

Kurkistusikkuna rautaesiripun takaisen Tšekkoslovakian pelikulttuuriin

Arvio

Markku Reunanen

Aalto-yliopisto ja Turun yliopisto

Švelch, Jaroslav. 2018. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.

1970-luvun lopussa ja 1980-luvun alussa markkinoille ilmestyneet edulliset kotitietokoneet koskettivat miljoonien, usein nuorten aikalaisten elämää – ei ole mitenkään liioiteltua puhua jaetusta sukupolvikokemuksesta. Muutoksen nopeudesta kertoo se, että vielä vuosikymmentä aiemmin oma tietokone olisi ollut todellinen kummajainen kenenkään kotona. Tähän aikakauteen liittyvien retrotietokoneiden ja -pelaamisen suosio on viime vuosina kasvanut voimakkaasti, minkä voi havaita vaikkapa huomattavana aktiivisuutena netin keskustelufoorumeilla. Maksavalle yleisölle tuotetaan muun muassa kirjoja, joista yhtä ääripäätä edustavat nostalgiannälkään vetoavat kepeät ”kahvipöytäkirjat”, joista voi bongata lapsuutensa pelejä ja koneita, kun taas asteikon vakavammasta päästä löytyy akateemista tutkimuskirjallisuutta, joihin lukeutuu tässä arvioitava Jaroslav Švelchin *Gaming The Iron Curtain*. Kirjan on julkaissut MIT Press osana tuoretta *Game Histories* -sarjaansa.

Pelien ja tietotekniikan historiankirjoituksella on ollut taipumusta keskittyä yksinomaan alan polttopisteisiin, kuten Yhdysvaltoihin, Japaniin tai Britanniaan. Toinen helmasynti on ollut keskittyminen virstanpylväisiin, alan tähtiin ja suurimpiin yrityksiin, mikä trivialisoi historian selkeäksi voitokuluksi ja peittää alleen todellisten tapahtumien kirjavuuden (ks. Therrien 2012). Viime vuosina tämä kuva on alkanut monipuolistua, kun tutkijat ja muut kirjoittajat ovat tuoneet esiin myös vähemmän tunnettua paikallishistoriaa, joka usein poikkeaa selvästi tutusta valtavirrasta (esim. Wasia 2014; Stachniak 2015). Yhtenä ylimääräisenä haasteena on edelleen kielimuuri, jota tämän kirjan kaltaiset kansainväliset julkaisut puhkovat.

Gaming the Iron Curtain on harvinainen kurkistusikkuna, jonka kautta pääsemme tutustumaan hyvin erilaiseen paikkaan ja aikaan, nimittäin rautaesiripun takaiseen kommunistisen puolueen hallitsemaan 1980-luvun Tšekkoslovakiaan, jossa totalitaarisesta hallinnosta huolimatta syntyi omia aktiivisia harrastuskulttuurejaan. Digitaalisen kulttuurin tutkijoilla on usein tapana tutkia itseään: suorkoneiden aikalaiset tutkivat suorkoneita ja kotitietokoneajan mikronikkarit keskittyvät omiin varhaisvuosiinsa. Tässäkin tapauksessa aihe on Švelc-

hille vahvasti henkilökohtainen, vaikka hän itse ei vielä 1980-luvulla ollutkaan varsinainen aktiiviharrastaja. Omakohtaisuus ei ole suinkaan mikään heikkous, sillä kielitaito, kontaktit ja omat aidot kokemukset vertailukohtana ovat pikemminkin vahvuuksia, joita ulkopuolisen olisi vaikea hankkia (vrt. MacRae 2007).

Švelch lähestyy aihettaan laajasti ja taustoittaa kotitietokoneiden sekä pelien esiinmarssia Tšekkoslovakian historialla huomioiden niin ideologiset, poliittiset, kulttuuriset kuin taloudellisetkin aspektit. Siinä missä lännessä kuluttaja saattoi kävellä kauppaan ja ostaa – varojensa puitteissa – helposti itselleen tietokoneen, kamppaili harrastaja rautaesiripun tuolla puolen alituista niukkuutta vastaan. Kansalliset tietokonehankkeet, kuten PMD 85 ja IQ 151, oli suunnattu koulujen tarpeisiin, eikä pieni kotimainen tuotanto muutenkaan pystynyt vastaamaan suureen kysyntään. Muodikkaiden kuluttajatuotteiden salakuljetus ulkomaille tehdyiltä työmatkoilta oli suosittua, ja samaa tietä kulkeutuivat maahan myös tietokoneet, joista suosituimmaksi nousi brittiläinen Sinclair ZX Spectrum (vrt. Stachniak 2015).

Laitteiden salakuljetus oli riskialtista ja kallista, mutta niiden pelit levisivät paljon vaivattomammin kasetilta toiselle kopioituina kerhoissa ja tuttavien kesken. Tšekkoslovakian sulkeutuneisuudesta huolimatta harrastajat tunsivat laajalti läntiset tietokonepelit, mikä osoittaa, kuinka rautaesirippu ei ollut läheskään niin tiivis kuin usein kuvitellaan. Ohjelmistojen kopiointia koskevaa lainsäädäntöä ei maassa vielä 1980-luvulla ollut, joten rehottavassa piratismassa ei ollut sinällään mitään laitonta; pelaamista paheksuttiin pikemminkin järjiperäisin syin, sillä veihän se aikaa kehittävämmältä tietokoneen käytöltä (samaa retoriikkaa nähtiin yhtä lailla lännessäkin, ks. esim. Saarikoski 2004).

Valtio näki tietokoneet utilitaarisesti pikemminkin tuotanto-

kuin viestintävälineinä, ja niinpä kotitietokoneiden käyttöä kontrolloitiin huomattavasti vähemmän kuin muuta mediaa. Varsinaista alan lehdistöä ei ollut, mutta tarpeeseen vastasivat kerhojen jäsenlehdet, joista suosituimpien levikki saattoi olla paljon itse kerhon jäsenistöä laajempi. Švelchin tutkimusten perusteella juuri kerhoilla oli keskeinen asema tšekkoslovakialaisessa tietokoneharrastuksessa: nimellisesti kerhot olivat nekin osa valtion järjestelmää ja toimivat esimerkiksi puolisoilaallisten nuorisojärjestöjen (etenkin *Svazarmin*) alaisuudessa, mutta tyypillisesti niiden valvonta oli vähäistä ja kerhoilla käytännössä laaja vapaus päättää toiminnastaan.

Eräänä kirjan sivuilla vastaan tulleet yllättävänä kuriositeettina voisi mainita tšekkoslovakialaiset Indiana Jones -pelit, joissa tulkittiin suosittua elokuvasarjaa omintakeisesta perspektiivistä. Švelch käyttää käsitettä *hyperlokaalit pelit* puhuessaan vahvasti paikalliseen kontekstiin kiinnittyneistä peleistä, joissa todelliset tai tosimaailman henkilöihin pohjautuvat hahmot seikkailevat aidoissa paikoissa. Nämä teokset olivat tyypillisesti tekstiseikkailuja, joita maassa tehtiin muutenkin ahkerasti. Poliittisen järjestelmän luhistuessa 1980-luvun lopulla tietokonepelit valjastettiin muiden underground-medioiden ohella myös aktivistien käyttöön, ja pelit käsittelivät vakaviakin aiheita, kuten poliisiväkivaltaa. Poliittisesti sävytynyttä vastakulttuurista parodiaa löytyy jo vanhemmistakin peleistä, mutta ymmärrettävästi paremmin piilotettuna.

Gaming the Iron Curtain keskittyy etenkin 1980-lukuun, aikaan ennen vuoden 1989 Samettivallankumousta, jonka myötä kommunistinen puolue menetti valtansa. Epilogissa Švelch käy pikaisesti läpi vielä kahdeksi valtioksi hajonneen Tšekkoslovakian myöhempiä vaiheita, mukaan lukien nopeasti ilmaantuneen tietotekniikkalehdistön, pelitalojen synnyn ja keskeisimpien harrastajien uran vallankumouksen jäl-

keen. Vaikka markkinat vapautuivatkin nopeasti, kuluttajien ostovoima ei seurannut perässä samaa tahtia, ja niinpä lännessä jo vanhentuneet 8-bittiset laitteet jatkoivat edelleen aktiivista elämäänsä vielä pitkälle 1990-luvulle.

Kirjaa varten tehdyssä tutkimuksessa on käytetty monipuolista materiaalia: Švelch on sekä haastatellut 1980-luvun harrastajia että analysoinut kerholehtiä, aikalaisarkistoja ja pelejä, mikä lisää käsittelyn uskottavuutta. Tarinan kaari etenee luontevasti temaattisesta luvusta toiseen, mutta tarvittaessa yksittäinen luku toimii myös itsenäisenä kokonaisuutenaan. Vaikka kyseessä on tutkimuskirja, ei *Gaming the Iron Curtain* ole erityisen teoreettinen, vaan pikemminkin populaarin helppolukuinen: teorian otetaan esiin silloin, kun käsittely niitä vaatii. Itse painetun kirjan lisäksi verkossa on saatavilla hyödyllistä lisämateriaalia, muun muassa valokuvia, videoita, skannattuja dokumentteja ja kätevästi www-selaimessa emuloituna toimivia pelejä (<http://ironcurtain.svelch.com/>).

Itselleni tuli kirjaa lukiessa nopeasti vahva tuttuuden tunne, ei pelkästään aiheen vaan myös käsittelytavan vuoksi. Petri Saarikosken väitöskirjaan perustuva, suomalaista tietotekniikkaharrastusta käsittelevä monografia *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin* (2004) on varsin samanlainen teos jo viidentoista vuoden takaa. Mistään suorasta jatkumosta ei toki voida puhua, mutta lähteiden perusteella molempia ovat ainakin innoittaneet samat edeltäjät kuten Leslie Haddon, Sherry Turkle ja Steven Levy. Vaikka tilanne onkin kohenemassa, tietotekniikan paikallishistorian kartta on edelleen kovin laikukas, joten toivon Švelchin kirjan toimivan esimerkkinä muille tutkijoille ympäri maailman – näitä lukisi mieluusti lisääkin.

Lähteet

MacRae, Rhoda. 2007. "‘Insider’ and ‘Outsider’ Issues in Youth Research." Teoksessa *Youth Cultures – Scenes, Subcultures and Tribes*, toimittaneet Paul Hodkinson, ja Wolfgang Deicke, 51–61. Abingdon: Routledge.

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

Stachniak, Zbigniew. 2015. "Red Clones: The Soviet Computer Hobby Movement of the 1980s." *IEEE Annals of the History of Computing* 37(1): 12–23.

Therrien, Carl. 2012. "Video Games Caught up in History: Accessibility, Teleological Distortion, and Other Methodological Issues." Teoksessa *Before the Crash: Early Video Game History*, toimittanut Mark J.P. Wolf, 9–29. Detroit, MI: Wayne State University Press.

Wasiak, Patryk. 2014. "Playing and Copying: Social Practices of Home Computer Users in Poland during the 1980s." Teoksessa *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, toimittaneet Gerard Alberts, ja Ruth Oldenziel, 129–50. Berliini: Springer.