

Artikkeli

“Rakas Pelit-lehden toimitus...” *Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002

PETRI SAARIKOSKI
petsaari@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan lukijakirjeiden roolia *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2002. Aineisto tarjoaa ainutkertaisen aikalaiskuvan suomalaisesta pelikulttuurista. Kyseisenä ajanjaksona Suomessa PC oli tärkein pelikone kotitalouksissa, konsolien merkitys alkoi näkyä vasta tarkasteltavan ajanjakson loppupuolella. Kirjeissä pelaajat ottivat yleensä kantaa lehdessä julkaistuihin juttuihin tai muihin pelimaailman ajankohtaisiin ilmiöihin ja tapahtumiin. Niissä kyseltiin myös paljon pelaamisen liittyviä vinkkejä ja vihjeitä. Osa kirjeistä voidaan luokitella niin sanotuiksi “fanikirjeiksi”, joissa lukijat jakoivat kehuja lehden tunnetuille peliarvostelijoille. Kirjeissä näkyy miten tietoverkot, aluksi BBS-purkit ja myöhemmin Internet, alkoivat vakiinnuttaa asemaansa pelaajia yhdistävinä viestintävälineinä, mikä lopulta näkyi myös postitettujen kirjeiden määrän romahtamisena vuodesta 1997 eteenpäin.

Avainsanat: pelilehdistö, pelijournalismi, lukijakirjeet, konesodat, piratismi, verkkopelaaminen

Readers’ letters in Finnish *Pelit* gaming magazine during 1992–2002

Abstract

Article examines the history of readers’ letters in Finnish *Pelit* computer game magazine during 1992–2002. Letters provides a unique picture of the Finnish game culture in time when PC was the most popular game machine in Finland. The importance of game consoles, such as Sony Play Station, began to emerge from late 1990s onwards. In the letters players gave their opinions of the published game reviews or commented on the contemporary issues and events in gaming culture. They also asked for a gaming tips and tricks. Some of the letters could be classified as so-called “fan letters”, where readers shared their praise for the well-known game reviewers. The letters also show how the importance of information networks, BBS and later Internet, began to emerge and the number of letters posted to magazine collapsed from 1997 onwards.

Key words: game magazines, game journalism, letters to the editor, console wars, game piracy, Internet-gaming

Johdanto

Suomalaisella kotitietokone- ja pelilehdistöllä oli oma merkittävä roolinsa kotimaisen digitaalisen pelikulttuurin varhaisvaiheiden aikana. Kotimikrolehdet, kuten *MikroBitti* (1984–) ja *C=lehti* (1987–1992) olivat tärkeitä pelijournalismin pioneereja, myöhemmin vuonna 1992 aloitti ensimmäinen pelkästään digitaalisiin peleihin erikoistunut *Pelit*-lehti. Ennen 1990-luvun loppua ja tietoverkkojen läpimurtoa pelilehdistö oli myös käytännössä ainoa merkittävä kaupallinen tiedotusväline, jossa seurattiin säännöllisesti pelimaailman uusimpia kuulumisia ja julkaistiin pelikult-

tuuria laajemmin tarkastelleita artikkeleja. Olen aikaisemmin tutkinut suomalaisen kotimikro- ja pelilehdistön asemaa ja merkitystä erityisesti väitöskirjassani *Koneen lumo* (2004) sekä muutamassa sen jälkeen ilmestyneessä tutkimusartikkelissa (Saarikoski & Suominen 2009a ja 2009b). Aiheeseen pureutuu niin ikään Jaakko Suominen *MikroBitin* peliarvosteluita analysoivassa laajassa artikkelissa (Suominen 2010).

Tässä artikkelissa tutkin lukijakirjeiden roolia *Pelit*-lehdessä 1990-luvun alusta 2000-luvun alkuun. Suomalaisen digipelaamisen historian kannalta kyseinen ajanjakso on merkittävä. Sen alle sijoittuvat paitsi 1980-luvulla syntyneen kotimikrokauden myöhäisvaiheet ja PC-pelaamisen läpimurto, myös konsolipelaamisen

nousu ja Internet-pelaamisen yleistyminen. Miten lukijakirjeet ilmentävät näitä muutoksia? Millaisia aihealueita ja teemoja kirjeiden kautta tulee ilmi ja miksi?

Teen aluksi yleisselvityksen aineistosta ja lähdän sitten teemoittain purkamaan tärkeimpiä esiin tulleita havaintoja. Tarkastelen, miten lehden toiminnan alku näkyi lukijakirjeissä ja millaisen kuvan kirjeet antavat suomalaisesta peliharrastamisesta noin 20 vuoden takaa. Siirryn tämän jälkeen tarkastelemaan PC:n hallitsevaa asemaa pelikoneena 1990-luvun lopulla ja vähittäistä taantumista 2000-luvun alussa. Lopuksi pohdin, miten valtaisa kirjeaineistoa olisi mahdollista hyödyntää tulevilla tutkimusprojekteilla.

Tuen käsittelyä aikaisemmin keräämälläni tutkimusaineistolla. Täydennän havaintoja myös lehden omilla artikkeleilla. Tutkimusotteeltaan artikkeli nojaa empiirisiin digitaalisen kulttuurin ja historian tutkimuksen menetelmiin. Käsiteltävä aineisto on huomattavan laaja, ja tämän artikkelin tarkoituksena onkin toimia perustutkimuksena, joka auttaa lukijaa saamaan kokonaiskuvan tutkittavasta aiheesta ja tarjoaa pohjaa tulevia tutkimusprojekteja varten. Rajaan tästä syystä artikkelista pois kaikki laajemmat tutkimukselliset vertailut ja pohdinnat esimerkiksi aiheen kansainvälisistä ulottuvuuksista.

Lukijakirjeet tutkimusaineistona

Varhaiset suomalaiset pelialan lehdet ovat tutkimusaineistona hyvin antoisia, koska niihin on tallentunut paljon tietoa kotimaisen kotitietokoneharrastuksen ja pelikulttuurin historiasta. Väitöskirjaa kirjoittaessani minun oli helppo käyttää lehtien tarjoamia tietoja vinkkeinä, jotka johtivat omien kiinnostavien tutkimusilmiöiden pariin. Valitettavasti lehtien toimitukset ja julkaisijat olivat säilyttäneet verrattain vähän taustamateriaalia, jota olisin voinut hyödyntää. Tarjosin lehtien toimituksille vinkkejä aineistosta, jota olisin voinut tarvita, mutta tulokset jäivät kohtuullisen niukoiksi. Hyvin yleinen vastaus oli, että kaikki vähänkin ”tarpeeton” paperimateriaali oli heitetty pois. Jouduin tästä syystä pitkälti turvautumaan haastatteluihin ja toimituksen jäljelle jääneiden paperikokoelmien selailuun. Jotkut parhaimmista asiakirjoista poimin suoraan toimittajien kierrätyslaatikoista. Sitten eräänä keväisenä päivänä vuonna 2004, väitöskirjani ollessa ja esitarkastuskieroksella, *Pelit*-lehden päätoimittaja Tuija Lindén soitti ja ilmoitti löytäneensä muut-

tosiivouksen yhteydessä ison pahvilaatikon, jonne oli kasattu lehdelle postitettuja lukijakirjeitä. Toimituksella ei ollut mitään käyttöä kirjeille, joten hän lahjoitti kokoelman minulle, muussa tapauksessa kirjeet olisivat päätyneet paperisilppuriin.

Lahjoituksen jälkeen pohdin kauan, miten kirjeitä olisi tarkoituksenmukaista hyödyntää. Väitöskirjassani aineistoa ei voitu enää käyttää, lisäksi olin tutkimusintresseissäni suuntautumassa hieman toisenlaisten aiheiden pariin. Toinen merkittävä ongelma koski kirjeiden luokittelua ja lajittelua. Aineiston hyödynnettävyyden kannalta olisi ollut välttämätöntä laittaa kirjeet kronologiseen järjestykseen. Valtava kirjeaineisto oli sekaisin pahvilaatikossa, ja pääsääntöisesti päiväämättömissä kirjeissä ei ollut mukana kuorta, josta olisi selvinnyt milloin ne oli lähetetty toimitukseen. Näissä tapauksissa ajoittaminen oli mahdollista vain sisältöanalyysillä. Pelkkä kirjeiden lajittelun aloittaminen vaati siis melko laajaa perehtyneisyyttä alan historiaan. Yksi tutkimusavustaja ehti yhtenä vuonna aloittaa kirjeiden lajittelua, mutta henkilö ei ollut tarpeeksi perehtynyt aiheeseen, jotta tarkempi ajoitus tai luokittelu olisi onnistunut.

Edellä mainittujen käytännön ongelmien vuoksi kirjekokoelmaa ei ole vuosien varrella pystytty hyödyntämään mitenkään systemaattisesti, vaikka *Pelit*-lehteä on toki käytetty aineistona projekti- ja opetuskäytössä sekä opinnäytetöissä (Kurjenniemi 2012). Tammikuussa 2012 minulle tarjoutui pitkästä aikaa mahdollisuus käyttää osan tutkimusajasta kirjeiden lajitteluun. Huhtikuun alussa päättyneen urakan jälkeen pystyin tekemään aineistosta ensimmäiset kunnon tilastot. Kaiken kaikkiaan kirjeitä oli tallella 3749 kappaletta vuosilta 1992–2002. Vuositasolla kirjeiden määrät jakaantuivat seuraavasti:

Lukijakirjeiden määrä

Vuosi	Kpl
1992	257
1993	743
1994	718
1995	696
1996	684
1997	279
1998	169
1999	114
2000	48
2001	20
2002	21

Lehden levikki

Vuosi	Kpl
1992	15 451
1993	19 790
1994	23 384
1995	26 820
1996	30 173
1997	35 201
1998	36 399
1999	35 138
2000	33 566
2001	31 790
2002	39 837

Taulukot 1 ja 2.

Pelit-lehden lukijakirjeiden määrä ja lehden levikki 1992-2002.

Kirjeiden määrän nousu näyttää ainakin vuoteen 1996 asti selittyvän osittain lehden levikin kasvulla. Vuosikohtaiset luvut saattavat vielä jonkin verran muuttua, sillä monet kirjeet olivat hyvin hankalasti ajoitettavissa. Tulokset tulevat varmasti tarkentumaan uusissa tutkimusartikkeleissa. Lisäksi läheskään kaikki toimitukseen postitetut kirjeet eivät ole päätyneet kokoelmaan. Jopa monia lehden Posti-palstalla julkaistuja kirjeitä ei ole kokoelmasta löytynyt. Erityisen paljon kirjeitä on kadonnut 2000-luvun alun vuosilta. Käsitykseni mukaan säilynyt kirjekoelma on suomalaisittain hyvin ainutlaatuinen ja jopa kansainvälisesti arvioiden merkittävä. Lukijakirjeitä ei ole pelitutkimuksessa käytetty mitenkään laajamittaisesti, vaikka pelilehtiä ja -journalismia on toki tutkittu. Kirjeissä on paljon lehden toimintaan liittyvää arvostusta ja ihailua, jotka piirteinä ovat olleet tuttuja erityisesti fanitutkimuksen alalla (Nikunen 2005, 288).

Kirjeitä on muuten tutkittu erityisesti humanistisella ja yhteiskuntatieteellisillä aloilla. Varsinkin historioitsijat ovat käsittäneet kirjeet lähteinä objekteiksi,

joiden avulla on välitetty tietoa, pidetty yllä suhteita ja rakennettu omaa identiteettiä (Lahtinen et al. 2011). Viestinnän tutkijat käyttävät kirjeitä ja yleisöas-tokirjoituksia tutkittaessa tiedotusvälineiden, ennen kaikkea lehdistön ja lukijakun-nan vuorovaikutusta. Tarkemmin on voitu tarkastella esimerkiksi kirjeiden asemaa kansalaisvaikuttamisen välineenä. 2000-luvun alusta alkaen tässä on luontevasti siirrytty verkkoaineistojen tutkimukseen. Veikko Pietilä arvioi 2000-luvun alussa, että tiedotusvälineiden ja kansalaisten vuorovaikutuksen siirtyminen perinteisistä postitetuista kirjeistä Internetin keskustelupalstoille muutti viestintäkuluttuuria dynaamisempaan mutta samalla räväkämpään suuntaan. (Pietilä 2001, 18–31.) Viestintätutkija John Richardson on huomauttanut, että lehdistössä lukijakirjeet ovat silti säilyttäneet tärkeän roolinsa varsinkin lehtien markkinointivälineenä. Kirjeet tarjoavat toimitukselle mahdollisuuden toimia ruohonjuuritasolla ja kuunnella, millaiset aiheet ovat lukijoiden kannalta kiinnostavia. (Richardson 2008, 56–58.)

Yllättävän suuri osa *Pelit*-lehdelle lähetetyistä kirjeistä on kirjoitettu käsin, ja oikeastaan vasta noin vuodesta 1995 lähtien printtiversiot alkavat yleistyä. Epäilemättä tämä liittyi tulostinten yleistymiseen kotitalouksissa, mutta sen takana voi olla muitakin syitä. Käsin kirjoitetut persoonalliset ja usein hyvin tunteellisella tyyllillä laaditut kirjeet osoittavat kuinka tärkeässä asemassa lehti oli nuorten pe-laajien arjessa. Kynällä kirjoitettuihin kirjeisiin on jäänyt myös sadoittain persoon-allisia pelimaailmaan sijoittuvia sarjakuvia ja piirroksia.

Tilt! No connect to Catz II!

Help me! Mulla on demoversio catzII:sesta ja ihastuin siihen heti! Mitä ongelmaa?! Siitä vaan koho-versiota ostamaan! MUTTA mistä saa? Ei tietokonelehdissä eikä kauppoissa (en ole ihan varma). Tämä ei ehkä kuulu *Pelit*-lehdelle, mutta ruhoilen teiltä apua! Tilausnumero, osoite tai kauppanimi. Please!



Kuva 1

Tyypillinen käsin kirjoitettu kirje noin vuodelta 1997. 15-vuotias tyttö haikailee *Catz II*:

Your Virtual Petz -pelin perään (3099/1997).

Mistä aiheista *Pelit*-lehdelle noin yleensä ottaen kirjoitettiin? Tavallisesti kirjoittajat ottivat kantaa lehdessä julkaistuihin juttuihin tai muihin pelimaailman ajankohtaisiin ilmiöihin ja tapahtumiin. Tunnettujen pelitoimittajien peleille antamat pisteytykset ja kannanotot puhuttivat lukijakuntaa. Pelaajat oikaisivat lehdessä mainittuja virheellisiä tietoja tai muuten ihmettelivät juttujen puutteellisuuksia. Pääsääntöisesti kirjoittajat suhtautuivat kuitenkin myönteisesti lehden toimintaan. Oma kokonaisuutensa olivat ”fanikirjeet”, jossa lukijat purkivat ylistystään lehdelle ja sen tekijöille. Toisaalta muiden lukijoiden Posti-palstalla julkaistut mielipiteet saattoivat johtaa valtaviin kirjevyöryihin. Näitä aiheita olivat esimerkiksi eri koneiden käyttäjien väliset taistelut, pelipiratismia koskeva mielipiteen vaihdot sekä pelaajien sukupuolista tasa-arvoa koskevat nahistelut. Kolmantena kokonaisuutena voidaan nostaa esiin toimitukselle esitetyt kysymykset ja tiedustelut, joiden sisällöt saattoivat vaihdella laidasta laitaan. Lukijat kyselivät peleihin ohjeita tai utelivat uusimpien nimikkeiden julkaisupäivämääriä. Vinkkien osalta lehti julkaisi myös runsaasti muiden pelaajien tarjoamia vinkkejä, huijauskoodeja ja ratkaisuohteja. Kysymysten ja tiedustelujen merkitys oli erityisen tärkeä lehden toiminnan alkuvuosina.

Lukijakirjeitä tarkastelevissa tutkimuksissa kirjeet jaetaan usein sisältöjä koskevien kriteerien tai avainsanojen perusteella tilastoihin tarkempaa analyysiä varten (Richardson 2008, 62). Koska tässä artikkelissa käytetään kuitenkin enemmän historian tutkimuksesta ja digitaalisesta kulttuurista tunnettuja empiirisiä tutkimusmenetelmiä en katsonut tarpeelliseksi taulukoida kirjeaineistoa tiettyjen avainsanojen mukaan. Luvut ovat tästä syystä temaattisesti jäsennellyjä, vaikka niiden keskinäisessä järjestyksessä näkyy selvää kronologisuutta. Käytän tässä artikkelissa kirjeisiin viitattaessa juoksevaa numerointia ja vuosilukua. Aineistoesimerkiksi valitut kirjeet on sijoitettu kansioissa numeroinnin helpottamiseksi kunkin vuoden alkupäähän. Kirjoittajista käytän tarpeen tullen joko heidän nimimerkkiään tai etu- ja sukunimensä ensimmäisiä kirjaimia.

Yhteisöllisyyden rakentajat

Pelit-lehti aloitti toimintansa kevättälvella 1992. Lehteä markkinoitiin aluksi laajalle, tarkemmin määrittelemättömälle tietokonepelien käyttäjäryhmälle. Vuoden 1992 numeroiden kanteen oli vielä painettu neljän tunnetuimman pelikoneen tunnuksat: ”PC”, ”Amiga”, ”Atari” ja ”C64”. Lehden syntyyn vaikutti saman kustantajan (Sanomaprint Erikislehdet) vuodesta 1987 ilmestyneen ja Commodore-kotitietokoneille erikoistuneen *C=lehden* levikin tippuminen. Samaan aikaan kustantajan kausijulkaisut *Tietokonepelien vuosikirjat* ja *PC-pelit* olivat menestyneet kaupallisesti. Kustantaja päätti yhdistää *C=lehden* ja kausijulkaisut, ja perustaa tilalle pelkästään tietokonepeleihin erikoistuneen aikakauslehden. Tilajaat ohjattiin joko uuden *Pelit*-lehden tai *MikroBitin* lukijoiksi. (Saarikoski 2004, 391.)

Pelit-lehden perustamisella olivat kauas kantoiset seuraukset suomalaisen pelijournalismin muotoutumisessa. Ratkaisu heijasteli myös laajempaa kotimikrokulttuurin murrosta. Vanha, 1980-luvulla syntynyt harrastajalähtöinen kotimikrokulttuuri eli voimakkaiden muutosten aikaa. Vanhojen Commodore-kotitietokoneiden, Amigan ja ennen kaikkea Commodore 64:n, merkitys suomalaisilla pelikonemarkkinoilla oli taantumassa 1990-luvun alussa. PC-koneiden myynti kotitalouksiin oli sen sijaan selvässä kasvussa. Ylipäätään digitaalinen pelaaminen oli ilmiönä vahvistumassa ja arkipäiväistymässä. Suomessa digitaalinen pelikulttuuri syntyi ja kehittyi kotitalouksille myytyjen tietokoneiden ehdoilla. Konsoleiden, ennen kaikkea Nintendon, merkitys oli jo nousussa 1990-luvun alussa, mutta Suomessa valtaosa pelaamisesta tapahtui edelleen kotitietokoneilla. Tilanne pysyi lähes muuttumattomana seuraavan kymmenen vuoden ajan. (Saarikoski 2004, 275–280, 398–402.)

Lähteiden perusteella *C=lehden* loppuminen ja *Pelit*-lehden syntyminen tuli yllätyksenä paitsi lukijoille myös lehden avustajille. Lehden avustajakuntaan kuulunut Jouni Smed on haastattelussa viitannut, että lehden lopetusaikaisiin ei ollut viitattu lainkaan avustajien toimituskokouksissa (Smed 24.9.1999). Kirjeiden perusteella suuri osa lukijoista otti muutoksen kohtuullisen rauhallisesti vastaan. Tosin väitöskirjassani tekemäni tutkimuksen mukaan varsinkin Amiga-harrastajat olivat hyvin katkeroituneita heidän erikoislehtensä häviämisestä. Amigalle alkoikin heti seuraavana vuonna ilmestyä harrastajien omia pienjulkaisuja ja BBS-purkki korvaamaan hävinnyttä tiedonvälitystoimintaa. (Saarikoski 2004, 391–392.) Pelaa-

jien osalta rauhallinen suhtautuminen sen sijaan selittyy pitkälti sillä, että *C=lehti* oli ollut *MikroBitin* sisarjulkaisu ja luonteeltaan enemmän tekninen harrastuslehti kuin pelilehti. Varhaisissa lukijakirjeissä tosin hämmästeltiin ja kritisoitiin jonkin verran *C=lehden* kohtaloa. Eräs suuttunut lukija vaati sututuisessa ja kirjoitusvirheitä vilisseessä kirjeessä toimitusta palauttamaan pelivinkit, jonka hän oli lähettänyt *C=lehden* toimitukseen tai julkaisemaan ne uudessa lehdessä (13/1992).

Yleensä kritiikki oli kuitenkin lievää, ja pääasiassa *C=lehden* poistuminen näytti herättävän lähinnä ihmettelyä. Esimerkiksi nimimerkki "PP" ihmetteli keväällä 1992: "Miksi *C=lehti* ei enää ilmesty? Menikö se konkurssiin?" (19/1992). Tämän jälkeen kirjoittaja kuitenkin toteaa, että "Pelit-lehti on hyvä lehti!". Kyseinen lausahdus toistuu lähes rutiininomaisesti eri muodoissaan suurimassa osassa kirjeaineistoa. Kehut voidaan tulkita kohteliaisuudeksi, jolla viitattiin myös toimituksen ja lukijoiden väliseen yhteenkuuluvuuden tunteeseen. Jotkut kirjeistä tosin keskittyivät pelkästään uuden lehden ylistykseen. Nimimerkki "Vahermaa" hehkutti poikkeuksellisen vuolassanaisesti keväällä 1992: "Pelit on aina paras! Lisää, lisää, lisää! eikö mikään riitä? Kiittäkää Jumalaa että Pelit-lehti on olemassa!" (23/1992). Tässä näkyy piirteitä, jotka ovat leimallisia fanikirjeille. Kaarina Nikusen mukaan fanikirjeet saattavat paljastaan ihailijoissa ristiriitaisia piirteitä. Samaan aikaan kun fanitetaan, otetaan myös etäisyyttä. Esimerkiksi kehujen jälkeen kirjoittaja saattoi muuttaa kirjoitustyyliään huomattavasti asiallisemmaksi. (Nikunen 2005, 287–288.) Suhde toimi myös päinvastaiseen suuntaan. Esimerkiksi lehteen kohdistuvaa kriittistä palautetta pehmennettiin fanikirjeistä tutuilla lauseenkäänteillä.

Lehden ylistämisellä oli myös tervehdyksellinen rooli: kirjeet saattoivat tyypillisesti alkaa lyhyellä kehulla, minkä jälkeen kirjoittaja siirtyi varsinaiseen asiaan. Kirje saatettiin myös samaan tapaan päättää kehuvaan lausahdukseen. Melko usein kehujen jakamiseen liittyi myös lukijoiden omien mieltymisten ja peliharrastukseen liittyneiden käytäntöjen esittelyjä. Lukija "JL" kirjoitti tästä osuvasti 14. toukokuuta 1992 lehteen osoitetussa kirjeessä: "Tämä lehti; se on hyvä. Aloitin tilauksen ekan mainoksen perusteella. Ja taso=upea. Sanoisin jopa, että kohoatte yli CVG:n" (15/1992.) "JL" viittasi toteamuksellaan brittiläiseen *Computer & Video Games* -pelilehteen, jota oli ollut saatavilla Suomesta 1980-luvulta lähtien. Samaan vastakkainasetteluun viittaavat useat muutkin kirjeet. Nimimerkki "Ace" kirjoitti samantyyllisesti: "Pelit on muuten aika mainio lehti, joka kepittää brittilehdet mennen tullen" (22/1992.)

Vaikka kirjoittajat viittasivat brittiläisiin pelilehtiin, käytännössä tärkeimmäksi *Pelit*-lehden kilpailijaksi tuli saman kustantajan kotitietokonelehti *MikroBitti*, jossa pelijournalismi muodosti merkittävän osan lehden sisältöä. Kilpailutilanteesta johtuen avustajien oli myös käytännössä valittava, kumpaan lehteen he halusivat arvosteluita kirjoittaa. Tilannetta kommentoitiin myös toisinaan lukijakirjeissä. Esimerkiksi lukija "JTK" totesi toukokuussa 1992 käytyään seikkaperäisesti läpi jo ilmestyneitä lehden numeroita: "Ja yleensäkin: peliarvostelut ovat terakvadriljoona kerta parempia kuin Bitin arvostelut" (10/1992).

Ei liene sattumaa, että kehuvat kirjeet saivat runsaasti palstatilaa lehden Posti-palstalta ja palautteeseen viitattiin myös Tuija Lindénin pääkirjoituksessa (*Pelit* 2/1992, 5, 69). Lehden lanseeraus oli myös onnistunut, sillä levikkikehitys oli alkuvuosina nouseva, vaikka yleisesti ottaen suomalaisessa aikakauslehtialalla elettiin taloudellisen tilanteen vuoksi taantumaa. Lehden mainosmyynti oli myös voimakasta. Vuoden 1992 lopussa tarkastettu levikki oli 15.451 kappaletta ja vuoden 1994 lopussa jo 23.384 kappaletta. (Kurjenniemi 2012, 24.)

Toimitukseen tulivat kirjeet toivat omia käytännön haasteita, sillä pitkään kirjeet olivat tavallisin tapa pitää yhteyttä lukijakuntaan. Lehti oli ilmoittanut jo alkuvaiheessa, että kirjeisiin ei voitu resurssipulan vuoksi vastata henkilökohtaisesti (*Pelit* 2/1992, 68). Kahtena seuraavana vuonna resurssipula kasvoi moninkertaisesti, sillä saatavilla olevan aineiston perusteella kirjeiden määrä saattoi jopa kolminkertaistua. Aineiston joukosta löytyy tasaiseen tahtiin sävyltään vihaisia palautteita, joissa ihmetellään miksi kirjeitä ei ole julkaistu tai niihin ei ole vastattu. Esimerkiksi nimimerkki "maailman viisain mies" kirjoitti keväällä 1993: "Kirjoitan sinne Pelit lehden toimitukseen jo kahdeksatta kertaa! [...] Millä perusteella ne kirjeet oikein julkaistaan vai ovatko kirjeeni tulleet edes perille?" (282/1993).

Lehti pyrki vastaamaan ongelmiin panostamalla erityisesti alkuvuosiina lukijoiden vinkki- ja vihjepalstoihin, jonne suurin osa kirjeistä oli muutenkin osoitettu. Lukijoita pyydettiin seuraamaan näitä palstoja, koska monilla lukijoilla oli hyvin samantyyppisiä toiveita ja kysymyksiä. Jos tietyistä peleistä tuli poikkeuksellisen runsaasti vinkkikyselyjä, pyrki toimitus mahdollisuuksien mukaan julkaisemaan kokonaisia ratkaisuohteja. Yleisesti ottaen kirjeitä pystyttiin kommentoimaan myös pääkirjoituksissa ja toimittajien omilla palstoilla. Vuorovaikutteisuutta täydennettiin myös hyväksi havaituilla lukijakilpailuilla. Jotkut aktiivisimmista lukijoista saattoivat jopa soittaa toimitukseen.

Tietokoneisiin ja peleihin erikoistuneissa aikakauslehdissä oli pitkään pohdittu myös tietoverkkojen käyttöä lukijoiden ja toimittajien vuorovaikutuksen parantamiseksi. *Pelit*-lehden lisäksi varsinkin *MikroBitissä* oli suunnitelmia esimerkiksi oman BBS-purkin perustamisesta. BBS-purkit eli elektroniset ilmoitustaulut olivat 1980- ja 1990-luvulla yleisimpiä harrastajien käyttämiä tietoverkkojärjestelmiä. Suomessa BBS-purkkien käyttäjämäärät liikkuivat 1990-luvun huippuvuosina kymmenissä tuhansissa. Nämä harrastajat olivat hyvin tietoisia, millaisia etuja reaaliaikainen sähköinen viestintäkulttuuri tarjosi. Verkottuneita purkkeja on tästä syystä verrattu tutkimuksissa jopa ”esi-Internetiksi”. (Hirvonen 2010, 27–35; Saarikoski et al. 2009, 58–69.)

Kotimikro- ja pelilehdissä BBS-purkkien tarjoamia mahdollisuuksia toimituksen ja lukijoiden välisen dialogin parantamiseen oli tuossa vaiheessa kokeiltu hyvin vähän. Käytännössä lyhytikäiseksi jäänyt A-lehtien *Printti* (1984–1987) oli ainoana kotimaisena lehtenä pitänyt yllä omaa BBS-purkkia. Suomalaisten BBS-purkkien historiaa tutkineen Mikko Hirvosen mukaan tilanne alkoi kuitenkin muuttua 1990-luvun alussa, koska käyttäjämäärät olivat voimakkaassa nousussa ja alan tietotaitoa oli helpommin saatavilla. Hirvonen tähdentää, että juuri tuohon aikaan myös BBS-käyttökulttuuri oli hyvin verkottunutta ja eli käytännössä huippukauttaan (Hirvonen 2011, 49–55). Paineet BBS-palvelujen kehittämiseen olivat Hirvosen havaintojen mukaan selvästi kasvussa, mikä liittyi myös yleisemmin havaittavissa olevaan kotitietokonekulttuurin murrokseen. Vähintään pelaajien käyttötarpeet olivat monipuolistumassa. (Saarikoski 2004, 378–379.) Varsinkin PC-pelaajat olivat törmänneet uudenlaiseen ongelmaan: uusia pelejä julkaistiin yhä enemmän keskeneräisinä ja havaittuja puutteita korjattiin päivityspaketeilla. Näiden tiedostojen saaminen pelivalmistajilta tai maahantuojalta oli hankalaa ja aikaa vievää, mutta BBS-purkeista uusimmat päivityspaketit oli helppo imuroida omalle koneelle. *Pelit*-lehdeltä toivottiin lukijakirjeissä lehdelle omaa BBS-purkkia satunnaisesti vuoden 1992 aikana, mutta lehti suhtautui aluksi ajatukseen penseästi (*Pelit* 5/1992, 67).

Niko Nirvin mukaan kysymys oli ennen kaikkea purkin toiminnan valvomiseen liittyvästä resursoinnista. Lisäksi hän epäili, että purkki olisi saattanut ajautua hankalasti hallittavaksi ”nuorten kotimikroilijoiden pulinaboksiksi”. (Nirvi 20.8.1999.) Nirvi viittaa tällä BBS-purkkien keskustelupalstoilla havaittuun yleiseen ongelmaan: nuorten kielenkäyttö ja aiheenvalinnat eivät välttämättä aina noudattaneet hyviä tapoja. Ongelma oli laaja ja tunnistettu ilmiö BBS-harrastajien kes-

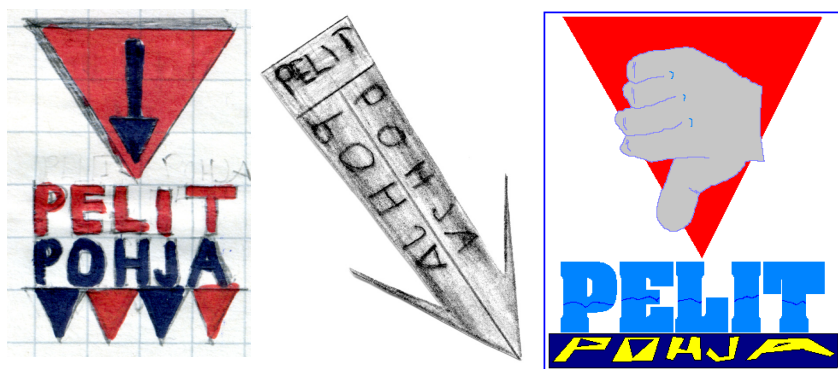
kuudessa. Kiinnostavalla tavalla nämä ongelmat ovat myöhemmin tulleet tutuiksi Internetin keskustelupalstoilta.

Lehdessä toki oltiin tietoisia, millaisia mahdollisuuksia oma BBS-purkki tarjosi lehden toimitustyölle. On oletettavaa, että lukijakirjeiden valtava määrä sekä paine lukijoiden ja lehden välisen vuorovaikutuksen kehittämiseen olivat osasyynä, miksi *Pelit* päätti sittenkin perustaa kesällä 1993 oman BBS-purkin. (*Pelit* 2/1993, 69.) Aluksi purkkia käyttivät muutamat sadat tietoverkkoharrastajat, mutta yleinen kiinnostus kasvoi tuntuvasti seuraavien vuosien aikana. 1990-luvun puolivälissä rekisteröityneitä käyttäjiä oli parhaimmillaan jopa 8000, mikä vastasi noin viidesosaa lukijakunnasta. (Tuijan viimeinen viesti messuiloille 31.12.1999, <http://www.pelit-online.org>.) *Pelit*-BBS:llä oli selvästi samanlainen viestinnällinen rooli kuin lukijakirjeillä: lehti pyrki purkin avulla ammentamaan lukijoiden keskuudesta vinkkejä ja ideoita lehteä varten sekä toimimaan lehden ja lukijoiden välisen yhteisöllisyyden rakentajina. Osittain tästä syystä lehden tärkein kilpailija, *MikroBitti*, päätti niin ikään perustaa oman BBS-purkin seuraavana vuonna (Saarikoski 2004, 383).

Kaikki lukijat eivät olleet mielissään *Pelit*-BBS:n syntymisestä, koska heidän mukaansa se asetti lukijat epätasa-arvoiseen asemaan. Toimitukseen lähetettiin valtavat määrät kirjeitä, joissa tiedusteltiin ohjeita ja valiteltiin teknisiä murheita. Kaikkein eniten palautetta lehti sai kuitenkin modeemittomilta lukijoilta, jotka olivat harmistuneita siitä, etteivät päässeet hyödyntämään palveluja. Varsinkin pelien päivitystiedostoille tuntui löytyvän tarvetta. Peliharrastajat pystyivät kiertämään ongelmia verkostoitumalla, jolloin yksi modeemin omistava harrastaja imuroi päivitystiedostot ja jakoi niitä disketillä muille kavereilleen. Kuvaavaa on myös nimimerkki ”Hirmusoftin” kirje vuodelta 1994, jossa nuoret peliharrastajat tarjosivat kopiointipalvelua modeemittomille lukijoille. He alleviivasivat, että ”emme harrasta rahastusta, periaatteemme on tyytyväinen asiakas” (1003/1994). Myöhemmin 1990-luvun lopulla lehti alkoi tarjota tilaajaetuna CD-ROM -levyä, jonne suuri osa lukijoista kiinnostavista peleistä ja tiedostoista siirrettiin.

Pelit-BBS:n perustaminen osui tässä suhteessa mielenkiintoiseen taitekohtaan lehden toimintahistoriassa. Kotimikro- ja pelilehdistön toimintaa leimasi voimakas pyrkimys yhteisöllisyyteen lukijakunnan kanssa. Lehti pyrki tekemään toimittajahahmoista persoonallisia ja kiinnostavia, onkimaan aktiivisesti lukijoilta juttuvinkkejä, ja lisäksi rekrytoimaan uusia avustajia lukijakunnan keskuudesta. *Pelit*-lehden tapauksessa yhteisöllisyyden kehittäminen oli erityisen tärkeää

lehden perustamisen alkuvuosina, jolloin lehti etsi vielä paikkaansa suomalaisessa aikakauslehtikentässä. (Saarikoski 2001; Saarikoski 2004 ja Saarikoski 2009.) John Richardson on tähdentänyt, että juuri aloittaneen lehden kannalta tällainen toiminta oli aivan erityisen tärkeää (Richardson 2008). Päätoimittaja Tuija Lindén on 1990-luvun lopussa tekemässään haastattelussa korostanut, että *Pelit*-lehti oli aikakauslehtenä normaalia aktiivisempi lukijakuntansa suuntaan. Tässä suhteessa lehti jatkoi aikaisemmin 1980-luvulla *MikroBitissä* syntyneitä toimituspoliittisia linjauksia. (Lindén 27.8.1998.) Hän toisaalta myös korosti, että tällä aktiivisuudella oli olemassa myös omat rajansa, jolloin esimerkiksi kaikkia lukijoiden äänekkäitäkin toivomuksia ei voitu ottaa huomioon.



Kuvat 2, 3 ja 4.

Pelit-lehti aktivoi lukijoitaan erilaisilla kilpailuilla. Tässä kuvassa on lukijoiden ehdotuksia logoratkaisuksi todella huonon pelin arvostelun yhteyteen.

(273/1993, 1001/1994, 1002/1994)

Yhteisöllisyyden synnyttämisen tärkeäksi apukeinoksi voidaan nostaa lehden tunnetuimmat kirjoittajahahmot, joista mainittakoon Niko Nirvi ja Jyrki J. Kasvi. He olivat kumpikin tulleet tunnetuiksi *MikroBitistä* ja *C=lehestä* ja keränneet arvostusta persoonallisella ja humoristisella kirjoitustyyllillä. Näistä kahdesta erityisesti Niko Nirviä on pidetty suomalaisen pelijournalismin tärkeimpänä uranuurtajana. Hänen kirjoittajauransa alkoi kesällä 1986 *MikroBitissä*. Taitavana sanankäyttäjänä Nirvi omaksui myös tavan viitata teksteissään pelien historialliseen taustaan ja populaarikulttuurisiin muotoihin. Jaakko Suomisen mukaan Niko

Nirvi oli arvostelijana vuosia edellä omaa aikaansa ja kuvaili arvosteluissaan eläytyen omaa pelaamistaan ja pääsi irrottelemaan erityisesti koko sivun mittaisissa peliarvosteluissa (Suominen 2010).

Jyrki J. J. Kasvin erikoisuutena oli puolestaan kiinnostus roolipeleistä ja sarjakuvista, joita hän käsitteli erityisesti omalla Wexteen-palstalla. Kasvi käsitteli myös laajasti pelien yhteiskunnallisia ja kulttuurisia kysymyksiä. Heidän kahden lisäksi *Pelit*-lehdessä vaikuttivat erityisesti alkuvaiheessa monet vanhat tutut avustajat, kuten Petri Teittinen, Jukka Kauppinen ja Jukka Tapanimäki. Lehden lukijoita innostaneita muita henkilöitä olivat lehden Posti-palstaa ylläpitänyt toimitussihteeri Satu Alho sekä lehden taitosta, kuvituksesta ja Kyöpelit-sarjakuvasta vastannut Harri "Wallu" Vaalio.

Jyrki J. J. Kasvin Wexteen-palsta jakoi eniten lukijoita, ja varsinkin alkuvuosina lukijat kävivät laajaa kiistaa siitä, sopiko Kasvin kirjoittelun ylipäättänsä lehden linjaan. "Wexteen, ROPE-asiat yms.: Sinun palstasi saisi lopettaa", kirjoitti nimimerkki "2x Amiga on kehu" loppuvuodesta 1993: "Kyllähän sen ymmärtää, että teidän pitää saada jotain tilkeainetta lehteenne, mutta että tällaisessa muodossa. Tyyppi lyö joka lehteen monen palstan pituiset kehut MANGA-ANIMESTA ja sen päälle vielä jumalattomat määrät itsekehua aiheesta" (245/1993). Wexteeniin myönteisesti suhtautuneet lukijat vastasivat kiivaasti näihin hyökkäyksiin. Alan lehdistössä roolipeleistä ja sarjakuvista kirjoittelu oli jo aikaisempina vuosina herättänyt keskustelua puolesta ja vastaan. Kiistely muistutti hyvin paljon myös konsoleista käytyä debattia, jonka ilmeisenä tarkoituksena oli lukijoiden oman harrastustoiminnan ja makumieltymysten korostaminen.

Ylivoimaisesti eniten lukijat olivat innostuneet Niko Nirvin kirjoittelusta. Vakituksena toimittajana Niko Nirvi piti yllä omaa palstaa, jossa hän otti usein kärkevästi ja satiirisesti kantaa pelimaailman tuoreempiin ilmiöihin. Niko Nirvi valotti haastattelussa 1990-luvun lopulla, että hän halusi palstan muodolla ja tyylillä parodisoida IT-alan tietokirjailija Petteri Järvistä (Nirvi 27.8.1998). Tässä suhteessa Nirvi noudatteli hyvin ajan henkeä, sillä 1990-luvulla varsinkin nuoret tietokoneharrastajat suhtautuivat hyvin kärkevästi "juppimaisena" ja "elitistisenä" pidettyyn tietokirjailijaan, jonka asiantuntemus usein kyseenalaistettiin (Saarikoski 2001, 137).

Niko Nirviä käsittelevissä lukijakirjeissä on paljon sellaista, mitä voidaan tulkita fanittamiseksi (Jenkins 2006; Nikunen 2005, 2008). Fanitutkija Kaarina Ni-

kunen on huomauttanut, että faniuteen liittyy aina jollain tavalla tunteenomaisuus ja avoin ihailu, joka näyttää olevan ristiriidassa kriittisen ja etäisen suhtautumistavan kanssa (Nikunen 2005, 53). Faniuden alustana voi olla toimittajan teksti, johon lukijoilla on myös leikittelevä ja emotionaalinen suhde. Kirjeissä ei niinkään otettu kantaa mihinkään yksittäisiin Nirvin kirjoittamiin arvosteluihin vaan ylistettiin noin yleensä hänen toimintaansa pelijournalistina. Fanikirjeiden merkitys on ollut lehdelle todella merkittävä varsinkin alkuvuosina. Kirjeissä on yleensä viittauksia Nirvin humoristiseen kirjoitustyyliin. ”Nnirville enemmän pelejä arvosteltavaksi, hänen huumorinsa on todella mukavaa luettavaa”, totesi nimimerkki ”Jeesus” keväällä 1993 (*Pelit* 3/1993, 66). Samoihin aikoihin nimimerkki ”Aliluutnantti V.S.S. Enterprise D:ltä” kirjoitti ”erityiskiitokset ansaitsee Nnirvi kutkuttavalla tyylillään” viitatessaan noin yleensä lehden laadukkuuteen (*Pelit* 3/1993, 66).

Satunnaisesti Nirvi sai myös kriittistä palautetta, mutta Posti-palstalla julkaistut kannanotot saivat yleensä aikaan voimakkaita vastareaktioita. ”Nnirvin ja Wexteenin palstoja isommaksi, niissä ei päällimmäisenä ole lukihäiriöisten vit-sailua vaan täyttää asiaa... [--] Eihän Nnirviä saa mollata, hänhän on yhtä pyhä kuin Enterprise NCC-1801, Falcon 3.01 ja William Shatnerin haamu!” kirjoitti nimimerkki ”Uustrekkie Eversti Ipe Da Snipe of 386” Nirvin kirjoitustyyliä imitoiden kesällä 1993 (*Pelit* 4/1993, 67). Faniuden piirteisiin liittyi selvästi myös viitteet laajempaan populaarikulttuurin kenttään. Kirjoittaja viittasi samoihin aikoihin televisiossa pyörineeseen Star Trek -tieteissarjaan, jota oli tuohon mennessä käsitelty ahkerasti niin *Pelit*-lehdessä kuin *MikroBitissä*. Falcon 3.01 oli puolestaan yksi suosituimmista PC-koneille tehdyistä lentosimulaattoreista 1990-luvulla.

Niko Nirviä voidaan hyvin verrata turkulaiseen elokuva-arvostelija Tapani Maskulaan. Molemmille arvostelijoille oli yhteistä kiistaton asiantuntija-asema oman kohdeyleisön keskuudessa. Lehtikirjoittelun perusteella Niko Nirvi piti Maskulan arvostelijan periaatteita kunnioitettavana, vaikka hän ei muuten pitänyt Maskulan harjoittamasta älyllisestä elokuvakriitistikästä. Näiden kahden arvostelijan kiintoisaa suhdetta valaisee muutama lehtiartikkeli 2000-luvun puolivälistä. Suomen arvostelijainliitto (SARV) julkaisi *Kritiikin Uutisten* numerossa 3/2005 Eero Tammen kirjoittaman erikoisartikkelin, jossa käsiteltiin Tapani Maskulan tinkimätöntä asennetta elokuva-arvostelijana. Maskula kritisoi terävästi ”typeränä” pitämäänsä arvosteluiden tähditysjärjestelmää, joka hänen mukaansa vain edisti ”uuslukutaidottomuutta”. (*Kritiikin Uutiset* 3/2005, 12–13.) Nirvi kommentoi ar-

tikkeliä omalla palstallaan, jossa hän allekirjoitti Maskulan mielipiteen ja kuvasi Maskulaa puolittain leikillisesti hänen kaltaistensa ammattilaisten ”esikuvaksi”. Toisaalta Nirvi otti samassa jutussa etäisyyttä Maskulan mielipiteisiin ja katsoi, että ainakin pelien kohdalla käytössä ollut pisteytysjärjestelmä puolusti paikkaansa, koska viime kädessä käytössä oli vain kolme arvosanaa: ”Osta, osta jos saat halvalla ja älä osta”. (*Pelit* 11/2005, 6.)

Kiinnostavalla tavalla Nirvin ja Maskulan suhteessa näkyy yhtenäisiä piirteitä, joita Kaarina Nikusen mukaan voidaan löytää korkeakulttuurin ja populaarikulttuurin välillä (Nikunen 2005, 53.) Vaikka elokuvakulttuuri epäilemättä oli osa populaarikulttuuria, piti Maskulan elokuvakriitikki sisällään paljon korkeakulttuurisia piirteitä. Digitaaliset pelit taas edustivat uutta populaarikulttuuria, jonka edustajaksi Nirvi halusi itsensä laskea. Tekstinsä kautta Nirvi puhutteli myös omaa fanikuntaansa ja halusi tällä tavoin myös osoittaa oman kiistattoman auktoriteettiasemansa fanikulttuurille tyypillisellä leikittelevällä tyylillä.

Edellä mainittu esimerkki tuo esiin myös, miten Niko Nirvin saavuttama asema ihailtuna pelijournalistina oli usein kaksijakoinen. Vaikka alusta lähtien Niko Nirvin kirjoittajapersoonana oli hyvin merkittävä lukijoille, hän pyrki silti pitämään jonkinlaista etäisyyttä kohdeyleisöönsä. Hän ei suostunut esimerkiksi jakamaan nimikirjoituksia, vaikka niitä kirjeissä usein pyydettiin, eikä hänen kasvokuvaansa koskaan paljastettu juttujen yhteydessä. Haastattelussa hän on myös maininnut, ettei ole koskaan edes harkinnut yleisöluentojen tai muihin vastaavien tilaisuuksien pitämistä (Nirvi 20.8.1999). Saamaansa kriittiseen lukijapalautteeseen Nirvi suhtautui usein sarkastisella huumorilla, jota hän viljeli erityisesti omalla palstallaan. Kirjeaineistosta löytyy myös yksi tätä puolta valottava hauska esimerkki. Ilmeisesti vuonna 1996 Nirville osoitetussa kirjeessä nimimerkki ”Moottorisaha” mainitsi, että hänen kaverinsa pitivät Nirviä ”puolijumalana”, mutta hän pelkkänä ”tavalisena kuolevaisena”. Lopuksi hän ilmoitti tekevänsä Nirvistä ”lihamureketta”, jos hän ilmestyisi samaan *Quake*-otteluun (2415/1996). Kirjeen taitoskohtia tarkasteltaessa huomaa selvästi, että joku on myöhemmin toimituksessa tehnyt kirjeestä paperilennokin.

Konesodat ja Amigan kuolema

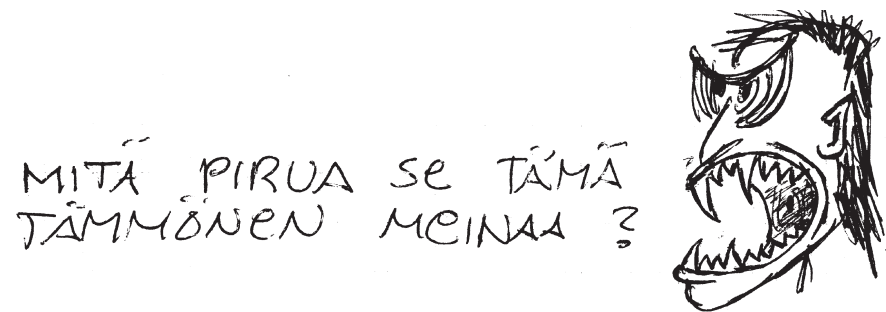
Tutkimuksissa ja pelilehdistössä käytetään usein käsitettä "konesodat" tai "laite-sodat" viitattaessa ilmiöön, jossa yleensä kaksi kilpailevaa pelikonetta kamppailee markkinoiden herruudesta. Yleensä vuosia kestäneet "konesodat" näkyivät paitsi alan teollisuuden piirissä myös hyvin konkreettisesti pelikulttuurissa noin laajem-minkin. Termi oli syntynyt 1980-luvun alussa ja vakiintunut osittain lehdistön an-siosta myös laajempaan käyttöön 1990-luvulla. (Saarikoski 2004, 128.) *Pelit*-lehden lukijat tunnistivat hyvin "konesota"-termin ja viittasivat siihen ahkerasti lukijakir-jeissä. Konkreettisimmin tämä näkyi eri konemerkkien käyttäjien välisissä nahiste-luissa, joissa kiisteltiin eri konemerkkien ja niille tehtyjen pelien "paremmuudesta". Usein räväköiksikin yltyviä riitoja käytiin paitsi pelaajien omassa tuttavapiirissä myös lehtien lukijapalstoilla ja tietoverkkojärjestelmien keskustelukanavilla. Suo-malainen kotimikro- ja pelilehdistö käsitteli kiistoja laajastikin 1980- ja 1990-luvulla, mutta lehdet itse välttivät käytännön syistä ottamasta kovin voimakkaasti kantaa asiaan. Yksittäisillä toimittajilla oli tästä huolimatta omia henkilökohtaisia mieltymyksiä, mikä varmasti vaikutti myös lehden laajempiin linjauksiin.

Vuosina 1992–2002 *Pelit*-lehti toimi avoimena näyttämönä kahdelle merkittävälle konesodalle. Näistä ensimmäinen koski Amigan kotimikron asemaa lehdessä. Vuosina 1992–1993 *Pelit*-lehti julkaisi vielä säännöllisesti Amigan peliar-vosteluita, mutta tämän jälkeen niiden määrä alkoi voimakkaasti tippua. Muiden kotimikrojen osalta tilanne oli vielä selvempi. Vuosina 1992–1993 Commodore 64:n ja Atari ST:n harvalukuisat pelijulkaisut jäivät lähes kokonaan huomiotta lehdessä. Tämä oli sinällään ymmärrettävää, koska kyseisille alustoille ei pelejä enää juuri tuotettu. Kyseisten kotimikrojen nimet häipyivät viimein lehdestä vuoden 1994 nelosnumeron jälkeen, maininta Amigasta pysyi mukana vielä vuoden 1995 ajan. Viimeistään kevään 1996 ensimmäisestä numerosta alkaen *Pelit*-lehti oli virallisesti pelkästään PC-peleihin keskittynyt julkaisu, sisällöllisesti muutos oli tapahtunut jo huomattavasti aikaisemmin. PC-pelaamisen valtakautta kesti lehdessä aina vuo-teen 2001, minkä jälkeen lehti alkoi käsitellä myös konsolipelejä. Tietokonepelaajat sen sijaan olivat vuosien ajan kiivaasti vastustaneet konsolien ottamista lehteen. Käyn seuraavaksi läpi, miten ja miksi nämä kaksi merkittävää kiistaa näkyivät luki-jakirjeissä.

Vielä vuonna 1992 Amigan ja PC-pelaajien väliset kiistelyt eivät näkyneet

kuin satunnaisesti. Esimerkiksi nimimerkki "vihastunut lukija" tosin väläytteli pin-nan alla kyteneitä tunteita keväällä 1992 lähetetyssä kirjeessä, jossa hän viittasi Suomessa vallalla olleeseen "Amiga-mafiaan" ja katsoi, että "uskaltakaapa kirjoit-taa jotain Amigasta ja teillä on ziljoona lukijaa vähemmän (eli ei mitään Amiga 12736 ja risat -testejä)" (21/1992). Kirjeellä viitataan selvästi *C=lehteen*, jossa oli varsinkin loppuvuosina julkaistu paljon ohjelmointiin ja Amigan tekniikkaan liit-tyviä artikkeleita, mikä ei varmasti miellyttänyt kaikkia pelkästään peleistä kiinnos-tuneita lukijoita. Kiistelyn vähäisyys johtui todennäköisesti siitä, että *Pelit*-lehdessä julkaistiin vielä runsaasti Amigan peliarvosteluita, joten kiistelyille ei löytynyt vielä mitään konkreettisempaa syytä. Varhaisten tutkimusten mukaan lukijat jakaan-tuivat lähes tasan Amigan ja PC-koneiden omistajiin (*Pelit* 5/1992).

Kiistely kuitenkin roihahti seuraavan vuoden puolella. Yksi tärkeimmistä kiistelyjen laukaisijoista oli Amiga-arvosteluista kertovien juttujen määrän selvä väheneminen. Commodore-kotitietokoneiden omistajat olivat katkeria. Nimimerk-ki "Mucor the Pläntti" latasi täyslaidallisen keväällä 1993: "Mitä pirua se tämä täm-möinen meinaa!!! En olisi uskonut, että mikrolehti voi ylipäättään vajota näin alas" (276/1993). Nimimerkki "Masa Kolonen" kirjoitti puolestaan kesällä 1993 ja ih-metteli tilannetta. Hänen mukaansa oli outoa, että lehdessä oli enemmän asiaa PC-peleistä, vaikka hänen mukaansa "prosentuaalisesti amigisteja oli [lehden luki-joista] enemmän". (281/1993.)



Kuva 5.

Suuttunut lukija Mucor the Pläntti vahvisti kritiikkiään kuvan avulla (276/1993).

Samantyyliä kirjeitä lähetettiin toimitukseen hyvin runsaasti seuraavan kahden vuoden aikana. Käytännössä samaan aikaan kun Amigan käsittely lehdessä

supistui, käyttäjien väliset kiistelyt lisääntyivät. Yleensä kirjeet olivat vastineita Posti-palstalla julkaistuihin kirjeisiin, mutta toisinaan kirjoittajat viittasivat omassa lähipiirissään tapahtuneisiin kiistoihin. Nimimerkki "Oula Pulju" kirjoitti keväällä 1993: "Amigan ja PC:n keskinäisestä paremmuudesta on kiistelty myös kaveripiirissäni paljon. Eräskin Amiga 500:sen omistaja päätyi kanssani äänekkääseen riitaan asiasta". Riita päättyi lopulta kiistelyyn PC:n ja Amigan prosessoritehojen paremmuudesta. Oula Pulju totesi lopuksi, että tilanne oli muodostumassa "toivottomaksi". (279/1993.) Yllättävän usein kiistelyt liittyivät nimenomaan koneiden välisiin teknisiin seikkoihin, vaikka todelliset syyt kiistoihin liittyivät peliharrastajien koneuskollisuuteen. Posti-palstalla julkaistiin vain valikoidusti kiistelyyn liittyneitä kirjeitä, mutta aineiston joukosta on tosin poimittavissa hyvinkin mustavalkoisia kannanottoja: "Minkä vuoksi meitä PC:n omistajia rangaistaan tällaisilla aivottomilla pikku amigisteilla, jotka eivät ymmärrä muuta kuin sanan amiga ja minkä helkkarin takia SITÄ OMAA KONETTA PITÄÄ KEHUA NIIN MAAN MAHTAVASTI" (250/1993).

Jotkut lukijoista pitivät käytyä kiistelyä turhanaikaisena ja halusivat siksi julistaa virallisen "aselevon". Nimimerkki "Roz Skywalker" ehdotti ironisen sävyyn, että "olisiko mitään että kaikki PC:een omistajat ostaisivat Amigan ja Amiga omistaja ostaisivat PC:een??" (291/1993) Samaan päätyi syksyllä 1993 nimimerkki "Paladin", joka mainitsi olevansa entinen Amiga-pelaaja ja nykyinen PC-pelaaja. "PC-pelaajien ja amigistien tulisi todeta, että jokaisella koneella on omat hyvät puolensa, eikä vastoin morkata toisten koneita" (275/1993.)

Amigaa koskeva pelijournalismi väheni lehdessä entisestään seuraavien vuosien aikana, samaan aikaan kun konemerkin käyttäjäkunta harveni nopeaan tahtiin. Tilanteeseen vaikutti myös osaltaan lehden Amiga-avustajien, kuten Jukka Kauppinen sekä Jukka ja Pekka Piiran siirtyminen *MikroBitin* palvelukseen vuoden 1993 jälkeen. Konemerkillä löytyi vielä pitkään uskollisia käyttäjiä, mutta kaupallisena pelikoneena Amiga menetti merkityksensä 1990-luvun puolivälin jälkeen. Amigan marginalisoitumisen syitä on pohdittu hyvinkin laajasti. Monelle tietokoneharrastajalle rakkaan koneen aseman heikkeneminen tuli ikävänä ja katkerana yllätyksenä, mikä osaltaan vaikutti aiheesta käydyn keskustelun kiivauteen. Tilanne oli erityisen tukala Suomessa, jossa oli väkilukuun suhteutettuna todella paljon Commodore-tietokoneiden käyttäjiä. Laajemmin tarkasteltuna Amigan kohtalo kytkeytyi sen valmistajan Commodoren markkina-aseman heikkenemiseen, mikä

johti lopulta keväällä 1994 yhtiön konkurssiin. Huonosti johdetun yrityksen vaikeuksien taustatekijöitä on käsitelty myös tutkimuksissa. (Bagnall 2005; Saarikoski 2004, 390–392.)

Suomessa Amigan marginalisoitumiseen löydettiin myös muitakin taustatekijöitä. Eräs tärkeimmistä koski harrastajien keskuudessa suosituksi noussutta piratismia, minkä vuoksi alkuperäisten Amiga-pelien myyntimäärät tippuivat rajusti. Niko Nirvin ja Tuija Lindénin ovat viitanneet, että heidän kokemustensa perusteella piratismi käytännössä "tappoi" Amigan (Nirvi 27.8.1998; Lindén 27.8.1998). Nirvi on tosin tähdentänyt, että 1990-luvun alussa PC:stä oli jo tullut sen levineisyyden ja tekniikan parantumisen myötä niin houkutteleva pelikone, että pelivalmistajien oli helppo lisätä sille tukeaan. *Pelit*-lehti vastusti alusta lähtien kiivasanaisesti piratismia, mikä katsottiin heikentävän alan kehitysnäkymiä tuntuvasti. Lehden asenne oli ymmärrettävää ja käytännönmukaista, mutta lehden lukijoiden kannalta kiistanalaista, koska suurin osa harrastajista kopioi ja levitti ainakin josain määrin pelejä.

Piratismia käsittelevä keskustelu oli todella laajaa vuosina 1992–2002, ja keskusteluissa tuntuivat toistuvan tietyt helposti tunnistettavat perusteemat. Osa lukijoista tuntui jyrkästi tuomitsevan piratistimin ja he kritisoivat vahvasti siihen syyllistyneitä. Piratistimin tuomitsevissa lukijakirjeissä harjoitettiin usein mustavalkoista kirjoitustyyliä, jota kiinnostavalla tavalla oli tyypillistä konesota-teemaa käsittelevissä kirjeissä: "!!Inhoan piraatteja! Piraateille: imekää viruksia!", kirjoitti nimimerkki "Pelintekijä" loppuvuodesta 1994 (1011/1994). Edellä mainitut viestit tulivat hieman myöhemmin tutuiksi Internetin flame- ja trolliviestien yhteydessä.

Toiset sen sijaan ainakin osittain ymmärsivät piratismiin syyllistyneitä ja tarjosivat sille useita selittäviä tekijöitä pelien yleisestä huonosta laadusta aina korkeisiin myyntihintoihin. Nimimerkki "Radioactive Man" kirjoitti alkuvuodesta 1996: "Nyt voi piraattiasiaista puhua vapautuneesti, kun se ei ole enää ajankohtaista. Postipalstaa lukemalla saa sellaisen käsityksen, että piraatti on mustapukuinen hiippari, joka... hiipii yön pimeydessä kansainvälisiin salaseurakokoukseen, jonne vain harvat ja valitut pääsevät. Minä taas luulen, että 95% kopioijista on ihan tavallisia ihmisiä, joille kopiointi on luonnollinen, itsestäänselvä tapa hankkia pelejä" (2420/1996). Tämän jälkeen kirjoittaja jakelee kuitenkin peliarvostelijoille kehuja ja ihmettelee hieman, miksi näin erinomaisen lehden levikki ei ole suurempi.

Vastaavantyyliiseen rakentavaan kritiikkiin perustuvia kirjeitä oli tullut

toimitukseen aikaisemminkin. Nimimerkki "Alias T. Solo" otti kantaa asiaan joulukuussa 1994: "Lopuksi ilmaisen mielipiteeni piratismista, sillä minusta on aivan turha syyttää 'piratismiksi', tapausta jossa kaverit koulussa vaihtavat pelejä keskenään [--] Tärkeämpää olisi kitkeä 'ammattipiratismi'" (1003/1994.) Vuosien varrella lukijat korostivat myös useaan otteeseen piratismiin olevan myös osittain kuluttajakriittistä käyttäytymistä. Piraattiversion hankkimalla kuluttaja pystyi "kokeilemaan", oliko peli ostamisen arvoinen. Esimerkiksi nimimerkki "Jakajien Nelonen" kirjoitti vuonna 2001: "Pointtini on se että kun ostan pelin voin kirjaimellisesti ostaa p***aa, jolle ei ole edes palautus oikeutta!! (3711/2001).

Piratismikeskustelu eteni aaltomaisesti vuosittain, ja toisinaan lehti ei selvästikään halunnut nostaa aihetta uudelleen esiin Posti-palstalla, vaikka aiheeseen puretuneita kirjoituksia tuli toimitukseen tasaiseen tahtiin. Lehden kannalta lie-nee ollut sopivaa pitää aihe esillä, mutta välttää turhaa toistuvuutta. Kirjeissä näkyy selvästi, että pelien kopioiminen ja levittäminen oli hyvin arkipäiväistä toimintaa nuorten keskuudessa. Toimitus ei sattuneesta syystä koskaan julkaissut aiheeseen pureutuvia liian kärkevästi kirjoitettuja kirjoituksia. Aineiston perusteella näyttää siltä, että toimitus valitsi kirjeet huolellisen harkinnan jälkeen, ja jopa julkaistuja kirjoituksia lyhenneltiin. Osittain kysymys oli normaalista toimituksellisesta lyhentämisestä, mutta epäilemättä myös varovaisuudesta.

PC-pelaamisen valtakausi

Riehuva konesota ja siihen osaltaan kytkeytyvät piratismikeskustelut olivat osaltaan merkkejä PC-koneiden aseman vahvistumisesta pelikoneina. Kirjeaineiston perusteella PC-pelaamisen valtakausi alkaa käytännössä loppuvuodesta 1993 ja päättyy noin vuonna 2001 tai 2002 riippuen millaisia tekijöitä tarkastelussa halutaan painottaa. Näitä vuosia leimaa toisaalta Sony PlayStationin ja muiden konsolien vahvistuva asema Suomen pelimarkkinoilla, mikä näkyi myös pelilehdistön aseman muutoksissa 1990-luvun loppupuolelta lähtien.

Ehkäpä näkyvin 1990-luvun PC-pelikulttuurin piirre oli kolmiulotteisten toimintapelien nousu, joista voidaan kirjeaineiston perusteella erottaa muutama julkisuuden kannalta merkittävä muoti-ilmiö. Id Softwaren *Doomin* ilmestyminen joulukuussa 1993 oli kiistatta yksi merkittävimmistä käännteistä PC-pelaamisen histo-

riassa. (Saarikoski 2004, 280–282; Saarikoski et al. 2009, 234–244.) Vaikka tapausta on monissa yhteyksissä ylikorostettu, näkemyksille löytyy silti vahvoja perusteita. Lukijakirjeiden perusteella *Doom* ja sen jatko-osa *Doom 2* vaikuttivat syvästi pelaajien mielipiteisiin ja mielikuviin tietokonepelaamisen asemasta ja merkityksestä 1990-luvun puolivälissä. Esimerkiksi lehden lukijoiden äänestyksessä *Doom 2* valittiin vuoden 1994 parhaaksi peliksi (*Pelit* 1/1995, 74–75). Molemmat pelit olivat osaltaan vaikuttamassa myös muiden ensimmäisen persoonan ampumispelien lajityypin saavuttamaan suosioon myöhemmin 1990-luvun loppupuolella.

Doom-sarjaa koskeva mielipiteen vaihto keskittyi ennen kaikkea sen immersivisyyteen ja väkivaltaisuuteen. Naispelaaja "LH" ilmoitti vuoden 1994 lopulla, että "nyt kun vihdoinkin tajusin, mikä tässä pelissä niin monia viehättää, ei minua saa ruudun äärestä edes BFG 9000:lla uhkaamalla". (1015/1994). Tässä hän viittaa *Doomissa* käytettävään futuristiseen ja räjäyttömällä tavalla nimettyyn plasmaaseeseen (Big Fucking Gun 9000). Lehden arvosteluissa molemmat *Doom*-pelit olivat näkyvästi ja räjäkästi esillä. Tämä selvästi kiihdytti myös peleistä käytyä moraalikeskustelua. Nimimerkki "Master of Disaster" kuvasi hyvin käytyä kiistelyä: "Sitäpaitsi eivät väkivaltaiset ja muut vanhemmille tarkoitetut pelit vaikuta ihmisiin negatiivisesti (korkeintaan heitä ei saa pois Doomien äärestä). [--] Minäkin tunnen monta 8–13 -vuotiaista lasta jotka pelaavat Doomia yms. hullunkiihtä silmissä ja ovat kolmenkin tunnin myllyttämisen jälkeen täysin rauhallisia". (1009/1994.)

Tuohon aikaan Suomessa ei vielä ollut pelien virallista ikäluokitusjärjestelmää, vaikka muualla maailmassa niitä oli alettu jo kehittää. Jyrki J. J. Kasvi, jota käytettiin myöhemmin asiantuntijana Suomen ikäluokitusjärjestelmää rakennettaessa, on vuonna 2003 tekemässään haastattelussa tähdentänyt, että järjestelmän tulo Suomeen oli melko suoraa seurausta 1990-luvulla alkaneesta julkisesta moraalikeskustelusta, jossa *Doomilla* oli oma näkyvä roolinsa (Kasvi 28.4.2003). Lukijakirjeiden perusteella *Doomia* pelasivat joka tapauksessa hyvinkin nuoret ihmiset, vaikka peliä ei ollut tarkoitettu lapsille sen väkivaltaisuuden vuoksi. Nuoret yrittivät kuitenkin korostaa, että nuoresta iästään huolimatta monet heistä olivat varsin kokeneita pelaajia, eikä *Doom* tuntunut heistä liian väkivaltaiselta tai pelottavalta. Eräs tyttö kirjoitti keuhällä 1994: "Olen 12-vuotias tyttö ja minusta *Doom* ei ole liian raaka, ainakaan minulle. Ehkäpä joitakin saattaa pelottaa musiikki, koska se tuo jännittävää tunnelmaa". (1017/1994.) Nimimerkki "Heikkohermoisten ja lentosimulaanien puolesta" oli omalta osaltaan täysin toista mieltä: "Eikö tietokone-

pelejä ole tarkoitettu ajanvietteeksi ja huvitukseksi? Mitä huvia on valvoa yöllä ja pelätä, tuleeko ikkunasta avaruusolio vai moottorisahademoni!”. (1013/1994.)

Keskustelu jatkui suurin piirtein samanlaisilla vastakkainasette-
luilla seuraavien vuosien aikana. Aihe alkoi tästä syystä hyvinkin nopeasti toistaa
itseään, mikä aiheutti luonnollisesti vastareaktioita. Nimimerkki “Sir Sierra” viit-
tasi tähän loppuvuodesta 1994: “Miten olisi, josko lukijat kaikella kunnioituksella,
voisivat lopettaa Doomien moraalikeskustelut? Ei siinä mitään, Doom on varsin
hyvä, mutta alkaa tynpiä kun jokaisella Posti-palstalla on ‘Minusta Doom ei ole
liian väkivaltainen’”. (1007/1994.) Kirjeaineisto kertoo elävästi kuinka kolmiulot-
teiset toimintapelit herättivät voimakkaita tunteita. Olen tietokoneunia koskevas-
sa, laajaan kyselyaineistoon perustuvassa artikkelissani löytänyt *Doomin* kaltaisten
pelien aiheuttaneen pelaajissa unettomuutta ja painajaisia. Vastaukset toisintavat
mielenkiintoisella tavalla 1990-luvun puolivälin lukijakirjeissä esiintyneitä tarinoita
pelin “immersiivisyydestä” tai “vaarallisuudesta”. Maininnat tuntuvat tässä mielessä
jääneen elämään muistelmatarinoina, joihin on ollut helppo viitata myöhemmin
2000-luvulla. (Saarikoski 2011, 30–31.)

Doom lisäsi tuntuvasti verkkopelaamista kohtaan tunnettua yleistä ki-
innostusta. *Doomin* tulo markkinoille sattui muutenkin Internetin mediakuvan
kannalta mielenkiintoiseen aikaan, sillä samana vuonna Mosaic-verkkoselaimesta
kohistiin maailmalla ja Suomessa kotitalouksiin suunnattujen Internet-yhteyksien
tarjonta alkoi. Tästä huolimatta varsinkin monille peliharrastajille tietoverkot tulivat
tuohon aikaan tutuiksi lähinnä BBS-purkkien välityksellä (Hirvonen 2010). Purkit
toimivat kuten Internet hieman myöhemmin: pelitilana, tiedonvälityskanavana ja
pelisisältöjen jakelukanavana. Kuten edellä viittasinkin, verkkopelaaminen oli kui-
tenkin kirjeaineiston perusteella melko pitkään harvojen, pidemmälle ehtineiden
peliharrastajien toimintaa. Purkkeja käyttivät jopa *Pelit* BBS:n tapauksessa vain osa
tilaajista, koska modeemin hankkiminen ja puhelinmaksut tekivät harrastuksesta
kalliin. Lisäksi on muistettava, että *Doomia* ja muita 1990-luvun verkkopelejä, kuten
esimerkiksi huippusuositun *Command & Conquer* -strategiapelisarjaa, pelattiin
aluksi lähiverkoissa eikä niinkään Internetin välityksellä. Ne olivat joka tapauksessa
luomassa sosiaalista pohjaa 2000-luvulla suosituiksi nousseille harrastajien verkko-
pelitapahtumille. Tämä vahvistaa myös havainto, että varsinkin nykyajan Internetin
massiivisten virtuaalipeliympäristöjen kriteerien perusteella vahvemmin verkkope-
likulttuuri lähti muotoutumaan vasta 1990-luvun lopusta lähtien. (Saarikoski et al

2009, 234–237.)

Internet-pelaamista koskeva lehtikirjoittelu yleistyi oikeastaan vasta Win-
dows 95 -käyttöjärjestelmän tultua markkinoille loppuvuodesta 1995. Suurin
piirtein samoihin aikoihin lehteen alkoi tulla kirjeitä, joissa lukijat ihmettelivät avoi-
mesti, että “mikä se Internet oikein on ja miten sinne pääsee?”. Lehden tekemän
lukijatutkimuksen mukaan alkuvuodesta 1996 tilaajista vain 10 prosenttia käytti
Internetiä. *Pelit*-lehti perusti omat Web-sivunsa keväällä 1996 ja samassa yhtey-
dessä Jyrki J.J. Kasvi kirjoitti Webin käytöstä poikkeuksellisen laajan artikkelin.
Tuolle ajalle tyyppilliseen tapaan artikkeliin oli koottu lista pelaajia kiinnostavista
Web-osoitteista. Kasvi tosin varoitteli heti jutun alussa, että Web ei ollut toistaisek-
si mikään ylistetty “tiedon valtatie” vaan pikemminkin “nippelifaktan kinttupolku”.
(*Pelit* 2/1996, 2, 6–10.)

Ossi Mäntylahti kirjoitti puolestaan Internet-pelaamisesta laajan artikke-
lin *Pelit*-lehden numerossa 6/1996, missä viitattiin paitsi Windowsin helppokäyt-
töisyyteen, myös käsiteltiin peliseuran etsimiseen sopivaa Kali95-apuohjelmaa.
(*Pelit* 6/1996, 20–21.) Ossi Mäntylahti, joka oli itse aktiivinen BBS-harrastaja, oli
arvioinut hieman aikaisemmin, että todennäköisesti lähitulevaisuudessa osa BBS-
purkeista sulautuisi Internetiin, mutta sitä ennen netin olisi kuitenkin kehityttävä
merkittävästi. (Hirvonen 2010, 36.) Jyrki Kasvin tavoin hän arvioi Webin olevan
lähinnä hajanainen ja sekava kokoelma puhelinluettelomaisia sivuja, joissa käyt-
täjien vuorovaikutus oli vielä vähäistä. Sosiaalisesta aktiivisuudestaan tunnettuun
BBS-maailmaan verrattuna Web vaikutti vielä melko staattiselta.

Verkkopelit nähtiin yhtenä Internetin selkeimmistä vahvuusalueista. Män-
tylahti nosti myös esiin kolmiulotteisten toimintapelien uuden kärkinimen *Quak-*
en, jonka id Software oli kehittänyt *Doomin* menestyksen jatkoksi (*Pelit* 6/1996,
20–21). *Quake* näyttää ainakin lukijakirjeiden perusteella olleen se peli, joka kaik-
kein eniten popularisoi 1990-luvulla Internetin välityksellä tapahtuvaa verkkope-
laamista. “Minä ilmoitan teille suuren ilon! On syntynyt Quake, Doomien poika,
ja löydätte sen Internetistä makaamassa”, kirjoitti Niko Nirvi samassa numerossa
tuttuun humoristiseen tyyliinsä. Samalla hän esitteli Quake kilpailijan *Duke Nukem*
3D:n. (*Pelit* 6/1996, 63.)

Pelit-lehden lukijoiden suhtautuminen *Quakeen* oli poikkeuksellisen in-
nostunutta. Lehti päätti järjestää *Quake*-kilpailun, jossa pyydettiin visioimaan
muokattuja versioita pelistä. Kieli poskessa laadituissa vastauksissa Quaken ih-

missankarit korvattiin tunnetuilla populaarikulttuurin hahmoilla, suomalaisilla poliitikoilla tai muilla julkisuuden henkilöillä. Yhden laajimmista kokonaisuuksista muodostivat poliitikoista väännetyt parodiat. Lukija "JL" visioi *Quaken* Eduskunta-versiota nimellä Doomsday in Parliament: "Kokoomuksen Sauli Niinistön aseena olisi räjähtelevät (ydinlataus?) ruiskukat. Kristillistä liittoakaan ei saisi unohtaa. Toimi Kankaanniemi viskelisi terävillä risteillä väistelevää suomiverkkarikkoo [--] Pienempiä vihullisia olisi Vihreän liiton villapaitainen Heidi Hautala, joka yrittäisi sohia sankaria neulekutimilla" (2424/1996).

Huomionarvoista on, että lähes joka kolmannessa vastauksessa päähenkilöksi esitettiin Aku Ankkaa. Nuorille pelaajille Aku Ankka oli suosittu ja helposti mieleen nouseva populaarikulttuurin hahmo. Tuohon aikaan *Aku Ankka* -lehden keskilevikki Suomessa oli noin 270 000 (Levikintarkastus 2012.) Aku Ankan sijoittaminen väkivaltaiseen toimintapeliin tuntui siis monista humoristiselta ratkaisulta. "Haluaisin deathmatchailla Aku Ankan näköisenä, joka sanoo räjäyttäessään hirviön kappaleiksi: Kääk! Järein ase olisi Ostoskanavakanuuna, joka paasaa p*skaa aivan koko ajan kuvan kanssa", maalaili lukija "ER" (2428/1996).

Quake -kisa

Visioni hyvästä Quake-muunnoksesta sijoittuu kuumaan suomalaiseen politiikkaan, sillä onhan meillä muutaman viikon kuluttua euro- ja kunnallisvaalit, joihin kaikki puolueet ovat lähteneet rajusti kamppailemaan kannatuksista. Erityisesti nuoria yritetään houkutella äänestysuurnille, mutta nuoria (miehiä) taitaa kiinnostaa enemmän tietokonepelit kuin tylsät poliittiset naamat ja niiden tyhjänpäiväiset lupaukset työttömyyden puolittamisesta.

Kuva 6.

Vuonna 1996 *Pelit*-lehdessä järjestetty *Quake*-kisa innosti eräät lukijat parodisoimaan politiikan arkipäivää. (2424/1996)

Quake ja lukemattomat muut ensimmäisen persoonan ammuskelupelit edustivat julkisuudeltaan tunnetuinta PC-pelaamisen ilmiötä 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa. Ne kytkeytyvät myös selvästi niihin tapoihin, jolla verkkopelaamista laajasti mainostettiin ja esiteltiin lehdessä (Kurjenniemi 2012, 94). Verkko-pelaamisen kannalta lajityyppi edisti myös pelaajien omaehtoista sisältötuotantoa eli modausta. Pelaajat saattoivat muokata pelien sisältöjä, luoda uusia pelikent-

tiä tai muuten muuttaa pelien toimintaominaisuuksia. Edellä käsiteltyt pelaajakirjeet olivat myös esimerkki tähän liittyvästä mielikuvituksellisesta ajattelusta. Pari vuotta myöhemmin julkaistu Valven *Half-Life* ja sen pohjalta tehty modi *Counter Strike* olivat puolestaan siirtämässä toimintaa kohti 2000-lukua, mitä voidaan pitää verkkopelaamisen arkipäiväistymisen varsinaisena ajankohtana. Vilkkaimman first person shooter -vaiheen mentyä ohi koitti *The Sims*in kaltaisten elämäntapasimulaattorien ja massiivisten verkkoroolipelien aika (Sotamaa 2009, 91–93; Sihvonen 2009).

Doomin ja *Quaken* kaltaisten pelien hallitseva osuus viittaa näiden pelien nousseen muoti-ilmiöksi pelaajien keskuudessa. Oman tulkintani mukaan juuri tämä symboloi voimakkaasti 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun PC-pelikulttuuria. Ensimmäisen persoonan ammuskelupelien näkyvä osuus aineistossa epäilemättä vääristää kuvaa tuon ajan PC-pelikulttuurista. Kirjeitä tarkastelemalla huomaa selvästi lukijoiden peliharrastuksen monipuolisuuden. Toimintapelien rinnalla pelattiin ahkerasti niin strategia- kuin simulaattoripelejä tai vaikkapa rooli-, seikkailu- tai fantasiapelejä. Kirjeaineistossa näistä peleistä näkee jatkuvana virtana palautetta arvosteluista, vinkkejä, kommentteja tai lyhyitä juttuja, joissa pelaajat kertovat omasta peliharrastuksestaan ja kiinnostuksen kohteistaan.

Tyttöpelaajien tunnustuksia

Kiinnostavana aineistokokonaisuutena mainittakoon tyttöpelaajien kirjoittamat kirjeet. Melko suuressa osassa tyttöjen kirjeitä toistuu lähes rutiininomaisesti puolittain anteeksipyytävä lause: "hei, olen tyttö ja minä olen pelaaja". Oman sukupuolen korostaminen kirjeissä oli viite 1990-luvun pelikulttuurin ilmeisestä miesvaltaisuudesta, jonka rippeitä voidaan edelleen nähdä viimeisimmissä kotimaisissa pelaajatutkimuksissa (Karvinen, Mäyrä 2011). 1990-luvulla miesvaltaisuus näkyi paljon selvemmin, vaikka esimerkiksi 1980-lukuun verrattuna harrastus oli jo huomattavasti tasa-arvoistunut. Tutkimuksissa tätä ilmiötä on tarkasteltu paljonkin, mikä selittää niitä asenteita ja näkökulmia, jotka tulivat esiin naisten ja tyttöjen kirjeissä. Aikalaistutkimuksissa tätä ilmiötä on tarkasteltu hyvin mielenkiintoisella tavalla. Esimerkiksi tutkija Annikka Suoninen viittasi vuosituuhannen vaihteessa, että vaikka pelit eivät olleet enää varsinkaan peruskouluikäisille tytöille tunte-

maton media, pelit olivat edelleen hyvin vahvasti osa poikien kulttuuria (Suoninen 1999, 147–149; Suoninen 2002, 95–130).

Toisinaan tyttöjen kirjeissään otettiin voimakkaasti kantaa heidän ilmeiseen syrjintäänsä. ”Pelaavia tyttöjä syrjitään”, kertoi osuvasti nimimerkillä ”Megatuho-teurastaja” vuonna 1996, ”Ilmeisesti minä olen joku ufon kaltainen olio, kun minä käytän tietokonetta (tai siis räppään lähes hajalle Doomia hakatessani), luen fantasia kirjoja, käyn karatessa ym. ym. Haluaisin tosissani pelata roolipelejä, mutta siihen ei vielä ole ilmaantunut mahdollisuutta. Meinaan että en tunne tyttöryhmää joka pelaisi roolipelejä, ja pojat eivät suostu ottamaan ryhmäänsä”. (2418/1996.)

Tyttöjen kirjeet eivät sisällöllisesti juuri eronneet poikien kirjeistä. Kirjeaineiston perusteella vaikuttaa siltä, että *Pelit*-lehteä lukeneista tytöistä pääosa pelasi suurin piirtein samanlaisia pelejä kuin pojat, ja tätä seikkaa, kuten edellä mainitussa esimerkissä, usein myös korostaen alleviivattiin. Tyttöjen kirjeet erosivat kuitenkin usein ulkonäkönsä perusteella poikien kirjoittamista, sillä yleensä ne oli laadittu huolellisella kaunokirjoituksella tai tekstauksella. Niihin oli piirretty myös usein ”söpöinä” pidettäviä eläin- ja sarjakuvahahmoja. Jostain syystä tytöt olivat myös herkempiä kirjoittamaan toimitukselle runoja. Esimerkiksi nimimerkki ”Nöpö iloinen -81” riimiteli sympaattisesti vuonna 1996: ”Pelit lehti paras on / sarjassaan voittamaton / Niko pelejä arvostele / Wexteen asiaa viljelee / Sari postit julkaisee / Ossi Windowsia säätelee” (2417/1996).

Aikakauden loppu ja siirtyminen 2000-luvulle

PC-pelaamisen huippuvuosina yleistivät myös useat tekniset innovaatiot, kuten 3D-kortit. Niko Nirvi on haastattelussa viitannut, että varsinkin 3D-korttien yleistyminen tuohon aikaan oli ainakin hänen näkökulmastaan tarkasteltuna viimeinen niitti, joka sai kokeneen arvostelijan ”leuan lokahtamaan” (Nirvi 20.8.1999). Lisäksi tuolloin ainoastaan PC-koneilla oli mahdollista hyödyntää Internetin käyttömahdollisuuksia. Tarkastelen seuraavaksi PC-pelaamisen ja konsolien välisiä suhteita tutkimusaineistoni loppupään aikavälillä ja miten nämä heijastelivat laajemmin pelimarkkinoilla tapahtuneita muutoksia.

Monet *Pelit*-lehden lukijat esittivät vuosina 1992–1993 toiveen, että lehti käsittelisi myös konsoleita. Posti-palstalle päätyneissä lukijakirjeissä oli ehdotet-

tu tällaista muutosta, mutta nämä johtivat lähes aina vastalauseiden myrskyyn. Nimimerkki ”Short Live Super Famicom” kirjoitti alkuvuodesta 1992: ”Vai että konsolipelejä. Mikrobittissäkin on jo sitä aivan liikaa. Minua ainakin jurppii jokseenkin, kun Bitissä on konsoliliite. Siinä menee parikymmentä sivua joutavaan.” (28/1992). Kirje kuvaa hyvin *MikroBitin* ja *Pelit*-lehden välistä kilpailuasetelmaa. *MikroBitti* oli julkaissut 1980-luvun lopusta lähtien enemmän tai vähemmän säännöllisesti artikkeleita konsoleista. Monet *MikroBitin* lukijat olivat tosin suhtautuneet tähän hyvin kriittisesti. Usein melko kiivassanainen keskustelu osoitti, että 1990-luvun alkupuoliskolla nuorison keskuudessa pelikoneen valinta oli selkeä kannanotto siihen, mihin joukkoon pelaaja halusi samaistua. (Saarikoski 2004, 288.)

Alkuvuosien toiveista huolimatta konsoleita ei lehdessä käsitelty. Lukijatutkimusten mukaan vain hyvin harva lukija ylipäätyään omisti konsolin. Osittain lukijapalautteessa ja myös toimituksen mielipiteissä oli nähtävissä taipumusta reviirijatteluun, jossa konsolipelit leimattiin ”lasten puuhasteluksi” ja kaikki todelliset pelaajat käyttivät kotitietokoneita. Nämä mielipiteet olisivat selvästi suunnattu varsinkin Nintendon konsolipelejä vastaan. Syksyllä 1995 Sonyn PlayStation-konsoli julkaistiin Euroopassa ja tilanne alkoi vähitellen muuttua. Loppuvuodesta 1995 eteenpäin toiveet konsolien sisällyttämisestä lehteen alkavat selvästi lisääntyä. Nimimerkki ”TB” kirjoitti kuvaavasti: ”Konsolipelit antavat nykyään monessa suhteessa vankan vastuksen tietokonepeleille [--] Miksi... siis MIKSI Pelit-lehti ei noteeraa noita kolikkopelaamisen kotikonsteja mitenkään?” (1719/1995.) Tutuun tapaan samaan aikaan PC-pelaajat vastustivat jyrkästi konsolipelien tuomista mukaan lehteen. Yksipuolisen torjunnan sijaan monet lukijat perustelivat ratkaisua myös toimitukselliselta kannalta. Nimimerkki ”Fox Mulder” viittasi aiheeseen: ”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”. (2422/1996.)

Lukijakirjeissä näkyy satunnaisesti, miten Suomessa pelikoneiden markkina-asetelmat muuttuivat 1990-luvun lopulle tultaessa. *Pelit*-lehden lukijatutkimuksissa oli huomattu, että monilta tilaajilta löytyi Sony PlayStation tai he olivat muuten kiinnostuneita koneesta. Kasvava konsolipelaajien määrä toi alan lehdistölle uusia haasteita, sillä samaan aikaan myös konsolilehtien markkinat monipuolistuivat. 1990-luvun lopulla Suomesta oli saatavilla jo useita suomenkielisiä

konsolipelilehtiä, kuten *Super Power* (1993–2001) ja *Virallinen PlayStation* -lehti (1998–). Vastatakseen kilpailuun *Pelit*-lehden rinnalle päätettiin perustaa kesällä 1998 uusi PlayStation-pelilehti *Peliasema*. Lehden toiminnasta vastasivat aluksi käytännössä kokonaan *Pelit*-lehden PC-peleihin erikoistuneet toimittajat. Ensimmäisessä pääkirjoituksessaan Tuija Lindén kävi seikkaperäisesti läpi markkinatilannetta. Lehden tietojen mukaan kesään 1998 mennessä Suomessa PlayStation-konsolien määrä oli noussut yli 100.000. Hän viittasi tässä yhteydessä PlayStationin tulon osoittaneen, että konsolipelaaminen oli muuttunut entistä aikuismaisemmaksi harrastukseksi (*Peliasema* 1/1998, 5).

Pelit-lehden levikki oli kasvanut tasaisesti vuodesta 1992 alkaen. Vuoden 1998 lopulla levikki oli virallisten tietojen mukaan 36.435. Tämän jälkeen levikki lähti kolmen vuoden ajan kestäneeseen laskuun. (Levikintarkastus 2012.) Samaan aikaan myös PC-pelien kaupallinen painoarvo alkoi laskea. Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekniikka-yritys FIGMA ry:n keväällä 2001 julkistamien tietojen mukaan PC-pelien osuus myynnin arvosta oli vuonna 2000 vielä 57 prosenttia, mutta PlayStation oli kirimässä välimatkaa nopeasti umpeen. (Figma ry tiedote 8.2.2001; *Pelit* 3/2001, 3.) Vaikka uusi PlayStation 2 -konsoli menestyi aluksi hitaasti, tilanne muuttui vuoden 2001 aikana. Suomessa arvioitiin tuohon aikaan olleen jo 350.000 PlayStation-konsolia. (*Pelit* 11/2001, 3.)

Kilpailu oli muutenkin kiristymässä. Konsolimarkkinoille astunut Microsoft oli julkaissut maaliskuussa 2001 ensimmäisen Xbox -konsolinsa ja Nintendo oli vastaamassa kilpailijoiden haasteeseen omalla GameCubella. Aivan samaan tapaan kuin 1990-luvun alussa pelimarkkinat olivat jälleen pirstoutumassa monen eri pelikoneen kesken. On kuitenkin syytä korostaa, että markkinamuutokset eivät välttämättä vaikuttaneet yhtä rajusti esimerkiksi PC-pelaamisen vähentymiseen, koska PC-koneilla käytettiin hyvin runsaasti kopioituja pelejä. Kaupallisen painoarvon suhteen muutokset olivat kuitenkin hyvin merkittäviä. Hyvällä syyllä voidaan sanoa, että PC-koneen valtakausi Suomen hallitsevana pelikoneena päättyi vuoteen 2002 mennessä. Kysymys ei ollut kuitenkaan mistään äkillisestä käänneestä vaan vähittäisestä, vuosien aikana tapahtuneesta kehityksestä.

Markkinoiden pirstoutumista ei voida käsitykseni mukaan selittää pelkästään konsolien kasvavalla kilpailulla. PC:n heikkenevä asema pelikoneena liittyy osaltaan myös päivityskierteeseen, johon monet lukijat ottivat kantaa vuosien varrella. Käytännössä aktiivisimmat pelaajat joutuivat päivittämään konei-

taan lähes joka vuosi, mikäli halusivat uusimpien pelien toimivan kunnolla. Kirjeaineistosta löytyy lukemattomia esimerkkejä siitä, kuinka pelaajat valittavat jatkuvaa päivitysrumbaa. Jostain syystä tähän liittyvien kirjeiden määrä nousee huomattavasti, kun Pentium-koneet yleistyivät 1990-luvun puolivälin tietämillä. ”Koneet kuriin!”, parahti kuvaavasti nimimerkki ”kuuslankkulainen” alkuvuodesta 1995, ”Jos ajattelee tulevaisuutta about 5 vuotta niin eikös pentti ole silloin melkoinen NUHAPUMPPU! Joudun säästämään vuoden ennen kuin saan pentin käsiini. Mitä tuumaat Nnirvi? Kantsiiko kalppia kauppaan ja ostaa 586 vai jos aikoo odottaa vähän kauemmin ja ostaa 686! 786 on kuulemma tulosa!!”. (1722/1995.)

Vuosien varrella uusimistarpeissa näkyi selviä muoti-ilmiöitä. Vuosina 1994–1995 pelaajat tuskailivat kalliin CD-ROM -aseman hankintaa, tämän jälkeen kukkaron nyörejä piti raottaa modeemin vuoksi ja 1990-luvun loppupuolella 3D-grafiikkakortit jakoivat pelaajakunnan kilpavarustelun kierteeseen. Samassa yhteydessä vanhat 386 ja 486-konemerkit siirtyivät pois käytöstä ja uudet Pentiumit valtasivat markkinat. Lisäksi pelaajat joutuivat turvautumaan jatkuvaan tekniseen näpertelyyn. Ohjelmistopuolella siirtyminen DOS-pohjaisesta käyttöjärjestelmästä Windows 95 ja 98 -ympäristöön helpotti monen pelaajan asennustöitä, mutta ongelmia tuntui riittävän vuosi toisensa jälkeen. Pelaajat joutuivat esimerkiksi jatkuvasti etsimään peleille sopivia näytönohjainajureita ja asentamaan korjauspaketteja. Tämän vuoksi on helppo arvata, että varsinkin pelaajien keski-ikä karttuesa ja pelaajakunnan laajentuessa helppokäyttöinen konsoli alkoi tuntua houkuttelevalta vaihtoehdolta.

Suomalaisessa pelikulttuurissa oli nähtävissä myös viestinnän nopea ja lopullinen siirtyminen Internetiin. *Pelit*-lehden verkkosivut olivat kehittyneet huomattavasti vuoden 1997 aikana, jolloin aikaisemmin hyvin staattisiin sivuihin lisättiin sähköpostiosoitteiden rinnalle kanavia sähköiseen tiedotukseen. On tuskin sattumaa, että juuri samana vuonna paperisten lukijakirjeiden määrä romahti. Kehitystä kiihdytti osaltaan myös Pelit BBS:n toiminnan hiipuminen 1990-luvun loppupuolella. Lehti sulki purkin vuodenvaihteessa 1999–2000. Lopullisena syynä oli tuohon aikaan yleinen Y2K-ongelma, joka koski myös purkin vanhentuneita tietokonelaitteistoja. Uuden vuosituhannen alkaessa purkin kalenteri ja kello menivät pysyvästi sekaisin. Laitteistojen uusiminen ei ollut enää kannattavaa, koska tässä vaiheessa purkkia käytti enää muutaman kymmenen lehden lukijaa. (Tuijan viimeinen viesti messuiliijoille 31.12.1999, <http://www.pelit-online.org>.)

Pelit BBS:n alasajo tapahtui suurin piirtein samaan aikaan, kun BBS-toiminta hiljeni kiihtyvällä tahdilla Suomessa. Mikko Hirvosen mukaan BBS-toiminnan hiipumista ei voida selittää pelkästään Internetin suosion kasvulla. Hänen mukaansa tilanteeseen vaikutti erityisesti teleoperaattorien siirtyminen aikaisempaa kalliimpaan hinnoittelupolitiikkaan. Halvat iltataksat poistuivat, ja taksoja korotettiin muutenkin kautta linjan. Esimerkiksi perinteisesti vahvana BBS-alueena pidetyllä pääkaupunkiseudulla vuosi 1997 merkitsi BBS-harrastuksen merkittävää kallistumista. Puhelintaksojen korotukset näkyivät myös *Pelit*-lehden lukijakirjeissä, joissa näkee satunnaisesti kritiikkiä hinnoittelupolitiikan muutoksia kohtaan. Vaikutukset tuntuivat välittömästi *Pelit*-lehden BBS-purkissa ja myös *MikroBitin* massiivisessa MBnet-purkissa. Käyttäjät siirtyivät kiihtyvällä tahdilla käyttämään kummankin lehden Internet-palveluja ja purkkitoiminta hiljeni. (Hirvonen 2010, 38–39.)



Kuva 7.

Pelit BBS:n kokousvalikko marraskuulta 1999. Lähde: *PBBS-Nostalgia*, <http://www.pelit-online.org/pbbs/>.

Pelimarkkinoiden pirstoutuessa ja Internetin merkityksen kasvaessa *Pelit*-lehti muuttui joulukuussa 2001 PC-pelaajien erikoislehdestä laajemmin pelejä käsitteleväksi yleisaikakauslehdeksi. Sisarjulkaisuna toiminut *Peliasema* sulautet-

tiin päälehteen. Odotusten mukaisesti monissa lukijakirjeissä yhdistymiseen suhtauduttiin melko varauksellisesti. Joillekin PC-pelaajille konsoleiden tulo lehteen oli järkytys: "Kun avasin päivällä postilaatikon olin saada sydärin [--] Olen tilannut lehteä vuodesta 1998 koska se on ainoa tietämäni lehti joka käsittelee PC pelejä ainoastaan mutta sitten te sorruitte", kritisoi nimimerkki "Ei kehu" alkuvuodesta 2002 (3733/2002.) Pääosin lukijakirjeissä tapahtunutta käsiteltiin kuitenkin melko neutraalisti. Pelimarkkinoiden sirpaloituminen ja pelaajien keski-ikä kasvu alkoi myös vaikuttaa asenteissa. "Toinen päivänpolttava aihe on konsolipelien tuleminen *Pelit*-lehteen. Pelaa kaikkea mitä vain sattuu ulottuville, mutta olen viime aikoina siirtynyt yhä enemmän konsolipuolelle. Syy on puhtaasti taloudellinen", totesi lukija OR numerossa 2/2002 (*Pelit* 2/2002, 22.)

Uuden *Pelit*-lehden lanseeraus oli myös taloudellisesti onnistunut, sillä lehden levikki nousi uuteen ennätykseen. Tilaajia lehdellä oli vuonna 2002 lähes neljäkymmentätuhatta. Tulevat vuodet kuitenkin opettivat, että pelilehtien markkinoilla kilpailu oli kasvamassa. Esimerkiksi uusi *Pelaaja*-lehti aloitti vuonna 2002 ja uusia nimikkeitä syntyi nopeaan tahtiin ja samaan aikaan Internetin tiedonvälityksellinen ja pelijournalistinen merkitys kasvoi. Ennätysvuoden jälkeen lehden levikki on tippunut tasaiseen tahtiin ollen vuonna 2011 noin kaksikymmentäkuusituhatta. Lehti on silti säilyttänyt merkittävän asemansa kotimaisen pelijournalismin vanhana edelläkävijänä. (Levikintarkastus 2012.)

Lukijakirjeiden aika oli päättynyt. Vuosien 1997–2001 myöhäiskauden paperikirjeissä käsiteltiin suurin piirtein samanlaisia asioita kuin aikaisempina vuosina, mutta niissä kysyttiin yhä vähemmän vinkkejä peleihin tai pohdittiin tietoteknisiä ongelmia – vastaukset kun olivat helposti löydettävissä Internetistä. Kirjeiden määrän lasku oli niin huomattava, että tämä alkoi näkyä Posti-palstan kuihtumisena, koska toimittajilla oli vaikeuksia löytää julkaistavaksi kelpaavia kirjeitä. (*Pelit* 11/2001, 18). Kirjepulaan eivät ilmeisesti auttaneet edes lehden verkkosivujen keskustelupalstalla esitetyt kysymykset. Muutaman vuoden kuluttua vanha Posti-palsta oli kutistunut lehdessä mitättömään laatikkopalstaan, jossa julkaistiin lähinnä nostoja lehdelle osoitetusta lukijapalautteesta. On kuvaavaa, että vielä vuonna 1996 Posti-palsta ja siihen kiinteästi kytkeytyneet vinkki- ja ohjepalstat veivät lehdestä ennätykselliset kahdeksan sivua.

Tyypillistä 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun kirjeille olivat myös toiveet pelien historiasta ja retropelaamisesta kertovien juttujen julkaisemisesta

lehdessä. Näitä toiveita oli näkynyt aikaisemminkin, ja oman tulkintani mukaan ne liittyivät tavalla tai toisella tiettyjen pelikoneiden vähittäiseen syrjäytymiseen. *Pelit*-lehti alkoikin vuonna 1999 julkaista säännöllisesti erikoisartikkeleja, joissa tavallisesti Niko Nirvi kirjoitti seikkaperäisesti alan historiasta. Retro- ja nostalgianälkä viittasi myös siihen, että vanhemmat PC-pelaajat katsoivat karsain silmin peliteollisuuden uusimpia kehitysnäkymiä. Tämä heijasteli myös kuluttajakriittisen näkökulman nousua. Monet pelaajat kaipailevat taas yksinkertaisia mutta toimivia peli-ideoita. ”Tkiwanhojen pelien pelaamisessa ei ole mitään vikaa/nauramista. Minä ainakin pelaan mieluummin pikseligrafiikalla kuvitettuja pelejä kuin katselin huonosti tehtyä polygonipuuroa. Tietysti on monia uusia pelejä, joissa on kaunis kuori”, totesi osuvasti nimimerkki ”eerä” kesällä 2001. (*Pelit* 6-7/2001, 21.)

Pelaajien nostalgian kaipuu ja retropelaamisen uusi nousu sopivat hyvin yhteen kirjepostin loppumisen kanssa. Tuossa vaiheessa oli myös selvää, että pelaajien keski-ikä oli nousussa ja kymmenen vuoden jälkeen oli syntymässä uusi pelaajasukupolvi. Muutosta kuvaa hyvin nimimerkki ”Dartin” keväällä 2002 käsin kirjoittaja kirje, jossa hän ihmettelee miksi ei pääse vanhoilla salasanoilla nettisivuille: ”Ne ovat [verkkosivut] paljon sekavammat kuin ennen. Siksi jouduin turvautumaan näinkin vanhaan viestintämuotoon. Kiitos ja näkemiin”. (3731/2002.)

Lopuksi – kirjeet ja pelaamisen aikalaiskuva

Pelit-lehden tuhannet lukijakirjeet ovat aineistona ainutlaatuinen kokonaisuus. Vaikka kokoelmaa ei voida pitää täydellisenä, säilyneet kirjeet tarjoavat itsessään hyvin kattavan ja kiinnostavan aikalaiskuvan reilun kymmenen vuoden ajalta. Kirjeet osoittavat selkeän kehityskaaren, jossa näkyy paperisen kirjepostin merkityksen kasvu ja Internetin läpimurron yhteydessä tapahtuva lakastuminen. Yleisimmin tarkasteltuna vuodet 1992–2002 kertovat paljon PC:n asemasta Suomen yleisimpänä ja tärkeimpänä pelikoneena. Kirjeiden avulla näkee myös hyvin konkreettisesti, millaiset asiat nuoria pelaajia kiinnostivat ja miten he ottivat kantaa pelimaailman ajankohtaisiin kysymyksiin. Ne tuovat myös esiin, miten suomalainen pelijournalismi monipuolistui ja kehittyi yhä ammattimaisempaan suuntaan. Tuohon aikaan Suomessa pelejä pelattiin pääasiassa kotipiirissä oman kaveriporukan kesken, verkkopelaaminen alkoi yleistyä vasta tarkasteluajankohdan loppuvaiheil-

la. Tietokoneharrastuksen luonteeseen saattoi kuulua, että peliluoliksi muuttuneissa lastenhuoneissa makasi pinossa alan lehtiä, joita selailtiin ja kommentoitiin pelisessioiden välissä. Kirjeen kirjoittaminen lehdelle oli henkilökohtainen, mutta tärkeä peliharrastukseen liittynyt rituaali.

Yllättävän suuri osa kirjeistä on käsin kirjoitettuja. Tämä kertoo lehden kohdeyleisön eli pääasiassa alle kaksikymppisten nuorten vakiintuneista tavoista kommunikoida lehden kanssa, mutta myös saatavilla olevien tulostinten harvinaisuudesta. Oman tulkintani mukaan käsin kirjoitettujen kirjeiden runsas määrä kytkeytyy 1980-luvulla syntyneen kotimikroharrastuksen toimintapiirteisiin. Laajemman tietokonekaluston, kuten tulostinten ja modeemien, tai vaikkapa tekstinkäsittely- ja tietoliikenneohjelmiston hankinta oli tyypillisempää harrastajille, jotka olivat syventäneet toimintaansa ja verkottuneet keskenään ja käyttäneet harrastukseensa enemmän rahaa ja resursseja. Heille pelaaminen tai pelilehdistön kanssa kommunikointi ei ollut niin tärkeää toimintaa tai he olivat kiinnostuneita nimenomaan sähköisestä viestinnästä. Nuoremmat, pelkästään pelaamiseen keskittyneet harrastajat kirjoittivat siis kirjeensä helposti saatavilla olevilla välineillä, ja näistä kynän ja paperin yhdistelmä on ollut tavallisin.

Viestintäkulttuurin näkökulmasta tarkasteltuna lukijakirjeet ovat esimerkki perinteisestä, ei-reaaliaikaisesta kommunikoinnista median ja lukijoiden välillä. Tulkintani mukaan lukijakirjeitä voidaan kuitenkin sisältönsä puolesta hyvin vertailla esimerkiksi tietoverkkojen – ennen kaikkea tuona aikana yleisiin BBS-järjestelmien – uutis- ja keskustelupalstoihin. Kirjeiden kirjoittajat olivat kiinnostuneita lähes samoista asioista kuin tietoverkoissa liikkuvat alan harrastajat. Pelaajille kirjeet olivat apuväline, jolla he halusivat saada vastauksia heitä askarruttaneisiin ongelmiin. Lisäksi kirjeiden avulla oli mahdollista myös purkaa ajatuksia ja heittää jopa kärkevän kriittisiä näkemyksiä. Posti-palstalla käydyt ”konesodat” ja muut kiistelyt osaltaan näyttävät, millaiset aiheet saivat tuohon aikaan punavärin kohoamaan nuorten pelaajien poskille.

Monille nuorille tunnetut pelijournalistit, kuten Niko Nirvi ja Jyrki J.J. Kasvi, olivat ihailtuja auktoriteetteja, joiden humoristista ja asiantuntevaa kynäilyä arvostettiin. Arvostusta saattoi osaltaan lisätä lehden saavuttama tärkeä rooli kotimaisen pelijournalismin lippulaivana. Useimmille tilaajille lehti oli pitkään lähes ainoa seikkaperäisesti peleistä kertova media. Monet kehuvat runot ja piirustukset kertovat myös omalta osaltaan hyvin läheiseksi ja tärkeäksi mielletystä suh-

teesta. Aivan samaan tapaan myös pettyneet lukijat saattoivat purkaa kritiikkiään lehdelle tulikivenkatkaisin sanakääntein. Vuorovaikutus koettiin niin hyvässä kuin pahassa yhteisölliseksi toiminnaksi, jossa myös lukija oman kaveripiirin toiminta oli näkyvästi esillä. Suomalainen pelikulttuuri oli vielä vahvasti poikavaltaista kyseisenä ajanjaksona, mutta tyttöjen kirjoittamien kirjeiden määrä osoittaa, että kehitys oli kulkemassa tasa-arvoisempaan suuntaan. Lehteä lukeneet tytöt näyttivät myös kirjeaineiston perusteella pelaavan suurin piirtein samoja pelejä kuin pojat. Havainto on hieman yllättävä, koska tutkimuksissa on ollut viitteitä, että tuohon aikaan tytöt ovat pelanneet hieman erityyppisiä pelejä kuin pojat. Toisaalta vastakkaisiakin tuloksia on ilmennyt. On todennäköistä, että *Pelit*-lehden kirjoittaneet tytöt olivat peliharrastajina normaalia aktiivisempia, tähän viittaavat myös monet pelaamisen sukupuolista tasa-arvoa peräänkuuluttaneet puheenvuorot ja keskustelunavaukset.

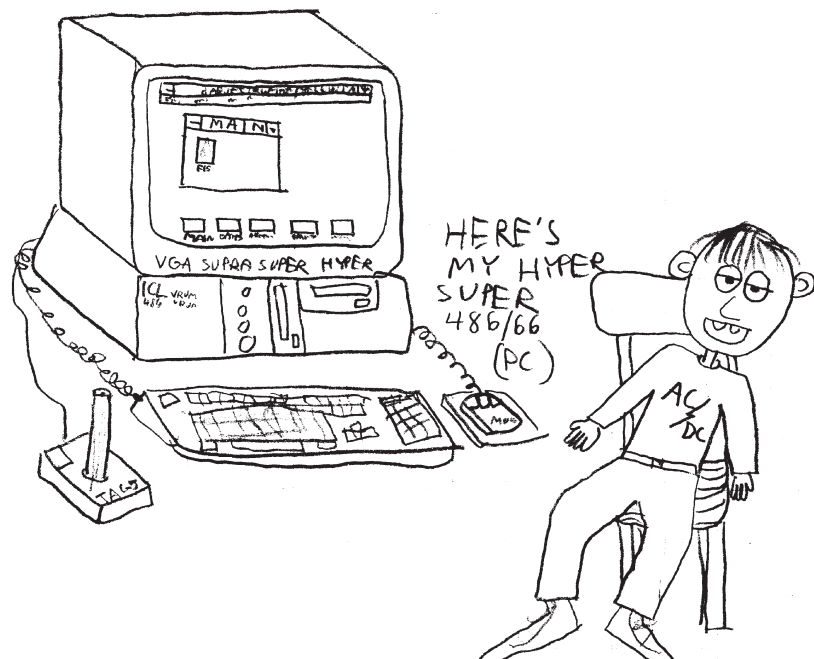
Tietoverkkojen vaikutus kirjeaineistoon tuntuu jääneen lehden varhaisvuosina vähäiseksi. *Pelit*-lehden suurimman kirjetulvan aikaan nuorella keskivertopelaajalla ei ollut usein mahdollisuutta päästä tutustumaan edes *Pelit*-lehden omaan BBS-purkkiin. Internet oli puolestaan peliharrastajille vielä vuosina 1993–1996 outo ja mystinen kummajainen. Aineiston perusteella tietoverkkojen merkitys niin pelaamisen kuin yleisen kommunikaation osalta alkaa näkyä kunnolla vasta vuoden 1996 jälkeen, vaikka lukijoiden yleinen kiinnostus osoitti kasvun merkkejä jo edellisen vuoden aikana. Kirjeaineiston määrän romahdus vuoden 1997 jälkeen oli varsin merkittävä. Viestinnälliseltä kannalta kysymys oli pelaajien välisen vuorovaikutuksen nopeasta siirtymisestä Internetin nettisivuille ja keskustelupalstoille. Internetin tulo lisäsi mahdollisuuksia kommunikaatioon ja helpotti merkittävästi pelaajien toimintaa. Lehden kannalta toiminta muuttui myös asteen verran haasteellisempaan suuntaan.

PC:n asema hallitsevana pelikoneena tuntuu varsinkin verkkopelaamisen yleistymisen jälkeen olleen suomalaisessa pelikulttuurissa hyvin vahva. Mielestäni tämä 1990-luvun lopulle tyypillinen ilmiö saattaa osaltaan myös selittää, miksi kotimaisessa ja kansainvälisessä pelitutkimuksessa oltiin 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa kiinnostuneempia tietokonepelaamisesta kuin konsolipelaamisesta. Pelimarkkinoiden näkökulmasta tarkasteluna PC:n asema alkoi horjua vuosituhatvuoden vaihteessa, mikä näkyi voimakkaammin 2000-luvun alun pelimarkkinoiden pirstouduttua useiden eri pelikoneiden kesken. Konsolien, ennen kaik-

kea Sony PlayStationin, aseman vahvistuminen muutti suomalaista pelikulttuuria peruuttamattomasti. Muutokset näkyivät konkreettisesti alan lehdistössä, kun *Pelit*-lehden rinnalla alettiin toimittaa pelkästään Playstation-peleille omistettua *Peliasema*-lehteä, joka sulautettiin myöhemmin päälehteen loppuvuodesta 2001. Vaikka aikaisemmin lukijat olivat kiivaasti vastustaneet konsolien käsittelyä lehdessä, ottivat lukijat muutoksen ilmeisen rauhallisesti vastaan. Näin suuren linjamuutoksen suhteellisen maltillinen hyväksyminen heijasteli epäilemättä digitaalisen pelaamisen laajempaa kulttuurimuutosta. PC-pelaajien makuuhuoneisiin alkoi ilmestyä konsoleita tai niihin tutustuttiin yhä useammin kavereiden luona. Kun samat pelit alkoivat kiertää alustalta toiselle, käytetyllä pelikoneella ei välttämättä ollut enää 2000-luvun alussa niin suurta merkitystä kuin aikaisemmin.

Tämän artikkelin tarkoituksena on ollut käsitellä *Pelit*-lehden lukijakirjeitä aineistokokonaisuutena ja tarjota muutaman peruskysymyksen valossa tietoa pelaajien ja lehden toiminnasta sekä laajemmin suomalaisen pelikulttuurin muutoksesta. Aineisto tarjoaa myös useita mahdollisuuksia jatkotutkimuksiin. Kirjeiden avulla voisi tarkastella esimerkiksi, miten pelaajat ovat suhtautuneet tietyn lajityypin peleihin eri vuosina, kuinka pelaajat suhtautuivat rooli- ja korttipelisiin tai vaikkapa sarjakuviin ja fantasiakirjallisuuteen ja miten pelaamisen tasa-arvokeskustelu kehittyi eri vuosina. Yksi vaihtoehto olisi keskittyä pelkästään tarkastelemaan lukijakirjeitä aineistotyyppinä. Tähän liittyy kysymys myös kirjeaineiston historiallisuudesta. Kirjeiden suhde aikaan on aina haasteellinen, kuten historian tutkimuksessa on viitattu. Kirjeitä leimaa niiden sitoutuminen tiettyyn hetkeen ja paikkaan, joka on hetkessä katoavaista. (Lahtinen et al 2011, 21–22.)

Vaikka *Pelit*-lehden lukijakirjeet ovat tallentaneet tietynlaisia tuokiokuvia, niiden suhde pelaamisen historiaan on kuitenkin luonteeltaan välittävä. Artikkelin puitteissa olen pystynyt tarjoamaan vain kohtuullisen suppean kuvan siitä, miten lukijakirjeet ovat ilmentäneet digipelaamisen muutoksia noin kymmenen vuoden ajalta. Yhtä kaikki, artikkeli tarjoaa johtolankoja uusien mielenkiintoisten tutkimusteemojen pariin. Tätä kirjoittaessa olen erityisesti ihailut suunnattomasti kirjeisiin piirrettyjä hahmoja ja sarjakuvia. Nuorten ihmisten taidonnäytteet ovat todisteita pelien heissä herättämistä syvistä tunteista ja kertovat omalta osaltaan heidän persoonansa kasvusta viihdeteknologian ihmemaassa.



Kuva 8.

Nimimerkki "Izzy" on piirtänyt itsensä silmät ristissä pelikoneensa ääreen (1019/1994).

Lähteet

KIRJEET

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

AIKAKAUSLEHDET

Pelit 1992, 1996, 2001, 2005
Peliasema 1/1998
Kritiikin Uutiset 3/2005

HAASTATTELUT

Smed, Jouni 24.9.1999
 Lindén, Tuija 27.8.1998
 Nirvi, Niko 27.8.1998, 20.8.1999
 Kasvi, Jyrki J. J. 28.4.2003

TILASTOT JA RAPORTIT

Levikintarkastus 2012
 Figma ry tiedote 8.2.2001

VERKKOSIVUT

Tuijan viimeinen viesti messuilojoille 31.12.1999, PBBS-Nostalgiaa, syyskuu 2007, <http://www.pelit-online.org/pbbs/lopputulee.txt>

PBBS-Nostalgiaa, syyskuu 2007, <http://www.pelit-online.org/pbbs/>. Haettu Internet Archive -palvelusta 26.4.2012.

TUTKIMUSKIRJALLISUUS

Bagnall, Brian (2006). *On the Edge: the Spectacular Rise and Fall of Commodore*. Winnipeg: Variant Press.

Hirvonen, Mikko (2010). *BBS-harrastajat 1990-luvun tietoverkkokulttuurin murrosvaiheessa : näkökulmia Internetin kulttuuriin omaksumiseen*. Julkaisematon pro gradu -tutkielma. Pori: Turun yliopisto, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri.

Hirvonen, Mikko (2011). Pioneerit ja tuulipukukansa, 1990-luvun romantisoitua tietoverkkonostalgiaa. Teoksessa *Digirakkaus 2.0*. Toimittaneet Petri Saarikoski, Ulla Heinonen, Riikka Turtiainen. Turun liopisto, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 31. Pori, 49–60.

Jenkins, Henry (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers : Exploring Participatory Culture*. New York: New York University.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Tampereen yliopisto, Informaatiotutkimuksen ja Interaktiivisen median laitos/yksikkö -TRIM Research Reports 6, Tampere.

Kurjenniemi, Emmy (2012). *Mainonnan muutos Pelit-lehdessä vuosina 1992–2004*. Julkaisematon pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri, Pori.

Lahtinen, Anu, Maarit Leskelä-Kärki & Kirsi Vainio-Korhonen (toim.) (2011). *Kirjeet ja historiantutkimus*. Historiallinen arkisto 134. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

Nikunen, Kaarina (toim.) (2008). *Fanikirja : tutkimuksia nykyculttuurin fani-ilmiöistä*. Nycykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylä, Jyväskylän yliopisto.

Nikunen, Kaarina (2005). *Faniuden aika : kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosituhanen taitteen Suomessa*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.

Pietilä, Veikko (2001). Yleisönosasto ja Internet keskusteluareenoina. *Tiedotustutkimus* 2/2001, 18–31.

Richardson, John (2008). Reader's Letters. Teoksessa *Pulling Newspapers Apart: Analysing Print Journalism*. Edited by Bob Franklin. London, New York: Routledge.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (Saarikoski & Suominen 2009a) (2009). *Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland*. IEEE Annals of the History of Computing. Perspectives on the History of Computer Games. July-September 2009 (vol. 31 no. 3), 20–33.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (Saarikoski & Suominen 2009b) (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liike-toimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 16–33.

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

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lomo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Väitöskirja. Turun yliopisto, yleinen historia. Jyväskylä: Jyväskylän nycykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83.

Saarikoski, Petri (2001). *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi: suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaattityö. Turun yliopisto, yleinen historia. Julkaisematon.

Saarikoski, Petri (2011). Unten maille tietokone kainalossa: un-
muistot ja tietotekniikan arkipäiväistyminen. *Tekniikan Waiheita* 4/2011, 26–38.

Sihvonen, Tanja (2009). *Players unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Väitöskirja. Turun yliopisto, media-tutkimus. Turku: Turun yliopiston julkaisuja. Sarja B, Humaniora, osa 320.

Sotamaa, Olli (2009). *The Player's Game: towards understanding player production among computer game cultures*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto, yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Acta Universitatis Tamperensis 1393. Tampere: Tampere University Press.

Suominen, Jaakko (2010). ”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille” MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, 83–98.

Suominen, Annikka (1999). ”Tietokonepelejäkö? Ei kiitos”. Miksi pelaaminen ei viehätä tyttöjä. Teoksessa Teoksessa *Pelit, tietokone ja ihminen = Games, computers and people*. Toimittanut Timo Honkela. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15.

Suominen, Annikka (2002). ”Lasten pelikulttuuri”. Teoksessa *Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri*. Toimittaneet Erkki Huhtamo, Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.