

Commodoren varjossa – 1980-luvun tietokonepelaamista marginaalikoneilla

Artikkeli

Markku Reunanen

Aalto-yliopisto ja Turun yliopisto

Tapani Joelsson

Turun yliopisto

Petri Saarikoski

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Monenkirjavat kotitietokoneet olivat 1980-luvun suosituimpia digitaalisia pelilaitteita. Keskenään yhteensopimattomia malleja oli markkinoilla kymmeniä erilaisia, eivätkä useimmat niistä selvinneet pitkään kilpailun puristuksessa. Suomessa Commodoren kotimikrot saavuttivat vankan jalansijan pelaajien suosikkikoneina, mutta niiden varjossa pelattiin myös Spectrumeilla, MSX-tietokoneilla, Amstradeilla ja vielä niitäkin harvinaisemmilla laitteilla. Tässä artikkelissa käsitellään marginaalikoneilla pelaamista pohjautuen monimuotoiseen lähdemateriaaliin: tietokone- ja kerholehtiin, lehtien lukijakirjeisiin sekä kesällä 2022 järjestetyn kyselyn vastauksiin. Tuloksissa korostuvat lehdistön näennäisen neutraali asenne, harvinaisten koneiden käyttäjien ratkaisut kaupallisen tuen puuttuessa sekä se, kuinka kokonaisvaltaista laitteiden marginaalisuus oli.

Avainsanat: kotitietokoneet, tietokonepelit, digitaalinen kulttuuri, marginaalisuus

Abstract

Various home computers were popular gaming platforms in the 1980s. There were tens of mutually incompatible models available and most of them did not survive in the competition for long. In Finland Commodore's home computers claimed the top spot among gamers, but in the shadow of the mainstream devices people also played on Spectrums, MSX compatibles, Amstrads and even rarer machines. This article deals with gaming on marginal computers based on diverse research material: computer and club magazines, letters to the editor and the answers to a survey organized in 2022. The results highlight the apparent neutrality of magazines, the solutions that the users tried when there was little commercial support available and how all-encompassing the marginality of a device could be.

Keywords: home computers, computer games, digital culture, marginality

Johdanto

Tämä tutkimus sai alkunsa kesällä 2022 järjestetystä verkkokyselystä, jolla kerättiin tietokoneharrastajilta sekä heidän lähipiiriltään muistitietoa ja ensikokemuksia 1980-luvun sekä 1990-luvun alun suomalaiskotien tietokoneista. Saatu aineisto käsitteli enimmäkseen niitä teemoja, joita olimme tavoitelleekin – miksi tietokone oli ostettu, mitä sillä tehtiin ja kuinka se sulautui osaksi arkea. Ennakoitujen vastausten lisäksi materiaalista nousi esiin odottamaton, vähän tunnettu tema: marginaalisiin kotitietokoneisiin liittyvät käyttökokemukset. Lähestymme tässä artikkelissa aihetta pelaamisen näkökulmasta, sillä pelikokemukset olivat aivan keskeisimpiä useimmissa aikalaismuistoissa, minkä lisäksi pelien saatavuus sekä niiden ympärille kehittynyt sosiaalinen toiminta erotti selkeimmin valtavirran laitteet harvinaisista koneista.

Ensinnä on tarpeen selvittää, mitä ylipäänsä tarkoitamme *marginaalisella kotitietokoneella*. Joissakin tapauksissa rajanveto on helppoa, kun tietty laite on jäänyt niin pahaan kaupalliseen paitsioon, ettei se missään vaiheessa ole saavuttanut merkittävää asemaa markkinoilla. Marginaalisuus voi olla luonteeltaan paikallista; yhdessä maassa hyvin menestynyt tietokonemerkki jäi usein toisaalla alakynteen. Samalla tavoin pitää huomioida ajallinen ulottuvuus: ennen valtavirran muodostumista ei ole olemassa marginaaliakaan, ja toisaalta jokainen laite tulee lopulta elinkaarensa päähän, jolloin sen kaupallinen merkitys vähenee (vrt. Murdock, Hartmann & Gray 1992; Suominen 2011). Vielä yksi lisäulottuvuus on käyttökohde, sillä ”vakavaan” ammattikäyttöön suunnattu tietokone, joita edustavat materiaalisamme erityisesti IBM PC -yhteensopivat, on saattanut *pelikoneena* olla kaukana valtavirrasta.

Harmaalle alueelle sijoittuu useita laitteita, jotka yhtäältä jäivät kauas markkinajohtajasta, mutta toisaalta saavuttivat vä-

hintään kohtuullista myyntimenestystä. Palaamme yksittäisiin konemerkkeihin tarkemmin tuonnempana, kun käsittelemme 1980-luvun Suomen kotitietokone- ja pelimarkkinoita. Kun on kyse ihmisistä tekniikan käyttäjinä, marginaalisuuden kokemus on viime kädessä subjektiivinen eikä perustu mitattaviin seikkoihin, kuten myyntilukuihin. Niinpä emme edes pyri määrittelemään binäärisesti konemallin tarkkuudella sitä, mikä pelilaitte jäi harvinaiseksi tai ei, vaan kartoitamme yleisemmin aiheeseen liittyviä ilmiöitä – oli kyse sitten todellisesta tai koetusta marginaalisuudesta. Tutkimuskysymykseksi tiivistettynä: *Millaista oli 1980-luvun marginaalisilla kotitietokoneilla pelaaminen lehdistön, jälleenmyyjien ja harrastajien näkökulmasta?*

Kotitietokoneisiin ja niillä pelaamiseen keskittyvä tutkimus on ymmärrettävästi seurailut markkinoiden valtavirtaa, yhtäältä ilmiöiden merkittävyyden vuoksi ja toisaalta siksi, että harvinaiset laitteet eivät välttämättä edes nouse esiin tutkimusmateriaalista. Esimerkiksi laitteistoja ja ohjelmistoja humanistisesta tulokulmasta lähestyvä *alustatutkimus*, jonka rajoja paaluttaa MIT Pressin *Platform Studies* -kirjasarja, on keskittynyt pääosin tunnettuihin laitteisiin ja ohjelmistoaalustoihin, kuten Atari VCS:ään (Montfort & Bogost 2009), Commodore Amigaan (Maher 2012) ja Super Nintendoon (Arsenault 2017). Poikkeuksena mukaan on tosin mahtunut myös Nintendon kaupallisesti epäonnistunut 3D-pelikonsoli Virtual Boy (Zagal & Edwards 2017). Yksittäisistä marginaalikoneista on olemassa artikkeleita ja kirjanlukuja (esim. Cass 2023; Saarikoski 2004a, 119–124; Švelch 2021), mutta laajasta kattavuudesta ollaan vielä kaukana.

Christina Lindsayn TRS-80-tietokonetta käsittelevä kirjanluku *From the Shadows: Users as Designers, Producers, Marketers, Distributors, and Technical Support* (2003) on poikkeuksellinen esimerkki syväluotaavasta marginaalikoneen käyttäjien tut-

kimuksesta. TRS-80 ei toki alkujaan ollut marginaalissa, mutta Tandyn/Radio Shackin lakkautettua tuotesarjan vuonna 1984 käyttäjät jäivät omilleen. 1990-luvulla, johon Lindsayn tutkimus keskittyy, TRS-80 oli jo huomattavan kaukana valtavirran tietotekniikasta. Tietokoneen pariin jääneet harrastajat perustelivat päätöstään eri tavoin: identiteetin, laitteen luotettavuuden sekä yksinkertaisuuden, nostalgian ja vastarinnan kautta. Omalle tutkimuksellemme erityisen läheinen havainto on se, kuinka kaupallisen elinkaarensa päähän tulleen laitteen käyttäjäyhteisö otti vastuulleen ohjelma- ja laitekehityksen, jälleenmyynnin, markkinoinnin, julkaisun ja teknisen tuen – toisin sanoen tehtävät, joita alun perin hoitivat kaupalliset toimijat.

Verkkokyselyn tärkein anti olivat henkilökohtaiset aikalaiskokemukset, joita ei voi tavoittaa riittävästi pelkkiä painettuja lähteitä käyttämällä. Reilussa kuukaudessa saimme 350 vastausta, kattaen laitehankintoja vuosilta 1977–1999 ja kaikkiaan 38 eri konemallia. Selvästi suurin osa vastaajista edusti kotitietokoneiden varsinaisia käyttäjiä – tyypillisesti 1980-luvun lapsia ja nuoria – mutta mukaan saatiin myös joitakin lähipiiriin kokemuksia (5 kappaletta). Valtaosa vastauksista (87 %) käsitteli odotetusti valtavirran laitteita, mikä rajaa ne tämän tutkimuksen ulkopuolelle. Kysely tuotti muistitietoa tietokoneiden arkipäiväistymisestä 1980-luvulla ja se täydentää siten vastaavia vanhempia tutkimuksia, joissa on tarkasteltu kotitietokonekulttuurin syntyä ja vakiintumista Suomessa 1980- ja 1990-luvulla (esim. Aaltonen 2004; Naskali & Silvast 2014). Lähdekriittisesti tarkasteltuna vastaukset liittyvät nuorten harrastajien minäkuvan rakentumiseen, joka on sosiokulttuurisesti rakentunut narratiivi (vrt. Vehkalahti & Jouhki 2022, 366–8). Yhteistä kertomusten rakentumisessa on tarina niistä haasteista ja pettymyksistä, joita marginaalikoneen hankkimiseen liittyi.

Lehtiaineistossa keskityimme mikrotietokoneita käsitelleisiin testeihin, mainoksiin, lukijakirjeisiin sekä kerhopalstoihin. Näistä lähteistä hahmottuvat niin lehdistön, jälleenmyyjien kuin harrastajienkin näkemykset ajan tietoteknisistä ilmiöistä. Lehtikustantamojen julkaisuja edustavat *Hifi*-lehden vuosikerta 1983, *Tietokone*-lehden kotimikroihin keskittynyt *Mikro 2000* -liite (1983–1984) ja sen seuraaja *MikroBitti* 1/1984–12/1989, *Printti* 1/1984–20/1987, *Katso*-lehti 1983–1985 sekä *Katson Videolehden* numerot vuodelta 1984. Kerholehtien osalta mukana ovat Pirkanmaan mikrotietokonekerhon *Mikrofan* (1/1979–4/1989), Sinclair ZX Spectrum -harrastajien *Silppu* (1982–1989), Microprofessor-harrastajille suunnattu *Prof-fa* (1984–1988), *Sviippi* (SVI-klubi-MSX ry:n 1/1986–1/1988 ja 2–3/1988–4/1994 Mikroilijat ry:n jäsenlehti) sekä *MSX Uutiset* (1–3/1987). Jälleenmyyjien näkökulmasta kertovat mikromyymlä Triosoitin asiakaslehti *TrioPosti* (1987–1989) sekä Info-kirjakauppaketjun *Greatest Bits* (1984–1990).

Aineiston läpikäynnissä tehtiin ensin marginaalikoneita koskevia havaintoja, jotka sitten teemoiteltiin laajemmiksi kokonaisuuksiksi. Rajaus oli pikemminkin laaja kuin tiukka, joten mukaan mahtuivat esimerkiksi Amstrad CPC ja Sinclair ZX Spectrum, vaikka ne eivät aivan harvinaisimpia kotitietokoneita olleetkaan. Seuraavissa kohdissa lähestymme tutkimusongelmaa saatujen tulosten kautta: miten kaupallinen lehdistö ja harrastajajulkaisut käsittelevät marginaalisia pelikoneita, millaisia muistoja niistä jäi aikalaisille ja millaisin keinoin marginaalisuuden mukanaan tuomia haasteita yritettiin ratkoa. Perustan käsittelylle luo tiivis yleiskatsaus Suomen kotitietokone- ja pelimarkkinoihin 1980-luvulla, josta lukija saa tarpeellisen kokonaiskuvan vuosikymmenen tilanteesta.

Suomen pelikoneet 1980-luvulla

Aivan ensimmäiset suomalaisten kotien digitaaliset pelilaitteet eivät olleet tietokoneita. Täkäläisillä markkinoilla oli tarjolla tv-pelejä ja varhaisia pelikonsoleita eli *videopelejä* jo 1970-luvulla, vaikka niiden kaupallinen menestys jäi vielä vaatimattomaksi (Saarikoski 2004a, 217–8). *Tekniikan Maailman* mikroliitteessä esiteltiin vuonna 1983 viisi tuolloin myynnissä ollutta laitetta: Philips Videopac, Soundic Video Computer Game MPT-03, Atari VCS eli 2600, Mattel Intellivision ja ColecoVision. Liitteen loppukaneetissa kehoitettiin kuitenkin pohtimaan, olisiko kotitietokone videopeliä parempi hankinta. Tällaisella keskustelulla oli epäilemättä vaikutuksia siihen, miten kotitietokoneiden käyttökohteita ruvettiin tuolloin arvottamaan. Jaakko Suomisen (2015) mukaan Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi sijoittui 1980- ja 1990-luvun vaihteeseen, jolloin pelikonsolien myynti kääntyi nousuun samoin kuin niiden näkyvyys tietokonelehdissä. Kyseisen ajan keskeisiä laitteita olivat Nintendon NES ja Game Boy sekä Segan Master System ja Megadrive. Suomisen (2015) mukaan 1980-luvun alkupuolella kotitietokone koettiin pelikonsolia luontevammaksi, rationaalisen kuluttajan valinnaksi, sillä tietokoneella pystyi periaatteessa tekemään pelin pelaamisen lisäksi monia muitakin asioita.

Suomen 1980-luvun kotitietokonemarkkinoita leimaava erikoisuus oli Commodore 64:n saavuttama dominoiva asema. Eräiden arvioiden mukaan Commodore 64 oli saavuttanut vuoteen 1986 mennessä yli 65 % markkinaosuuden (Saarikoski 2004a, 105). Vaikka Commodore 64:ää myytiin runsaasti monissa muissakin Euroopan maissa, ei se juuri missään muualla saavuttanut yhtä hallitsevaa asemaa (vrt. Juul & Carney 2023; Nissen 1993). Esimerkiksi Iso-Britanniassa Commodore 64 oli vain yksi ajan suosituimmista kotitietokoneista: Sinclair ZX Spectrum oli pitkään maan myydyin kotimikro

ja myös Amstrad CPC saavutti kotikentällään merkittävää kaupallista menestystä (ks. Haddon 1988; Kirkpatrick 2012; Wade 2016).

Miten tätä kehitystä voidaan sitten selittää? Maahantuonti- ja myyntiverkoston merkitys nousee yhdeksi selittäväksi tekijäksi. Commodore-koneiden virallisesta maahantuonnista vastasi vaasalainen PCI-Data (alkujaan PET-Commodore Inc.), joka oli alan näkyvimpiä toimijoita heti 1980-luvun alussa. Commodore 64:n menestystä oli jo pohjustanut vuonna 1980 julkaistu VIC-20. PCI-Datan etuna oli kattava myyntiverkosto, joten koneita oli saatavilla paitsi kulutuselektronikkaliikkeissä myös tavarataloissa ja kirjakaupoissa, joista tärkein oli Info-kirjakauppa. Koneen mainoskampanjat olivat laajoja ja kattoivat lehdistön lisäksi television. (Saarikoski 2004a, 65.) Commodoren täkäläistä suosiota jatkoi vuosikymmenen lopulla vielä niin kutsuttuja 16-bittisiä koneita edustava Amiga 500, johon siirtyminen oli luonteva askel C-64:n jälkeen.

Marginaalikoneiden maahantuontia ja myyntiä järjesti kirjava joukko yrityksiä, joilla monella oli kyllä kokemusta kulutuselektronikasta, mutta ei välttämättä kotitietokoneista. 1980-luvun alun kotitietokonemarkkinoille oli tyypillistä, että yritykset ottivat koneita tuotevalikoimaansa oheistuotteina. Koska markkinat olivat selvästi kasvussa, haluttiin olla itsekkin mukana ja katsoa, jos myynti vetäisi. Yhtenä esimerkkinä mainittakoon kotimainen Salora, joka oli tunnettu ennen kaikkea väritelevisioiden valmistajana. Salora oli omassa strategiassaan pitänyt televisioiden ohella myynnissä myös muuta kulutuselektronikkaa, kuten videonauhureita ja stereota. Tästä syystä Saloralla oli vuosina 1983–1985 tuotevalikoimassaan kaksikin kotitietokonetta: Salora Fellow ja Salora Manager. Yhtiö ei itse valmistanut koneita, vaan ne perustuivat hongkongilaisen Video Technologyn Laser-malleihin.

Myynti organisoitiin oman myyntiketjun kautta, ja koneita mainostettiin melko aktiivisesti. Kumpikaan malli ei kuitenkaan käynyt kaupaksi odotetusti, ja vuoden 1985 keväällä yhtiö päätti luopua kokeilusta. Saloran tapaus osoittaa, kuinka isojenkin toimijoiden lanseeraukset saattoivat epäonnistua, jos myynnissä olleiden koneiden peli- ja muu ohjelmavalikoima jäi pieneksi. (Saarikoski 2001b.)

Saatavilla olevien pelien määrä olikin aivan ratkaisevaa markkinakilpailussa. Commodore 64:lle oli tarjolla valtava pelivalikoima, mikä muodostui ajan oloon ylivoimaiseksi myyntivaltiksi. 1980-luvulla tietokonepelien myynti oli vasta orastavaa liiketoimintaa ja kauppojen pelivalikoimat usein vaatimattomat, vaikka postimyynti osittain paikkasi puutteita. Vuonna 1983 perustettu turkulainen Toptronics oli yksi harvoista alan yrityksistä, joka panosti voimakkaasti tietokonepelien maahantuontiin. Pelien ostaminen alkuperäisinä oli nuorille harrastajille ylivoimaisen iso kuluerä, joten he havaitsivat nopeasti, että niitä oli mahdollista saada myös ilmaiseksi, kopioituina piraattipeleinä. Piraattipelien levitys sekä keräily oli yksi tärkeimmistä kotitietokoneharrastuksen muodoista 1980-luvun alusta saakka, jolloin ohjelmien kopioiminen kaverien kesken ei edes ollut vielä laitonta; suomalainen lainsäädäntö tiukkeni vasta 1990-luvulle tultaessa. Kotitietokonelehdissä tosin käytiin 1980-luvulla ajoittain kipakkaakin keskustelua piratismista, ja sama perinne jatkui entistä voimakkaampana 1990-luvun pelilehdissä (ks. Saarikoski 2004a, 319–23; vrt. Trimble 2020).

Tavallisesti pelejä kopioitiin samalla paikkakunnalla olevien kaveriverkostojen välityksellä, mutta vuosikymmenen kuluessa kirjeenvaihto kasvatti suosiotaan ja hankintaverkostot alkoivat ulottua myös maamme rajojen ulkopuolelle. Tätä toimintaa kutsuttiin nimellä swappaus (*swapping*). Varhainen pelipiratismi keskittyi etenkin Commodore 64:lle, ja sillä

oli oma merkittävä roolinsa koneen valta-aseman pönkittämisessä. Swappauksesta muodostui nopeasti arkipäiväinen osa kotitietokoneharrastusta ja pelien kopioimiseen tutustuivat käytännössä kaikki harrastajat – konetaustasta riippumatta. Commodore-kotimikroilla swappauksesta muodostui kuitenkin aivan oma alakulttuurinsa. (Saarikoski 2022.)

On todennäköistä, että moniin perheisiin marginaalikone hankittiin lähinnä lupaavien myyntipuheiden perusteella. Mainoksissa oli helppo lupaila laitteelle kuin laitteelle laajoja hyöty- ja viihdekäyttömahdollisuuksia sekä luetella hienolta vaikuttavia teknisiä ominaisuuksia, joiden merkitystä kokematon kuluttaja tuskin ymmärsi. Toinen mahdollinen selitys liittyy jo vuonna 1985 alkaneisiin marginaalikoneiden alennusmyynteihin, jotka jatkuivat vuoden 1986 puolella (ks. esim. *Printti* 20/1985; *MikroBitti* 12/1985; 12/1986; Kuva 1). Useimmat valmistajat eivät pärjänneet pitkään kilpailun puristuksessa, mikä johti monien kotitietokoneiden pikaiseen katoamiseen markkinoilta tässä vaiheessa. Kaupat halusivat päästä varastoistaan eroon ja yrittivät edistää myyntiä huomattavan edullisilla hinnoilla. Kaikkein huonoimmin kaupaksi käyneitä kotimikroja saatettiin jopa antaa ilmaiseksi muun ostoksen kylkiäisenä (*MikroBitti* 9/1985; 5/1986). Asetelma muuttui ratkaisevasti, jos koneen maksajat eli vanhemmat huomioivat sen, millaisen koneen jälkikasvu – tyyppillisesti koneen varsinainen käyttäjä – itse halusi. Nuoret tiesivät omien kaveripiiriensä perusteella, mikä oli suosituin malli, jolloin valtaosan toivekone oli Commodore 64, kun monilta muiltakin sellainen löytyi.

Tietokonelehdissä vuosina 1984–1986 julkaistujen markkina-katsausten perusteella muutamat Commodorejen kanssa kilpailleet mallit säilyttivät vielä joitakin vuosia kohtuullisia markkinaosuuksia. Niille oli saatavilla pelejä, ja niiden harrastajayhteisöt olivat hyvin aktiivisia. Näistä laitteista mainit-



Dragon 64
*Joystick,
2 pelikasettia*
Käteishinta nyt 395,-
87 kpl Tampereen myymälöissä.

Kuva 1. Hirvoxin poistomyynnissä 1986 viimeiset Dragon 64:t myytiin polkuhintaan (*Printti 6/1986*). Vielä edellisen vuoden alussa koneen hinnaksi ilmoitettiin 3 195 markkaa (*Printti 2/1985*).

takoon erityisesti Sinclair ZX Spectrum ja MSX-yhteensopiva Spectravideo SVI-728. Etenkin MSX:n saavuttama mediahuomio oli myönteistä, ja vielä vuonna 1985, marginaalikoneiden alennusmyyntien jo alettua, esitettiin arvioita, että japanilaisten elektroniikkajättien tukema MSX saattaisi olla varteenotettava kilpailija Commodore 64:lle. Spectravideon maahantuojana toiminut Teknopiste julkaisi lehdissä isoja näkyviä mainoksia (esim. *MikroBitti 5/1985; Printti 11/1985*). Spectrumin maahantuonti loppui käytännössä vuonna 1986, kun taas MSX jaksoi sinnitellä markkinoilla vuoteen 1988 asti. Vielä jouluna 1986 MSX:ää myytiin lehtitietojen perusteella noin

13 500 kappaletta, siinä missä Commodore 64:n vastaava lukema oli 30 000. (*MikroBitti 2/1987; Saarikoski 2004a, 131–2.*)

Näiden koneiden lisäksi on mainittava vielä Amstrad-kotimikrot. Toptronics hankki Amstrad-edustuksen vuonna 1984 ja aloitti mallin aktiivisen markkinoinnin vuoden 1985 puolella. Amstrad oli tuolloin menestyksekkäs konevalmistaja Iso-Britanniassa, mikä vaikutti osaltaan Toptronicsin myyntitoiveisiin. Varsinkin *Printin* puolella mainonta oli huomattavan intensiivistä, mikä kertoo Toptronicsin päättäväisyydestä (Kuva 2). Konemerkkiä markkinoitiin myös opetuskäyttöön, ja kouluhallituksen Atlas 3 -työryhmä hyväksyi

AMSTRAD

**VUODEN
TIETOKONE-
UUTUUS
CPC 6128**

KATSO MITKÄ OMINAISUUDET!

Keskusyksikkö näppäimistöineen, monitori, CFD-levyasema, CP/M 2.2 ja CP/M Plus- käyttöjärjestelmät, DR Logo, GSX -graafikkaohjelmisto.

RAM: 128 K, josta käyttäjälle 112 K (max RAM 4064 K)

ROM: 48 K (max ROM 4064 K)

Näyttö: 80 merkkiä rivillä, 25 riviä, grafiikan tarkin resoluutio 640 x 200 pistettä. 16 väriä jotka valitaan 27 mahdollisesta.

Käyttäjän määriteltävissä grafiikkaikkuna ja 8 teksti-ikkunaa.

Erillinen numero/funktionäppäimistö ja kursori/tekstinkäsittelynäppäimistö.

Käyttäjän määriteltävissä 32 funktionäppäintä.

Centronics kirjoitinliitäntä.

Neljä toimintatasoa. (64 K, CP/M 2.2, CP/M+, 128 K)

Yli 200 käskyä ja funktiota.

Amstrad CPC 464 ja CPC 664 valmisohjelmat yhteensopivia CPC 6128 kanssa.

**HINTA AINOASTAAN
V-M-MONITORILLA
5.980,-
VÄRI-MONITORILLA
7.980,-**

TOIMIVA KOKONAISUUS

AMSTRAD-JÄLLEENMYYJÄT
ALAJÄRVI: Alajärven Kirjakauppa, **FORS-**
SA: Hietasen Kirjakauppa, **HELSINKI:** Ru-
 neberginkadun Kirja, Akateeminen Kirja-
 kauppa, Toptek, City-Sokos, Laser Shop,
HYVINKÄÄ: Kirja-Koivisto, TV-Riukka, **HÄ-**
MEENLINNA: TV-Sävel, **IMATRA:** Imatran
 Kirja ja Paperi, TV ja Elektroniikkahuolto,
IISALMI: Kirja-Otava, Sokos-Market, **JOEN-**
SUU: Konetarvike, **JYVÄSKYLÄ:** Kirja-Ota-
 va, City-Sokos, **JÄMSÄ:** Jämsän Kirjakaup-
 pa, **JÄRVENPÄÄ:** Sokos, Laser Shop, **KA-**
JAANI: Wuoren Kirjakauppa, **KARHULA:**
 Kymin Kirjakauppa, **KAUHAJOKI:** Kauhajo-
 en Kirjakauppa, **KEMI:** Sokos, Laser Shop,
KERAVA: Kauppakeskus, Laser Shop, **KI-**
TEE: Kiteen Kirjakauppa, **KOKKOLA:** TV-
 Store, City-Sokos, Laser Shop, **KOTKA:** Ci-
 ty-Sokos, Laser Shop, Kymen Atek, **KOU-**
VOLA: Sokos, **KUOPIO:** Kirja-Otava, Syste-
 ma, **KURIKKA:** Kurikan Kirjakauppa, **KUU-**
SAMO: Sokos, Laser Shop, **LAHTI:** Käöpä,
 Lahden Kirjakauppa, City-Sokos, Laser
 Shop, **LAITILA:** Tmi R. Iiskala, **LAPPEEN-**
RANTA: City-Sokos, Teleparts, Lappeen-
 rannan Rautakauppa, Akateeminen Kirja-
 kauppa, **LIEKSA:** Lieksan Kirjakauppa,
LOHJA: Lohjan Kirjakauppa, **MIKKELI:** Ci-
 ty-Sokos, Laser Shop, **OULU:** Sokos-Mar-
 ket, Laser Shop, **PIETARSAARI:** Montinin
 Kirjakauppa, **PIISPANRISTI:** Sokos-Market,
 Laser Shop, **PORI:** Kytöshongan Kirja, City-
 Sokos, Laser Shop, **POROKYLÄ:** Sokos,
 Laser Shop, **RAAHE:** Sokos-Market, Laser
 Shop, **RAUMA:** City-Sokos, Laser Shop,
 Länsi-Data, **ROVANIEMI:** Sokos, Laser
 Shop, Lapin Kansan Kirjakauppa, **RUUKKI:**
 Mikro-Data, **SALO:** Salon Kirja-Aitta, City-
 Sokos, Laser Shop, **SAVONLINNA:** Savon-
 linnan Kirjakauppa, City-Sokos, **SEINÄJO-**
KI: Gummeruksen Kirjakauppa, **TAMPERE:**
 City-Sokos, Laser Shop, Akateeminen Kirja-
 kauppa, **TORNIO:** Radioliike Istot, **TURKU:**
 Seistop Mikropiste, Wiklund, **VAASA:** Monti-
 nin Kirjakauppa, **VAMMALA:** Tyrvään Kirja-
 kauppa, **VARKAUS:** Sokos, Laser Shop,
 Kirja-Unit, **ÄHTÄRI:** Konttorikone. Lisäksi
 INFO-kirjakaupoista, Sokos-tavarataloista ja
 alan erikoisliikkeistä kautta maan.

Maahantuoja:
TOPTRONICS
 Nuppulantie 35, 20310 TURKU, puh. 921-546 666, telex 626599

Kuva 2. Toptronicin Amstrad CPC 6128 -mainos (Printti 16/1985). CPC-sarjan koneet myytiin kokonaisuutena näytön kanssa, mikä nosti hankintahinnan korkeaksi.

CPC 6128 -mallin peruskoulukäyttöön vuonna 1986 (*Printti* 5/1986). Joulukuun 1986 mennessä oli kuitenkin käynyt ilmeiseksi, ettei ponnistelu tuottanut tuloksia: Amstrad CPC 464:ää oli siihen mennessä myyty 5200 kappaletta ja kehittyneempää CPC 664 -mallia 4000 kappaletta. *MikroBitin* markkinakatsauksen perusteella myyntilukemat olivat paha pettymys Toptronicsille, joka luopui selvästi tappiollisesta Amstrad-edustuksestaan vuonna 1988. (Petri Lehmuskosken sähköpostihaastattelu 19.9.2001; *MikroBitti* 2/1987.)

Tietokonelehdistön silkkihansikkaat

Kaupalliset lehtikustantamot alkoivat havahtua tietokoneharrastuksen kasvuun 1980-luvun alussa. Tecnopressin ammattilehdet *Proessori* ja *Tietokone* käsittelivät kotitietokoneita muiden aiheiden ohella, ja välivaiheena ennen varsinaisen harrastuslehden syntyä jälkimmäisessä julkaistiin *Mikro 2000* -liitettä vuosina 1983–1984. Liitteen työnjatkajaksi perustettiin vuonna 1984 *MikroBitti*, josta muodostui suosittu, vuosikymmenen keskeisin tietokoneharrastajien lehti (ks. Saarikoski 2004a, 109–10). Ajan markkinatilannetta alleviivaa lehden sisarjulkaisun, pelkästään Commodoren koneisiin keskittyneen *C-lehden*, perustaminen 1987. A-lehtien kustantama viihdelehti *Katso* sekä sen *Videolehti* julkaisivat niin ikään videopelejä ja kotitietokoneita käsitelleitä artikkeleja, ja vastaavana kehityskulkuna kustantamo perusti tietokoneharrastajille suunnatun *Printti*-lehden vuonna 1984. Myös Lehtimiesten (nyk. Otavamedian) pitkäikäisessä tekniikan yleislehdesä, *Tekniikan Maailmassa*, julkaistiin omat mikroliitteensä 1983 ja 1984.

Mikro 2000 -liitettä, *MikroBittiä* ja *Printtiä* lukiessa käy nopeasti selväksi, kuinka ne ainakin muodollisesti pyrkivät olemaan puolueettomia, kaikkia harrastajia palvelevia julkaisuja. Commodore 64:n johtava markkina-asema oli todelli-

suutta jo viimeistään 1985, mikä ei kuitenkaan vielä tuolloin johtanut havaittavasti artikkelien yksipuolistumiseen muuten kuin peliarvostelujen suhteen. *Printti* suhtautui pelaaamiseen ylipäänsä *MikroBittiä* holhoavammin ja panosti peliarvosteluihin huomattavasti kilpailijaansa vähemmän. Tämä hyöty- ja viihdekäytön välinen ristiriita on laajemminkin toistuva teema, joka nousee esiin myös monissa muissa yhteyksissä. Kotimikrolehdistössä pelit ja pelaaminen jakoivat selvästi mielipiteitä, ja artikkeleissa nähdyt asenteet heijastelivat laajempaa yhteiskunnallista keskustelua tietokoneiden käyttötarkoituksista ja tulevaisuuden odotuksista (Saarikoski 2004a, 297–9; Saarikoski 2006, 101–3; vrt. Haddon 1988).

Mistä nämä asenteet sitten juontuivat? Osaselityksenä toimii Suomessa vallalla ollut tietoyhteiskunta-ajattelu, joka ilmeni mediajulkisuudessa käydyssä keskustelussa tietokoneista nuorten oppimisen ja opetuksen välineenä. Varsinkin ohjelmointia pidettiin tuohon aikaan tulevaisuuden kannalta tärkeänä kansalaistaitona, jonka alkeita nuorten kannatti lähteä opiskelemaan samaan aikaan, kun ”atk-opetusta” oltiin tuomassa kouluihin. Tässä skenaariossa pelejä pidettiin lähinnä viihhteellisenä täkynä, joka saattoi houkutella nuoria tutustumaan tarkemmin tietokoneiden sielunelämään. Pelien merkitystä tärkeänä, itsenäisenä ja laajentuvana nuorisokulttuurin muotona ei tunnustettu tuohon aikaan. Tietoyhteiskuntaretoriikka näkyi myös kotitietokoneiden lehtimainoksissa, jotka oli pitkälti suunnattu kalliin koneen hankintaa suunnitteleville vanhemmille. Oli huomattavasti helpompaa perustella hankintaa hyötynäkökohdilla kuin korostaa laitteiden mahdollisuuksia digitaalisessa peliviihteessä. (Saarikoski 2006, 80–5; ks. myös Pantzar 2000, 99–101.)

Vuosikymmenen alun varhaiset kotitietokonemarkkinat olivat vielä hahmottomattomat, mikä näkyi tietynlaisena varovaisuutena esimerkiksi laitearvosteluissa; kaikkein keinoim-

mistakin koneista yritettiin keksiä edes jotain hyvää sanottavaa. Teknisesti heikkoa kotimikroa saatettiin luonnehtia aloittelijalle sopivaksi edulliseksi peruskoneeksi, ja maahantuojan lupailema laaja pelikasettivalikoima painettiin lehteen sinältään ilman lähdekritiikkiä. Laitearvosteluissa mainitut lukumäärät olivat vielä vuonna 1984 varsin vaatimattomia: Triumph Alphatronicille 10, TRS-80:lle 32 ja Spectravideolle yli 25 peliä (*MikroBitti* 1/1984; 2/1984). Kaupallisten lehtien pluralistiseen suhtautumiseen vaikutti epäilemättä se, ettei potentiaalista tilaajakuntaa haluttu karkottaa keskittymällä vain yhteen konemerkkiin. Toinen ilmeinen syy olivat maahantuojilta ja jälleenmyyjiltä saadut mainostulot, joita kovin ankara arvostelu olisi saattanut uhata.

Lehtien julkaisemat peliarvostelut ja menestyneimpien pelien myyntilistat kertovat omalta osaltaan siitä, millä laitteilla Suomessa pelattiin, sekä siitä, mille niistä ylipäänsä ilmesyi uusia pelejä. Commodore 64 ja Sinclair Spectrum olivat jo varhain vaikutusvaltaisten brittiläisten pelitalojen ykkös-alustat, joiden seuraksi liittyi vuosikymmenen puolivälissä täällä harvinaiseksi jäänyt Amstrad CPC (Kuva 3). Japanissa suosittu MSX näyttäytyi sekin listoilla toisinaan, mutta selvästi kärkikolmikkoa vähemmän. 1980-luvun lopulla Atari ST ja etenkin Amiga nousivat pelilaitteiden kärkikastiin. Pitkälti samat laitealustat esiintyivät myös jälleenmyyjien mainoksissa ja hinnastoissa, joissa marginaalikoneet saivat sentään hivenen enemmän huomiota lehtien peliarvosteluihin verrattuna. Vaikka arvosteluissa mainittiinkin säntillisesti kaikki alustat, joille tietty peli oli käännetty, niin tärkeitä saatavuus saattoi käytännössä olla heikkoa valtavirtakoneiden ulkopuolella. Eräänlaisena kädenojennuksena marginaalin suuntaan *MikroBitin* peliennätyksiä sisältänyt *Mestarien Marmoritaulu* alkoi vuonna 1986 huomioida harvinaistenkin koneiden tulokset saadun lukijapalautteen perusteella (ks. Suominen, Saarikoski & Reunanen 2018).

Etenkin *MikroBitti* julkaisi sivuillaan runsaasti ohjelmalistauksia, joita lukijat saattoivat näppäillä omalle kotitietokoneelleen (Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017; Suominen & Pasanen 2020). Tämä traditio oli alkanut jo sen edeltäjässä, *Mikro 2000* -liitteessä. Vuorovaikutus oli tässä tapauksessa aidosti kaksisuuntaista, sillä ohjelmat olivat lukijoiden tekemiä ja niistä maksettiin pieni korvaus. Lehdistölle listaukset olivat myös edullinen tapa saada joka numeroon vaadittavat sivumäärät täyteen. Ohjelmalistaukset olivat lähes aina konekohtaisia ja niissä näkyvä laitekirjo selvästi laajempi kuin mitä pelkkä markkinatilanne olisi antanut odottaa – marginaalikoneen näennäisen suosion takana oli tyypillisesti kourallinen aktiivisia tekijöitä, jotka lähettivät lehteen toistuvasti omia ohjelmiaan. Monet julkaistuista ohjelmista olivat yksinkertaisia pelejä, jotka pieneltä osaltaan helpottivat ohjelmistopulaa, vaikkei niistä toki puuttuvan peliteollisuuden korvaajiksi ollutkaan.

1980-luvun puolivälissä *MikroBitin* kirjepalstalla, Bittipostissa, näkyi ilmiö, jossa marginaalikoneiden omistajat pyysivät enemmän ja vähemmän kohteliaasti lisää palstatilaa sekä ohjelmalistauksia omille laitteilleen, kuten tässä Microprofessorille: “Minulla ja monella muulla kaverillani on suurin ongelma se, että ei ole tarpeeksi pelilistauksia eikä hyötyohjelmia tietokoneisiimme.” (*MikroBitti* 1/1985) Välillä mukana seurasi syytöksiä liiasta Commodoren suosimisesta muiden koneiden kustannuksella (Saarikoski & Reunanen 2014). Toimituksen vastauksissa syy ohjelmalistausten vähyyteen vieritettiin takaisin lukijoiden niskaan – sitä julkaistiin, mitä toimitukseen tarjottiin. Laajan kaupallisen ja yhteisön tuen puuttuessa marginaalikoneiden käyttäjät yrittivät myös saada lehdestä vastauksia teknisiin ongelmiinsa, kun taas toisinaan haettiin lähinnä uskonvahvistusta sille, että omalle laitteelle vielä saisi lisäviihdettä.

Top Twenty

Peli	Valmistaja	Kas./Disk.	Hinta	Koneet	Ed. sij.	Nousussa
1 The Way of the Exploding Fist	Melbourne	K	110,—	C64, Spe, Ams	*	
2 Summer Games II	Epyx	K	100,—	C64	*	
3 A View to a Kill	Domark	K	140,—	C64, Spe	*	
4 Beach Head II	Access	K/D	120/140,—	C64	*	
5 Hyper Sports	Imagine	K	110,—	C64, Spe	*	
6 Skyfox	Ariola	K/D	130/180,—	C64	*	
7 Elite	Firebird	K	130,—	C64	*	↑
8 Karateka	Broderbund	K	130,—	C64	*	
9 Daley Thompson's Supertest	Ocean	K	90,—	C64, Spe	*	
10 Dambusters	Sydney	K/D	120/160,—	C64, Spe	5	
11 Pitstop II	Epyx	K/D	110/140,—	C64, App	6	
12 Blue Max 2001	Synsoft	K	120,—	C64	*	↑
13 Frankie Goes to Hollywood	Ocean	K	120,—	C64, Spe	*	
14 Stealth	Broderbund	K	130,—	C64	*	
15 Shadowfire	Beyond	K	110,—	C64, Spe	2	
16 Kikstart	Mastertronic	K	40,—	C64	*	
17 Jetset Willy II	Software	K	100,—	C64, Spe	*	
18 Frank Brunos Boxing	Elite	K	95,—	Spe, C64	*	
19 Now Games	Virgin	K	120,—	Spe	*	
20 Mail Order Monster	Ariola	D	180,—	C64	*	

Kuva 3. C-64 hallitsi tietokonepelien Top Twenty -myyntilistaa lähes vuosikymmenen loppuun (*MikroBitti* 12/1985).

Printin erityispiirteenä oli läheinen kytkös laitekohtaisiin käyttäjäkerhoihin, jotka samalla tavoin edustivat vuorovai-
kutusta lehden ja lukijoiden välillä. Näitä kerhoja oli muun
muassa Amstradin, Atarin, Commodoren, Dragonin, Memo-
techin, MicroBeen, MSX:n, Sinclairin ja Spectravideon omis-
tajille. Jotkut niistä olivat itsenäisiä, jotkut maahantuojan tu-
kemia, ja usein jäsenmaksuun sisältyi samalla *Printin* vuosi-
tilaus. Omien tiedotteidensa lisäksi kerhot tuottivat lehteen
materiaalia, kuten pikku artikkeleita, joihin sisältyi peliuuti-
sia sekä -arvosteluja. Esimerkiksi *Printissä* 14/1986 Dragon-
kerho kertoi brittiläisen Microdealin Dragon-pelitarjonnasta.
Jäsenien käytössä ollut ohjelmakirjasto oli tyyppillinen osa
toimintaa, ja muiden ohjelmien mukana saatavilla oli myös
ilmaispelejä. Etenkin kaupallisesti epäonnistuneiden laittei-
den tapauksessa kerhot ottivat – mahdollisuuksiensa puit-
teissa – itselleen niitä rooleja, joita olisivat muuten hoita-
neet laitevalmistajat, ohjelmistotalot, maahantuojat ja lehdis-
tö (vrt. Lindsay 2003).

Kotimaiset pienet toimijat huomasivat laitteilla vallitsevan
tyhjiön, ja niin yksittäiset tekijät kuin pienyrityksetkin toivat
myyntiin omia pelejään sekä omatoimisesti että tšekäläisten
julkaisijoiden kautta. *Printin* numerossa 20/1985 esiteltiin ja
kepeästi arvosteltiin kahden teinipojan, Toni Kotinurmen ja
Topi Paanasen, Spectravideo SVI-328:lle tekemät, 39 markan
hintaiset pelit *Slalom*, *The Moon Car* sekä *Way Out*, joita oli tar-
jottu myös Spectravideota edustaneelle Teknopisteelle. Poi-
kien kanssa ei sopimusta syntynyt, mutta Teknopiste julkaisi
muita 328:lla toimineita pelejä, kuten Sampo Suvisaaren oh-
jelmoimat kolme *Bomulus*-peliä (*Printti* 1/1986). *MikroBitissä*
5/1987 helsinkiläinen Tietofarmi oy tarjosi pikkuilmoituksis-
sa Sinclair QL:lle viittätoista kotimaista peliä 300 markalla,
kun taas numerossa 1/1987 omia teoksiaan myivät Muhok-
sella sijainnut OK-soft Sharpille ja säkyläläinen Ikesoft SVI-
328:lle.

Nykypäivän emulaattorit ovat ohjelmistotekniikan pieniä ih-
meitä, joiden avulla voi herättää henkiin niin vanhojen ko-
lkkopelien, tietokoneiden kuin pelikonsolienkin ohjelmat
(esim. Gутtenbrunner, Becker & Rauber 2010; Newman 2012).
Hieman yllättäen samaa ajatusta eläteltiin jo 1980-luvulla
yhtenä ratkaisuna pelipulaan sekä ohjelmistopohjaisten rat-
kaisujen että erilaisten adapterien muodossa. Laitteistol-
taan MSX:n kanssa lähes identtiset, mutta epäyhteensopivat
Spectravideo SVI-318 ja SVI-328 jäivät nopeasti kaupalliseen
paitsioon, johon lupailtiin ratkaisuksi MSX-adapteria. Käy-
tännössä adapteri osoittautui pettymykseksi, sillä pelit toi-
mivat nykien, MSX:n lisälaitteita ei voinut hyödyntää ja ko-
neen oman näppäimistön sijasta piti käyttää adapterin pääl-
lä olevaa puutteellista pikkunäppäimistöä (*Printti* 11/1985).
Vastaava adapteri ColecoVision-konsolin peleille toimi sen
sijaan merkittävästi paremmin (*Printti* 2/1985). *MikroBitissä*
11/1985 kerrottiin Memotechin Spectrum-emulaattori *Specu-
latorin* siirtyneen sarjatuotantoon, mutta sen myöhemmät vai-
heet ja käytännön toimivuus jäivät hämärän peittoon. Vaikka
emulaattorit herättivät toivoa ja keskustelua esimerkiksi kir-
jepalstoilla, ei niistäkään käytännössä ollut tilanteen korjaa-
jiksi.

Viimeistään vuonna 1986 marginaalikoneiden tukala asema
alkoi olla lehdissä ilmeinen. Monet vuosikymmenen alun ko-
titietokoneet olivat toki kadonneet niiden sivuilta jo paljon
aiemmin, mutta tässä vaiheessa suhteellisen suosittutkin mal-
lit ajautuivat sivuraiteelle: artikkeleja tai ohjelmalistauksia ei
julkaistu eikä itse laitteita enää myyty. Mainosten perusteel-
la pelien myynti saattoi jatkua pitkäänkin koneiden jo pois-
tuttua markkinoilta – Helsingin koti-elektroniikka mainos-
ti Oric- ja Sharp-pelejä vielä niinkin myöhään kuin vuonna
1989, vaikka kyseessä lienee ollut lähinnä varastoon jäänei-
den ohjelmien poistomyynti (*MikroBitti* 12/1989). C-64 jatkoi
suosituimpana pelilaitteena 1980-luvun loppuun saakka, ei-

kä sen maahantuojia PCI-Data jättänyt tilaisuutta käyttämättä, vaan julisti mainoksessaan suurin kirjaimin: “Eniten ohjelmia, eniten käyttäjiä. Commodore 64.” (*Printti* 16/1985).

Kerholehdet – toiveiden ja todellisuuden rajamailla

Mikrotietokoneharrastuksen ympärille syntyi jo hyvin varhaisessa vaiheessa harrastusryhmiä ja -kerhoja (Saarikoski 2004a, 67–75). Osa näistä oli yleisluontoisia kerhoja, joiden toiminta liittyi kaikenlaiseen mikroiluun, kun taas osassa toiminta keskittyi tiettyyn konemalliin tai valmistajaan. Eräs varhaisimpia kerhoja oli Pirkanmaan mikrotietokonekerho Mikrofan, joka julkaisi jäsentiedotetta vuosien 1979 ja 1984 välillä, mistä eteenpäin tiedote muuttui jäsenlehdeksi. Kerhon synnyn takana oli kotimainen Telmac-mikro, joka edusti kuluttajamarkkinoille suunnattujen mikrotietokoneiden itsekooottavaa ensimmäistä aaltoa (ks. Reunanen & Pärssinen 2014; Saarikoski 2003).

1980-luvun alun “mikrokuumeen” myötä kerhojen määrä lähti nopeaan kasvuun. Monet niistäkin julkaisivat omia jäsenlehtiään. *Silppu* aloitti 1982 Sinclair ZX81 -koneen omistajien kerholehtenä, mutta laajeni pian Sinclairin muihin koneisiin uusien mallien myötä. Joukkoon liittyi vuonna 1984 Sähköliikkeiden oy:n julkaisema *Proffa*, joka käsitteli yrityksen maahantuomaa Microprofessor-konetta. SLO kuitenkin lopetti kannattamattomaksi osoittautuneen tuonnin ja vetäytyi lehden tuesta heti ensimmäisen julkaisuvuoden aikana, jolloin konemerkin ympärille perustettiin oma kerho, jonka lehtenä *Proffa* jatkoi. Spectravideon ja muiden MSX-koneiden käyttäjät saivat vuonna 1986 SVI-klubi-MSX ry:n *Sviippi*-lehden. Vuonna 1988 nimeksi vaihtui Mikrolijat ry, ja kerhon sekä lehden fokus alkoi siirtyä PC-koneita kohti. MSX-koneiden yleiskerho MSX-klubi julkaisi ensin omaa

pienlehteään, jonka työtä jatkoi 1987 lyhytikäinen *MSX uutiset* -jäsenlehti.

Harrastajalehtien toimittajien taustoista ei yleensä kerrottu lehtien sivuilla paljoakaan, mistä poikkeuksena oli *Sviipin* numerossa 1/1988 esitelty uusi hallitus, jossa oli mukana niin saman vuoden abiturientteja, tietojenkäsittelyn opiskelijoita kuin jo pidempään alalla työskennelleitä insinöörejä. Muista ajanjaksoista ja lehdistä voidaan sisällön perusteella esittää enintään arvioita, koska tarkkoja tietoja ei ollut tapana julkaista: *Silpun* alkuaikojen päätoimittaja mainitsi päättötodistuksen hankkimiseen liittyvät kiireet, kun taas loppuaikojen päätoimittaja lähti tamperelaisesta opiskelijasuunnosta suorittamaan asepalvelustaan (2/1988). Samana vuonna Mikrofanin puheenjohtaja kertoi Australian matkastaan, jonka menomatalla käytiin Singaporessa ja takaisin tullessa Tokion Akihabaran “mikroviidakossa” (1/1988). Näiden ja tuonnetun käsittelävien esimerkkien perusteella voidaan kohtuudella olettaa, että lehtien toimittamiseen osallistuivat lähinnä kerhojen aikuiset jäsenet.

Lehtien toimituksellinen linja noudatti tiiviisti kerhojen linjauksia sen suhteen, mitä laitteita käsiteltiin ja mikä oli tietokonepelien asema lehdessä. Aineistomme kerholehdistä vanhin, *Mikrofan*, oli linjaltaan selkeästi edistyneiden ja jo ammatissa toimivien harrastajien lehti. Jäsentiedotteen aikana pelit mainittiin vain FinnMetricin ABC-80-mainoksessa (*Mikrofan* 2/1980) sekä vuosittaisten ohjelmointikilpailujen yhteydessä. Vuonna 1983 kisan kolmantena palkittiin *Othello* (*Mikrofan* 1/1983), ja seuraavina kahtena vuonna kisassa oli peleille jo oma sarjansa. Vuoden 1983 kisaan osallistui viisi ohjelmaa, joista kaksi oli pelejä, *H2SO4* ja *Mastermind*. Jäsentiedotteen sisältö oli kaikkiaan hyötykäyttöön suuntautunutta, joten pelien arvo tunnustettiin lähinnä ohjelmoinnin opetteluun kautta.

Jäsenlehdeksi muuttuneen *Mikrofanin* numerossa 1/1985 pohdittiin puheenjohtajan palstalla junioritoiminnan perustamista kerhon yhteyteen. Perusteena nähtiin mahdollisuus jakaa "isojen veljien" neuvoja tietokoneen käyttämiseen muuhunkin kuin pelaamiseen. *Mikrofanissa* 2/1985 pohdittiin puolestaan retorisesti, voisiko koneella harrastaa muutaakin kuin pelejä ja päädyttiin odotetusti myönteiseen vastaukseen. Tarkastelujakson lopussa, vuonna 1989, lehti oli muuttunut PC-voittoiseksi, ja työkäyttöön suuntautuneessa sisällyksessä pelit vilahdivat sivulauseissa enää kaksi kertaa. *Mikrofan* 1/1989 oli kerhon 10-vuotisjuhlanumero, jonka sarjakuvassa pelattiin toimistossa työajalla peliä. Pomo-nappi (*boss key*) – pikanäppäin, joka piilottaa pelin – pelasti kiinni jääneen laiskurin, joka palasi kiireesti myöhässä olevan raportin tekoon. Numerossa 4/1989 ilmestyi vielä otsikolla "Sosiaalista kanssakäymistä" artikkeli, jossa muisteltiin mikroharrastuksen alkuaikojia, kun nuorille suunnattuja pelikoneita ja pelejä alkoi ilmestyä markkinoille; tällä kertaa pelien merkitys tunnustettiin tietokonemarkkinoiden kasvun edistäjänä.

Sviippi aloitti SVI- ja MSX-mikrojen käyttäjäkerhon julkaisuna, mutta PC-tietokoneet otettiin mukaan jo sen alkutaipaleella. *Sviipin* taustalla toimineen käyttäjäkerhon perustaja ja alkuaikojen puheenjohtaja, Seppo Tossavainen, oli Spectravideon maahantuojan, Teknopiste oy:n työntekijä. Sekä kerho että lehti toimivat kuitenkin harrastuspohjalta, ja mainoksia julkaistiin myös muilta yrityksiltä. Teknopiste meni konkursiin lamavuonna 1992, kun taas Mikroilijat ry jatkoi toimintaansa vuoteen 1998 saakka (Saarikoski 2001a, 61). Viimeinen *Sviipin* numero julkaistiin 1997. Lehden sisältö noudatti samankaltaista linjaa läpi vuosien, sisältäen lehden toimituksen ja hallituksen palstat sekä artikkeleita niin laitetekniikasta, ohjelmistoista kuin ohjelmoinnistakin.

Vaikka SVI-klubi-MSX ry syntyi kotimikrojen ympärille, ei

pelaaminen saanut juurikaan näkyvyyttä ensimmäisten vuosien aikana, mikä kertoo jälleen sen vähempiarvoisesta asemasta. Ensimmäinen maininta koski ohjelmointikilpailua, jossa aiheena oli seikkailupelin teko (*Sviippi* 2/1986). Seuraaava peliaiheetta saatiin odottaa peräti kaksi vuotta, kunnes numerossa 1/1988 listattiin kerhon jäsenohjelmistot, joiden joukossa oli pelejä, kuten *Skeet* ja *Snake-w.bas* eli "Käärnelaakso-peli". Edes *Sviipin* mainoksissa ei pelejä 1980-luvun lopulla sanottavasti nähty, mikä on silmiinpistävää huomioiden peliharrastuksen yleisyyden. Tilanne muuttui lopulta 1990-luvun alussa, kotimikroajan jo hiipuessa, kun säännöllinen pelipalsta aloitti numerossa 3/1990 ja jatkui *Sviippi*-aineistomme loppuun saakka (4/1994). Pelipalstalla käsiteltiin julkislevityksessä olleita ja kaupallisia PC-pelejä sekä vuodesta 1993 alkaen myös demoja ja demopartyjä (ks. Reunanen 2017; Tyni & Sotamaa 2014).

Proffan ja *Silpun* linja poikkesi huomattavasti kahdesta edellisestä. Nämäkin lehdet käsitelivät toki erilaisia hyötyteemoja, mutta myös pelaaminen oli näkyvästi mukana niiden sisällyksessä. *Proffa* aloitti heti ensimmäisessä numerossaan marraskuussa 1984 ohjelmointikilpailun, jossa oli palkintoina pelikasetteja. Kisassa oli omat sarjat hyötyohjelmille sekä peleille, ja jälkimmäisen sarjan voittajaksi kruunattiin seuraavassa numerossa *Othello*. Tervehdys-sivulla kerrottiin, että jäsenistö omisti keskimäärin yhdeksän pelikasettia ja että niistä suosituin oli *PANIC*, joka myös esiteltiin numerossa 4/1985. Tilastot olivat peräisin jäsenkyselystä, josta ilmeni, että 10–20-vuotiaiden ikäryhmään kuului peräti 75,5 % koko jäsenistöstä, mikä selittää peliaiheiden suosiota. Peliennätyksien raportointi aloitettiin jo toukokuun 1985 numerossa, ja niiden esittely jatkui lehden linkaaren loppuun – ennätyksiä lähetettiin jopa Ruotsista saakka (*Proffa* 3/1986).

Proffa sisälsi paljon BASIC-kielen opetusta sekä käyttäjien

lähettämiä ohjelmalistauksia koko ilmestymisaikansa (vrt. Saarikoski 2004). Peleillä oli näissä listauksissa vahva rooli, ja sivuilla nähtiin esimerkiksi *Golf*, *Sokkelo*, *Crasher ball* ja *Puzzle*. Myös peliarvostelut ja myyntipalsta Proffa-pörssi olivat toistuvia osioita lehdessä. Microprofessor-kotimikrojen erittäin marginaalinen markkina-asema ilmeni vääjäämättä myös *Proffassa*: vuonna 1987 tilaajamäärä tippui voimakkaasti ja sisällön toimittamisen vaikeus alkoi käydä ilmeiseksi. Hupenevan käyttäjäyhteisön ponnistelut eivät enää mitenkään riittäneet kompensoimaan menetettyä kaupallista tukea. Vuoden 1987 kolmannessa ja neljännessä numerossa ei ollut enää lainkaan peleihin liittyvää sisältöä. 1988 ilmestyi lehden viimeinen numero uuden päätoimittajan uurastuksen tuloksena, mutta tässä vaiheessa tilaajia oli jäljellä enää alle 40.

Sinclair-käyttäjien lehden, *Silpun*, oma peliaineisto koostui samankaltaisesta sisällöstä kuin *Proffan*. Ohjelmalistauksia julkaistiin toistuvasti, ja kerhon kautta jaeltiin lehden ensimmäisestä numerosta saakka jäsenistön tekemiä pelejä sekä muita ohjelmia (*Silppu* 1/1982). Pelejä myytiin myös omilla ilmoituksilla, kuten ”myyn 5 pelikasettia spectrumiin” (4/1983), tai lehden kirpputorilla (esim. 3/1984). Spectrumin 1980-luvun puolivälin vielä kohtuullisesta markkina-asemasta johtuen *Silpulla* oli säännöllisiä mainostajia, jotka edustivat kotimaisia jälleenmyyjiä, kuten Paldex, LBL Sound ja Toptronics. Mainoksissa oli säännöllisesti esillä pelejä, toisinaan jopa pelkästään niitä. Vaikka pelit olivat alusta saakka mukana *Silpun* sisällössä, ei suhde niihin ollut tässäkään tapauksessa ongelmaton: numerossa 4/1983 päätoimittaja soimasi Spectrumin maahantuoja, Hedengren oy:tä, pelien käyttämisestä mainonnan kärkenä. Vastaava pelaamisen ja hyötykäytön ristiriidan puinti jatkui lehdessä sen loppuun saakka.

Vuoden 1986 jokaisessa kuudessa *Silpussa* oli oma osionsa peliarvosteluille, joissa näkyi myös vertailua muihin kotimikroihin, kuten numeron 6/1986 *Uridium*-arvostelussa. Arvostelussa todettiin *Uridiumin* olevan peli, joka osoittaa, kuinka välttämättä ei tarvita värejä kuten Commodossa, jos vain pelattavuus on hyvä. Tunnettu valtavirtakone toimi tässä tapauksessa standardina, johon omaa laitetta verrattiin eräänlaisen uskonvahvistuksen hengessä. Lehden viimeiset vuodet, 1987–1989, toivat ilmi Sinclairin nopeasti heikentyneen tilanteen kotimikromarkkinoilla. Numeron 2/1987 julkaisuaikaan jäseniä oli jäljellä vielä jonkin verran, 261 kappaletta, mutta kerho joutui jo oireellisesti kyselemään jäsenistöltään rikkinäisiä tai ylimääräisiä laitteita, joilla pyrittiin korvaamaan kadonnutta maahantuojaan huoltoa (vrt. Lindsay 2003). *Silppu* laajensi toimintaansa PC-käyttäjiin saman vuonna (*Silppu* 1987/6), ja tällöin vaihtui myös seuran puheenjohtaja. Markkinoiden muutoksen merkinä uusi puheenjohtaja oli jo edellisessä lehdessä kertonut maahantuojasta, jolta voisi ostaa ”Taiwaan-klooneja” eli PC-koneita. Lopulta Sinclairin toivottomaan tilanteeseen suhtauduttiin jo näin ironisesti:

Siinä mielessä tulisi kiinnittää huomiota laitehankinnassa sen tulevaisuuden mahdollisuudet, tältä kannalta katsottuna olemme tehneet valitettavan valinnan kun olemme päätyneet Sinclair tuotteisiin koska niillä ei ole enää tulevaisuutta, mutta onhan sen sijaan myrskyisä menneisyys. (*Silppu* 4/1987)

MSX Uutiset oli lyhytikäinen, 1987 julkaistu MSX-käyttäjien uutislehti. Lehden tekijät olivat aiemmin tuottaneet MSX-klubin pienlehteä ja he jatkoivat *MSX Uutisten* jälkeen pitkälti *TrioPostin* toimittajina (Zaltys 2022), mikä kertoo jälleen harrastajien ja kaupallisten toimijoiden keskinäisistä sidoksista. Lehdessä oli vakiokolumneja, kuten ”Pomolla asi-

aa” ja ”Uutisia uutisia”, tuttuun tapaan ohjelmalistauksia, osto- ja myyntipalsta sekä useita sivun kokoisia peliarvosteluita. Yhtenä erikoisuutena mainittakoon vuosikymmenen suosikkielokuvien sankarin kotimainen tulkinta *Indiana Junni* -pelilistauksessa (1/1987). MSX:llä oli Suomessa melko vahva asema Commodoren rinnalla, joten vertailua ”niinsanotun Suomen suosituimman kotimikron” peliversioihin ei voinut aina välttää peliarvosteluissa, minkä lisäksi nähtiin pelimäärien vertailua kirjepalstalla (*MSX Uutiset* 1/1987; 2/1987). Muista vastaavista julkaisuista *MSX Uutiset* erottui graafisuudellaan, mistä esimerkkinä lehden takakansien kollaasit TrioSoftilla myynnissä olleiden pelien kansista (Kuva 4), jotka samalla loivat positiivista kuvaa oman koneen ohjelmatarjonnan laajuudesta.

1980-luvun kerholehdet ovat värikäs aineisto, joka peilaa ajan tietokoneharrastajien kiinnostuksenkohteita, vallinneita asenteita sekä kotimikromarkkinoiden muutoksia. Kerholehdissä on paljon samankaltaisuuksia, kuten sisällössä toistuvia vinkkejä, ohjelmalistauksia, uutisia ja tiedotteita, mutta painotuksissa näkyy myös selviä eroja etenkin hyöty- ja viihdekäytön saaman palstatilan välillä. Joillekin kerhoille pelit olivat luonteva osa toimintaa, toisille taas vähempiarvoista lasten harrastusta, joka mainittiin lähinnä holhoavassa sävyssä, jos ollenkaan. Kaikki tässä käsittelemämme lehdet edustivat joko alusta asti marginaalista tai vuosikymmenen kuluessa marginaaliin ajautunutta konemerkkiä, joten sivuilta välittyvät monin tavoin heikon markkina-aseman vaikutukset. Jos kaupallinen lehdistö oli oman laitteen unohtanut, sai peliarvosteluja lukea sentään kerholehdestä, kun taas ohjelmalistaukset sekä -kirjastot toivat tarjolle ainakin pikku viihdettä. Tunnelmat vaihtelivat hengennostatuksesta luovuttamiseen, ja taustalla häilyi alati ajan valtavirta, joka toisinaan pulpahti pinnalle marginaalikoneiden harrastajienkin julkaisuissa.

Jälleenmyyjät – ei varaa tunteiluun

Kerholehtien vastapainoksi hyvin erilaista, kaupallista näkökulmaa tarjoavat jälleenmyyjien asiakaslehdet. Siinä missä tietokonelehdet pitivät yllä ainakin näennäistä pluralismia laajan tilaajakunnan toivossa ja laitekohtaisilla käyttäjäkerhoilla oli tiukat siteet omaan mikroonsa, toimi tietokoneiden ja pelien jälleenmyyjä alati muuttuvien markkinoiden puristuksessa eikä voinut niin ollen loputtomasti takertua tappiolisiin, nopeasti vanhentuviin tuotteisiin. Tässä kohdassa käsittelemme ajan kahden merkittävän toimijan, TrioSoftin ja Info-kirjakauppaketjun, omia julkaisuja, joiden suhtautuminen marginaalikoneisiin oli kepeän ulkokuoren alla jopa raadollisen pragmaattinen.

Edelleen toiminnassa oleva tamperelainen TrioSoft oli keskeinen mikrotietokoneiden, lisälaitteiden ja pelien maahan-tuoja sekä jälleenmyyjä 1980-luvun lopussa. Sen asiakaslehteä, *TrioPostia*, julkaistiin vuodesta 1987 alkaen ainakin vuoteen 1992 saakka. TrioSoftin tarjonnassa marginaalisille pelikoneille (Amstrad, Spectrum, MSX ja PC) myytiin pelejä, mutta muuten ne mainittiin lähinnä vaihtotarjouksissa, joissa koneen ostaja sai vanhasta koneestaan rahallisen hyvityksen. Kansainvälisiä kehityskulkuja seurattiin täällä tarkasti, mistä esimerkkinä TrioSoftin edustajan vierailu 1987 Englannissa Personal Computing World Show:ssa, josta terveisinä kerrottiin kuluvan vuoden olevan vielä vahvasti 8-bittinen, mutta seuraava vuosi tulisi jo olemaan 16-bittisten valtakautta. Toisin kuin Suomessa Sinclair Spectrumin kerrottiin olevan sikäläinen ykköskone ja C-64:n sitä kiinni ottava kilpailija (*TrioPosti* 10/1987).

Vuoden 1988 aikana marginaalikoneiden ahdinko alkoi käydä ilmeiseksi, ja asiakaslehden suorasanaiset kommentit kertoivat koruttomasti tästä luisusta. Esimerkiksi Commodore 16:n ilmoitettiin olevan poissa pelistä ja MSX:n ennustettiin



Kuva 4. Kasettipelien kavalkadi MSX Uutisten (3/1987) takakannessa.

tekevän sille pian seuraa. MSX:lle oli tosin edelleen oma sivunsa lehdessä, ja Spectravideo 738 X'Press kävi kaupaksi. Sen sijaan Amstrad CPC:tä ei lehden mukaan kukaan enää huolinut, ja Spectrumin osalta kerrottiin jälleenmyyjien olevan luopumassa sen peleistä. (*TrioPosti* 1/1988.) Vuoden kuluessa suunta jatkui samana, vaikka välillä nähtiinkin toivon pilkahduksia: "Spectrumia ei ole unohdettu" (*TrioPosti* 2/1988) ja "MSX:n moduulipelien myynti Suomessa Euroopan suurinta" (*TrioPosti* 3/1988). Vuoden viimeinen lehti (4/1988) kertoi vielä kannessaan, että mukana oli asiaa "yleisimmille kotimikroille: C64, Amiga, Atari ST, MSX, Spectrum ja Amstrad", mutta käytännössä sisältö keskittyi näistä kolmeen ensimmäiseen.

Vuoden 1989 alussa Spectrumille myytiin yhä pelejä, mutta niitä koskeva maininta alustettiin sarkastisella kommentilla: "meinasi unohtua". MSX:n osalta kurjistuminen ilmeni siten, ettei edes Konamilta kuulunut peliutuuksia myyntiin. (*TrioPosti* 1/1989.) Numeron 2/1989 ilmestymisen aikaan TrioSoft täytti neljä vuotta, mikä antoi aiheita menneiden muistelulle: MSX ja Spectrum mainittiin jo menneinä suuruuksina, kun taas valokeilassa olivat Amiga ja Atari ST. Pelikonsolien uuden tulemisen merkinä Nintendo-pelit sekä -laitteet ilmesivät TrioSoftille myyntiin ja saivat oman sivunsa lehteen (vrt. Suominen 2015). MSX:n moduulipeleistä pitäneille suositeltiin vaihtoehdoksi Nintendoa ja ohjelmoinnista kiinnostuneille Amigaa ja Ataria. Viimeiset Spectrum-pelit luvattiin jakaa ilmaiseksi niille, jotka lähettivät vastauskirjeen liikkeeseen. (*TrioPosti* 2/1989.)

Info-kirjakauppakettu oli niin ikään 1980-luvun keskeinen kotitietokoneiden jälleenmyyjä, jonka myymäläverkosto kattoi lähes koko Suomen. Ketjun nimi toistuikin useissa kyselyvastauksissa, joissa muisteltiin ensimmäisen tietokoneen hankintaa. Infolla oli oma tietokonekerhonsa, Info's

Computer Club, jonka *Greatest Bits* -jäsenlehti kertoo siitä, millaisia tietokoneita, lisälaitteita ja pelejä ketju suosittelee asiakkailleen. Kerho oli luonteeltaan lähinnä markkinointikanava, toisin kuin vaikkapa harrastajien vetämät laitekohtaiset kerhot, mutta se tavoitti huomattavan määrän tietokoneharrastajia: keväällä 1986 jäseniä oli lehden oman ilmoituksen mukaan 20 000 ja loppuvuodesta jo lähes 30 000 (*Greatest Bits* 2/1986; 6/1986). Info oli myös mukana *MikroBitin* Bittileirien sekä vuonna 1986 pidetyn Info-Commodore-Porsche Race -pelikilpailun järjestämisessä (*Greatest Bits* 2/1987; Suominen, Saarikoski & Reunanen 2018).

Greatest Bitsiä lukiessa hahmottuu pian, kuinka Info-ketjokin pelasi varman päälle ja keskittyi mainonnassaan sekä konevalinnoissaan niihin merkkeihin, joiden uskottiin käyvän kaupaksi. Erityisesti Commodoren konemallit VIC-20:stä Amigaan saivat laajaa näkyvyyttä. Kuten kuvasta 5 näkyy, 1982 ilmestynyttä C-64:ää ja sen pelejä mainostettiin edelleen 1990-luvun alussa, kun taas marginaalisemmat koneet katosivat sivuilta nopeasti, jos niiden myyntimenestys todettiin heikoksi. Näitä pistäytyjiä olivat muun muassa Sinclair Spectrum, Memotech, Commodore C-16, Sharp MZ -sarja ja Amstrad CPC, joita koskevat mainokset poistuivat lehdestä viimeistään vuoden 1986 kuluessa. Kirjakauppaketjulla ei ollut tarvetta kosiskella marginaalikoneiden käyttäjiä, jotka eivät muodostaneet merkittävää asiakaskuntaa, joten *Greatest Bit-sin* sivuilta välittyvät *TrioPostin* tapaan suorasukaisesti ajan kaupalliset realiteetit.

Aikalaisten kokemuksia

Kyselytutkimuksella kerätty materiaali vahvistaa jo tutuksi käyneen tarinan: 1980-luvun suosituimpia ensikoneita olivat Commodoren erilaiset konemallit (vrt. Aaltonen 2004; Juul &

**MM-futis CUP
alkaa tästä.**

**Commodore 64
WC Football**
"Tasavallan Tietokone"
Commodore 64 nyt mah-
tavana futispakettina!
Commodore haastaa
Sinut jalkapallo-otteluun!

1.695,-

*tai 6 x 315,- (sis. 20,8% korkoa ja 15
mk/kk lask.kuluja)*
Paketissa mukana:
- C64, TV-liitin, käsikirja
- Commodore-kasettiasema
- 3 jalkapallopelejä: International
Football, Microprose Soccer,
Traucsuit Manager
- VG 250 AM joystick
Pelaa World Cup'90 nyt kotikoneellasi!

Kuva 5. Commodore 64:n myynti jatkui Info-kirjakaupoissa 1990-luvun alkuun saakka (*Greatest Bits* 1/1990).

Carney 2023; Saarikoski 2004a, 103–107; Saarikoski & Reunanen 2014). C-64 mainittiin 103 kertaa, VIC-20 34 kertaa ja hie- man myöhempi Amiga 500 10 kertaa. Harmaalle vyöhykkeel- le markkinajohtajan ja marginaalin väliin sijoittuivat Sinclair ZX Spectrum sekä MSX-yhteensopivat. Marginaalia vastauk- sissa edusti värikäs joukko eri valmistajien kotitietokoneita, kuten varhainen Sinclair ZX81, Dragon, Spectravideo SVI- 328, Amstrad CPC -sarja, Atarin XL ja ST, Microprofessor MPF-II, Oric, Salora Fellow, Sharp MZ -sarja, kotimainen Tel- mac, Mattel Aquarius, Sega SC-3000 sekä Memotech. Edes Commodore ei ollut immuuni virheille, sillä sen 1984 halpa- vaihtoehtona markkinoille tuoma, C-64:n kanssa epäyhteen- sopiva C-16 ei saavuttanut täällä sanottavaa menestystä.

Erilaisista IBM PC -yhteensopivista koneista kertyi niin ikään runsaasti mainintoja (97), mutta kaikkia näitä vastauksia ei

voitu sisällyttää tähän tutkimukseen, sillä niissä kerrottiin ammatti- eikä pelikäytöstä. Monet näistä ensikosketuksista eivät edes sijoittuneet 1980-luvulle vaan edustivat 1990- lukua. On silti totta, että jo 1980-luvun suomalaisissa talouk- sissa oli PC-tietokoneita, joilla jonkin verran myös pelattiin muun käytön ohella; tietokonelehdissä niiden saama pal- tatila lähti selvään kasvuun osapuilleen vuonna 1986 eli sa- maan aikaan, kun monet vuosikymmenen alkupuolen ko- titietokoneet poistuivat näyttämöltä. Ammattikoneena PC ei siten koskaan ollut marginaalinen, mutta pelikoneena se alkoi yleistyä vasta 1990-luvulle tultaessa, mistä kertoivat muun muassa lehtiin hiljalleen ilmestyneet pelimainokset.

Marginaalisia pelikoneita koskeviksi luokittelimme kaikki- aan 45 vastausta. Suuri yhteinen nimittäjä niissä, kuten koko aineistossa, oli pelaamisen rooli hankinnan syynä ja laitteen

pääasiallisena käyttökohteena: eräs vastaaja sai Basic 2000:n pelikoneeksi vuonna 1982 (M6), toinen Mattel Aquariuksen ”hupikäyttöön” 1984/1985 (M14) ja kolmas IBM XT -kloonin vuosikymmenen lopulla lasten pelaamista varten – perheen vanhemmat käyttivät samaa laitetta vakavampiin tarkoituksiin (M29). Varsinkin 1980-luvun alkua koskevissa vastauksissa mainittiin myös ohjelmointi merkittävänä motivaattorina tietokoneen hankinnalle (vrt. Saarikoski 2004b).

Jälkeenpäin on helppo todeta, kuinka ajan kuluttajalla ei useinkaan ollut riittävää tietoa tai teknistä osaamista ostopäätöksensä tueksi, jolloin valinta markkinoilla olleesta kirjavasta konektraasta saattoi helposti tapahtua virheellisin perustein. Yli puolessa marginaalikoneita koskevista vastauksista todettiin suoraan, että perheenjäsenillä ei ollut mitään aiempaa kokemusta tietokoneista. Elektroniikka- ja videopelit sekä kaverin tietokoneella pelaaminen olivat tuoneet joillekin alustavaa kosketusta digitaaliseen viihteeseen, mutta kaikkiaan kotitietokone oli vielä 1980-luvun puolivälissä uusi ja hahmottomaton tuote. Muutamissa vastauksissa mainittiin perheen vanhempien käyttäneen tietotekniikkaa töissä tai opiskelleen sitä, joten aivan kaikki koneen hankkineet eivät sentään olleet ummikkoja – on toki hyvä huomioda, että suurkoneet poikkesivat sekä kyvyiltään että käyttökohteiltaan monin tavoin edullisista kotimikroista.

Valtakone C-64:n läpituokeva vaikutus näkyy myös marginaalikoneiden omistajien vastauksissa, vaihtokohteena tai verrokkina omalle koneelle. Osa näistä muistoista kytkeytyy suoraan omaan aikaansa, mutta osassa on havaittavissa myös myöhempää reflektiota. Vaikka oma laite olisi edustanutkin marginaalia, päästiin Commodoren pelivalikoimaan tutustumaan esimerkiksi kaverien ja sukulaisen luona. Tällaisista kokemuksista olkoon esimerkkinä Salora Fellow -omistajan muisto: ”Lapsena C64 naapurilla

monien pelien kanssa oli kesälomilla aivan ihanaa pelata...” (M25) Tietokonelehtien kirjepalstojen varhaisissa konesodissa C-64:n käyttäjät sen sijaan esiintyivät jopa vihollisina, joiden laitetta vähäteltiin pelkäksi pelikoneeksi, vastakohtana vakavaan käyttöön soveltuville kilpailijoille (Saarikoski & Reunanen 2014).

Oman koneen marginaalisuus ei näyttäytynyt vastaajille automaattisesti negatiivisena asiana: jos laitteen ensisijainen tarkoitus oli ammatti- tai muu hyötykäyttö, ei pelien puuttuminen ollut suuri menetys – on toki mahdollista, ettei tämän päivän perspektiivistä enää täysin tavoiteta 40 vuoden takaisia tunnelmia. Tämä mahdollinen epäsuhta ei muistitietoineiston käsittelyn kannalta ole kuitenkaan kovin merkittävä, sillä tärkeintä on kuunnella, mitä muistelija itse haluaa tuoda esille ja kertoa marginaalikoneen käyttöön liittyvistä haasteista (ks. Vehkalahti & Jouhki 2022, 368–9). Negatiivisimmat kokemukset liittyivät edellisen kaltaisiin vertailutilanteisiin ja paitsi jäämisen tunteisiin, kuten tässä Sharp MZ-731:n omistajan tapauksessa: ”Koska kone ei ollut suosituimmasta päästä, en saanut sen kautta esimerkiksi uusia kave-reita joiden kanssa vaihtaa kokemuksia tms.” (M7) Toinen Sharp-käyttäjä kertoi niin ikään vastaavasta paitsiosta kaveripiirissään: ”Heillä oli hienommat koneet itsellään.” (M22)

Monien yllä mainittujen, täällä harvinaisiksi jääneiden kotitietokoneiden pelivalikoima oli jo lähtökohtaisesti vaatimaton, mutta Suomen pienellä markkina-alueella saatavuus oli sitäkin heikompi. Sama epäsuhta näkyi myös joidenkin ulkomailla suosittujen kotitietokoneiden kohdalla. Esimerkiksi Yhdysvalloissa hyvin menestyneet Apple II ja Atari XL/XE tai Britanniassa kohtuullisen jalansijan saanut Amstrad CPC jäivät täällä marginaaliin, eivätkä maailmalla julkaistut, lehdisissä mainitut sadat pelit paljonkaan lohduttaneet, jos niitä ei koskaan täällä asti myyty. Ilmaista viihdettä rajojen yli kuljet-

tanut pelipiratismi palveli lähinnä vain Commodoren käyttäjiä (esim. Saarikoski 2022; Wasiak 2012). Pahimmillaan uusia pelejä ei ollut saatavilla lainkaan, kuten Telmac TMC-600:n tapauksessa: “Koneen mukana tuli vain ne pelit, joita siihen oli alunperinkin tehty eli Hirviölabyrintti, Musta aukko, joku Formulapeli ja sitten oli joku Biorytmi-softa ja sellaista.” (M19)

Vaikka pelejä oli kenties vähän ja niiden laatu vaatimaton, niin laitteilla pelattiin yhtä kaikki. Useimmissa vastauksissa ei tarkemmin eritelty pelien nimiä, mutta marginaalikoneen tunnelmat välittyvät esimerkiksi tästä Dragon 32:ta koskeneesta lakonisesta kommentista: “Pelasin shakkia ja yhtä toista peliä, en mitään muuta osannut. Eikä sillä juuri mitään olisi voinut tehdä, luulen.” (N21) Työkäytössä nopeasti yleistyneet PC-yhteensopivat olivat vielä 1980-luvun lopussa jäljessä kotitietokoneita pelien suhteen, ja tuolloiset PC-käyttäjät luonnehtivat ajan pelejä muun muassa alkeellisiksi tai yksinkertaisiksi: “Pari kertaa joku kaveri oli käymässä, niin konetta esittelin. Yleensä ihmetys oli suuri, kun ei sillä oikein voinut pelata mitään.” (M34) CGA-näytönohjaimen räikeät neliväriset grafiikat olivat jääneet mieleen eräälle vastaajalle jälkeenpäin jo huvittavana kokemuksena (M42).

Kaikki eivät jaksaneet tai edes yrittäneet kamppailla toivontonta markkinatilannetta vastaan, ja jos rahatilanne sen mahdollisti, yksinkertainen ratkaisu oli antaa periksi ja hankkia vanhan laitteen tilalle valtavirtakone, usein juuri Commodore. Ryhmäpaine vaikutti vähintään epäsuorasti päätökseen, jos kaveripiirissä oli lähes pelkästään tietynlaisia pelilaitteita. Vaihdoista koitui toivottuja seurauksia esimerkiksi Sega SC-3000:sta C-64:ään vaihtaneelle vastaajalle (M2), joka kertoi siten päässeensä mukaan pelien vaihtopiiriin. Samalla tavoin positiivisia vaikutuksia koki Telmacista Commodoren koneisiin vaihtaja: “Ystäväpiiri laajentui Commodore 64:n ja Ami-

ga 500:n myötä todella paljon kun huomasin, että saan arvostusta kun ymmärrän tietotekniikkaa.” (M19)

Lopuksi

Lähestyimme tässä artikkelissa 1980-luvun marginaalikoneilla pelaamista monimuotoisen lähdemateriaalin pohjalta, pyrkien tuomaan esille valtavirran varjoon jääneitä ilmiöitä. Etenkin vuosikymmenen alussa nuori teollisuudenala oli jatkuvassa myllerryksessä, ja useimmat laitevalmistajat jättäytyivät pian pois raadollisen kovasta kilvasta joko vapaaehtoisesti tai pakon sanelemana, mikä jätti “väärän” ostopäätöksen tehneen kuluttajan omilleen. Suosituimpien kotitietokoneiden pelimäärät lasketaan tuhansissa, siinä missä harvinaiseksi jääneelle laitteelle pelejä saattoi ilmestyä vain joitakin kymmeniä, eivätkä nekään yleensä edustaneet ajan terävintä kärkeä. Konemallin valinta oli siten monessa mielessä merkittävä päätös, jolla oli kauaskantoisia vaikutuksia – kaikilla laitteilla toki pelattiin sitä, mitä oli saatavilla, mutta pelien puute saattoi suunnata tietokoneharrastuksen esimerkiksi ohjelmointiin. On silti hyvä tiedostaa, etteivät harrastajat eläneet lokeroissa, vaan pelikokemuksia syntyi myös kaverien ja sukulaisten luona, jolloin valtavirtalaitteet peleineen tulivat tutuiksi harvinaisenkin koneen omistajille.

Vaikka aiheemme ei ollutkaan varsinaisesti 1980-luvun pelitietokoneiden markkinatutkimus, syntyi lehdistä ja kyselyvastauksista sivutuotteena väistämättä havaintoja siitä, miksi jokin tietty laite joutui marginaaliin. Ilmeisimpiä kaupallisia syitä olivat muun muassa riittämätön markkinointi, suppea jälleenmyyjäverkosto sekä kilpailijoihin nähden korkea hinta. Moni 1980-luvun alun edullisista laitteista oli yksinkertaisesti tekniikaltaan sopimaton pelaamiseen vähäisen muistin tai puutteellisten grafiikkaominaisuuksien vuoksi. Commodore 64:n saavutettua johtavan markkina-aseman viimeis-

tään vuonna 1985 ei uudemmilla 8-bittisillä kilpakumppaneilla ollut enää juuri kilpailuetuja puolellaan. Pelien laaja saatavuus niin alkuperäisinä kuin piraattiversioinakin sekä niiden ympärille syntynyt harrastuskulttuuri ohjasivat kuluttajia varmojen valintojen äärelle.

Taloudellisiin vaikeuksiin ajautunut valmistaja tai maahantuoja merkitsi marginaalilaitteelle yleensä pikaista loppua, eivätkä käyttäjäyhteisön ponnistukset käytännössä riittäneet pitkään kompensoimaan tilannetta. Samankaltainen ilmiö toistui silloinkin, kun valmistaja toi markkinoille uuden, epäyhteensopivan tietokonemallin, jonka myötä kotiin jo hankittu pelilaitte saattoi vanhentua nopeasti käsiin. 1970-luvun lopusta ei ole ajallisesti pitkä matka 1980-luvun puoliväliin, mutta noiden reilun viiden vuoden aikana kotitietokoneet ehtivät luoda teknisen nahkansa jopa kolmeen kertaan: harrastajien rakennussarjat tuoteistettiin ensin koko kansan tietokoneiksi, joita seurasivat pian parannellut pelikelpoiset mallit ja vuosikymmenen puolivälissä jälleen tehokkaammat, niin sanotut 16-bittiset kotimikrot.

Tutkimusaineiston perusteella rakentui kuva siitä, kuinka *kokonaisvaltaista* pelilaitteen marginaalisuus saattoi äärimmilleen olla. Vähäinen konekanta merkitsi pientä harrastajayhteisöä ja kaupallisessa mielessä pientä asiakaskuntaa, jolle ei ollut kannattavaa tuottaa sen enempää lisälaitteita, kirjallisuutta kuin pelejäkään. Jälleenmyyjät ja maahantuojat joutuivat toimimaan taloudellisten realiteettien paineessa, joten kannattamattomiksi osoittautuneet mallit poistuivat pian valikoimista, kuten kävi vuonna 1985 alkaneissa laajoissa poistomyynneissä. Samoin lehdistö keskittyi lupauksistaan huolimatta lähinnä maksavien tilaajien palvelemiseen, joten marginaalikoneita käsitteleviä artikkeleita ei käytännössä juuri nähty – tässä pienen poikkeuksen tosin tekivät aktiivisten lukijoiden lähettämät ohjelmalistaukset ja ohjelmointivinkit,

joita julkaistiin pitkäänkin laitteiden jo kadottua markkinoilta.

Yksittäisten aktivistien lisäksi laitteiden ympärille syntyneet yhteisöt, joita edustivat esimerkiksi *Printissä* nähdyt käyttäjäkerhot, pyrkivät omalla toiminnallaan paikkaamaan puutteita. Kerhot välittivät laitteistoa ja ohjelmia, julkaisivat omia lehtiään sekä jakoivat tietotaitoa jäsentensä kesken. Kerhojen ohjelmakirjastoissa oli usein monenlaisia ilmaispelejä, mutta ne olivat lähinnä pieni lohtu, jos kaupallinen peliteollisuus oli oman laitteen hylännyt. Jo mainittu tietokoneharrastuksen suuntaaminen siihen, mitä omalla laitteella pystyi tekemään, oli sekin eräs selviytymisstrategia; toisinaan suosittuja koneita jopa väheksyttiin, koska pelaaminen katsottiin hyötykäyttöä vähempiarvoiseksi tekemiseksi. Viimeinen vaihtoehto oli luopuminen: annettiin tilanteen edessä rehellisesti periksi ja hankittiin marginaalikoneen tilalle yleisempi laite, mikä ratkaisi haasteet suoraviivaisesti rahan voimin.

Kiitokset

Kiitämme Tero Heikkistä kommenteista sekä Suomen Akatemian Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön (CoE-GameCult, päätös 353268) rahoittamisesta.

Lähteet

Aaltonen, Satu. 2004. *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa. "Milloin kuultit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia.* Turku: Turun yliopisto.

Arsenault, Dominic. 2017. *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System.* Cambridge, MA: MIT Press.

Cass, Stephen. 2023. "Yugoslavia's Home-Brewed Microcomputer > The Z80-based Galaksija Dared to Be Different." *IEEE*

Spectrum 60 (8): 16–8. <https://doi.org/10.1109/MSPEC.2023.10198736>.

Guttenbrunner, Mark, Christoph Becker ja Andreas Rauber. 2010. "Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games." *International Journal of Digital Curation* 5 (1): 64–90. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v5i1.144>.

Haddon, Leslie. 1988. "The Home Computer: The Making of a Consumer Electronic." *Science as Culture* 1 (2): 7–51. <http://dx.doi.org/10.1080/09505438809526198>.

Juul, Jesper ja Laurel Carney. 2023. "Would You Like Games with That Computer? Revisiting Early Game History & Culture with the Commodore 64." Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2023*. Tampere: DiGRA. http://digra.org:9998/DiGRA_2023_CR_8525.pdf.

Kirkpatrick, Graeme. 2012. "Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture, 1981–1995." *Game Studies* 12 (1). <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>.

Lindsay, Christina. 2003. "From the Shadows: Users as Designers, Producers, Marketers, Distributors, and Technical Support." Teoksessa *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technology*, toimittajat Nelly Oudshoorn ja Trevor J. Pinch, 29–50. Cambridge, MA: MIT Press.

Maher, Jimmy. 2012. *The Future Was Here: The Commodore Amiga*. Cambridge, MA: MIT Press.

Montfort, Nick ja Ian Bogost. 2009. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA: MIT Press.

Murdock, Graham, Paul Hartmann ja Peggy Gray. 1992. "Contextualizing Home Computing: Resources and Practices." Teoksessa *Consuming Technologies: Media and Informa-*

tion in Domestic Spaces, toimittajat Roger Silverstone ja Eric Hirsch, 146–60. Abingdon: Routledge.

Naskali, Tiia ja Antti Silvast. 2014. *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimisiin: Kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä*. Turku: Turun yliopisto.

Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Abingdon: Routledge.

Nissen, Jörgen. 1993. *Pojkarna vid datorn: Unga entusiaster i datateknikens värld*. Stockholm/Stehag: Symposium Graduale.

Pantzar, Mika. 2000. *Tulevaisuuden koti: Arjen tarpeita keksimässä*. Helsinki: Otava.

Reunanen, Markku. 2017. *Times of Change in the Demoscene: A Creative Community and Its Relationship with Technology*. Väitöskirja, digitaalinen kulttuuri. Turku: Turun yliopisto.

Reunanen, Markku ja Manu Pärssinen. 2014. "Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa, 76–80. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Saarikoski, Petri. 2001a. *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaatintutkielma, yleinen historia. Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri. 2001b. "Mikrotietokoneita saloralaisittain." Teoksessa *Sähköä, säpinää, wapinaa: risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa*, toimittaja Tanja Sihvonen, 105–110. Turku: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri. 2003. "Club Activity in the Early Phases of Microcomputing in Finland." Teoksessa *History of Nordic*

Computing, toimittajat Janis Bubenko, John Impagliazzo ja Arne Sølvberg, 277–87. Berlin: Springer.

Saarikoski, Petri. 2004a. *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Nykylukulttuurin tutkimuskeskus.

Saarikoski, Petri. 2004b. "Basicilla tietoyhteiskuntaan. Ohjelmointi ja varhaisten kotitietokoneiden käyttötarpeet." Teoksessa *Koti. Kaiho, paikka, muutos*, toimittajat Päivi Granö, Jaakko Suominen ja Outi Tuomi-Nikula, 189–214. Pori: Turun yliopisto.

Saarikoski, Petri. 2006. "Bittinikkareista tulevaisuuden päätöksentekijöitä? Tietokonelukutaito ja koulujen atk-opetuksen alku Suomessa 1980-luvulla." Teoksessa *Välimuiistiin kirjoitetut: lukuja Suomen tietoteknistymisen kulttuurihistoriaan*, toimittajat Hannu Salmi, Petri Paju, Jussi Parikka, Petri Saarikoski, Tanja Sihvonen ja Jaakko Suominen, 80–108. Turku: k & h.

Saarikoski, Petri. 2022. "'Your Last Sendix for Us Was Mega Cool' – swappikirjeet kotimaisen tietokoneharrastuskulttuurin kentällä." *WiderScreen* 25 (1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/your-last-sendix-for-us-was-mega-cool-swappikirjeet-kotimaisen-tietokoneharrastuskulttuurin-kentalla/>.

Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen ja Markku Reunanen. 2017. "Pac-Man for the VIC-20: Game Clones and Program Listings in the Emerging Finnish Home Computer Market." *Well Played* 6 (2): 7–31. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021042717265>.

Saarikoski, Petri ja Markku Reunanen. 2014. "Great Northern Machine Wars: Rivalry Between User Groups in Finland." *IEEE Annals of the History of Computing* 36 (2): 16–26. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2014.20>.

Suominen, Jaakko. 2011. "Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen: kaarroksia konesuhteissa." Teoksessa *Digirakkaus 2.0*, toimittajat Petri Saarikoski, Ulla Heinonen ja Riikka Turtiainen, 17–32. Turku: Turun yliopisto.

Suominen, Jaakko. 2015. "Suomen ensimmäinen konsolipeilibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittajat Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 72–98. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski ja Markku Reunanen. 2018. "Digitaalisen kilpapeliamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*, toimittajat Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen, 5–34. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Suominen, Jaakko ja Tero Pasanen. 2020. "Digiversioita, kloonveja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*, toimittajat Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen ja Tanja Välisalo, 3–35. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura.

Švelch, Jaroslav. 2021. "Adopting an Orphaned Platform: The Second Life of the Sharp MZ-800 in Czechoslovakia." Teoksessa *Perspectives on the European Videogame*, toimittajat Víctor Navarro-Remesal ja Óliver Pérez-Latorre, 91–110. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Trimble, Marketa. 2020. "A Quarter Century of International Copyright on Software." In *Texas International Law Journal* 55 (3): 349–71. <https://scholars.law.unlv.edu/facpub/1318>.

Tyni, Heikki ja Olli Sotamaa. 2014. "Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland's Largest Demo Party." *GAME* 3/2014: 109–119. https://www.gamejournal.it/3_tyni_sotamaa/.

Vehkalahti, Kaisa ja Essi Jouhki. 2022. "Lapsuuden ja nuoruuden historian näkökulmia muistitietotutkimukseen." Teoksessa *Muistitietotutkimuksen paikka: Teoriat, käytännöt ja muutokset*, toimittajat Ulla Savolainen ja Riikka Taavetti, 366–91. Helsinki: SKS.

Wade, Alex. 2016. *Playback – A Genealogy of 1980s British Videogames*. London: Bloomsbury.

Wasiak, Patryk. 2012. "'Illegal Guys': A History of Digital Subcultures in Europe During the 1980s." *Zeithistorische Forschungen* 9 (2): 257–76. <https://d-nb.info/1193490294/34>.

Zagal, José P. ja Benj Edwards. 2024. *Seeing Red: Nintendo's Virtual Boy*. Cambridge, MA: MIT Press.

Zaltys. 2022. "MSX uutiset." MSX Resource Center, luettu 25.4.2024. http://msx.org/wiki/MSX_uutiset.