

Tommi Pajala

# KUUSNOPASTA PC-KONEESEEN

Kamppailu mikrotietokoneharrastuksen identiteetistä 1980-luvulla MikroBitti-lehden kautta tarkasteltuna

## TIIVISTELMÄ

Tommi Pajala: Kuusnopasta PC-koneeseen: kamppailu mikrotietokoneharrastuksen identiteetistä 1980-luvulla MikroBitti-lehden kautta tarkasteltuna  
Kandidaatin tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Historian tutkinto-ohjelma  
Tammikuu 2022

---

Tässä tutkielmassa tarkastelen suomalaisen kotitietokoneharrastuksen kehitystä MikroBitti-lehden kautta tarkasteltuna vuosina 1984–1992. Tarkastelun erityisenä kohteena on hyötykäyttämisen, eli kaikenlaisen ammattiin johtavan toiminnan, kuten ohjelmoimisen ja pienelektroniikkarakentamisen, ja viihdekäytön, joka tarkoitti pitkälti varsinkin 1980-luvun alussa erilaisten sähköisten videopelien pelaamista, suhteen kehittymistä MikroBitti-lehden artikkeleiden ja lehdessä julkaistujen lukijakirjeitten kautta tarkasteltuna. Pyrin myös tarkastelemaan, kuinka tietokoneharrastuksen identiteetti ja harrastajien identifioituminen vaikutti ja muuttui 1980-luvun edetessä. MikroBitti oli Suomen ensimmäinen mikrotietokoneharrastajille suunnattu aikakausilehti, joten se tarjoaa erinomaisen tavan tarkastella mikrotietokoneharrastuksen kehitystä 1980-luvulla. Tutkimusmenetelminä tutkimuksessa käytetään laadullisia menetelmiä, kuten laadullista sisällönanalyysia ja diskurssianalyysia.

MikroBitin julkaisun alkuvuosina lehden kanta seurasi laajempaa yhteiskunnallista ilmapiiriä ja korosti hyötykäyttöä ylitse viihdekäyttämisen. Tämä näkyi sekä lehden artikkeleissa hyötykäytön korostamisena, että viihdekäytön ja pelaamisen väheksymisenä toissijaisena harrastustoimintana. 1980-luvun puolenvälin jälkeen kuitenkin harrastusilmapiiri alkoi muuttumaan, kun tietokoneitten määrä Suomessa kasvoi nopeasti ja jatkuvasti enemmän uusia harrastajia aloitti tietokoneharrastuksen. 1970-luvulla ja vielä 1980-luvun alussa kaupallinen ohjelmisto- ja pelitarjonta oli ollut Suomessa olematonta, joka pakotti jokaisen tietokoneharrastajan opettelemaan ohjelmointia ja tekemään itse omia ohjelmiaan tietokonetta käyttääkseen. Kuitenkin 1980-luvun puolivälin jälkeen vähitellen kaupallinen ohjelmistotarjonta alkoi lisääntymään. Kaupalliset ohjelma- ja pelitalot pystyivät tekniikan kehittyessä useamman henkilön voimin tuottamaan monimutkaisempia ja korkealaatuisempia ohjelmia kuin yksittäinen harrastaja yksin pystyisi. Näin siis luonnollinen ohjelmoinnin ja hyötykäytön pariin ajanut tekijä hävisi ja uudet harrastajat eivät enää korostaneet ohjelmoinnin ja hyötykäytön merkitystä, vaan alkoivat korostamaan tietokoneharrastuksessa pelaamista ja muuta viihteellistä tietokoneenkäyttöä. MikroBitin toimitus tunnisti myös tapahtuneen muutoksen ja alkoi lisäämään peliaiheista sisältöä lehdessä. 1980-loppuun tultaessa hyötykäyttäminen jäi selvään vähemmistöasemaan tietokoneharrastuksen sisällä, kun taas pelaamisesta ja viihdekäytöstä tuli tietokoneharrastuksen johtava ja yleisin muoto mikrotietokoneharrastajien keskuudessa.

Avainsanat: Mikrotietokone, kotitietokone, 1980-luku, identiteetti, MikroBitti, pelaaminen, aikakauslehdistö

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

## Sisällys

1	Tietokoneharrastuksen juuret.....	1
2	Tutkimuksen tausta, menetelmät ja päämäärät.....	1
2.1	Aikaisempi tutkimus.....	2
2.2	Tutkimusmenetelmät ja käsitteet.....	3
3	Suomalaisen aikakauslehdien kehitys 1980-luvulla.....	5
3.1	Muutokset suomalaisessa mediakentässä.....	5
3.2	Eri lehtityyppien levikkien muutokset.....	6
4	MikroBitin toimitus.....	6
4.1	Tuija Lindén.....	6
4.2	Risto Hieta.....	7
5	MikroBitin levinneisyys ja lukijakunta.....	8
6	Kotitietokoneet harrastuksesta ammatiksi.....	9
7	Pelaaminen osana tietokoneharrastusta.....	11
8	Kiistely tietokoneharrastuksen identiteetistä.....	13
8.1	Keskustelua hyödyn ja pelaamisen suhteesta lehden alussa.....	13
8.2	Pelaamisen ja hyötykäytön suhteen kehittyminen 1980-luvun lopussa.....	15
8.3	Hyötykäytön marginalisoituminen.....	18
8.4	Tietokoneharrastuksen identiteetti.....	19
9	Yhteenveto.....	21
10	Kirjallisuus & lähteet.....	23

## 1 Tietokoneharrastuksen juuret

Ensimmäiset tietokoneet syntyivät toisen maailmansodan aikana sotavoimien tarpeisiin. Sotien jälkeen tietokoneet alkoivat vähitellen yleistymään siviilikäytössä ja sotavoimien lisäksi tietokoneita tuli saataville liike-elämän ja korkeakoulujen saataville.<sup>1</sup> Vaikka tavallisilla ihmisillä ei ollut mahdollisuutta käyttää näitä uusia ihmelaitteita, ensimmäiset tietokoneilla pelattavat pelit valmistettiin jo 1940- ja 1950-luvuilla. Ne olivat korkeakouluopiskelijoiden tekemiä ja niiden tarkoituksena oli demonstroida sekä tietokoneen, että sen käyttäjän kykyjä laitteen käyttäjänä. Ensimmäisenä nykyaikaisena videopelinä voidaan pitää 1961 Massachusetts Institute of Technology – yliopistossa valmistettua Spacewar-nimistä peliä. Vaikkakin pelejä pidettiin itsessään turhina, katsottiin niiden olevan erinomainen kannustin ohjelmoinnin ja vakavamman tietokoneitten käyttämisen pariin.<sup>2</sup>

Huomattava askel tietokonetekniikan kehityksessä otettiin 1970-luvulla, kun ensimmäiset mikroprosessorit kehitettiin vuonna 1971. Tästä on kunnia annettu sekä Ted Hoffille ja Federico Fagginille, jotka kehittivät Intel 4004 mikroprosessorin, että Texas Instrumentin palveluksessa mikroprosessorin kehittäneelle Gary Boonelle, jotka onnistuivat kehittämään oman varianttinsa mikroprosessorista samanaikaisesti.<sup>3</sup> Mikroprosessorien avulla tietokoneista tuli aikaisempaa halvempia, tehokkaampia ja pienempiä. Vuonna 1975 markkinoille ilmestyi ensimmäinen halpa mikrotietokone, Altair 8800. Malli osoittautui huomattavan pitkäikäiseksi ensimmäisten tietokonekerhojen ja sisäisten vaihdettavien komponenttien ansiosta. Tämän lisäksi Basic-ohjelmointikieli ja CP/M käyttöjärjestelmä mahdollistivat mikrotietokoneitten käyttämisen myös harrastelijoille.<sup>4</sup> Noin vuodesta 1977 lähtien mikrotietokoneet alkoivat olemaan myös harrastajien saatavilla.<sup>5</sup> Tietokone muuttui asiantuntijoiden ja ammattilaisten välineestä myös tavallisten ihmisten saatavilla olevaksi laitteeksi.

## 2 Tutkimuksen tausta, menetelmät ja päämäärät

Tarkoitukseni on tässä tutkimuksessa tarkastella, miten kuvaa tietokoneharrastuksesta rakennettiin MikroBitti-lehdessä vuosina 1984–1992. Pääasiallinen tutkimusmateriaalini on siis MikroBitti-lehden tälle aikavälille sijoittuvat numerot, joita on kokonaisuudessaan 92 kappaletta. MikroBitti oli

---

<sup>1</sup> Nordling 2016, 22.

<sup>2</sup> Nordling 2016, 22–23.

<sup>3</sup> Ceruzzi 2003, 217–219.

<sup>4</sup> Ceruzzi 2003, 226–232.

<sup>5</sup> Nordling 2016, 24.

suomen ensimmäinen kotitietokoneisiin, eli erillisiin harrastuskoneisiin, erikoistunut tietokoneharrastusta käsittelevä julkaisu. Lehti kehittyi Tietokone-lehden Mikro 2000-liitteestä, jonka oikeudet julkaisija Tecnopress osti ja muutti täysikokoiseksi itsenäiseksi julkaisuksi. MikroBitti oli Printti-lehden ohella maan merkittävin tietokoneharrastajien julkaisu vuosina 1984–1987.<sup>6</sup> MikroBittiä julkaistiin 11 kertaa vuodessa, pois lukien ensimmäinen vuosi, jolloin numeroita oli vain neljä, kesäkuun ja heinäkuun yhdistelmänumerona ollessa normaalia pidempi. Aineiston rajaus pohjautuu saatavilla olleisiin lehden numeroihin.

Tutkimukseni tavoitteena on tarkastella, miten tietokoneharrastajat yrittivät vaikuttaa MikroBitin sisältöön, sekä miten lehden toimitus reagoi tähän harrastajien vaikuttamiseen, muuttaen lehden sisällä julkaistuja asiasisältöjä, jotka siten vaikuttivat kuvaan tietokoneharrastuksesta kokonaisuudessaan. Näin pyrin hahmottamaan harrastuksen luonnetta ja tuomaan esiin hyötykäytön ja viihdekäytön, sekä näitä edustavien käyttäjäryhmien välisen konfliktin ja kamppailun kotitietokoneharrastuksen identiteettistä. Vaikka haluan tuoda esille harrastuksen sisäistä kahtiajakaisuutta, niin haluan kuitenkin huomauttaa, että kahtiajako ei ollut kaikkien käyttäjien harrastustoimintaa rajoittava tekijä, vaan enemmänkin tietyt ryhmät halusivat luoda kahtiajakoa ja korostaa ”oikeanlaisena harrastustoimintana” pitämäänsä toimintaa.

## 2.1 Aikaisempi tutkimus

Tietotekniikan ja tietokoneitten alkuvaiheet suomessa ovat saaneet osakseen huomiota kohtuullisesti. 1950-luvun siirtymistä suurista huoneen kokoisista tietokoneista 1970-luvulle henkilökohtaisiin tietokoneisiin on tutkittu sekä Suomen kontekstissa, että suurten maiden kuten Yhdysvaltojen näkökulmasta varsin laajasti. Esimerkiksi Jaakko Suominen on käsitellyt tietoteknistymisen alkuvaiheita suomessa 1920–1970-luvuilla teoksessaan *Koneen kokemus: tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle* (Vastapaino: Tampere, 2003). Myöskin tietoteknistyvän Suomen alkuvaiheita ja ensimmäisiä tietokoneen rakennusprojekteja on tarkasteltu Petri Pajun teoksessa *”Ilmarisen Suomi” ja sen tekijät: matematiikkakomitea ja tietokoneen rakentaminen kansallisena kysymyksenä 1950-luvulla* (Turun Yliopisto: Turku, 2008).

Myöskin varsinaisesta mikro- tai kotitietokoneajasta 1970- ja 1980-luvulla on tehty kattavasti tutkimusta. Paul Ceruzzi käy kirjassaan *A History of modern computing* (MIT Press: Cambridge, 2003) läpi kotitietokoneitten kehityksen aina 1950-luvulta 2000-luvun alkuun. Kirjassa esitetään hyvin, kuinka eri henkilöitten ja yritysten toiminta vaikutti tietokoneitten kehitykseen. Erityisesti Suomen tietokoneharrastuksen kehitystä tarkastellaan Petri Saarikosken kirjassa *Koneen lumo:*

---

<sup>6</sup> Saarikoski 2004, 108–109.

*mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin* (Jyväskylän Yliopisto: Jyväskylä, 2004). Saarikoski on kirjoittanut erittäin paljon tutkimusta kotimaisiin ja ulkomaisiin julkaisuihin Suomen tietokoneistumisesta ja hänen teoksensa olivat korvaamaton apu tämänkin tutkimuksen tekemisessä. Toinen merkittävä suomalainen tietotekniikan ja pelialan historian tutkija on Jaakko Suominen. Suomen tietoteknistymisen alkuvaiheiden lisäksi hän on tutkinut yhdessä Petri Saarikosken kanssa suomalaisen tietokoneharrastuksen ja pelaamisen suhdetta artikkelissaan *Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen* (Pelitutkimuksen vuosikirja, 2009, 16–33).

Varsinkin tietokonepelaamisen vaikutus Suomalaisen tietokonekulttuurin ja tietokoneistumisen kehitykseen on noussut esille vasta 2000-luvun jälkeen. Martti Tienarin toimittamassa kirjassa *Tietotekniikan alkuvuodet Suomessa* (Gummerus: Jyväskylä, 1993) keskitytään viralliseen, valtiolliseen tietotekniikan kehitykseen eri kansallisine projekteineen, kun taas tietotekniikan harrastajapuoli jää kokonaan huomiotta. Uudempi tutkimus on kuitenkin osoittanut, kuinka arkisella ja harrastajakäytöllä on ollut merkittävä vaikutus tietoteknistymisen kehittämisessä Suomessa.

## 2.2 Tutkimusmenetelmät ja käsitteet

Suoritan tutkimuksen laadullisena tutkimuksena, jossa keskityn MikroBitti-lehden eri sisältöjen tarkasteluun. Pääasiassa suoritan tarkastelun laadullisena sisällönanalyysinä. Jaana Vuoren mukaan sisällönanalyysi tarkoittaa eri asioiden, aiheiden ja teemojen erittelyä tutkimusaineistosta. Siinä siis keskitytään siihen, mitä asioita tutkimusaineistossa käsitellään, mutta kielellinen ja muu ilmaiseminen jätetään vähemmälle huomiolle.<sup>7</sup> Laadullisen sisällönanalyysin avulla pystynkin nostamaan esille MikroBitissä käsiteltyjen artikkelien ja muitten sisältöjen aiheita ja sen kautta muodostamaan käsitystä siitä, millaiset asiasisällöt lehden toimitus katsoi tietokoneharrastajien lukijakuntaa kiinnostavan ja sen kautta luomaan ymmärrystä, millaisia 1980-luvun kotitietokoneharrastajat olivat.

Laadullisen sisällönanalyysin puutteena on kuitenkin juuri kielellisten seikkojen jättäminen vähemmälle huomiolle. MikroBitin kirjoitustyyliin liittyen ammattimaiseen tietokoneenkäyttöön ja ohjelmoimiseen ja näiden suhteeseen tietokoneitten viihdekäyttämiseen tapahtuu merkittävää muutosta 1980-luvun kuluessa. Niinpä juuri kielen käytön ja puhetyylien analyysi tietynlaisen kuvan muodostamiseksi tietokoneharrastajista on myös tärkeää. Niinpä aion täydentää tutkimusmenetelmiä

---

<sup>7</sup> Vuori, Jaana. Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa Vuori, Jaana (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto: Tampere [ylläpitäjä ja tuottaja]. <<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>>. [luettu 14.12.2021.]

hyödyntämällä myös diskurssianalyysiä. Eero Suonisen mukaan diskurssianalyysillä tutkitaan: ”kielenkäyttöä sosiaalisen todellisuuden rakentumisen kannalta.”<sup>8</sup> Tulen siis myös diskurssianalyysin menetelmin tarkastelemaan, miten MikroBitissä sekä artikkeleissa, että kirjepalstoilla kirjoitetaan eri tietokoneharrastuksen osa-alueista. Kielellinen puoli tulee myös kertomaan, kuinka eri henkilöt suhtautuivat tietokoneharrastukseen ja muihin toimijoihin tietokoneharrastuksen sisällä.

Tässä tutkimuksessa tulee olemaan myös keskeistä tietokoneharrastuksen identiteetin kehittyminen ja muuttuminen 1980-luvulla. Tapa, jolla harrastusta kuvattiin MikroBitissä, vaikuttaa harrastajien tapaan ymmärtää omaa harrastamistaan ja siten vaikuttaa myös lukijoitten oman harrastajaidentiteetin muodostumiseen. Tämän vuoksi kamppailu oikeanlaisesta harrastuskuvasta lehden sivuilla merkitsi lukijoille niin paljon; omasta harrastamisesta poikkeavan sisällön lisääntyminen lehdessä tekisi silloin toisenlaisesta harrastamisesta ”vääränlaista harrastamista”, vähemmän validia ja merkityksellistä. Tulenkin tässä tutkimuksessa soveltamaan Stuart Hallin ajatuksia identiteetin muodostumisesta. Vaikka Hall pohtikin identiteetin muodostumista enemmän kansallisen identiteetin kautta, niin katson hänen ajatustensa olevan sovellettavissa myös tietokoneharrastajien identiteetin muodostumiseen. Hall katsoo identiteetin muodostuvan yhteiskunnan ja yksilön välisestä vuorovaikutuksesta.<sup>9</sup> Näin siis voimme soveltaa Hallin ajatuksia tiiviimmin tietokoneharrastuksen sisään ja katsoa, että harrastajaidentiteetti muodostuu harrastajien välisessä vuorovaikutuksessa, jonka alustana toimii MikroBitti-lehti. On tärkeä huomioida kuitenkin, että Hall ei katsonut identiteetin olevan kiveen hakattu, vaan syntyvän jatkuvasti uudelleen vuorovaikutuksen kautta.<sup>10</sup> Niinpä tietokoneharrastuksen vuorovaikutuksessa, eli siis MikroBitti-lehden kautta käytävissä keskusteluissa ja artikkeleissa, jatkuvasti muodostettiin harrastuksen identiteettiä uudelleen. Eri harrastuksen puolia painottavat ryhmät pyrkivät jatkuvasti muokkaamaan harrastuksen identiteettiä vastaamaan omaa käsitystään harrastuksesta. Representaatio on tärkeä ”tietokonekulttuuria” ja harrastajien identiteettiä muodostava tekijä. Niinpä siis meidän on ymmärrettävä harrastuskuva jatkuvan muutoksen ja eri ryhmien vuorovaikutuksen alaisena tekijänä.<sup>11</sup>

Tulen tässä tutkimuksessa viittaamaan tietokoneharrastukseen kahdella eri termillä: kotimikroharrastuksena ja mikrotietokoneharrastuksena. Kotitietokone oli juuri kotona käytettäväksi

---

<sup>8</sup> Suoninen, Eero. Diskurssianalyysi. Teoksessa Vuori, Jaana (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto: Tampere [ylläpitäjä ja tuottaja].

<<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehykset/diskurssianalyysi/>> [luettu 14.12.2021.]

<sup>9</sup> Hall 2002, 22.

<sup>10</sup> Hall 2002, 23.

<sup>11</sup> Hall 2002, 28, 45–46.

tarkoitettu kohtuuhintainen tietokone.<sup>12</sup> Mikrotietokonetermillä haluttiin sen sijaan tehdä ero suuriin laitosmaisiin ammattitietokoneisiin. Molemmat termit syntyivät vähitellen 1970-luvulla.<sup>13</sup> Eri sanoja käyttämällä luotiin ero ammattimaisten keskustietokoneitten ja harrastajille suunnattujen kotitietokoneitten välille.<sup>14</sup> Hyödyn ja viihteen välistä eroa jatkettiin myös kotimikroharrastuksen sisällä, kun eroa tehtiin hyöty- ja viihdekäyttäjien välille. Vaikka nämä termit painottavat hiukan eri asioita harrastuksessa, tulen käyttämään näitä molempia termejä synonyymimäisesti viitatessani harrastajien tietokonetoimintaan.

### 3 Suomalaisen aikakauslehdistön kehitys 1980-luvulla

Tämän tutkimuksen pääasiallinen tutkimusmateriaali on 1984-ilmestyneen MikroBitti-aikakauslehdien numerot aina vuoteen 1992 asti. Aikakauslehdet kokonaisuudessaan kuitenkin muodostavat laajan ja sekalaisen ryhmän aina pienten yhdistysten painatteista aina suurien kustantamojen kansallisiin julkaisuihin.<sup>15</sup> Ullamaija Kivikuru on asettanut neljä kriteeriä, joiden perusteella lehti luokitellaan aikakauslehdiksi: lehti ilmestyy ainakin neljä kertaa vuodessa, sen sisältö on monipuolista, sitä joko tilataan tai jaetaan johonkin jäsenyyteen perustuen ja sisältönä on muutakin kuin tiedonantoja ja mainoksia.<sup>16</sup> MikroBitti täyttää nämä edellytykset: se ilmestyi yksitoista kertaa vuodessa, sitä sai tilattua tai ostettua irtonumeroina, siinä kuvattiin tietokoneharrastusta monipuolisesti ja sisälsi muutakin kuin mainoksia. Kivikuru käytti tätä määritelmää kuvaamaan 2000-luvun alun lehdistöä, mutta katson tämän määritelmän olevan toimiva kuvattaessa 1980-luvun aikakauslehdistöä.

Aikakauslehtiä on myös monta erialaista tyyppiä. Nämä voidaan kuitenkin karkeasti jakaa yleisölehtiin, johon kuuluu kaikkea aina naistenlehdistä autolehtiin, ja ammatti- ja järjestölehtiin, sekä asiakas- ja yrityslehtiin.<sup>17</sup> MikroBitti-lehtenä kuuluu kuitenkin juuri yleisölehtiin, joten keskitymmekin tarkastelemaan juuri yleisölehdissä tapahtunutta muutosta.

#### 3.1 Muutokset suomalaisessa mediakentässä

Sotien jälkeen aikakauslehtien kulutus suomessa oli lähtenyt kasvuun uuden painotekniikan mahdollistaneen monipuolisemman kuvituksen myötä.<sup>18</sup> 1960- ja 1970-luvuilla kuitenkin lehdistön

---

<sup>12</sup> Saarikoski 2004, 16.

<sup>13</sup> Suominen 2003, 196–197.

<sup>14</sup> Saarikoski 2004, 81–82.

<sup>15</sup> Kohvakka 1991, 5.

<sup>16</sup> Kivikuru 2001, 78.

<sup>17</sup> Kivikuru 2001, 78.

<sup>18</sup> Kallio 1992, 292.



kilpailu alkoi kiristymään uusien lehtien jatkuvasti pyrkiessä markkinoille.<sup>19</sup> Tämän lisäksi erilaiset elektroniset viihdelaitteet, joihin tietokoneetkin kuuluivat, alkoivat yleistymään ja 1980-luvulla erilaiset sähköisen viestinnän muodot lisääntyivät. Kilpailu ihmisten vapaa-ajan käytöstä siis tiivistyi vaihtoehtojen lisääntyessä: 1980-luvulla television katsomiseen käytetty aika kasvoi 23 minuuttia, kun taas lukemiseen käytetty aika pysyi samana. Laskua oli varsinkin alle 35-vuotiaitten luokassa, johonka tietokoneharrastajien voisi pääasiassa katsoa kuuluvan.<sup>20</sup> Tämä johtui kuitenkin säännöllisen lukemisen vähentymisestä, sillä satunnaisesti lehtiä lukevien nuorten määrä oli kasvanut.<sup>21</sup> Näin voisi kuitenkin ajatella, että 1980-luku ei olisi lähtökohtaisesti otollinen uuden aikakausilehden perustamiselle.

### 3.2 Eri lehtityyppien levikkien muutokset

1980-luvulla yleisaikakausilehtien sisällä tapahtui kuitenkin merkittäviä muutoksia, kun perinteiset yleisaikakausilehdet, jotka sisälsivät laaja-alaisesti eri sisältöjä, menettivät merkitystään ja asemaansa, kun erilaiset erikoislehdet alkoivat yleistymään. Nämä erikoislehdet olivat tarkemmin tiettyyn asiaan keskittyviä lehtiä ja lehtiä perustettiin juuri usein eri harrastajaryhmille. Tätä taustaa vasten myös tietokoneharrastajien erikoislehti MikroBitti perustettiin. Nimestään huolimatta erikoislehdet eivät kuitenkaan pyrkineet erikoistumaan aivan loppuun asti, vaan muodostuivat enemmänkin oman alansa yleislehdiksi ja runsaudensarviksi.<sup>22</sup> Tämä näkyi myös vahvasti MikroBitissä, kun toimitus yritti sisällyttää lehteen tietokoneharrastuksen eri puolet ja mahdollisimman laajan eri tietokonemallien edustuksen. Aikakausilehtien levikit kasvoivat 1980-luvun läpi aina 1990-luvun alkuun, kun Suomi ajautui vuosikymmenen alussa talouslamaan.<sup>23</sup>

## 4 MikroBitin toimitus

MikroBitistä tekee merkittävän se, että se on maan ensimmäinen kotitietokoneharrastukseen erikoistunut lehti. Huomattavaa on myös, kuinka MikroBitin toimituksessa työskenteli varsinkin monia merkittäviä Suomen pelialan vaikuttajia. Haluankin tässä osiossa nostaa esille muutamia lehdessä työskennelleitä henkilöitä.

### 4.1 Tuija Lindén

Tuija Lindén syntyi 1959 Lohjalla. Hän opiskeli sihteeriksi ja siirtyi puolivahingossa tietokonelehdistön pariin 1980-luvun alussa. Lindén oli myös innokas tietokoneharrasta ja työskenteli

---

<sup>19</sup> Kallio 1992, 292–295.

<sup>20</sup> Tuomo & Picard 2001, 26–27; Liikkanen 1992, 70, 76–77.

<sup>21</sup> Kivikuru 1996, 100.

<sup>22</sup> Kohvakka 1991, 16–19; Kivikuru 1996, 66–67.

<sup>23</sup> Jurkiäinen & Savisaari 2001, 62.

usean suomalaisen tietokonelehden toimituksessa: MikroBitissä hän työskenteli ensin vuosina 1984–1986 toimitussihteerinä, kunnes siirtyi C-lehteen<sup>24</sup> vuosiksi 1987–1990. 1990 Lindén palasi MikroBittiin toimituspäälliköksi, jonka virassa hän toimi vuoteen 1992 asti, kunnes hän viimein siirtyi tunnetuimpaan rooliinsa vastaperustetun Pelit-lehden päätoimittajaksi aina vuoteen 2017 asti.<sup>25</sup>

MikroBitille oli Lindénin mukaan tärkeää hänen mukaansa lukijoitten mielipiteen kuuleminen, joten yhteistyö lukijoitten kanssa oli yleistä mm. lukijoitten lähettämien peliarvostelujen muodossa. Tämän yhteistyön kautta myös eräs Niko ”Nnirvi” Nirvi tuli MikroBitin toimitukseen 1986 ensin avustajaksi ja sitten vakituisesti toimittajaksi. Nirvin voidaan katsoa vähitellen tulleen koko maan tunnetuimmaksi peliarvostelijaksi, jonka kirjoitukset herättivät jo 1980-luvulla paljon tunteita puolesta ja vastaan MikroBitin lukijoitten keskuudessa.<sup>26</sup>

Lindén huomasi pelaamista käsittelevien artikkelien ja arvostelujen suosion erityisesti nuorempien lukijoitten keskuudessa, mutta lehden kustantaja Technopress ei halunnut lisätä pelien osuutta lehdessä. Niinpä vuonna 1987 Lindén ja Nirvi aloittivat tekemään yhdessä Pelit: tietokonepelien vuosikirja- nimistä lehteä, joka vähitellen kehittyi 1992 alkaneeksi Pelit-lehdeksi. Lindén ja Nirvi avioituivat myöhemmin vuonna 1997. Tuija Lindén on myös yksi merkittävimpiä suomalaisen pelikulttuurin edistäjiä.<sup>27</sup>

## 4.2 Risto Hieta

Risto Hieta syntyi 1956 Mäntälässä. Hän oli innokas lukija jo pienestä pitäen ja tämän seurauksena alkoi kirjoittamaan jo pienenä omia tarinoitaan. Hieta osti 1979 ilmestyneen Mattel Intelvision TV-pelin, jolla pelasi *Advanced Dungeons & Dragons (1982)* peliä, joka sytytti Hiedalle kiinnostuksen roolipelaamista kohtaan hänen loppuelämäkseen. Hieta lähetti MikroBittiin lukijakritiikkiä, jonka pohjalta lehden päätoimittaja Eskoensio Pipatti kutsui Hiedan kirjoittamaan lehteen peliaiheista palstaa, Peliluolaa, jonka kautta lukijat oppivat tuntemaan Hiedan paremmin nimellä Nordic the Incurable. Palsta oli peliharrastajille merkittävä, sillä 1980-luvun alussa peliaiheista sisältöä oli varsin vähän saatavilla. Hieta kirjoitti kyseistä palstaa aina vuoteen 1998 asti, jolloin hän siirtyi palstansa kanssa Pelit-lehden palvelukseen.<sup>28</sup>

Hieta oli myös aktiivisesti osana suomalaista roolipeliharrastusta. Hän kirjoitti useamman pelin itse ja toimi aktiivisesti osana useaa kotimaista roolipelaamiseen keskittyntä lehteä. Hiedan

---

<sup>24</sup> Commodore-tietokoneisiin erikoistunut tietokonelehti, MikroBitin ”tytärlehti”.

<sup>25</sup> Saarikoski 2019.

<sup>26</sup> Saarikoski 2019.

<sup>27</sup> Saarikoski 2019.

<sup>28</sup> Nylund & Stenros 2019.

saavutuksiin roolipelialalla kuuluu mm. ensimmäisen suomenkielisen roolipelin, *Miekka ja Magia* (1987), kirjoittaminen. Hietaa on myös kutsuttu ”suomalaisen roolipelaamisen kummisedäksi”. Hieta on myös ollut merkittävä paikallinen pelikulttuurillinen vaikuttaja Tampereella, jossa hän on Fantasiapelit-pelikauppansa kautta edistänyt suomalaista pelikulttuuria.<sup>29</sup>

## 5 MikroBitin levinneisyys ja lukijakunta

Tällä hetkellä tiedot 1980-luvulla julkaistujen aikakauslehtien levinneisyydestä ja tilaajamääristä ovat vajanaisia, eikä niistä ole saatavilla luotettavaa tietoa. Siksi joudummekin turvautumaan MikroBitin omiin ilmoituksiin sen tilaajamääristä.

Huhtikuussa 1985 MikroBitin toimitus kirjoitti lehden saavuttaneen yli 37 000 myytyä numeroa.<sup>30</sup> Vuonna 1986 lehden levikin kerrottiin kasvaneen 45 000 myytyyn kappaleeseen.<sup>31</sup> Myös varsinaisten lukijoiden määrä lukijakyselyiden kautta arvioituna oli noin 120 000 lukijaa.<sup>32</sup> Tämä jää viimeiseksi maininnaksi lehden lukijakunnan määrästä, mutta huomioiden, että tietokoneitten määrä oli kasvussa 1980-luvun aikana ja, että samana aikana Suomalaisten aikakauslehtien levikki oli myös kasvussa, voimme olettaa MikroBitin myynnin noudattavan samaa kasvavaa trendiä 1990-luvun alkuun aikakauslehtien kasvun yleisesti pysäyttäneeseen Suomen talouslamaan saakka.<sup>33</sup>

Helmikuussa 1985 MikroBitin toimitus arvioi suomessa olevan noin 100 000 mikrotietokonetta. Saarikoski & Reunanen ovat arvioineet kotitietokoneitten myynnin olleen kasvussa vuosina 1984 ja 1985, joka kertoisi laajemmasta tietokoneharrastuksen yleistymisestä tänä aikana.<sup>34</sup> MikroBitin oman selvityksen mukaan Suomessa oli vuonna 1985 myyty 50 000 uutta tietokonetta ja vuonna 1986 koneitten myyty määrä arvioitiin saavuttaneen 73 000 kappaletta.<sup>35</sup> Vuonna 1989 lehti kirjoittaa Suomen tietokonekannan kasvaneen 200 000 tietoliikennekelpoiseen tietokoneeseen.<sup>36</sup> Tietoliikennekelpoisuudella mahdollisesti suljetaan pois suuri määrä vanhempia koneita, joten se ei anna kovin tarkkaa arvioita koneitten kokonaismäärästä Suomessa 1980-luvun lopussa.

Verrattaessa lehden levikkiä ja mikrotietokoneitten kokonaismäärää suomessa voidaan saada jonkinlaisia alustavia arvioita MikroBitin merkityksestä tietokoneharrastajille. vuonna 1985 noin neljäkymmentä prosenttia tietokoneen omistajista luki lehteä. Jos lehden omat arviot pitävät

---

<sup>29</sup> Nylund & Stenros 2019.

<sup>30</sup> MikroBitti 4/1985, 5.

<sup>31</sup> MikroBitti 3/86, 15.

<sup>32</sup> MikroBitti 5/86, 11.

<sup>33</sup> Jyrkiäinen & Savisaari 2001, 62.

<sup>34</sup> Saarikoski & Reunanen 2014, 17.

<sup>35</sup> MikroBitti 2/86, 4; MikroBitti 2/87, 5.

<sup>36</sup> MikroBitti 4/89, 4.

paikkaansa, niin tietokoneitten määrä vuonna 1987 olisi saavuttanut noin 230 kappaletta. Samana vuonna MikroBitin lukijamäärän kerrottiin saavuttaneen 120 000 lukijaa, joten lehti olisi saavuttanut noin puolet kaikista tietokoneharrastajista. Lehden vaikutus tietokoneharrastajien suunnannäyttäjänä oli siis merkittävä.

Toukokuussa 1986 MikroBitti kertoi vuosien 1985–1986 vaihteessa tehdyn lukijatutkimuksen tuloksia. Siinä selvisi, että sukupuolijakauma lehden lukijoitten keskuudessa oli miesvaltainen, kun naislukijoitten määrä jäi vain kahteen prosenttiin kokonaislukijoista. Ikäjakauma lukijoitten keskuudessa oli myös varsin nuorisopainotteinen, kun yli puolet lukijoista kerrottiin olevan 13–16-vuotiaita. Tätä toimitus yritti kuitenkin tasapainottaa painottamalla lukijakunnan ulottuvan ”aina eläkeikäisiin saakka”. Yhden lehden numeron arvioitiin myös lukevan aina noin 3,1 henkilöä. Tämä varmistaa sen, että lehden lukijamäärä on tilauksia huomattavasti suurempi. 90 % lukijoista myös omistaa tietokoneen. Myös vain 10 prosenttia lukijoista sanoi, että ei käyttänyt tietokonettaan ohjelmoimiseen.<sup>37</sup> Valtaosa lukijoista siis ohjelmoi varsin aktiivisesti 1980-luvun puolella välissä. Tämä kertoo meille myös siitä, että kaupalliset ohjelmat eivät vielä olleet syrjäyttäneet ohjelmoimisen tarvetta tietokoneharrastajien keskuudessa.

## 6 Kotitietokoneet harrastuksesta ammatiksi

Useimmat aloittavat tietokonetuttavuutensa pelejä pelaamalla, Siihen ei edes tarvita tietokonetta, vaan vähän huokeampi videopeli ja tavallinen väri-tv riittävät. Useimmat kuitenkin kyllästyvät valmispeleihin nopeasti. Silloin on hyvä, jos opettelee ohjelmoimaan ja luomaan kokonaan uusia pelejä omalla tietokoneella. Sellaisia pelejä voi vaihdella kavereitten kanssa tai tienata rahaa lähettämällä pelin ohjelmalistauksen julkaistavaksi Bitti-lehdessä.<sup>38</sup>

Näin kirjoitetaan MikroBitti-lehden ensimmäisessä numerossa tammikuussa 1984 ilmestyneessä tietokoneiden osto-oppaassa.<sup>39</sup> Tässä kuitenkin lehden toimitus myös selvästi asettaa linjauksensa kotitietokoneharrastuksen ydinsisällöstä: todellinen kotitietokoneharrastaja on ohjelmoija, joka tekee itse pelinsä ja ohjelmansa. Niin sanottu hyötykäyttäminen korostuu tässä muun toiminnan yläpuolelle. Mutta kuitenkin samalla kaikki tämä hyötykäyttö rakentuu pelaamisen ympärille. Vaikka pelaaminen halutaan kuvata vain ensiaskeleena ja toissijaisena toimintana kotitietokoneharrastuksessa, niin kaikki esitetty hyötykäyttö tapahtuu vain siksi, että peliharrastus voisi jatkua. Pelaamisen ja hyötykäyttämisen välinen suhde tulee määrittämään kotitietokoneharrastuksen luonnetta aina 1980-luvulta 1990-luvun alkuun saakka.

---

<sup>37</sup> MikroBitti 5/86, 11.

<sup>38</sup> MikroBitti 1/84, 8.

<sup>39</sup> MikroBitti 1/84, 8.

Ajatus, että tietokoneharrastuksessa tärkeintä oli juuri tietokoneitten hyötykäyttö, eli kaikenlainen toiminta, joka pystyttäisiin muuttamaan tulevaisuudessa hyödylliseksi ammatilliseksi toiminnaksi, oli hallitseva näkemys 1980-luvun alussa. Aikaisemmin 1970-luvulla vallitsivat erilaiset visiot tietoyhteiskuntaan siirtymisestä, jonka seurauksena tietokoneitten leviämistä laajempaan käyttöön yritettiin laajentaa ja ATK-koulutuksen tarjontaa pyrittiin kasvattamaan.<sup>40</sup> Myöhemmin 1980-luvulla pelaaminen alettiin näkemään reittinä vakavampaan, ammattiin johtavaan tietokoneen käyttämiseen.<sup>41</sup> Tätä ajattelutapaa on kutsuttu tietotekniseksi porttiteoriaksi.<sup>42</sup> Porttiteoriaa vastaava ajattelu näkyy selvästi MikroBitin artikkelista otetussa otteessa, jossa painotetaan pelaamiseen kyllästymistä ja ohjelmoinnilla tienaamista.

Hyötykäyttö korostui kotitietokoneharrastuksessa myös aivan loogisesta syystä: kun ensimmäiset kotitietokoneet tulivat myyntiin ja kuluttajien saataville, niin ei niiden mukana tullut vielä mitään valmiita ohjelmia, joiden avulla koneita olisi voinut alkaa käyttämään. Niinpä siis käyttäjän tuli ohjelmoida ensin omat ohjelmansa tietokoneelle, jotta tietokoneen todellinen käyttäminen pystyi alkamaan.<sup>43</sup> Tietokoneen käyttäminen vaati ohjelmointia. Samalla kuitenkin tämä sitoi viihdekäyttöä ja hyötykäyttöä toisiinsa, sillä samalla tavalla kuin muut ohjelmat, niin myös pelit oli ohjelmoitava ja tehtävä itse. On kuitenkin mielenkiintoista huomata, kuinka vähitellen 1980-luvun edetessä ja kaupallisten, entistä monimutkaisten ohjelmien ja pelien yleistyessä ohjelmointi menettää merkityksensä pakollisena osana harrastusta, kun käyttäjä voi ostaa haluamansa ohjelmat valmiina kaupan hyllyltä.

MikroBitin alkuaikoina lehden kanta oli selvä: tietokoneharrastuksen tärkein osa oli hyötykäyttö. Tätä linjaa yritettiin korostaa monella eri tavalla. Lehden numerossa 2/84 haastateltiin kahta nuorta suomalaista poikaa, jotka olivat molemmat ohjelmoijia. Artikkelissa kerrottiin, kuinka molemmat pojat olivat itse tehneet monenlaisia ohjelmia ja onnistuneet myymään niitä eteenpäin. Näissä kahdessa harrastajassa voidaan nähdä visio ihanteellisesta tietokoneharrastajasta, joka jatkuvasti kehittää itseään ja osaamistaan ja kykenee muuttamaan harrastuksensa tulevaisuuden ammatiksi ja melkein heti rahanlähteeksi.<sup>44</sup> Artikkelin nimi: ”Näin sinustakin tulee tietokonealan ammattilainen” korostaa pyrkimystä päästä amatööristä ammattilaiseksi, muuttaa harrastus ammatiksi.

Toinen tärkeä tapa millä lehden hyötypainotteisuutta korostettiin, oli lehdessä julkaistut ohjelmalistaukset. Nämä olivat erilaisia numero ja merkkisarjoja, eli ohjelmien lähdekoodeja, jonka

---

<sup>40</sup> Nordling, 2016, 24–25.

<sup>41</sup> Nordling 2016, 30–31.

<sup>42</sup> Suominen 2003, 211.

<sup>43</sup> Saarikoski 2004, 47–48.

<sup>44</sup> MikroBitti 2/84.

kirjoittamalla omaan tietokoneeseensa lukija pystyi käyttämään eri henkilöiden tekemiä ohjelmia. Näin lehden kautta pystyttiin jakamaan lukijoille eri ohjelmia. Ohjelmalistaukset saattoivat sisältää kaikkea aina morsetusohjelmista<sup>45</sup> lottokoneisiin<sup>46</sup>. Listauksia julkaistiin lehden keskiaukeamalla aina ensimmäisestä numerosta lähtien, joten ne olivat varsin merkittävässä osassa määrittämässä tietokoneharrastuksen hyötykäyttöpuolta.

Kolmas tietokoneharrastuksen hyötypuoli lehdessä oli erilaiset rakennussarjat ja ohjeet. Niissä nimensä mukaan ohjattiin lukijoita rakentamaan jotain tietokoneisiin liittyvää, kuten peliohjaimia<sup>47</sup> tai vähemmän liittyvää, kuten säteilymittareita<sup>48</sup>. Tietokoneharrastuksen hyötypuoli ei siis rajoittunut vain tietokoneen sisässä tapahtuvaan toimintaan, vaan fyysinen elektroniikan kanssa näpertäminen oli myös osa harrastusta. Tietokoneharrastuksen juuret ovat muissa samankaltaisissa elektroniikkaharrastuksissa, kuten amatööriradio- ja pienelektroniikkaharrastuksista.<sup>49</sup> Tietokoneita myytiin myös aluksi 1970-luvulla erilaisina rakennussarjoina, joka korosti tietokoneharrastuksen pienelektroniikkaharrastuksellisia juuria.<sup>50</sup> Näin harrastuksen elektroniikkatausta tuli luontaisesti esiin myös myöhemmin 1980-luvulla.

Eroa hyötykäytön ja viihdekäytön välillä rakennettiin myös termien kautta. Tietokoneitten kahtia jakaminen joko kotimikroihiin tai ammattikoneisiin oli hyvin tyypillistä vielä 1970-luvulla.<sup>51</sup> Lukeehan MikroBitin kannessakin ”Kotimikron käyttäjän peruslehti”, joka kertoo juuri jaosta ammatti- ja harrastustietokoneisiin. Tämä tietokoneitten kahtia jakaminen eri tarkoitukseen käytettäviin koneisiin voi myös selittää, miksi jotkut ovat jakaneet koko harrastuksen kahteen eri puoleen.

## 7 Pelaaminen osana tietokoneharrastusta

Vaikkakin median kautta tietokoneharrastus on haluttu kuvata yleishyödyllisenä ja ammattiin johtavana, oli tietokoneitten viihdekäyttö myös jo 1980-luvun alkupuolella jo merkittävässä asemassa. Lehden keskiaukeamalla julkaistuista ohjelmista suuri osa oli erilaisia pelejä, vaikka monet näkivätkin keskiaukeaman ohjelmalistaukset juuri hyötykäyttöä korostavina. Kun MikroBitti ei tehnyt suurta eroa pelien ja hyötyohjelmien välille ohjelmalistausten joukossa, niin monelle käyttäjälle oli luonnollista ymmärtää ne toisiaan tukevin harrastuksen eri osina. Kaikki ohjelmat

---

<sup>45</sup> MikroBitti 1/85, 24–25.

<sup>46</sup> MikroBitti 4/92, 81.

<sup>47</sup> MikroBitti 4/90, 20.

<sup>48</sup> MikroBitti 2/88, 36.

<sup>49</sup> Saarikoski 2004, 69–70.

<sup>50</sup> Saarikoski 2004, 60.

<sup>51</sup> Saarikoski 2004, 62.

keskipalstalta tuli lopulta syöttää omaan koneeseen samalla tavalla, oli kyseessä sitten peli tai muu ohjelma. Ohjelmalistausjulkaisut ainoastaan 1990-luvun alkuun saakka, jolloin valmisohjelmien määrä väheni vain muutama kappaleeseen per numero.<sup>52</sup> Monet pettyneet lukijat toivoivat kirjepalstalla ohjelmalistausten palauttamista lehteen.<sup>53</sup> Ohjelmalistausten voi ensin katsoa tukevan hyötykäyttöajattelua: palsta toimi kannustimena ohjelmoimiselle ja väylänä omien töitten jakamiselle. Listaukset myöskin tarjosivat ohjelmia käyttäjille aikana, jolloin valmisohjelmia oli hyvin vähän saatavilla.<sup>54</sup> Ensimmäiset kaupasta ostettavat pelitkin tulivat suomeen vasta 1983.<sup>55</sup> Kuitenkin toimitus paljasti toukokuun numerossa vuonna 1985, että suurin osa lehteen tulleista ohjelmalistauksista oli erilaisia peliohjelmia.<sup>56</sup> Hyötypainotteisesta omien ohjelmien jakamiseen kannustavasta osiosta tulikin vain pelinjakopalsta. Tämä herättää myös kysymyksen, olivatko ohjelmalistausten palauttamista pyytävät todella ohjelmoijia, vaan halusivatko he vain ilmaisia pelejä omille tietokoneilleen?

Ensimmäiset peliarvostelut tulivat lehteen heti toisessa numerossa syyskuussa 1984. Tällöin peliasiaa käsittelevät artikkelit tuotiin lehdessä sen etuosaan.<sup>57</sup> Kuitenkin jo seuraavassa numerossa pelijutut siirrettiin jo lehden takaosaan, jossa ne säilyivät 1980-luvun loppuun saakka.<sup>58</sup> Tämä vastasi pitkälle lehden hyötykäyttömyönteistä linjaa; pelit olivat sivuosassa tietokoneharrastuksessa.

Vaikka pelisisältöä ei lehdessä haluttu korostaa, niin pelisisältö saattoi nousta lehdessä myös huomattavampaan asemaan. Syyskuussa 1985 MikroBitin kansi oli kuvitettu James Bond -elokuvaan perustuvalla A View To A Kill -pelillä.<sup>59</sup> Tunnettuun elokuvaan perustuva peli oli tarpeeksi iso uutinen nostamaan pelisisällön lehdessä suuremmalle huomiolle. Rambo-elokuvaan perustuva peli nousi lehden uutisiosioon saman vuoden marraskuussa.<sup>60</sup> Elokuviin perustuvat toimintapelit olivat suosittuja 1980-luvulla. Vaikka ne saivat heikkoja arvosteluja, niin tämä ei näkynyt niiden myyntimenestyksessä.<sup>61</sup> Elokuvalisenssi oli itsessään tarpeeksi kiinnostava herättääkseen pelaajien mielenkiinnon. Lisenssipelien lisäksi enemmän huomiota saivat kotimaiset pelit: joulukuussa 1986 lehdessä kirjoitettiin kotimaisesta Uno Turhapuro -elokuvaan perustuvasta pelistä. Kotimaisuutta haluttiin korostaa aina kun se oli mahdollista, oli kyseessä sitten peli tai muu tietotekninen laite.

---

<sup>52</sup> MikroBitti 1/90.

<sup>53</sup> esim. MikroBitti 5/90, 75.

<sup>54</sup> MikroBitti 1/84, 10–11.

<sup>55</sup> Saarikoski 2004, 224.

<sup>56</sup> MikroBitti 5/85, 12.

<sup>57</sup> MikroBitti 2/84, 18–19.

<sup>58</sup> MikroBitti 3/84, 57; vrt. MikroBitti 2/89, 46.

<sup>59</sup> MikroBitti 9/85, 1.

<sup>60</sup> MikroBitti 11/85, 1.

<sup>61</sup> Saarikoski 2004, 236, 240.

## 8 Kiistely tietokoneharrastuksen identiteetistä

Merkittävä osa lehteä oli myös Bittiposti, joka oli lehden kirjepalsta. Palstan tarkoituksena oli tarjota lukijoille keskustelumahdollisuuksia keskenään, sekä tarjota harrastajille eri puolilla maata väylä pyytää apua erilaisiin tietokoneaiheisiin ongelmiinsa. Palsta oli lehden toimitukselle myös väylä kuulla mitä lukijat ajattelivat lehdestä. Näin Bittiposti tarjoaa erinomaisen tavan tarkastella, miten MikroBitti onnistuu tasapainottelemaan hyötykäyttäjien ja pelaajien välillä. Kuinka lehdessä käyty keskustelu heijastaa tietokoneharrastuksessa tapahtunutta muutosta?

### 8.1 Keskustelua hyödyn ja pelaamisen suhteesta lehden alussa

Bittipalstalla annettiin lehdelle heti julkaisun jälkeen varsin positiivista palautetta lehdelle: monet lukijat olivat tyytyväisiä, että vihdoinkin suomeen perustettiin lehti tietokoneharrastajille.<sup>62</sup> Lukijat toivoivat aktiivisesti pelisisällön määrän lisäämistä lehdessä, kuten peliarvostelujen kirjoittamista ja palstaa, jossa lukijat saisivat jakaa pelivinkkejä toisilleen.<sup>63</sup> Myös hyötysisällön määrän lisäämistä pyydettiin.

Helmikuun 1985 numerossa ”Enemmän hyötyä”-nimimerkillä kirjoittanut lukija pyysi erilaisten ohjelmoinnin perusteita käsittelevien aineistosisältöjen lisäämistä sekä samalla peliohjelmien määrän kasvattamista ohjelmalistausten joukossa. Kirjoittaja kertoi useiden käsittävän tietokoneharrastuksen juuri hyötykäyttämisenä ja koki että valmispelit eivät olleet niin tärkeä osa harrastusta, mutta toivoi silti valmispeliarvostelujen lisäämistä.<sup>64</sup> Tässä kirjoittaja epäsuoraan paljastaa, kuinka yleinen suhtautuminen 1980-luvun puolivälissä painotti hyötykäyttöä tärkeimpänä tietokoneharrastuksen ominaisuutena. Samalla hän kuitenkin toivoi peliarvostelujen lisäämistä, vaikka tiedosti tämän olevan valtavirran linjan vastaista. Tämä on ensimmäisiä merkkejä tietokoneharrastuksen sisällä tapahtuvasta muutoksesta; vanhempi ohjelmoinnin ja itse tekemisen välttämättömyys oli väistymässä syrjään ja tilalle oli tuossa valmiita ohjelmia hyödyntävien ja pelaavien käyttäjien sukupolvi. 1970-luvulla tietokoneharrastuksessa korostui ohjelmoinnin lisäksi laitteiden rakentaminen, kun suurin osa tietokoneista oli saatavina vain koottavina rakennussarjoina.<sup>65</sup> Kuitenkin 1980-luvun alussa valmiiksi koottujen tietokoneitten tuleminen markkinoille myötä rakentelu jäi vähemmälle huomiolle.<sup>66</sup> Valmisohjelmien laajempi ilmestyminen 1980-luvun myötä vaati harrastajilta vähemmän ja vähemmän ohjelmoinnin hallitsemista. Sukupolvenvaihdos näkyi myös tietokonekerhoissa, kun niillä

---

<sup>62</sup> esim. MikroBitti 2/84, 25.

<sup>63</sup> MikroBitti 4/84, 24.

<sup>64</sup> MikroBitti 2/85, 19.

<sup>65</sup> Saarikoski 2004, 60.

<sup>66</sup> Saarikoski 2004, 71–72.



oli 1980-luvulla myös vaikeuksia saada nuoria, joita kiinnosti laiterakentelua enemmän pelaaminen, innostumaan kerhotoiminnasta.<sup>67</sup>

Kaikki lukijat eivät kuitenkaan ymmärtäneet hyötykäyttöä yhtä laajasti. Toukokuun 1985 numeron kirjepalstalla julkaistussa kirjeessä haluttiin ostaa tietokone juuri hyötykäyttöön, kirjoittajan määrittelemänä ohjelmoimiseen ja opiskeluun, mutta haluaa myös pelata maltillisesti.<sup>68</sup> Kirjoittaja näki pelaamisen negatiivisessa valossa ja halusi tehdä selvän eron itsensä ja aktiivisesti pelaavien käyttäjien välillä. 1980-luvulla pelaaminen kuvattiin mediassa haitallisena toimintana ja pelaajia kuvattiin pelaamiseen hurahtaneina.<sup>69</sup> 1970-luvulla yleisemmät TV-pelit oli myös nähty juuri lasten leikkikaluna. Tietokoneharrastajat halusivat siten vielä 1980-luvun alussakin tehdä eroa lapsellisen pelaamisen ja vakavamman hyötykäyttämisen välille.<sup>70</sup> Jonkinlaista asenteellista muutosta on kuitenkin jo tapahtunut, kun harrastaja ei suoraan kieltänyt pelaavansa pelejä. Lapsellisuus stereotyyppiä ovat kuitenkin varmasti vaikuttaneet joidenkin harrastajien identifioitumiseen enemmän hyötyharrastajina kuin pelaajina.

Noin vuosi myöhemmin lehteen kirjepalstalla annetaan pelivastaista palautetta. Lukija kirjoittaa, että peliaiheista sisältöä on jo lehdessä liikaa, mainiten erityisesti ohjelmalistaukset, joista hänen mukaansa kolme neljäsosaa on peliohjelmia. Lukija ei katso myöskään hyötykäyttöä painottavan Tietokone-lehden lukijaksi siirtymistä toimivana, sillä siinä käsitellään monia kalliita ammattikoneita, joita harrastajabudjetilla on vaikea saada käsiinsä.<sup>71</sup> Niinpä siis monelle hyötykäyttöä painottavalle harrastajalle ei ollut mahdollista siirtyä toisen lehden lukijaksi oikeanlaisten laitteiden puutteessa.

Miksi C-64:n pelit ovat sekä lyhyitä että huonoja (MikroBITISSÄ)? Eikö olisi parempi julkaista yksi hyvä, kuin kaksi huonoa? Ymmärrän toki tilanpuutteen sekä hyvine ohjelmien vähyyden sinne tulevien ohjelmien joukossa. Julkaiskaa joskus jostain ohjelmasta listauksen perään yksityiskohtainen luettelo pelissä olevien rivien toiminnoista. Lopuksi kehuja. MikroBITTI on onnistunut säilyttämään sisältönsä korkeatasoisena kaiken mikrokansan lehtenä. Siitä vilpittömät kiitokseni. Toivon meille ”kokeneille” käyttäjille juttuja.<sup>72</sup>

Tämä ote on lukijakirjeestä, joka julkaistiin helmikuussa 1987 lehden kirjepalstalla. Kirjoittaja katsoo ohjelmalistalla julkaistujen peliohjelmien olevan heikkotasoisia, todennäköisesti verraten harrastajien tekemiä peliohjelmia kaupallisesti saatavilla oleviin peleihin. 1980-luvulla kaupalliset pelistudiot alkoivat yleistymään ja tekniikan kehittyessä peleistä ja muista ohjelmista alkoi tulla niin

---

<sup>67</sup> Saarikoski 2004, 152–153.

<sup>68</sup> MikroBitti 5/85, 11.

<sup>69</sup> Nordling 2016, 32.

<sup>70</sup> Nordling 2016, 75.

<sup>71</sup> MikroBitti 6–7/86, 19.

<sup>72</sup> MikroBitti 2/87, 18.

monimutkaisia, että yksittäinen harrastaja ei enää millään pystynyt kilpailemaan studioiden ja ohjelmatalojen kanssa ohjelmistojen laadussa.<sup>73</sup> Myös kaupallisten ohjelmien yleistyessä ei aloittelijoiden enää tarvinnut itse samalla tavalla tehdä ohjelmiaan ja luontainen siirtyminen ohjelmointiharrastukseen hävisi. Pelaaminen ja ohjelmoiminen alkoivat täten vähitellen erottautumaan toisistaan erillisiksi osiksi tietokoneharrastusta aikaisemman vahvan symbioosin sijaan. Kirjoittaja ei myöskään häpeä samalla tavalla omaa peliharrastustaan kuin jotkin aikaisemmat kirjoittajat, vaan katsoo edelleen olevansa ”kokeneempi käyttäjä”. Tämä viittaisi pelaamisen muuttuneen myös sosiaalisesti hyväksyttävämmäksi toiminnaksi sen vähitellen irtauduttua ohjelmoinnista.

Seuraavan kuun numerossa kirjoitetaan kuitenkin jo aivan aikaisempaa päinvastaisesti. Kirjoittaja toivoo ”turhanpäiväisten peliarvostelujen” vähentämistä lehdestä ja sen tilalle laitettavan lisää hyötysisältöä.<sup>74</sup> Tämän kirjeen kirjoittaja painottaa harrastuksessa selvästi hyötykäyttöä. Hän on mahdollisesti jo 1970-luvulla aloittanut harrastaja, joka valmisohjelmien vähyyden kautta on päätynyt harjoittamaan ohjelmointia tai käyttää tietokonettaan muuhun hyötykäytöksi laskettavaan toimintaan, joka myös selittää miksi hän painottaa hyötykäytön merkitystä. Pelisisällön lisääntyminen lehdessä on vastakkainen kirjoittajan omaan kuvaan tietokoneharrastuksesta, jota hän pyrkii suojelemaan. Omaa näkemystä pyritään siten myös tukemaan perustelemalla sen lisäävän lehden suosiota. Pelisisällön lisääntyminen haastaa hänen näkemyksensä tietokoneharrastuksen luonteesta, joten kirjoittaja pyrkii vastustamaan uutta kehitystä ja palauttamaan MikroBitin sisältöä hänen omaa harrastajaidentiteettiään vastaavaan suuntaan.

## 8.2 Pelaamisen ja hyötykäytön suhteen kehittyminen 1980-luvun lopussa

MikroBitin huhtikuun 1988 numeron pääkirjoitus alkaa näin: ”Suurin osa mikrotietokoneen kanssa vietetystä ajasta kuluu pelien pelaamiseen. Ohjelmointi ei ole saavuttanut yhtä suurta suosiota ja syy tähän on helposti löydettävissä.” Syiksi ohjelmointiharrastuksen suosion laskuun luetellaan pelien monimutkaistuminen, joten yksittäinen harrastaja ei pysty hallitsemaan kaikkia pelin tekemisen monimutkaisia vaiheita samalla tavalla kuin kaupallinen pelien valmistaja. Myöskin aloittelijoiden suosima BASIC-ohjelmointikieli ei sovellu ollenkaan monimutkaisempien pelien tekemiseen. Myöskin tekniikan kehittyessä suurimman osan ihmisiä ei enää tulevaisuudessa tarvitse osata ohjelmointia ja tietää mitä tietokoneen sisällä tapahtuu.<sup>75</sup> Tämä kirjoitus maalaa jo todella erilaisen kuvan tietokoneharrastamisesta kuin 1980-luvun alkupuolella. Pelaamisen suoraan myönnetään

---

<sup>73</sup> Nordling 2016, 27.

<sup>74</sup> MikroBitti 3/87, 20.

<sup>75</sup> MikroBitti 4/88, 4.

olevan ohjelmointia suositumpaa, vaikka sekä toimitus, että monet lukijat korostivat kirjoituksissaan lehteen juuri ohjelmoinnin merkitystä tietokoneharrastuksen tärkeimpänä muotona. Porttiteoria ei toteutunutkaan. Aikaisemmin oli jo merkkejä olemassa pelaamisen suosiosta ja siitä, kuinka monille harrastajille pelaaminen oli juuri tärkein tietokoneharrastuksen muoto, mutta nyt on varmaa, että pelaaminen on noussut tietokoneharrastuksen suosituimmaksi osaksi.

Kesän 1990 numeron kirjepalstalla julkaistu kirje valottaa tapahtunutta muutosta harrastuskulttuurissa. Ensin kirjeessä kirjoittaja kertoo, että vain yksi tuntemansa harrasta käyttää tietokonettaan pääasiassa ohjelmoimiseen. Tämä vastaa myös toimituksen esittämää käsitystä pelaamisen suosiosta. Kuitenkin hän lisää, että ”Tietysti grafiikkaa, musiikkia ym. duunailee siinä jokainen, mutta silti.”<sup>76</sup> Pelaamisen ohessa siis monet käyttivät erilaisia hyötyohjelmia, mutta katsoivat silti olevansa pääasiassa pelaajia. Aikaisemmin sen sijaan harrastajat saattoivat harrastaa sekä ohjelmointia että pelaamista, mutta ohjelmointipuolta painotettiin pelaamisen edelle.<sup>77</sup> Kirjoittaja kuitenkin identifioi itsensä pelaajaksi. Tämä on täysikäännös verrattuna 1980-luvun alkuun. 1990-luvulle tultaessa pelaaminen oli jo suosituin tietokoneharrastuksen muoto ja vain tekstin käsittely oli pelaamista yleisempää tietokoneilla.<sup>78</sup> Pelaaminen muuttui ohjelmointia hyödyttävästä toiminnasta tietokoneharrastuksen pääasialliseksi toiminnaksi.

Vaikkakin toimitus itse toteaa pelaamisen suosion, niin ei tämä suoraan ole vaikuttanut kaikkien harrastajien kuvaukseen harrastuksesta. Toukokuun 1990 numerossa MikroBitin toimitus vastasi kirjoittajien lähettämiin kysymyksiin. Lehden lukijat toivovat edelleen sekä pelisisällön, että hyötykäyttöä painottavien juttujen lisäämistä tasavertaisesti. Jos pelaaminen oli hyötykäyttöä suositumpaa, niin hyötykäyttäjät ainakin siten muodostavat hyvin kovaäänisen vähemmistön, joka ei ole valmis luopumaan mieleisestään lehden sisällöstä. Myöskin ohjelmalistausten väheneminen vain muutamaan tai kokonaan poistuminen herätti vastustusta. Tähän kuitenkin toimitus vastasi, että ohjelmalistausten sekalaisuuden takia he eivät tiedä millaisia ohjelmia lukijat haluavat ja eikä heille ole lähetetty paljoa listauksia mistä valita.<sup>79</sup> Vaikka pelaajat muodostuivatkin vähitellen enemmistöksi, niin tietokoneharrastajien keskuudessa oli edelleen vanhempi hyötykäyttäjien ryhmä, joka kovaäänisesti vaati omaa harrastusidentiteettiään vastaavan sisällön lisäämistä lehteen.

1980-luvun lopussa kuitenkin suuri muutos tietokoneharrastukseen oli erilaisten pelikonsolien pelaaminen. Ennen kotitietokoneitten läpimurtoa kotitalouksiin 1980-luvun alussa olivat erilaiset TV-

---

<sup>76</sup> MikroBitti 6–7/90, 75.

<sup>77</sup> Esim. MikroBitti 5/85, 11.

<sup>78</sup> Nordling 2016, 35.

<sup>79</sup> MikroBitti 5/90, 75.

pelit olleet suosittuja. Ne olivat yksinkertaisia peliohjaimilla varustettuja laitteita, joissa itse peli oli rakennettu itse laitteen sisään. TV-peli tarvitsi vain kytkeä televisioon kiinni ja se oli valmis pelattavaksi. TV-pelit olivat alkaneet leviämään 1970-luvun alussa.<sup>80</sup> Kuitenkin TV-pelit vähitellen hävisivät markkinoilta Yhdysvalloissa tapahtuneen pelien markkinaromahduksen seurauksena.<sup>81</sup>

Maaliskuussa 1988 MikroBitissä kirjoitettiin artikkeli pelikonsoleista. Vaikka pelikonsolien kerrotaan tarjoavan kotimikrotasoista pelikokemusta halvempaan hintaan, niin antaa artikkeli niistä varsin negatiivisen kuvan verrattuna kotimikroiin:

Pelikoneilla ei voi tehdä todellakaan mutta kuin pelata, joten ne eivät muodosta vakavaa kilpailijaa perinteisille kotitietokoneille. 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.<sup>82</sup>

Mikrotietokoneitten eduksi katsotaan juuri niiden hyötykäyttöominaisuudet ja konsolien katsotaan soveltuvan vain ”perheen pienimille pelaajille”.<sup>83</sup> Tämä konsoliartikkeli julkaistiin vain kuukausi ennen numeroa, jossa toimitus myönsi pelaamisen olevan tietokoneharrastuksen suosituin puoli. Tietokoneitten eduksi kuvataan edelleen niiden hyötykäyttömahdollisuudet, vaikka suurin osa käyttäjistä todellakin vain käyttää konettaan vain pelaamiseen. Artikkelissa tehtiin myös selvä ero aikuisemman tietokoneharrastuksen ja lapsellisten pelikonsolien välille 1970-luvulta periytyneiden asenteiden mukaisesti. Toukokuun 1990 numerossa toimitus kertoi kirjoittajien antaneen hyvin negatiivista palautetta pelikonsoleista ja niitä koskevista jutuista, mutta ei ollut itsekkään varma, miksi konsolien vastaanotto oli niin negatiivinen. Samalla kuitenkin toimitus huomautti, että erilaiset viihteelliset jutut mm. roolipeleistä ja Star Trek -tieteisfiktiosarjasta eivät olleet saaneet osakseen samanlaista vastustusta.<sup>84</sup> Lukijoita ei niinkään haitannut lehden viihteellisemmän ja vain tietokoneasiaa sivuavan sisällön lisääminen, mutta konsolit sen sijaan synnyttivät raskasta vastustusta.

Syyskuun 1990 pääkirjoituksessa, toimitus otti kantaa vuosien aikana tapahtuneeseen harrastuksen muutokseen. He katsovat harrastuksen aikaisemmin jakautuneen kahtia pelaamiseen ja ohjelmoimiseen. Tähän toi muutoksen juuri valmiitten ohjelmien tuleminen, joka vei mielekkyyden ohjelmoimnilta, kun yksittäinen käyttäjä ei pysty kilpailemaan kaupallisten ohjelmastudioiden kanssa. Konsolien katsotaan ohittavan tietokoneet suosiossa tulevaisuudessa myös Suomessa samalla tavalla kuin ulkomailla, muuttaen tietokoneen roolia kodin pääasiallisena viihdelaitteena vain yhdeksi osaksi

---

<sup>80</sup> Saarikoski 2004, 217–218.

<sup>81</sup> Nordling 2016, 24–25.

<sup>82</sup> MikroBitti 3/88, 37.

<sup>83</sup> MikroBitti 3/88, 37.

<sup>84</sup> MikroBitti 5/90, 75.

viihtymistä. Toisaalta he päättävät pääkirjoituksen varsin hyötymyönteisesti, korostaen entisestään tulevaisuuden tarvetta ohjelmoinnin ja tietokoneitten käytön osaajille.<sup>85</sup> Tässä tiivistyykin hyvin tietokoneharrastuksessa tapahtunut muutos. Ohjelmoinnin pariin tietokoneitten parissa kannusti juuri valmiitten ohjelmien puuttuminen. Kuitenkin tilanne alkoi muuttumaan valmisohjelmien tultua kaappoihin, ei varsinkaan aloittelevilla harrastajilla ollut samanlaista tarvetta ohjelmoinnin opettelemiseen.

### 8.3 Hyötykäytön marginalisoituminen

Tammikuussa 1992 ilmestyneessä numerossa toimitus kertoo pääkirjoituksessa lukijakyselyn tuomia tuloksia. Suurin osa lukijoista piti lehden nykyistä hyötykäytön ja pelaamisen suhdetta sopivana ja vain pienet ryhmät toivoivat pelien poistamista ja lisäämistä. Jopa puolet lehden lukijoista katsoo pelaamisen olevan tietokoneen käyttämisen tärkeimpiä muotoja. Ohjelmointia piti pääasiallisena harrastusmuotona vain 12 %. Modeemiharrastusta piti tärkeimpänä vain kolme prosenttia, piirtämistä seitsemän ja kirjoittamista kolmetoista.<sup>86</sup> Pelaaminen on siis saavuttanut huomattavan kaulan muihin tietokoneharrastuksen muotoihin verrattuna harrastajien keskuudessa. Kuitenkin lehteen on kirjoittanut myös harrastajia, jotka sanovat harrastavansa pelaamista ja sen ohessa erilaista hyötykäyttämistä, kuten piirtämistä, kirjoittamista ja myös ohjelmointia. Olisikin mielenkiintoista verrata, kuinka moni näistä pääasian pelaajista teki jotain muuta tietokoneellaan. Kuitenkin, jos suurin osa käyttäjistä oli tyytyväisiä, miten paljon pelisisältöä lehdessä on, niin tästä voitaisiin päätellä himopelaajien ja toisaalta ohjelmointihullujen olevan vain pieni enemmistö ja suurin osa käyttäjistä harrastaa pelaamista ja hyötyä sovussa, vaikkakin suurin osa pelaamista painottaen. Toimitus myös kertoi, miten lukijat olivat vastanneet omistamistaan laitteista: noin puolella oli Amiga-mallinen tietokone, kun noin neljäsosa käytti PC-yhteensopivia tietokoneita ja viidesosa käytti pääasiassa vielä Commodore 64 -tietokonetta. Vain 7 % vastaajista omisti pelikonsolin.<sup>87</sup> Commodoren valmistamien Amiga ja C64 -koneitten ylivalta ei ole yllättävä, kun C64 on ollut Suomen historian myydyimpiä tietokoneita.<sup>88</sup> Erillisen pelikonsolin omisti vain seitsemän prosenttia vastaajista. Kuitenkin konsolien saama vastaanotto oli varsin vihamielinen. Miten tietokoneharrastajat ovat kokeneet konsolit niin suureksi uhaksi itselleen, vaikka niiden käyttäjämäärä on jäänyt vielä varsin pieneksi?

Saman vuoden maaliskuussa toimitus kertoo konsolien ja tietokoneitten suhteen kehityksestä. Ilmeisesti pääasiassa pelaamista harrastaville tietokoneharrastajille pelikonsoleista on tullut ykkösvaihtoehto, kun sen sijaan tietokoneen ostamista perustellaan jälleen sen hyötykäyttökäyttöihin

---

<sup>85</sup> MikroBitti 9/90, 4.

<sup>86</sup> MikroBitti 1/92, 7.

<sup>87</sup> MikroBitti 1/92, 7.

<sup>88</sup> MikroBitti 1/92, 7.

perustuen.<sup>89</sup> Konsoli ja tietokone ovat saavuttaneet toisiaan tukevan suhteen. Tarkoittaako tämä lopulta, että pelipainotteiset harrastajat siirtyvät konsolikäyttäjiksi ja siten kuin irtautuvat tietokoneharrastuksesta vain konsolikäyttäjiksi? Pelaajien siirtyminen konsoleille johtaisi mahdollisesti tietokoneitten pelivalikoiman heikkenemiseen. Näin konsolit uhkaisivat tietokoneita yksipuolistamalla harrastusta.

Kuitenkin keskustelu lehden sisällön painopisteistä ei ole näkyviltä loppumassa. Huhtikuun numerossa kirjepalstalla kaksi lukijaa haukkuu lehteä ja vaatii hyötykäyttöasian lisäämistä. Vaikka hyötykäyttäjää painottavia oli vain kymmenesosa lukijoista, niin he ainakin ottivat jatkuvasti kovaäänisesti kantaa lehden sisältöön. He eivät aikoneet antaa myönnytyksiä pelaajille, vaikka suurin osa käyttäjistä pelaamista suosikin. Kuitenkin myös täysin poikkeavaa kantaa edustava kirjoittaja löytyy: hän aloittaa kirjeensä kehumalla lehden peliasiaa, mutta toivoo samalla ohjelmalistausten palauttamista lehteen, sekä pyytää ohjelmointivinkkejä.<sup>90</sup> Tämän kirjeen kirjoittajaa voidaan pitää eräänlaisena hybridikäyttäjänä, jonka harrastukseen kuuluu sekä pelaaminen, että ohjelmoiminen. 1990-luvun alussa tietokoneharrastajien suhtautuminen pelaamista kohtaan on jo noussut paljon positiivisemmaksi, eikä pelaaminen tunnut kärsivän aikaisemmista negatiivisista mielikuvista. Pelaamisesta on tullut luonnollinen osa tietokoneharrastusta.

Samassa numerossa kirjoitetaan Bittipostiin myös, miksi tietokoneharrastajat ovat mahdollisesti niin pelikonsolivastaisia. Kirjoittaja paljastaa itse olevansa entinen konsolipelkoinen, ja syyksi yleiseen konsolivastaisuuteen hän ilmoittaa juuri pelon sen oman tietokoneen unohtumisesta ja sivuun jäämisestä markkinoilla.<sup>91</sup> Pelko voi olla lähtöisin jo 1970-luvulta ja 1980-luvun alusta, jolloin eri tietokonemalleja oli huomattavan paljon, joten niistä moni ei saavuttanut merkittävää markkina-asemaa ja jäi ilman merkittävää valmisohjelmataukea.<sup>92</sup> Konsolien siis pelättiin vievän palstatilaa varsinkin harvinaisemmilta tietokoneilta.

#### 8.4 Tietokoneharrastuksen identiteetti

Miksi hyötykäytön ja viihdekäytön välille syntyi niin suurta kahtiajakoa tietokoneharrastajien välillä? Ja miksi pelikonsolit saivat osakseen niin suurta vastustusta tietokoneharrastajilta? Huhtikuussa 1991 bittipostiin nimimerkillä ”Störellä on asiaa” -kirjoittanut lukija oli mitä luultavammin oikeassa epäilyjensä suhteen: kyseessä oli pelkoreaktio.<sup>93</sup> Stuart Hall on tutkinut identiteettien muodostumista ja kulttuureja globalisoituvassa yhteiskunnassa ja kirjoittaa, että uusia tulijoita kohtaan, joiden

---

<sup>89</sup> MikroBitti 3/92, 7.

<sup>90</sup> MikroBitti 4/92, 79

<sup>91</sup> MikroBitti 4/92, 79–80.

<sup>92</sup> Saarikoski 2004, 108.

<sup>93</sup> MikroBitti 4/91, 69.

katsotaan vaarantavan jollain tavalla valtaryhmän kulttuuria, suhtaudutaan monesti negatiivisen vastareaktion kautta.<sup>94</sup> Tämä näkyy siten vahvasti me vastaan muut -asetelmana, jossa yksinkertaistamisen kautta haetaan eroja kahden eri ryhmän välille.<sup>95</sup> Tämä näkyi hyvin Bittipalstan kirjoituksissa: ensin hyötykäyttöä korostavat harrastajat kirjoittivat hyvin negatiivisesti lehden pelisisältöä lisääviin kirjoituksiin. Samalla tavalla 1980- ja 1990-lukujen taitteessa pelikonsolit saivat osakseen vastustusta, kun lehden kirjoituksissa ja kirjepalstalla luotiin eroa tietokoneitten ja pelikonsolien välille korostamalla, kuinka tietokoneella pystyi tekemään monta asiaa, kun taas pelikonsoli pystyi vain yhteen: pelaamiseen.

Hall myös korostaa diskurssien merkitystä tosimaailman käytöksen kannalta. Tällä hän tarkoittaa tapoja representoida, eli esittää ja edustaa jotakin. Diskurssit myös tuottavat tietoa, palvelen jonkin tietyn ryhmän etua. Kun tätä ”tietoa” siten toistetaan tarpeeksi kauan, niin alkaa se vähitellen vaikuttamaan todelta ja kun jokin otetaan totena ja varmana niin tulee se vaikuttamaan sosiaalisiin käytäntöihin ja arkiseen toimintaan.<sup>96</sup> Tämä näkyi hyvin vahvasti MikroBitin alkuvuosina, kun lehden linja oli selvästi hyötykäyttöä korostava ja pelaamista väheksyvä. Näin monet Bittipostiin kirjoittaneet lukijat väheksyivät omaa pelaamistaan kirjoituksissaan ja halusivat kuvata itsensä ensisijaisesti hyötykäyttöä korostavina harrastajina.

Identiteetti on kuitenkin jatkuvan muutoksen alaisena.<sup>97</sup> Niinpä kun pelaavien harrastajien määrä lähti kasvuun ja lehdessäkin lisätiin pelisisältöä, niin asennoituminen pelaamista kohtaan muuttui positiivisemmaksi. Pelaamisen merkitys osana tietokoneharrastusta alkoi vähitellen lisääntymään, joka näkyi ensin pelimyönteisen kirjoittelun lisääntymisenä ja myös MikroBitin lukijatutkimuksissa vähittäisenä ohjelmoinnin marginalisoitumisena tietokoneharrastajien keskuudessa.

Samalla identiteettien muodostumiseen liittyy vallan käyttämistä. Kun eroja luodaan eri ryhmien välille, niin valtaapitävä ryhmä pyrkii saamaan omat käytäntönsä ja ideansa hallitseviksi ja näyttämään normaaleilta ja luonnollisilta.<sup>98</sup> Tietokoneharrastuksen hyötykäyttöä korostavat ryhmät eivät kuitenkaan yrityksistään huolimatta onnistuneet estämään viihdekäytön lisääntymistä ja pelikonsolien esiinnousua. Pelaaminen muodostui vähitellen hallitsevaksi tietokoneharrastuksen osaksi.

---

<sup>94</sup> Hall 2002, 68–70.

<sup>95</sup> Hall 2002, 84.

<sup>96</sup> Hall 2002, 98–100, 123.

<sup>97</sup> Hall 2002, 45–47.

<sup>98</sup> Hall 2002, 192.

## 9 Yhteenveto

Tietokoneharrastuksen sisäiset voimasuhteet muuttuivat täysin pääläelleen 1980-luvun aikana. Vuosikymmenen alussa noudatettiin jo 1970-luvulla vakiintuneita käytäntöjä tietokoneharrastuksen luonteesta. Hyötykäyttöä arvostettiin ja sitä pidettiin tietokoneharrastuksen päätoimintana. Tietokoneita pääsivät käyttämään vain rajatut määrät ammattilaisia ja korkeakouluopiskelijoita, joidenka tekemien ensimmäisten videopelien ajateltiin olevan vain pieniä mukavia projekteja ja kannustimia vakavampaan, monimutkaisempaan ja ammattimaisempaan tietokoneharrastukseen. Tämä ajatus tietokonepeleistä vain pienenä puuhasteluna ja pelikonsolien kaltaisena leikkimisenä vaikutti myös vahvasti 1980-luvun alussa harrastajien suhtautumiseen tietokoneharrastusta kohtaan. Hyötypuolen suosiminen johtui myös käytännön syistä, kun valmiita ohjelmia oli hyvin rajatusti saatavilla ja suurin osa käyttäjistä joutui tekemään ohjelmansa itse. 1980-luvun puolivälissä vastaavat mielipiteet näkyivät myös MikroBitissä, jonka seurauksena osa lukijoista suorastaan peitteli ja vähätteli omaa peliharrastustaan.

1980-luvun puolivälissä tietokoneharrastuksen voimasuhteet olivat muutoksen alaisia. Lehden lukijakirjepalstalla käytiin jatkuvaa väantöä peliaiheisen sisällön lisäämisen puolesta ja vastaan. Kirjepalstan kirjoitukset alkoivat myös olemaan entistä pelimyönteisempiä ja yhä useampi lukija ei enää pyrkinyt vähättelemään pelaamistaan tai peittelemään sitä. Tietokoneharrastus oli ollut varsin rajatun harrastajakunnan ulottuvilla vielä 1970-luvulla ja 1980-luvun alussa. Samalla 1980-luvun myötä tietokoneitten määrä Suomessa oli jatkuvassa kasvussa ja uusia harrastajia tuli koko ajan lisää. Tämä kasvu näkyi myös MikroBitin levikin kasvuna. Nämä uudet harrastajat eivät enää samalla tavalla omaksuneet aikaisempia käsityksiä tietokoneharrastuksesta, kun valmisohjelmien ja pelien yleistyessä harrastajat pystyivät hankkimaan haluamansa ohjelmat valmiiksi tehtyinä. Heillä ei ollut enää samanlaista tarvetta ohjelmointiin. Uuden käyttäjäsukupolven yleistyessä vanhat käyttäjät ja heidän toimintatapansa jäivät sivuosaan, kun uudet harrastajat määrittivät tietokoneharrastuksen uudelleen. 1980-luvun loppuun tultaessa tietokoneharrastuksen hyötypuoli oli jäänyt vain marginaaliseksi osaksi harrastusta pelaamisen ollessa selvästi suosituin harrastamismuoto.

Olen tässä tutkimuksessa pyrkinyt valottamaan kotitietokoneharrastuksessa tapahtunutta muutosta 1980-luvulla. Tämä tutkimus on kuitenkin vain pintaraapaisu tietokoneharrastuksen kehitykseen. Tietokonetekniikan kehitystä on tutkittu jo varsin paljon, mutta vasta 2000-luvulla myös tietokoneitten käyttäjien ja harrastajien kokemukset ovat tulleet paremmin esiin. Tämä tutkimus osaltaan tuo esille juuri käyttäjien kokemuksia harrastuksesta ja korostaa, kuten myös aikaisemmat tutkimukset, kuinka juuri käyttäjien toiminta ohjasi tietokoneharrastusta ja tietotekniikan leviämistä.



Mikrotietokoneharrastuksen ja videopelaamisen tutkimusta voitaisiin jatkaa perehtymällä tarkemmin juuri tietokoneharrastajiin. Haastattelemalla 1980-luvun nuoria tietokoneharrastajia voitaisiin muodostaa tarkempi käsitys tietokoneharrastuksessa tapahtuneesta muutoksesta. Moni tämän ajan harrastaja on ollut merkittävässä asemassa rakentamassa nykyistä informaatioyhteiskuntaa, joten heidän harrastustaustansa tarkempi kartoittaminen voi antaa mielenkiintoista tarkastelupohjaa myös 2000-luvun yhteiskunnallista ja teknistä kehitystä tarkastellessa.

## 10 Kirjallisuus & lähteet

### I Painetut lähteet

#### 1. Lehdistö

*MikroBitti* 1984–1992.

### II Tutkimuskirjallisuus

#### 1. Kirjallisuus ja lehdistö

Ceruzzi, Paul, *A History of modern computing*. MIT Press: Cambridge, 2003.

Jyrkiäinen, Jyrki & Savisaari, Eero, 'Sanomalehdistön nykytila'. Teoksessa Nordstreng, Kaarle & Wiio, Osmo A. (toim.), *Suomen mediamaisema*. WSOY: Porvoo, 2001, 62–77.

Kallio, Veikko, 'Katsaus aikakausilehdistön kehitykseen vuoden 1955 jälkeen'. Teoksessa Tommila, Päiviö (toim.) & Uino, Ari & Leino-Kaukiainen, Pirkko & Kallio, Veikko, *Suomen lehdistön historia 10: Aikakausilehdistön historia – Aikakausilehdistön kehityslinjat*. Kustannuskiila Oy: Kuopio, 1992, 289–306.

Kivikuru, Ullamaija, 'Aikakausilehdistö'. Teoksessa Nordstreng, Kaarle & Wiio, Osmo A. (toim.), *Suomen mediamaisema*. WSOY: Porvoo, 2001, 77–92.

Kivikuru, Ullamaija, *Vieraita lehtiä: Aikakausilehti ajan ja paikan risteyksessä*. Helsinki University Press: Helsinki, 1996.

Kohvakka, Rauli, *Aikakausilehdistö 1980-luvulla*. Tilastokeskus, 1991.

Nordling, Olli, *Insinörtejä, pikkupoikia ja pelaavia tyttöjä. Suomalainen tietokonepelaajaidentiteetti Pelit-lehden palstakirjoitusten ja lukijakirjeiden kautta tarkasteltuna 1992–2001*. Historian pro gradu -tutkielma, Tampereen Yliopisto, 2016.

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

Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku, *Great Northern Machine Wars: Rivalry Between User Groups in Finland*. IEEE annals of the history of modern computing 36:2 (2014), 16-26.

Sauri, Tuomo & Picard, Robert, 'Mediatalous'. Teoksessa Nordstreng, Kaarle & Wiio, Osmo A. (toim.), *Suomen mediamaisema*. WSOY: Porvoo, 2001, 22–44.

Suominen, Jaakko, *Koneen kokemus: tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino, 2003.

Suoninen, Eero, 'Diskurssianalyysi'. Teoksessa Vuori, Jaana (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]: Tampere,

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehukset/diskurssianalyysi> (luettu 14.12.2021).

Vuori, Jaana, 'Laadullinen sisällönanalyysi'. Teoksessa Vuori, Jaana (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]: Tampere,

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/> (luettu 14.12.2021).

## 2. Sähköiset lähteet

Nylund, Niklas ja Stenros, Jaakko: Hieta, Risto. Kansallisbiografia-verkkójulkaisu. *Studia Biographica* 4. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 2019. (viitattu 13.12.2021) Julkaisun pysyvä tunniste URN:NBN:fi-fe20051410; artikkelin pysyvä tunniste <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sks-kbg-010134> (ISSN 1799-4349, verkkójulkaisu).

Saarikoski, Petri: Lindén, Tuija. Kansallisbiografia-verkkójulkaisu. *Studia Biographica* 4. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 2019. (viitattu 13.12.2021) Julkaisun pysyvä tunniste URN:NBN:fi-fe20051410; artikkelin pysyvä tunniste <http://urn.fi/urn:nbn:fi:sks-kbg-010136> (ISSN 1799-4349, verkkójulkaisu).