

”MUN KONE ON PAREMPI KUIN SUN ROMU”

SUOMEN KONESOTIEN VAIHEITA YLEISÖNOSASTOSTA INTERNETIIN

Petri Saarikoski & Markku Reunanen

Laitevalmistajien väliset kilpailuasetelmat ovat tyypillisiä teemoja tietotekniikan historiaa käsittelevissä teoksissa ja tutkimuksissa. Käyttäjät ja media ovat usein kutsuneet näitä taisteluja ”konesodiksi”, millä viitataan tilanteeseen, jossa esimerkiksi kaksi hallitsevaa konemerkkiä kamppailee ankarasti markkinaosuuksista. Kamppailu ei ole ollut ainoastaan yritysten välistä, vaan myös koneiden käyttäjät ovat olleet varsin aktiivisia ”konesotien” synnyttäjiä ja ylläpitäjiä. Vaikka nämä taistelut on tunnettu mediajulkisuudessa vuosikymmenien ajan, niitä on tutkittu vain vähän käyttäjien näkökulmasta. Tässä artikkelissa aihetta käsitellään osana suomalaisen kotitietokoneharrastuksen historiaa. Tarkastelun kohteeksi nostetaan kolme esimerkkitapausta, jotka ulottuvat ajallisesti 1980-luvun varhaisvuosista nykypäivään.

JOHDANTO

Käyttäjärühmien väliset verbaaliset tai kirjalliset nahistelut ja taistelut ovat olleet varsin yleisiä kotitietokonekulttuurin historian aikana. Tietokoneilla ja pelikonsoleilla on ollut vannoutuneita kannattajia, samaan tapaan kuin esimerkiksi televisiosarjoilla ja rock-yhtyeillä on omat faninsa.¹ Tyypillisesti vastakkainasetteluja muodostuu kahden hallitsevan konemerkin tai käyttöjärjestelmän käyttäjien välillä, mutta vastakkainasettelut voivat koskea mitä tahansa peleistä lisälaitteisiin asti. Kenties tunnetuin esimerkki on pitkään jatkunut kilpailu PC- ja Apple-tietokoneiden välillä. Toinen tunnettu esimerkki on Linux-käyttöjärjestelmän kamppailu markkinoita hallinnutta Microsoftin Windows-käyttöjärjestelmää vastaan 1990- ja 2000-luvulla.

Vuosikymmenien ajan näitä vastakkainasetteluja on yleisesti kutsuttu ”sodiksi”. Nimitys on peräisin englanninkielisestä kä-

sitteestä, johon liitetään tyypillisesti myös laitekohtainen lisämääre: *home computer wars*, kun viitataan kotitietokoneisiin tai *console wars*, kun viitataan videopelikonsoleihin. Suomen kielessä on käytössä yleiskäsite ”konesota”. Vaihtoehtoisesti on käytetty myös sellaisia nimityksiä kuin ”laitesodat” tai ”merkkisodat”. Käsitteen alkuperä on osittain tuntematon, mutta se oli osa tietokonelehdistön sanastoa jo 1980-luvun alkupuolella. ”Sodilla” viitattiin tuossa yhteydessä lähinnä eri tietokonevalmistajien ankaraan kilpailuun kotitietokonemarkkinoilla.² Käsitteen merkittävä popularisoija 1980-luvulla oli Commodoren perustaja Jack Tramiel, joka käytti sitä toistuvasti mediajulkisuudessa.³ Kansainvälistä lehtikirjoittelua seurannut Suomen tietokonelehdistö omaksui sotaterminologian vähitellen 1980-luvun kuluessa.⁴ Samankaltaista vastakkainasettelua tehtiin lehdistössä jo 1950- ja 1960-luvulla, kun IBM oli maailman hallitseva tietokonevalmistaja.⁵ Erilaiset so-

taisat metaforat ovat muutenkin tyypillisiä tietotekniikkaa koskevassa julkisessa keskustelussa, kuten puheet pioneereista, läpimurroista tai vaikkapa vallankumouksista.⁶

Konesotien käsittely eri medioissa on jakaantunut mielenkiintoisella tavalla kahtia. Yhtäältä sodat katsotaan yritysten pyrkimyksiksi lyödä kilpailijat markkinoilta ja toisaalta ne voidaan ymmärtää eri käyttäjäryhmien välisinä vastakkainasetteluina. Yritys- ja käyttäjätasot ovat voimakkaasti linkittyneet toisiinsa, mutta ne toimivat toisistaan poikkeavalla logikalla. Ruohonjuuritasolla käyttäjäryhmien toiminta voi olla hyvinkin tunteeomaista, kun asianomaiset korostavat, millaiseen sosiaaliseen ja kulttuuriseen verkostoon he kuuluvat. Olisi liian yksinkertaista väittää, että käyttäjät tässä tapauksessa toimivat yritysten hyväksi, koska heidän motiivinsa ovat yleensä sitä huomattavasti monimutkaisempia ja henkilökohtaisempia. Pääosa konesotia tarkastelevista julkaisuista on keskittynyt yritysten näkökulman esittelyyn ja käyttäjien aseman pohdiskelu on jäänyt niissä varsin vähäiseksi.⁷ Huonosti tunnetun käyttäjänäkökulman kartoitus luo tarpeellista lisäymmärrystä tietoteknisen harrastuksen emotionaaliseen ulottuvuuteen sekä tekniikan kulttuurisen omaksu- misen prosesseihin.⁸ Konesotien historian tuntemus auttaa meitä myös ymmärtämään käyttäjien välisten kiistojen lainalaisuuksia, jotka ovat tulleet hyvin tutuiksi esimerkiksi sosiaalisen median maailmassa.⁹

Keskitymme tässä artikkelissa tarkastelemaan suomalaisten konesotien vaiheita 1980-luvulta aina 2000-luvulle. Artikkelin on jaettu kolmeen osaan, jotka kukin tuovat oman näkökulmansa aiheeseen: varhainen kotitietokoneiden aika 1982–1989, PC-koneiden ja -harrastamisen nousu 1990-luvulla sekä nykyiset PC- ja konsolikoneet 2000-luvulla. Tutkimuskysymykset ovat: ”Kuinka ja miksi konesodat syntyivät ja kehittyivät Suomessa?” sekä ”Millaisia muotoja konesodat ovat saaneet viimeisten 30 vuoden

aikana?”. Tarkastelussa pyritään ottamaan huomioon millaisia eroja ja yhtäläisyyksiä konesotien välillä on ollut eri vuosikymmeninä sekä millainen on ollut median rooli näissä vastakkainasetteluissa.

Artikkelissa käytetyt tutkimusmenetelmät ovat vahvasti aineistolähtöisiä. Lähestymistapa nojaa digitaalisen kulttuurin tutkimustraditioon, joka tuo esiin tietotekniikan käyttökulttuurien ajallisen muuttuvuuden.¹⁰ Hyödynämme etenkin historian tutkimuksen menetelmiä, joissa korostuvat laajan aineiston ristiinluenta ja kontekstualisointi. Lähteinä käytämme tietokonelehtiä, haastatteluja, lukijakirjeitä, verkkokeskustelupalstoja ja muuta internetistä löytyvää vertailuaineistoa. Tärkeimmän viitekehyksen muodostavat tietotekniikan historian tutkimukset, joista laajin on Petri Saarikosken kirjoittama yleisen historian väitöskirja *Koneen lumo* (2004), joka käsittelee suomalaisen kotitietokoneharrastuksen historiaa 1970-luvulta 1990-luvun puoleen väliin. 2000-luvulta alkaen aiheeseen purettuvat erityisesti internetin kulttuurihistoriaa tarkastelevat laajat tapaustutkimukset.¹¹ Tämän artikkelin tarkoitus on toimia perustana, joka auttaa lukijaa saamaan kokonaiskuvan aiheesta ja tarjoaa pohjaa tulevia tutkimusprojekteja varten.

VARHAISTEN KOTITIEKONEIDEN AIKA (1982–1989)

Suomen tietoteknistymisen kannalta 1980-luvun alku oli merkittävä vedenjakaja, jolloin kotitietokonemarkkinat olivat avautumassa. Mediassa yleinen kiinnostus tietotekniikkaa kohtaan oli ollut nousussa jo aikaisempina vuosikymmeninä, ja aiheesta koskeva julkisuuskeskustelu oli sävyllään usein optimistista.¹² Ympäri maata perustetut atk-kerhot olivat ratkaisevassa roolissa, kun alan harrastajat loivat ensimmäisiä käyttäjäverkostoja.¹³

Tutkimuksissa toistuvasti mainitun esimerkin mukaan Commodore VIC-20 oli ensimmäinen kotitietokone, jota myytiin Suomessa merkittäviä määriä, varsinkin vuonna 1983. Samaan aikaan Euroopassa oli käynnissä ensimmäinen kotitietokoneiden myyntialto, joka oli alkanut jo vuotta aikaisemmin. Suomessa kotitietokoneiden myyntikäyrät nousivat voimakkaasti vuoden 1984 aikana, ja myynti jatkui edelleen vahvana seuraavana vuonna.¹⁴ Näiden vuosien aikana, esimerkiksi Isossa-Britanniassa, markkinatilanne oli jo merkittävästi rauhoittumassa.¹⁵

Tarkkoja tilastoja ei ole saatavilla, mutta tietokoneiden maahantuojat ja kulutuselektroniikkakauppiat arvioivat, että vuosina 1984 ja 1985 Suomessa myytiin noin 100 000 kotitietokonetta. Ennen tätä, vuosina 1982 ja 1983, myyntimääräksi arvioitiin 15 000 konetta. Luvut eivät pidä sisällään niin sanottua harmaatuontia eli yksityisten ihmisten suoraan ulkomailta tilaamia koneita.¹⁶ Kansainvälisesti arvioiden Suomen kotitietokonemarkkinoiden kiinnostavin piirre oli Commodore-merkkisten mikrotietokoneiden ylivalta. Joulukuun 1985 mennessä Commodore 64 oli noussut ylivoimaisesti suosituimmaksi kotitietokoneeksi: sillä arvioitiin olevan noin 70 prosentin markkinaosuus. Spectravideo MSX oli toiseksi suosituin kotitietokonemerkki arviolta 10 prosentin markkinaosuudellaan. Vuosina 1984–1985 Suomessa oli eri lähteiden mukaan myynnissä noin 20–30 erimerkkistä tietokonemallia, joista monet saavuttivat vain marginaalisen – vaikkakin aktiivisen – käyttäjäkunnan. Muita laitteita, kuten Sinclair Spectrum, MicroBee, Atari 600XL, Amstrad PCW, Salora Fellow, Dragon 32 ja Oric Atmos, myytiin vain muutamia tuhansia kappaleita (näistä Spectrum oli suosituin noin 4000 kappaleen myynnillä). Monet yrityksistä lopettivatkin koneiden maahan tuonnin ja varastojen loppuunmyynnit alkoivat jo keväällä 1985.¹⁷

Commodoren ylivalta ja pirstaleinen markkinatilanne olivat osaltaan vaikuttamassa ensimmäisten konesotien syntyyn Suomessa. Tietyille konemerkeille uskollisia ryhmittymiä, kerhoja ja kaveriporukoita syntyi kiihtyvään tahtiin 1980-luvun puolivälissä. Tyypillisen harrastajan keski-ikä oli noin 12–17 vuotta. Valtaosa verkostoitumisesta tapahtui maantieteellisen läheisyyden perusteella: samalla seudulla tai kaupunginosassa vaikuttaneet nuoret, joilla oli yhteinen konemerkki käytössä, perustivat nopeasti vapaamuotoisia harrastajapiirejä. Koneita koskevan tiedon, pelien ja hyötyohjelmien jakaminen oli keskeinen verkottumisen motivaattori.¹⁸ Kotitietokoneharrastus oli tuohon aikaan poikien ja nuorten miesten dominoimaa toimintaa, mikä on eräs sotimista selittävä seikka – kilpailu ja konfliktit ovat kaikkiaan tyypillisiä piirteitä miesvaltaiselle tietokonekulttuurille.¹⁹

Commodore 64:n suosio perustui ennen kaikkea koneelle saatavilla olevien tietokonepelien valtaisaan määrään. Muiden kotitietokoneiden käyttäjät usein halveksivat peliharrastusta ja pyrkivät sen sijaan korostamaan esimerkiksi oman konemerkkinsä erinomaisia ohjelmointiominaisuuksia tai teknisiä valmiuksia. Pelkästään peliharrastukseen tyytyvä käyttäjä oli näin ollen helppoa leimata valtavirran mukana seilaavaksi ”luuseriksi”. Kotitietokonelehdistö huomasi pian vastakkainasettelujen muodostumisen, ja niiden olemassaolo huomioitiin lehtikirjoittelussa. *Printti* (1984–1987) ja *MikroBitti* (1984–) olivat tuohon aikaan ainoat laajalevikkiset kotitietokoneisiin erikoistuneet aikakausjulkaisut.²⁰ *Printin* päätoimittaja Reijo Telaranta suhtautui kiistoihin melko kriittisesti: esimerkiksi alkuvuodesta 1986 hän piti konesotia esimerkkinä harrastajien välisestä suvaitsemattomuudesta ja ennakkoluuloisuudesta, jotka olivat saaneet lähes uskonsotien kaltaisia piirteitä. ”Oma kone on timantti ja muilla räpläävät ansaitsevat enintään ylenkatsetta ja sääliä”, hän totesi.²¹

Merkkejä ristiriitojen syntyisestä oli näkynyt lehtikirjoittelussa jo vuonna 1984. Loppuvuodesta 1984 *MikroBitti* julkaisi laitetestin, jossa arvioitiin Spectravideo 328:n ja Commodore 64:n teknisiä ominaisuuksia. Itse jutussa ei ollut mitään tavallisuudesta poikkeavaa, mutta numeron kannessa koneet oli kuvattu avaruudessa leijuviksi aluksiksi, jotka selvästi uhkasivat käydä toistensa kimppuun (kuva 1).²² Pian laitetestin julkaisun jälkeen toimitukseen lähetettiin satoja lukijakirjeitä. Keskustelu alkoi käydä kuumana heti keväällä 1985, ja eri konemerkkejä sekä niiden käyttäjiä käsiteltiin tiukoin

Kuva 1. Commodore 64 vastaan Spectravideo 328 -laitetesti herätti ensimmäisen laajan yleisönosastokirjoitusten sarjan *MikroBitti*-lehdessä. Lähde: *MikroBitti* 3/1984, kansi.

sanakääntein. Yleisesti ottaen kirjeissä tois-
tuivat argumentit, joissa käsiteltiin tyyppillistä
teemaa ”miksi minun koneeni on parempi
kuin sinun”. Keskusteluissa arvioitiin koneiden
teknisiä ominaisuuksia, eri koneiden
käyttäjiä, sekä kritisoitiin *MikroBittin* suhtautumista eri konemerkkeihin. Lukijakirjeitä
julkaistiin lehden *Bittiposti*-nimisellä yleisö-
osastopalstalla.²³ Merkittävä osa väittelyistä
käytti Spectravideon (SVI-328, myöhemmin
MSX) ja Commodore 64:n käyttäjien
välillä. Harvinaisempien kotitietokoneiden
käyttäjät yrittivät välillä saada näkemyksilleen
palstatilaa, jolloin he myös kritisoivat sitä,
että *MikroBitti* kirjoitti niin vähän muista
kotitietokoneista. Jotkut kirjoituksista olivat
varsin riidanhaluisia; erään lukijan puolustettua
Amstrad-konettaan numerossa 4/1985, nimimerkki ”CBM 64 is Best”



vastasi provosoivasti: ”Nimimerkille ”Tähti on syttynyt” haluaisin sanoa, että hyppää järveen Amstradisi kanssa, kyllä 64 on parempi.”²⁴

Edellinen kirje-esimerkki osoittaa myös, että kirjoittajien provosoivat mielipiteet olivat joskus tarkoituksellisen humoristisia ja viihdyttäviä. Jotkut kirjeistä olivat neutraalimpia, esimerkiksi silloin kun lehteä moitittiin liiallisesta Commodoremyönteisyydestä. Commodore 64:n käyttäjät puolestaan hyökkäsivät näitä mielipiteitä vastaan puolustamalla lehden linjaa sillä perusteella, että Commodore-käyttäjien määrät olivat voimakkaassa nousussa ja koneen tietokonepelivalikoima oli ylivoimaisesti laajin.²⁵ Seuraavassa kaksi esimerkkiä näistä markkina-asemaan perustuvista vastahyökkäyksistä:

*Commodoren ohjelmistovalikoima on sitä luokkaa, että CPM-käyttäjärjestelmän [CP/M, toim. huom.] etuohjelmien määrä alkaa jo kalveta... ja mitä sillä CPM:llä loppujen lopuksi tekee?*²⁶

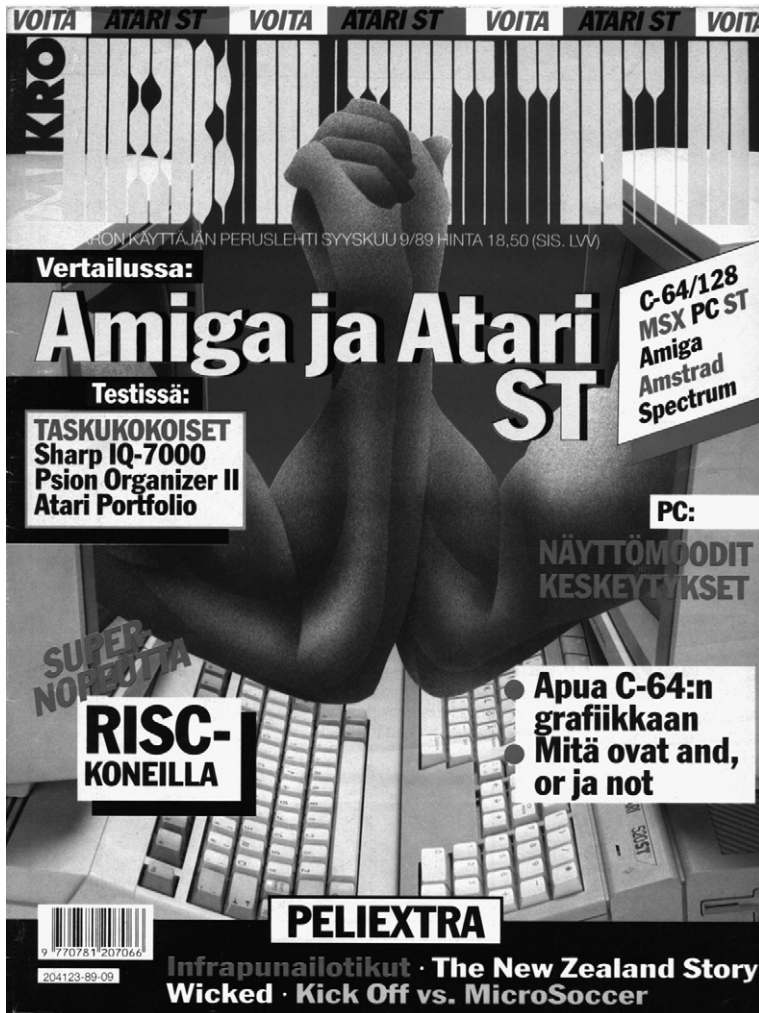
*Puolustaakseni CBM64:n asemaa lehdessä Spectravideon omistajien kannanottojen vastapainoksi täytyy todeta, että CBM64:n omistajia lienee lukijoiden joukossa eniten, joten vähentyneiden juttujen asema on mielestäni oikeutettu.*²⁷

Tyypillistä lehdissä ilmenneille kone-sodille oli, että jossain vaiheessa muut lukijat esittivät ”tulitaukoa” keskusteluun, minkä jälkeen kiistelyn aihetta koskeneet lukija-kirjeet hävisivät yleisönosastosta. Esimerkiksi *MikroBitin* numerossa 4/1985 Jarkko Kilpeläinen totesi seuraavaa: ”Hyvät 64:n ja Spectran onnelliset omistajat. Olen seurannut MikroBITIN sivuilla käytävää taistelua siitä kumpi on parempi mikro... tämä alkaa mennä liiallisuuksiin... Lopettakaa jo.” Tässä vaiheessa toimituskunta puuttui käytyyn keskusteluun ja kiistan aihetta koskeneet

kirjeet poistuiivat vähitellen Bittipostista.²⁸ Etenkin 1980-luvun alun ja puolivälin kotitietokonelehdistä voi helposti aistia tiettyä isällistä holhoamista, kun toimituskunta toistuvasti hillitsee ja opastaa innokkaita nuoria harrastajia tietotekniikan poluilla.

Konesodat levisivät yllättävän nopeasti tietoverkkoihin. Suomen ensimmäiset puhelinverkkoon kytketyt BBS-palvelimet (*Bulletin Board System*) aloittivat vuonna 1982. Toiminta laajeni verkkaisesti, sillä aluksi alan harrastajia oli varsin vähän. *Printti* oli BBS-toiminnan voimakas puolestapuhuja ja lehti perustikin oman BBS:n, Vaxin, lehden ”sähköiseksi lisäpalveluksi” keväällä 1985. Suomen harvalukuiset tietoverkkoharrastajat käyttivät Vaxia ahkerasti, ja loppuvuodesta sillä oli jo arviolta 600 rekisteröitynyttä käyttäjää. Vaxin keskustelufoorumit täyttyivät pian ärhäköistä mielipidekirjoituksista. *Printti* puuttui usein keskusteluihin poistamalla sopimattomiksi leimattuja viestiketjuja. Käyttäjille viestialueet olivat selvästi jo tuolloin tapa luoda omia sosiaalisia verkostoja tietoverkkojen maailmassa.²⁹

Konesotien ensimmäinen vaihe laantui vuoden 1985 jälkeen. Tärkein syy lienee Commodore 64:n markkinoilla saavuttama ylivalta. *Printin* ja *MikroBitin* tapauksessa lehtien suhtautuminen lukijoiden kiistelyihin vaihteli tavattoman paljon. *MikroBitti* oli joka tapauksessa *Printtiin* nähden vapaamielisempi keskustelujen herättäjänä, ja toimitus selvästi rohkaisi – tiettyyn pisteeseen asti – lukijakunnan aktiivisuutta lehden palstoilla. Kumpikaan lehti ei välttänyt selvästi suosivansa mitään kotitietokone-merkkiä, mutta kaupallisista syistä *MikroBitti* laajensi vähitellen Commodore 64:n käsittelyä ja kehitti myös pelijournalismiaan vuosina 1985–1987. *Printti* sen sijaan oli kiinnostunut enemmän Spectravideo MSX:n kaltaisista kotitietokoneista ja hie-man myöhemmin IBM PC -yhteensopivista mikrotietokoneista.³⁰



Kuva 2. MikroBitin syyskuun 1989 kansi kuvasi osuvasti Amigan ja Atari ST:n käyttäjien välistä "kädenvääntöä". Lähde: MikroBitti 9/1989.

Toinen konesotien aalto syntyi 1980-luvun lopulla, kun uudet 16-bittiset kotitietokoneet tulivat markkinoille. Commodore 64:n seuraajaksi tulleen Amiga 500:n tärkeimmäksi kilpailijaksi muodostui Atari ST. Tutkimukset viittaavat siihen, että tuohon aikaan Atari ST:n julkisuuskuva oli varsin myönteinen Euroopassa, ja Suomessakin esimerkiksi tietokonelehdistö uskoi mallin pärjäävän hyvin kilpailussa, kuten kuvan 2 tasaväkisessä kädenväännössä. Toimittajien

omat mielipiteet vaikuttivat ilmeisen voimakkaasti lukijoihin: esimerkiksi Commodore-käyttäjät hermostuivat toistuvasti, kun *MikroBitissä* julkaistiin Atari ST:n kannalta myönteisiä uutisia ja artikkeleita. Vastareaktion Amiga-harrastajat mm. pilkkasivat Atari ST:lle saatavilla olevien tietokonepelien huonoa laatua.³¹

Suomen kuuluisin pelitoimittaja, Niko Nirvi, suhtautui myönteisesti Atari ST:hen, minkä seurauksena hän sai paljon kritiikkiä

lukijoilta. Esimerkiksi provosoivista mielipidekirjoituksistaan tunnettu lukija ”Drewan Störe” kirjoitti:

Erityisesti mua ärsyttää Nnirvin Atari-myönteisyys ja Amiga-vastaisuus... Olenkin päättänyt myöntää Nnirville DEFENDER OF THE ST kunniamerkin ja kullatun suitsutusastian, jolla luulisi Atarin palvontamenojen sujuvan entistä paremmin.³²

Niko Nirvillä oli tuohon aikaan laaja ihailijakunta, joka arvosti etenkin hänen värikästä kirjoitustyyliään. Hän lukeutui suomalaisen pelijournalismin uranuurtajiin ja otti kärkevästi sekä satiirisesti kantaa pelimaailman tuoreimpiin ilmiöihin. Nirvin fanit puolustivat häntä voimakkaasti kriitisten lukijoiden hyökkäyksiltä. Niko Nirvi oli tässä suhteessa varsin aktiivinen keskustelujen herättäjä, joka rakensi kirjoittelullaan myös omaa imagoaan.³³ Edellisen kirjeen sanakäänteet toimivat jälleen esimerkkinä siitä, kuinka provosoivia mielipiteitä esitettiin myös humoristiseen ja leikilliseen tapaan – vastaavia tyylikeinoja käytti myös Niko Nirvi omassa pelijournalismissaan.

Vuoden 1989 loppuun mennessä *Mikro-Bitti* päätti, ettei se julkaissut enää juttuja tai lukijakirjeitä, joissa otettiin kantaa Amigan ja Atari ST:n käyttäjien välisiin kiistoihin tai toimittajien rooliin niiden ylläpitäjinä. Konesodan pahin vaihe alkoiikin laantua mediajulkisuudessa vuoteen 1990 mennessä, vaikka se säilyi vielä seuraavien vuosien ajan kuumana puheenaiheena tietokoneharrastajien keskuudessa. Suurin syy keskustelun laantumiseen löytyy epäilemättä Atari ST:n vaatimattomasta kaupallisesta menestyksestä Suomessa. Konemerkin markkinaosuus oli eräiden arvioiden mukaan korkeimmillaan 6–10 prosentin luokkaa. Vuoden 1990 jälkeen koneen kaupallinen merkitys romahti.³⁴

1980-luvun konesodissa heijastuvat kotitietokonemarkkinoiden muotoutumisen

ensi vaiheet. Kymmenien myynissä olleiden merkkien eri kannattajat pyrkivät luonnollisesti puolustamaan omia valintojaan, mutta pian konesodat keskittyivät lähinnä kahden hallitsevan merkin välille. Kiistelyjen aiheet vaihtelivat, mutta tavallisinta oli pyrkiä osoittamaan, kuinka ylivertainen oman kaveripiirin konemerkki oli muihin nähden. Yleisimmät riidanaiheet koskivat koneiden tekniikkaa, saatavilla olevien pelien määrää ja laatua, sekä laitteiden kaupallista menestystä. Samalla kiistelyt vahvistivat käyttäjäryhmien jäsenten keskinäistä yhteenkuuluvuuden tunnetta. Vuosina 2002–2003 Turun yliopistossa toteutetussa laajassa tietotekniikkakyselyssä esiintyy varsin samantyyppisiä mainintoja kiistoista ja niiden aiheista.³⁵ Lehdistö ei ollut konesotien passiivinen sivustakatsoja, vaan saattoi jopa aktiivisesti nostaa esiin vastakkainasetteluja. Lukijoiden aktiivisuus oli aina tervetullutta, ja toimittajat ottivat tarpeen tullen kantaa keskusteluihin. Alan lehdistö etsi vasta paikkaansa aikakauslehtimarkkinoilla, ja yleisönosastokirjeet olivat hyväksi havaittu tapa aktivoita lukijoita sekä poimia vinkkejä ajankohtaisista ja kiinnostavista aiheista. Konesotien yhteydessä lehdissä keskusteltiin kiivaasti myös muun muassa ohjelmistopiratismista ja tietokonepelien asemasta.³⁶

LUKIJAKIRJEET JA 1990-LUVUN KONESODAT

Suomessa Commodore-merkkisten kotitietokoneiden suosio alkoi hiipua 1990-luvun alkupuoliskolla samaan aikaan, kun IBM PC -yhteensopivat mikrotietokoneet yleistyivät nopeasti kotitalouksissa.³⁷ Tietokoneharrastajien kannalta tämä merkitsi myös PC-pelaamisen suosion kasvua. Yksi kiinnostavimmista kyseistä ajankohtaa valottavista lähdekokonaisuuksista on vuonna 1992 aloittaneen *Pelit*-lehden kirjekokoelma.³⁸ Julkaisu oli ensimmäinen pelkästään

tietokonepelaamista käsitellyt aikakausjulkaisu Suomessa. Lehden lukijakunta koostui edelleen pääasiassa pojista, mutta tyttöjen osuus kasvoi tasaisesti 1990-luvun kuluessa.³⁹ Pääosa kirjeistä on vuosilta 1992–1997, minkä jälkeen yleisönosastokirjoittelu siirtyi nopeasti internetin keskustelupalstoille. Kirjeissä lukijat kertoivat mielipiteitään lehdestä ja sen julkaisemista peliarvosteluista, kommentoivat ajankohtaisia pelikulttuurin tapahtumia sekä kyselivät erilaisia vinkkejä pelien pelaamiseen. Lehden kirjepalstat palvelivat samanlaisia sosiaalisia tarpeita kuin internetin eri foorumit hieman myöhemmin (ks. seuraava luku). Osa kirjeistä voidaan luokitella myös fanikirjeiksi, joissa lukijat ylistivät lehden tunnettuja peliarvosteluita.⁴⁰

1990-luvun ensimmäinen laaja konesota puhkesi PC- ja Amiga-koneiden käyttäjien välille. Konesodan piirteet olivat tosin alkaneet muotoutua jo hieman aiemmin. Esimerkiksi nimimerkki ”Vihastunut lukija” väläytti pinnan alla kyteneitä tunteita keväällä 1992 lähetetyssä kirjeessä, jossa hän viittasi Suomessa vallalla olleeseen ”Amigamafiaan” ja esitti uudelle lehdelle uhkavaatimuksen: ”uskaltakaapa kirjoittaa jotain Amigasta ja teillä on ziljoona lukijaa vähemmän (eli ei mitään Amiga 12736 ja risat-testejä).”⁴¹ Kirjeellä viitattiin alkuvuodesta 1992 lakkautettuun Commodore-käyttäjille suunnattuun *C=lehteen*, jossa peliarvosteluiden lisäksi julkaistiin paljon tekniikka- ja ohjelmointiorientoituneita artikkeleita. Kirje paljastaa myös, kuinka konesotien rintamalla käytiin käyttäjien välisiä kiistoja koneiden ”oikeista” ja ”vääristä” käyttötavoista ja niiden painottumisesta alan lehdistössä.⁴²

PC–Amiga-yhteenoton kiihkein vaihe koettiin seuraavina vuosina, kun Amigan käyttö pelikoneena vähitellen marginalisoitui. Lehden linjausta kritisoitiin usein ankarasti. Esimerkiksi nimimerkki ”Mucor the Pläntti” kirjoitti vihaisena keväällä 1993: ”Mitä pirua se tämä tämmöinen meinaa!!! En olisi uskonut, että mikrolehti

voi ylipäättään vajota näin alas.”⁴³ Vastavasti nimimerkki ”Masa Kolonen” kirjoitti kesällä 1993 ja ihmetteli, miksi lehdessä oli enemmän asiaa PC-peleistä, vaikka hänen mukaansa ”prosentuaalisesti amigisteja oli [lehden lukijoista] enemmän”.⁴⁴

Postipalstalla nähdyt kiistat olivat muodoltaan hyvin samantyyliisiä kuin 1980-luvulla käydyt. Lehdessä julkaistut kirjeet edustivat vain pientä osaa aiheesta käydystä keskustelusta. Toimitus pyrki selvästi välttämään liian riidanhaluisten kirjeiden julkaisua, mutta toisaalta lehti nosti esiin varsinkin sellaisia kannanottoja, joilla pystyttiin selkeyttämään lehden omaksumaa toimituslinjausta. Keskustelun käydessä kuumimmillaan päätoimittaja Tuija Lindén kiteytti näkemyksensä *Peli-Posti*-palstalla kesällä 1993: ”Toimitus ei halua missään tapauksessa aloittaa minun kone on parempi-eipäs-juupas-keskustelua aiheesta. Asialliset mielipiteet koneisiin kohdistuvista mielipiteistä kyllä kiinnostavat.” Lindén kävi samassa yhteydessä läpi konesotien päävaiheita ja mainitsi Spectravideon ja Commodore 64:n välisen kiistelyn olleen yksi tunnetuimpia esimerkkejä takavuosilta. Kommentti oli vastine nimimerkin ”Aselepo konesotaan” lähettämään kirjeeseen, jossa lukija arvosteli kovin sanoin meneillään olevaa kiistelyä, jota hän vertasi uskonsotaan.⁴⁵

Kirjeissä näkyi myös kertomuksia konesodista harrastajien omista kaveripiireissä. Tyypillinen nahistelu alkoi, kun eri konemerkin omistaneet kaverit tapasivat koulussa tai kotona ja alkoivat väitellä oman koneensa paremmuudesta.⁴⁶ Varsinkin Amiga-käyttäjiä syytettiin ”fanaattisesta” asenteesta, jota verrattiin ”uskontoon” tai ”kulttiin”. Järkevän keskustelun aloittaminen todettiin paikoin jopa mahdottomaksi.⁴⁷ Syksyllä 1993 monet peliharrastajat, jotka olivat omien sanojensa mukaan myyneet Amigan pois ja siirtyneet PC-pelaaajiksi, painottivat että kiistelyt olivat turhia. He tunsivat kummankin konemerkin vahvuudet, minkä vuok-

si konesotien jatkaminen ei ollut järkevää. Joidenkin mielestä nämä järkevät argumentit eivät tosin tuntuneet purevan, etenkin Amigan käyttäjiin. Nimimerkki ”Paladin” kirjoitti osuvasti alkusyksystä 1993: ”Siis pä meidän (konesotaan kyllästyneiden) pitäisi jättää nämä ruikuttajat omaan arvoonsa.”⁴⁸

Amiga- ja PC-pelaajien välinen vastakainasettelu on helppo ymmärtää konekannan muutoksia vasten tarkasteltuna. Commodore oli 1990-luvulle tultaessa tippunut merkittävien konevalmistajien joukosta Yhdysvalloissa, ja sen vaikeudet näkyivät myös Euroopassa. Commodore oli ollut erittäin tärkeässä roolissa suomalaisen kotitietokonekulttuurin alkuvaiheiden aikana. Commodoren suomalainen maahantuoja oli kuitenkin ajautunut konkurssiin loppuvuodesta 1990, minkä seurauksena laite- ja ohjelmistotuki oli merkittävästi heikentynyt. Monet nuoret olivat kasvaneet Commodore 64:n ja Amiga 500:n luoman harrastuskulttuurin piirissä, minkä vuoksi PC:n aseman vahvistuminen saattoi tulla ikävänä yllätyksenä. Commodore 64:ää käytettiin edelleen varsin paljon kodeissa, osittain ”kakkoskoneena”, jolla saatettiin toisinaan pelata nostalgisia 1980-luvun tietokonepelejä.⁴⁹ Maineensa vuoksi konetta käytettiin myös 1990- ja 2000-luvulla ja sen ympärille syntyi vahva retropelikulttuuri. Amigan tapauksessa oli nähtävissä samantyyppistä kehitystä, jossa konemerkillä uskolliset käyttäjät jatkoivat edelleen toimintaansa erilaisissa alakulttuureissa, joista mainittakoon erityisesti demo-ohjelmointiin keskittynyt demoskene.⁵⁰ Markkinatilanteen epäsuotuisa kehitys sai Amiga-käyttäjät tiivistämään rivejään, mikä näkyi myös kielenkäytön kovenemisena.

Konesodan sytykkeenä oli *Pelit*-lehden tapauksessa toiminut Amigaa käsittelevien artikkelien ja peliarvosteluiden määrän voimakas lasku. Ilmiön taustalla oli Amigan pelituotannon kansainvälinen taantumisen vuosina 1992 ja 1993. Suomessa pelien maahantuojusta Toptronics lopetti

kokonaan Amigan pelien tuonnin kesällä 1993. Viimeinen takaisku Amigan omistajille oli Commodoren konkurssi toukokuussa 1994.⁵¹ Tämän jälkeen konesota alkoi vähitellen rauhoittua. Syyt olivat epäilemättä samantyyppisiä kuin edellistenkin konesotien yhteydessä: toisen konemerkin käyttäjämäärät olivat marginalisoituneet riittävästi. Kiistelyä kuitenkin jatkettiin aktiivisesti harrastajien keskuudessa, vaikka *Pelit*-lehden lukijakirjeissä aiheeseen palattiin enää harvemmin.⁵² Nimimerkki ”Stupendous Man” kuvasi kirjeessään hyvin vallinnutta tilannetta keväällä 1995:

*Konesota se sitten jatkuu jatkumistaan, vaikka tulos on selvää... PC voittaa, eikä ole väliä vaikka Amiga olisi jumalan luoma, mutta kun kaikki maailman yhtiöt, koulut, teollisuus ja nykyään jopa elokuva ala eli KAIKKI käyttävät PC:tä.*⁵³

PC:n valtakausi Suomen yleisimpänä pelikoneena jatkui 2000-luvun alkuun asti. Ajanjakson toinen merkittävä konesota käytiin PC- ja konsolipelaajien välillä. Tutkimusten ja lähdeaineiston perusteella kiistelyt olivat alkaneet jo 1980-luvun loppupuolella, kun Nintendo saavutti suosiota Suomessa. *MikroBitin* ja *Pelit*-lehden lukijat suhtautuivat konsoleihin varsin nihkeästi pitkälle 1990-luvulle saakka. Aiheesta käytyjen yleisönosastokeskustelujen perusteella konsoleita pidettiin lähinnä ”lapsellisina leluina”. Tyypilliseen tapaan konesodan alkuvaiheissa kiistelyä herättivät erityisesti lehtien toimituspolittiset linjaukset. *MikroBitissä* julkaistiin artikkeleita konsoleista, vaikka jutut herättivät monissa lukijoissa laajaa vastustusta,⁵⁴ kun taas *Pelit*-lehti päätti profiloitua pelkästään tietokonepelejä käsitteleväksi julkaisuksi. Videopelien suosion kasvaessa tilanne alkoi vähitellen muuttua, kun Sony PlayStation tuli Suomen markkinoille vuonna 1995. Nimimerkki ”Fox Mulder” viittasi aiheeseen alkuvuodesta 1996:

Miksi pilata mainio tietokonepeli lehti konsolijutuilla? Ne olisivat tilan puutteen vuoksi kuitenkin liian lyhyitä tyydyttääkseen konsolisteja ja veisivät tilaa tietokonepelijutuilta. Sitä paitsi konsolipeleillä on jo oma suomenkielinen lehti: Super Power.⁵⁵

Osa lukijoista oli kuitenkin toista mieltä. *Pelit*-lehden BBS-palvelussa ja postipalstalla esitettiin vuodesta 1996 alkaen toivomuksia, että lehti käsittelisi myös ”pleikkaripelejä”. Esimerkiksi nimimerkki ”Manullakin on konsoli” viittasi käytyyn keskusteluun ja totesi: ”Konsolipelit antavat nykyään monessa suhteessa kovan vastuksen tietokonepeleille 16-64 bittisyyksineen, CD-asemineen ynnä muine pelinautintoa laajentavine tilpehööreineen.”⁵⁶ PC-pelaajat puolestaan nimittelivät näiden pyyntöjen esittäjiä ”pleikkarifaneiksi” tai ”konsolikakeiksi”.⁵⁷

1990-luvun loppua lähestyttäessä PlayStationin merkittävyttä pelikoneena ei enää kiistetty, mutta sen käsittelyä tietokonepeleihin erikoistuneessa lehdessä ei silti pidetty suotavana. Vuonna 1998 Suomessa arvioitiin olevan jo yli 100 000 PlayStation-konsolia. Lukijatutkimusten perusteella oli havaittu, että monet PC-pelaajatkin omistivat pelikonsolin. 2000-luvun alussa kilpailu oli muutenkin kiristymässä, kun uuden sukupolven pelikoneet – Nintendo GameCube, Microsoft Xbox ja Sony PlayStation 2 – saapuivat pelimarkkinoille.⁵⁸ Kirjeiden perusteella on nähtävissä, että konesodat olivat vähitellen siirtymässä tietoverkkojen keskustelufoorumeille. Suomessa BBS-palvelimien käyttö oli jo selvästi yleistynyt 1990-luvun alkupuoliskolla. Vuosina 1996 ja 1997 internet kasvatti roimasti suosiotaan, vaikka tässä vaiheessa vasta 10 prosentilla kotitalouksista oli nettiyhteys saatavilla.⁵⁹

1990-luvun konesodat olivat kytköksissä pelikulttuurissa tapahtuneisiin suuriin muutoksiin. Vaikka Commodore 64:n kaltaiset kotitietokoneet olivat jo luoneet pohjan peli- ja tietokoneharrastusel-

le 1980-luvulla, voidaan 1990-lukua pitää koko harrastuskentän merkittävän laajentumisen ja arkipäiväistymisen aikakautena. Konesodista tutut teemat toistuivat yllättävän samankaltaisina kuin 1980-luvulla, vaikka keskusteluun osallistuneiden määrät epäilemättä kasvoivatkin. Lehdistön rooli oli edelleen hallitseva, vaikka varsinkin vuosikymmenen loppuun mennessä tietoverkkojen merkitys kasvoi tuntuvasti. *Pelit*-lehden kirjeiden perusteella ”me vastaan ne”-taistelut olivat yleisiä ja kulminoituivat, kun konemarkkinoilla tapahtui harrastajia koskettaneita muutoksia. Kielenkäyttö saattoi olla varsin riidanhaluista, mikä ennakoiti internetin ”fleimaamiseksi” luokiteltua keskustelukulttuuria.⁶⁰ 1980-lukuun verrattuna alan medialla oli aikaisempaa paremmat mahdollisuudet käyttää hyväksi konesotia omiin kaupallisiin tarkoituksiinsa, vaikka selvemmin nämä pyrkimykset tulivat esille vasta mediakentän tullessa yhä voimakkaammin riippuvaiseksi internetistä.

VIIME VUOSIEN SODAT (2007–2013)

Tuoreimmat tässä käsittelemämme konesodat sijoittuvat aivan viime vuosiin. Vaikka valmistajat, laitteet ja harrastajat ovatkin ehdineet vaihtua jo moneen kertaan, sodat roihuavat edelleen eivätkä osoita laantumisen merkkejä. Selvin muutos kahteen aiempaan tapausesimerkkiin verrattuna on se, kuinka kiistanalaisten aiheiden puiminen on siirtynyt internetin eri foorumeille ja muuttanut siten luonnettaan lukuisin eri tavoin: uusimpia käänteitä voidaan nykyään puida lähes reaaliajassa ilman tarvetta odottaa lehden seuraavan numeron ilmestymistä, minkä lisäksi pahimmatkin ylilyönnit saattavat päätyä kaikkien luettavaksi ainakin hetkellisesti.

Lähestyimme uusimpia konesotia peliharrastajille suunnatun V2.fi-sivuston kautta. Yli 50 000 viikoittaisella kävijällään V2.fi on eräs aktiivisimpia suomalaisia pe-

liaiheisiä verkkosivuja, joten sen foorumien voi katsoa edustavan hyvin nykyisien peliharrastajien näkemyksiä.⁶¹ Keskustelijoiden miesvaltaisuus on jälleen ilmeistä, kuten aiemmissakin konesodissa: foorumin käyttäjistä oli vuonna 2012 tehdyn lukijatutkimuksen perusteella 97 % miespuolisia, pääosin 16–25-vuotiaita.⁶² Tutkimuksemme materiaali kerättiin kuuden vuoden ajalta 53 keskusteluketjusta, joissa kävijät keskustelivat potentiaalisesti tulenaroista aiheista, kuten pelikonsolien tai tietokoneiden paremmuudesta. Eräs keskeinen tekijä V2.fi:n keskusteluissa on, että niihin on mahdollista osallistua anonyymisti rekisteröimättä käyttäjätunnusta, mikä yhtäältä tukee avointa mielipiteen ilmaisua, mutta toisaalta johtaa helposti räikeään provosointiin. Ylläpito poistaa sääntöjen vastaiset viestit niitä havaitessaan, joten kaikkein asiattomin sisältö jäi meiltä luultavasti näkemättä, mistä huolimatta näistäkin viesteistä löytyi edelleen varsin kärkeviä mielipiteitä.⁶³

Viimeisten kuuden vuoden aktiivisimmat kamppailut on käyty eri pelikonsolien, sekä tietokoneiden ja pelikonsolien välillä. Keskeisin vastakkainasettelu on Sonyn PlayStation 3:n ja Microsoftin Xbox 360:n välinen: kaksi ominaisuusiltaan pitkälti samanlaista pelilaitetta on kilpaillut ”vakavien” pelaajien sieluista, siinä missä Nintendon Wii -konsoli sekä sen seuraaja Wii U on toistuvasti leimattu lasten ja satunnaispelaajien leluksi. Pelikonsolien ja tietokoneiden välinen juopa on peräisin jo 1980-luvulta, ja kuten edellä todettiin, se oli keskeinen riidanaihe myös 1990-luvun lopulla.⁶⁴ Tietokonesodat ovat niin ikään vanhan toisintoa: PC vastaan Applen Macintosh ja (joskin jo harvakseltaan) Windows vastaan Linux. Tällä hetkellä, kun tietokoneiden välinen ero on lähinnä ohjelmistokysymys, alkaa termi ”konesota” (*machine/computer war*) jo hiljalleen käydä vanhanaikaiseksi. Ajanjakson kuluessa ilmestyneet uudet merkittävät laitteet, kuten Applen iPhone ja iPad, ovat

nekin saaneet harrastajat reagoimaan kärkevästi. Pitkään jatkunut PC–Macintosh-kamppailu on keskeinen ”Laitteiden” kuvaan vaikuttava taustatekijä, joka polarisoi käyttäjien näkemyksiä puolesta ja vastaan alusta asti.⁶⁵

Tarkoituksella kärkeviksi muotoillut uutisotsikot ovat omiaan houkuttelemaan eri osapuolten kannattajia ja aiheuttavat hetkellisen piikin sotimisessa. Eräänä Xbox–PlayStation-kärhämän huippukohtana voidaan pitää vuoden 2010 Sony Other OS -tapausta, joka toimii samalla kuvaavana esimerkkinä foorumilla käydyistä kamppailuista. Kyseisessä tapauksessa Sony poisti ohjelmistopäivityksen myötä PlayStation 3:sta ”Other OS” -toiminnon, jonka kautta konsoliin oli saanut asennettua normaalin käyttöjärjestelmän rinnalle Linuxin, joka mahdollisti laitteen käyttämisen kotitietokoneena tietyin rajoituksin. Aiemmin toiminto oli ollut Sonyn kannattajille eräs argumentti laitteen paremmuudesta ja vastustajille puolestaan vähättelyn kohde turhana lisänä pelilaitteessa. Ominaisuuden poistaminen nosti aiemmin vähäpätöiseltä vaikuttaneen teknisen seikan keskustelujen ykkösaiheeksi. V2.fi uutisoi tapauksesta ensimmäistä kertaa 29. maaliskuuta, minkä jälkeen aiheeseen palattiin vielä lukuisissa muissa uutisissa, kun tietoon tuli lisää yksityiskohtia päivityksen syistä ja vaikutuksista.⁶⁶ Kriittisten kommenttien keskellä PlayStation 3 -fanit puolustivat konsoliaan mm. seuraavasti:

*Yks hailee, jos joku tuhnuinen linuxi ei pyöri ps3:lla. Eipä tuota ominaisuutta kuitenkaan käytä kuin järjettömän pieni osa PS3 omistajista.*⁶⁷

*Tämä on oikea ratkaisu piratismiin ehkäisemiseksi. Eikö riitä että firma on tehnyt raudalla ronskit tappiot? Vielä pitäisi pelitkin antaa / jakaa ilmaiseksi ihmisille? Niin-
kö?*⁶⁸

Ensimmäisenä strategiana tilanteen käsitteilyyn oli vähättely; poistettu ominaisuus oli merkityksetön pelaajille. Toisessa kommentissa Sonyn toiminta nähtiin puolestaan oikeutettuna taisteluna pelipiratismia vastaan, eli käännettiin positiiviseksi. Ristiriitaa alleviivaa erityisesti se, kuinka Other OS:n poiston myötä osapuolten näkemykset vaihtuivat pikaisesti täysin päinvastaisiksi kuin aiemmin: turhasta Linuxista tuli tärkeä menetetty ominaisuus. Samanlaiset käänteet ovat toistuneet lähes identtisinä monissa muissakin keskusteluketjuissa, joissa on käsitelty muita laitteita tai käyttöjärjestelmiä. Mikään argumentti – koskipa se sitten laitteistoa, pelejä, valmistajia tai vastapuolen edustajia – ei ole konesodissa niin pieni, ettei sitä otettaisi käyttöön.

Eräs silmiinpistävä seikka V2.fi:n konesodissa on se, kuinka positiiviset kommentit kohdistetaan tiettyihin laitteisiin tai peleihin, kun taas niitä tuottavista yrityksistä puhutaan selvästi useammin negatiiviseen sävyyn (vaikka vastaesimerkkejäkin on toki helppo löytää). Kriittisissä puheenvuoroissa korostuvat etenkin yritysten koettu ahneus, monopoliasema ja käyttäjiin kohdistuneet väärinkäytökset. ”PS3 rules!” onkin paljon todennäköisempi iskulause kuin ”Sony rules!” – käyttäjät ovat kiinnostuneet lopputuotteista ja sitoutuneet niihin, eivätkä niinkään tiettyyn yritykseen. Kolme suurinta konsolivalmistajaa, Sony, Nintendo ja Microsoft, ovat kukin saaneet osansa kriittistä, samoin kuin kuluttajamarkkinoilla koko 2000-luvun merkitystään kasvattanut Apple, jonka asiakkaat on erityisesti leimattu ”hipstereiksi” tai lahkolaisiksi,⁶⁹ kuten nimimerkki ”Huh” luettuaan kiinalaisen tytön myyvän neitsyytensä iPhoneen saadakseen: ”*Kauppais edes jonkun oikean puhelimen vuoksi. Helvetin Apple uskonto...*”⁷⁰

Mielenkiintoista konesotien kohdalla on argumentaation huomattava samankaltaisuus eri vuosikymmeninä. Sosiaalisen median maailmassa sotimisesta on vain

tullut aikaisempaa helpompaa ja se onnistuu käytännössä reaaliaikaisesti. Edellisten vuosikymmenten yleisönostokirjoituksiin verrattuna internet-keskustelut vaikuttavat mm. tästä syystä sävyllään rajummilta. Oma merkitystään on myös sillä, ettei toimituskunta enää 1980-luvun tapaan holhoa nuoria lukijoitaan, minkä lisäksi internetin mukanaan tuoma anonymiteetti sallii sotimisen ilman sanottavaa pelkoa seuraamuksesta. Kyse on internetin historian kannalta jo vanhasta ilmiöstä, jossa provosointi, ”trollaus”, leviää helposti verkkopalvelusta toiseen. Laajemmin tarkasteltuna on kysymys nettikiusaamisesta, johon saattavat syyllistyä sellaisetkin käyttäjät, jotka eivät muuten osallistu verkkohärnäämiseen.⁷¹

Vastapuolen edustajista käytetään V2.fi:n keskusteluketjuissa vakiintuneita pilkkanimiä kuten ”xbotit” tai ”psbotit/sonybotit”⁷², ja laitteet puolestaan on nimetty ”crapboxiksi”, ”shitboxiksi”, ”gaystationiksi” tai ”kiddendoksi”. Nykyisten konesotien kansainvälisyydestä kertoo se, että samoja haukkumasanoja käytetään myös ulkomailta.⁷³ Väärän leirin edustajat voivat olla lisäksi mm. ”fanipoikia”, ”hikisiä nörttejä”, ”masateinejä” tai vaikkapa ”grafigikkahuoria”.⁷⁴ Jo edellä kuvatuissa vanhimmissa konesodissa vastustajat leimattiin toistuvasti lapsiksi, mikä kertonee jotain sotijoista itsestään: etenkin varhaisteini-ikäinen osallistuja saattaa ottaa moisen solvauksen vakavasti. Samalla on kuitenkin huomioitava, että provokatiivinen kirjoittelu toimii myös huumorin ja leikillisyyden välineenä, joten tältä osin kirjoittelussa on jopa roolileikin piirteitä.⁷⁵

Verkkomeemeistä on tullut uusi, huumoristinen keino saattaa vastustajat naurunalaisiksi ja ylipäänsä käsitellä ajankohtaisia aiheita.⁷⁶ Myös V2.fi:n keskusteluketjuissa sekä uutiskuvissa on toistuvia viittauksia meemeihin. Konesotiin liittyvät kuvat ja lentävät lauseet toistavat samoja teemoja, joita käsitellään keskusteluissa: alkuperäisen Xboxin valtavaa kokoa, Xbox 360:n



Kuva 3. Käyttäjän tuskaa hajonneen konsolin äärellä verkkomeemin muodossa. Lähde: <http://memegenerator.net/instance/36826541>.

epäluotettavuutta tai PlayStation 3:n huonoa pelitarjontaa. Kuvassa 3 näkyy tyypillinen Memegenerator-palvelun avulla tehty ”Red Ring of Death” -meemi, jossa Xboxin omistaja on vaipunut epätoivoon pelikonsolin annettua pelätyn virheilmoituksen.⁷⁷

Viime vuosien konesodissa yritysosa-puolet ovat pysyneet pitkälti samoina ja muutoksia on tapahtunut vain laiteversioissa (PS2 vastaan Xbox, PS3 vastaan Xbox 360, ja hiljattain PS4 vastaan Xbox One). Markkinatilanteen heilahtelut heijastuvat nopeasti keskusteluihin, mikä kertoo jälleen peliharrastajien välisten konesotien vahvasta kytköksestä kaupalliseen kulutukseen. Pelkät taloudelliset tai tekniset seikat eivät kuitenkaan riitä selittämään tiettyyn käyttäjäryhmään identifioitumista, vaan kyse on oleellisesti monimutkaisemmasta prosessista, johon vaikuttavat esimerkiksi henkilön jo olemassa oleva viiteryhmä sekä media

mielikuvien luojana. Kuten jo aiemmin todettiin, harrastajien konesotia on tutkittu varsin vähän, mutta eräs läheinen vertailukohta löytyy demoskenen parista, jossa on niin ikään toistuvasti puitu eri laitteisto- ja ohjelmistoalustojen paremmuutta yhteisön omassa viitekehyksessä. Huolimatta näiden kahden kulttuurin eroista, löytyy niiden konesodista paljon yhteneviäkin piirteitä, kuten riitojen vahvasti emotionaalinen sävy, keskustelun aktiivisuus ja ulkoisten tekijöiden moninainen vaikutus.⁷⁸

LOPUKSI

Eri ajanjaksojen konesotia vertaillamme kävi pian ilmeiseksi, kuinka syklisesti toistuvia ja perusluonteeltaan muuttumattomia ne ovat. Tässä käsittelemämme kolme tapausesimerkkiä kattavat lähes koko

sen ajanjakson, jolloin Suomessa on ollut kotitietokone- ja videopeliharrastusta. Tarkastelun ulkopuolelle jäävät ainoastaan 1970-luvun ensimmäiset mikroharrastajat, joiden keskuudessa on jo epäilemättä kiistely silloisten laitteiden paremmuudesta. Varsinaiset konesodat ajoittuvat kuitenkin viihde-elektronikan laajamittaisesta kotoutumisesta alkaneisiin vuosiin 1980-luvulle, jolloin edulliset kotitietokoneet ja videopelit saapuivat kauppojen hyllyille. Vastakkainasettelun pohja luotiin lukuisien laitevalmistajien keskinäisellä ankaralla kilpailulla, josta harva selvisi voittajana.

Kaupallisten konesotien rinnalle ilmestyivät pian harrastajien kahinat, jotka ovat pysyneet käynnissä tähän päivään saakka ja jatkuvat edelleen vähintäänkin yhtä voimakaina. Kuten edellisistä luvuista käy ilmi, konesotien vastakkainasettelujen muodot voivat vaihdella leikkisästä väittelystä avoimeen vihapuheeseen. Näyttää siltä, että niin kauan kuin harrastajilla on mahdollisuus leiriytyä eri laitteiden, käyttöjärjestelmien tai vaikkapa kilpailevien pelien taakse, näin tulee myös tapahtumaan: Commodore 64 vastaan MSX, Amiga vastaan Atari ST, Macintosh vastaan PC, Xbox vastaan PlayStation ja niin edelleen. Huomattavaa on, että harrastajien kiinnostus kohdistuu pikemminkin tuotteisiin kuin valmistajiin, jotka eivät tunnu herättävän samalla tavoin positiivisia mielikuvia. Tietyn koneen tukemisena näyttävä toiminta on kaupallisesta pohjavireestään huolimatta ennen kaikkea sosiaalista; käyttäjien väliset konesodat noudattavat omaa toisteista logiikkaansa, ja niihin osallistutaan ensisijaisesti oman viiter ryhmän retoriikan ja asenteiden puitteissa. Sukupuolella on oma roolinsa sotimisessa: tietotekninen harrastuskulttuuri on ollut pitkään miesvaltaista, mikä näyttää toistuvasti johtavan kilpailuun ja vastakkainasetteluun – valtaosa sotiin osallistuneista onkin ollut nuoria miehiä. Varsinkin 1980- ja 1990-luvulla konesotien päärintamat muodostuivat

samalla paikkakunnalla asuvien käyttäjien välille, mutta tietoverkkojen myötä käyttäjäryhmistä on tullut pikemminkin virtuaalisia.

Yleisimmät suomalaisissa konesodissa käytetyt argumentit voidaan jakaa karkeasti ottaen kuuteen eri luokkaan: käyttäjiin, tekniikkaan, peleihin, valmistajiin, markkinatilanteeseen ja hintaan liittyvät väitteet. Käyttäjiin ja käyttäjäryhmiin liittyvät argumentit ovat yleensä negatiivisia ja sisältävät vastapuolen solvaamista lukuisin eri keinoin. Erilaisten teknisten seikkojen korostaminen kilpailijoihin verrattuna on niin ikään erittäin tyyppinen keino pönkittää oman suosikin asemaa. Pelien laatu ja saatavuus on luonnollisestikin pysynyt konesotien teemana aina 1980-luvulta alkaen. Omana sivujuonteenaan tässä keskustelussa ovat samasta pelistä eri laitteille tehdyt versiot: 1980-luvun Amiga-käyttäjä valitteli Atari ST:ltä käännettyjen pelien huonoutta, ja vastaavasti 2000-luvun PC-pelaaja manaa konsolien ”tyhmentävää” vaikutusta PC-peleihin. Yritysten harrastamat todelliset ja kuvitteelliset väärinkäytökset ovat nekin alituisen toistuva teema, samoin kuin laitteiden ja pelien hinta. 2000-luvulle tultaessa tyyliseikat, käytön helppous ja ohjelmiston avoimuus ovat nousseet esiin uusina argumentteina. Mikään argumentti ei ole yksiselitteisen positiivinen, sillä vastustajat voivat aina kääntää sen pääläelleen tai vähätellä sen merkittävyyttä: tehokas tietokone on yhdelle statussymboli ja toiselle kallis lelu.

Median monimuotoinen ja aktiivinen rooli nousi tutkimuksessa toistuvasti esiin. Suuri osa harrastajien välisistä konesodista onkin käyty erilaisissa medioissa, aiemmin yleisönosastoilla ja myöhemmin BBS:ssä ja internetin keskustelufoorumeilla. Media ylläpitää konesotia omien kaupallisten tavoitteidensa palvelemiseksi, sillä lukijoiden aktivointi lisää lehden tai verkkosivuston kiinnostavuutta. Kärkevästi asetellut uutisotsikot, huhut ja toimituksen omien suosikkien korostaminen ovat syöttejä, joi-

den avulla käyttäjäryhmät pidetään hereillä. Etenkin mainosrahoitteisen verkkomedian näkökulmasta konesotia voi hyvinkin pitää tuotteina, joita luodaan, ylläpidetään ja myydään, ja jotka onnistuessaan tuottavat tiliristikoon krediittejä. Erityisesti lukijakirjeiden aikaan medialla oli myös sotimista hillitsevä, jopa holhoavakin rooli, kun pahimmat ylilyönnit jätettiin yksinkertaisesti julkaisematta. Liialliseksi yltynyttä riitelyä on myöhemmin pyritty suitsimaan aika ajoin. Eräs median tehtävä on säilyttää: kuumentuneet aikalaiskeskustelut säilyvät alkuperäisessä asussaan tietokonelehtien sivuilla ja verkkofoorumien arkistoissa tutkijan myöhemmin saatavilla.

Dramaattinen riitely ei aina ole suinakaan niin vakavaa, kuin miltä ensi silmäyksellä saattaa vaikuttaa. Tutkimuksessamme tuli esiin sekin aspekti, että konesotiin liittyy runsaasti ironiaa, huumoria ja leikkimielisyyttä, jota voidaan löytää aina varhaisista lukijakirjeistä nykyajan verkkokeskustelupalstoille asti: jo lukijakirjeitä höystettiin pilakuvin ja sittemmin vastapuolen heikkouksista on tehty huvittavia verkkomeemejä. Vaikka on ilmeistä, että monet konesotiin kuuluneet mielipiteenvaihdot on käyty täysin tosissaan, ovat ”fleimaamisen” asteelle kärjistyneet keskustelut olleet osapuolilleen myös mukaansatempaavaa viihdettä. Oli argumentaatio sitten vakavaa tai leikillistä, eri koneiden omistajat rakensivat joka tapauksessa sen kautta omaa yhteisöllisyyttään sekä kehittivät omaa konesuhdettaan.

Negatiivisesta yleissävyystään huolimatta konesodissa voi nähdä myös positiivisia puolia. Teknologisen ja kaupallisen kentän jatkuvat muutokset luovat harrastajille epävarmuutta omien valintojen oikeellisuudesta, sillä oma kallis laite voi seuraavana vuonna hyvinkin olla markkinoilta poistuva altavastaaja.⁷⁹ Muutosten ajat vilkastuttavat konesotia, sillä tilanteeseen täytyy reagoida ja teknologiasuhdetta neuvotella uusiksi niin yksilön kuin yhteisönkin mittakaavassa.

Tietyn puolen valitseminen ja sen asenteiden omaksuminen tuo mukanaan kaivattua jatkuvuutta, mahdollistaa ryhmään samastumisen sekä toimii uskonvahvistuksena tehdyille ratkaisuille. Yksittäinen kuluttaja ei pysty omalla toiminnallaan sanottavasti vaikuttamaan markkinatilanteeseen eikä etäisiin, tyyppillisesti ulkomaisiin laitevalmistajiin, joten turhautumista ja epävarmuutta on paljon luontevampaa purkaa konkreettisiin ihmisiin eli ”vastapuolen” kannattajiin.

FT, dosentti Petri Saarikoski työskentelee Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin yliopistonlehtorina. Hän toimii *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -tutkimushankkeen johtajana.

TkL, TaM, lehtori Markku Reunanen opettaa Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoululla vuorovaikutteista visualisointia ja tutkii ajan sallimassa tietoteknisiä harrastuskulttuureja demoskenestä retropeleihin.

Kiitokset

Kiitämme Koneen säätiötä *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -hankkeen rahoittamisesta sekä Tero Heikkistä, Antti Silvastia ja Jaakko Suomista tekstin kommentoinnista.

Tämä artikkeli on vertaisarvioitu. *Tekniikan Waiheita* kiittää arvioijia arvokkaista kommentista.

¹ Esim. Hoikkala 1989, 158–162; Jenkins 2013/1992; Nikunen 2005.

² Tomczyk 1984; Ferguson & Morris 1993; Ceruzzi 2003, 248–250.

³ Tomczyk 1984; Saarikoski 2012. Tramielin armeijatausta ja kokemukset toisesta maailmansodasta ovat eräs todennäköinen selitys sotaan viittaavalle kielenkäytölle, ks. Bagnall 2005, ix.

⁴ Saarikoski 2004, 105–106.

⁵ Ceruzzi 2003, 110–11, 248–250.

⁶ Kielenkäyttö näkyy esimerkiksi tässä artikkelissa mainittujen tutkimusten otsikoissa, ks. Levy 2001/1984; Dery 1994; Hirvonen 2011.

⁷ Tomczyk 1984; Dale 1985; Ferguson & Morris 1993; Bagnall 2005.

⁸ Konesuhteen emotionaalisuudesta tarkemmin esim. Turkle 1984; 1997/1995; Suominen 2011b.

⁹ Suominen ym. 2013, 56–57, 150–151.

¹⁰ Suominen 2013.

¹¹ Ks. erityisesti Saarikoski ym. 2009; Suominen ym. 2013.

- ¹² Saarikoski 2004, 40–42; Castells & Himanen 2002; Suominen 2003, 83–87.
- ¹³ Saarikoski 2011, 150–152.
- ¹⁴ Saarikoski & Suominen 2009, 22–24; Saarikoski 2004, 98–115.
- ¹⁵ Haddon 1988, 178–210.
- ¹⁶ MikroBitti 4/1985, 5; Printti 6/1985, 3; MikroBitti 5/1985, 4. Lukuihin kannattaa suhtautua hyvin suurella varauksella, mutta tästä huolimatta Tilastokeskus huomioi aihetta koskevissa tutkimuksissa, että tietotekniikan rooli vahvistui suomalaisessa yhteiskunnassa juuri 1980-luvun puolivälissä. Liikkanen, Pääkkönen & Toikka 1995, 78–79.
- ¹⁷ MikroBitti 5/1985, 4; Printti 11/1986, 3, Printti 18/1985, 13; MikroBitti 4/1985, 5; Printti 6/1985, 3. Aiheeseen on viittauksia myös kotitietokonelehtien lukijatutkimuksissa, ks. Saarikoski 2004, 188.
- ¹⁸ Saarikoski & Suominen 2009, 21–25; Saarikoski 2004, 148–151..
- ¹⁹ Vrt. Levy 2001/1984, 115–118; Nordli 2001; Saarikoski 2004, 167–186; Reunanen & Silvast 2009.
- ²⁰ Saarikoski 2003, 94–97.
- ²¹ Printti 3/1986.
- ²² MikroBitti 3/1984, kansikuva, 1, 4.
- ²³ MikroBitti 3/1984, 75; MikroBitti 1/1985, 16, MikroBitti 4/1985, 12–13, MikroBitti 6-7/1985, 13–14.
- ²⁴ MikroBitti 6-7/1985, 15.
- ²⁵ MikroBitti 1/1985, 16.
- ²⁶ Nimim. ”Commodoren puolesta”, MikroBitti 2/1985, 19.
- ²⁷ Nimim. ”64 Parhaiden joukossa!!!”, MikroBitti 3/1985.
- ²⁸ MikroBitti 4/1985, 12.
- ²⁹ Reijo Telarannan haastattelu 30.1.2002; Printti 8/1985, 3. BBS-harrastajien verkostoitumisesta tarkemmin ks. Hirvonen 2007, 59; Hirvonen 2012, 49–53.
- ³⁰ Saarikoski 2004, 129–133.
- ³¹ MikroBitti 12/1987, 17–21; Pelit 1988, 7–9.
- ³² MikroBitti 5/1989, 32.
- ³³ Fanikirjeet ja niihin liittyvät tekstit toimivat näiltä osin emotionaalisen ja leikittelevän fanikulttuurin synnyttäjänä, jossa saattoi olla myös ristiriitaisia piirteitä. Satiirinen ja kärkevä kirjoitustyyli oli selvä keino lukija-aktiivisuuden nostamiseksi. Ks. Saarikoski 2012, 27–28; Nikunen 2005, 53; 2008.
- ³⁴ Pelit 1989b (syksy), 5; Saarikoski 2004, 142–143.
- ³⁵ Aaltonen 2004.
- ³⁶ Saarikoski 2012, 30–31; Saarikoski 2004, 60, 66.
- ³⁷ Tilastojen mukaan vuonna 1990 8 prosentilla kotitalouksista oli mikrotietokone, vuoteen 1994 mennessä luku oli noussut 17 prosenttiin. Vuosituhannen vaihteeseen mennessä joka toisella kotitaloudella oli mikrotietokone käytössä. Tilastokeskus 2000; Kangas & Kuurre 2003, 12–13.
- ³⁸ Vuosilta 1992–2002 on säilynyt 3749 kirjettä. Kirjeet on lahjoitettu Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin kokoelmiin vuonna 2004. Jatkossa viiteissä käytetään kirjeistä juoksevaa numerointia ja kirjoitusvuotta.
- ³⁹ Ks. tarkemmin Saarikoski 2012, 33–34; Kurjenniemä 2012.
- ⁴⁰ Fanikirjeet olivat 1900-luvulla vakiinnuttaneet asemansa populaarikulttuurissa kuluttajien tapana osoittaa ihailua ja arvostusta esimerkiksi menestyneitä urheilusankareita, kirjailijoita tai vaikkapa populaarimusiikin ammattilaisia kohtaan. Näiltä osin pelijournalismin fanikirjeet voidaan nähdä tämän ilmiön suorana jatkeena ja osoittivat myös miten digitaalinen pelikulttuuri oli vakiinnuttanut asemansa nuorisokulttuurissa. Aiheesta laajemmin ks. Nikunen 2005; Saarikoski 2012.
- ⁴¹ 12/1992.
- ⁴² Esimerkiksi jo 1980-luvulla Printissä ja MikroBittissä käytiin lukijoiden ja myös toimittajien kesken kiivasta keskustelua esimerkiksi pelijournalismin asemasta. Joidenkin mukaan peliarvostelut olivat viihdyttäviä ”täytejuttuja”, joiden määrää piti rajoittaa ja keskittyä enemmän ”hyödyllisten” (ohjelmointi, laitetekniikka jne.) artikkelien julkaisemiseen. Toiset taas halusivat, että pelijournalismia kehitettäisiin. Saarikoski 2004, 214, 229–230, 249; Saarikoski 2012, 29.
- ⁴³ 276/1993.
- ⁴⁴ 281/1993.
- ⁴⁵ Pelit 5/1993, 66.
- ⁴⁶ Saarikoski 2012, 29. Ks. esim. 279/1993, 275/1993.
- ⁴⁷ 250/1993; 279/1993
- ⁴⁸ 275/1993.
- ⁴⁹ Aaltonen 2004.
- ⁵⁰ Reunanen & Silvast 2009. Ks. myös Bagnall 2005; Saarikoski 2004, 390–392; Suominen 2011a.
- ⁵¹ Saarikoski 2012; Bagnall 2005, 536–548.
- ⁵² Saarikoski 2004, 394–395.
- ⁵³ 1723/1995.
- ⁵⁴ MikroBitti 3/1991, 42; MikroBitti 9/1991, 69.
- ⁵⁵ 2422/1996.
- ⁵⁶ 1719/1996.
- ⁵⁷ 1724/1996.
- ⁵⁸ Peliasema 1/1998, 5; Saarikoski 2012, 35–36.
- ⁵⁹ Hirvonen 2011, 49–50; Saarikoski ym. 2009, 67–72.
- ⁶⁰ Ks. Dery 1994, 1–4; Turkle 1997/1995, 217–218.
- ⁶¹ Ks. ”V2.fi tietoa”, <http://www.v2.fi/info/>
- ⁶² Ojanen ym. 2012, 6–7.
- ⁶³ ”V2.fi tietoa”, <http://www.v2.fi/info/>
- ⁶⁴ Saarikoski 2004, 288.
- ⁶⁵ Macintoshiin jo varhain liitetystä vaihtoehtoisesta feminiinisestä imagosta tarkemmin Gelernter 1998, 39–42.

- ⁶⁶ "Sony poistaa Linux-tuen kokonaan", <http://www.v2.fi/uutiset/pelit/11018/Sony-poistaa-PS3n-Linux-tuen-kokonaan/>
- ⁶⁷ *ibid.*
- ⁶⁸ *ibid.*
- ⁶⁹ Vrt. Gelernter 1998, 39–42.
- ⁷⁰ "Kiinalaistytty myy neitsyytensä iPhoneen tähden", <http://www.v2.fi/uutiset/viihde/11354/Kiinalaistytty-myy-neitsyytensa-iPhonen-tahden/>
- ⁷¹ Suominen ym. 2013, 56, 183.
- ⁷² "Botti" viittaa esimerkiksi automaattisiin keskus-telubotteihin tai yleisemmin robottiin.
- ⁷³ Esim. "System Wars Forum", <http://www.gamespot.com/forums/system-wars-314159282/>
- ⁷⁴ "Grafiikkahuora" viittaa PC-pelaajien tapaan päivittää laitteistoaan pelien ulkoasun ja nopeuden kohentamiseksi, siinä missä pelikonsoleissa laitteisto on kiinteä.
- ⁷⁵ "Fleimaamisen" ritualistisiin ja leikillisiin piirteisiin on viitteitä alan tutkimuskirjallisuudessa. Aiheeseen viitattiin jo viimeistään 1990-luvun puolivälissä, ks. Dery 1994, 1–4. Uudemmassa tutkimuksesta ks. Suominen ym. 2013, 150.
- ⁷⁶ Ks. Suominen ym. 2013, 225–226.
- ⁷⁷ Ks. "Xbox 360 Error Codes", <http://support.xbox.com/en-US/xbox-360/errors/error-codes/>.
- ⁷⁸ Reunanen & Silvast 2009.
- ⁷⁹ Laitteiden pitkistä ja polveilevasta elinkaaresta tarkemmin Lindsay 2003; Suominen 2011b.

LÄHTEET:

Kaikki verkko-osoitteet tarkistettu 26.2.2014.

Aikakauslehdet

MikroBitti 1984, 1985, 1987, 1989

Peliasema 1998

Pelit: tietokonepelien vuosikirja 1988, 1989b (syksy)

Pelit 1993

Printti 1985, 1986

Haastattelut

Reijo Telarannan haastattelu 30.1.2002.

Kirjeet

Pelit-lehden lukijakirjeet 1992–2002. Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman aineistokokoelmat.

Tilastot

Tietotekniikka kotitalouksissa 1990–1999, Tilastokeskus, Helsinki 2000.

KANGAS, Sonja & KUURE, Tapio. "Teknologisoituvu nuoruus tilastoina." Teoksessa *Teknologisoituvu nuoruus*. Toim. Sonja Kangas & Tapio Kuure. Nuorisotutkimusverkosto: Nuorisoasiain neuvottelukunta: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 33, Helsinki 2003, 12–21.

Verkkosivut

V2.fi – viihdettä ja videopelejä, <http://www.v2.fi/>.

Video Games Reviews & News – GameSpot, <http://www.gamespot.com/>.

Xbox 360 Support, <http://support.xbox.com/en-US/browse/xbox-360/>.

Tutkimuskirjallisuus

AALTONEN, Satu. *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikka: "Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia*. Turun yliopisto, kulttuurihistoria, Turku 2004.

BAGNALL, Brian. *On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore*. Variant Press, Winnipeg 2005.

CASTELLS, Manuel & HIMANEN, Pekka. *The Information Society and the Welfare State: The Finnish Model*. Oxford University Press, Oxford 2002.

CERUZZI, Paul E. *A History of Modern Computing*. MIT Press, Cambridge (MA) 2003. Toinen painos.

DALE, Rodney. *The Sinclair Story*. Duckworth, Lontoo 1985.

DERY, Mark (toim.) *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Duke University Press, Durham (NC) 1994.

FERGUSON, Charles H. & MORRIS, Charles R. *Computer Wars: How the West Can Win in a Post-IBM World*. Times Books, New York 1993.

GELERNTER, David. *Machine Beauty: Elegance and the Heart of Technology*. Basic Books, New York 1998.

HADDON, Leslie. *The Roots and Early History of the British Home Computer Market: Origins of the Masculine Micro*. University of London, Management School Imperial College, Lontoo 1988.

HIRVONEN, Mikko. "BBS-harrastus Suomessa 1993–1999. Havaintoja toiminnan piirteistä ja muutoksista." *Tekniikan Waiheita* 2/2007, 58–62.

HIRVONEN, Mikko. "Pioneerit ja tuulipukukansa, 1990-luvun romantisoitua tietoverkkonostalgiia." Teoksessa *Digirakkaus 2.0*. Toim. Petri Saarikoski, Ulla Heinonen & Riikka Turtiainen. Turun yliopisto, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 31, Pori 2011, 49–60.

- HOIKKALA, Tommi. *Nuorisokulttuurista kulttuuri-
seen nuoruuteen*. Gaudeamus, Helsinki 1989.
- JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television Fans
and Participatory Culture*. Routledge, Lontoo
2013/1992. Twentieth anniversary edition.
- KURJENNIEMI, Emmy. *Mainonnan muutos Pelit-leh-
dessä vuosina 1992–2004*. Pro gradu -tutkielma.
Turun yliopisto, kulttuurituotannon ja maise-
mantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen
kulttuuri, Pori 2012.
- LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer
Revolution*. Penguin Books, Lontoo 2001/1984.
- LINDSAY, Christina. "From the Shadows: Users as
Designers, Producers, Marketers, Distributors,
and Technical Support." Teoksessa *How Users
Matter: The Co-Construction of Users and
Technology*. Toim. Nelly Oudshoorn & Trevor
Pinch. MIT Press, Cambridge (MA) 2003, 29–50.
- NIKUNEN, Kaarina. *Faniuden aika: Kolme tapausta
televisio-ohjelmien faniudesta vuosituhannen
tätteen Suomessa*. Väitöskirja. Tampere Univer-
sity Press, Tampere 2005.
- NIKUNEN, Kaarina (toim.). *Fanikirja: Tutkimuksia
nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Nykykulttuurin
tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylän
yliopisto, Jyväskylä 2008.
- NORDLI, Hege. "From 'Spice Girls' to Cybergirls:
The Role of Multimedia in the Construction of
Young Girls' Fascination for and Interest in Com-
puters." Teoksessa *Social Learning Technolo-
gies. The introduction of multimedia in educa-
tion*. Toim. Marc van Lieshout, Tineke Egyedi &
Wiebe Bijker. Ashgate, Farnham 2001, 110–133.
- OJANEN, Jouni, RANTALA, Vinay, TAMMI, Iida-Sofia
& VUORINEN, Arttu. *V2.fi Käyttäjätutkimus*.
Kursisiraportti. Tampereen ammattikorkeakoulu,
Tampere 2012.
- REUNANEN, Markku & SILVAST, Antti. "Demoscene
Platforms: A Case Study on the Adoption of
Home Computers." Teoksessa *History of Nordic
Computing 2*. Toim. John Impagliazzo, Timo Jär-
vi & Petri Paju. Springer, Berliini 2009, 289–301.
- SAARIKOSKI, Petri. "Tietokonepelit ennen ja nyt.
Kotimikrolehdistä tietokonepelikulttuurin
alkuvaiheet Suomessa." Teoksessa *Mediaa
kokemassa: koosteita ja ylityksiä. Experiencing
the Media. Assemblages and Cross-overs*. Toim.
Tanja Sihvonon & Pasi Väliäho. Turun yliopisto,
Taiteiden tutkimuksen laitos, Mediatutkimus,
Sarja A, nr. 53, Turku 2003, 91–105.
- SAARIKOSKI, Petri. *Koneen Lumo. Mikrotietoko-
neharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun
puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimusyksikön jul-
kaisuja 83. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä 2004.
- SAARIKOSKI, Petri. "Computer Courses in Finnish
Schools during 1980–1995." Teoksessa *History of
Nordic Computing – HiNC3, 3rd IFIP WG9.7 Wor-
king Conference on History of Nordic Computing,*
Stockholm 18 – 20 October 2010. IFIP Interna-
tional Federation for Information Processing &
Springer, Berliini 2011, 150–158.
- SAARIKOSKI, Petri. "'Rakas Pelit-lehden toimitus...'
Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muu-
tos Suomessa vuosina 1992–2002." Teoksessa
Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Toim. Jaakko
Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans
Mäyrä & Riikka Turtiainen. Tampereen yliopisto,
Tampere 2012, 21–40, [http://www.pelitutkimus.
fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf](http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf).
- SAARIKOSKI, Petri, SUOMINEN, Jaakko, TURTIAI-
NEN, Riikka & ÖSTMAN, Sari. *Funetista Face-
bookiin: Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus,
Helsinki 2009.
- SAARIKOSKI, Petri & SUOMINEN, Jaakko. "Computer
Hobbyists and the Gaming Industry in Fin-
land." *IEEE Annals of the History of Computing*.
Perspectives on the History of Computer Games,
July–September 31(3), 2009, 20–33.
- SUOMINEN, Jaakko. *Koneen kokemus. Tietotek-
nistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa
1920-luvulta 1970-luvulle*. Vastapaino, Tampere
2003.
- SUOMINEN, Jaakko. "Retropelaamista tutkimassa
– välitilinpäätös." Teoksessa *Pelitutkimuksen
vuosikirja 2011*. Toim. Jaakko Suominen (päätoi-
mittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli So-
tamaa & Riikka Turtiainen. Tampereen yliopisto,
Tampere 2011, 73–81, [http://www.pelitutkimus.
fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf](http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf).
- SUOMINEN, Jaakko. "Hurma, himo, häpeä ja hylkää-
minen – kaarrokia konesuhteissa." Teoksessa
Digirakkaus 2.0. Toim. Petri Saarikoski, Ulla Hei-
nonen & Riikka Turtiainen. Kulttuurituotannon
ja maisemantutkimuksen julkaisut xxxi, Turun
yliopisto, Turku 2011b, 17–32.
- SUOMINEN, Jaakko, ÖSTMAN, Sari, SAARIKOSKI,
Petri & TURTIAINEN, Riikka. *Sosiaalisen median
lyhyt historia*. Gaudeamus, Helsinki 2013.
- SUOMINEN, Jaakko. "Kieltäydyn määrittelemästä
digitaalista kulttuuria – eli miten muuttuval-
le tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan
jatkuvuutta." *WiderScreen 2–3/2013*, [http://
widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/kieltaydyn-
maarittelemasta-digitaalista-kulttuuria/](http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/kieltaydyn-
maarittelemasta-digitaalista-kulttuuria/).
- TOMCZYK, Michael. *The Home Computer Wars:
An Insider's Account of Commodore and Jack
Tramiel*. Compute! Publications, Greensboro
(NC) 1984.
- TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and
the Human Spirit*. Simon & Schuster, New York
1984.
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in
the Age of the Internet*. Touchstone, New York
1997/1995. First Touchstone edition.