

W I D E R S C R E E N

WiderScreen 25 (1-2) 2022

Digitaalisen kulttuurin institutionalisoituminen



<http://widerscreen.fi/>

Table of contents

| | |
|--|-----|
| Antti Silvast, Petri Saarikoski ja Tero Pasanen <i>Institutionalisoituminen – Johdannoksi</i> | 3 |
| Jaakko Suominen, Antti Silvast, Tero Pasanen ja Markku Reunanen <i>Uutuudesta yhteiskunnan osaksi: instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle</i> | 10 |
| Petri Saarikoski <i>”Your last sendix for us was mega cool” – swappikirjeet kotimaisen tietokoneharrastuskulttuurin kentällä</i> | 34 |
| Pauliina Tuomi <i>Puhtoisuuden illuusio: moraali- ja arvokäsityksiä ravistelevat televisiotuotannot mediassa</i> | 65 |
| Konstantinos Kasaras, Panagiotis Douros and Vasileios Benteiotis <i>Music Industry and Live Streaming Services. Challenges and Perspectives</i> | 99 |
| Niclas Yli-Kauppila <i>Maatalouden digitaalisen teknologian kehityksen näyttäytymisen sanomalehtiaineistossa vuosina 1960–2018</i> | 114 |
| Jaakko Suominen <i>Pokémon Go (2016) -pelin suosion nostalgiaselittäminen</i> | 140 |
| Mikko Heinonen <i>Meemikuvasta lehtipisteisiin – Skrolli-lehden tarinaa 2012–2022</i> | 160 |
| Markku Reunanen <i>Kuinka videot, tietokoneet ja satelliitti-TV saapuivat kommunistiseen Puolaan</i> | 168 |

Institutionalisoituminen – Johdannoksi

Antti Silvast | aedsil [a] dtu.dk | Vieraileva toimittaja ja toimituskunnan jäsen (guest editor and member of editorial board) | VTT, apulaisprofessori (Associate Professor) | DTU Management, Tanskan teknillinen yliopisto (Technical University of Denmark)

Petri Saarikoski | petri.saarikoski [a] utu.fi | Päätoimittaja (editor in chief) | Yliopistonlehtori (lecturer, adjunct professor) | Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto (Digital Culture, University of Turku)

Tero Pasanen | tero.m.pasanen [a] utu.fi | Vieraileva toimittaja (guest editor) | FT, tutkijatohtori | Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto (Digital Culture, University of Turku)

See English version below

Alkavaan syksyyn kuuluvat yliopistolla yleensä lukuvuoden aloitustunnelmat, kun opiskelijat saapuvat takaisin kampuksille. Tutkimustyön osalta aloitamme uusia projekteja tai saatamme loppuun sellaisia, jotka ovat olleet nyt kesätauolla. WiderScreenin nyt julkaistava erikoisnumero ”Digitalisen kulttuurin institutionalisoituminen” asettuu tässä suhteessa akateemisen lukukausikierron vedenjakajalle. Numeron teema liittyy monella tavalla nyt nähtävissä olevaan muutokseen, koska siinä julkaistut artikkelit kertovat eri lähtökohdista meidän suhteestamme aikaan ja muutokseen uuden teknologian keskellä.

Edellä nähty pääkuva on otettu vuonna 2019 Helsingin Messukeskuksessa Assembly -tapahtumasta, jota ei pandemia-aikana järjestetty live-tapahtumana lähes kolmeen vuoteen, vaikka toiminta muuten jatkui pääsääntöisesti verkossa. Näistä tunnelmista tuntuu toimittajankin näkökulmasta kuluneen pieni ikuisuus. Mitä näinä kolmena vuotena on tapahtunut digitaalisen kulttuurin näkökulmasta? Voimme varmasti muistella verkkosovellusten ja etätyöskentelyratkaisujen tehneen lopullisen läpimurtonsa koko yhteiskuntaan. Monella tapaa kysymys on institutionalisoitumisesta, jolloin aikaisemmin vuosien tai vuosikymmenien aikana kehittyneet digitaalisen kulttuurin ilmiöt arkipäiväistyvät ja tulevat luontevaksi osaksi ihmisten toimintaa – tosin monessa suhteessa pakon edessä, eikä niiden soveltaminen ole sujunut ilman ansaittua kritiikkiä.

Institutionalisoituminen kertoo samalla teknologian ja ihmisen vuorovaikutussuhteen pitkistä ja monimerkityksellisistä tarinoista. Assemblyn juuret ulottuvat 1980-luvulle, jolloin varhainen demoskenekulttuuri alkoi vasta vähitellen muotoa innovatiiviseksi ja turbulentiksi harrastuskulttuurin kentäksi, jonka perinteet jatkuivat kotimaisen teknologiakentän nopeiden kehitysvaiheiden aikana myöhemmin 1990-luvulla. Demoskenen muovautuminen pienten tietokone-entusiastien piiristä yleisesti tunnustetuksi ja hyväksytyksi teknologiakulttuurin osaksi on hyvä esimerkki institutionalisoitumisesta – jopa siinä määrin, että nykyisin se lasketaan virallisesti osaksi digitaalista kulttuuriperintöä (esim. Reunanen 2017; Saarikoski tässä numerossa). Turbulenttien kehitysvuosien jälkeen demoskenestä kasvoi instituutio, jota käsitellään erityisen ahkerasti mediajulkisuudessa viitattaessa varsinkin suomalaisen peliteollisuuden nousuun ja ohjelmoinnin merkitykseen. Institutionalisoitumisen jäljet ulottuvat nykyisin jopa Suomen koulujen uudistettuihin opetussuunnitelmiin, joissa ainakin yritetään jälleen kerran alleviivata ohjelmointitaitojen merkitystä.

Institutionalisoituminen voidaan tätä kautta käsitteenä laajentaa osaksi sen teoreettisempaa kontekstia. Yhteiskunnissa instituutio on järjestely tai yhteenliittymä, jolla on kestävyyttä ajassa. Keskeistä niille on suhteellinen pysyvyys ja yleisyys: esimerkiksi sosiologian tutkimia instituutioita ovat perhe, talous, koulutuslaitos ja hyvinvointijärjestelmä, jotka jatkavat olemassaoloaan, vaikka niissä olevat yksilöt

vaihtuisivat (Valkonen, Lehtonen & Pyyhtinen 2013). Käsitteelle ei ole olemassa yhtenäistä määritelmää, ja viimeaikaisessa keskustelussa viitataan pikemminkin erilaisiin "institutionalismeihin", tavanvaraisuudesta merkityksiin, normeihin ja säätelyyn (Gronow 2006; Scott 2014). Kehityksen konkreettisia tuloksia ovat alan toimijoiden ja toimintaperiaatteiden vakiintuminen sekä virallistuminen.

Institutionalisoitumisen jäljet näkyvät suoraan myös tavallisten kuluttajien toimijakentällä. Teknologian ja tieteen kulttuurista omaksumista ja elämänkaaria korostavat tutkimusmallit (Lie & Sørensen 1996; Hård & Jamison 2005; Hyysalo, Jensen & Oudshoorn 2016) ovat näyttäneet miten digitaaliset tuotteet arkipäiväistyvät ja tulevat osaksi nykykulttuuria. Vastaavasti kotiutumistutkimuksissa kiinnitetään huomioita kotiympäristöjen, loppukäyttäjien ja mediauutisointien merkitykseen (esim. Pantzar 2000; Lehtonen 2003; Haddon 2004; Ask & Sørensen 2020; Kaarakainen 2021).

Digitaalista kulttuuria organisoidaan esimerkiksi osaksi julkista rahoitusta, museotoimintaa, koulutusta tai liiketoimintaa sääntöjen, lakien, yhteisten merkitysten ja monien muiden kanavien välityksellä (Suominen et al. tässä numerossa). Sosiaalisesti ja kulttuurisesti kysymys on samalla alan ammattilaisten, harrastajien, kuluttajien ja tutkijoiden itseymmärryksen ja itsetietoisuuden kasvusta. Ajattelutavassa digitaalisella kulttuurilla on oma muistinsa ja historiansa. Esimerkiksi pelien historiaa ja kulttuuriperintöä on alettu systemaattisesti säilyttää, kerätä ja tutkia pelimuseoissa ja yliopistotasoisissa hankkeissa. Institutionalisoitumisen piirteitä näkyy esimerkiksi selvästi sosiaalisen median eri palvelutuotannoissa, kulttuurikentällä ja koulutussektorilla.

Erikoisnumeron kohteena ovat tällaiset ilmiöt laajasti ottaen. Instituution käsitettä ei rajoiteta tiettyyn teoreettiseen viitekehykseen, vaan erikoisnumero tarkastelee käsitettä laajasti ja monitieteisesti. Digitaalinen kulttuuri muodostaa itsessäänkin instituution, esimerkiksi ihmisten kulutustottumusten kautta. Tähän liittyen varsinkin vakiintuneet harrastustoiminnan muodot ja yhteisöt muodostavat laajan verkoston virallisten instituutioiden ja toimintatapojen rinnalle. Eri tutkijat ottavat näin ollen kantaa instituutioiden rakentumiseen omista lähtökohdista. Tuloksena on monivivahteinen kokonaisuus, jossa käsite viittaa suhteellisen pysyviin ja yleisiin järjestelyihin. Samalla instituutio määrittelee erityisellä tavalla rakennetun tutkimuskohteen. Keskitymme vakiintuneiden organisaatioiden ja yhteisöjen valtuuttamiskäytäntöihin ja sääntöihin ja niiden tapaan omaksua digitaalisen kulttuurin toimintaa.

Numeron avaavassa artikkelissa tutkitaan digitaalisen pelialan omaksumista Suomessa instituutioiden synnyn ja muodonmuutosten kautta. Jaakko Suominen, Antti Silvast, Tero Pasanen ja Markku Reunanen kehittelevät eteenpäin teknologian kulttuurisen omaksumisen teorioita (Hård & Jamison 2005) ja sosiologisia näkökulmia instituutioihin neljällä keskeisellä alueella: koulutusjärjestelmissä, pelialan julkisessa rahoituksessa, elektronisessa urheilussa ja kulttuuriperinnön säilyttämiseen tähtäävissä muistiorganisaatioissa. Kirjoittajat osoittavat, että pelialalla on vallinnut harrastajakentän ja julkisten toimijoiden välinen kiinteä vuorovaikutus. Samalla he näyttävät, miten olemassa olevat instituutiot ovat joutuneet sopeutumaan digitaalisten pelien mukanaan tuomiin uusiin muutoksiin.

Petri Saarikosken artikkeli tarkastelee Suomen kotimikroharrastukseen kytkeytyvän swappaustoiminnan varhaisvaiheita vuosina 1987–1991. Tutkimuksen kohteena toimii Byterapers-ryhmältä saatu laaja kirjeaineisto (1573 kirjettä). Swappaus tarkoittaa kirjepostin käyttöä viestintään ja tiedostojen vaihtoon. Tutkimusartikkelissa käsitellään tätä harrastusta osana institutionalisoitumiskehitystä, ja Saarikoski osoittaa miten ja millä tavalla swappaus oli merkittävässä roolissa toiminnan sosiaalisessa ja kulttuurisessa rakentumisessa sen turbulenttien varhaisvaiheiden aikana.

Tätä seuraavassa artikkelissa Pauliina Tuomi tutkii moraal- ja arvokäsityksiä ravistelevia televisiotuotantoja mediassa. Nykypäivän televisiotarjonta pyrkii shokeeraamaan ja houkuttamaan katsojan television ääreen. Provokatiivisten TV-tuotantojen perustelut ja media- ja sanomatalojen retoriikka tuntuvat hakevan

oikeutusta eri keinoin kyseenalaisimmille ja poleemisille valinnoilleen. Artikkelit keskittyvät näihin puheenvuoroihin ja perusteluihin valistuksen ja yhteiskunnallisen hyödyn näkökulmista.

Seuraava essee, jonka ovat kirjoittaneet Konstantinos Kasaras, Panagiotis Douros ja Vasileios Benteniotis, käsittelee Covid-19-pandemian vaikutuksia musiikkiteollisuuteen ja sen institutionaaliseen rakenteeseen. Essee keskusteleekin musiikkiteollisuuden uusista palvelumalleista Covidin jälkeisenä aikana. Samalla se tulkitsee, miten musiikin kuuntelijat ja konserttityöläiset ovat omaksuneet digitaalisia innovaatioita kuten konserttien suoratoistoa. Essee kokoaa yhteen ja käyttää laajaa sosiologista tutkimuskirjallisuutta kulttuurituotteiden institutionalisoitumisesta.

Nicklas Yli-Kauppilan tutkimusartikkeli määrittelee maatalouden teknologian kehityksen ajankohtia Suomessa ja käsittelee maatalouden kohdalla niin digitaalisen kulttuurin kuin sääntelyjen mukanaan tuomaa institutionalisoitumista. Kirjoittaja syvennyy aiheeseen tarkastelemalla lehtiaineiston perusteella maatalouden digitaalisen teknologian kehitystä ja muutosta lähtien liikkeelle 1960-luvulta. Maatalouden instituutiot ovat muodollisia kuten lakeihin perustuvia tai epämuodollisia kuten vakiintuneita sosiaalisia normeja, ja voivat koskettaa hallitsevia virallisia tahoja, alalla toimivia järjestöjä, muuten asetettuja rakenteita tai vain yksittäisiä maatalouksia. Media-aineistoillaan Yli-Kauppila osoittaa, miten maatalouden institutionalisoitumista voidaan havaita siitä, miten digitaaliset tuotteet ovat arkipäiväistyneet.

Teemanumeron viimeinen tutkimusartikkeli Jaakko Suomiselta käsittelee, miten lisätyn todellisuuden pelin Pokémon Go:n suosiota selitettiin nostalgian avulla julkisuudessa pelin ilmestyttyä 2016. Artikkelissa esitellään mediakulttuurin kontekstiin sopiva nostalgialla selittämisen jaottelu. Suominen tarkastelee nostalgialla selittämistä keinona, jolla institutionaaliset toimijat, kuten tiedotusvälineiden edustajat ja tutkijat, kesyttävät tai kotoistavat uusia kulttuurituotteita vuorovaikutuksessa käyttäjien kanssa osaksi vakiintuneita toiminnan muotoja. Lähteinään artikkeli käyttää Pokémon- ja nostalgiatutkimuksen lisäksi vuonna 2016 julkaistuja Pokémon Go:ta käsitteleviä uutisia.

Teemanumeron sulkevat katsaus ja kirja-arvostelu. Mikko Heinonen kertoo kotimaisen Skrolli-lehden synnystä ja vakiintumisesta. Skrolli on suomalainen tietokonekulttuurin erikoislehti, jota on julkaistu vuodesta 2012. Heinonen kartoittaa, miten alkuperäisestä retrolehti-ideasta kasvoi täysin vakavasti otettava alansa julkaisu. Skrolli on paitsi kunnianosoitus vanhalle tietokonekulttuurille myös sen perinnön jatkaja.

Markku Reunasen kirja-arvio tarkastelee Piotr Sitarskin, Krzysztof Jajkon ja Maria B. Gardan kirjoittamaa tutkimusta Puolan 1980-luvun uuden median tulon aikakaudesta. Rautaesiripun alla tapahtunut kehitys videon, kotitietokoneiden ja satelliitti-TV:n osalta tarjoaa lokaalin esimerkin uuden tekniikan varhaisvaiheen institutionalisoitumisesta vielä tuohon aikaan kommunistihallinnon alla eläneestä maasta. Samalla se avaa hallinnon erityisten instituutioiden vaikutusta: esimerkiksi valtion kontrolli, korkeat hinnat ja vientirajoitukset muokkasivat uuden median kotiutumista arkielämän tasolla.

Toivomme nyt julkaistun teemanumeron tekstien tarjoavan uusia ja tuoreita näkökulmia tapoihin, joilla olemme toistaiseksi käsitelleet ja ymmärtäneet uuden teknologian vakiintumisen kaaria. Toimituskunnan puolesta haluamme kiittää paitsi lukijoitamme, myös artikkelien vertaisarvioitsijoita arvokkaasta ja pyyteettömästä työstä! Antoisia lukuhetkiä ja hyvää syksyn alkua kaikille!

Antti
Petri
Tero

17.8.2022

WiderScreen 1–2/2022: Institutionalization: an introduction

The theme for this WiderScreen special issue is the institutionalization of digital cultures. In society, an institution is an arrangement that is durable over time. Central is their relative permanence and prevalence: for example, the institutions studied by sociology include the family, the economy, the educational institutions, and the welfare system, which continue to exist even if the individuals within them change (Valkonen, Lehtonen & Pyyhtinen 2013). There is no uniform definition of the concept of institution, and the recent debate rather refers to different “institutionalisms,” from conventional habits to cultural, normative and regulatory activities and structures (Gronow 2006; Scott 2014). The concrete results of this development are the consolidation and formalization of actors and operating principles in a field. It is precisely such phenomena that are broadly addressed in the special issue. The concept of institution is not limited to any predefined theoretical framework, but the issue encompasses the field as a whole.

Traces of institutionalization are also directly visible in ordinary consumption. Research models emphasizing the cultural appropriation of technology and science and their biographies (Lie & Sørensen 1996; Haddon 2004; Hård & Jamison 2005; Hyysalo, Jensen & Oudshoorn 2016) have highlighted how digital products become ordinary and hence become part of contemporary culture. Similarly, domestication studies pay attention to the importance of home environments, end users, and media coverage (e.g., Pantzar 2000; Lehtonen 2003; Haddon 2004; Ask & Sørensen 2020; Kaarakainen 2021).

Socially and culturally, institutionalization concerns increasing self-understanding and self-awareness among professionals, hobbyists, consumers and researchers in the field. Digital culture has its own memory and history. For example, the history and cultural heritage of games have begun to be systematically preserved, collected and researched in game museums and university-level projects. Similarly, subcultures of computer hobbyists, such as the demoscene, are now classified as part of the digital cultural heritage (e.g. Reunanen 2017). The features of institutionalization are clearly visible in the various service productions of social media, the cultural field and the education sector. A good example is the YouTube video hobby, which has grown over the years into a whole new field of business and service production.

In the special issue, an institution is not constrained to a certain theory tradition or framework. Generally, it refers to relatively permanent and general arrangements in which digital culture is organized, for example, as part of public funding, museum activities, education, or business through rules, laws, common meanings, and many other manners (Suominen et al. in this issue). At the same time, an institution designates a specially constructed research object. We focus on the practices and rules of established organizations and communities and how they embrace the workings of digital culture.

In claiming so, we are not arguing that institutions are just formal organizations. Digital culture itself forms an institution, for example through people’s consumption habits. In this context, in particular, established forms of hobby activities and communities form an extensive network alongside official institutions and practices.

The special issue challenges researchers to look at digital cultures from the perspective of institutionalization. The article opening the issue explores the adoption of digital games in Finland through the emergence and transformation of institutions. Jaakko Suominen, Antti Silvast, Tero Pasanen and Markku Reunanen advance theories of cultural appropriation of technology (Hård & Jamison 2005) and sociological perspectives on institutions in four key areas: education systems, public funding of the games industry, electronic sports and heritage preservation organizations. The authors show that the games sector has seen a close interaction between computer hobbyists and institutionalized public actors. At the

same time, they show how existing institutions have had to adapt to the new opportunities posed by digital games.

Petri Saarikoski's article examines the early stages of swapping activities linked to the Finnish home computer hobby from 1987-1991. The study is based on the extensive correspondence material (1573 letters) from the Finnish Byterapers group. Swapping refers to the use of letter mail for communication and file exchange. The research article discusses this hobby as part of institutionalization processes. Saarikoski shows that swapping played an important role in the social and cultural construction of the activity during its early stages.

In the following article, Pauliina Tuomi examines television productions in the media that shake up moral and value concepts. Today's television programming seeks to shock and attract viewers to the television set. The rationale of provocative TV productions and the rhetoric of media and communications houses seem to seek justification through various means for their most questionable and polemical choices. The article focuses on these discourses, and on the arguments from the perspectives of enlightenment and societal utility. The institutionalization of these TV productions is interpreted from the perspective of Scott (2014)'s three basic pillars of institutionalism: the dimensions of restrictive regulation, normative governance and cultural cognition.

The following essay, by Konstantinos Kasaras, Panagiotis Douros and Vasileios Benteniotis, discusses the impact of the Covid-19 pandemic on the music industry and its institutional structure. The essay discusses new service models for the music industry in the post-Covid era. At the same time, it interprets how music listeners and concert audiences have embraced digital innovations such as live streaming of concerts. The essay brings together a body of sociological research literature on the institutionalization of cultural products.

Nicklas Yli-Kaupila's research article examines the technological development of agriculture in Finland and discusses the institutionalization of both digital culture and regulation in this case. The author delves deeper into the topic by examining the development and transformation of digital technology in agriculture based on journalistic material, starting from the 1960s. Institutions in agriculture can be formal, such as laws, or informal, such as established social norms, and can concern official bodies, organizations working in the sector, otherwise established structures or just individual farms. Yli-Kaupila uses his media material to show how the institutionalization of agriculture can be observed via the manners that digital products have become domesticated.

The final research article in the issue, by Jaakko Suominen, explores how the popularity of the augmented reality game Pokémon Go was explained by nostalgia in the public sphere after the game's release in 2016. The article presents a breakdown of nostalgia explanations that fits the context of media culture. Suominen examines nostalgia as a means by which institutional actors such as media representatives and researchers tame or domesticate new cultural products in interaction with users into established forms of activity. As sources, the article draws on Pokémon and nostalgia research, as well as news reports on Pokémon Go published in 2016.

The theme issue closes with a perspective piece and a book review. Mikko Heinonen reports on the birth and establishment of the Finnish magazine Skrolli. Skrolli is a Finnish computer culture magazine that has been published since 2012. Heinonen explores how the magazine started as an internet-meme, but developed into a respected and high-quality media among computer enthusiasts and retrogamers.

Markku Reunanen reviews the new anthology *New Media Behind the Iron Curtain: Cultural History of Video, Microcomputers and Satellite Television in Communist Poland* (2020) written by Piotr Sitarski, Krzysztof Jajkon and Maria B. Garda. This research book offers us an inside look at how new technology – video,

home computers and satellite TV – became common in Poland, especially in the 1980s, just before the collapse of the communist system. At the same time, the book reveals the impact of specific institutions of governance in this regime: for example, state control, high prices and export restrictions shaped the domestication of new media at the level of everyday life.

We hope that the texts in this issue will offer new and fresh perspectives on the ways in which we have so far addressed and understood the appropriation and institutionalization of new technologies. On behalf of the editorial team, we would like to thank not only our readers but also the peer reviewers of the articles for their valuable and selfless work! Happy reading and a good start to autumn for all!

Antti

Petri

Tero

17.8.2022

References

Kaikki linkit tarkistettu 4.5.2022.

Ask, Kristine & Knut H. Sørensen. 2019. "Domesticating technology for shared success: collective enactments of World of Warcraft." *Information, Communication & Society* 22 (1), 73-88. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1355008>.

Gronow, Antti. 2006. "Instituutiot taloustieteessä ja sosiologiassa: pragmatistinen kritiikki." *Sosiologia* 43:2, 93–106.

Haddon, Leslie. 2004. "Empirical studies using the domestication framework" In *Domestication. The enactment of technology*, Thomas Berker, Maren Hartmann, Punie Yves and Katie Ward (toim.), 103–122. Maidenhead: Open University Press.

Hyysalo, Sampsa, Torben Elgaard Jensen & Nelly Oudshoorn (toim). 2016. *The new production of users: Changing innovation collectives and involvement strategies*. London: Routledge.

Hård, Mikael & Andrew Jamison. 2005. *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Science*. London: Routledge.

Karakainen, Suvi-Sadetta. 2021. Äidin rajat – Mediateknologinen toimijuus työelämän tietokoneistumisesta sosiaalisen median aikakaudelle. [Boundaries of Motherhood – Media Technological Agency from the Computerization of Working Life for the Era of Social Media]. Doctoral dissertation, Department of Cultural History. Turku: University of Turku. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8540-1>

Lie, Merete & Knut H. Sørensen (toim). 1996. *Making technology our own?: domesticating technology into everyday life*. Oslo: Scandinavian University Press.

Lehtonen, Turo-Kimmo. 2003. "The domestication of new technologies as a set of trials." *Journal of Consumer Culture* 3 (3), 363-385. <https://doi.org/10.1177%2F14695405030033014>.

Pantzar, Mika. 2000. *Tulevaisuuden koti: arjen tarpeita keksimässä* [Future Home: Inventing the Needs of Everyday Living]. Helsinki: Otava.

Reunanen, Markku. 2017. *Times of Change in the Demoscene : A Creative Community and Its Relationship with Technology*. Doctoral dissertation, Digital Culture. Turku: University of Turku.

Scott, Richard W. 2014. *Institutions and Organizations: Ideas, Interests, and Identities*. London: Sage

Valkonen, Jarno, Turo-Kimmo Lehtonen & Olli Pyyhtinen. 2013. "Sosiologista materiaalioppia." *Sosiologia* 50(3), 217-221.

Pääkuva / front page image: Petri Saarikoski (2019)

Uutuudesta yhteiskunnan osaksi: instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle

Jaakko Suominen

jaakko.suominen [a] utu.fi
FT, digitaalisen kulttuurin professori
Turun yliopisto

Antti Silvast

aedsi [a] dtu.dk
VTT, apulaisprofessori
Tanskan teknillinen yliopisto

Tero Pasanen

tero.m.pasanen [a] utu.fi
FT, tutkijatohtori
Turun yliopisto

Markku Reunanen

markku.reunanen [a] aalto.fi
FT, vanhempi yliopistonlehtori
Aalto-yliopisto



Viittaaminen: Suominen, Jaakko, Antti Silvast, Tero Pasanen ja Markku Reunanen. 2022. "Uutuudesta yhteiskunnan osaksi: instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle". *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/uutuudesta-yhteiskunnan-osaksi-instituutionakokulma-pelialan-kulttuuriseen-omaksumiseen-1990-luvulta-2010-luvulle/>

Digitaalisen pelaamisen arkipäiväistyminen on tuonut pelit julkiseen keskusteluun viimeistään 1990-luvulta lähtien. Artikkelissa tutkitaan digitaalisen pelialan omaksumista Suomessa instituutioiden synnyn ja muodonmuutosten kautta. Artikkelinä käsittelee muodonmuutoksia neljällä keskeisellä, mutta toisistaan eroavalla alueella: koulutusjärjestelmissä, pelialan julkisessa rahoituksessa, elektronisessa urheilussa ja kulttuuriperinnön säilyttämiseen tähtäävissä muistiorganisaatioissa. Artikkelinä soveltaa Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin käsitteellistä mallia tieteen ja teknologian kulttuurisesta omaksumisesta ja rakentaa kulttuuri- ja yhteiskuntatieteellistä ymmärrystä omaksumiseen liittyvistä institutionalisoitumisen prosesseista. Artikkelinä aineistoina on käytetty pelialan institutionalisoitumisesta kertovia julkisia uutisia, asiakirjoja ja raportteja, joista on koottu ja analysoitu temaattisesti erilaisia institutionalisoitumisen ilmenemismuotoja. Keskeisimpiä löydöksiämme ovat harrastajakentän ja julkisten toimijoiden välinen kiinteä vuorovaikutus sekä olemassa olevien instituutioiden sopeutuminen digitaalisten pelien mukanaan tuomiin uusiin haasteisiin.

As digital games have become commonplace, they have also become part of public discourse starting from the 1990s the latest. In this article, we discuss the appropriation of digital games from the perspective of institutions: how they came to be and evolved over time. We study the subject through four interrelated yet distinct lenses: education, public funding, electronic sports and memory institutions. We apply Mikael Hård's and Andrew Jamison's model of cultural appropriation of technology and science with the intent of broadening the cultural and sociological understanding on how novelties become institutionalized. The study is based on public news, documents and reports dealing with game-related organizations, which have been thematically analyzed to reveal different forms of institutionalization. Two of our most important findings concern the tight interaction between hobbyist and official efforts, and how existing institutions have reacted to meet the needs of digital games.

Avainsanat: digitaaliset pelit, instituutiot, mediasosiologia, omaksuminen, tieteen- ja teknologiantutkimus

Johdanto

Digitaalinen pelaaminen on nykyään valtavirtaa: viihdettä, taidetta ja liiketoimintaa, joka ylittää niin valtioiden kuin sukupolvien rajat. Suomessa pelaamisen yleistyminen käynnistyi viimeistään 1980-luvun puolivälissä aiempaa halvempien ja monikäyttöisempien kotitietokoneiden tullessa markkinoille. Seuraava merkittävä pelaamisen käänne tapahtui 1990-luvulla tehokkaampien henkilökohtaisten tietokoneiden ja pelikonsolien sekä internetin yleistymisen myötä. Tästä seurannut pelaamisen arkipäiväistyminen toi digitaaliset pelit laajempaan julkiseen keskusteluun, kun alkuvaiheessa digitaalisista peleistä oli keskusteltu lähinnä tietokonealan harrastuslehdissä. (Saarikoski & Suominen 2009.) 2000-luvun ensi vuosikymmenellä pelaamiseen soveltuvat kännykät tekivät digipelaamisesta entistä laajemman väestöosan harrastuksen. Tampereen yliopiston julkaiseman Pelaajabarometrin mukaan vuonna 2020 63,6 % suomalaisista pelasi digitaalisia pelejä kerran tai useammin kuukaudessa. Aktiivisia digipelaajia oli miehistä 72,7 % ja naisista 54,5 % (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 27–28).

Suomalaista julkista keskustelua digipeleistä leimasi pitkään pohdinta pelien haitallisista sisällöistä. Pohdinta keskittyi pääasiallisesti peliväkivaltaan ja seksiin (ks. esim. Pasanen & Arjoranta 2013). Myönteinen pelikeskustelu on tarkastellut digipelejä kulttuurituotteina. Valtamediassa tämä on näkynyt 2000-luvun alusta erityisesti peliteollisuutta sekä pelialan taloudellisia menestystarinoita käsittelevänä uutisointina (Pasanen & Suominen 2021). Huomiota on saanut myös elektroninen urheilu eli tietokoneilla tapahtuva kilpapelaminen (ks. esim. Kraneis & Rantala 2018), jonka näkyvyys, liikevaihto sekä harrastajamäärät ovat olleet viime vuosina voimakkaassa kasvussa. Kotimaisessa sosiologisessa ja yhteiskuntapolitisessa tutkimuksessa ovat puolestaan painottuneet rahapelaamisen kielteiset ilmiöt, kuten rahapeliongelmat ja -rikollisuus (ks. esim. Nikkinen 2008; Egerer & Alanko 2015; Latvala, Konu & Lintonen 2020) sekä digipelien uudet rahastusmallit (ks. esim. Kinnunen 2016). Tämän artikkelin päämääränä on tuottaa uusia avauksia peleihin liittyvään kulttuuri- ja yhteiskuntatieteelliseen keskusteluun tarkastelemalla digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyvien instituutioiden kehitystä ja institutionalisoitumista.

Digitaalisen peliteollisuuden taloudellinen merkitys, pelikulttuurien elinvoimaisuus ja valtavirtaistuminen sekä digipelaamisen globaali suosio ovat osaltaan johtaneet tarpeeseen kehittää instituutioita. Tämä on tarkoittanut yhtäältä uusien alaspesifien instituutioiden perustamista. Toisaalta jo olemassa olevat urheiluseurat, kattojärjestöt ja muut instituutiot ovat laajentaneet toimintaansa huomioimaan digipelaamista. Tässä artikkelissa tarkastelemme valittujen instituutioiden digitaalisiin peleihin kytkeytyvää muutosprosessia ja esitämme seuraavat tutkimuskysymykset: 1) millaisia instituutioita pelialalle on syntynyt? ja 2) miten peliala on kytkeytynyt jo olemassa oleviin instituutioihin ja muuttanut niitä?

Vastaamalla näihin kysymyksiin kehitämme uutuusien omaksumisprosesseihin liittyvää teoreettista viitekehystä.

Lähestymme digipelien ja -pelaamisen institutionalisoitumista keskittymällä esimerkinomaisesti neljään erilaiseen osa-alueeseen: pelialan koulutukseen, peliteollisuuden julkiseen rahoitukseen, kilpapelamiseen sekä pelikulttuurin muistiorganisaatioihin.^[1] Kahden ensimmäisen teeman lähtökohdat yhteiskunnalliseen juurtumiseen ovat yhteiskuntapoliittiset. Pelikoulutus akkreditoi ja sertifioi pelialan ja -tutkimuksen eri ammattilaisia. Lisäksi pelien julkinen rahoitus on osaltaan ohjannut, millaisia pelejä Suomessa kehitetään sekä mahdollistanut suomalaisen peliteollisuuden klusterien synnyn. Kahden viimeisen teeman lähtökohdat ovat harrastajalähtöiset. Kaikkeen institutionalisoitumiseen liittyy hallinnoivia, säänteleviä, kulttuurisia ja tavanmukaisia ulottuvuuksia (ks. Scott 2014, 59–70; Gronow 2006). Kulttuuristen tekijöiden lisäksi kilpapelamisen institutionalisoitumisella on vahva sääntelevän regulatiivinen ja hallinnollinen normatiivinen ulottuvuus, joka asettaa sääntöjä ja luo arvoja elektroniselle urheilulle. Muistiorganisaatiot puolestaan toimivat kokoamalla, arkistoimalla ja ylläpitämällä pelimedian kulttuuriperintöä, joka havainnollistaa pelikulttuurien jaettuja käsityksiä ja merkityksiä.

Artikkelissa esittelemme seuraavaksi omaksumisteorioita ja niiden suhdetta instituutioihin, minkä jälkeen esittelemme aineistomme ja menetelmämme. Sitten käymme läpi edellä mainitut neljä osa-aluetta erityispiirteineen. Artikkelin loppuluvussa vastaamme tutkimuskysymyksiin ja ehdotamme tarkennuksia uutuusien omaksumisteoriaan pelialan näkökulmasta. Esitämme, että pelialaa voi tarkastella useina erilaisina uutuuksina, joita omaksutaan toisistaan poikkeavilla tavoilla sekä valtakunnallisella että paikallisella tasolla. Uutuusien käyttötavat eroavat toisistaan, minkä takia niiden käyttöönottoa ja muovaamista tuetaan juuri tilanteisiin sopivilla institutionaalisilla rakenteilla.

Appropriaatioteoriat uutuusien omaksumisen viitekehystenä

Tutkimuksessamme kehitettävä teoreettinen viitekehys pohjaa Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin (2005) malliin teknologian ja tieteen kulttuurisesta omaksumisesta (cultural appropriation of technology and science). Käsite *kulttuurinen appropriaatio* eli omaksuminen^[2] viittaa tässä tapoihin, joilla yksilöt ja yhteisöt ottavat käyttöön ja muokkaavat teknologisia ja tieteellisiä uutuuksia. Hård ja Jamison (emt. 3–4) kutsuvat kulttuurista omaksumista uudelleenluontiprosesseiksi, joiden myötä ”teknotieteellisistä” (ks. Latour 1987, 35) uutuuksista tulee ymmärrettäviä. Nämä tapahtumasarjat esitetään usein tarinamuodossa. Hård ja Jamison viittaavat metahistorialliseen, kulttuurihistorialliseen ja narratologiseen tutkimukseen ja toteavat, että tarinamuotoiset omaksumisprosessit eivät näydy puhtaasti romansseina tai tragedioina eli mahdollisuuksien tai uhkien toteutumisen kertomuksina vaan dialektisina hybridisaation tarinoina, joihin kytkeytyy identiteettien ja instituutioiden muokkaamista sekä uusien puhetapojen, aatesuuntien ja oppien rakentamista.

Tällä hetkellä tieteellisessä ja julkisessa keskustelussa appropriaation käsitettä tarkastellaan usein *kulttuurisen omimisen* viitekehyksestä. Tuolloin kulttuurinen appropriaatio viittaa siihen, miten valtapositiosta ja valtakulttuureista käsin väärinkäytetään tai hyväksikäytetään vähemmistö-kulttuurisia elementtejä (ks. esim. Young 2008; Haapoja 2017).

Teknologiantutkimuksessa appropriaation käsitteellä on myönteisempi tai neutraalimpi merkitys, ja käsitteellä kuvataan yksilöiden ja yhteisöjen voimaannuttamista sekä uutuusien omaksumisprosesseja. Teknologian tutkimuksessa on käytetty tavan takaa appropriaation käsitettä varsinkin silloin, kun tutkijat ovat viitanneet teknologisten uutuusien ja käyttöesineiden omaehtoiseen muokkaamiseen. Yleensä tutkijat eivät ole käyttäneet kulttuurinen-etuliitettä (ks. esim. Eglash 2004). Appropriaatio ja sen

sukulaiskäsitteet (esim. adoption, adaptation, acceptance) viittaavat erityisesti yksittäisten käyttäjien ja käyttäjäryhmien tekemään uutuusien omaksumiseen ja omaehtoiseen muokkaamiseen emmekä siksi käsittele niitä tarkemmin tässä.

Hårdin ja Jamisonin malli on kokoava metamalli: se sisältää eri osia ja yhdistää useita teknologisten uutuusien omaksumiseen ja käyttöönottoon liittyviä aiempia teorioita, kuten domestikaatioteorioita ja innovaatioiden leviämisteorioita. Etuliite ”kulttuurinen” viittaa heidän teoriassaan nimenomaan tarkastelun kokonaisvaltaisuuteen, jossa yksittäisten ihmisten arkinen käyttö yhdistyy yhteisöjen, instituutioiden ja kokonaisten valtioiden uutuusien tuottamisen ja käytön prosesseihin.

Barin ja kumppanien (2016, 619–621) mukaan teknologioiden omaksumisteoriat ja mallit ovat kehittyneet yksinkertaisemmista ja suoraviivaisemmista diffuusioiteorioista (ks. esim. Rogers 2003; Davis 1989) kohti monimutkaisempia appropriaatiomalleja.^[3] Hienosyisimmissä malleissa otetaan huomioon aiempaa enemmän valta-asetelmia sekä yksilö- ja ryhmäkohtaisia eroja, jotka vaikuttavat teknologian muokkautumiseen ja muokkaamiseen käyttäjien omiin tarpeisiin. Barin ja kumppaneiden oma näkökulma keskittyy käyttäjien toteuttamaan teknologioiden muovaamiseen Latinalaisen Amerikan kontekstissa, ja vaikuttaakin siltä, että käyttäjänäkökulma on dominoinut viimeaikaista omaksumisprosessien tutkimusta. Hårdin ja Jamisonin (2005, 14) prososiaalinen malli puolestaan kuvaa laajemmalla kulttuurisella tasolla, millaisten prosessien tuloksena tieteen ja teknologian uutuuksista tulee osa arkea. Malli jakaantuu kolmeen analyttiseen osa-alueeseen ja osa-alueet puolestaan jakautuvat ajallisesti toisiaan seuraaviin ilmiöllisiin vaiheisiin (ks. Taulukko 1).

| Analyttinen taso | Ilmiöiden taso | | |
|--|---|--|--|
| | Faktat ja artefaktit | Järjestelmät | Rakenteet |
| Diskursiivinen sisäistyminen, kaltaistuminen | Merkitykset tutustuttaminen, tuttuuntuminen (familiarization) | Kielioppi (grammar) järjestyminen, järjestäminen (disciplinaring) | Kieli transformaatio, muodonmuutos (transformation) |
| Organisatorinen välittäminen, välittyminen, sovittaminen, sovittuminen (mediation) | Liikkeet (movements) disseminaatio, levitys, kylväminen | Instituutiot Inkorporaatio, sisällyttäminen, liittäminen, yhdistäminen, institutionalisoituminen | Säännöt, lait ammatillistaminen, erikoistuminen (professionalization) |
| Käytännöllinen (Practical) käyttö (use) | Käytös, identiteetti sisäistäminen, omaksi tekeminen (internalization) | Rutiinit (domestication), kotouttaminen, kesyttäminen | Menettelytavat Tottuminen, totuttaminen, tavallistuminen (habituation) |

Taulukko 1. Hårdin ja Jamisonin appropriaatio- eli omaksumismalli. Suomennos: kirjoittajat.

Organisaatioiden alueen uutuuden omaksuminen alkaa Hårdin ja Jamisonin mukaan kylvämisen tai levittämisen eli disseminaation vaiheesta, jossa yksittäiset toimet ja niiden pohjalle syntyneet liikkeet levittävät tietoa ja käytänteitä uutuudesta. Seuraavassa toisessa vaiheessa uutuus institutionalisoituu. Kolmannessa vaiheessa uutuus rakenteistuu vakiintuneiden sääntöjen, lakien, ammatillistumisen ja esimerkiksi uutuuteen liittyvän ammatillisen ja organisaatioiden erikoistumisen kautta. Toinen vaihe eli institutionalisoituminen, viittaa sekä uudenlaisten toimintaperiaatteiden syntyyn että olemassa olevien instituutioiden toimintaperiaatteiden laajennuksiin ja muutoksiin. Tähän osaan kiinnitämme artikkelissa erityisesti huomioita (taulukossa harmaalla pohjalla). Uutuuksia omaksutaan ohjaamalla ja järjestämällä niitä koskevaa toimintaa yleisemmin.

Omaksumista ajatellen viittaamme institutionalisoitumisella erityiseen hetkeen, jolloin uusi teknologia ei ole pelkkä uutuus, mutta ei ole myöskään vielä muuttunut arjen itsestäänselvydeksi. Instituutio[4] viittaa suhteellisen pysyviin ja yleisiin järjestelyihin, jossa pelialaa organisoidaan esimerkiksi osaksi julkista rahoitusta, museotoimintaa, koulutusta tai urheilutoimintaa sääntöjen, lakien, yhteisten merkitysten ja monien muiden kanavien välityksellä.

Samalla instituutio määrittelee erityisellä tavalla rakennetun tutkimuskohteen: omaksumistutkimuksissa paljon painoa saaneiden kotiympäristöjen, loppukäyttäjien tai mediauutisointien (esim. Haddon 2004) sijaan keskitymme toisenlaiseen kenttään; vakiintuneiden instituutioiden, kuten tutkimusrahoittajien ja museoalan toimijoiden valtuuttamiskäytäntöihin ja sääntöihin ja niiden tapaan omaksua pelialan toimintaa. Näin tehdessämme emme väitä, että instituutiot ovat ainoastaan virallisia järjestelyitä. Digitaalinen pelaaminen muodostaa itsessäänkin instituution, esimerkiksi ihmisten pelitapojen kautta, ja tutkimme alla erilaisten instituutioiden ja niiden toimintatapojen kohtaamista.

Tutkimusaineisto ja -menetelmä

Tutkimuksessamme olemme rekonstruoineet institutionalisoitumisprosesseja erilaisten primaari- ja sekundaarilähteiden avulla, joista on etsitty tietoa instituutioiden synnystä, niiden muutoksista, ilmenemismuodoista sekä niihin osallistuneista keskeisistä toimijoista. Tietoja on kerätty erityisesti 1990-luvun lopulta tähän päivään, mutta olemme tunnistaneet myös joitain varhaisempia pelialaan liittyneitä käännekohtia. Vaikka pelaamisen suomalainen historia ulottuukin paljon kauemmas, ensimmäiset instituutiot syntyivät vasta 1900-luvun kuluessa, mikä rajaa luontevasti tarkasteltavaa ajanjaksoa. Tutkimusryhmämme on koonnut pelialan institutionalisoitumistapahtumia jaettuun taulukkoon, ajoittanut ja luokitellut tapahtumia ryhmiksi (ks. liite 1 [tiivistetty versio]).

Tutkimustapaamme on ohjannut historiatieteellinen lähdekritiikki ja lähteiden lukemisen ja analyysin prosessi (esim. Kalela 2000). Olemme keränneet pääasiassa verkkohakuihin perustuen pelialaan liittyviä tapahtumatietoja, joita voisi kutsua institutionalisoitumisen ilmentymiksi. Näitä ovat olleet erilaiset pelialan instituutioiden, koulutusohjelmien ja rahoitusohjelmien perustamiset ja muutokset. Tiedot ovat peräisin eri lähteistä, esimerkiksi uutisista, instituutioiden verkkosivuilta, julkisista raporteista ja kirjallisuudesta, joissa tapahtumat ja niiden ajankohta mainitaan. Olemme ajoittaneet tapahtumat ja järjestäneet tiedot kronologisesti taulukkoon.

Taulukkoon on kirjattu yksittäisten tapahtumien nimet, ajankohdat ja tyyppiluokittelut. Lisäksi olemme tehneet tapahtumia koskevia selventäviä tutkimushuomioita sekä kirjanneet lähdetiedon. Tapahtumatietojen tarkennuttua olemme vakioineet tyyppiluokittelua, jossa tapahtumat on jaettu julkaisuihin, yrityksiä koskeviin, yhdistyksiä ja järjestöjä koskeviin, koulutusrakenteisiin sekä rahoitukseen. Tutkimustapaamme luonnehtii aineistolähtöisen analyysin ja teoreettisten käsitteiden välinen vuoropuhelu: tapahtumia koskevia löydöksille on pyritty löytämään tulkintoja teoreettisista käsitteistä, kuten

omaksuminen (appropriatio) ja instituutiot, ja näitä käsitteitä on vuorostaan täsmennetty palaamalla uudelleen analyysiin ja sen tuloksiin.

Olemme valinneet neljä keskeistä kategoriaa testataksemme, voiko niiden perusteella hahmottaa kokonaisvaltaista tai edes johonkin yksittäiseen aihealueeseen liittyvää digitaalisten pelien institutionaalista omaksumisprosessia, sen alkua ja muodonmuutoksia.

Pelialan koulutus ja sen ohjauspyrkimykset

Pelialan koulutus lähti Suomessa liikkeelle yksittäisistä opetustilaisuuksista, luennoista ja kursseista. 1990-luvulla taustatekijänä toimi yliopistollinen tutkimustoiminta, joka käynnistyi pelejä laajempaan kiinnostuksena multimediaan sekä vuorovaikutteiseen mediaan tietokoneiden käytön monipuolistuessa. Toisena taustatekijänä olivat oppilaitoksiin tulleet opiskelijat, joita digipelaamiseen liittyvät kysymykset kiinnostivat heidän oman harrastustaustansa takia (Mäyrä 2008, 5). Varhaisimmat tunnetut digitaalisia pelejä käsittelevät pro gradu -tutkielmat on Suomessa tehty 1970-luvulla ja ensimmäiset väitöskirjat 1990-luvun lopussa (Sotamaa & Suominen 2013). Yliopistoilla pelialaan niveltynyttä opetusta annettiin muun muassa hypermedian ja multimedian tutkimuskeskusten yhteydessä (Mäyrä, Suominen & Koskimaa 2013; Junnila, Koivisto & Lehtonen 2014). Hårdin ja Jamisonin terminologiassa tätä voi kutsua uutuuden kylvämisen vaiheeksi.

2000-luvulla pelialan koulutus laajeni kansainvälisten esimerkkien sekä kotimaisen pelitoimialan kasvaneen taloudellisen merkityksen ja näkyvyyden siivittämänä. Tällöin oli Hårdin ja Jamisonin mallin mukaan tulkittuna edetty inkorporaatiovaiheeseen eli varsinaiseen institutionalisoitumisen vaiheeseen. Tälle on määriteltävissä selkeä laukaiseva taustatekijä. Remedyn tekemän ja vuonna 2001 julkaistun *Max Payne* -pelin kansainvälinen menestys huomioitiin laajasti suomalaisessa valtamediassa, ja viimeistään se herätti yhteisen kiinnostuksen kasvussa olleeseen kotimaiseen pelialaan. Tämä niin sanottu *Max Payne* -efekti vaikutti osaltaan erilaisten pelialan rahoitusmekanismien ja instituutioiden perustamiseen. Kuten muitakin potentiaalisia liiketoiminnan alueita, pelialaa mainostettiin uutena mahdollisena Nokiana, korkean teknologian menestysalana, joka tuottaisi kasvavassa määrin taloudellista voittoa, työpaikkoja ja hyvinvointia Suomeen (Pasanen & Suominen 2021).

Pelialan saama julkinen huomio ja kansainvälinen menestys johtivat alueellisiin koulutushankkeisiin, joissa pelikoulutuksen odotettiin houkuttelevan uusia opiskelijoita sekä yleisemmin kasvattavan maakunnan tai muun alueen vetovoimaa. Pelialan koulutuksen käynnistymisestä saattoivat vastata yksittäiset opettajat ja tutkijat, mutta sen takana oli myös maakunnallisia ja alueellisia kehittämistahoja, jotka tukivat koulutuksen järjestämistä taloudellisesti tai olivat hankkineet tukea esimerkiksi Euroopan aluekehitysrahaston kautta. Tämän ohjaavan rahoituksen sitomana syntyi toisen asteen sekä myöhemmin ammattikorkeakoulutason koulutusta paikkakunnille, kuten Nakkila, Outokumpu, Kajaani ja Kouvola, joissa ei ollut ennestään laajamittaista pelialan yritystoimintaa, mutta joissa odotukset yritystoiminnan syntymiselle olivat suuret. Samassa mittakaavassa koulutusta suhteessa väestömäärään ei syntynyt pääkaupunkiseudulle, jonne alan toimijat ovat perinteisesti keskittyneet.

Paikallisen aloitteellisuuden lisäksi pelialan koulutuksen kehittämistä pyrittiin tukemaan luomalla odotuksia maakunnallisen tason ja kansallisen tason raporttien avulla. Käsittelemme pelialan koulutuksen institutionalisoitumista alan tilannekartoitukseen ja sen koulutusta ohjaamaan pyrkineiden selontekojen kautta. Selonteot toimivat työvälteinä institutionaalisia rakenteita suunniteltaessa ja toteutettaessa. Näitä keskeisiä raportteja on mielekästä käyttää lähteinä, koska muu pelikoulutuksen kehittymiseen liittyvä aineisto on varsin hajanaista ja sen tarkastelu ei ole mahdollista tämän artikkelin puitteissa. Osa raporteista tarkasteli pelialaa teollisuuden näkökulmasta koulutusta sivuten, kun taas osa keskittyi pelkästään

koulutukseen, vaikka myös tällöin odotukset ponnistivat toimialan kaupallisesta kehittämisestä. Lisäksi kirjoittajien ja rahoittajien omat päämäärät paistoivat läpi raporttien sisällöstä ja siitä, miten ne arvottivat pelialaa.

Markku Eskelinen (2004) kirjoitti Suomen itsenäisyyden juhlarahaston (Sitra) tilauksesta raportin, jossa sivuttiin myös koulutuskysymyksiä. Institutionalisoitumisen näkökulmasta on huomionarvoista, että nimenomaan Sitra – julkinen Suomen eduskunnan valvoma rahasto – oli edelläkävijä pelialan tulevaisuutta koskevissa pohdinnoissa. Raportin kirjoittajaksi Eskelinen valikoitui luultavasti siksi, että hän oli tuolloin harvoja tunnettuja suomalaisia pelialan tutkijoita. Eskelinen korosti selonteossaan pelien erityislaatuisuutta verrattuna muihin mediamuotoihin, vaikka kehystikin pelialaa suhteessa luovista aloista käytyyn muodikkaaseen keskusteluun, mikä luultavasti oli yhtenä Sitran motiivina aihealueen tarkastelulle. Raportin ilmestyttyä kotimainen kaupallinen pelituotanto oli vielä varsin pieni toimiala. [5] Eskelinen ei nähnyt tarvetta eriytyneelle koulutukselle, sillä alalle tultiin pitkälti harrastustaustalla ja erilaisten koulutusten tukemana. Toisaalta hän puolusti kriittistä, akateemista koulutusta. Tällainen näkemys pelialan koulutuksen kehittämisestä jäi pian marginaaliseksi.

Vuonna 2003 perustettu kotimaisen peliteollisuuden kehittämisjärjestö ja edunvalvoja Neogames [6] otti toimintansa alusta lähtien kantaa myös pelialan koulutuksen järjestämiseen ja julkaisi verkkosivuillaan valikoitua listaa koulutuksen tarjoajista. Vuonna 2008 Neogames kartoitti pelialan koulutusta ja sen kehittämistarpeita. Raporttiin haastateltiin toimialan sisältä valikoituja yritysinformantteja sekä oppilaitosten edustajia. Selonteossa pelialan koulutus jaettiin viiteen osa-alueeseen: 1) ammatilliseen koulutukseen, 2) orientoivaan koulutukseen, 3) tutkimuslähtöiseen koulutukseen, 4) täydennyskoulutukseen sekä 5) yrityksissä tapahtuvaan koulutukseen. Koulutusta tarjosivat yksi aikuiskoulutuskeskus, kaksi ammattiopistoa, kuusi ammattikorkeakoulua ja neljä yliopistoa. Kotimainen peliala oli raportin mukaan erittäin voimakkaassa kasvussa [7] ja koulutukseen oli kiinnitettävä nopeasti huomiota, sillä osaavan työvoiman puute oli yksi keskeisimmistä kasvua estävistä tekijöistä (Neogames 2008, 7–15).

Neogamesin mukaan koulutusta oli liian vähän, se oli vääränlaista, osin huonolaatuista, irrallista ja väärillä paikkakunnilla. Pelialan koulutusohjelmia oli perustettu aluepoliittisin perustein vauhdittamaan maakunnallista kasvua silloinkin, kun paikalliselle peliteollisuudelle ei ollut käytännöllisiä toiminnan edellytyksiä. Oppilaitokset myös markkinoivat koulutusohjelmiaan vähäisesti. Tavoiteltavaa koulutusta oli raportin mukaan lähinnä sellainen koulutus, joka suoraan tuki suomalaisen pelitoimialan liiketoiminnan kasvua. Selonteon perusviesti oli pelialan koulutuksen lisääminen. Tähän kuului myös jo järjestäytyneen harrastustoiminnan tukeminen, sillä itseoppineet harrastajat olivat muodostaneet oleellisen osan suomalaisen peliteollisuuden työvoimasta. Lisäksi raportissa odotettiin oppilaitosten kotimaisen ja kansainvälisen yhteistyön kehittämistä, koulutuksen keskittämistä ja erikoistumista sekä opiskelijavalinnan selektiivisyyttä (emt. 26–28). Myös yliopistollisella pelialan perustutkimuksella nähtiin merkitystä siinä, että se tuotti pohjaosaamista ja tietoa pelialan tuotekehitykseen, vaikka tutkimus ei toisaalta integroitunutkaan riittävästi osaksi liiketoimintaa. Neogamesin raportti – ja myös muut raportit – osoittavat kohti Hårdin ja Jamisonin mallin mukaista uutuuden omaksumisen kolmatta vaihetta, joka sisältää muun muassa uutuuteen liittyvän toiminnan ammatillistamisen sekä ammatillisen erikoistumisen.

Jyväskylän yliopiston vuonna 2014 julkaisemassa raportissa, joka toteutettiin yhteistyössä Neogamesin ja Suomen pelikoulutusverkoston kanssa, uskottiin selvemmin koulutuksen monimuotoisuuteen (Mononen, Neittaanmäki & Vähäkainu 2014). Tässä vaiheessa oppilaitokset olivat siis alkaneet kehittää myös yhteistyötään verkostojen kautta. Raportissa oli kyse lähinnä kartoituksesta, joka ei sisältänyt liiemmin yhteenvetävää tulkintaa koulutuksen kehittämistarpeista. Selonteon mukaan pelialan liikevaihto ja työntekijämäärä olivat edelleen kasvussa. Raportti perustui erilaisiin kirjallisiin lähteisiin, ja siinä dokumentoitiin kattavasti eri oppilaitosten tarjoamien koulutusten sisältöjä. Kartoitus paljasti koulutuksen

laajentumisen sekä erikoistumisen verrattuna aiempaan. Koulutuspaikkojen määrä oli vuodesta 2008 lähes tuplaantunut vuoteen 2014 mennessä. Nyt pelialan koulutusta tarjosi kuusi toisen asteen oppilaitosta, yksitoista ammattikorkeakoulua ja seitsemän yliopistoa. Kilpapeliamista ei vielä nähty potentiaalisena koulutuskohteena. Raportissa ei myöskään käsitelty pelialan johtamisen erikoiskysymyksiä. Oppilaitosten edustajat esittelivät myös omia näkökulmiaan koulutuksen kehittämiseen. Pelialan yrityksiä tai muita toimijoita ei haastateltu. Oppilaitokset painottivat esimerkiksi opettajien asiantuntijuuden parantamista, koulutusohjelmien päällekkäisyyksien vähentämistä, yrittäjyyteen panostamista sekä koulutuksen laadun vaalimista (emt. 40–42).

Opetushallitus (Taipale-Lehto & Vepsäläinen 2015) kartoitti peliteollisuuden tulevaisuuden osaamistarvetta vuoden 2015 raportissaan. Nämä tarpeet oli tunnistettu sisällöntuotannon, liiketoiminnan, teknologian ja käyttäjä- ja yhteiskuntalähtöisyyden osa-alueisiin. Raportin huomioista vastasi yhdeksän koulustoitimikunnan edustajista koottu ennakointiryhmä. Selonteko sisälsi perinteisen peliteollisuuden, järjestöjen, koulutuksen, kehittämishankkeiden ja osaamistarpeiden kartoituksen, mutta sen mielenkiintoisin anti institutionalisoitumisen kannalta oli alan muutostekijöiden läpikäyminen sekä ennakointiryhmän laatimat neljä tulevaisuuden skenaariota. Muutostekijöiksi konstituoitiin muun muassa pelillistyminen, hyötypelien läpilyönti, ansaintalogiikan muutos, monikulttuurisuus, pelien sosiaalisen merkityksen korostuminen sekä tietoturvakysymykset. Tulevaisuuden skenaarioissa – jotka vaihtelivat ennakoidusta toivottuun ja ei-toivotusta yllättävään kehitykseen – peliteollisuus jatkoi odotettua kasvuaan, peliala nousi Suomen viennin veturiksi, peliteknologia monopolisoitui muutaman suuryrityksen haltuun sekä reaali- ja virtuaalidellisuus sulautuvat osittain yhteen (emt. 35–47). Ennakointiryhmä kelpuutti myös ehdotuksia koulutuksen kehittämiseksi korostaen tiedonkäsittelyä, monialaisuutta, kansainvälisyysmyönteisyyttä, asiakasosaamista, juridiikkaa sekä tutkimus- ja kehittämisosaamista (emt. 61–63).

Edellä kuvatuista raporteista tulee esiin se instituutioiden kirjo, jonka kautta pyrittiin hahmottamaan ja ohjaamaan suomalaisen pelialan koulutuksen kehitystä. Niistä käy ilmi myös se, miten koulutuksen institutionalisoitumista edelsi ja miten siihen edelleen linkittyi vahva normi pelialan harrastajalähtöisyydestä. Ensimmäisenä raportin tilaajana oli taho, joka pyrki luomaan käsityksiä suomalaisen yhteiskunnan monipuolisesta kehittämisestä ja tulevaisuuden ennakoimisesta. Toisessa tapauksessa raportin takana oli pelialan edunvalvoja, jonka logiikkana oli erityisesti laskennallisuus eli toimialan kansainvälisen kaupallisen menestyksen turvaaminen esimerkiksi pelikoodaamisen tai graafisen suunnittelun opettamisella, ei esimerkiksi laajemman mediakasvatuksen tai pelisivistyksellisen ymmärryksen luominen. Kolmantena raportin päätekijänä oli yliopisto, joka pyrki aihealueen systemaattisempaan ymmärtämiseen ja myös luomaan itseään varten kuvaa koulutuksen kehittämisen tarpeista ja suunnista. Neljännen selonteon fokus oli vahvasti tulevaisuuden haasteissa. Kaikki edellä mainitut toimijat tavoittelivat kuitenkin raporteillaan politiikkatoimia koulutuksen reguloimiseen ja resurssien suuntaamiseen: Tarvitaanko erityistä koulutusta ja jos tarvitaan, millainen se on sisällöllisesti ja mikä oli koulutuksen tarjoajien ja koulutettuja työllistävien tahojen keskinäinen suhde? Onko kyse ainoastaan pelituotannosta vai muusta osaamisesta? Minkälaisia haasteita alati muuttuva peliteknologia ja -kulttuuri tuovat tullessaan?

Pelialan koulutuksen kehittyminen Suomessa näyttää prosessilta, jossa on ollut ajoittaisia kokoavia ja ohjaavia toimia. Prosessi on kytkeytynyt muuhun toimialan yhteiskunnalliseen kehittämiseen, kuten julkisen rahoituksen ja vientiavun kehittämiseen sekä niiden reguloimiseen. Toisaalta sen voi nähdä alkaneen *fragmentaarisenä institutionalisoitumisena*, jossa paikallisilla kehittäjillä, rahoituslähteillä ja muilla toimijoilla on ollut pitkälti itsenäinen ja osin irrallinen tavoitteensa, jota on joustavasti sovitettu yhteen laajemman tason digitalisaatioon liittyviin yhteisiin uskomuksiin ja käsityksiin.

Peliteollisuuden julkinen rahoitus

Olli Sotamaa ja kumppanit (2020) ovat nähneet pohjoismaisen hyvinvointimallin keskeisenä vaikutustekijänä myös pelituotannon kehittämisessä. Taustalla ovat vakaat työolot, avoin talous sekä kehittyneet ICT-infrastruktuurit – puhumattakaan koulutuksen ja sosiaaliturvan järjestelmistä. He näkevät yhtenä käännekohtana myös 2000-luvun alusta käynnistyneen systemaattisemman pelialan julkisen tuen, johon liittyy kansallisten tukijärjestelmien lisäksi pohjoismaisia rahoitusinstrumentteja, kuten pohjoismainen peliohjelma. Se toimi 2006–2012 Pohjoismaiden neuvoston alaisuudessa (emt. 618–621). Valtiovalta on tukenut yrityksiä lainoilla sekä tutkimusta ja tuotekehitystä edistämään tarkoitetuilla tukirahoituksilla. Niiden tavoitteena on ollut tukea yritysten uudistumista ja kasvua ja sitä kautta lisätä työllisyyttä, tuottavuutta sekä kerätä rahaa takaisin yritysten, palkkojen ja tuotemyynnin verotuksen kautta. Teknologian ja innovaatioiden kehittämisskeskus Tekes – vuodesta 2018 alkaen Business Finland – perustettiin vuonna 1983 auttamaan kotimaisia yrityksiä kehittämään niiden teknologiainnovaatioita elinkelpoiseksi liiketoiminnaksi. Tämän kansainvälisen kilpailukyyn kasvun odotettiin parantavan innovaatioiden tuottavuutta, kasvattavan vientiä ja luovan uusia työpaikkoja, mikä puolestaan myötävaikuttaisi kansalliseen hyvinvointiin (emt. 624).

Ensimmäisiä yrityksiä suomalaisen digipeliteollisuuden käynnistämiseksi tehtiin jo 1980-luvulla, mutta vasta 1990-luvun puolivälissä perustetut yritykset alkoivat saavuttaa kaupallista menestystä ja suuntautua kansainvälisille markkinoille (Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013). 2000-luvulla, kun Remedyn kaltaiset yritykset julkaisivat kansainvälisiä hittipelejä, valtio alkoi kiinnostua kotimaisen digipelialan laajemmasta ja suunnitelmallisesta tukemisestä. Edellisessä luvussa mainittu *Max Payne* -efekti vaikutti siis koulutuksen lisäksi myös rahoitukseen.

Max Paynen menestys voidaan nähdä käännteentekevänä hetkenä. Se sysäsi Hårdin ja Jamisonin terminologiaa soveltaen uutuuden omaksumisprosessin erilaisten liikkeiden kautta tapahtuneesta kylvämisvaiheesta uuteen vaiheeseen, joka synnytti vakiintuneempia järjestelmiä ja pysyvämpiä rakenteita ja jossa menestystekijää voitiin käyttää esimerkkinä lobattaessa tukitoimien tarpeellisuutta. Kyse ei kuitenkaan ole vain yksittäisen pelijulkaisun poikkeuksellisesta menestyksestä vaan siihen kytkeytyneistä tekijöistä, jotka osoittavat uutuuden saavuttaneen aiempaa merkityksellisemmän kulttuurisen, sosiaalisen ja taloudellisen roolin.

Tekes avasi vuonna 2012 Skene[8] – Games Refueled -ohjelman (2012–2015) erityisesti pelialan tukemiseksi ja ammattimaistamiseksi. Sen kautta Tekes tuki 105 peliprojektia ja yhdeksää akateemista tutkimusprojektia yli 33 miljoonalla eurolla (Venäläinen et al. 2019, 90). Tekesin rahoitusohjelmia ovat ohjanneet kaupallisen hyödyn tavoittelun normit. Näin ollen Skene-ohjelmankin onnistumista arvioitiin lähinnä taloudellisilla mittareilla (Sotamaa, Jørgensen & Sandqvist 2020, 623–624). Jo edellisessä luvussa mainittu Neogames oli keskeinen toimija myös Skene-ohjelmassa – esimerkiksi jotkin Tekesin julkaisemat pelialaa käsittelevät katsaukset ovat alkujaan yhdistyksen tekemiä. Skene-ohjelmaa voi ajatella myös esimerkkinä omaksumisprosessin kolmannesta vaiheesta, johon kuuluu erikoistuminen, koska rahoitus oli tarkoitettu nimenomaan pelituotannoille.

Jo ennen Skenen perustamista pelialan yritykset hakivat rahoitusta soveltuvista Tekes-rahoitusohjelmista, kuten digitaalisten medioiden sisältötuotteiden ohjelmasta (1997–1999), käyttäjakeskeisen informaatioteknologian USIX-ohjelmasta (1999–2002), ohjelmistotuotteiden SPIN-ohjelmasta (2000–2003), vuorovaikutteisen teknologian FENIX-ohjelmasta (2003–2007), sisältöliiketoiminnan SILE-kehittämissohjelmasta (2003–2006) sekä Verso-ohjelmasta (2006–2010) (ks. Hiltunen & Latva 2013, 6). Lisäksi yritykset, kuten Nokia, joiden päätoimiala oli muualla, mutta joiden toiminta liittyi myös peleihin tai pelilaitteisiin, saattoivat hyödyntää Tekes-rahoitusta omassa tutkimuksessaan ja tuotekehityksessään. Pelialaa ikään kuin käännettiin tai määriteltiin osaksi laajempaa teknologian kenttää, jonka kautta

rahoitusta tai lainoja oli mahdollista saada tiettyjen osa-alueiden kehitystyöhön. Samaa mukautumista voidaan nähdä myös toisinpäin: pelialan toimijoita ei sinänsä pakotettu säännöillä hakemaan rahoitusta, vaan ne joutuivat kääntämään omaa toimintaansa julkisen rahoittajan tunnistamiin normeihin. Tämä logiikka koskee kaikkea rahoitusta, myös tutkimusrahoitusta yleisemmin. Näin ollen organisaatiotason omaksumisprosessi muodostui eri osapuolten toteuttamasta toiminnan ja sen kuvaamisen käännosten sarjasta (Callon 1986), jossa osapuolet sovittivat toimintaansa yhteen ja oppivat ikään kuin käyttämään toisiaan. Tällä hetkellä Business Finlandilla ei ole enää erillistä ohjelmaa pelejä varten, vaan avustusta tai lainaa haetaan normaalin rahoitushaun kautta. Sekin on merkki pelialan institutionalisoitumisesta ja vakiintumisesta suomalaisessa yhteiskunnassa.

Edellä mainittujen ohjelmien lisäksi opetusministeriö ja audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus AVEK aloittivat vuonna 2002 audiovisuaalisten sisältöjen tukiohjelman, jonka kautta peliyhtykset saattoivat hakea rahoitusta. AVEK:in tuki on kuitenkin ollut pienimuotoista aloitusvaiheen rahoitusta, jota on käytetty pääasiassa uusien konseptien kehittämiseen ja tuotteiden demoversioiden tekemiseen (Sotamaa, Jørgensen & Sandqvist 2020, 624). Kaiken kaikkiaan tukimuodot ovat olleet varsin keskitettyjä, ja uutuuden omaksumisprosessit sekä niihin liittyvä organisoituminen ovat tähänneet yleensä taloudellisen kasvun tuottamiseen. Poikkeuksena on yleishyödyllisten säätiöiden tuki yksittäisille pelintekijöille. Tässä suhteessa käännekohtana oli Suomen Kulttuurirahaston päätös määrittellä pelit ja pelitutkimus omiksi kategorioikseen apurahahakujärjestelmässään vuonna 2018.

Digipelaamisen institutionalisoituminen: elektroninen urheilu

Urheilu voidaan määrittellä institutionalisoituneeksi peliksi, joka sisältää organisaatiollisen (seurat, sponsorit, lajiliitot ja kattojärjestöt), teknologisen (välineet ja tietotaito), symbolisen (sosiaaliset normit, arvot ja rituaalit) ja koulutuksellisen (valmennus) osa-alueen (Loy 1968, 6–11). Liikunnan, urheilun, liikuntaharrastuksen ja kilpaurheilun erot eivät ole yksiselitteisiä ja tämä tulee erityisesti esille elektronisen urheilun tapauksessa (Turtiainen 2022). Elektroninen urheilu viittaa digitaalisten pelien organisoituuksiin, kilpailulliseen pelaamiseen (ks. Karhulahti 2017, 43–45). Vaikka urheiluun kytketään usein fyysinen suorittaminen (Armila 2020), tässä yhteydessä viittaamme urheilulla erityisesti elektroniseen kilpaurheiluun ja siihen liittyviin järjestelyihin, kuten turnauksiin, kaupallisuuteen, menestymiseen ja sponsorointiin.

Organisoidun kilpapelipelaamisen historia ulottuu 1970–1980-luvuille, jolloin järjestettiin paikallisia, alueellisia sekä kansallisia turnauksia (Kent 2001, 162). Suomessa video- ja tietokonepelaamisen kisoja on järjestetty 1980-luvun alkupuolelta lähtien (Suominen, Reunanen & Saarikoski 2018). Kilpapelipelaaminen alkoi kehittyä kohti nykymuotoaan 1990-luvun puolivälissä internetin ja verkkopelien yleistymisen myötä. Tällöin järjestettiin myös ensimmäiset ammattilaisturnaukset. Termi ”eSports” tuli yleisempään käyttöön 1990-luvun lopulla (Wagner 2006) ja globaaliksi toiminnaksi digitaalinen kilpapelipelaaminen muuttui 2000-luvulla. E-urheilu jatkoi kasvuaan 2010-luvulla suoratoistopalvelujen avustuksella. Tämä näkyi esimerkiksi niin kutsuttujen major-turnausten eli kaikkein kovatasoisimpien kilpailujen määrän huomattavana kasvuna (Kraneis & Rantala 2018, 130–138).

On useita syitä, miksi e-urheilu tuli luontevasti osaksi suomalaisia instituutioita ja yhteiskuntaa. Eräs näistä on pelitoiminnan sujuvuus ja menestys: suomalaispelaajat ja -joukkueet ovat menestyneet nousevassa lajissa, joka nauttii maailmanlaajuista suosiota. Lajilla on myös suhteellisen laaja kotimainen kohdeyleisö, jonka potentiaalia ei ole vielä täysin hyödynnetty. Tampereen yliopiston julkaiseman Pelaajabarometrin mukaan noin 10 % suomalaisista seurasi aktiivisesti e-urheilua vuonna 2020 (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 61). Myös e-urheilun eri toimijat ovat pyrkineet sulautumaan osaksi vakiintuneita järjestöjä ja seuroja. Siinä missä e-urheilu tuo näkyvyyttä, uusia harrastajia ja tietotaitoa perinteisille urheilujärjestöille,

antaa kuuluminen vakiintuneisiin toimijoihin uskottavuutta sekä resursseja e-urheilulle esimerkiksi organisoitumiseen ja koulutukseen.

Vuonna 2006 perustettu Suomen tanssipelaajat ry oli ensimmäinen kotimainen e-urheilujärjestö, joka rekisteröi digipelaamisen viralliseksi urheilulajiksi eli kelpuutti peliurheilun osaksi valtavirtaa. Tanssipelaajat on toiminut Suomen tanssiurheiluliiton alaisuudessa vuodesta 2007 eteenpäin. Tanssipelaaminen^[9] toimi astinlautana, jonka kautta elektronisesta urheilusta tehtiin laajemmin tunnistettavaa ja ymmärrettävää suhteessa olemassa oleviin urheilujärjestöihin ja niiden toimintatapoihin. Tanssipelaajille Suomen tanssiurheiluliiton jäsenyys oli aluksi luultavasti tapa saada huomiota ja päästä osaksi tukimuotoja ja rahoitusrakenteita.

Kansallinen Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) perustettiin vuonna 2010. SEUL on saanut opetus- ja kulttuuriministeriön yleistä nuorisojärjestöavustusta vuodesta 2013 eteenpäin ja näin osoittanut kelpoisuutensa myös nuorisotoimintana. Se hyväksyttiin Suomen Olympiakomitean kumppanuusjäseneksi vuonna 2016 ja täysjäseneksi vuonna 2019. Kaikki edellä kuvatut ovat askeleita, jotka kertovat e-urheilun soveltuvuudesta yhteiskunnassa ja urheiluinstituutioissa. Suomen suurimmat e-urheiluseurat ENCE, Havu Gaming ja Helsinki REDS (HREDS) erosivat SEUL:sta vuonna 2018 ja perustivat Suomen kilpapelaaamisen liiton (SKL), mutta sen toiminta on ollut vähäistä. Ero kertoo omalta osaltaan instituutioiden sisäisten toimijoiden välisestä kilpailusta ja toisistaan poikkeavista intresseistä.

Seuratasolla liigajoukkueet ovat aktiivisesti laajentaneet e-urheiluun, joko omien e-urheilujaostojen tai yhteistyökumppanien kautta. Tämä näkyy Suomessa erityisesti jääkiekossa. HIFK:n jääkiekkojaoston omistama HREDS (2016) oli ensimmäinen kotimaisen urheiluseuran perustama e-urheiluseura. JYP oli puolestaan ensimmäinen liigaseura, joka perusti emoseuran nimeä kantavan e-urheilujoukkueen vuonna 2020. Pelicans on toiminut ENCE:n yhteistyöseurana vuodesta 2018 alkaen, kun taas TPS on tehnyt yhteistyötä pelikasvatusta tarjoavan School of Gamingin kanssa vuodesta 2020. Kaikki liigaseurat ovat osallistuneet omilla joukkueillaan Telian ja Liigan järjestämään eLiigaan (2020). Myös muiden lajien järjestöt ovat perustaneet omia e-urheilujaostojaan. Pesäpalloseura Sotkamon Jymy perusti vuonna 2017 SuperJymyn (nykyään SJ Gaming). Jalkapalloseurat SJK ja JS Hercules perustivat omat e-urheilujaostonsa vuonna 2017 ja 2020.

Kilpapelaaamisen omaksuminen osaksi Puolustusvoimien toimintoja havainnollistaa myös digipelaamisen institutionalisoitumista. E-urheilu hyväksyttiin Puolustusvoimien Urheilukoulun viralliseen lajivalikoimaan vuonna 2017 ([IS 6.10.2017](#)). Näkyvyyden lisäksi panostaminen e-urheiluun voi tarjota Puolustusvoimille operationaalisia odotuksia tulevaisuuden asejärjestelmien ja simulaation perustuvan sotilaskoulutuksen suhteen. Tähän mennessä Urheilukouluun on valittu ainoastaan yksi e-urheilija (Maavoimat.fi 23.11.2021). Puolustusvoimien esimerkki osoittaa, että instituutiot voivat käyttää uutuuksia enemmänkin luodakseen markkinoituja merkityksiä kuin omaa institutionalisoitunutta toimintaansa muuttavina elementteinä.

E-urheilun tapaus havainnollistaa, miten pelialan toimijat legitimoivat omaa asemaansa ja pyrkivät turvaamaan rahoitustaan hakemalla tukea ja kytköksiä olemassa olevaan institutionaaliseen rakenteeseen ja samalla muokkaavat toimintaansa muistuttamaan perinteistä. Ennen pitkää aktiivisen toiminnan suunta alkoi kuitenkin muuttua. E-urheilun saavuttaessa enemmän jalansijaa ja näkyvyyttä urheilun perinteiset seuratoimijat alkoivat pohtia omaa tulevaisuuttaan ja yleisöjään. Siksi kansainvälisten esimerkkien siivittämänä seurat alkoivat kokeilla toimintansa laajentamista e-urheiluun. Tällöin legitimaatio tapahtui vuorovaikutusprosessina ja yhteistyösuhteena, jonka avulla tähdättiin tulevaisuuteen. Vaikka elektroninen urheilu perustuu yleensä globaaleihin pelituotteisiin, peliturnausten järjestäminen alkoi ensin paikallisella tasolla, mutta laajeni pian kansallisiin ja kansainvälisiin mittasuhteisiin, mikä johti myös laajempien liittojen ja muiden instituutioiden perustamiseen.

Muistiorganisaatiot pelaamisen institutionalisoijina

Kun uutuus muuttuu yksin ja yhteisesti muisteltavaksi ja muistelua varten perustetaan ilmiötä vaalivia instituutioita, kyse on metatason institutionalisoitumisesta. Ilmiö on tullut niin merkittäväksi, että yhteiskunta alkaa huolehtia siitä pitkäaikaisesti ja uutuus on omaksuttu muistettavaksi ja säilytettäväksi. Tätä erityistä institutionalisoitumiskehitystä voidaan kutsua kulttuuriperintöprosessiksi (Suominen & Sivula 2016). Muodonmuutos on laaja ja sen aikana pelaamiseen liittyvät esineet tai muut ilmentymät muuntuvat kaupallisista hyödykkeistä kulttuuriperinnöksi (Eklund, Sjöblom & Prax 2019, 445; Nylund 2020).

Digitaalisten pelien ja pelaamisen muutos kulttuuriperinnöksi tukee sekin hyvin Hårdin ja Jamisonin (2005) mallin mukaista omaksumiskehitystä. Artikkelimme kahteen ensimmäiseen institutionalisoitumisaiheeseen – eli pelialan koulutukseen ja rahoitukseen – verrattuna pelialan kulttuuriperintöprosessi on ollut, elektronisen urheilun tapaan, voimakkaammin harrastajalähtöistä. Yhteinen kiinnostus vanhempia digitaalisia pelejä ja niiden säilyttämistä kohtaan heräsi pelaajayhteisöissä jo 1980-luvulla, mutta internetin yleistyminen 1990-luvun loppupuolella tarjosi tämänkin aihealueen harrastajille uusia verkostoitumisen, tiedonhankinnan sekä kokoelmien laajentamisen ja esittelyn mahdollisuuksia, eli tapoja tehdä harrastusta yleisesti tunnistettavaksi (Suominen, Reunanen & Remes 2015). Suomalaiset harrastajat organisoituivat joissain tapauksissa pieniksi keräilijäyhteisöiksi. Tästä esimerkkinä mainittakoon vuonna 1998 perustettu Suomen peliautomaattihistoriallinen seura (SPEL) ja vuonna 1999 perustettu Pelikonepeijoonit, jotka keskittyvät erilaisten peli- ja ajanvietautomaattien keräilyyn. Samoihin aikoihin alkoi myös digitaalisia pelejä käsitellyt historiantutkimus. Jälkeenpäin nämä voidaan tunnistaa Hårdin ja Jamisonin teoreettista kehystä soveltaen omaksumisen ensimmäiseen vaiheeseen kuuluneiksi toimiksi.

Historiantutkimus ja harrastajien keräilytoiminta vaikuttivat 2000- ja 2010-luvuilla osaltaan siihen, että pelihistoriaa alettiin esitellä tietokone- ja peliharrastustapahtumissa, kuten esimerkiksi Assembly Winter -festivaaleilla sekä vakiintuneiden museoinstituutioiden vaihtuvissa näyttelyissä, kuten *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo* -näyttelyssä (2011) tai Tekniikan museon *Pongista Pleikkaan* -näyttelyssä (2013) (Naskali, Suominen & Saarikoski 2013). Keskeinen merkkipaalu oli myös Helsingin taidemuseossa Tennispalatsissa vuonna 2003 järjestetty kansainvälinen *Game On* (2002–) -kiertonäyttely, joka osoitti, että pelihistorialla voidaan tavoittaa laajoja yleisöjä. Näyttelyssä oli esillä myös edellä mainitun Remedyn *Max Payne* -pelin suunnitteludokumentteja ja -rekvisiittaa. Toinen keskeinen käännekohta oli Suomen pelimuseon avaaminen vuonna 2017. Olennaista kyseisen museon synnyssä oli keräilijöiden, tutkijoiden, museoammattilaisten ja muiden peliharrastajien yhteistyö (Suominen, Sivula & Garda 2018). Pelinäyttelyiden keskeisenä lähtökohtana on ollut ainakin alkuvaiheessa autenttisenä ymmärretyn pelikokemuksen säilyttäminen. Tämä on käytännössä tarkoittanut näyttelyvieraiden mahdollisuutta pelata esillä olevia pelejä niiden alkuperäislaitteistoilla ja -ohjelmistoilla (Eklund, Sjöblom & Prax 2019, 445). Sitten alkuperäisen pelikokemuksen tavoittamisen mahdollisuutta on kyseenalaistettu: pelaajien odotukset, käytetty laitteisto ja muuttunut kulttuurinen konteksti tekevät ”aidon” kokemuksen saavuttamisesta haastavaa tai jopa mahdotonta (Newman 2012; Swalwell 2014).

Teknologian kulttuurisen omaksumisen ja institutionalisoitumisen näkökulmasta on olennaista, että Suomen pelimuseo on rakentunut osaksi jo olemassa olevaa museokenttää. Pelimuseo avattiin Tampereen museokeskus Vapriikkiin, eikä se toimi erillisenä täysin itsenäisenä museona. Pelejä oli esitelty jo aiemminkin Tampereen kaupungin omistaman Mediamuseo Rupriikin näyttelyissä, kuten *Ready* (2006), *Pelikonepeijoonit* (2008) sekä *Suomalaiset pelit silloin ja nyt* (2012). Digitaalisen pelialan institutionaalinen kulttuuriperintötyö on Suomessa kytkeytynyt myös muiden muistiorganisaatioiden toimintaan, ja eri toimijat ovat Suomessa yhdessä perustaneet pelitallentamisen pyöreän pöydän, jossa on mukana Suomen pelimuseon lisäksi muita pelialan nykydokumentoinnista vastaavia museoita, yliopistotahoja, alan harrastajayhdistyksiä sekä yliopistojen tutkijoita.

Pelitallentamiseen liittyen ei vielä ole syntynyt omaa varsinaista lainsäädäntöä, mutta pelejä on jo useita vuosia peilattu suhteessa muun muassa olemassa olevaan vapaakappalelainsäädäntöön sekä muistitoimijoiden määrittelyihin tallennusvelvoitteisiin, eli peliala on hiljalleen institutionalisoitumassa osaksi myös laillista sanktiointia (Suominen 2012).

Lopuksi

Pelialalle on syntynyt Suomessa 1990-luvulta lähtien useita uusia instituutioita, etenkin silloin, kun sopivaa toimijaa ei ole valmiiksi ollut olemassa. Uudet instituutiot ovat liittyneet esimerkiksi pelialan edunvalvontaan ja elektroniseen urheiluun. Toisaalta peliala on kytkeytynyt jo aiemmin olemassa olleisiin instituutioihin, jotka ovat muuttaneet ja laajentaneet toimintaansa. Näitä ovat olleet esimerkiksi Tekes/Business Finland ja muut rahoittajatahot, jotka ovat sisällyttäneet pelialan ohjelmia rahoitukseensa ja lisänneet pelialan omiin hakukategorioihinsa. Niitä ovat olleet myös museot, jotka ovat ensin järjestäneet pelejä koskevia näyttelyitä ja sitten vaikuttaneet pelialan erikoismuseoiden perustamiseen. Puolustusvoimien urheilukoulu on sekin alkanut ottaa elektronisen urheilun ammattilaisia suorittamaan asevelvollisuutta. Näiden limittäisten prosessien ja niihin liittyvien tapaustutkimusten avulla voimme hahmottaa uutuusien omaksumisen piirteitä, jotka eivät ole tulleet selvästi esille aiemmassa tutkimuksessa tai joita ei ole testattu pelialan esimerkkien avulla.

Tapausesimerkkieimme perusteella vaikuttaa siltä, että institutionalisoitumisen näkökulmasta pelit ja niihin liittyvä toiminta näkyvät vähintään kolmenlaisina uutuuksina ja niiden omaksumisprosesseina. Näiden havaintojen perusteella esittelemme oman terminologiamme, joka täydentää alussa esiteltyä Hårdin ja Jamisonin mallia. *Kasvatettavaksi omaksuttava uutuus* tulee esille esimerkiksi käsiteltäessä pelitoimialaa, yrityksiä tai pelitapahtumia liiketaloudellisista näkökulmista. Omaksumisprosessissa mukana olevien instituutioiden tavoitteena on oman toiminnan tai tuettavan toiminnan laajentaminen ja esimerkiksi taloudellisen lisäarvon tuottaminen. *Ylläpidettäväksi omaksuttu uutuus* ei välttämättä liity kasvutavoitteisiin vaan saavutetun tason säilyttämiseen. Instituutioiden avulla tuetaan tällöin toimintaa, jota pidetään merkittävänä. Sen luonne halutaan säilyttää ja monimuotoisuutta vaalia. Ylläpitäminen näkyy esimerkiksi monissa elektronisen urheilun toiminnoissa, vaikka niihin liittyy myös kasvuodotuksia. *Säilytettäväksi omaksuttu uutuus* viittaa ennen kaikkea pelien ja peli-ilmiöiden kulttuuriperintöprosesseihin. Sekä harrastajalähtöisten instituutioiden sekä julkisrahoitteisten muistiorganisaatioiden tavoitteena on uutuuden muistaminen sekä säilyttäminen jälkipolville monimuotoisena.

Voimme vastata tutkimuskysymyksiimme lähestymällä uutuusien omaksumista ja institutionalisoitumista myös toimijuuden ja paikan näkökulmista. Tällöin institutionalisointi voidaan karkeasti jakaa *harrastajalähtöiseen* ja *viranomaislähtöiseen*, vaikka nämä osat usein sekoittuvatkin. Elektroninen urheilu ja esimerkiksi kulttuuriperintöprosessit ovat kuitenkin käynnistyneet erityisesti harrastajalähtöisenä toimintana, vaikka e-urheilun taustalla ovatkin usein suurten kaupallisten kansainvälisten toimijoiden pelituotteet, joilla pelaajat kilpailevat. Viranomaislähtöinen institutionalisointi korostuu erityisesti pelialan julkisessa rahoituksessa ja myös koulutuksessa, vaikka koulutukseenkin liittyy informaalia vertaisoppimista ilman selkeitä koulutusrakenteita ja tavoitteita.

Fragmentaariseksi tai *paikalliseksi institutionalisoinniksi* voidaan kutsua sellaista toimintaa, joka syntyy lähes samanaikaisesti useissa paikoissa, ja jolla ei ole välttämättä yhteisiä tavoitteita, eikä ainakaan alkuvaiheessa välttämättä tietoa siitä, mitä muualla tapahtuu. Paikallinen institutionalisointi, joka näkyy muun muassa koulutuksessa ja keräilyssä, voi kuitenkin olla harrastajavetoisuuden lisäksi myös viranomaislähtöistä, silloin kuin toimia ohjaavat esimerkiksi paikalliset poliittiset motiivit. *Keskitetty ja*

keskusjohtoinen institutionalisointi on puolestaan sellaista, että sitä johdetaan valtakunnalliselta tasolta tai sen yli. Nämäkin kaksi pelialan institutionalisoinnin lajia limittyvät toisiinsa, mutta tyypillisesti paikalliselta tasolta voidaan siirtyä nopeasti valtakunnallisen tason ohjattuihin instituutioihin, kuten elektronisen urheilun tai koulutuksen yhteydessä on tapahtunut. Toisaalta valtakunnalliselta tasolta kanavoitua rahoitusta voidaan paikallisesti suunnata omien tavoitteiden mukaisesti.

Kaikkia edellä mainittuja osa-alueita on tarpeen tutkia enemmän. Olennaista olisi syventyä paikallisen tason prosesseihin pelialan institutionalisoitumisessa ja instituutioiden aktiivisessa rakentamisessa. Lisäksi olisi kiinnitettävä huomiota puhetapoihin, joissa pelialaa kiinnitetään yhteiskuntaan korostamalla pelialan toimijoiden hyvää kansalaisuutta ja vastuullisuutta heidän toiminnassaan.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 4.5.2022.

Armila, Päivi. 2020. "Laatikkopyöriä ja juoksuvöitä: Apu- ja urheiluvälineet vammaisurheilun sosiaalisina välityksinä." *Sociologia* 57(2), 167–182.

Bar, François, Matthew S. Weber & Francis Pisani. 2016. "Mobile Technology Appropriation in a Distant Mirror: Baroquization, Creolization, and Cannibalism." *New Media & Society* 18(4), 617–636.

Callon, Michel. 1986. "Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay." Teoksessa *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge?*, toim. John Law, 196–223. Abingdon: Routledge.

Davis, Fred D. 1989. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology." *MIS Quarterly* 13(3), 319–340.

Douglas, Mary 1986. *How Institutions Think*. Syracuse, NY: Syracuse University Press.

Egerer, Michael D. & Anna M. Alanko. 2015. "Problem gambling and the non-medical addiction model: Finnish general practitioners' and social workers' perceptions." *Sociologia* 52(4), 364–380.

Eglash, Ron. 2004. "Appropriation of Technology: An Introduction." Teoksessa *Appropriating Technology: Vernacular Science and Social Power*, toim. Ron Eglash, Jennifer L. Croissant, Giovanna Di Chiro & Rayvon Fouché, vii–xxi. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Eklund, Lina, Björn Sjöblom & Patrick Prax. 2019. "Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?" *Cultural Sociology* 13(4), 444–460.

Gronow, Antti. 2006. "Instituutiot taloustieteessä ja sosiologiassa: pragmatistinen kritiikki." *Sociologia* 43(2), 93–106.

Haapoja, Heidi. 2017. "Omimista, lainaamista, hyväksikäyttöä, ylikulttuurista tulkintaa? Kulttuurisen appropriaation käsite, suomalainen kansanmusiikki ja kalevalamittainen runolaulu." *Musiikin suunta* 39:1. <http://musiikinsuunta.fi/2017/01/omimista-lainaamista-hyvakaytto/>.

Haddon, Leslie. 2004. "Empirical studies using the domestication framework." Teoksessa *Domestication. The enactment of technology*, toim. Thomas Berker, Maren Hartmann, Punie Yves & Katie Ward, 103–122. Maidenhead: Open University Press.

- Hiltunen, Koopee & Suvi Latva. 2013. *Peliteollisuus – kehityspolku*. Helsinki: Tekes. http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/10/Tekes_Peliteollisuus_kehityspolku_2013.pdf.
- Hård, Mikael & Andrew Jamison. 2005. *Hubris and Hybrids: A Cultural History of Technology and Science*. Abingdon: Routledge.
- Ilta-Sanomat. 2017. "Suomen armeija ottaa kilpapelajaat urheilukouluun." 6.10.2017. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005397690.html>.
- Jamison, Andrew & Mikael Hård. 2003. "The story-lines of technological change: Innovation, construction and appropriation." *Technology Analysis & Strategic Management* 15(1), 81-91.
- Junnila, Miikka, Elina Koivisto & Miikka J. Lehtonen. 2014. "Pelitutkimuksen paikat, osa 2. Aalto-yliopiston pelitutkimuksen ja opetuksen nykytila." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa, 100–105. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kalela, Jorma. 2000. *Historiantutkimus ja historia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Karhulahti, Veli-Matti. 2017. "Reconsidering Esports: Economics and Executive Ownership." *Physical Culture and Sports. Studies and Research* 74(1), 43–53.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- Kinnunen, Jani. 2016. "Reilusti addiktiivinen peli. Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin." *Yhteiskuntapolitiikka* 81(4), 407–417.
- Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. *Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan*. Trim Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kraneis, Samuli & Kalle Rantala. 2018. *Kaikki e-urheilusta*. Suomen urheilumuseosäätiön julkaisuja 55. Helsinki: Urheilumuseo.
- Latour, Bruno. 1987. *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- Latvala, Tiina, Anne Konu & Tomi Lintonen. 2020. "Rahapelaaminen kansanterveydellisenä huolenaiheena: Rahapelirikollisuuden arvioidut kustannukset yhteiskunnalle." *Yhteiskuntapolitiikka* 85(5/6), 507–518.
- Loy, John W. 1968. "The Nature of Sport: A Definitional Effort." *Quest* 10(1), 1–15.
- Maavoimat.fi. 2021. "Urheilukoulun kevään 2022 saapumiserän urheilijat valittu." 23.11.2021. <https://maavoimat.fi/web/sotilasliikunta/-/urheilukoulun-kevaan-2021-saapumiseran-urheilijat-valittu>.
- March, James G. & Herbert A. Simon. 1958. *Organizations*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Mononen, Laura, Pekka Neittaanmäki & Petri Vähäkainu. 2014. *Suomen pelialan koulutuksen kartoitus 2014*. Jyväskylä: Informaatioteknologian tiedekunnan julkaisuja 19. https://www.jyu.fi/it/fi/tutkimus/julkaisut/it-julkaisut/19-2014_suomen-pelialan-koulutuksen-kartoitus_netti.pdf
- Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies*. Lontoo: Sage.

- Mäyrä, Frans, Jaakko Suominen & Raine Koskimaa. 2013. "Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 125–133. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_11.pdf.
- Naskali, Tiia, Jaakko Suominen & Petri Saarikoski. 2013. "The introduction of computer and video games in museums—experiences and possibilities." Teoksessa *Making the History of Computing Relevant. HC 2013. IFIP Advances in Information and Communication Technology*, toim. Arthur Tatnall, Tilly Blyth & Roger Johnson, 226-245. Berliini: Springer.
- Neogames. 2008. *Suomen pelialan koulutus ja sen kehittämistarpeet*. Helsinki: Uudenmaan TE-keskus / SILE-projekti. <https://neogames.fi/fi/2008-suomen-pelialan-koulutustarpeet-2008/>
- Neogames. 2019. *The Game Industry of Finland: Report 2018*. Tampere: Neogames Finland ry. <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2020/07/FGIR-2018-Report.pdf>.
- Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Abingdon: Routledge.
- Nikkinen, Janne. 2008. "Rahapeliongelma aikamme sosiaalipoliittisena haasteena." *Janus* 16(1), 64–71.
- Nylund, Niklas. 2020. *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1697-6>.
- Pasanen, Tero & Jonne Arjoranta. 2013. "Kuka tarvitsee netin sotapelejä?" – Väikvaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 29–57. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_04.pdf.
- Pasanen, Tero & Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssiyrityksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019." *Media & Viestintä* 44(1), 116–137. <https://doi.org/10.23983/mv.107303>.
- Pfadenhauer, Michaela. 2005. "Ethnography of Scenes: Towards a Sociological LifeWorld Analysis of (Post-Traditional) Community-building." *Forum: Qualitative Social Research* 6(3). <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/23>.
- Reunanen, Markku, Mikko Heinonen & Manu Pärssinen. 2013. Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–28. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_03.pdf.
- Rogers, Everett M. 2003. *Diffusion of Innovations: Fifth edition*. New York: Simon and Schuster.
- Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen. 2009. "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 16–33. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>.
- Scott, Richard W. 2014. *Institutions and Organizations: Ideas, Interests, and Identities*. Lontoo: Sage.
- Sotamaa, Olli & Jaakko Suominen. 2013. "Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Toim. Jaakko Suominen, Raine

- Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto, 109–121. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf.
- Sotamaa, Olli, Kristine Jørgensen & Ulf Sandqvist. 2020. "Public game funding in the Nordic region." *International Journal of Cultural Policy* 25:6, 617–632.
- Suominen, Jaakko. 2012. "Puheenvuoro: Digitaaliset pelit – kulttuuriaineistojen lapsipuolet." *Lähikuva* 25(1), 79–80.
- Suominen, Jaakko & Anna Sivula. 2016. "Participatory Historians in Digital Cultural Heritage Process – Monumentalization of the First Finnish Commercial Computer Game." *Refractory – Australian Journal of Entertainment Media*, volume 27, 2016 – Themed issue: Born Digital Cultural Heritage. <https://web.archive.org/web/20160903020905/http://refractory.unimelb.edu.au/2016/09/02/suominen-sivula/>.
- Suominen, Jaakko, Anna Sivula & Maria B. Garda. 2018. "Incorporating Curator, Collector and Player Credibilities: Crowdfunding Campaign for the Finnish Museum of Games and the Creation of Game Heritage Community." *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*, Special Issue Preserving Play (edited by Alison Gazzard & Carl Therrien), August 2018. <https://www.kinephanos.ca/2018/incorporating-curator-collector-and-player-credibilities-crowdfunding-campaign-for-the-finnish-museum-of-games-and-the-creation-of-game-heritage-community/>.
- Suominen, Jaakko, Markku Reunanen & Sami Remes. 2015. "Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s." *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*. <http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>.
- Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski & Markku Reunanen. 2018. "Digitaalisen kilpapeliamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Toim. Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen. Tampere: Suomen Pelitutkimuksen Seura, 5–34. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/ptvk2018-02.pdf>.
- Swalwell, Melanie. 2014. "Moving on from the Original Experience: Games history, preservation and presentation." Teoksessa *DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. DiGRA Digital Library: <http://www.digra.org/digital-library/publications/moving-on-from-the-original-experience-games-history-preservation-and-presentation>.
- Taipale-Lehto, Ulla & Jukka Vepsäläinen. 2015. *Peliteollisuuden osaamistarveraportti*. Raportit ja selvitykset 2015:6. Helsinki: Opetushallitus. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/170924_peliteollisuuden_osaamistarveraportti.pdf.
- Turtiainen, Riikka. 2022. "Liikunta, urheilu ja pelaaminen." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toim. Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros. Tampere: Vastapaino, 197–217.
- Valkonen, Jarno, Turo-Kimmo Lehtonen & Olli Pyyhtinen. 2013. "Sosiologista materiaalioppia." *Sosiologia* 50(3), 217–221.
- Venäläinen, Raisa, Pamela Kato, Jason Della Rocca & Kristiina Lähde. 2019. *Programmes for Education and Gaming*. Helsinki: Business Finland. https://www.businessfinland.fi/49dec6/globalassets/julkaisut/3_2019-programmes-for-education-and-gaming.pdf.

Wagner, Michael G. 2006. "On the Scientific Relevance of eSport." Teoksessa *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas: CSREA Press.

Young, James O. 2008. *Cultural Appropriation and the Arts*. Malden: Blackwell Publishing.

Viitteet

[1] Rajaus on tehty korostamaan erilaisia instituutioiden syntyminen muotoja ja tuottamaan tätä kautta uutta tietoa pelialan instituutioiden monimuotoisuudesta. Artikkelin ulkopuolella ja käsittelemiemme teemojen ohella pelialan institutionalisoituminen näkyy muun muassa alan omien edunvalvontajärjestöjen perustamisessa ja muutoksissa (esim. Neogames, IGDA Finland ja sen paikallisosastot), pelitutkimuksen suomalaisessa ja kansainvälisessä järjestäytymisessä (tieteellisten järjestöjen peleihin liittyvät alateemat ja uudet pelitutkimuksen järjestöt, kuten DiGRA, alan tieteellisten julkaisujen perustaminen, Suomen Pelitutkimuksen Seuran perustaminen jne.), pelijameihin (game jams) liittyvän toiminnan vakiintumisessa sekä yksittäisistä tapauksista pelitaiteen läänintaiteilijan tehtävän perustamisessa 2019.

[2] Olemme suomentaneet appropriaation omaksumiseksi, mutta muita mahdollisia suomenkielisiä nimityksiä olisivat voineet olla esimerkiksi omaksi tai sopivaksi tekeminen tai sovittaminen tai toisessa kontekstissa jopa omiminen.

[3] Etenkin Rogersin (2003) mukaista diffuusioiteoriaa luonnehtii pyrkimys systeemitoreettisuuteen ja yksittäisen kokonaisvaltaisen mallin rakentamiseen, toisin kuin paikallisempia domestikaatioiteorioita.

[4] Instituution käsite on monitieteinen ja kattaa sekä talous- että yhteiskuntatieteet. Erityisesti taloustieteessä *instituutiot* ymmärretään lähinnä yksilöiden taloudellisen toiminnan rajoitteina (Gronow 2006, 94). Antropologi Mary Douglas (1986, 46) on määritellyt instituution sosiaalisemmin miksi hyvänsä oikeutetuksi (eli legitimiiksi) sosiaalisesti ryhmittymäksi. Instituutiot muodostavat myös sosiologian tieteenalan klassisen tutkimuskohteen, ja akateemisen sosiologian perustaja Émile Durkheim määritteli sosiologian instituutioiden tieteksi (Valkonen, Lehtonen & Pyyhtinen 2013). Sosiologisesta näkökulmasta instituutio on järjestely tai yhteenliittymä, jolla on pysyvyyttä ajassa. Sosiologian tutkimia instituutioita ovat, kuten antropologiassa, esimerkiksi perhe, talous, koulutuslaitos tai hyvinvointijärjestelmä, jotka jatkavat olemassaoloaan vaikka niissä olevat yksilöt vaihtuisivat.

Instituutiot muodostuvat monin erilaisin periaattein ja nykykeskustelussa viitataan pikemminkin erilaisiin yhteiskuntatieteiden "institutionalismeihin", tavanvaraisuudesta kulttuurisiin merkityksiin, normatiiviseen hallinnointiin ja säätelevään rajoittamiseen (Gronow 2006; Scott 2014). Yhteiskuntatieteellisissä keskusteluissa on tavanmukaista erottaa toisistaan myös *instituutiot* ja *organisaatiot*, joista organisaatioita voidaan pitää yhdenlaisena virallisesti muodollisena instituutiona (Gronow 2006, 97). Toisaalta tämänkin käsitteen tyhjentävä määrittely on harvinaista esimerkiksi alan klassikoissa (March & Simon 1958).

Käsitteiden monien merkitysten vuoksi emme käytä organisaation käsitettä analyysissamme, vaan keskitymme instituutioiden rakentamiseen ja muodonmuutoksiin seuraten Hårdin ja Jamisonin (2005) Taulukossa 1 esitettyä operationalisointia. Malli käsittelee organisaatioita eräänä "analyttisena tasona" ja instituutiota "ilmiöiden tasolla", joskin muutaman vuoden takainen artikkeli (Jamison & Hård 2003) määrittelee kyseiset tasot päinvastoin (instituutiot analyysitasolla ja organisaatiot ilmiötasolla). Kuten esimerkki osoittaa, kulttuurintutkimuksen ja pelitutkimuksen suhde instituutioteorioihin sisältäisi monia mahdollisuuksia syvällisemmälle teoreettiselle tutkimukselle.

[5] Vuonna 2004 Suomessa toimi 40 aktiivista pelistudiota, joilla oli 600 työntekijää ja joiden kokonaisliikevaihto oli 40 miljoonaa euroa (Neogames 2019, 17–27). Peliyritysten näkökulmasta vuosi edusti kiihkeintä Java-kännykkäpelien tuotantoa (Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013).

[6] Neogames toimi vuosina 2003–2012 osana Hermia Oy:tä ennen muuttumistaan itsenäiseksi yhdistykseksi.

[7] Kasvua siivitti tässä vaiheessa etenkin vuonna 2007 julkaistu Applen iPhone sovelluskauppoineen, josta tuli nopeasti kotimaisille pelitaloille tärkein kohdealusta (Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013).

[8] Skene-nimen valinnalla lienee haluttu viestiä, että Tekes on aktiivisesti mukana kotimaisen pelialan ruohonjuuritason toiminnassa. ”Skenet” viittaavat yleisesti harrastajien yhteisöihin (ks. Pfadenhauer 2005).

[9] Tanssipeleissä pelaaja saa pisteitä liikkuaan musiikin tahdissa oikea-aikaisesti koskettaen erityisesti jaloillaan tiettyjä kosketusalustan kohtia.

Liitteet

Liite 1. kotimaisen pelialan institutionalisoitumisen aikajana, tiivistetty versio (alkuperäinen aineisto tutkimusryhmän hallussa)

| Vuosi | Institutionalisoitumisen ilmentymä |
|---------------------|---|
| 1862 | Hilda Olson, Huvimatka Aavasaksa (lautapeli) |
| 1928 | Suomen ensimmäiset toto-ravit järjestetään Helsingissä |
| 1938 | RAY perustettiin, yksinoikeus vedonlyöntiin Suomessa |
| 1940 | Veikkaus perustettiin |
| 1966 | Paf (Ålands Penningautomatförening) perustettiin |
| 1967 | Nelostuote (myöhempi) Tactic Games perustettiin |
| 1971 | Ensimmäinen Lotto-arvonta |
| 1973 | Suomen Hippos ry perustetaan (raviurheilun ja hevosalan keskusjärjestö) |
| 1976/1981 – 1995 | RAY:n monopoli viihdeautomaattien operointiin (poikkeuksena mm. huvipuistot ja tivolit) |
| 1979 | Ensimmäinen kaupallinen suomalainen tietokonepeli (Chesmac) |
| 1981 | Tietokone-lehti perustettiin |
| 1984 | Amersoft perustettiin |
| 1984 | Mikrobitti-lehti perustettiin |
| 1987 | Laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987) |
| 1987 | C=Lehti |

| | |
|------|---|
| 1987 | Pelit-vuosikirja |
| 1990 | Nintendo-lehti perustettiin |
| 1991 | Tietokoneohjelmat lisättiin Suomen tekijänoikeuslakiin (34/1991) |
| 1992 | Hypermedia laboratory perustettiin Tampereen yliopistossa |
| 1992 | Pelit-lehti perustettiin |
| 1992 | Ensimmäinen Assembly-tietokonekulttuuritapahtuma |
| 1993 | BloodHouse perustettiin |
| 1993 | Terramarque perustettiin |
| 1993 | Super Power -pelilehti perustettiin |
| 1994 | Media Lab perustettiin Helsingin Taideteollisessa korkeakoulussa |
| 1994 | Ensimmäinen Ropecon-roolipelitapahtuma |
| 1995 | BloodHouse and Terramarque yhdistyvät: Housemarque |
| 1995 | Remedy Entertainment perustettiin |
| 1997 | Tekes: Digitaalisen median sisältötuotteet (1997-1999) |
| 1997 | Advanced Multimedia Center research group of Tampere University of Technology in Pori was founded by Jari Multisilta and Jari Lahti |
| 1997 | MoonTV aloittaa lähetykset |
| 1998 | Suomen peliautomaattihistoriallinen seura perustettiin |
| 1998 | Kyöpelit gaala (myöhemmin Finnish Game Awards) |
| 1998 | Digitaalisen taiteen ja kulttuurin tutkimusryhmä (dac), Tampereen yliopisto |
| 1999 | Pelikonepeijoonit-kollektiivi perustettiin |
| 1999 | Johdatus digitaaliseen kulttuuriin -kirja, digitaalisten peliaiheiden kera |
| 1999 | Suomen peliohjelmisto- ja multimediasoyhdistys Figma perustettiin |
| 1999 | Pelit, tietokone ja ihminen -kirja; tekijä Suomen Tekoälyseura |
| 1999 | Tekes: USIX ohjelma, ainakin Remedy and Codetoy saivat rahoituksen (1999-2002) |
| 1999 | Suomen lautapeliseura ry perustettiin |
| 2000 | Tekes-ohjelma: Ohjelmistotuotteet SPIN (2000-2003) |
| 2000 | Ensimmäinen Vectorama-verkkopelitapahtuma Oulussa |

| | |
|------|--|
| 2000 | KonsoliFIN-videopelisivusto ja -keskustelufoorumi perustettiin |
| 2001 | Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta (775/2000) |
| 2001 | Veikkauksen lahjoitusprofessori Frans Mäyrä, Hypermedialaboratorio, Tampereen yliopisto |
| 2001 | Digitaalisen kulttuurin oppiaine Turun yliopistossa (Satakunnassa), yksi painopiste pelitutkimuksessa |
| 2001 | LanTrek-verkkopelitapahtuma Ylöjärvellä |
| 2001 | Fintoto perustetaan |
| 2001 | Arpajaislaki: haittoja seurattava ja tutkittava |
| 2002 | Mariosofia – elektronisten pelien kulttuuri -kirja |
| 2002 | Game Research Lab perustettiin Tampereen yliopistossa |
| 2002 | Insomnia-pelitapahtuma Ulvilassa/Porissa |
| 2002 | Opetusministeriö ja AVEK aloittavat audiovisuaalisen sisällön tukemisen, pelit mukaanlukien (myöhemmin tunnettu nimellä DigiDemo) |
| 2002 | Pelaaja-lehti perustettiin |
| 2003 | Digitaalisen kulttuurin maisteriohjelma perustettiin Jyväskylän yliopistossa |
| 2003 | Agora Game Lab Jyväskylän Yliopistossa |
| 2003 | Game On -näyttely Tennispalatsissa, Helsinki |
| 2003 | Neogames Finland perustettiin |
| 2003 | Kansainvälinen Digital Games Research Association (DiGRA) perustettiin Tampereella |
| 2003 | Suomalaisen peliteollisuuden kartoitustutkimuksen loppuraportti; tekijä Mediakeskus Lume (Taideteollinen korkeakoulu), Mikko Kalhama |
| 2003 | Media Forum Oulu perustettiin |
| 2003 | Tekes: FENIX vuorovaikutteinen tietotekniikka -hanke, pelit mukana (2003-2007) |
| 2004 | Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin – väitöskirja, tekijä Petri Saarikoski |
| 2004 | IGDA Finnish Chapter perustettiin (pelinkehittäjien järjestö) |
| 2004 | Sitra rahoittaa Fathammer-peliyritystä 1M Eurolla |
| 2004 | SILE (Sisältöliiketoiminnan kehittäminen) -projekti, rahoittajana Kauppa- ja teollisuusministeriö |

| | |
|------|---|
| 2005 | Gamics Laboratory perustettiin Helsingin yliopistossa/CS |
| 2005 | Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa -raportti, Sitra |
| 2006 | Tekes: Verso (Vertical Software Solutions) (2006–2010) |
| 2006 | Suomen Tanssipelaajat ry perustettiin |
| 2007 | Suomen Pelinkehittäjät ry perustettiin |
| 2007 | V2-verkkopalvelu perustettiin |
| 2008 | Pelitoiminnan tutkimussäätiö perustettiin |
| 2008 | An Introduction to Game Studies – Games in Culture -kirja; tekijä Frans Mäyrä |
| 2008 | Figma-gaala (myöhemmin Finnish Game Awards) |
| 2008 | Suomen pelialan koulutus ja sen kehittämistarpeet -raportti |
| 2008 | State Support for Digital Content Creation in Finland raportti (Opetusministeriö) |
| 2009 | Game Design and Production -pääaine perustetaan Taideteolliseen korkeakouluun |
| 2009 | Game Tech and Arts Lab perustettiin Turkuun (kolmen vuoden projekti, yhteistyö TY:n ja TuAMK:kin välillä) |
| 2009 | Ensimmäinen Pelitutkimuksen vuosikirja |
| 2009 | Ensimmäinen Pelaajabarometri (laaja seurantatutkimus suomalaisten pelitottumuksista) |
| 2009 | Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen / Taide pelissä -näyttely, Salon taidemuseo |
| 2010 | Pelitaito-projekti alkoi, jatkui Pelitaito.fi:nä |
| 2010 | Kajak Games, Kajaanin ammattikorkeakoulu, perustettiin |
| 2010 | Suomen Elektronisen Urheilun Liitto (SEUL) perustettiin |
| 2010 | Finnish Game Jam perustettiin |
| 2011 | Ensimmäinen Peliviikko (pelikasvatuksen teemaviikko) |
| 2011 | Kasettilamerit-kollektiivi perustettiin (digitaalista mediaa, kuten pelejä taltioiva yhteisö) |
| 2012 | Oulu Game Lab perustettiin, Oulun ammattikorkeakoulu |
| 2012 | Pelisukupolvi – Suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin -kirja |
| 2012 | Perttu Hämäläinen nimitettiin tietokonepelien apulaisprofessoriksi Aalto-yliopistossa |
| 2012 | Suomalaiset pelit silloin ja nyt -näyttely, Rupriikki |

| | |
|------|---|
| 2012 | Tekes-ohjelma tulee rahoittamaan suomalaista pelialaa: Skene – Games Refueled (2012–2015) |
| 2012 | Ensimmäinen Northern Game Summit -tapahtuma |
| 2012 | Skrolli-lehti perustettiin |
| 2013 | Internet and Game Studies -ohjelma perustetaan Tampereen yliopistossa |
| 2013 | Pelikasvattajan käsikirja julkaistiin |
| 2013 | Turku Game Lab (Turun yliopisto ja Turun ammattikorkeakoulu) perustettiin |
| 2013 | Peliteollisuus – Kehityspolku -raportti Tekesiltä (Neogames) |
| 2013 | Pongista Pleikkaan -näyttely, Sähköt museo Elektra |
| 2014 | Pelit ja pelillisuus -maisteriohjelma, Jyväskylän yliopisto |
| 2014 | Aalto yliopisto Executive Education Game Executive -ohjelma |
| 2014 | Finnish Game Awards perustetaan (katso Figma-gaala ja Kyöpelit) |
| 2014 | Sinivalkoinen pelikirja – Suomen pelialan kronikka 1984–2014 |
| 2014 | Suomen pelialan koulutuksen kartoitus 2014, Jyväskylän yliopisto |
| 2015 | Jyväskylä Game Lab perustettiin |
| 2015 | Peliteollisuuden osaamistarveraportti, Opetusministeriö |
| 2015 | Yrkesinstitutet Prakticum (ammattikoulu) alkaa tarjota elektronisen urheilun opetusta |
| 2015 | Advanced Multimedia Center research group of Tampere University of Technology in Pori vaihtoi nimekseen TUT Game Lab |
| 2015 | Pelien Valtakunta -kirja |
| 2015 | Ensimmäiset Finnish Game Jam Awards -palkinnot |
| 2016 | Helsinki Reds – HIFK:sta tuli ensimmäinen suomalainen ammatillinen urheiluseura, jolla on e-urheilu-haara |
| 2016 | Juho Hamari nimitettiin pelillistämisen apulaisprofessoriksi Tampereen teknillisessä yliopistossa ja Turun yliopistossa (Porin yliopistokeskus) |
| 2016 | Suomen pelitutkimuksen seura perustettiin |
| 2016 | SEUL Suomen Olympiakomitean kumppanuusjäseneksi |
| 2017 | ESPORTSM (Suomen e-urheilun mestaruuskilpailu; kuusi peliä) |
| 2017 | Veikkaus, Fintoto ja RAY yhdistettiin |

| | |
|------|---|
| 2017 | Suomen pelimuseo avattiin |
| 2017 | Digipelirajaton, vertaistukiohjelma ongelmapelaajille alkoi |
| 2017 | Ensimmäinen Nordic eSports Academy -tapahtuma |
| 2017 | Peliala ry perustettiin |
| 2018 | Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (CoE) perustettiin; rahoittajana Suomen Akatemia |
| 2018 | Retro Rewind -lehti (joukkorahoitettu) |
| 2018 | HAVU Gaming perusti Suomen Kilpapelaamisen liiton, Helsinki REDS ja ENCE Esports kilpailevat SEUL:in kanssa |
| 2018 | Suomen kulttuurirahasto lisäsi pelit yhdeksi mahdolliseksi rahoituskohteeksi |
| 2018 | Taike haki pelitaiteen läänintaiteilijaa Etelä-Suomeen, asemapaikkana Kouvola. Valituksi tulee Jaakko Kemppainen. |
| 2018 | Pelit Elämän Peilinä, Alexandr Manzos |
| 2019 | SEUL Suomen Olympiakomitean täysjäseneksi |
| 2019 | We in Games Finland perustettiin (myös Female Gaming Finland) |
| 2019 | Programmes for Education and Gaming -raportti (Business Finland) |
| 2020 | Jääkiekon virallinen eLiiga (pelataan Telia Esports Seriesin alla) |
| 2020 | School of Gaming Galactic Oy perustetaan (SOG) |

”Your last sendix for us was mega cool” – swappikirjeet kotimaisen tietokoneharrastuskulttuurin kentällä

Petri Saarikoski
petsaari [a] utu.fi
FT, dosentti
Yliopistonlehtori
Digitaalinen kulttuuri
Turun yliopisto



Viittaaminen: Saarikoski, Petri. 2022. ”Your last sendix for us was mega cool” – swappikirjeet kotimaisen tietokoneharrastuskulttuurin kentällä”. *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/your-last-sendix-for-us-was-mega-cool-swappikirjeet-kotimaisen-tietokoneharrastuskulttuurin-kentalla/>

Suomen kotimikroharrastajat käyttivät kirjepostia viestintään ja tiedostojen vaihtoon. Tutkimusartikkelissa käsitellään tätä swappauksena (eng. swapping) tunnettua harrastusta osana institutionalisoitumiskehitystä. Fokuksen kannalta tärkeäksi nousee kysymys siitä, miten toiminta kehittyi ja millaisia ominaispiirteitä siihen kytkeytyi vuosina 1987–1991. Tutkimus selvittää miten harrastajien kotimaiset ja kansainväliset yhteydet muodostuivat, sekä huomioidaan swappauksen alakulttuurisia erityispiirteitä suhteessa kräkkeri/demoskene-toimintaan. Tulokset osoittavat swappauksen olleen merkittävässä roolissa toiminnan sosiaalisessa ja kulttuurisessa rakentumisessa sen varhaisvaiheiden aikana. Tutkimusaineistona toimii lahjoituksena saatu 1573 kirjeen kokoelma Byterapers-demoryhmään kuuluneelta Jukka O. Kauppiselta.

Avainsanat: demoskene, kirjetutkimus, kotitietokoneharrastus, kräkkäys, swappaus

”Hail! Terveisiä sinne iisalmeen! Tulin justiin äsken kotiin, kun oli Suomalaisessa Kirjakaupassa 3 tuntia ja juttelin kaiken maailman asioista (=tietokoneista)” (1234/6)

Yllä oleva sitaatti on alkuosa kirjeestä, jonka Rolex-käyttäjänimellä tunnettu tietokoneharrastaja on lähettänyt 19.3.1988 iisalmelaiselle Jukka O. Kauppiselle, joka tunnetaan Byterapers-ryhmän organisaattorina ja tätä kautta demoskene-kulttuurin[1] varhaisena lanseeraajana sekä tietokone- ja pelilehtiin aktiivisesti kirjoittaneena toimittajana. Byterapers perustettiin vuonna 1986 ja ryhmä (Ks. Byterapers.scene.org) on yhä edelleen aktiivinen, ja 2000-luvulta lähtien se on tullut tunnetuksi kotitietokoneharrastuksen historian ja kulttuurin puolestapuhujana. Edellä siteerattu kirje on hyvä esimerkki Commodore 64:n harrastustoimintaan liittyvästä aikalaislähteestä. Siinä käydään läpi paitsi arkipäiväisiä tilanteita, kerrotaan tietokoneisiin liittyviä kuulumisia ja pyydetään lähettämään paluupostissa uusimpia pelejä ja muita ohjelmia. Kirje on samalla esimerkki swappauksesta (eng. swapping), jonka tarkastelu nousee tämän artikkelin tärkeimmäksi tutkimusaiheeksi. Swappaus oli – kuten kotimikrokulttuuri

yleensäkin – kansainvälinen ilmiö, ja sen suosion lakipiste alkoi 1980-luvun puolivälistä ja loppui noin 1990-luvun alkupuolella.

Edellä mainittu Commodore 64 oli Suomessa ensimmäisiä kotitietokoneita, joka saavutti todella laajaa suosiota nuorison keskuudessa. Vaikka Suomessakin käytettiin kymmeniä eri kotitietokonemalleja, on ”kuusnepasta” muodostunut omaa aikakauttaan symboloiva kone, johon viitataan systemaattisesti tarkasteltaessa digitaalisen pelikulttuurin ja tietokoneharrastuksen varhaisvaiheita. Vuonna 1987 Commodoren valmistama uusi 16-bittinen kotitietokone, Amiga 500, tuli markkinoille ja se hallitsi yhdessä C-64:n kanssa kotimikromarkkinoita 1990-luvun alkuun asti. Molemmat ovat yhä aktiivisessa käytössä olevia retrokoneita. Konemerkkien pitkäikäisyyttä selittää osittain se, että niiden ympärille syntyi 1980- ja 1990-luvulla alakulttuureja, joista insititutionalisoitumiskehityksen kannalta demoskene on tunnetuin. Nämä kotitietokoneiden historiaan ja arkipäiväistymiseen liittyvät tekijät muodostavat tärkeän taustatekijän tälle tutkimukselle. (Ks. esim. Saarikoski 2004; Reunanen 2017)

1980-luvulla pelejä myytiin aina fyysisinä kopioina eli peliohjelma oli tallennettu joko C-kasetille, disketille tai myöhemmin 1990-luvulta lähtien CD-levylle. Koska ohjelma oli digitaalinen, se oli aina mahdollista kopioida. Valmistajien ainoa keino vaikeuttaa kopiointia oli asentaa peliin kopiosuojaus tai esimerkiksi suunnitella peli niin, että sen yhteydessä myytävän ohjekirjan omistaminen muuttui lähes välttämättömäksi. Nämä esteet olivat kaikki kierrettävissä. Suomessakin tietokoneharrastajat oppivat nopeasti, miten suojaukset oli mahdollista purkaa ohjelmakoodia käsittelemällä. Näin ”kräkätty” pelit ja muut ohjelmat kopioitiin ja levitettiin muille alan harrastajille. Harrastajat ohjelmoivat samalla kräkättyjen pelien yhteyteen crack-introja eli lyhyitä multimediaesityksiä, joissa ryhmät kertoivat kuulumisiaan ja vaihtoivat tervehdyksiä muille alan harrastajille. Kräkkäys (eng. cracking) luokiteltiin jo 1980-luvulla ohjelmapiratismiksi, joka toimintamuotona jatkuu edelleen. Laajemmin piratismia kutsutaan yleiskäsitteenä ”warez scene”, josta juontuu sen suomenkielinen harrastajapohjainen vastine ”warettaminen”. Tästä kotitietokoneharrastukseen liittyvästä toiminnasta on kirjoitettu runsaasti tutkimuksia. Käytän tässä artikkelissa ensisijaisesti termiä ”kräkkäys”, koska se yhdistetään tutkimuksissakin erityisesti demoskenen varhaishistoriaan. (Ks. esim. Reunanen 2014; Albert 2020; Eve 2021; Saarikoski 2004)

Kaupallisten ja digitaalisten ohjelmien luvaton kopiointi muuttui vuosikymmenien aikana kokonaan laittomaksi, mutta suhtautuminen siihen vaihteli hyvin paljon maasta riippuen (ks. Reunanen 2014; Eve 2021). Suomessa sitä koskeva lainsäädäntö muuttui tiukemmaksi vasta 1990-luvulla maan tultua EU:n jäseneksi. Piratismi on ollut aina hyvin yleistä, ja 1980- ja 1990-luvulla kaikki tietokoneharrastuksen parissa kasvaneet nuoret tutustuivat siihen muodossa tai toisessa. Varsinkin pelien vaihtotoimintaa harrastajien kesken, johon ei kuulunut pelien myyntiä rahasta, pidettiin melko harmittomana ja tavanomaisena ilmiönä. Sitä harjoitettiin ennen kaikkea kirjeitse, samalla paikkakunnalla asuneiden kavereiden kesken ja hieman harvemmin eri puolella Suomea järjestettyjen harrastajatapahtumien yhteydessä. Suomessa pelien maahantuojat ja osin alan lehdistö suhtautui piratismiin kriittisesti ja he pyrkivät julkisuudessa vaikuttamaan nuorten asenteisiin, jotta kräkkäystä ja kopiointia olisi saatu edes vähennettyä. (Aiheesta tarkemmin ks. Saarikoski 2004; 2001) Toiminnassa aikoinaan mukana olleet toimijat pyrkivät nykyisin yleensä alleviivaamaan sen merkitystä lähinnä harrastuksena. Kräkkerille tärkeintä oli tekeminen ja jonkin saavuttaminen. Sitä tehdessä yleensä oppi ratkomaan suojausten ongelmia, käyttämään uusia työkaluja ja irrottamaan peleistä kuvia ja musiikkia. Pelikokoelmia oli hauska kerätä ja niiden ostaminen alkuperäisenä olisi ollut mahdotonta teini-ikäisten tulotasolla. (Kauppinen 2020, 86–87)

Edellä mainitut taustatekijät selittävät pitkälti swappauksen ja piratismien välistä vuorovaikutusta ja sen merkitystä sosiaalisena ilmiönä. Kotitietokoneympyröissä ”swapperi” viittasi harrastajaan, joka erikoistui kontaktien luomiseen sekä ylläpiti ja kehitti ohjelmien saatavuutta esimerkiksi omalle ystävä- ja tuttavapiirilleen. Kräkkäys ja swappaus liittyivät toimintamuotoina toisiinsa, mutta swapperi ymmärrettiin laajemmin harrastajaksi, joka erikoistui verkostojen ylläpitämiseen. Tutkimukseni mukaan swappausta

voidaan verrata samaan aikaan musiikkipiireissä yleistyneelle tape trading -toiminnalle, jossa kehitettiin omia, kaupallisesta musiikkiteollisuudesta riippumattomia verkostoja. (Herbst 2021; Weinstein 2011) Palaan tähän kysymykseen myöhemmin artikkelissa, kun käsittelen populaarimusiikin merkitystä swappauksen yhteydessä.

Artikkelin tutkimusaineistona on Jukka O. Kauppiselta lahjoituksena saatu kirjekokoelma, joka koostuu yhteensä 1573 dokumentista. Aineiston hankinta, digitointi ja käsittely muodostavat tärkeän osan tätä tutkimusta, johon liittyviä haasteita käsittelen seikkaperäisemmin seuraavassa luvussa. Kysymyksessä on ensimmäinen perustutkimus tästä laajasta kokoelmasta, jonka taustatekijöistä olen saanut arvokasta tietoa Jukka O. Kauppisen haastattelusta, jonka toteutin joulukuussa 2021 (Kauppinen 10.12.2021). Menetelmällisesti se on yhdistelmä määrällistä ja laadullista tutkimustyöskentelyä.

Edellä mainituista taustoista johtuen voidaan pohtia swappauksen merkitystä osana tietokoneharrastamisen institutionalisoitumista. Kysymys on hankala, koska tutkimusfokus kohdistuu aikaan, jolloin tietokoneharrastaminen oli alakulttuurisena toimintana vasta alkamassa, eikä sillä ollut vielä virallista tai vakiintunutta asemaa Suomessa. Swappaus oli tärkeä osa demoskenen historiaa, ja esimerkki tämän toiminnan institutionalisoitumisesta 2020-luvulla on sen vahvistettu asema digitaalisena kulttuuriperintönä (Reunanen 2020). Artikkelini alleviivaa näkemystä, jonka mukaan institutionalisoitumista koskevassa tarkastelussa on kohdistettava huomiota ilmiön varhaisvaiheisiin ja tärkeisiin alkuperäislähteisiin. Tässä yhteydessä voidaan puhua kylvämisen tai levittämisen eli disseminaation vaiheesta, joka edeltää varsinaista institutionalisoitumista (ks. tässä samassa teemanumerossa (Suominen et al. Taulukko 1.) Itse termiä ei tässä yhteydessä käytetä kuitenkaan teoreettisena työkaluna.

Näistä asetelmista johtuen olen päättänyt rajata tutkimusartikkelini fokuksen muutamaan pääkysymykseen: Millä tavalla toiminta alkoi aineiston perusteella? Mitkä olivat sen tärkeimpiä kehityspiirteitä 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa? Jälkimmäiseen kysymykseen liittyen on tarkasteltava erityisesti aikaisemmin tutkimuksissa (ks. esim Reunanen 2014; Wasiak 2012) esiin nousutta kysymystä siitä, miten kräkkeri- ja demoskeneharrastuksen rinnakkainen kehittyminen näkyi aineistossa. Näiltä osin tutkimuksessa kiinnitetään huomiota myös harrastajien väliseen verkostoitumiseen.

Rakenteellisesti tutkimuksessa aloitetaan menetelmällisestä alaluvusta, jossa käsittelen konkreettisesti kirjeaineiston käsittelyä ja luokittelua. Siirryn tämän jälkeen tarkastelemaan swappauksen asemaa ja merkitystä temaattisesti edellä mainittujen tutkimuskysymysten pohjalta neljässä pääluvussa. Lähden liikkeelle yleisesti lähtökohdista ja käsittelen teemoja kronologisesti jäsentäen. Lopussa teen yhteenvedon, jossa vastaan edellä mainittuihin kysymyksiin, pohdin swappauksen yleistä merkitystä sekä nostan esille jatkotutkimuskysymyksiä. Alustavan käsitykseni mukaan tulokset tarjoavat meille samalla uutta tietämystä kotimikroharrastuksen institutionalisoitumiskehityksestä.

Kirjeiden käsittely nostaa esiin tiettyjä tutkimuseettisiä ongelmia. Ne ovat aineistona henkilökohtaisia, eivätkä niiden kirjoittajat ole tietenkään ymmärtäneet yli 30 vuotta sitten, että ne päätyisivät joskus tutkijan työpöydälle. Lisäksi, kuten artikkelissa tulee myöhemmin ilmi, varsin merkittävä osa kirjoittajista oli alaikäisiä nuoria, mikä muodostuu tutkimukselliseksi haasteeksi. Tietyissä tapauksissa tämä on tarkoittanut kirjoittajien anonymiteetin kunnioittamista sekä liian sensitiivisten aiheiden käsittelyä niiltä osin, että aihetta toki käsitellään yleisellä tasolla linkittämättä sitä tiettyyn harrastajaan nimimerkin välityksellä. Aineistoryhmänä kirjeet vertautuvatkin päiväkirjoihin ja tietoverkkojen yksityisviesteihin. Olen turvautunut empaattisiin aineistojen lukemisen käytäntöihin, jossa kirjeiden kirjoittajien ja vastaanottajan lähtökohtia otetaan mahdollisimman tarkasti huomioon. Kysymys on samoista tutkimuseettisten periaatteiden noudattamisesta, joita sovelletaan nykyisin tutkittaessa esimerkiksi verkkokeskustelujen historiaa ja nykykulttuuria. (Järvinen-Tassopoulos 2011; Östman & Turtiainen 2016; Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019, 42–43)

Aineiston käsittely ja maantieteellinen jako

Tieto kirjekokoelman olemassaolosta on tullut suoraan lahjoittajalta (Jukka O. Kauppinen) lokakuussa 2019 Suomen Pelimuseolla Tampereella järjestetyn tutkijatapaamisen yhteydessä. Kokoelma on postitettu kokonaisuudessaan tutkimuskäyttöä varten pahvilaatikossa vuodenvaihteessa 2019–2020. Kirjeet oli kasattu laatikkoon yhteen pinoon ilman selkeää kronologista tai temaattista jäsentelyä. Purkamisen yhteydessä tosin havaitsin, että usein tietyltä lähettäjältä tulleet kirjeet muodostivat pienempiä yhtenäisiä kokonaisuuksia. Olen tutkimustyöni alussa mapittanut kirjeet 7 kansioon siinä järjestyksessä kuin ne on pinosta nostettu ja tämän jälkeen ne on skannattu alusta loppuun pdf-tiedostoiksi. Samaan kirjeeseen kuuluvat sivut sisältyvät samaan tiedostoon. Näin muodostunut kokonaisuus koostuu yhteensä 1573 yksittäisestä tiedostosta. Käytän tässä artikkelissa viitejärjestelmän tiedoston digitointinumeroa ja lisäinformaationa sen sijaintia yksittäisessä kansiossa.

Kirjeitä ei ole ollut mahdollista järjestää kronologiseen järjestykseen, koska lähes kaikista puuttuu lähetyksuori postileimoineen. Joistakin kirjeistä löytyy päiväys (yleensä kirjeen alkuosasta), mutta tätä merkintätapaa ei ole käytetty systemaattisesti. Päiväyksen lisääminen on ollut tyypillisempää pidemmille kirjeille, jotka yleensä ovat myös sisällöltään monipuolisempia. Näiltä osin kirjekokoelman ajoitus on tuottanut hankaluuksia. Vanhimmat päiväyksen perusteella ajoitettavat kirjeet ovat tammikuulta 1987 ja viimeiset toukokuulta 1994. Voidaan kuitenkin todeta, että vuoteen 1987 ajoitettavien kirjeiden määrä on varsin runsas, mutta niiden määrä tippuu jyrkästi 1990-luvun alun jälkeen. Arvion mukaan pääosa kirjeistä on vuosilta 1987–1991. Ajoitusta tukevat myös lahjoittajan haastattelussa esiin tuomat taustatiedot. (Kauppinen 10.12.2021) Käytännössä kaikki kirjeet ovat poikien ja nuorten miesten lähettämiä. Lähtään kirjoittajat ovat noin 15–20 -vuotiaita. Ainoastaan yksi kontakteista on nimen perusteella tyttö tai nuori nainen (841/4).

Yksi keino kirjeiden ajoitusten tarkentamiseksi olisi sisältöjen systemaattinen analysointi, erityisesti niissä esiintyvien käyttäjien, pelien, tapahtumien tai muiden viitteiden perusteella. Työ olisi valtava, koska melkoinen osa näin esiin kaivettavasta informaatiota olisi kuitenkin vahvasti kytköksissä lähettäjän ja vastaanottajan välisen henkilökohtaisen suhteen tuntemukseen. On todettava, että kirjeaineisto antaa pohjaa hyvinkin moneen eri tutkimukseen, ja näiltä osin tutkimusfokuksessa esitelty perustutkimuksellinen lähestymistapa on perusteltu.

Olen käynyt kirjeet aluksi systemaattisesti läpi ja pyrkinyt selvittämään mistä maasta ne on lähetetty. Luokittelu ei ole näiltä osin aivan yksiselitteinen, sillä kirjekuoren puuttumisen lisäksi moniin kirjeisiin ei ole tallennettu mitään tietoa lähettäjän kotipaikasta. Sen sijaan lähes kaikista kirjeistä löytyy allekirjoituksena nimi tai käyttäjänimi. Näistä erityisesti käyttäjänimi ja sen yhteydessä mainittu harrastajaryhmä tarjoavat tietoa kirjeen tarkasta lähetyspaikasta ja jopa kirjoitusajankohdasta. Artikkelin kannalta tärkeitä tähän liittyviä menetelmällisiä työkaluja ovat harrastajien ylläpitämät tietokannat, joista vuosikymmeniäkin vanhat lähdetiedot ovat edelleen löydettävissä. Palveluista tärkeimmiksi nousevat Commodore 64:n kansainvälisten harrastajayhteisöjen perustietoja tallentava [The C-64 Scene Database](#), demoharrastukseen keskittynyt portaali [Pouët](#) sekä hakukone [Janeway Amiga Scene Demo Search Engine](#). Tietoja on pystytty vertaillen tarkistamaan myös [Demozoo](#)-sivustolta. Lisätietoja on saatu lahjoittajalta myöhemmin saaduista dokumenteista, joihin on koottu käsin kirjoitettuja osoitteita ja puhelinnumeroita.

Identifioimisen yhtenä hankaluutena on ollut monien käyttäjänimien yleisyys tai niistä käytetyt lyhenteet. Lisäksi monet lähettäjistä eivät ole sisällyttäneet kirjeeseen nimimerkkiä vaan pelkästään etunimensä, jota ei pysty yksiselitteisesti sijoittamaan mihinkään tiettyyn maahan. Hankalimmissa tapauksissa kirjeiden sisältöjä on luettu tarkemmin, jolloin teksteistä on ollut löydettävissä viittauksia esimerkiksi ajankohtaisiin

tapahtumiin tai niissä nimetään kunta, kaupunki, koulu tai katu. Lisäksi kirjeisiin on tallentunut mainintoja paikallisten harrastajaryhmien välisistä tapaamisista.

Edellä mainittuja työskentelymenetelmiä käyttämällä kirjeaineisto voidaan luokitella maantieteellisesti seuraavaksi tilastoksi:

Tilasto 1. Swappikirjeiden maantieteellinen jako (lähetysmaa)

| | | | |
|---------------|------|---------------------|-----|
| Suomi | 696 | Kv-tuntematon | 92 |
| Saksa | 202 | Sekalaista | 53 |
| Ruotsi | 143 | | |
| Tanska | 97 | | |
| Alankomaat | 76 | Saksankieliset maat | 250 |
| Norja | 56 | Pohjoismaat | 298 |
| Itävalta | 48 | | |
| Iso-Britannia | 34 | | |
| Espanja | 24 | | |
| Belgia | 16 | | |
| Australia | 6 | | |
| Italia | 6 | | |
| Ranska | 6 | | |
| Sveitsi | 6 | | |
| Unkari | 3 | | |
| Yhdysvallat | 2 | | |
| Kreikka | 2 | | |
| Islanti | 2 | | |
| Kanada | 1 | | |
| Tunisia | 1 | | |
| Singapore | 1 | | |
| | | | |
| Yhteensä | 1573 | | |

Tilastosta erottuu 1520 yksittäistä dokumenttia, jotka ovat liitettävissä swappaustoimintaan (96,6 % kokoelmasta). Pois karsitut dokumentit (53 kpl eli 3,4 % kokoelmasta) ovat kokoelmaan päätyneitä sekalaisia lehtileikkeitä, mainoksia, kuitteja tai monisteita, joita ei voida suoraan identifioida minkään postilähetysten osaksi. Kirjeenvaihdosta noin 45,7 % on käyty kotimaisten kontaktien välityksellä, ja noin 54,2 % on lähetetty ulkomailta. Tilasto kertoo kirjeenvaihdon varsin vahvasta painottumisesta Pohjois-Eurooppaan ja erityisesti Skandinavian maihin. Tutkimusten perusteella juuri nämä maat ovat olleet vahvoja maita viitattaessa erityisesti Commodore-kotitietokoneiden käyttökulttuureihin ja esimerkiksi demoskenen kaltaisiin alakulttuureihin (ks. esim. Reunanen 2017).

Ulkomailta tulleet kirjeet ovat käytännössä kaikki englanninkielisiä, mikä on osoitus kielen hallitsevasta asemasta kansainvälisen kotimikroharrastuksen kentällä. Esimerkiksi ruotsia ei käytetä yhdessäkään Ruotsista lähetetyssä kirjeessä, sen sijaan joissain tapauksissa on käytetty suomea, jolloin lähettäjä on joko Ruotsissa asuva Suomen kansalainen tai ruotsinsuomalainen. Englannin merkitys tulee esille myös käyttäjien ja ryhmien nimissä sekä kotimaan kirjeissä, jotka sisältävät runsaasti englanninkielisiä fraaseja. Joissain tapauksissa esimerkiksi saksankielisistä valtioista lähetetyissä kirjeissä käytetään harvoin saksankielisiä fraaseja (tervehdyksiä, kuten [Auf] Wiedersehen”, ”jawohl!”). Joissain on lyhyitä virkkeitä pelkästään saksaksi. (Ks. esim. 172/1) Muista maista kuin Iso-Britanniasta lähetettyjen kirjeiden englannin

kielen taso vaihtelee ja saattaa pahimmassa tapauksessa olla kieliopillisesti välttävää. Kieli luonnollisesti vilisee harrastajien käyttämiä puhekielisiä ilmauksia ja slangisanoja (ks. esim. "hope ya like thizz" [661/4]; "grafix and swapper" [885/5]; "latest stuff" [1115/6]).

Aineiston käsittelyssä epäselvät tapaukset on aluksi nostettu sivuun ja yleensä lukemista jatkamalla on pystytty löytämään muita kirjeitä samoilta käyttäjiltä, joihin tallentuneet tiedot ovat lopulta tarjonneet vahvistetun tiedon käyttäjän henkilöllisyydestä ja lähetyspaikasta. Joissain tapauksissa identifioimisen apuna on käytetty myös käsialavertailua. Tästä huolimatta joidenkin kirjeiden lähetystaustaa ei ole pystytty selvittämään millään edellä mainituilla tavoilla. Epäselvät tapaukset liittyvät esimerkiksi siihen, että käyttäjänimi on ollut liian yleinen ja sisältöanalyysi ei ole paljastanut mitään oleellista lisäinformaatiota. Joissain tapauksissa viestit ovat niin lyhyitä ja lakonisia ettei niistä voida päätellä muuta kuin, että ovatko ne lähetetty ulkomailta tai kotimaasta. Ulkomailta lähetettyjen, mutta lähetysmaan osalta tuntemattomaksi jäävien swappikirjeiden osuus on 92 kpl (6 % kokoelmasta). On hyvin todennäköistä, että tätä osuutta pystyttäisiin vielä pienentämään, jos ne käytäisiin vielä kerran sisällöllisesti läpi, mutta oletettavasti tunnistustyö ei toisi suuria muutoksia lähetysmaiden jakosuhteisiin vaan ne jakaantuisivat melko tasaisesti nyt jo tilastossa nähtävien maiden kesken.

Aineisto on materiaalina kirjavaa, sillä kokoelma sisältää paitsi huolella kirjoitettuja, useamman sivun mittaisia paperille käsin kirjoitettuja kirjeitä, kortteja, post-it-lappuja, pahvinpalasia, disketin suoja-kuoria ja jopa mainoslehtien kääntöpuolia. Suuri osa kirjeistä on kirjoitettu käsin, tekstinkäsittelyohjelmalla laaditut ja tulostetut kirjeet ovat pääasiassa 1990-luvun alusta. Monet lähettäjästä ovat selvästi kiireessä käyttäneet mitä tahansa helposti saatavilla olevaa kirjoitusmateriaalia. Osa on laadittu kirjoituskoneella. Niitä on myös monistettu kopiokoneella. Aineiston alkuperäisestä toimitustavasta johtuen on mahdollista, että osa viesteistä on voinut kuulua johonkin toiseen lähetykseen. Erityisen hankalia tapauksia ovat post-it-laput, jotka ovat voineet irrota esimerkiksi alkuperäisestä kirjeestä.

Tässä perustutkimuksessa kirjeiden sisältöjä ei ole pyrittykään lukemaan systemaattisesti kaiken kattavan sisällön analysoimiseksi. Sen sijaan olen soveltanut aikaisemmassa tutkimuksessani hyväksi havaitsemani skimming-tekniikkaa, jossa kirjeet luetaan nopeasti pääkohtien osalta ja niiden pohjalta tehdään erilliset muistiinpanot. Tehtävää on jonkin verran helpottanut myös kirjeissä melko nopeasti paljastuvat formaalit rakenteet. Yleensä kirjeet alkavat jonkinlaisella tervehdyksellä ja tämän jälkeen mennään suoraan asiaan eli kirjoittaja kertoo tietoa lähetyksestä, viittaa aikaisempaan kirjeenvaihtoon sekä esittää jonkinlaisia toiveita jatkosta. Kirjeet päättyvät lähes aina allekirjoitukseen ja muuhun lisäinformaatioon. Kirjeen pituudesta riippuen mukaan on tallentunut myös kannanottoja muiden ryhmien ja käyttäjien toiminnasta, tapahtumista ja muista ajankohtaisista asioista. Nämä osiot ovat tarjonneet tarttumakohtia niiden laadulliseen analyysiin. Lisäksi kirjeiden logot ja muut piirrokset ovat näiltä osin tutkimuksellisesti erityisen kiinnostavia. Käsittelen seuraavissa luvuissa swappaukseen syntyyn ja kehittymiseen liittyviä tärkeitä teemoja laadullisen tutkimuksen näkökulmasta.

Kirjeenvaihtotoiminnan yleisiä lähtökohtia

Tarkastelen ensin swappauksen ja kirjeiden kirjoittamisen yleistä kulttuurista ja yhteiskunnallista merkitystä erityisesti 1980-luvun Suomessa, ja pohdin kirjeiden asemaa kotitietokoneharrastusta koskevan tutkimuksen kannalta. Vuonna 1987 swappauksella oli olemassa jo vuosien perinteet ja termi oli ehtinyt vakiintua käyttöön ulkomaan yhteyksissä tärkeän englanninkielen ansiosta. Aikaisemman tutkimuksen perusteella kopioituja ohjelmia levitettiin kirjepostin välityksellä käytännössä heti, kun varhaiset harrastajille suunnatut mikrotietokoneet tulivat markkinoille Suomessa 1970-luvun jälkipuoliskolla. Erityisesti vuoden 1984 jälkeen kotitietokoneharrastajien määrä kasvoi oleellisesti, ja samalla myös

kopioitujen pelien kysyntä lisääntyi. Kulttuuri-ilmiönä tietokoneohjelmien swappaus rinnastui nuorten harjoittamalle ja kirjevälitteiselle muulle vaihtotoiminnalle, koskivat ne sitten tarroja, sarjakuvia tai postimerkkejä. (Saarikoski 2004)

Kirjeet olivat lankapuhelimen ohella 1980-luvulla ja osittain vielä 1990-luvulla tietokoneharrastajien tärkeimmät yhteydenpitovälineet asuinpaikkakunnan ulkopuolelle. Tämä teki harrastuksesta omaehtoista ja muista viestintävälineistä riippumatonta toimintaa, jota pystyttiin osittain pitämään yllä myös kerho- ja pienlehtijulkaisuilla. Kaupallisista medioista ainoastaan muutamat kotitietokone- ja pelilehdet pystyivät tarjoamaan välillisiä vuorovaikutuskanavia. Tietoverkkojen käyttö, erityisesti BBS-purkkien osalta, oli aikaisemmin tekemäni tutkimusten perusteella harvinaista 1990-luvun alkupuoliskolle asti. Modeemi oli arvokas ja hankalasti saatavilla ollut kallis erikoislaite. Lisäesteitä toivat kalliit puhelinmaksut ja alkeelliset tiedonsiirtonopeudet. Purkkeja käyttivät tuohon aikaan lähinnä varttuneemmat harrastajat ja opiskelijat, joilla oli varaa ylläpitää modeemiharrastusta. (Saarikoski 2020; Saarikoski 2012; Hirvonen 2010)

Kotimikroharrastajien kirjeenvaihtotoiminnan merkitystä voidaan ymmärtää suhteuttamalla sitä kirjeiden kirjoittamisen tärkeään rooliin aikansa suomalaisessa yhteiskunnassa. Kirjeiden kirjoittaminen oli vuosina 1981–1991 Suomessa merkittävä osa nuorten välistä henkilökohtaista viestintää. Vapaa-aikatutkimusten perusteella 15–19 -vuotiaat nuoret kirjoittivat keskimäärin vuodessa 70 kirjettä vuonna 1981 ja vuonna 1991 69 kirjettä. Sukupuolten osalta erot olivat kuitenkin huomattavat. Esimerkiksi 10-vuotta täyttäneet tytöt ja naiset kirjoittivat keskimäärin vuosittain 69 kirjettä vuonna 1981 ja vuonna 1991 59 kirjettä. Miesten ja poikien vastaavat luvut olivat 35 ja 26. Tutkimuksen perusteella 10–24 -vuotiaat olivat vuosina 1981–1991 kaikista ikäryhmistä muutenkin kaikkein aktiivisimpia kirjeiden kirjoittajia. (Tilastokeskus: Ajankäytön muutokset 1979–2009; Tilastokeskus: Vapaa-ajan osallistuminen 2017). On huomioitava, että erityisesti nuoriso piti 1980-luvulla yllä kansainvälisiä kontakteja kirjeenvaihdolla. Esimerkiksi Suomessakin toimineen International Youth Service -järjestön ylläpitämien osoitteiden tilausmäärät kasvoivat koko 1980-luvun ajan. Järjestön toiminta ajautui kriisiin vasta 1990-luvun puolivälissä sähköpostin käytön yleistyessä. (Jalli 2020)

Kirjeitä on muuten tutkittu erityisesti humanistisilla ja yhteiskuntatieteellisillä aloilla. Esimerkiksi historian tutkimuksen valossa kirjeet ovat vuosisatojen ajan muodostaneet erityislähderyhmän, joihin tallentui hyvin yksilöllisiä ja henkilökohtaisia tietoja. Varsinkin historioitsijat ovat luokitelleet kirjeet dokumenteiksi, joiden avulla on välitetty tietoa, ylläpidetty suhteita ja rakennettu omaa identiteettiä. Kulttuurihistorioitsijat ovat käyttäneet kirjeistä yhdessä päiväkirjojen ohella nimitystä egodokumentit, joita tutkimalla etsitään tietoa paitsi menneisyydestä itsestään myös menneisyyden ihmisten tavasta kirjoittaa omasta itsestään. (Ks. esim. Lahtinen, Leskelä-Kärki & Vainio-Korhonen 2011; Keravuori 2017, 21–23; Leskelä-Kärki 2011)

Kirjeiden ja puhelimen käytön vahva merkitys 1980-luvulla on hyvä esimerkki 1900-luvun viestintäkulttuurin perinteiden jatkuvuudesta, jota sähköiset mediat eivät olleet vielä muuttaneet. Historioitsija Maarit Leskelä-Kärki on todennut, että kirjeillä pystyttiin pitämään yhteyttä mutta ne tarjosivat myös tilan paljastaa toiselle ja samalla myös itselle ”kuka minä olen”. Puhelimeen turvauduttiin, kun viesti haluttiin viedä perille mahdollisimman nopeasti. (Leskelä-Kärki 2011, 253, 261) 1980-luvun kotimikroilijoille kirjeet olivat ensisijainen yhteydenpitotapa ja asynkroninen keskustelumedia. Puhelimeen voitiin puolestaan liittää nykyisille pikaviestimille tyypillisiä sosiaalisia toimintatapoja.

Kirjeaineistoa on hyödynnetty jonkin verran kotitietokoneharrastusta käsittelevien tutkimusten yhteydessä. Niissä nostetaan esiin juuri edellä mainittuja käyttötarkoituksia ja yleistä merkittävyyttä viestintäkulttuurin kannalta. Kirjeillä oltiin myös yhteydessä alan lehdistön kanssa. (ks. esim. Albert 2020; Lekkas & Tympas 2020; Kirkpatrick 2012, 2016; Saarikoski 2012) Kirjeiden lukeminen auttaa lähdekriittisesti arvioimaan kotitietokoneharrastuksen merkitystä teknologian kulttuurisen omaksumisen näkökulmasta, joka on

selvästi osa institutionalisoitumiskehitystä (Ks. esim. Suominen et al. 2013, 20, 180; Hård & Jamison 2005) Tällä viitataan laajemmin kokonaisvaltaiseen prosessiin, jossa tietokoneiden kaltaiset uutuudet vähitellen arkipäiväistyivät. Harrastajat olivat teknologian omaksumisen kannalta tärkeitä varhaisvaiheen käyttäjiä erityisesti nuorisokulttuurisesta näkökulmasta tarkasteltuna. Kirjeet edustavat alkuperäislähteinä dokumentteja, joihin on tallentunut ensikäden kokemuksia kotitietokoneiden yleistymisestä. (ks. Saarikoski 2004)

Olen näiltä osin aikaisemmassa tutkimuksessa hyödyntänyt esimerkiksi *MikroBitin* ja *Pelit*-lehden kirjekokoelmia. Näistä tärkein on ollut tutkimus *Pelit*-lehden lukijakirjeistä vuosilta 1992–2002, joka toi esiin tietokonepelaajien ja lehdistön tiiviin vuorovaikutuksen sekä tietokonepelikulttuurin muodonmuutoksen erityisesti 1990-luvulla (Saarikoski 2012). Väitöskirjassani toin laajasti esiin, miten kirjeet muodostivat tärkeän osan kotitietokonelehtien toimituksellisesta sisällöstä (Saarikoski 2004). On nähtävissä, että kansainvälisellä tasolla harrastajien hallussa olevien kirjeaineistojen digitointi tulee tuottamaan lähitulevaisuudessa lisää tutkimuksia, joiden kohteena ovat nimenomaan laajat, yhtenäisemmät kirjekokoelmat. Kansainvälisesti tärkeimmäksi vertailukohtaksi voidaan nostaa kotimikrokulttuureja tutkineen Gleb J. Albertin toimittama *Got Papers?* (2015). Tutkimuksen valossa swappaus ajoittui kirjeenvaihtokulttuurin viimeiseen valtakauten ennen tietoverkkojen esiinmarssia. Aktiiviset swapperit vastaanottivat ja lähettivät vähintään sadoittain kirjeitä vuosittain. (Reunanen 2014) Voidaan kuitenkin sanoa, että käytännössä lähes kaikki kotitietokoneharrastajat tutustuivat kirjeenvaihtotoimintaan muodossa tai toisessa. Saatavilla olevat kansainväliset aineistot ja tietokannat myös tukevat tätä havaintoa. (Ks. Albert 2015)

Swappauksen alkuvaiheet

Edellä mainitut seikat muodostavat tärkeän sosiaalisen ja kulttuurisen lähtökohdan Jukka O. Kauppinen kirjekokoelman muodostumiselle. Jukka O. Kauppinen mukaan hänen kiinnostuksensa swappaukseen lähti liikkeelle siitä, että hän kaipasi pelikokoelmiinsa rooli-, strategia- ja simulaattoripelejä, joita oli muuten hyvin hankala saada käsiinsä. Lisäksi kyseisistä peleistä oli usein vaikea löytää ohjeita ja muuta tarpeellista lisäinformaatiota. (Kauppinen 10.12.2021) Varhaisin kokoelmassa säilynyt kirje on päivätty 27.1.1987 (1236/6). Vuoden 1987 aikana kontakteja etsittiin aluksi omasta tuttavapiiristä, mutta yhdeltäkin uudelta, ulkopuoliselta kontaktilta oli mahdollista saada vinkkejä muilla paikkakunnilla vaikuttaneista harrastajista, joilla oli vastaavantyyppisiä intressejä. Suomessa kirjeysteydenotot toimivat nopeasti ja yleensä pelaajat tarttuivat hyvin hanakasti vaihtotarjouksiin, koska uusien pelien ja yleensä ohjelmistojen tarve oli jatkuva. Alkuvaiheessa varsinkin harrastajat laittoivat mukaan myös listauksia omista peleistään ja pyysivät tarkistamaan, jos niistä löytyi jotain kirjeen saaneen kannalta kiinnostavaa. Samalla esitettiin toiveita mitä pelejä tai ohjelmia kirjeen lähettäjä itse halusi. Kirjeiden matkassa kulki samalla myös kopioituja peliohjeita, jotka olivat tärkeitä monimutkaisten rooli-, strategia- ja simulaattoripelien käytön kannalta. (Kauppinen 10.12.2021; 1235/6)

Lähteiden perusteella huomaa, että swappauksen kannalta kansainväliset yhteydet nousevat tärkeään rooliin heti alkuvaiheessa. Ulkomaan kontaktien etsinnässä yksi potentiaalinen väylä oli Iso-Britannian suuret tietokone- ja pelilehdet. Kauppinen otti tässä vaiheessa yhteyttä lehtiin ja tilasi ilmoitustilaa kirjeenvaihtopalstoilta. Kesäkuussa 1987 *Computer & Video Games* -lehden Pen Pal Page -palstalta (C & VG, 1.6.1987) löytyy Kauppinen oma kontakti-ilmoitus (ks. Kuva 1). *Computer & Video Games* oli seurattu ja tärkeä pelialan media Euroopassa (ks. myös Kirkpatrick 2012; 2016), ja lehden kirjeenvaihtopalsta on täynnä samanlaisia kontakti-ilmoituksia 13–19 -vuotiailta teineiltä. Kirjeaineiston perusteella Kauppinen sai ilmoitukseen nopeasti kontaktipyynnöjä eri puolilta Eurooppaa (ks. esim. 19/1; 1399/7) Lisäksi pyyntöjä tuli jopa Australiasta, jossa Iso-Britanniassa julkaistuja lehtiä luettiin ahkerasti (ks. esim. 1/1).

● Here is a 16-year-old War-gamer who owns a CBM64 but not so many wargames as he would like to have. If there is anybody who would like to contact me write to-day. I am also into Frankie Goes to Hollywood.

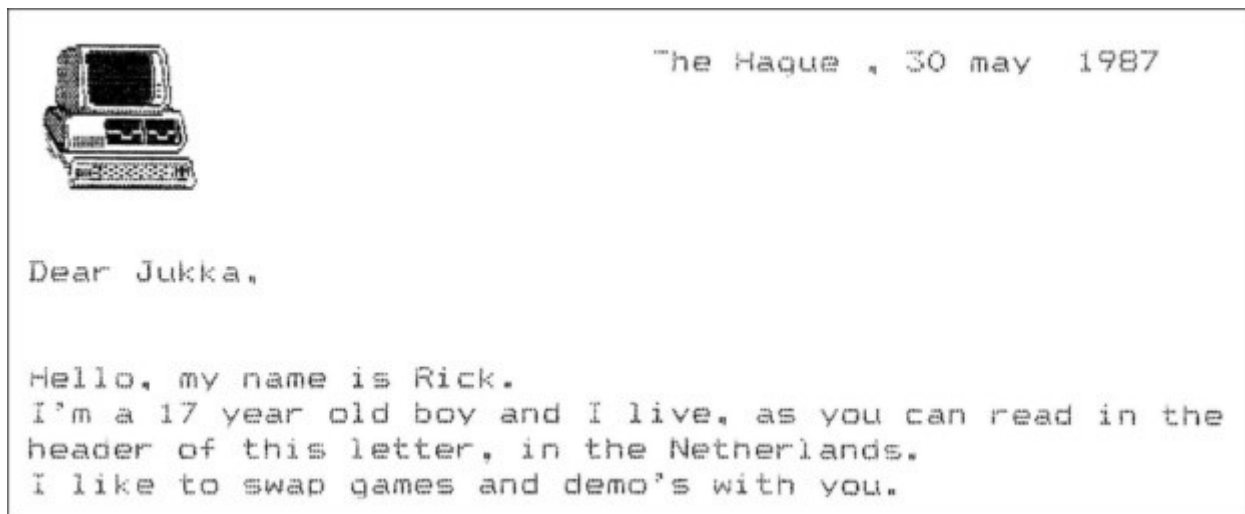
*Jukka Kauppinen
Sankarinkatu 9 as 1
74100 IISALMI
Finland.*

Kuva 1. 16-vuotiaan Kauppisen ulkomaan kontaktien hankintaa varten tarkoitettu ilmoitus Computer & Video Games -lehdessä kesäkuulta 1987. Ilmoituksessa on täkynä viittaus Kauppisen fanittamaan brittiläiseen new wave -genreen Frankie Goes to Hollywood -yhtyeeseen.

Kirjeenvaihdon ohella kontakteja alkoi löytyä disketeille tallennetuista tiedostoista – esimerkiksi harrastajien varhaisista demoista ja introista löytyi kontakti-infoja. Postitusosoitteiden lisäksi mukaan oli tallennettu myös suoria puhelinnumeroita. Oman apuvälineensä tarjosivat myös kotimaisissa tietokonelehdissä, ennen kaikkea *MikroBitissä*, julkaistut ilmoitukset. Lehti oli kieltänyt kopiopelien myynti- ja vaihtoilmoitukset jo keväällä 1985, vaikka tekijänoikeuslainsäädäntö ei tuossa vaiheessa kieltänytkaan pelien kopiointia. Kielto voidaan tulkita myönnytykseksi pelien maahantuojille ja vähittäismyyjille, jotka olivat samalla merkittäviä lehtien ilmoitusasiakkaita. (Saarikoski 2001, 152; MikroBitti 3/1985, 19–20) Mutta harrastajat pystyivät kiertämään sääntöä, jolloin esimerkiksi vaihtoon tarjottavien pelien yhteydessä ei mainittu lainkaan ”kopioitu”-sanaa. Harrastajat pystyivät myös julkaisemaan kontaktipyyntöihin liittyviä pikkuilmoituksia. Myöhemmin *MikroBitin* avustajakuntaan kuulunut Kauppinen julkaisi juuri tällaisen ilmoituksen lehden vuoden 1987 joulunumerossa alkulauseella: ”HALUTAAN kontakteja myös kotimaisiin crakkereihin”. (MikroBitti 12/1987)

Kirjeet allekirjoitettiin usein käyttäjänimellä. Tietokoneharrastajien piireissä vakiintui jo 1980-luvulla tapa, että yksittäiset toimijat yhdistettiin heidän omaksumaansa käyttäjänimeen tai ”skenenimeen” (”nick” tai handle”). Omaksuttu nimi ei ollut neutraali vaan tärkeä osa harrastajan identiteettiä. Sitä voi siksi pitää myös taiteilijanimen ja kutsumanimen yhdistelmänä, minkä vuoksi myöhemmin vuosina sitä alettiin käyttää myös laajemminkin kuin pelkästään harrastajapiireissä. Alun alkaen krakkeripiireissä käyttäjänimen omaksumiseen liittyi myös tietoturva-aspekteja, jolloin ei haluttu esiintyä omalla nimellä. (Ks. esim. Reunanen 2014, 210, 31–32) Käyttäjänimen yhteydessä myös usein ilmaistiin, mihin harrastajaryhmään hän kuului. Esimerkiksi kirjeiden lahjoittaja tunnetaan yleisesti käyttäjänimellä ”Grendel” ja hän edustaa iisalmelaista Byterapers-ryhmää. Tämä allekirjoitetaan muotoon: ”Grendel / Byterapers”. ”Nickin” (tai ”handlen”) käytön vakiinnuttua se siirtyi itseilmaisun välineenä luontevasti tietoverkkoihin. Tämän vuoksi monet vanhat käyttäjänimet pystytään yhä tänä päivänäkin helposti yhdistämään tiettyyn henkilöön. (Saarikoski 2020)

Toiminnan peruspuitteet rakentuivat kirjeaineiston pohjalta ensisijaisesti aktiivisten kontaktien etsimiseen ja tähän viittaavat maininnat ovat rutiininomaisia (esim. "we are looking for contacts", "our new contacts", ks. esim. 885/5; 660/4). Kontaktipyynnöt ovat näiltä osin selkeästi luokiteltavissa tunnusteleviksi viesteiksi, joissa ylipäättään tiedusteltiin, oliko kirjeen saaja edes kiinnostunut aloittamaan kirjeenvaihdon. Jukka O. Kauppisen mukaan varsin moniin ulkomaille lähetettyihin kirjeisiin ei koskaan vastattu. Sen sijaan vahvojen ulkomaan kontaktien ylläpitoon käytettiin aikaa ja vaivaa. Ulkomaille myös soiteltiin puhelimella jonkin verran, vaikka soitot johtivat usein kotona keskusteluihin normaalia isommasta puhelinlaskusta. (Kauppinen 10.12.2021) Tyypillinen ulkomailta tullut kontaktikirje saattoi pitää sisällään piirroksen tai logon ja lyhyen, suoran toiveen swappauksen aloittamisesta (esim. "Yo Guy, what do ya think about swapping?", 615/3 tai "it would be nice if I can swap with you", 575/3), ja yleensä myös lyhyen kuvauksen itse kirjoittajasta (ks. Kuva 2).



Kuva 2. Alankomaiden Haagista kotoisin olevan "Rickin" kontaktikirjeen kärki toukokuulta 1987. On huomionarvoista, että pelien rinnalla vaihtotoiveet koskevat myös demoja. (1424/7)

Jos kirjeenvaihto aloitettiin, usein tiedusteltiin myös mahdollisuutta päästä tietyn ryhmän jäseneksi. Aineistosta on nähtävissä selkeästi, miten ryhmät kansainvälistyivät kyseisinä vuosina hankkimalla riveihinsä jäseniä eri maista. Kirjeaineiston pohjalta harrastajien ryhmän vaihdokset olivat yleisiä ja kansainvälisessä kirjeenvaihdossa reagoitiin tiedossa oleviin ryhmäkokoontamien muutoksiin, mikä näkyi jopa suorilla liittymispyynnöillä (esim. "join us", 929/5). Jäsenvaihdosten vilkkauden huomaa myös helposti esimerkiksi vertailemalla Demozoo-tietokannassa olevia tietoja eri vuosikymmeniltä. Kauppisen mukaan varsinkin toiminnan alkuvaiheessa noin vuosina 1987–1988 Byterapers hyväksyi kontakteja jäseniksi löyhin kriteerein. Parhaimmillaan jäseniä oli 65. Myöhemmin virallisten jäsenten määrää alettiin rajata ja karsia järkevämmäksi. (Kauppinen 10.12.2021)

Kirjeenvaihdolla epäilemättä testattiin yksittäisten harrastajien aktiivisuutta ja luotettavuutta. Liittymispäätösten ja toisaalta eroamisen taustalla näyttää olevan hyvin vaihtelevia motiiveja, jotka kertovat enemmän paikallistason harrastustoiminnan jäsentymisestä ja monimuotoisuudesta. Tietokantojen perusteella Suomessa vaikuttaneet ryhmät hankkivat jäseniä erityisesti Skandinavian maista. Esimerkiksi Byterapers-ryhmän ulkomaan jäsenistä, jotka joskus ovat kuuluneet ryhmään, valtaosa (11 kappaletta) on Ruotsista. On korostettava, että aineiston perusteella ryhmien ydinjäsenet on saatu kotimaasta. Tämä verkottuneisuus selittyy pitkälti sillä, että ulkomaan yhteyksien etsiminen on vaatinut swappereilta aikaa ja viitseliäisyyttä sekä jonkin verran myös kielitaitoa.

Swappauksen viestinnällinen funktio muuttui vuoden 1988 jälkeen. Varsinkin puhtaasti ”treidaukseen” eli nopeaan ohjelmistojen vaihtoon tähtäävissä kirjeissä oli mukana ainoastaan hyvin lyhyt kirjeviesti, tavallisesti post-it-lappu, tai käytettiin esitäytettyä lomaketta, johon oli mahdollista merkata ruksilla esimerkiksi viestin pääasiat ja kannanotot: ”Your last sendix for us was: ultra mega cool [], it was ok [], oh no! lame! []” ja lisäohjeita seuraavaa lähetykseen: ”Send demos [], send games []” (Ks. esim. 431/2; 79/1) Toinen tapa oli käyttää standardiformaattiin laadittuja kirjeitä (eng. standard letter), jolloin viestiin tiivistettiin tärkeitä uutisia ryhmän toiminnasta ja yleisiä kuulumisia. Tämän jälkeen kirje monistettiin ja lähetettiin kaikille tärkeimmille kontakteille. (ks. 12/1)

”Treidaus” oli toimintamuotona melko yksinkertaista, mutta vaati silti tietyn logistiikan järjestämistä. Alkuvuosien jälkeen ja kontaktimäärien kasvaessa kirjeisiin ei enää laitettu mukaan erillisiä listauksia, ellei kyseessä ollut selkeästi pelien keräilijä. Kirjeaineistosta ne katoavat lähes kokonaan vuoden 1988 jälkeen. Kirjeissä lähinnä pyydetään ”lähettämään jotain uutta” tai vastavuoroisesti viitattiin omaan lähetykseen toteamalla ”tässä jotain uutta”. Toinen vaihtoehto oli, että diskettiin laitettiin mukaan erillinen tiedosto päivitetystä ohjelmista. (Ks. esim. 1101/6) Tällä paitsi säästettiin aikaa, myös vältettiin kirjeiden paisumista kovin pitkiksi.

Jukka O. Kauppinen ”treidasi” lähinnä Commodore 64:n pelejä ja kopiointiformaattina oli levyasemassa käytetty disketti, joka tunnettiin tuohon aikaan myös levykkeenä tai ”lerppuna”. C-kasetteja oli mukana aivan alkuvaiheessa, mutta sen käyttö kirjeenvaihdossa oli työlästä. Kauppisen mukaan hän saattoi poikkeustapauksissa kopioida pelejä kasetille, jos kirjeessä kovin kauniisti pystyttiin perustelemaan sen tarvetta esimerkiksi levyaseman puutteella. Yhdelle tällaiselle ryhmälle (The Action Force) hän kopioi kasetin, mutta laittoi mukaan saatekirjeen, ettei halunnut enää yhteydenottoja ”kasettilamereilta”. Kasetti oli kuitenkin täynnä pelejä ja ohjelmia, joita saajilla ei ennestään ollut, ja niiden ansiosta ryhmä onnistui vakiinnuttamaan asemansa harrastajaporukoissa, ja nousi myöhemmin hyvin arvostetuksi C-64 -skenessä. ”Lameri” (tai ”leimeri”) -termi oli tässä tapauksessa luonteeltaan lähinnä hyväntahtoisesti pilkkaava. Kauppisen kirjeessä käyttämä ilmaus jäi harrastajien keskuudessa elämään vitsikkäänä lauseena ja vaikutti esimerkiksi vanhojen tietokoneohjelmistojen digitointiin ja arkistointiin erikoistuneen Kasettilamerit-ryhmän nimeen. (Kauppinen 10.12.2021, Ks. myös Kasettilamerit.fi)

Kauppinen erottaa alkuvaiheen ”lameriswappauksen” ja ”skeneswappauksen” toisistaan. Kirjeenvaihto saattoi ensin keskittyä yksinkertaisesti pelien keräilyyn, mutta muuttui tästä enemmän vakavahenkisemmäksi harrastukseksi, jossa ”skeneihmisten” kanssa keskityttiin laadukkaampien ja kiinnostavimpien pelien vaihtoon ja omien tuotantojen levittämiseen. ”Lameri”-termin käyttö (eng. ”lamer”) on tärkeä osa kotitietokoneharrastuksen historiaa – se on esimerkki arvottavasta tavasta jakaa harrastajat arvostettuihin sisäpiiriläisiin ja hyljeksittyihin ulkopuolisiin. (Ks. esim. Reunanen 2010, 34–36, 72) On täysin varmaa, että kukaan harrastaja ei halunnut leimautua ”lameriksi”, vaikka vuosikymmenien saatossa termin käytölle on annettu myös humoristisia viittauksia. ”Lamereita” vieroksuttiin, heitä suljettiin pois kontaktilistoilta ja varsinkaan heidän kirjeisiinsä ei vastattu: ”Tutkiskelin lähetylistaa, ja sieltä löytyi aika kasa lamereita, joten annoimme kenkää näille siivellä eläjille” (1246/6). On ilmeistä, että dikotomiset jakotavat vakiintuivat 1980-luvun loppupuolella ja ne jatkoivat omaa elämäänsä tietoverkoissa siirryttäessä 1990-luvulla (Ks. esim. Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019, 57, 59). Olen aikaisemmin BBS-purkkeja käsittelevässä tutkimuksessa tuonut esiin, että arvottavat tavat perustuivat pitkälti harrastuksen synnyttämään kilpailuhenkisyteen (Saarikoski 2020).

Harrastajien ylläpitämä arvottaminen ja kilpailuhenkisyys olivat myös selkeitä osoituksia koko toimintakentän maskuliinisuudesta, joka on tuotu esiin monissa tutkimuksissa. Sukupuoli-identiteetti oli vahva osa toimintakulttuuria. Naisten ja tyttöjen osuus yhteisöllisesti järjestäytyneissä harrastajaporukoissa oli tuohon aikaan hyvin marginaalinen – erityisesti tämä näkyi kräkkeri- ja demoskenepiireissä. (Ks. Suominen & Pasanen 2020; Suoninen 2002; Nordli 2003; Haddon 1988) Näiden piirien ulkopuolella tytöt ja

naiset kyllä pelasivat ja tutustuivat tietokoneisiin. Swappauksella hankittuja pelikokoelmia pelattiin perheissä yhdessä sisarusten kanssa, jolloin harrastustoiminnan kirjo muuttui hieman tasa-arvoisemmaksi. Tähän on ollut viitteitä myös esimerkiksi hieman myöhemmin tehdyissä kyselyissä, kun on muisteltu 1980- ja 1990-luvun kotitietokoneiden käyttöä (Aaltonen 2004). Sen sijaan erityisesti yhteisöllisyyteen liittyvät lieveilmiöt, kuten poissulkemiset ja pilkkaamiset, jäivät selkeästi osaksi harrastuksen tapakulttuuria. Nämä perinteet aiheuttivat myöhemmin selkeitä ongelmia, kun tyttöjen ja naisten osuus harrastajien keskuudessa kasvoi myöhempinä vuosikymmeninä. Tutkimuksissa tätä on käsitelty esimerkiksi tarkasteltaessa tyttöjen ja naisten kohtaamia ennakkoluuloja ja syrjintää peliyhteisöissä. (Ks. esim. Friman 2022)

Kirjeaineisto tuo selkeästi esiin, että ulkopuolisten kanssa ei haluttu toimia. Mutta kontakteiksi valittuihin kavereihin luotettiin vahvasti. Erityisesti tämä näkyi tavoissa, joilla lähetyksiä vastaanotettiin ja käsiteltiin. Kirjeenvaihdossa pyrittiin aina siihen, että disketit toimitettiin takaisin. Ei ollut välttämätöntä laittaa takaisin samoja diskettejä vaan riitti, että toimittaja pisti paluukirjeeseen saman määrän diskettejä kuin oli itsekin saanut. Postilähetyksiin sisältyi riskejä: osa disketeistä saattoi kadota matkan varrella, mutta sitä yleisempää oli, että ne rikkoutuivat postikuljetuksessa tai olivat muuten lukukelvottomia. Kirjeissä on toistuvasti mainintoja käyttökelvottomista disketeistä (Ks. esim. 1414/7), vaikka valtaosa lähetyksistä kuitenkin toimi. Ongelmia aiheuttivat myös levyasemien tallennusten yhteydessä tapahtuneet kirjoitusvirheet. Kauppinen osti diskettejä suoraan Saksasta, koska sai niitä sieltä huomattavasti halvemmalla. Kerralla saatettiin hankkia satoja diskettejä, joista osa meni myös myyntiin. Kauppisen mukaan tietokoneohjelmien lisäksi vaihdettiin erityisesti musiikkia. Kirjeissä on mainintoja myös VHS-kasettien vaihdosta, vaikka hän ei itse ollut niistä kiinnostunut. Tästä huolimatta kirjeet paljastavat, että yleisesti videot olivat kuitenkin suosittua vaihtotavaraa Suomeen, jossa K-18 -kasetteja ei saanut laillisesti vuokrata tai myydä videolain astuttua voimaan vuonna 1987. (Jukka O. Kauppinen 10.12.2021)

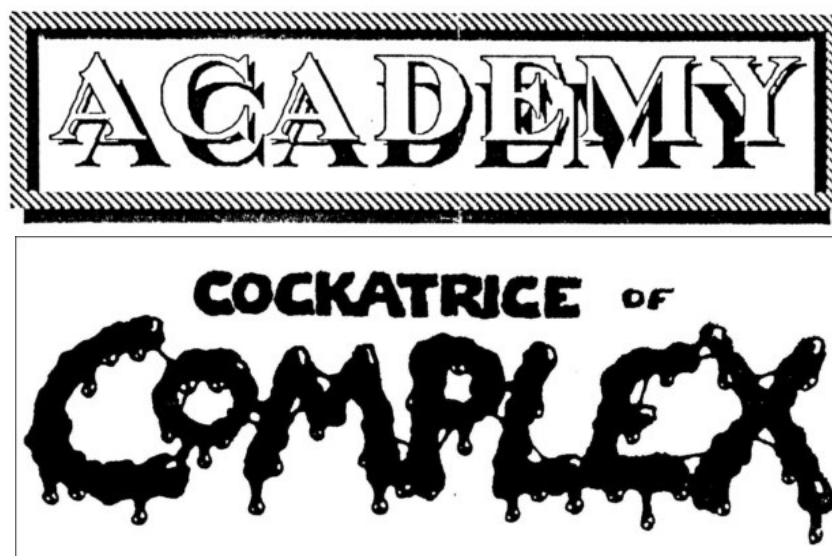
Diskettien päälle liimattavista tarroista ja levykuorista tuli myös oma viestintämuotonsa. Niiden yhteyteen oli luontevaa liittää myös osoitetiedot, mikä saattoi johtaa kontaktipyyntöön, kun levyke siirtyi vaihtoyhteyksien kautta toiselle puolelle Eurooppaa. Varsinaiseen kirjepaperiin liitettiin myös hyvin yleisesti itse tehtyjä logoja (ks. Kuva 3 & 4).

DEXION

© Copyright HELI-MERIKIÖ 1995



Kuva 3. Yleensä logot piirrettiin käsin kynällä tai tussilla ja alkuperäinen monistettiin kirjepaperille kopiokoneella. Norjalaisen swapperi- ja krækkeriryhmä Dexion logo vuodelta 1988 (ylh; 1426/7). Tanskalaisen swapperiryhmä Furzen logo helmikuulta 1988 (alh; 347/2).



Kuva 4. Toisinaan ryhmän suunnittelijat hyödynsivät myös grafiikkaohjelmia, mikä näkyy norjalaisen Academyn logon painojäljessä toukokuulta 1988 (ylh; 1417/7). Suomalaisen Complex-ryhmän Cockatrice tunnettiin swappauksen ohella myös musiikin tuottajana ja graafikkona. Ohessa hänen suunnittelemansa logo noin vuodelta 1991. Kopiokonetta varten materiaalin oli pakko olla mustavalkoista ja kontrastia piti olla runsaasti mukana. (Alh.; 1201/6)

Levykuorten digitoituja versioita on arkistoitu runsaasti tietokantoihin, ja nykyisin ne ovat myös tunnustettu oma taidemuotonsa. Niistä on koottu myös näyttelyitä, esimerkiksi Suomen Pelimuseoon. (ks. esim. [Musturi 22.10.2018](#)) Monistettujen levykansien, logojen ja tarrojen ohella swappikirjeissä on lukuisia käsin tehtyjä piirroksia ja grafiikkaa, joiden aiheet oli selvästi mallinnettu sarjakuvista ja peleistä. Yleinen tapa oli kuvata ryhmän jäsenet käyttäjänimien perusteella fantasiahahmoina (ks. Kuva 5). Piirrokset ovat loistava esimerkki paitsi harrastajien mielikuvituksesta myös luovuudesta, mitä hyödynnettiin tietenkin myös diskettien mukana levitetyissä demotuotannoissa. Piirrosten, logojen ja grafiikan merkitys on tullut esille myös aikaisemmassa tutkimuksessani, jossa käsittelin Pelit-lehdelle lähetettyjä lukijakirjeitä. (Saarikoski 2012) Kotimikro- ja pelilehdissä sekä harrastajien pienlehdissä piirrosten ja sarjakuvien ilmeisenä tarkoituksena oli tehdä lehdet helpommin lähestyttäväksi lukijakunnalle. Tuotannot olivat erityisesti alkuvaiheessa kokeilevia ja harrastajapohjaisia. (Heikkinen & Reunanen 2017; Auvinen 2022) Tuotantojen ideoinnin tasot tuotettiin paikallista lukijakuntaa silmällä pitäen, vaikka ilmiö itsessään oli globaali. Esimerkiksi piirroksia ja sarjakuvia käytettiin samaan aikaan aktiivisesti Iso-Britannian pelilehdissä, joita luettiin ahkerasti myös Suomessa. (Ks. esim. Kirkpatrick 2012; 2016)

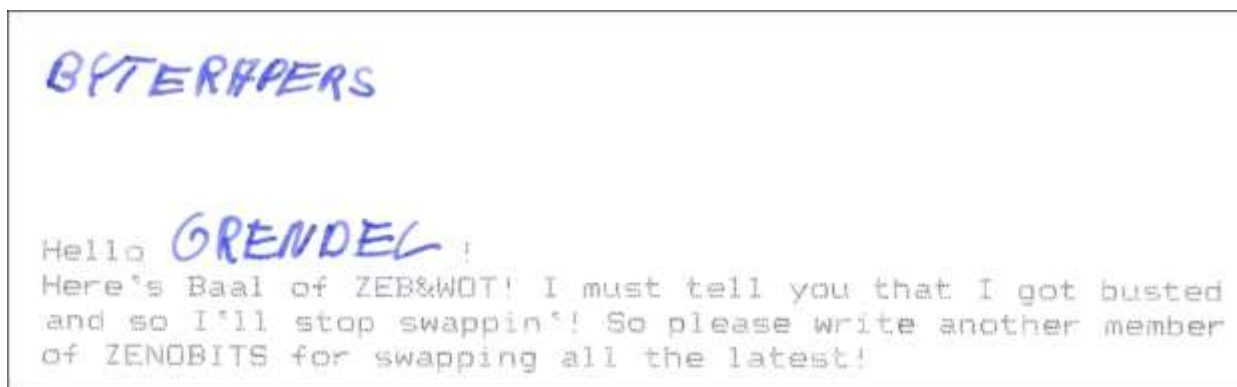


Kuva 5. Aachenin kaupungista kotoisin olleen saksalaisen Genesis Projectin kirjeen piirros huhtikuulta 1988. (591/3) Ryhmä on ollut erittäin tunnettu demo- ja kräkkeriryhmä 1980-luvulta lähtien. Kauppisen mukaan: "Joillakin ryhmillä oli tämä taiteellinen puoli erittäin hyvin hallussa. Genesis Projectin kanssa tultiin myöhemminkin Amiga-kaudella oltua yhteyksissä". (Kauppinen 10.12.2021)

Aktiivisimmat swappaajat turvautuivat laittomuuksiin postikulujen karsimiseksi. Heti toiminnan alussa Kauppinen tutustui stamp faking -menetelmiin, jossa postimerkki päällystettiin teipillä, hiuslakalla tai vastaavalla kemikaalilla niin että postileima ei tarttunut. Kirjekuoreissa olleet merkit leikattiin tai höyrytettiin irti ja lähetettiin takaisin uudelleenkäytettäväksi. (Kauppinen 10.12.2021) Tekniikka otettiin käyttöön eri puolilla Eurooppaa yhtä aikaa noin 1980-luvun puolivälissä. (Polgár 2005, 52; Reunanen 2010, 40) Tästä syystä varsinkin ulkomailta tulleissa kirjeissä näkyy rutiininomaisesti mainintoja "return my stamps", "please, send my stamps back" tai "stamps back!". (Ks. esim. 25/1; 85/1; 205/2) Huijausmenetelmällä nuoret harrastajat säästivät ison summan rahaa, joten siihen turvaututtiin melko systemaattisesti, vaikka kiinni jäämisen riski oli aina olemassa. Toinen tapa säästää kuluissa oli kerätä esimerkiksi työpaikoilta valmiiksi maksettuja kirjekuoria. (Kauppinen 10.12.2021)

Suomessa viranomaiset eivät käytännössä puuttuneet piratismiin, ellei kysymys ollut kopioitujen ohjelmistojen myynnistä tai suoranaista varkauksista. Toisaalta tietokonepelien maahantuojat, erityisesti Toptronics, kampanjoivat aktiivisesti piratismia vastaan, ja aihetta koskevaa kiivasta keskustelua näkyi kotitietokonelehtien palstoilla. (ks. Saarikoski 2004; 2012) Tilanne oli täysin toisenlainen erityisesti Saksassa, jossa poliisit suorittivat jo 1980-luvun lopulla lukuisia piratismiin vastaisia ratsioita. Niiden yhteydessä postilokeroita alettiin valvoa, niistä takavarikoitiin kirjelähettyksiä ja harrastajia pidätettiin. Saksan tapahtumat ovat vain yksi esimerkki sadoista vastaavista operaatioista, joita tehtiin Euroopassa ja Yhdysvalloissa 1980- ja 1990-luvulla (ks. esim. Breddin 2021; Eve 2021; Reunanen 2014). Tutkimuksiinkin tallentuneiden aikalaismuistelmien perusteella viranomaisten väliintuloa pidettiin yliampuvana. Suomessa viranomaisten kiinnostus nousi vasta 1990-luvulla, kun piratismi oli siirtymässä tietoverkkoihin, ja

lainsäädäntö uudistui. Ensimmäinen näyttävä ratsia tapahtui vuonna 1991. (Ks. Saarikoski 2004) Varsinkin Saksan tapahtumat ovat tallentuneet hyvin kirjeaineistoon. Kirjeissä on viittauksia poliisiratsioihin ja pidätyksiin, joiden seurauksena tiettyjen harrastajien on ollut pakko lopettaa swappaus (ks. esim. 571/3; 689/4; 817/4; 819/4). Kirjeet myös paljastavat, että toimintaa ei saatu lopetettua. Kiinni jäänyt swapperi vain yksinkertaisesti siirsi työnsä seuraavalle harrastajalle ja lähetysten suhteen oltiin entistä varovaisempia. (Ks. Kuva 6)



Kuva 6. Saksalainen Baal raportoi joutuneensa poliisiratsian kohteeksi. Kirje (817/4) on todennäköisesti lähetetty keväällä 1991. Tietokantojen mukaan Baal oli erityisen aktiivinen koodaaja, kräkkeri ja swappaaja vuosina 1989–1991. Tämän jälkeen kräkkeri-toimintaan liittyvät maininnat loppuvat kokonaan.

Ratsioita tapahtui ilmeisesti myös Skandinaviassa, vaikkakin selvästi vähemmässä määrin. Norjassa poliisi keskeytti huhtikuussa 1990 järjestetyn Cryptoburners, IT and Visual Arts -tapahtuman oletettujen tekijänoikeusrikkomusten vuoksi. Kirjeaineistossa on Kauppisen norjalaisilta kirjeenvaihtokavereiden mainintoja keskeytyneen tapahtuman herättämästä ärtymyksestä. (Ks. esim. 1110/6) Kirjeaineistosta löytyy ainoastaan yksi tapaus poliisin Suomessa suorittamasta kirjetakavarikosta. Tässä tapauksessa kysymys on ollut lähes varmasti siitä, että pelejä on myyty rahasta ja samassa yhteydessä postimerkkejä on myös kierrätetty stamp faking -menetelmällä. (406/2)

Tätä poikkeustapausta lukuun ottamatta Suomessa poliisi puuttui tietokoneharrastajien toimintaan äärimmäisen harvoin. Tunnetuin väliintulo tältä aikakaudelta on huhtikuulta 1989, jolloin poliisi oli mukana keskeyttämässä Lahden Vuorikadun koululla järjestettyä party-tapahtumaa. Vaikka sen aikana vaihdettiin runsaasti kopioituja pelejä, keskeytyksen syy liittyi harrastajien alkoholin käyttöön ja häiriökäyttäytymiseen. (Scandinavian News #10 20.5.1989, [Byterapers.scene.org](http://byterapers.scene.org)) Lahden tapahtumat ovat myös ensimmäisiä kertoja, kun demoharrastukseen on viitattu valtakunnallisessa mediassa. (Iltalehti 10.4.1989) Tapaus on kuvaava esimerkki nuorten tietokoneharrastajien päihdekulttuurista. Kirjeissä näkyy mainintoja harrastajien alkoholin kulutuksesta varsinkin tapaamisten aikaan ja kirjeissä asiaan viitataan lähinnä huumorilla. Varhaisia harrastajatapaamisia saatettiin tästä syystä kutsua myös ”ryppyjuhliksi”. Läheskään kaikki eivät alkoholia käyttäneet, mutta osa kotoa pois päässeistä nuorista käyttivät tilaisuuden hyväksi. Huumeita ei piireissä ilmeisesti liikkunut vaan ilo otettiin irti usein kotimaisen keskiohjelun turvin. (ks. 150/1; 195/1; 1241/6)

Lahden vuoden 1989 tapahtuman aikaan harrastustoiminta oli joka tapauksessa muuttumassa monipuolisemmaksi. Swappaus jäsenyi aluksi pelien ympärille, mutta vähitellen harrastajat ymmärsivät kopioida diskettiin mukaan muitakin tiedostoja, jos sille jäi ylimääräistä tallennustilaa. Tämä tarjosi väylän levittää hyvin monitahoisia, ei-kaupallisia tuotantoja, joista osa saattoi olla esimerkiksi itse tehtyjä multimediaesityksiä, grafiikkaa tai musiikkia. Vuonna 1999 tekemässäni haastattelussa Jukka O. Kauppinen

on tähdentänyt varhaisten demotuotantojen lähteneen liikkeelle juuri tällä tavalla. (Kauppinen 13.8.1999) Harrastajat kiinnittivät huomiota disketeille ilmestyneisiin ylimääräisiin tiedostoihin ja niiden toimivuutta arvioitiin kaveriporukalla. Heräsi halu tehdä itsekin vastaavia esityksiä, ja niiden liittäminen seuraavaan kirjelähetykseen oli helppoa. Kirjeessä voitiin sitten kysyä vastaanottajalta näkemyksiä tuotantojen onnistuneisuudesta.

Kräkkäyksen ja demoskenen rinnakkaiselo

Kirjeaineisto vahvistaa tutkimuksissa aikaisemmin esiin nousseita havaintoja kräkkeriskenen ja demoskenen rinnakkaisuudesta. Niiden perusteella toimintamuotojen erot alkoivat näkyä viimeistään 1990-luvun alussa. (Wasiak 2014; 2012; Reunanen 2014; Albert 2020) Riippuu hieman tulkinnasta, kuinka vahvaksi tätä liittosuhdetta halutaan painottaa ja miten se kehittyi myöhemmin 1990-luvulla. Swappikirjeiden perusteella näitä toimintamuotoja ei voida tarkastella erillisinä, mutta havaittavissa on vahvojakin eroavaisuuksia tiettyjen käyttäjien ja ryhmien kiinnostuksen kohteissa. Jo vuonna 1987 on nimittäin havaittavissa, että demoharrastus oli saavuttanut ”protoskenen” piirteitä, jossa pelien kräkkäyksen ja swappauksen ohella harrastajat tekivät ja levittivät omia tuotantojaan. Kiinnostuksen kohteiden vähittäisestä muutoksesta ovat esimerkkeinä viestintäkentän monipuolistuminen ja 1980-luvun lopulla järjestetyt ensimmäiset harrastajatapahtumat. Tiedotustoiminta alkoi paperimuodossa levitetyillä pienjulkaisuilla ja kiertokirjeillä. Piratismiin vahvasti kytköksissä ollut saksalainen *Illegal* (1986–1991) on tutkimustenkin mukaan nimikkeistä yksi tunnetuimpia. Lähes tuhannen kappaleen levikkiin noussut pienjulkaisu kertoi aikansa kräkkeriskenen kuulumisia ja siinä käsiteltiin myös varhaisen demoskenen tapahtumia. ([Illegal: Albert 2015](#)).

Kokoelmasta nousee esiin yksittäisiä viitteitä kotimaisista paperisista pienlehdistä ja kiertokirjeistä, vaikka ilmeisesti suuri osa nimikkeistä on jäänyt melko tuntemattomiksi eikä niitä ole myöhemmin digitoitu. (1282/6) Tärkeimmistä toimijoista on mainittava varhaisten ryhmien löyhä yhteenliittymä *Jezebels Union*, joka toimi vuosina 1987–1988. *Jezebels Union* postitti kiertokirjeitä, joissa välitettiin mm. tietoa eri ryhmien olemassaolosta ja tapahtumista. Tässä vaiheessa viitataan yleisellä tasolla ”cracker/swapper-skenen” olemassaoloon. ”Swapper”-termi pitää siis sisällään kaiken sen toiminnan, joka myöhemmin assosioitiin myös demoskeneen. (1520/7) 1. joulukuuta 1987 päivätyssä kirjeessä mainitaan, että ”porukkaa on ihmiset laskien ~ 40” ja samalla viitataan myös demojen kehitystoimintaan ja kansainvälisiin greetings-listoihin, jotka olivat yleinen tapa osoittaa kunnioitusta tietyille käyttäjille ja käyttäjäryhmille. Listoille päätyminen oli näiltä osin tärkeä maineen kannalta sekä osoitus harrastajien välisestä verkottuneisuudesta. (1284/6)

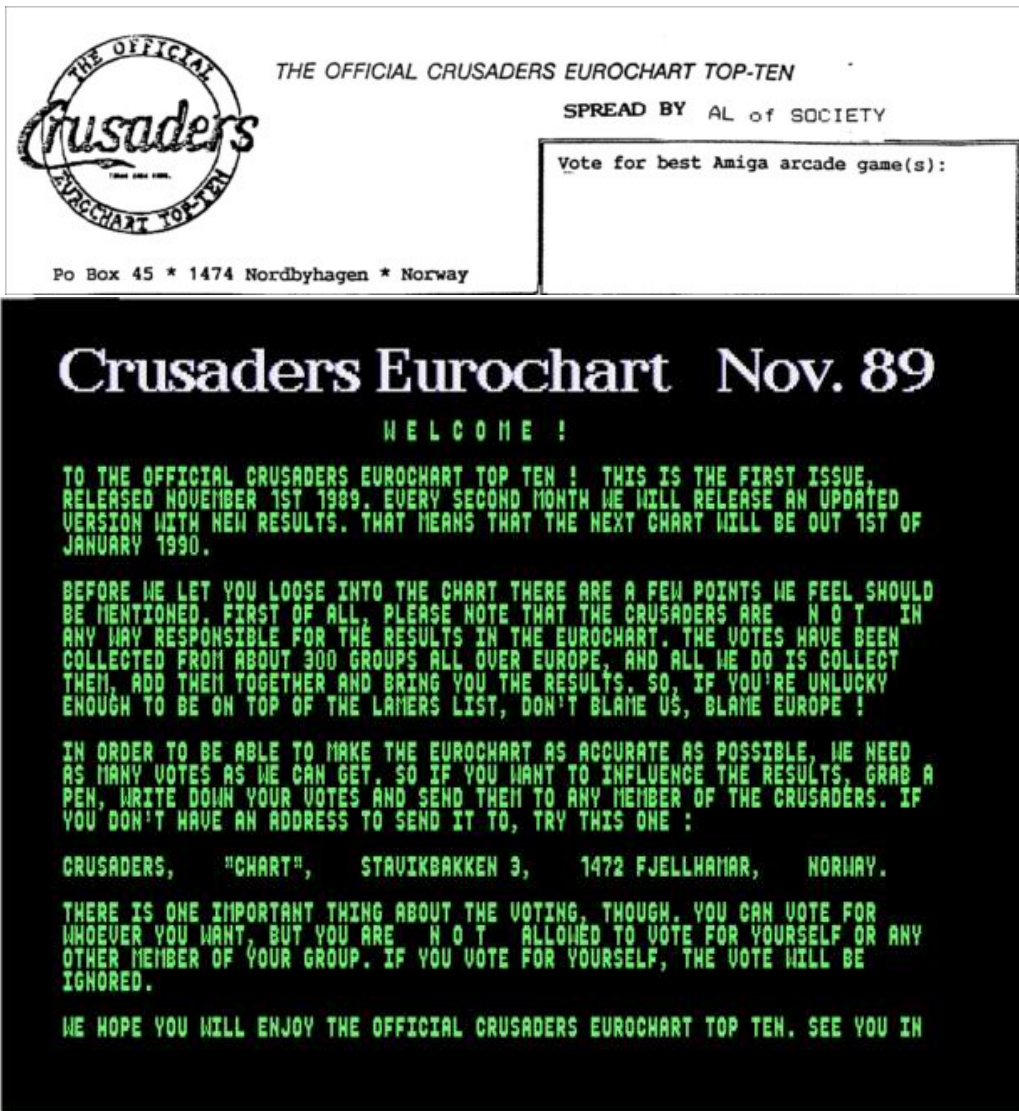
Kevään 1988 jälkeen maininnat kotimaisista paperijulkaisuista häviävät kokonaan aineistosta, vaikka niitä tehtiin jatkossakin ja esimerkiksi harrastajien tapahtumakutsuja levitettiin edelleen 1990-luvun puolella. Varhaisimmista harrastajatapaamisista käytettiin nimitystä ”party” tai ”copy party”, mikä näkyy selvästi myös kirjeaineistosta. (Ks. Kuva 7). Lähteiden ja alan historiankirjoituksen perusteella ensimmäinen harrastajatapaaminen järjestettiin joulukuussa 1987 Vaajakoskella. *Jezebels Union* oli kokonaisvastuussa tapahtumasta. Nimi ”copy party” viittaa kräkkeriskenessä vakiintuneeseen tapaan kerääntyä isolla porukalla vaihtamaan ja kopioimaan pelejä ja muita ohjelmia. Tapaamisen ensisijainen tarkoitus oli samalla luoda ja ylläpitää sosiaalisia suhteita, ja näin harrastajat pääsivät samalla vaihtamaan kokemuksiaan varhaisista demo-ohjelmointikokeiluista. Vastaavia tapahtumia järjestettiin samaan aikaan muuallakin Euroopassa. (ks. esim. Wasiak 2012) Suomessa demojen erityisrooli alkoi näkyä jo vuonna 1988 järjestetyissä tapaamisissa, joiden yhteydessä pidettiin myös varhaisia ohjelmointikilpailuja – esimerkkinä Byterapersin elokuussa 1988 lisalmessa järjestämä Grendelparty. Tietoa tapaamisista levitettiin myös disketeille tallennetuissa invitation-tuotannoissa. (Polgár 2005; [Demozoo.org](#); [Pouet.net](#))



Kuva 7. Digitize Design Groupin (DDG) Hartolassa toukokuussa 1988 järjestämän Digiparty88:n kutsukirje saman vuoden huhtikuulta (1285/6). Pelien vaihtaminen oli edelleen tärkeässä roolissa. Kauppiselle lähetetyn kutsun kääntöpuolella on pyydetty häntä kertomaan samalla tuoreita ”Ruotsin terveisiä” ja tuomaan paikalle ”ne tosikuumat softat”.

Swappauksen perusmediana toimineisiin disketteihin voitiin tallentaa myös writer-tiedostoja, jotka sisälsivät uutisia, tiedotteita ja tervehdyksiä. Vaihtoehtoisesti tiedostoista käytettiin myös nimitystä letter-tiedostot. Ne kytkeytyivät näiltä osin demoissa ja introissa nähtyyn vastaavaan tiedotukseen. Byterapers-ryhmällä oli 1980-luvun lopulla näiden tiedostojen luontia varten oma Bytewriter-sovellus, jossa tekstin yhteyteen pystyttiin lisäämään myös efektejä ja musiikkia. (Kauppinen 10.12.2021) Nämä tiedostot eivät ole tämän tutkimusartikkelin tutkimusfokuksen kohteena, mutta voidaan todeta, että näin luodut tiedotuskirjeet muodostivat luontevan tiedotuskanavan aikana ennen tietoverkkojen yleistymistä 1990-luvulla. Kirjeaineiston perusteella joka tapauksessa näkee, miten uutiset ja kuulumiset siirtyivät digitaaliseen muotoon ja kirjeviestit lyhenivät selvästi vuoden 1988 jälkeen. Henkilökohtaisemmat kontaktit muodostivat tästä tietenkin poikkeuksen.

Writer-tiedostojen rinnalle syntyi myös kokonaan uusi mediajulkaisun muoto, diskettilehdet, joissa pystyttiin keskittymään pidemmälle toimitettuihin sisältöihin (ks. esim. Saarikoski 2004, 198; Reunanen 2010, 71–78). 1980- ja 1990-luvulla Euroopassa julkaistiin sadoittain diskettilehtiä, joista kirjeaineiston perusteella nostettakoon esiin erityisesti *Scandinavian News*. Toimittajataustansa vuoksi Jukka O. Kauppinen kirjoitti lehtiin, ja sai näiden pohjalta uusia yhteydenottoja kontaktikirjeiden muodossa. Muista kirjeaineistosta esiin nousevista diskettilehdistä mainittakoon Complex-ryhmän ylläpitämä *Maggy*, jota julkaistiin vuosina 1989–1992. (Ks. esim. 881/5; 893/5) Diskettilehdissä pidettiin yllä myös harrastustoiminnan arvottamiseen keskittyneitä julkaisuja, joista mainittakoon esimerkiksi *Eurochart*. Kirjeiden matkassa toimitettiin votesheet -lomakkeita, joita täyttämällä harrastajat pysyivät kertomaan näkemyksensä Euroopan parhaasta pelistä, demosta, ryhmästä tai swapperista (ks. esim. 999/5). Lisäksi lomakkeissa kysyttiin myös vastaajien käsityksiä parhaista musiikkivideoista ja ”oikeasta” musiikista (”real music”). Top 10 -listat olivat käytäntönä tulleet tutuiksi aikaisemmin musiikkilehdistöstä ja esimerkiksi Music Television (MTV) -kaapelikanavalta, joka oli aloittanut lähetyksensä Euroopassa vuonna 1987 (ks. Kuvat 8 ja 9).

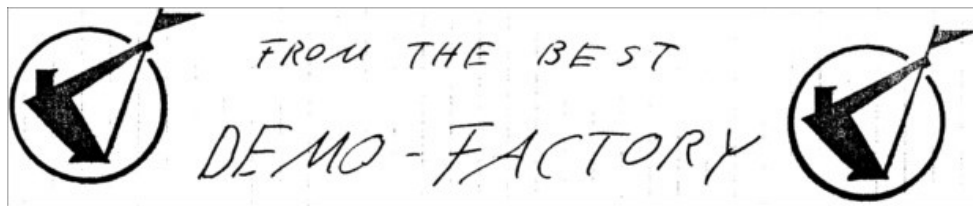


Kuvat 8 ja 9. Norjalaisen Crusader-ryhmän ylläpitämä Eurochart-diskettilehden marraskuun 1989 Top-10 -tilaston esittelyteksti (alh.) ja votesheet-lomakkeen (ylh.) indeksiosa kuvastavat hyvin harrastajien kilpailuhenkisyyttä ja yleensä maineen (fame) merkitystä toiminnan jäsentäjänä. 300 ryhmän kirjeenvaihdon perusteella on koottu tilastoja paitsi harrastajatuotantojen parhaimmistosta, myös "lamereistä" (lamer) eli lapsellisiksi koetuista tai muuten ärsyttävistä ryhmistä tai harrastajista. (Ks. 999/5, Demozoo.org)

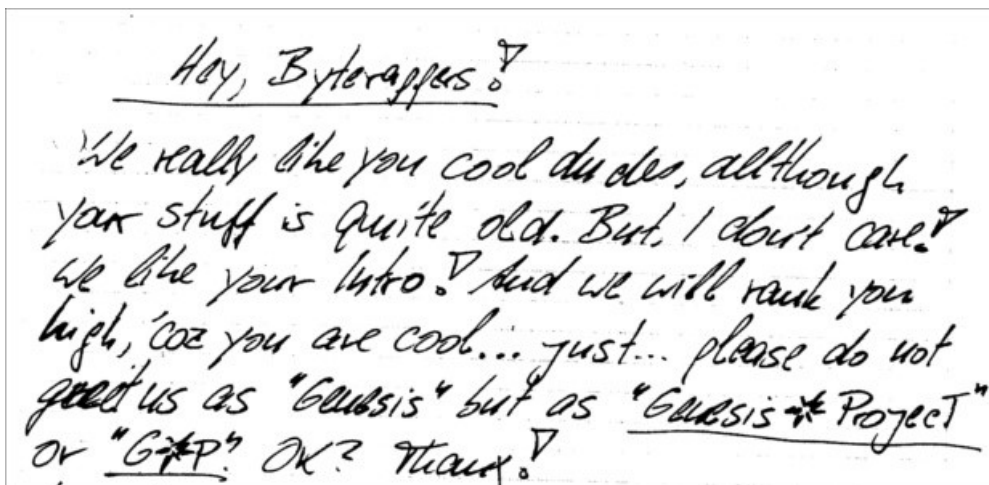
Kirjeenvaihdon ja kansainvälisten kontaktien innoittamana Jukka O. Kauppinen alkoi vuodesta 1988 eteenpäin tehdä ulkomaanmatkoja ja osallistua harrastajatapahtumiin. Niiden pohjalta hän teki myös haastattelujuttuja, joita julkaistiin harrastajalehdissä, kuten *Scandinavian Newsissä* tai *MikroBitissä*. Kauppisen mukaan "swappaus avasi maailman", joka innosti lopulta jopa ulkomaanmatkoihin aikana, jolloin Ruotsikin tuntui eksoottiselta vierailukohteelta. (Kauppinen 10.12.2021) Ulkomaan matkoilta hän sai myös ideoita kotimaan tapahtumien järjestämiseen. Kirjeissä näkyy myös, että ulkomaan kontakteille on lähetetty kutsuja näihin tapahtumiin, koska paluukirjeet sisältävät kohteliaita kieltäytymisiä. Nuorille matka kaukaiseen Suomeen tuntui ylivoimaiselta haasteelta, varsinkin kun monet eivät olleet käyneet vielä kertaakaan yksin ulkomailla. Matkakustannuksia ei olisi pystytty maksamaan viikkorahoista tai kesätyöpalkasta. Tärkeäksi syyksi ilmoitettiin myös, että vanhemmat eivät antaisi lupaa ulkomaanmatkaan. Lisäksi tuohon aikaan partyt järjestettiin pääosin lisälmen kaltaisilla syrjäisillä pikkupaikkakunnilla. (ks. esim.

1285/6; 357/2; 347/2; 590/3) Kutsuja sisällytettiin myös introihin ja demoihin. Paikan päälle Suomeen tuli harvakseltaan vierailijoita ulkomailta noina vuosina – lähinnä Skandinavian maista, joista varsinkin Ruotsista kulkuyhteydet Suomeen olivat helppoja ja suhteellisen edullisia. Osittain tästä syystä määrät alkoivatkin oleellisesti kasvaa vasta Assembly-tapahtuman aloitettua vuonna 1992 pääkaupunkiseudulla. (Kauppinen 10.12.2021, Ks. myös Demozoo.org/parties)

Byterapersin omaa tuotantoa ja yleensä demoskeneä käsitteleviä kirjeitä löytyy tasaisesti koko tarkasteltavalta ajanjaksolta (1987–1991). Osassa kirjeissä ei viitata lainkaan peleihin vaan niissä käsitellään ainoastaan demoskenen ajankohtaisia tapahtumia ja kuulumisia. (ks. Kuva 10) Yleisesti ottaen juuri nämä kirjeet ovat sisällöllisesti myös monipuolisempia ja saattavat kertoa yksityiskohtaisestikin nousevan alakulttuurin eri puolista (ks. 91/1; 97/1).



Kuva 10. Saksalaisen Warriors of Darkness -ryhmän demoja koskeva kontaktikirje noin vuodelta 1987, johon on tarkoituksella laitettu houkuttimeksi mukaan Kauppinen fanittaman Frankie Goes to Hollywood -yhtyeen logo. Ryhmän tunnuslause on hyvä osoitus, miten demoskenelle tyypilliset itsekehuskelut ja uhoamiset olivat arkipäivää jo "protoskenen" varhaisvaiheiden aikana. (1427/7)



Kuva 11. Noin vuodelta 1988 oleva Genesis Projectin kirje tarjoaa hyvän kuvan ulkomaanyhteyksien kehittymisen piirteistä sekä hierarkioiden ja itseidentiteetin rakentumisesta. Lähetetyt ohjelmat ovat olleet vanhoja, mutta sen sijaan intron perusteella Byterapers lasketaan skene-ryhmien kärkeen. Kopioidut pelit ovat enää sivuseikka, sen sijaan arvostusta annetaan nyt demotoiminnasta (590/3).

Edellä esiin nostettu kirje tiivistää oivallisesti alakulttuurista muodonmuutosta, johon kuului yhtä aikaa kehittynyt demoskene- ja kräkkeitöiminta (Kuva 11). Demo-ohjelmointikokeilut näkyivät swappikirjeissä esimerkiksi niin, että kirjoitettiin jokin kannanotto edellisessä kirjeessä lähetetyistä demoista ja vastakirjeessä, joka sisälsi myös muita ohjelmia, tarjottiin omia tuotantoja arviointia varten. Jotkut viesteistä olivat tyyliltään varovaisen kehuja. Hyvä esimerkki demoharrastuksen varhaisvaiheista on nimimerkki ARCC:n 18.1.1988 kirjoittama viesti: "se teidän demopaketti oli aika hyvä, kaikki joille näytin

ohjelmia halusivat ne heti kokoelmiinsa. Me emme tiedä, osaammeko ohjelmointia, mutta levyllä on muutama demo malliksi” (1381/7). Kirjeenvaihdossa näkyy toisinaan alan kotimaisten toimijoiden välistä sisäpiirin huumoria, sekavaa kielen käyttöä ja viittauksia jäsenten välisiin suhteisiin. Kirjeet saattavat vilistä kiro sanoja ja huutomerkkejä, vaikka niissä epäilemättä usein hyväntahtoisesti pilailtiin muiden kustannuksella. (410/2; 1526/7)

Suomalaiset harrastajaryhmät, kuten Byterapers, tekivät myös kräkkejä alkuperäisistä peleistä. Niiden yhteyteen ohjelmoituja introja tehtiin samaan tapaan kuin muuallakin Euroopassa, ja ne pyrittiin laittamaan nopeasti kiertoon, kuten vuodelta 1987 peräisin olevassa kirjeessä kerrotaan: ”Muuten jos saisit siihen Kasperiin [Byterapers-ryhmän kräkkeri ja kooderi] vauhtia ja hän saisi pari uutta kräkkäystä liikkeelle nopeasti (melkein heti pelien infoon tultua). Niin voisin lähettää ne kontakteilleni ja saisimme kuuluisuutta” (1243/6). Kansainvälisessä kräkkeriskenessä tärkeää oli saada pelit nopeasti liikkeelle, jotta harrastajat saivat samalla levitettyä myös omaa mainettaan pelaajille ja muille harrastajille. Jukka O. Kauppisen mukaan uusimpien, kräkkäytyjen pelien levityksessä oli hankaluutena, että Suomi sijaitsi muihin Euroopan maihin verrattuna syrjässä, ja postin kulku maan ulkopuolelle oli suhteellisen hidasta. (Kauppinen 10.12.2021) Lisäksi Suomessa oli tuohon aikaan hyvin vähän omaa peliteollisuutta, joten lähes kaikki pelit olivat ulkomaista tuotantoa. Eurooppalaiset pelaajat saivat osittain siksikin omat kräkkätyt pelinsä käyttöön nopeammin. Näiltä osin voidaan päätellä, että kotimaiset kräkkerit kilpailivat maineen levityksessä ensin maan rajojen sisäpuolella. Byterapersin omien verkkosivujen ja ulkopuolisten tietokantojen perusteella ryhmän kräkkäykseen liittyvä toiminta oli tuohon aikaan varsin aktiivista, yhteensä julkaisuja oli lähes 300. Toiminta näytti liittyvän enemmän tietoteknisten ongelmien ratkaisemiseen ja näiltä osin varsinaiseen demoskeneen liittyvien omien tuotantojen ohjelmoinnin opetteluun. (Byterapers.scene.org; Csdb.dk)

Kirjeaineistosta esiin nousevan havainnon perusteella termi ”demoskene” ei ollut tuossa vaiheessa vielä yleisessä käytössä. Sen sijaan ”skenen” olemassaoloon viitataan kirjeissä säännöllisesti (Ks. esim. 1520/7; 1473/7). Se mitä ”skenellä” tarkoitetaan kirjeaineiston yhteydessä, ei liittynyt suoraan mihinkään tiettyyn, helposti rajautuvaan ja määriteltyyn alakulttuuriin. Skene viittaa laajemmin kehittyvään tietokoneharrastuksen kenttään, johon kuuluivat oleellisella tavalla pelit, niiden kräkkäys ja vaihtaminen, demot ja ohjelmointi. Sosiaalisessa mielessä sillä viitattiin kotimaan harrastajien väliseen verkostoitumiseen ja myös yhä laajenevien ulkomaan yhteyksien ylläpitämiseen. ”Skene” oli kansainvälinen ilmiö ja tätä kautta suomalaiset harrastajat tiesivät elävänsä uuden teknologian määrittämässä kulttuuripiirissä, joka erotti heidät muista nuorista. Jää avoimeksi kysymykseksi milloin varhainen demoskene ja kräkkeriskene eriytyivät toisistaan. Kirjeaineiston perusteella täysin selvää eroa ei ole itse asiassa lainkaan nähtävissä, mutta lähteet paljastavat myöhemmin 1990-luvulla demoskeneksi nimetyn alakulttuurin toimintapiirteiden olleen selvästi nähtävissä jo vuonna 1988.

Demojen ja kräkkäysten yhteys näkyi myös Byterapers-ryhmän varhaisissa tuotannoissa. Kaupallisista peleistä lainattiin musiikkia ja kokonaisuudet ohjelmoitiin demoiksi. Kysymys ei ollut digitoinnista vaan musiikkitiedosto irrotettiin alkuperäisestä pelistä. Ratkaisu perustui siihen, että uuden musiikin tekeminen oli Commodore 64:llä teknisesti vaikeaa ja siihen sopivia työkaluja ei ollut vielä saatavilla (Ks. tarkemmin Reunanen 2019, 24). Nämä tuotannot tunnettiin myös nimellä ”musiikkidisketit” tai ”musiikkidemot” (ks. Video 1). Osaltaan ne kuvastivat hyvin harrastajien tarvetta kerätä heitä miellyttäviä musiikkikokoelmia, joiden tarve tuli selvästi ilmi myös swappauskirjeistä.



Video 1. Byterapersin varhainen Commodore 64:lle laadittu musiikkidemo Master Music IV vuodelta 1988. Demo sisälsi musiikkia peleistä Nemesis the Warlock, Nomad, Risk ja Overkill. Sen laatija oli koodaajana tunnettu JTP, joka oli liittynyt ryhmään vuonna 1987. Lähde: [Byterapers – Master Music 4 V2 demo 1.1.2022.](#)

Musiikkidemot osoittavat miten pelimaailma toimi tärkeänä innoittajana ja motivaation herättäjänä demoskenen varhaisvaiheissa. Pelit – ja tässä tapauksessa pelimusiikki – oli digitaalista rakennustavaraa omille tuotannoille, joita levitettiin swappauksella. Alakulttuurisena toimintana tällä oli useita mielenkiintoisia sivupolkuja esimerkiksi 1980-luvun populaarimusiikin kehityshistoriaan. Musiikkipiireissä turvauduttiin tape trading -toimintaan, jonka yhtäläisyydet swappaukseen ovat merkittäviä. Esimerkiksi heavy metal -musiikin marginaalisten ja vasta muotoutumassa olevien lajityyppien – kuten black metallin – harrastajat levittivät musiikkia kirjepostilla ja alan toimijoiden ”maine” levisi samalla myös pienlehtien ja -tuotantojen myötä. Vertailukohta voi tuntua kaukaa haetulta, mutta ne rakentuivat yllättävän tuttujen sosiaalisten ja kulttuuristen tarpeiden ympärille (ks. esim. Herbst 2021; Weinstein 2011). Haastatteluissa on tullut myös viitteitä, että esimerkiksi punk-muusikoiden piireissä yleinen tapa piirtää omia levynkansia antoi selviä vaikutteita swappereiden kansitaideharrastukselle (Musturi 20.10.2018).

Merkille pistettävä piirre, joka tulee ilmi kräkkeri/demoskene-toiminnan välittymisestä kirjeissä ovat nuorten harrastajien itsetietoisuuden nousu ja oman maineen merkitys niin kotimaassa kuin ulkomailla. Kokemukset harrastajien omien tuotantojen leviämisestä olivat selvästi henkilökohtaisesti tärkeitä ja näkyvät myös tähän liittyvissä muistoissa:

”Olihan se siihen aikaan aina loistava päivä, kun kävi koulusta ruokatunnilla kotona... ja postia oli tullut kuusi kirjettä, kymmenen kirjettä. Vilkaiset äkkiä ja huomaat, että täällähän on Digital Design Groupilta se meidän uusi yhteisdemo, että nyt se on valmis. Tai että hei... Ruotsista Triadilta joku kirje, että jes... siellä on varmasti jotain siistiä, ja sitten myöhästyit koulusta seuraavalta tunnulta, kun katsot heidän demonsa kolme kertaa peräkkäin” (Kauppinen 10.12.2021)

Tämä paljastaa myös yhden näkyvän piirteen varsinkin demoskenen muotoutumisessa, joka näyttää kirjeaineiston perusteella olevan osoitus myös henkilökohtaisten suhteiden ja itseymmärryksen kehittymisestä. Näyttää selvältä, että varsinkin monet swappikirjeistä toteuttavat egodokumenteille tyypillisiä piirteitä. Näissä dokumenteissa tärkeäksi koettu harrastus ja nuoruuden eläminen linkittyvät yhteen. Osassa pitkissä, henkilökohtaisella tasolla kirjoitetuissa kirjeissä näkyy mainintoja paitsi nuorten harrastukseen myös arkipäivään liittyvistä asioista. Yhä jatkuvaa koulukäyntiä on kommentoitu humoristisesti tai toivottu menestystä kavereille, jotka ovat lähteneet armeijaan suorittamaan asevelvollisuutta. Kirjeet olivat osa pitkäaikaisten kaverisuhteiden hoitoa, ja osassa näkyy myös jopa selkeän kaunokirjallista otetta. Zadosin kirjoittama, 14. lokakuuta 1990 päivättyssä kirjeessä elämän ja nuoruuden pohdinta päättyy kappaleeseen:

”Eläkäämme tätä hetkeä! Minä ja Te elätte liikaa muistoissanne – hyvissä ajoissa ennen katovuotta. Nauttikaamme tästä hetkestä sillä se voi olla viimeinen katovuosi. Me rakastamme toisiamme – ja myös vihaamme. Me elämme”. (1478/7)

Loppuvaiheet ja toiminnan siirtyminen tietoverkkoihin

Kirjeistä oli laskettavissa huippukautenaan noin 150 kontaktia, ja parhaimmillaan kirjeenvaihtokontakteja oli yhtä aikaa käytössä yli 100, mutta kaikista kontakteista ei ole jäänyt aineistoon edes mainintaa, koska kirjeen matkaan laitettiin loppuvaiheessa usein pelkkä post-it-lappu, joka heitettiin tavallisesti roskiin. Vuoden 1991 kesällä kirjeaineiston määrä kuitenkin romahtaa. Tämä johtuu siitä, että Kauppinen päätti lopettaa aktiivisen swappauksen. Lisäksi juuri tuolloin hänen levyasemansa hajosi, eikä uuteen ollut hetken varaa. Juuri näihin aikoihin Byterapers ilmoitti muutenkin rajaavansa virallisen toimintansa ”lailliselle puolelle” eli laajempi mielenkiinto kräkkeriskeneä kohtaan oli hiipumassa. (Kauppinen 10.12.2021) Swappaus oli vienyt huomattavan määrän aikaa ja resursseja, joten oli ymmärrettävää, että motivaation ylläpitäminen osoittautui vaikeaksi. Tutkimuksissa on ollut viitteitä, että muissa maissa monet aktiiviset swapperit lopettivat suurin piirtein samoista syistä. Osalla harrastajista, jotka olivat lähettäneet parhaimmillaan kymmeniä kirjeitä päivässä, näkyi jopa loppuun palamisen oireita. (Reunanen 2014)

Amigan käyttö ryhmässä oli tuohon aikaan vahvistumassa, vaikka Commodore 64 säilytti edelleen tärkeän asemansa harrastuskoneena (ks. Video 2). Myöhemmin ryhmä alkoi tehdä omia tuotantoja myös PC:lle. Aktiivisen swappauksen loputtua Jukka O. Kauppinen piti kuitenkin yhteyttä tärkeimpiin kontakteihin, varsinkin jos he pysyivät aktiivisena demoskenessä. Yhteyksiä pidettiin yllä tietoverkoissa ja vanhoja tuttavuuksia löytyi paljon myöhemminkin sosiaalisen median yleistyessä. Tulevina vuosina hän tapasi entisiä kontaktejaan myös satunnaisesti demotapahtumissa.



Video 2. Jukka O. Kauppinen (Grendel) kesäkuussa 1991 Society Amiga Demoparty -tapahtumassa Kajaanissa. Lähde: [Society Amiga Demoparty june 1991](#).

Kotitietokoneiden harrastuskenttä oli jakaantumassa kesällä 1991. Erityisesti Amiga-kotitietokoneen käytön jatkuva vahvistuminen loi uusia käyttäjäryhmiä ja toimintatapoja. Demoskene vahvistui ja vakiintui käyttäjien tutkiessa Amigan teknisiä ominaisuuksia. Demotuotantojen taso kasvoi, mutta myös ryhmien välinen kilpailuhenkisyys tiivistyi. Amigan käyttäjät edustivat näiltä osin selvästi uutta ”konesukupolvea”. (Reunanen 2017; Saarikoski 2004, 126–140) Tämä näkyi myös kansainvälisellä tasolla, kun kontaktikirjeissä näkyi viitteitä kehittyvän ”Amiga-skenen” olemassaoloon aivan 1990-luvun alkupuoliskolla, mikä herätti toisinaan myös kritiikkiä. (Kuva 14)

```
It's nice to see that BYTERAPERS are getting active again. It's
always great to have the old 64-legends back in business. The
amiga-scene is quite different from the 64-scene back in the 80's.
On the amiga very few are friends, it's just pure business, not as
much fun. On the 64 people would accept and admire you if you were
a nice guy, good cracker or made some nice and funny demos. On the
amiga it depends on being first, being fastest (not best) and all
the demos mostly features giant, huge and UGLY vector-objects,
which is probably due to lack of fantasy and new ideas.
```

Kuva 12. Tanskalainen koodaaja/kräkkeri Zephyr (Mechanics-ryhmästä) nostaa kirjeessään esiin C-64:n ja

Amigan käyttäjäkulttuurien välisiä eroja. Samalla alleviivataan arvostusta Byterapers-ryhmälle, joka oli luonut maineensa aktiivisena C-64 -ryhmänä jo 80-luvulla. Kirje on ilmeisesti loppukesältä/syksyiltä 1991, koska siinä viitataan tulevaan Static Bytes & Light Lowlife Party -tapahtumaan, joka toteutettiin Silkeborgissa Tanskassa 27.–29.9.1991. (Demozoo.org)

Kotitietokone markkinoilla elettiin isojen murrosten aikaa, kun aikaisemmin ammattilaiskäytössä tunnetut PC-koneet tulivat hintojen laskiessa vähitellen laajemmassa määrin kuluttajien saataville. Harrastajamäärien kasvun seurauksena tapahtumia alettiin järjestää hieman ammattimaisemmin. Tärkein tähän liittyvä etappi saavutettiin, kun ensimmäinen Assembly-tapahtuma järjestettiin vuonna 1992. Isot partyt siirtyivät vähitellen koulujen liikuntasaleista jäähallien ja messukeskusten kaltaisiin tiloihin. (Ks. esim. Reunanen 2017) Samaan aikaan kotitietokoneharrastajien viestiliikenne ja kiinnostuksen kohteet siirtyivät pikkuhiljaa tietoverkkoihin. Aineiston perusteella jää avoimeksi, milloin ja miten tietoverkot – alkuvaiheessa erityisesti BBS-purkit – korvasivat kirjepostin pääsääntöisenä viestintämedian ja tapana levittää eri tuotantoja ja ohjelmia. Kirjeissä näkyy satunnaisesti mainintoja tietoverkkojen harrastuskäytöstä ja yleisestä kiinnostuksesta niitä kohtaan jo vuosina 1988–1989. Tietokoneharrastajien BBS-purkkeja perustettiin ympäri Eurooppaa ja tiedot niiden olemassaolosta sekä yhteystiedoista levisivät kirjeiden matkassa. Mitenkään kovin yleisiä maininnat eivät kuitenkaan ole, mutta ne alkavat selvästi lisääntyä heti 1990-luvun alussa. (881/5; 1196/6; 1477/7; 1208/6; 1176/6)

On joka tapauksessa selvää, että kehityssuunnan ensimmäiset vaikutukset olivat nähtävissä jo vuonna 1991 ja tulevina vuosina ne vahvistuivat edelleen. Näiltä osin tutkimus kuitenkin viittaa siihen, että kysymys ei ollut niinkään äkkinäisestä muutoksesta vaan vuosien varrella tapahtuneesta vähittäisestä kehityksestä. Usein hitaiden modeemiyhteyksien vuoksi varsinkin isokokoisia tiedostoja oli vielä järkevää lähettää kirjeellä (Kauppinen 10.12.2021). Aikaisemmassa tutkimuksessa, jossa olen käsitellyt BBS-purkkien ja myöhemmin internetin yleistymistä tietokoneharrastajien keskuudessa, erityisesti vuodet 1991–1996 olivat tärkeitä tietoverkkojen vakiintumisen ja arkipäiväistymisen aikaa. Byterapers oli esimerkiksi mukana aloittamassa vuonna 1993 toimintaansa käynnistänyttä iisalmelaista BBS Neuvosto-Savo. (Saarikoski 2017; Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019)

Vuoden 1996 jälkeen internetin merkitys alkoi nousta ja erityisesti sähköpostin ja keskustelupalstojen sekä IRC:n kaltaisten chat-palvelujen käyttö lisääntyi. Internetin ylivoimainen etu oli reaaliaikaisuus myös globaalissa mittakaavassa. Viestejä tai tiedostoja ei tarvinnut enää odottaa päiviä tai viikkoja, vaan tiedonsiirto tapahtui välittömästi. Kirjepostin suosio lähti väistämättä nopeaan laskuun. Aihetta voi lähestyä myös tutkimalla pelilehdistön lukijakirjeiden historiaa: vuoden 1996 jälkeen kirjepostin määrä lähtee romahdusmaiseen laskuun ja käytännössä loppuu lähes kokonaan vuosituhannen vaihteeseen mennessä (Saarikoski 2012). Varsinkin Byterapers-ryhmän omien tuotantojen levittämisen kannalta purkit olivat tehokkaita levityskanavia. Vastaavasti ohjelmien treidaus alkoi yhä etenevässä määrin siirtyä tietoverkkoihin. Kirjepostia kyllä käytettiin edelleen, mutta huomattavasti harvemmin. Vuoden 1991 jälkeen kirjeissä näkyikin lähinnä ryhmän sisäistä viestintää. (Ks. esim. 1573/7)

Kansainvälisessäkin tutkimuksessa on huomioitu miten tällaiset sosiaaliset ja kulttuuriset tarpeet joutuivat rajuun murrokseen tietoverkkojen arkipäiväistyessä erityisesti 1990-luvun loppupuolella. Näiltä osin on viitattu jopa koko kirjekulttuurin kuolemaan tai vähintään pahaan näivettymiseen heti 2000-luvun alussa. Vaikka esimerkiksi keskustelupalstat ja sähköposti edustivat viestintäkulttuurin osalta teknologista jatkumoa, on ollut nähtävissä, että kirjekulttuurin marginalisoituminen muutti viestinnän käytännön tapoja jo aikana ennen sosiaalisen median läpimurtoa. (Ks. esim. Milne 2010; Baron 2000; Stanley 2015)

Tietoverkoissa viestintä kasvoi huimasti ja muuttui vähitellen reaaliaikaiseksi, mutta viestien sisältöjä ei enää välttämättä pohdittu niin tarkasti kuin aikaisemmin. On mielenkiintoista havaita, että aikaisemmissa

tutkimuksissani koskien internet-aikaa edeltänyttä BBS-purkkien valtakautta, teknisesti hitaiden verkkoyhteyksien aikana BBS-purkeissa välitetyt viestit muistuttivat toiminnan alkuvaiheissa paperikirjeitä, joiden kirjoittamiseen käytettiin aikaa ja vaivaa. Tietoverkkojen arkipäiväistyminen muutti viestintäliikennettä nopeammaksi ja spontaanimmaksi. Joidenkin aikalaisten näkemysten mukaan samalla viestintäkulttuuri heikentyi, jolloin myös erilaiset riidat ja häiriötekijät lisääntyivät. Tästä huolimatta on todettava, että osassa swappikirjeissä näkyvät tarve oman identiteetin ja itseymmärryksen rakentamiseen ei suinkaan hävinnyt, vaikka pitkien ja henkilökohtaisten viestien välittäminen saattoikin hukkua purkeissa ja myöhemmin internetin keskustelupalstoilla valtaviin viestimassojen sekaan. Lisäksi harrastajien oli yhä edelleen mahdollista turvautua henkilökohtaisempiin viestintämuotoihin, joihin sähköposti ja IRC:n kaltaiset viestimet tarjosivat hyvän teknologisen alustan (Saarikoski 2020; Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019).

Lopuksi: tietokoneharrastuksen katalysaattori

Swappikirjeet edustavat lähteinä ajanjaksoa, jolloin Suomessa elettiin kotimikroharrastuksen vakiintumisen ja kasvun ensimmäistä aaltoa. Pelipiratismi muodosti pohjan swappaustoiminnalle, ja se osoittautui tehokkaaksi tavaksi kartuttaa pelikokoelmia. Tutkimus tuo esille, että pelien keräily, treidaus, jää nyt käsittelyssä olevan aineiston valossa nopeasti sivurooliin. Tästä päästäänkin tutkimusfokuksen kannalta tulokseen, joka vahvistaa ja täydentää niitä havaintoja, joita on aikaisemmissa tutkimuksissa nostettu esiin. Swappaus oli selvästi katalysaattori tietokoneharrastuksen eri toimintamuotojen kehittymiselle. Näistä tunnistettavin ja myös myöhemmin mediajulkisuuden kannalta tärkein oli demoskene. Aineistosta näkee, että vuosina 1987–1991 viitattiin laajemmin kehittyvään ja monimuotoiseen ”skeneen”. Kirjeissä postitettujen diskettien matkassa alkoivat kulkea pelit, demot, introt ja muut itse tehdyt tuotannot. Samalla pystyttiin myös levittämään kotimaisten harrastajaryhmien nimeä ja mainetta erityisesti Euroopassa. Swappaus merkitsi samalla kotimaisen harrastuskentän kansainvälistymistä erityisesti Skandinavian ja Pohjois-Euroopan maissa. Lisäksi aineisto osoittaa, että kontakteja luotiin laajemmin ympäri maapalloa, jolloin kaukaisimmat kirjeenvaihtokaverit saatiin Australiasta asti. Osa toiminnasta, kuten postimerkkien kierrätys, oli selkeän laitonta, mutta samalla osoitus vähillä taskurahoilla toimineiden nuorten kekseliäisyydestä.

Tutkimuksen mukaan aktiivinen swappaus, johon kuului vähintään satojen kirjeiden kirjoittamista ja vastaanottamista vuosittain, toteutti tarvetta kehittää ja laajentaa harrastajien välisiä verkostoja. Toiminnan edetessä perustettiin omia tiedotuslehtiä ja yleensäkin tiedostoihin tallennettiin eri formaateissa tervehdyksiä, viestejä ja uutisia digitaalisessa muodossa. Toiminta loi pohjaa myös harrastajien välisille tapaamisille eli partyille, joista ensimmäiset järjestettiin vuosina 1987–1988. Kirjeisiin perustuva viestintä oli luonteeltaan asynkronista eli ei-reaaliaikaista, mutta swappauksen ilmeinen tarkoitus oli pitää viestien välillä tapahtuneet viiveet mahdollisimman lyhyinä. Erityisesti tämä näkyi lyhyinä, formaaleina viesteinä, joissa ei avauduttu arkipäivän tilanteista ja vaivauduttu yleensä kertomaan tarkemmin kuulumisista, vaan tarjottiin ainoastaan perusinformaatiota lähetyksestä ja toiveista toiminnan jatkamisesta. Tällaiset, usein post-it-lapuille tai paperiliuskoille kirjoitetut viestit olivat tavallaan kirjeajan pikaviestintää.

Tutkimuskontekstin osalta menetelmällinen lähestymistapa hyödyntää vahvasti aikaisemmissa tutkimuksissani esiin nostamiani havaintoja, joiden perusteella kotitietokoneharrastajien itsensä tuottamat primäärilähteet ovat ensiarvoisen tärkeitä arvioitaessa harrastustoiminnan muodonmuutosta eri vuosikymmeninä. Havainnot tuovat monelta osin syvällisemmin esiin ilmiötä, henkilöitä ja tapahtumia, joita ei ole aikaisemmin tutkimuksissa käsitelty. Swapperit edustivat erityisryhmää, jolle kirjeenvaihto oli hyvin tärkeä osa harrastusta. Kirjeaineisto antaa selkeitä viitteitä siitä, että laajemmin nuorisokulttuurin

näkökulmasta tarkasteluna swappauksessa oli paljon yhtäläisyyksiä esimerkiksi samaan aikaan musiikkiharrastajien keskuudessa tapahtuneeseen toimintaan. Marginaaliset musiikkituottajat- ja harrastajat levittivät omia tuotantojaan ja kehittivät verkostojaan sekä tiedostuskanaviaan yllättävän samanlaisilla keinoilla. Aiheeseen ei ole voitu tässä tutkimusartikkelissa pureutua tämän tarkemmin, vaikka se epäilemättä muodostaisi kiinnostavan uuden jatkotutkimuksensa. Tutkimustulosten kannalta on kuitenkin todettava, että kirjeistä nousee esille varsin paljon nimenomaan musiikkikulttuuriin ja musiikin kuluttamiseen liittyvää aineistoa. Havainto nostaa esille tarpeen tutkia miten ja millä tavalla tietokoneharrastus linkittyi osaksi aikansa populaarikulttuuria.

Tämäkin tutkimus on osaltaan alleviivannut käsitystä siitä, että varhaisen kräkkeri- ja demoskeneharrastuksen piirissä vaikuttaneilla toimijoilla oli hyvinkin yksilöllisiä tarpeita kehittää luovuuttaan. Vaikka demoskene-termiä ei vielä mainita kirjeissä suoraan, on aineiston perusteella selvää, että toiminnan muodot olivat vahvasti kehittymässä jo kesällä 1988. Demoskenen institutionalisoituminen oli näiltä osin vielä alkuvaiheessaan ja tutkimus osoittaa swappauksen olleen lähtölaukaus alan käytäntöjen ja perinteiden muotoutumiselle, jotka myöhemmin laajenivat ja vakiintuivat 1990-luvulla. Vuosien 1987–1991 swappaus muodosti tärkeää sosiaalista ja kulttuurista pohjaa demoskenen institutionalisoitumiselle, josta on osoituksena sen myöhemmin saavuttama, virallinen asema digitaalisena kulttuuriperintönä. Tämä luo myös loistavan kontrastin myöhemminä vuosikymmeninä kehittyneille tulkinnoille siitä, miten ja millä tavalla harrastuksen vakiintuminen hyväksyttävänä, jopa ihailtuna ja tavoiteltuna toimintana syntyi. Institutionalisoitumis-teema tuo esiin ja sivuaa aihepiiriä, mutta lähteiden perusteella välittyy kuva kokeilunhalusta ja kontaktien luomisesta tilanteessa, jossa mikään ei ollut vielä vakiintunutta eikä varsinkaan institutionalisoitunutta. Toisaalta kehittyvät toimintamuodot olivat ensimmäisiä konkreettisia esimerkkejä tulevasta.

Kirjeswappaus hävisi kulttuuri-ilmiönä 1990-luvun jälkeen. Monet kirjeistä olivat tärkeitä egodokumentteja – niistä paljastuu runsaasti viitteitä harrastajien oman identiteetin kehittymisestä ja vahvistumisesta. Tutkimus osoittaa, että kirjeet olivat hyvin tärkeitä itseilmaisun välineitä nuorille, usein alle kaksikymppisille harrastajille, jotka samaan aikaan etsivät paikkaansa yhteiskunnassa ja pohtivat tulevaisuudensuunnitelmiaan. Nuoret etsivät kaiken aikaa aktiivisesti sosiaalisia kontakteja ja pyrkivät pitämään mainettaan yllä muiden harrastajien keskuudessa. Koulut olivat vielä kesken, ja vaikka kotitietokoneharrastus nousi kirjeissä identiteetin rakentamisen keskeiseksi työskentelyvälineeksi, näkyi kirjeissä myös välähdyksiä nuorten muusta arkielämästä.

Kirjeistä muodostui tätä kautta osittain nostalgisia tunteita herättäviä dokumentteja. Hävinneet piirteet liittyivät nimenomaan käsin kirjoitettujen viestien perinteen voimakkaaseen taantumiseen. Toisaalta murros ei välttämättä ollut niin raju kuin voisi kuvitella. Paperikirjeiden käytön harvinaistuminen kesti joka tapauksessa vähintään vuosikymmenen ajan. Vuosien ajan jatkuneen huolellisen verkostoitumisen seurauksena swappaus oli auttamassa harrastajien henkilökohtaisten ystävä- ja kaveripiirien muodostumista. Tästä kehityksestä tuli osa 1980- ja 1990-luvulla kotitietokoneharrastajien sukupolvikokemusta, joka samalla erotti heidät nuoremmista harrastajista. Kysymys oli ajasta, jolloin toiminta eli nopeasti kehittynyttä alkuvaihettaan ennen stabilisoitumistaan, mikä voidaan nähdä institutionalisoitumisen seuraavana vaiheena.

Tietoverkoissa viestien määrät kasvoivat valtaviksi ja viestinnästä tuli vähitellen käytännössä reaaliaikaista. Tämän tutkimuksen valossa huomaa, että samanlaisia murroksen teemoja on esiintynyt esimerkiksi tarkasteltaessa BBS-purkkien viestintäkulttuurin nousua ja taantumista. Purkkiharrastus oli internetiin verrattuna huomattavasti suljetumpaa ja pienempien harrastajapiirien ylläpitämää toimintaa. Purkeissa kirjoitetuissa viesteissä on piirteitä, joita voidaan yhdistää myös kirjeiden avulla ylläpidettyyn henkilökohtaisempaan viestiliikenteeseen. Näiltä osin purkit olivat tämän tutkimukselta pohjalta selkeä,

sähköinen jatke kirjetoiminnalle. Purkkitoiminnan hiljentyessä vuosituhannen vaihteessa tämä aiheutti niin ikään tunteen erään aikakauden ja elämänvaiheen päättymisestä.

Myöhemmin internetin ja sosiaalisen median aikakaudella päättynyt kirjetoiminta saattoi vanhemmille harrastajille edustaa ainutkertaista ja muistettavaa vaihetta kotitietokonekulttuurin kehityshistoriassa. Tässä tutkimuksessa ei ole pystytty pureutumaan tarkemmin näiden kokemusten kartoittamiseen ja analysoimiseen, eikä tarkastelussa ole pystytty tekemään laajaa kansainvälisempää vertailua. Alustava analyysi kuitenkin osoittaa, että eri valtioissa kehittynyt ”swapperiskene” oli toimintamuodoiltaan yllättävän samankaltaista. Lähdekriittisesti on myös huomioitava, että tämä tutkimus rakentuu täysin yhdeltä tärkeältä toimijalta haltuun saadun aineiston varaan.

Tämän tapaustutkimuksen tarkoituksena on ollut tarjota uutta näkökulmaa ilmiöön, jota aikaisemmin ovat muistelleet lähinnä harrastajat itse. Pelkästään kirjeissä käytetyn kielen sisältöanalyysi tarjoaisi jatkossa mahdollisuuksia tarkastella kotitietokonekulttuurin monivaihteikkautta 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa. Swappauksen ja yleensäkin 1980- ja 1990-luvun kotitietokoneharrastajien viestinnän tarkastelussa eletään edelleen vaihetta, jossa aineistoja kerätään, tuoreutetaan ja niiden pohjalta kirjoitetaan ensimmäisiä julkaisuja. Tämä artikkeli on näiltä osin ensimmäinen suomalainen ja akateeminen perustutkimus aihepiiristä. Swappaukseen läheisesti kytköksissä olevasta demoskene-alakulttuurista on jo reilun 20 vuoden aikana julkaistu tasaisesti julkaisuja, joten näiltä osin tämä tutkimus paikkaa ja täydentää jo olemassa olevaa tutkimusta.

Kiitokset

Tutkimus on tehty osana Suomen Akatemian rahoittamaa pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä (rahoituspäätös #312396).

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 17.6.2022

Aineisto

Kirjeet:

Jukka O. Kauppinen swappikirjekokoelma (1573 kpl). Digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmat. Tekijän hallussa.

Lehdet:

Computer & Video Games 1.6.1987.

MikroBitti 3/1985, 12/1987.

Scandinavian News #10, 20.5.1989.

Iltalehti 10.4.1989.

Haastattelut:

Jukka O. Kauppinen 10.12.2021, 13.8.1999 (Haastattelija: Petri Saarikoski)

Tommi Musturi 20.10.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=wb3rWXjINcQ> (Haastattelija: Jukka O. Kauppinen)

Tilastot:

Suomen virallinen tilasto (SVT): *Ajankäytön muutokset 1979- 2009*. Helsinki:

Tilastokeskus. http://www.stat.fi/til/akay/2009/02/akay_2009_02_2011-02-17_kat_002_fi.html.

Suomen virallinen tilasto (SVT): *Vapaa-ajan osallistuminen*. Kulttuuriosallistumisen muutokset 2017.

Helsinki: Tilastokeskus. http://www.stat.fi/til/vpa/2017/01/vpa_2017_01_2018-11-21_kat_003_fi.html.

Web-tietokannat ja verkkosivut:

Byterapersin kotisivut. <https://www.byterapers.scene.org/>.

Demozoo. <https://demozoo.org/>.

Janeway Amiga Scene Demo Search Engine. <http://janeway.exotica.org.uk/>.

Kasettilamerit.fi. <https://kasettilamerit.fi/tietoja-ryhmasta/>.

Pouët. www.pouet.net.

The C-64 Scene Database. <https://csdb.dk>.

Videot:

Society Amiga Demoparty june 1991 in Kajaani, Finland, YouTube

21.1.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=5bqoMThpJhI>.

Byterapers – Master Music 4 V2 demo 1.1.2020. YouTube

1.1.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=N6lzR83ugzI>.

Kirjallisuus

Aaltonen, Satu. 2004. *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa. "Milloin kuultit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia*. Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset -projektin julkaisuja. Kulttuurihistoria. Turku: Turun yliopisto.

Albert, Gleb J. 2020. "New Scenes, New Markets: The Global Expansion of the Cracking Scene, Late 1980s to Early 1990s". *WiderScreen* 20(2-3). <http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/new-scenes-new-markets-the-global-expansion-of-the-cracking-scene-late-1980s-to-early-1990s/>.

Albert, Gleb J. 2015. *Got Papers? Preserve the Scene's Material Heritage*. Zürich: Universität Zürich. <https://gotpapers.scene.org/>.

Auvinen, Miika. 2022. "Sarjakuvantekijät tietokonekulttuurin pyörteissä". *Skrrolli* 2/2022, 4–7.

Baron, Naomi. 2000. *Alphabet to Email: How Written English Evolved and Where It's Heading*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203194317>.

Breddin, Marco A. 2021. *Crackers I: The Gold Rush*. Hannover: Microzeit.

Eve, Martin Paul. 2021. *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. aopen.org: Punctum Books.

Friman, Usva. 2022. *Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity*. Digitaalisen kulttuurin väitöskirja. Turku: Turun yliopisto

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

Heikkinen, Tero & Markku Reunanen. 2017. "Rock, joka tiesi liikaa". *WiderScreen* 20(1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2017-1-2/rock-tiesi-liikaa/>.

Herbst, Jan-Peter. 2021. "The Recording Industry as the Enemy? A Case Study of Early West German Metal Music." *International Journal of the Sociology of Leisure*. <https://doi.org/10.1007/s41978-021-00098-z>.

Hirvonen, Mikko. 2010. *BBS-harrastajat 1990-luvun tietoverkkokulttuurin murrosvaiheessa: näkökulmia Internetin kulttuuriseen omaksumiseen*. Pro gradu, digitaalinen kulttuuri. Turku: Turun yliopisto.

Hård, Mikael & Andrew Jamison. 2005. *Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science*. New York: Routledge.

Illegal: Albert 2015. <https://gotpapers.scene.org/?p=82>.

Jalli, Sui. 2020. *Kirjekavereita maailman ääristä – IYS yhdisti maailman nuoria*. Tampere: Postimuseo. <https://www.postimuseo.fi/kirjekavereita-maailman-aarista-iys-yhdisti-maailman-nuoria/>.

Järvinen-Tassopoulos, Johanna. 2011. Pelaavien naisten nettikeskustelujen käytön ja analyysin eettiset haasteet. Teoksessa Sami Lakomäki, Pauliina Latvala & Kirsi Laurén (toim.): *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. Helsinki: SKS, 202–229.

Kauppinen, Jukka O. "Jokstoriaa osa XIII. pienet piraatit ne lystikkäitä on". *Skrolli* 2/2020, 86–87.

Keravuori, Kirsi. 2017. *Saaristolaisia : elämä, arki ja vanhemmuus laivuriperheen kirjeenvaihdossa*. Helsinki: SKS.

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

Kirkpatrick, Graeme. 2016. "Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s". *New Media & Society* 18(8): 1439–1454. <https://doi.org/10.1177/1461444814558905>.

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

Leskelä-Kärki, Maarit. 2011. "Kirjeet ja kerrotuksi tulemisen kaipuu". Teoksessa Lahtinen, Anu, Maarit Leskelä-Kärki & Kirsi Vainio-Korhonen (toim.) 2011. *Kirjeet ja historiantutkimus*. Historiallinen arkisto 134. Helsinki: SKS: 242–272

Lekkas, Theodore & Aristotle Tympas. 2020. "Global Machines and Local Magazines in 1980s Greece: The Exemplary Case of the Pixel Magazine". *WiderScreen* 23(2-3). <http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/global-machines-and-local-magazines-in-1980s-greece-the-exemplary-case-of-the-pixel-magazine/>.

Milne, Esther. 2010. *Letters, postcards, email : technologies of presence*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203862155>.

Nordli, Hege. 2003. *Net is not enough: Searching for the female hacker*. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology.

- Polgár, Tamas. 2005. *Freax. The Brief History of the Demoscene. Volume 1*. Winnenden: CSW Verlag.
- Reunanen, Markku. 2010. *Computer Demos – What Makes Them Tick?* Lisensiaatintyö. Helsinki: Aalto-yliopisto.
- Reunanen, Markku. 2014. "How Those Crackers Became Us Demosceners". *WiderScreen* 17(1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/crackers-became-us-demosceners/>.
- Reunanen, Markku. 2017. *Times of change in the demoscene: A creative community and its relationship with technology*. Väitöskirja, digitaalinen kulttuuri. Turun yliopiston julkaisuja, Sarja B: 428. Turku: Turun yliopisto.
- Reunanen, Markku. 2019. "Trackerit: paradigman synty, kukoistus ja myöhemmät vaiheet". *Musiikki ja teknologia III* 49 (2–3). <https://musiikki.journal.fi/article/view/87867>.
- Reunanen, Markku. 2020. "Demoskene nimettiin elävän perinnön luetteloon". *Tekniikan Waiheita* 38 (29). <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/96988>.
- Saarikoski, Petri. 2001. *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaattityö, yleinen historia. Turku: Turun yliopisto.
- Saarikoski, Petri. 2004. *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Väitöskirja, yleinen historia, Turun yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 36. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Saarikoski, Petri. 2012. "'Rakas Pelit-lehden toimitus' Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002". Teoksessa Jaakko Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*: 21–40. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>.
- Saarikoski, Petri. 2017. "'Ojennat kätesi verkkoon ja joku tarttuu siihen': kokemuksia ja muistoja kotimaisen BBS-harrastuksen valtakaudelta". *Tekniikan Waiheita* 35(2), 6–33. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/82323>.
- Saarikoski, Petri. 2020. "The Rise and Fall of BBS Culture in Finland, 1982–2002". *WiderScreen* 23(2–3). <http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/the-rise-and-fall-of-bbs-culture-in-finland-1982-2002/>.
- Stanley, Liz. 2015. "The Death of the Letter? Epistolary Intent, Letterness and the Many Ends of Letter-Writing". *Cultural Sociology* 9(2), 240–255. <https://doi.org/10.1177/1749975515573267>.
- Suominen, Jaakko, Sari Östman, Petri Saarikoski & Riikka Turtiainen. 2013. *Sosiaalisen median lyhyt historia*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski & Elina Vaahensalo. 2019. *Digitaalisia kohtaamisia – verkkokeskustelut BBS-purkeista sosiaaliseen mediaan*. Helsinki: Gaudeamus.
- Suominen, Jaakko & Tero Pasanen. 2020. "Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990". Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*: 3–35. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2020/ptvk-02.pdf>.
- Suoninen, Annikka. 2002. "Lasten pelikulttuuri" Teoksessa Sonja Kangas, Erkki Huhtamo (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 95–130.

Wasiak, Patryk. 2012. "‘Illegal Guys’. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s". *Zeithistorische Forschungen—Studies in Contemporary History* 9(2), 257–276.

Wasiak, Patryk. 2014. "‘Amis and Euros.’ Software Import and Contacts Between European and American Cracking Scenes". *WiderScreen* 17(1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/amis-euros-software-import-contacts-european-american-cracking-scenes/>.

Weinstein, Deena. 2011. "The Globalization of Metal". *Metal Rules the Globe: Heavy Metal Music around the World*, edited by Jeremy Wallach, Harris M. Berger and Paul D. Greene. New York, USA: Duke University Press, 34–60. <https://doi.org/10.1515/9780822392835-002>.

Östman, Sari & Riikka Turtiainen. 2016. "From Research Ethics to Researching Ethics in an Online Specific Context". *Media and Communication* 4(4), 66–74. <https://doi.org/10.17645/mac.v4i4.571>.

Viitteet

[1] Demoskene on 1980-luvulla syntynyt kotitietokoneharrastuksen alakulttuuri, jonka taustat ovat tuon ajan kräkkeri/piraatti-piireissä. Yhteisöllisesti jäsenytyneessä harrastuksessa keskityttiin erityisesti toteuttamaan näyttäviä multimediaalisia esittelyteoksia eli demoja tai tietokonemusiikkia ja -grafiikkaa. Ks. tarkemmin Reunanen 2017.

Puhtoisuuden illuusio: moraal- ja arvokäsityksiä ravistelevat televisiotuotannot mediassa

Pauliina Tuomi

pauliina.tuomi [a] tuni.fi

FT, tutkijatohtori

Turun yliopisto/PLoP (Pori Laboratory of Play)



Viittaaminen: Tuomi, Pauliina. 2022. "Puhtoisuuden illuusio: moraal- ja arvokäsityksiä ravistelevat televisiotuotannot mediassa". *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/puhtoisuuden-illuusio-moraali-ja-arvokäsityksiä-ravistelevat-televisiotuotannot-mediassa/>

Nykypäivän televisiotarjonta ja ohjelmasisällöt pyrkivät shokeeraamaan ja houkuttamaan katsojan televisioruudun ääreen. Provokatiivinen televisiotuotanto tarkoittaa yksinkertaisimmillaan tv-sisältöjä, jotka ovat yleisiä arvoja, normeja ja jopa moraalikäsityksiä ravistelevia. Provokatiiviset (tosi) tv-tuotannot operoivat tällä hetkellä hyvin vapaasti ja osittain sumuverhon takana, minkä vuoksi niitä on perusteltua käsitellä tarkemmin. Artikkelissa tutkin viihteellisen, mutta arvovälitteisen mediasisällön näkyvyyttä, markkinointia, ja sitä ympäröivän tiedon tuottamista. Provokatiivisten tv-tuotantojen perustelut ja mediatulojen retoriikka hakevat oikeutusta eri keinoin kyseenalaisimmille ja poleemisille valinnoilleen. Samoin laskelmoidut paljastukset kulissien takaa kuvastavat niiden markkinointistrategiaa. Kutsun kontroversiaalisten ohjelmateemojen ja sisällöllisten valintojen kaunistelevaa retoriikkaa puhtoisuuden illuusioksi, joka on analysoitavissa tv-tuotantoja koskevasta mediamateriaalista. Aineisto kattaa noin 250 uutisnäytettä, pääosin vuosilta 2018–2021. Puheenvuoroja analysoidaan televisioon luodun kansanvalistusperiaatteen ja yhteiskunnallisen hyödyn näkökulmista. Tuloksena syntyy kuva siitä, miten nykypäivän provokatiivisten tv-tuotantojen puheenvuorot ja perustelut näyttäytyvät mediassa, ja millaiset ovat niiden mediatulojen yhteydet.

Avainsanat: medianäkyvyys, moraal- ja arvokäsitykset, provokatiivinen tv, tosi-tv, valistuksen ja hyödyn retoriikat

Johdanto

“Tosi-tv:n myötä meille tulee kaiken todennäköisyyden mukaan syntymään toisaalta omista priesseistään olemassaolonsa määrittelevä ja yhä perinteisen uskottavuuskäsityksen kautta olemassaolonsa artikuloiva televisio ja toisaalta yhä rohkeampiin tosi-tv-formaatteihin valmiina oleva televisio. Aika tulee näyttämään, mihin näiden kahden puolen välinen raja syntyy. Aika tulee näyttämään myös sen, onko tämä raja sama kuin julkisen palvelun television ja kaupallisen television raja.”

(Juhani Wiio 2004, Media & Viestintä)

Juhani Wiion tosi-tv:tä analysoivasta artikkelista on kulunut jo 18 vuotta. Se on edelleen ajankohtainen ja tulevaisuutta ennustanut teksti, jossa esitettyihin kysymyksiin voidaan nyt perustellusti etsiä vastauksia. Artikkelin toimii näiltä osin myös retrospektiivisenä tutkimuksena. Tosi-tv:n kuolemaa on povattu moneen otteeseen, mutta näin ei ole käynyt, päinvastoin. Sisällöllisiä muutoksia on nähty ja useita rajoja rikottu. Yksi murrosvaihe sijoittuu vuosiin 2010–2011, jolloin lineaarisen television kuolinkamppailusta alettiin tosissaan puhua. (mm. [Huffpost 22.9.2010](#), [BBC 13.5.2011](#)) Tähän televisio-ohjelmien tuottajat tuntuivat vastaavan entistä provokatiivisimmilla sisällöillä (esim. [Yle 1.11.2014](#)). Laadun erottelu alkoi näkyä vuonna 2015, kun käsikirjoitetut nk. laatuohjelmat siirtyivät maksullisiin suoratoistopalveluihin. Tuolloin kamppailu ja kilpailu katsojien hätkäyttämistä provokatiivisilla televisiosisällöillä alkoi tosissaan erottua. Ilmiö on yhteiskunnallisesti merkittävä erityisesti sen laajuuden huomioon ottaen. Television läpileikkaavuuden vuoksi on tärkeää ja perusteltua tutustua niihin moraalisiin ja normatiivisiin merkityksiin, joita se parhaimmillaan/pahimmillaan voi yhteiskuntaan syväluodata. (Ks. myös Bunton & Wyatt 2012; Pelzer & Raemy 2020)

Nykyisestä mediakulttuurista on löydettävissä useita provokatiivisia ilmiöitä, joiden tarkoituksena on nostaa tunteita laidasta laitaan. Voimakkaat negatiiviset tunteet herättävät myös vastakaikua, ja laaja yleisö voi saada niistä kaipaamansa sisältöä harmaan arkipäivän viihdykkeeksi. Shokeeraava sisältö on rahanarvoista myyntitavaraa, koska se nousee kerta toisensa jälkeen ympäröivästä materiaalivilinästä piikkeinä herättämään kuluttajassa reaktioita. Nykyistä mediamaisemaa luonnehtiikin affektiivisuus, joka on tulvillaan niin viihteellisiä kuin vakavia mediasisältöjä. (Paasonen 2014; Nikunen 2016; Arjoranta et al. 2017) Linkitän ilmiön osaksi laajempaa nykypäivän yhteiskunnan viihteellistymisen viitekehystä, jossa aiemmin pyhänä pidetyt teemat muuntuvatkin viihteen polttoaineeksi. (Tuomi 2019) Tällä viitataan pääasiallisesti ilmiöön, jossa aiemmin vakavahenkiset aiheet tarjolla kuluttajille viihteellisessä muodossa, johon viitataan tabloidisaationa (tunnetaan nykyisin myös klikkijournalismina) (Blom & Hansen 2015; Hellman & Ruohonen 2019; Lefkowitz 2021; Prithwiraj, Dutta & De Bruyn 2022). Ajankohtaisena esimerkkinä toimii true crime -genre, jossa rikollisen toiminnan representaatio mediassa ja viihteen muotona liikkuu harmaalla alueella, kun tasapainoillaan katsojien kosiskelun ja aiheen vakavamielisyys välillä. (Tuomi 2019; LaChance & Kaplan 2022)

Näen provokatiivisuuden moodina, jonka kautta voidaan tarkastella laajemminkin yhteiskunnallisen kerronnan strategioita ja käytäntöjä. (Tuomi 2019, 50) Provokatiivisuus nousee usein mediatuotantoja hallitsevaksi tekijäksi, niin kotimaisissa tuotannoissa kuin ulkomailta ostetuissa ohjelmissa. Aiemman tutkimukseni perusteella näen, että aiheiden ja otsikoiden provokatiivisuus koskee nykyisin myös julkisesti rahoitettua Yleisradiota sekä asiaohjelmien tarjontaa. (Tuomi 2019, 71) Esimerkiksi vuosien varrella julkisen puolen halun kisata yleisöstä on todettu vieneen sen samalle tielle kaupallisen television kanssa ja yhtenäistänyt sisältöjä (Thussu 2007, 25). Samoin myös fiktiiviset tv-ohjelmat järkyttävät yhä shokeeraavammilla juonenkäänteillään. Esimerkiksi katsoja kokevat, että *Emmerdallessa* esiintyvien hahmojen kuolemat ovat lisääntyneet, ja useamman sarjamurhaajan sisäankirjoittaminen juoneen on monen mielestä ollut liikaa. (Tuomi 2019, 53) Provokatiivisuus ei näin ollen ilmiönä rajoitu vain tosi-tv:n piiriin. (Tuomi 2019, 50)

Provokatiivisten tv-tuotantojen perustelut ja mediatalojen retoriikka hakevat oikeutusta eri keinoin kyseenalaisille ja poleemisille valinnoille. Samalla ne tuottavat tuotantojen diskursssia. Tuotantojen roolia, ja nyt nähtävissä olevaa tendenssiä, jossa provokatiivisia sisältöjä pyritään kaunistelemaan julkisuudessa, kutsun ohjelmateemojen ja sisällöllisten valintojen nätimmäksi puhumisen retoriikaksi eli *puhtoisuuden illuusioksi*. Viitataan tällä tuotantojen lanseeraamiin ja ylläpitämiin diskursseihin mediassa. Johdan puhtoisuuden illuusion käsitteen laajemman ”pesu”-käsitteen kautta, joka terminä pitää sisällään ajatuksen vähintään moraalien ja etiikan rikkomisesta, mutta mikä ei välttämättä aina ole suoranaisesti laitonta.

Alunperin käsitteellä kuitenkin viitattiin ”rahanpesuun”, joka on selkeästi laittomaksi tulkittavaa toimintaa. Rahanpesussa rikollisesti hankitun omaisuuden alkuperä pyritään piilottamaan, jotta omaisuus näyttäisi laillisesti hankitulta. Näin rikollisesta taustasta tulleet käsitteet siirtyvät mediajulkisuuteen koskemaan harmaalla vyöhykkeellä toimivia sisältöjä. (mm. Gerbrands et al. 2022)

Tv-tuotantoja perustellaan ja oikeutetaan asiantuntijalausuntojen kautta, mitä kutsun osin rakennetuksi eettisyydeksi. Toinen tapa on perustella ohjelmien merkitystä niiden väitetyllä yhteiskunnallisella hyödyllä eli valistuksen näkökulmalla. Salomäenpään (2010) mukaan tv-laatu ja sisällöllisiä valintoja arvostelevien näkökulmien on voitu nähdä kytkeytyvän kansakunnan valistukseen, jolloin television moraalinen rooli tiedotusvälineenä on palvella ensisijaisesti kansan sivistämistä ja demokratiaa. Televisioon on luotu odotuksia kansanvalistustyötä harjoittavana julkisena palveluna, jonka ohjelmat lisäävät tietoutta yhteiskunnallisista asioista, avartavat kansalaisten maailmankatsomusta ja herättävät arvioimaan itsenäisesti sekä kriittisesti ympäröivää todellisuutta. (Salomäenpää 2010, 6) Palaan oikeutuksen ja valistuksen näkökulmaan tarkemmin käsittelyluvussa ”Puhtaisuuden illuusion perustelun argumentit – valistavuus, opettavaisuus ja yhteiskunnallinen hyöty”.

Vastaavaa kasvojenpesua on ollut nähtävillä esimerkiksi myös ympäristöä ja kestävää kehitystä koskevissa yritysten ulostuloissa. Ilmiöstä on käytetty termiä ”viherpesu”. Vastuullisuus- ja ympäristöväitteet – kuten mitkä tahansa tosiasiaväitteet markkinoinnissa – pitäisi pystyä myös näyttämään konkreettisesti toteen. (Markkanen & Orre 22.10.2020) Markkinoinnissa ei siis tulisi korostaa sellaista ominaisuutta, joka ei ole merkityksellinen tai olennainen kyseisen tuotteen tai palvelun kannalta. (Markkanen & Orre 22.10.2020; Järvi 2007) Pesun käsite on ollut viime aikoina mediassa esillä myös useiden eri asiayhteyksien osalta. Muun muassa kirjailija J.K Rowlingia on syytetty ”pinkkipesusta” eli Pride-kuukauden hyödyntämisestä omassa liiketoiminnassaan väärin perustein. (Iltalehti 9.6.2022). Toinen ajankohtainen esimerkki on paljon polemiikkia aiheuttanut ajatus lasten fitness-kisojen lanseeraamisesta, joka sittemmin kuitenkin haudattiin. Ravitsemusterapeutti kuvasi Fitness-liiton perusteluja termillä ”vastuullisuuspesu”. (HS 11.5.2022) Eryteisesti kaupallisen television puolella vastuullisuusväittämien käyttäminen markkinoinnissa vaikuttaa kuluttajien katsomis päätöksiin ja voi tuoda kanavalle kilpailuetua. Siten ei ole yhdentekevää, minkälaisia väitteitä markkinoinnissa esitetään.

Median provokatiivisuutta kuvaavat selkeimmin tosi-tv-tuotannot. Tosi-tv on muuttunut vuosien varrella moneen suuntaan, mutta sillä on yhä hierarkiansa. On ylipäättään ongelmallista niputtaa tosi-tv:tä yhteen, kun samaan kategoriaan päätyvät tuolloin niin *Sohvaperunat*, *Huvila ja Huussi*, *Temptation Island*, *Liian ruma rakkauteen?* ja *Apua, mikä tauti*. Näiltä osin voidaan todeta, että puhuminen tosi-tv:stä yhtenä genrenä tai ilmiönä on hankalaa, ellei jopa mahdotonta. Tunteisiin vetoaminen on joka tapauksessa ollut yksi tosi-tv:n pysyvistä ominaisuuksista (esim. Hautakangas 2005; Farias, Seremani & Fernández 2021). Tosi-tv:n alati muuttuva määritelmä ja erilaiset tulkinnat myös tieteessä ovat olleet moninaisia. Ensin 2000-luvun alussa yleinen konsensus, mediassa ja tutkimuskentällä, oli nostaa esiin tosi-tv:n mahdollinen negatiivinen vaikutus katsojaan (esim. Spigel & Olsson 2004). Tämän jälkeen lähdettiin hakemaan myös positiivisia vaikuttimia genren tiimoilta kuten sen vertaistuellinen anti sekä mahdollisuus kipeiden asioiden käsittelyyn. (mm. Norris & Inglehart 2009; Deery 2015)

Tosi-tv:hen liitetään kuitenkin usein vahva törkykulttuurin leima. Miten voimme lopulta määrittää, mikä on törkyistä ja mikä ei? Määritelmiä ja rajanvetoja voidaan etsiä niitä määrittävistä tuotantomuodoista, ja niiden eettisyydestä. Jos formaatti nähdään esimerkiksi hyväksikäyttönä, tämä herättää ymmärrettävästi moraalista närkästyksiä. Esimerkiksi vuonna 2017 ihmiset tyrmistyivät Nelosen *Lapsi tuntemattoman kanssa* -formaattista, jossa vauvojen tekeminen tuntemattoman kanssa nostatti raivoa. Perhe- ja avioliittomallit moninaistuvat myös tv:ssä, mutta on huomioitava, ravistellaanko tabuja taiten, hyvällä maulla. Entä voiko ihmisten kiusallisten sairauksien ja poikkeavuuksien esittely olla parhaimmillaan vertaistuellista vai esitelläänkö osallistujat ennemmin ”friikkisirkus”-tyyliin? (mm. Junko 2014).

Nähdäänkö *Olet mitä syöt* ja *Ensitreffit alttarilla* siten, että niissä autetaan hakijaa (syömään oikein & löytämään kumppani) vai onko ihminen viihteen alttarilla materiaalina? (Tuomi 2019, 62; Cameron 2022) Ilmiö ei ole tutkimuksenkaan valossa mustavalkoinen. Tarkoitus ei ole moralisoida, vaan kiinnostavia ovat erityisesti lineaarisen tv:n tuotannolliset keinot houkutellessa katsojia, ja julkisuudessa nähtävät puhutavat, joilla ohjelmien merkitystä kaunistellaan. Tämän tutkimuksen tarkoituksena onkin tuottaa asiapohjaista ja kriittistä näkökulmaa julkisuudessa hallitsevien, osin hypettävien mainospuheenvuorojen rinnalle.

Edellä esitellyn kontekstin valossa vastaan artikkelissa seuraaviin tutkimuskysymyksiin: *Miten provokatiivisia tv-tuotantoja käsitellään ja perustellaan mediassa? Miten provokatiivisuutta perusteleva puhtoisuuden illuusio rakentuu? Miten mediatalojen kytkökset mahdollisesti näkyvät?*

Alussa esittelen nykypäivän provokatiivista mediaa ja televisiotuotantoja. Seuraavaksi esittelen aineiston ja tutkimusmenetelmät. Puhtoisuuden illuusion varsinaisissa käsittelykappaleissa esittelen media-analyysin tulokset ja loppuluvussa kokoaan saadut tulokset sekä otan kantaa ilmiön institutionalisoitumiseen.

Nykypäivän affektiiviset televisiotuotannot normien ja moraalien ravistelijoina

Kiinnostus emootioiden ja affektien tutkimukseen on lisääntynyt niin humanistisissa, yhteiskunnallisissa kuin käyttäytymistieteissä. Muutokseen on tullut tavaksi viitata ”affektiivisena” tai ”emotionaalisenä” käänteenä. (Koivunen 2008; Ahmed 2010; Hietala 2017) Affektin lähikäsitteitä ovat muun muassa tunne, emootio, passio, tuntemus ja aistimus, joista osaa käytetään eri yhteyksissä synonyymeina (Junko 2014, 13). Wetherell (2012, 4–7) käyttää teoretisoinnissaan käsitettä ”affective practice”. Käsite voidaan ymmärtää affektiivisesti latautuneina sosiaalisina käytäntöinä tai ruumiillistuneena merkityksenannon prosessina (Vainonen 2019, 36). Arkipäiväistyneiden affektien kautta ihmisten jokapäiväinen elämä kiinnittyy kulttuurisiin merkityksiin ja jopa laajemmin kansainväliseen poliittiseen ilmapiiriin. Tämä näyttäytyy viihdeteollisuudessa tunteisiin ja affektiivisuuteen vetoamisena, ja niiden värittämissä mediavirrassa kuluttaja tempoilee ja paikoin jopa turtuu. (Tuomi 2022) Arkipäiväisyys tekeekin affektiivisista käytännöistä helposti huomaamattomia, mikä taas voi vaikeuttaa niiden havaitsemista ja asettamista tarkastelun kohteeksi (Wetherell 2012, 22–23).

Artikkelissa provokatiivista mediaa, erityisesti tosi-tv-ilmioitä, käsitellään kulttuurimedia-ilmionä, jolla on jo selkeästi vakiintunut roolinsa, tapansa operoida. Tosi-tv on ilmiönä laajalle levinnyt, ja sitä on vuosien varrella kyseenalaistettu. Tällainen, ei puhtaasti institutionalisoitunut, hegemonia joutuu hakemaan rajojaan aika ajoin. Institutionalistumista ei tekstissä käytetä itsessään yhteiskuntatieteellisenä käsitteenä, vaan pikemmin artikkeli tuo esiin mekanismeja, joilla provokatiivinen media rakentaa olemassaoloaan yhteiskunnassa. Silloinkin, ja erityisesti silloin, kun se joutuu perustelemaan itse itsensä tultuaan kyseenalaistetuksi.

Television kasvava ohjelma- ja kanavatarjonta, fragmentoituvat yleisöt sekä kanavien kilpailu katsojien mielenkiinnosta ovat saaneet mediayhtiöt ja tilaajat turvautumaan nopeasti ja halvalla tehtyihin tuotantoihin (Saksala 2008, 34; Lee-Wright 2010, 4; Kilborn 2003, 7, 23; Junko 2014, 19). Tuotantoekologian osalta on jo vuosien ajan suosittu ohjelmakonsepteja, joissa on mahdollista yhdistää halvat tuotantokulut ja suuret katsojaluvut (Corner & Rosenthal 2005, 4–5; Kilborn 2003, 3). Tämä on tuottajien näkökulmasta tehokasta, mutta suuria katsojalukuja ei saada aikaan vain halvoilla tuotantokuluilla, vaan ohjelmissa täytyy olla jotain kiehtovaa ja jotain, joka antaa katsojille syyn palata ohjelmien pariin. (Tuomi 2019, 49) Asiaa kansallisesti tulkiten tuotantobudjettien pienuuteen saattaa Suomessa vaikuttaa myös kiristynyt kilpailu mainosrahoista (Järvi,Viestijät.fi 16.2.2018). Sisällöllisesti siis yhä useammassa tv-ohjelmassa pitää tehdä

jotakin poikkeavaa ja rajoja rikkovaa. Tämä ei rajoitu vain televisioon, vaan samaa näkyy myös sosiaalisen median puolella.

Provokatiivista tv:tä sekä tosi-tv:tä selitetään yhä usein tirkistelyn tarpeella, mutta tirkisteltävä aines on sekin muuttunut vuosien varrella. Viittaaan tällä provokatiivisiin tv-sisältöihin ja tuotantomuotoihin, joilla viattomampikin ohjelma saadaan niin haluttaessa raflaavaksi ja katsojalle koukuttavaksi. Normien keikuttamisen keinoina toimivat esimerkiksi seksuaalisuus ja irstailu (*Exiä rannalla*, *Paratiisihotelli*), sosiaalisten instituutioiden – kuten avioliiton ja perheen – ravistelu (*Ensitreffit alttarilla*, *Toisenlaiset äidit*, *Vieraissa*), negatiivisuus ja eripura (*Katastrofikokki*, *Beverly Hillsin täydelliset naiset*), poikkeavuuden hyödyntäminen (*Apua mikä tauti*, *Liian ruma rakkauteen*) sekä mässäily makaabereilla tapahtumilla (True crime, suuronnettomuudet kuten *Lentoturmatutkinta*, *Hetki ennen tuhoa*). (Tuomi 2018)

Tosi-tv:n katsomismotiivit ovat moninaisia. Katsoja voi joskus kokea häpeää seurattaessaan yleisesti ja kulttuurisesti roskana ("trash") pitämäänsä ohjelmaa, mutta ei voi siitä huolimatta lopettaa katsomista (Bagdasarov et al. 2010; Tuomi 2019, 62). Osa katsojista saattaa seurata ohjelmia ironisesta näkökulmasta eli juuri siksi, että ne ovat niin "huonoja" ja niille voi esimerkiksi nauraa (McCoy & Scarborough 2014). Tällöin nautinto syntyy niin kutsutusta viha-rakkaus-suhteesta ("hate-watching") ohjelmaan (mm. Jensen 2002). Katsoja asemoi itsensä "roskan" yläpuolelle: "tiedän, että tämä on laadutonta, siksi juuri seuraankin sitä" (Tuomi 2018). Jokinen et al. (2012, 199) toteavat, että tämänkaltaisessa vertailussa on kyse oman itsen moraalista ylentämisestä ja toisten alentamisesta. Tällöin katselunautinto tulee Leachin et al. (2003) mukaan myös lähelle vahingoniloa ("Schadenfreude"). Tällöin sarjan ääressä viihtyminen pohjaa vahingoniloon ja tyytyväisyyteen siitä, että pääsee seuraamaan toisen ihmisen ongelmia, epäonnistumisia ja nöyryytystä. (Leach et al. 2003; Tuomi 2018, 62) Voidaan puhua jopa ilkeyden nautinnosta ("malicious pleasure", Leach et al. 2003).

Provokatiivista televisiota määrittävät muun muassa puheen tavat ja retoriset valinnat, joilla ohjelmia kuvataan. Huomiota haalitaan tabloidisaatioteorian osoittamin tavoin yhä räväkämmillä otsikoilla, skandaalihakuisemmilla kertomuksilla ja koskettavammilla tarinoilla (Nieminen & Pantti 2012, 89; Jokinen 2014, 14; Lefkowitz 2021). Teksti voi esimerkiksi pyrkiä vetoamaan normeihin, lukijan arvomaailmaan tai tunteisiin. Ohjelmissa korostetaan tuotannollisesti ja eksplisiittisesti juuri niitä piirteitä, joita muun muassa esittelyteksteissä luvataan. (Tuomi 2019, 64) Jos provokatiivisuus syntyy alastomuudesta, promiskuiteetista ja siihen liittyvästä hauskanpidosta, se näkyy ohjelmassa eksplisiittisenä materiaalina kyseisestä toiminnasta. Tämä saattaa joillakin vastata ajatusta eskapismista, sillä populaarin kokemus ("jouissance"-tyyppinen mielihyvä) liittyy usein ruumiiseen, seksuaalisuuteen, nautintoihin ja nauruun (Herkman 2001, 378). Provokatiiviset ohjelmat elävät myös tunteista – niin ohjelmassa olevien kuin yleisönkin. Selkeästi provosoivat, arvomaailmaa ja yleisnormeja ravistelevat sisällöt ja niihin reagointi voi tuoda katsojan ruudun ääreen seuraamaan. (Tuomi 2019, 67) Palmer (2006) onkin kuvannut tosi-tv-ilmiötä aikanaan "häpeän spektaakkeliksi".

Provokatiivisten ohjelmamuotojen lisääntyminen on herättänyt pitkään kysymyksiä etenkin niiden tarkoituksista ja etiikasta, mutta myös laajempaa huolta televisiosisältöjen laadusta (Corner & Rosenthal 2005, 2; Lee-Wright 2010, 136; Bunton & Wyatt 2012; Deery 2015). Nykypäivänä toimilupien myönnön yhteydessä ei, ainakaan kaikkien kanavien kohdalla, mainita tai painoteta sisällöllisiä vaatimuksia. Toisaalta esimerkiksi MTV3:n toimilupahakemuksesta löytyy klausuuli: "Ohjelmatoiminnassa tulee noudattaa hyvää journalistista tapaa." (Traficom 2021) Samoin muun muassa Discovery Channel on kuvannut olevansa "maailmanlaajuisesti suosittu maksutelevisiokanava, joka on omistautunut luomaan korkealaatuista ei-fiktiivistä ohjelmasisältöä, joka viihdyttää katsojia ja lisää tietoa maailmasta". TLC taas kertoo, että "ohjelmien aihepiirit vaihtelevat yllättävistä elämäntarinoista häähaaveiluun, herkutteluun ja muotiin". Ainoastaan Nelosen Jim mainitsee esimerkiksi tosi-tv-ohjelmat suoraan kuvaustekstissään: "Jim-kanavan ohjelmatarjonta koostuu suurimmaksi osaksi ulkomaalaisista televisiosarjoista, mutta kanavalla lähetetään

myös kotimaisia sarjoja. Jimillä näytetään pääasiassa lifestyle -ohjelmia, tositelevisio-ohjelmia ja historiadokumentteja”. ([Traficom 2017](#)) Lopulta lupa perustuu puhtaasti kuvailuihin, joita voi ohjelmatarjontaan suhteutettuna tulkita ainakin osin siloteltuina.

Televisionmoraalin on pitkään sanottu heijastuvan suoraan yhteiskunnassa vallitsevista moraalikäsitteistä (Saenz 1992; Salomäenpää 2010, 267). Tv:n moraal- ja arvomerkitsejä on tutkittu globaalisti näihin päiviin asti (mm. Watson & Arp 2011; Dant 2012; Bunton & Wyatt 2012; Deery 2015; Mast 2016; Farias, Seremani & Fernández 2021) myös Suomessa (ks. Alasuutari 1996; Salomäenpää 2010), mutta ei enää viime vuosina. Kun nykypäivän tv-tarjonta haluaa kalastella katsojalukuja ravistelemalla yleisiä moraal- ja arvokäsitteitä, se yleensä operoi myös tietyllä ”pyhyiden” ajatuksella. Suomessa 2019 toteutettu tutkimus *Pyhyiden ytimessä* esitteli erityisesti suomalaisille pyhiä asioita ja teemoja (Pessi et al. 2018), ja on todettavissa, että iso osa provokatiivisesta tv-tarjonnasta operoi tällä akselilla. On todettu, että jos jokin asia on pyhä, se erottaa erilleen asiat, joista ei haluta tai koeta voitavan neuvotella. Ajatusmalli ei ole vain uskonnollinen, vaan se ilmentää myös ihmismielelle ominaista rajanvedon logiikkaa. (mm. Helkama 2015; Pessi et al. 2018, 7)

Artikkelin taustalla vaikuttava tutkimus on edellä esitellyn mukaisesti monitieteinen ja intermediaalinen kokonaisuus, joka yhdistää televisiotutkimusta, digitaalista kulttuuria sekä mediatutkimusta. Intermediaalisuuden kautta työssä tarkastellaan eri medioiden välisiä vuorovaikutussuhteita sen sijaan, että keskityttäisiin vain yhteen mediumiin (Herkman et al. 2012). Aineistoanalyysissä käytän laadullisen tutkimuksen ja sisällönanalyysin perusperiaatteita kuten havaintojen pelkistämistä ja ymmärtävää lähestymistapaa (Bauer & Gaskell 2000; Tuomi & Sarajärvi 2009, 26–33). Diagnostisen kritiikin mukaan populaarimediaa sen ideologisessa kontekstissa analysoimalla voi saada käsityksen siitä, mitä yhteiskunnassa tapahtuu (Kellner 1998). MacNamaran (2005) mukaan sisällön analyysin avulla on mahdollista tutkia, mitä vallalla olevat mediasisällöt sanovat yhteiskunnasta, ja millaisia vaikutuksia joukkotiedotusvälineiden sisällöllä voi olla yleisöön. Tarkoituksena on siis tutkia merkitysten muodostumista, ja puhtoisuuden illuusio ymmärretään monimuotoisena, kulttuurisesti rakentuvana ilmiönä.

Aiemmassa tutkimuksessani olen selvittänyt millaisia arvovälitteisiä diskursseja suomalainen televisiotarjonta (=formaattit ja niiden paratekstit netissä) tuottaa ja projisoi yhteiskuntaan (Ks. Taulukko 1). Näin on mahdollista kartoittaa keinoja, joilla tv-sisällöt aktivoivat ja houkuttavat yleisöä katsomaan tv:tä, erityisesti lineaarisella tasolla. (Tuomi 2019, 55–60) Aiemmat tulokset toimivat myös tämän artikkelin teoreettisena pohjana.

| Provokatiiviset teemat | Tunnusomaiset erityispiirteet | Esimerkki TV-ohjelmat |
|---|---|---|
| Irtstauden/hävyttömyyden teema <ul style="list-style-type: none"> - Paritus - Alastomuus - Seksi - Seksuaalinen outous | Operoi seksuaalisuudella, alastomuudella sekä siveettömyydellä | Esim. Viettelysten saari, Exät rannalla, Love Island, Paratiisihotelli, Alastomat selviytyjät, Naked attraction, Aatami etsii Eevaa, Geordie shore, Sex in the box, Salatut seksiongelmat, Seksileikeistä ensiapuun |
| Ravistelun/rajoja rikkovan teema <ul style="list-style-type: none"> - Avioliitto - Perhe - Uskonto & vähemmistöt | Pyrkii ravistelemaan esim. yhteiskunnallisia instituutioita kuten avioliittoa, perhe-elämää ja uskontoa | Esim. Lapsi tuntemattoman kanssa, Vaimot vaihtoon, Ensitreffit alttarilla, Sisarvaimot, Erilaiset äidit, Toisenlaiset perheet, Mustalaissiskot, Return to Amish, Kielletty rakkaus, Mustalaissiskot |
| Poikkeavuuden/toiseuden teema <ul style="list-style-type: none"> - Ylipaino - Sairaudet - Toiseus | Hyväksikäyttää erilaisuutta, shokeeraa | Esim. Liian ruma rakkauteen? Kaunotar ja hirviö, Epäkelvot deittikumppanit, Hurjat rakkauskilot, Apua, mikä tauti, Tohtori Paise, Shokkidokumentit, Superläskit, Nolot vartalogit, Satakiloiset siskot |
| Huonouden/eripurun teema <ul style="list-style-type: none"> - Negatiivisuus - Itsehäpäisy - Eripura | Hyödyntää häpäisemistä ja negatiivisuutta | Esim. Suomen huonoin kuski, Olet mitä syöt, Katastrofitatuoinnit, Katastrofikokki, Ummikot ulkomailloilla, Vuosia nuoremmaksi, Hell's kitchen, Tanssin superäidit |
| Makaaberin teema <ul style="list-style-type: none"> - True crime - Hengenvaaran retoriikka - Katastrofit | Polttoaineena väkivalta, yksityiskohtaiset henkirikokset (True crime) + kuoleman retoriikka | Esim. Suomurhat, Näin minut murhattiin, Maailman julmimmat sarjamurhaajat, Hengenvaarallinen saalis, Maailman vaarallisimmat tiet, Hetki ennen tuhoa, Lentoturmatutkinta, Katastrofin anatomia |

Taulukko 1. Tv-formaattien provokatiiviset teemat. (Tuomi 2019)

Artikkelin aineisto kattaa pääosin vuosien 2018–2021 iltapäivälehdistön uutisoinnin koskien provokatiivisia formaatteja (pohjaa edellä mainittuun kriteeristöön). Tutkimuksen piiriin on näin valittu kaikki uutisartikkelit, jotka käsittelevät provokatiivista moodia hyödyntäviä tv-ohjelmia. Kaikkiaan aineisto kattaa noin 700 uutisointia, joista on valittu seuraavan tason analyysiin 250 jollakin tavoin tuotannon näkökulmaa edustavaa uutisartikkeliä. Tämä aineisto on analysoitu teemoittelemalla kokonaisuudet sisällön perusteella yhteensopiviin kokonaisuuksiin. Teemoittelu on laadullisen analyysin perusmenetelmä, jossa tutkimusaineistosta hahmotetaan sen sisältämiä keskeisiä aihepiirejä. Periaatteessa se muistuttaa luokittelua, mutta siinä korostuu lukumäärien sijasta teeman sisältö. Aineiston laadullinen käsittely perustuu loogiseen päättelyyn ja tulkintaan (Hämäläinen 1987), jossa aineisto pilkotaan ja ryhmitellään erilaisten aihepiirien mukaan. Näin on mahdollista vertailla tiettyjen teemojen esiintymistä aineistossa. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93) Tämän lähestymistavan rinnalle olisi voinut myös nostaa kvantitatiivista dataa, mutta sisällölliseen analyysiin perustava lähiluku avaa ilmiötä tässä yhteydessä paremmin. Lähiluku viittaa terminä kirjallisten tekstien analyysiin ja tulkintaan, mutta lähilukua hyödyntävällä analyysillä voidaan tulkita myös muunlaisia kohteita, kuten mediatekstejä, kuvia ja ympäristöjä. (Lähdesmäki et al. 2009)

Kategorisointi mahdollistaa aineiston esittelyn yleisemmällä tasolla, ja analysoinnin myötä aineistokokonaisuudesta erottuvat merkityksellimmät ominaispiirteet. Analyysi pohjaa siis tulkintaan ja tutkijan tekemiin valintoihin, mutta se perustuu itsessään laaja-alaiseen aihealueen tuntemukseen, joka on syntynyt viimeisten viiden vuoden aikana aktiivisella formaattien ja niistä uutisoinnin seuraamisella sekä jo

aineiston keräämisen yhteydessä tapahtuneella alustavalla ajatustyöllä. Artikkelisi esittelee ilmiötä ja sen medianäkyvyyttä myös yleisellä tasolla. Listaus aineistosta löytyy artikkelin lopusta.

Puhtoisuuden illuusion rakentuminen mediassa ja uutisoinnissa

Median ansaintalogiikka on ollut murroksessa viime vuodet. Esimerkiksi institutionalisoituneet journalismi ja yhteisöviestintä ovat joutuneet rajankäyntiin mainonnan kanssa, kun mainonta lainaa muotoa ja uskottavuutta journalistisesta kerrontatavasta. (Järvi, [Viestijät.fi](https://www.viestijat.fi) 16.2.2018). Tämä on johtanut professioiden uudelleen määrittelyyn, ja kasvavissa määrin myös eettisten kysymysten äärelle. Mainonnan muottiin pukeminen, tarinallistaminen, kiinnostaa kuluttajia ja rakentaa huomiotaloudessa tärkeitä mielikuvia niin yrityksistä kuin tuotteista, etenkin sosiaalisessa mediassa. (esim. Luoma-aho 2015) Risto Kunelius (2000) muistuttaa, että objektiivisuuspyrkimyksistään huolimatta journalismi on aina joidenkin yhteiskunnallisten toimijoiden julkinen resurssi. Jaan Kuneliuksen yli 20 vuotta vanhan ajatuksen siitä, että erityisesti nykyisin julkisuuteen pyrkivät asiantuntijaorganisaatiot ovat oppineet käyttämään journalismia ja sille ominaisia argumentaatiokeinoja oman julkisuustyönsä kaikupohjana (mm. Cornelissen 2011). Tässä yhteydessä provokatiivisuus ja sensaationalaisuus puoltavat paikkaansa. John Cornerin ja Dick Pelsin (2003, 8) mukaan juuri mediakulttuuri toimii keskeisenä erillisten alueiden purkajana, pakottaen ”tyylivallankumouksen” muillekin sosiaalisille alueille, jolloin toteutuu samanaikaisesti estetisaation, emotionalisaation ja ”julkkistumisen” (”celebrification”) prosessi (kts. myös Karvonen 2008). Median sisällössä on oltava tarttumapintaa yleisön tunteille. (mm. Nikunen 2016) Tämä näkyy erityisesti sisältömarkkinoinnin vallatessa mediatilaa perinteiseltä mainonnalta. Sisältömarkkinointi on usein brändin itsensä tuottamaa sisältöä brändin omiin kanaviin, ja markkinoinnin tarkoituksena on olemassa olevien asiakkaiden sitouttaminen ja uusien asiakkaiden hankinta (mm. Taiminen 2015). Mediatilojen tv-formaattien ja lehdistön välinen kytkös on yleensä mainittu kunkin uutisen lopussa näkyviin. Esimerkiksi ”Temptation Island Suomi Nelosella ja Ruudussa keskiviikkoisin ja torstaisin klo 21. Ilta-Sanomat ja Nelonen kuuluvat samaan Sanoma-konserniin.” Journalistiseen muotoon verhoilluilla viesteillä voidaan kuitenkin perusteettomasti ja kritiikittömästi tukea jutun käsittelemää tahoja, esimerkiksi yritystä, tuotetta, palvelua, yksityistä henkilöä, yhteisöä tai viranomaista. (Järvi 2018) Taustalla saattaa olla mainoskytkentä tai suhteiden ylläpitäminen (Kuutti 2015, 16–17). Mediatilojen kontroversiaalisten tv-formaattien ulostulot mediassa ovatkin usein juuri kyseessä olevien sarjojen markkinointia tai mahdollisia puolustuspuheenvuoroja. Koko viestintäalan tulevaisuuden kannalta on kuitenkin merkityksellistä, miten läpinäkyviä ovat ne prosessit, joissa journalismia tuotetaan.

Ilmiönä puhtoisuuden illuusio voidaan siis nähdä päälle liimattuna kiiltokuvamaisuutena, jopa tuotantoja palvelemaan rakennettuna eettisyytenä. Alasuutari (1999) totesi jo yli kaksikymmentä vuotta sitten, että televisiomoraalin takaa paljastuu valistuksen idean läpituokema käsitys ohjelmista, jossa oletetaan, että niiden tulee tarjota moraalisesti perusteltuja elämänmalleja. Television odotetaan tukevan yhteiskuntaa ja sen ideologisia arvoja. Moraalia horjuttavat ja kyseenalaistavat ohjelmat herättävät kohua, ja ne voidaan nähdä yhteiskuntajärjestyksen vastaisina, jolloin niiden esittäminen on hyväksyttävää vain valistuksellisista syistä. (Alasuutari 1999)

Vuonna 1999 tilanne on ollut huomattavasti maltillisempi kuin nyt 2020-luvulla, jolloin kyseenalaisia ohjelmia – ja niistä syntyviä kohuja – käsitellään mediassa lähes viikoittain. Voidaan puhua siis kokonaisen, läpileikkaavan provokatiivisen tv-tuotantomuodon perustelemisesta, yksittäisten ja satunnaisten ohjelmien sijaan. Kuten on aiemmin todettu, keskustelua tv-viihteen arvoista käydään myös journalistisesti, jolloin paheksutaan yleisesti ohjelmasisältöjä ja otetaan laajemmin yhteiskunnallista kantaa ilmiöön. Usein lehdistö lähtee määrittelemään – mediatilokytköksistä huolimatta – onko tv:ssä näytetty asia rikkonut tietyn normatiivisen rajan. (Tuomi 2019, 54) Tosin oletettavasti tällä halutaan vain lisätä

kiinnostusta ohjelmia kohtaan, jolloin oikeat tarkoitusperät ovat tabloidisaatiassa eli klikkijournalismissa sekä yhteisen mediakonsernin televisio- ja mediatuotantojen mainostuksessa (esim. Herkman 2005, 285; Blom & Hansen 2015; Prithwiraj, Dutta & De Bruyn 2022).

Yleisradion MOT, [Tosi-tv:n kohtuuton hinta](#) nosti keväällä 2021 esiin laajan raportin tosi-tv-osallistujien todellisesta tilanteesta niin lain puitteissa kuin sen ulkopuolella. MOT:n haastattelemista osallistujista osa koki tulleen jollakin tasolla väärin kohdelluksi ja kärsineensä henkisistä ongelmista. Osallistujia sitoivat myöskin räikeät sopimukset, joiden rikkomukset kuvattiin merkittäviksi. ([Yle 3.5.2021](#)) Esiin nousi liukuhihnatuotanto-tyyppinen kohtelu, jossa osallistujat toimivat pääosin formaatin kasvottomana polttoaineena. Osallistujat nostivat esiin niin sovittujen sääntöjen rikkomista (osallistujia oli kuvattu tilanteissa, vaikka oli toisin sovittu), ohjailua kulisseissa (tuotannon edustaja oli kehottanut osallistujaa harrastamaan seksiä) ja alkoholitarjonnan tietynasteista tuputtamista. ([Yle 3.5.2021](#)) Nämä räikeät epäkohdat ja lieveilmiöt herättivät keskustelua, ja nostivat ne paremmin yhteiskunnan tietoisuuteen.

Osallistujien näkemykset mediassa ovat olleet satunnaisia, mutta ne ovat aihealueiltaan selkeästi samoilla linjoilla (Ks. Kuva 1). Ulostulojen määrään ovat oletetusti saattaneet usein vaikuttaa sopimusoikeudelliset kysymykset ja niiden rikkomisesta seuraavat mahdolliset mittavat sanktiot. Ulostuloihin on reagoitu lopulta vähän tuotantojen toimesta. Ne jäävät usein yksittäisiksi nostoiksi, jotka saatetaan kuitata sillä, että osallistujia syyllistetään mukaan lähtemisestä ja vedotaan vapaaehtoisuuteen. (esim. Hajék, Frantál & Simbartlová 2021)

VIIHDE
Viihde | Viihde uutiset

BB-Eevis säтті blogissaan tuotannon: kärsii yhä pahoista mielenterveysongelmista - ei uskalla mennä edes kampaajalle
09.07.2020 klo 17:08
Eevis varoittaa blogissaan BB-taloon ensi syksynä astelevia uusia asukkaita omakohtaisiin kokemuksiinsa vedoten.

Olet mitä syöt -ohjelmassa ennennäkemätön tilanne: kuvaukset laukaisivat Sanna Kiiskin syömishäiriön
Sanna Kiiskelle ruokailutottumuksien muuttaminen osoittautui erityisen vaikeaksi nuoruudessa sairastetun syömishäiriön takia.

Tarina on jo toinen BB-talon jälkeen sairastunut kilpailija: "Olin tästä kaikesta niin masentunut ja rikki..."
Viimeisestä BB-tuotannosta kaksi kilpailijaa on avautunut julkisesti siitä, miten ohjelma vaikutti heidän henkiseen tasapainoonsa.

Au pairit Miamissa -ohjelmassa kohua aiheuttanut Jane: "Minut on saatu näyttämään hirveältä ihmiseltä, vaikka oikeasti olen ihan kiva tyyppi"
Au pairit Miamissa -Jane kokoi, että suostäidöohjelma antoi sitoa kurvaa hänen. - Oli vaikeaa näyttää normaalia arki-Janaa, mutta loppu-Jane haluttiin tulla esiin, hän

Kuva 1. Osalla osallistujista on ollut hyvin kielteisiä kokemuksia tosi-tv-tuotannoista. Yleisimpiä kritiikin aiheita ovat väärin kuvatuksi tulemisen leima, henkisen ammattiavun ja tuen puute sekä epäselvät pelisäännöt. (Yle 3.5.2021)

Ilmiö ei toki ole mitenkään uusi, vaan osallistujien mielenterveydestä on oltu huolissaan jo tosi-tv:n historian alusta lähtien. Tosi-tv herätti huolta Suomessa muun muassa vuonna 2011, jolloin casting-vaiheen merkitys oli jo tiedossa – erityisesti silloin, jos hakijat eivät eri syistä olleet henkisesti tasapainossa. ([Mediuutiset 27.10.2011](#)) Ks. Kuva 2.



Kuva 2. Osan osallistujien heikko henkinen jaksaminen on ollut jo pitkään tiedossa, mutta siihen ei siitä huolimatta ole juuri tartuttu vuosien varrella.

MOT:n ohjelmassa käsiteltiin *Big Brotheria* (MTV, Nelonen), *Temptation Islandia* (Nelonen) sekä Yleisradion *Au pairit* -formaattia. Keskustelu julkisen palvelun luonteesta ja merkityksestä tuntuu elävän vuodesta toiseen (Koivunen & Lehtonen 2005), ja se jatkuu yhä tänä päivänä. Yleisradio on lähtenyt tosi-tv-tuotantoihin mukaan, ja se on herättänyt kysymyksiä julkisen puolen tarjonnasta. Provokatiivinen televisio ei siis ilmionä rajoitu enää nykyisin tiettyihin kanaviin, tiettyihin genreihin vaan se on läpileikkaava voima, joka on löydettävissä niin asia- kuin viihdeohjelmista. MOT:n kevään ohjelman yhteydessä nostettiin esiin myös Ylen *Au Pair* -formaatti, jonka osalta tuotannossa toimineet tahot ilmoittivat, että osallistujille oli ostettu, kunkin maan lakien sallimissa rajoissa, alkoholituotteita. Näin tekemällä saatiin todennäköisesti erottuvaa ja raflavampaa materiaalia ohjelmaan. (Yle 3.5.2021) Samassa yhteydessä Ylen sisällä nostettiin esiin puolustuspuheenvuoro *Au Pairit* ulkomailla -formaatin tuotannon edustajalta. Puheenvuorossa korostui esittämäni ajatus tosi-tv:n hierarkiasta eli siinä hyödynnettiin tendenssiä, jonka tarkoituksena oli erottaa muista ohjelmaformaateista. (Ks. Kuva 3)

Tosi-tv

Yle tarkastaa tosi-tv-ohjelmiensa sopimukset – Au pairit -tuottajalta suorat sanat: "Meidät on laitettu väärään seuraan"

Au Pairit -realityn Yle-tuottaja Nina Stenros muistuttaa, että tosi-tv-leiman alle mahtuu toisistaan täysin poikkeavia tuotantoja. Osallistujien ja tuotantoyhtiöiden väliset sopimukset nousivat Ylen julkaisemien uutisten myötä viikon puheenaiheeksi.



Au pariin seitsemännellä tuotantokaudella matkattiin Uuteen-Seelantiin. Kuvassa ovat au pairit Sini (vas.), Ada, Jussi, Emel ja Jane. Kuva: Martti Niskanen / Altomedia

Kuva 3. Kaupallisten kanavien puolella provokatiivinen tarjonta on räikeämpää, mutta muun muassa tosi-tv:tä koskevat lieveilmiöt eivät ole kiertäneet myöskään Yleä.

Av-alalla yleisesti on viime vuosina puututtu moniin epäkohtiin, ja tuotantoihin on alalla käytyjen keskustelujen seurauksena otettu mukaan läheisyyskoordinaattorin ja ekokoordinaattorin kaltaisia uusia ammattinimikkeitä, jotka osaltaan edistävät eettisiä toimintamalleja. Tosi-tv-osallistujat eivät vain kuulu varsinaisesti av-kentän piiriin, ja MOT:n ohjelmasta huolimatta ei tosi-tv-toiminnan osalta voida nähdä erityisen merkittävää edistystä syntyneen. Tuotannot pyrkivät kerta toisensa jälkeen palauttamaan vastuun täysi-ikäiselle osallistujalle, joka on lähtenyt mukaan omasta tahdostaan. Todellisuus esimerkiksi juuri casting-prosessia koskien näyttäytyi erityisesti *Temptation Island* -sarjan juhlakauden (10. kausi) osalta syksyllä 2021, kun casting-vaiheesta oli päässyt ohjelmaan peräti viisi rikostaustaista osallistujaa (ks. Kuva 4). Tämä alleviivaa sitä, että Suomessa osallistujien tausta- ja selvitystyö ei ole kovin systemaattista, samoin casting-vaiheen psykologista taustoitusta on kritisoitu ([Yle 3.5.2021](#)), koska tuotanto vaikuttaa nyt vetoavan lausuntojen perusteella pitkälti vain osallistujien omaan rehellisyyteen.

Täsi tv

Seiska kertoi, että Temptation Islandiin osallistunutta syytetään törkeästä raiskauksesta – tuotantoyhtiö katuu nyt koko henkilön valintaa sarjaan

Temptation Islandin tuotanto ei tiennyt kaikkien osallistujien rikostaustoista. Mikä on tuotantoyhtiön vastuu tilanteessa, jos sarjassa on seksuaalirikoksista syytettyjä tai pahoinpitelyistä tuomittuja ihmisiä?



Suosittuun suomalaiseen deittiohjelmaan osallistuneella tuomio perheväkivallasta – tuotanto tiesi ja valitsi silti mukaan

Suosittuun MTV3:n parisuhdeohjelmaan osallistuneella kilpailijalla oli lähesväkivallatausta ja tuomio pahoinpitelystä. Tausta oli tuotantoyhtiön tiedossa ennen ohjelman alkua, mutta henkilö otettiin silti mukaan.

JM



Suosittuun suomalaiseen deittiohjelmaan osallistuneella on tuomio perheväkivallasta.
KUVAT: EHTI/YLE

Kuva 4. Osallistujien rikossyytteiden – vaikka tuomioita ei vielä ollut annettu – myötä havahduttiin siihen, että syytteiden alla olevien osallistujien esittäminen televisiossa mahdollisesti rikkoi eettisiä arvoja, ja tuki samalla tietyn tyyppistä rikollisuuden hyväksyntää.

Anu Koivusen Suomen Kuvalehdessä vuonna 2019 esittämä ajatus, että mediatutkimus ja sen tulokset eivät aina pääse ääneen mediassa ([Suomen Kuvalehti 24.5.2019](#)) tukee puhtoisuuden illuusion ajatusta. Mediatalojen kautta esiin nousevat pääosin tuotannon puolustuspuheenvuorot ilman kriittistä katsantoa, jolloin lopputulos on tuotantoja ja jopa paikoin kiiltokuvamaista retoriikkaa tukeva.

Iltaapäivälehdistön ja mediatalojen kytkös on paikoin selkeästi nähtävillä. Mediatalat saattavat usein käsitellä omia formaattejaan niin sanotusti silkkihansikkain. Tosin talonsisäisiä, napakoita kannanottoja on ollut muun muassa kolumnien ja näkökulmien myötä nähtävillä, nykyisin yhä aikaisempaa enemmän. Täten kaikki uutisointi tai julkaisu toiminta ei ole yksiselitteisesti siloteltua, vaan myös soraääniä nousee esiin mediatalojen sisälläkin. (ks. Kuva 5) Herää tietenkin lähdekriittinen kysymys, onko nämä kannanotot julkaistu pelkästään sen vuoksi, että niiden täydellinen puute voisi katsoja näkökulmasta tuntua edesvastuuttomalta? Kysymys on tärkeä, mutta sen pohdinta ei ole tämän artikkelin puitteissa yksiselitteisesti mahdollista. Artikkelini on rajautunut tutkimaan nimenomaan valistuksen ja perustelun retoriikkaa, jolloin aineisto esittelee pääosin esimerkkejä juuri tästä, journalistisen kriittisyyden rajautuessa pääosin pois.

Syömishäiriöliitto tyrmistyi Pippa Laukan käytöksestä Olet mitä syöt -ohjelmassa: "On erittäin todennäköistä, että joku osallistujista sairastuu syömishäiriöön"

Urheilulääkäri Pippa Laukan juontamassa Olet mitä syöt -ohjelmassa tehdään viihdettä ihmisten hyvinvoinnin kustannuksella, sanoo Syömishäiriöliitto (SYLI).



Näkökulma: Nelosen on peruttava Temptation Island Suomi

Temptation Island Suomen tuorein kausi on peruttava, kirjoittaa toimittaja Mari Pudas.



Marlon syytetty ei ole vielä käräjäoikeudessa käsitelty. NELONEN

Kuva 5. Aihe on herättänyt silti laajempaa vastarintaa, jota ovat nostaneet esiin organisoituneet liitot ja myös aivan tavalliset kansalaiset. Esimerkiksi Lapsi tuntemattoman kanssa -formaattia vastaan luotiin adressi. ([Adressit 2020](#))

Esimerkkinä mediatalojen uutisointieroista toimivat MTV3:n eli Alamedian ja Sanoman Huuma-lähetystä koskevat uutisoinnit, jotka omalta osaltaan kuvastavat näkemyseroja. Jukka Hildenin tempaus vuonna 2019 Huuma-ohjelmassa, jossa Hilden suoraan pilkkasi osallistujan kykyä ratkaista annettu tehtävä, koettiin paheksuttavana. Tapauksesta julkaistujen uutisten otsikot ovat kuvaavia: "Duudsonit-Jukan outo käytös Huumassa ihmetyttää – pilkkasi lähetyksessä kilpaillutta katsojaa: Törkeää käytöstä Jukalta" ([IS 15.9.2019](#)) ja "Duudsonien Jukka Hildén: Pyydän anteeksi käytöstäni ja sanomisiani!" ([Apu, 18.9.2019](#)) Hildenin kohdalla oli tulkittavissa, että hän todennäköisesti kuitenkin toimi kuten oli tuotannon osalta pyydetty ("Hilden: Salminen pyysi räväkkää sisääntuloa" Apu, 18.9), mutta tällä kertaa se meni yli. MTV-uutiset kuitenkin kuvasi tapahtumia ennemminkin "heittäytymisenä peliin" – "Huuma villitsi myös Jukka Hildenin suorassa lähetyksessä" ([Mtv3, 14.9.2019](#)). (ks. myös Kuva 6)

"Oliko hänellä lääkitys ihan kunnossa?" – Jukka Hildén heittäytyi Huuman peliin mukaan



Näin Jukka Hildénillä suja huulilla...

SAARINEN / ABB / 2019.10.10

Huuma villitsi myös Jukka Hildenin suorassa lähetyksessä.

Duudsonit-Jukan outo käytös Huumassa ihmetyttää – pilkkasi lähetyksessä kilpaillutta katsojaa: "Törkeää käytöstä Jukalta"

Lue huulilla -kisassa arvuutettiin kaupunkien nimiä.

JAA KOMMENTIT



Kuva 6. Asiaa voidaan mediassa lähestyä useista eri näkökulmista. Mediatalojen kytkös on yksi tulokulmaan vaikuttava tekijä.

Aineistosta on selvästi havaittavissa retorisia valintoja ja tapoja myydä juttuja klikkijournalismin pohjalta. Huomiota haalitaan hieman samoin kuin tabloidisaatioteoriassa: yhä räväkämmin otsikoin, skandaalihakuisemmin kertomuksin ja koskettavammin tarinoin. (Nieminen & Pantti 2012, 89; Jokinen 2014, 14; Blom & Hansen 2015; Prithwiraj, Dutta & De Bruyn 2022) Ilmiö korostuu erityisesti verkkouutisoinnin otsikoinnissa. Verkossa erottautumisen (klikinarvoisen otsikon) merkitys kasvaa, kun huomiota pitää saada koko ajan reaaliajassa päivittyvässä virrassa. (Prithwiraj, Dutta & De Bruyn 2022) Esimerkkinä haastatteluni Helsingin Sanomissa 11.5.2021. Printtilehdessä otsikko oli "Kansallinen itsepetos", kun taas verkossa artikkeli oli otsikoitu "Televisiossa paljastetaan oma alapää ja tehdään lapsia tuntemattomien kanssa: Tositelevisiosta on tullut yhä sensaatiohakuisempaa, mutta tutkijan mukaan se on vasta alkua" ([HS, 11.5.2021](#))

Aineiston myötä huomionhakuisuuden ja provokatiivisuuden ilmiö on nähtävissä myös uutisessa ([12.10.2021](#)), jossa *Temptation Islandin* tuotannossa toimiva Jani Mäkinen kertoi ohjelman teosta. Samalla verkkoaineiston osalta paljastui aineiston otsikoiden mahdollinen muuttuminen eli päivittäminen useampaan kertaan. Ensimmäinen otsikko aihetta koskien oli, että "kuvaaja on tyytyväinen, kun nuori nainen itkee, ja että hän on saanut silloin haluamansa". Tässä on todennäköisesti haettu raflavaa ja myyvää otsikkoa. Jossakin kohtaa Sanoman sisällä ilmeisesti havahduttiin kuitenkin siihen, että tällainen sukupuoleen vetoava kiusaaminen ei välttämättä ole imagollisesti tai brändillisesti viisasta. Tästä johtuen otsikkoa muutettiin, "kun osallistuja itkee, kuvaaja on tyytyväinen", kuvaajan kokiessa osallistujan itselleen pelinappulaksi. Otsikkoa muutettiin vielä muutaman tunnin sisällä kertaalleen, jolloin se saatiinkin vastaamaan niin sanottua yleistä kuvaa: "tuotannon edustaja kertoo, mitä kulisseyksissä oikeasti tapahtuu". Tapahtunut kuvaa tarvetta saada kuluttajan huomio, mutta samalla tiedostaen olemassa olevan rajan, jolloin provokatiivisuus kääntyy jo itseään vastaan. Seurasin tilannetta usean tunnin ajan, ja ellen olisi ottanut kuvakaappauksia tasaisin väliajoin, tätä muutosprosessia ei olisi pystynyt tässä yhteydessä todentamaan. Yhtä kaikki, tasapainottelu myyvän sisällön ja kuitenkin tietyn perustellun imagon välillä on selkeästi mediataloille paikoin hankalaa. (Ks. Kuva 7)



Kuva 7. Kuvasarja osoittaa, miten otsikko muuttui kolmeen otteeseen aamupäivän aikana, vaikka julkaisu-aika pysyi kaikissa samana.

Yhtenä tuotantojen ja mediatalojen ulostulona toimivat myös niin sanotut kulissipaljastukset, jotka voidaan tulkita yhdentyyppisenä markkinointikikkana. Nämä ulostulot tapahtuvat tuotannon määrittämässä puitteissa ja ovat esillä pitkälti vain mediahuomion lisäämiseksi. (Ks. Kuva 8)



Kuva 8. Paljastukset ja ”tätä et tiennyt” -retoriikka toimivat tv-ohjelmien markkinointimateriaaliina, mutta myös kilpailevien mediatalojen uutissisältöinä. Selviytyjät on Nelosen eli Sanoman ohjelma, mutta Iltalehti eli Alma Media uutisoi aiheesta silti ”juonipaljastuksin”.

Puhtoisuuden illuusion perustelun argumentit – valistavuus, opetuksellisuus ja yhteiskunnallinen hyöty

Herkmanin (2007) mukaan valistuksen ihanne edellyttää eettistä arvopohjaa, jota ei voi alistaa markkinoille. (Herkman 2007, 19) Suvaitsevaisuus erilaisia mielipiteitä ja uskomuksia kohtaan on ollut valistuksen ajoista länsimaisen demokratian perustavia arvoja. Salomäenpään mukaan vuonna 2010 moraalien merkityksen nähtiin kasvavan ja arvojen opettamisen olevan arvossaan. (Salomäenpää 2010, 242) Wiion mukaan, vaikka kaupallisille televisiotoimijoille ei ole koskaan annettu varsinaista sivistysvelvoitetta, niillä on kuitenkin toimilupien kautta annettu moraalinen velvollisuus tuottaa myös sellaista ohjelmistoa, jolla on merkitystä tiedon ja sivistyksen kannalta (Wiio 2007, 425).

Keräämäni aineisto tukee ajatusta siitä, että tietyn kohun ympärille syntyneen keskustelun myötä on nähtävissä, että puheenvuorot on usein rakennettu pääosin kohua selittelemään ja perustelemaan. Tosi-tv, vaikkakin viihteen muotona, vaatisi silti kriittisen linssin, jonka läpi sitä monipuolisesti tarkasteltaisiin. Ei voi riittää, että todetaan, että tuotannoissa toimitaan osallistujien parhaaksi, jos formaatin muodot kuitenkin selkeästi antavat ymmärtää, että ohjelmassa pyritään tiettyyn draaman kaareen, jota sitten ruokitaan vaikkapa juuri alkoholilla.

Hyödyllisyyden hyväksikäyttö osana valistusteoriaa on suomalaisessa televisiossa vanha ilmiö. Nykyään perinteisempi dokumentaarinen ohjelmasisältö on kuitenkin korvautunut yhä enemmän niin kutsutulla asiapohjaisella viihteellä ("factual entertainment"), jolle on luonteenomaista tietty eksploitaation ja epäeettisyyden sivumaku, jota yleensä vakavasti otettavien dokumenttien tekijät ja tutkijat pyrkivät välttämään (ks. esim. Kilborn 2003; Lee-Wright 2010, 138; Junko 2014, 10; Savolainen 2022). Seurantadokumentin arvo on tosi-tv-genren tuoman viihteellistymisen myötä kokenut inflaation, koska monissa nykypäivän dokumenteissa on myös viihteellisiä piirteitä.

Ajankohtaisena esimerkkinä dokumenttien inflaatiosta (vrt. Saksala 2008; Ruoho 2007) toimii Yleisradion tuottama *Suomineidot*. Yleisö tuntuu mieltäneen sarjan ennemmin tosi-tv:nä, seuranta-realitynä kuin asiaohjelmaksi, sillä sarjassa naisten mielipiteille ei näy vastapuolta. Oletettavasti yleisö olisi kaivannut tekijöiltä kannanottoa naisten puheisiin. Käsittelytavan neutraaliuden takia on mahdollista saada mielikuva, että tekijät hyväksyvät päähenkilöiden aatemaailman. Tämä taas voi herättää katsojakunnassa kysymyksen siitä, onko dokumentissa yritetty "valkopesä" päähenkilöiden ajattelua. Ongelma ei siis ole kiistanalaisen aiheen käsittely itsessään, vaan tapa, miten se tehdään. *Suomineidot*-ohjelmassa aiheita olisi voitu halutessaan viedä pidemmälle haastamalla ja kyseenalaistamalla naisten ajatuksia. ([Yle Kioski 23.3.2022](#))

Poleemisia tai normeja, jopa moraalialia ravistelevia ohjelmateemoja perustellaan usein halulla auttaa, yhteiskunnallisella sanomalla tai lupauksella lisätä ymmärrystä. Artikkelissa viitatu, osallistujien kokemat – erityisesti mielenterveydelliset – ongelmat pyritään osin kumoamaan korostamalla erilaisten asiantuntijoiden käyttöä osana formaatteja. Korostetaan, että osallistujista huolehtimassa on usein iso joukko eri alan asiantuntijoita, useimmiten psykologeja. Asiantuntijoiden tuominen mukaan viihteellisiin ohjelmiin luo tiettyä validiteettia, ja tämän varjolla voidaan todeta, että yksilöiden hyvinvoinnista on pyritty huolehtimaan. (esim. Mast 2016) Asiantuntijuuteen liittyy aina myös kysymys vallasta: kenellä on oikeus edustaa tietyn alan asiantuntijuutta? Ammattikunnan eettiset periaatteet puolestaan säätelevät asiantuntijan toimintaa. Yle MOT (2021) nosti kuitenkin esiin heikkoudet asiantuntijapalveluiden konkreettisen avun näkökulmasta: saadaanko esimerkiksi henkistä apua ja tukea tarvittaessa, millaista apua on ja kuinka pian kuvausten jälkeen se päättyy? (Ks. Kuva 9).



Kuva 9. Nykyisin on havahduttu myös siihen, millainen on hyväntekijyyden nimissä käytettyjen asiantuntijoiden kompetenssi, ja mitä merkitystä heillä ohjelmassa lopulta on. Osallistujien ulostulojen myötä vaikuttaa, että merkitys on paikoin ohjelmien rakennetussa eettisyydessä.

Etukäteiskohun noustua mediassa pääsevät ääneen siis yleensä tuotantokoneiston edustajat, jotka käyttävät puolustuspuheenvuorot perustelujen esittämiseen. (Esim. [Hymy 17.7.2021](#)) Tässä yhteydessä olisi juuri perusteltua käyttää myös kolmansia osapuolia tuomaan esiin asiantuntijänäkemymiä aiheesta, mutta näin ei useinkaan tapahdu. Tuotantojen kannanotot ovat hyvin yksipuolisia, ja ääneen pääsevät vain tuotannon aihetta ja ilmiötä puoltavat edustajat. Tämä tukee edellä esitettyä Koivusen linjausta siitä, kuinka isoimmat mediatalot eivät juuri halua nostaa esiin tai hyödyntää toiminnassaan akateemista mediatutkimusta, ja sen paikoin kriittistä ulostuloa tuloksineen.

Useita kyseenalaisia ja ajatuksia herättäviä ohjelmia perustellaan niiden yleishyödyllisellä ja valistavalla näkökulmalla. Perustelut ja selitykset pohjaavat siis pesun käsitteeseen eli tilanteeseen, jossa aihealueen käsittelyn mahdollisiin negatiivisiin vaikutuksiin ei oteta kantaa, vaan pikemmin keskitytään korostamaan ohjelmien tuomia hyviä puolia. Oikeutuksen muotona tuotannon diskursseissa toimivat usein halu auttaa, tärkeän yhteiskunnallisen sanoman eteenpäin vieminen tai lupaus lisätä ymmärrystä. (Ks. Kuva 10)



Kuva 10. Poleemisia tai normeja, jopa moraalialueita ravistelevia ohjelmateemoja perustellaan usein halulla auttaa, yhteiskunnallisella sanomalla tai lupauksella lisätä ymmärrystä.

Yleisesti televisio-ohjelman sisältäessä moraalisesti kyseenalaista käyttäytymistä, kuten väkivaltaa, seksiä, päihteiden käyttöä, huonoa kielenkäyttöä, on sen esittäminen hyväksyttävää vain perustavanlaatuisesta valistuksellisesta syystä. (Salomäenpää 2010, 44) Television rooli valistuksellisena kanavana on siis yleisesti oikeuttanut yhteiskunnallisesti vaikeiden aiheiden (tabut) nostamisen käsittelyn keskiöön. Provokatiivisen tarjonnan lisääntyttä merkittävästi, on myös perustelujen tarve kasvanut. Valistus voidaan nähdä myös opettamisen muotona, mihin tv-tuotannot ja niiden taustalla olevat mediatalot yhä useammin vetoavat (Ks. Kuva 11). Jos on löydettävissä jokin hyvä syy ja peruste näyttää esimerkiksi alkoholin huuuista pettämistä, niin se voidaan silloin perustella yhteiskunnallisesti merkittäväksi ”opin paikaksi”, vaikka se ilmiönä olisi yhteiskunnallisesti enemmän tai vähemmän tuomittavaa.

Tv-juontaja Sami Kuronen: ”Nämä tärkeät asiat voi jokainen oppia Temppareista”



HS – Helsingin Sanomat
22 August

Räävittömiä tositelevisiosarjoja katsovat nyt kaikki, ja se on tärkeää normeja purkavaa vaikuttamista.

13 syytä, miksi Ensitreffit alttarilla -sarjaa kannattaa katsoa puolison kanssa yhdessä

13 syytä, miksi Ensitreffit alttarilla -sarjaa kannattaa katsoa puolison kanssa yhdessä

Tosi-tv-ohjelma käy ilmaisesta pariterapiasta ja tarjoaa mahdollisuuden keskustella rakentavasti suhteen kipupisteistä.

7 syytä, joiden takia parjattu Temptation Island on paitsi viihdyttävä, myös kehittävä tv-ohjelma

Nyt

HS.fi: "Kielletyt nautinnot" eivät enää ole mitään kiellettyjä, vaan ihan kaikkien lempipuhua – muutos näkyy jo Ruotsissa ...



Kuva 11. Tuotantojen ja mediatalojen mukaan on olemassa useita, erityisesti laskettavissa olevia syitä seurata kyseessä olevia ohjelmia.

Opetuksellinen anti on kuitenkin kahtiajakoinen kysymys. Ensinnäkin siksi, että tosi-tv:tä on nykyään mahdotonta rajata ja niputtaa yhteen, varsinkin kun osa formaateista operoi katsojien morali- ja arvomaailman ravistelulla. Usein törmääkin kahtiajakoon siitä, onko tosi-tv törkyä, vai voiko siitä oppia jotakin. Tietty valistuksen ja yleishyödyllisen kulman hakeminen on nähtävissä, mutta se ei todetusti välttämättä joka tilanteessa toimi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö tosi-tv:llä olisi potentiaalia ravistella tiettyjä tabuja, ja tuoda esiin aihealueita, jotka ovat yhteiskunnallisestikin merkittäviä. Tätä

kaikkea kuitenkin määrittää tuotannon tapa käsitellä kyseistä asiaa. Voidaan toki myös kysyä, onko opin ammentaminen tosi-tv-ohjelmista aina perusteltua, kun niiden todenperäisyys on usein väkisininkin kyseenalaista? Tosi-tv on nykyisin, verrattuna formaatin historian alkuvaiheisiin, huomattavasti käsikirjoitetumpaa. (Keinonen 2013; Mast 2016) Jos manipulointia ei tapahdu itse kuvausvaiheessa, sitä tapahtuu todennäköisesti viimeistään leikkauspöydällä. Autenttisuus ei siis välttämättä kulje käsi kädessä tosi-tv:n kanssa, mutta siitä huolimatta kaikki tosi-tv-ohjelmat voidaan nähdä opetuksellisina esimerkkeinä, koska ne vähintään peilaavat viihteenmuotona myös nyky-yhteiskuntaa.

Usein tuotannot perustelevat kaikkia formaatteja ihmisten valistamisella. Jos tällä tulokulmalla lähdetään perustelemaan selkeästi ongelmallisia aiheita, hakemaan väkisin formaatin valistavuutta, saattaa tuloksena olla täydellinen epäonnistuminen. Tästä on hyvänä esimerkkinä edellä käsitelty, äärioikeistolaista ajattelua esittelevä Ylen *Suomineidot*. Vaikka päätös kuluttaa ohjelmaa on aina katsojalla, pyrkivät tuotannot myös vähentämään kuluttajan eettistä dilemmaa ja kognitiivista dissonanssia tarjoamalla vaihtoehtoisia, välillä jossain määrin harhaanjohtavia, näkökulmia kyseenalaisen viihteen kuluttamiseen. Esimerkiksi voi nostaa *Naked Attraction Suomi* -formaatin, jossa ohjelman keskiössä ovat alastomat vartalot. Alastomuus on ohjelman ydin, mutta itse ohjelmaa myydään tosirakkauden etsimiskanavana, jonka lisätuotteena luvataan myös kehoposiitivisuutta. (esim. Hill 2022) Lopulta rakkauden etsimisen premissiä on lyhyen jakson pohjalta vaikea löytää, kun ohjelman tarkoitus tuntuu olevan kotisohvalla istuvan katsojan kiusaannuttaminen, kun sen aikana kamera zoomaa jatkuvasti osallistujien genitaalialueille. Samoin formaatissa esiintyviä lopulta kuitenkin arvioidaan ja pudotetaan jatkosta puhtaasti ulkoisten ominaisuuksien perusteella, jolloin on myös perusteltua kysyä, miten ohjelma lopulta tukee kehoposiitivisuutta?

Herää kysymys, miksi aihetta sitten pitää kaunistella ja myydä jollakin muulla tarkoituksella? Yleisesti ottaen tuotantojen edustajien kommentteista välillä huokuu se, että yhteiskunnallista hyväksyttävyyttä haetaan myös erottautumalla. Esimerkiksi ITV Studios Finlandin *Love Island* -formaatin kuvataan perustuvan nuorten aikuisten keskusteluun tunteista. MTV:n projektijohtajan mukaan: ”Rakkaushan tässä on pääosassa. Se pinnallinen puoli, vähät vaatteet ja upeat nuoret kroat, on bonustuote” (HS 19.8.2019). Myös vähäinen alkoholitarjonta kiillottaa yleiskuva. Vastaava tuottaja on todennut (IL 27.9.2018), että alkoholitarjoiluun liittyvä tapa toimia on yksi heidän positiivisista erottautumistekijöistään.

Onkin kuvaavaa, että osa tuotannoista pyrkii jo tietoisesti muuttamaan formaatteja säädylisimmiksi tai vähintään siis perustelemaan ne nätimiksi. Banijay-tuotantoyhtiön, paljon polemiikkia aiheuttava, *Temptation Island*, päätyi myös v. 2021 muokkaamaan alkoholipolitiikkaansa. Yhtenä argumenttina toimii muun muassa se, että tuotannon mukaan kuvauksissa tarjotaan vähemmän alkoholia, ja entistä vähemmän ainakaan kirkkaita: ”Olemme jo pitkään vieneet Suomen *Temptation Islandia* uuteen suuntaan. Konkreettisesti tämä näkyy esimerkiksi tarjotun alkoholin, varsinkin kirkkaiden sellaisten määrän pienenemisenä, Sivonen selittää”. (IS 29.7.2021) Argumentti on kuitenkin osin kyseenalainen, sillä se ei lähtökohtaisesti poista humalahakuisuuden tarkoitusta. Jos formaatti esimerkiksi näyttää ja korostaa huonoa käytöstä, esimerkiksi pettämistä, ei sen esittämistä voi perustella sen määrittämisenä varoittavana esimerkkinä.

Kenties tässäkin yhteydessä sarjaa voitaisiin vain markkinoida formaattina, jossa alkoholin kulutuksella on iso rooli (ottamatta kantaa, mitä alkoholia kulissee tarjoillaan)? Toisaalta toisena konkreettisena esimerkkinä avioliittoinstituution hyödyntämisestä tv-vihteessä toimii *Ensitreffit alttarilla*. Ohjelma voitaisiin toteuttaa vanhalla sokkotreffit-konseptilla eli täysin ilman papin aamentakin, mutta silloin ohjelmasta uupuisi iso osa sen raflaavuudesta. Avioliiton tai eron lopputulos on formaatin polttoaine, vaikka formaattia perustellaan jälleen rakkauden löytymisellä. (ks. Hill 2022) Illusion pyrkimyksenä on siis häivyttää kyseenalaisten ohjelmien teemoja sekä sisällöllisiä valintoja nostamalla esiin suunniteltuja hyviä aikeita ja vaikuttimia. Olen viitannut tähän julkituotuna siveyden premissinä, jossa luvataan toimia

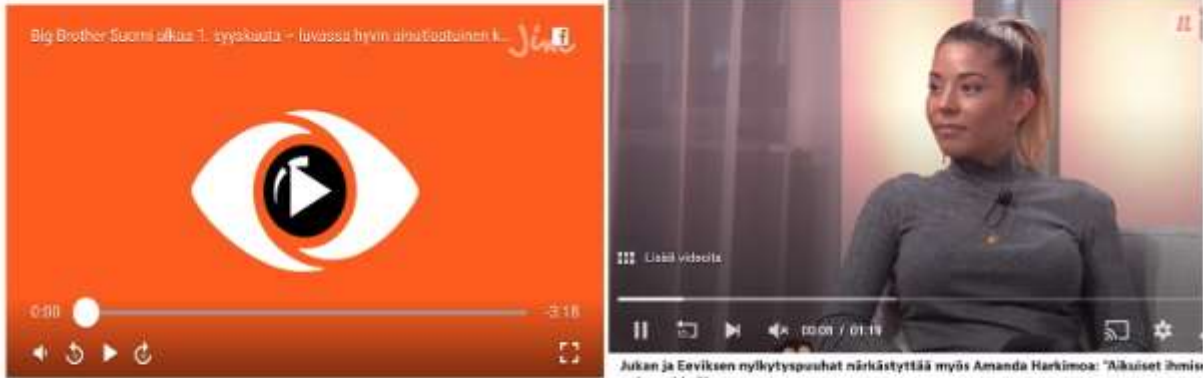
”puhtoisemmin” kuin esimerkiksi aiemmin. Julkisuteen tuotu retoriikka ja konkreettinen lopputulos eivät vain aina kohtaa, josta esimerkkinä (Ks. Kuva 12).

Tällainen on täysin uudistunut Big Brother: nyt ei mässäillä alkoholilla ja seksillä – ”Jos peitto heiluu, niin kamerat kääntyvät pois”

Big Brother: Eeviksen ja Jukan seksiakti takaapäin näytettiin suorassa lähetyksessä: ”Ei se vahinko ollut”

20.09.2019 klo 11:09 (uuskaattu 20.09.2019 klo 14:14)

Big Brotherissa näytettiin torstai-iltana seksiä parhaaseen katseluaikaan.



Ruudun Big Brother 24/7 -kanavan katsojille näytettiin suorassa lähetyksessä iltakahdeksan maissa, kun Jukka ja Eevis sekstasivat vessassa.

–Ei se vahinko ollut, sanoo ohjelman vastaava tuottaja **Jari Kaarre** vastaa kysymykseen, näytettiinkö kohtaus vahingossa.

–On oma valinta, jos tuollaista tekee. He ovat tietoisia siitä, että vessassa voidaan kuvata, jos tekee jotain poikkeuksellista, sanoo Kaarre.

Moni katsoja ihmetteli seksin näyttämistä, sillä ohjelman tekijät olivat etukäteen ilmoittaneet, ettei peiton heiluttelua näytetä katsojille. Jos tarkkoja ollaan niin ei tehty nytkään, sillä kaksikolla ei ollut peittoja vaan he harrastivat seksiä seisten.

Kuva 12. Vaikka BB-tuotanto lupasi markkinointipuheessa toista, siveyden premissi ei konkreettisella tasolla kuitenkaan pitänyt. (IS 28.8.2019)

Lopuksi

Artikkelissa analysoin mediassa esillä olevia tv-kanavien ja -tuotantojen perusteluja valistuksen ja yhteiskunnallisen hyödyn näkökulmista sekä provokatiivisen tv-ilmion käsittelyä yleisesti. Tv-kanavat ja -tuotannot perustelevat viihteellisen, mutta arvovälitteisen mediasisällön näkyvyyttä, markkinointia, ja sitä ympäröivän ”tiedon” tuottamista usein juuri valistuksen ja yhteiskunnallisen hyödyn näkökulmista. Perusteluina toimivat muun muassa ”oikeutus asiantuntijoiden kautta”, jota kutsutaan rakennetuksi eettisyydeksi sekä erityisesti yhteiskunnallinen hyöty eli kontroversaalisten ohjelmien tarjoama valistuksen näkökulma. Alussa esittämäni käsite puhtoisuuden illuusiosta syntyy siis erityisesti tuotantojen puheenvuoroissa esiintyvän neljän diskurssin kautta:

1. Ohjelmiin rakennettu näennäinen eettisyys, joka rakentuu mm. asiantuntijoiden käyttöön
2. Dramaattisten ja silotellun premissien rajanveto sekä erottautumisen tendenssi (hierarkia)
3. Yhteiskunnallisen hyödyn periaate, joka perustuu valistuksen näkökulmaan
4. Ohjelmien opettavainen anti

Tutkimuskysymys mediatalojen kytköksistä on osin kahtiajakoinen. Toisaalta ”oman talon” provokatiivisia tuotoksia voidaan siis puhua nätimiksi, samalla kun kilpailijoiden tarjontaan suhtaudutaan kriittisemmin. Toisaalta ajatus klikkijournalismista ja myyvistä, hätkähdyttävistä aiheista voi toimia myös kilpailevan mediatalon uutisoinnin polttoaineena. Toki tässä kohtaa on huomioitava jo itsessään iltapäivälehdistön genre osana journalistista kenttää.

Artikkelissa tärkeäksi kattotermiksi nouseva ”puhtoisuuden illuusio” on selvästi sukua rinnakkaiselle ”pesu”-termille (ks. ”viherpesu”, ”vastuullisuuspesu” jne), jolla on viitattu erityisesti markkinoinnissa käytettyyn, osittain valheelliseen kuvaan tarjottavan tuotteen eettisyydestä. Puhtoisuuden illuusiota nakertavat erityisesti osallistujien ulostulot, jolloin tulevat ilmi erot markkinointipuheiden ja konkreettisten kokemusten välillä. Ne ovat ristiriidassa, ja siten todentavat tarvetta puolustautumiseen, kasvojen pesemiseen. ”Pesun” keinoja ovat ohjelmien rakennettu eettisyys (asiantuntijoiden käyttö) ja viittaukset yhteiskunnalliseen valistustehtävään. Näin tehtäessä usein kontroversiaalisia ja dramaattisia aiheita pystytään silottelemaan ja varautumaan näin ennakoivasti ohjelmasisältöjen herättämään kritiikkiin. Toisaalta ohjelmia myydään hätkähdyttävillä aiheilla ja retoriikalla, toisaalta samaan aikaan paketoidaan ne nätimiksi markkinointipuheessa. Yksi erottautumisen tendenssi on pyrkiä luomaan tilanne, jossa valkopestään omia valintoja vertaamalla niitä vielä pahempaan likapyykkiin. Onko kyseessä siis naamioitu keino erottautua ”tuhemmasta tarjonnasta” – ”olemme parempia/laadukkaampia kuin muut?”. Tässä korostuu esimerkiksi juuri tosi-tv:tä määrittävä ajatus hierarkiasta.

Provokatiivinen televisio ja sen alla toimiva monisyinen tosi-tv herättävät aina tunteita, ja ne ovat yhteiskunnallisesti poleemisia ilmiöitä. Mediassa välittyy vastustuksen näkökulma, jonka voi kuvata olevan osa ilmiön medianäkyvyyttä. Toki tosi-tv on aina herättänyt vahvoja tunteita, ja se on yksi genren peruspremisistä. Tätä voidaan verrata vaikkapa fiktiiviseen tv-viihteeseen, jossa pohdimme avioliittoinstituutiota ja perhettä. Esimerkiksi *Kauniit ja rohkeat* -saippuaopperassa henkilöahmot ovat olleet useasti keskenään naimisissa. Tämä ei kuitenkaan herätä kuluttajissa samankaltaista reaktiota kuin tosi-tv:n puolella. *Ensitreffit alttarilla* tai *Erilaiset perheet* ja *Toisenlaiset äidit* koetaan huomattavasti raadollisempina, todellisuutta kuvaavina ilmiöinä.

Käsitellyt puheentavat limittyvät usein keskenään, eivätkä rajoitu artikkelissa esitettyihin tuloksiin ja kategorisointeihin. Usein sekoittuu myös se, mistä puhutaan – esimerkiksi *Lapsi tuntemattoman kanssa* -formaattia perusteltiin kumppanuusvanhemmuuden hyödyillä, vaikka keskiössä olisi voinut olla kysymys siitä, soveltuuko/kuuluuko aihe viihdeformaatin materiaaliksi? Ja toisaalta, jo otsikkovalinta kuvastaa, että tiettyä hätkähdyttämisen moodia saatettiin osin hakeakin. Lopulta kuitenkin kaikkea määrittää se, miten ohjelma on tehty – sen asiapohjaisuus, eettisyys, ja hyvän maun puitteissa toimiminen. Tästä huolimatta rajan vetäminen on hankalaa. Tilanteen dikotomiaa kuvastaa esimerkiksi se, miten suhteemme tosi-tv:hen on elänyt viime vuosikymmeninä. Tosi-tv:tä on aluksi tarkasteltu niin mediassa kuin tutkimuksissa sen negatiivisten vaikutusten kautta, mutta myöhemmin sitä on käsitelty hyödyn ja valistusperiaatteiden mukaisesti myös myönteisessä valossa. Jossakin vaiheessa tosi-tv:n ”törkyleiman puhdistus” ([Yle 8.9.2019](#)) kuitenkin kääntyi paikoin liiankin yksipuoliseksi, ja tätä ajatusta tukevat myös artikkelissa MOT-ohjelman ulostuomat negatiiviset lieveilmiöt.

Tämä tutkimus on nähtävä käänteenä, jossa tarkastelua siirretään takaisin tosi-tv:tä kriittisesti tarkastelemaan näkökulmaan. Provokatiivisiin ohjelmiin ladataan ristiriitaisia tunteita ja niissä yhdistyy ajatus huonosta mausta ja sosiaalisten normien rajojen koettelusta katsojalukujen toivossa. Tämä on epäilemättä totta, mutta onko provokatiivisilla sisällöillä kuitenkin myös jotain hyvää annettavaa? Kuten alussa mainitsin, moraalisesti kyseenalaisen käyttäytymisen esittäminen on hyväksyttävää vain perustavanlaatuisesta valistuksellisesta syystä. Venäläinen (2010, 85) toteaa, että moraalisesti arvokkaan (tosi-) television rakennusaineiksia ovat opettavaisuus, kiltteys, koskettavuus, hyvä tahto ja se, että ohjelma

pane miettimään. Se voi siis ainakin lisätä tietoisuutta, jos kykenemme sulkemaan mielestämme tuotantoon mahdollisesti liittyvät eettiset ongelmat.

Grindstaff (2006) ei suoranaisesti näe normaaliuden standardien kyseenalaistamisessa epäeettisyyttä, vaan vasta tuotantotavoissa, jos aihealuetta käsitellään heikommassa asemassa olevia hyväksikäyttäen tai vahvistamalla ennestään vallalla olevaa sosiaalista eriarvoisuutta. Yleisön muodostaessa tuomiotaan on kaikki kiinni tuotantomuodosta, siitä, miten asioita käsitellään. (Tuomi 2019, 70) Tietoisuus esimerkiksi sairauksista voi tuoda vertaistuellista arvoa. Esille nousseiden negatiivisten lieveilmiöiden ohella onkin aina muistettava ja tiedostettava myös kentän monipuolisuus, formaatti- ja tuotantoerot sekä myös ohjelmatarjonnan positiiviset puolet. ([Yle 16.9.2021](#)) Tiettyjen provokatiivisten aiheiden viihteellistymisen kautta voidaan niitä myös aina saattaa kesytettävään muotoon. (Junko 2014, 46) Samoin kuohuttavat mediakohut ja -kiehunnat voivat toisaalta nostaa ja kuvastaa myös merkittäviä yhteiskunnallisia ongelmia ja vääristymiä.

Aloittaessani tutkimusaineiston keruun vuonna 2016, ja havahduttuani puhtauden illuusion ilmiöön myöhemmin, tällaisia osallistujien tuotantoon kohdistamia, negatiivissävytteisiä kommentteja ei vielä juurikaan esiintynyt. Ilmiö juontanee MOT:nkin esiin nostamiin tiukkoihin sopimussääntöihin, ja niistä seuraaviin mahdollisiin sakkoihin. Tästä huolimatta tai juuri tästä johtuen, erilaiset ulostulot ohjelmaformaattien lieveilmiöistä ja niiden osallistujille aiheuttamista ongelmista ovat vähitellen vuotaneet julkisuuteen. Tilanne on muuttunut oleellisesti viimeisen kahden vuoden aikana, kun tosi-tv:n tuotantokenttä ja kulissien takaiset tapahtumat ovat vähitellen avautuneet kuluttajille. On oletettavaa, että monikaan tuotanto ei uskalla sopimusehtojen tultua ilmi lähteä haastamaan suutaan avanneita osallistujia tai antamaan sanktioita kevään 2021 tapahtumien valossa. Jos MOT-ohjelmalla ei ollut muuta vaikutusta alaan, sen eettiseen ohjeistukseen tai muihinkaan konkreettisiin tekoihin, niin ainakin se lisäsi tietoisuutta osallistujien esiin tuomista ongelmakohdista. Vaikka alaa kattavia yhteisiä pelisääntöjä ei olekaan Suomessa luotu, on nähtävillä, että muun muassa Britanniassa ja muissa pohjoismaissa on jo nähty poleemisten formaattien kohdalla konkreettisempia, ja osin vastuullisempia reaktioita (kausia on keskeytetty/peruttu) kuin vaikkapa alkoholitarjoilun määrän ja laadun pohdinta. Big Brother 2022 kauden alkaessa HS nosti aiheen esille artikkelissa, jossa ääneen pääsivät tutut osallistujien hyvinvointia korostavat tuotannon puheenvuorot, ikään kuin vähän etukäteen. ([HS 4.9.2022](#))

Tarve puhdistautua ja näyttäytyä asioista valveutuneina korostuu myös myös kuluttajien ja kanavien välillä näkyvissä olevissa, ainakin näennäisissä, vuoropuheluissa. Esimerkiksi Discovery + -kanavan *Revenge Body with Martina Aitolehti* herätti sosiaalisessa mediassa keskustelua välittömästi ja tuotti runsaasti kommentteja, jotka kritisoivat kanavaa ohjelman tekemisestä. Ohjelma sai kritiikkiä etenkin siitä, ettei sen ideaa ja motiiveja koeta kehopositiivisiksi. Huolta aiheutti myös se, voidaanko ohjelmaa tuottaa turvallisesti niin, etteivät osallistujat sairastu syömishäiriöihin tai saa vääristynyttä kehonkuvaa. Discovery+ otti kantaa ohjelmasta nousseeseen keskusteluun, kiitti kommentoijia palautteesta ja totesi ottavansa ne huomioon suunnitteluprosessissa. ([Iltalehti, 26.5.2021](#)) (Ks. Kuva 13).

Martina Aitolehden uusi tv-ohjelma puhuttaa jo nyt: "Takaisin suunnittelupöydälle"

Martina Aitolehden tv-ohjelman julkistus aiheutti somessa värikästä keskustelua.



Martina Aitolehti on suomalainen televisioesiintyjä ja hyvinvointivalmentaja. PASI LIESIMAA

Kuva 13. Nykyisin tuotannot pyrkivät ottamaan yleisöpalautteen huomioon ainakin näennäisesti, jotta ongelmallisemmatkin ohjelmamuodot olisivat yhteiskunnallisella tasolla huomioituja ja hyväksytympiä.

Tv-kanavilla on tiettyä painetta ottaa yleisön näkemykset huomioon, jotta imago säilyy ja yleinen negatiivinen suhtautuminen ei pääse vaikuttamaan sarjan suosioon. Dialogin konkreettista vaikutusta itse lopputulokseen on kuitenkin aina hankala määrittää. Toisaalta edellä mainittua HS:n artikkelia ja sen esittelemiä tosi-tv:hen liitettyjä mahdollisia negatiivisia, mielenterveydellisiä ongelmia on kommentoitu seuraavasti: "Itse en ole kauheasti tosi-tv:tä jaksanut katsoa, mutta kyllähän tuosta tulee sellainen mieleen, että onko tällaista tv:tä järkevää tehdä, jos se on osallistujilleen näin vaikeaa ja traumatisoivaa??" Tässä lienee yksi ongelman ydin. Haittavaikutusten, erityisesti Britanniassa tosi-tv:hen yhdistettyjen itsemurhien ollessa tiedossa, ohjelmia jatketaan kuitenkin kerta toisensa jälkeen. Toki ongelmat eivät kosketa enemmistöä osallistujista, mutta lieveilmiöiden kertautuessa, ja ollessa jo globaalisti tiedostettuja, voisi olla perusteltua harkita alkaa tuottaa erityyppistä sisältöä korkeiden katsojalukujen saavuttamiseksi.

Jatkotutkimusten kannalta artikkeli nostaa siis esille myös yhteiskunnallisen tarpeen puuttua epäkohtiin. Miten, osin institutionalisoituneen, mediailmiön lieveilmiöihin voisi aktiivisemmin puuttua? Eettisen ohjenuoran, jopa lain tuominen, tosi-tv-bisnekseen olisi hyvin perusteltua, mutta tällaisen toimielimen valtuuttaminen voi olla vaikeaa. Isossa-Britanniassa operoiva toimielin Ofcom valvoo osaltaan myös tv-sisältöjä. He lupaavat muun muassa valvoa tv-sisältöjen laatua ja suojella katsojia haitalliselta materiaailta ja ohjelmiin osallistujia epäoikeudenmukaiselta kohtelulta. (esim. [IS 16.8.2021](#) ja [BBC 24.9.2018](#))

Yksittäinen kuluttaja voi Isossa-Britanniassa tehdä halutessaan Ofcomille valituksen, jos kokee nähneensä häiritsevää materiaalia tv:ssä. Provokatiivinen televisio ja erityisesti tosi-tv edellyttäisi eettistä alan ja asiantuntijuuden ohjesääntöä, joiden myötä kenties itse toiminta voisi tulla avoimemmaksi. Ofcom-tyyppinen toimielin voisi olla yksi toimiva ratkaisu, jolloin ilmiannot (katsoja, osallistuja) kerättäisiin kollektiivisella tasolla ja niiden vieminen eteenpäin jäisi viime kädessä kyseisen toimielimen käsiin. Toisaalta on huomioitava, että vaikka katsojilla olisi mahdollisuus valittaa ohjelmien sisällöistä, ei se automaattisesti merkitse sitä, että valituksilla olisi todellisia vaikutuksia.

Ilmiötä voisi yrittää lähestyä myös journalistisen etiikan kautta, mutta se ei kuitenkaan tällä hetkellä varsinaisesti ulotu tv-tuotantoihin ja -kanaviin. Tähän asti ilmiötä on hallinnut itsesääteily eli tv-kanava voi käytännössä näyttää, mitä haluaa, ja tällä viittaa jälleen valistuksen teoriaan. Eettisesti arveluttava toiminta voikin olla muodollisesti hyväksyttävää, jos sitä ei pystytä selkeästi osoittamaan laittomaksi. Ammattikunnan itselleen muodostama etiikka voi toimia myös päinvastoin: sen sijaan että se kirkastaisi viestinnän yleisiä päämääriä, se auttaa pyhittämään raadollisen arkikäytännön. (Järvi 2018)

Tällä hetkellä provokatiivinen tv noudattaa lähinnä toimijakohtaista ja omaa, sisäsyntyistä sääteilyä. Lainsäädännön, jonka puutteesta kirjoitin jo ensimmäisen kerran vuonna 2018 ([Tuomi, SK 14.1.2018](#)) tulisi kuitenkin säädellä ilmiötä, toimintatapoja ja hyviä käytänteitä ulkoa käsin. Instituutiot muokkaavat ihmisten toimia, ja omalla tasollaan luovat ja ylläpitävät ihmisten yhteistoiminnan sääntöjä. Eettiset arvot ovat kuitenkin aina kulttuurisidonnaisia eli yhteisön keskinäisiin sopimuksiin perustuvia. Arkielämässä moraaliseettiset ja oikeudelliset imperatiivit eivät aina kohtaa. Avoimen ja läpinäkyvän vuoropuhelun herättäminen on erityisen tärkeää provokatiivisen television ympärillä vellovien lieveilmiöiden vuoksi. Esiin nousseita ongelma-alueita ei voida vain lakaista maton alle, ja jatkaa toimintaa kuten tähänkin asti.

Samoin on riittämätöntä tuotannon ja kanavien taholta vain todeta, että käytännöt tarkistetaan ja että tarkoitusperät ovat hyvät. Vaikka artikkelissa puhutaankin vahvasti tosi-tv edellä, painotan vielä, että jaan Hautakankaan (2005) ajatuksen siitä, että tosi-tv:tä ei tulisi ajatella lajityyppinä vaan televisiotuotannon ja myös vastaanoton ajattelutapana ja asenteena, sisällöllisenä elementtinä, joka voi esiintyä hallitsevana ja leimaavana muilta osin hyvinkin erilaisissa ohjelmissa. Provokatiivisen television ja median tuotantotapojen ja käytäntöjen tarkastelussa ja lainsäädännöllisessä haltuunotossa on kyse koko viestintä- ja media-alan uskottavuudesta sekä alan professioiden itseymmärryksen ja integriteetin säilymisestä. (Vrt. Järvi 2018)

Vastauksia esitettyihin pohdintoihin, tutkimuksen ja erityisesti tämän artikkelin osalta, olisi voinut hakea asianmukaisesti haastattelemalla myös tuotannon ja kanavien edustajia. Näiltä osin kuitenkin pohdin, että tuotannon edustajien haastattelutulokset olisivat saattaneet olla osin samassa linjassa sen kanssa, mitä voi nyt mediasta lukea, eivätkä ne siten mahdollisesti olisi tuoneet uutta lisäinformaatiota aiheeseen. Tästä syystä päädyin tässä kohtaa tuotannon näkökulmien selvittämisen osalta siihen, että keskityin heidän mediassa julkaistujen mielipiteidensä analysointiin. Ottaen toki huomioon myös sen, että kansainväliset formaatit ovat tarkkaan muotoiltua kauppatavaraa ja perustuvat käytännössä ostettuihin lisensseihin, eli kansallisella tasolla ei oikeastaan juuri ole mahdollista tehdä valintoja formaatin muokkaamiseksi. (Keinonen 2018) Toisaalta on turhauttavaa, juuri MOT-ohjelman myötä, että saman illan A-studion lähetykseen, jossa olin mukana, kukaan tuotannon tai kanavien edustajista ei halunnut tulla keskustelemaan aiheesta. Ilmiöön annettiin vastine vasta muutaman kuukauden kuluttua oman mediatalon julkaisussa. ([IS 29.7.2021](#))

Käsillä oleva artikkeli tarjoaa kuitenkin pohjan myöhemmin tulevaisuudessa toteutettaville teemahaastatteluille. Tuotannon haastattelut tuleekin toteuttaa jatkotutkimuksissa, jotta kaikkien ilmiön osapuolien näkemykset tulevat kuulluksi. Tulevaisuudessa tutkimusta on syytä ulottaa vielä syvemmin vastuukysymysten äärelle. Viihteellistymisen verhon takana tapahtuva toiminta kaipaa erityistä huomiota, koska sen varjolla voidaan myötävaikuttaa kuluttajan asenteisiin ja väistää tarkempaa, kriittistä tarkastelua. Mikä vastuu on formaatin (kotimainen tai ulkomailta hankittu, kansainvälinen formaatti) hankkivalla mediatalolla, kanavalla? Entä kanavan toimesta tilatulla, formaatin tuottavalla tuotantoyhtiöllä? Mikä rooli on mainostajilla ja mainostuloilla? Miten on osallistujan vastuun laita? Täysi-ikäisten kohdalla tilanne on selkeämpi kuin verrattaessa esimerkiksi alaikäisiin. ([Tuomi 2021, Satakunnan Kansan, 11.9.2021](#)) Ja lopulta, mikä on katsojan ja kuluttajan vastuu? Kyseisiä ohjelmamuotoja ei tuotettaisi, ellei niillä olisi kerta toisensa jälkeen korkeat katsojaluvut. On muistettava, että jokainen katsoja äänestää myös silmillään.

Kiitän teemanumeron toimittajia ja anonyymejä arvioitsijoita kommentteista. Tutkimus on tehty osana Suomen Kulttuurirahaston, Satakunnan maakuntarahaston rahoittamaa Synkkä leikki – mediakriittisyys viihteellistyvässä yhteiskunnassa -hanketta.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 15.8.2022

Tutkimusaineisto

Artikkelissa mainitut/käsitellyt (myös uutisoinnin osalta) formaatit ja niiden adaptaatiot esiintymisjärjestyksessä kanava- ja esitystietoineen (Suomessa):

Sohvaperunat (Gogglebox, Yle 2015 –)

Huvila ja Huussi (Nelonen, 2008 –)

Viettelysten saari (Temptation Island, Liv/Nelonen, 2015 –)

Liian ruma rakkauteen? (Too Ugly for Love?, TLC, 2015 –)

Apua, mikä tauti! (Body Bizarre, Frie, 2014 –)

Lapsi tuntemattoman kanssa (Pregnant & platonic, Nelonen, 2017 –)

Olet mitä syöt (You are what you eat, Ava, 2006 –)

Ensitreffit alttarilla (Married at first sight, Ava, 2015 –)

Exiä rannalla (Ex on the beach, Sub/MTV3, 2016 –)

Paratiisihotelli (Paradise Hotel, Nelonen, 2015 –)

Toisenlaiset äidit (Ava, 2012 –)

Vieraissa (Liv/Nelonen, 2019 –)

Katastrofikokki (MTV3, 2016 –)

Beverly Hillsin täydelliset naiset (The Real Housewives of Beverly Hills, AVA, 2010 –)

Lentoturmatutkinta (Air crash investigation, Fox/National Geographic, 2003 –)

Hetki ennen tuhoa (National Geographic society, 2004 –)

Big Brother (MTV3, 2005 –)

Au pairit (Yle, 2014 –)

Huuma (MTV3, Ant & Dec's Saturday Night Takeaway, 2005 –)

Selviytyjät (Survivor, 2012 –)

Suomineidot (Yle, 2022)

Suurin pudottaja (The Biggest Loser, MTV3, 2006-2010, Ava 2004, Nelonen 2019 –)

Naked attraction (TV5, 2021 –)

Love Island (Sub/MTV3, 2015 –)

Revenge body with Martina Aitolehti (Discovery, 2022 –)

Katiska (Nelonen, 2020 –)

Erilaiset perheet (Ava, 2014 –)

Ilta- ja verkkosivustot:

Ilta-Sanomat

Ilta-alehti

MTV3

Anna-alehti

Apu

Helsingin Sanomat

Kodinkuvalehti

MeNaiset

Seiska

Hymy

Yle verkkosivustot

Satakunnan Kansa

Suomen Kuvalehti

Verkkosivut (tekstissä esiintymisjärjestyksessä)

- Huffpost, Rosenbaum 22.9. 2010. "TV is Dead. Long Live Web Video." https://www.huffpost.com/entry/tv-is-dead-long-live-web_b_734926.
- BBC, Graham 13.5.2011. "Is the internet going to be the death of television?" <https://www.bbc.com/news/business-13377164>.
- Yle, Vedenpää 1.11.2014. "Näkökulma: Televisio on kuollut, kauan eläkään televisio!" <https://yle.fi/uutiset/3-7590341>.
- Järvi Ulla, Viestijät.fi. 16.2.2018. "Rajalla – journalismin ja viestinnän uskottavuutta määritellään uudelleen". <https://viestijat.fi/rajalla-journalismin-ja-viestinnan-uskottavuutta-maaritellaan-uudelleen/#08e2ec83>.
- Traficom 2021, MTV Oy ohjelmistotoimilupa. <https://www.traficom.fi/sites/default/files/media/regulation/Ohjelmistotoimilupa%20MTV%20Liiga1.pdf>.

- Traficom 2017, Päätös ohjelmistotoimiluvista. https://www.traficom.fi/sites/default/files/media/regulation/ohjelmistotoimiluvat_vn_05012017.pdf.
- IS, Glad 26.6.2016. ”Julkinen seksi huipentui aplodeihin – katsojat järkyttyivät”. <https://www.is.fi/viihde/art-2000001208441.html>.
- IL, Pudas 17.4.2017. ”Onko tässä ala-arvoisin ohjelma ikinä? Miehet arvuuttelevat ovatko naiset raskaana vai lihavia.” <https://www.iltalehti.fi/viihde/a/201704172200103665>.
- Yle MOT 3.5. 2021. ”Tosi-tv:n kohtuuton hinta”. <https://yle.fi/uutiset/3-11894400>.
- Medi uutiset 27.10.2011. ”BB-tuottaja ja psykologi vastakkain Psykiatripäivillä”. <https://www.medi uutiset.fi/uutiset/bb-tuottaja-ja-psykologi-vastakkain-psykiatripaivilla/846cac0a-974b-3d00-bf36-94f0aa2a6163>.
- IL, Vatka 10.12.2021. ”Näkökulma: Yle kritisoi tositelevisiota – esittää nyt Sinkut paljaana mielenterveydellä mässäillen”. <https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/50ba50eb-3311-4efc-8434-0dc445e8247c>.
- Yle Areena, A-studio 3.5.2021. ”Valto Harvistola: Realityyn osallistuvien taustat selvitettävä paremmin”. <https://areena.yle.fi/1-50828224>
- Koivunen Anu 24.5.2019. Suomen kuvalehden kolumni ”Ennustamista vai kritiikkiä?”. <https://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/mediatutkimus-on-toimittajilla-o-mapissa-enemman-kiinnostavat-insinoritieteet-ja-se-nakyy-toimituksissa/>.
- IS, Juuti 15.9.2019. ”Duudsonit-Jukan outo käytös Huumassa ihmetyttää – pilkkasi lähetyksessä kilpaillutta katsojaa: ’Törkeää käytöstä Jukalta’”. <https://www.is.fi/tv-ja-elokuvat/art-2000006239541.html>.
- APU, Vuorensola 18.9.2019. ”Duudsonien Jukka Hildén: ’Pyydän anteeksi käytöstäni ja sanomisiani!’”. <https://www.apu.fi/artikkelit/duudsonien-jukka-hilden-pyydan-anteeksi-kaytostani-ja-sanomisiani>.
- MTV3 uutiset, 14.9.2019. ”’Oliko hänellä lääkitys ihan kunnossa?’ – Jukka Hildén heittäytyi Huuman peliin mukaan”. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/oliko-hanella-laakitys-ihan-kunnossa-jukka-hilden-heittaytyi-huuman-peliin-mukaan/7549178#gs.9cxrtr>.
- HS, Lehmusvesi 11.5.2021. ”Kansallinen itsepetos”. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000007969440.html>.
- IL, Mettänen 12.10.2021. ”Draaman kaaren taivuttaja”. <https://www.iltalehti.fi/tv-ja-leffat/a/7efd9435-57c0-49ea-a738-276314843651>.
- Adressit.com. ”Lapsi tuntemattoman kanssa tosi-tv ohjelma kiellettävä!”. https://www.adressit.com/lapsi_tuntemattoman_kanssa_tosi-tv_ohjelma_kiellettava.
- Hymy, 17.7.2021. ”MOT ryöpytti tosi-tv-ohjelmien aiheuttaneen jopa mielenterveysongelmia – nyt puhuu Temppari-juontaja Sami Kuronen”. <https://hymy.fi/uutiset/mot-ryopytti-tosi-tv-ohjelmien-aiheuttaneen-jopa-mielenterveysongelmia-nyt-puhuu-temppari-juontaja-sami-kuronen/>.
- Yle Kioski 23.3.2022, Pauliina Tuomen haastattelu. Instagram-päivitys. https://www.instagram.com/p/Cbcvg0wttC9/?utm_medium=copy_link.

- Markkanen, Hilma-Karoliina ja Orre Tiina 22.10.2020. Castrén & Snellman blogissa “Vastuullista markkinointia vai harhaanjohtavaa viherpesua?”. <https://www.castren.fi/fi/blogijauutiset/blogi-2020/vastuullista-markkinointia-vai-harhaanjohtavaa-viherpesua/>.
- IL, Mallat 9.6.2022. “Kirjailija J.K.Rowling järkytti Potter-faneja jälleen – syytetään vähemmistöjen kustannuksella hyötymisestä”. <https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/dc3760ed-8902-4dbe-ae43-b26a806f5152>
- HS, Uusitupa 11.5.2022. “Ravitsemusterapeuti tyrmistyi lasten fitness-kisoista: ‘En näe perusteita, miksi 12-vuotiaan edes pitäisi harrastaa fitnessiä’”. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000008808334.html>.
- HS, Onali 30.12.2021. ”Totuus t-paidastasi”. <https://www.hs.fi/talous/art-2000008445646.html>.
- HS, Vaitheeswaran 15.1.2022. “Monen yrityksen ilmastolupaukset ovat tyhjää täynnä”. <https://www.hs.fi/talous/art-2000008514756.html>.
- HS, Tervonen 19.8.2019. “Rakkaus ja seksi ovat tositelevisiön vakioaiheita, mutta painotukset vaihtelevat: ‘Vähät vaatteet ja upeat nuoret kropat ovat bonustuote’”. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006206782.html>.
- IL, Korpela 27.9.2018. <https://www.iltalehti.fi/tv-ja-leffat/a/8b14626d-693a-4309-b9e3-9308d4380a23>.
- IS, Tani 29.7.2021. Banijay Finland -tuotantoyhtiön vastaava tuottaja Martti Sivosen haastattelu viihdeuutisissa “Osallistujat ja asiantuntijat ryöpyttivät Temptation Islandia rajusti – ohjelman tekijät kertovat nyt, mikä Ylen kohuartikkelissa oli heidän mielestään pielessä”. <https://www.is.fi/viihde/art-2000008124364.html>
- IS, Utula 28.8.2019. “Tällainen on täysin uudistunut Big Brother: nyt ei mässäillä alkoholilla ja seksillä – ‘Jos peitto heiluu, niin kamerat kääntyvät pois’”. <https://www.is.fi/viihde/art-2000006218864.html>.
- Yle, Vedenpää 8.9.2019: ”Tosi-tv puhdistautui törkyleimasta – Love Islandin suosio toi Big Brotherin takaisin”. <https://yle.fi/uutiset/3-10961231>.
- Yle, Koskinen 16.9.2021. ”Tosi-tv-sarjoja moralisoidaan helposti, vaikka tutkijan ja katsojien mukaan niistä voi myös oppia: ‘Voi toimia peilinä katsojalle’”. <https://yle.fi/uutiset/3-12102517>.
- HS, Kartastenpää 4.9.2022: https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009026856.html?utm_source=facebook&utm_medium=toimitus-dlvr
- IL, Simoinen 26.5.2021. “Martina Aitolehden uusi tv-ohjelma puhuttaa jo nyt: ‘Takaisin suunnittelupöydälle’”. <https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/2679fa6a-2656-4e1a-ac15-2754bfcd2cd9>.
- Ofcom. <https://www.ofcom.org.uk/home>.
- IS, Hakulinen 16.8.2021: ”Britannian Love Islandin uusi jakso poiki katsojilta kymmeniätuhansia valituksia – asiasta saatetaan aloittaa tutkinta”. <https://www.is.fi/viihde/art-2000008193005.html>.
- BBC, 24.9.2018. ”Big Brother to be investigated by Ofcom”. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-45626990#:~:text=Ofcom%20is%20to%20launch%20an,our%20rules%20on%20offensive%20content%22>.

- Tuomi, Pauliina 14.1.2018. Satakunnan Kansa. "Lukijalta: Tosi-tv:n ympärille tarvittaisiin tiukempaa lainsäädäntöä ja jokaisen meistä olisi syytä miettiä hyvän maun mukaisia pelisääntöjä". <https://www.satakunnankansa.fi/lukijalta/art-2000007116412.html>.
- Tuomi, Pauliina 11.9.2021. Satakunnan Kansa. "Lapsityövoimaa televisiossa?". <https://www.satakunnankansa.fi/kolumnit/art-2000008252899.html>.

Kuvat

Kuva 1:

<https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/ce0561e7-5272-46f4-a2ca-cb8d28793017>

<https://www.is.fi/tv-ja-elokuvat/art-2000007629758.html>

<https://anna.fi/i ihmiset-ja-suhteet/julkikset/au-pairit-miamissa-ohjelmassa-kohua-aiheuttanut-jane-minuton-saatu-nayttamaan-hirvealta-ihmiselta-vaikka-oikeasti-olen-ihan-kiva-tyyppi>

<https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/4314f268-2b11-4893-9beb-7680eb0090a8>

Kuva 2:

<https://images.almatalent.fi/cx0,cy1,cw1140,ch855,570x/https://assets.almatalent.fi/image/a9bc1be9-a4e1-3ff7-bc26-1f07709bd506>

Kuva3:

<https://yle.fi/uutiset/3-11917944>

Kuva 4:

<https://www.is.fi/viihde/art-2000008206530.html>

<https://www.seiska.fi/rikos/kaikkien-aikojen-skandaalikausi-viidetta-temptation-island-osallistujaa-epaillaan-rikoksesta>

Kuva 5:

<https://www.iltalehti.fi/laihdutus/a/04f6c73b-0680-4153-b00b-aa53e025e429>

<https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/77e58b93-52ee-411f-9779-43f1f3507add>

Kuva 6:

<https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/oliko-hanella-laakitys-ihan-kunnossa-jukka-hilden-heittaytyi-huuman-peliin-mukaan/7549178>

<https://www.is.fi/tv-ja-elokuvat/art-2000006239541.html>

Kuva 7:

<https://www.iltalehti.fi/tv-ja-leffat/a/7efd9435-57c0-49ea-a738-276314843651> + kaksi myöhemmin muokattua julkaisua

Kuva 8:

<https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/9ec00516-b349-4ec7-8993-4ea3aa8fc9d2>

<https://www.is.fi/viihde/art-2000006068542.html>

Kuva 9:

<https://www.is.fi/viihde/art-2000006373277.html>

<https://www.iltalehti.fi/tv-ja-leffat/a/1e1fa3e8-d5aa-44f1-ae05-7eedff542a8a>

Kuva 10:

<https://www.is.fi/viihde/art-2000005862709.html>

<https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000007611040.html>

<https://www.is.fi/tv-ja-elokuvat/art-2000008700028.html>

<https://www.iltalehti.fi/tv-ja-leffat/a/919b98b6-5add-4601-8fa8-c362e82c9e56>

Kuva 11:

<https://www.is.fi/mainos/art-2000006247971.html>

<https://www.kodinkuvalehti.fi/artikkeli/lue/ajankohtaista/13-syyta-miksi-ensitreffit-alttarilla-sarjaa-kannattaa-katsoa-puolison>

<https://www.hs.fi/nyt/art-2000006212311.html>

<https://www.is.fi/menaiset/ilmiot/art-2000007879462.html>

Kuva 12:

<https://www.is.fi/viihde/art-2000006218864.html>

<https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/b9cb3f91-7120-4d46-aebe-98dd7c8bc061>

Kuva 13:

<https://www.iltalehti.fi/viihdeuutiset/a/2679fa6a-2656-4e1a-ac15-2754bfcd2cd9>

Tutkimuskirjallisuus

Ahmed, Sarah. 2010. "Creating disturbance: Feminism, happiness and affective differences". In Marianne Liljeström, Susanna Paasonen (eds.) *Working with Affect in Feminist Readings*. Disturbing Differences, 42–55. London: Routledge.

Alasuutari, Pertti. 1996. "Television as a Moral Issue". Teoksessa P. L. Crawford and S. B. Hafsteinsson (toim.) *The Construction of the Viewer: Media Ethnography and the Anthropology of Audiences*. Højbjerg, Denmark: Intervention Press.

Alasuutari, Pertti. 1999. *Laadullinen tutkimus*. 3. uudistettu painos. Vastapaino, Tampere 1999.

Arjoranta, Jonne, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala, Tuija Saesma & Maria Ruotsalainen. 2017. "Turvetta tupaan: faktat, valheet ja affektiivinen vastaanotto Turveinfo-mainoskampanjassa". *Media ja viestintä*, 40 (3–4), 76–99. <https://doi.org/10.23983/mv.67795>.

Bagdasarov, Zhanna, Kathryn Greene, Smita Banerjee, Marina Krcmar, Itzhak Yanovitzky & Dovile Ruginyte. 2010. "I am what I watch: Voyeurism, sensation seeking, and television viewing patterns". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54: 299–315.

Bauer, Martin. & George Gaskell (toim). 2000. *Qualitative Researching: Text, Image and Sound*. London: Sage.

Blom Nygaard, Jonas & Kenneth Hansen. 2015. "Click Bait: Forward-Reference as Lure in Online News Headlines". *Journal of pragmatics* 76, 87–100. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.11.010>.

Bunton, Kristie & Wendy Wyatt. 2012. *The ethics of reality TV*. Bloomsbury Academic.

Cameron, Layla. 2022. "No Way to Live: Fat Bodies on Reality Television". *Communication and Health*, 39–55. https://doi.org/10.1007/978-981-16-4290-6_3.

Cornelissen, Joep. 2011. *Corporate Communication: A Guide to Theory and Practice*. London: Sage Publications.

Corner, John & Dick Pels (eds). 2003. *Media and the Restyling of Politics: Consumerism, Celebrity and Cynicism*. London: SAGE Publications Ltd.

Corner, John & Alan Rosenthal. 2005. "Introduction". Teoksessa Alan Rosenthal ja John Corner (toim.) *New Challenges of Documentary*, . Manchester & New York: Manchester University Press.

Dant, Tim. 2012. *Television and the Moral Imaginary: Society through the Small Screen*. Palgrave Macmillan.

Deery, Jane. 2015. *Reality TV*. Cambridge, Polity Press. ISBN: 978-1-5095-0181-6.

- Farias, Carine, Tapiwa Seremani & Pablo Fernández. 2021. "Popular Culture, Moral Narratives and Organizational Portrayals: A Multimodal Reflexive Analysis of a Reality Television Show". *Journal of Business Ethics* 171, 211–226.
- Gerbrands, Peter, Brigitte Unger, Michael Getzner & Joraz Ferverda. 2022. "The effect of anti-money laundering policies: an empirical network analysis". *EPJ Data Sci.* 11 (15). <https://doi.org/10.1140/epjds/s13688-022-00328-8>.
- Grindstaff, Laura. 2006. "Daytime talk shows: Ethics and ordinary people on television". In L. Gross, J. Katz, & J. Ruby (Eds.), *Image ethics in the digital age*, 115–141. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Hájek, Martin, Daniel Frantál & Kateřina Simbartlová. 2021. "Making Public Shame Bearable and Entertaining: Ritualised Shaming in Reality Television". *Cultural Sociology*, Volume 15 (1). <https://doi.org/10.1177/1749975520946604>.
- Hautakangas, Mikko. 2005. "Tavikset, tunteet ja moraalitv-viihteenä: Todellisuustelevisioiden anatomiaa". *Media & Viestintä* 28(1), 150–160. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/62611>.
- Helkama, Klaus. 2015. *Suomalaisten arvot: Mikä meille on oikeasti tärkeää?* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Hellman, Heikki & Voitto Ruohonen. 2019. "Kirjallisuus kohtaa tabloidisaation: Pienempi sivukoko ja Helsingin Sanomien kulttuurijournalismin muutos". *Media & Viestintä*, 42(4). <https://doi.org/10.23983/mv.88449>.
- Herkman Juha. 2001. "Huumori populaarin kentällä". Teoksessa Anu Koivunen, Susanna Paasonen ja Mari Pajala (toim.) *Populaarin lumo – mediat ja arki*, 368–384. Turku: Turun yliopisto.
- Herkman, Juha. 2005. *Kaupallisen television ja iltapäivälehtien avoliitto – median markkinoituminen ja televisioituminen*. Tampere: Vastapaino.
- Herkman, Juha. 2007. *Kriittinen mediakasvatus*. Tampere: Vastapaino.
- Herkman, Juha, Taisto Hujanen & Paavo Oinonen. 2012. *Intermediality and Media Change*. Tampere: Juvenes Print.
- Hietala, Veijo. 2017. *Ajankuva, arvot ja asenteet tv-sarjassa Downton Abbey*. Tieteessä Tapahtuu, 35(3). <https://journal.fi/tt/article/view/63456>
- Hill, David. 2022. "Love and Narcissism in Reality Television". *Sociological Research Online*. <https://doi.org/10.1177/13607804211058746>.
- Jensen, Joli. 2002. *Is art good for us?: beliefs about high culture in American life*. Rowman & Littlefield.
- Jokinen, Arja, Kirsi Juhila & Eero Suoninen. 2012. *Kategoriat, kulttuuri ja moraalit – Johdatus kategorianalyysiin*. Tampere: Vastapaino.
- Jokinen, Kalle. 2015. *Syntinen elämysvirta eli analyysi suosittujen medioiden luetuimmista jutuista*. Pro gradu –tutkielma. Helsingin yliopisto Valtiotieteellinen tiedekunta, Viestintä.
- Jokinen, Heikki 2014. *Vapauden valtakunta*. Freelance-journalistin opas. Helsinki: Lönnberg.
- Junko, Tilda. 2014. *Friikit ruumiit ruudussa – silmäyksiä sokkidokumenttien poikkeuksellisten ruumiillisuuksien esityksiin*. Pro gradu –tutkielma. Mediatutkimus, Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Turun yliopisto.

- Järvi, Ulla. 2007. "Suomalaistutkijat tekivät mullistavan havainnon" – Analyysi vuoden 2004 terveysaiheisista tiedotteista. *Tiedotustutkimus* 30(4), 45–63. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/62649/24193>.
- Karvonen, Erkki. 2008. "Poliitikot julkkiksina. Huomioita viihteellistyvästä poliitikkojulkisuudesta". *Tiedotustutkimus* 5(31), 30–55. <https://doi.org/10.23983/mv.63002>.
- Kilborn, Richard. 2003. *Staging the Real: Factual TV Programming in the Age of Big Brother*. Manchester & New York: Manchester University Press.
- Keinonen, Heidi. 2013. "'Tämä ei ole tosi-tv:tä, tämä on totta': Geneerinen neuvottelu Iholla sarjassa". *Lähikuva*, 26(1), 32–47.
- Keinonen, Heidi. 2018. *Televisioformaatti ja kulttuurinen neuvottelu*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 123. Jyväskylän yliopiston Nykykulttuurin tutkimuskeskus.
- Kellner, Douglas. 1998. *Mediakulttuuri*. Vastapaino, Tampere.
- Koivunen, Anu. 2008. Affektin paluu? Tunneongelma suomalaisessa mediatutkimuksessa. *Media & Viestintä*, 31(3). <https://doi.org/10.23983/mv.63018>.
- Koivunen, Anu & Lehtonen, Mikko. 2005. "'Joskus on kiva olla vähemmän aikuinen' – Kulttuurisen määrittelyvallan siirtymät ja julkisen puhuttelun areenat". *Media & viestintä*. 28 (2). <https://doi.org/10.23983/mv.62587>.
- Kunelius, Risto. 2000. Journalismi nelijalkaisena otuksena: tutkimuksen näkökulmia, ongelmia ja haasteita. *Tiedotustutkimus* 3(23), 4–27. <https://doi.org/10.23983/mv.61519>.
- Kuutti, Heikki. 2015. *Todenmukainen journalismi*. Jyväskylä: Viestintätieteiden laitos. Jyväskylän yliopisto.
- Lee-Wright, Peter. 2010. *The Documentary Handbook*. Lontoo & New York: Routledge.
- Leach, Colin, Russel Spears, Nyla R. Branscombe & Bertjan Doosje. 2003. "Malicious pleasure: Schadenfreude at the suffering of another group". *Journal of Personality and Social Psychology*, 84 (5): 932–943.
- Lefkowitz, Julia. 2021. "Tabloidization in the Internet Age". Teoksessa Conboy, Martin., & Eldridge II, Scott.A. (toim.) *Global Tabloid: Culture and Technology*, Routledge 34–55. <https://doi.org/10.4324/9780429320880-3>.
- Lähdesmäki, Tuuli, Pertti Hurme, Raine Koskimaa, Leena Mikkola & Tommi Himberg. 2009. *Menetelmäpolkuja humanisteille*. Jyväskylän yliopisto, humanistinen tiedekunta. <http://www.jyu.fi/mehu>.
- Macnamara, Jim. 2005. "Media content analysis: Its uses, benefits, and best practice methodology". *Asia Pacific Public Relations Journal* 6(1), 1–34.
- McCoy, Charles Allan & Roscoe C. Scarborough. 2014. "Watching 'bad' television: Ironic consumption, camp, and guilty pleasures". *Poetics* 47, 41–59.
- LaChance, Daniel & Paul Kaplanl. 2022. *Crimesploitation: Crime, Punishment, and Pleasure on Reality Television*. Stanford University Press.
- Luoma-aho, Vilma. 2015. *Transparency of New Forms of Media Advertising Online*. Loppuraportti. Jyväskylän yliopisto, Viestintätieteiden laitos. HS-Foundation Funded Research. <http://www.hssaatio.fi/wp-content/uploads/2015/12/TAO-final-report.pdf>.

- Mast, Jelle. 2016. "The Dark Side of Reality TV: Professional Ethics and the Treatment of Reality Show Participants". *International Journal of Communication* 10(2016), 2179–2200. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2444>.
- Mukherjee, Prithwiraj, Dutta Souvik & Arnaud De Bruyn. 2022. "Did Clickbait Crack the Code on Virality?" *Journal of the Academy of Marketing Science* 50 (3), 482–502. <https://doi.org/10.1007/s11747-021-00830-x>.
- Nieminen, Hannu & Mervi Pantti. 2004. *Media markkinoilla. Johdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen*. Helsinki: Loki-kirjat.
- Nikunen, Kaarina. 2016. "Tunteesta mediaan: Solidaarisuus, arvontuotanto ja data hybridissä mediaympäristössä". *Media & viestintä* 39(4), 283–289. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/61412>.
- Norris, Pippa & Ronald Inglehart. 2009. "Morality: Traditional Values, Sexuality, Gender Equality, and Religiosity". Teoksessa Norris, P. & Inglehart, R. (toim.) *Cosmopolitan Communications Cultural Diversity in a Globalized World*, 220–235. Cambridge: Cambridge University Press.
- Oksanen, Atte. 2006. *Haurautuva minuus. Väkivallan barokki kontrolliyhteiskunnassa*. Tampere: Tampere University Press.
- Palmer, Gareth. 2006. "Video vigilantes and the work of shame". *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 48.
- Paasonen, Susanna. 2014. "Juhannustanssien nopea roihu ja Facebook-keskustelun tunneintensiteetit". *Media & Viestintä* 37(4). <https://doi.org/10.23983/mv.62836>.
- Pelzer, Elena, & Patrick Raemy. 2020. "What shapes the cultivation effects from infotaining content? Toward a theoretical foundation for journalism studies", *Journalism* 23(2). <https://doi.org/10.1177/1464884920922704>.
- Pessi, Anne Birgitta, Ville Pitkänen, Jussi Westinen & Henrietta Grönlund. 2018. *Pyhyiden ytimessä – Tutkimus suomalaisten arvoista ja pyhyiden kokemisesta*. Kirjapaino Öhrling. <https://skr.fi/serve/identiteettitutkimuksen-4-osa-pyhyys>.
- Ruoho, Iiris. 2007. "Suomalaisen television arvot. Julkisen palvelun televisio vastaan mainostelevisio". Teoksessa Juhani Wiio (toim.) *Television viisi vuosikymmentä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 122–133.
- Saksala, Elina. 2008. *Asiaa ruudussa. Tv-dokumentin anatomia*. Helsinki: Like.
- Salomäenpää Ilkka. 2010. *Televisiomoraalin muutos suomessa – analyysi Helsingin sanomien mielipidekirjoituksista 1970–2003*. Licensiaatintyö, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Saenz, Michael. 1992. "Television Viewing as a Cultural Practice". *Journal of Communication Inquiry*, Vol. 16(20), 37–51. <https://www.jstor.org/stable/1225879>.
- Savolainen, Reijo. 2022. "Infotainment as a Hybrid of Information and Entertainment: a Conceptual Analysis". *Journal of documentation* 78 (4), 953–970. doi: 10.1108/JD-08-2021-0169.
- Spigel, Lynn & Jan Olsson (eds.). 2004. *Television after TV: Essays on a medium in transition*. Durham and London: Duke University Press.
- Taiminen, Kimmo. 2015. Maksettujen mediasisältöjen läpinäkyvyys. *ProComma Academic* 2, 20–31.

- Thussu, Daya Kishan. 2007. *News as Entertainment. The Rise of Global Infotainment*. London: Sage Publications.
- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.
- Tuomi, Pauliina. 2018. "Groteski True Crime: Rikosdraamadokumentaariset formaatit inhon ja provokatiivisuuden näkökulmista". *WiderScreen* 21(3). <http://widerscreen.fi/numerot/2018-3/groteski-true-crime-rikosdraamadokumentaariset-formaatit-inhon-ja-provokatiivisuuden-nakokulmista/>.
- Tuomi, Pauliina. 2019. "Pakko katsoa?! Nykypäivän provokatiivinen televisiotuotanto mediateollisuuden muotona". *Lähikuva* 31(4), 48–79. <https://doi.org/10.23994/lk.77933>.
- Tuomi, Pauliina. 2022 (tulossa). "Kun rikollisuudesta ja kuolemasta tulee viihdettä? – (media)väkivalta viihteellistymisen näkökulmasta". *Lähikuva* 3/2022 – Mediaväkivallan monet muodot.
- Vainonen, Milla. 2019. *Me ollaan kuin myrskyävällä merellä – affektiivisuus yliopiston tasa-arvotyöskentelyssä*. Pro gradu -työ. Kasvatustieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201909093413>.
- Watson, Jamie C. ja Robert Arp. 2011. *What's good on TV? – Understanding Ethics through Television*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Venäläinen, Juhana. 2010. *Työ, totuus ja elämä. Tositelevisioilmiön yhteiskunnalliset ja kulttuuriset tulkinnat Helsingin Sanomien silmin 1990–2009*. Pro gradu -työ. Filosofinen tiedekunta, Kulttuurintutkimus. Itä-Suomen yliopisto.
- Wetherell, Margaret. 2012. *Affect and Emotion: A New Social Science Understanding*. Sage.
- Wiio, Juhani. 2004. "Tosi-tv:n myötä edessä on television uudelleenmäärittelyn aika". *Media & Viestintä* 27(4–5), 23–128. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/62407>.
- Wiio, Juhani. 2007. "Television sivistysroolin muutos läpi vuosikymmenien". Teoksessa Juhani Wiio (toim.) *Television viisi vuosikymmentä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 403–425.

Music Industry and Live Streaming Services. Challenges and Perspectives

Konstantinos Kasaras

k.kasaras [a] external.euc.ac.cy

Adjunct Academic Staff

School of Business Administration, European University of Cyprus

Panagiotis Douros

pdouros [a] uniwa.gr

Adjunct Lecturer

Special Technical and Laboratory Staff, University of West Attica, Greece

Vasileios Benteiotis

73 [a] students.euc.ac.cy

PhD Candidate

School of Law, European University of Cyprus

How to cite: Kasaras, Konstantinos, Panagiotis Douros and Vasileios Benteiotis. 2022. "Music Industry and Live Streaming Services. Challenges and Perspectives". *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/music-industry-and-live-streaming-services-challenges-and-perspectives/>

The Covid-19 pandemic challenged global economies and the livelihoods of citizens. In this context, some sectors whose economic existence significantly dependent on public attendance, experienced the negative impacts of the pandemic. One of the most affected sectors was the music industry due to social distancing measures and lockdowns. Artists and cultural organizations had to reestablish their presence by adopting live streams. This essay supports the idea that these new patterns of services can become an opportunity to multiply resources for the music industry in the post-Covid period. In order to do so, it interprets the adoption of digital innovations by music listeners and concertgoers, which we do by synthesizing a rich set of literature from the institutionalization of cultural products and by tentatively applying the Diffusion of Innovation (DOI) Theory as it was developed by Everett M. Rogers (2003).

Keywords: Cultural Consumption, Diffusion of Innovation Theory, Digital Arts Engagement Services, Music Industry, Pandemic Crisis

Introduction

The Covid-19 pandemic challenged the very fundamental components of cultural industries. While the majority of cultural production paused, artists faced tremendous economic destruction, especially those whose incomes depend on performance. In general, the pandemic has had a serious impact on the cultural sector, professionals, audiences, and communities. The present essay argues that music consumption experience can be enriched through the acceptance of new digital technologies. These digital technologies

– gradually introduced in the form of streaming – offer new audiovisual experiences and augment the context of cultural consumption. From the perspective of this essay, this is a new and continuously changing environment in cultural studies, mainly because consumers are progressively accustomed to digital experiences.

According to a recent OECD report dated 7 September 2020 “the cultural and creative sectors (CCS) – along with the tourism sector – are among the most affected by the current crisis, with jobs at risk ranging from 0.8 to 5.5 % of employment across OECD regions” ([OECD 2020](#)). Regarding the music industry and for the time period between February and March 2020, the OECD estimates that the music and cultural sector has already lost GBP 50 million in the United Kingdom. Respectively, from the beginning of the year to August 2020, in the United States, the estimated damage is 10.2 billion USD. In addition, due to the worldwide massive cancellations of festivals caused by the pandemic crisis, one has to add to the overall losses from the absolute decrease in sponsorships. OECD (2020) estimates that the decrease in sponsorships to the industry as a whole is predicted to amount to USD 10 billion globally in 2020.

Due to the Covid-19 global lockdown, cultural and creative industries had to redefine their strategies and the positioning of their cultural services in order to maintain some input of resources. Moreover, new modes and patterns of consumption should be adopted already with the affiliation of digital cultural experiences. Inevitably, during the pandemic, digital arts engagement services (DAES) emerged as the only choice for dedicated consumers.

The music industry embraced live streaming in order to soothe the effects of the Covid-19 lockdowns despite the fact that issues concerning licensing and monetization are still under discussion. One could argue that the overall managerial positioning of these digital arts engagement services in cultural markets is still under consideration, mainly because during this period several attempts were made, with the majority of them not recording much success. However, not all attempts failed. In contrast, a few but quite successful examples were reported.

A benefit concert that was organized by Global Citizen of New York City and the singer Lady Gaga on April 18, 2020 was streamed online to the television global broadcast (Picture 1). Under the title “One World: Together at Home”, the concert featured more than 70 celebrities and its main purpose was to support the World Health Organization and professionals working on the front lines of the pandemic “battlefield”. The concert managed to raise nearly \$128 million in order to support the fight against Covid-19 – \$72.8 million of it to local and regional responders.



Picture 1. Source: [Globalcitizen.org](https://www.globalcitizen.org) 2020.

In addition, during the Covid global lockdown and more specifically on April 24, 2020, the famous online video game platform named *Fortnite* hosted a 10-minute virtual concert by US rapper Travis Scott (Picture 2). More than 12.3 million people globally witnessed a record-breaking virtual video game concert.



Picture 2. Source: [Mtv.com](https://www.mtv.com) 2020.

According to the previously mentioned OECD report, it is estimated that the majority viewed the concert via social media (i.e., Twitter, Facebook) and YouTube, underlining the potentiality of partnerships among gaming and creative industries.

The music industry has a vital and continuous relationship with media providers and events. In addition, the engagement of the music industry's products with new digital environments has been a fact before the pandemic. These two are the keystones in order to build on and convert the pandemic crisis into an opportunity. Given this, the current essay argues that one has to associate the new emerging live streaming services with the theories of consumption of cultural products. From this perspective, emphasis is given to approaches for cultural markets, which argue that social influence is important in determining whether someone decides to buy or reject a product. In cultural markets, an ex-ante prediction of a successful product is either very difficult or impossible. This ambiguity is frequently surpassed by the involvement of music experts and opinion leaders who act on music networks.

In order to appreciate whether these new forms of consumption can lead to profit increase for the music industry, it is vital to understand the music consumer's acceptance of digital innovations and perspectives. To generate understanding of these adoption issues, this essay uses the long-established diffusion of innovation theory of Everett M. Rogers (2003), which we complement with an interest in the institutionalization of new music consumption habits.

Institutionalization and the production of cultural artefacts

In the 1960's, institutional theorists introduced the concept of open systems in the study of organizations (Powell & DiMaggio 2019). At the same time, organizations were placed in a cultural and social systems perspective (Douros 2020). Based on this, Peterson & Anand (2004) developed a new perspective on the production of culture. They argued that the symbolic elements of culture are significantly shaped by the social systems within which they are created, distributed, and preserved.

According to Peterson & Anand (2004), six social dimensions characterise rapid cultural change. These aspects are law and regulation; technology; industrial structure; organizational structure; occupational careers; and the consumer market. In practice, the dimensions overlap and should be seen as interdependent.

The Covid-19 pandemic made cultural organizations implement new digital technologies in order to support their products and services. This became a crucial sine qua non in order for institutions to survive and inevitably opened up completely new opportunities for newcomers and the re-organization of the industry. Finally yet importantly, the consumer perception and market were definitely also under change. Drawing on the above mentioned six production factors model as proposed by Peterson & Anand (2004), the pandemic can be seen as creating new conditions for cultural organizations: distinct law and regulation entered into force, technology was innovated, industrial and organizational structures changed in the long-term, careers were shifted, and the consumer market may be distinct in the future. This new setting has enhanced further the engagement of cultural institutions with media providers and new communication technologies.

Media events in relation to music industry (i.e. the Eurovision Song Contest, the Metropolitan Opera and Berlin Philharmonic broadcasts, BBC's Desert Island Discs etc.) have been under consideration in Communication studies literature since the 1970s (Holt 2018). In fact, as Hirsch claims, "the mass media constitute the institutional subsystem of the cultural industry system" (1972, 649).

In the early 2010s, YouTube – apart from being a video sharing platform – established a new culture of media events, by featuring live streams of performances. Respectively, a limited number of music festivals – like the Tomorrowland festival in Belgium – have started to develop digital services for their audience, often custom made, in order to mimic the particular in-person experience that a festival can create. As Holt

argues the "in-person communication is being valued in new ways because it is challenged by new technologies, particularly by the smartphone" (2018, 9). Consequently, the next big thing in music festivals is to establish new services orientated to consumer's digital engagement.

Digital arts engagement services (DAES) in music industry have been applied in two types, in terms of extending the sensory experience mediating reality through technology. These are Augmented Reality (AR) or Virtual Reality (VR) (Wedel et al. 2020). Augmented Reality (AR) seeks to improve actual elements through technology, having as ultimate goal to "see and experience the real world mixed with various virtual objects, without losing the sense of reality" (Karamanoli & Tsinakos, 2015) while Virtual Reality (VR) is associated with personal computers and digital realms; providing experiences that are difficult in real-life (Breese & Vaidyanathan 2020).

Virtual Reality use is very common in gaming. Live performances within gaming platforms were held before the pandemic ([The Guardian.com 3.2.2019](https://www.theguardian.com/technology/2019/mar/03/fortnite-virtual-concert)), but also during the Covid-19 global lockdown (the above-mentioned Fortnite's virtual video game concert by Travis Scott).

An Augmented Reality example is the one of the performance of Tupac Shakur at Coachella 2012, some fifteen years after his death (Picture 3). This performance boosted Tupac's record sales to such an extent, resulting to his return to the top of The Billboard Top 200 for the first time in a decade (Caulfield 2012; Billboard 2020).



Picture 3. Source: [Billboard.com 2020](https://www.billboard.com).

Also, in 2019 September 7th, the Lyric Opera of Chicago did a unique, one-night-only concert experience along with a digital hologram of the Greek famous opera singer Maria Callas (Picture 4), 64 years after her final appearance here and 42 years after her death ([Lyric Opera.org 2019](https://www.lyricopera.org)). According to the journalist Hedy Weiss "you really had to be in the Lyric audience to understand the full impact of this dazzling experience. Suffice it to say that when the svelte and glamorous Callas first walked onto the stage in a lemon-yellow

gown (with even the subtle click of her heels audible) the audience erupted in applause and a collective gasp of stunned delight and amazement” (Wttw.com 2019).



Picture 4. Source: [Chicago Tribune.com](http://ChicagoTribune.com) 2020.

Last but not least, quite recently Sir Paul McCartney made history with his “a duet” with John Lennon in the city of Spokane (U.S.A.) on April 28, 2022. He performed a version of the song *I’ve Got A Feeling* which appears on The Beatles’ last album, *Let It Be*, next to a clip of Lennon singing in a 1969 gig.



Picture 5. Source: [Faroutmagazine](http://Faroutmagazine.com) 2020.

According to Hirsch and Gruber, "control over the distribution of many cultural products became reintermediated, shifting to the companies which control the technology platforms through which they are now accessed by consumers" (2013, 3). Nowadays artists and cultural organizations perform on Twitch, Facebook, YouTube Live and other platforms, having their performances accessible either live or prerecorded. Based on this, several event ticketing sellers and organizations worldwide have already added e-tickets for online access to music concerts and theatrical performances. Such events are gaining publicity, but it is still unclear whether they manage to send a clear signal that will cut through the noise, due to the fact that these digital practices at their initial level contain a high degree of uncertainty. However, as Hirsch argues, "the competitive advantage lies with firms best able to link available input to reliable and established distribution channel" (1972, 646).

This unique structural characteristic of creative industries – along with the assumption that uncertainty in quality is an inherent characteristic of cultural goods (Kretschmer et al. 1999) – create a fluid environment for them. Economists and marketers have suggested a three part classification of Search, Experience and Credence (SEC) for goods and services, which is based on the ease or difficulty with which consumers can evaluate or obtain information. Cultural goods are "credence goods" (Kretschmer et al. 1999), which means that quality cannot be ascertained with certainty, or with reference to stable, external criteria, even after consumption. In contrast, "search goods" and "experience goods", quality can be confirmed before and after consumption respectively. In other words, consumers may be unable to appreciate the quality of their cultural products precisely (Darby & Karni 1973). In addition, compared to search and experience goods, these cultural products and services are unique, due to the fact that they do not provide a direct utilitarian function to their users, since they are "goods that are valued for their 'meaning'" (Lawrence & Phillips 2002, 431). Their value derives from symbolic qualities which are defined by consumers' interpretation of the products (Beckert et al. 2017).

Cultural organizations need to manage the process of symbolic creation and the quality problem. This is a key challenge for an organization that usually gives rise to the creation of entities that Emons (1997) describes as "fraudulent experts", who exploit the inability of consumers to discern quality and offer appropriate services. Such experts are art critics, influencers (Johnstone & Lindh 2018) specialists (McCroskey et al. 1975), mavens (Verboord 2021) and cultural intermediaries that act as gatekeepers in the system. In cultural markets, organisations have at least an obvious objective. According to Yin and Phillips (2020), cultural organizations need to manage critical market agents, e.g. mavens, connectors and salesmen, apart from the selection system of experts. They can have a crucial role in the word-of-mouth social epidemics that define trends.

However, due to the rise of digital, horizontal and complex networks of cultural production, distribution and consumption based on mechanisms of collaborative filtering and social recommendation, we are experiencing a major reversal of the traditional mechanisms of filtering and influence (Kasaras et al. 2012). This indicates the increased importance of networks in cultural consumption. Consumers trust reviews made by other consumers and distrust traditional advertising, and firm-related reviews (Willemsen et al. 2011). Online user-shared information diffuses rapidly like a virus, producing social contagion phenomena (Luarn et al. 2014). This means that the more people talk about a product or a service, the more word-of-mouth encourages additional consumption. This practice leads to "winner takes all" types of markets (Frank & Cook 2010; Liu et al. 2015; Prakash et al. 2012), where success breeds success. The demand, price and value of a good or a service dependents mainly on the number of people who have already consumed it.

Scholars examine human networks in order to interpret informational cascades. Networks have structures and topologies that allow, filter and sometimes deny the flow of information. According to Kostka et al. (2008, 185) "the underlying network structure decides how fast information can spread and how many people are reached". Social network theories emphasize that trait similarity as a friend selection criterion,

can increase the clustering coefficient of the social network (David-Barrett 2020). Scholars use the term homophily when defining trait similarity (McPherson, Smith-Lovin & Cook 2001). Homophily describes the tendency of people to associate and bond with similar others and develop similar cultural tastes (Mark 1998). Mark (1998) argues that people with similarities keep close ties, which constitute networks that in most cases become the main sources of information. This is especially true for younger people who use more interpersonal contacts for gaining information (Verboord 2021). Given the fact that cultural goods cannot be ascertained with certainty (even after the consumption), this indicates the increased importance of networks in cultural consumption.

As mentioned previously, the case study of Fortnite's virtual video game concert by Travis Scott was a smash hit. This success can be explained either from the popularity of the artist, or, by the fact that computer games are a significant phenomenon of the current popular culture (Bullerjahn 2011) which has enabled people to enjoy interacting with both friends and strangers. Most significantly, online gaming has created huge Social Gaming Networks (SGNs), "defined as computer networks that are simultaneously inhabited by multiple players for the purpose of playing game", (Alturki 2020, 97383). According to Johry et al. (2021, 140) "games industry has emerged as a key player in entertainment, with an estimated 2.7 billion players across the globe by the end of 2020, independent of gender, age, and geographical regions". Moreover, during the Covid-19 a remarkable rise in the sale and consumption of digital games has been recorded, which – as stated by Johry et. al. (2021), demonstrate that they have a pivotal role as a source of entertainment and social interaction during the pandemic. Howe et al., underline, that "the fact that many modern video game designers have realized the success of social networking sites and attempted to foster the same emphasis on communication and connections in video games" (2018, 2). Video games networks can be proved a solid ground for the application of digital arts engagement services (DAES), mainly because these groups are agents for emotional connection of players through relational maintenance.

Taking all these into account, a new strategic development should be evaluated under the consideration of all these new features and realities that appeared into the pandemic and shaped the digital environments along with the oddities and characteristics of cultural markets. Which means that firms and organizations in cultural industries should dare to take one step forward and develop strategies of promotion in the digital environment, in order to maintain their competitiveness and to follow new consumption patterns related to social epidemics.

Researching the impacts of pandemics on music production

The adoption of the new streaming services is in the focus of contemporary research by professionals and academics related to cultural products. A recent funded project by the Arts and Humanities Research Council (AHRC) in UK ([Culturehive.co.uk 2021](https://culturehive.co.uk)) suggests that digital arts engagement has been extensive: e.g. "one in three watched online performances, while future engagement beyond Covid-19 is expected to hold up since that 37% say they will watch content online in the future". Another survey conducted by eMusic ([Musicweek.com 2020](https://musicweek.com)) has revealed that three in four of its music listeners in the US and UK found music to be very important during lockdown and half of them have viewed performances livestreamed free of charge since the start of the pandemic. In addition, the majority of the respondents claimed that they would not feel confident in rushing back to traditional live performances once restrictions are lifted.

United Talent Agency commissioned a consumer study ([Pollstar 2020](https://pollstar.com)) on "Media and Entertainment in the Time of Coronavirus". This study showed that 90% of concertgoers felt compelled to replace the live music experience while under lockdown restrictions in the time of the pandemic, with 28 % of those having paid to watch a livestream. Most importantly it revealed a strong shift towards a wide array of virtual events.

More than one in four argued that they've already attended a virtual concert and approximately seven in ten concertgoers who watched a livestream concert during the lockdown, replied that they plan to continue doing so even after live music events return.

Finally, the pre-Covid research by Maasø (2016) on the integration of music-streaming services at a music festival in Norway (Øya festival), analyzed how livestreaming coverage of a festival influenced a large population of music listeners and especially, how few concertgoers experienced this influence. The main outcome of the research suggests that despite the fact that the practice of livestreaming has been applied before the pandemic, the emphasis had primarily remained on live experiences in the "traditional" sense (Vandenberg et al. 2021).

The pandemic as an opportunity

Music tech companies need to respond to livestream business logistics (i.e. ticketing, investments on advanced technological features to upgrade the shared experience, etc.). The creation of this new task could become a milestone in Research and Development (R&D) for services in cultural production. This is an open field for entrepreneurship and for the development of a new market, where various newcomers and competitors can attack a provisional leader's weakness.

The wide usage of digital environments during the pandemic, along with the continuous and dynamic familiarization of employees, students, consumers etc. create a new setting. Before the development and adoption of DAES by music industry it is crucial that this setting should be explored in order to become an asset for an integration of new digital orientated services. Under this light, the consequences of the pandemic crisis in music industry should be revalued through the notion of creative destruction conceptualized by Schumpeter (1950), which is a reversal of the established order brought about by entrepreneurs. Entrepreneurship in Schumpeter (1934, 66) is defined as "new combinations of inputs... [Which] cover the following five cases: (1) The introduction of a new good... or a new quality product; (2) The introduction of a new production method...; (3) Opening a new market...; (4) The conquest of a new source of supply for raw materials...; [and] (5) The implementation of a new organization of any industry". Digital technology industries incline to disruptive innovation. Mainly because the rates of adoption of new technologies and digital services are considered as highly fluid and volatile, due to their interaction with their users (Flew 2018).

Harvard Business School Professor Clayton Christensen (2003) was one of the first scholars that cited the concept of disruptive innovation. This idea refers to the ways in which new digital disruptive technologies can lead to a market total restructuring. Under this scope, Funk (2018, 12) argues that "the architecture of software (and its overall performance) is a key factor in the success of most electronic products, and as the Internet of things spreads to mechanical products, software will become a key factor in competition among them and their economic feasibility".

The term "Internet of Things" (IoT) broadly refers to the extension of the Internet into the physical realm and has become commonplace in both the vernacular of technologists and consumers (Breese et al. 2020). According to Turchet et al. (2018, 61994) "in the Internet of Things, 'Things' refer to embedded systems that are connected to the Internet, which are able to interact with each other and cooperate to reach common goals". Recently, the term "Internet of Musical Things" (IoMusT) has been introduced by authors (Hazzard et. al. 2014) as an emerging field that expands the experience of music technologies.

A definition on the IoMusT is given by Turchet et. al.: It is "the ensemble of interfaces, protocols and representations of music-related information that enable services and applications serving a musical

purpose based on interactions between humans and Musical Things or between Musical Things themselves, in physical and/or digital realms" (2018, 61995). The Internet of Musical Things ("IoMusT") appears in various applications like smart studio production, haptic devices, augmented and immersive concerts with virtual experience, audience participation and communication etc. In other words, it allows users to easily share data for audio production and of course music creation. These are the reasons why the IoMusT experiences are attracting both artists and audiences around the world and most importantly why it has become more prevalent during the age of COVID-19 where many live musical events, like concerts, are no longer possible in the "traditional way". The IoMusT provides the means for entrepreneurs and pioneers to develop disruptive services and to reverse the established order.

According to recent research, as previously presented, livestreaming cultural performances are commonly known to fans, with an increasing importance of social media in promoting events (Danielsen & Kjus 2019; Chen & Lei 2021). Directly connected to this digital arts engagement, is to what extent these virtual attendances in the post-Covid period will become an opportunity to multiply resources for cultural industries. Therefore, the first question is how these new modes and patterns of consumption will be taken up or even better how they get perceived as compatible to consumer's needs and expectations, as they are shaped today.

Previous research highlighted the "symbols of social relationship" which are feelings of collectivity generated during a cultural event (Collins 2004) and the creation of a sense of community that binds participants together in a larger culture (Frith 1996). In addition, the thrill of physical proximity to the performer and social interaction have been found to be important to participants (Paleo & Wijnberg 2006; Pitts 2005). To what extent this can be applied to online events (Vandenberg et. al. 2021) is an issue still to be explored. Consequently, the second research question refers to the extent that these livestreamed performances can fulfill ritual characteristics, creating social ties and feelings of community.

An analytical approach for future research

Considering all the above, one has to provide an explanation on how the new services can become an opportunity for music industry to multiply resources, at the post-Covid-19 period. In order to do so, this paper suggests the use of a qualitative approach by using focus group interviews in order to explore participants' experiences as well as expertise. Focus groups are useful for bringing together mainly homogeneous groups of participants with experience on a given topic on which they can share detailed information. They are considered flexible by nature, and they allow for the exploration of consumer reactions to new services concepts.

However, the ways that these livestreaming services can be adopted by audiences should be highlighted. Despite the fact that the discussion on understanding the technology adoption process is extensive (Molinillo & Japutra 2017), a standard textbook and reference for the implementation and promotion of consumer products, among others, in a new technological environment, is the Everett Rogers's Diffusion of Innovations (2003). Rogers proposes a model for what he named 'diffusion studies' by which he wishes to explain how innovations (ideas, behaviors or objects) are taken up in a population or in other words how they get perceived as new and adopted by the audience.

The adoption of an innovation is apparently related to subject interpretations and it is characterized by uncertainty on decision-making. As Rice and Pearce (2015) argue, the diffusion of innovations theory describes a broad set of factors (i.e. psychological, individual, relational, innovation attributes, communicative skills etc.) that affect this uncertainty and thus adoption. However, all these are also interrelated to a set of demographics factors (i.e. age, sex, education), relevant social and economic status,

family status and of course technological skills (digital divide – van Dijk 2005). According to Rice and Pearce, “unequal adoption of communication/information technologies generally relates to differential participation in social, informational, and economic activities, as influences and as outcomes” (2015, 402).

All these underline the need of an analytical approach that will be based on qualitative data and that will lead to a deeper understanding on the potentialities of the adoption of new streaming services in music industry.

Discussion

This essay suggests that the wide usage of digital environments during the Covid-19 health crisis, alongside with the continuous and dynamic familiarization of populations, create an open field for entrepreneurship in music industry. It is also argued that music festivals and concerts participation connote cultural ritual ties and create social ties and feelings of community. Respectively, online networks and communities contain comparable components and conditions. Therefore, it is crucial to interpret to what degree these livestreamed performances can fulfill ritual characteristics and support feelings of community. Moreover (and at a second level), it is important to understand and analyze the differentiating ingredients that online communities have, in relation to “traditional” networks of concertgoers.

Everett Rogers’s Diffusion of Innovations theory is used extensively in order to interpret the rate at which consumers are likely to adopt a new product or service, or in other words, the rate at which new ideas and technology spread. This is why, it is considered here, as the appropriate research model so as to highlight the consumers’ adoption intention on music livestreaming services. Additionally, it is of great interest to associate possible differences in the adoption of new services that may be related to different socio-demographic characteristics of the consumers and to explore whether fans of different music genres will record different attitudes regarding their adoption.

Given the above-mentioned, this essay has set the theoretical framework for a future consumer research, into organisations from both public and private sector of Greece that have already established live streaming concerts. The first one is the Athens Concert Hall Organisation, which is a non-for-profit organisation administered by the Greek Ministry of Culture. Also known as Megaron, it is still the biggest and most prestigious Concert Hall in Greece and it is considered as a very busy and remarkable creative arena for cultural and educational activities, an arts Centre with great impact and stable audience. The annual programme consist largely of classical music and opera, music works from all over the world, music by younger composers, jazz and many pop artists as well as dance, and the visual arts. Finally, another prestigious organization coming from the private sector is the Christmas Theater. As the largest stage in Athens, it hosts concerts from all music genres and it is considered as a very popular concert venue for all ages.

References

All links verified 11.8.2022

Web pages

Billboard 2020. <https://www.billboard.com/music/music-news/opinion-the-problem-with-the-tupac-hologram-494288/>.

Chicago Tribune.com 2020. <https://www.chicagotribune.com/entertainment/music/howard-reich/ct-ent-maria-callas-hologram-0604-story.html>.

Culturehive.co.uk 2021. <https://www.culturehive.co.uk/CVlresources/digital-engagement-findings-from-the-covid-19-participation-monitor/>.

Faroutmagazine.co.uk 2020. <https://faroutmagazine.co.uk/paul-mccartney-john-lennon-duet-new-concert/>.

Globalcitizen.org 2020. Marchildon, Jackie: "Watch! Lady Gaga Reminds Us to 'Smile' During Beautiful 'One World: Together At Home' Performance" 19.4.2020. <https://www.globalcitizen.org/en/content/lady-gaga-one-world-together-at-home-covid>.

Lyric Opera.org 2019. <https://www.lyricopera.org/shows/upcoming/2019-20/callas-in-concert-hologram-tour>.

Mtv.com 2020. "Travis Scott's Mind-Bending 'Fortnite' Concert Was A Joyride Through Space". <https://www.mtv.com/news/3164437/travis-scott-astronomical-fortnite-concert-recap>.

Musicweek.com 2020. <https://www.musicweek.com/digital/read/emusic-survey-reveals-attitudes-to-concerts-returning/081143>.

OECD 2020. "OECD Policy Responses to Coronavirus (COVID-19) Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors". 7.9.2020. <https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-covid-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/>.

Pollstar.com 2020. <https://www.pollstar.com/article/uta-iq-releases-study-of-entertainment-trends-in-covid-19-era-finds-hope-for-live-144427>.

The Guardian.com 3.2.2019. <https://www.theguardian.com/games/2019/feb/03/marshmello-fortnite-in-game-concert-edm-producer>.

Wttw.com 2019. <https://news.wttw.com/2019/09/10/maria-callas-hologram-tour-lyric-opera-chicago-review>.

Literature

Alturki, A., Alshwihi, N., & Algarni, A. 2020. "Factors Influencing Players' Susceptibility to Social Engineering in Social Gaming Networks". *IEEE Access*, 8, 97383–97391. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2995619>.

Beckert, J., Rössel, J., & Schenk, P. 2017. "Wine as a Cultural Product: Symbolic Capital and Price Formation in the Wine Field". *Sociological Perspectives* 60(1), 206–222. <https://doi.org/10.1177/0731121416629994>.

Breese J.L., F., M. A. & Vaidyanathan, G. 2020. "Live music performances and the Internet of Things". *Issues In Information Systems*. https://doi.org/10.48009/3_iis_2020_179-188.

Bullerjahn, C. 2011. *Music in computer games. Potential for marketing, utilization and effect*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2169.8083>.

Caulfield, K. (2012, April 26). "Tupac's Virtual Coachella Appearance Spurs Huge Sales Bump". *Billboard.com*. Retrieved November 11, 2021. <https://www.billboard.com/articles/news/489895/tupacs-virtual-coachella-appearance-spurs-huge-sales-bump>.

- Chen, Y., & Lei, W. S. (Clara). 2021. "Behavioral study of social media followers of a music event: A case study of a Chinese music festival". *Journal of Hospitality and Tourism Insights* 4(2), 163–182. <https://doi.org/10.1108/JHTI-09-2020-0168>.
- Collins, R. 2004. *Interaction Ritual Chains*. New Jersey: Princeton University Press.
- Christensen, C.M. 2003. *The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail*. Boston, MA: Harvard Business School Press (2nd ed.).
- Danielsen, A., & Kjus, Y. 2019. "The mediated festival: Live music as trigger of streaming and social media engagement". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 25(4), 714–734. <https://doi.org/10.1177/1354856517721808>.
- Darby, M. R., & Karni, E. 1973. "Free Competition and the Optimal Amount of Fraud". *The Journal of Law and Economics* 16(1), 67–88. <https://doi.org/10.1086/466756>.
- David-Barrett, T. 2020. "Herding Friends in Similarity-Based Architecture of Social Networks". *Scientific Reports* 10(1), 4859. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-61330-6>.
- DiMaggio, P., & Powell, W. 1991. "Introduction". In W. Powell & P. DiMaggio (Eds.). *The new institutionalism in organizational analysis*. Chicago: The University of Chicago Press, 1–38.
- Douros, P. 2020. "Cultural heritage management for sustainable economic growth, guided by the basic principles of local democracy: the European perception of the Current Affairs Committee for approval at its meeting in 2020 and its policy in the decade". *SSRG International Journal of Economics and Management Studies* 7(11), 100-103. <https://doi.org/10.14445/23939125/IJEMS-V7I11P115>.
- Emons, W. 1997. Credence Goods and Fraudulent Experts. *The RAND Journal of Economics* 28(1), 107. <https://doi.org/10.2307/2555942>.
- Flew, T. 2018. "Social Media and the Cultural and Creative Industries". In J. Burgess, A. Marwick, & T. Poell, *The SAGE Handbook of Social Media*. SAGE Publications Ltd, 512–525. <https://doi.org/10.4135/9781473984066.n29>.
- Frank, R.H. & Cook, P.J. (n.d.). 2010. *The Winner-Take-All Society: Why the Few at the Top Get So Much More Than the Rest of Us* (Reprint edition [September 1, 1996]). Penguin Books.
- Frith, S. 1996. The A&R Men. In C, Gillett, Frith, S. (eds) *The beat goes on: The rock file reader*, 93-108. London: Pluto Press.
- Funk, J. 2018. "Technology change, economic feasibility, and creative destruction: The case of new electronic products and services". *Industrial and Corporate Change* 27(1), 65–82. <https://doi.org/10.1093/icc/dtx021>.
- Hazzard, A., Benford, S., Chamberlain, A., Greenhalgh, C. and Kwon, H. 2014. "Musical intersections across the digital and physical". Proceedings of the Digital Music Research Network. (Abstract), 1–2.
- Hirsch, P.M. 1972. "Processing Fads and Fashions: An Organization-Set Analysis of Cultural Industry Systems". *American Journal of Sociology* 77(4), 639–659.
- Hirsch, P. M., & Gruber, D. A. 2013. "Digitizing Fads and Fashions –Disintermediation and Glocalised Markets in Creative Industries". Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199603510.013.013>.

- Holt, F. 2018. "Music Festival Video: A 'Media Events' Perspective on Music in Mediated Life". *Volume !* 14(2). <https://doi.org/10.4000/volume.5702>.
- Howe, W. T., & Lee, S. K. 2018. Social exchange is in the game: Communication and resource flow in a Xbox gaming clan. *First Monday*, 23(8). <https://doi.org/10.5210/fm.v23i8.8316>.
- Johnstone, L., & Lindh, C. 2018. "The sustainability-age dilemma: A theory of (un)planned behaviour via influencers". *Journal of Consumer Behaviour* 17(1), e127–e139. <https://doi.org/10.1002/cb.1693>.
- Johry, A., Wallner, G., & Bernhaupt, R. 2021. "Social Gaming Patterns During a Pandemic Crisis: A Cross-cultural Survey". In: Baalsrud Hauge, J., C. S. Cardoso, J., Roque, L., Gonzalez-Calero, P.A. (eds) *Entertainment Computing – ICEC 2021*. ICEC 2021. Lecture Notes in Computer Science(), vol 13056. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1_11.
- Karamanoli, P., Tsinakos, A. 2015. "Use of augmented reality in terms of creativity in school learning". In *Proceedings of the Workshop of Making as a Pathway to Foster Joyful Engagement and Creativity in Learning (Make2Learn 2015)*, CEUR-WS, 1450, 45–53.
- Kasaras, K., Klimis, G. M., & Michailidou, M. 2012. "Musical tastes in the Web 2.0: The importance of network dynamics". *Contemporary Social Science* 7(3), 335–349. <https://doi.org/10.1080/21582041.2012.683448>.
- Keller, D., & Lazzarini, V. 2017. "Ecologically Grounded Creative Practices in Ubiquitous Music". *Organised Sound* 22(1), 61–72. <https://doi.org/10.1017/S1355771816000340>.
- Klimis, G. M., & Wallis, R. 2009. "Copyright and Entrepreneurship: Catalyst or Barrier?" *Information, Communication & Society* 12(2), 267–286. <https://doi.org/10.1080/13691180802459989>.
- Kostka, J., Oswald, Y. A., & Wattenhofer, R. 2008. "Word of Mouth: Rumor Dissemination in Social Networks". In A. A. Shvartsman & P. Felber (Eds.), *Structural Information and Communication Complexity* (Vol. 5058, pp. 185–196). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-69355-0_16.
- Kretschmer, M., Klimis, G. M., & Choi, C. J. 1999. "Increasing Returns and Social Contagion in Cultural Industries". *British Journal of Management* 10(s1), 61–72. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.10.s1.6>.
- Lawrence, T. B., & Phillips, N. 2002. "Understanding Cultural Industries". *Journal of Management Inquiry* 11(4), 430–441. <https://doi.org/10.1177/1056492602238852>.
- Liu, J., Yang, L., Wang, Z., & Hahn, J. 2015. Winner takes all? The "blockbuster effect" in crowdfunding platforms. *2015 International Conference on Information Systems: Exploring the Information Frontier, ICIS 2015*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3007075>.
- Luarn, P., Yang, J.-C., & Chiu, Y.-P. 2014. "The network effect on information dissemination on social network sites". *Computers in Human Behavior* 37, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.019>.
- Maasø, A. 2016. "Music Streaming, Festivals, and the Eventization of Music". *Popular Music and Society* 41(2). <https://doi.org/10.1080/03007766.2016.1231001>.
- Mark, F. 1998. Informational Cascades and Sequential Voting. Working paper
- McCroskey, J. C., Richmond, V. P., & Daly, J. A. 1975. "The development of a measure of perceived homophily in interpersonal communication". *Human Communication Research* 1(4), 323–332. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1975.tb00281.x>.

- McPherson, M., Smith-Lovin, L., & Cook, J. M. 2001. "Birds of a Feather: Homophily in Social Networks". *Annual Review of Sociology* 27(1), 415–444. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.415>.
- Molinillo, S., & Japutra, A. 2017. "Organizational adoption of digital information and technology: A theoretical review". *The Bottom Line* 30(01), 33–46. <https://doi.org/10.1108/BL-01-2017-0002>.
- Paleo, I. O., & Wijnberg, N. M. 2006. "Classification of popular music festivals: A typology of festivals and an inquiry into their role in the construction of music genres". *International Journal of Arts Management* 8(2), 50–81.
- Peterson, R. A. and Anand, N. 2004. "The Production of Culture Perspective". *Annual Review of Sociology* Vol. 30, 311–334.
- Pitts, S. E. 2005. "What Makes an Audience? Investigating the Roles and Experiences of Listeners at a Chamber Music Festival". *Music and Letters* 86(2), 257–269. <https://doi.org/10.1093/ml/gci035>.
- Prakash, B. A., Beutel, A., Rosenfeld, R., & Faloutsos, C. 2012. Winner takes all: Competing viruses or ideas on fair-play networks. *WWW'12 – Proceedings of the 21st Annual Conference on World Wide Web*, 1037–1046. <https://doi.org/10.1145/2187836.2187975>.
- Rice, R. E. & Pearce, K. E. 2015. "Divide and diffuse: Comparing digital divide and diffusion of innovations perspectives on mobile phone adoption". *Mobile Media & Communication* 3(3), 401–424. <https://doi.org/10.1177/2050157915590469>.
- Rogers. E.M. 2003. *Diffusion of Innovations*. 5th ed. Free Press.
- Schumpeter, J. 1934. *Theory of economic development: An inquiry into the business cycle*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Schumpeter, J. 1950. *Capitalism, Socialism and Democracy*. New York, Harper & Row.
- Turchet, L., Fischione, C., Essl, G., Keller, D., & Barthet, M. 2018. "Internet of Musical Things: Vision and Challenges". *IEEE Access* 6, 61994–62017. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2872625>.
- van Dijk, J., 2005. *The Deepening Divide: Inequality in the Information Society*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452229812>.
- Vandenberg, F., Berghman, M., & Schaap, J. 2021. "The 'lonely raver': Music livestreams during COVID-19 as a hotline to collective consciousness?" *European Societies*, 23(sup1), S141–S152. <https://doi.org/10.1080/14616696.2020.1818271>.
- Verboord, M. 2021. "Music mavens revisited: Comparing the impact of connectivity and dispositions in the digital age". *Journal of Consumer Culture* 21(3), 618–637. <https://doi.org/10.1177/1469540519846203>.
- Wedel, M., Bigné, E., & Zhang, J. 2020. "Virtual and augmented reality: Advancing research in consumer marketing". *International Journal of Research in Marketing* 37(3), 443–465. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2020.04.004>.
- Willemsen, L. M., Neijens, P. C., Bronner, F., & de Ridder, J. A. 2011. "Highly Recommended! The Content Characteristics and Perceived Usefulness of Online Consumer Reviews". *Journal of Computer-Mediated Communication* 17(1), 19–38. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2011.01551.x>.
- Yin, E., & Phillips, N. 2020. "Understanding value creation in cultural industries: Strategies for creating and managing meaning". *Journal of Humanities and Applied Social Sciences*, 2(3), 165–180. <https://doi.org/10.1108/JHASS-04-2020-0053>.

Maatalouden digitaalisen teknologian kehityksen näyttäytyminen sanomalehtiaineistossa vuosina 1960–2018

Nicklas Yli-Kaupila

nriyli [a] utu.fi

Tohtorikoulutettava

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto



Viittaaminen: Yli-Kaupila, Nicklas. 2022. "Maatalouden digitaalisen teknologian kehityksen näyttäytyminen sanomalehtiaineistossa vuosina 1960–2018". *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/maatalouden-digitaalisen-teknologian-kehityksen-nayttaytyminen-sanomalehtiaineistossa-vuosina-1960-2018/>

Tänä päivänä puhutaan paljon maatalouden teknologian kehityksestä ja siitä kuinka digitaalista teknologiaa tulee hyödyntää. Usein ei kuitenkaan kiinnitetä huomiota siihen, mikä on johtanut tähän kehitykseen. Tässä artikkelissa määritän maatalouden teknologian kehityksen ajankohtia ja käsittelen maatalouden kohdalla niin digitaalisen kulttuurin kuin sääntelyjen mukanaan tuomaa institutionalisoitumista. Lähestyn aihetta tarkastelemalla lehtiaineiston perusteella maatalouden digitaalisen teknologian kehitystä ja muutosta lähtien liikkeelle 1960–1980-luvuilta. Tämän jälkeen tarkastelen kehitystä kymmenen vuoden jaksoissa.

Avainsanat: digitalisaatio, domestikaatio, institutionalisoituminen, maatalous, maatalousohjelmistot, sanomalehdet, tietokoneohjelmistot, tietotekniikka

Maatalouden digitalisoituminen on tuonut mukanaan uusia, päivitettäviä ja korvaavia teknologioita, jotka ovat muuttaneet työnteon tapoja. Tämä tapakulttuurin muutos on hiljalleen luonut ympärilleen uudenlaisen digitaalisen toimintakulttuurin, joka on siirtänyt Suomen maatalouden pienmaatalouksista kohti isommissa tilakoissa toteutettavaa elinkeinotoimintaa. Tilojen tuottavuuden lisäämisestä on tullut maatalouden teollistumista eteenpäin ajava voima. Kuten maataloustutkija Philip Woodhouse (2010) on todennut, muutosta suurempien tilakokojen tavoitteluun voidaan kuvata siirtymisenä kohti niin kutsuttua teollista maataloutta. Teollisen maatalouden käyttöönotto on lähtöisin Yhdysvalloista 1900-luvun alusta. Kehitys kiihtyi maailmanlaajuisesti toisen maailmansodan jälkeen, kun halvan ruuantuotannon tarve kasvoi. Oman lisänsä tähän toi 1960-luvulla alkanut *vihreä vallankumous* (green revolution), joka edelleen lisäsi maatalouden koneellistumista (Moore 2010, 399). Tätä seurasi hiljalleen alkanut ja yhä jatkuva maatalouden tietokoneellistuminen.

Maatalouden rakennekehitys ja ilmastopolitiikka ovat saaneet aikaan kehityspaineita uudenlaisen digitaalisen teknologian käyttöönotolle. Maatalous on tärkeä ravinnonlähde ja välttämätöntä elintarvikkeiden tuotannolle. Suomen maatilojen kokonaismäärä on ollut lineaarisesti laskussa 1960-luvulta nykypäivään. Vielä vuonna 1995 Suomessa oli noin satatuhatta maatilaa. Vuoteen 2019 mennessä tilamäärä oli pudonnut alle puoleen tästä ja Luonnonvarakeskuksen (2022) maatalouden rakennekehitystilaston mukaan tiloja oli enää 49 683. Mikäli alkutuotannossa toimivien tuottajien määrä jatkaa lineaarisesti vähentymistään, tarvitsee jäljelle jäävän tuotannon pystyä tulevaisuudessa kattamaan alkutuotannon tarve. Tähän tavoitteeseen päästään vain joko lisäämällä tai tehostamalla tuotantoa. Tilannetta voidaan katsoa tuotantoketjuna, jossa maataloudet nähdään elintarviketeketjun alkutuotantona. Alkutuotanto toteutuu vain tuotantopanoksen perusteella, josta tuote menee elintarviketeollisuuden kautta kauppoihin ja kuluttajille. Tällöin rakennekehityksen lasku vaarantaa koko tuotantoketjun arvon ja vakauden.

Robert Goodin (1995, 22–23) mukaan institutionalisoitumisen tavoitteena voikin olla organisaatorakenteen arvon ja vakauden lisääminen. Institutionalisoitumiselle ei kuitenkaan ole vain yhtä määritelmää. Maatalouteen institutionalisoitumisen prosessista muodostuneet instituutiot voivat olla siis muodollisia (lakeihin ja organisaatioihin perustuvia) tai epämuodollisia (vakiintuneisiin sosiaalisiin normeihin ja tapoihin vaikuttavia). Instituutiot voivat olla hallitsevia virallisia tahoja, alalla toimivia järjestöjä, muuten asetettuja rakenteita tai vain yksittäisiä maatalouksia. Hänen mukaansa kulttuurisessa kontekstissa voidaan kehittää olosuhteita, jotka helpottavat kulttuuria määrittävien artefaktien luomista ja jakautumista yhteiskunnassa.

Muun muassa Blay Whitby (1986, 115–124) on määrittänyt tietokoneen juuri tällaiseksi alakulttuurista nousseeksi, tiettyjä oletuksia ja arvoja sisältäväksi kulttuuriseksi artefaktiksi. Maatalouden institutionalisoituminen voidaan tältä osin havaita siitä, miten digitaaliset tuotteet ovat arkipäiväistyneet. Osaltaan teknologian institutionalisoitumisen rinnalla on tapahtunut sen domestikaatiota kuten David Morley ja Roger Silverstone (1990, 38) ovat kuvailleet teknologian mukautumisesta arkipäivään. Noora Talsi (2014, 14) on täsmentänyt domestikaatiota eli kotouttamista uuden teknologian käyttöönoton omaksumisen prosessiksi, jossa uusi teknologia tullessaan osaksi arkista toimintaa muokkaa niin käyttäjiään kuin haastaa käyttäjiensä sosiaalisia käytäntöjä.

Vastaavasti John Meyer ja Brian Rowan (1977, 360–362) ovat argumentoineet institutionalisoituneista ympäristöistä, jotka luovat muodollisia organisaatioita. Heidän mukaansa institutionalisoitumisen läpikäyneet organisaatiot ovat laillisempia, menestyvämpiä ja todennäköisemmin selviytyvät paremmin kuin institutionalisoitumattomat. Meyer ja Rowan (1977, 341–343) ovat myös todenneet, että talousmarkkinoiden laajentuminen monimutkaistaa ja erilaistaa toimialoja verrattuna aikaisempaan. Se asettaa rationaalisuuden ja koordinoinnin tarkasteluun, joka monimutkaistaa toimialoja lisäten byrokratiaa sekä riippuvuutta uusista tahoista.

Tämä artikkeli on osa väitöskirjaprojektiani, jossa tutkin maatalouden digitalisaatiota ja digitaalisen teknologian kehittymistä. Artikkelia varten halusin lähteä tarkastelemaan tietotekniikan kehityksen historiaa ja selvittämään mitkä asiat ovat vaikuttaneet nykykeskusteluun ja nykyisen maatalouden digitaalisen kulttuurin syntyyn. Lähdeaineistona artikkeli hyödyntää Kansalliskirjaston digitoimia sanoma- ja aikakauslehtiä, joista pääaineistoksi rajasin vuosien 1960–2018 *Maaseudun Tulevaisuus* - sanomalehden (MT). Arkisto (tämän artikkelin julkaisu hetkenä) kattoi tutkitulta aikaväliltä kaikkiaan 8 976 digitoitua *MT*-lehteä.

Uutismedian kohdalla tulee ottaa huomioon aina julkaisun mahdollinen poliittinen linja. *MT*-lehti on omien sanojensa mukaan puoluepoliittisesti sitoutumaton. Kuitenkin on selvää, että lehden intressissä on uutisoida ja julkaista maaseutua sekä maa- ja metsätaloutta käsittelevää tietoa. Tältä osin lehti on siis oivallinen tapahtumien ajankohtien tarkasteluun, vaikka lehden suhtautumisella kehitykseen saattaisi olla

puolueellisia tai ennakkoluuloisia näkemyksiä. Lehti on jo perustamisvuodestaan (1916) asti tiedottanut maatalouteen kohdistuvasta teknologisesta kehityksestä ja huomionut niin uutisissa kuin mainoksissa maatalouden teknologian kehityksessä tapahtuvia asioita.

Sanomalehtiä on käytetty paljon historiantutkimuksissa, ja toisinaan ne on määritetty yhdeksi tärkeimmistä aineistolähteistä (kts. Dalton & Charnigo 2004, 405). Osaltaan ne ovatkin tärkeä lähde kuvaamaan ilmestymisajankohtaansa ja tarjoavat myös mahdollisuuden tarkastella sitä. Tämän takia myös teknologian tutkimuksessa on käytetty sanomalehtiä apuna muun muassa teknologian vaiheiden analyysissä (esim. Salmi 2020; Teräväinen 2014). Vastaavasti myös kulttuurien tutkimuksen sekä media ja viestintätieteiden puolella sanomalehtiä on käytetty aikalaislähteinä, sillä ne kuvaavat julkaisuajankohdan näkökulmasta asioiden nykyisyyttä. Ne siis edustavat mahdollisuutta tarkastella menneisyyttä sellaisena kuin se sillä hetkellä koettiin. (Seuri 2014, 23–24.)

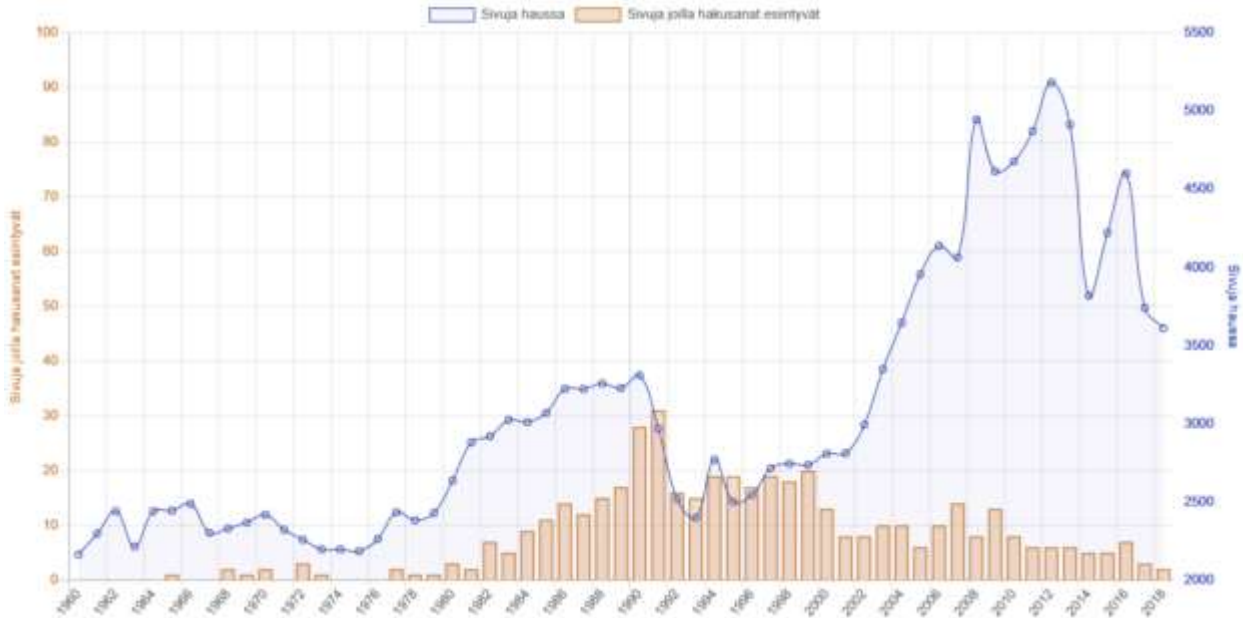
Tutkimuskysymykseni tässä artikkelissa on: Mitä digitaalista kehitystä on maatalouden parissa lehtiaineiston mukaan tapahtunut vuosina 1960–2018? Alakysymyksenä tutkin: Milloin tämä kehitys on tapahtunut ja miten kyseinen kehitys on vaikuttanut maatalouden teknologian institutionalisoitumiseen ja ohjelmistokehitykseen? Tarkastelen lehtiaineiston perusteella, miten muutokset määrittävät eri vuosikymmeniä. Artikkelini seuraa tietotekniikan muutosta osana maatalouden teknologian kehitystä ja erityisesti kiinnittää huomiota siihen, kuinka maatalouden ohjelmistot ovat tulleet osaksi sitä. Valitsin aiheen artikkelille siksi, että kehityksen ymmärtämisen vuoksi on hyödyllistä tarkastella kehityksen historiaa konkreettisesti. Maatalouden kohdalla keskitytäänkin usein digitaalisen teknologian soveltamiseen automatiikan ja robotiikan lisäämisellä, jolloin unohdetaan Suomessa jo pidemmän historian omaava ohjelmistopuoli.

Tämä artikkeli keskittyy käyttämään lehtiaineistoa määrittämään tapahtumien ajankohtia niistä kertovien uutisten ja mainosten avulla. Lisäksi käsittelyn tukena, tarkennuksessa ja primääriaineiston tiedon tarkistuksessa hyödynnetään myös muita lähteitä kuten tilastoja sekä tapahtumien aikaisia julkaisuja ja tiedonantoja, joilla ratkaistaan William Taftin esittämää uutisten lähdetietojen ongelmaa (Jones 2006, 3–4). Tietojen luotettavuutta tarkastetaan käyttämällä siis esimerkiksi kasvien tuotantoketjun toimijoille suunnatun *Puutarha-Sanomien* -lehden uutisia ja maatilatalouden sähköisen palvelukanavan verkkosivuston (*Farmit.net*) vanhoja tiedonantoja ohjelmistoista ja palveluista. Lisäksi aineistosta havaittavien käännekohtien esiintyvyyttä verrataan kaikkiin Kansalliskirjaston digitoituihin aineistoihin.

Metodologisesti artikkeli yhdistää aineistoista tehtyjä tietokantahakuja laadulliseen analyysiin mainosten, artikkelien ja muiden julkaistujen materiaalien avulla. Osaltaan analyysi on teemallista lehtitutkimusta, jossa teemojen määrittämisellä aineistoa lähdetään rajaamaan ja tuottamaan analysoitavaa dataa (Beardsworth 1981, 389–390). Tällöin sen laadullisen sisällönanalyysin määrittämiselle tärkeäksi nousevat niin aineistolle tehty (aineiston järjestämisen) luokittelu, teemoittelu kuin tyypittely. Teemoittelussa painottuu tarkemmin se mitä kustakin teemasta on sanottu, joista tyypittelyn avulla etsitään niille yhteisiä ominaisuuksia. Tällä pyritään luomaan tutkimusaineistosta teoreettinen kokonaisuus, joka kuvaa tutkittua ajanjaksoa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 92–96)

Aineiston luokittelu tapahtui yksinkertaisesti uutisten ja mainosten välillä, joita julkaistiin säännöllisesti tutkitulla aikavälillä. Ensimmäiseksi teemaksi valitsin maatalouden tietokoneiden ja tietotekniikan kehittymisen. Teemana se oli yksinkertainen tarkastelun perustaso, joka pysyi selvänä tarkasteltuna ajanjaksona. Toiseksi valitsin itse tietokoneohjelmistot, joista tarkastelin tarkemmin *Minun Maatilani* -ohjelmistokokonaisuuden ohjelmistojen, *Wakka*-ohjelmiston (ja niiden edeltäjien) sekä *Vipu*-palvelun kehitystä (kts. Kuva 1). Valinta perustui siihen, että valitut ohjelmistot ovat selvinneet ohjelmistojen markkinoilla jo parinkymmenen vuoden ajan. Kolmanneksi teemaksi valitsin digitalisaation, koska halusin selvittää sen toistuvuutta, joka tuli ilmeiseksi uutisten aiheita seuraamalla (kts. Kuvat 10 ja 11). Rajausta

teemoille tein käsittelemällä niitä vain maatalouden käytön kontekstissa. Tällöin analyysin ulkopuolelle jäivät muut tietotekniikan ja tietokoneiden maininnat, jotka eivät käsitelleet tutkittavaa aihetta. Esimerkkinä voidaan mainita, että tietokoneiden kohdalta löytyy paljon muuta yritystoimintaa kuin maataloutta koskevia uutisia.



Kuva 1. Kuvassa kaikki MT:n tietokoneohjelmien näyttäytyminen maatalouteen rajattuna. Lähde: Kansalliskirjasto.

Maatalouden tietotekniikka 1960–1980-luvuilla

Suomessa ensimmäisiä tietokoneita alkoi tulemaan 1950-luvun lopulla. Muun muassa lokakuussa 1958 Postisäästöpankissa otettiin käyttöön Suomen ensimmäinen kaupallinen IBM 650 (Saarikoski 2004, 38). Automaatio (ja siihen liittyvä tietotekniikka) alkoi 1960-luvulta lähtien Suomessa leviämään yhteiskuntaan itsenäisesti toimivien laitteiden myötä (Suominen 2000, 100–101). Ei kestänyt montaakaan vuotta, ennen kuin tietokoneita alettiin soveltamaan 1960-luvulla myös maataloudessa. Maatalouden kohdalla tietokoneet tulivat ensimmäisiksi maataloushallinnollisille ja tutkiville tahoille. Maatalousinstituutiot omaksuivat siis hyvin nopeasti tietotekniikan osaksi toimintaansa.

Vuonna 1963 uutisoitiin, että Maatalouden tutkimuskeskus oli ottanut tietokoneen käyttöön nautakarjan jalostuksessa jälkeläisarvostelujen käsittelyyn. Kyseessä oli alkujaan vuonna 1898 Vantaan Tikkurilaan perustettu maanviljelystaloudellinen koelaitos, josta tuli vuonna 1957 Maatalouden tutkimuskeskus (MTT) (kts. Finto 3.10.2018). Aihetta käsittelevässä uutisessa (MT 12.12.1963) kerrotaan, kuinka tietokoneella laskutoimitukset saatiin tehtyä muutamassa tunnissa. Siinä myös verrataan tietokonetta reikäkorttikoneisiin, joilla laskutoimituksiin oli aikaisemmin kulunut noin kaksi kuukautta. Tapaus on hyvä esimerkki siitä, miten tietokoneiden uutisoinneissa on alettu heti antamaan arvoa niiden laskennalliselle ja analyyttiselle tehokkuudelle. Tietokoneet tulivatkin hiljalleen korvaamaan analogisia reikäkorttikoneita, joita Suomessa oli käytetty 1920-luvun alusta (Saarikoski 2004, 37). Tietokonetta käytettiin apuna myös Hankkijan kasvinjalostuslaitoksella, josta uutisoitiin *Maaseudun Tulevaisuudessa* 10.11.1966. Tuolloin siitä uutisoitiin yhtenä ensimmäisistä kerroista, jolloin tietokonetta oli Suomessa käytetty maataloustutkimuksessa. Tietokoneet levisivätkin siis nopeasti laskentaa tehostavasta käytöstä myös

erilliseen muuhun maataloustutkimuskäyttöön. Yksittäisillä maataloilla tietotekniikan kehitys ja käyttöönotto sai kuitenkin vielä odottaa.

Tietotekniikan käytön suunnittelu uutisoinneissa alkoi selvemmin yleistyä 1960-luvun lopulla. Esimerkiksi tietotekniikan käyttäminen karjantarkkailussa nousi esiin *Maaseudun Tulevaisuuden* 14.6.1969 uutisesta. Uutista oli edeltänyt vuonna 1968 uudistettu karjantarkkailun ohjesääntö. Uutinen osuikin siis heti uudistetun karjantarkkailun ohjesäännön ensimmäisen tarkkailuvuoden jälkeen. Lisäksi tuolloin jo todettiin, että mahdollisuudet tietotekniikan käyttöön ottamiseen olivat teoreettisesti olemassa. Pertti Ahosen (2015, 320–321) mukaan valtion resurssien jakamisen arvioiminen eri sektoreilla on Suomessa ollut institutionalisoitunutta aina 1960-luvulta asti. Ohjesääntö on siis myös varhainen esimerkki siitä, miten institutionalisoitunut tarkkailun tarve muutti tietotekniikan tarkastelua.

Vähitellen huomattiin tietotekniikan tuomat uudet mahdollisuudet ja muun muassa *Maaseudun Tulevaisuudessa* 7.2.1970 pohdittiin, miten tietotekniikkaa voitaisiin hyödyntää maatalouden tilasuunnittelussa. Käytännössä tietotekniikkaa oli ennen vuotta 1970 lähinnä käytetty karjanjalostus- ja karjantarkkailutietojen käsittelyyn. Ideoina esiin nousivat tietokonepalvelut tilakohtaisessa neuvonnassa, jollaisia palveluja tänä päivänä pyritään toteuttamaan. Samoihin aikoihin Yhdysvalloissa (vuonna 1969) otettiin käyttöön ARPANET-tietoverkko, jota maan viranomaiset olivat suunnitelleet 1960-luvun alusta lähtien. ARPANET-verkon käyttö laajeni 1970-luvulla erityisesti sähköpostin kehityksen myötä ja siitä kasvoi 1980-luvun lopulle tultaessa eri maissa käytetty globaali tietoverkko, joka muodosti nykyisen internetin perusrungon. 1980–1990-lukujen vaihteessa (erityisesti kun ARPANET lakkautettiin 1989) alkoi internetin kehittäminen yksityisen sektorin tarpeisiin. Yksityisille kotitalouksille suunnatut internet-yhteydet tulivat tarjolle 1990-luvun alussa. Tämä johti sen käytön maailmanlaajuiseen laajentumiseen sekä nykyisenlaiseen internetiin, joka on mahdollistanut yhä parantuneet etäpalvelut. (Saarikoski et al. 2009, 18–19; Gere 2002, 144–145)

1970-luvulla tästä tulevasta kehityksestä näkyi sanomalehtikirjoittelussa ensimmäisiä merkkejä. Tultaessa vuoteen 1971 oli kotieläintalouden tietopankkien käyttäminen alkanut Euroopassa yleistyä. Käytännössä kyseessä oli valtiokohtaisten eläinrekisterien ylläpidon digitoituminen (MT 7.9.1971). Yhteiskuntatieteiden tutkija James Cortada (2013, 238) on muun muassa todennut tietotekniikan leviämisestä, että lähes aina sen kehitys on lähtenyt valtion virkamiesten toimistoista muille aloille. Näin tapahtui myös Suomessa maatalouden kohdalla. Käytännössä ensimmäiseksi tietokoneet ja ohjelmistot tulivat asiantuntija- ja neuvontaorganisaatioiden käyttöön. Vuoden 1974 Haminan maatalousnäyttelyn uutisoinnin yhteydessä todettiin, että tietokoneet ja maatalousohjelmistot tekivät tulojaan yksityisesti harjoitettavaan maatalouteen. Näyttelyn aikana näyttelyvieraat saattoivat teettää tietokoneella oman maatilansa tietoihin perustuvan laskelman. (MT 16.7.1974)

Maaseudun Tulevaisuudessa uutisoitiin 6.9.1975, että tietokoneet ja automaattinen tietojenkäsittely yleistyivät useimmissa maataloudellisissa järjestöissä ja laitoksissa. Tästä syystä niistä tilattavat suunnitelmat ja laskelmat alkoivat hiljalleen yleistyä. Ohjelmistot siis suurimmaksi osaksi siirtyivät 1970-luvun puolivälissä maatalousneuvonnan avuksi, jossa niitä voitiin käyttää esimerkiksi lannoitus-suosituksien laskemiseen (MT 26.2.1976). Vuoteen 1979 mennessä mahdolliseksi tuli tilata muun muassa tietokoneella tehty INLA-investointisuunnitelma (MT 30.8.1979). Tietokone vakiintuikin talouslaskelmien tekoon nopeasti ja talouslaskelmia saattoi teettää muun muassa maatalousnäyttelyiden yhteydessä (MT 26.7.1979). Tämä loi siis uudenlaisia palveluja, joita yksityiset maataloudet saattoivat tuolloin enemmän tai vähemmän hyödyntää.

Tietokoneiden kehitys toi mukanaan uutisoinneissa myös pohdintoja automaation soveltamisesta maatalouteen. Vuonna 1977 uutisoitiin muun muassa tietokoneohjeistaisen meijerin suunnittelusta, jolla tuolloin kuitenkin vielä mainitaan olleen omat haasteensa (MT 23.6.1977). Tänä päivänä automaatiota ei

pelkästään sovelleta alkutuotannon jalostuksessa vaan myös alkutuotannossa itsessään. 1970-luvun uutisointi siis ennusti tulevaa kehitystä, joka sai vielä odottaa parikymmentä vuotta ennen todellista yleistymistään suuremmalle osalle maataloista.

1980-luvulla mikrotietokoneet levisivät henkilökohtaiseen käyttöön (Saarikoski 2004, 21). Tällöin niitä otettiin käyttöön myös maataloilla ja niitä koskevien uutisointien määrä kasvoi vuosi vuodelta. Tietokoneiden asema alkoi siis vahvistua, mutta vastailmiönä uutisointeihin ilmestyi samalla myös keskusteluja tietotekniikan tarpeellisuudesta ja hyödyistä. Esimerkiksi *Maaseudun Tulevaisuus* –lehden vuonna 1983 toteuttamassa haastattelussa henkilökohtaista tietokonetta pidettiin maatalouden kohdalla ”leikkikaluna” (MT 17.12.1983). Uutisointi selvästi kyseenalaistaa tietotekniikan tarpeellisuuden ilmestymisajankohtanaan. Ideana haastattelussa nouseekin se, ettei yksittäisten maatalojen tarvitse vielä välttämättä ostaa omaa tietokonetta sillä tarvittavat laskennat saa tilattua, jolloin neuvojan hallussa oleva tietokone ja tietokoneohjelmat hoitavat tarvittavat laskennat. Tästä voidaan myös havaita selvää tietotekniikan käyttämisen eroa yksityiskäytön ja muiden tahojen (esim. laitoksien ja maatalousneuvojen) kanssa, joissa vakiintunut tietotekniikan käyttö oli jo tapahtunut.

Haastattelu on kuitenkin selvä uutisoinnin tavanomaista narratiivia rikkova. Se eroaa selvästi tavasta, jolla teknologian kehityksestä on lehtiaineistossa aikaisemmin uutisoitu. Eroavuus saa pohtimaan mikä on todella ollut käyttävien ihmisten vallitseva suhtautuminen maatalouden tietokoneellistumiseen erityisesti 1980-luvun mikrotietokoneiden tulon aikana. Osaltaan vallitsevassa keskustelussa oli ristiriitaisuutta tietotekniikan konkreettisten hyötyjen ja taloudellisten kustannusten välillä. Tuolloin yhtenä sen yleistymisen hidasteena saattoi vielä olla silloisen tietotekniikan kalleus, jonka takia uutisoinneissa tietokoneiden käyttöönotto suunnattiin erityisesti suuremmille tiloille. Esimerkkinä tästä voidaan mainita vuoden 1985 uutisointi, jossa todettiin: ”Keskikokoiset tilat odotelkoot vielä”. Samassa yhteydessä myös todettiin, että: ”Keskikokoinen tila säästää tässä vaiheessa enemmän jättämällä tietokoneen hankkimatta.” (MT 15.8.1985)

Muun muassa Donald Holt (1985, 422–427) kuvaili samana vuonna tulevaisuuden skenaariota tietotekniikan käyttöönotosta maataloudessa. Skenaariossa tietokoneet laskevat yön aikana seuraavaa päivää varten tarvittavien: lannoitteiden, siementen, polttoaineiden sekä torjunta-aineiden määrät ja hinnat. Lisäksi Holtin kuvailemassa skenaariossa eläimiä voidaan seurata sensorien avulla ja niiden ruokinta tapahtuu optimaalisesti tietokoneistetulla automaatiolla, jolloin tuotantoa ei tarvitse kuin vahtia monitorien avulla. Hän totesi tuolloin kuitenkin, että vielä harvoille tarpeeksi isoille maatalouksille tietotekniikan käyttöönotto toi yrityksellistä hyötyä edes Yhdysvalloissa. Syyksi hän tuolloin totesi tarjolla olleen tietotekniikan kalleuden, vaikka tietotekniikka-alan yritykset olivat jo kiinnostuneita kehittämään tietotekniikkaa maatalouksille ja tarvittavaa teknologiaa skenaarion toteuttamiseen oli jo olemassa tai kehitteillä. Tilanne on ollut täysin sama myös Suomessa. Ei olekaan siis ihme, ettei tietotekniikka vielä tuolloin yleistynyt yksittäisten maatalouksien käytössä.

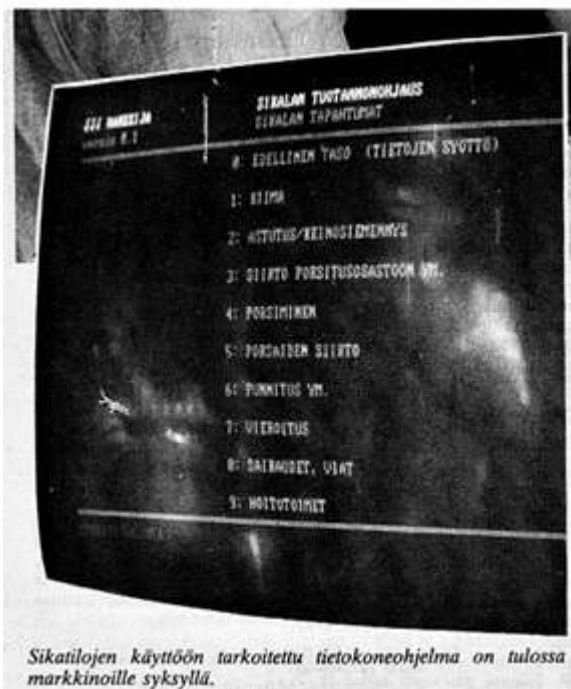
1980-luvun puolivälin jälkeen tietotekniikan arvon ristiriitaisuus alkaa vähentyä ja muun muassa vuonna 1986 uutisointiin DLG-näyttelystä, jossa tietokoneet olivat maataloille suunnattujen ohjelmien ohella poikkeuksellisen vahvasti esillä. Niiden kerrottiin kiinnostaneen näyttelyn yleisöä, minkä vuoksi niin valmistajat kuin myyjät uskoivat niiden yleistyvän lähitulevaisuudessa (MT 13.5.1986). Osaltaan uutisissa näyttäytyneet keskustelut enteili maatalouden tietotekniikan todellista kasvua 1990-luvulla.



Maatiloille soveltuvia tietokoneita oli esillä kymmenittäin ja ne myös kiinnostivat yleisöä.

Matti Lyyli-Tiainen

Kuva 2. Vuoden 1986 DLG-näyttelyn tietokone-esittely. Lähde: Maaseudun Tulevaisuus 13.5.1986.



Sikatilojen käyttöön tarkoitettu tietokoneohjelma on tulossa markkinoille syksyllä.

Kuva 3. Vuoden 1985 sikatilojen tietokoneohjelma. Lähde: Maaseudun Tulevaisuus 15.8.1985.

1990-luku ja henkilökohtaisen tietotekniikan tulo maatalouteen

1990-luvulla PC-koneet yleistyivät tavallisille kuluttajille suunnattuina tietokoneina ja ne pääsivät hiljalleen eroon 1980-luvun ammattikäytön maineestaan. PC-koneet tulivat laajemmin käyttöön yrityksissä, kouluissa ja kotitalouksissa toisin kuin niitä edeltäneet harrastuskäyttöön tarkoitetut kotimikrot. (Saarikoski 2004,

398) Ennen 1990-lukua yksityisesti harjoitetun maatalouden parissa tietotekniikkaa oli käytetty lähinnä satunnaisesti, vaikka mahdollisuudet sen laajempaan käyttöön olivat jo olemassa. Oikeastaan vasta 1990-luvulla tietokoneet yleistyivät maatalouksissa siinä määrin, että ohjelmistojen suuntaaminen yksittäisille maatalousrittäjille oli todella mahdollista.

Cortada (2013, 237) on todennut, että 1990-luvun jälkimmäisellä puoliskolla yli puolet maailman valtioista alkoi hankkia tietotekniikkaa suuremmassa mittakaavassa kuin ennen. Hänen mukaansa syynä tähän olivat tietotekniikan hinnan alentuminen ja koon pienentyminen. Hinnan alentuminen mahdollisti tietokoneiden domestikaation alkamisen ja vakiintumisen arkipäiväisesti hyödynnettäväksi teknologiaksi. Arkipäiväistyminen viimeistään vakiinnutti tietokoneet nyky-yhteiskuntaa määrittäviksi kulttuurisiksi artefakteiksi, jotka erottavat nyky-yhteiskunnan aikaisimmista yhteiskunnista. Samalla kun tietokoneet alkoivat yleistyä kotitalouksissa, alkoi Suomessa ilmestyä enemmän ohjelmistoja yksittäisten maatalouksien hyödynnettäviksi.

Tietokoneiden lisääntyminen maatalouksissa loi uudenlaiset ohjelmistomarkkinat ja lisäsi uusien ohjelmistojen kysyntää. Tämä näkyy uutisoinneissa, joissa alettiin keskittyä enemmän maatalouden toimien ratkaisemiseen tietotekniikan avulla. 1990-luvulla siirryttiin tietotekniikan maatalouteen soveltamisesta kohti tarkoituksellisesti suunnattua suunnittelua ja käyttöä. 1990-luku oli maatalousohjelmistojen läpimurron aikaa. Ohjelmistokehitystä suunnattiin yhä vahvemmin kuluttajille ja aikaisempien asiantuntija- ja neuvontaorganisaatioiden käyttämistä ohjelmista tuotettiin kuluttajaversioita. Samalla sanomalehtiin ilmestyivät myytävien maatalousohjelmistojen mainoksia.

Ota maatilayrityksesi talouden hallinta omiin käsiin

VARMA 2.0 Suomen suurin kirjanpito-ohjelma budjetoinnin, vero- ja kirjanpito- ja verusuu- tusten. Ohj. 4.900 mk.

FRANS EMIL Suomen suurin kirjanpito-ohjelma maataloukselle. Sillä voi hoitaa kaikki kirjanpito- ja laskutusasiat, tulo- ja meno- ja verotus- suunnitelmat sekä pankki- yhteydet. Ohj. 4.900 mk.

MARTTI - maatalouden tulo- ja menotietojen hallinta-ohjelma, joka kertoo, miten rahat riittävät menneiden tilikauden. Sillä voidaan selvittää investointien ja mahdollisten tilienkäsit- telön kannattavuus ja vai- kutuksia koko tilin tulotaseen. MARTTI kertoo, miten tilä- vyyttä tulevien vuosien muut- tusten ollessa. MARTTI seloo tulevaisuudelta tulotason. Tiliversion ohj. 790 mk. Tiliversionen ohj. 1.480 mk.

KYSSY PÄIVÄN TARKOITUS
Puh. ja Maaseutukeskukseen
SOITA 90-680 700

MAATALAN ATK-KÄYTTÖNEUVONTAA
arkisin klo 8-16, puh. 9600-7760
12.11.93 maaseutukeskus

MAASEUTUKESKUS
Tulevaisuus

Kuva 4. Kuvassa vuoden 1993 mainos Maaseutukeskuksen vanhoista ohjelmista Varma 2.0-kirjanpito-ohjelmasta, Frans Emil-budjetointiohjelmasta ja Martti-tulosennusteohjelmasta. Lähde: Maaseudun Tulevaisuus 11.02.1993.

Ohjelmistot eivät olleet hintansa puolesta halvimmasta päästä. Jotkut ohjelmistot ovat jääneet ehkä tästä syystä unohduksiin verrattuna toisiin. Vastaavasti joidenkin ohjelmistojen vakiintumisessa kesti aikansa.

Esimerkkinä vakiintuneesta ohjelmasta voidaan mainita maitotilojen *Ammu*-seurantaohjelmisto, jonka Maatalouden laskentakeskus ja Maaseutukeskus kehittivät vuonna 1992. Siihen sisältyivät maitotilojen tietojenhallinta, navettakirjanpito, eläinten taustarekisterit ja karjantarkkailutila (MT 22.9.1992). Ohjelma kehittyi noin kuuden käyttövuotensa ajan ja jo alkuperäinen *Ammu*-ohjelmisto sai kehityksensä aikana ominaisuuksia, jotka linkittivät sen muihin ohjelmistoihin. Loppuvuodesta 1996 sen päivityksen jälkeisestä versiosta kerrotaan uusina ominaisuuksina mahdollisuus laskea rehunjakolistat edellisen vuoden vaihteesta ilmestyneen ruokintasuunnitteluohjelma *Rusun* mukaan (MT 8.4.1995; MT 5.11.1996). Tarkoituksena tällä oli helpottaa rehun ja muun ruokinnan kulutuksen seurantaa. Kiinnostavana nykyisenkin maatalousteknologian ideologian suhteen oli ohjelmiston liittäminen *Autofeed*-sukkularuokkijan ohjaukseen. Osaltaan se kuvastaa jo liittävyiden ideaa, jota nykyisessä digitalisaatiota koskevassa keskustelussa painotetaan hyvin vahvasti.

Toisena 1990-luvun alkupuolella ilmestyneenä ohjelmana voidaan mainita Maaseutukeskuksen *Visu*-viljelyohjelma, joka tuli kasviuotannon tiedonhallintajärjestelmänä myyntiin vuonna 1994 (MT 8.3.1994). Sitä voitiin käyttää niin pellonkäytön ja rehuntuotannon suunnitteluun kuin viljelymuistiinpanoihin ja kannattavuusseurantaan. Osaltaan se havainnollistaa sitä, miten maataloudessa muistiinpanojen tekeminen digitaalisessa muodossa on alkanut vakiinnuttamaan asemaansa jo 1990-luvun alusta.

Maatalouden institutionalisoitumisen ja ohjelmistokehityksen kannalta suuri muutos tapahtui vuonna 1995 Suomen liittyttyä Euroopan unioniin. Liittyminen muutti maatalouden talousmarkkinoita ja loi laajemman toimikentän uusine velvoitteineen. Tällöin maatalouden institutionalisoitumiseen alkoivat vaikuttaa jäsenmaiden sisäiset sopimukset, ohjeistukset ja tukirakenteet. Ne siirsivät Suomen maatalouden markkina- ja valtionrahoitteisesta yritystoiminnasta EU:n tukiin perustuvaan toimintaan. Ahosen (2015, 320–321) mukaan se vaikutti rakennerahasto-ohjelmien ja -hankkeiden ennakoarviointiin, joka myöhemmin laajeni koskemaan myös päätöksentekoa ja valmistelua.

Meyer ja Rowan (1977, 341–343) ovat todenneet, että koordinoinnin tarkoituksena voi olla luoda muodollisia kilpailuetuja tai kehittää ja muuttaa toiminnan rakenteita. Heidän mukaansa institutionalisoitumiseen osaltaan vaikuttavat valtiot ja poliittisen keskustelun tunkeutuminen yhteiskuntiin, jossa byrokraattisten rakenteiden katsotaan olevan tehokkain ja järkevin tapa standardoida ja valvoa alayksiköitä. EU:n jäsenmaiden maatalouksien kohdalla kyseessä siis osaltaan on koordinoinnin tarpeen lisääntyminen ja erityisesti tavat toteuttaa sekä valvoa sitä. Maatalouden kohdalla siirtyminen jäsenmaiden yhteisiin vaatimuksiin loi kuitenkin tarpeen uusien rekisterien ja kirjanpitojen luomiseen, joita aloitettiin toteuttamaan maatalousohjelmistoilla.

Yksi ensimmäisistä muutoksista oli siirtyminen EU:n yhteiseen eläinrekisteriin, joka otettiin käyttöön heti liittymisvuonna (MT 5.1.1995). Samalla käyttöön otettiin ensimmäiseksi nautaeläinten kohdalla säädösten velvoittamat karjan korvamerkinnot. Rekisterin ylläpitoon ilmestyi Laskentakeskuksen eläintunnisterekisteriohjelmisto *Elmer*, jonka avulla tilat saattoivat itse päivittää eläinten tietoja eläinrekisteriin (MT 5.8.1995). Suurin osa tuon ajan maatalousohjelmistojen rekistereistä oli tietokonekohtaisia, joita valvottiin tilatarkastusten yhteydessä. Eläinrekisteriohjelmistot olivat ensimmäisiä maatalousohjelmistoja, jotka hyödynsivät jollakin tavalla internetiä. Niillä lähetettiin osa tiedoista myös päärekistereihin, joka osaltaan niin nopeutti kuin ajantasaisti eläinrekisterien ylläpitoa. EU on siitä asti niiden perusteella maksanut jäsenmaille eläinpalkkioita (rahallista tukea), jonka tarkoituksena on ollut niin alkutuotannon kannattavuuden kuin jatkuvuuden turvaaminen siirtämällä kustannuksia ja erottamalla tuotantokustannukset lopullisesta tuotteen hinnasta.

Eläinrekisteriohjelma *Elmer* vaihtoi nimensä kuitenkin nopeasti *Elmer&Pörssi* -ohjelmistoksi. Samalla siihen lisättiin mahdollisuus nautojen korvamerkkilauksien ja sonnipalkkiohakemuksien tekemiseen (MT 25.7.1998). Ohjelmistojen samankaltaisuuden vuoksi *Ammu* sekä *Elmer&Pörssi* -ohjelmistot yhdistyivät ja

vuonna 1998 julkaistiin ensimmäinen (PC)*Ammu, Elmer ja Pihvi* -ohjelmistokokonaisuus ([Farmit 26.2.2018](#)). Siitä ohjelmiston saattoi valita maataloudessa käytetyn tuotantos suunnan mukaisesti nautarekisterin ja tuotosseurannan tapahtumien ylläpitoon. Ohjelmistokokonaisuus kuitenkin pysyi sellaisenaan vain viisi vuotta, kunnes sen ohjelmistot uudistettiin vuonna 2003 (Ibid). Samankaltaisten nimien käyttö oli tavanomaista maatalousohjelmistoille. Monia 1990-luvun ohjelmistojen nimiä yhdistääkin se, että ne ovat säilyneet toistuvasti käytettyinä. Sen takia 1990-luvun ja 2000-luvun alun maatalousohjelmien tunnistamiseen on alettu käyttämään myöhemmin (PC) etuliitettä, jota niillä ei ollut ilmestyessään.

Toinen 1990-luvun loppupuolella tullut ohjelmisto oli (PC)*Wisua*, joka loppuvuodesta 1998 tuli ProAgrian (suomen valtakunnallisen maatalousalan neuvonta- ja kehittämisorganisaation) vanhan *Visu*-viljelyohjelman rinnalle. Ilmestyessään se oli yksi ensimmäisistä maatalouden käyttöön tulleista kasvintuotanto- ja viljelysuunnitteluohjelmistoista (MT 26.11.1998). Ohjelmisto mahdollisti maatalouden perus- ja kasvulohkojen perus- ja viljavuustietojen hallinnoimisen. Se mahdollisti myös lannoitus suunnitelmien, lajikevalintojen, kylvöjen, maanparannuksen, kalkituksen sekä havaintojen, sadonkorjuun ja kasvinsuojelun kirjaamisen. Lisäksi se tarjosi PC:llä käyttäjäkohtaisesti käytettäväksi viljelyskartan ja auttoi käyttäjänsä optimoimaan tukien tuotantokustannuslaskelmia. (MT 31.03.2004)

Kolmas 1990-luvun jälkimmäisellä puoliskolla tullut ohjelma oli (PC)*Wakka*, joka tuli käyttöön maatalojen kirjanpito-ohjelmalla. (PC)*Wakka* oli ProAgria Maaseutukeskusten Liiton tuottama talousohjelmisto, josta oli 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa tarjolla kolme erihintaista kokoonpanoa. Näitä kokoonpanoja kutsuttiin *MiniWakaksi*, *VeroWakaksi* ja *TuplaWakaksi*. *MiniWakka* oli kokoonpanoista kevein. Vakio-ominaisuuksina ohjelmistossa oli sisäänrakennettu pankkiyhteys, verokirjanpito, veron määrän laskenta, palkkaerittelyt, viivakoodikynäliitettä ja myyntilaskutus. *MiniWakka*-versio mahdollisti laskujen maksamisen yhteydessä niiden tiliöimisen samalla kirjanpitoon. Lisäksi se sisälsi pää- ja päiväkirjan sekä alv-raportin teon. Edellisten ominaisuuksien lisäksi *VeroWakka*-versio mahdollisti niin verotilin päätösten teon kuin verolomakkeiden tulostuksen ja *TuplaWakka* kahdenkertaisen kirjanpidon ylläpitämisen. Ohjelmiston päätarkoituksena oli laskujen maksamisen yhteydessä samalla tehtävällä kirjanpitoon tiliöimisellä helpottaa maataloudessa välitilin päätösten, verotilin päätösten ja kustannuslaskennan tekemistä. (MT 14.12.2005; MT 6.11.2006)

Osaltaan ohjelmistokustannukset olivat syynä erihintaisten kokoonpanojen myynnille. Ei ole siis ihme, jos ohjelmistot eivät vielä tuolloin tulleet kaikkien käyttöön. Vuonna 1999 Maaseutukeskus markkinoikin kirjanpito-ohjelman *VeroWakka*-versiota 1 950 markan hinnalla (MT 26.10.1999). Lehtimainonnasta kuitenkin puuttui usein arvonlisävero, joka mainittiin vain hinnan lisänä. *MiniWakan* arvonlisäverollinen hinta olikin 952 mk, *VeroWakan* 2 379 mk ja *TuplaWakan* 3 538 mk. Lisäksi hintaan ei kuulunut vuosittaista neuvonta- ja päivitysmaksua, jonka suuruus oli ohjelmiston versiosta riippuen joko 348 mk, 452 mk tai 635 mk. ([Maaseutukeskus 17.10.2000](#)) Ohjelmistojen hinnat pysyivät euroon siirtymisen jälkeen (rahan arvoon nähden) suunnilleen samana. Muun muassa vuonna 2006 *MiniWakka* maksoikin 162 €, *VeroWakka* 400 € ja *TuplaWakka* 595 € (MT 6.11.2006). Toisaalta juuri erihintaisten versioiden olemassaolo saattoi edesauttaa ohjelmiston pysymistä ja päivittämistä vuosien saatossa. Molempia ohjelmistoja (PC)*Wisua* ja (PC)*Wakkaa* päivitettiin vuosittain, jolloin niiden ominaisuudet myös kehittyivät.

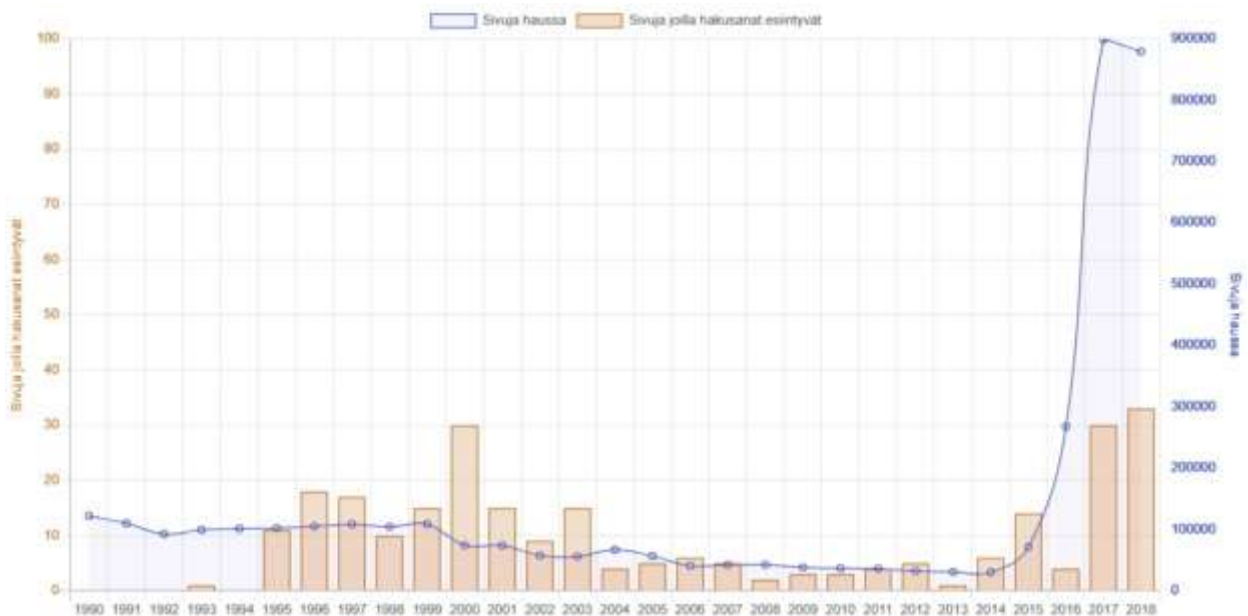
Kuitenkaan ohjelmistot eivät olleet ainoita kehityskohteita vaan samaan aikaan kehitettiin ja tutkittiin myös muuta maatalousteknologiaa. Esimerkiksi Helsingin yliopisto aloitti täsmäviljelyn tutkimisen vuonna 1989. Ensimmäinen uutinen siitä löytyy *Maaseudun Tulevaisuudesta* 9.11.1993. Uutisessa verrattiin Suomen ja Ruotsin maanviljelyä ja pohdittiin sitä, kuinka täsmällisemmällä viljelyllä voitaisiin vähentää niiden eroja. Täsmäviljelyllä (precision farming) tarkoitetaan viljelyä, jossa kiinnitetään erityistä huomiota työskentelyyn ja sen tehokkuuteen. Tehokkuuteen kuuluvat niin tuoton lisääminen (esim. sadon parantaminen) kuin kustannusten kohdistaminen ja karsiminen. Kyseessä on siis tarvittavien siementen, lannoitteiden ja kasvinsuojeluaineiden määrien mittaaminen pellon tarpeiden mukaan, jossa huomioidaan

maaperän vaihtelu (esim. happamuus). Tällöin niin parannetaan viljelyn kannattavuutta kuin säästetään ympäristöä.

Täsmäviljelyn pikkutarkat kohdennukset vaativat teknologian käyttämistä. Tällaisia teknologioita ovat tänä päivänä niin tietokoneohjelmat, päisteautomaattikka kuin älymaatalouden (smart farming) mukanaan tuoma teknologiaan integroitu tietotekniikka, jonka tarkoituksena on hyödyntää enemmän digitaalisten järjestelmien keräämää dataa ja tietoa. Täsmäviljelyn idean kertominen kuitenkin alkoi suomalaisissa uutisoinneissa paremmin vasta vuoden 1995 ensimmäisten testien myötä (esim. MT 2.9.1995). Täsmäviljelyn uutisoinneissa tuotiinkin esille sitä, kuinka se yhdistää tietotekniikkaa muun muassa ajolinjojen, lannoituksen ja kasvinsuojeluaineiden säätelyyn (MT 16.11.1995). Sitä myös esiteltiin maaseutuyrittäjille muun muassa jo vuoden 1996 Agronova-maaseutumessuilla (MT 13.6.1996). Tästä seurasi tultaessa 2000-luvulle selvä uutisointien määrän kasvu. Täsmäviljelyn varsinaisen hyödyntämisen uutisointi alkoi kuitenkin leviämään paremmin vasta 2000-luvun alkupuolella ja samalla määrällisesti väheneään.



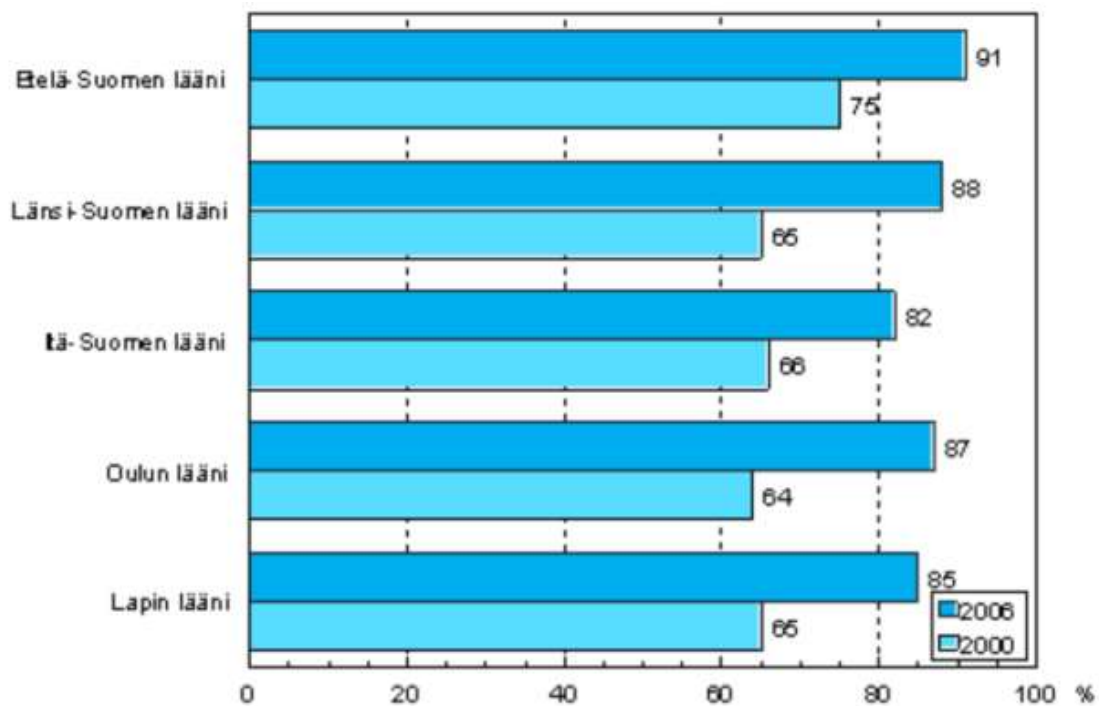
Kuva 5. Kuvassa täsmäviljelyn näyttäytyminen MT aineistossa. Lähde: Kansalliskirjasto.



Kuva 6. Kuvassa vertauksen vuoksi (kts. kuva 5) täsmäviljelyn näyttäytyminen kaikissa digitoiduissa aineistoissa. Lähde: Kansalliskirjasto.

2000-luku: maatalouden digitaalisen teknologian käyttöönotto

2000-luvun alussa maatalojen tietotekniikkaa verrattiin Pohjoismaiden välillä. Suomessa vertailu toteutettiin Maa- ja metsätaloustuottajain Keskusliiton (MTK:n) toimesta (MT 9.11.2000). Tuolloin Suomen ja Ruotsin tuottajajärjestöjen todettiin olevan edellä muita Pohjoismaita internetin käytössä, vaikka Suomen maatalojen atk-varustuksen todettiin olevan keskitasoa. Mittauksen mukaan tietokone oli vajaalla 70 prosentilla tiloista ja nettiyhteys noin joka toisella. Maatalouden tietokoneiden käyttö oli kuitenkin siis keskimääräistä yleisempää (kts. kuva 7) ja selvästi alkoi vakiintua toiminnan tavaksi.



Lähde: Aikuiskoulutustutkimus 2006, Tilastokeskus

Kuva 7. Kuvassa tietokoneiden käyttö (ml. internet) 18–64-vuotiaan väestön parissa asuinläänin mukaan vuosina 2000 ja 2006. Lähde: Tilastokeskus 2006.

2000-luvulla uudelleen tehtiin monia aikaisempia ohjelmistoja. Osaltaan syynä olivat käyttöjärjestelmien muutokset ja ohjelmistojen uudenlaiset vaatimukset. Samalla maatalouden uutisoinneissa alettiin hiljalleen puhua digitaalisen teknologian ottamisesta käyttöön. Eroksi aikaisempaan muodostui digitaalisuuden tiedostaminen, jota on 1990-luvun puolivälistä asti käytetty kulttuurisyhteiskunnallisena käsitteenä. Se itsessään viittaa niin tiedon esittämiseen binäärijärjestelmän avulla koodattuina numeroina kuin kuvaa laajaulotteista muutosprosessia, jossa korostuu sähköinen tiedontuotanto sekä tiedon hyödyntäminen ja kulutus (Suominen & Sivula 2016, 96–97). Digitaalisuudella viitataan kulttuuriseen muutokseen, johon sisältyy niin laitteet kuin merkitys- ja viestintäjärjestelmät (Gere 2002, 14).



Kuva 8. Kuvassa vuonna 2003 julkaistun Ammu & Elmer -maatilaohjelmistot, joita päivitettiin aina vuoteen 2014 saakka. Ohjelmistot poistettiin lopullisesti käytöstä 15.1.2018 ([Farmit 26.2.2018.](#))

Maataloudenteknologian kehityksestä voidaan havaita kaksi vakiintunutta piirrettä. Ensinnäkin voidaan huomata keskustelut siitä, miten tietotekniikka voidaan soveltaa täsmäviljelyn toteuttamiseen. Täsmäviljely ei kuitenkaan heti ilmestynyt käyttöön vaan se oli useamman vuoden suunnittelutyön tulosta, joka kävi läpi niin teoreettista kuin kokeellista testikäyttöä. Heti 2000-luvun alun uutisoinneista löytyy tulevaisuuteen suuntautuvia arvioita. Muun muassa arvioitiin, että viidessä vuodessa kaikilla maataloudessa olisi tietokone ja kiinnitettiin huomiota siihen, että tutkimuskäytössä tietokone oli jo siirretty traktoriin (MT 29.7.2000). Käytettävyyttä parantavat ja työn rasittavuutta vähentävät ajo-opastimet sekä automaattiohjauslaitteet tulivat markkinoille hiljalleen 2000-luvulla. Ensimmäinen mainos päisteautomaatiikasta löytyikin *Maaseudun Tulevaisuudesta* 2.3.2001.

Päisteautomaatiikka tulee sanoista päiste ja automaatiikka. Päisteellä tarkoitetaan kääntösarkaa (tavallisesti pellon päätyä tai sen reuna-aluetta), jossa maataloustyökone peltotyönaikana käännetään. Vastaavasti automaatiikka tarkoittaa teknologian yhteydessä jonkin asian automaatiota eli itsetoimivaa laitetta tai järjestelmää. Päisteautomaatiikalla tarkoitetaan siis maatalouskoneiden (esim. traktoreiden tai puimureiden) automatisoituja järjestelmiä, joilla pyritään helpottamaan ja tehostamaan työskentelyä pellolla. Tältä osalta päisteautomaatiikka terminä tarkoittaa täsmäviljelyn laitteita (esim. automaattiohjausjärjestelmiä), mutta sitä käytetään myös käsitteenä kuvaamaan eri teknologia standardeja, sillä automaatiikat eroavat valmistajista riippuen. Yksinkertaisimmillaan sillä voidaan tarkoittaa järjestelmää, johon on mahdollista ohjelmoida yhden painokytkimen taakse useampia toimintoja. Kuitenkin tietotekniikan hyödyntämisen määrä on lisääntynyt päisteautomaatiikassa muun muassa sensorien esimerkiksi kameroiden lisääntyessä ja GPS-järjestelmien myötä.

Toiseksi kehityksen vakiintuneeksi piirteeksi voidaan huomata ohjelmistopuolella hitaasti tapahtunut verkkovälitteisten palvelujen vakiintuminen. 2000-luvun alkupuolella suurinta osaa ohjelmistoista rajoitti vielä se, että ne olivat asennettuun tietokoneeseen sidottuja ja tiedot säilytettiin käyttäjien tietokoneiden muisteissa. Sittemmin verkkovälitteisten palvelujen yleistymisen on helpottanut ja mahdollistanut asioiden tekemisen etäältä. Tietoja voidaan siirtää helposti pitkienkin matkojen päähän. Verkkovälitteisyys on

tarjonnut yhä uusia mahdollisuuksia tuodessaan toiminnot helposti käyttöön saataviksi. (Antikainen et al. 2017, 7)

Hiljalleen 2000-luvun aikana digitaaliset palvelut alkoivatkin yleistyä maatalouden parissa. Enää ei siis tarvinnut pelätä tietojen menetystä, koska palvelut mahdollistivat tietojen tallentamisen ohjelmistoylläpitäjien palvelimille. Esimerkiksi voidaan mainita *(PC)Wisua* korvaamaan tullut *WebWisu*, joka avattiin ProAgrian toimesta vuonna 2005. Ilmestyessään se oli yksi ensimmäisistä kasvintuotannon verkkopalveluista ja viljelysuunnitteluohjelmistoista, jota saattoi käyttää verkkoselaimella. *(PC)Wisu* ei kuitenkaan jakanut tietoja suoraan *WebWisun* kanssa, joten niitä ei pystynyt helposti käyttämään saman viljelysuunnitelman tekoon. Tiedot kuitenkin oli mahdollista tuoda kokonaisuutena *(PC)Wisusta WebWisuun*. (MT 28.10.2005; [Farmit 6.2.2005](#); [Farmit 26.2.2018](#))

Yhtenä maatalouden digitaalisen muutoksen tärkeimpänä kehitysaskeleena voidaan pitää siirtymistä sähköiseen tukihakuun, joka on vuosien saatossa yhä enemmän yleistynyt. Siirtyminen tapahtui *Vipu*-palvelun yleistyttyä vuodesta 2009 alkaen ([Ruokavirasto 19.4.2021](#)). Ensimmäinen koko Manner-Suomen alueella tapahtunut sähköinen viljelytukien päähaku tapahtui 1.4.2009-30.4.2009 välisenä aikana ja sen saaminen käyttöön edellytti uudistetun *Vipu* -käyttöoikeuden hakemista (MT 6.4.2009; [Puutarha-Sanomat 11.2.2009](#)). Seuraavan vuoden haussa (29.3.2010-30.4.2010) sähköisen tukihaun aluetta laajennettiin, mikä mahdollisti tukihaun myös muun muassa Ahvenanmaalta, eikä pelkästään Manner-Suomen alueelta. Uutisointien mukaan vuoteen 2010 mennessä tukihaun edellyttämiä käyttöoikeuksia *Vipu* -palveluun oli hakenut noin 16 700 maatilaa (MT 21.3.2011; [Puutarha-Sanomat 11.3.2010](#)). Vuosina 2009–2010 Suomessa oli 63 893–65 311 maataloutta eli kyseessä oli jo vähän yli neljännes Suomen maataloista (kts. [Luke: Maatalouden rakennekehitys 2022](#)).

Vuonna 2010 sähköisen tukihaun teki 13 577 hakijaa 63 283:sta eli noin 21,5 % kaikista maatalouksista. Viidessä vuodessa määrä kasvoi nopeasti ja vuonna 2015 sähköisen tukihaun teki jo 45 052 hakijaa 52 581:sta eli noin 85,7 %. Viidessä vuodessa tapahtuneen nopean määrän kasvun takia on ymmärrettävää, että loppuosan kohdalla käyttöönotto on hidastunut. Tilastollisesti se on selvästi nähtävissä viimeisen viiden vuoden aikana tapahtuneesta pienemmästä kasvusta. Kasvu hidastuikin mitä lähemmäksi päästään kaikkien hakijoiden määrää. Vuonna 2020 sähköisen tukihaun tekikin 45 018 hakijaa 47 730:sta eli noin 94,3 % kaikista maatalouksista. ([Ruokavirasto: Käyttäjätilastot 15.7.2021](#)) Osaltaan täytyy myös huomioida, että hakemuksia tehneiden maatalouksien määrä on laskenut kymmenessä vuodessa myös 15 553:lla, joka on noin 24,6 % kaikista vuoden 2010 hakijoista.

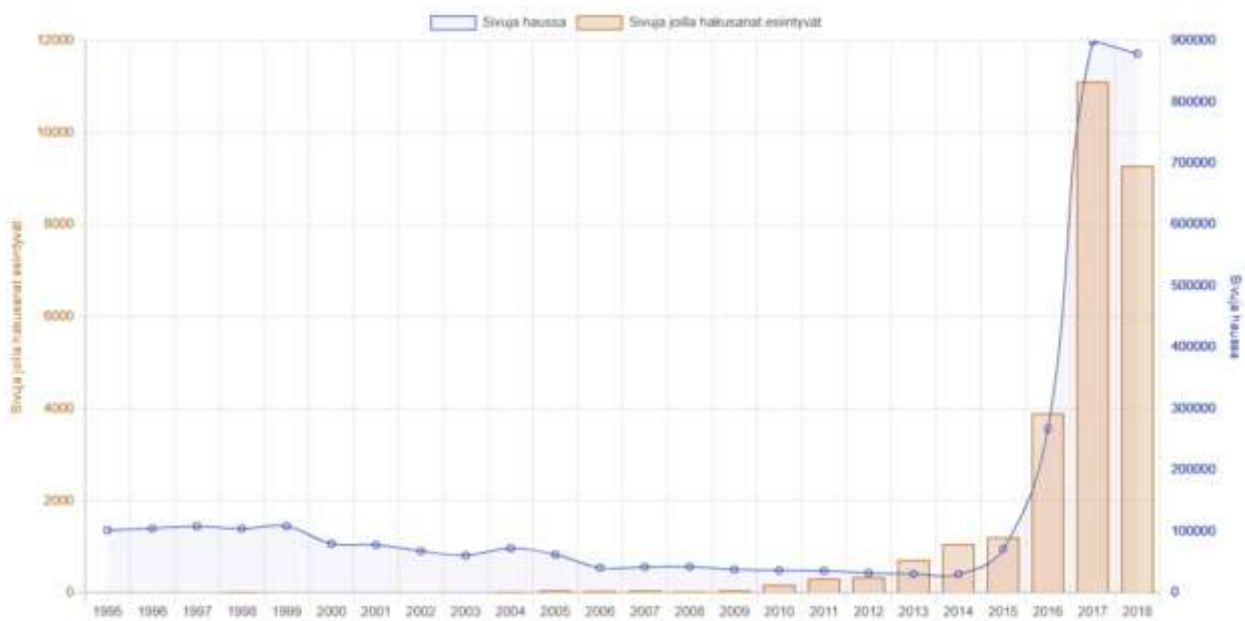
Teknologian kehityksessä on pyritty maksimoimaan tehokkuutta, joka on toiminut hyvin hakemusten kohdalla. Tältä osin voidaan siis todeta sähköisen tukihaun rakenteiden institutionalisoituminen sekä virallisten tahojen ja maatalouksien välillä tapahtunut toiminnan vakiintuminen. Yhtenä onnistuneen digitaalisen siirtymisen syynä voidaan pitää sähköisen tukihaun etuja paperiseen tukihakuun nähden. Ennen *Vipu*-palvelua tukihaku tulikin tehdä paperisilla hakemuksilla, mutta siirtyminen verkkovälitteiseen tukihakuun vähensi konkreettisten paperien täyttämistä ja lähettämistä. Toisena syynä voidaan pitää sitä, että opastusta asiasta oli niin kuntien maaseutuelinkeinoviranomaisten kuin muiden tahojen toimesta.

2010-luku: Ohjelmistot verkkoon ja moderni digitalisaatio maataloudessa

2010-luvulle tultaessa tietokoneiden hyödyntäminen oli yleistynyt ja arkipäiväistynyt maatalouden ohjelmistopuolella. Suomen pitkät perinteet maatalousohjelmistojen tarjonnalle ovat osaltaan auttaneet ohjelmistojen kehitystä. Huomioitavaa onkin ollut niiden mukanaolo maatalouden tietotekniikan

yhteydessä. Lisäksi ohjelmistoja ja palveluja yhdistää niiden käytön pakonomaisuus maataloustoiminnan pyörittämisessä. Pakonomaisuus on lähtöisin institutionalisoituneista maataloushallinnollisista vaatimuksista niin rekisterien, kirjanpitojen kuin tukihakemuksien päivittämiseen, ilmoittamiseen ja kirjaamiseen. Maatalouden ohjelmistot olivat kuitenkin vielä 2010-luvulla uudenaikaisissa mullistuksissa.

Teknologisena muutoksena 2010-luvulla älypuhelimet valtasivat matkapuhelinmarkkinat. Niiden vähitellen kehittyessä ja yleistyessä PC-ohjelmistojen ohien kehitettiin maatalousohjelmistoista älypuhelinsovelluksia. Esimerkkinä voidaan mainita nautahjelmistojen ohien ilmestyneet *MobiAmmu* ja *MobiPihvi* sovellukset, joista *MobiAmmu* tuli pilottikäyttöön syksyllä 2009 (MT 14.10.2009). Vastaavasti *WebWisun* rinnalle kehitettiin vuonna 2014 *MobiWisu* mobiilisovellus, joka toi ohjelmistosta mukana kannettavan version mahdollistaen esimerkiksi viljelymuistiinpanojen tekemisen suoraan pellolla ([Farmit 17.4.2014](#)).



Kuva 9. Kuvassa älypuhelimien yleistyminen kaikissa digitoituissa aineistoissa. Ensimmäiset älypuhelimet tulivat 1990-luvun puolivälissä. Kuitenkin ne popularisoituivat vasta 2010-luvulla ohittaen aikaisemmat matkapuhelimet. Lähde: Kansalliskirjasto.

Tärkeimpänä 2010-luvun muutoksena on ollut siirtyminen tietokoneissa olevista ohjelmistoista vain verkon kautta käytettäviin ohjelmistoihin. Selainkäyttöiset maatalousohjelmistot yleistyivät ja hiljalleen tietokoneisiin asennettavien ohjelmistojen päivittäminen lopetettiin. Esimerkiksi vuonna 2012 ilmestyi *WebWakka* rajatun käyttäjäjoukon testattavaksi ja seuraavan vuoden alusta se julkaistiin kaikkien saataville ([ProAgria Itä-Suomi 4/2012](#)). Ilmestyessään *WebWakka*-ohjelmisto oli ensimmäinen suomenkielinen maatalojen taloushallinnon selainkäyttöinen taloushallintojärjestelmä kirjanpitoa, veronlaskentaa, tilinpäätöstä ja kassanhallintaa varten ([Kotipitäjä 12/2013](#)). Käytännössä se tuli jatkamaan (*PC*)*Wakka*-ohjelmiston asemaa maatalouden kirjanpito-ohjelmaksi, kun sen päivitysten ylläpito loppui vuoden 2017 kirjanpidon ja tilinpäätöksen jälkeen vuoden 2018 helmikuussa ([Mtech 2017](#), 5).

2010-luvulla aloitettiin myös ohjelmistojen yhdistämisprosessi, sillä vuonna 2014 Mtech Digital Solutions Oy aloitti *Minun Maatilani* -ohjelmistokokonaisuuden kehittämisen. Ohjelmisto tuli testikäyttöön vuoden ajaksi ennen kuin se julkaistiin vuonna 2016. Sen tarkoituksena oli korvata pitkät perinteet omaavat nautarekisteriohjelmat ja siirtää ne samaan palveluun. Ohjelmistokokonaisuus julkaistiin kahden vuoden

siirtymäajalla, jonka aikana sitä pystyi käyttämään vielä vanhojen ohjelmien kanssa rinnakkain ([Farmit 26.2.2018](#)). Tarkoituksena oli niin vähentää paisunutta ohjelmistojen määrää kuin koota niitä samaan palveluun yhden sisäänkirjautumisen taakse. Myös *WebWisu*-ohjelmistolle suoritettiin uudistusprojekti vuonna 2016 ja se liitettiin osaksi *Minun Maatilani* -ohjelmistokokonaisuutta alustalle tulleella *Wisu* -ohjelmalla. Lopulta *WebWisun* erillinen ylläpito lakkautettiin 1.11.2020 ([Mtech 26.8.2020](#); [Luomulehti 2/2017](#), 26).

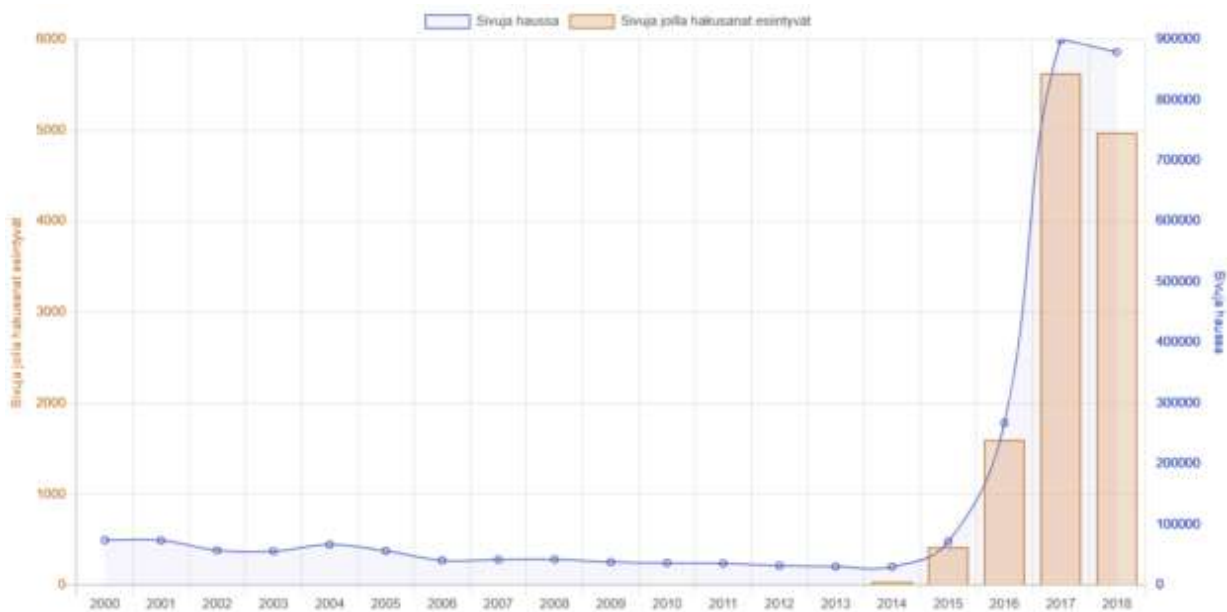
Maatalouden teknologialle tapahtui myös toinen kiinnostava ilmiö vuoden 2014 tienoilla, jolloin Suomessa digitalisaatio nousi julkiseen keskusteluun. Uutisoinnit digitalisaatiosta lisääntyivät huomattavasti vuoden 2013 jälkeen ja vuodenvaihte 2014–2015 näyttäytyy aineistossa kiinnostavasti selvänä käännekohtana, jolloin teknologian kehityksessä on siirrytty puhumaan digitalisaatiosta. Termi ei ole täysin uusi, sillä sitä on käytetty tietokoneiden yhteydessä ainakin vuodesta 1971. Tuolloin sillä käytännössä tarkoitettiin konkreettista tietokoneiden käyttöönottoa ja toimintojen tietokoneellistumista (Brennen & Kreiss 2014). Nykyään yhteiskunnallisessa ja poliittisessa keskustelussa sillä ei tarkoiteta samaa kuin ennen. Vuoden 2020 *YK:n elintarvike- ja maatalousjärjestön* arvioissa määritetään maatalouteen kohdistuva digitalisaatio *Taloudellisen yhteistyön ja kehityksen järjestön* (OECD) määritelmän mukaisesti: digitaalisen teknologian, datan ja laitteistojen välisten yhteyksien hyödyntämiseksi. Toiseksi arvio määrittä digitaalisen muutoksen globaalissa mittakaavassa käynnissä olevaksi yhteiskuntaan vaikuttavaksi prosessiksi, joka on saanut alkunsa tieto- ja viestintätekniikan käyttöönotosta. ([FAO 2020](#), 2; [OECD 2018](#), 11)

Digitalisaation ilmestyminen keskusteluun voi olla lähtöisin OECD:n teknologia näkemyksistä tai EU:n sisäisestä politiikasta. OECD:n tavoitteena on edistää talouskasvua, kehittää jäsenmaiden talouksia sekä edistää yleistä hyvinvointia. Suomi on ollut sen jäsen vuodesta 1969. ([Eduskunta: OECD-tietopaketti 2019](#)) Vastaavasti Keski-Euroopassa on pyritty edistämään työn digitaalista kehitystä. Yhtenä varhaisimmista ilmiön alkamispisteinä voidaan pitää *Industry 4.0* -teknologiastrategian suunnittelua, joka sai alkunsa Saksassa vuonna 2011. Strategian tavoitteena on yhdistää digitalisaatiota ja digitaalista teknologiaa yritystoimintaan ja teollisuuteen. Arvoa siinä annetaan tuotantoketjun tehokkuuden lisäämiselle ja älykkäiden infrastruktuurien kehittämiseksi tietotekniikan ja esineiden internetin avulla. Tarkoituksena sillä on muuttaa teollisuutta: tekoälyn, massadatan ja linkittyvyyden avulla. Nämä periaatteet ovat sittemmin vaikuttaneet kaikkiin maihin Euroopassa. (Roblek, Meško & Krapež 2016; Almada-Lobo 2016; kts. BMBF 2020)

Muun muassa Marianne Keyriläinen ja Hanna Sutela (2018, 283) ovat esittäneet, että digitalisaatio on poikkeuksellisen nopeasti vaikuttanut moniin eri työn osa-alueisiin. Digitalisaatio kuitenkin eroaa nykyisessä keskustelussa alkuperäisestä kontekstistaan – sitä voisikin kutsua moderniksi nykyaikaiseksi digitalisaatioksi tai työn digitalisaatioksi. Se voi olla yhden asian tietokoneellistumisen sijaan moniosainen prosessi tai uuden digitaalisen teknologian soveltamisen yhteiskunnallinen ilmiö (Parida 2018, 23; Brennen & Kreiss 2014). Maatalouden kohdalla se on saanut roolin yhtenä keinona parantaa tuottavuutta ja ratkaista kannattavuuden ongelmaa. Lisäksi sen mukana tulevan uuden teknologian uskotaan parantavan tuotannossa tarvittavaa täsmällistä laskentaa ja analytiikkaa (Shepherd et al. 2020, 5083–5092).



Kuva 10. Kuvassa digitalisaation käyttökerrat MT-aineistossa. Lähde: Kansalliskirjasto.



Kuva 11. Kuvassa vertailun vuoksi (kts kuva 10) digitalisaation käyttökerrat kaikissa digitoiduissa aineistossa. (huom. jälkimmäisessä ennen vuotta 2014 näkyvyys heikko sivumäärien skaalan takia). Lähde: Kansalliskirjasto.

Digitalisaatiosta ei ole paljon uutisoitu *Maaseudun Tulevaisuudessa* ennen vuotta 2014. Ensimmäisen kerran nykyisessä asiayhteydessään digitalisaatiota käytettiin vuoden 2014 uutisessa, jossa uutisoitiin Suomen alisuoriutumisesta samaisen vuoden Digibarometrissä (MT 10.2.2014; kts. Etlatieto Oy 2014). Vaikka kyseisessä barometrissä Suomi sijoittui hyvin kolmannelle sijalle, pidettiin vasta seitsemättä sijaa digitaalisen teknologian käytössä huonona sijoituksena. Kyseinen uutisointi ei sinällään suoraan liittynyt maatalouden digitalisaatioon, kuten eivät vuoden 2014 muutkaan uutiset. Sen sijaan uutisissa puhuttiin yleisesti organisaatioiden ja työalojen digitalisaatiosta.

Aineiston perusteella maataloudessa on alettu puhumaan digitalisaatiosta sekä sen käyttöönoton prosessista vasta vuoden 2015 loppupuolella. Esimerkkeinä voidaan mainita ProAgrian ja MTK:n väliset yhteistyön toiveet maatalouden digitalisaation edistämisestä tai sen hyödyntämisestä peltojen satelliittivalvonnan yhteydessä (MT 9.12.2015; MT 19.10.2015). Nämä kuvastavatkin kahta toistuvaa uutistyyppiä. Ensimmäinen toistuva tyyppi on poliittinen, valtion tai valtionorganisaation aloittama julkinen keskustelu aiheesta. Kyseessä on hyvin samantapainen ideaa ajava näkökulma kuin vanhimmat tietokoneiden ja täsmäviljelyn uutiset. Niissä kiinnitetään huomiota tulossa olevaan tai tarvittavaan digitalisaatioon. Toisen tyyppin muodostavat esiteltävät teknologiat, joiden lähtökohdat ovat digitaalisen teknologian esittelyssä. Ne ovat taas rakenteeltaan hyvin samankaltaisia ohjelmistojen ja täsmäviljelyn (laitteiden) esittelyjen kanssa.

Kiinnostavin havainto lehtiaineistosta on se, että nykyisessä digitalisaation uutisoinnissa toistetaan aikaisempaa teknologian kehitystä. Ainoana erona on se, että digitalisaation uutisoinnilla puuttuu lopullinen selvä päämäärä. Osaltaan tämä voi johtua sen integraatiokehitysmäisestä luonteesta, jossa tavoitteet siirtyvät aina eteenpäin tai muuhun ongelmaan. Digitalisaatio on alettu näkemään prosessina, jolle ei käytännössä ole loppua. Nykyaikaisen digitalisaation prosessi on muodoltaan hyvin teollinen. Prosessissa sovellettavat laitteet ovat älykkäitä systeemejä, jotka pystyvät toimimaan itsenäisesti vähällä valvonnalla. Automaatio nousee prosessissa esille tärkeänä kehitystä eteenpäin vievänä ideana. Älykkäiden systeemien tarkoituksena on olla tietokoneisiin ja digitalisiin alustoihin liitettyjä laitteita, jotka lähettävät sensoreista saatavan tiedon internetin tai esineiden internetin avulla etäseurantaan. Lopuksi ne joko reagoivat sensorien antamaan tietoon itsenäisesti tai ohjattuna. (Parida 2018, 24; Porter & Heppelmann 2014)

Digitaalinen maatalous (digital agriculture) näkyy vahvasti myös globaalissa keskustelussa. Yhdistyneiden kansakuntien talous ja sosiaalineuvoston alaisen WIPO:n (World Intellectual Property Organization eli Maailman henkisen omaisuuden järjestön) maailmanlaajuisessa innovaatio -indeksissä todettiin vuonna 2017, että: ”Digitaalinen maatalous tarjoaa mahdollisuuksia osana niin kutsuttua neljättä teollista vallankumousta.” (Van Es & Woodard 2017, 97). Innovaatio-indeksissä digitaalisen maatalouden nähtiin olevan viljelyssä tapahtuvan informaatio- ja tietotekniikan käyttöönottamisen takia avainasemassa tavoitteiden saavuttamista varten. Tämän idean voidaan katsoa levinneen maatalouteen, sillä samana vuonna digitalisaation ilmiön ideaa on liitetty Euroopan unionin ulkoiseen ohjeistukseen. Maatalous onkin nostettu yhdeksi viidestä teollisuudenalasta digitaalisten sisämarkkinoiden strategiaan (kts. [Euroopan komissio, 10.5.2017](#)).

EU:n digitaalisten sisämarkkinoiden tavoite onkin poliittinen strategia, jonka tavoitteena on (EU:n mukaan) luoda selkeää ja vakaa ympäristö, joka edistää innovointia, torjuu markkinoiden pirstoutumista ja tarjoaa kaikille toimijoille mahdollisuuden hyötyä markkinoiden muuttumisesta osittain digitaalisiksi. Strategian mukaan vahvuuksia voidaan hyödyntää täysimääräisesti vain lisäinvestoimalla digitaaliseen osaamiseen ja infrastruktuuriin. Sen tarkoituksena on luoda jäsenvaltioiden välille avoimet markkinat. Strategia keskittyy aloihin, joiden digitaalisia hankkeita ei voida toteuttaa tarvittavassa mittakaavassa jäsenvaltioiden toimiessa yksin. (Ratcliff, Martinello, McGourty 2021) Tällä on ollut suoraan vaikutusta siihen, miten Suomessa on lähdetty toteuttamaan ilmiötä: parantamalla sähköisiä palveluja, kehittämällä älymaataloutta, tehostamalla täsmäviljelyä ja suunnittelemalla uusia toteuttamisen tapoja.

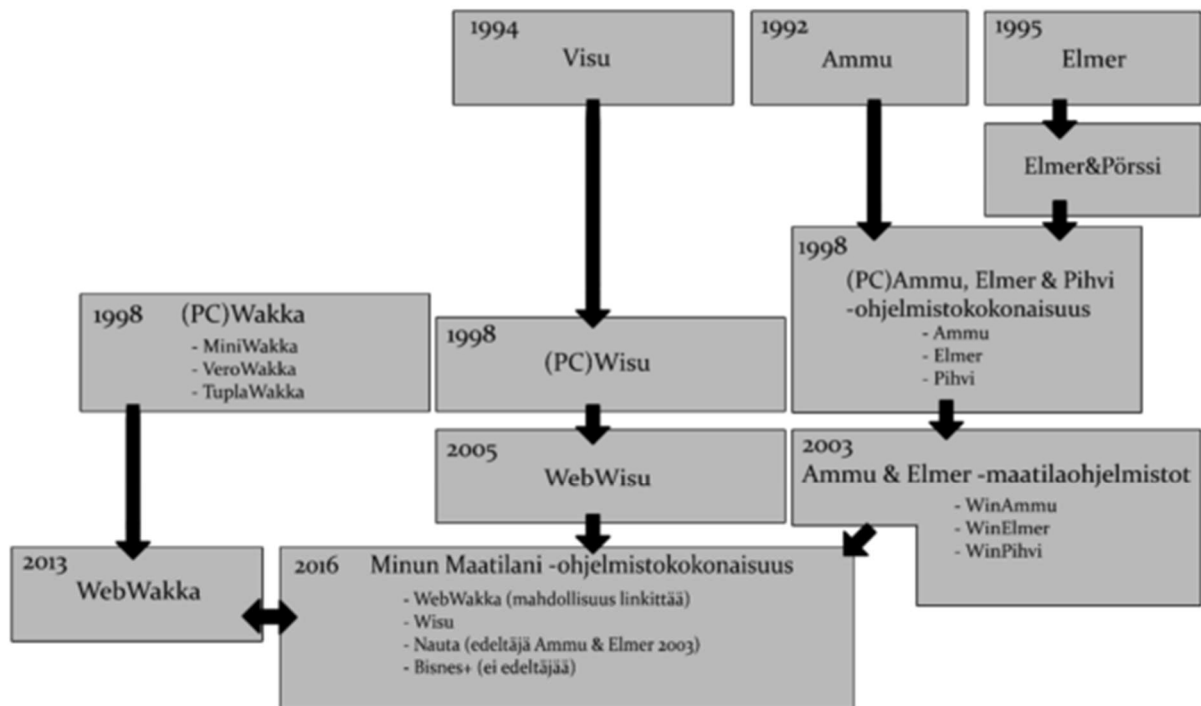
Harold Van Es ja Joshua Woodard (2017, 97–99) ovat esittäneet, että digitaalista maataloutta voidaan pitää täsmäviljelyn suunnanmäärittäjänä. Heidän mukaansa se kuvaa siirtymistä tavanomaisesta maatalouden resurssienhallinnasta kohti enemmän optimoitua, yksilöllistettyä, reaaliaikaista, muuhun teknologiaan yhdistettyä ja dataohjattua resurssienhallintaa. Digitaalisuuden liittäminen maatalouden tuotannon järjestelmiin mahdollistaa täsmäviljelyssä sen, että pienemmille peltoaloille voidaan luoda optimoidut suunnitelmat, tai että yksittäisiä eläimiä voidaan valvoa sensorien avulla. Digitaalisen maatalouden kehitys

on mukanaan tuonut uusia mahdollisuuksia: datan keräämisen nopeutumiseen, säilyttämiseen ja käsittelemiseen suuremmissa mittakaavassa. Datan kerääminen ja käsittely on nopeutunut sensorien lisääntyessä ja halventuessa. Tallennustilan kasvu on helpottanut datan säilyttämistä ja mahdollistanut suurempien datamäärien käyttämisen. Teoriassa tarkemmat tiedot asiasta helpottavat oikeiden ratkaisujen tekemistä. Data kuitenkin tuo hyötyä usein vain silloin, kun se tarjoaa suhteellisen nopeasti tukea päätöksentekoon eikä analysoinnissa mene kauan aikaa. Ihmisellä itsellään on myös rajat sen suhteen, kuinka hän pystyy reagoimaan lisääntyvän tiedon määrään. Tämän takia älykkäiden laitteiden ja sensorien kehittyessä yrityksenä on ollut myös luoda toimivia tekoälyjä, jotta systeemit toimisivat kuin ihmiset (Alasoini 2015, 27). Verkottuminen on lisäksi mahdollistanut sen, että toimintojen ei tarvitse sijaita koneissa.

Automaatio on alkanut vaikuttaa viljelyn tehostamiseen ja mahdollistanut täsmällisemmän viljelyn. Samalla siitä on kuitenkin tulossa teollista ja suurempia tilakokoja suosivaa, joka saattaa entisestään kiihdyttää maatalouden taantuvaa rakennekehitystä. Teoriassa teknologian tulisi vähentää työn rasittavuutta, mutta kuten Vinit Parida (2018, 25) on huomionnut, lisää se myös uudenlaisen koulutuksen ja osaamisen tarvetta. Jokaisella käyttäjäkulttuurilla on omat tapansa käyttää ja soveltaa teknologiaa. Vaikka monimutkainen prosessi voi tuoda enemmän tietoa kuin ennen, voi se olla maatalouden kohdalla käyttäjien osaamisen takia hyödytöntä. Tällöin tarvitaan joko lisää koulutusta, asioiden yksinkertaistamista tai teknologian massakäytön suunnittelun uudelleen pohdintaa. Pohdinta ei kuitenkaan ole itsestään selvää, sillä jokaisella on omat osaamisen rajansa. Toiset ovatkin avoimempia teknologian soveltamiseen ja uuden teknologian opettelemiseen kuin toiset.

Vastaavasti vaikka päisteautomaatiikka vakiintui 2010-luvun aikana traktoreissa, vuoden 2018 Työtehosteuran tutkimuksen mukaan Suomen tilojen traktorit olivat keskimäärin 13 vuotta vanhoja ja peltoviljelyssä käytettävä konekanta vielä vanhempaa (Karttunen 2018, 1). Käytännössä traktorit olivat tuolloin siis keskimäärin 2005 vuodelta. Traktorien kohdalla tämä ainakin vähentää integroidun teknologian käytön mahdollisuuksia. Sen sijaan muussa, vanhemmassa konekannassa integroidun teknologian hyödyntäminen on käytännössä poissuljettua. Digitaalisen teknologian hyödyntäminen konepuolella ei olekaan vielä täydellistä ja osittain jäljessä kehitystä.

Tarkasteltaessa sanomalehtiaineiston perusteella Suomen maatalouden ohjelmistokehitys kokonaisuudessaan näyttää lineaarisesti kehittyvän. Osalla tällä hetkellä olevista ohjelmistoista on ollut edeltävät samaa virkaa toimittaneet ohjelmistot 1990-luvun alkupuolelta asti. Tietokoneiden yleistyttyä ohjelmistot ovat yleistyneet ja kehittyneet säännöllisesti korvautuen käytännössä uusilla versioilla itsestään (kts. kuva 12). Voidaan kuitenkin kysyä syitä sille, miksi on ollut tarvetta esimerkiksi päivittää ohjelmistoja. Syynä ovat voineet olla niin viat, bugit kuin tietotekniikan kehityksestä johtunut yhteensopimattomuus myöhempien laitteiden kanssa. Muun muassa Roberto Pietrantuono ja Stefano Russo (2020, 8) ovat todenneet, että tietokoneohjelmistojen vanhentuminen on ollut yksi suurimmista tietotekniikan kehityksen haasteista niin tiedon käsittelyssä kuin säilytyksessä. Pilvitalennuksella on kuitenkin voitu ratkaista ohjelmistojen vanhentumisen ja yhteensopimattomuuden ongelmaa.



Kuva 12. Kuvassa Minun Maatilani -ohjelmistokokonaisuuden ja sitä edeltäneiden lähes samanimisten ohjelmistojen kehitys.

Johtopäätökset

Tutkimuskysymykseni tässä artikkelissa on: *Mitä digitaalista kehitystä on maatalouden parissa lehtiaineiston mukaan tapahtunut vuosina 1960–2018?* Lähdin vastaamaan tähän kysymykseen tutkimalla Kansalliskirjaston vanhojen lehtien digitoitua arkistoa (erityisesti vuosien 1960–2018 *Maaseudun Tulevaisuus* sanomalehtiä). Alakysymyksenä tutkin: Milloin tämä kehitys on tapahtunut ja miten kyseinen kehitys on vaikuttanut maatalouden teknologian institutionalisoitumiseen ja ohjelmistokehitykseen?

Maatalouden kohdalla instituutioita ovat: 1) hallitsevat viralliset tahot, 2) alalla toimivat järjestöt, 3) muut asetetut rakenteet tai 4) yksittäiset maataloudet. Valtion resurssien jakaminen on ollut institutionalisoitunutta aina 1960-luvulta. Osaltaan institutionalisoitumiseen ovat vaikuttaneet niin resurssien jakamisen perusteiden määrittäminen, kuin niiden tarkastaminen ja ylläpito. Maatalouden teknologian kehityksessä asiantuntija- ja neuvontajärjestöt ovat luoneet omat institutionaaliset suhteensa niin virallisiin tahoihin kuin neuvottaviin ja palveltaviiin maatalouksiin. Tämä on muodostanut monisuuntaisen vuorovaikutuksen eri tahojen välille. Vastaavasti tutkimuksilla ja tutkimusprojekteilla on ollut tärkeä rooli sen suhteen, kuinka teknologia on tullut osaksi tätä vuorovaikutusta. Erityisesti teknologian rooli näyttäytyy asetettujen rakenteiden, kuten uusien maatalouden kirjanpidollisten velvoitteiden muodostuessa. Niiden ratkaisemiseen tulleiden ohjelmistojen sekä muun digitaalisen teknologian kotoutumisen yhteydessä muodostui uudenlaisia institutionalisoituneita vuorovaikutuksia, jotka ovat alkaneet näkyä suoraan siinä, miten tietotekniikka on näkyvästi tullut kuluttajien käyttöön.

Lehtiaineiston perusteella voitiin havaita, että tietokoneita alettiin soveltamaan 1960-luvulla maataloushallinnollisten tahojen toimesta laskennallisiin tehtäviin. 1970-luvulla alkoivat kotieläintalouksien tietopankkien käyttäminen. Samoihin aikoihin tietokoneita ja tietokoneohjelmistoja tuli maatalouden asiantuntija- ja neuvontaorganisaatioiden käyttöön. 1980-luvulla mikrotietokoneet tulivat ja maatalouden kohdalla niitä suunnattiin suuremmille tiloille. 1990-luvulla tietokoneohjelmia alettiin suunnata yksityisille maatalouksille ja PC-koneiden myötä tietokoneet ja niiden ohjelmistot alkoivat yleistyä maatalouden parissa.

Euroopan unioniin liittymisen mukana (ja sen jälkeen) tullessiin kirjanpidollisiin velvoitteisiin laadittiin tietokoneohjelmia. Ne edesauttoivat uuden teknologian domestikaatiota tuodessaan ohjelmistot osaksi arkipäiväistä käyttöä. Samalla ne niin muokkasivat kuin haastoivat sosiaalisia käytäntöjä ja edesauttoivat kotouttamista. Tavaksi tuli alkujaan ohjelmistojen ja myöhemmin verkkopalvelujen avulla ylläpitää rekistereitä. Tältä osalta maatalouden kohdalle muodostunutta digitaalista kulttuuria on organisoitu osaksi sitä, miten maatalousrahoitusta jaetaan.

2000-luvun vaihteessa uutisissa kiinnostuttiin täsmäviljelystä. Ajo-opastimet ja päisteautomatiikka tulivat osaksi maatalouden teknologiaa. 2000-luvun teknologian kehityksestä voidaan uutisoinneissa huomata täsmäviljelyn hyödyntämisen tuleminen teknologian soveltamista ohjaavaksi tekijäksi. Tämä lisäsi keskustelua siitä, miten tietotekniikkaa voidaan soveltaa. Lisäksi 2000-luvulla voidaan huomata aikaisemman ohjelmistojen kehityksen jatkuminen, joka muuttui uusien verkkovälitteisten palvelujen tulemiseksi. Tärkeänä teknologisenä muutoksena sähköinen tukihaku tuli maatalouden käyttöön vuonna 2009 ja maatalousohjelmat alkoivat seuraamaan samanlaista kehitystä kuusi vuotta myöhemmin.

Digitalisaation ilmiö alkoi näkyä 2010-luvun puolivälissä ja vuonna 2015 alettiin lehtiaineistossa puhumaan maatalouden digitalisaatiosta. Uutiset jakaantuvat kahteen eri tyyppiin. Ensinnäkin tulossa olevaan tai tarvittavaan digitalisaatioon ja toiseksi esiteltävään teknologiaan. Maatalouden digitalisaation keskustelu sai myös kansainvälistä huomiota vuoteen 2017 mennessä niin YK:n kuin EU:n toimesta. 2010-luvun lopulla lakkautettiin vanhoja ohjelmistoja ja keskityttiin vain verkkopalveluiden muodoissa oleviin ohjelmistojen kehittämiseen.

Maatalouden käytössä oleva digitaalitekniikka voidaan jakaa niin automatisoituneen konetekniikan hallintaan kuin ohjelmistoteknologiaan. Suomessa on käytetty maatalouden parissa tietotekniikkaa ja ohjelmistoja jo hyvin pitkään. Jotkin ohjelmistot ovat vakiintuneet käyttötarkoitukseensa ja niillä on ollut digitaalisessa kehityksessä vakaa rooli, minkä vuoksi niitä on vuosien saatossa päivitetty, uudelleen tehty ja nimetty samalla tavalla. Toisin kuin maatalousohjelmat, digitaalinen konetekniikka ei ole saanut vielä yhtä suurta sijaa maataloudessa. Se on yleistynyt suhteellisen hitaasti siihen nähden, että uutisoitua kehitystoimintaa on ollut jo pidemmän aikaa. Vastaavasti on myös ollut teknologian tarjontaa, muttei yhtä paljon sen hyödyntämistä. Tapakulttuurisesti lehti-uutisissa toistetaan maatalousteknologian kohdalla nykyisen digitalisaation uutisoinnissa aikaisemman teknologian kehityksen uutisointia.

Digitalisaation vahva esiin tuleminen ja taustan tutkiminen avaavat mahdollisuuksia tulevien jatkotutkimusten kannalta. Digitalisaatiota voi tarkastella tällä hetkellä kehitykseen vaikuttavana ajankohtaisena ilmiönä. Osaltaan syynä on sen epämääräisyys ja muuttuminen muotisanaksi, jolla on alettu yleisemmin kuvaamaan teknologian kehitystä (tai ainakin sitä mikä tulisi olla kehityksen päämäärä). Digitalisaation toteuttaminen maataloudessa on kuitenkin tuonut omia haasteitansa niin institutionaalisille kuin teknologiaa käyttäville tahoille. Ennen uuden teknologian laajamittaista käyttöönottoa tulisi erityisesti perehtyä siihen miksi teknologiaa tulisi ottaa sellaisenaan käyttöön. Tällöin tutkittavaa löytyy niin uuden teknologian soveltamisessa kuin hyötyjen sekä haittojen määrittelyssä. Tältä osalta onkin tärkeää tarkastella takautuvasti sitä, miten teknologia on aikaisemmin kehittynyt. Vain tarkastelemalla

kehityshistoriaa voidaan havaita mitkä ovat olleet onnistuneita askelia teknologian kehityksessä. Vastaavasti voidaan havaita epäonnistumiset ja välttää toistamasta samoja virheitä.

Tämän artikkelin tarkoituksena oli tutkia eniten mediahuomiota saaneita kehitysaskelia. Näiden kehitysaskelien rooli on saanut merkityksensä seuraavien askelien myötä. Tässä artikkelissa rajauduttiin tarkastelemaan maatalousohjelmistojen aikaisempaa tarjontaa ja keskityttiin erityisesti enemmän mediahuomiota saaneisiin ohjelmistoihin. Tältä osalta jatkotutkimuksissa voisi tarkastella teknologioita ja ohjelmia, jotka eivät ole selvinneet tai kehittyneet ilmestymisajastansa nykypäivään. Jatkossa voisi erityisesti selvittää (ja verrata) tarkemmin ohjelmistojen ominaisuuksia ja syitä siihen miksi ne ovat tehneet tietyistä ohjelmistoista muita suositumpia. On myös mahdollista, että vähemmän suosittujen ohjelmistojen katoamisen myötä vaihtoehtoiset ratkaisut ovat kehityksen varrella unohtuneet. Voikin olla, että on hukattu hyödyllisiä ominaisuuksia vain sen takia, että muut ominaisuudet ovat olleet toisessa ohjelmistossa paremmin ratkaistu.

Toisena tärkeänä tutkittavana kohteena jatkotutkimuksen kannalta voisi olla ihmisen rooli teknologian rinnalla. Ihmisellä on kuitenkin oleellinen asema teknologian käyttäjänä ja kuluttajana, jolle uusi teknologia ensisijaisesti tulisi suunnata. Tutkimuksen syventämisen kannalta olisi hyödyllistä tarkastella erityisesti ihmisten asemaa teknologian kehityksessä. Käytöllä ja käyttötavoilla on suuri rooli sen suhteen, miten teknologia yleistyvät arkikäyttöön. Ihmisten ja teknologian suhdetta voisi tutkia esimerkiksi vapaamuotoisempien ammatti- ja harrastusverkostojen (esim. tuottajaverkostojen tai AgriHubi-verkostojen) avulla. Tällöin voitaisiin verrata käyttäjien tapoja virallisten institutionalisoituneiden rakenteiden rinnalla. Pohdintaan voisikin ottaa sen, mikä todella on käyttökulttuurien rooli teknologian kehityksessä.

Lähteet

Kaikki lähteet tarkistettu 26.4.2022

Arkistolähteet

Maaseudun Tulevaisuus (MT) 1921–2018, Kansalliskirjasto, Digitaaliset aineistot.

Verkkosivut, tiedotteet ja tilastot

BMBF. 2020. *Industrie 4.0*. Federal Ministry of Education and Research, Saksa. https://www.bmbf.de/SharedDocs/Publikationen/de/bmbf/5/30916_Industrie_4_0.pdf;jsessionid=88E44C5F6D14838752CB364C9C8C0253.live382?__blob=publicationFile&v=3.

Eduskunta. 2019. *OECD-tietopaketti*. <https://www.eduskunta.fi/FI/naineduskuntatoimii/kirjasto/aineistot/kv-jarjestot/oecd/Sivut/default.aspx>.

Euroopan komissio. 10.5.2017. *Komission tiedonanto Euroopanparlamentille, neuvostolle, euroopan talous- ja sosiaalikomitealle ja alueiden komitealle*. Euroopan komissio, Brysseli. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FI-EN/TXT/?from=FI&uri=CELEX%3A52017DC0228>.

FAO. 2020. *Realizing the potential of digitalization to improve the agri-food system. Proposing a new international digital council for food and agriculture. A concept note*. YK:n elintarvike- ja maatalousjärjestö

FAO (Food and Agriculture Organization of the United Nations),
Rooma. <http://www.fao.org/3/ca7485en/CA7485EN.pdf>.

Farmit 6.2.2005. *Asiantuntija kysymys*. <https://www.farmit.net/node/160331>.

Farmit 26.2.2018. "Mtechin Minun Maatilani -verkkopalvelu korvasi tammikuussa vanhat Ammu, Elmer ja Pihvi -ohjelmistot", *Farmit Uutiset*. <https://www.farmit.net/kotielain/2018/02/26/mtechin-minun-maatilani-verkkopalvelu-korvasi-tammikuussa-vanhat-ammu-elmer-ja>.

Farmit 17.4.2014. "Uusi Mobiwisu julkaistu", *Farmit Uutiset*. <https://www.farmit.net/kasvinviljely/2014/05/12/uusi-mobiwisu-julkaistu>.

Finto 3.10.2018 (viimeksi muokattu) (luotu 7.4.1990). Maatalouden tutkimuskeskus. Finto Suomalainen asiasanasto ja ontologiapalvelu. <http://finto.fi/cn/fi/page/15764A>.

Kotipitäjä 12/2013. "WebWakka uudistaa maatalojen taloushallinnon", Kustannus OY maaseutulehdet. https://issuu.com/oysvesa/docs/kotipitaj_13_2013/6.

Luonnonvarakeskus (Luke). 2022. *Maatalouden rakennekehitys*. https://portal.mtt.fi/portal/page/portal/taloustohtori/viljatielopankki/suomi/viljantuotanto/maatalouden_rakennekehitys, haettu 7.4.2022.

Luomulehti 2/2017. "Mtech uudistaa ohjelmansa". https://issuu.com/luomulehti/docs/luomulehti_2_2017_issuu.

Maaseutukeskus 17.10.2000. "Wakka-ohjelmistoversioiden myyntisivu", haettu Internet Archivesta 26.4.2022. https://web.archive.org/web/20001017235625/http://www.maaseutukeskus.fi/atk/wakka_esi.htm.

Mtech 2017. "Wakka PC-ohjelman verkkopäivitys", Mtech Digital Solutions Oy. <https://docplayer.fi/34756584-Wakka-pc-ohjelman-verkkopäivitys.html>.

Mtech 26.8.2020. "Wisun tarjoaa parhaat ominaisuudet viljelysuunnitteluun – WebWisun ylläpito loppuu 1.11.2020", Mtech Digital Solutions Oy. <https://www.minunmaatilani.fi/blogi/webwisun-yllapito-loppuu-1-11/>.

OECD 2018. *Going Digital in a Multilateral World. Report of the Meeting of the OECD Council at Ministerial Level, 30–31 May 2018, OECD Paris*. [https://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=C/MIN\(2018\)6&docLanguage=En](https://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=C/MIN(2018)6&docLanguage=En).

ProAgria Itä-Suomi 4/2012. "Webwakka – tuo sähköisenkirjanpidon ulottuillesi". https://issuu.com/proagriapk/docs/pais_0412_web/4.

Ratcliff, Christina, Martinello, Barbara, McGourty, Amy. 2021. *Kaikkialle ulottuvat digitaaliset sisämarkkinat*. Euroopan parlamentti 3/2021. <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/fi/sheet/43/kaikkialle-ulottuvat-digitaaliset-sisamarkkinat>

Ruokavirasto. 2021. Käyttäjätilastot, viimeksi päivitetty 15.7.2021. <https://www.ruokavirasto.fi/tietoa-meista/asiointi/sahkoinen-asiointi/vipu/kayttajatilastoja/>.

Ruokavirasto 19.4.2021. "Yhä useampi hakee tuet verkossa". <https://www.ruokavirasto.fi/tietoa-meista/asiointi/sahkoinen-asiointi/vipu/ominaisuudet-ja-edut/>.

Puutarha-Sanomat 11.2.2009. "Sähköinen tukihaku aprillipäivästä alkaen". <https://puutarha-sanomat.fi/arkistot/13298>.

Puutarha-Sanomat 11.3.2010. "Sähköisen tukihaun demo 2010 on avattu". <https://puutarha-sanomat.fi/arkistot/13433>.

Tilastokeskus. 2006. *Tietokoneen käyttö (ml. internet) asuinläänin mukaan vuosina 2000 ja 2006*. Suomen virallinen tilasto (SVT): Aikuiskoulutukseen osallistuminen. Kielitaito, Tietotekniikan Käyttö, Ammattikirjallisuus Ja Koulutusmahdollisuudet, Tilastokeskus, Helsinki. http://www.stat.fi/til/aku/2006/03/aku_2006_03_2008-06-03_kuv_008_fi.html.

Kirjallisuus

Ahonen, Pertti. 2015. "Aspects of the institutionalization of evaluation in Finland: Basic, agency, process and change". *Evaluation* 21(3), 308–324. <https://doi.org/10.1177/1356389015592546>.

Alasoini, Tuomo. 2015. "Digitalisaatio muuttaa työtä – millaista työelämää uudistavaa innovaatiopolitiikkaa tarvitaan?". Teoksessa *Työpoliittinen Aikakauskirja 2/2015*, Työ- ja elinkeinoministeriö, 26–37. <https://tem.fi/documents/1410877/2874993/tak22015.pdf>.

Almada-Lobo, Francisco. 2016 (2015). "The Industry 4.0 revolution and the future of manufacturing execution systems (MES)". *Journal of Innovation Management* 3 (4), 16–21. https://doi.org/10.24840/2183-0606_003.004_0003.

Antikainen, Janne, Tuomas Honkaniemi, Arja Jolkkonen, Petri Kahila, Anu Kotilainen, Arja Kurvinen, Virpi Lemponen, Niklas Lundström, Ilkka Luoto, Tomi Niemi, Sinikukka Pyykkönen, Antti Rehunen, Pasi Saukkonen, Olli-Pekka Viinamäki & Arto Viinikka. 2017. "Smart Countryside – Maaseudun palveluiden kehittäminen ja monipuolistaminen digitalisaatiota ja kokeiluja hyödyntämällä". *Valtioneuvoston selvitystutkimustoiminnan julkaisusarja 9/2017*, Valtioneuvosto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-287-338-5>.

Beardsworth, Alan. 1981. "Analysing Press content: Some technical & methodological issues". *The Sociological Review* 29 (1). <https://doi.org/10.1111%2Fj.1467-954X.1981.tb03281.x>.

Brennen, Scott & Daniel Kreiss. 2014. Digitalization and Digitization. *Culture Digitally*, Temple University & Cornell University. <http://culturedigitally.org/2014/09/digitalization-and-digitization/>.

Cortada, James. 2013. How New Technologies Spread – Lessons from Computing Technologies. *Technology and Culture* 54 (2), 229–261. <https://www.jstor.org/stable/24468014>.

Dalton, Margaret & Laurie Charnigo. 2004. Historians and Their Information Sources, *College & Research Libraries*, 400-425.

Etlatieto Oy. 2014. *Digibarometri 2014*. Taloustieto Oy, Helsinki. <https://www.etla.fi/wp-content/uploads/Digibarometri-2014.pdf>.

Gere, Charlie. 2002 (2006). *Digitaalinen kulttuuri*. Suom. Raine Koskimaa, Jussi Parikka, Petri Saarikoski, Tanja Sihvonen, Jaakko Suominen ja Juha Wakonen. Turku: Faros-kustannus Oy.

Goodin, Robert. 1995. *The Theory of Institutional Design*. Cambridge University Press, Cambridge.

Holt, Donald. 1985. "Computers in Production Agriculture". *Science, New Series*. Vol. 228, No. 4698, 422-427. <https://www.jstor.org/stable/1694716>.

Jones, Alison. 2006. "The Many Uses of Newspapers: Technical report for IMLS project". Tufts University.

- Karttunen, Janne. 2018. Maatilojen konekanta ja koneinvestoinnit. *Työtehoseuran julkaisu* 434. TTS Työtehoseura. https://www.tts.fi/files/1428/Maatilojen_konekanta_ja_koneinvestoinnit-J.Karttunen.pdf.
- Keyriläinen, Marianne & Hanna Sutela. "Suomalaisten palkansaajien kokemuksia työn digitalisaatiosta". *Työelämän tutkimus* 16(4). <https://journal.fi/tyoelamantutkimus/article/view/82704/41912>.
- Meyer, John & Brian Rowan. 1977. "Institutionalized Organizations: Formal Structure as Myth and Ceremony". *American Journal of Sociology* 83 (2), 340–363. <https://www.jstor.org/stable/2778293>.
- Moore, Jason. 2010. "The End of the Road? Agricultural Revolutions in the Capitalist World-Ecology 1450-2010". *Journal of Agrarian Change* 10 (3), 389–413. <https://doi.org/10.1111/j.1471-0366.2010.00276.x>.
- Morley, David & Roger Silverstone. 1990. "Domestic communication – technologies and meanings". *Media, Culture & Society*, 12 (1). <https://doi.org/10.1177%2F016344390012001003>.
- Parida, Vinit. 2018. "Digitalization". Teoksessa *Addressing Societal Challenges*. Toim. Johan Frishammer ja Åsa Ericson. Luulajan teknillinen yliopisto, Ruotsi, 2018, 23–38.
- Pietrantuono, Roberto & Stefano Russo. 2020. "A survey on software aging and rejuvenation in the cloud". *Software Quality Journal* 28, 7–38. <https://doi.org/10.1007/s11219-019-09448-3>.
- Porter, Michael & James Heppelmann. 2014. "How smart, connected products are transforming competition". *Harvard Business Review* 92 (11). <https://hbr.org/2014/11/how-smart-connected-products-are-transforming-competition>.
- Roblek, Vasja, Maja Meško & Alojz Krapež. 2016. *A Complex View of Industry 4.0*. <https://doi.org/10.1177%2F2158244016653987>.
- Saarikoski, Petri. 2004. *Koneen Lumo – Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7243-1>.
- Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen, & Sari Östman. 2009. *Funetista Facebookiin: Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus, Helsinki University Press.
- Salmi, Hannu. 2020. "'Suodatinkahvia hienoksi leikattuna' - Kahvinkeitin ja suomalaisten kotien modernisaatio 1950-luvulta 1970-luvulle". *Tekniikan Waiheita* 38 (2), 6–21. <https://dx.doi.org/10.33355/tw.96112>.
- Seuri, Olli. 2014. "Historian jokapäiväinen virta sanomalehdessä". *Media & viestintä* 37 (3), 22–37. <https://doi.org/10.23983/mv.63042>.
- Shepherd, Mark, James Turner, Bruce Small & David Wheeler. 2020. "Priorities for Science to Overcome Hurdles Thwarting the Full Promise of the 'digital Agriculture' Revolution". *Journal of the Science of Food and Agriculture* 100 (14), 5083–5092. <https://doi-org.ezproxy.utu.fi/10.1002/jsfa.9346>.
- Suominen, Jaakko & Anna Sivula. 2016. "Digitaalisen historiatutkimuksen kenttää louhimassa". Teoksessa *Digitaalinen humanismi ja historiatieteet*. Toim. Kimmo Elo, Turun Historiallinen yhdistys, 96–130.
- Suominen, Jaakko. 2000. *Sähköaivo sinuiksi, tietokone tutuksi: tietotekniikan kulttuurihistoriaa*. Nykykulttuurin Tutkimuskeskuksen julkaisuja 67. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7244-8>.

Talsi, Noora. 2014. *Kodin koneet – Teknologioiden kotouttaminen, käyttö ja vastustus*. Joensuu: Itä-Suomen yliopisto.

Teräväinen, Tuula. 2014. "Representations of energy policy and technology in British and Finnish newspaper media: A comparative perspective". *Public Understanding of Science* 23(3), 299–315. <https://doi.org/10.1177/0963662511409122>.

Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos 1 painos E-versio, Helsinki, Tammi. <https://www.ellibs.com/fi/book/9789520400118>.

Van Es, Harold & Joshua Woodard. 2017. "Innovation in Agriculture and Food Systems in the Digital Age". Teoksessa *The Global Innovation Index 2017: Innovation Feeding the World (tenth edition)*, Cornell University, INSEAD, WIPO, 97–104. <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4193>.

Whitby, Blay. 1986. "The computer as a cultural artefact". Teoksessa *Artificial intelligence for society*. Toim. Karanjit Gill, John Wiley & Sons Inc, New York, 115–124.

Woodhouse, Philip. 2010. "Beyond Industrial Agriculture? Some Questions about Farm Size, Productivity and Sustainability". *Journal of Agrarian Change* 10(3), 437–453. <https://doi.org/10.1111/j.1471-0366.2010.00278.x>.

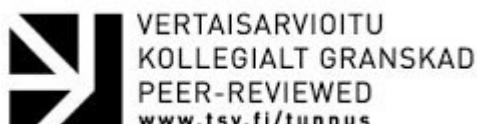
Pokémon Go (2016) -pelin suosion nostalgiaselittäminen

Jaakko Suominen

jaakko.suominen [a] utu.fi

FT, digitaalisen kulttuurin professori

Turun yliopisto



Viittaaminen: Suominen, Jaakko. 2022. "Pokémon Go (2016) -pelin suosion nostalgiaselittäminen". *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/pokemon-go-2016-pelin-suosion-nostalgiaselittaminen/>

Nostalgialla tarkoitetaan katkeransuloista tunnetta, joka ilmenee kaipuuna johonkin aiemmin olleeseen tai aiemmin koettuun asiaan tai tilanteeseen. Tässä artikkelissa käsittelen, miten lisätyn todellisuuden pelin Pokémon Go:n suosiota selitettiin nostalgian avulla julkisuudessa pelin tultua markkinoille heinäkuussa 2016. Sovellan aiemmin tehtyjä nostalgian luokitteluja ja esittelen nostalgialla selittämisen jaottelun, joka sisältää yksinkertaisen ja tulkitsevan nostalgiaselityksen mediakulttuurin kontekstissa. Nostalgialla selittäminen näkyy erityisesti populaarimediassa mutta myös mediatuotteiden suosiota ja käyttöä koskevissa asiantuntijapuheenvuoroissa sekä tutkimuksessa. Tässä teemanumeron artikkelissa tarkastelen nostalgialla selittämistä keinona, jolla institutionaaliset toimijat, kuten tiedotusvälineiden edustajat ja tutkijat kesyttävät tai kotoistavat uusia kulttuurituotteita vuorovaikutuksessa käyttäjien kanssa osaksi vakiintuneita toiminnan muotoja. Artikkelin lähteinä toimivat Pokémon- ja nostalgiatutkimuksen lisäksi vuonna 2016 julkaistut Pokémon Go:ta käsittelevät uutiset.

Avainsanat: domestikaatio, lisätty todellisuus, mobiilipelit, nostalgia

Johdanto

Oli heinäkuu vuonna 2016. Pyöräilin Helsingissä pitkin Töölönlahden rantaa. Pyöräilin tarkkaavaisena ja valmiina väistämään vihaista valkoposkihanhiemoa, joka paimensi poikasiaan nurmialueelta pyörätien yli toiselle ruoholämpäreelle.

Varoin myös siivettämiä kulkijoita. Kiinnitin huomiota heidän aiempaa suurempaan parveiluunsa. Huomioin ihmisiä, jotka olivat syventyneet mobiililaiteruutuihinsa, joiden yksityiskohtia en erottanut.

Kännykkätuijottelijat eivät olleet uusi ilmiö, mutta nyt heitä alkoi kerääntyä puistoissa yhteen ja heillä oli mielessä joku aiemmasta poikkeava asia. He pelasivat uutta *Pokémon Go* -peliä, joka näytti vallanneen mobiililaitteiden ruudut nopeasti, vain muutaman päivän aikana. Ei se toki ollut vallannut kaikkia ruutuja, mutta monet, maailmanlaajuisesti kymmenet miljoonat.



Video 1. Yhdysvaltalaisen teknologiauutissivusto Vergen video toimii esimerkkinä siitä, miten Pokémon Go -peli ja sen ominaisuudet esiteltiin pelaajille ja muille kiinnostuneille heti pelin julkaisun tapahduttua ja millaisia turvallisuusnäkökulmia pelaamisessa painotettiin: The Verge: Pokémon Go: everything you need to know in 9 minutes 13.7.2016.

Miksi niin monet pelasivat Nintendon julkaisemaa ja Nianticin tekemää *Pokémon Go* -peliä? Peliä kutsuttiin *lisätyn todellisuuden* peliksi, koska se yhdisti mobiiliruudun elementtejä fyysiseen liikkumiseen ympäristössä. Uutisissa kerrottiin pelin maiminnoususta ja etsittiin selityksiä suosiolle. Selityksiä pohtivat toimittajat itse ja he kyselivät syitä myös asiantuntijoilta ja pelaajilta. *Helsingin Sanomat* kirjoitti 15.7.2016 Kajsia Roslundista, jolle uusi peli oli – paradoksaalista kyllä – aikamatka menneisyyteen:

”Pokémon tuli televisioon juuri, kun menin ala-asteelle. Varmasti pelin viehäytys on juuri siinä, että pääsee taas muistelemaan lapsuudesta tuttuja hahmoja. Kiinnostavia ovat juuri ne alkuperäiset pokémonit, joita pelissä pystyy pyydystämään,” Roslund sanoo.

Pokémon-pelit, piirretyt ja keräilykortit olivat suosionsa huipulla 1990-luvun lopulla. Tuon ajan lapsille Pikachun, Rattatan ja muiden pokémon-hahmojen metsästyksen aikamatka 15 vuoden taa.

”Onhan se hauskaa, että parikymppiset pyörivät nyt täällä keskustassa ympäriinsä kännykkä kourassa”, Roslund sanoo.

Lapsuudesta tutun asian muistelemisen ei toki ollut ainoa selitys, joka pelin suosiolle uutisissa annettiin. Selitystä haettiin myös uuden teknologian viehätyksestä, yhteisöllisyyden kokemisesta toisten pelaajien kanssa sekä liikunnan ja uuden median yhdistämisen ilosta (liikunnan ja pelin yhteydestä ks. Turtiainen 2022, 207). Mutta nimenomaan positiivinen muistelemisen, joka monesti nimettiin suoraan nostalgiaksi, oli se, joka tuntui erottavan *Pokémon Go*:n suosion monen muun teknologisen uutuuden läpimurrosta.

Tavallisemmin uutuuksien esittelyn yhteydessä korostuivat vain edistysusko ja itse teknologisen uutuuden kokeilemisen into, kriittisesti mahdollisesti myös hahmotelmat uhkakuvista, esimerkiksi valvonnan lisääntymisestä, työpaikkojen menettämisestä tai teknologian virhetoimintojen seurauksista (ks. esim. Pantzar 1996; Suominen 2003).

Tartuin pelin suosion selittämiseen nostalgialla, koska olin asialle herkistynyt. Olin tutkinut niin kutsuttua retropeli-ilmiötä eli tietynlaisten vanhojen videopelien pelaamista ja niihin liittyvien elementtien kulutuskulttuurista kierrätystä jo 2000-luvun alkuvuosista lähtien. Olin pohtinut retropeli-ilmiöiden ja nostalgian suhdetta ja todennut sen moniulotteiseksi sekä sellaiseksi, ettei retropeli-innostus välttämättä vaatinut nostalgiaa polttoaineekseen. (Esim. Suominen 2008; Suominen 2011a; Suominen 2011b; Suominen, Reunanen & Remes 2015; Suominen & Vaahensalo 2019.)

Myös viestinnätutkija Kristian Redhead Ahm (2020) on huomauttanut, että sen sijaan että puhuisimme retropelaamisesta tai nostalgian tunteesta retropelaamisen ainoana syynä, tarvitsemme tarkemman luokittelun vanhoja pelejä koskeville suhteille. Redhead Ahm on antanut pelisuhteille tieteellis-teknisiä määrittelyitä. Hän kirjoittaa retropeliharrastajista amatööriarkeologeina, amatööriaidehistorioitsijoina ja teknohistorioitsijoitsijoina harrastajien mielenkiinnon kohteiden mukaan. Hän myös erottaa historiallisen pelaamisen ja nostalgisen pelaamisen toisistaan. Historiallinen pelaaminen viittaa siihen, että syy vanhojen pelien pelaamiseen on kiinnostus mediamuodon historiaan. Nostalgisessa pelaamisessa perussyynä puolestaan on emotionaalinen suhde johonkin aiemmin itse koettuun. Tämän takia myös *Pokémon Go*:n pelaamisen ja nostalgian suhdetta on tutkittava tarkemmin, vaikka se ei julkaisuaikanaan ollut retropeli vaan osin vanhoja tuttuja aineksia kierrättänyt peliutuus.

Useammassa populaariuutisissa esitetyn *Pokémon Go*:n suosiota koskeneen nostalgiaselityksen voi tiivistää seuraavaan muotoon: väitteen mukaan peleistä olisivat olleet kiinnostuneimpia ne, jotka olivat 1990-luvulla pelanneet ensimmäisiä Nintendon *Pokémon*-pelejä, keränneet *Pokémon*-kortteja ja seuranneet *Pokémon*-televisiosarjaa. Heidän keskuudessaan uusi peli herätti henkiin tunteenomaisen kiinnostuksen *Pokémon*-teemaan ja heidän tuntemiinsa hahmoihin, jos kiinnostus *Pokémonia* kohtaan oli koskaan loppunutkaan. Uutisissa sotkettiin ajoittain toisiinsa nostalgian kokemus ja retroilu. Suomalainen tarkastelutapa ei ollut ainutlaatuinen vaan vastaavia nostalgiaselityksiä tarjottiin uutisoinnissa ympäri maailmaa (ks. esim. [New York Times 14.7.2016](#); [Helahälsingland 15.7.2016](#); [BBC News 16.7.2016](#)). Selityksessä näkyi hyvin *Pokémonin* tuoteperheen ajallinen kesto ja kehitys sekä monimuotoisuus, jota digitaalisen kulttuurin tutkija Johannes Koski (2017) on kutsunut valtavaksi mediamuotoja ylittäväksi kokonaisuudeksi (ks. myös Välisalo & Koskimaa 2022, 179).

Tässä artikkelissa käsittelen mediakäytön selittämistä nostalgian avulla. Inspiraationsa artikkeli on saanut mediatutkija Anu Koivusen (2001) nostalgian analyysistä. Koivunen korostaa nostalgian performatiivista eli esityksiä tuottavaa luonnetta ja tarvetta sen tutkimukselle. Tulkitsen tämän niin, että ”nostalgia tuotteiden”, kuten menneisyyteen kaihoavasti viittaavien pelien, elokuvien, televisiosarjojen tai vaikkapa retroautojen lisäksi olisi tutkittava populaareja diskursseja eli puhetapoja, joilla joku tuote tai toiminta tulkitaan nostalgiaksi tai selitetään nostalgian avulla. Koivusen mukaan nostalgia ei ole selitys vaan kysymys, joka koskee kohteita, niiden muotoja, merkityksiä ja vaikutuksia. (Koivunen 2001, 345.)

Mediatutkija Dominik Schrey (2017) on hänkin korostanut nostalgian diskursiivisuutta. Schrey on tutkinut ilmiötä, jota hän kutsuu digitaalisen mediakulttuurin analogianostalgiaksi. Schrey ei sivua tutkimuksessaan *Pokémon Go*:ta, jossa ei ole suoria analogianostalgian merkkejä, mutta asiat liittyvät toisiinsa sitä kautta, että digitaalisissa tuotteissa ja niitä koskevissa keskusteluissa viitataan varhaisempien mediamuotojen kaipaamiseen. Schrey viittaa analogianostalgialla esimerkiksi älypuhelimien kameranovelluksiin, joilla pyritään tuottamaan kuviin ja videoihin aiempien filmikameroiden jälkeä, esimerkiksi rakeisuutta, epätasaisuutta ja värivirheitä. Vaikka uusi teknologia mahdollistaa kirkkaan ja

tarkan kuvan, käyttäjät viehättyvät myös mahdollisuudesta toisintaa jotain vanhan – ja nostalgisen – näköistä. Schrey jakaa analogianostalgian ilmenemismuodot kahteen osaan, diskursiivisiin ja esteettisiin. Diskursiivinen viittaa nostalgiaa koskeviin keskusteluihin, määritelmiin ja selityksiin. Esteettinen viittaa puolestaan itse sovelluksiin ja niiden tuotoksiin, kuten kuviin, jotka digitaalisessa ympäristössä näyttävät korostetun analogisilta. Tässä artikkelissa keskityn siis diskursiiviseen medianostalgiaan (narratiivisuudesta ja nostalgiaista ks. Stewart 1993).



Video 2. Evolution of Pokemon Games 1996–2020 -niminen YouTube-video esittää yhden tulkinnan Pokémon pelien kehityksestä ja keskinäisistä suhteista aikajanan tavoin.

Esittelen artikkelissa puhetapoja, joiden avulla uutisissa – ja myös tutkimusteksteissä – media-ilmiötä selitetään nostalgialla. Keskityn *Pokémon Go*:n tapaukseen. Käsitelen myös, mikä rooli nostalgialla selittämisellä on uutuuksien omaksumis- ja kotouttamisprosesseissa. Sitä kautta artikkeli kytkeytyy *WiderScreenin* tämänkertaiseen teemaan, institutionalisoitumiseen.

Artikkeli perustuu pitkälti aiempaan nostalgiatutkimukseen, minkä lisäksi hyödynnän esimerkinomaisesti vuosien 2016–2017 *Pokémon Go* -uutisia. Aineisto ei ole kattava eikä siis käsitä kaikkia noina vuosina julkaistuja *Pokémon Go* -uutisia. Aineisto ei perustu myöskään edustavaan otokseen eli systemaattiseen vaan satunnaistettuun poimintaan *Pokémon Go* -uutisten joukosta. Tutkimustapa on *eksploratiivinen* eli etsin tulkinnallisia lähtökohtia ja ehdotuksia nostalgiaselityksiä koskevalle tutkimukselle (Elo & Kleemola 2016, 154–155). Olen poiminut *näytteenomaisesti* uutisesimerkkejä Ylen verkkosivuilta, verkkohauilla laajemmin sekä digitaalisesta Sanoma-arkistosta hakusanoilla ”Pokémon Go” ja ”nostalgia”. Sanoma-arkisto sisältää erityisesti *Helsingin Sanomien*, *Ilta-Sanomien* ja *Taloussanomien* uutisia.

Sanoma-arkistosta löytyy vuosilta 2016–2017 yhteensä 256 osumaa hakusanalla ”Pokémon Go”. Jos mukaan liittää kolmanneksi sanaksi nostalgian, osumia tulee ainoastaan 6. Nostalgian artikulointi näyttää siis erittäin vähäiseltä verrattuna *Pokémon Go* -uutisten kokonaismäärään, mutta uutisissa on viitattu myös Pokémon-buumin alkuun ja aiempien pelikokemusten muisteluun ilman nostalgia-sanan mainintaa.

Pelaamismotiivien sijasta Sanoma-arkiston varhaisten uutisten yleisimmät *Pokémon Go* -juttuteemat liittyivät kuitenkin Nintendon liiketaloudelliseen menestykseen, pelin tietoturvaongelmiin sekä pelaamisen aiheuttamiin ongelmiin erityisesti julkisissa tiloissa sekä pelaamisen paheksuntaan. Vaikuttaa siltä, että uutiset jakautuivat teemallisesti ja määrällisesti samantyyppisiin kehyksiin kuin esimerkiksi suomalaisten digipeliyritysten menestystarinaa käsitelleet uutiset 2000-luvun alkupuolella, ja sanomalehti uutisoinnissa tyyppillisesti pelaajuus tulee esille harvemmin kuin esimerkiksi talouteen tai teknologian kehitykseen liittyvät teemat (Pasanen & Suominen 2021). Vaikka tämän artikkelin argumentaatio perustuu siis aineistonäytteisiin ja eksploratiiviseen aineistoanalyysiin, teksti on pikemminkin teorialähtöinen kuin aineistolähtöinen (teoreettisen ja empiirisen tutkimuksen eroista ks. Töttö 2012, 57–58).

Artikkelin ensimmäisessä osassa tutkin uutuusien kotouttamis- ja omaksumisteorioiden suhdetta nostalgiaan. Toisessa osassa käsittelen, miten *Pokémon Go*:ta selitettiin Suomessa nostalgian kautta ja muilla syillä. Kolmannessa osassa käsittelen nostalgiatutkimusta. Neljännessä osassa esittelen jaottelun siitä, millä eri tavoin nostalgialla voidaan selittää mediakäyttöä.

***Pokémon Go* ja domestikaatioteoria**

Domestikaatioteoriat eli kesyttämisen- tai kotouttamisteoriat käsittelevät, millaisten kehityskulkujen tuloksena uutuudet tulevat osaksi ihmisten ja yhteisöjen arkea. Domestikaatioteorioita on kehitelty ja sovellettu viimeistään 1980-luvulta lähtien tutkittaessa media-arkea, esimerkiksi television, radion ja tietokoneen roolia jokapäiväisessä elämässä. Teorioita on sovellettu myös monilla muilla aloilla, ja tutkimus on sisältänyt sekä rajattuja tapausanalyysyjä että laajempia useita aihealueita yhdistäviä yleistyksiä. (Esim. Silverstone, Hirsch & Morley 1992; Pantzar 1996; Lie & Sørensen 1996; Lehtonen 2003; Morley 2003; Silverstone 2006; Haddon 2007.) Uusimmissa tutkimuksissa domestikaatioteorioihin on ehdotettu esimerkiksi joitakin täydennyksiä ja lisäyksiä, kuten jaotteluja uutuusien käyttötappoihin sekä pohdintoja käänteisestä domestikaatiosta eli tavoista luopua medioiden käytöstä (esim. Haddon 2016; Karlsen & Syvertsen 2016; Brause & Blank 2020). Domestikaatioteoriat voi nähdä myös osana laajempaa teknologisten ja muiden uutuusien omaksumisen tutkimustraditiota (esim. Hård & Jamison 2005).

Kun tarkastellaan *Pokémon Go*:ta käsitteleviä uutisia ja tutkimustekstejä domestikaatioteorian näkökulmasta, tarkastelulle on kaksi mahdollista toisiinsa kietoutunutta lähestymistapaa. Ensimmäinen lähestymistapa paikantaa uutisoinnin tietyksi vaiheeksi uutuuden omaksumisessa. Toinen lähestyminen uutisointia ja sen muutoksia pidemmällä aikavälillä. Domestikaatioteorioissa uutuuden omaksuminen kuvataan useimmiten prosessiksi, jossa on useita vaiheita. Niitä ovat Silverstone ja kumppanien (1992) domestikaatioteorian mukaan appropriatio, objektifikaatio, inkorporaatio ja konversio. Appropriatio viittaa tässä jaottelussa tapoihin, joilla ihminen tekee yleisestä kulutushyödykkeestä itselleen omanlaisensa. Objektifikaatio viittaa syvempään uutuuden haltuunottoon osaksi oman elämän rutiineja ja inkorporaatio esimerkiksi tapoihin käyttää tuotetta vaihtelevin tavoin ajallisissa ja paikallisissa tilanteissa. Konversio puolestaan tarkoittaa sitä, miten yksilöiden erityiset tuotteille antamat käyttötavat ja merkitykset asettuvat vuorovaikutukseen muiden tuotteiden käyttötappojen ja merkitysten kanssa esimerkiksi arkisissa tai julkisissa keskusteluissa ja vuorovaikutustilanteissa. (Ks. myös Silverstone 1994.) Sitten vaiheistusta on hahmotettu monella muullakin tavalla, ja vaiheita ja niihin liittyviä päällekkäisiä prosesseja on kuvattu monimuotoisemmin, eikä voida väittää, että domestikaation vaiheet olisivat suoraviivaisesti toisiaan seuraavia. (Esim. Pantzar 1996, 124–130.)

Useissa vaihemalleissa ja niiden sovelluksissa on lähdetty ajatuksesta, että uutuuden omaksuminen voi alkaa uutisoinnissa ja julkisessa keskustelussa jo ennen kuin uutuus alkaa vakiintua arkeen. Mika Pantzar (1996, 125) on kutsunut tätä esivaihetta unelmoinniksi. Meitä aletaan valmistaa ja me valmistaudumme

uusien tuotteiden tuloon ennen kuin olemme saaneet niitä edes käsiimme – tai vaikka emme niitä koskaan edes saisi. Uutisointi voi siis edeltää uutuuden käyttöönottoa ja luoda kuvitteellisen todellisuuden uutuuden roolista arjessa. Ihmisille luodaan ja ihmiset luovat etukäteen käsityksiä, mikä on uutuuden merkitys, miten se liittyy heidän nykyisiin toimintatapoihinsa ja miten se muuttaa niitä. Tällainen spekulatiivinen uutisointi, johon yhdistyy myös esimerkiksi tieteiskirjallisuuden ja -elokuvan kuvauksia, on liittynyt tavan takaa muun muassa tietoteknisten uutuusien esittelyyn. Populaariuutisoinnin mielipidemuokkaus on ollut keskeistä muun muassa tietokoneiden ja robottien esittelyssä jo vuosikymmeniä ennen tietokoneiden yleistymistä kotitalouksissa (Suominen 2003). Samaten vaikkapa Googlen älylasien eli silmälasien kaltaisten puettavien tietokoneiden nopeaa tulevaa läpimurtoa käsiteltiin monissa uutisissa, vaikka käytännössä kiinnostus älylaseja kohteen hiipui – ainakin toistaiseksi – muutamassa vuodessa (Saariketo 2017).

Edellä kuvaamani ensimmäinen domestikaatioteorioiden näkökulma liittyy siis siihen, että (populaari)julkisen keskustelu edeltää uutuuden käyttöönottoa arkielämässä tai koskettelee erityisesti vielä uutuuden käyttöönoton ensi vaiheita, kuten ensimmäisiä viikkoja *Pokémon Go*:n lanseeraamisen jälkeen. Toinen näkökulma on puolestaan kokonaisvaltaisempi. Sen mukaan uutuusien omaksumiseen kuuluu aina diskursiivinen ulottuvuus; se on kerros tai elementti omaksumisprosessin kaikissa vaiheissa (esim. Hård & Jamison 2005, 14). Omaksuttavaa uutuutta ja sittemmin omaksuttua uutuutta käsitellään kirjoituksissa ja keskusteluissa jatkuvasti, mutta nämä keskustelut voivat muuttua prosessin aikana. Uutuutta koskeva terminologia vakiintuu, samaten sen käyttömuotoja koskevat yleiskäsitykset, tai sitten käsitykset sen toiminnallisuuksista tai merkityksistä vaihtuvat toisiin. Tavallaan myös se, jos omaksutusta asiasta ei enää juuri puhuta, on merkki diskursiivisen ulottuvuuden läsnäolosta. Silloin sitä voisi ehkä kutsua *diskursiiviseksi hiljaisuudeksi*. Hiljaisuus on tunnusmerkki omaksumisprosessin seesteisemmästä vaiheesta, joka voi päättyä omaksutun asian uudelleenarviointiin tai esimerkiksi hylkäämiseen. Tuotteen kuolemaa tai loppua koskevat pohdinnat voivat aktivoida diskursiivisen ulottuvuuden niin, että entistä uutuutta tarkastellaan nimenomaan entisenä uutuutena, roskana ja jätteenä tai sitten muistettavana ja tietyn ryhmän tai koko kansan kulttuuriperinnöksi nostettavana asiana (vrt. Sihvonen 2020 ja uustuotantoprosessien lepovaiheet).

Voi tuntua ristiriitaiselta, että uutuuden käyttöönottoa selitetään keskusteluissa nostalgialla, kuten *Pokémon Go*:n yhteydessä tapahtui. Käytännössä sekin kuitenkin yhdistyy uutuuden tyyppillisiin selitystapoihin. Vaikka uutuus esitettäisiinkin aiemmasta poikkeavana, vallankumouksellisena ja elämää muuttavana asiana, se sidotaan nimeämisen tai toiminnan kuvauksen keinoin aiempaan, jotta ihmiset voisivat ylipäättään ymmärtää, mistä on kyse. Olen kutsunut tätä toimintatapaa turvallisen murroksen retoriikaksi tai diskurssiksi (Suominen 2003, 62).

Pokémon Go on erityistapaus turvallisen murroksen retoriikasta. Tässä tapauksessa uuden ja vanhan sidokseen voi liittyä katkos, joka nimenomaan selittää nostalgian kokemusta. Kuvaan seuraavassa, millaisessa prosessissa mediakulttuurisen uutuuden käytön motiivi selitetään nimenomaan nostalgiseksi ja millaisia toisistaan eroavia malleja nostalgiaselittämiseen on liittynyt *Pokémon Go*:n omaksumisen alkuvaiheissa.

Media-ilmiöiden selittäminen nostalgialla

Yksinkertaisesti määriteltynä nostalgia tarkoittaa katkeransuloista kaipuuta jotain mennyttä kohtaan. Kirjallisuudentutkijoiden Riikka Rossin ja Katja Seudun mukaan nostalgialla ”on ymmärretty ennen kaikkea mielihyvää ja lohtua tuottavaa kaipuuta entiseen, parempaan aikaan ja paluuta muistoihin.” (Rossi & Seutu 2007, 8) Käsitteen taustalla on kreikan sanoista nostos ja algos 1600-luvulla luotu uudissana, joka lääkärien käyttämänä diagnostisena terminä viittasi sotilaiden kokemaan koti-ikävään. Todella karkeasti tiivistäen

käsite alkoi 1700-luvun lopulla ja 1800-luvulla romantiikan aatehistoriallisessa viitekehäksessä saada uusia merkityksiä. Uudet merkitykset viittasivat myös menneen kaipuuseen, eivät niinkään koti-ikävään. 1900-luvulla nostalgiapainotus alkoi siirtyä muun muassa modernisaatiota ja kulutuskulttuuria käsitteleviin ilmiöihin. (Sallinen 2004, 81–85; Koivunen 2001, 326–327. Ks. myös Johannisson 2001; Batcho 2013; Vihma 2021.) Sosiaalitieteilijä Anni Vilkon mukaan nostalgian käsite on ”notkea ja taipuu kulloiseenkin yhteiskuntahistorialliseen aikaan” (Vilkko 2007, 14). Se on ehkä liiankin taipuisa ja menettää siten selitysvoimaansa.

Anu Koivunen (2001, 324–325) on todennut, että usein silloin kun joku (uusi) kulttuurin ilmiö, kuten musiikkikappale, elokuva tai tv-sarja – sen olemassaolo tai suosio – kaipaa toimittajan tai kriitikon selitystä, nostalgia on yksi houkutteleva selitys. Nostalgialla selitetään menneeseen liittyvän tuotteen vetovoimaa. Tuotteen tyyli voidaan määritellä nostalgiseksi tai sitten sen kuluttamiseen liittyy nostalgian kokemus. Kuluttaja tunnistaa uutuustuotteesta jotain itselleen vanhaa tuttua joko omien aiempien elämäkokemustensa takia tai siten, että on tutustunut välillisesti ilmiöihin, jotka ovat edeltäneet hänen aikaansa. *Pokémon Go*:n tapauksessa kyse on vahvasti nostalgisesta kulutuskokemuksesta etenkin joillekin pelaajaryhmille. Kollektiivisesti määriteltä nostalgiaa voisi ajatella myös instituutiona, johon nostalgiaselitykset kytkeytyvät.

Koivunen toteaa, että nostalgiaselitys mahdollistaa retorisenä keinona yksittäisen ilmiön nivomisen osaksi suurempia maailmanjärjestyksen ja yhteiskunnan muutoksia. Tuotteella on ikään kuin itseään suurempi merkitys kokonaisuudessa. Nostalgiaselityksen kautta ihminen voi tarkastella modernisaation ja globalisaation kaltaisia murroksia. Yhtä lailla nostalgia liitetään sukupolvikokemuksiin, siihen että kokonainen joukko suunnilleen saman ikäisiä ihmisiä suhtautuu johonkin tuotteeseen saman tyyppisesti. Nostalgiaselitystä käyttävä henkilö, kuten toimittaja tai taidekriitikko, voi Koivusen mukaan ottaa etäisyyttä tai samaistua kohteeseen ja analysoida kohdettaan monesta näkökulmasta. Hän voi tuntea osallisuutta tai innostuneisuutta tai pysyä viileämpänä ja käsitellä jotain, mihin ei itse katso osallistuvansa. Koivunen jatkaa, että parhaimmillaan ”nostalgiaselitys lisäksi vahvistaa tulkitsijan omakuvaa jälkimodernin ja jälkimarxilaisen ajan intellektuellina, joka tarkastelee populaarikulttuurin ilmiöitä paitsi analyttisesti, myös empaattisesti ja ymmärtävästi.” (Koivunen 2001, 324–325.)

Empaattinen ja ymmärtävä suhtautuminen näkyi myös siinä, miten *Pokémon Go*:sta kirjoitettiin. Alkuvaiheessa empaattisuus ja ymmärtäväisyys eivät esiintyneet niinkään toimittajien omassa subjektiivisessa äänessä vaan pikemminkin siinä, miten he antoivat puheenvuoron innostuneille pelaajille. *Iltä-Sanomien* Miikka Hujanen kirjoitti 15.7.2016 ”Pokémon-maniasta” ja haastatteli Laura Takalaa, joka oli aloittanut *Pokémon Go*:n pelaamisen heti sen ilmestyttyä Yhdysvalloissa. Takala kertoi harrastaneensa Pokémoneja jo pitkään, mutta kuvasi myös sitä, mikä uudesta pelistä tekee erilaisen vanhempaan verrattuna. Hän puhutteli toimittajaa suoraan ja innostuneesti luoden voimakkaan yhteyden:

Hän [haastateltava Laura Takala] muistaa yhä 2000-luvun alun Pokémon-villityksen.

-Voi kuule, ei se loppunut vielä mihinkään. Sitä on eletty ihan siitä lähtien, hän naurahtaa.

Takalaa kiehtoo se, miten peli palkitsee liikkumisesta: siinä löydettäviä Pokémon-munia saa haudottua esimerkiksi kävelemällä 10 kilometriä. Kolmessa päivässä hän itse on kulkenut jo noin 50 kilometriä.

-Tämä on huikeaa nostalgiaa ja lisäksi se kannustaa ihmisiä liikkeelle. Tässähän pääsee oikeasti seikkailemaan omassa kaupungissa.

Edellinenkin lainaus osoittaa, miten nostalgia-sanaa viljellään kommentteissa ja kehystetään jopa ”huikeaksi”, mutta sitä ei suoranaisesti selitetä. Kommentteissa kuitenkin korostuu pelaajien henkilökohtainen muistaminen, menneen ja taakse jätetyn löytäminen uudelleen tai sitten jonkun itselle rakkaan jatkuva vaaliminen ja tuotesuhteesta nauttiminen.

Niukka nostalgisuuden perustelu näkyi pelaajien lisäksi myös varhaisissa asiantuntijakommenteissa. Niitä alettiin liittää juttuihin pian sen jälkeen, kun pelaajia oli haastateltu. Yle haastatteli 21.7.2016 julkaistussa verkkouutisessaan mediakasvattaja Tommi Tossavaista. Jutussa todettiin, että *Pokémon Go*:n ”vetävyys perustuukin Tossavaisen mukaan yksinkertaisuuteen ja Pokémonin vahvaan, parinkymmenen vuoden takaa nostalgiaa huokuvaan brändiin.” Tossavainen liitti myös retroelementit nostalgiaan ilman että ”retrouttakaan” sen kummemmin määriteltiin: ”– Peli on tarpeeksi helposti omaksuttavissa, ja retroudella voi olla iso merkitys sen suosioon.” ([Yle 21.7.2016](#).)

Pelitutkijat Zack Whalen ja Laurie N. Taylor ovat esittäneet, että tietyn pelin siirtyessä alustalta toiselle, eli vaikkapa tietokoneesta kännykkään, nostalginen kokemus usein herää. Syynä heräämiseen on se, että pelaajat vertailevat uutta pelikokemustaan vanhaan. Samanaikaisesti uusi versio uudelleenkirjoittaa alkuperäisen muistin ja muiston tai kirjoittaa alkuperäisen muiston päälle (”rewrites the memory of the original”), koska pelaajat pelaavat vanhaa peliä uuden käyttöliittymän kautta. (Whalen & Taylor 2008, 9–10. Ks. myös Gazzard 2013.) Myös *Pokémon Go*:n peluu oli jonkinlaista vanhan päälle kirjoittamista, vaikka vanhaa peliä ei sellaisenaan siirretty uudelle laitteelle. Pikemminkin Pokémonin tuoteperhe, joka esiintyi pelien ohella muissa medioissa, kuten animaatioisarjoissa ja keräilykorteissa, muokattiin lisätyn todellisuuden peliksi.

Kuten alussa totesin, tavallisesti nostalgia esiintyi pelaamisen syynä muiden joukossa.

Esimerkiksi *Talouselämä*-lehti ja STT nostivat 20.7.2016 nostalgian ja pari muuta syytä peliä käsittelevän jutun otsikkoon: ”Nostalgia, yhteisöllisyys ja uusi teknologia innostavat kokeilemaan Pokémon-peliä”. Jutussa haastateltu nimetön helsinkiläinen pelaaja selitti hänkin innostustaan peliin nostalgialla: ”Tärkein syy pelistä innostumiseen hänellä on se, että Pokémon on tuttu. [...] 1990-luvun lapsena Pokémoniin liittyi nostalgiaa.” ([Talouselämä 20.7.2016](#). Ks. myös [Iltalehti 19.7.2016](#).)

Jutussa tuodaan esiin siis myös toisia syitä pelaamiseen. Kaksi muuta haastateltua pelaajaa, Hanna-Mari ja Timo Koski, totesivat, että heitä ”ei pelin pariin innostanut Pokémon-nostalgia vaan uusi teknologia ja niin sanottu laajennettu todellisuus, jota peli hyödyntää”. Kosket viittasivat hekin nostalgiaan, luultavasti toimittajan kysytyä asiaa, mutta kiistivät sen oman pelaamisensa syyksi. Joka tapauksessa lopullisten juttujen ääneen lausumaton kysymys tuntui olevan, miksi lasten lisäksi myös hieman vanhemmat pelaavat peliä. Pelaajien oli esitettävä *pelaamisen apologia* eli puolustus. Heidän oli tuotava julki toiminnalleen järkipäisiä syitä, joiksi kelpasivat uuden teknologian kokeilu, liikunta, sosiaalisuus – sekä nostalgia, positiivinen ja nykyhetkessä yleisesti hyväksytty menneen kulutustuotteen kaihoon liittyvä tunnetila.

Edelliset jutut toistavat journalistista logiikkaa, jossa yksittäisten haastateltavien todistusten ja näkemysten kautta hahmotellaan yleisempiä laajempien joukkojen toiminnan piirteitä ja toiminnan syitä. Historioitsijat Pertti Grönholm ja Heli Paalumäki (2015, 26) huomauttavat, että nostalgia on yksi tapa tuottaa menneisyydelle eksistentiaalisia eli olemassaoloa koskevia merkityksiä. Eksistentiaaliset merkitykset liittyvät yksilöiden ja yhteisöjen tapaan kertoa, keitä he ovat, mistä he ovat tulleet ja mihin he ovat menossa. *Pokémon Go*:n tapauksessa nostalgiaselityksestä tuli siis lehtijutuissa osa yksilön elämäntarinaa, joka alkoi kytkeytyä laajempien joukkojen yhteisiin kokemuksiin, ensin toisten esimerkiksi suunnilleen saman ikäisten pelaajien kokemuksiin. Kytkös laajenee pelaajien jaetuista kokemuksista edelleen. Se voi laajentua myös toisten, *Pokémon Go*:ta pelaamattomien pariin. Heillä voi olla samantyyppisiä muita kulutuskulttuurisia kokemuksia toisista peleistä tai vaikkapa elokuvista tai musiikista. Koska eri tuotteisiin

kohdistuva nostalgian kokemus on jaettu, siitä tulee hyväksyttävä ja helposti toisteltava selitysmalli toiminnalle.

Tällainen yleisempi kytkös ei ollut *Pokémon Go*:n yhteydessä yleensä välitön, mutta sitä tehtiin myöhemmin. *Helsingin Sanomat* innostui tarkastelemaan vuotta myöhemmin *Pokémon Go*:ta osana laajempaa 1990-lukuun liittyvää nostalgiatrendiä. Anu-Elina Ervastin kirjoittama juttu oli saanut otsikon: ”Ultra Bra, Pokémon Go, eurodance – Miksi nostalgia tuntuu olevan nyt kaikkialla?” Nostalgiatrendin julistaminen sai jutussa sosiologeihin ja nuorisotutkijoihin Mikko Salasuohon ja Mikko Piispaan viitattaessa legitiimin eli laillistetun populaariteoreettisen sukupolviselityksen. Niin kutsuttu Y-sukupolvi oli tullut sopivaan muisteluikään toisten sukupolvien jälkeen:

Teknologian puolella 2000-luvun taitteen kännykkämalleista on kohistu tänäkin vuonna, kun Nokia toi 3310-puhelimen taas myyntiin. Viime kesän puhutuin mobiilipelihitti oli Pokémon Go. Onko 90-luvulla nuoruuttaan elänyt sukupolvi jotenkin erityisen nostalgianälkäinen? Ilmeisin selitys ysäri-ilmiolle on tietysti se, että nyt on 90-luvun vuoro olla retroa. (HS 15.8.2017. Ks. myös esim. [Iltta-Sanomat 13.7.2016](#); [Iltalehti 19.7.2016](#); Radio Kuopio 18.7.2016.)

Kun palataan sukupolviselittämisestä pelin nopean omaksumisen selittämiseen, niin yleiseksi selitykseksi pelin suosiolle vakiintui nopeasti siis se, että *Pokémon Go* -peli sisälsi jotain uutta, jotain vanhaa ja jotain lainattua. Tämä on tuttu kaava paitsi hääpukeutumisesta myös teknologian ja uuden median historiasta (Paasonen 2000). Kuten totesin domestikaatioteorioiden esittelyn yhteydessä, uutuus on helpommin omaksuttavissa, kun se sisältää käyttäjälleen jotain aiemmin tuttua ja jotain siihen muualta tuotua. Siten se antaa lisäarvoa. Yhteys vanhan ja uuden välille voidaan rakentaa puheessa nimeämällä uutuus tutulla tavalla tai kuvaamalla laajemmin uutuutta suhteessa sellaisiin ilmiöihin ja sellaisiin odotuksiin, jotka ovat jo entuudestaan tuttuja. Janne Simojoen Vapa-markkinointitoimiston sivuilla 14.7.2016 julkaistu artikkeli ”5+1 nostoa ilmiöstä nimeltä Pokémon Go” kiteytti tämän tuttuuden ja uutuuden yhdistelmän:

”Pokémon Go toteuttaa lapsuuden fantasian. Se on tuttu kaikille Pokémoneista joskus pitäneelle: kunpa taskuhirviöitä voisi kaapata ihan oikeassa elämässä! Taskukonsoliversio jää nopeasti kakkoseksi, kun söpöjä pikku-veijareita pääsee metsästämään omin jaloin.” (Vapa Media 14.7.2016.)

Populaariselityksistä tutkimukseen ja vuorovaikutusprosessiin

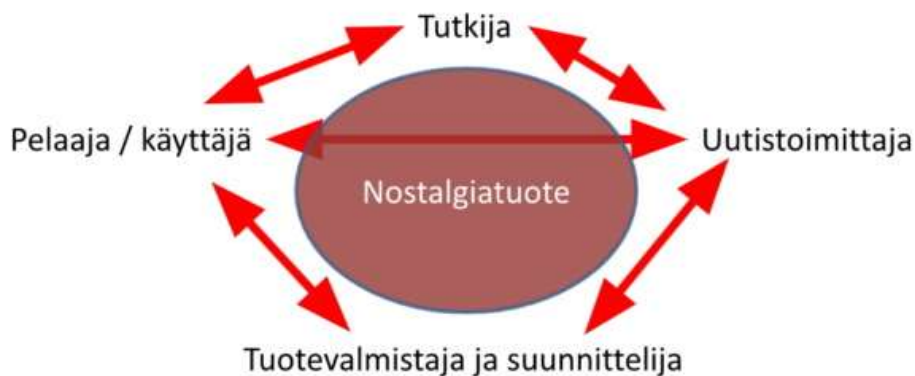
Populaarimedian nostalgiaselitys oli yhteydessä myös aihepiiriin tutkimukseen. Siihen on useampia syitä. Joko populaariselitykset vaikuttivat tutkimuksen kysymyksenasetteluihin tai sitten populaariselittäminen ja tutkijaselittäminen toimivat sekä vakiintuivat yhtä aikaa tai jatkuvassa keskinäisessä vuorovaikutuksessa. *Pokémon Go*:n suosiota joka tapauksessa seurasi nopeasti tutkimuksen aalto, jossa pelaamista tutkittiin havainnoimalla sekä tekemällä kyselyitä ja haastatteluita. Tutkimus oli institutionaalinen toimi, jolla uusi ilmiö otettiin hallintaan. Tutkijat osoittivat empiirisen aineiston avulla, että nostalgia toimii ainakin joillakin pelaajilla pelaamisen motiivina tai sitten tutkijat viittasivat nostalgiaan ilman selkeää empiiristä pohjaa, mutta harvemmin tutkimuksissa eriteltiin nostalgian luonnetta sen tarkemmin. Nostalgia otettiin annettuna eikä sitä tarkemmin määritelty (nostalgian mainitsevista *Pokémon Go* -käyttäjätutkimuksista ks. esim. Rasche, Scholmann & Mertens 2017; Yang & Liu 2017; Zsila et al. 2017; Alha et al. 2018; Hamari et al. 2018). Tämä onkin ollut käsittelylle tyypillistä. Ehkä

syynä on ollut se, että ensimmäiset tutkimukset ilmestyivät nopeasti *Pokémon Go* -ensibuumin jälkeen antamaan pikavastauksia suosiolle. Syvemmälle kulttuuriselle analyysille ei ollut aikaa, eikä *Pokémon Go*-ilmiökään ollut vielä elänyt pitkään. Siihen oli vaikea ottaa etäisyyttä. Tutkimusartikkelit perustuivat etenkin pelaajakyselyihin.

Nostalgiatematiikka ei juuri tullut esiin niissä tutkimuksissa, joissa analysoitiin itse *Pokémon Go* -peliä. Joitain poikkeuksiakin oli, kuten Brendan Keoghin (2017) artikkeli, jonka hän aloitti toteamuksella, että alkuperäisen *Pokémonin* kehittäjän Satoshi Tajirin yhtenä pelinkehitysmotiivina oli nostalgia. Tajiri liitti nostalgian lapsuudessaan tapahtuneeseen seikkailumiseen riisipelloilla ja hyönteisten keräilyyn niiltä. Keoghin mukaan *Pokémon Go*:n pelaajat toisintavat tuota Tajirin alkuperäistä nostalgiaa muistelemalla oman *Pokémon*-harrastuksensa alkua 1990-luvulla.

Toinen populaariselittämisen ja tutkimuksen suunta liittyi Nintendon ja *Pokémonin* brändeihin. Aiemmin siteeraamani Ylen jutussa haastateltu mediakasvattaja Tommi Tossavainen mainitsi bränditekijän. Tutkimuksessa bränditematiikka näkyi hieman myöhemmin verrattuna nostalgian tunnistamiseen pelaamisen syynä. Esimerkiksi David Harborth ja Sebastian Pape julkaisivat vuonna 2020 *Pokémon Go*:ta käsittelevän artikkelin, jossa he analysoivat pelin suosiota erityisesti lapsuuden brändinostalgian käsitteen avulla. Heidän tarkoituksenaan oli täydentää teknologian hyväksymismallia (TAM, Technology Acceptance Model) ja tutkia lapsuuden brändinostalgian roolia uuden mobiiliteknologian käyttöönotossa ja omaksumisessa. (Harborth & Pape 2020.)

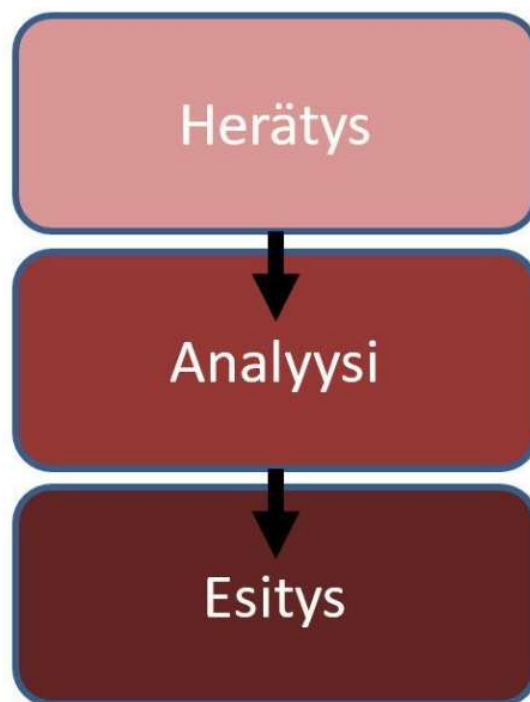
Puhuttaessa brändeistä on muistettava yritysten rooli siinä, mitä tuotteita nostetaan uudelleen esiin ja mitä ei. Useat tutkijat ovat huomioineet, että nimenomaan Nintendo on yksi sellaisista yrityksistä, joka käyttää omaa historiaansa ja erilaisia tuotebrändejä sekä pelaajien nostalgisia tuntemuksia ja muuta sitoutuneisuutta versioimalla kerta toisensa jälkeen hahmo- ja tuotegalleriaansa sekä tuomalla tarkasti valikoituja vanhoja tuotteitaan uudestaan saataville. (Whalen & Taylor & 2008, 1; Suominen 2012.) Kyse on ilmiöstä, jota pelihistorioitsija Alison Gazzard on kutsunut nostalgianaamioksi ("the mask of nostalgia"). Vain tietyt pelit ja brändit, kuten peleistä vaikkapa *Super Mario*, *Pac-Man* tai *Space Invaders*, pidetään hengissä ja jalostetaan tuoteperheiksi, toisia ei. (Gazzard 2013. Ks. myös Newman 2012.) Tunnettu nostalgiatutkija, sosiologi Fred Davis (1979, 132–138) on ironisesti ja ennustellen kirjoittanut nostalgian hyväksikäyttöpotentiaalista (Nostalgia Exploitation Potential). Davis ennakoi, että yritykset voisivat palkata nostalgia-asiantuntijoita, jotka sitten tunnistavat hyväksikäyttöpotentiaalin ja valitsevat kulttuurituotteita uusiokäyttöön ja uustuotantoon. Davisin mukaan yritysten toiminnassa yhdistyvät suunniteltu unohtaminen ja vanhentaminen (planned obsolescence) ja suunniteltu henkiinherättäminen (planned revivification) (ks. myös Sihvonen 2020). Pitkäaikaisena yrityksenä Nintendo voidaan ajatella instituutiona, joka institutionalisoi myös tuotebrändejään, kuten *Pokémonia*. Nintendo on siis nostalgiatuotantoinstituutio.



Kuvio 1. Nostalgiaiksi tunnistamisen ja selittämisen vuorovaikutusprosessin osapuolet.

Edelliset huomiot osoittavat, että nostalgiaiksi tunnistaminen ja nostalgialla selittäminen tapahtuvat vuorovaikutusprosesseissa, joissa on useita osapuolet: pelaajia, toimittajia, tutkijoita ja muita asiantuntijoita sekä tuotteiden suunnittelijoita.

Pokémon Go -peliin liittynyt ja sitä paljon yleisempi nostalgiaselitys on siis joko pelaajan itsensä esittämä tulkinta tai sitten toimittajan, tutkijan tai jonkun muun tulkitsijan määrittämä motiivi toiminnalle. Tavallisesti nostalgiaselitys syntyy luopissa, jossa tulkitsija auttaa toimijaa ymmärtämään toimintansa nostalgian kehyksessä ja toisinpäin. Eli toimittaja tai tutkija ehdottaa nostalgiaa pelaajalle pelaamisen syyksi, koska käsittää sen itse hypoteettiseksi selitykseksi esimerkiksi vertaamalla toimintaa johonkin muuhun vastaavaan, aiemmin tapahtuneen toimintaan joko saman mediamuodon tai jonkun toisen mediamuodon käytön yhteydessä tai peilaamalla omia henkilökohtaisia kokemuksiaan uuteen tilanteeseen.



Kuvio 2. Nostalgisen muistamisprosessin kolme vaihetta Sallisen (2004) mukaan.

Nostalgiaselityksen luoppia voi tarkastella myös jakamalla nostalgian kokemukset vaiheisiin, joita voi verrata myös uutuuksien domestikaatioprosesseihin. Nyt tosin kyse ei ole uutuuksien omaksumisesta vaan pikemminkin jonkun asian tutuksi tunnistamisesta. Folkloristi Susanna Sallinen (2004, 90–92) on eritellyt nostalgisen muistamisprosessin kolme vaihetta analysoidessaan Marcel Proustin kuuluisaa muisteluun liittyvää kaunokirjallista teosta *Kadonnutta aikaa etsimässä* (*À la recherche du temps perdu*, 1913–1927). Nostalginen kokemus alkaa illuminaatiolla eli herätyksellä: jokin aistimus, esine tai ärsyke, kuten ensimmäinen tutustuminen *Pokémon Go* -peliin, laukaisee nopean muistiherätyksen. Sen jälkeen pikkuhiljaa henkilö analysoi muistikuvansa ja heränneitä tunteita järjelemällä, käyttämällä tietoisuuttaan ja miettimällä aiempia kokemuksiaan. Edellä kuvatun analyysivaiheen jälkeen tapahtuu esitysvaihe: muistelija työstää muistikuvakokemustaan lopulliseen muotoon antamalla sille taiteellisen tai teoksellisen ilmiön.

Pokémon Go -uutisissa näkyy ilmiön vuorovaikutteinen tuottaminen: haastateltava ja jutun tehnyt toimittaja osallistuvat molemmat samaan kolmivaiheiseen prosessiin, illuminaatioon, analyysiin ja esitykseen. Mukaan voi tulla myös kolmas osapuoli, eli tutkijan tuottama selitys samalle prosessille. Tutkittavassa tapauksessa illuminaationa on toiminut innostus *Pokémon Go*:n pelaamiseen sekä pelaamisen yhteydessä syntynyt yhteys aiemmin elettyyn ja koettuun. Uuden tuotteen valmistaja on ladannut tuotteeseen nostalgiapotentialiaa liittämällä sen *Pokémon*-tuoteperheeseen. Analyysi liittyy siihen, että pelaaja ja toimittaja syystä tai toisesta vertaavat pelaamista pelaajan aiempaan toimintaan ja mielle yhtymiin. Kysymyksiä esittävä toimittaja fasilitoi eli mahdollistaa haastateltavan nostalgiakokemuksen analysointia mutta voi perustaa tulkintansa myös omiin kokemuksiinsa. Kolmas vaihe, eli esitys, ei ole tässä tapauksessa taideteos vaan journalistinen esitys, jossa toimittaja antaa pelaajien muistikokemukselle lehtiartikkelin muodon. Esitykset voivat olla toki myös pelaajien itsensä tuottamia nostalgialla hyödyntäviä *Pokémon Go* -teoksia, jolloin toimittajaa ei tarvita fasilitaattoriksi tai esittäjäksi.



Video 3. César Ramosin YouTube-video "*Pokémon Nostalgia*" on pelaajan itsensä tekemä video alkuperäisiin *Pokémon*-peleihin liittyvästä kaipauksesta ja muistelusta.

Nostalgiaselitysten tyyppejä

Onko tiettyjen pelaajien *Pokémon Go* -kokemusta edes tarpeen nimittää nostalgiseksi? Eikö voisi olla kyse vain siitä, he tunnistavat tutun *Pokémon*-brändin, mutta tunnistaminen ei aiheuta mitään erityistä kaipauksen tunnetta? Folkloristi Seppo Knuuttila on kirjoittanut nostalgian inflaatiosta ja toisaalta uudesta arvonnoususta. Hänen mielestään nostalgialle "kävi hieman samaan tapaan kuin yleensä tutkimuksen suosikkikäsitteille, eli se alkoi tarkoittaa edellisten vuosikymmenien tutkimusteksteissä likipitään kaikkea sellaista, johon meillä on tunneside. Viime aikoina nostalgian käsite on palannut teksteihin aiempaa tarkempana ja rajallisempia menneisyyden merkityksiä konstruoivana." (Knuuttila 2007, 9. Ks. myös Davis 1979, 8.) Vaikka Knuuttila toteaa, että nostalgia on palannut takaisin tarkempana ja rajallisempaan käsitteenä, niin sama ei ole nähtävissä esimerkiksi *Pokémon Go*:ta käsittelevissä populaariteksteissä eikä monissa sitä käsittelevissä tutkimuksissakaan. Voi väittää, että niissä kyse on nimenomaan siitä, että

nostalgiaaksi nimitetään varsin epämääräistä tuoteperheeseen mahdollisesti liittyvää tunnesidettä tai tunnistussidettä.

Olen edellä tarkastellut vuorovaikutusprosessia, jossa nostalgia tuotetaan uutuuden käyttöarvoa koskevaksi yhdeksi selitykseksi. Olen viitannut myös siihen, miten populaarit nostalgiaselitykset ovat luonteeltaan ja laajuudeltaan vaihtelevia. Seuraavaksi tarkennan selitysten tyypittelyä.

Nykyään kenties kaikkein tunnetuin nostalgiatutkimuksen auktoriteetti on Svetlana Boym. Hän esitteli vuonna 2001 ilmestyneessä teoksessaan *The Future of Nostalgia* muun muassa jaottelun restoratiiviseen ja reflektiiviseen nostalgiaan. Restoratiivinen nostalgia viittaa toimintaan, jossa pyritään palauttamaan joku aiempi kaivattu asia. Reflektiivinen nostalgia on luonteeltaan ironisempi ja ymmärtää sen, ettei paluu ole mahdollista vaan pikemminkin yhdistää elementtejä menneestä ja nykyisyydestä. (Restoratiivisesta ja reflektiivisestä nostalgiaista pelisuunnittelussa ks. Garda 2013.) *Pokémon Go*:n pelaamisen nostalgiaselitykset vaikuttavat vahvemmin reflektiivisiltä. Niissä tuttu *Pokémon*-brändi yhdistyy uuteen teknologiaan. Toisaalta voidaan kysyä, voiko kokemusta ajatella kuvitteellisen restoratiivisena: *Pokémon Go* mahdollistaa sellaisen pelikokemuksen, jota jo alun perin olisi haluttu. Tähän viittaa jo aiemmin siteeraamani lainaus Vapa Median artikkelista 14.7.2016: ”*Pokémon Go* toteuttaa lapsuuden fantasian. Se on tuttu kaikille Pokémoneista joskus pitäneelle: kunpa taskuhirviöitä voisi kaapata ihan oikeassa elämässä!”

Antto Vihma on tuoreessa teoksessaan *Nostalgia: Teoria ja käytäntö* (2021) suomentanut restoratiivisen nostalgian entistäväksi nostalgiaiksi ja reflektiivisen nostalgian pohdiskeleväksi nostalgiaiksi. Hän tosin painottaa, että suomennokset eivät tavoita kokonaan alkuperäisten käsitteiden merkityskenttää (Vihma 2021, 198). Entistävän ja pohdiskelevän nostalgian välille Vihma on sijoittanut banaalin nostalgian, joka käsitteenä on saanut inspiraationsa Michael Billigin banaalin nationalismin käsitteestä. Banaalilla nostalgialla Vihma viittaa arkipäiväisiin, maltillisiin ja passiivisiin nostalgian ilmauksiin ja käytäntöihin. Hänen analyysissään banaali nostalgia liittyy erityisesti kulutuskulttuuriin ja digitalisaation mahdollistamaan entistä nopeampaan ja laajempaan nostalgiatuotteiden kierrätykseen ja levittämiseen sekä osittain teknologisen muutoksen aiheuttamaan aiemman kaihoon. Vihma viittaa banaalin nostalgian käsittelyn yhteydessä erityisesti sosiologi Fred Davisin ja postmodernin teoretikon Fredric Jamesonin nostalgiatulkintoihin. (Vihma 2021, erit. 11, 195–196, 222–238.) Vihman luokittelussa *Pokémon Go*:n ja myös useimmat sitä käsittelevät nostalgiaselitykset voi sijoittaa banaalin nostalgian kategoriaan.

Hieman Boymin luokittelua harvemmin tutkijat nostavat esiin Fred Davisin (1979, 16–29) tekemän jaottelun (ks. myös Korhikangas 1999). Se ei perustu niinkään toimintaan vaan muistelijan omaan tulkintaan muistelunsa kohteesta, joka toki voi johtaa toimintaan tai tuotteisiin. Davis kirjoittaa ensinnäkin yksinkertaisesta nostalgiaista, joka tarkoittaa ajatusta siitä, että ennen oli paremmin. Davisille refleksiivinen nostalgia on puolestaan ajatusprosessi, jossa ihminen alkaa miettiä, oliko ennen sittenkään paremmin. Kolmas taso on tulkitseva nostalgia, jossa ihminen pohtii, miksi hän pitää tiettyjä entisiä aikoja, tapahtumia tai tuotteita nykyistä parempina. Davis korostaa, että kaikki tasot voivat esiintyä myös yhtä aikaa, eikä niitä pidä ajatella esimerkiksi kehitysasteina, joissa pyrkimyksenä olisi saavuttaa joku korkeamman ja analyttisen nostalgian ajattelemisen taso.

Davisin jaottelua voi soveltaa populaarien *Pokémon Go* -uutisten luokitteluun. Olen todennut, että useimmat varhaiset peliä koskevat uutiset ainoastaan mainitsivat nostalgian sen kummemmin sen luonnetta pohtimalla. Niissä esitettyjä selityksiä voisi siten kutsua *yksinkertaisiksi nostalgiaselityksiksi*. Yksinkertainen nostalgiaselitys tarkoittaa siis populaariuutisissa annettavaa leimaa, jolla selitetään yksittäisten mediakäyttäjien toimintaa. Leimaan voidaan liittää syystä tai toisesta aiempaan mediakäyttöön liittyvää kaipuuta. Tyypillisesti yksinkertaisessa selityksessä ei määritellä nostalgiaa ja nostalgia voidaan ohittaa myös varsin nopeasti yhtenä selitysmallina monien joukossa. Syynä yksinkertaiselle

nostalgiaselitykselle on se, että tuotetta koskeva tunnereaktio halutaan nimetä osin tiedostamattakin tavalla, joka kytkee tunnereaktion myös muihin media- ja populaarikulttuurin tuotteisiin. *Pokémonin* yhteydessä saatettiin viitata myös esimerkiksi *Legon* ja *Star Warsin* tapaisiin osin nostalgiaakin hyödyntäviin tuotebrändeihin:

Rikastuminen pelivillityksellä on vasta alussa

Pokémon haastaa jopa *Star Warsin*, jonka tuotemerkin Disney viime vuonna elävöitti huimalla menestyksellä. Joulun korvilla Disneyltä on tulossa uusi *Star Wars* -elokuva, mutta todennäköisesti lelukauppojen ykköstuotteet ovat tänä vuonna pokémoneja. Länsimaisilla leluhyllyillä pokémonien ainoa heikkous on se, ettei niitä toistaiseksi saa Lego-muodossa.

1990-luvulla syntynyt Pokémon ja 1970-luvulla syntynyt *Star Wars* tekevät molemmat rahaa nostalgialla. (HS 20.7.2016)

Osa populaareista nostalgiaselityksistä on ollut muita kuin yksinkertaisia. Niitä voisi kutsua Davisia seuraten *tulkitseviksi nostalgiaselityksiksi*, mutta tulkinnan luonne on erilainen kuin Davisin jaottelussa. Tulkitsevat nostalgiaselitykset ovat *Pokémon Go* -uutisissa harvinaisempia kuin yksinkertaiset, mutta niissä näkyy laajempaa pohdintaa nostalgiaa suhteessa esimerkiksi nostalgisointiin kannustavaan ajan henkeen tai sitten sukupolvikokemukseen, jossa tietynikäiset ihmiset kaihoavat erilaisia omasta lapsuudestaan ja nuoruudestaan tuttuja asioita. Tätä kaihoa on mahdollista kaupallistaa lanseeraamalla useita erilaisia tuotteita, joita ihmiset haluavat kuluttaa. Tulkitsevat nostalgiaselitykset voi jaotella yleistäviin selityksiin (em. ajan henki tai yhteinen sukupolvikokemus) tai erityistäviin selityksiin sellaisissa tilanteissa, jossa pyritään tarkemmin analysoimaan yksilön nostalgiselle tuotesuhteelle antamia merkityksiä tai jaotellaan nostalgian kokemuksia ja toiminnallisuuksia erilaisiin kategorioihin. Jaottelu yksinkertaisen ja tulkitsevan nostalgiaselityksen välillä ei ole tarkka, sillä tässä artikkelissakin siteeratut esimerkit osoittavat, miten lyhyissäkin nostalgiaselityksissä aletaan asemoida nostalgian kokemista esimerkiksi suunnilleen samanikäisten peliharrastajien tuntemukseksi.

Taulukko 1. Nostalgiaselitysten kaksi perustyyppiä.

| Yksinkertainen nostalgiaselitys | Tulkitseva nostalgiaselitys |
|--|---|
| Tuotekokemus nimetään nostalgiseksi sitä enempää määrittelemättä, yleensä välittömästi uutuuden nousua suosioon. | Sisältää yleistävät tai erityistävät selitykset, joiden avulla pyritään tarkemmin kuvaamaan nostalgisen tuotekokemuksen luonnetta, määrittelemään kokijoita ja antamaan syitä tuotekokemuksen nostalgisuudelle. Tulkitsevat nostalgiaselitykset vaativat yleensä ajallista tai muuta etäisyyttä tulkinnan kohteeseen. |

Tulkitseva nostalgiaselitys artikuloi populaariuutisissa kuitenkin tavanomaisemmin yleistyksen, eikä tee tarkkoja erotteluja. Yleensä tulkitseva selitys vaatii enemmän ajallista tai muuta etäisyyden ottamista kohteeseensa. Se ei ole enää niinkään päivittäisjournalismia, jossa haastatellaan pelaajia tai muita toimijoita esimerkiksi välittömästi uutuuden käyttöönottilanteessa.

Palaan vielä nostalgiaselityksen ja domestikaatioteorian suhteeseen. Domestikaatioteorioiden avulla analysoidaan yleensä mediateknologisten ja muiden uutuuksien asettumista osaksi arkea useiden vaiheiden tai kokeilujen kautta. Tämän artikkelin kautta herää kuitenkin kysymys siitä, mikä on uutuus. Jos tuotteen

menestystä selitetään nostalgian avulla, niin onko lopulta kyse jostain muusta kuin uutuudesta tai siitä, ettei ainakaan olla domestikaatioprosessin alkuvaiheessa vaan keskellä sitä. Toinen vaihtoehto on ajatella, että monissa domestikaatio- tai uutuuskien kotouttamisprosesseissa olennaista on jo heti alkuvaiheessa tunnistaa julkisen keskustelun kautta se, että uutuudessa on itse asiassa paljonkin aiemmin tunnettua – vaikka mahdollisesti välillä kadonnutta, mikä tekee uusienkin elementtien käyttöönotosta helpompaa ja haluttavampaa. Olemassa olevat instituutiot, kuten tiedotusvälineet, tukevat omalta osaltaan tällaista ajattelua. Samaten tällaista ajattelua tukevat sellaiset instituutiot, kuten pitkään toimineet yritykset ja niiden hyödyntämät pitkäaikaiset tuotemerkit ja brändit, joita voi myös ajatella instituutioina. Nostalgia sopii nimenomaan niiden toiminnan ja tuotteiden markkinoinnin keinovalikoimaan.

Lopuksi: nostalgiaselitykset vuorovaikutusprosesseina

Nostalgia on tunnesana, jota käytetään monesti epämääräisesti. Erityisesti uutisteksteissä ihmisten reaktiota erilaisiin kulttuurituotteisiin voidaan selittää nostalgialla pohtimatta sen enempää, onko kyse nostalgiaista tai mitä nostalgialla tarkoitetaan. Olen tässä artikkelissa kutsunut *Pokémon Go* -pelin suosion yhtä uutisissa esiintynyttä selitystä Anu Koivusen (2001) populaarikulttuurista analyysiä seuraten nostalgiaselitykseksi. Olen todennut, että nostalgiaselityksen voi löytää myös tutkimusteksteistä, joita alkoi ilmestyä pian *Pokémon Go*:n pelin julkaisemisen jälkeen ja joiden tarkoitus oli tutkia pelin suosion syitä ja pelaajien motiiveja erityisesti kyselyaineistojen avulla. Artikkelissa olen korostanut myös sitä, että nostalgiaselitykset syntyvät usean osapuolen, kuten toimittajan, kulttuurituotteen käyttäjän, tutkijan ja tuotteen tekijän vuorovaikutusprosessissa. Nostalgiaselitykset ovat luonteeltaan vaihtelevia ja vaihtelu ulottuu kirjona yksinkertaisista selityksistä tulkinnallisempiin selityksiin.

Nostalgiaselitys ei liity pelkästään vanhojen tuotteiden ja ilmiöiden uudelleen löytämiseen ja käyttöön. Nostalgiaselitys on keskeinen osa myös monien uutuuskien kulttuurista omaksumisprosessia. Osa tuotteista on tietoisesti rakennettu puhtaasti nostalgisiksi, mutta sen lisäksi jotkut uutuuksista ovat *Pokémon Go*:n tapaisia hybridituotteita. Niissä nostalgia toimii yhdessä monen muun käyttömotivaattorin kanssa. Nostalgiaselitys on hyväksytty tapa kuvata ihmisen tunnesuhdetta sellaiseen objektiin, joka kytkee käyttäjänsä tai yleisönsä johonkin aiemmin olleeseen ja aiemmin koettuun, ja nostalgiaselityksen avulla uutuus kytetään osaksi saman tyyppisten muiden tuotteiden kokonaisuutta. Selityksen avulla uutuuden voivat ymmärtää sellaisetkin, jotka tunnistavat nostalgian kokemuksen joidenkin muiden tuotteiden piiristä.

Nostalgialla on mahdollista selittää mediakäyttöä – monin tavoin. Yleensä kuitenkin yhden yksinkertaisen nostalgiaselityksen sijasta tarvitaan useita selityksiä ja useita nostalgisen kokemuksen ja toiminnan jaottelua erilaisiin osa-alueisiin. Olennaista on ymmärtää myös se, ettei nostalgia ole ainoa selitys, kun tutkitaan sitä, miksi esimerkiksi käyttäjä palaa uudestaan aiempien mediamuotojen tai sisältöjen tai niitä muistuttavien tai jäljittelevien tuotteiden pariin. Syitä vanhojen pelien pelaamiseen voivat olla esimerkiksi tottumus, uteliaisuus, historiakiinnostus, muodin seuraaminen, erottautuminen tai säilyttämishalu. Näiden syiden tarkempi tutkimus onkin jatkossa tarpeen.

Seuraavaksi olisikin mielekästä tutkia tarkemmin siis sitä, mitä pelaajat oikein tarkoittavat, kun he puhuvat nostalgiaista ja millaisiin erilaisiin pelaamisen ja toiminnan tapoihin artikuloitu nostalgia kytkeytyy. Samaten olisi tarpeen tutkia vielä enemmän vuorovaikutusprosessia, jossa nostalgia puhe rakentuu ja muuttuu tuotteiden omaksumisen eri vaiheissa. Nostalgia puhe rakentuu suhteessa olemassa oleviin instituutioihin, kuten vakiintuneisiin tuotebrändeihin tai sellaisiin yrityksiin, jotka hyödyntävät aktiivisesti tuotteidensa nostalgiapotentiaalia, tai yhtä hyvin muistiorganisaatioihin, jotka käyttävät nostalgiaa teemana tavoittaakseen yleisöjä esimerkiksi näyttelyilleen.

Kiitokset

Kiitän teemanumeron toimittajia ja anonyymejä arvioitsijoita kommentteista. Tutkimus on tehty osana Suomen Akatemian rahoittamaa pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä (rahoituspäätös #312396).

Lähteet

Lehti- ja verkkoartikkelit

(linkit tarkistettu 5.11.2021 ellei toisin mainita)

BBC News 16.7.2016, Pokemon and the power of nostalgia. <https://www.bbc.com/news/world-asia-36780797>.

Helahälsingland 15.7.2016, Madeleine Andersson: Pokémon Go-entusiasterna från Söderhamn: ”Nu lever vi barndomsdrömmen”. <https://www.helahalsingland.se/2016-07-15/pokemon-go-entusiasterna-fran-soderhamnnu-lever-vi-barndomsdrommen>.

Helsingin Sanomat 15.7.2016, Juuso Määttänen & Jussi Pullinen: Metsästäjät etsivät otuksia Esplanadilta.

Helsingin Sanomat 20.7.2016, Karoliina Liimatainen: Rikastuminen pelivillityksellä on vasta alussa.

Helsingin Sanomat 22.7.2016, Juuso Määttänen & Jussi Pullinen: Pokémon Gosta tuli jättivillitys maailmalla.

Helsingin Sanomat 15.8.2017, Anu-Elina Ervasti: Ultra Bra, Pokémon Go, eurodance – Miksi nostalgia tuntuu olevan nyt kaikkialla? Menneestä haetaan tunteita ja aitoutta, tutkija kertoo.

Iltalehti 19.7.2016, Jenna Lehtonen: Suosikin entinen päätoimittaja kehitti Pokémon GO:n kaltaisen mobiilipelin jo vuosia sitten. http://www.iltalehti.fi/digi/2016071821927490_du.shtml.

Iltasanomat 15.7.2016, Miikka Hujanen: Pokémon-mania!

Iltasanomat/Digitoday 13.7.2016, Miikka Hujanen: Kuumien sovellus juuri nyt! Uusi kännykkäpeli saa nuoret ryntäilemään kaduille Suomessakin. <http://www.iltasanomat.fi/digi/art-2000001219129.html>.

New York Times 14.7.2016, Quentin Hardy: Pokémon Go, Millennials’ First Nostalgia Blast. <https://www.nytimes.com/2016/07/14/technology/pokemon-go-millennials-first-nostalgia-blast.html>.

Radio Kuopio 18.7.2016. <http://www.radiokuopio.fi/uutiset/nostalgian-kaipuu-sai-nuoret-aikuiset-kaduille-Pokémon-kouluttajia-vilisee-myös-kuopiossa> [Linkki ei enää toiminnassa].

Talouselämä 20.7.2016, Nostalgia, yhteisöllisyys ja uusi teknologia innostavat kokeilemaan Pokémon-peliä. <http://www.talouselama.fi/uutiset/nostalgia-yhteisollisyys-ja-uusi-teknologia-innostavat-kokeilemaan-Pokémon-peliä-6567817>.

Vapa Media 14.7.2016, Janne Simojoki: 5+1 nostoa ilmiöstä nimeltä Pokémon Go. <https://www.vapamedia.fi/2016/07/14/viisi-yksi-nostoa-ilmioista-nimelta-pokemon-go/>.

Yle uutiset 21.7.2016, Katariina Poranen: Peli-ilmiö voi kantaa kesto-suosikiksi – ”Pokémon Go tulee ehkä suosittumaksi kuin geokätköily”. <https://yle.fi/uutiset/3-9038188>.

Kirjallisuus

Alha, Kati, Elina Koskinen, Janne Paavilainen & Juho Hamari. 2018. ”Why Do People Play Location-Based Augmented Reality Games: A Study on Pokémon GO.” *Computers in Human Behavior*, 2019, Volume 93, 114–122. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.008>.

Batcho, Krystine Irene. 2013. ”Nostalgia: The bittersweet history of a psychological concept.” *History of Psychology*, 16(3), 165–176.

Boym, Svetlana. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.

Brause, Saba Rebecca & Grant Blank. 2020. ”Externalized domestication: smart speaker assistants, networks and domestication theory.” *Information, Communication & Society*, 23(5), 751-763. DOI: 10.1080/1369118X.2020.1713845.

Davis, Fred. 1979. *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*. New York: The Free Press.

Elo, Kimmo & Olli Kleemola. 2016. ”SA-kuva-arkistoa louhimassa – digitaaliset tutkimusmenetelmät valokuvatutkimuksen tukena.” Teoksessa *Digitaalinen humanismi ja historiatieteet*. Toim. Kimmo Elo. Historia mirabilis 12. Turku: Turun Historiallinen Yhdistys, 151–190.

Garda, Maria. 2013. ”Nostalgia in Retro Game Design.” *DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. DiGRA Digital Library. <http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design/>.

Gazzard, Alison. 2013. ”The Platform and the Player: exploring the (hi)stories of Elite.” *Game Studies*, 13(2), December 2013. <http://gamestudies.org/1302/articles/agazzard>.

Grönholm, Pertti & Heli Paalumäki. 2015. ”Nostalgian ja utopian risteyksessä.” Teoksessa *Kaipaava moderni. Nostalgian ja utopian kohtaamisia 1600-luvulta 2000-luvulle*. Historia Mirabilis 11. Turku: Turun Historiallinen Yhdistys, 9–38.

Haddon, Leslie. 2007. ”Roger Silverstone’s Legacies: Domestication.” *New Media and Society* 9, 16–24.

Haddon, Leslie. 2016. ”Domestication and the Media.” *The International Encyclopedia about Media Effects*, Patrick Rössler (ed.), John Wiley and Sons, London, Vol.1, 409–417. <http://eprints.lse.ac.uk/64848/>.

Hamari, Juho, Agdas Malik, Johannes Koski & Aditya Johri. 2018. ”Uses and gratifications in Pokémon Go: Why do people play mobile location-based augmented reality games?” *International Journal of Human-Computer Interaction* 35(9), 804–819. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1497115>.

Harborth, David & Sebastian Pape. 2020. ”How nostalgic feelings impact Pokémon Go players – integrating childhood brand nostalgia into the technology acceptance theory.” *Behaviour & Information Technology*, 39(12), 1276–1296. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1662486>.

Hård, Mikael & Andrew Jamison. 2005. *Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science*. New York: Routledge.

Johannisson, Karin. 2001. *Nostalgia. En känslans historia*. Stockholm: Albert Bonniers förlag.

- Karlsen, Faltin & Trine Syvertsen. 2016. "You can't smell roses online: Intruding media and reverse domestication." *Nordicom review*, 37(s1), 25–39. <https://doi.org/10.1515/nor-2016-0021>.
- Keogh, Brendan. 2017. "Pokémon GO, the novelty of nostalgia, and the ubiquity of the smartphone." *Mobile Media & Communication* 5(1) 38–41.
- Knuuttila, Seppo. 2007. "Epätarkka menneisyys." Teoksessa *Menneisyys on toista maata*. Toimittaneet Seppo Knuuttila & Ulla Piela. Kalevalaseuran vuosikirja 86. Helsinki: Kalevalaseura, 7–10.
- Koivunen, Anu. 2001. "Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus." Teoksessa *Populaarin lumo – mediat ja arki*. Toimittaneet Anu Koivunen, Susanna Paasonen & Mari Pajala. Toinen, korjattu painos. Taiteiden tutkimuksen laitos, mediatutkimus, julkaisuja A:46. Turku: Turun yliopisto, 324–350.
- Korkiakangas, Pirjo. 1999. "Muisti, muistelu, perinne." Teoksessa *Kulttuurin muuttuvat kasvot. Johdatusta etnologiatieteisiin*. Toimittaneet Bo Lönnqvist, Elina Kiuru & Eeva Uusitalo. Tietolipas 155. Helsinki: SKS.
- Koski, Johannes. 2017. "Pokémon tutkimuskohteena: tuoteperheen ja tutkimuksen aallot." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Toim. Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen. Tampere: Tampereen yliopiston. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/pokemon-tutkimuskohteena-tuoteperheen-ja-tutkimuksen-aallot>.
- Lehtonen, Turo-Kimmo. 2003. "The Domestication of New Technologies as a Set of Trials." *Journal of Consumer Culture*, Vol 3(3): 363–385.
- Lie, Merete and Knut H. Sørensen (Eds.). 1996. *Making Technology Our Own? Domesticating Technology into Everyday Life*. Oslo, Oxford, and Boston: Scandinavian University Press.
- Morley, David. 2003. "What's 'Home' got to do with it? Contradictory Dynamics in the Domestication of Technology and the Dislocation of Domesticity." *European Journal of Cultural Studies*, November 2003, vol. 6, no. 4, 435–458.
- Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. London: Routledge.
- Paasonen, Susanna. 2001. "Jotain uutta, jotain vanhaa ja jotain lainattua: www-sivut kuvallisena esitysmuotona." Teoksessa *Mediatutkimus – näkökulmia ja kartoituksia*. Toimittaneet Hannu Nieminen ja Jukka Sihvonen. Turun yliopiston taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisuja, Sarja A, no 47, 2001, 101–132.
- Pantzar, Mika. 1996. *Kuinka teknologia kesytetään. Kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen*. Helsinki: Hanki ja jää.
- Pasanen, Tero & Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssi-yhtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019." *Media & Viestintä* 44(2021): 1, 116–137. <https://doi.org/10.23983/mv.107303>.
- Rasche, Peter, Anna Schломann & Alexander Mertens. 2017. "Who is still playing Pokémon Go? A web-based survey." *JMIR Serious Games* 5(2). <https://games.jmir.org/2017/2/e7>.
- Redhead Ahm, Kristian. 2020. "(Re)Playing (with) Video Game History: Moving beyond Retrogaming." *Games and Culture*, (September 2020). <https://doi.org/10.1177/1555412020955084>.
- Rossi, Riikka & Katja Seutu (toim.). 2007. *Nostalgia. Kirjoituksia kaipuusta, ikävästä ja muistista*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1137. Helsinki: SKS.

- Saariketo, Minna. 2017. "Älylasit tutuksi: Mediateknisten laitteiden kotoistaminen uutisissa." *WiderScreen* 1-2/2017. <http://widerscreen.fi/numerot/2017-1-2/aylasit-tutuksi-mediateknisten-laitteiden-kotoistaminen-uutisissa/>.
- Sallinen, Susanna. 2004. "Koti-ikävä ja nostalgia arjen kokemuksena." Teoksessa *Koti. Kaiho, paikka, muutos*. Toimittaneet Päivi Granö, Jaakko Suominen & Outi Tuomi-Nikula. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 4. Pori: Turun yliopisto, 79–102.
- Schrey, Dominik. 2017. *Analoge Nostalgie in der digitalen Mediekultur*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Sihvonen, Lilli. 2020. "'Classics Age' – The Flexibility of Planned Obsolescence in Terms of the Classic Finnish Board Game Kimble." *WiderScreen* 14.10.2020. <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/classics-age-the-flexibility-of-planned-obsolescence-in-terms-of-the-classic-finnish-board-game-kimble/>.
- Silverstone, Roger. 2006. "Domesticating domestication. Reflections on the life of a concept." Teoksessa *Domestication of media and technology*. Berker, Thomas – Hartmann, Maren – Punie, Yves (toim.). Maidenhead: Open University Press, 229–248.
- Silverstone, Roger, Eric Hirsch and David Morley. 1992. "Information and communication technologies and the moral economy of the household." Teoksessa *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*. Roger Silverstone & Eric Hirsch (toim.) London: Routledge, 15–31.
- Silverstone, Roger. 1994. *Television and Everyday Life*. London and New York: Routledge.
- Stewart, Susan. 1993. *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham and London: Duke University Press.
- Suominen, Jaakko. 2003. *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.
- Suominen, Jaakko. 2008. "The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture." *Fibreculture*, issue 11 (digital arts and culture conference (perth) issue), 2008. http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen.html.
- Suominen, Jaakko. 2011a. "Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan." *WiderScreen* 1-2/2011. <http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>.
- Suominen, Jaakko. 2011b. "Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Riikka Turtiainen. Tampere: Tampereen yliopisto, 73–81. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf>.
- Suominen, Jaakko. 2012. "Mario's legacy and Sonic's heritage: Replays and refunds of console gaming history." In *Proceedings of DiGRA Nordic 2012*. Edited by Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Jaakko Suominen. Tampere: University of Tampere. DiGRA Digital Library. http://www.digra.org/dl/display_htmlchid=http://www.digra.org/dl/db/12168.57359.pdf.
- Suominen, Jaakko, Markku Reunanen & Sami Remes. 2015. "Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s." *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies*. <http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>.
- Suominen, Jaakko & Elina Vaahensalo. 2019. *Current Trends in Retro Gaming Research*. EasyChair Preprint no. 1094. <https://easychair.org/publications/preprint/kjif>.

- Turtiainen, Riikka. 2022. "Liikunta, urheilu ja pelaaminen." Teoksessa *Pelit kulttuurina*. Toim. Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros. Tampere: Vastapaino, 197–217.
- Töttö, Pertti. 2012. *Paljonko on paljon? Luvuilla argumentoinnista empiirisessä tutkimuksessa*. Tampere: Vastapaino.
- Whalen, Zach & Laurie N. Taylor (toim.). 2008. *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Vihma, Antto. 2021. *Nostalgia: teoria ja käytäntö*. Helsinki: Teos.
- Vilkko, Anni. 2007. "Kodin kaipuu – tuntuma ajassa muuttuvaan tilaan." Teoksessa *Menneisyys on toista maata*. Toimittaneet Seppo Knuuttila & Ulla Piela. Kalevalaseuran vuosikirja 86. Helsinki: Kalevalaseura, 13–26.
- Välisalo, Tanja & Raine Koskimaa. 2022. "Pelit ja transmediaalisuus." Teoksessa *Pelit kulttuurina*. Toim. Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros. Tampere: Vastapaino, 177–196.
- Yang, Chia-chen & Dong Liu. 2017. "Motives matter: Motives for playing Pokémon Go and implications for well-being." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 20(1). <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0562>.
- Zsila, Ágnes, Gábor Orosz, Beáta Bőthe, István Tóth-Királyab, Orsolya Király, Mark Griffiths & Zsolt Demetrovics. 2017. "An empirical study on the motivations underlying augmented reality games: The case of Pokémon Go during and after Pokémon fever." *Personality and Individual Differences*, Volume 133, 15 October 2018, 56–66. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.06.024>.

Meemikuvasta lehtipisteisiin – Skrolli-lehden tarinaa 2012–2022

Mikko Heinonen

mikko.heinonen [a] alasinmedia.fi

Kielenkääntäjä, freelance-toimittaja, retropeliharrastaja

Skrolli-lehden vastaava päätoimittaja

Viittaaminen: Heinonen, Mikko. 2022. ”Meemikuvasta lehtipisteisiin – Skrolli-lehden tarinaa 2012–2022”. *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/meemikuvasta-lehtipisteisiin-skrolli-lehden-tarinaa-2012-2022/>



“Ajatuksena on palauttaa näkyville sellainen innostunut harrastuneisuus, joka on markkinavoimien myllerryksessä painunut maan alle.”

– Ville-Matias Heikkilä syyskuussa 2012

Mikrobitti-lehden merkitystä varhaiselle suomalaiselle tietokonekulttuurille on vaikea yliarvoida. Etenkin 1980-luvulla se oli lähes yksinomainen lähde kotikäyttöön tarkoitettuja mikrotietokoneita ja niiden ohjelmistoja koskevalle tiedolle, ja valtaosalla 1960- ja 1970-luvuilla syntyneistä harrastajista oli jonkinlainen suhde julkaisuun. Maineikkaat toimittajat ja vaikuttajat, kuten edesmennyt **Jyrki Kasvi**, peliarvostelijaveteraanit **Niko Nirvi** ja **Jukka O. Kauppinen** ja jopa Nokian johtoon sittemmin siirtynyt **Risto Siilasmaa** avustivat lehteä aikoinaan.

Uudella vuosituhanella Mikrobitti ei kuitenkaan enää ollut samanlaisessa auktoriteettiasemassa kuin aiemmin: levikki oli laskenut huippuvuosien 100 000 kappaleesta noin kolmannekseen. Ulkopuolisenkin oli helppo havaita, että internetin kasvava asema tiedonvälityksessä haastoi kerran kuukaudessa ilmestyvää lehteä tiedon välittäjänä. Mikrobitti oli jo vuonna 2004 tehnyt linjanmuutoksen yleisemmin tekniikkaa käsitteleväksi lehdeksi, ja Sanoman julkaisema Hifi-lehti liitettiin sen osaksi vuonna 2006. Vuonna 2012 tapahtui merkittävä muutos, kun lehden nimi muuttui muotoon MB ja se sai uudeksi päätoimittajakseen **Pekka Peltolan**.

Mikrobitin myllerrykset ja muutos MB:ksi herättivät laajasti keskustelua sosiaalisessa mediassa. Eräs esillä ollut mielipide oli, että Mikrobitin tarina sellaisena kuin harrastajat sen muistivat oli viimeistään nyt päättynyt. Keskusteluun osallistui myös **Ville-Matias Heikkilä**, joka tunnetaan harrastuspiireissä paremmin nimellä **viznut**. Pitkään demoskenessä toiminut Heikkilä on tunnettu muun muassa VIC-20:lle tekemistään demoista sekä parodiaa julkaisevasta Pelulamu-sivustostaan. Yhdessä **Matti Hämäläisen** kanssa hän loi

elokuussa 2012 "retrobitti"-nimisen kuvanmuokkauksen, jonka lähtökohtana oli ajatusleikki: entäpä, jos Mikrobitti ei olisi tehnyt yhtään lehti-uudistusta vaan jatkaisi raportointiaan nykytietotekniikan ilmiöistä samaan tyyliin kuin 1980-luvulla. Kansijutuksi oli nostettu Raspberry Pi, josta veikkailtiin IBM PC:n voittajaa.



Kuva 1. "Retrobittissä" käytettiin Mikrobittin alkuperäistä logoa ja sisältö oli päivitetty vanhantyyliisesti vastaamaan vuoden 2012 sisältöä.

Kuva levisi nopeasti ympäri sosiaalista mediaa ja siitä heräsi välittömästi runsasta keskustelua – sekä ennen kaikkea ajatus siitä, että se voisi olla toteutettavissa ja että ihmiset halusivat tilata sen. Lehden taittaminen ja painaminen eivät 2010-luvulla enää vaatineet samanlaisia taloudellisia panostuksia kuin vuosikymmeniä sitten, ja jopa ilmaiseksi oli saatavana ohjelmistoja, joilla julkaisun saisi toteutettua.

Kuvasta tulee totta

Heikkilä julkaisi syyskuussa 2012 kotisivuillaan tekstin, josta otin jutun alussa olevan lainauksen. Siinä kutsuttiin ideasta kiinnostuneita mukaan tekemään "retrobittin" kaltaista julkaisua. Hänen visionaan oli, että lehden toimitusprosessi olisi mahdollisimman avoin ja sen artikkelit julkaistaisiin ensin verkossa, sitten painetussa lehdessä. Lehdestä pitäisi tehdä niin laadukas, että ihmiset haluaisivat hankkia sen joka tapauksessa.

Tässä kohtaa liityin itse mukaan lehden tarinaan, kun sivu linkattiin minulle IRC-keskustelussa. Tunsin Heikkilän ohimennen demoskenepiirien kautta, mutta emme olleet edes koskaan keskustelleet sen pitempään. Tiesin hänet kuitenkin kyvykkääksi viemään tällaista hanketta eteenpäin, joten kirjoitin sähköpostia sivulla olevaan osoitteeseen.

Olin lukenut Mikrobittiä lähes uskonnollisella hartaudella 1980-luvun loppupuolelta 90-luvun puoliväliin asti. Etenkin lehdessä julkaistuilla peliarvosteluilla oli suuri vaikutus siihen, että olin itse päätenyt kirjoittamaan arvosteluita eri verkkomedioihin 2000-luvun alussa ja jatkanut sitä sitten harrastuksena, vaikka varsinainen ansiotyöni onkin muuta. Ajatus Mikrobittiin kirjoittamisesta oli antanut sijaa muille prioriteeteille samalla kun Mikrobittin sisältö valui kiinnostuksen kohteideni ulkopuolelle, mutta Heikkilän idea nosti sen jälleen pinnalle. Parempaa kuin silloiseen Mikrobittiin kirjoittaminen olisi tietenkin kirjoittaminen lehteen, joka olisi kuin Mikrobitti parhaimmillaan.

Toinen oman osallistumiseni kannalta relevantti asia oli, että Heikkilän avauksen mukaan tarkoitus oli käsitellä myös vanhempaa tekniikkaa, vaikka mitään ”retrolehteä” uutuudesta ei haluttukaan. Olin tietyissä piireissä tunnettu jo 1990-luvulla aloittamastani vanhojen tietokoneiden, pelikonsolien ja pelien keräilystä ja etsinyt jo jonkin aikaa lisäkanavia niistä kertoville jutuille.

Koin myös aidosti, että minusta voisi olla apua idean käytännön toteuttamisen suhteen, ja halusin tarjota asiantuntemustani sekä resursseni käyttöön tässä asiassa. Liityin siis projektin IRC-kanavalle, joka tässä vaiheessa kantoi nimeä #tritti – kuten koko lehtiprojektikin. Tritti on trinääriluku, jolla voi siis olla kolme eri arvoa bitin kahden sijaan, ja nimi oli luonnollisesti valittu jonkinlaisena haasteena Mikrobittin kutsumanimelle ”Bitti”, jota MB:ksi muuttunut julkaisu ei siis enää kokenut tarvitsevansa. Myös Heikkilän lehdelle tyylitteleämä logo muistutti hyvin vahvasti Mikrobittin noin vuosina 1984–1990 käyttämää.

Kuuluin itse siihen osaan keskustelijoita, joiden mielestä tämä sinällään hauska nimi saattaisi lopulta tuoda enemmän huonoa kuin hyvää. Mikrobittiä kustantava Sanoma tunnettiin varsin jäykkänä toimijana, joka oli muun muassa vaatinut kirjoittajiltaan yksinoikeussopimuksia. Parodia sen käyttämästä logosta voisi tuottaa lyhyellä tähtämellä vaikeuksia tekijänoikeuksien suhteen, mutta ainakin johtaisi siihen, että lehti olisi ikuisesti ”parodiabitti”, mikä ei Heikkilän mukaan ollut suinkaan tarkoitus.

Kirjoitusalue.fi-sivulla työstetyssä dokumentissa, josta Heikkilä on tallentanut kopion osoitteeseen <http://low.fi/~viznut/tritti-latest.html>, käytiin jonkinlainen äänestys uudesta nimestä. Eniten ääniä saivat Tritin lisäksi Nollasivu ja Skrolli. Pistelasku oli varsin epätieteellinen, sillä ehdotukset saivat mm. 1337 tai 0,5 ääntä, mutta lopulta Skrolli valittiin. Nimi on virallisesti vahvistettu 9.9.2012, jolloin Heikkilän alkuperäisen kutsutekstin julkaisusta oli kulunut vain kolme päivää, joten kuhina projektin ympärillä oli todella runsasta. Ei ihme, että asioiden tapahtumisjärjestys ei näin 10 vuotta myöhemmin tule aivan täsmällisesti mieleen, vaan on nojaututtava web-sivujen historiaan.

Jäsentymistä ja myönnytyksiä

Lukuisista keskustelijoista muodostui nopeasti toimituksen ydinjoukko, johon kuuluivat Heikkilän ja itseni lisäksi muun muassa **Tapio Berschewsky, Jari Jaanto, Ronja Koistinen, Sade Kondelin, Ninnu Koskenalho, Juho Lehtinen, Toni Kuokkanen** ja **Susanna Viljanmaa**. Suuri osa tästä joukosta tapasi 23.9.2012 Helsingissä MB-lehden silloisen päätoimittajan, jonka kanssa keskustelimme ehdotuksesta tehdä Skrollista MB:n mukana jaettava liite. Vaikka projekti olisi tämän kautta toki saavuttanut tärkeän tavoitteensa – siis tuonut laajemmin harrastaja- ja tekijäkeskeistä sisältöä osaksi mediakenttää – koimme, että sillä olisi enemmän potentiaalia itsenäisenä ja riippumattomana hankkeena. Yhteisymmärryksessä kieltäydyimme kohteliaasti

tarjouksesta. Sanoman kanssa tehtiin kuitenkin myöhemmin yhteistyötä julkaisemalla muutamia artikkeleita Digitoday-palvelussa, millä haettiin huomiota uudelle lehdelle.

Helsingin Kaapelitehtaalla järjestettiin lokakuussa 2012 ensimmäinen WÄRK:Fest, jonka esikuva oli Make-lehden lanseeraama Maker Faire. Tee se itse -henkinen lehti sopi esille tapahtumaan erinomaisesti, joten tavoitteeksi otettiin pienen näytenumeron koostaminen. Samoihin aikoihin varmistui, että demoskenetapahtumia järjestänyt Alternative Party ry lähtisi rahoittamaan lehden ensimmäisen vuosikerran tuotantoa. Yhdistyksen rahastonhoitaja **Anssi Kolehmainen** tuli mukaan hoitamaan myös Skrollin taloutta – ja hoitaa tehtävää edelleen, nykyisin vuonna 2014 perustetun Skrolli ry:n kautta.

Käytännössä näytenumero tuli keskeltä taitettu A3-arkki, joka tulostettiin oman työpaikkani Alasin Media Oy:n toimistolla olleella digipainokoneella (heti kun sen 6 samanaikaista paperitukosta saatiin korjattua). Tarkoitus oli herättää mielenkiintoa lehtitilauksiin, ja siinä onnistuttiin, sillä pian kävi ilmi ettei Altparty:n taloudellista tukea tarvita vaan lehti pystytään rahoittamaan tilausmaksuilla.

Näytenumero taitettiin Adobe InDesign -työnkulussa. Pitkään oli keskustelussa, että Skrolli tehtäisiin kokonaan avoimen lähdekoodin työkaluilla, mutta käytännössä toimitus päättyi pian valitsemaan alalla yleisemmän, kaupallisen ratkaisun. Tämä laajensi käytettävissä olevien taittajien määrää ja helpotti työn jakamista. Samoin ilmainen kirjoituspalvelu hylättiin pian, koska se ei kestänyt suuria kävijämääriä, ja toimitusprosessi siirrettiin Google Driveen.

Ei pastissi, mutta tribuutti

Skrollin ensimmäinen numero ilmestyi tilaajille maaliskuun puolivälissä 2013. Sitä edelsi erittäin kiireinen ja opettavainen ajanjakso, jonka aikana lehden teko opeteltiin osin yrityksen ja erehdyksen kautta. Mukana oli kyllä monia, joilla oli taustaa myös printtimedian teosta, mutta lähes kaikki avustajat olivat ensimmäistä kertaa liikkeellä. Mitään rutiineja ei ollut muodostunut ja esimerkiksi juttujen kuvituksia jouduttiin usein etsimään tai tekemään viime hetkellä. Lehden taitto valmistui viime tingassa painon deadlinea edeltävänä yönä, ja samanlainen kaoottisuus luonnehti lehden alkuaikoja muutenkin. Neljä numeroa saatiin joka tapauksessa tehtyä, jokainen niistä ehkä aina piirun edellistä helpommin.

Ensimmäinen vuosi oli hyvin nopeaa kehitystä senkin suhteen, että toimituskunta laajeni moneen suuntaan. Pitkän uran monissa medioissa tehnyt Jukka O. Kauppinen liittyi mukaan vuoden 2013 kolmannessa numerossa. Jyrki J. J. Kasvi taas kirjoitti kolumnin numeroon 2014.2, ja samassa numerossa avustajalaatikosta löytyi ensimmäisen kerran myös **Janne Sirén**, jolla hänelläkin oli Mikrobitti-historiaa. Mikrobitin ex-päätoimittaja **Markku Alanen** oli vierailut kolumnistina jo vuoden 2013 puolella, joten ympyrä alkoi sulkeutua. Skrolli ei ollut Mikrobitin kopio, mutta tuntui houkuttelevan sen entisiä tekijöitä.

Kuin viimeisenä sinettinä lehdessä alkoi vuoden 2015 alusta ilmestyä **Harri "Wallu" Vaalion** sarjakuva Mikrokivikausi, joka oli lakkautettu MB-lehdestä juuri ennen sen 30-vuotisjuhlaa. Sitä ehdittiin julkaista vain vuosi, ennen kuin MB-lehden Sanomalta ostanut Alma Talent halusi taiteilijansa takaisin. Alma myös yhdisti MB-lehden ja kustantamansa MPC:n (entinen MikroPC) uudeksi lehdeksi – joka sai nimekseen Mikrobitti ja alkoi keskittyä jälleen tietokoneisiin sekä myös erilaisiin rakenteluprojekteihin. On hieman vaikea välttää ajatusta, että myös Skrollilla oli tähän jokin vaikutus.

Vakiintumista ja kansainvälisyyskokeilua

Alun kasvupyrähdyksen jälkeen Skrollin levikki tasaantui noin 2000 kappaleen tasolle ja toiminta alkoi muutenkin vakiintua. Lehden tekoon saatiin kaivattuja rutiineja, kun **Manu Pärssinen** liittyi mukaan toiseksi taittajaksi ja toimituksen yhteiseksi tahtotasoksi muodostui hiljalleen muutenkin, että lehden pitäisi olla painovalmiina virka-aikaan.

Tärkeä osa järjestäytymisessä oli myös Janne Sirénin tulo mukaan toimituksen vakiokalustoon, ensin digipäällikön ja myöhemmin toimituspäällikön tittelillä. Aiemmin Mikrobittiä avustaneena ja muun muassa Amiga-käyttäjien yhdistys Sakussa toimineena Jannesta tuli nopeasti kantava voima, joka niputti lehden kasaan ja huolehti siitä, että kaikki elementit olivat kohdallaan.

Jo tässä vaiheessa toimitus teki ensimmäisiä tunnusteluja Lehtipisteen suuntaan mahdollisuudesta saada Skrolli myyntiin kioskeihin ja marketteihin. Valitettavasti sisältöä pidettiin tuolloin ”liian nicheinä” eikä asiassa päästy etenemään. Loppuvuodesta 2015 tehtiin kuitenkin toisenlainen päänavaus, kun Skrolli järjesti Indiegogo-joukkorahoituskampanjan englanninkielisen lehden painattamisesta. Sen 20 000 euron tavoite saavutettiin, mutta lopulta kohtuullisen niukasti. Englanninkielisiä numeroita ilmestyi lopulta kaksi, 2016.1E ja 2017.1E. Ensimmäistä lähetettiin joukkorahoittajille, jälkimmäinen toteutettiin kokonaan omalla kustannuksella. Numeroiden sisältö oli pääosin kerätty ja käännetty Skrollin aiemmista vuosikerroista. Tein käännöstyön valtaosin itse ”omakustannushintaan”, oikolukijana toimi **Michael Harlan Lyman**.

Kansainvälinen kokeilu oli arvokas osoitus siitä, että Skrollin (ja aivan samalla tavalla perinteisen Mikrobittin) kaltainen kaikenlaisen tietokoneasian lehti on harvinaisuus maailman mittakaavassa. Englanninkielisessä maailmassa on erikseen hyötykäyttäjien, tietokonepelaajien, retropelaajien, rakentelijoiden jne. lehdet, joten niiden kaikkien yhdistelmän myyminen oli kohtalaisen haastavaa etenkin kaukaisesta Suomesta käsin. Koko painos 2016.1E:tä myytiin käytännössä etukäteen, mutta vuoden 2017 enkkulehtiä toimituksella on edelleen varastossa riittävästi. Niitä on jaettu sopivan tilaisuuden tullen yhteistyökumppaneille ja muutenkin markkinointimielessä.

Vetovastuu siirtyy, tyyli säilyy

Vuoden 2016 lopussa Ville-Matias Heikkilä ilmoitti luopuvansa päätoimittajuudesta, koska oli omien sanojensa mukaan enemmän projektien käynnistäjä kuin niiden ylläpitäjä. Tämä aiheutti lopulta varsin pieniä muutoksia, sillä näkemys siitä, millainen lehden tulisi olla, oli muodostunut toimituksen keskuudessa yhteiseksi. Tämän jälkeen päätoimittajan tehtävä ikään kuin jaettiin kahtia: olen itse toiminut vastaavan päätoimittajan nimikkeellä vuoden 2017 alusta, päätoimittajana taas toimi 2017–2019 Tapio Berschewsky ja vuoden 2020 alusta lukien tehtävää on hoitanut Janne Sirén.

Skrollin keskuudessa onkin alusta asti omaksuttu johtamistavaksi ”management by sudo”. Toisin sanoen, jos joku toimituksen jäsen on sitä mieltä, että jokin asia pitää tehdä, sen saa tehdä ilman sen laajempaa komiteakäsittelyä. Luonnollisesti tämän vastapuolena on, että päätöksestään on vastuussa muulle toimitukselle ja lukijoille. Olisi liioiteltua sanoa, ettei tästä ole koskaan seurannut mitään ristiriitoja toimituksen kesken, mutta se on myös kiistattoman tehokasta ja auttanut lehteä ilmestymään ajallaan. Harrastusprojektiin käytettävissä oleva aikamäärä ja motivaatio kun vaihtelevat tilanteesta toiseen, ja suhteellinen vapaamuotoisuus auttaa ottamaan kakusta sopivan kokoisen palan kussakin elämäntilanteessa.

Retrot rinnalle ja takaisin mukaan

Vuoden 2017 aikana toimituksessa käytiin paljon keskustelua siitä, millaista kohderyhmää Skrolli lähtisi jatkossa tavoittelemaan. Sinällään oikean suuntainen havainto oli, että tämän muotoisen lehden lukijamäärän huippu oli joko saavutettu tai melko lähellä, ja vaikka kyse oli harrastuksesta, mukava kasvun ilmapiiri oli ruokkinut myönteistä kehitystä jo pitempään. Tilaajamäärän piristämiseksi Skrolli oli jopa ostanut syksyllä 2016 tv-mainoksen MTV-kanavalle. Sen tulokset eivät ehkä olleet mitattavissa, mutta ainakin useampi toimituksen jäsen sai pitkäaikaisen unelmansa toteutettua.

Oma panokseni lehdessä oli alusta asti ollut juuri pelihistorian kaivelussa, jota olinkin jo toteuttanut kymmeniä sivuja jokaiseen vuosikertaan. Koska en itsekään osaa olla aloittamatta erilaisia projekteja, ja koska vastaavasti tiesin Suomen pelimuseo -hankkeen kautta retroasialle olevan kysyntää, päätimme Jukan ja Manun kanssa ryhtyä joukkorahoittamaan vielä uuttakin lehteä, *Retro Rewindia*. Siinä missä Skrollin näkökulmaa ja lähtökohtia voi luonnehtia jopa ideologisiksi, RR:n tausta-ajatus oli että me haluamme kirjoittaa vanhoista peleistä ja, jos ostava yleisö niin haluaa, voisimme tehdä sitä enemmänkin. Kohderyhmänä eivät olleet Skrollin tapaan valveutuneet harrastajat vaan pikemminkin satunnaiset asiakkaat, jotka halusivat muistella vanhoja pelejä ja fiilistellä uutta tuotantoa vanhoille pelikonsoleille. Joukkorahoituskampanja vietiin läpi menestyksekkäästi, ja vuosina 2018 ja 2019 julkaistiin Retro Rewindin kevät- ja syysnumerot. Tilaajamäärä asettui vajaaseen tuhanteen.

Vuoden 2019 syksyllä olikin aika arvioida tilannetta uudelleen, ja totesimme että päällekkäisen tilausinfran ylläpito on melkoisen työlästä. Tilaajia oli, mutta ei tarpeeksi jotta lehteä voisi tehdä päivätyönä, ja tilaajapalvelun pyörittäminen söi myös aikaa. Näiden pohdintojen perusteella päädyimme ehdottamaan, että RR julkaistaisiin jatkossa Skrollin liitteenä, ja tämä sopi myös Skrollin tekijöille. Sopimukseen kuului, että liitteen toimituksellinen kontrolli on täysin meidän kolmen hyppysissä. Me kaikki avustamme luonnollisesti edelleen myös Skrollia, kuten teimme myös RR:n ilmestyessä itsenäisenä lehtenä.

Lehteä voi jopa ostaa!

Retro Rewindin tuoman 30 lisäsivun myötä Skrolli kasvoi paksuutta, sillä nyt tavanomainenkin numero sisälsi 100 sivua ja usein paljon enemmänkin. Kontrasti siihen, että lehden alkuaikoina lupasimme joka numeroon 64 sivua, oli melkoinen. Uskon näiden kahden seikan eli Retro Rewindin helpon lähestyttävyyden sekä Skrollin muutenkin muhkean ja monipuolisen sisällön vaikuttaneen osaltaan siihen, että Lehtipiste lämpeni vihdoon tiedusteluillemme ja Skrolli pääsi valtakunnalliseen irtonumeromyyntiin syksyllä 2020.

Vaikka taloudellisesti kyse ei ollut mullistavasta seikasta, eikä harrastus yhäkään muuttunut palkkatyöksi, lehtipistejakelu antoi innostuksen purskeen toimituksen ja miksei myös lukijoiden keskuuteen. Irtonumeroita oli ennen myyty eri tapahtumien lisäksi satunnaisesti muun muassa Triosoft- ja Jimm's-liikkeissä, mutta menekki oli ollut vähäistä suhteessa tilauksiin. Lehtipisteen kautta levikki saattoi numerosta riippuen jopa puolitoistakertaistua, joten aivan uudet ihmiset löysivät Skrollin Prisman ja R-Kioskin hyllystä. Lukijakirjeitä ja juttuideoita alkoi tipahdella ennestään tuntemattomista osoitteista, mikä osaltaan lisäsi keskustelua ja mielenkiintoa julkaisun ympärillä. Samantapainen vaikutus oli sillä, kun lehdelle avattiin oma Discord-palvelin, jonne hakeutuikin melko pian satoja käyttäjiä. Lehden alkuperäinen IRC-kanava #skrolli on muuten edelleen olemassa sekin, nyttemmin sillattuna Discordiin.



Kuva 2: Skrolli erikoisaikakauslehtien myyntihyllyssä Porin Puuvillan Prismassa syksyllä 2020. Kuva: Petri Saarikoski

Opetuksia matkan varrelta

On selvää, että Skrollin konseptissa on paljon toimivaa, jotta se on voinut ilmestyä nyt jo vuosikymmenen ajan. Sen ympärille on muodostunut harvinaisen uskollinen yhteisö, joka paitsi tilaa lehteä vuodesta toiseen, myös toimii sen myyntiedustajina eri suuntiin. Lehdessä on julkaistu myös paljon akateemisen yhteisön tuottamaa materiaalia sekä esitely erilaisten tutkimushankkeiden tuloksia, mikä on tuonut lehdelle omanlaistaan uskottavuutta. Moni lukijoista on töissä it-alalla, jolloin lehteä tilataan myös kahvihuoneisiin ja henkilökunnan virkistykseksi. Assembly-demopartyn ja Disobey-hakkeritapaamisen kaltaisista tapahtumista on myös muodostunut tärkeä kanava, jossa toimituksen jäsenet voivat paiskata kättä lukijakunnan kanssa. Osaston pystytys on aina työlästä puuhaa, mutta tuntuu lopulta vaivan arvoiselta.

Lehden tekeminen on kuitenkin myös oikeaa työtä, sillä noin 500 sivua asiaa vuodessa ei synny itsestään. Kuten harrastustoiminnassa yleensä, vastuu on keskittynyt hyvin tiiville ja vastuunsa tuntevalle ydinjoukolle, joka on mukana vuosikerrasta toiseen. Jo mainittujen Jannen, Ronjan, Manun, kaupallisista kontakteista vastaavan Tonin ja taloutta hoitavan Anssin lisäksi keskeisessä tehtävässä on kuvatoimittaja **Mitol Meerna**, joka hänkin on ollut mukana jo miltei alkuaajoista asti. Nuorempaa polvea toimituksessa edustaa **Jarno Niklas Alanko**, jonka huikea osaaminen etenkin tekoälyasioissa on tuonut lehteen hieman samanlaista henkeä kuin Ville-Matiaksen alkuaikojen liki legendaarisissa artikkeleissa. Heidän lisäksi toimituksessa on vuosien mittaan ollut monia muitakin, joiden panoksesta eri rintamalla projekti saa olla kiitollinen, eikä yksikään numero syntyisi ilman innokkaita lukijoita, jotka tarjoavat lehteen

omia juttujaan. Osa heistä onkin myöhemmin liittynyt vakituisten avustajien joukkoon tai peräti toimitukseen, viimeisimpänä **Miika Auvinen**.

Ja kun nyt Viznutista tuli puhe, on ehkä hyvä arvioida sitäkin, miten kauas Skrolli on tullut alkuperäisen ”retrobitin” ideasta. Lopputulos on varmasti alkuperäistä visiota kaupallisempi, sillä ajatuksena oli jopa, että kaikki jutut julkaistaan verkossa ja parhaat niistä painetaan sitten lehteen, jota voi ostaa lähinnä kannatusmielessä. Hieman tätä myötäillen toimituksen Google Drive olikin pitkään täysin avoimesti verkossa tutkittavissa, mutta lopulta jouduimme toteamaan, että satunnainen välihuutelu toimitusprosessissa oleviin juttuihin ei välttämättä ole sellaista yhteisöllisyyttä mitä kaipaamme. Skrolli toimii kuitenkin perinteisen lehden lainalaisuuksien mukaisesti, eli numeroita tehdään neljä vuodessa ja niillä on täsmälliset ilmestymispäivät. Ilman tätä muun muassa Lehtipiste-yhteistyö ei edes olisi mahdollista.

Kaikissa lehdissä on temaattisesti enemmän tai vähemmän ehjiä numeroita, mutta Skrollin kohdalla tämä korostuu toisinaan tavallista enemmän. Huvikseen ja harrastuksen kannalta kirjoittavien avustajien elämässä voi sattua kaikenlaista, jonka vuoksi käytännössä ilmaiseksi tai ravintola-aterian hinnalla kirjoitettava artikkeli jääkin tauolle. Juttuja peruuntuu, niiden laajuus muuttuu ja joskus numerosta ei saadakaan sellaista kokonaisuutta kuin oli ajateltu. Tällöinkin on tehtävä myönnytyksiä ideaalien suhteen ja pyrittävä saamaan aikaan paras lehti niistä aineksista, jotka ovat käytettävissä. Tekijät tekevät, kuten sanonta kuuluu.

Erikseen yhdessä

Skrollin toimituksesta löytyy monipuolisesti erilaisia ajatusmaailmoja ja suhtautumistapoja asioihin, mutta eräs yhteen liittävä tekijä on tietynlainen pragmaattisuus: lehti ilmestyy neljästi vuodessa ja sillä siisti. Tämänkin voi nähdä osana jatkumoa, sillä Ville-Matiaksen pragmaattisuus mahdollisti aikoinaan joustamisen varsin epäkaupallisesta ideasta sen verran, että Skrollista saatiin myyntikelpoinen ja teollisesti valmistettava tuote. Mukaan haluttiin ajantasaisempia ja myös vakavampia aiheita. Vaikka tämän myötä lopputuloksen särvät varmasti hieman tylstyivätkin, säännöllisyys ja vakiintuminen ovat tehneet lehdestä paljon merkittävämmän pelurin Suomen lehtikentällä kuin alkuperäisen kaltainen zine-henkinen pienkustanne olisi voinut olla. Ja vertailun vuoksi A-lehtien 1980-luvulla julkaisema *Printti*, jolle Skrollin nimi on myös osaltaan kunnianosoitus, jaksoi ilmestyä vain nelisen vuotta.

Periksi emme sen sijaan ole antaneet esimerkiksi siinä, että Skrolli painetaan Suomessa ympäristöystävälliselle paperille – ja muun muassa lehtien muovikalvotukseen siirryttiin vasta, kun kirjapainokumppani löysi markkinoilta biohajoavan, auringonkukkaöljystä valmistetun tuotteen. Samoin yhteinen näkemys toimituksen keskuudessa on, että Skrolli on määritelmällisesti painettu julkaisu, jonka verkkonäkyvyys on toissijainen prioriteetti. Tarkoitus on tehdä sisältöä, joka kestää paperille painamisen ja johon voi palata mielekkäästi vielä useamman vuoden tai vaikka vuosikymmenenkin jälkeen.

Tunnustettava tosiasia lienee sekin, että Skrollin uskollisimmat lukijat ovat 80- ja 90-luvulla tietotekniikkaharrastuksensa aloittaneita ja nyttemmin keski-ikäistyneitä, mutta yhä innokkaita datailijoita. Tämän vuoksi olen ainakin itse sinut sen kanssa, että osa lehden sisältöä on aina myös kallellaan menneisyyteen, mutta ei nostalgiahöyryissä vaan *aika-agnostisesti* kuten sanotaan. On luonnollisesti ilahduttavaa saada viestejä ja palautetta myös muilta väestöryhmiltä, mutta auta armias sitä viestitulvaa, jos Commodorea tai Amigaa ei lainkaan mainita jossakin numerossa.

Kirjoittaja on ollut Skrollin toimituksessa mukana lehden perustamisesta lähtien ja toiminut sen vastaavana päätoimittajana vuoden 2017 alusta alkaen.

Kuinka videot, tietokoneet ja satelliitti-TV saapuivat kommunistiseen Puolaan

Markku Reunanen

markku.reunanen [a] aalto.fi

FT, vanhempi yliopistonlehtori

Aalto-yliopisto

Viittaaminen: Reunanen, Markku. 2022. ”Kuinka videot, tietokoneet ja satelliitti-TV saapuivat kommunistiseen Puolaan”. *WiderScreen* 25 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/kuinka-videot-tietokoneet-ja-satelliitti-tv-saapuivat-kommunistiseen-puolaan/>

Piotr Sitarski, Maria B. Garda, Krzysztof Jajko

New Media Behind the Iron Curtain



Cultural History of Video, Microcomputers
and Satellite Television in **Communist Poland**

Piotr Sitarskin, Krzysztof Jajkon ja Maria B. Gardan *New Media Behind the Iron Curtain: Cultural History of Video, Microcomputers and Satellite Television in Communist Poland* (2020) tarjoaa lukijalle aikamatkan rautaesiripun takaiseen Puolaan. Kirja luo kolmen uuden tulokkaan – videon, kotitietokoneiden ja satelliitti-

TV:n – kautta kuvaa siitä, miten uusi media yleistyi maassa etenkin 1980-luvulla, juuri ennen kommunistisen järjestelmän romahdusta. Kullekin medialle on omistettu oma lukunsa, minkä lisäksi teoksen alussa on Graeme Kirkpatrickin ansiokas esipuhe, joka kontekstualisoi käsiteltävää aihetta, sekä Piotr Sitarskin johdanto, joka taustoittaa päälukuja.

Johdantoluku lähestyy varsinaista aihetta kaukaa kaartuen. Sitarski käyttää paljon sivuja määritelmiin sekä tieteen ja teknologian tutkimuksen kentän läpikäyntiin. Vaikka Puola pysyykin toki jatkuvasti käsittelyssä mukana, olisin lukijana odottanut hieman suurempaa asiaan käymistä. Teorioiden esittely olisi perusteltua, jos niitä käytettäisiin säännönmukaisesti myöhemmissä luvuissa, mutta koska näin ei ole, jää johdanto hieman muusta käsittelystä irralliseksi. Luvun ansioiksi voidaan kuitenkin lukea kommunistisen Puolan mediakentän kuvaus sekä tutkimuksessa kohdattujen haasteiden rehellinen reflektointi.

Myös videota käsittelevä luku on Sitarskin kirjoittama. Kirjoittaja lähtee liikkeelle videoteknologian yleisestä historiasta, minkä jälkeen päästään onneksi pian itse asiaan ja teksti muuttuu oitis kiinnostavammaksi. Sitarskin kokoama laaja ja värikäs lähdemateriaali avaa lukijalle todentuntuisen ikkunan asuntoloiden ja kerhojen videonäytöksiin, joissa puolalainen yleisö on päässyt tutustumaan läntisen elokuvateollisuuden tuotoksiin. Leffaharrastajan elämää ovat sävyttäneet monet esteet kielimuurista laitteiston kalleuteen ja valtion kontrolliin, mutta rautaesirippu ei ole lopulta ollut aivan niin tiukka kuin voisi luulla: monenlainen materiaali on valunut yleisön saataville ja synnyttänyt jopa pienen teollisuudenalansa, kun ulkomaankielistä sisältöä on käännetty ja jälkiäänitetty puolaksi.

Maria B. Gardan aiheena ovat kotitietokoneet. Läheiseksi vertailukohdaksi nousee heti Tšekkoslovakian tietokoneharrastuksesta kertova Jaroslav Švelchin *Gaming the Iron Curtain* (2018), johon Garda myös viittaa. Kansantasavallan hallinto tunnusti tietotekniikan merkityksen, mutta valtiolliset hankkeet jäivät tehottomiksi, siinä missä harrastajat – sekä salakuljettajat – saivat asioita aikaan. Länsimaisia mediasisältöjä sensuroitiin ja rajoitettiin kommunistisessa järjestelmässä ankarasti, kun taas kotitietokoneita ei koettu samalla tavoin poliittisesti latautuneiksi, joten ne saivat olla yllättävän rauhassa. Eräs tämän luvun ansioita on puolankielisen tutkimuksen tekeminen näkyväksi englanninkieliselle yleisölle. Yksi luku ei millään riitä näin laajan aiheen kattamiseen, joten toivottavasti maan tietokonekulttuurista saadaan joskus aikaan kokonainen kirja.

Viimeisessä luvussa kuulemme Krzysztof Jajkon kertomana, kuinka satelliitti-TV tuli Puolaan. Jo aiemmista luvuista tutut teemat toistuvat jälleen: valtio tarjosi katsojille rajoitettua sisältöä, kun taas harmaalla alueella toimineet touhukkaat yrittäjät toivat lautasantennit musiikkivideoineen ja urheilukanavineen varakkaiden kuluttajien koteihin sekä kerrostalojen jaettuihin kaapeleihin. Luvussa on huomattavan paljon suoria sitaatteja, jotka yhtäältä tuovat tekstiin todenmukua, mutta kasvattavat samalla sivumäärää; tekstiä olisi helposti voinut hieman tiivistääkin. Lukuisten anekdoottien joukosta mielenkiintoisimpia on se, kuinka Puolassa edullisesti valmistettuja lautasantenneja alettiin viedä ulkomaille, etenkin Ruotsiin, jossa niiden todellista alkuperää peiteltiin imagosyistä.

Läntisen lukijan perspektiivistä on helppo todeta, kuinka erilainen uuden median asema oli kommunistisessa Puolassa: muun muassa valtion kontrolli, korkeat hinnat, vientirajoitukset ja tekninen jälkeenjääneisyys asettivat kansalaisen tielle lukuisia esteitä, joista ei markkinataloudessa elävän tarvinnut samalla tavoin välittää. Samaan aikaan siinä innossa ja uteliaisuudessa, joilla uutta teknologiaa ja sisältöjä on otettu vastaan, voi nähdä paljon samaa ympäristöstä riippumatta – länsimainen kuluttaja on kenties saanut kaiken eteensä kertaluokkaa helpommin, mutta kekseliäisyys ja rapistuvan järjestelmän sääntöjen venyttäminen ovat kompensoineet puutteita etenkin itäblokin viimeisinä vuosina.

New Media Behind the Iron Curtain on tietysti mielessä kuin antologia, jossa kirjoittajia on vähän ja luvut ovat poikkeuksellisen pitkiä: eri aiheita käsitellään mielenkiintoisesti, mutta ne eivät yhdessä muodosta saumatonta kokonaisuutta. Tästä heikkoudesta huolimatta kirja on ilman muuta arvokas lisä uuden median

paikallishistoriaan. Rautaesirippu ei lopulta estänyt läntisiä teoksia virtaamasta itään, ja virallisen julkisivun takana eli laillisuuden rajoilla alati tasapainotteleva, värikäs harrastajien sekä yrittäjien piiri, joka toi uuden median ihmeet kiinnostuneen kansalaisen ulottuville paljon tehokkaammin kuin jäykkä ja teknisen kehityksen jäljessä jatkuvasti laahaava valtio.