

# Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna

Jaakko Suominen

Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastelen Suomen ensimmäistä konsolipelibuumia 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa. Aikalaisaineistoon ja muistitietoaineistoon perustuvassa artikkelissa esittelen konsolipelaamisen kulttuurista omaksumista käyttäjäkokemuksen ja lehdistökeskustelun näkökulmista. Artikkelissä esitellään kehityskaaren, jossa lehdistöllä on ollut ensin keskeinen rooli konsolipelaamisen esittelyssä vanhemmille digipelaajille, mutta jossa konsolit ovat tulleet kokonaan uuden pelaajasukupolven pelialustaksi. Konsolien omaksumisvaiheessa on käyty erityisesti keskustelua konsoli- ja tietokonepelaamisen suhteesta. Ensimmäisen konsolibuumin jonkinasteinen hiipuminen on yhteydessä PC-pelaamisen nousuun sekä 1990-luvun alun talouslamaan.

*Avainsanat: pelikonsolit, pelijournalismi, Nintendo, muistitieto, kulttuurihistoria, MikroBitti*

## Abstract

The article focuses on the first console gaming boom in Finland from the late 1980s to the early 1990s from the perspectives of user experience and public discourse. The text is based on oral historical sources gathered with an online enquiry and on press material from the studied period. The article describes the domestication process of video gaming where computing and game magazines' role was essential in introducing consoles for a new gaming generation. During that period, particularly the debate about the relationship between computer and video gaming was one of the most heated. The first console gaming boom in Finland faded due to the emergence of PC gaming as well as economic depression in the early 1990s.

*Keywords: videogames, game journalism, Nintendo, oral history, cultural history, MikroBitti magazine*

# Johdanto

Digitaalisen pelaamisen alku Suomessa – tai ainakin sen leviäminen – on useimmiten yhdistetty kotitietokoneiden yleistymiseen 1980-luvun puolivälissä. Sitä ennenkin digitaalisen pelaamisen muodot olivat tulleet monille tutuksi tv-pelien, elektroniikkapelien ja kolikkopeliautomaattien kautta (ks. esim. Saarikoski & Suominen 2009). Varhaisvaiheissa koteihin hankituista videopelikonsoleista oli kokemusta harvemmillä. Myös vähälukuinen suomalainen pelihistorian tutkimus on painottunut tietokonepelaamiseen (esim. Saarikoski 2004; Pasanen 2011; Nikinmaa 2012, poikkeuksena esim. Saarikoski 2012; Saarikoski ym. 2009). Syitä painotukseen voi hakea muun muassa siitä, että ajallista etäisyyttä tutkimuskohteeseen ei ole juuri ollut ja tutkijat ovat halunneet keskittyä uusien ilmiöiden alkujuuriiin. Selittävä tekijä saattaa olla myös se, että tutkijoiden omat ensimmäiset pelikokemukset ovat pitkälti tulleet tietokonepeleistä. Tutkimuksen kohteiksi ovat helpommin valikoituneet itselle tutut ilmiöt. Tämän seikan tunnistan vaikuttaneen myös omiin tutkimuksiini (Suominen 1999; Saarikoski & Suominen 2009; Suominen 2010; Suominen ym. 2015). Konsolipelaamisen tutkimusta on henkilökohtaisten valintojen lisäksi vaikeuttanut aikalaislähteiden vähäisyys. Lisäksi vahva tietoyhteiskunnallinen painotus on saattanut vaikuttaa tutkimuksen suuntaamiseen: pelaamista on ollut helpompi tarkastella osana yleisempää tietoteknistymistä kuin erityisenä ilmiönä.<sup>1</sup>

Suomen ulkopuolella konsolipelaamisella on ollut jo tähänkin asti vahva asema digipelihistorian tutkimuksessa. Maailmallakin tutkimus ja populaarimmat historiaesitykset ovat kuitenkin keskittyneet erityisesti konsolipelien varhaisvaiheisiin, "kulta-ajaksi" nimettyyn ajanjaksoon, joka alkoi 1970-luvulla ja päättyi videopelimarkkinoiden kriisiytyttyä etenkin Yhdysvalloissa 1983–1984 (Kent 2001, 123–177; Payne 2008, 52; Eddy 2012; ks. myös Wolf 2012). Amerikkalaisesta näkökulmasta kulta-aika oli kultaista myös siksi, että silloin nimenomaan yhdysvaltalainen videopeliateollisuus hallitsi.

Kaikki ei kuitenkaan ole pelkkää kulta-aikaa. Digipelihistorian yleisesityksissä on yleensä omistettu vähintään yksi luku myös japanilaisen Nintendon ja muiden konsolien leviämiseksi Pohjois-Amerikkaan 1980-luvun lopulla (esim. Herz 1997; Donovan 2011). Nintendon ja sen kilpailijoiden tuotteet näkyvät myös teoksissa, jotka lähestyvät digipelihistoriaa tarkemmin kontekstualisoimatta

<sup>1</sup> Ehkä varhainen konsolipelaaminen on jäänyt tutkimukselliseen katveeseen, koska "Nintendo-sukupolven" historioitsijat eivät ole vielä aloittaneet aihepiirin tutkimusta tai koska alkuaikoina konsolipelaaminen leimautui lasten harrastukseksi ja siten kenties vähemmän tärkeäksi.

(esim. Kent 2001; Loguidice & Barton 2009; Melissinos & O'Rourke 2012). Laajasti Nintendon "maailmanvalloitusta" käsitteli tuoreeltaan toimittaja David Sheff, jonka populaariteos *Game Over – How Nintendo Conquered the World* ilmestyi 1993 (Sheff 1994). Hänen teoksensa perustuu haastatteluihin ja tarkastelee Nintendon maihinnousua Yhdysvaltoihin erityisesti yrityksen liikkeenjohdon näkökulmasta. Chris Kohlerin 2004 ilmestynyt populaariteos *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* keskittyy puolestaan erityisesti japanilaisten pelien esittelyyn mutta sisältää myös pelikulttuureihin liittyvää pohdintaa sekä lyhyen katsauksen Nintendon historiaan. Nintendon varhaisempiin konsoleihin viittaavat ainoastaan lyhyesti Steven E. Jones ja George K. Thiruvathukal Platform Studies -sarjassa ilmestyneessä Nintendo Wiitä käsittelevässä teoksessaan *Codename Revolution* (2015). Nintendo Famicom/NES -konsoliin keskittyy samassa sarjassa vastikään ilmestynyt Nathan Alticen teos *I Am Error* (2015).

Suomessa digipelaaminen yleistyi vasta konsolipelaamisen ensimmäisen "kultakauden" jälkeen ja keskittyi siis kotitietokoneisiin. Tietokonepelikeskeisyys ei johtunut pelkästään siitä, että Suomi olisi ollut digipelaamisen jälkijunassa tai että konsolien maahantuonti olisi ollut vähäistä. Väitän, että kotitietokoneet olivat konsoleita helpompia hankintoja, koska ne tukivat kuluttamisen rationaalista eetosta: tietokoneilla pystyi tekemään – ainakin mainosretoriikan mukaan – paljon muutakin kuin pelaamaan pelejä, vaikka käytännössä pelaaminen oli koneiden käytön keskeinen motiivi (ks. myös Pantzar 2000a, 100–101; Saarikoski 2004). Kalliin elektroniikan hankkiminen pelkästään lasten viihdetarkoituksiin – tai ainakaan sen myöntäminen avoimesti – ei ollut tuossa vaiheessa todennäköistä. Rationaalinen kuluttaja valitsi kotitietokoneen myös siksi, että se tarjosi lupauksia tulevaisuudesta ja asettui konsoleita paremmin teknisen edistyksen kehityspolkuun (kuluttamisen moraalitaloudesta ks. esim. Thompson 1991; Silverstone ym. 1999; Pantzar 2000a; Peteri 2006; Luomanen 2010). Tilanne muuttui vasta myöhemmin.

Tietokonepelit dominoivat aina 2000-luvulle myös suomalaisia pelituotantoja käsitteleviä historiaesityksiä. Niitä ovat tehneet tutkijoiden lisäksi toimittajat ja pelialan edustajat. Painotus on johtunut siitä, että suomalaiset pelintekijät keskittyivät pitkään tietokonepeleihin ja myöhemmin myös mobiilipeleihin (esim. Kuorikoski 2013). Konsolipelaamisesta tuli digipelaamisen valtavirtaa Suomessa toden teolla vasta 1990-luvun lopulla Sony Playstationin suosion myötä ja etenkin vasta 2000-luvun alussa, jolloin maahantuojien yhteenliittymän, 1999 perustetun FIGMAN, tilastojenkin mukaan konsolipelien myynnin arvo ja myöhemmin myös kappalemäärä ohitti PC-pelien myynnin (esim. FIGMA 2.2.2006, konsolipelaamisen yleistymisestä ks. myös Saarikoski 2004,

288–289; Saarikoski 2012). Tilastokeskus on huomionnut konsolit vuodesta 2001 lähtien kotitalouksien kulutuselektronikkaa koskevissa tilastoissaan, tosin ilmeisesti se on kerännyt tietoja jo aiemmin (SVT 2006; Saarikoski 2004, 289). Tilastoluokitusten muutokset osoittavat ilmiöiden saavuttaneen institutionaalisen aseman. Kun jotain aletaan tilastoida, se on muuttunut tärkeäksi.

Merkittävää konsolipelaamista oli Suomessa kuitenkin ennen 2000-lukuakin, vaikka konsolipelaaminen ei ollutkaan yleisin digipelaamisen muoto. Esimerkiksi retropelaaminen ja pelien keräily ovat tuoneet esille joidenkin harrastajaryhmien nostalgisen suhtautumisen 1980–1990-luvun vaihteen Nintendon ja vastaavien valmistajien laitteisiin ja peleihin. Konsolien rooli harrastajien itsensä tuottamissa historiaesityksissä on siten ollut merkittävämpi, vaikka myös harrastajat ovat käsitelleet pelihistoriaa Suomessakin Commodore 64:n ja monen muun varhaisen kotimikron näkökulmasta. Harrastajien historiaesityksiä löytyy esimerkiksi verkkosivustoilta ja keskustelupalstoilta. Harrastajien rooli on tärkeä myös siksi, että he ovat laitekeräilyn lisäksi keränneet muuta pelikulttuureihin liittyvää aineistoa ja ovat esimerkiksi digitoineet pelilehtiä, kirjallisuutta ja muuta printtimateriaalia (esim. Nintendon ja Segan suomenkieliset klubilehdet).

Tässä artikkelissa tutkin 1980–1990-luvun vaihteen konsolipelaamista, jota nimitän ensimmäiseksi suomalaiseksi konsolipelaamisen buumiksi. Buumilla tarkoitan konsolipelaamisen noususuhdannetta, joka näkyi sekä peli- ja laitemyynnissä että konsoleita koskeneen keskustelun laajenemisessa erityisesti tietokonelehdissä. Artikkelin kysymyksenasettelu on avoin ja laaja. Tarkastelen konsolipelaamisen kehityskaarta ja tutkin, millaisia vaiheita buumiin liittyi, miten tietokone- ja pelilehdistö suhtautui konsolipelaamiseen ja millaista keskustelua harrastajat kävivät tietokone- ja konsolipelaamisen suhteesta 1980–1990-lukujen vaihteessa. Keskityn erityisesti Nintendon konsoleihin, peleihin ja pelikulttuureihin, koska Nintendo nousi Japanin lisäksi muualla, esimerkiksi Yhdysvalloissa, videopelaamisen symboliksi. Kuten mainittua tutkimuksessa tietynikäinen nuoriso on saatettu nimetä jopa Nintendo-sukupolveksi (ks. esim. Soloway 1991; Sheff 1994; Covi 2000; Guzdial & Soloway 2002). Nintendon lisäksi tässä artikkelissa esiin nousee erityisesti Nintendon pääkilpailija Sega.

## Teoreettinen viitekehys, aineisto ja rajaus

Teoreettisesti artikkeli kytkeytyy teknologian kulttuurisen omaksumisen sekä teknologian domestikaation eli kesyttämisen tai kotouttamisen tutkimusperinteisiin (ks. esim. Silverstone ym. 1992; Pantzar 1996; Lie & Sørensen 1996; Pantzar 2000a; Peteri 2006; Hård & Jamison 2005; Saarikoski ym. 2009). Teoreettinen viitekehys toimii artikkelissa lähinnä taustavaikuttajana, sillä tavoitteena on ilmiön ja omaksumisprosessin historiatieteellinen peruskartointu eikä teorianmuodostus. Konsolipelaamisen ensimmäinen buumi on nähtävissä uuden pelihyödykkeen juurtumisena, jossa korostuivat Mika Pantzarin (1996, erit. 125–128) esittelemän teknologian kesyyntymisteorian vaiheista hyödykkeistyminen (commodification), erityistäminen (singularization), haltuunotto (appropriation) sekä sisäistäminen (incorporation). Toisissa tutkimuksissa kesyyntymisen tai kotouttamisen vaiheita on määritelty eri tavoin, mutta kaikissa tutkimuksissa tarkastellaan prosessia, jonka kuluessa käyttäjät tekevät uutuuksista omaan elämäänsä sopivia. Käyttö muokkaa teknologiaa mutta samalla teknologia muokkaa käyttäjiään. (Ks. esim. Pantzar 1996; Lie & Sørensen 1996; Silverstone ym. 1992; Lehtonen 2003). Konsolipelaamisen omaksumista ja kotouttamista tutkittaessa on huomioitava tutkimuskohteiden niin kutsuttu kaksoisartikulaatio: konsolit ovat laitteina teknologisia objekteja mutta samalla myös mediamuotoja, joihin hankitaan vaihtelevaa sisältöä (vrt. Silverstone ym. 1992, 21). Kyse on siis yhtäältä laiteartefaktien ja teknologioiden sekä toisaalta pelisisältöjen omaksumisesta. Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin (2005) tieteen ja teknologian kulttuurisen omaksumisen mallin osa-alueista tämä artikkeli lähestyy sekä omaksumisprosessin diskursiivista ulottuvuutta (erit. lehdistökeskustelu) että käytön ulottuvuutta (pelaajakokemukset).

Konsolipelibuumissa kansainvälinen pelituotesysteemi levisi Suomeen niin, että sekä pelaajien arjessa että esimerkiksi lehdistössä konsolipelaamiselle rakennettiin oma erityinen roolinsa ja paikkansa suhteessa muuhun digitaaliseen pelaamiseen ja tietokoneiden käyttöön. Prosessin kuluessa konsolipelaamisesta tuli osa joidenkin kuluttajaryhmien arkea, mutta ensimmäisessä vaiheessa videopelaaminen herätti myös vastustusta osassa kotitietokoneiden käyttäjiä ja pelaajia. Konsolipelaaminen muutti muotoaan koko ajan.

Käytän artikkelissa kahdenlaista primäärilähteistöä: muistitietoaineistoa ja aikalaislähteitä. Muistitietoaineisto koostuu 115 kyselyvastauksesta, jotka sain 8. –11. tammikuuta 2015 kysyessäni suomalaisten pelaajien Nintendo-muistoja. Laadin kyselyn alun perin halutessani kerätä aineistoa erityisesti Nintendoa koskevaa esitelmää varten, mistä syystä kyselyaineisto ei ole

kokonaan hyödynnettävissä tähän artikkeliin (Suominen 2015). Outi Fingerroosin ja Ulla-Maija Peltosen määritelmän mukaan muistitieto ei pohjautu kirjallisiin (aikalais)lähteisiin vaan tiedonantajan muistiin, jota yleensä tutkitaan puheen transkriptiona tai tekstinä (Fingerroos & Peltonen 2006, 8–9). Muistitietotutkimuksen lähteenä käytetään useimmiten haastatteluja tai teemakirjoituksia, mutta olemme hyödyntäneet verkkokyselyjä muistitietoaineiston keruussa useita kertoja eri hankkeissa. Aineiston muodostamistapa on yksi esimerkki digitalisaation vaikutuksesta muistitietotutkimukseen (vrt. Fingerroos & Peltonen 2006, 13). Samantapaista menetelmää ovat hyödyntäneet myös muut (esim. Kilpiö 2011). Eri aineistonmuodostusmenetelmät tuottavat osin toisistaan eroavaa muistitietoa, mutta esimerkiksi verkkokysely mahdollistaa nopean aineistonkeruun ja antaa useita mahdollisuuksia muistelijoiden aktivoimiseksi, vaikka tutkija ja tutkittavat eivät olekaan suorassa henkilökohtaisessa vuorovaikutuksessa (verkkokyselyistä muistitiedon keruussa ks. Suominen ilmestyy; Aaltonen 2004; Naskali & Silvast 2014).

Tässä toteutetun verkkokyselyn vastaajajoukko ei ole tilastollisesti edustava otos, vaan aineisto muodostaa niin kutsutun harkinnanvaraisen näytteen. Vastausten perusteella ei voi siis tehdä yleistyksiä, miten konsolipelaaminen on levinnyt Suomeen ja kuinka paljon pelaajia on ollut, mutta aineisto tuo esiin konsolipelaamiseen liittyneitä ilmiöitä ja pelaamisen sekä siihen liittyneiden sosiaalisen toiminnan muotoja. (Verkkokyselyistä ja edustavuudesta ks. esim. Miettinen & Vehkalahti 2013; Suominen, ilmestyy.) Italialaisen muistitietotutkijan Alessandro Portellin mukaan suulliset lähteet – joiksi kyselyvastaukset voi tulkita – "eivät kerro meille vain, mitä ihmiset tekivät, vaan sen, mitä he halusivat tehdä, mitä he uskoivat tekevänsä ja mitä he jälkikäteen katsoivat tehneensä." Hän jatkaa, että suulliset lähteet nostavat esiin mielikuvituksen, symboliikan ja halut. (Portelli 2004, 56–58.) Kyselyaineistosta edellä mainitut seikat tulevat esille muun muassa siinä, miten vastaajat pohtivat eri pelien herättämiä tunteita, pelien ja laitteiden välisiä arvostuseroja sekä pelien ja laitteiden hankintaan liittyviä tekijöitä.

Verkossa Webropol-alustalla toteutettu ja esimerkiksi Facebookin kautta levitetty kysely koostui kolmestatoista avoimesta kysymyksestä, jotka käsittelivät Nintendon pelejä ja laitteita, niiden käyttöä ja niihin liittynyttä keskustelua (kysymysrunko liitteenä). Kysyin lisäksi vastaajien näkemyksiä konsoli- ja tietokonepelaamisen suhteista 1980–1990-luvun vaihteessa sekä esimerkiksi siitä, kokivatko he erityisenä tekijänä Nintendo-tuotteiden japanilaisuuden. Hyödynnän tässä artikkelissa vastauksia tarkemmin vain muutaman kysymyksen osalta.

Vastaajista 42 oli naisia ja 72 miehiä. Yksi ei ilmoittanut sukupuoltaan. Pääosa vastaajista oli 1980-luvulla syntyneitä, mutta mukana oli myös seitsemän 1990 syntynyttä. Valtaosa vastaajista on siis ollut noin 6–15-vuotiaita ensimmäisen konsolibuumin aikoihin. Nintendolla ja muilla pelikonsoleilla pelaaminen näyttäytyykin siis hieman nuorempien pelaamisena kuin tietokonepelaaminen. Sama asetelma toistuu myös aikalaisaineistossa, joka asemoi konsolipelaajat tyypillisesti nuoremmiksi kuin tietokonepelaajat, vaikka esittelee myös poikkeuksia.

Muistitietoaineiston rooli artikkelissa on täydentävä ja kommentoiva suhteessa aikalaisaineistoon. Outi Fingerroosin ja Riina Haanpään tekemässä muistitietotutkimuksen jaottelussa tällainen tutkimustapa on tyypillistä niin kutsutulle selittävälle muistitietotutkimukselle (Fingerroos & Haanpää 2004, 38–39). Luon artikkelin luvuissa ensin yleiskuvan aikalaisaineiston avulla ja ristivalotan sitten sitä muistitietoaineistolla. Menetelmällisesti käsittelytapaa voisi kutsua täten myös aineistotriangulaatioksi (ks. esim. Turtiainen 2012, 41–45) tai yhtä hyvin sitä voisi kutsua historiallis-kvalitatiiviseksi tutkimustavaksi, jossa erilaisia lähteitä vertailemalla pyritään hahmottamaan menneisyyden tapahtumakulkuja. Aineistoa ei siis ole käsitelty mekaanisesti esimerkiksi sisällönanalyttisin tai diskurssianalyttisin menetelmin.

Artikkelin aikalaisaineisto koostuu kotitietokone- ja pelilehdistä. Pantzar (1996, 125; 2000, 41) ja tämän artikkelin kirjoittaja (Suominen 2003) ovat korostaneet tiedotusvälineiden, muun muassa lehdistön roolia teknisten uutuuksien esittelyssä ja niitä koskevien tarpeiden luomisessa. Tarpeiden luominen voi johtaa siihen, että käyttäjät ja kuluttajat ottavat uutuuudet haltuunsa ja alkavat merkityksellistää ja kotouttaa uutuuksia (Silverstone ym. 1992, 21). Turo-Kimmo Lehtonen on kirjoittanut teknologian kotouttamisesta kokeiden tai kokeilujen sarjana (set of trials), joka alkaa tarpeen syntymisenä. Tarpeen syntyminen on hänen mukaansa hallitsematon tapahtumakulku, jossa uutuuksia koskevat tiedot, viettelevät kuvastot ja konkreettiset käyttäjäkokemukset yhdistyvät toisiinsa. (Lehtonen 2003, 371.) Kulutustutkija Mika Pantzar näkee tarpeen

keksimisen ja luomisen vasta tuotteen keksimistä seuraavana vaiheena, jolloin huomio alkaa kiinnittyä arkisempiin hyötyihin. Kolmannessa muokkautumisen vaiheessa "tuote ja kuluttaja muodostavat kiinteähkön toiminnallisen kokonaisuuden, jossa voi olla vaikea sanoa kumpi on määräävämpi." (Pantzar 2000a, 21.) Sosiologi Graeme Kirkpatrick on Pierre Bourdieun teorioita soveltaen kirjoittanut erityisesti tietokone- ja videopelilehdistä ja todennut, että lehtien historiaa tutkimalla on mahdollista muun muassa havaita, miten tietokoneharrastamista ja pelaamista suhteutettiin yleisempiin kulttuurisiin ilmiöihin ja miten toisaalta pelaamista alettiin erottaa muusta digitaalisten laitteiden käytöstä luomalla erityisiä makuyhteisöjä ja harrastajien jakamia kielenkäytön muotoja (Kirkpatrick 2015, 31).

Aikakauslehtilähteistä keskityn erityisesti kotimikrolehti *MikroBittiin*, joka ilmestyi 11 kertaa vuodessa ja pyrki kotimikroaiheiden lisäksi ottamaan huomioon konsolipelaajat. *MikroBitti* oli suomalaisista tietotekniikan harrastuslehdistä laajalevikkisin ja myös laaja-alaisin. Tarkasteltavana ajanjaksona lehden levikki vaihteli 33 000 ja 42 000 kappaleen välillä (Suominen 2010). Konsolipelaamisen nousu näkyi *MikroBitin* mainonnassa, arvioissa, erikoisliitteissä, konsolipalstoilla, uutisissa, lukijakyselyissä sekä lukijakirjeissä. Itse *MikroBitin* numeroiden lisäksi hyödynnän lukijapalautetta koskevia muistiota, tutkielmaraportteja sekä muuta arkistoaineistoa, koska ne selittävät lehden toimituspoliittisia linjauksia ja lehdessä käytyä keskustelua. Tätä arkistoaineistoa ei ole aiemmin juuri käytetty tutkimuksessa. Olen lukenut paperilehtien vuosikertojen numerot kokonaisuudessaan läpi vuosilta 1987–1994 ja poiminut niistä ensin kaikki konsolipelaamiseen liittyvät jutut sekä rajannut sen jälkeen lähempään tarkasteluun tutkimuskysymysteni kannalta relevantit artikkelit ja muut konsoleita koskevat maininnat.

Käytän jonkin verran myös Suomessa 1990–1994 ilmestynyttä *Nintendo*-lehteä, joka sisälsi niukasti varsinaista kotimaista journalistista ainesta. *Nintendo*-lehden yhteydessä ilmestyi välillä Nintendon kerholiite *Power Player*, ja *Nintendo*-lehden lakkauttamisen jälkeen omana julkaisunaan jatkoi *Super Power*, joka oli melkein samanniminen kuin esimerkiksi Yhdysvaltojen suosittu *Nintendo*-lehti, *Nintendo Power* (Consalvo 2007; Donovan 2010; Sheff 1994). *Nintendo*- ja *Super Power* -lehtien sisältö oli pitkälti yhteneväinen muiden maiden *Nintendo*-lehtien kanssa ja esimerkiksi *Nintendo*-lehden tapauksessa koostui lähes kokonaan *Nintendo*-aiheisista sarjakuvista, pelivinkeistä ja läpipeluuohjeista sekä mainoksista. Lehdessä oli myös pelaajien esittelyjä ja kirjeenvaihtopalsta. Yhtenäisyys johtui Nintendon keskusjohtoisesta toimintatavasta ja bisnesmallista.<sup>2</sup> Huomioin myös Nintendon pääkilpailijan

2 Mia Consalvo (2007, 29–30) toteaa, että Nintendo tietoisesti aktivoi lukijoitaan osallistu-

Segan klubilehdet, joita löytyy jonkin verran skannattuna verkosta (ks. <http://www.neosaturn.com/sonicsite/segaklubilehdet.html>). Myös Nintendon lehtiä ja muuta aineistoa harrastajat ovat digitoineet (<http://www.nesretro.com/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl?num=1400091525>). Suomalaista pelien erikoislehteä *Pelit*-lehteä käytän lähteenä niukasti, koska se aloitti ilmestymisensä vasta 1992 ja keskittyi tietokonepeleihin, vaikka konsolit näkyivät ajoittain muun muassa lehdessä julkaistuissa mainoksissa, peliuutisissa ja joissakin lukijakirjeissä.

Yli puolet tekemäni kyselyn vastaajista viittasi lehtien olleen suoraan tai välillisesti tärkeitä pelejä ja pelilaitteita koskevan informaation lähteitä. Vastaajat eivät kuitenkaan juuri analysoineet tarkemmin, mikä merkitys lehdillä oli pelikulttuurisessa tiedonmuodostuksessa, mutta he totesivat, että lehdistä saatiin tietoa erityisesti uutuuksista sekä pelivinkkejä.

Artikkelin aikarajaus kattaa vuodet 1988–1994. Aloitan tarkastelun Nintendon NES-konsolin (Nintendo Entertainment System)<sup>3</sup> sekä Sega Master Systemin tulosta Suomeen. Artikkelissa sivuan myös Nintendon käsikonsoleita (Gameboy) ja elektroniikkapelejä sekä seuraavaa, vuonna 1990 Japanissa ja vuonna 1992 Euroopassa julkaistua SNES-konsolia ja Segan Megadrivea. Pääpaino on laitteiden ja pelien sijasta niitä koskevassa julkisessa keskustelussa ja käyttötavoissa. Artikkelin aikarajauksen päätepisteen olen valinnut Nintendon maahantuojaan Funenten konkurssin (1993) ja *Nintendo*-lehden lopettamisen (1994) perusteella. Rajaukseen vaikuttaa myös se, että Sonyn Playstation-konsoli julkaistiin Japanissa joulukuussa 1994 sekä Yhdysvalloissa ja Euroopassa syyskuussa 1995. 1990-luvun alun talouslama ja siihen liittynyt Suomen silloisen valuutan, markan, arvon heikkeneminen vaikuttivat kulutuselektroniikka- ja pelimarkkinoihin. Loppupään rajaus on siinä mielessä keinotekoinen, että varhaisvaiheessa konsolien maahantuojat vaihtuivat usein (myös esim. Segan maahantuoja), uusia konsoleita käsitteleviä lehtiä perustettiin ja vaikka laite- ja pelimyynti välillä väheni, pelaajat jatkoivat pelaamista aiemmin hankkimillaan laitteilla. Samaten esimerkiksi *MikroBitti*-lehti jatkoi konsoliaiheisten juttujen julkaisua, eikä myöskään *Pelit*-lehden toimituspolitiikassa tapahtunut konsolien osalta muutoksia vielä 1990-luvun puolivälissä.

maan esimerkiksi pelejä koskevien arvoitusten ratkaisemiseen ja vinkkien antamiseen toisille.

3 NES oli esitelty Japanissa 1983 hieman erinäköisenä nimellä Nintendo Famicom. Nintendon seuraava konsoli oli Japanissa nimetty Super-Famicomiksi ja muualla SNESiksi (Super NES).



Kuva 1. Nintendo NES-konsoli Verkkokauppa.comin Tietokone- ja pelikonsolimuseossa. Kuva Jaakko Suominen 25.1.2015.

Artikkelin jatko jakaantuu kolmeen pääosaan, joista ensimmäisessä tarkastelen konsolien tuloa ja vastaanottoa Suomessa, toisessa konsoli- ja tietokonepelaamisen suhdetta sekä kolmannessa konsolibuumin hiipumista.

## Uudet konsolit rantautuvat Suomeen

Suomalainen tekniikan alan lehdistö huomioi tv-pelit, elektroniikkapelit ja pelikonsolit jo 1970-luvulla ja 1980-luvun alussa. Silloin tv- ja videopelit tulivat esiin erityisesti television jatkeina, uutena ja aktivoivana sähköisen viihteen muotona. Aihepiiriä koskevia uutisia ja arvioita julkaisi muun muassa tekniikan laajalevikkinen populaarilehti *Tekniikan Maailma*.<sup>4</sup> Myös kotitietokoneharrastajien *MikroBitti*-lehden ensimmäisessä numerossa oli vertailu muutamasta Suomen markkinoilla olleesta pelikonsolista, jotka kuitenkin näyttäytyivät väistyvänä elektronisen viihteen muotona. Niiden tilalle oli tulossa monikäyttöisempiä kotitietokoneita. (*MB* 1/1984, 20–21.)<sup>5</sup>

Laajempaan käyttöön ja julkisuuteen konsolit alkoivat tulla Suomessa vasta 1980-luvun lopulla. Sitä ennen niille ei ollut juuri kysyntää, ja uusi kiinnostus liittyi erityisesti eurooppalaisten ja yhdysvaltalaisien pelikonsolien sijasta muuallakin menestyneisiin japanilaisiin pelikonsoleihin, erityisesti Nintendo Entertainment Systemiin sekä Sega Master Systemiin. *MikroBitti*-lehti seurasi konsolien "toista tulemista" (*MB* 1/1988, 4) tai "uutta tulemista" (*MB* 3/1988, 34–37) ensin uutispalstoilla ja sitten laajempien esittelyjen kautta. Lehdessä muun muassa kerrottiin, että Nintendolle etsittiin suomalaista maahantuoja (MB 12/1987, 5), joka sitten vuoden 1988 alussa oli löytynyt. (*MB* 1/1988, 5).<sup>6</sup> Ensimmäisessä laajemmassa jutussa lehti selitti konsolipelaamisen nousua halvemmilla hinnoilla ja viihde-elektroniikan kotikulutuksen kasvulla: "Laitteita valittaessa ei olla enää samassa määrin joko-tai -tilanteessa, vaan yhä useammin on mahdollista hankkia sekä-että." (*MB* 3/1988, 37.) Konsolien uusi tuleminen yhdistyy täten sekä taloudelliseen nousukauteen että uudelleen kuluttamisen eetokseen, joka antoi lisätilaa viihde-elektroniikan hankkimiselle.



Kuva 2. Sega Master System -konsoli Verkkokauppa.comin Tietokone- ja pelikonsolimuseossa. Kuva Jaakko Suominen 25.1.2015.

4 1980-luvun pelejä koskevista uutisista ks. *TM* 1980/08, 169 (Hannu Laine: Pikakoe: Videopeli Atri[!] -- television jatke); *TM* 1980/14, 136 (Pikakoe: Mattel-pelit); *TM* 1982/18, 136 (Hannu Laine: Pikakoe: Elektronista ajankulua: Laskuvarjo, Snoopy, Tulipalo ja Kilpikonnasilta).

5 Lehti esitteli seuraavat konsolit: Hanimex HMG 2650, Philips Videopac G 7000, Mattel Intellivision, Atari 2600, Intervision 2001 ja CBS-Colecovision.

6 Nintendon laitteita ja pelejä toi maahan ensin Oy Care Trade Kauniaisista ja Segaa Sanura Suomi.

# PELKKÄÄ PELAAMISTA



## VIDEOPELIENTEN UUSI TUULEMINEN

MARKKU YLÖNEN

●● Kolikkoautomaateilla on kotoinen vastine videopeleissä, joiden oletettiin jääneen tietokoneiden vallattua pelimiesten pöydät. Uuden sukupolven videopelit yrittävät nyt vallata takaisin asemia, jotka niiden edeltäjillä oli. Esittelemme kaksi pelkästään pelikäyttöön tarkoitettua vaihtoehtoa ja vertaamme niiden antamaa pelinautintoa mikrotietokoneen mahdollisuuksiin.

Kaikki kuppilassa käyneet ja baarissa palloilleet tuntevat kolikkokoneet eli Arcade-Automaatit, jotka antavat pelata pelejä maksua vastaan. Koneissa on televisiomainen näyttöruutu ja jokunen nappula tai ilotikku hoitamassa peliohjaimen virkaa. Ensimmäiset tämän tyyppiset koneet ilmestyivät yleisötiloihin jo 15 vuotta sitten.

Siirryttäessä 1980-luvulle kolikkoautomaattien kotiversiot yleistyivät ympäri maailmaa. Video- ja TV-peleinä tunnettujen pelikoneiden elinkaari jäi kuitenkin suhteellisen lyhyeksi mikrotietokoneiden syrjäyttyessä ne kodeista. Yhdysvallat ja Japani jäivät videopelien viimeisiksi linnoituksiksi lajin kuollessa sukupolventon muun muassa Suomessa.

Viime vuosina on idän elektroniikkajätti Japani antanut merkkejä videopelien uudesta

tulemisesta. Vuonna 1987 aloittivat Nintendo ja Sega videopelien vyörytyksen Aasian ulkopuolelle Yhdysvaltoihin ja Eurooppaan. Pohjoismaatkaan eivät ole säästyneet tältä invaasiolta ja Suomi sai laitteille maahantuojat viime vuoden lopulla. Olemme tutustuneet pitkään ja hartaasti näihin Nintendoon ja Segaan pelikoneisiin. Kerromme seuraavassa yksityiskohtaisesti koneiden ominaisuuksista ja annamme oman arviomme niiden mahdollisuuksista menestyä kotisilla markkinoillamme.

### Käyttöohjeet

Uuden laitteen käyttöönottoa helpottaa usein käyttöohjeisiin tutustuminen. Molempien pelikoneiden mukana toimitetaan astialliset oppaat laitteiden liittämistä TV-vastaanottimeen ja

koneiden oikeaoppisesta käytöstä. Segan ohjeisiin tutustuminen edellyttää vähintään keskinkertaisista englannin kielen hallintaa. Nintendoon vihkoseen on kielitaidottomankin helppo turvautua, sillä ohjeet on käännetty myös suomen kielelle. Ohjeet on laadittu niin selväkielisiksi, että lukutaitoinen saa ikään katso-matta riittävästi selvitystä koneen ja pelien toiminnosta.

### Näyttönä televisio

Itse pelikonsoli on suhteellisen pienikokoinen laatikko, joka yhdistetään erillisellä muuntajalla verkkovirtaan. Segan konsoli vie enemmän pöytätilaa, mutta se on Nintendoa matalampi. Molemmissa on kaksi peliohjainliitäntää sekä TV- ja videoulostuslot. Jälkimmäinen on Nintendoon sa RCA-tyyppinen, kun taas Se-

BITTI 3/88



Konsolien peliohjaimet ovat kooltaan noin 12x5x1,5 cm. Kaksin käsin pideltävien ohjaimien vasemmassa laidassa on suuntaohjain. Näppäimillä saadaan pelihahmot esimerkiksi hyppäämään ja heittä-mään esineitä.

ga turvautuu DIN-liitäntään.

Kummatkin konsolit yhdistetään televisioon koneiden mukana toimitettavilla johdoilla, jotka on varustettu liitäntärasioilla. Segan rasiassa on kytkin, jolla valitaan joko antenni- tai pelikonsolisignaali aina tarpeen mukaan. Nintendoon rasiassa ei kytkintä ole, vaan ei-pä tuota tarvitaan. Signaalilähteen valinta tapahtuu yksinkertaisesti televisio-kanavavalitsimesta ja näin vältytään segamaiselta kurotte-lulta vastaanottimen taakse.

### Hallintalaitteet

Segan virtakytkin on sijoitettu etupaneeliin ja koneen päältä löytyvät vielä pause- ja reset-näppäimet. Viimeainittujen sijoittelu ei ole erityisen onnistunut, koska kone tulee aina silloin tällöin resetoitua vaikka tarkoituksena on ollut taukonäppäimen painaminen.

Nintendoon virta- ja reset-kytkimet löytyvät etupaneelista. Taukotoimintoon siirrytään painamalla peliohjaimen pause-näppäintä. Tästä on etua virhe-näppäilyä välttämisen lisäksi myös sikäli, että pelaajan ei tarvitse raahautua konsolille lepotaukoa halutessaan.

Segassa on kaksi aukkoa pelimoduuleille. Laitteen päälle voidaan työntää pystyasentoon kasettimainen pelitalenne ja etupaneelissa olevaa aukkoa voi käyttää kortin muotoisten pelien koneelle syöttämiseen. Nintendoon on mahdollista käyttää vain kasettimoduulia, joka asetetaan etupaneeliin luokun taakse piiloon. Konsolin päälle jää ta-

BITTI 3/88

sainen alusta, jossa voi pitää esimerkiksi pelimoduuleja tai ohjaimia.

### Peliohjaimet

Laitteiden mukana tulee kaksi peliohjainta. Ne poikkeavat ulkoiselta melkoisesti tavanomaisista ilotikuista, mutta ovat varsin näppärätoimisia. Pieniä, LCD-näytöllä varustettuja taskupelipelejä pelanneille ohjaimet ovat tuttuja. Ne muistuttavat muodoltaan kotielektronikan kauko-ohjaimia, mutta niitä pidellään kaksin käsin poikittain. Vasemmalla puolella on suuntaohjain ja oikealle kädelle jää toiminto-näppäimien käyttö.

Segan peliohjaimen suuntaohjain tuntee kahdeksan ilmaansuuntaa ja sen keskelle voidaan ruuvata lisävarusteena hankittava mini-ilotikku. Ohjaimessa on lisäksi kaksi näppäintä, joita voidaan käyttää esimerkiksi hyppelelyyn ja ampumiseen. Ohjaimet liitetään konsoliin mikrotietokoneista tutuilla Atari-tyyppisillä liittimillä.

Nintendoon suuntaohjain on ristin muotoinen ja tuntee vain neljä ilmaansuuntaa. Peliohjaimessa on Segan tavoin kaksi monitoiminäppäintä sekä lisäksi omat napit pelivalikon ja taukotoiminnon käyttöön.

Peliohjaimet saattavat tuntua aluksi hankalilta käyttää, jos on tottunut mikrojen ilotikkuihin. Pienen harjoittelun jälkeen voi kuitenkin todeta ohjainten soveltuvan erinomaisesti useimpien tarjolla olevien pelien hallintaan. Joystickiä käytettäessä rasiittuu lähinnä ranne. Pelikonso-



Nintendon Super Mario Bros.

lien ohjaimet asettavat puolestaan peukalot kovalle koetukselle.

Sopeutumattomille on suuressa maailmassa tarjolla myös perinteisen ilotikun näköisiä peliohjaimia ja muun muassa Speed King on saatavissa sekä Segaan että Nintendoon.

Osumatarkkuudessaakaan ei ole moitteita sija. Pistoolia hyödyntäviä pelejä ei ollut kokeiltavana kuin yksi ja ankkujen ynnä savi-kiekkojen räiskimiseen kyllästyy varsin pian. Pistoolin erinomaisen toteutus antaisi aiheita ampumapelivalikoiman kasvattamiseen.

Segan valopistooli noudattaa muotoilussaan konsolin suunta- viivoja ollen kilpailijaansa huominnon käteen käyvä. Kokeiltavana olleet ampumaseet osoittautuivat sinä määrin epätar-koiksi, että kohteeseen osuminen oli vaikeata. Pistoolin kera pelattavia pelejä oli useita, mutta edellä mainitusta syystä niihin kohdistuva mielenkiinto oli laimeahkoa.

### Valopistoolia muun muassa

Molempiin pelikoneisiin saa lisävarusteena valopistoolin, jolla voi räiskä johdon päästä kuva-ruudulla olevia kohteita. Nintendoon käsiasie on paremmin muotoiltu ja istuu mukavasti käteen.

## Haluatko oppia ohjelmoimaan pelejä?



HUVIA JA HYÖTYÄ COMMODORE 64 on kirja, joka kertoo pelien rakentamisen perustekniikan.

## Kiinnostaako konekieli?

BASICISTA KONEKIELEEN on konekieliopas 6502-prosessorille. Kirja perhe-dyttää Commodore 64:n, Vic-20:n, Applen ja Atarin omistajat konekielen mielenkiintoiseen maailmaan.



Tilaa sivulla 77 olevalla palvelukortilla tai hae suoraan kirjakauppialtasi.

35

Kuva 3. Videopelien uusi tuleminen MikroBitti-lehden jutussa 3/1988, 34-37.

James Newman ja muut pelikulttuurin tutkijat ovat huomauttaneet, että tietokone- ja pelilehtiä leimaa "pian tulevan lumo" (lure of imminent). Lehdet täyttyvät uutuuksien, ennakkoversioiden, parempien mallien ja sovellusten jatkuvasta virrasta. (Newman 2012, 60; Therrien & Picard 2015, 2.) Sama lumo näkyy myös suomalaisessa lehdistössä, mutta konsolien toisen tulemisen tapauksen kohdalla ei ollut yhtä selvää, mikä oikein oli uutta. Uutta ei ollut niinkään teknologia vaan tapa paketoita peliviihdettä osittain uudelle yleisölle. Pantzarin (2000, 21) ja muiden tutkijoiden teknologian kotouttamisen mallien mukaan tulkittuna 1980-luvun lopun lehtikirjoitukset ovat esimerkkejä pelikonsoleita ja konsolipelaamista koskevan tarpeen luomisesta kuluttajille.

Konsolien toinen tuleminen oli alkanut Japanissa ja levinnyt erityisesti Pohjois-Amerikkaan. Nintendo oli tuonut 1983 Japanissa esittelemänsä ja suosiota saavuttaneen Famicom-konsolinsa Yhdysvaltojen markkinoille Nintendo Entertainment System (NES) -nimellä hieman muokattuna joulukuksi 1985. Videopelihistorioitsija Tristan Donovanin (2010) mukaan Nintendo eteni Yhdysvaltojen markkinoilla varovaisesti mutta päättäväisesti. Se kokeili konsolin suosiota ensin suurissa kaupungeissa aloittaen kaikkein vaativimmaksi markkina-alueeksi koetusta New Yorkista. NES-konsoli saavutti suosiota nimenomaan siellä joulumyynnissä 1985, mutta Donovanin mukaan vasta 1986 "supernova" räjähti *Super Mario Bros.* -pelin menestyksen myötä. Vuonna 1987 tavoiteltiin jo samaa huumaa kuin aiemman konsolihuman huippukohtana 1983, ja NES:stä tuli Yhdysvaltojen "kuumin lelu" (hottest toy) jouluna 1987, jolloin ilman Nintendoa jääneet vanhemmat kävivät myyntipisteissä epätoivoisiksi ja aggressiivisiksi joulun ja lahjojen jaon lähestyessä. Vaikka Nintendo rajoitti laitteiden ja pelien jakelua, konsolista tuli joulun myyntihitti. (Donovan 2010, 166–168. Ks. myös Sheff 1994, 158–172.)

Donovanin mukaan vuonna 1989 Nintendon osuus kaikista Yhdysvalloista myydyistä leluista oli peräti 23 prosenttia, ja yhtiö teki voittonsa konsolien ja pelien lisäksi lisensoimalla tuotemerkkiään ja hahmojaan mitä erilaisimpiin tuoteryhmiin. David Sheffin (1994, 172) mukaan vuonna 1988 Yhdysvalloissa myytiin 7 miljoonaa NES-konsolia ja 33 miljoonaa pelimoduulia. Vuoteen 1990 mennessä NES-konsoleita oli jo kolmasosassa yhdysvaltalaisia kotitalouksia laitteiden kokonaismäärän noustessa yli 30 miljoonaan. Yhtiö valvoi tarkkaan tuotteiden laatua ja sisältöä sekä jakelumääriä (esim. Sheff 1994, 214). Sheff toteaa, että Nintendo ei halunnut toistaa Atarin 1980-luvun alussa tekemiä virheitä, sillä Atari oli päästänyt myyntiin liikaa huonolaatuisia pelejä. Alkuvaiheessa Yhdysvalloissa Nintendo pyrki erottautumaan Atarista muun muassa terminologialla: laite ei ollut videopeli vaan "viihdejärjestelmä", jonka keskus ei ollut konsoli vaan "hallintadekki", johon ladattiin pelimoduulien sijasta

pelipaketteja (Sheff 1994, 167). Kaikki pelinkehittäjät ja jälleenmyyjät eivät olleet tyytyväisiä tiukkaan valvontaan (Sheff 1994, 194–196). Tyytymättömyys vaikutti 1990-luvun puolivälissä videopelimarkkinoiden muutoksiin antaen tilaisuuden uusille laitevalmistajille.

Nintendon pääkohderyhmänä olivat lapset, mikä näkyy esimerkiksi laitteen luokittelussa leluksi. Sheff (1994, 159–160) tosin toteaa Nintendon pyrkineen aluksi Yhdysvalloissa markkinoimaan tuotettaan lelun sijasta hienostuneena elektronisena laitteena. Videopelikonsolien "leluttaminen" vaikutti myös laitteiden ja pelien vastaanottoon Suomessa. Se erotti myös konsolit kotitietokoneista.

Tristan Donovan vertaa Nintendon sisältöjen valvontaa Yhdysvaltojen elokuvasektin vaikutteeseen Haysin koodiin sekä sarjakuvaisältöjä rajoittaneeseen The Comics Codeen. Sisältökontrollin takana ei Donovanin mukaan ollut alkuvaiheessa niinkään poliittinen paine tai julkinen keskustelu, vaan pikemminkin yhtiön oma odotus siitä, että ongelmia saattaisi muuten tulla tulevaisuudessa. (Donovan 2010, 165–171.) David Sheff puolestaan viittaa Nintendon markkinointijohtajaan Bill Whiteen, joka huomasi yhdysvaltalaisen lehdistön suhtautuvan erityisen kriittisesti japanilaiseen yritykseen. Nintendon piti olla puolustuskannalla monessa asiassa ilman, että yhtiö näytti olevan puolustuskannalla. Samanlaista Japani-epäluuloa ei ole havaittavissa suomalaisessa lehdistökeskustelussa. Pikemminkin Japani edusti uuden teknologian eksoottista ihmemaata, jonka tuotteita ihailtiin. Esimerkiksi *MikroBitti*-lehti julkaisi Yhdysvaltoja käsitelleen Jenkkilä-palstansa ohella ajoittain Japanin elektroniikan, pelien ja muun populaarikulttuurin uutuuksia seurannutta Japani-palstaa. Nintendo-kyselyvastausteni perusteella tosin vastaajille laitteiden ja pelien japanilaisuus ei yleensä merkinnyt juuri mitään, eikä sitä ollut edes varhaisvaiheessa tiedostettu.

Tristan Donovanin mukaan Nintendo toi NESin Eurooppaan 1986, mutta siinä vaiheessa jakelu oli satunnaista ja kärsi siitä, että yhtiöllä ei ollut omaa toimipistettä Euroopassa. *MikroBitti* (12/1987) tietojen mukaan Nintendo edusti Euroopassa lelu-yhtiö Mattel, joka oli itsekin ollut aiemmin mukana konsolipelibisneksessä. Käytännössä NES-konsoleita alkoi tulla useisiin Euroopan maihin siis vasta vuoden 1987 aikana, mutta Euroopassa Nintendo kohtasi enemmän kilpailua. Nintendo joutui kilpailemaan rajummin tietokonepelaamisen kanssa ja konsolipuolella Segan takia, joka ei esimerkiksi valvonut yhtä tiukasti tuotteitaan ja pyrki aktiivisemmin yhteistyöhön eurooppalaisen peliteollisuuden kanssa. (Donovan 2010, 173–177.)<sup>7</sup> Nintendo-

<sup>7</sup> Nintendo perusti oman Euroopan tytäryhtiönsä kesällä 1990, ja yhtiön pääkonttori on



tutkija Florent Gorgesin mukaan esimerkiksi Ranskassa Nintendon NESiä alkoi tuoda maahan syksyllä 1987 aiemmin muulla alalla toiminut ASD-niminen yritys, jonka toimitusjohtaja oli huomannut laitteen menestyksen Yhdysvalloissa. ASD meni konkurssiin maaliskuussa 1988, jonka jälkeen maahantuojana toimi peliyritys Bandai France. Sega oli saanut Ranskassa etulyöntiaseman, koska Master System -konsolin maahantuonti oli alkanut neljä kuukautta ennen NESin maahantuontia. Nintendo ohitti kuitenkin Segan suosiossa ja vuosina 1988–1993 NES-konsoleita myytiin Ranskassa 1,8 miljoonaa. Segan Master System ylsi vajaaseen miljoonaan. Keskeisiä menestystekijöitä niin Ranskassa kuin muuallakin olivat Nintendon käyttäjien klubi ilmaisine tiedotuslehtineen sekä laitetuki- ja pelivinkkipuhelinpalvelut. (Gorges 2015.)

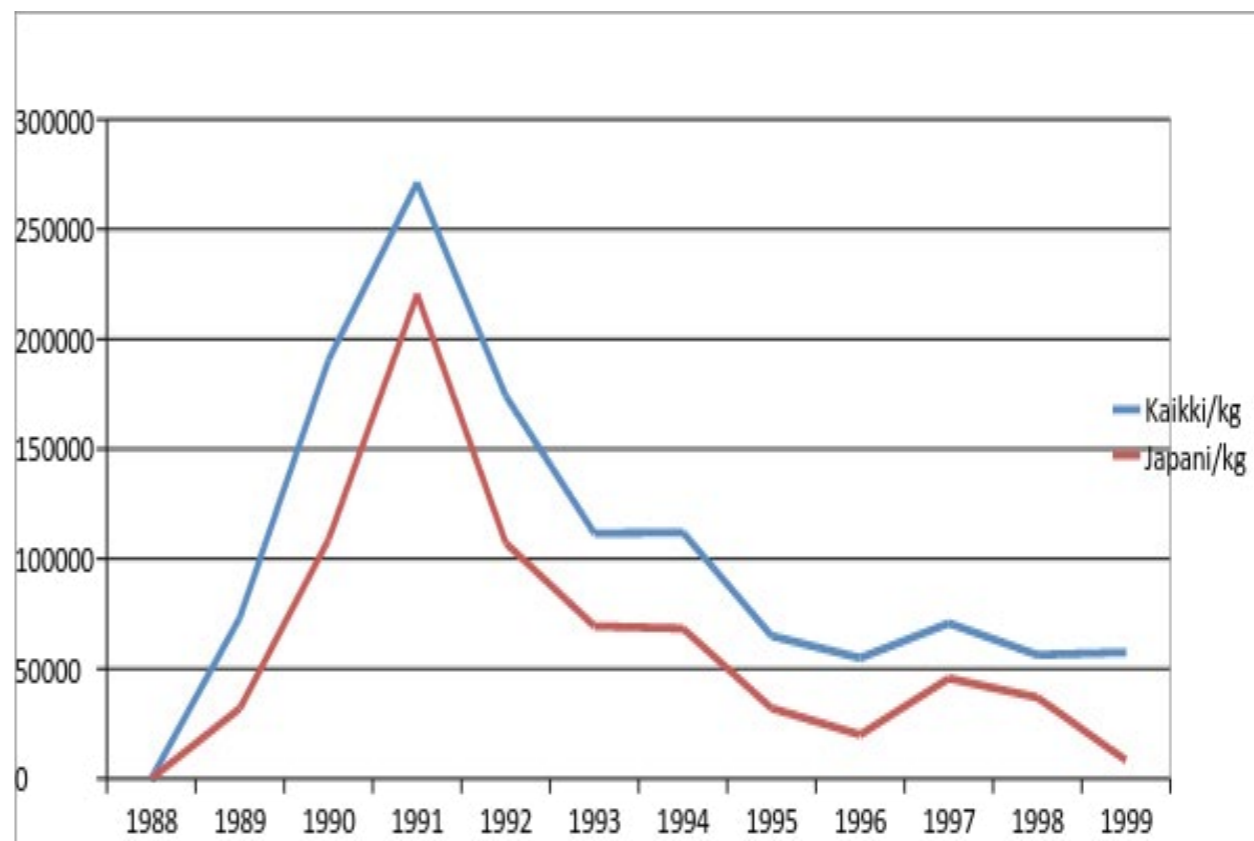
Konsolien noussut suosio on nähtävissä myös Suomen tullitilastoissa. Tulliluokituksissa oli vuonna 1988 ensimmäistä kertaa kategoria, joka jaotteli konsolit ja niiden pelit omaksi kokonaisuudekseen, mutta ei erotellut niitä toisistaan. Tulli tilastoi siitä eteenpäin "videopelit, jollaisia käytetään televisiovastaanottimen kanssa" (Kaarna 11.3.2015), kun aiemmin konsolit ja niiden pelit olivat luokiteltu seurapelien yleisempään kategoriaan. Suurin osa laitteista ja peleistä tuotiin Suomeen 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alkupuolella Japanista. 1990-luvun loppupuolelta muiden lähtömaiden, kuten Kiinan, osuus nousi. Tullitilastot eivät paljasta kuitenkaan laitteiden tai pelien kappalemääriä, vaan niissä on laskettu maahantuonnin arvo sekä tuotteiden paino. Kappalemääriä koskevat arviot ovat yksittäisten lehtitietojen ja maahantuojien tiedotteiden varassa. *MikroBitin* uutisen mukaan esimerkiksi Nintendon konsoleita oli vuodenvaihteeseen 1991–1992 mennessä myyty 100 000 kappaletta, jolloin viidellä prosentilla Suomen kotitalouksista oli Nintendo (MB 2/1992, 8)<sup>8</sup>. Tieto perustui luultavasti maahantuojan ilmoitukseen. Suhteellinen osuus oli pienempi kuin esimerkiksi Ruotsissa – Japanista tai Yhdysvalloista puhumattakaan, mutta myyntimäärät olivat merkittäviä verrattaessa kotitietokoneiden myyntimääriin. Lehtitietojen perusteella voi arvioida, että tunnettua Commodore 64-tietokonetta oli Suomessa 1980–1990-lukujen vaihteessa noin 150 000 tai korkeintaan 200 000 kappaletta. (Saarikoski 2004, 103–105; Saarikoski & Suominen 2009.) Commodoreen keskittyneen *C=lehden* jutun mukaan Commodore-merkkisiä koneita oli 1991 Suomessa yhteensä 245 000 kappaletta (C 2/1991, 33)<sup>9</sup>. Maahantuojan tiedon mukaan Commodore

Saksassa Frankfurtin lähellä.

8 Jutusta ei käy suoraan ilmi, viittaako luku Nintendo Entertainment System -konsoliin vai ovatko luvussa mukana myös Gameboy-käsi-konsolin myyntimäärät.

9 Mukana luvuissa ovat siis ainakin Commodore 64, 128, Amiga 500, 1000 ja 2000 sekä mahdollisesti Commodore VIC-20 ja Commodore 16.

Amigan kaikkia malleja oli myyty maassamme vuoteen 1991 mennessä yhteensä 110 000–120 000 (*Pelit* 8/1993, 64–65). Nintendon NES-konsolia voi täten myyntimääriltään pitää täällä yhtä merkittävänä kuin Commodore Amiga 500 -tietokonetta.



Kuvio 1. Suomeen tuotujen videopelien ja pelikonsolien määrä tullitilastojen mukaan 1988–1999. Lähde: Suomen Tulli.

*MikroBitissä* konsoliasiaa piti yllä erityisesti lehden toimituspäällikkö ja myöhempi päätoimittaja Markku Alanen. Hän spekuloi *MikroBitin* joulunumerossa 12/1988, valtaisivatko "videopelit pelimiesten pöydät" ja kertoi pelanneensa yökaudet Nintendon *Legend of Zeldaa* yhdessä lehden graafikon ja pilapiirtäjän Harri Vaalion eli Wallun kanssa. Nintendon NES-konsolin suosio perustuikin nimenomaan vahvasti muutamaan kärkituotteeseen, joita *Legend of Zeldan* lisäksi oli *Super Mario Bros*. Alanen totesi, että *MikroBitti* tulisi lisäämään konsolipelien käsittelyä lehdessä. Alanen ja muut toimittajat olivat tietoteknisiä mielipidejohtajia ja haltuunottajia (intellectual appropriation, Hård & Jamison 1998), joka tuottivat pelikonsoliuutuuksille kuluttajatarvetta pohtimalla konsolipelien roolia tietotekniikan ja viihde-elektroniikan käytössä. Tässä he ennakoivat kansainvälisten trendien rantautumista Suomeen.

Nintendon maailmanlaajuinen suosio huomattiin Suomessa laajemminkin. Aggressiivisemmin Nintendon laitteita alettiin markkinoida siinä vaiheessa, kun Nintendon maahantuojaaksi 1989 vaihtui elokuva- ja tv-tuottaja Markus Selinin ja kumppanien omistama Funente, mikä korosti konsolipelaamisen yhteyttä populaarikulttuuriin ja viihdeteollisuuteen.<sup>10</sup> Funente lanseerasi markkinointiin esimerkiksi Nintendo-bussin, joka kiersi ympäri maata ja jossa pystyi tutustumaan Nintendon tuotteisiin (*MB* 11/1989, 7. Ks. myös *Nintendo*-lehdet). Nintendoa koskeneen kyselyni yksittäiset vastaajat mainitsivat Nintendo-bussin: "Muistan myös vahvasti kotikaupungissa käväisseen ja Suomea ehkäpä vuonna 1990 kiertäneen Nintendo-bussin, jossa oli valtava määrä pelejä ikäisilleni ja muillekin pelattaviksi." (29m1979)<sup>11</sup> Tervakosken Puuhamaahan avattiin puolestaan 1990 Nintendo-maailma (ks. esim. *Nintendo*-klubilehti 2/1990, 2), joten sitäkin kautta uudet pelaajat tutustuivat konsoleihin.



Kuva 4. Nintendo-bussia esiteltiin MikroBitin uutispaikalla 11/1989, 7.

10 Selinin viihdebisneksiin kuului myös muun muassa Keravalle 1990-luvun alussa nousut sisähuvi puisto Planet Fun Fun.

11 Funente järjesti myös vuodesta 1991 lähtien Nintendon SM-kisoja, joissa finaaliin pääsi muun muassa myöhemmin Extreme Duudsonit -ryhmästä tunnettu Jarno Laasala. Suuri osa loppukilpailijoista oli poikia. (esim. *MB* 10/1991, 11) Myös Sega järjesti SM-kisoja, joiden parhaat pääsivät myös EM-kilpailuihin. Vuoden 1993 EM-kisoissa "seniorisarjan" voitti Markku Rankala. (*MB* 12/1993, 10). Myös näiden kilpailujen esikuvat olivat kansainväliset, sillä Nintendo järjesti Yhdysvalloissa kansalliset kilpailut ainakin 1990 ja maailmanmestaruuskilpailut 1991. Omia kilpailujaan järjesti myös kilpailija Sega, jonka SM-kisoista oli myös mahdollisuus edetä esim. EM-kisoihin (Sega klubilehti 6 (syksy 1993)).

Myös kilpailija Sega aktivoitui. Segan maahantuoja Sanura-Suomi lisäsi sekin mainontaa *MikroBitissä*. Sekä Nintendo että Sega pyrkivät liittämään käyttäjänsä "klubeihin", joille tarjottiin jäsenetuja ja tuotetietoja esimerkiksi kerholehtien kautta. Klubeilla oli keskeinen merkitys esimerkiksi Yhdysvalloissa Nintendon markkinoinnissa (Sheff 1994, 178–181). Klubien perustamiselle oli kansainvälisiä esikuvia, mutta ne osoittavat myös sen, että laitteiden käyttäjämäärät olivat saavuttaneet kriittisen massan. Kerholehdissä julkaistiin 1990-luvun alussa peli- ja laite-esittelyjä, lukijakilpailuja, listoja pelien ennätystuloksista sekä myös lukijoiden vinkkejä ja kysymyksiä. *Nintendo*-lehti julkaisi myös kirjeenvaihtoilmoituksia, joissa ilmoittajat korostivat monesti pelivinkkien vaihtamista motiivinaan. Lehti julkaisi myös klubilaisten esittelyjä. Segan klubilehti julkaisi puolestaan lukijoiden tekemiä piirroksia. Klubilehdet huomioivat selvästi tietokonelehdistöä nuoremman lukijakunnan sisällöissään, ja lehtien tarkoitus oli rakentaa lapsista ja nuorista jonkinlaista merkkiuskollista brändiyhteisöä, joka koki omaavansa aktiivisen roolin viihde-elektronikan kuluttamisessa. Sekä maailmalla että myös Suomessa keskeisiä olivat lehtien lisäksi pelaajille tarjotut puhelinpalvelut, joiden kautta pystyi kysymään laitteisiin liittyviä asioita sekä pelivinkkejä.



Kuva 5. Nintendo-lehden kansi 1/1991.

*MikroBitti* haisteli tarkalla nenällä lukijoiden suhtautumista konsoleihin ja konsolien yleistymistä 1980-luvun lopulla. Lehti naamioi tiedonkeruunsa lukijakilpailuiksi. Numerossa 11/1989 lehdessä julkaistiin Nintendon "taskupeleihin" eli elektroniikkapelien uusversioihin liittynyt lukijakilpailu, jossa kysyttiin, kuinka moni lukijoista omistaa Segan tai Nintendon konsolin ja kuinka moni olisi kiinnostunut konsoleita koskevasta lisäsisällöstä. Lehti julkisti kilpailun tulokset ja kertoi vastauksien jakaumista seuraavan vuoden ensimmäisessä numerossaan. 58 prosenttia 847 vastanneesta ilmoitti pelanneensa videopelikonsoleilla, mutta vain 2 %:lla oli "oma Nintendo tai Sega". Lukijat suhtautuivat vastausten perusteella konsolisältöihin myönteisesti. Vain 10 prosenttia vastusti "konsolipeliasian tuputtamista", 48 prosentin mielestä oli "hyvä tietää niistäkin" ja 42 prosentin mukaan "konsolit kuuluvat ilman muuta MikroBITTIIN." (MB 1/1990, 78.)

Samassa numerossa *MikroBitti* lanseerasi pelintekijän ja avustavan toimittajan Jukka Tapanimäen Konsolaatikko-palstan, jossa Tapanimäki esitteli konsoliuutisia ja arvioi pelejä. Tapanimäen käyttö palstanpitäjänä toi uskottavuutta konsolien käsittelylle, koska Tapanimäki oli hankkinut kannuksensa yhtenä harvoista suomalaisista kansainvälistä menestystä saavuttaneena pelintekijänä ja toiminut pelijournalistinakin pidempään. Konsolaatikon tunnuksena oli Wallun piirtämä kuva Tapanimäestä Super Mario -asuisena. Myöhemmin tilalle tuli piirroskuva Tapanimäen kasvoista konsolin ruudun sisällä, mikä kertoo painopisteen laajenemisesta Nintendosta myös muihin laitteisiin.<sup>12</sup> Palstan lisäksi konsoliuutisia oli myös lehden varsinaisella uutispalstalla. *MikroBitti* julkaisi myös konsolien yleistyttyä muutamia konsoliliitteitä (esim. MB 3/1991, 10/1991, 3/1992, 10/1992, 3/1993), joita Markku Alanen toimitti ja jotka vuorottelivat PC-liitteiden kanssa. *MikroBitti* tavoitteli uutta lukijakuntaa tilanteessa, jossa tietokoneharrastaminen ja pelaaminen alkoivat kenties entisestään sirpaloitua. Nintendon ja Segan lisäksi lehdessä esiteltiin myös muiden valmistajien konsoleita ja pelejä, joista esimerkiksi Atarin 1989 esitelty Lynx -käsikonsoli näkyi muun muassa lehden osto- ja myyntipalstoilla.

12 Tapanimäki olikin poikkeuksellinen pelintekijä ja toimittaja, koska hän esiintyi omilla kasvoillaan. Hänen roolinsa Konsolaatikossa väheni, ja vuoden 1992 alussa hänen kasvokuvansa hävisi palstan otsikon yhteydessä. Vaikka sisällysluettelossa luki edelleen Konsolaatikko, palstasivulla otsikkona oli "Pelkästään pelaaville". Tapanimäki lopetti pelien arvioinnin palstalle kesällä 1992, jonka jälkeen palstalle kirjoittivat muut lehden avustajat.



Kuva 6. Konsolaatikkopalstan tunnus viittasi ensin Super Mario Bros. -peliin, myöhemmin myös Segaan ja videopelaamiseen yleensä ja lopulta tunnuksesta poistettiin kokonaan Tapanimäen kuva. Kuvat MB 3/1990, 39; MB 9/1990, 48; MB 4/1992, 72.

Muistitietoaineisto tarjoaa toisenlaisen ikkunankonsolien uuteen tulemiseen – tai oikeastaan ensimmäiseen laajempaan tulemiseen Suomessa. Kyselylomakkeessa en erikseen kysynyt kaikkein ensimmäisiä konsolipelikokemuksia tai laitteiden hankkimiskokemuksia, joten niitä täytyy tarkastella epäsuorasti. Vastauksissa on myös hyvin harvoin hankintaa koskevia tarkkoja ajoituksia, koska en pyytänyt vastaajia ajoittamaan hankintoja tai pelikokemuksia.

Vastauksista kuitenkin näkee, millaisiin sosiaalisiin verkostoihin konsolien hankinta ja käyttötilanteet liittyivät. Vastauksia ei voi yleistää, mutta ne monipuolistavat ja rikastavat kuvaa konsolipelaamisesta. Varhaisia kokemuksia konsoleista voi verrata myös muiden teknologisten laitteiden käyttötilanteisiin, joissa yksi keskeinen teema on teknologisen uutuuden ihmettely ja erilaisten teknologisten keskustusten ja periferioiden paikantaminen: "Muistan kuitenkin, että NES vietiin autossa isoisän maataloon Pohjois-Karjalaan, muistaakseni sen takia, että sitä saataisiin näyttää suvulle." (29m1979) Sosiologi Turo Kimmo Lehtonen (2003, 377) toteaa, miten teknologisten uutuuksien kotouttamisprosessien alkuvaiheessa uutuudet saavat erityishuomiota ja muuttuvat myöhemmin huomaamattomiksi.

Jotkin vastaukset tuovat esille muistumia kalliista investoinnista ja vaivannäkemisestä, mitkä ovat enemmänkin liittyneet aiemmin vaikkapa autojen tai muiden välineiden hankintaan: "Kyllähän se itse hankintaprosessi on jäänyt mieleen. Muistan, että mulla oli vihko, johon merkkasin rahojen säästötilannetta. 700 markkaa taisin paketista maksaa, melkein kaikki lahjarahat ja viikkorahat kai tuohon säästin." (7n1982) Vastaajan kertomus, jonka teema tulee esille myös muutamassa muussa vastauksessa, on muistuma suomalaisesta tavoitesäästämisen eetoksesta. Se oli Mika Pantzarin (2000, 71) mukaan ikään kuin muuntanut 1950-luvulta lähtien "kansantalouden edun yksityistalouksien kielelle", joka oli ulottunut kaikkiin perheenjäseniin ja jonka kohteet olivat tosin muuttuneet. 1980-luvulla säästämiseetos oli alkanut Pantzarin mukaan viimeistään murtua ja kansalaisista oli alkanut tulla kuluttajia, jotka saattoivat toteuttaa kulutusmielihalunsa välittömästi, tarvittaessa lainarahalla.

Useimmat vastaajat eivät mainitsekaan itse säästäneensä rahaa pelikonsolin hankintaan, vaan laite saatiin lahjaksi esimerkiksi jouluna tai syntymäpäivänä. Erityisesti "isä osti" toistuu useissa vastauksissa, mutta hankkijoina mainittiin myös äiti, täti tai yleisemmin vanhemmat: "Meidän oma laite (NES) oli vanhempien hankkima joululahjaksi 1989, pelitkin oli pääosin vanhempien hankkimia" (73n1981). Voi väittää, että aiempi tietokonepelaaminen oli tehnyt pelaamisesta vakavasti otettavamman harrastuksen, koska digitaalisen pelaamisen kulttuuri oli syntynyt Suomeen esimerkiksi Commodore 64:n ja

muiden tietokoneiden myötä. Graeme Kirkpatrikin (2015) Bourdieu-tulkintaa soveltaen voi todeta, että tietokonepelikulttuuri oli rakentanut pelaamiselle omat makunsa ja kielioppinsa.

Vastaajat muistelevat myös tilanteita, joissa ensimmäiset pelikokemukset tulivat jotain muuta kautta kuin omaan perheeseen ostettujen laitteiden kautta. Tyypillisesti pelaaminen tapahtui sukulaisten tai kavereiden luona mutta myös esimerkiksi pelejä myyneissä kaupoissa, harrastuskerhoissa tai ainakin myöhemmin ruotsinlaivojen pelihuoneissa. Tällaiset paikat mahdollistivat tutustumisen sellaisiin lisälaitteisiin ja ohjaimiin, joita oli harvemmin kotitalouksissa: "Ensimmäiset NES-kokemukset tulivat seurakunnan lennokkikerhosta missä pelattiin ainakin sitä Nintendon varhaista juoksumattopeliä (Athletic World) joka oli toisinaan myös Speden Speleissä osakilpailuna. Myös Duck Hunt [jota ohjattiin pistooliohjaimella] tuli tutuksi tätä kautta." (22m1980) Muutama vastaaja mainitsee pelanneensa konsolipelejä ruotsinlaivojen leikkihuoneissa. Ruotsinlaivojen merkitystä peliympäristöinä pitäisikin tutkia enemmän, koska ne ovat konsolipelien lisäksi tutustuttaneet monia nuorempia hallivideopeleihin ja vähän vanhempia erilaisiin uhkapelaamisen muotoihin.

Vastaukset paljastavat myös sen, että videopelikonsolien kanssa hyödynnettiin jonkin verran samaa liiketoimintamallia kuin videonauhureiden kanssa myöhemmin ja videokasettien kanssa pitkään. Laitetta ei ollut välttämätöntä ostaa itselle, vaan sen saattoi myös vuokrata esimerkiksi viikonloppuja tai muita arjen katkaisseita tilanteita varten: "Parhaiten on ehkä jäänyt mieleen ne hetket, kun vuokra-Nintendo tuotiin kotiin ja sen sai asentaa televisioon. Uuden laitteen saamisen jännityksen hurmaa useita kertoja peräkkäin." (20m1982) Vuokraamistoiminta näkyi 1990-luvun alussa myös *Nintendo*-lehdissä, jossa myydyimpien pelien luettelon lisäksi listattiin vuokratuimmat Nintendo-pelit (esim. *Nintendo*-lehti 1/1990). Kyselyvastausten mukaan laitteita ja pelejä vuokrasivat esimerkiksi videovuokraamot, R-Kioskit ja jopa huoltoasemat. Vuokraaminen oli pehmeä tapa tutustuttaa uuteen viihde-elektroniikkaan, jonka hankkiminen oli kuitenkin edelleen verraten kallis investointi. Vastaavasta toiminnasta ei löydy mainintoja ainakaan yhdysvaltakeskeisestä Nintendo-kirjallisuudesta (Sheff 1994; Donovan 2011). Teknologian kotouttamistutkimuksen kannalta laitteiden vuokraaminen on kiinnostava ilmiö, koska se osoittaa, että teknologiaa on mahdollista kotouttaa ja tehdä omaksi ilman, että siihen liittyy välttämättä omistussuhdetta.

Kysyin kyselyssä myös sitä, oliko vastaajien mieleen jäänyt jotain erityistä Nintendon pelaamiseen liittyntä tilannetta. Kenties voimakkaammin vastauksissa korostuivat jonkun tietyn pelin tai pelin kentän läpipelaamiseen liittyneet kokemukset, joiden aiheuttaman intensiivisen jännityksen tunteen vastaajat pystyivät edelleen palauttamaan mieleen: "Super Marion pelaaminen läpi ensimmäistä kertaa oli jotain ainutlaatuista kananlihanaiheutusta." (89m1984.) Yhtä lailla vastaajat saattoivat muistella myös turhautumista, kun eivät olleet päässeet etenemään peleissä. Vaikka muistoissa korostuivat henkilökohtaiset onnistumisen ja joskus epäonnistumisen tunteet, vastaajat kertoivat myös yhteistyöstä, jota pelaajat olivat tehneet pelikenttien läpäisemisessä. Ongelmia oli ratkaistu yhdessä tai sitten kokeneempi pelaaja oli avustanut pulmien ratkaisemisessa.

"Kerran, tosin jo varmaankin 2000-luvun puolella, pelasin Nintendoa koko yön, koska olin päässyt Super Mario Bros 3 -pelissä pidemmälle kuin aiemmin. Kasibittisessä Nintendossa ei ollut tallennusmahdollisuutta, enkä halunnut jättää peliä kesken. Mieleen on jäänyt myös se, kun ensimmäisen ja itse asiassa ainoan kerran pääsin ensimmäisen Super Mario Bros -pelin loppuun asti, yleensä kärsivällisyys ja aika eivät riittäneet siihen, että olisin päässyt edes lähelle loppua, kun kerran tallennusmahdollisuutta ei todellakaan ollut. Mieleen on jäänyt myös pelien vaihtaminen niiden harvojen luokkalaisten kanssa, joilla kyseiseen laitteeseen oli pelejä." (71n1989)

Suomessa konsolipelaamisen yleistymisen seurasi kansainvälisempää konsolipelaamisen toista aaltoa ja tapahtui pari vuotta jäljessä verrattuna esimerkiksi Yhdysvaltoihin ja Japaniin, mutta oli lähempänä muita Länsi-Euroopan maita. Suomessa konsolien määrä ei kuitenkaan saavuttanut samanlaista asemaa kotitalouksissa kuin Japanissa, Yhdysvalloissa tai esimerkiksi Ruotsissa. Nousu osui tilanteeseen, jossa tietokonepelaaminen oli murroksessa: 16-bittiset koneet, kuten Commodore Amiga ja Atari ST olivat syrjäyttämässä 8-bittisiä laitteita, joista Commodore 64:lla oli edelleen vahva asema merkittävän laitekannan takia. Toisaalta edellä mainittujen koneiden lisäksi koteihin alkoi tulla myös ammattikäyttöön sopivia PC-tietokoneita, joiden peliominaisuudet eivät alkuvaiheessa olleet samalla tasolla mutta jotka kehittyivät pelikoneinakin ja joista tuli pelaamisen valtavirtaa 1990-luvun kuluessa.

Konsolien yleistymisen alku osui myös taloudelliseen nousukauteen, joka mahdollisti kotitalouksissakin uudenlaisen kuluttamisen. Konsolien kautta pelaaminen levisi uuden, nuoremman sukupolven keskuuteen. Laitteita oli mahdollista hankkia myös pelkkään pelikäyttöön, ja osana uudenlaisia kuluttamisen käytänteitä koteihin alettiin hankkia myös useampia televisiovastaanottimia. Tämä vaikutti television katselun eriytymisen lisäksi myös kotitietokoneiden käyttöön ja konsolien pelaamiseen. Siinä missä

kotitietokoneita kytkettiin yhä useammin television sijasta pelkästään tietokonekäyttöön tarkoitettuihin monitoreihin, pelikonsolin pariin tarvittiin useimmiten televisiovastaanotin. Kodeissa tapahtunutta pelaamista olisikin siten tarpeen tarkastella jatkossa suhteessa muuhun mediaympäristöön, erityisesti televisioon. Mediatutkija Roger Silverstone ja kumppanit (1992, 23) ovatkin todenneet, että medioita tai teknologioita pitää tarkastella suhteessa toisiinsa. Sama huomio on tehty laajemminkin teknologian kesyttämistä ja kotouttamista koskevassa tutkimuksessa (esim. Pantzar 1996; Peteri 2006). Seuraavassa osiossa pureudun tarkemmin siihen, millainen oli tietokone- ja konsolipelaamisen suhde.

## Konsolipelien ja tietokonepelien suhde – intoa ja vihaa

Konsolien tehdessä tulemistaan *MikroBitti*-lehti pohti konsolien suhdetta tietokoneisiin. NEC-yhtiön (Nippon Electric Company) PC-Engine -konsolia koskevassa uutisessa kesällä 1988 lehdessä aprikoitiin tietokoneen ja konsolien työnjakoa kotitalouksissa. Kotitalouksien tavaraekologiassa (esim. Pantzar 1996, 62; Pantzar 2000b) niillä ei ollut kilpailusuhdetta vaan lehden retoriikan mukaan yhteistyösuhde:

"Tietokoneet ovat yhä kasvavassa määrin osa arkitodellisuuttamme ja vain tietämätön tai tosi todellisuuspakoinen henkilö hankkii pelikoneen mikron sijasta. Pelikone mikron lisänä onkin jo aivan eri asia. [...] Ei olisi pahitteeksi, jos mikrotietokoneen voisi rauhoittaa hyötykäyttöön sekä vaativampiin pelisuorituksiin ja tarjota perheen pienimmille pelaajille jonkin toisen vaihtoehdon. Yksi ratkaisu on pelikonsolin hankinta kodin viihdevälineeksi. Näin kotimikron monipuoliselle käytölle jää tilaa ja aikaa vaikka osa väestä haluaa samanaikaisesti pelata." (MB 6-7/1988, 5.)

Lehti oli jo ensimmäisessä numerossaan 1/1984 tarkastellut "oikeita tietokoneita" ja videopelejä vastakkain. Richard Weberin kirjoittamassa käännoisjutussa videopelejä ja tietokoneita ei ajateltu silloin niinkään toisiaan täydentävinä vaan vaihtoehtoina. Vaaka oli kallistumassa tietokoneisiin, koska ne "alkavat soveltua peleihin entistä paremmin ja tarjoavat lisäksi oleellisesti enemmän mahdollisuuksia." (MB 1/1984, 16–18.)

*MikroBitin* konsoliaiheinen sisältö 1980–1990 -lukujen vaihteessa kirvoitti tietokoneiden ja tietokonepelaamisen ystäviltä nuiviakin kommentteja. Tavallaan tarve konsoleille oli luotu ja siirrytty Pantzarin uutuuksien kesyttämisen mallin mukaisesti kolmanteen, käyttäjäkulttuurien muokkaantumisen vaiheeseen.

Osa pelaajista koki tosin edelleen konsolit itselleen vieraiksi, vastenmielisiksi ja jopa uhkaaviksi. *MikroBitti* julkaisi konsolikeskustelua jonkin verran Bittipostipalstallaan, mutta palautteesta saattoi päätyä julkaistavaksi vain osa, sillä lehdessä viitattiin ajoittain tähän keskusteluun muillakin palstoilla. Konsoleista lehteen kirjoittanut Jukka Tapanimäki mainitsi keskustelun *MikroBitin* konsolipeliliitteen 3/1991 pääkirjoituksessaan "Konsolit vastaan kotimikrot". Tapanimäki totesi samantapaisesti kuin esimerkiksi mediahistorioitsija Brian Winston (1998) myöhemmin, että konsolit ovat tietotekniikan sivutuotteita, jotka edustavat "aivan erilaista alakulttuuria kuin kotimikrot." (*MB* 3/1991, liite) Tapanimäki viittasi perheiden tietotekniseen työnjakoon, missä PC leimautui erityisesti isän sofistikoituneeksi työ- ja pelivälineeksi ja helppo Nintendo pienten lasten laitteeksi. Hänen mukaansa "konsoleiden maihinnousun" aiheuttama lukijapalautteen "harvinaisen jäätävä reaktio", jossa konsolit "koetaan maahan tunkeutuviksi muukalaisiksi, jotka loukkaavat koodinvääntäjien ja pelien kopioinnin pyhiä sakramenteja" oli turha: "Yhtä hyvin voisi haukkua TV:tä, koska sitä ei voi ohjelmoida ja sen katseleminen maksaa."

**KONSOLIT VASTAAN KOTIMIKROT**

**MikroBITIN saaman palautteen perusteella konsoleiden maihinnousu on aiheuttanut harvinaisen jäätävän reaktion. Konsolit koetaan maahan tunkeutuviksi muukalaisiksi, jotka loukkaavat koodinvääntäjien ja pelien kopioinnin pyhiä sakramenteja. Tunteenpurkausten keskellä on unohtunut se seikka, että konsoleiden mollaamisessa ei ole mitään mieltä. Yhtä hyvin voisi haukkua TV:tä, koska sitä ei voi ohjelmoida ja sen katseleminen maksaa.**

**K**onsolit ovat omalla tavallaan tietotekniikan sivutuotteita, jotka edustavat aivan erilaista alakulttuuria kuin kotimikrot. Samalla kun isäntä installoi PC:n kovalevylle uusinta lentosimua, selvittää erilaisiin koodilappuihin perustuva suojausta ja tavalle vaikeaselkoista ohjekirjasta, niin perheen nelivuotias napero lykkää Nintendoon uusimman hyppelypelin, painaa virtanappulaa ja muutaman sekunnin kuluttua jo vipeltää läpi ensimmäistä kenttää. Tarinan opetuksena on, että niin mikroja kuin konsolitaikin tarvitaan.

Konsolit ovat omalta osaltaan vauhdittamassa myös tietokonepelien kehitystä. USA:ssa on jo pitkään ollut havaittavis-

sa suuntaus, että PC:lle ja muille kotimikroille julkaistaan hyvin vähän suoraviivaisia toimintapelejä, koska ne soveltuvat paremmin konsoleihin. Sen sijaan pelitalot keskittyvät yhä laajempiin ja monimutkaisempiin tuotteisiin, kuten simulaattoreihin, graafisiin seikkailuihin ja roolipeleihin. Konsolien viihdyttäessä nuorempaa polvea kotimikroista on tulossa myös aikuisten pelikone, mikä on pelkästään hyvä asia.

**JUKKA TAPANIMÄKI**

**KONSOLIN OSTAJAN OPAS**

Ennen tenttien teelika menttien... Itse asiassa on olemassa parempiakin tapoja valita itselle sopiva konsoli. Kuten puntaroida hintaa, suorituskykyä ja tulevaisuudennäkymiä. Seuraavaan on koottu pohjatietoa kaikista viidestä Suomessa myytävästä laitteesta.

**SEGA**

**Hinta:** Master System 795 mk (keskusyksikkö, kaksi ohjainta ja peli). Master System Plus 995 mk (lisänä valopistooli). Pelit yleensä 150 - 275 mk.

**Maahantuojat:** Playmix

**Pelien saatavuus:** Suomessa julkaistujen pelien määrä on samaa luokkaa kuin Nintendoilla, mutta kauppojen tarjonta on sattumanvaraista. Uusien pelien määrä on ollut laskussa Segan keskittyessä Megadriveen.

**Proessori:** Z80.

**Värit:** Yhteensä 64, käytössä kerrallaan 16.

**Resoluutio:** 256 x 192 pistettä.

**Spritet:** Hyvin vähän, kenties vain kahdeksan. Tämän vuoksi niitä on käytettävä vuorotellen eri puolilla ruutua, mikä aiheuttaa pelihahmojen viikkumisen.

**Muuta:** Lisälaitteena toimivuudeltaan kehnat 3D-lasit. Pelien parhaimmistoa ovat Ultima IV, Phantasy Star ja Ys, jotka ovat kaikki rooliseikkailuja.

**SEGA MEGA DRIVE**

**Hinta:** Konsoli 1495 mk, mukana yksi ohjain ja peli Altered Beast. Pelit 249 - 295 mk.

**Maahantuojat:** Playmix

**Pelien saatavuus:** Toistaiseksi valikoima on suppea, hieman toistakymmentä peliä, mutta muualla maailmassa on julkaistu jo useita kymmeniä pelejä.

**Proessori:** Motorola 68000, lisäksi Z80B apuproessorina.

**Värit:** yhteensä 512, käytössä kerralla 64.

**Resoluutio:** 320 x 224 pistettä.

**Spritet:** 80

**Muuta:** Valtaosa peleistä on Nintendoja ja Segaa haastavampia ja enemmän kolikkopelien tyyllisiä. Joukossa on myös todellisia helmiä, kuten "Jumalajätkä" ja "Populous". Äänit ja grafiikka ovat erittäin korkeatasoisia.

**LYNX**

**Hinta:** Konsoli 1490 mk, mukana California Games -peli. Pelit 249 mk.

**Maahantuojat:** X-Computer Oy

**Pelien saatavuus:** Varsin huono. Suomessa pelejä on saatavilla vain noin kymmenen nimikkeen verran ja uutuuksia ilmenee harvoin.

**Proessori:** 16 MHz viritely 6502.

**Värit:** Yhteensä 4096, käytössä kerrallaan 16.

**Resoluutio:** 160 x 102 pistettä.

**Spritet:** 128, itse asiassa kaikki ruudulla näkyvä on tehty spriteillä. Erikoisuutena on grafiikkapiiriin kyky muuttaa hahmojen kokoa.

**Muuta:** Korkealaatuisen kädessäpidettävä konsoli, jossa on värinäyttö. Pieni katselukulma on pelatessa melko rasittavaa. Mahdollisuus liittää yhteen useita koneita, mitä on hyödynnetty useasti esimerkiksi Gauntletissa ja Slime Worldissa.

Kuva 7. MikroBitin 3/1991 pelikonsoliliite esitteli konsoleita ja pelejä laajemmin ja otti kantaa konsolipelaamisen asemaan.

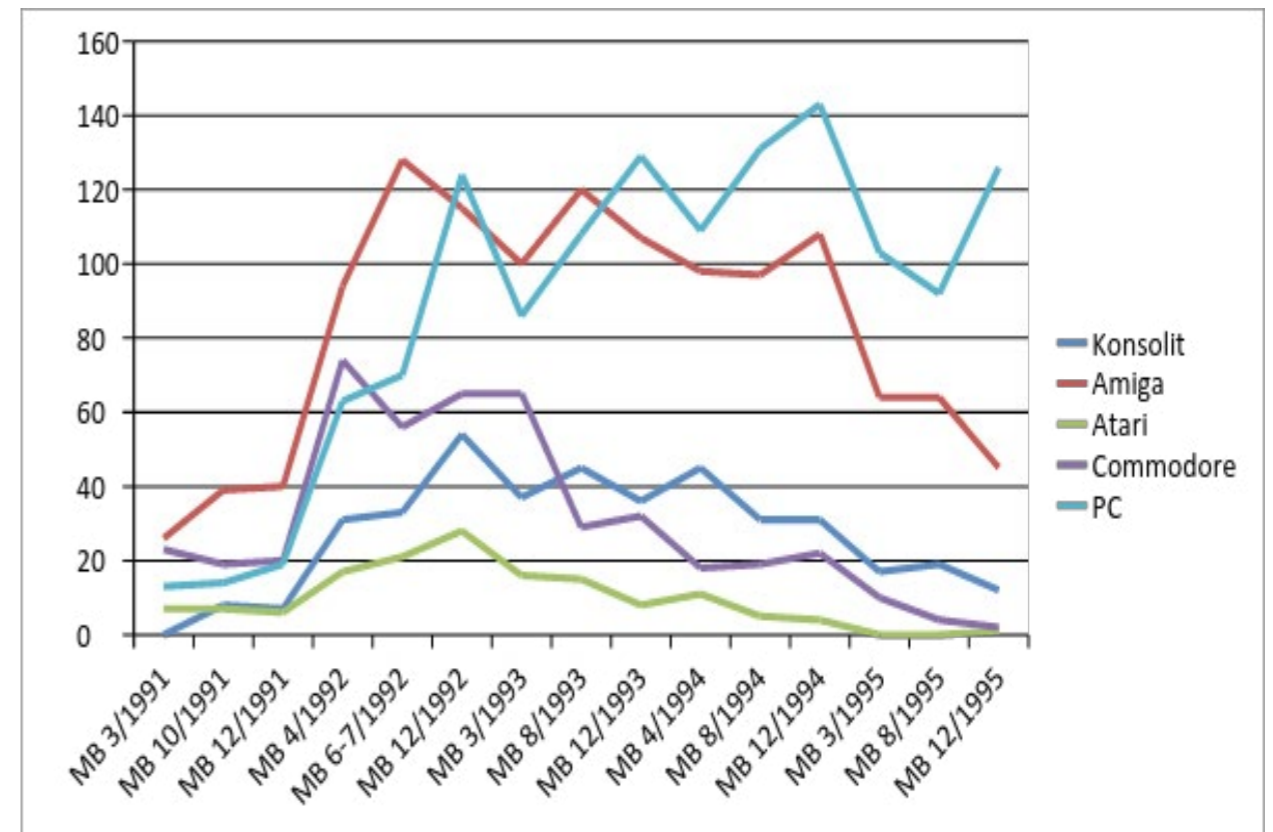
Keskustelu laitteiden paremmuudesta tai työnjaosta oli siis myös moraalisten teknologiapuhetapojen kamppailua (esim. Peteri 2006; Luomanen 2010). Konsolit saatettiin keskustelussa asemoida lapsellisiksi ja passivoiviksi välineiksi, jotka eivät kannustaneet käyttäjänsä ohjelmoinnin kaltaisiin aktiivisiin ja oikeampiin tietotekniikan käyttötapoihin. Konsolit jäivät kaksinkertaisen tai jopa kolminkertaisen moraalipuheen jalkoihin: ne olivat tuon puheenparren mukaan lähes hyödyttömiä, koska niillä saattoi ainoastaan pelata ja siten rohkaisivat vääränlaiseen tietotekniikan käyttöön ja olivat investointeina kannattamattomia. Toisaalta ne olivat tietokoneharrastajien mielestä pelikoneina huonompia kuin kotitietokoneet. Kiinnostavaa tässä on se, että pelaaminen oli mahdollista nähdä myös aktiivisena ja vuorovaikutteisempänä viihteenä verrattuna passiivisemmalle televisionkatselulle eli konsolit oli mahdollista sijoittaa kodinelektronikan moraalihierarkiassa johonkin tietokoneiden ja televisioiden välimaastoon.

Toisaalta ohjelmapiratismiin voimakkaan kielteisen kannan ottanut lehdistö havaitsi konsolipelaamisessa keinon näpäyttää tietokonepelien kopioijia (ks. myös Tumppila 1991, 19–20). Tietokonepelaajat olivat tästä näkökulmasta itse aiheuttaneet laitteidensa tuhon rampauttamalla kaupallisen ohjelmistotuotannon kopioinnilla. Kolmanneksi jäätävät reaktiot konsoleihin saattoivat olla isompien sisarusten taholta tapahtunutta perheen pienempien puuhien vähättelyä ja kiusantekoa, vaikka kyseessä oli myös jonkinmoinen huoli oman pelikoneen ja oman pelikulttuurin aseman heikkenemisestä. Hyödykkeiden elämäkertatutkimuksessa sekä kotouttamistutkimuksessa onkin tarkasteltu uutuuksien omaksumisen lisäksi hyödykkeisiin kohdistuneita kamppailuja ja hyödykkeiden vanhenemista (esim. Lie & Sorensen 1996; Pantzar 1996; Silverstone ym. 1992; Lehtonen 2003).

*MikroBitti* julkaisi useammin konsolien puolustajien kuin vastustajien kirjeitä. Tietokoneilijoiden negatiivisia kommentteja nimitettiin ajoittain jopa konsolivihaksi. Nimenomaan konsolien puolustajat käyttivät konsolivihan käsitettä, ja ensimmäisen kerran olen löytänyt sen toimituksen omana mainintana:

"Pelikonsolit ja muut oudot ilmiöt. Suurinta närää herättää kuitenkin pelikonsolien esiintyminen Bitin sivuilla. Jopa roolipelit ja StarTrek saavat enemmän kannatusta. Nythän on kuitenkin niin, että vaikka Suomi laahaakin pari vuotta jäljessä, konsolit ovat tulleet sellaisella rytinällä että yksi sivu konsoliasiaa ei pitäisi haitata. Mikä muuten aiheuttaa konsolivihaa? Pelko oman supermikron jäämisestä uusien hypersuperteknologiakonsolien jalkoihin? Kertokaapa. Pientä vähemmistöä lukuun ottamatta lukijakunta antoi hyväksymisensä Star Trek -puffeille, roolipeleille, rikosBITEILLE sun muille höpöjutuille." (MB 5/1990, 75, Bittiposti)

Tämän jälkeen konsolivihaan viitattiin julkaistuissa lukijakirjeissä pariin otteeseen (MB 9/1991, 69, Bittiposti; MB 4/1992, 79, Bittiposti). Varhaisin löytämäni konsoleihin vihamielisesti liittyvä lukijakirje on puolestaan julkaistu *MikroBitin* numerossa 1/1990 otsikolla "Alas videopelit!" Sitä seurasi helmikuun numerossa toisen lukijan konsoleita puolustava kirje.



Kuvio 2. BITTIPörssi palstan käytettyjen laitteiden ja ohjelmistojen osto-, myynti- ja vaihtoilmoitusten määrä kertoo eri alustojen suosiosta MikroBitin lukijakunnassa. Lähde: MikroBitin numerot 1991–1995.

Petri Saarikoski (2004, 288) yhdistää kirjoitukset muihin laitesotiin, jotka ovat olleet tyypillisiä tietokone- ja peliharrastuskulttuureissa vuosikymmeniä.<sup>13</sup> Suomalaisia konesotia tutkineet Saarikoski ja Markku Reunanen toteavat, että tietokoneiden ja konsolien vastakkainasettelu oli toinen kahdesta suuresta konesodasta 1990-luvulla. Vielä suurempaa kuohuntaa mikrolehdistön lukijakunnassa aiheutti tuolloin kiistely Commodore Amigan ja PC:n paremmuudesta. Aiemmin oli väitelty muun muassa Amigan ja Atari ST:n ominaisuuksista, Commodore 64:n kannattajien syyttäessä molempien puolustajia "16-bittirasismista" (*MB* 9/1989, 68, BITTIPosti). Saarikosken ja Reunanen mukaan konsoleja kohtaan tunnettu epäily alkoi laantua 1990-luvun lopulla, jolloin Sony Playstationin "merkittävyttä pelikoneena ei enää kiistetty, mutta sen käsittelyä tietokonepeleihin keskittyneessä [Pelit-]lehdessä ei pidetty suotavana." Väittely laitteiden paremmuudesta alkoi siirtyä myös lehdistä internetiin. (Saarikoski & Reunanen 2014, 13–14.)

Numerosta 8/1989 lähtien *MikroBitti* lisäsi mielipidekirjoitusten julkaisumäärää Bittiposti-palstalla, mikä antoi enemmän tilaa myös konekiistelyyn, lehden ja sen toimittajien arvosteluun tai vaikkapa piratismikeskusteluun. Toisaalta lehti myös nopeasti lopetti kuumenneen keskustelun ja lakkasi julkaisemasta kirjoituksia todetessaan asian loppuun käsitellyksi. Tässä viitekehyksessä "konsoliviha" ja "Alas videopelit" -kirjoitukset (*MB* 1/1990, 75) asettuvat yleisempään nuorten mikro- ja peliharrastajien keskustelukulttuuriin, jossa mielipiteet puolesta ja vastaan olivat mustavalkoisia. (ks. myös *MB* 2/1990, 75, Bittiposti, kirjoitus jossa puolustetaan konsoleita). Petri Saarikoski ja Markku Reunanen (2014, 16) toteavat, että konesodissa vastustajat leimattiin toistuvasti lapsiksi, mikä saattoi käydä teini-ikäisten riitelijöiden itsetunnolle. Vaatisi lisätutkimusta, erosiiko konsoleita koskeva mielipidekirjoittelu käytännössä mitenkään muusta väittelystä muuten kuin siinä, että kyse oli ylipäätään konsolien sopivuudesta tai sopimattomuudesta mikrotietokonelehden juttujen aiheeksi. 1980–1990-lukujen vaihteessa kotimikrolehdistössä ei väitelty esimerkiksi Segan ja Nintendon paremmuudesta. Ne kiistat käytiin muualla, ja eri konsolimallien väittelyt tulivat näkyviksi selkeämmin vasta pelikonsolien suosion kasvettua ja kilpailutilanteen muututtua 2000-luvulla.

1990-luvun alussa tietyn merkin konsoliuskollisuutta ja pelaajien yhteisöllisyyttä rakensivat esimerkiksi Nintendon ja Segan klubilehdet, vaikka niissä pitkälti pidättäytyttiin ottamasta kantaa kilpailijoiden tuotteisiin. Konsolit rajautuivat lehdissä omiksi merkkikohtaisiksi toiminnan alueiksi. Poikkeuksiakin tosin oli, ja linja näyttää muuttuneen aggressiivisemmaksi uusien laitteiden tultua

markkinoille. Segan klubilehti ilmestyi kaksi kertaa vuodessa vuodesta 1991 alkaen, ja numerosta, joka on todennäköisesti ilmestynyt vuoden 1992 syksyllä, löytyy suora viittaus Nintendon uuteen SNES-konsoliin. Klubilehden alkusivulla julkaistiin kilpailijan Nintendon Super NES -konsolin arvio ja vertailu Sega Mega Driveen – joka tietenkin osoitettiin joka osa-alueella paremmaksi. Lehden toimitus tuntui kuitenkin välttelevän Nintendon suoraa mainitsemista. Arviossa todettiin muun muassa seuraavasti: "Rakas (??) hieman hätää kärsimässä oleva kilpailija on hiljattain tuonut kovalla tohinalla videopelin, jolla aikoo pärjätä Mega Drivelle.[...] Lopuksi ehkä suurin etu Mega Drivelle: laadukas laaja pelivalikoima, joka kasvaa nopeammin kuin SNESin, joka tunnetaan vaikeasti ohjelmoitavana laitteena joten suuri osa sen peleistä tullee olemaan keskinkertaisia." (*Sega Klubilehti* 4, 1.) Samassa numerossa sivulla 4 julkaistiin Mika S.:n Sonic-piirros, jossa oli mukana puhekupla "Sega Sonic paras on ja voittamaton. [Nintendon] Super Mario älytön on!" Todennäköisesti vastaavia piirroksia on lähetetty toimitukseen enemmänkin, mutta niitä ei ole julkaistu.

Seuraavassa Segan klubilehden numerossa (5, kevät 1993?), Lukijan posti-palstalla todettiin, että vertailusta oli tullut "aika paljon asiallistakin palautetta" ja viitattiin, että tekninen aineisto artikkeliin oli saatu Japanista. Jutussa korjattiin joitakin aiemman vertailun virheitä sekä alleviivattiin entisestään Segan paremmuutta. Konsolien teknisten ominaisuuksien vertailu oli tyypillistä vastakkainasetteluja rakentaneessa pelilehdistössä kansainvälisesti (Therrien & Picard 2015, 4). Klubilehden numerossa 6 pääkirjoituksessa viitattiin taas Nintendoon: "Lopuksi surunvalittelumme konkurssiin menneen Nintendomaahantuojaan Funenten johdosta. Kiitos kovasta kilpailusta ja onnea uudelle maahantuojujalle." Saman lehden postipalstalla todettiin puolestaan "Harmaan kenkälaatikon valmistajan" – viitaten Nintendoon – CD-ROM -projektin menneen jäihin ja vastattiin lukijan kysymykseen Segan markkinaosuudesta Suomessa. Lehden mukaan Segan markkinaosuus 16-bittisissä oli 70 prosenttia. Lehti ei maininnut laitteiden tai pelien myyntilukuja eikä esimerkiksi antanut tietoja käsikonsoleista eikä 8-bittisistä konsoleista. Voi ainoastaan spekuloida, oliko aggressiivisempi suhde Nintendoon merkki markkinatilanteen maailmanlaajuisesta muutoksesta tai esimerkiksi reaktiota Nintendon toimintaan. Joka tapauksessa teknologisen uutuuden kesyttämiseen kuuluu osana omien hankintojen perusteleminen ja eron tekeminen kilpaileviin laitteisiin. Valintoihin pyrkivät omalta osaltaan vaikuttamaan laite- ja pelivalmistajat, maahantuoja ja markkinoijat.

13 Ks. myös *MB* 9/1988, 29, bittipostikirjoitus, jossa todetaan: "lopettakaa sotiminen".



**Peliautomaattien parhaat vihdoinkin upeina videopeleinä omassa televisiossasi. Vaikka kolmiulotteisena. Sega.**

Sega, maailman suurin peliautomaattien valmistaja, näyttää suunnan videopelien 90-luvulle. 16 bitin Sega Mega Drive sekä 8 bitin Sega Master System Plus ja Sega Master System tuovat aidon pelitunnelman suoraan kotiin.

**Katso hintoja, vertaa laatua**  
Vain Sega on peleiltäänkin Sega. Tutuja pelejä automaateista, toimintaa, elokuvapelejä, seikkailuja, koko perheen pelejä, urheilua. Yksinpelejä ja kaksinpelejä.

Ja lisälaitteet tuovat Segaan vielä uuden ulottuvuuden. Kolmiulotteisilla, ainutlaatuisilla 3-D-laseilla pääset itse mukaan peliesi tapahtumiin. Light Phaser -valopistooli (vakiona Master System Plus'assa) kysyy sinulta puolestaan nopeutta ja tarkkuutta Rapid Fire Unit'in muuttaessa valopistoolin tai peliohjaimen kertatulta ampuvasta sarjattulaseeksi. Peliohjaimen voit myös korvata joystick-vaihtoehdolla eli Control Stick'illä.

**Sega Mega Drive** 1.495,-  
Keskusyksikkö (mukana Altered Beast -pelikasetti), ohjain, adapteri ja liitäntäohdot.

**Sega Master System Plus** 995,-  
Keskusyksikkö (sisäänrakennettu Hang On ja Safari Hunt -pelit), 2 ohjainta, Light Phaser -valopistooli, adapteri ja liitäntäohdot.

**Sega Master System**  
Keskusyksikkö (sisäänrakennettu Alex Kidd in Miracle World -peli), 2 ohjainta, adapteri, liitäntäohdot. Hinta 895,-.

**Tyylikäsi Voittaja. Sega.**  
*Hang on with SEGA*

Sega-kauppiat: Expert, Musta Pörssi, Info, Härmeenheikki, Konevejet, CitySokos sekä valtuutetut Sega-jälleenmyyjät kautta maan Maahantuonti: Oy PCI-Data Ab, Vaasa, (961) 235 111

**Sega Club**  
Jokainen Segan omistaja pääsee automaattisesti Sega Clubiin ja osalliseksi kerron tarjouksista ja muista eduista. Klubilainen saa mm. kotiinsa Sega-tiedotteen, jossa kerrotaan uutuuksista ja vastataan pelaajien kysymyksiin.

**Osallistu kisaan ja voita Tjäreborg-matka kahdelle Walt Disney Worldiin tai tyylikäsi Sega-T-paita**  
Vastaa Sega-kiilpailuun, leikkaa kuponki irti ja lähetä 2.00 mk postimerkillä varustetussa kirjekuoressa osoitteella PCI-Data, Sega-kisa, PL 148, 65101 Vaasa ennen 31.12.1990. Olet mukana 15.1.1991 suoritettavassa arvonnassa, jossa Tjäreborg-matka kahdelle Walt Disney Worldiin Floridaan (matkan arvo n. 4 000 mk) tai tyylikäsi Sega-T-paita voi osua juuri sinun kohdallesi (paitoja arvotaan 100 kpl).

Sega Mega Drive on (rasti ruutuun)  
 8 bitin videopeli  
 16 bitin videopeli  
 Nimi \_\_\_\_\_  
 Ika \_\_\_\_\_  
 Lähiosoite \_\_\_\_\_  
 Postinumero ja -toimipaikka \_\_\_\_\_  
 Sega-T-paidan koko  
 XS  S  M  L  XL

Kuva 8. Sega kilpaili Nintendon kanssa myös lehtimainoksissa. Sega korosti esimerkiksi yhtiön osaamista peliautomaattien puolella. MB 10/1990, 10.

*MikroBitin* toimittajat edustivat neutraalimpaa linjaa, jossa erilaisten tietokoneiden ja konsolien rauhanomainen rinnakkaiselo oli mahdollista – ja sisällön kirjohan houkutteli laaja-alaisemmin sekä lukijoita että mainostajia. Lehtien lukijapalstojen keskustelu eteni yleensä syytöksestä puolustukseen ja sitten siihen, että joko lehden toimitus tai joku lukijoiden osapuoli vaati väittelyn lopettamista ja aselepoa.

Suomalaisia konsolipelimarkkinoita 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa heijastelevatkin hyvin myös *MikroBitti*-lehden toimituspoliittiset linjaukset, joita on mahdollista tarkastella arkistoaineiston avulla. Lehden päätoimittajan Eskoensio Pipatin todennäköisesti vuodenvaihteessa 1986–1987 laatimassa historiikkipaperissa todettiin, että jo ensimmäisen toimintavuoden 1984–1985 aikana sisällöstä "heivattiin videopelit ulos, niillä ei näyttänyt olevan tulevaisuutta kotitietokoneiden rinnalla." (*MikroBITTI. Historiikki s.a.*) Uudelle määrittelylle loi kuitenkin tilaa jo ennen konsolien uutta nousua lukijoiden profiloiminen, jota tehtiin vuonna 1988. Lehden lukijatutkimuksia koskevassa muistiossa lukijat jaettiin viiteen tyyppiin: hyötykäyttäjiin, viihdekäyttäjiin, heavyihin, opiskelijoihin ja kiinnostuneisiin. Lukijaryhmistä erityisesti viihdekäyttäjät, joita kiinnostivat tietokoneiden ja pelien lisäksi myös "muut elektronisen viihteen muodot", kuten videolaitteet ja -elokuvat sekä peliautomaatit, olivat potentiaalinen kohderyhmä konsoleita koskeville jutuille, vaikka konsoleita ei lukijatutkimuksessa mainittukaan. Muistiossa painotettiin korkean levikin ylläpitoa, pyrkimystä kohti "täydellistä merkkiriippumattomuutta" sekä sitä, että lehden artikkelit suunnataan lähtemään lukijoiden tarpeista. (*Lukijatutkimusmuistio 1988. Merkkiriippumattomuudesta ks. myös Rönkä 1987, 23.*) *MikroBitin* levikki olikin lievässä laskussa peräkkäisinä vuosina 1985–1989 (Suominen 2010, 86), mistä syystä lehti pyrki etsimään keinoja uusien lukijoiden tavoittamiseksi.

Pari vuotta myöhemmin *MikroBitin* toimitussihteerin Riitta Tumppilan tekemät yhteenvedot numeroita 1/1990 ja 1/1991 koskevasta lukijapalautteesta selittävät, miksi lehden toimittajat viittasivat lehden sivuilla konsoleita koskeneeseen "jäätävään" palautteeseen tai jopa "konsolivihaan". Kysyttäessä lehden huonoita juttuja kummassakin lehdessä ylivoimaiseksi inhokiksi oli noussut Jukka Tapanimäen toimittama Konsolaatikko-palsta. Lehdessä 1/1990 Konsolaatikko – joka ilmestyi silloin ensimmäistä kertaa – sai 175 mainintaa huonoimpana juttuna, kun seuraavaksi eniten kerännyt juttu Amstrad CPC-tietokoneen levyaseman urista keräsi 111 mainintaa. Vuotta myöhemmin Konsolaatikko oli vielä ylivoimaisempi 400 maininnallaan, kun listalla kakkosena ollut PC:n joystick-kortteja käsitellyt juttu keräsi 126 mainintaa. Tumppila selitti inhoa palstan sisällön sijasta erityisesti Commodore 64:n ja Amigan omistajien huolella oman koneensa tulevaisuudesta, joka oli hänen selityksensä mukaan uhattuna muun muassa piratismiin takia. Pelivalmistajat olivat suuntaamassa tuotantoaan PC-koneille ja konsoleille. Tumppila jatkoi: "MikroBITIN historian alkuaikana 1980-luvun puolivälissä Commodore 64 syrjäytti pelikonsolit. Nyt commodoristit pelkäävät, että uudet pelikonsolit 'kaappaavat vallan takaisin.'" (Tumppila 1991, 19–20.) Jälleen kerran siis laitteet saivat puheessa aktiivisen toimijan roolin, ja pelaaminen näyttäytyi laitteiden valtataisteluna.

Yhteenvedossaan Tumppila vielä totesi, että "Konsolaatikon valtava epäsuosio mietityttää", vaikka lehden omaksuma yleistajuisempi linja oli onnistunut. Hän pohti, että uusia lukijaryhmiä saattaisi löytyä juuri yleistyvien pelikonsolien käyttäjistä, mutta toisaalta hän esitti pelikonsoleita hankittavan useimmiten niin nuorille lapsille, että he eivät "vielä osaa lukea aikakauslehteä". Tumppila päätyi suosittamaan, että konsoleille varattujen juttujen osuutta ei lehdessä kannattanut kasvattaa, mutta tilannetta kannattaisi tutkia vuoden päästä uudelleen ja todeta, "ovatko lukijat edelleen yhtä jyrkästi [konsoleita] vastaan." (Tumppila 1991, 27.) Käytännössä tilanne muuttui parissa vuodessa *MikroBitistä* riippumattomista syistä. Lehden tekijät olivat kuitenkin vaikeassa ristiriitatilanteessa: he olivat tietoisia konsolien menestyksestä maailmalla mutta joutuivat kohtaamaan myös oman lukijakuntansa vastustuksen.

Samana julkaisijana 1992 perustettu *Pelit*-lehti puolestaan rajasi alusta lähtien konsolit ulkopuolelle ja keskittyi PC- ja Amiga-koneiden peleihin (*Pelit* 1/1992, 5). Lehden toimitus kuitenkin seurasi tilannetta ja kysyi kirjepalstallaan lukijoiden mielipidettä konsoleista (*Pelit* 2/1992, 69). Pari numeroa myöhemmin julkaistussa kirjoituksessaan nimimerkki "Nimetön" totesi, että "[k]onsoleilla ei ole mitään tekemistä tietokoneiden kanssa. Pitäkää *Pelit*-lehti puhtaana konsoleista vastaedeskin." Toimitus vastasi konsolien olevan "ainakin toistaiseksi poissa" (*Pelit* 4/1992, 67), mutta kartoitti tilannetta lukijakyselyissään. Vuonna 1992 kyselyyn vastanneista konsoli oli ainoana koneena 1,5 prosentilla ja kakkoskoneena 4,4 prosentilla. Vuotta myöhemmin vastaavaa erottelua ei tehty, ja konsoleita oli 8 prosentilla vastanneista. Vuonna 1992 PC:n ja Amigan suhde oli vastauksissa tasan, molemmissa 46 prosenttia, mutta vuotta myöhemmin PC-vastaajien osuus oli noussut 58 ja Amigan laskenut 37 prosenttiin (*Pelit* 7/1992, 77; *Pelit* 8/1993, 77). Kaiken kaikkiaan lehden kysymys konsolipelien asemasta ei herättänyt suurta vastakaikua, sillä vuoden 1992 säilyneistä lukijakirjeistä löytyy kahdeksan vastausta liittyen kysymykseen konsolipelien asemaan lehdessä. Kuusi kirjoittajaa on konsolien puolesta, kaksi vastaan (*Pelit*-lehden lukijakirjeet 1992). Yhteensä kirjeitä on säilynyt tuolta vuodelta 257 (Saarikoski 2012, 23).<sup>14</sup> Lehden päätoimittajan Tuija Lindénin mukaan konsolien jättäminen ulkopuolelle oli toimituspoliittinen linjaus, jonka takana oli markkinatilanteen lisäksi käsitys siitä, että suurin osa konsolipelaajista oli liian nuoria lehden lukijoiksi (Lindén 31.3.2015).

<sup>14</sup> Lukijakirjeitä säilytetään Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmissa. Kokoelma ei ole täysin kattava, ja osa kirjeistä on oletettavasti hävinnyt.

*Pelit*-lehti ei kuitenkaan ollut siinä mielessä "puhdas" konsoleista, että konsolit näkyivät ajoittain julkaistuissa mainoksissa, peliuutisissa ja muissakin jutuissa. Esimerkiksi *MikroBitistä* *Pelit*-lehden siirtynyt pelitoimittaja Niko Nirvi mainitsi kolumnissaan 3/1992 laitesodan: "Me tietokonepelaajat elämme keskellä kylmää sotaa. Päivä päivältä, minuutti minuutilta pelikonsolit valloittavat pelimarkkinoita käyttäen edistyneitä aseita, joista tietokonepelifirmat eivät ole kuulleetkaan." Nirvi viittasi Nintendo-kulttuurin me-henkeen, jonka tuoteuniversumi koostui pelien omista lehdistä ja valtavasta määrästä oheistuotteita. Hän toi esille myös konsolipelaamisen helppouden, joka viehätti sekä lapsia että keski-ikäisiä. Nirvi ennakoi vaikeuksia tietokonepeleille. (*Pelit* 3/1992, 63.) Myös esimerkiksi David Sheff (1994, 183–184) viittasi siihen, miten Nintendo-pelejä pelasivat lasten lisäksi aikuiset.

Vaikka harrastajien vastakkainasetteluista on viitteitä eri muistitietoaineistoissa, tätä artikkelia varten kokoamani kyselyaineiston perusteella tietokone- ja konsolipelaajien taistelu näyttää laimeampana kuin miltä se vaikuttaa aikalaisaineiston perusteella. Jotkut vastaajat toki mainitsevat laitesotien käsitteen ja useimmat viittaavat laitteiden paremmuudesta käytyihin keskusteluihin sekä konsoli- ja tietokonepelaamisen välillä että konsolien välillä. Jotkin vastaukset tuovat esille tietokoneiden ja konsolien rinnakkaiselon sekä siirtymiset portaalta tai "leiristä" toiseen:

"En erityisemmin ajatellut pelaavani juuri Nintendo-pelejä - pelasin, mitä oli tarjolla. Toisaalta myöhemmin jostain syystä meille hankittiin Sega, jolloin siirryin Segan 'leiriin', ja Nintendo tuntui enemmän kilpailijalta." (6n1987)

"Pelasin tuona aikana myös veljen Atari ST:llä ja sitten tietokoneella kun sellainen perheeseen hankittiin. Nämä tapahtuivat kuitenkin muistaakseni vähän eri aikoina, eli oli Nintendo-kausi, Atari ST-kausi ja tietokonekausi [PC-kausi?]. Arvostin NES:siä eniten, koska se oli itse hankittu. Tietokoneelle sai kuitenkin paljon helpommin pelejä, veli kun hommasi niitä disketeille. Sen vuoksi toisaalta ehkä arvosti yksittäisiä NES-pelejä enemmän, sillä niitä ei voinut kopioida ja yksi peli maksoi aika paljon. Niihin myös käytti huomattavasti paljon enemmän aikaa per peli." (7n1982)

"Pelasin ensin enemmän Nintendo-pelejä, mutta myöhemmin siirryin käyttämään enemmän isän PC-tietokonetta. Lopulta sain oman PC-koneen." (68m1988)

Kyselyvastauksissa näkyvät aiemmista lehtikirjoituksistakin tutut perustelut, joiden avulla käyttäjät itse asettivat laitteita paremmuusjärjestykseen. Perustelut liittyivät esimerkiksi omistussuhteisiin, helppokäyttöisyyteen, pelien saatavuuteen, pelattavuuteen sekä grafiikka- ja ääniominaisuuksiin. Toisin kuin aikalaislehtiaineistoissa, piratismi ei juuri noussut esiin kyselyvastauksissa konsolipelaamista erottavana tekijänä, mutta tuli esille toisinaan myös konsoleihin liittyneenä ilmiönä:

"1990-luvun alkuvuosina tietokonepelaaminen oli vaikeaa. Joskus kavereiden luona näki, kun heidän isoveljensä tuhrasivat diskettien, DOS:in ja muun hankalan säätämisen kanssa. Nintendossa riitti, kun laittoi kasetin sisään. Ja jos kasetti ei mahtunut sisään (näin kävi kaverille, joka osti Kiinan-reissulta 99 peliä sisältäneen piraattikokoelman), isä höyläsi kasetista hieman viilalla muovia pois, ja homma toimi. Tietokoneet olivat ehkä vähän vanhemmille pojille. Voi olla pientä 'nörttiasennettakin' siinä, mutta ennen kaikkea ehkä se, että tietokonepelit olivat monimutkaisempia ja vaativat pelaajalta enemmän kielitaitoa. Muistan, että kaverini isoveljellä oli Amiga, jossa oli mm. Batman- ja India[na] Jones -pelit, joita ei Nintendolle löytynyt, mutta jotka olivat ehkä vähän 'aikuismaisempia' kuin Nintendo-pelit." (67m1985)

Jotkut vastaajat viittaavat myös konsoli- ja tietokonepelien arvostuseroihin sekä edellä mainittuun konsolipelien lapsellisuuteen: "Muistelin että tietokonepelit olivat arvostetumpia kaveripiirissä." (13n1980) Vastaajien ikä voi vaikuttaa arvostuseroihin. Yhtä lailla useimmat vastaajat toteavat positiivisessa mielessä konsolin olleen "oikean pelikoneen" verrattuna hankalakäyttöiseen kotitietokoneeseen, jota käytettiin myös muihin asioihin.

Toiset kyselyn vastaajat suhtautuivat eri laiteympäristöihin neutraalisti, toiset taas käyttivät huudahduksia kuten "Nintendo oli paras!" tai "Nintendo oli kovin juttu", mitkä muistuttavat konsolien klubilehtien sekä peli- ja tietokoneharrastuslehtien lukijakirjeitä. Monesti vastauksissa näkyvät kaverien ja sosiaalisen paineen vaikutus pelaamiseen ja toisaalta se, miten valinta ei ollut alun perin oma vaan seurausta siitä, minkä pelilaitteen vanhemmat olivat sattuneet hankkimaan. Vaikuttaa siltä, että erityisesti naisten vastauksissa korostuu ajautuminen konsolipelaajiksi, vaikka tema tulee esille myös miehillä. Muutamat konesotiin ja laitteiden vastakkainasetteluun liittyvät suorat maininnat löytyvät nekin ainoastaan miesten vastauksista. Tämä tarjoaisikin yhden ikkunan pelaamisen sukupuolittumisen tutkimukseen, ja aiemmissakin tutkimuksissa on huomattu, miten roolit suhteessa tietotekniikka-aktiivisuuteen ovat eriytyneet sukupuolten mukaan (esim. Vehviläinen 1997; Suominen 2003). Samaten Petri Saarikoski ja Markku Reunanen (2014) toteavat (teini)maskuliinisen uhon liittyneen laitesotiin. Mika Pantzar (2000a, 128) on puolestaan huomauttanut, että kulttuuriset ajattelumallit uusiutuvat puheen kautta, mutta miten kuitenkin tietyt teemat tuntuvat toistuvan uutuuksien käsittelyssä: "Edistyksen myytti, hyötyajattelu ja sukupuolijärjestys ovat teemoja, jotka toistuvat vuodesta toiseen ja tekstityypistä toiseen." Konsolipelaamisen sukupuolittuneisuus näkyy aikalaisaineistossa muun muassa siinä, että suurin osa pelien piste-ennätysten tekijöistä oli poikia, samaten valtaosa konsolien SM-kilpailuiden finalisteista. Nintendo-lehden kirjeenvaihtoilmoituksissa sekä Segan lehtien lukijapiirroksissa sukupuolijakauma oli tasaisempi.

## Taittoiko lama konsolibuumin?

"Maaginen sadantuhannen raja meni rikki Nintendolla, kun Espoolainen Juha Tarvainen kiihkutti kotiin Nintendo Super Set -pelikonsolin lisämausteilla. MikroBITTI oli paikalla todistamassa historiallista hetkeä Merituulen Mustassa Pörssissä. Pikkulasten pelikonsoliksi mielletyn 100 000:n Nintendoon hankki käyttöönsä aikuinen ATK-ammattilainen, joka on pelannut Nintendolla jo yli kaksi vuotta. PC-pelitkin maistuvat, mutta Nintendo tyydyttää toisenlaisia pelitarpeita. Ennätyskonetta luovutettaessa asiakkaalle ojennettiin myös repullinen Nintendo-tavaraa. Joukkoon mahtui niin Advantage-peliohjainta, uutuuspelejä, kelloa kuin Nintendo-paitojakin. Suomen kodeista omistaa nyt yli 5 prosenttia Nintendoon. Ruotsissa prosenttiluku on yli 10, Yhdysvalloissa yli 30 ja Japanissa yli 40, joten perässä tullaan. Tilastotiedot väittävät, että keskiverto Nintendo-pelaaja pelaa viitenä päivänä viikossa. Pelaajista 47 prosenttia on aikuisia ja 37 prosenttia naisia. Super Mario Bros. 3 on historian eniten myyty pelimoduuli. Yhdysvalloissa on kolme Nintendo-aiheista TV-ohjelmaa." (MB 2/1992, 8, uutiset, 100 000 x Nintendo)

Edellinen uutinen esittää tavan, jolla konsolipelaamista käännettiin myös aikuisen (atk-osaajan) muuta toimintaa täydentäväksi harrastukseksi. Se oli merkki konsolipelaamisen kotoutumisen etenemisestä. Konsolien kansainvälinen voittokulku ei kuitenkaan ollut suoraviivaista. Suomessa sadantuhannen myydyn Nintendoon raja meni rikki käännekohdassa. Vuosi 1991 oli tullitilastojen mukaan konsolien ja konsolipelien myynnin huippuvuosi. Konsolien yleistymisen näkyi *MikroBitti*-lehdessä myös muun muassa siinä, että käytettyjen laitteiden ja ohjelmistojen kauppaan tarkoitettulla Bittipörssi-ilmoitussivulla alettiin julkaista pelikonsoleihin liittyneitä myynti-ilmoituksia lokakuusta 1991 lähtien (ilmoitusmäärästä ks. kuvio 2).<sup>15</sup> Siinä vaiheessa markkinoilla alkoi olla käytettyjä konsoleita – ja kysyntää niille. Aiemmin pelikonsoli-ilmoitukset oli julkaistu Muut-otsikon alla.

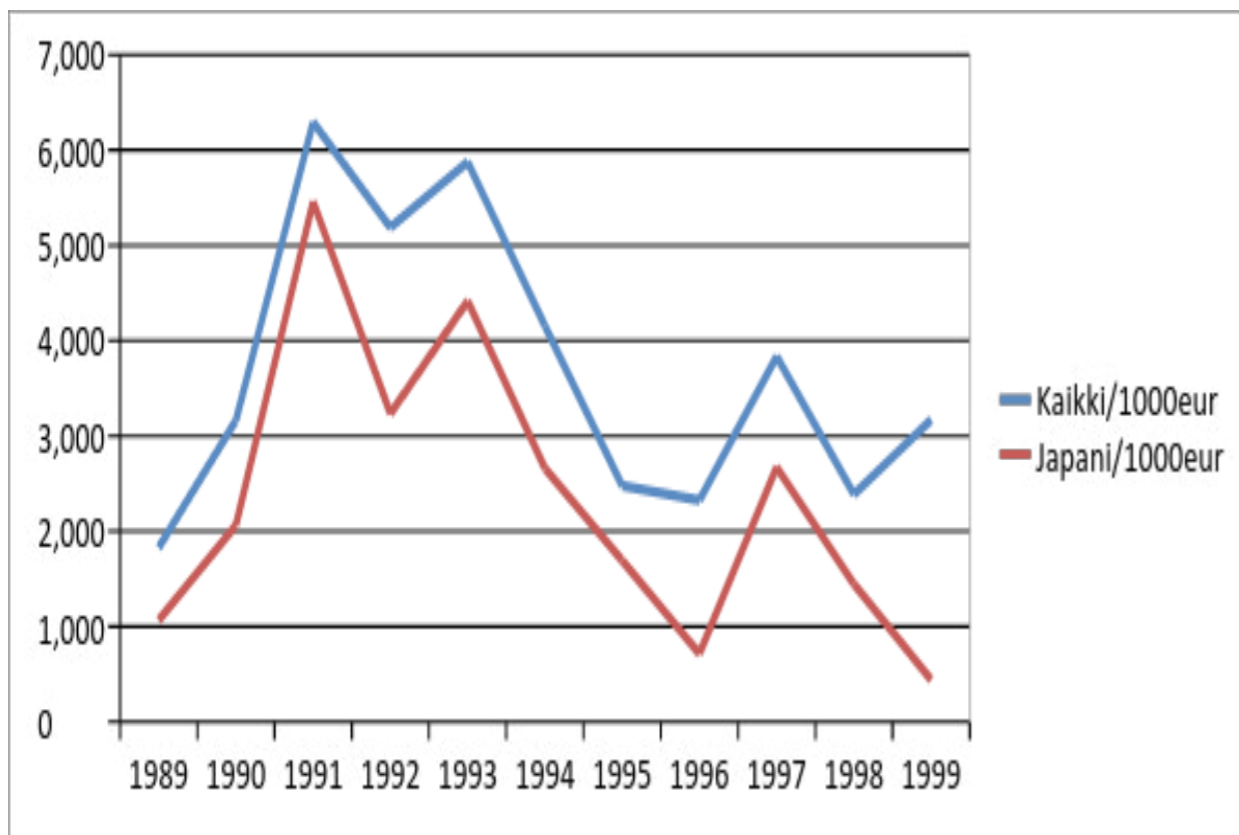
Nintendoon Suomen-toimintoja myös järjesteltiin uudelleen niin, että suuri kotitietokonealan maahantuojaja Toptronics hyväksyttiin 3.3.1992 ensimmäiseksi "viralliseksi Nintendo tuotteiden tukkuriksi" (Lehdistötiedote 3.3.1992). Yritys alkoi maahantuoda pelejä, peliohjaimia ja tarvikkeita Nintendo NES- ja GameBoy-laitteille.<sup>16</sup> Samoihin aikoihin laitemaahantuojaja Funente kirjelmöi asianajajiensa välityksellä *MikroBitin* kanssa siitä, että lehdessä oli julkaistu epävirallisten maahantuojien ilmoituksia, joissa käytettiin Nintendoon ja sen tuotteiden nimiä ilman lupaa. Asianajajan kirjeen mukaan Funentella oli

15 Ilmoituksista perittiin vielä lokakuussa 1991 30 markan maksu, mutta sen jälkeen ilmoitukset muuttuivat maksuttomiksi. Ilmoittamisessa piti käyttää lehdestä leikattua ilmoituskorttia.

16 Toptronics solmi lisenssisopimukset myös Segan kanssa (Toptronics sai kuntakohtaisen yrittäjäpalkinnon, lehdistötiedote 31.10.1993).

Suomessa yksinoikeus Nintendo-tavaramerkkiin ja sen pelien tavaramerkkeihin. (Asianajaja Roland Bergholmin kirje 20.1.1992. Ks. myös Markku Alasen muistio Kimmo Mikkolalle 23.1.1992.) Nintendo valvoi tarkkaan oikeuksiaan myös muualla maailmassa (esim. Donovan 2010, 170; Sheff 1994).

Seuraavan kahden vuoden aikana konsolien ja niiden pelien maahantuonti putosi alle puoleen verrattuna vuoteen 1991. (Ks. kuvat 1 ja 2.) Suomi oli syöksynyt lamaan, kun Suomen silloinen valuutta markka oli devalvoitu marraskuussa 1991 ja markan arvo päästetty kellumaan Suomen pankin valuuttavarannon ehtyessä uudestaan syyskuussa 1992. Neuvostoliiton romahtaminen latisti myös idänkaupan, paperiteollisuudessa oli maailmanlaajuista ylituotantoa, ja ulkomailta lainaa ottaneet yritykset joutuivat vaikeuksiin lainakorkojen räjähdettyä. Työttömyysasteen noustessa lama heijastui kotitalouksiin, ja lama-aika vaikutti mentaalisesti muun muassa kulutuspäätöksiin. Talouskriisi oli enemmän paikallinen suomalainen ja pohjoismainen ilmiö, ja muun muassa Nokian imussa taloustilanne alkoi kohentua 1990-luvun puolivälistä lähtien.



Kuvio 3. Videopelien ja konsolien Suomeen maahantuonnin arvo euroiksi muutettuna 1989–1999 Tullitilastojen mukaan. Erot kuvaajissa verrattuna kuvion 1 kilomääriin selittynevät valuuttakurssien muutoksilla. Lähde: Suomen Tulli.

Konsolien maahantuojat olivat vaihtuneet vuosien varrella useita kertoja, mutta vuonna 1993 tapahtunut Nintendon maahantuojan Funenten konkurssi kertoo hyvin muuttuneesta talous- ja markkinatilanteesta. Nintendolla oli etenkin Euroopassa vahvoja kilpailijoita, mutta Funenten veivät vaikeuksiin lehtitietojen mukaan erityisesti Japanin jenin kurssinousu verrattuna Suomen markkaan. Kallistuneet konsolit ja pelit eivät menneet enää entiseen tahtiin kaupaksi kulutuspäätöksiään tarkemmin miettineille pelaajille – tai heidän vanhemmilleen. Meneillään oli myös Nintendon sukupolvenvaihdos NES-konsolista Super NESiin, mutta Nintendo oli myöhässä verrattuna Euroopassa marraskuussa 1990 uuden Mega Drive -konsolinsa julkaiseseeseen Segaan eikä maahantuoja pystynyt kilpailemaan hinnoilla. Lehtitietojen mukaan Markus Selin kuitenkin jatkoi maahantuontia toisissa yrityksissä Funenten kaatumisen jälkeen. (*Ilta-Sanomat* 22.4.1993; *Helsingin Sanomat* 5.6.1993.)

Lama näkyi myös PC-tietokoneiden myyntimäärissä ja jopa tietokonelehtien levikissä, jota eivät siinä vaiheessa uhanneet niinkään vaihtoehtoiset mediat vaan nimenomaan kuluttajien säästäväisyys ja kiinnostuksen väliaikainen laimentuminen uutta tietotekniikkaa kohtaan.<sup>17</sup> Commodoren maahantuoja PCI-Data oli mennyt jo aiemmin, vuoden 1991 alussa, konkurssiin investoituaan laajasti itämarkkinoihin juuri Neuvostoliiton romahduksen aikoihin. Samoin sen jatkajaksi perustetun Commodore Finland Oy:n toiminta lakkautettiin elokuussa 1991 vain puoli vuotta toiminnan käynnistämisen jälkeen. (*MB* 9/1991, 8, uutiset: Commodore Finland lopetettiin.)

Samoihin aikoihin maailmalla Nintendosta oli tullut koko digitaalisen pelaamisen symboli, jonka vahva asema erityisesti Yhdysvalloissa herätti keskustelua ja pelkoja. Mediapaniikin kohteena olivat lapset ja nuoret, jotka useissa kirjoituksissa nimettiin Nintendo-sukupolveksi, ja joiden kyky suhtautua kriittisesti mediajätin tuoteimperiumiin, "Nintendo-kulttiin" kyseenalaistettiin. Nintendon menestys ja sääntöjen saneleminen ärsytti niin jälleenmyyjiä, pelinkehittäjiä kuin poliitikkoja ja kasvattajiakin. Nintendoon hurahaneita lapsia, "Nintendo-zombeja" käsiteltiin jopa suosituksessa Oprah-talk show:ssa (Sheff 1994, 205–206, 212). Tristan Donovanin (2010, 172–173) mukaan kyse oli myös pidempään jatkuneesta yhdysvaltalaisesta pelosta, jota tunnettiin japanilaisten tuotteiden invaasiota kohtaan. Nintendon ja muiden konsolivalmistajien menestyksen lisäksi "Japani-paniikki" oli jälleen ajankohtainen siksi, että Sony oli 1980–1990-lukujen vaihteessa hankkinut omistukseensa muun muassa levy-yhtiö CBS:n sekä elokuvatuottaja Columbian, ja Matshushita oli haalinut

<sup>17</sup> *MikroBitti*-lehden levikki sukelsi 1990-luvun alkuvuosina, mutta kääntyi uudestaan nousuun 1990-luvun puolivälissä (Suominen 2010, 86). Vuonna 1992 aloittaneen *Pelit*-lehden levikki puolestaan kasvoi koko 1990-luvun ajan (Saarikoski 2012, 23).

omistukseensa MCA-Universalin. Japanilaiset yhtiöt olivat sijoittaneet varojaan myös muihin yhdysvaltalaisiin viihdealan yrityksiin, jopa Disney-yhtiöön. (Morley & Robins 1995, 149–150.)

Nintendon ennustukset yhtiön tuotteisiin kohdistuvista epäluuloista näyttivät osoittautuvan todeksi, kun esimerkiksi kasvatustieteilijä Eugene Provenzo nuorempi julkaisi 1991 paljon huomiota herättäneen teoksensa *Video Kids – Making Sense of Nintendo*. Provenzon ansiona pelitutkimuksen näkökulmasta oli se, että hän peräänkuulutti videopelien tarkastelua suhteessa kulttuuriseen kontekstiin. Hänen näkemyksensä oli kuitenkin yksipuolinen. Provenzon keskeinen argumentti oli, että pelit eivät olleet neutraaleja, ja hänelle Nintendo oli suuri nuorisoon vaikuttava yritysmörkö, jonka pelien seksismiä, väkivaltaa ja muita epäkohtia hän pyrki osoittamaan muun muassa haastatteleamalla pelaajia sekä analysoimalla pelien juonikuvauksia ja kansikuvia (Provenzo, 1991). Suomessa esimerkiksi *MikroBitti*-lehti huomioi Provenzon kirjan. Oletettavasti pelitoimittaja Niko Nirvin käsialaa ollut Peliuutiset-palstan sarkastinen maininta teoksesta päättyi seuraaviin lauseisiin: "Provenzo on pannut terävästi merkille, että pelit asettavat yleensä naiset uhrien asemaan, ulkomaalaiset pahoiksi pojiksi ja edistävät rambomaista itsevaltiashenkinä. Huh, hetken hiljaisuus pyydän. Huomenna lupaan haudata vanhan pelikoneeni takapihan puutarhaan, mullan alle." (*MB* 3/1992, 61. Ks. myös Saarikoski 2004, 307.) Nintendosta ilmestyi myös muita kriittisiä kirjoja (esim. Sheff 1994b), ja esimerkiksi Yhdysvalloissa senaattorit Joe Lieberman ja Herb Kohl aloittivat 1992 senaatin kuulemistilaisuudet, jotka liittyivät peliväkivaltaan ja joissa käsiteltiin muun muassa Nintendon ja Segan pelejä.

Toinenkansainvälisen uutiskynnyksen ylittänyt videopeli-ongelma oli niinkutsuttu Nintendo-epilepsia, jota käsiteltiin myös suomalaisessa tietokonelehdissä ja päivälehdissä (Saarikoski 204, 309). Innokkaat pelaajat saattoivat kärsiä myös rasittuneesta "Nintendo-peukalosta" (Nintendinitis, Sheff 1994, 205). Ensimmäiset maininnat Nintendo-epilepsiasta ovat 1990-luvun alusta, mutta keskustelu ryöpsähti varsinaisesti vuosien 1992–1993 vaihteessa muun muassa Iso-Britanniassa sattuneen kuolemantapauksen johdosta. Kuolleen pojan äiti oli todennut, että "Nintendo tappoi poikani". (*IS* 18.1.1993.) Nintendo joutui videopelimarkkinoiden hallitsijana tikun nokkaan ja Nintendo ja Sega alkoivat lisätä peleihinsä varoitustarroja ja tekstejä. Suomessakin Nintendon maahantuojat Funente sekä terveystieteiden ammattilaiset saivat selitellä tilannetta ja rauhoitella mediapaniikkia: "Olemme toki kuulleet englantilaistapauksista. Mutta mitään selvää näyttöä siitä, että tv-pelien pelaaminen on aiheuttanut epilepsiaa, ei ole, sanoo Alek Kaseva Nintendoja maahantuovasta Funente Oy:stä." (*IS* 18.1.1993. Muusta uutisoinnista ks. esim. *HS* 25.7.1990; *HS* 19.12.1992; *HS* 27.1.1993.)

Esimerkiksi *Ilta-Sanomissa* haastateltujen suomalaislääkärien mielestä kohu oli saanut liian suuret mittasuhteet, vaikka erittäin pieni väestönosa saattoi "saada epileptisiä kohtauksia katsoessaan tietynlaisia välkkyviä valoja tai kuvioita, jotka ovat yleisiä jokapäiväisessä elämässämme." (*IS* 18.1.1993)

Ensimmäisen suomalaisen konsolipelibuumin voi siis katsoa päättyneen laman aiheuttamaan väliaikaiseen kulutusmuutokseen. Se merkitsi tietotekniikkahankintojen vähentymistä ja huomion kiinnittymistä esimerkiksi PC-pelaamiseen – varsinkin pelaajien varttuessa:

"Naapureilla sattui olemaan [Nintendo]. Pelasin kyllä Segallakin eikä niistä käyty sen ihmeempiä keskusteluita maalla. Sitten kun tultiin vähän pidemmälle ysäriin loppua niin alettiin jo pelata PC:lläkin. Silloin suurin osa pelasi niillä koska ne oli kuitenkin monipuolisempia - oli helpompi vakuuttaa vanhemmat ostamaan tietokone jolla pystyi käyttämään tekstinkäsittelyohjelmiä kuin olisi ollut pelkkä pelikonsoli." (107n1986)

Toisaalta konsolipelaaminen oli arkipäiväistynyt ja asettunut osaksi digitaalisen pelaamisen kenttää. Jopa presidentti Mauno Koiviston kerrottiin pelanneen Nintendo-pelejä ja pienesseen niissä sukulaisensa ja vieraansa (esim. *MB* 4/1994, 21; *IS* 7.3.1994).

1990-luvun alkuvuosina tapahtui myös moraalinen käänne, jolloin kansainvälisen keskustelun huomio alkoi aikaisempaa selvemmin kohdistua pelien ja peliyriyten negatiivisiin vaikutuksiin. Kyse oli ylipäänsä siitä, että digitaalinen pelaaminen oli yleistynyt ja peliyrietykset olivat laajentuneet kansainvälisesti ja muodostaneet kokonaisia viihdeimperiumeja. Konsolipelaamisen uusi nousu odotti muutaman vuoden päässä, eivätkä pelaajat käytännössä lopettaneet konsolipelien pelaamista, vaikka uusien laitteiden ja pelien hankinta väliaikaisesti Suomessa väheni. Voi kuitenkin pohtia sitä, muuttuiko pelituotteiden brändääminen ja oikeuksien lisensointi vuosituhannen vaihteessa erilaiseksi verrattuna Nintendon toimintatapoihin 1980–1990 -lukujen taitteessa.

*MikroBitin* joulunumerossa 12/1994 Jarno Kokko ja Jarmo Österman ennakoivat, että tulevana vuonna olisi odotettavissa "todellinen seuraavan sukupolven konsolien maailmansota", johon oli ryminällä liittymässä "nuorison joukossa" positiivisen imagon omannut Sony. Teknisesti digipelaamisen uutta käännettä edustivat muun muassa verkkopelit sekä pelien jakelu CD-ROM -levyillä. Yksi PC- ja verkkopelaamisen käännekohta oli *Doom*-pelin julkaiseminen 1993 (Saarikoski ym. 2009, 237–246). Sony Playstation saapui Eurooppaan vuoden 1995 aikana.

# Lopuksi

Suomen ensimmäinen konsolibuumi 1980–1990 -lukujen vaihteessa jakaantuu karkeasti kahteen limittäiseen vaiheeseen. Ensimmäisessä vaiheessa uudet konsolit esiteltiin uudelleen suomalaisille pelaajille – joista osa tosin oli niin nuoria, että eivät muistaneet varhaisempia konsoleita. Laitteita tehtiin tutuksi suhteuttamalla niitä aiempiin pelikoneisiin ja muuhun kodin viihde-elektroniikkaan ja tietotekniikkaan. Toisaalta jutuissa luotiin tarpeita uutuuksille ja hahmoteltiin potentiaalisia kuluttajaryhmiä.

Esittelijät suhteuttivat uusia konsoleita ja niiden pelejä varhaisempiin, mutta vertailu ei ollut samanlaista kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa, koska Suomessa ei ollut tapahtunut vastaavaa konsolipelaamisen romahdusta. Suomessa kuitenkin konsoleja oli suhteutettava vahvemmin tietokoneiden käyttöön.

Toisessa vaiheessa konsoleista ja niiden peleistä tuli tutumpia, vaikka ne eivät saavuttaneetkaan kaikkien pelaajien hyväksyntää. Samanaikaisesti lehdet lisäsivät konsoliaiheista sisältöä. Konsolipelaaminen vakiintui vastustuksesta huolimatta, ja pelikonsoleiden ympärille syntyi omanlaisiaan pelikulttuureita. Teknologian ja median kotoutumisen tutkimuksessa onkin kiinnitettävä huomiota myös vastustukseen, joka ei välttämättä tule teknologian kieltäjien taholta vaan sellaisilta käyttäjiltä, jotka pitävät jo aiemmin omaksumaansa teknologiaa joko erilaisena tai ylivertaisena uutuuteen verrattuna.

Konsolipelibuumiin vaikuttivat sekä kansainväliset peliteollisuuden ja pelikulttuureihin liittyneet muutokset että Suomen taloussuhdanteet ja paikalliset käsitykset digitaalisesta pelaamisesta. Tietokoneharrastuslehdistö ja pelilehdistö ottivat vaihtelevia kantoja konsolipelaamiseen mutta pyrkivät koko ajan pysymään perillä pelikulttuurisista suhdannevaihteluista. Lehdistä erityisesti *MikroBitti* suhtautui avoimesti konsolipelaamiseen – lukijoidensa ajoittaisesta vastustuksesta huolimatta. Pelikonsoleihin liittynyt harrastajakeskustelu ja laajempi keskustelu kytkeytyivät pelaamisen asemaan ylipäätään mutta myös konsolipelaamisen, tietokonepelaamisen ja muun tietoteknisen käytön keskinäisiin suhteisiin.

Konsolipelaamista nykypäivästä käsin muisteleville konsolipelaamisen alkuvaiheet eivät näyttäyty yhtä voimakkaasti pelikulttuurien vastakkainasetteluina tai taloussuhdanteiden leimaamana toimintana, eikä muistoista havaitse yhtä voimakkaita käännekohtia. Konsolipelimuistot ovat täynnä voimakkaasti arkeen sitoutuneita elementtejä, joissa korostuvat

laitteiden ja pelien hankintatilanteet, itsensä voittaminen sekä pelaamiseen liittynyt sosiaalinen vuorovaikutus. Pelimuistot ovat osittain nostalgisoituneet ja vaikuttavat tapoihin, joilla muistelijat suhtautuvat pelikulttuureissa tapahtuneisiin muutoksiin.

Vaikka tämä tutkimus ei mennyt syvälle aikalaisaineiston ja muistitietoaineiston yhdistämisessä, tällainen aineistotriangulaatio on jatkossakin mielekäs pelikulttuurien historiaa käsittelevässä tutkimuksessa. Yhdistelmä toimii varsinkin silloin, kun mukaan halutaan ottaa arkisempia ja yksityisempiä pelikulttuurien elementtejä. Pelihistorian tutkimuksessa on "yleisten" ja kansainvälisten ilmiöiden lisäksi otettava huomioon paikalliset ja yksilölliset erityispiirteet, jotka hahmottuvat tapaustutkimusten ja vertailevien tutkimusasetelmien kautta tai vähintään suhteuttamalla paikallisia tapaustutkimuksia kansainväliseen tutkimuskirjallisuuteen. Tässä artikkelissa olen lähtenyt tarkastelemaan suomalaista konsolipelaamista ensisijaisesti aikalaisaineistojen ja lehdistökeskustelun kautta ja käyttänyt muistitietoaineistoa lähinnä vertailukohtana. Jatkotutkimuksissa käänän asetelman toisinpäin ja tutkin konsolipelaamista selkeämmin muistitietoaineistosta liikkeelle lähtien.

## Kiitokset

Kiitän Petri Saarikoskea, *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskuntaa sekä anonyymejä arvioitsijoita artikkeleita koskevista kommentteista. Artikkelin valmistumista ovat tukeneet myös Koneen Säätiön rahoittama hanke "Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö" sekä Suomen Akatemian rahoittama hanke "Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty" (rahoituspäätös #275421).

# Lähteet

**MikroBitti-lehden muistiot, kirjelmät ja tiedotteet** (Petri Saarikosken kokoelmat)

Historiikki. MikroBITTI-lehti. Ei tekijää eikä päiväystä (luultavasti 1985–1986)

Muistio MikroBitin lukijakyselystä ja lukijatyypien hahmottelua 1988.

Nintendo-nimen käyttö mainonnassanne. Asianajaja Roland Bergholmin kirje MikroBitti-lehdelle 20.1.1992.

Markku Alasen sisäinen muistio Kimmo Mikkolalle Nintendo-ilmoituksista 24.1.1992.

Tumppila (Riitta) 6.2.1991. Kuukauden kilpailun 1/91 tulokset

Toptronics, lehdistötiedote 3.3.1992. Toptronics maahantuomaan virallisia Nintendo NES ja ja Gameboy pelejä.

Toptronics, lehdistötiedote, julkaisuvapaa 31.10.1993. Toptronics sai kuntakohtaisen yrittäjäpalkinnon

## Lehdet

C-lehti 1991

*Helsingin Sanomat (HS)* 1990–1993

*Ilta-Sanomat (IS)* 1993

MikroBitti (MB) 1984, 1987–1994

*Nintendo-lehti* 1990–1994

*Pelit* 1992–1993

*Sega-klubilehti* <http://www.neosaturn.com/sonicsite/segaklubilehdet.html>  
Haettu 16.4.2015

## Tilastot

FIGMA 2.2.2006. Tiedote vuoden 2005 pelimyynnistä <https://web.archive.org/web/20071105053139/http://www.figma.fi/Pelimarkkinatietoa%202005.doc>  
Haettu 23.9.2015.

Suomen tulli. Tavaroiden ulkomaankaupan tilastot. Pelikonsolien ja konsolipelien tuonti maittain 1988–1999. Uljas-tietokanta: <http://uljas.tulli.fi/> (Pelikonsoleita koskeva tarkennettu hakutieto saatu Tullin tilastopalvelusta 11.3.2015)

Suomen Virallinen Tilasto (SVT) 2006. Eräiden laitteiden yleisyys kotitalouksissa 1996 - 2006. Lähde: Tilastokeskus, Kulutustutkimukset ja Kuluttajabarometrit [https://web.archive.org/web/20071010015209/http://www.stat.fi/til/jvie/2006/jvie\\\_2006\\\_2007-01-26\\\_tau\\\_043.xls](https://web.archive.org/web/20071010015209/http://www.stat.fi/til/jvie/2006/jvie\_2006\_2007-01-26\_tau\_043.xls) Haettu 23.9.2015.

## Kyselyaineisto

Webropol-verkkokysely Nintendo-pelaajille, tammikuu 2015, 115 vastausta, aineisto kirjoittajan hallussa

## Suulliset tiedonannot ja sähköpostiviestit

Tuija Lindén 31.3.2015 (tiedonanto Jaakko Suomiselle)

Anssi Kaarna (Tullin tilastopalvelu) 11.3.2015 (sähköposti Jaakko Suomiselle)

## Kirjallisuus

Aaltonen, Satu 2004. Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa – "Milloin kuultit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia. Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset -projektin julkaisuja. Turku: Kulttuurihistoria – Turun yliopisto.

Altice, Nathan (2015). *I Am Error. The Nintendo Family Computer / Entertainment*

*System Platform*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Covi, Lisa M. (2000). "Debunking the myth of the Nintendo generation: how doctoral students introduce new electronic communication practices into university research." *Journal of the American Society for Information Science* 51.14 (2000): 1284-1294.

Consalvo, Mia (2007). *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Donovan, Tristan (2010). *Replay. The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Eddy, Brian (2012). *Classic Video Games. The Golden Age, 1971-1984*. Oxford: Shire Publications.

Fingerroos, Outi & Peltonen, Ulla-Maija (2006). "Muistitieto ja tutkimus." *Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä*. Toim. Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 7-24.

Fingerroos, Outi & Haanpää, Riina (2006). "Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä." *Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä*. Toim. Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 25-48.

Gorges, Florent (2015). "Unknown History of Nintendo: The Birth of Nintendo France." Replaying Japan Conference, Ritsumeikan University, Kyoto Japan (22.5.2015).

Guzdial, Mark, and Elliot Soloway (2002). "Teaching the Nintendo generation to program." *Communications of the ACM* 45.4 (2002): 17-21.

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

Hård, Mikael & Jamison, Andrew (toim.)(1998). *The Intellectual Appropriation of Technology*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Hård, Mikael & Jamison, Andrew (2005). *Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science*. New York: Routledge.

Jones, Steven G. & Thiruvathukal, George K. (2012). *Codename Revolution. The Nintendo Wii Platform*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

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

Kilpiö, Kaarina (2011). "C-kasetit suomalaisten käyttäjiensä aistimuistoissa." *Tekniikan Waiheita* 4/2011, 39-54.

Kirkpatrick, Graeme (2015). *The Formation of Gaming Cultures: UK Gaming, Magazines, 1981-1995*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Kohler, Chris (2004). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis, IN: Brady Games.

Kuorikoski, Juho (2014). *Sinivalkoinen pelikirja. Suomen pelialan kronikka 1984-2014*. Fobos.

Lehtonen, Turo-Kimmo (2003). "The Domestication of New Technologies as a Set of Trials." *Journal of Consumer Culture*, Vol 3(3): 363-385.

Loguidice, Bill & Matt Barton (2009). *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Burlington: Focal Press.

Luomanen, Jari (2010). *Living with the Media. Analysing Talk about Information and Communication Technology* Tampere: University of Tampere <http://tampub.uta.fi/handle/10024/66670>.

Melissinos, Chris & Patrick O'Rourke (2012). *The Art of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books.

Miettinen, Jani & Vehkalahti, Kimmo 2013. Verkkokyselytutkimuksen otoksen valinta. Teoksessa Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka (toim.) Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät,



84–104. Tampere: Vastapaino.

Morley David & Robins, Kevin (1995). *Spaces of Identity. Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*. The International Library of Sociology. London: Routledge.

Naskali, Tiia & Silvast, Antti (2014). Tietokonekerhoistablogosfääriin, pöytäkoneista älypuheliiniin. Kokemuksia tietokoneharrastuksen arkipäiväistymisestä. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 44. Pori: Turun yliopisto.

Nikinmaa, Joonas (2012). Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen – Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985. Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen. Tampere: Tampereen yliopisto, 11–20 <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-03.pdf>.

Pantzar, Mika (1996). *Kuinka teknologia kesytetään. Kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen*. Helsinki: Hanki ja jää.

-- (2000a). *Tulevaisuuden koti. Arjen tarpeita keksimässä*. Helsinki: Otava.

-- (2000b). "Tuotegenetiikkaa ja tavaraekologiaa. Kohti tavaramaailman orgaanista kuvaa." *Näkökulmia teknologiaan*. Toim. Tarmo Lemola. Gaudeamus, Helsinki, 109–127.

Pasanen, Tero (2011). "Hyökkäys Moskovaan!" – Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliittisessa 1980-luvulla. Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Riikka Turtiainen. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–11 <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>.

Peteri, Virve (2006). *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Acta Electronica Universitatis Tamperensis; 582. Tampere: Tampereen yliopisto <http://tampub.uta.fi/handle/10024/67674>.

Portelli, Alessandro (2006). "Mikä tekee muistitietotutkimuksesta erityisen?" *Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä*. Toim. Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 49–64.

Provenzo, Eugene F. Jr. (1991). *Video Kids. Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press.

Rönkä, Eija (1987). *Nuorille suunnatun erikoislehden tuotekehitys ja lanseeraus*. Markkinointi-instituutin Mainoshoitajan koulutuslinjan (mainostoimittajan opintosuunnan) diplomityö. Helsinki: Markkinointi-instituutti (julkaisematon).

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin* [The Lure of the Machine. The Finnish Microcomputer Hobby from the 1970s to the Mid-1990s]. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkimuskeskus.

-- (2012). "‘Rakas Pelit-lehden toimitus...’ Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002 [Readers' Letters in the Finnish Pelit Gaming Magazine During 1992–2002]." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen. Tampere: Tampereen yliopisto Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40 <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009). "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa, Tampereen yliopisto, Tampere, 16–33 <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>.

Saarikoski, Petri & Markku Reunanen (2014). "Mun kone on parempi kuin sun romu" Suomen konesotien vaiheita yleisönosastosta Internetiin. *Tekniikan Waiheita* 32(1): 2014, 5–22.

Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen, Sari Östman (2009). *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus.

Sheff, David (1994a). *Game Over – How Nintendo Conquered the World*. First Vintage Books Edition. First published by Random House 1993. New York: Vintage Books.

Sheff, David (1994b). *Video Games. A Guide for Savvy Parents*. New York: Random House.

Silverstone, Roger, Hirsch, Eric and Morley, David (1992). "Information and communication technologies and the moral economy of the household." Teoksessa *Consuming technologies : media and information in domestic spaces*. Eds. Roger Silverstone & Eric Hirsch. London: Routledge, 15–31.

Soloway, Elliot (1991). "How the Nintendo Generation Learns." *Communications of the ACM* 34.9 (1991): 23–ff.

Suominen, Jaakko (1999). "Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna". [History of electronic games and genres] Teoksessa *Pelit, tietokone ja ihminen*. Symposio-sarja nro 15. Toim. Timo Honkela. Helsinki: Suomen Tekoälyseura, 70–86. [Laajennettu verkkoversio: [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko\\\_pelit99.html](http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko\_pelit99.html)]

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

-- (2010). "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008." Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa, Tampereen yliopisto, Tampere, s. 83–98.

-- (2015). "Nintendo's impact in Finnish first console gaming boom in the 1980s and the early 1990s." Replaying Japan Conference, Ritsumeikan University, Kyoto 21.5.2015.

-- (ilmestyy). "Helposti ja halvalla? Nettikyselytutkimus aineiston kokoamisessa." Teoksessa Korkiakangas, Pirjo, Olsson, Pia, Ruotsala, Helena & Åström, Anna-Maria (toim.), *Kansatieteelliset kyselyt*. Ethnos-toimite. Helsinki: Ethnos Ry.

Suominen, Jaakko – Reunanen, Markku – Remes, Sami (2015). "Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s" *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies* <http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>

Therrien, Carl & Picard, Martin (2015). "Enter the bit wars: A study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch." *New Media & Society*, April 29, 2015.

Thompson, Edward Palmer (1991). *Customs in common*. London: The Merlin Press.

Tumppila, Riitta (1991). *Lukijoiden mielipide Mikrobittien 1/90 ja 1/91 jutuista*. Markkinointi-instituutin tiedottajan tutkinnon diplomityö. Helsinki: Markkinointi-instituutti (julkaisematon).

Turtiainen, Riikka (2012). *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 37. Pori: Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5176-5>.

Vehviläinen, Marja (1997). *Gender, Expertise and Information Technology*. Department of Computer Science, A-1. Tampere: University of Tampere.

Winston, Brian (1998). *Media Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet*. London: Routledge.

Wolf, Mark J. P. (toim.) (2012). *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press.

# LIITE Nintendo-kyselyn kysymysrunko (tammikuu 2015)

1. Syntymävuosi
2. Sukupuoli
3. Mitä Nintendo-pelejä ja millä laitteilla niitä pelasit 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa?
4. Missä pelasit pelejä (esim. kotona tai kaverien luona)? Kenen kanssa pelasit pelejä?
5. Mistä laitteet ja pelit oli hankittu? Kuka ne hankki?
6. Keskustelitko peleistä pelitilanteiden ulkopuolella? Missä ja kenen kanssa? Kerro esimerkkejä keskusteluista.
7. Mistä sait tietoa Nintendon pelilaitteista ja peleistä? Luitko esimerkiksi Nintendo-lehteä tai muita pelejä käsitteleviä lehtiä?
8. Miksi pelasit juuri Nintendo-pelejä ja miten Nintendo-pelaaminen yhdistyi muuhun digitaaliseen pelaamiseen? Oliko esimerkiksi tietokonepelaamisen ja konsolipelaamisen välillä eroja ja arvostettiin konsoleita ja tietokoneita eri tavoin pelilaitteina?
9. Liittykö Nintendo-pelaamiseen jotain erityisiä muistoja tai mieleen jääneitä tapauksia? Kerro niistä.
10. Merkitsikö pelien ja laitteiden japanilaisuus sinulle jotain tai kiinnititkö siihen ollenkaan huomiota?
11. Onko sinulla edelleen tallessa vanhoja Nintendo-pelejä tai pelilaitteita 1980-luvulta tai 1990-luvun alusta tai oletko hankkinut vanhoja pelejä tai laitteita myöhemmin? Miksi?
12. Pelaatko edelleen vanhoja Nintendo-pelejä? Miksi?
13. Muita kommentteja aiheesta tai palautetta kyselystä: