pelikulttuurien historiaan Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Artikkelissa suomalaisten pelikulttuurien kehitystä tarkastellaan erityisesti peliharrastuksen ja peliteollisuuden välisen suhteen kautta ja tehdään myös kansainvälistä vertailua. Artikkeli linkittyy sekä pelitutkimuksen että teknologian historian tutkimuksen traditioihin ja peräänkuuluttaa historiallisen ymmärryksen merkitystä pelikulttuureja tutkittaessa.

Hakusanat: *peliharrastus, pelijournalismi, pelipiratismi, peliteollisuus*

Abstract

The article offers an overview of the history of games cultures in Finland focusing on the relation between different forms of computer hobbyist subcultures and gaming industry. We also reveal questions of international interaction in game cultures by showing that game cultures are not homogeneous but interconnected. The article contributes to current academic research and discussion both in the field of game studies (contextual studies on game cultures) and history of computing and technology (users' roles in innovation processes, history of software industry).

Keywords: *hobbyist subculture, game journalism, game industry, Finland*

Johdanto

Pelejä ja pelitutkimusta käsittelevän kirjallisuuden määrä on kasvanut. Vaikka digitaaliseen pelaamiseen liittyvää historiantutkimusta on tehty toistaiseksi varsin niukasti, historiaa sivutaan lähes kaikissa pelaamista koskevissa populaarijulkaisuissa, oppikirjoissa ja tutkimuksissa. Niissä digitaalisen pelaamisen historia esitetään varsin kaavamaisesti. Pelaaminen näyttäytyy jotenkin universaalina ilmiönä, jossa ei ole esimerkiksi paikallisia tai kansallisia eroja. Käsitteenä digitaalinen pelaaminen on niin ikään monisyinen, ja se voidaan jakaa vaikkapa laitelähtöisesti tietokonepelaamiseen, konsolipelaamiseen ja mobiilipelaamiseen. Näin tehtävien jakojen ja erittelyjen riskinä on kuitenkin tutkimuksen näkökulman kaventuminen, jolloin peli-ilmiöiden muuttumista ja keskinäisiä suhteita ei välttämättä huomata tai muisteta pohtia. Historiantutkimuksellisen lähestymistavan etuna on digitaalisen pelaamisen ajallisen muuttuvuuden tarkastelu. Tarkastelutapa ei kuitenkaan tarkoita historiikkimaista eri vuosina tapahtuneiden peli-ilmiöiden luettelointia ja kuvailua vaan tutustumista niiden laajempiin taustatekijöihin.

Vakiintunut historiakertomus alkaa usein mekaanisten peliautomaattien esittelystä, jonka jälkeen luetellaan ensimmäisiä "moderneja tietokonepelejä", kuten Steve Russellin ja kumppanien *SpaceWar!* (1962). Parhaassa tapauksessa esille tuodaan pari sen edeltäjää, esimerkiksi A. S. Douglasin *Tic-Tac-Toe* (1952) ja William Higinbothamin *Tennis for Two* (1958) (ks. esim. Hertz 1997; Kent 2001). Tyypillisesti pelihistoriaa täydennetään käsittelemällä pelilaitteita ja pelejä, joita voidaan kutsua *klassikoiksi* eli sellaisiksi peleiksi, joilla nähdään olevan tunnustettua ja kestävää arvoa ja jotka ovat jollain tavalla olleet aloittamassa uutta pelilajityyppiä (Mäyrä 2008, 55; ks. myös Saarikoski 2004, 236–258). Tällaisia pelejä voivat olla esimerkiksi *Pac-Man* (sokkelopeli, jossa ensimmäinen personoitu pelihahmo), *Elite* (innovatiivinen 3D-avaruuskaupankäyntisimulaattori),

Ultima (tietokoneroolipelisarja), *Doom* (varhainen 3D-toimintapeli), *Myst* (uudenlainen seikkailupeli) ja *Half-Life* (moninpelaamisen ja modauskulttuurin suuri edelläkävijä).

Digitaalisen pelaamisen historiaa on toki mahdollista käsitellä toisellakin tavalla, niin että pelaamisen laajempi kulttuuri- ja sosiaalihistoriallinen konteksti sekä paikalliset erityispiirteet huomioidaan (Parikka & Suominen 2006; Huhtamo 2002). Tässä artikkelissa korostamme kansainvälisten vertailujen ja kansallisten erityispiirteiden tarkastelun keskeisyyttä luomalla yhden läpileikkauksen pelikulttuurien suomalaiseen historiaan. Vertailut ovat tärkeitä, koska ne muistuttavat meitä siitä, että teknologiset kehitelmät eivät välttämättä ole samanlaisia joka paikassa ja että teknologia on kulttuurista riippuvainen muuttuja (Hård & Jamison 1998, 11).

Tietotekniikan historiantutkimuksen piirissä on viime vuosina herännyt kiinnostus ohjelmistohistorian tutkimukseen. Tätä kautta myös peliteollisuutta koskeva historiantutkimus on käynnistymässä (ks. esim. Campbell-Kelly 2003). Tässä artikkelissa rajaamme tarkastelun koskemaan pitkälti suomalaisen peliteollisuuden ja peliharrastuksen suhdetta. Päätutkimuskysymyksemme on, miten tämä suhde on muuttunut Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Artikkeli tarjoaa esimerkin vertailevasta pelihistorian tutkimuksesta ja toimii yhtenä lähtölaukauksena laajemmalle pelien kulttuurihistoriaa koskevalle tutkimustyölle, jossa erilaisia alkuperäislähteitä tullaan hyödyntämään monipuolisemmin ja jossa vakiintuneita historiakäsityksiä ollaan vielä valmiimpia haastamaan. Primaarilähteinä artikkelissa on käytetty tietokonealan ammattilaisten haastatteluja, sanoma- ja aikakauslehtiaineistoja sekä pelejä. [1]

Peliteollisuuden lisäksi artikkelissa sivutaan harrastamisen käsitettä. Harrastus-sanalla on suomenkielessä omia erityismerkityksiään. Sen alkumuotoa edustaa muun muassa ruotsin *hård*, kova. Harras-sana on uskonnollisessa kielenkäytössä viitannut uutteruuteen, antaumuksellisuuteen ja innokkuuteen. Harrastaminen taas tarkoitti Mikael Agricolan teoksista lähtien jonkin tavoittelua. (Häkkinen 2004, 174.)

Tanja Kotro (2007) on puolestaan kirjoittanut hobbyismistä tai hobbyistisestä tietämyksestä (hobbyist knowing), joka ei tarkoita ainoastaan omistautumista harrastuksille. Hobbyismi viittaa siihen, miten uuden teknologian kehityksessä tekijöiden muilla kiinnostuksen kohteilla ja harrastuksilla voi olla keskeinen merkitys uusien tuotteiden suunnitteluprosesseissa. Digitaalisten pelien kontekstissa usein esille tulevat esimerkiksi muuhun populaarikulttuuriin, kuten elokuviin, lautapeleihin, roolipeleihin, tieteisfiktioon tai vaikkapa pienoismalleihin liittyvät kiinnostukset, jotka ovat vaikuttaneet pelituotteiden suunnitteluun. Tunnetun *Hackers*-kirjan kirjoittaja Steven Levy kuvaa tällaisen kiinnostuksen olleen muun muassa Steven Russellin ja hänen ystäväpiirinsä tietokone- ja peliharrastuksen taustalla (Levy 1994, 57). Nämä aihepiirit näkyvät jatkuvasti myös suomalaisen pelitoiminnan historiassa.

Tanja Kotro (2007) on kuvannut, miten hobbyistinen tietämys on tukenut muun muassa Suunto-rannetietokoneiden kehitystyötä. Harrastaminen on vaikuttanut tuotekehityksen lisäksi laajemmin kokonaisen bisnesstrategian luomiseen. Tässä artikkelissa esitämme, että harrastuksiin liittyvä tietämys on ollut hyvin merkittävässä asemassa myös suomalaisten digitaalisten pelien historiassa. Se on vaikuttanut sekä peliteollisuuden sisällä että sen ulkopuolella, muun muassa pelijournalististen käytäntöjen kehittämisessä. Yhtä lailla pelejä laajempi tietotekniikan ja populaarikulttuurin harrastuneisuus on toiminut liimana, joka on yhdistänyt peliteollisuuden sisäiset ja ulkoiset ulottuvuudet toisiinsa.

Kolmeen päälukuun jaetussa artikkelissa käydään läpi suomalaisten pelikulttuurien historiaa. Ensimmäinen luku keskittyy pelien kehitykseen, käyttöön ja harrastamiseen erityisesti yliopisto- ja yritysyhteisöissä 1950-luvulta 1970-luvulle. Luvussa käsitellään lyhyesti suomalaista NIM-pelikonstruktiota, varhaisia yrityspelikokeiluja sekä tekstiseikkailupelejä. Toinen luku keskittyy digitaalisen pelaamisen laajenemiseen 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa. Luvussa tarkastellaan kansainvälisesti vertaillen suomalaisen pelijournalismin syntyä ja peliteollisuuden alkuituja. Kolmas luku lähtee liikkeelle demoskene-ilmiöstä ja sen suhteesta laajenevaan peliteollisuuteen, jonka merkitys tunnustettiin viimeistään 1990-luvun lopulla yleisessä julkisuudessa. Luvussa pohditaan alustavasti myös mobiilipelaamista sekä *Max Paynen* (2001, 2003) tapaisia kansainvälisesti menestyksekkäitä suomalaisia pelituotteita.

Pelit ja keskustietokoneiden aika

Suomalaisen pelikulttuurin varhaishistoria on yhteydessä tietotekniikan populaarijulkisuuteen ja automaattisen tietojenkäsittelyn julkiseen esittelyyn. Toisen maailmansodan jälkeen pelit tarjosivat ymmärrettävän yhteyden, rajapinnan tai käyttöliittymän suuren yleisön ja uuden teknologian välille. Pelit toimivat myös hupi- ja hyötynäkökohtien yhdistäjinä. Suomalaiset tutustuivat automaattiseen tietojenkäsittelyyn 1940- ja 1950-luvuilla pitkälti lukemalla lehtien tarinoita roboteista ja "sähköaivoista" (Suominen 2003). Jo varhaisimmissa julkaistuissa jutuissa viitattiin uuden koneen kykyyn pelaajana (HS 2.11.1946; ks. myös esim. Nya Pressen 28.4.1953). Tyypillinen elektronisen tietojenkäsittely- tai matematiikkakoneen kyvykkyyden mittari oli se, että kone pystyi pelaamaan shakkia tai vastaavantyyppistä lautapeliä ja oletettavasti lähitulevaisuudessa voittamaan nerokkaimmatkin ihmispelaajat. Tällainen asetelma leimasi suomalaista pelijulkisuutta vähintään 1970-luvulle.

Samanlaista ajatusmallia pelaamisen ja tietokoneiden yhteydestä viljeltiin myös ulkomailla (ks. esim. New York Times 12.11.1951; 13.11.1951; 4.5.1952; 23.1.1955; 22.6.1957), eivätkä ainoastaan uutisväläykset kytkeneet Suomea yleisempään akateemisen maailman, peliteorian ja simulaation leimaamaan pelidiskurssiin. Suomessa myös rakennettiin 1950-luvulla kokeilumielessä varhaisia pelilaitteita. Luultavasti ensimmäinen kotimainen digitaalinen pelilaite oli diplomi-insinööri Hans Andersinin ja hänen kollegoidensa rakentama NIM-pelikone, joka niin ikään oli mukana yleisemmässä NIM-konebuumissa.

Päätyönään ESKO-matematiikkakonetta suunnitellut ryhmä rakensi NIM-koneen akateemikko Rolf Nevanlinnan 60-vuotislahjaksi vuonna 1955. Nevanlinna, joka toimi Matematiikkakonekomitean puheenjohtajana ja jonka alaisuudessa ESKOa rakennettiin, ei ollut innokas laitteen käyttäjä, mutta laite jäi varastoon pölyttymään vain joksikin ajaksi. Sitä käytettiin 1960-luvulla elektroniikka- ja radioalan messuilla Suomen Kaapelitehtaan osastolla yleisöä viihdyttämässä. Tässä yhteydessä peli oli nimetty Aapeliksi ja se oli saanut messutarkoitukseen sopivan valotaulun. Kaapelitehtaan käyttöön Aapeli oli päätynyt ESKOn rakentajan teknikko Veikko Jormon mukana, ja messukäytön

Kuva 1. Nim-peliä pelaava kone. Lähde: Abacus 4/1967.

takia laite lienee useammalle suomalaiselle ensimmäinen digitaalinen peli, jonka he ovat itse nähneet. NIM-pelikoneilla oli samantapaisia PR-tehtäviä myös muissa maissa, kuten Iso-Britanniassa vuonna 1951 ja Norjassa vuonna 1954. (Paju 2003; 2008, 242–243; Jørgensen 2007; Haraldsen 1999, 74–75; Jones 2002, 25.)

ESKOn rakentajat kävivät kilpailua Suomen ensimmäisestä elektronikoneesta 1950-luvulla muutaman muun tahon kanssa (Paju 2008). ESKOn ollessa vielä keskeneräinen Postisäästöpankissa otettiin lokakuussa 1958 käyttöön IBM 650 -tietojenkäsittelykone, joka sai lempinimen Ensi. Koneen käynnistämisestä tuli pankille sopiva julkisuustempaus, jonka aikana Ensi muun muassa vastaili juhlayleisön kysymyksiin ja piirsi karttoja, vaikkei sitä avajaisissa pelaamiseen käytettykään (Suominen 2000, 66–83; Paju 2008, 392–399; Suominen & Parikka 2010). Pian se valjastettiin myös pelikäyttöön. IBM tuotti

maahan Yhdysvalloista liikkeenjohdollisia pelejä, joita käytettiin yritysjohtajien valmennukseen ja myöhemmin myös opiskelijoiden koulutukseen (Reijo Pukosen haastattelu 16.6.1999; Oma Markka 3/1960, 21; liikkeenjohdollisista peleistä ks. myös Vihersaari 1963).

Vaikka liikkeenjohtopelien käytöllä oli koulutuksellinen motiivi, käyttö ei ollut ainoastaan vakavaa. Pelit innostivat pelaajia uutuudellaan. Atk-alan ammattilaiset ovat haastatteluissa ja muistelmateksteissään kuvanneet, että pelisessioista tuli erittäin suosittuja ja niitä järjestettiin sekä IBM:n että yhtenä Nokian alkuituna toimineen Suomen Kaapelitehtaan koneasiakkaiden tiloissa ja mahdollisesti myös maahantuojien omissa konekeskuksissa (ks. esim. Dickman 1993, 335–336). Kansallis-osakepankissa työskennellyt Eero Koski muistelee, että pelisessiot ja turnaukset toivat pankille hyvää julkisuutta ja pelien voitosta kamppailivat niin pankin asiakkaat, yhteistyökumppanit kuin opiskelijatkin. Kosken mukaan pelejä järjesti pankissa käyttöpäällikkö Olli Aulis, joka jatkoi sittemmin pelien parissa General Electricillä sekä IBM:llä. (Eero Kosken haastattelu 7.9.1999.) Myöhemmin tällaiset pelit on tunnettu yrityspeleinä, joiden pelaaminen ja jatkokehittely on tullut osaksi kauppatieteellistä korkeakoulutusta ja tutkimusta.

IBM julkaisi 1960-luvun lopussa suomenkieliset liikkeenjohtopelien ja pelinjohtajien oppaat. Vaikka näissä oppaissa korostettiin, että peleissä ei kilpailla voitosta, toisten joukkueiden päihittäminen motivoi käytännössä useita pelaajia. IBM:kin halusi huolehtia pelaajien viihtyvyydestä, ja yhdessä oppaassa neuvottiin pelin järjestäjiä huolehtimaan, että pelaajat saisivat tarpeeksi olutta, voileipiä ja muita virvokkeita. (IBM 1968; ks. myös Suominen 1999.) Voidaankin väittää, että vaikka nämä liikkeenjohdolliset pelit unohtuvat usein digitaalisten pelien historiankirjoista, niillä on ollut oma tärkeä merkityksensä – ei pelkästään simulaattori- ja opetuspelien historiassa vaan laajemmin. Liikkeenjohtopeleistä voidaan vähintään hakea yhtymäkohtia myöhempiin roolipelisessioihin ja LAN-tapahtumiin, joissa eläytymisellä, viihtymisellä ja ainakin tietyssä määrin myös kilpailullisuudella on suuri merkitys.

Shakin ja muiden lautapelien kautta pelaaminen kytkeytyy puolestaan sotataidon opetukseen. Onkin luontevaa, että toinen varhainen johtamissimulaattoripelien soveltaja Suomessakin oli puolustusvoimat. Eero Vettenrannan ja Heikki Kahraman (1973) mukaan ensimmäisen suomalaisen sotaskenaariopelin suunnittelu alkoi jo vuonna 1966, mutta valmis peli esiteltiin vuonna 1973 (varhaisista ”tietokonesotapeleistä” ks. myös Tiainen 1967). Suomalaisen upseerikunnan varhaisista pelikokemuksista ei kuitenkaan toistaiseksi ole tehty tarkempaa tutkimusta.

Suomessa oli 1960-luvun puolivälissä toiminnassa 84 tietokonejärjestelmää. Tästä eteenpäin tietokoneiden määrä kasvoi siten, että keväällä 1971 Suomessa oli käytössä 210 suurempaa tietokonetta ja 700–800 minitietokonetta. (Suominen 2000, 55, 156, 159.) Viittaukset käytössä olleisiin tietokonepeleihin lisääntyvät 1960-luvun loppupuolelta lähtien. Yliopistoissa tietokonepelejä käytettiin lähinnä harjoitusesimerkkeinä, kun haluttiin demonstroida tietokoneiden käyttömahdollisuuksia opetuksessa ja tutkimuksessa. Joitain tietotekniikan opiskelijoita pelit kiinnostivat niin paljon, että he alkoivat itse suunnitella niitä. Suuri osa opiskelijoiden suunnittelemista peleistä oli pelkkiä ohjelmointiteknisiä muistiinpanoja, joita kierrätettiin kädestä käteen opiskelijayhteisössä. Vain hyvin harvoja pelejä päästiin kokeilemaan oikeilla tietokoneilla, koska Suomen korkeakoulujen harvalukuiset keskus- ja minitietokoneet oli valjastettu lähinnä tieteellisiä laskentatehtäviä varten. (Paju 2008; 2003; ks. myös Saarikoski 2004, 214–216.) Vielä 1980-luvun alussa muuta kuin tiukasti tutkimus- ja opetustoimintaan liittyvää tietokoneen käyttöä pidettiin yliopistojen tietokonekeskusten näkökulmasta ”tietokoneajan tarpeettomana tuhlauksena” (Lars Bäckströmin haastattelu 25.3.2008). Opiskelijoiden omaehtoisia, kiinnostavia kokeiluja tietokonepeleillä pidettiin usein pelkkänä häiriötekijänä. Kysymys oli epäilemättä tavasta kontrolloida tarkasti tietokonekeskusten vähäisiä resursseja ja priorisoida toimintoja. Esimerkiksi 1980-luvulla tietokonepelien luvaton pelaaminen yliopistojen tietoverkoissa oli ehdottomasti kielletty. Toisaalta resurssien kasvaessa 1980-luvun loppupuolella lähinnä tietotekniikan opiskelijoille annettiin enemmän oikeuksia käyttää tietokoneita myös omaan harrastustoimintaan, kuten pelaamiseen. (Lars Bäckströmin haastattelu 25.3.2008; ks. myös Ahonen 2008, 23–24.)

Julkaisujen ja haastattelujen perusteella valtaosa tuona aikana ohjelmoiduista peleistä oli variantteja klassisista kortti- ja lautapeleistä. Uusia tietokonepelejä

myös tuotiin maahan Euroopasta ja Yhdysvalloista sitä mukaa kuin uusia tietokonejärjestelmiä asennettiin käyttöön. Suuri osa peleistä tuli suoraan laitevalmistajilta. Valmiit pelit toimivat saatavissa olevien lähteiden perusteella uusien tietokonelaitteistojen viihteellisinä testiohjelmina. Myöhemmin koneiden käyttäjät kehittivät omia pelejään. Yksi tuon ajan suosituimmista tietokonepeleistä oli kuuhun laskeutumista simuloinut *Lunar Lander*. Pelin tunnettavuuteen vaikuttivat merkittäviksi mediatapahtumiksi nousseet Yhdysvaltojen miehitetyt kuulennot 1960-luvun lopussa ja 1970-luvun alussa. Pelistä tehdyt eri versiot olivat erittäin suosittuja suomalaisten tietokoneharrastajien keskuudessa 1970-luvulla. Kaupalliset tietokonepelit olivat niin ikään suosittuja. Näistä mainittakoon esimerkiksi *Shakki*, jonka eri versioita myytiin erityisesti suurille tietotekniikka-alan yrityksille. Shakin hankintaa voitiin perustella esimerkiksi tekoälyn käytöllä ja testauksella. (Saarikoski 2004, 221–222; Johnson 1972, 116.) Kaupallisten pelien käyttö ja kopiointi oli tavallisesti suojattu salasanalla, mutta nuoret tietokoneharrastajat keksivät nopeasti tapoja ohittaa nämä alkeelliset estot. Tällä tavalla he pääsivät paitsi pelaamaan peliä myös mahdollisesti kopioimaan sen koodin tekstiksi, jonka he sitten tulostivat omiin kokoelmiinsa. Maininnat tästä toiminnasta ovat kiinnostavia varhaisia esimerkkejä pelipiratismista, vaikka suomalainen lainsäädäntö ei tuolloin vielä suoranaisesti kriminalisoinut digitaalisten pelien kotitarvekopiointia. (Risto Linturin haastattelu 4.7.2002; Kari Tiihosen haastattelu 11.9.2001.)

Tietokonepelit levisivät 1970-luvulla lähinnä koodilistoina harvojen tietokoneita käyttäneiden opiskelijoiden keskuudessa, mutta vähitellen niitä alettiin tallentaa myös tiedostoina tietokoneille. Opiskelijoiden tekemät pelit perustuivat lähes aina tekstiin ja merkkigrafiikkaan. 1980-luvun alussa yliopistoissa alkoi muodostua joitain tietokonepelien kehittämiseen keskittyneitä yhteisöjä, joille oli leimallista myös yhteinen populaarikulttuurinen kiinnostus erityisesti tieteisfiktioon ja fantasiaan. Fantasiakirjallisuudesta vaikutteita saaneet seikkailupelit alkoivat saavuttaa suosiota. Hyvä esimerkki tältä ajalta on Olli J. Paavolan Otaniemen Teknillisessä korkeakoulussa suunnittelema ja kansainvälistäkin mainetta kerännyt tekstiseikkailu *The Lord* (1981), joka perustui löyhästi J. R. R. Tolkienin fantasiakirjoihin *Taru sormusten herrasta* ja *Hobitti*. Peli ilmentää myös Tolkienin tuotannon suurta suosiota Suomen opiskelijapiireissä. (Saarikoski 2005, 8–9.)

Suomalaisen tietokoneharrastuskulttuurin varhaisvaiheet muodostavat kiinnostavan taustan digitaalisen pelaamisen historialle Suomessa 1970-luvulla. Tietokonepelejä käyttivät ja kehittivät ainoastaan hyvin harvat ihmiset, ja heistä suuri osa oli joko opiskelijoita tai tietojenkäsittelyn ammattilaisia. Pelit olivat selvästi osa tietokoneharrastuksen syntyä ja leviämistä, ja ne tarjosivat hyvän, viihteellisen tavan kehittää ja kokeilla tietokoneiden ominaisuuksia ja ohjelmoinnin mahdollisuuksia.

Viihdepelaamisen synty kotitalouksissa

> Eräs suomalainen kirjoittaja toteaakin, että muutaman vuoden sisällä alkaa varakkaampiin perheisiin ilmestyä tietokonepäätteitä, joita voidaan käyttää, paitsi teknistieteelliseen laskentaan, myös kotiopetukseen ja ajanvietepeleihin (TM 10/1971, 112–113).

Suomen julkisorganisaatioissa ja yrityksissä elettiin 1970-luvulla tietokoneistumisen nopean kasvun aikaa, mutta vielä tietokoneet eivät näkyneet suomalaisten kotitalouksien arjessa. Tietokonepelejä ei ollut 1970-luvulla käytännössä lainkaan kulutusmarkkinoilla. Digitaaliset pelimarkkinat avautuivat kuluttajille aivan 1970-luvun lopussa, kun koteihin alettiin vähitellen hankkia televisio- ja videopelikonsoleita. Mistään kovin merkittävästä liiketaloudellisesta läpimurrosta ei ollut kysymys. Lisäksi Raha-automaattiyhdistyksellä oli tiukka monopoli halli- ja kolikkopeleihin, joita vähitellen asennettiin esimerkiksi huoltoasemille, baareihin ja huvipuistoihin. (Kortelainen 1988, 206–207, 238–239.) Suomessa ei ollut tuohon aikaan lainkaan suuria kauppakeskuksia tai pelihalleja. Tämä saattoi osaltaan vaikuttaa siihen, että varhaiset videopelikonsolit eivät yleistyneet kovin nopeasti kotitalouksissa. Samaan aikaan kun videopelejä mainostettiin Yhdysvalloissa kotitalouksiin suunnattuina käännösversioina suosituista hallipeleistä, Suomessa tällaiselle markkinoinnille ei löytynyt vastaavaa kysyntää. Videopelikonsolit olivat lisäksi suhteellisen kalliita, ja suomalaisissa perheissä ei ollut vielä totuttu tuhlaamaan rahaa viihteellisiin

ajanvietelaitteisiin. Tämä johtui epäilemättä osittain siitä, että jo television katselu itsessään herätti tuohon aikaan moraalista pohdintaa viihteellisten ohjelmasisältöjen turmelevasta vaikutuksesta.

Suomessa myydyistä pelilaitteista suuri osa oli televisiopelejä, joissa yhteen pelikoneeseen sai valmiiksi integroituna korkeintaan muutaman yksinkertaisen pelisovelluksen. Tärkein ja suosituin televisiopeleistä oli alun perin Atarin kehittämä *Pong*, jonka pohjalta tehdyt muunnelmat ja kloonit levisivät nopeasti kansainvälisillä pelimarkkinoilla 1970-luvulla. Leviämisen taustalla oli General Instrumentsin vuonna 1976 kehittämä ja vapaasti saatavilla ollut mikropiiri, jonka pohjalta oli helppo suunnitella Pongin eri versioita (Campbell-Kelly 2003, 274). Suomessa televisiovalmistaja Salora esitteli vuonna 1977 oman, integroidulla Pong-pelillä varustetun Playmaster-televisiomallin. Playmaster ei menestynyt todennäköisesti sen vuoksi, että markkinat olivat tuohon aikaan jo täynnä edullisia Pong-klooneja. Televisiopelejä – tai *Tekniikan Maailman* termein "PIP-pelejä" – käsiteltiin ylipäätään aika vähän mediajulkisuudessa, vaikka tekniikan aikakauslehdissä niitä toisinaan esiteltiin kiinnostavina laitteina, jotka voisivat mahdollisesti aktivoida liian passiivisina pidettyjä televisiokatselijoita (TM 18/1973, 66; 4/1975, 86–87; 20/1976, 97; 22/1976, 110; 15/1977, 60–70; 17/1977, 74–76; 5/1979, 149). Tekniikan Maailma uutisoi samoihin aikoihin myös elektronisista shakkikoneista ja muista varhaisista elektroniikkapeleistä (TM 8/1977, 130; 10/1977, 124; 10/1977, 128–129; 11/1977, 101–102; 10/1979, 146; 17/1979, 148–149; 20/1979, 5; 7/1980, 201).

Digitaalisen pelikulttuurin levittäytyminen

Tietokonepelaamisen tie kotitalouksiin tasoittui mikrotietokoneharrastuksen yleistyessä. 1970-luvun suomalaisella mikrotietokoneharrastuksella oli juurensa varhaisemmassa elektroniikkaharrastuksessa ja radioamatööritoiminnassa. Suurimmalla osalla mikrotietokoneharrastajista ei ollut itse asiassa lainkaan tietojenkäsittelyalan koulutusta. Tästä huolimatta mikrotietokoneharrastuksella oli alussa varsinkin sosiaalisessa mielessä vahvat siteet koulutukseen tai ammatin harjoittamiseen. Suomessa tämä toiminta laajeni erityisesti 1970-luvun loppupuolella. Harrastaminen kehittyi laajenevan käyttäjäkunnan omien erityisintressien perusteella. Tämä mahdollisti myös monet leikkimieliset kokeilut, joihin voidaan laskea esimerkiksi tietokonepelien suunnittelu ja ohjelmointi. Markkinoilla mikrotietokoneet alkoivat levitä aluksi rakennussarjoina erityisesti vuosien 1977 ja 1978 jälkeen. Suosituin rakennussarjatietokone oli Osmo Kainulaisen vuonna 1977 suunnittelema ja RCA:n Cosmac CDP 1802 -mikroprosessoriin perustuva Telmac. Kone oli tärkeä erityisesti sen ympärille syntyneen vilkkaan kerhotoiminnan ansiosta. Harrastustoimintaan liittyivät myös harrastajien omat pienjulkaisut ja kerholehdet, joista kuuluisin oli valtakunnallisen Telmac-käyttäjäkerhon julkaisema *Tieturi*. Telmac oli yksi ensimmäisistä Suomessa markkinoiduista mikrotietokoneista, jolle oli saatavilla jonkinlaisia tietokonepelikokoelmia. Aluksi nämäkin pelit levisivät harrastajien keskuudessa tulostettujen koodilistojen muodossa. Harrastajat tekivät koodilistat itse tai kopioivat ne harvoista saatavilla olleista lehdistä tai käsikirjoista. Tämän jälkeen pelit ja muut ohjelmat tallennettiin yleensä kannettavan kasettiaseman avulla C-kasetin magneettinauhalle. Näitä ohjelmakasetteja myytiin sitten edulliseen hintaan kerhojen kokoontumisten yhteydessä tai niitä saattoi toisinaan saada kerholehtien tilaajaetuina. (Saarikoski 2004, 67–73.) Monet suomalaiset tietokone- ja pelilehdet (erityisesti *Tietokone*, *MikroBitti* ja *Pelit*) ovat jatkaneet tätä perinnettä vielä 2000-luvulla jakamalla vuosittain tilaajilleen hyötyohjelma- ja pelilevyjä.

Kansainvälisesti hyvin menestyneet sarjavalmistetut mikrotietokoneet, kuten Commodore PET, Apple II ja Radio Shack, olivat suosittuja myös Suomessa, mutta korkean hintansa vuoksi näitä koneita ostettiin lähinnä yrityksiin ammattikäyttöä varten. Koneiden kohdeyleisö oli selvästi tunnistettavissa alan lehdistössä. Tietokonepelien ohjelmointilistauksia ja peleistä kertovia artikkeleita julkaistiin harvakseltaan tietokone- ja elektroniikkalehdissä 1970-luvun loppupuolella. *Prosessori*- ja *Tietokone*-lehtien entisen päätoimittajan Lauri Kotilaisen mukaan peliaiheiset artikkelit olivat aluksi lähinnä täytejuttuja, mutta niiden suosion kasvu pantiin lehdissä merkille 1980-luvun alussa. Artikkelien kirjoittajat olivat usein tietokonekerhojen aktiivijäseniä. (Lauri Kotilaisen haastattelu 21.6.2001.)

Pelien suunnittelu ja ohjelmointi oli tuohon aikaan varsin haasteellista, sillä varhaisissa mikrotietokoneissa oli usein vain muutamia kilotavuja käyttömuistia. Pelien vahvistuva asema kerhoissa ja muissa käyttäjäyhteisöissä vaikutti myös pelityyppien kirjon kasvamiseen. Tuolle ajalle tyypilliset tietokonepelit olivat edelleen perinteisten lauta- ja korttipelien (esim. *Hirsipuu*, *Shakki*, *Ristinolla*, *Pokeri* tai *Mastermind*) digitalisoituja variantteja, mutta kaupallisesti suosittujen videopelien (esim. *Pong*, *Breakout*, *Frogger* tai *Pac-Man*) klooneja alkoi ilmestyä yhä enemmän 1980-luvun alussa. Näihin peleihin liittyvien muistelmien, tarinoiden ja kirjoitusten mukaan pelien ohjelmointia ja pelaamista voitiin perustella muun muassa sillä, että "mikrotietokonetta voi käyttää välillä vähemmän haudanvakaviin tarkoituksiin" (Prosessori 3/1980, 52). Tietokonepelien merkitys alkoi myös kasvaa harrastustoiminnan kehittyessä 1980-luvun alussa; ainakin monet harrastajat käyttivät yhä enemmän aikaa pelaamisen parissa. Samaan aikaan tietokonekerhoissa alettiin järjestää peli-iltoja ja peliohjelmointikilpailuja. Viitteet tällaisesta toiminnasta liittyvät epäilemättä myös kerhojen pyrkimyksiin houkutella nuorempia harrastajia jäsenikseen. (Prosessori 3/1980, 34–35; 11/1980, 36, 58.) Peliohjelmointi nähtiin siis tuohon aikaan osittain houkuttimena "vakavampaan" tietokoneosaamiseen ja ammatteihin. Tietokonepelien avulla mikrotietokoneharrastajan oli mahdollista opiskella ohjelmointia tai demonstroida joitain mikrotietokoneen ominaisuuksia. Tästä huolimatta löytyy myös viitteitä siitä, että peleillä alkoi olla täysin erillistä, viihteellistä lisäarvoa.

Suomalainen tietokoneharrastus koki voimakkaan sosiaalisen ja kulttuurisen murroksen siirryttäessä 1980-luvulle. Samalla tietokoneharrastus käsitteenä muuttui perusteellisesti. Erityisesti tämä alkoi näkyä, kun ensimmäiset massatuotetut mikrotietokoneet tulivat Suomen kulutusmarkkinoille 1980-luvun alkupuoliskolla. Koneiden arkipäiväistymisen seurauksena niitä kutsuttiin yhä yleisemmin *kotitietokoneiksi*, millä haluttiin erottaa ne ammattikäyttöön tarkoitetuista mikrotietokoneista. Kotitietokoneiden käyttäjäryhmään kuului lähinnä poikia ja nuoria miehiä. Harrastajien keskuudessa pelaaminen muodostui ylivoimaisesti suosituimmaksi toimintamuodoksi, mutta myös esimerkiksi ohjelmoinnin merkitys oli varsin vahva 1980-luvulla. Suomessa 1980-luvun alun tärkeimmät kotitietokoneet olivat Commodore Vic-20 (1982), Sinclair Spectrum (1982) ja Commodore 64 (1983). Varhaisten kotitietokoneiden historiaa tarkastelleet tutkijat ovat painottaneet, että tietokonepelit vaikuttivat varsin voimakkaasti näiden koneiden suosion kasvuun eri maissa. (Haddon 1988, 178–210; Saarikoski 2004, 210–236; Bragnall 2005.)

Suomessa erityisesti Commodore 64 -kotitietokone voidaan oikeutetusti nostaa tärkeimmäksi tekijäksi tietokonepelikulttuurin synnyssä. Commodore 64:n suosioon vaikuttivat ensisijaisesti ne tuhannet tietokonepelit, joita alkoi virrata markkinoille vuoden 1984 aikana ja sen jälkeen. Toisaalta myös Commodore-koneiden maahantuojana tunnetun PCI-Datan aggressiiviset ja näkyvät mainoskampanjat vaikuttivat koneen tunnettavuuden kasvuun. Luotettavia tilastoja myydyistä Commodore 64 -koneista ei ole toistaiseksi saatavilla. Tilannetta tarkkaan seuranneiden asiantuntijoiden ja toimittajien arvioiden mukaan vuosina 1986 ja 1987, jolloin Commodore 64 oli suosionsa huipulla, konemerkki hallitsi vähintään 75 prosenttia suomalaisista kotimikromarkkinoista. (Petri Lehmuskosken haastattelu 14.6.1999; Kim Leideniuksen haastattelu 3.6.1998; Niko Nirvin haastattelu 27.8.1998; ks. myös MikroBitti 5/1985, 10.)

Kansainvälisessä vertailussa on kiinnostavaa, että Suomessa varhainen digitaalinen pelikulttuuri syntyi tietokonepelien varaan. Varhaiset videopelikonsolit ja elektroniikkapelit eivät ehtineet kyllästää Suomen markkinoita ennen kuin videopeliteollisuus koki romahduksen maailmalla vuoden 1983 aikana. Välittömästi tämän jälkeen tietokonepelit täyttivät Suomen pelimarkkinat, mikä merkitsi käytännössä konsolien ja elektroniikkapelien maahantuonnin kuihtumista. Käänne näkyy verrattain hyvin kotitietokonelehdissä. Ne viittasivat videopeleihin muutamissa varhaisimmissa numeroissaan, mutta pian videopeleistä kertovat jutut loppuivat kokonaan. Aivan vastaavalla tavalla pelilehdistö ja -julkaisut kiinnittivät ainoastaan satunnaisesti huomiota Nintendon nousuun 1980-luvun lopun pelimarkkinoilla. Suomessa videopelikonsolit alkoivat saavuttaa suurempaa suosiota vasta 1990-luvun alkupuolella, jolloin niiden mediaseuranta myös laajeni. (Saarikoski 2004, 219–220, 288–289.)

Vielä 1970-luvun lopulla, jolloin mikrotietokoneiden maahantuonti Suomeen käynnistyi, kaupalliset tietokonepelit olivat lähinnä muun tietokoneohjelmiston

yhteyteen liitettyjä oheistuotteita. Saatavilla olevista lähteistä ei käy ilmi, että tuohon aikaan kansainvälisesti tunnetut pelifirmat, kuten amerikkalaiset Broderbund, Sirius tai Sierra Online, olisivat saavuttaneet Suomessa minkäänlaisia osuuksia ohjelmistomarkkinoilla. (Näiden yhtiöiden alkuvaiheista Yhdysvalloissa ks. Levy 1994, 333, 307–308; Campbell-Kelly 2003, 210, 226.) Kotitietokonemarkkinoiden avautuminen muutti vähitellen tilannetta. Varsinkin alkuvaiheessa harrastajat kärsivät merkittävästä ohjelmistopulasta, mikä varmasti lisäsi myös tietokonepelien kysynnän kasvua. Tästä huolimatta ennen vuotta 1983 Suomessa ei ollut lainkaan pelkästään tietokonepeleihin erikoistuneita yrityksiä.

Kotitietokoneiden läpimurron yhteydessä alkoi Euroopassa syntyä myös peleihin erikoistunutta ohjelmistoteollisuutta. Erityisesti Iso-Britanniassa peliyhtiöiden varhainen nousukausi ajoittuu vuosiin 1982 ja 1983, jolloin kehitystä vauhditti aikaisemmin elektroniikkavalmistajana tunnetun Sinclair-yrityksen kotitietokoneiden, Sinclair ZX-81:n ja ennen kaikkea Sinclair Spectrumin, myyntimenestys. Samaan aikaan myös Commodore, joka oli tätä ennen vaikuttanut erityisesti Pohjois-Amerikassa, alkoi vahvistaa asemiaan eurooppalaisilla kotitietokonemarkkinoilla (Haddon 1988, 57, 99). Suomessa brittiläisten peliyhtiöiden tuotteiden maahantuonti alkoi vuonna 1982, ja vuotta myöhemmin lehdistö tunnusti, että ennen melko vähäpätöisistä ”viihdeohjelmista” oli tulossa merkittävä liiketoiminnan haara mikrotietokonealalla (Prosessori 10/1983, 62–63; TM 20/1983, 4–5). Tästä huolimatta suuri osa suomalaisista maahantuojista oli varsin vaatimattomia postimyyntifirmoja, jotka usein lopettivat toimintansa muutaman vuoden kuluessa. Jotkut yritykset tekivät 1980-luvun alussa tarvittavia lisäinvestointeja ja laajensivat näin toimintaansa. Eräs näistä yrityksistä oli vuonna 1982 aloittanut turkulainen Toptronics, jonka perustaja oli tuohon aikaan vielä lukiossa opiskellut Petri Lehmuskoski. Toptronicsista kasvoi 1980- ja 1990-luvun mittaan eräs tärkeimmistä tietokonepelien ja oheislaitteiden maahantuojista Skandinaviassa. (Petri Lehmuskosken haastattelu 14.6.1999; ks. myös Saarikoski 2004, 224–225.)

Peliohjelmia myytiin erityisesti tietokonekaupoissa, tavarataloissa ja kirjakaupoissa, minkä lisäksi myös postimyynti kukoisti aina 1990-luvun alkuun. Liiketoiminnan merkittävänä esteenä oli kuitenkin tietokoneharrastajien keskuudessa laajalle levinnyt piratismitoiminta. Pelien ja muiden ohjelmien kopioiminen ja levittäminen tuli erittäin helpoksi, kun markkinoille alkoi ilmestyä uusia massatalletuslaitteita, kuten levykeasemia. Samaan aikaan kopiointiin tarkoitetut pakkausohjelmat nousivat hyvin suosituiksi. Vaikka pelien kopioiminen ja levittäminen kaverien ja tuttavien kesken ei ollut edes laitonta Suomessa 1980-luvulla, liiketoiminnasta leipänsä tienaavat yritykset alkoivat 1980-luvulla kampanjoida aktiivisesti kotitarvepiratismia vastaan. Toptronics oli yksi tärkeimmistä yrityksistä antipiratismi-liikkeen takana. (Petri Lehmuskosken haastattelu 14.6.1999; Saarikoski 2004, 319–342.) Esimerkki piratismin vaikutuksista on *Boulder Dash* -pelin huono myyntimenestys 1980-luvun puolivälissä. *Boulder Dash* on edelleen yksi muistetuimmista 1980-luvun kotitietokonepeleistä, jonka ensimmäistä versiota pelattiin erityisen aktiivisesti vuosina 1984 ja 1985. Vastaavasti myös pelin jatko-osat olivat seuraavina vuosina varsin tunnettuja kotitietokoneharrastajien keskuudessa. First Star -peliyritys julkaisi alkuperäisen pelin vuonna 1984. Sopivilla puzzle-tehtävillä maustettu ja sympaattisella Rockford-hahmolla varustettu toimintapeli saavutti nopeasti valtaisan suosion, ja hyvin pian se levisi Suomeen ahkerasti kopioituna piraattiversiona. Kun *Boulder Dash* myöhemmin seuraavana vuonna tuli myyntiin, lähes kaikki pelit jäivät kauppiaiden käsiin, koska siihen mennessä nimike löytyi jo melkein kaikkien tietokoneharrastajien omista kokoelmista. (MikroBitti 4/1984, 23; 2/1985, 20; 6–7/1985; Printti 1/1985, 6–7.) [2]

1980-luvun puoliväliin mennessä kotimaisella ohjelmistopiratismilla oli takanaan jo vuosia jatkuneet perinteet, ja siitä oli tullut kiinteä osa normaalia tietokoneharrastamista. Kaupallisia pelejä oli kopioitu ja levitetty aluksi pääasiassa siksi, että se oli lähes ainoa tapa hankkia kunnollista peliohjelmistoa tuon ajan yleisimmille mikrotietokoneille. Tässä suhteessa pelien kopioiminen oli sosiaalisena ja kulttuurisena harrastuksena lähes samanlaista kuin musiikin kopioiminen vinyylilevyiltä C-kaseteille. Lisäksi esimerkiksi kasettinauhurin kohdalla jopa kopioimiseen tarkoitettu laite oli sama. Tämä tuo mieleen Martin Campbell-Kellyn väitteen, jonka mukaan pelit olivat mediamuotona lähempänä musiikkia ja kirjoja kuin yritysmaailman ohjelmistotuotantoa. Tieto uusien pelien

olemassaolosta levisi myös samaan tapaan: niistä joko luettiin aikakauslehdistä tai kuultiin kavereilta ja tuttavilta. (Campbell-Kelly 2003, 281.)

Kotitietokonemarkkinoiden vakiintuessa pelipiratismi yksinkertaisesti jatkoi kehittymistään. Piratismi oli niin yleistä 1980-luvulla, että pelialalla toimineiden yritysten oli täysin mahdotonta lopettaa sitä. Pelivalmistajien ainoiksi aseiksi jäivät kopiointisuojausten parantelu ja välillisesti piratismia koskeneiden moraalisten kysymysten jatkuva pyörittely alan valtamediassa, kotitietokonelehdistössä. Jotkut julkaistut mielipiteet olivat tahallisen ylilyöviä. Niissä Suomi saatettiin kuvata Eurooppaa piinanneen pelipiratismin "villinä läntenä", jossa "roistot ja huligaanit saattoivat laittomasti riehua miten tahtoivat" (MikroBitti 9/1989, 5; 12/1989, 4; C=lehti 4/1989, 28–30; Pelit 1991 (kevät), 5, 22–24). Tässä kontekstissa piratismia on myös Suomessa pidetty yhtenä tärkeimpänä syynä 1990-luvun alussa syntyneelle "ohjelmistokriisille", jonka seurauksena peliyritykset menettivät kiinnostuksensa tuottaa pelejä kotitietokoneille ja siirsivät tuotantonsa kasvaville PC- ja pelikonsolimarkkinoille. Tästä huolimatta Suomen tekijänoikeuslainsäädäntöä uudistettiin 1980- ja 1990-luvun kuluessa siten, että siinä otettiin tarkemmin huomioon myös tietokoneohjelmat. Kotitarvepiratismiin näillä lain uudistuksilla oli kuitenkin hyvin vähän vaikutusta, ja tietoverkkojen läpimurron yhteydessä 1990-luvun puolivälissä piratismikeskustelu koki uuden nousun. (Saarikoski 2004, 319–337.)

Pelijournalismin kehittyvä asema ja rooli

Internetin kaltaisten globaalien tietoverkkojen puuttuessa valtaosa suomalaisista tietokonepelaajista sai 1980-luvulla tietonsa uusista pelijulkaisuista alan erikoislehdistä. Erikoislehdet tarjosivat tietoja ja rakensivat peliteollisuudelle markkinoita mutta tiivistivät samalla harrastajayhteisöä. Osa niistä myös rohkaisi tietokoneharrastajia pelaamiseen ja peliohjelmointiin. Näistä syistä pelijournalismin synnyn käsittely on tärkeää harrastamisen ja peliteollisuuden suhdetta pohdittaessa.

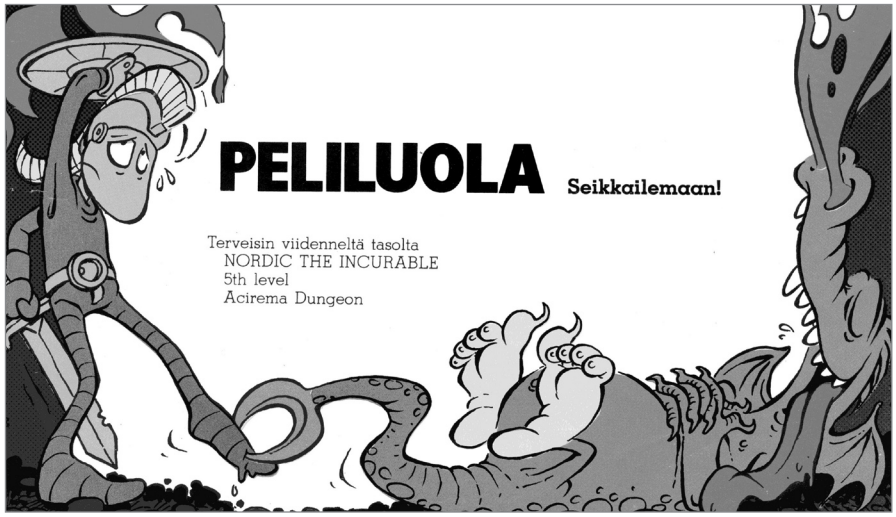
Suomalaisen pelijournalismin juuret ovat 1970-luvulla ilmestyneissä varhaisissa kerholehdissä ja erikoisaikakausjulkaisuissa. Aluksi kerholehdet julkaisivat satunnaisesti arvosteluita uusista, kiinnostavista kaupallisista tietokonepeleistä. Tuohon aikaan tyypillinen peliarvostelu oli varsin lyhyt, enintään 100–150 sanan pituinen. Varhaiset arvostelut olivat lähinnä kirjoittajien omilla mielipiteillä maustettuja esittelyitä. Myöhemmin tietokonelehdet ja populaarit tekniikan aikakauslehdet aloittivat peliarvosteluiden julkaisun erityisesti mikro- ja kotitietokoneille tarkoitetuissa erikoisliitteissä. (Prosessori 4/1983, 78–79; 10/1983, 62–63; TM 20/1983, 4–5.)

Muutaman vuoden kuluttua, 1980-luvun alkupuoliskolla, arvostelijat alkoivat luokitella pelejä televisio- ja elokuvajournalismista tutulla viiden tähden arvosteluportaikolla. Suuri osa varhaisista peliarvosteluista oli tietokoneharrastajien käsialaa, ja niiden julkaisua varten lehtien päätoimittajat joutuivat usein pyytämään apua toimituskunnan tuttavapiiriin kuuluneilta teini-ikäisiltä pojilta. Monille nuorille kirjoittajille näin auenneet työtarjoukset olivat varsin arvokkaita tulevan uran kannalta. Tasokkaiden tietokonepeliarvostelujen kysyntä kasvoi voimakkaasti vuonna 1984, jolloin kaksi tärkeintä kotitietokonelehteä, Sanoma Oy:n *MikroBitti* ja A-lehtien *Printti*, aloittivat toimintansa. *Printissä* pelijournalismin taso ei koskaan noussut kovin korkealle lähinnä siksi, että lehden toimituskunta piti peliarvosteluita muita artikkeleita tukevina täytejuttuina. (Reijo Telarannan haastattelu 30.1.2002.) Sen sijaan MikroBitissä pelijournalismiin panostettiin enemmän, minkä seurauksena lehti oli vuosina 1985–1987 tärkein pelijulkaisu Suomessa. Toisaalta MikroBitissäkin peliaiheiset artikkelit ja arvostelut edustivat ainoastaan pientä osaa lehden muusta tarjonnasta, ja ne sijoitettiin pääsääntöisesti lehden loppuosaan.

MikroBitti etsi kuitenkin aktiivisesti pelijournalismiin erikoistuneita kirjoittajia lukijakunnan eli nuorten harrastajien joukosta. Yksi heistä oli Aki Korhonen, joka myöhemmin muutti Yhdysvaltoihin ja on siellä vaikuttanut erityisesti PC-Doctor-yrityksessä vuodesta 1993 alkaen. Korhonen aloitti kirjoittajauransa 15-vuotiaana vuonna 1984, jolloin hän otti yhteyttä MikroBitin toimitukseen ja sai tietää, että lehdellä oli tarvetta löytää hyviä avustajia kirjoittamaan peliarvosteluita. Yhteydenoton seurauksena hän päätyi avustamaan lehteä freelancer-journalistina yli kahdenkymmenen vuoden ajaksi. (Aki Korhosen haastattelu 29.10.2001.)

MikroBitin pitkäaikainen päätoimittaja Eskoensio Pipatti värväsi keväällä 1985 Risto Hiedan kirjoittamaan ensimmäistä vakituista, Peliluola-nimistä palstaa lehteen. Aikaisemmin lähinnä Suomen harvalukuisten roolipeliharrastajien keskuudessa tunnetuksi tullut Risto Hieta käytti avustajana pelimaailmaan hyvin sopivaa nimimerkkiä Nordic the Incurable. Peliluola-palsta, joka oli sekoitus kolumnia, peliarvostelua ja uutista, oli Pipatin mukaan tarkoitettu luomaan jatkuvuutta tuohon aikaan melko hajanaiselle pelijournalismille. Vakituisen kirjoittajahahmon ajateltiin toimivan sopivana yhdyshenkilönä toimituskunnan ja pelaajien välillä, ja Peliluolan uskottiin näin toimivan myös pelaajia yhdistävänä keskustelupalstana. Lukijoiden lähettämillä kirjeillä olikin hyvin tärkeä osa palstan sisällössä. (MikroBitti 3/1985, 55; Eskoensio Pipatin haastattelu 17.6.1998.) Ensimmäinen Peliluola julkaistiin MikroBitin numerossa 3/1985 ja viimeinen vuonna 1998, minkä jälkeen Risto Hieta jatkoi samannimisen palstan kirjoittamista *Pelit*-lehteen vielä muutamien vuosien ajan. Hiedan kirjoitustyyli oli vapaamuotoinen ja humoristinen. Hän kirjoitti tavallisesti uusimmista tapahtumista omassa peliyhteisössään, mutta kiinnitti samalla huomiota myös tietokonepelaamisen kansainvälisiin virtauksiin ja viimeisimpiin uutisiin. Peliluola-palstalla oli suomalaisessa pelijournalismissa varsin suuri merkitys vuosina 1985 ja 1986, kun muissa alan julkaisuissa kiinnitettiin vain vähän huomiota tietokone- ja roolipelaamiseen.

Suomalainen pelijournalismi alkoi ammattimaistua vuoden 1986 jälkeen. Tämä näkyi peliarvosteluiden ja -artikkelien yleisen tason huomattavana kohoamisena. Vaikutusvaltaisin ja tunnetuin kirjoittajahahmo oli Niko Nirvi, joka aloitti pitkän ja yhä jatkuvan kirjoittajauransa kesällä 1986 julkaistulla ja paljon huomiota herättäneellä *Zoids*-tietokonepelin arvostelulla (MikroBitti 6–7/1986, 89). Nirviä voidaan pitää ensimmäisenä ammattimaisesti toimineena suomalaisena pelitoimittajana. Hänen kirjoitustyyliään on pidetty poikkeuksellisen humoristisena ja taitavana. Nirvi pystyi peliarvosteluissaan kiinnittämään huomiota myös pelien historiaan ja laajempaan populaarikulttuuriseen kontekstiin. Toisin kuin monet muut kirjoittajat, hän poimi esimerkiksi kirjallisuudesta ja elokuvista arvosteluihin hyvin sopivia anekdootteja ja tapausesimerkkejä. (Suominen 2009.)



Kuva 2. Peliluola-palstan kuvitusta keväältä 1985.
Lähde: MikroBitti 3/1985.

Tietokonepelaajien keskuudessa Niko Nirvi sai nopeasti oman vankan ja fanaattisen kannattajakuntansa, mikä näkyi jopa suoranaisena fanitoimintana. Vuosina 1986 ja 1987, jolloin Nirvin fanikunta alkoi vähitellen muotoutua, suomalainen pelijournalismi näytti muutenkin vakiinnuttavan asemansa lehdistössä. Ensimmäistä kertaa tietokonepelejä lähdettiin luokittelemaan systemaattisemmin tiettyjen alalajien ja lajityyppien mukaan, jolloin niiden historiaa ja populaarikulttuurisia viittauksia, erityisesti fantasian ja tieteisfiktion osalta, käsiteltiin yhä useammin laajemmissa erikoisartikkeleissa. Esimerkki tästä kehityksestä on Niko Nirvin kirjoittama erikoisartikkeli ”Elämää suuremmat pelit” joulukuulta 1986, jossa hän yritti kartoittaa kokonaisvaltaisesti tietokonepelien historiaa ja nykyisyyttä. Artikkelin kiinnostavin yksityiskohta on ”maailman parhaimman pelin” tittelin antaminen Richard Garriottin luomalle *Ultima*-roolipelisarjalle (MikroBitti 12/1986, 15–17). Tämä artikkeli yhdessä muiden kirjoitusten kanssa osoitti myös, miten tietokonepelaaminen oli kolmessa vuodessa noussut marginaaliharrastuksesta koko suomalaista

nuorisokulttuuria koskettavaksi ilmiöksi. Pelijournalismin nousu oli näin osoitus pelaamisen mediaimagon vähittäisestä vahvistumisesta.

Samaan aikaan, kun pelijournalismi vakiintui ja kehittyi, kirjoittajat viittasivat yhä useammin tiettyihin ”peliklassikoihin”, joita yleisesti pidettiin esimerkkeinä poikkeuksellisen luovasta pelisuunnittelusta. Klassikot olivat lajityyppinsä parhaimmistoa. Niitä pelattiin vielä vuosia niiden markkinoille tulon jälkeen, ja niiden uskottiin tulevan ihmisten mieliin, kun julkisuudessa vuosikymmenien päästä viitattaisiin 1980-luvun tietokonepeleihin. Klassikoita koskevassa pelityypittelyssä oli nähtävissä myös nousevaa kuluttajakritiikkiä, mikä näkyi esimerkiksi puhuttaessa ”klooneista”. Klooneilla viitattiin lähinnä peleihin, jotka vain kierrättivät aikaisemmin keksittyjä ja hyväksi havaittuja peli-ideoita tai -suunnitteluratkaisuja. Tästä käytävä keskustelu tiivistyi myöhemmin vuoden 1987 aikana, jolloin Commodore-kotitietokoneiden käyttäjille suunnattu ja MikroBitin sisarlehtenä markkinoitu *C=lehti* aloitti. Samana vuonna ilmestyi myös ensimmäinen *Tietokonepelien vuosikirja*, joka oli niin ikään MikroBitin eräiden pelitoimittajien oma sivuprojekti. Samassa yhteydessä peliaiheisten juttujen populaarikulttuuriset viittaukset vakiintuivat. Tämä saattoi johtua myös toimituskunnan avustajien ja toimittajien omista harrastuksista ja kiinnostuksen kohteista. Esimerkiksi rooli- ja fantasiapelejä käsiteltiin yhdessä J. R. R. Tolkienin fantasiaromaanien kanssa, ja science fiction -aiheisten pelien yhteydessä saatettiin viitata William Gibsonin tuotantoon tai *Star Trek* -televisiosarjaan. Vastaavasti kauhuaiheisten pelien yhteydessä alkoi näkyä viittauksia esimerkiksi H. P. Lovecraftin kauhunovelleihin. 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa Suomen harvalukuiset pelijournalistit loivat omia ammatillisia verkostojaan sekä henkilösuhteita tärkeisiin kansainvälisiin pelituottajiin, suunnittelijoihin, julkaisijoihin ja medioihin. Pelijournalismin vakiintuminen näkyi myöhemmin, keväällä 1992, jolloin tietokonepelien erikoislehti *Pelit* perustettiin. Lehti oli ensimmäinen ja tuohon aikaan ainoa pelkästään peleihin keskittyvä ja säännöllisesti ilmestyvä aikakauslehtijulkaisu. Tätä kuvasi hyvin lehden ensimmäisen numeron pääkirjoituksen ”viimein pelejä ilman reunaehtoja” -otsikko, joka oli samalla myös viite tietokonepelien aikaisemmin melko ristiriitaiseen ja kiistanalaiseen asemaan kotitietokonelehdissä. (Pelit 1/1992, 5; Saarikoski 2004, 246–247, 276.)

Pelijournalismin merkitystä suomalaisessa tietokonepelikulttuurissa on helppo liioitella ja ylitulkita. Toisaalta lehtien tiedonvälityksellistä roolia on myös turha väheksyä. Suomessa tietokonepelit olivat muissa medioissa esillä äärimmäisen harvoin 1980-luvulla. Muutamat kotitietokonelehdet olivat yhdessä muiden saman alan julkaisujen kanssa ylivoimaisesti merkittävin suomalainen digipelimedia 1990-luvulle asti. Pelijournalistit olivat epäilemättä myös tärkeitä pelaajien yhteisyyden tunteen synnyttäjiä. Tämä johtui ehkä pääasiassa siitä, että usein lehtien avustajat ja toimittajat olivat itsekin tietokoneharrastajia, ja siksi heidät tunnettiin lukijakunnan keskuudessa poikkeuksellisen hyvin. 1980-luvun tietokoneharrastajien piirit olivat nykyiseen verrattuna pienet ja tiiviit. Varhaisten tietokoneharrastajien yhteisöllisyys oli epäilemättä myös yksi tärkeimpiä tekijöitä harrastuspohjaisen tietokonepeliohjelmoinnin muuttumisessa yhä ammattimaisemmaksi.

Oikeastaan vasta Internetin yleistyminen 1990-luvulla ja nettikulttuurin leviäminen laajensivat merkittävästi digitaalisten pelien mediajulkisuutta. Tosin ennen Internetin läpimurtoa Suomessa esiintyi jo vilkasta, pääasiassa harrastajien ylläpitämää tietoverkkotoimintaa. Esimerkiksi puhelinverkkoon kytketyt BBS-purkit, joihin voi ottaa yhteyttä modeemilla, toimivat tärkeinä peliharrastuksen tiedonvälityskanavina. Purkeissa oli mahdollista paitsi keskustella muiden käyttäjien kanssa, myös jakaa kopioituja peliohjelmia, päivityspaketteja ja harrastajien itsensä tekemiä pelisisältöjä. Lisäksi joissain BBS-purkeissa pystyi jopa pelaamaan verkkopelejä. Lehdistö seurasi mielenkiinnolla harrastajien oman BBS-toiminnan laajentumista, minkä seurauksena esimerkiksi *MikroBitti* ja *Pelit*-lehti pystyttivät omat BBS-purkkinsa 1990-luvun puolivälissä. (Saarikoski 2004, 378–384; ks. myös Hirvonen 2007.)

Demoskene ja suomalaisen peliteollisuuden synty

Tietokoneharrastamisen leviäminen ja vakiintuminen näkyi varsinkin harrastajien välisen verkottumisen tiivistymisenä, jolloin yksittäiset kerho- ja kaveriporukat alkoivat luoda yhteyksiä toisiinsa. Suomalaiset ohjelmoijat ja muut tietokoneharrastajat etsivät jatkuvasti uusia itseilmaisun tapoja, kuten

itse tehtyjä pelejä, ohjelmia tai muita sovelluksia. Yksi kiinnostavimmista tähän liittyvistä ilmiöistä oli multimediaohjelmoinnin nousu aivan 1980-luvun loppupuolella. Tietokonepiratismin kehityttyä siihen pisteeseen, että pelien kopiointisuojauksien murtaminen sekä pelien kopioiminen ja levittäminen ei enää yksinään kiehtonut kaikkia käyttäjiä, kekseliäämmät harrastajat alkoivat ohjelmoida piraattipelien yhteyteen lyhyitä multimediaesityksiä. Näistä esityksistä käytettiin aluksi nimitystä crack-introt (myöhemmin cracktrot), koska ne liitettiin pelien latausvaiheen alkukohtaan. Intron viestinnällinen rooli oli myös tärkeä, sillä siinä piraattiryhmät pystyivät kertomaan kuulumisiaan, kehumaan itseään ja lähettämään terveisiä muille saman alan ryhmille. Muutaman vuoden kuluttua jotkut harrastajat kehittivät harrastustaan ja alkoivat ohjelmoida itsenäisiä multimediaesityksiä, tietokonedemoja. Suomessa tämä toiminta vakiintui vuosien 1987 ja 1988 aikana. Kotitietokonemarkkinoille tuli Amigan ja Atari ST:n kaltaisia uuden sukupolven multimediakoneita, ja harrastajatapaamisia alettiin järjestää.

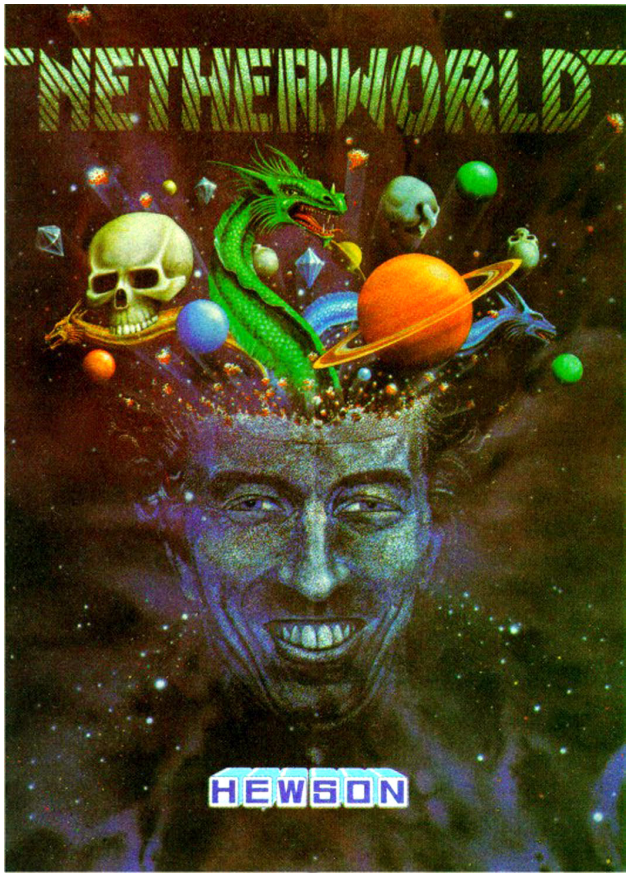
Demo-ohjelmointiharrastus muodosti lopulta pohjan digitaalisen taiteen vahvana alakulttuurina tunnetulle *demoskenelle*. Ilmiö syntyi ja kehittyi erityisesti Skandinaviassa ja Pohjois-Euroopassa 1980- ja 1990-luvulla, ja nykyisinkin sen vahvimmat tukialueet löytyvät samoilta seuduilta. Demot ja muut vastaavat digitaalisen taiteen muodot ovat olleet aina yhdistelmä teknistä ja taiteellista taituruutta, joiden välistä vuorovaikutusta ulkopuolisten on usein vaikea ymmärtää. Monet demoskene-ilmiötä tarkastelleet tutkijat ovat nähneet yhtäläisyyksiä sen ja vanhemman hakkerikulttuurin välillä. Yhdistäviä piirteitä ovat esimerkiksi kokeilunhaluinen ja innovatiivinen ohjelmointi, voimakas yhteishenki, hauskanpito ja jäsenten välinen jatkuva kilpailu. Tietyissä tapauksissa toimintaan on liittynyt myös idealistisia pyrkimyksiä määrittää uudelleen ihmisen ja teknologian välistä suhdetta. (Saarikoski 2001, 54–65; 2004, 190–210; Faler 2001, 7–23; Huuskonen 2004; Polgár 2005.)

Demoskeneä tarkastelevissa tutkimuksissa ilmiötä kuvataan usein multimediahakkerismiksi. Tämä liittyy ehkä kiinteämmin Steven Levyn (1994) hakkerikuvaukseen, jossa pelit ovat osa tietokoneharrastajien laajempaa omaehtoista ja kokeellista toimintaa. Varhaisten kotitietokoneiden tekniikan rajoituksia ja niiden kiertämistä saatettiin pitää kiinnostavana, haasteellisena ongelmana. Samantapainen "kikkataiteilu" oli leimannut jo 1950-luvulla tietokoneiden edeltäjien, reikäkorttikoneiden kytkentäohjelmointia ja ohjelmointikokemusten vaihtamista (Suominen 2003, 142–144).

Pelin tekeminen mikrotietokoneelle oli luonteeltaan demonstraatio, osoitus ohjelmoijan kyvystä optimoida ohjelmakoodia riittävän tarkasti. Harrastajien multimediaohjelmoinnilla pyrittiin osittain samaan eli tietokoneet laitettiin tekemään jotain sellaista, mihin niiden ei normaalisti uskottu pystyvän. Demoskeneä tarkastelevien tutkimusten mukaan harrastus oli tärkeä taustatekijä suomalaisen peliteollisuuden syntymisessä. Demoskene itsessään oli osa paljon vanhempia itseopiskelun ja ohjelmoinnin väliin sijoittuvia perinteitä, jotka olivat muotoutuneet kymmenien vuosien aikana tietokoneharrastuksen vähitellen yleistyessä. Multimediaohjelmoinnin suosion kasvu 1980-luvun lopulla huomattiin myös alan lehdistössä, jolloin esimerkiksi *C=lehti* ja *MikroBitti* julkaisivat aiheesta pitkiä erikoisartikkeleita. Jotkut näiden artikkelien kirjoittajista olivat tietokoneharrastuksensa ohella jo saavuttaneet kansainvälistä mainetta taidokkaina ja innovatiivisina pelisuunnittelijoina. He olivat saaneet tärkeimmät työtarjouksensa Iso-Britanniasta. Heistä mainittakoon Stavros Fasoulas, jonka kehittämä ja Thalamus Ltd:n julkaisema *Sanxion*-toimintapeli tuli markkinoille vuonna 1986. Toinen kansainvälistä mainetta saavuttanut pelisuunnittelija oli Jukka Tapanimäki, kirjallisuustieteen opiskelija ja freelancer-toimittaja, jonka suunnitteleman *Netherworld*-toimintapelin brittiläinen Hewson julkaisi vuonna 1988. Tieto nuorten harrastajien varhaismenestyksestä innosti monia lahjakkaita tietokonedemoharrastajia, ja jotkut heistä alkoivat vähitellen kokeilla omien peliviritelmien kehittämistä. Puhtaasti tekniseltä kannalta demojen ja pelien ohjelmointitavat muistuttivat paljon toisiaan, sillä kummassakin tapauksessa harrastelijoilta vaadittiin optimoidun ohjelmakoodin kehitystaitoa sekä lahjakkuutta multimedian tuottamisessa. Valtaosa näin alkaneista peliprojekteista ei valmistunut koskaan, mutta niiden pohjalta alkanut peliohjelmointiharrastus alkoi saavuttaa menestystä 1990-luvun alussa. (Saarikoski 2004, 267–269.)

Suomalaisen tietokonepeliteollisuuden mahdollisuudet menestyä olivat haasteelliset 1980- ja 1990-luvulla. Suomessa ei käytännössä ollut juuri lainkaan

pelijulkaisijoita, pelitaloja tai -studioita. Varhaisia kotitietokonemarkkinoille suunnattuja nimikkeitä suunnitteli ja julkaisi ohjelmistoyrityksenä tunnettu Amersoft vuosina 1984–1986, mutta yritys lopetti raskaasti tappiollisen toimintansa muutamassa vuodessa. Muut ohjelmistoyritykset, kuten Triosoft ja Avesoft, julkaisivat satunnaisesti pelejä, mutta ilman kaupallista menestystä. Tilanne alkoi muuttua vasta vuonna 1993, jolloin joukko demoharrastajia perusti ohjelmoija Harri Tikkasen johdolla Bloodhouse-peliyhtiön. Heidän ensimmäinen julkaisunsa *Stardust* (1993) Amiga 1200 -kotitietokoneelle saavutti jonkin verran menestystä Euroopan pelimarkkinoilla. Jatko-osa *Super Stardust* (1994) menestyi erityisesti Iso-Britannian markkinoilla. Suomessa Bloodhouse sai alan lehdistössä hyvin myönteisen vastaanoton, ja yrityksen toimintaa pidettiin kiinnostavana esimerkkinä tavasta kehittää harrastajatasolla omaksuttuja tietoja ja taitoja liiketoiminnaksi. Tietokoneharrastajien keskuudessa nuoren yrityksen alkumenestys sai odotettua vastakaikua. Harrastajat vaikuttivat ruohonjuuritasolla myönteisesti yrityksen medianäkyvyyden lisäämiseen. Lisäksi lehtitietojen mukaan eräät pelipiratismiin erikoistuneet harrastajaryhmät jopa kieltäytyivät kopioimasta ja levittämästä Bloodhousen pelijulkaisuja. (MikroBitti 11/1993, 58–59; 1/1994, 68; Pelit 1/1993, 1; 8/1993, 30–31; 8/1994, 43.) Bloodhousen vanavedessä syntyi myös muita pelialan yrityksiä. Seuraavana vuonna aloittanut Terramarque-peliyhtiö syntyi myös käytännössä harrastajavoimin. Myöhemmin yritys fuusioitui Bloodhousen kanssa ja tuloksena oli



Kuva 3.
Pelisuunnittelija Jukka Tapanimäen kasvokuvat Hewsonin julkaiseman Netherworldin julisteessa.
Lähde: MikroBitin kuvakokoelmat.

Kuva 4.
Bloodhousen julkaiseman Stardustin lehtimainos syksyltä 1993.
Lähde: MikroBitin kuvakokoelmat.

Housemarque, joka on pelistudiona saavuttanut laajaa kansainvälistä mainetta. Toistaiseksi Housemarquen kehittämistä peleistä kuuluisin ja parhaiten menestynyt on lumilautailupeli *Supreme Snowboarding* (1999), jota on yrityksen omien tietojen mukaan myyty eri pelialustoille yhteensä noin 1,4 miljoonaa kappaletta. (Housemarque, *Company History*.)

Varhaisista edistysaskeleista huolimatta suomalainen peliteollisuus ei saavuttanut huomiota valtamedioissa ennen 2000-luvun taitetta. Ehkä tunnetuin mediajulkisuuden nostattaja oli vuonna 1995 perustettu Remedy Entertainment, joka saavutti kuuluisuutensa ennen kaikkea *Max Payne* -pelisarjan kehittäjänä. Remedynkin tapauksessa yrityksen perustajajäsenet olivat olleet aktiivisesti mukana demoskene-piireissä 1990-luvun alkupuoliskolla. Ensimmäisen Max Payne -pelin kehittäminen alkoi vuonna 1997, ja peli julkaistiin neljä vuotta myöhemmin. Näiden vuosien aikana pelistä ja sen takana olevasta peliyrityksestä oli säännöllisin väliajoin artikkeleita tietokone- ja pelilehdissä. Merkittävin muutos pelin saavuttamassa julkisuudessa oli valtamedioiden orastava kiinnostus hanketta kohtaan. Suurista päivälehdistä esimerkiksi *Helsingin Sanomat* alkoi jo vuonna 1997 julkaista artikkeleita Remedyn tulevasta "hittipelistä". Saman vuoden marraskuussa lehti julisti, että suomalainen peliteollisuus oli muutamassa vuodessa noussut nörttien puuhastelusta vakavasti otettavaksi ohjelmistoteollisuuden muodoksi (HS 14.11.1997). Helsingin Sanomien kirjoittelu johtui epäilemättä mediajulkisuudessa samaan aikaan nousseesta laajemmasta kiinnostuksesta uusmediateollisuuteen. Tämä puolestaan liittyi valtaisaan innostuksen ilmapiiriin, jonka oli nostattanut suomalaisen IT-teollisuuden, ennen kaikkea Nokia-vetoisen matkapuhelinvalmistuksen, kansainvälinen menestys. Osittain kyse oli uuden, pelikokemuksia omaavan toimittajasukupolven esiinmarssista valtamediassa.

Harrastajalähtöisyys saattoi vaikuttaa Remedyn pelituotannon kokemiin lukuisiin käytännön vaikeuksiin. Laajan, monimutkaisen ja nykyaikaisen tietokonepelin kehittämistä jouduttiin opettelemaan yhtä aikaa, kun sitä aktuaalisesti luotiin. Pitkäksi venähtäneen valmistusajan seurauksena muun muassa pelin runkoa jouduttiin ohjelmoimaan uudestaan pelitekniikassa tapahtuneiden muutosten vuoksi. Yhtiö onnistui kuitenkin pitämään huonot uutiset taustalla, ja toisaalta viivästykset tuntuivat päinvastoin lisäävän peliä kohtaan tunnettua kiinnostusta. Tekijäryhmän tukijoukot, innokkaat ja aktiiviset peliharrastajat, levittivät samaan aikaan ennakkotietoa pelistä Internetissä. Varsinkin keskustelupalstoilla ja verkkosivuilla pelistä käytiin vilkasta ja vuosia jatkunutta keskustelua, minkä ansiosta sille alkoi kehittyä vahva fanipohja. Pelin saavuttama laaja mediajulkisuus toimi Remedyn hyväksi, ja Max Paynen julkaisu kesällä 2001 nousi Suomessa näkyvästi uutisotsikoihin. Pelistä muodostui nopeasti kaupallinen suurmenestys. Maailmalla julkaistut peliarvostelut olivat pääsääntöisesti hyvin myönteisiä, ja varsinkin suomalainen lehdistö ylisti Max Paynea kotimaisen peliteollisuuden suurimmaksi virstanpylvääksi. Kiinnostavalla tavalla kirjoituksissa oli jopa isänmaallista ja humoristista paatosta, jossa "Remedyn pojat" nostettiin suorastaan kansallissankareiksi. (MikroBitti 9/2001, 114; Pelit 8/2001, 4, 26–29.) Hetken aikaa varsinkin pelialan medioissa tunnelmat olivat sellaiset kuin Suomi olisi yllättäen voittanut kultamitalin jääkiekon maailmanmestaruuskisoissa (HS 26.7.2001; IS 3.8.2001). Epäilemättä tietokone- ja pelimedian innostus liittyi siihen, että Max Paynen menestys nosti samalla myös tietokonepelaamista kohtaan tunnettua yleistä arvostusta.

Max Paynesta on tullut 2000-luvulla yksi pelialan tunnetuista tuotemerkeistä. Jatko-osa *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* julkaistiin vuonna 2003. Max Payne -pelejä on myyty yhteensä 7 miljoonaa kappaletta eri pelialustoille, ja siitä on myös tehty elokuvasovitus, joka tuli ensi-iltaan syksyllä 2008. (IS 19.8.2008; Taloussanomat 27.9.2007.) Muutamat muutkin yritykset ovat pystyneet hyötymään peliteollisuuden noususta. Samassa yhteydessä yritykset ovat laajentaneet toimintaansa erityisesti video- ja mobiilipeleihin. Näistä yrityksistä mainittakoon esimerkiksi vuonna 2000 perustettu Bugbear Entertainment, joka on tuotannossaan keskittynyt erityisesti kilpa-autopeleihin, joista tunnetuimpana *FlatOut*-pelisarja (2004, 2006, 2007).

Suomalaisen peliteollisuuden menestystarinat erityisesti 2000-luvulla ovat luoneet mediassa osittain vääristyneen kuvan alan kasvuennustuksista. Tästä huolimatta digitaalisista peleistä on tullut 2000-luvulla vakiintunut liiketoiminnan haara. Eri lähteiden perusteella pari vuotta sitten Suomessa toimi parhaillaan noin 1200–1300 pelialan ammattilaista, mikä on huomattava luku

suhteutettuna alan nuoruuteen. Alan yritykset ovat jakaantuneet kolmeen päätyyppiin: ensimmäisessä yritysryhmässä pelit ovat hallitseva osa liiketoimintaa, seuraavassa ryhmässä ovat yritykset, joissa pelit tukevat muuta ohjelmistotarjontaa ja viimeisenä yritykset, jotka tulevissa liikestrategioissaan ovat suuntautumassa pelialalle. (Report of Finnish Gaming Industry 2007.)

Demoskenellä ja muilla tietotekniikan alakulttuureilla on ollut epäilemättä suuri vaikutus paitsi suomalaisen peliteollisuuden synnyssä myös laajemmin maamme informaatioteknologiaan liittyvän ammattilaisuuden muotoutumisessa. Demoskenen merkitystä suomalaisen kotitietokoneharrastuksen historiassa on myös hyvin helppo idealisoida. Tästä johtuen monet harrastajat kuvataan herkästi, Steven Levyn (1994) ja Pekka Himasen (2001) kaltaisten kirjoittajien innoittamina, idealistisiksi ja pyyteettömiksi multimediahakkereiksi, jotka ovat määrätietoisesti kehittäneet harrastuksestaan tuottoisan ammatin. Peliteollisuuden ja demo-ohjelmoitsijoiden välinen liittouma välittää lähes samanlaista julkisuuskuvaa kuin mikä on tullut tutuksi esimerkiksi Linux-käyttöjärjestelmän leviämiseen liittyvästä sankaritarinasta. Sen keskiössä on kaikkien nörttien sankari Linus Torvalds taistelemassa harrastajalähtöisen projektin kautta suuria kaupallisia ohjelmistojättiläisiä vastaan. Tästä huolimatta varsinkin sosiaalisen ja kulttuurisen verkostoitumisen ja yhteistyön merkitys on ollut pelialalla vastaavassa asemassa kuin mitä on nähty esimerkiksi 1990-luvulta alkaen open source -liikkeen tunnetuimmissa valtavirtauksissa.

Kuten todettua, henkilöiden lisäksi sankaruuden viitta voidaan asettaa myös pelituotteiden harteille. Yksi suomalaisen peliteollisuuden merkkituotteista on ollut matopeli (*Snake*), ja tietyssä mielessä kännykkäpelien historia voidaan aloittaa nimenomaan Taneli Armannon Nokian puhelinta varten ohjelmoimasta matopelistä (1997), joka pohjautuu useampaan 1970- ja 1980-luvun tietokonepeliin (IS 13.8.1999). Mobiiliviihteellä on toki paljon matopeliä pidempi historiansa (Parikka & Suominen 2006). Vahvasti Nokian menestystarinaan kytkeytynyt kännykkäbuumi onkin ollut toinen keskeinen tekijä suomalaisen peliteollisuuden kehityksessä. Monet suomalaiset, usein pienet, peliyhtiöt aloittivat toimintansa tekemällä pelejä ja muita sovelluksia nimenomaan kännyköihin. Omalta osaltaan tämä antoi tilaisuuksia sellaisille lahjakkaille peliharrastajille, jotka olivat tottuneet pakkaamaan ohjelmakoodia pieneen tilaan ja oppineet ottamaan irti kaiken mahdollisen teknisesti rajoittuneista käyttöympäristöistä. Yhtä lailla harrastajat saattoivat versioida niitä pelejä ja pelityyppejä, joita he olivat tottuneet pelaamaan Commodore 64:n tapaisilla 8-bittisillä tietokoneilla. (HS 14.4.2001.) Tähän asiaan kiinnitettiin huomiota myös pelejä koskevassa julkisuudessa:

> Finér, Sinivaara ja Kummola tekivät pelejä 90-luvun alussa silloin suosituimmalle pelimyllylle eli Amigalle. Sitten tulivat kolmiulotteista grafiikkaa pyörittävät peeceet ja playstationit, ja Amiga-harrastus näivettyi. Tietotekniikan nopeasti kehittyvässä maailmassa teknologinen murros yleensä synnyttää

Kuva 5. Uudempi IOMO Studion tekemä kolmiulotteinen matopeliversio vuodelta 2007 Nokian N76-matkapuhelimessa. Kuva Jaakko Suominen 2009.

> uudet nuoret osaajansa, ja vanhojen ohjelmointikielten ja koneiden taitajat jäävät sivuraiteelle. Nyt Finér, Sinivaara ja Kummola elävät renessanssia. Kännykkä- ja kämmenmikropeleissä vanha osaaminen on jälleen arvossaan. Taas pitää osata tehdä yksinkertaisia pelejä, jotka toimivat pienellä prosessoriteholla ja lähes olemattomalla muistilla. (HS 14.4.2001.)

Suomalainen erityispiirre on ollut myös television ja mobiilipelien yhdistäminen. Nämä pelit, joita ovat tehneet Red Lynx ja kumppanit, ovat tietyssä mielessä lähteneet liikkeelle samasta Nokia-vetoisesta kännykkäbuumista mutta linkittyvät toisaalta suomalaiseen varsin yhtenäiseen ja harvojen suosikkikanavien leimaamaan televisiokulttuuriin. Samaten Sulake Labsin *Habbo Hotelin* kaltaiset peli- ja leikkiympäristöt ovat hyödyntäneet mobiiliteknologiaa vähintään käyttömaksujen keräämisessä. Habbo on myös erityinen esimerkki siitä, miten sovelluksen suunnittelijoiden omat varhaiset pelikokemukset ovat vaikuttaneet virtuaaliympäristön estetiikkaan. Habbo on erottautunut kilpailijoistaan muun muassa graafisella ilmeellään, joka on saanut vaikutteita useista 1980-luvun isometristä grafiikkaa hyödyntäneistä tietokonepeleistä. (Suominen 2008; Johnson 2006.)

Johtopäätöksiä

Peliteollisuuden ja harrastamisen suhde on rakentunut kolmivaiheisena prosessina toisen maailmansodan jälkeen. Tällä tarkasteluvälillä kyseinen suhde on ylipäätään syntynyt, ja sittemmin se on lähentynyt ja vähintään monipuolistunut. Harrastajien keskinäisellä verkostoitumisella on ollut huomattava merkitys myös peliteollisuuden synnylle. Harrastajat ovat tuoneet peliteollisuuden pariin niin pelaamista kuin muitakin kulttuurin aloja koskevan tietämyksensä ja kiinnostuksensa (vrt. Tanja Kotron (2007) ajatus hobbyistisesta tietämyksestä). Samaten on tärkeää huomata, että sosiaalisen ulottuvuuden lisäksi harrastamisen ja peliteollisuuden suhdetta on muovannut julkisuus niin tietokone- ja pelialan erikoislehdissä kuin laajemminkin muualla mediassa.

Digitaaliset tietokoneet esiteltiin toisen maailmansodan jälkeen. Suomeen rakennettiin ja hankittiin tietokoneita 1950-luvun jälkipuoliskolta lähtien. Alkuvaiheessa ei ollut olemassa tietokoneharrastusta eikä peliteollisuutta sellaisina kuin ne nykyään tunnemme, mutta jo 1940-luvulta lähtien digitaalisten pelien roolina on ollut tietokonealan ammattilaisten ja laajemman yleisön tai käyttäjien välisen kuilun umpeen kurominen. Yhtä lailla pelit ovat yhdistäneet koti-, työ- ja tutkimuskäyttöä esimerkiksi tulevaisuuden visioinnissa, yksityisissä pohdinnoissa ja julkisessa keskustelussa.

Alusta lähtien pelit ovat toimineet keskeisenä osana teknologista puuhailua, ideointia ja kehittelyä. Ne ovat tarjonneet kehittelijöilleen ja käyttäjilleen sekä henkilökohtaisia että sosiaalisia mielihyvän kokemuksia, vaikka pelaamista olisikin selitetty ulospäin oppimisen tai tieteellisen tutkimuksen hyödyillä. Kaiken kaikkiaan alkuvuosikymmeninä tietokonekäytön ja pelaamisen suhde oli kuitenkin marginaalinen ja imaginaarinen. Tilanne alkoi muuttua 1970-luvun kuluessa muun muassa mikrotietokoneistumisen, kuluttajamarkkinoille suunnattujen digitaalisten pelien sekä ohjelmistoteollisuuden merkityksen muuttuessa.

Suomalaisessa arkielämässä digitaaliset pelit ovat olleet tärkeässä asemassa viimeistään 1980-luvun alkupuolelta lähtien. Tässä vaiheessa peliharrastamisen keskeiseksi kontekstiksi muodostui koti, josta käsin niin pelien pelaaminen kuin ohjelmointikin ponnistivat. Kansallinen kaupallinen pelituotanto oli vähäistä muun muassa vaatimattomien kansallisten markkinoiden ja tietynlaisen perinteen puuttumisen takia, toisin kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa, Iso-Britanniassa ja Japanissa. Kollektiiviset ja sosiaaliset 1980-luvun pelikokemukset ja ilmiöt, kuten demoskene, pelijournalismi sekä pelipiratismi ovat kukin omalta osaltaan vaikuttaneet siihen, millaisiksi suomalaiset pelikulttuurit ovat myöhemmin muokkautuneet. 1990-luvulta lähtien onkin ikään kuin niitetty sitä satoa, jota on kylvetty 1980-luvulla ja jo sitä aiemmin. Yksittäisten harrastajapohjalta nousseiden peliohjelmoijien jälkeen Suomeenkin alkoi vakiintua pelituotantoyhtiöitä, joiden kautta puolestaan 2000-luvun alussa Suomeen on syntymässä entistä monipuolisempi peliteollisuuden toimintaympäristö. Se elää ja kehittyy jatkuvassa vuorovaikutuksessa pelaamiseen liittyvien harrastusilmiöiden kanssa.

Pelisovellusten kautta pelaamisen ja leikin tärkeys ovat vakiintuneet osaksi digitaalista teknologiaa. Uusien kulttuuri-ilmiöiden lisäksi yhä tärkeämmäksi

trendiksi on muodostunut niin kutsuttu retropelaaminen, jonka puitteissa aiempia pelaamisen muotoja on pidetty hengissä, elvytetty sekä kierrätetty uusiin muotoihin. Digitaalisista peleistä onkin tullut digitaalista kulttuuriperintöä. Tällaiset ilmiöt ovat niin ikään vaikuttaneet suomalaisen peliteollisuuden kehitykseen ja luonteenomaisiin piirteisiin 1990-luvulta lähtien. (Ks. lisää Suominen 2008.)

Voimme havaita selviä yhtymäkohtia suomalaisten ja ylikansallisten pelikulttuurien välillä, mutta on tärkeää tiedostaa, että pelaamiseen liittyy hyvin paljon kansallisia, paikallisia ja yksilöllisiä piirteitä. Suomen pieni markkina-alue, erityisesti peliautomaatteja ja pelien ikärajoja koskeva sääntely sekä edelläkävijyys muun muassa mobiiliviihteen ja television mobiilipelien alueilla ovat vaikuttaneet suomalaisen pelaamisen erityispiirteisiin.

Vaikka tietokoneharrastaminen viittaakin usein johonkin epäammattimaiseen, mielihyvää tuottavaan puuhailuun, siihen kytkeytyy suomenkielessä vahva uutteruuden ja omistautumisen eetos, joka työstää harrastamista kohti yhä ammattimaisempaa ja kaupallisesti hyödynnettävää toimintaa. Tällainen ylevöittävä vakavahenkisyys on tietyssä mielessä jopa vaarana, kun peliharrastuksen ja peliteollisuuden vaiheita käsitellään ja nivotaan kronologiseksi kokonaisuudeksi. Tästä syystä pelien kulttuurihistoriaa tutkittaessa on oltava valmis myös kyseenalaistamaan sankaritarinoita ja kertomuksia ilmiöiden kypsymisestä ja kehittymisestä.

Viitteet

1 Viiteapparaattia on osittain kevennetty viittaamalla ajoittain kirjoittajien aiempiin tutkimuksiin eikä suoraan kaikkiin primaarilähteisiin.

2 Toisen kirjoittajan muistaman mukaan *Boulder Dashin* myöhemmin ilmestyneen PC-version levykettä oli sittemmin käsitelty niin, että sen kopiointi oli äärimmäisen vaikeaa moniin muihin PC-peleihin verrattuna.

Lähteet

Haastattelut
(haastattelijoiden hallussa, ellei toisin mainita)

Bäckström, Lars 25.3.2008 (haastattelija Petri Saarikoski).

Korhonen, Aki 29.10.2001 (haastattelija Petri Saarikoski).

Koski, Eero 7.9.1999 (haastattelija Jaakko Suominen).

Kotilainen, Lauri 21.6.2001 (haastattelija Petri Saarikoski).

Lehmuskoski, Petri 14.6.1999 (haastattelija Petri Saarikoski).

Linturi, Risto 4.7.2002 (haastattelija Petri Saarikoski).

Pipatti, Eskoensio 17.6.1998 (haastattelija Petri Saarikoski).

Pukonen, Reijo 16.6.1999 (haastattelija Jaakko Suominen).

Tiihonen, Kari 11.9.2001 (haastattelija Petri Saarikoski).

Nirvi, Niko 27.8.1998 (haastattelija Petri Saarikoski).

Leidenius, Kim 3.6.1998 (haastattelija Petri Saarikoski).

Telaranta, Reijo 30.1.2002 (haastattelija Petri Saarikoski).

Sanoma- ja aikakauslehdet

Helsingin Sanomat (HS) 1946, 1997, 2001.

Ilta-Sanomat (IS) 1999, 2001, 2008.

MikroBitti 1984–1986, 2001, 1989.

New York Times 1951, 1952, 1955, 1957.

Nya Pressen 1953.

Oma Markka 1960.

C=lehti 1989.

Pelit – tietokonepelien vuosikirja 1991 (kevät).

Pelit 1992, 2001.

Prosessori 1980, 1983.

Taloussanomat 2007.

Tekniikan Maailma (TM) 1971, 1973, 1975–1977,1979,1980, 1983.

Kirjallisuus

Bragnall, Brian (2005). *On the Edge. Spectacular Rise and Fall of Commodore.* Variant Press.

Campbell-Kelly, Martin (2003). *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Dickman, Klas (1993). Uudet tuotteet – tuttu ympäristö. Teoksessa Martti Tienari (toim.): *Tietotekniikan alkuvuodet Suomessa.* Espoo: Suomen Atk-kustannus, 316–339.

Faler, Matti (2001). Johdatus demosceneen. Teoksessa Tanja Sihvonen (toim.): *Sähköä, Säpinää, Wapinaa. Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa.* Turku: Turun yliopisto, 7–23.

Haddon, Leslie (1988). *The Roots And Early History Of The British Home Computer Market. Origins Of The Masculine Micro.* London: Management School, Imperial College.

Haraldsen, Arild (1999). *Den forunderlige reisen gjennom datahistorien*. Oslo: Tano Aschehoug.

Hertz, J. C. (1997). *Joystick Nation. How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds.* London: Abacus.

Himanen, Pekka (2001). *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki.* Suom. Pekka Himanen. Helsinki: WSOY (engl. alkuteos 2000).

Hirvonen, Mikko (2007). BBS-harrastus Suomessa 1993–1999. Havaintoja toiminnan piirteistä ja muutoksista. *Tekniikan Waiheita* 2007:2, 58–63.

Housemarque, *Company History.* Viitattu 9.9.2008. http://www.housemarque.fi/CompanyHistory.htm

Huhtamo, Erkki (2002). Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri.* Helsinki: Gaudeamus, 21–46

Hård, Mikael & Andrew Jamison (toim.) (1998). *The Intellectual Appropriation of Technology. Discourses on Modernity, 1900–1939*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Huuskonen, Juha (2004). The Art of Defining Software Culture. The Benevolent Dictators of the Read_me Festival. *FRAME Finnish Fund for Art Exchange, Framework* 2/2004. http://www.framework.fi/2_2004/focus/artikkelit/huuskonen.html

Häkkinen, Kaisa (2004). *Nykysuomen etymologinen sanakirja.* Helsinki: WSOY.

IBM (1968). *IBM 1401. Liiketaloudellinen päätöksentekopeli – Ohjeita pelin johtajalle.* Suom. Heikki Lehikoinen. Helsinki: Suomen IBM.

Johnson, Mikael (2006). Uses of History in the Design of Habbo Hotel. Proceedings of Innovation Pressure Conference. Tampere, 15–17 March 2006.

Johnson, Timothy (1972). *Tietokoneiden aika.* Suom. Pertti Jotuni. Porvoo: WSOY (engl. alkuteos 1971, *The Computers in Our Lives*).

Jones, Alan (2002). Pioneers on the air. BBC radio broadcasts on computers and A. I., 1945–55. Actes du 6e colloque sur l'Histoire de l'nformatique et des Réseaux. Grenoble: ACONIT.

Jørgensen, Anker Helms (2007). An Early Danish Computer Game. The case of NIM, Piet Hein, and Regnecentralen. Paper presented in the History of Nordic Computing 2 conference. Turku 21 August 2007.

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2008). *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland.* Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Tampere: Tampereen yliopisto. http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf

Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond. The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.* Roseville: Prima Publishing.

Kortelainen, Jukka (1988). *Pajatso ja kansanterveys. Raha-automaatti-yhdistys 1938–1988.* Porvoo: WSOY.

Kotro, Tanja (2007). User Orientation Through Experience. A Study of Hobbyist Knowing in Product Development. *Human Technology* 3:2, 154–166. http://www.humantechnology.jyu.fi/articles/volume3/2007/kotro.pdf

Levy, Steven (1994). *Hackers. Heroes of the Computer Revolution.* New York: Penguin Books (ilm. alun perin 1984, Delta).

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture.* London & New York: Sage Publications.

Paju, Petri (2003). Huvia hyödyn avuksi jo 1950-luvulla. Nim-pelin rakentaminen ja käyttö Suomessa. *Wider Screen* 2003:2–3. http://www.widerscreen.fi/2003/2-3/huvia_hyodyn_vuoksi_jo_1950-luvulla.htm

Paju, Petri (2008). *"Ilmarisen Suomi" ja sen tekijät. Matematiikkakonekomitea ja tietokoneen rakentaminen kansallisena kysymyksenä 1950-luvulla.* Turku: Turun yliopisto.

Parikka, Jussi & Jaakko Suominen (2006). Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies* 6:1. http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen

Polgár, Tamás (2005). *Freax. The Brief History of the Computer Demoscene. Volume 1.* Winnenden: CSW Verlag.

Report of Finnish Gaming Industry 2007. Viitattu 6.7.2009. http://www.hermia.fi/@Bin/301641/Finnish+games+industry+2007.PDF

Saarikoski, Petri (2001). Valtavirtaa vastaan. Demoscene suomalaisen kotimikroilun historiassa. *Lähikuva* 3/2001, 54–65.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin.* Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Saarikoski, Petri (2005). Keskiajan fantasia. J. R. R. Tolkienin Keskimaa digitaalisessa pelikulttuurissa. Proceedings from the Symposium Virtually Medieval? Turku, Finland, 10–11 December 2004. *Mirator* Theme Issue 2005. Turku: Turun yliopisto. http://www.glossa.fi/mirator/virtuallymedievalsymposium.htm

Suominen, Jaakko (1999). Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna. Teoksessa Timo Honkela (toim.): *Pelit, tietokone ja ihminen*. Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. Helsinki: Suomen tekoälyseura, 70–86.

Suominen, Jaakko (2000). *Sähköaivo sinuiksi, tietokone tutuksi. Tietotekniikan kulttuurihistoriaa.* Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 67. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Suominen, Jaakko (2003). *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle.* Tampere: Vastapaino.

Suominen, Jaakko (2008). The Past as the Future. Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fibreculture* 11. http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen.html

Suominen, Jaakko (2009). Good reviewers know all games? Referring practices in Finnish game reviews, 1984–2008. (Tulossa.)

Suominen, Jaakko & Jussi Parikka (2010). Sublimated Attractions. The Introduction of Early Computers in Finland in the late 1950s as an Audiovisual Experience. *Media History* 16:4 (December 2010). (Hyväksytty, tulossa.)

Tiainen, Pentti (1967). Tietokone sotapelien johtamisen apuvälineenä. *Sotilasaikakauslehti* 1967:2, 57–68.

Vihersaari, Jukka (1963). Företagsspel som undervisningmetod: ett experiment vid Kauppakorkeakoulu i Helsingfors. *Abacus* 1963:4, 5–6.

Vettenranta, Eero & Heikki Kahrama (1973). Tietokonesotapeli koeajettu. *Sotilasaikakauslehti* 1973:6–7, 277–286.