



This is a self-archived – parallel-published version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details. When using please cite the original.

AUTHORS: Markku Reunanen, Petri Saarikoski ja Tapani Joelsson

TITLE: "Kaverien kanssa ruvettiin harrastamaan ATK:ta" - Tietokoneiden tulo 1980-luvun suomalaisiin koteihin

YEAR: 2025

VERSION: Publishers PDF

CITATION: Reunanen, M., Saarikoski, P., & Joelsson, T. (2025). "Kaverien kanssa ruvettiin harrastamaan ATK:ta": Tietokoneiden tulo 1980-luvun suomalaisiin koteihin. *Kulttuurintutkimus*, 42(1), 19–38. Noudettu osoitteesta <https://journal.fi/kulttuurintutkimus/article/view/143267>

LICENSE: CC BY-NC-ND

”Kaverien kanssa ruvettiin harrastamaan ATK:ta”

Tietokoneiden tulo 1980-luvun suomalaisiin koteihin



Markku Reunanen, Petri Saarikoski ja Tapani Joelsson

Tässä artikkelissa tarkastellaan kotitietokoneiden saapumista Suomeen domestikaatioteorian kautta: miksi kotiin hankittiin tietokone, miten se asettui osaksi kodin arkea, kuka sitä käytti ja miten se vaikutti käyttäjiensä elämään. Tulokset perustuvat kesällä 2022 tehtyyn, 350 vastausta keränneeseen verkkokyselyyn, jonka vastauksista hahmottuu värikäs kuva ensikosketuksista tietotekniikkaan eri puolilla maata.

Kotitietokoneiksi eli -mikroiksi kutsutaan 1970-luvun lopussa ja etenkin 1980-luvulla markkinoille tulleita, edullisia kuluttajille suunnattuja tietokoneita.¹ Vielä 1970-luvun alussa oma tietokone kotona olisi ollut lähinnä tieteisfiktioita, mutta merkittäviä harppauksia ottanut mikroprosessoritekniikka loi vuosi-

kymmenen kuluessa teknisen perustan tällaisellekin tuotteelle. Tietotekniikan merkittävyyttä ja tulevaisuuden mahdollisuuksia oli pohdittu mediajulkisuudessa jo aiempien vuosikymmenien aikana (Suominen 2003), ja 1980-luvulle tultaessa visiot tietokoneesta kotona yleistyivät sekä muuttuivat todeksi. Tekniikan

lisäksi kotimikrot piti toki myös kaupallistaa: paketoita ne kuluttajaystävälliseen muotoon, herättää maksavan yleisön kiinnostus sekä keksiä niille – ainakin kuvitteellisia – käyttökohteita (vrt. Reed 2000).

Tietokoneet saapuivat koteihin osana laajempaa kotitalouksien teknisty-

mistä, jonka muita edustajia olivat muun muassa videonauhurit, väritelevisiot, kasettisoittimet, elektroniikkapelit ja varhaiset pelikonsolit. Tämä kehityskulku oli lähtenyt liikkeelle jo 1960-luvulla, ja kotitietokoneet edustivat sen uutta aaltoa 1980-luvun alussa, jolloin suomalaisten kotitalouksien varallisuus sekä vahvistunut kulutusyhteiskunta loivat konkreettiset puitteet uuden mediateknologian tulolle (esim. Liikkanen 1993; Pantzar 2000; Saarikoski 2004a, 78–94). Niinpä kotimikrojen saapua monilla suomalaisilla talouksilla oli jo kokemusta muista teknisistä viihdelaitteista, jollaiseksi uusi tulokaskin pitkälti muotoutui.

Koteihin ostettujen monenkirjavien tietokoneiden ympärille syntyi nopeasti eloisa harrastuskulttuuri, joka keskittyi erityisesti tietokonepelien pelaamiseen ja kopiointiin. Myös kustantajat huomasivat tämän uuden kohdeyleisön ja alkoivat julkaista kirjoja sekä harrastelehtiä, joista näkyvimpiä olivat A-lehtien *Printti* (1984–1987) sekä edelleen ilmestyvä, alkuaan Tecnopressin julkaisema *MikroBitti* (1984–). Ajan mainoksissa hankintaa perusteltiin maksajille eli tyypillisesti perheen vanhemmille viihdekäytön lisäksi hyötynäkökohtia korostaen: tietokone auttaisi koulutehtävissä, toisi perheelle yhteisen harrastuksen ja valmentaisi lapsia tulevaisuuden tekniin-

kan käyttöön (Reunanen, Hoeberechts & Viljanen 2024; Saarikoski 2004a, 78–94, 107–110; vrt. Reed 2000).

Tietotekniikan paikallishistoria (*local histories of computing*) on kattokäsite, jonka alle sijoittuva monimuotoinen tutkimus kiinnittää teknologiset ilmiöt tiettyyn maantieteelliseen sijaintiin, usein yksittäisen valtion tarkkuudella, ja ottaa huomioon paikallisten tekijöiden, kuten yhteiskunnan, kulttuurin ja talouden, erityispiirteet. Kotitietokoneiden tutkimus on usein juuri tällaista paikallishistoriaa, jota on tehty niin Suomessa (esim. Saarikoski 2004a; Saarikoski & Reunanen 2014; Saarikoski & Suominen 2009; Suominen & Pasanen 2020) kuin muissakin maissa, joissa oli vastaavaa aktiivista tietokoneharrastusta, kuten Ruotsissa (Nissen 1993), Australiassa (Swalwell 2012), Iso-Britanniassa (Kirkpatrick 2016; Wade 2016; Haddon 1988), Puolassa (Garda 2020) ja Tšekkoslovakiassa (Švelch 2023). Länsimaissa tietokoneita saattoi ostaa helposti kaupasta, kun taas itäblokin maissa harrastusta leimasivat laitteiden heikko saatavuus sekä vienti- ja tuontikiellot (Cain 2005; Garda 2020; Stachniak 2015; Švelch 2023).

Tietokoneiden koteihin saapumista ovat tutkineet myös *domestikaation* (domestication) tutkimustradition edustajat, kuten Leslie Haddon (1988; 1990) ja Margrethe Aune (1996). Kotimikroilla

ei ole ollut domestikaation piirissä mitään erityisasemaa, vaan niitä on käsitelty lähinnä yhtenä kodinteknologiana muiden joukossa (esim. Haddon 2006). Käsitteen historiaa, merkityksiä ja muutoksia 1990-luvun taitteesta 2000-luvulle tarkastelevat lähemmin Roger Silverstone (2006) ja Leslie Haddon (2023).

Domestikaatio on omalle tutkimuksellemme sopiva kehys, sillä se keskittyy erityisesti kotien teknologiasuhteeseen, jota myös kotimikrot käyttäjieneen selkeästi edustavat. Kuten Silverstone (2006) toteaa, nykypäivän laitteet eivät enää ole samalla tavalla paikkaan sidottuja, mikä hämärtää kodin rajoja. Toinen valintaa tukeva seikka on domestikaation empiirinen luonne; teoriaa on alusta saakka sekä kehitetty että koeteltu käytännön tutkimuksissa (ks. Haddon 2006; 2007). Domestikaatioteoria jättää tutkijalle runsaasti liikkumavaraa, mikä on sen kiistämätön vahvuus; sama vapaus tuo mukanaan myös vastuun siinä vaiheessa, kun teoriaa sovelletaan todellisiin tapausesimerkkeihin. Käytämme tässä Silverstonen, Hirschin ja Morleyn (1992) alkuperäistä nelivaiheista mallia tutkimuksen selkärankana, johon kiinnittyvät sekä kysymyksenasettelu, materiaalinkeruu että analyysi:

1. Hankinta (*appropriation*) – esine hankitaan kotiin.

2. Esineistyminen (*objectification*) – esine asettuu osaksi kotiympäristöä.
3. Sulautuminen (*incorporation*) – esineen käyttö muuttuu osaksi kodin toimintaa.
4. Heijastuminen (*conversion*) – esine heijastuu kodin ulkopuoliseen elämään.

Korostettakoon, että hyödynämme tässä artikkelissa yllä olevaa mallia sekä yleisemmin domestikaatioteoriaa soveltuvien osin. Tarkoituksenamme on välttää sitä, että uuden teknologian domestikaatio esitettäisiin lineaarisesti etenevänä tarinana, jonka piirteet säilyvät muuttumattomina vuosikymmenten saatossa (vrt. Silverstone 2006). Kotitietokoneiden arkipäiväistymisen käsittelyssä alleviivaamme tapahtumien moniäänisyyttä ja prosessin monitulkintaisuutta, joista kertoo myös värikäs tutkimusaineistomme. Tietotekniikan historian tutkijoina pyrimme näin välttämään determinististä lähestymistapaa ja korostamaan kotien tietoteknistymisen historiallisesi ainutkertaisia piirteitä.

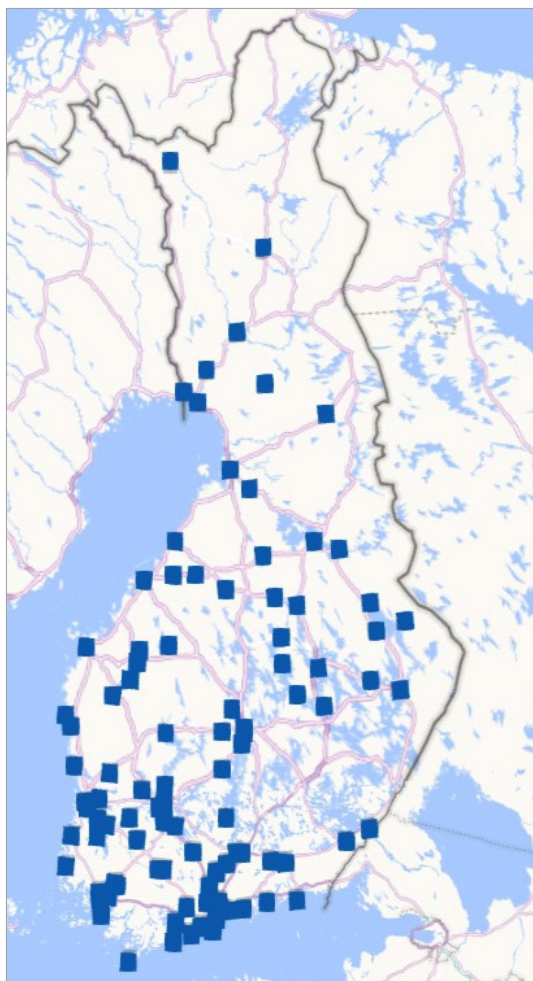
Erityisiä kiinnostuksenkohteitamme ovat kotitietokoneen hankintaan johtaneet syyt, hankintaprosessi, fyysinen sijoittuminen, suhde muuhun kodintekniikkaan sekä perheenjäsenten roolit prosessin eri vaiheissa. Juuri näitä aspekteja on käsitelty tutkimuskirjal-

lisuudessa vain vähän, siinä missä tietotekniikan yleistä omaksumista sekä kotimikroajan tietokonepelejä ja harrastuskulttuureja tunnetaan paremmin (esim. Pantzar 2000, 99–107; Aaltonen 2004; Naskali & Silvast 2014; Pasanen 2014; Reunanen, Heinonen & Pärssinen 2013; Saarikoski 2004a; Saarikoski & Suominen 2009). Yhdeksi tutkimuskysymykseksi tiivistettynä: *Miten kotitietokoneet saapuivat suomalaisiin talouksiin ja muuttuivat osaksi arkielämää?*

Keräsimme materiaalin tutkimusta varten kesällä 2022 järjestetyllä verkkokyselyllä, jota mainostettiin kotitietokoneharrastajien eri kanavilla, kuten Facebook-ryhmissä, IRC-kanavilla sekä Discordissa. Vastauksissa painottuvat siten ne, joille syntyi kotimikrojen myötä aktiivinen, tähän päivään jatkuva tekniikkasuhde; passiivisten tai tietokoneista kokonaan kieltäytyneiden aikalaisten kokemuksien kartoittaminen vaatisi kokonaan oman tutkimuksensa. Kyselyn mukana seurasi pyyntö välittää kyselyä eteenpäin perheenjäsenille, jotta mukaan saataisiin myös huonosti tunnettua vanhempien ja ei-käyttäjien näkökulmaa. Tekstivastausten lisäksi keräsimme vastaajilta valokuvia kotitietokoneen käytöstä ja käyttöpaikoista (vrt. Peteri 2006, 25). Kyselyssä oli kaikkiaan 15 kohtaa ja se noudatti pääpiirteissään yllä esitetyn domestikaatiomallin rakennetta:

1. Ensimmäinen tietokone, asuinpaikkakunta, hankinnan motivaatio, hankintapaikka ja edeltävät kokemukset tietotekniikasta.
2. Tietokoneen fyysiset säilytys- ja käyttöpaikat sekä yhteydet muuhun kodintekniikkaan.
3. Kuka käytti tietokonetta ja mihin tarkoituksiin, ketkä eivät käyttäneet.
4. Tietokoneen vaikutukset kodin ulkopuoliseen elämään sekä muut muistot.

Kysely tavoitti kohdeyleisönsä ja keräsi reilun kuukauden sisällä 350 vastausta, minkä jälkeen lomake suljettiin, koska uusia vastauksia ei enää juuri tullut. Selkeästi useimmat vastaajista olivat miehiä (296 kpl), mikä on linjassa varhaisen tietokoneharrastuksen sukupuolittuneisuuden kanssa: aikaisemmat tutkimukset alleviivaavat yhteisöllistä kotitietokoneharrastusta voimakkaan maskuliinisenä ilmiönä 1980- ja 1990-luvun nuorisokulttuurissa (Nordli 2003; Saarikoski 2004a, 167–186; Vehviläinen 1999). Naisia mukana oli 45, muita 5 ja sukupuoltaan ei ilmoittanut 4. Valtaosa vastaajista oli 35–55-vuotiaita, jotka olivat 1980-luvulla joko lapsia tai nuoria. Valokuvia kertyi yhteensä 17 kappaletta. Kuten kuvasta 1 näkyy, maantieteellinen jakauma kattaa hyvin lähes koko Suomen ja noudattelee asutuksen yleistä tihey-



Kuva 1. Kartta vastaajien asuinpaikkakunnista ensimmäisen tietokoneen hankinnan aikaan.

tä – huomattakoon, että lukuisten kuntaliitosten vuoksi paikkakunnat eivät vastaa nykyisiä eivätkä pisteet muutenkaan edusta sijaintia kuin kunnan tarkkuudella.

Kerätyn tutkimusmateriaalin laadullinen sisällönanalyysi tehtiin saman

neliosaisen sapluunan perusteella, et-sien vastauksissa toistuneita aiheita kokonaisuus kerrallaan (hankinta–esineistytminen–sulatuminen–heijastuminen), minkä lisäksi laskettiin joitakin tunnuslukuja, kuten mainittujen konemallien lukumääriä. Domestikaatioteorian

mukaiset vaiheet jaettiin kolmen tutkijan kesken työmäärän kohtuullistamiseksi, mutta analyysi eteni jatkuvassa vuorovaikutuksessa tuloksia jakaen ja niistä keskustellen, etenkin silloin, kun vastauksissa ilmeni vaiheiden keskinäisiä kytköksiä. Harrastajien lähettämät valokuvat toimivat hyödyllisenä lisämateriaalina, sillä ne konkretisoivat etenkin laitteiden käyttöpaikkoihin liittyviä vastauksia ja loivat rikasta, visuaalista ajankuvaa. Seuraavissa kohdissa nostamme aineistosta esiin käyttäjien kokemuksia kotimikroista ja käymme läpi teemoittelun tuottamia tuloksia peilaten niitä aiempaan tutkimukseen.

Hankitaanpa tietokone

Hankinta on Silverstonen, Hirschin ja Morleyn (1992) domestikaatiomallin ensimmäinen vaihe, jossa esine siirtyy kaupallisesta yksityiseen tilaan, kotitalouden omaisuudeksi. Laajemmin ajatellen tähän vaiheeseen voi sisällyttää myös varsinaista ostotapahtumaa edeltäneen harkinnan ja päätöksenteon. Teoriaan sisältyvä ajatus teknologian kaksosuhteesta on tässä relevantti: yhtäältä tietokone on fyysinen esine, mutta samalla media, jolla käytetään sisältöjä, jotka nekin saapuvat kotiin (mt.; vrt. Hartmann 2006). Kotimikrojen tapauksessa sisältö tarkoitti erityisesti ohjelmis-

toa eli pelejä tai hyötyohjelmia – tämän päivän kaupalliset sisällöt videolevyistä median suoratoistopalveluihin olivat vielä kaukana laitteiden kykyjen ulottumattomissa.

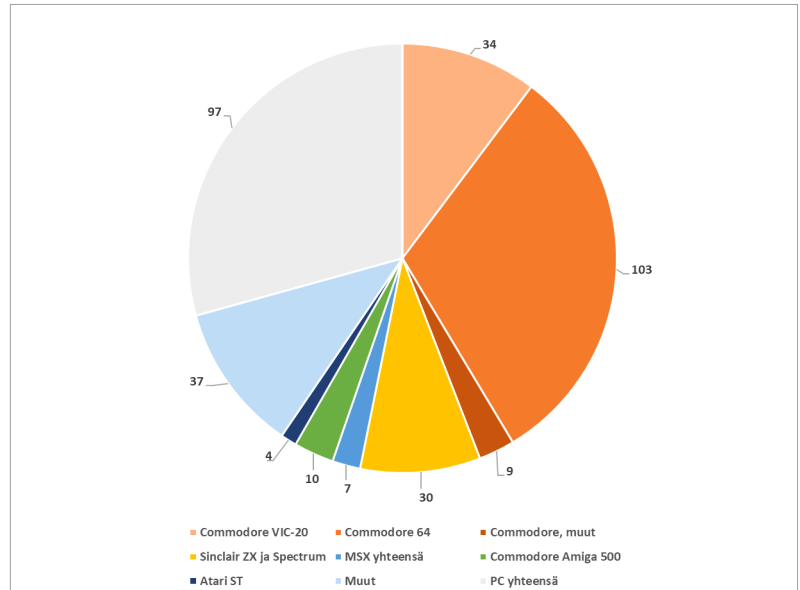
Kyselymme kaksi ensimmäistä vastaajasta koskivat kotiin hankittua ensimmäistä tietokonetta, hankintavuotta ja silloista asuinpaikkakuntaa (kuva 1). Vaikka paikkakunnissa korostuvatkin asutuskeskukset, kuten pääkaupunkiseutu, Turku ja Tampere, on samalla selvää, kuinka kotimikrojen suosio ulottui käytännössä koko maahan: vain pohjoisin Lappi ja osa Järvi-Suomesta jäivät vaille mainintoja. Asuinpaikka vaikutti sikäli tietokoneen hankinnan mahdollisuuksiin, että kaupunkilaisia palvelivat paikalliset tietokoneita myyneet liikkeet, siinä missä maaseudulta täytyi lähteä suurempaan kaupunkiin konetta ostamaan. Palaamme hankintapaikkoihin ja ostotapahtumaan tarkemmin tuonnempana.

Kuvaan 2 on koottu vastauksissa mainitut, ensimmäisenä kotiin hankitut tietokoneet. Yksittäisten lukemien tarkastelu ei ole mielekäästä muun muassa siksi, että saman talouden vastaukset vääristävät konemallin näennäistä suosiota, mutta kaaviosta hahmottuu joka tapauksessa muutamia oleellisia seikkoja. Ensimmäinen niistä on amerikkalaisen Commodoren vankka asema suo-

malaisessa kotimikroharrastuksessa: VIC-20 (1980) ja etenkin sitä seurannut Commodore 64 (1982) olivat täällä eniten myytyjä laitteita siinä missä kilpikumppanit, kuten Sinclair ZX Spectrum ja eri valmistajien MSX-tietokoneet², jäivät markkinoilla selvästi alakynteen. Havainto vahvistaa aiempien tutkimusten tuloksia, joiden mukaan Suomi oli kansainvälisestikin vertailtuna poikkeuksellisen vahva Commodore-maa. Vuosien 1984–1986 aikana yritys sai käytännössä dominoivan aseman kotimikromarkkinoilla (vrt. Juul & Carney 2023; Saarikoski 2004a, 103–107; Saarikoski & Reunanen 2014).

Ominaisuuksiltaan kehittyneempi Amiga 500 (1987) jatkoi vielä Commodoren menestystä 1990-luvun puolelle (Bagnall 2005; Saarikoski 2004a, 389–390).

Merkittävin hankintapiikki sijoittuu vuosiin 1984–1987, jolloin yleisin käyttäjän saama kone oli nimenomaan Commodore 64 (ks. myös Juul & Carney 2023). Saman ajanjakson kuluessa käytiin kotitietokone markkinoilla ankara pudotuspeli, jonka myötä useimmat valmistajat vetäytyivät kilpailusta tai ajautuivat selvitystilaan (Saarikoski & Reunanen 2014). 1980-luvun loppupuolella ja 1990-luvun alussa ensi-



Kuva 2. Vastauksissa mainitut ensimmäiset tietokoneet.

koneen kokemusta alkoivat hallita Amiga ja pienemmässä määrin myös PC-yhteensopivat tietokoneet.³ Aineistossa on myös mainintoja, joiden mukaan Commodore 64:ää ostettiin – ilmeisesti varsin edulliseen hintaan – vielä 1990-luvulla ensikoneeksi, mutta vuoden 1992 jälkeen PC-koneet ovat käytännössä ainoita mainittuja laitteita.

Lähdekriittisesti tarkastellen Commodore 64:n saavuttama hallitseva asema on hieman yksipuolistanut tulkintoja ajan kotitietokonekulttuurista. Vaikka Suomen markkinat olivatkin pienet, myytiin täällä silti varsin monenlaisia kotimikroja 1980-luvun alussa, mistä useimmat kuvassa 2 mainitut laitteet ovat peräisin. Eri valmistajien kotitietokoneet eivät olleet keskenään yhteensopivia, lukuun ottamatta japanilaista MSX-standardia, jota edustivat muun muassa Spectravideo 728 sekä Sony Hit-Bit. Kaupallisesti menestyneiden koneiden sijaan monessa kodissa oli paljon marginaalisempi laite, jonka ympärille ei kerääntynyt vastaavaa harrastajayhteisöä ja jonka käyttömahdollisuuksia rajasi esimerkiksi ohjelmien heikko saatavuus. Marginaalikoneen haasteita havainnollistaa Telmac-käyttäjän kommentti:

Koneen mukana tuli vain ne pelit, joi-
ta siihen oli alunperinkin tehty eli Hir-
viölabyrintti, Musta aukko, joku For-
mulapeli ja sitten oli joku Biorytmi-sof-

ta ja sellaista. Lisälaitteita tai muita pe-
lejä ei saanut yhtään mistään koskaan.
Edes Mikrobotissa en nähnyt koskaan
yhtään vinkkiä ko. koneelle, eikä kir-
jastossa ollut sille yhtään kirjaa. (M48)

Vanhimmat nimeltä mainitut tietokoneet, Oscom Nano, Motorola MEK6800D2 ja TAM8085, ovat 1970-luvun jälkipuoliskolta, jolloin harastus vaati vielä huomattavaa teknistä osaamista – jälkimmäiset kaksi olivat itse osista koottavia niin sanottuja kittejä. Kuluttajamarkkinoille tähtäävä tuoteistus lähti kuitenkin nopeasti liikkeelle, ja esimerkiksi yhdessä vastauksessa esiintyvä Apple II (1977) oli jo helpommin lähestyttävä kokonaisuus konekirjoitusnäppäimistöineen ja elektronikan piilottavine kuorineen (ks. Reed 2000; Stein 2011). Graham Murdockin, Paul Hartmannin ja Peggy Grayn (1992) Iso-Britanniaa käsittelevässä tutkimuksessa näyttäytyy kehityksen kääntöpuoli: jotkut varhaisen kotimikron hankki-
neet pettyivät laitteen vanhennuttua pikaisesti käsiin.

Apple Macintoshit ja PC-tietokoneet eivät ole määritelmällisesti kotitietokoneita, joten niitä koskevat vastaukset eivät periaatteessa kuulu rajauksemme piiriin. Lisäksi monet ensikosketukset PC:n kanssa ovat internet-ajalta, 1990-luvun lopulta tai 2000-luvulta, jolloin tietokoneen uutuusarvo ja rooli olivat jo oleel-

lisesti erilaisia kuin kotimikrojen valtakaudella. Esimerkiksi tietokoneen verkkokäyttö oli 1980-luvun kodeissa hyvin marginaalista ja keskittynyt internetistä riippumattomiin BBS-järjestelmiin,⁴ jotka nekin alkoivat saavuttaa laajempaa suosiota vasta 1990-luvun puolivälissä (Driscoll 2020; Saarikoski 2020). Samalla on silti todettava, että PC-tietokoneet, kuten Amstrad ja Ericsson/Dava, saapuivat suomalaisiin koteihin samaan aikaan kuin kotimikrot, ja vaikka niiden mainituissa käyttökohteissa korostuukin työnteko, on niillä myös pelattu, piirrelty ja ohjelmoitu.

Kyselyvastauksista hahmottuu monipuolinen kuva hankintaan kuuluvasta harkinnasta ja päätöksenteosta, perheenjäsenten rooleista ja vaikutuskeinoista, sekä prosessin aikana tehdyistä teknisistä ja arvoperustaisista valinnoista. Kuten edellä todettiin, oli 1980-luvun kuluttajalla edessään suuri laitteiden kirjo, mutta ei välttämättä juurikaan osaamista tai kokemusta perustellun ostopäätöksen tueksi (vrt. Murdock, Hartmann & Gray 1992). Yli puolet määrittelivät omat tai perheensä taidot todella vähäisiksi tai olemattomiksi: ”Ei juuri minkäänlaista. Naapurin vähä vanhempi kaveri opasti alkuun pelien la-
tailussa yms.” (M43) Vastauksista löytyy myös yksittäisiä mainintoja taustalla vaikuttaneista, kotia suuremman mit-

takaavan ilmiöistä, kuten taloudellisesta tilanteesta (nousukausi) ja yhteiskunnan muutoksista (keskiluokkaistuminen, tietoteknistyminen).

Harkintavaihe sai lapsiperheissä alkunsa kaksijakoisesti joko vanhempien tai lasten aloitteesta. Vanhempien tapauksessa motivaattoreina olivat esimerkiksi opinnoissa (15 mainintaa) ja töissä kertyneet kokemukset (64 mainintaa). Tällaisista hankinnoista vastauksissaan kertoneet ajan lapset eivät useinkaan osanneet kertoa hankinnan motivaatiosta ja prosessin vaiheista. Usein kotimikro saapui perheeseen lahjan muodossa: läheskään kaikissa vastauksissa ei eritellä ajankohtaa tai syytä, mutta yleisin maininta on joululahjaksi saanti (27 kpl), minkä lisäksi koneita saatiin esimerkiksi syntymäpäivalahjaksi (3 kpl).

Vanhempien osalta etenkin isän yleinen kiinnostus teknologiaan nousi esiin toistuvana teemana (18 kpl), mutta työ- ja opiskelutaustan merkitys jakautui tasaisemmin isien ja äitien välille (16 ja 11 kpl) (vrt. Lally 2002, 158–167; Petteri 2006, 247–298). Osalla vanhemmista (8 mainintaa) oli vastausten perusteella ollut konkreettinen huoli jälkikasvun pärjäämisestä tietoteknistyvässä maailmassa, mikä herätti motivaation hankkia kone: ”Äiti pelkäsi etten ymmärrä kaikille tärkeää uutta asiaa eli tietotekniik-

kaa.” (?53) Toiveena oli, että lapset oppisivat tarpeelliseksi koettuja tietoteknisiä taitoja kotimikron avulla. Erään vastaajan sanoin: ”Ajatuksena oli, että me lapset opimme tekemään sillä jotain järkevää.” (N53) Näissä vastauksissa heijastuu ajan julkinen keskustelu tietotekniikan käytöstä tärkeänä tulevaisuuden yhteiskunnan kansalaistaitona (vrt. Saarikoski 2004b).

Vanhempien toiveista ja odotuksista huolimatta kotitietokoneen viihdekäyttö, erityisesti pelaaminen, on kuitenkin aineistomme läpileikkaava taustavoima, joka näyttäytyy vastauksissa yleisimpänä ensi- tai toissijaisena hankintaan vaikuttaneena tekijänä (50 ja 16 mainintaa) (vrt. Liikkanen 1993; Reed 2000; Saarikoski 2004a, 294–314). Pelaamista arveltiin hankinnan syyksi silloinkin, kun asiasta ei ollut varmaa tietoa:

Todennäköisesti pelikäyttöön minulle lapsena. Totta kai sillä olisi voinut tehdä paljon muutakin, mutta pelit varmaankin kiinnosti eniten. (M40)

Nuorimmilla vastaajilla kokemus ja tietämys tietokoneista oli karttunut heidän ikäänsä vastaavasti, esimerkiksi koulusta ja harrasteista, kuten atk-kerhosta (ks. Naskali & Silvast 2014; Saarikoski 2004a, 144–156), minkä lisäksi oma pieni roolinsa oli mainoksilla, mesukokemuksilla ja lehtiartikkeleilla (2, 1

ja 6 mainintaa). Selvästi tärkein käyttökokemusta ja innostusta kerryttänyt tekijä olivat ystävät (49 mainintaa), joiden luona päästiin kokeilemaan kotitietokoneita ja muita viihdelaitteita, kuten elektroniikkapelejä (21 kpl) ja pelikonsoleita (36 kpl) – jälkimmäisiä kutsuttiin tuoloin myös tv-peleiksi tai videopeleiksi⁵ (vrt. Suominen & Sivula 2021).

Lapset eivät olleet sivustaseuraajia koneen hankintaprosessissa, vaan aktiivisia ja omaa agendaansa ajaessaan suorastaan ovelia toimijoita. He hyödynsivät vanhempien toiveita hankinnan perusteluina, vaikka oma mielenkiinto kohdistuikin lähinnä pelaamiseen. Lasten vaikutuskeinoina vastauksissa erotuvat vihjailu, maanittelu (yhteensä 28 mainintaa) ja ostaminen omilla rahoilla (18 mainintaa), sikäli kuin se oli mahdollista. Seuraavassa lainauksessa, jossa vihjailu johti toivottuun lopputulokseen, nähdään mielenkiintoinen kytkös aikuisten maailman tietoyhteiskuntapuheeseen ja kotimikron kuviteltuihin käyttötarkoituksiin (ks. Pantzar 2000, 99–100; Reed 2000):

Poika tuli juttelemaan tietokoneen käytön tarpeellisuudesta joskus vuotta aikaisemmin. Kertoi jotain, että ”tietokoneelle voi kirjoitella vaikka reseptejä talteen”. Jotain me sille naureskeltiin –. Kai se lähinnä oli sitten vain tarve tarjota joku kunnon joululahja,

kun kerran viimeinkin oli vähän va-
raakin tuollaisiin. Mutta kallis se oli
ja vuosiin ei ollut sitten mahdollisuut-
ta saada mitään yhtä arvokasta joulu-
lahjaksi. (M74)

Vastaus kertoo samalla siitä, kuinka
kotitietokone oli taloudellisesti merkit-
tävä hankinta, jota piti tavalla tai toisel-
la perustella. Toinen havainto koskee si-
tä, kuinka harkintavaihe saattoi venyä
pitkäksi, tässä tapauksessa peräti vuo-
den mittaiseksi. Erään toisen perheen
raha-asiat sotkeutuivat joksikin aikaa,
kun toinen vanhemmista oli ostanut ko-
timikron neuvottelematta ensin muiden
kanssa. Aineistomme alkuaikoina han-
kinnan taloudellinen vaikutus koettiin
usein merkittäväksi, mutta vielä vuot-
ta 1997 koskevassa vastauksessa kerrot-
tiin, kuinka tietokoneen ostaminen toi-
mi edelleen keinona korostaa perheen
keskiluokkaista imagoa.

Mutta olivatko kotimikrot todel-
lisuudessa kalliita? Tilastokeskuksen
(1987) mukaan vuoden 1986 palkan-
saaja ansaitsi kuukaudessa keskimäärin
6244 markkaa (nykyrahassa noin 2375
€).⁶ Saman vuoden *Printti* 5/1986:n mai-
nosten perusteella Atari ST maksoi mus-
tavalkomonitorin kanssa 8950 mk (3404
€), Commodore 128 puolestaan 3200
mk (1217 €) ja Spectravideo 728 -tieto-
kone 980 mk (372 €). Halvimman Phi-
lipsin värinäytön hinta oli 1750 mk (665

€). Voidaan siis perustellusti todeta, että
jo pelkkä uuden kotitietokoneen hankin-
ta ilman lisälaitteita ja ohjelmia oli mer-
kittävä investointi useimmissa perheissä.
Kysymyksenasettelusta johtuen saimme
vastauksia vain tietokoneen omista-
neista talouksista, joten vaille ääntä jäi-
vät ne, joiden hankintaprosessi kariutui
liian korkeisiin hintoihin (vrt. Murdock,
Hartmann & Gray 1992).

Vihjailun ja hyötynäkökulmien ko-
rostamisen lisäksi lapset turvatuivat akti-
visempaan väsytystaktiikkaan, johon
monet vastaajat viittasivat kuvaavas-
ti ”ruikuttamisena”. Jotkut vanhemmat
tunnustivat taipuneensa tällaisen pain-
ostuksen edessä, ja silloiset lapset puo-
lestaan myönsivät olleensa siinä osallisi-
na. Tämäkin lähestymistapa tuotti tulosta:
”Lähinnä varmasti minun inttamise-
ni takia” (M45) ja ”mitään järkevää pe-
rustetta varmaan ollut ostettiin kun tar-
peeksi kauan ruikutin” (M53). Kotimi-
krojen yleistyessä niitä alkoi olla ”kai-
killa”, mistä aiheutui lisäpainetta hank-
kia kone omaan talouteen, pyysi lapsi ko-
netta tai ei.

Harkinnan johtaessa myönteiseen
päätökseen oli vielä vuorossa koneen
ostotapahtuma. Kolmasosalla vastaajis-
ta ei ollut tietoa laitteen alkuperästä, kos-
ka se ei välttämättä tullut lainkaan lasten
tietoon, kuten ei myöskään laitteen hin-
ta: ”Isä sen jostain hankki. Kalliiksi väit-

ti.” (N42) Kotitietokoneisiin erikoistu-
neita kauppoja ei vielä 1980-luvulla juu-
ri löytynyt Helsingin, Tampereen ja Tu-
run ulkopuolelta, mutta kodin- ja kont-
torikoneliikkeet sekä kirjakaupat toimi-
vat niiden korvikkeina valtaosassa maa-
ta: nämä olivatkin muistetuista hankin-
tapaikoista suurin ryhmä (52 ja 30 mai-
nintaa). Vastauksista käy ilmi, kuinka so-
pivan liikkeen puuttuessa kone saatettiin
käydä ostamassa pitkänkin matkan pääs-
tä. Kauimpaa saapuvat koneet olivat pe-
räisin ulkomailta saakka (7 kpl), erityi-
sesti Länsi-Saksasta (4 kpl), josta niitä
tuotiin työmatkoilta.

Domestikaatioteoriassa koroste-
taan toistuvasti teknologian omaksu-
misen prosessiluonnetta (esim. Lehto-
nen 2003; Silverstone, Hirsch & Mor-
ley 1992), mihin on helppo yhtyä han-
kintavaiheen tarkastelun perusteella
(vrt. Lally 2002, 77–89). Eri syistä syn-
tyneen innostuksen sekä pitkäksiin ve-
nyneen, usein kollektiivisen, harkinnan
ja neuvottelun perusteella tehtiin talou-
dellisesti merkittävä päätös, jota seuran-
nut konkreettinen ostotapahtuma toi tie-
tokoneen viimein osaksi kodin piiriä.

Kone löytää paikkansa

Hankinnan jälkeistä vaihetta, jossa koti-
tietokone asettui osaksi kotiympäris-

töä, kutsutaan Silverstonen, Hirschin ja Morleyn (1992) domestikaatiomallissa *esineistymiseksi*. Esineistymiseen sisältyy luonnollisesti monenlaisia käytännön seikkoja, kuten mihin laite sopii ja kenen sitä on tarkoitus käyttää, mutta myös muita aspekteja, kuten esillepääntä, jos esineellä on statusarvoa tai sen sijoitteluun on jo vakiintuneita tapoja, jotka kotitalous omaksuu ulkopuolelta. Käyttöpaikat nivoutuvat erottamattomasti käyttötapoihin, joita käsittelemme tarkemmin seuraavassa kohdassa. Mediateknologian sijoittumista suomalaiseen kotiympäristöön on tutkinut sosiologi Virve Peteri (2006, 279–356), jonka tutkimus keskittyy etenkin 2000-lukuun, mutta sivuaa myös 1980-lukuisia teemoja (ks. myös Suominen & Sivula 2021).

Vastaajien lähettämistä kuvista näkyä, kuinka ”kotitietokone” sisälsi käytännössä paljon muutakin kuin yksittäisen laitteen (kuva 3). Pikemminkin kyseessä oli kokoelma erilaisia tarpeellisia esineitä, jotka vasta yhdessä muodostivat toimivan kokonaisuuden: keskusyksikön lisäksi tarvittiin johtoja, muuntajia, kasetti- tai levyasema, pelejä, ohjekirjoja, näyttö, peliohjaimia, tulostin ynnä muuta. Kaikki nämä piti säilyttää jossakin, minkä lisäksi käyttöpaikalle täytyi saada sähköä ja mahdolliselle modeemille kaapeli puhelinpistokkeesta. Ta-



Kuva 3. Commodore 64 -tietokone, kasettiasema, peliohjaimia ja kasetteja. Kuva: Timo Stordell.

loudellisesta näkökulmasta lisälaitteet, tallennusmediat ja ohjelmat – sikäli kun ne hankittiin ostamalla eikä kopioimalla – olivat huomattava lisäkustannus varsinaisen koneen hankintahinnan päälle. Esimerkiksi *Printin* 10/1985 mainoksissa Brother HR-5 -matriisitulostin maksoi 1650 markkaa (650 €, saman verran kuin tietokone), modeemi 860 mk (338 €) ja kasettipelit 39–49 mk (15–19 €) kappale.

Kyselyn vastauksista erottuu selvästi kaksi tärkeintä paikkaa, joissa kotitietokonetta pidettiin: olohuone (66 kpl) sekä lapsen oma tai sisarusten kanssa jaettu huone (137 kpl). Näiden kahden välillä oleellinen ero on se, että olohuone on

luonteeltaan perheen yhteistä, jaettua tilaa, kun taas lastenhuone yksityistä, mikä samalla ilmentää sitä, kuka konetta käytti. Sijainti ei ollut luonteeltaan pysyvä tai lopullinen, ja monissa vastauksissa toistuikin samanlainen tarina, jossa alkujaan olohuoneessa ollut tietokone siirtyi käytännön syistä myöhemmin lastenhuoneeseen (49 mainintaa). Mainoksissa luotu kuva yhdessä harrastavasta ydinperheestä oli siten kaukana kotien todellisuudesta (Reed 2000; Reunanen, Hoeberechts & Viljanen 2024; Saarikoski 2004a, 170–171). 1980-luvun PC-tietokoneet olivat puolestaan pikemminkin työkoneita ja ne sijoitettiin siten tyypillisesti vanhempien työhuoneeseen (24

mainintaa), mikä jälleen korostaa eroa näiden kahden konetyypin välillä:

Isän työkone oli aina vanhempien makuuhuoneen kirjoituspöydällä. Siihen ei ”mukulat” saanut omin päin koskea! (M43)

Olo- ja lastenhuonetta selvästi harvinaisempina sijoituspaikkoina mainittiin muita yksittäisiä tiloja, kuten vanhempien makuuhuone, kodin kirjasto, kodinhoitohuone, varaston käytävä ja takahuone. Lastenhuoneessa koneelle oli tyypillisesti joko oma erillinen pöytänsä tai niitä pidettiin työpöydällä, jolla tehtiin myös läksyjä, kirjoitettiin, piirreltiin ja askarreltiin. Muita paikkoja olivat esi-

merkiksi kirjahylly tai jopa ikkunalauta: valokuvien perusteella käyttöpisteiden ergonomiaa ei 1980-luvun kodeissa vielä juuri mietitty, vaan näyttö saattoi sijaita korkealla hyllyllä tai sivussa pöydällä. Olohuoneissa konetta pidettiin usein yksinkertaisesti lattialla television edessä, mutta myös erillisellä pöydällä, tv-tasolla tai sohvapöydällä (kuva 4).

Kotitietokoneiden näyttönä pystyi käyttämään tavallista televisiota, toisin kuin PC-laitteissa ja Macintoshissa – pienenä poikkeuksena tähän muuten yleispätevään sääntöön oli tosin Amstrad CPC -sarja, jota myytiin kokonaisuutena oman monitorinsa kanssa (esim. *Printti* 8/1985). Kotimikron

kytkeminen televisioon oli aineistomme perusteella selvästi yleisin ratkaisu, joka alensi samalla hankintahintaa, kun näyttöä ei tarvinnut ostaa erikseen (vrt. Murdock, Hartmann & Gray 1992; Suominen & Sivula 2021). Televisio mainittiin peräti 186 vastauksessa, joten sillä on kaikkein keskeisin rooli, kun tarkastellaan kotitietokoneen yhteyksiä muuhun kodintekniikkaan. Säännöllinen tv-toiminta alkoi Suomessa 1950-luvulla, ja 1980-luvulle tultaessa televisio oli arkistunut esine, johon liittyneet alkuinnostus ja moraalipaniikki olivat jo ehtineet laantua (ks. Liikkanen 1993; Pantzar 1996, 31–37).

Olohuone valikoitui luontevasti tietokoneen ensimmäiseksi paikaksi siellä jo valmiiksi olleen television takia. Tässä päätöksessä oli mahdollisesti mukana esillepanoakin, kun uutuusarvoa hehkuva laite sijoitettiin näkyvästi. Sijainti yhteisessä tilassa toi mukanaan myös haasteita: jaettu käyttö tv-ohjelmien katseluun ja kotimikron näyttönä aiheutti intressiristiriidan perheenjäsenten välille. Edellä mainittu siirtymä olohuoneesta lastenhuoneeseen johtuikin pitkälti tästä konfliktista, joka ratkaistiin esimerkiksi pyhittämällä taloudessa ollut vanha televisio tietokoneelle tai hankkimalla halpa matka-tv (yhteensä 43 mainintaa); lapset saivat samalla omaan käyttöönsä television, jolla voitiin vastaavasti katsella



Kuva 4. Commodore 64C olohuoneessa. Kuva: Jussi Rantama.

tv-ohjelmia. Kuten 11 vastaajaa mainitsi, tämä kakkos-tv saattoi olla mustavalkoinen, jolloin varhaisista pelikokemuksista puuttuivat värit. Seuraavissa lainauksissa nähdään kaksi esimerkkiä näistä siirtymistä:

Aluksi olohuoneessa mutta koska se esti tv:n katselun hommattiin melko nopeasti matkatv omaan makkariin. (M43)

Konetta käytettiin jonkin verran olohuoneessa isossa televisiossa mutta pääasiassa kone oli omassa huoneessani kiinni mustavalkomatkatelevisiossa. (M48)

Toinen esiin noussut monikäyttöinen laite oli kasettinauhuri, joka toimi musiikin soittamisen lisäksi massamuistina osalle kotitietokoneista. Commodore VIC-20 ja 64 vaativat oman erityisen nauha-asemansa, mutta Spectrum-, ZX81- ja MSX-omistajat mainitsivat käyttäneensä tavallisia nauhureita, joilla saattoi kuunnella myös musiikkikasetteja: ”Kasettinauhurina toimi joku vanha radio.” (M52) Muutama vastaaja kertoi kopioineensa pelikasetteja kaksipeisäisellä kasettinauhurilla, mikä on selkeä esimerkki teknologian muuntumisesta ja luovasta hyödyntämisestä vastoin sen alkuperäistä tarkoitusta (vrt. Eg-lash 1997; Nevo, Nevo & Pinsonneault 2016).

Kasettien lisäksi toinen, kalliimpi tallennusväline olivat levykkeet, jotka liittyivät puhtaasti tietokoneisiin ilman kasettien tapaista kaksoiskäyttöä. Kotimikroille myytiin laajalti levyaseimia jo 1980-luvun alussa, ja vuosikymmenen puolivälin uudet laitteet, Commodore Amiga ja Atari ST, siirtyivät kokonaan ”korppuihin” eli 3,5-tuumaisiin levykkeisiin. Tämän ajan keskeiset tallennusmediat, C-kasetti, videokasetti ja levyke, olivat kaikki luonteeltaan kopioitavia, toisin kuin vaikkapa myöhemmin yleistyneet CD-levyt, mikä heijastui vääjäämättä myös harrastuskulttuuriin (ks. Saarikoski 2004a, 319–337; Wasiak 2012).

Tämän kohdan keskeiset havainnot liittyvät siihen, kuinka abstrakti laite muuttui kaupan hyllyltä kotiin saapuaan konkreettiseksi sekä henkilökohtaiseksi. Samalla tavoin myös koti muuttui, kun siihen saapui uusi esine, jolle osoitettiin odotettua käyttöä vastaava paikka: tästä prosessista selkein esimerkki materiaalissamme on tietokoneen siirtymisen olohuoneen jaetusta tilasta lastenhuoneen yksityisempään kontekstiin. Totesimme mahdollomaksi kotitietokoneen käsittelyn selväräjaisena laitteena, ilman siihen liittyvää muuta kodintekniikkaa, lisälaitteita ja medioita, joista etenkin televisiolla on ollut aivan keskeinen asema. Esinenäkökulman jälkeen

on luontevaa siirtyä tarkastelemaan koneiden käyttäjiä ja käyttökohteita.

Käyttäjäyyttä ja ei-käyttäjäyyttä

Silverstonen, Hirschin ja Morleyn (1992) domestikaatiomallin mukaisesti kotitietokoneen hankinnan jälkeen seurasi sen vähittäinen *sulautuminen* osaksi kodin arkea sekä tämän prosessin *heijastuminen* kodin ulkopuoliseen elämään. Mallin mukaan tietokoneen ympärille rakentuu kodin piirissä sosiaalinen ja kulttuurinen vuorovaikutustilanne, joka ajan mittaan määrittelee laitteen pitkäaikaisimmat käyttökohteet ja vaikutukset. Tutkimusmateriaalissamme heijastuminen näyttäytyi etenkin yhteisöllisen, kodin rajat ylittävän harrastustoiminnan muodossa.

Laitteiden huomattava kirjo (kuva 2) oli eräs käyttökulttuuria ja -kohteita monimuotoistanut tekijä. Tämä havainto on sikäli tärkeä, että eri kotimikrojen ympärille rakentui omia, merkkikohtaisia harrastajayhteisöjä, kun harvinaisempien koneiden omistajat (MSX, Spectrum, Atari-mallit, Dragon) loivat tilanteen sanelemana omia verkostojaan yhteenkuuluvuuden ja ohjelmistojen saatavuuden nimissä. Aiemmissa tutkimuksissa on samoin esitetty vastaavia tuloksia tästä kotitietokonekannan ja yhteisöjen moniäänisyydestä (esim. Nas-

kali & Silvast 2024; Saarikoski 2004a). Tietoverkkoja edeltäneenä aikana tällaisen yhteisön löytäminen saattoi olla todella haasteellista tai jopa mahdotonta. Marginaalilaitteiden ohjelmistovalikoima oli yleensä pieni, joten tavanomainen pelien kopiointiin ja vaihteluun perustuva verkostoituminen ei tullut kyseeseen. Seuraavat kaksi lainausta kertovat valitun konemerkin vaikutuksista sosiaaliin suhteisiin:

Joitain kavereussuhteita määrittänyt sen kautta, että oli juuri tuo tietokone malli [Spectrum], mikä ei ollut aivan yleisin. (M46)

Jonkin verran kavereiden [kanssa] mutta koska koneelle [Canon X-07] ei juuri ollut pelejä, tämän laitteen sosiaalinen vaikutus jäi pieneksi. (M46)

Sosiaalinen paine oli merkittävä tekijä koneen hankinnassa ja määritteli samalla käyttäjyyden reunaehdot sekä mahdollisuuksia sosiaaliseen verkostoitumiseen. Jos kaveripiirissä harrastettiin pelkäästään tiettyä laitetta, ostettiin kone usein sen perusteella (14 mainintaa). Uuteen teknologiaan, tässä tapauksessa kotitietokoneeseen, kohdistui monimuotoisia ja monitulkintaisia neuvotteluja ja kompromisseja kodin arjessa (vrt. Petteri 2006). Tässä yhteydessä nousivat jälleen esiin vanhempien erilaiset käsitykset lasten harrastusintresseistä sekä nii-

den mahdollisesta merkityksestä esimerkiksi tulevalle opiskelulle. Tulevaisuusajattelu on kuitenkin vain osa kokonaiskuvaa, sillä kyselyvastauksien mukaan vanhemmat kyllä ymmärsivät ja tiedostivat myös sosiaalisia seikkoja, kuten lasten ystävien merkityksen.

Kyselyymme vastanneista useimmat olivat itse olleet kotitietokoneen pääasiallisia käyttäjiä, koneen hankintahetkellä nuoria teinejä tai poikia. Niinpä kodin piirissä käyttäjyys määrittäytyi voimakkaasti ajan maskuliinisten käytäntöjen pohjalta (vrt. Naskali & Silvast 2014; Lally 2002, 157–165). Tutkimusten mukaan tällaiset sukupuolittuneet käyttökulttuurin perinteet, roolit sekä asenteet syntyivät jo tietotekniikan alkuvuosina ja jatkoivat elämäänsä edelleen pitkälle 1990-luvulle (Nordli 2003; Saarikoski 2004a, 167–186; Vehviläinen 1999), mitä tukevat myös vastauksissa esiin nostetut muistot ja kokemukset.

Koneen käyttöön liittyvät kokemukset olivat usein jaettuja. Vastaavatyypisiä tuloksia on tullut ilmi myös aikaisemmissa tietotekniikkakyselyissä, joissa on kartoitettu tietokoneharrastuksen arkipäiväistymistä Suomessa (Aaltonen 2004; Naskali & Silvast 2014; ks. myös Suominen & Sivula 2021). Konetta siis käytettiin yleisesti perheen muiden sisarusten kanssa, mutta sukupuolitettujen käytäntöjen mukaisesti: yleisimmin

veljen tai veljien kanssa (44 vastausta): ”Minä olin pääkäyttäjä, veljeni käytti sitä myös paljon” (M51). Perheen poika on voinut pelata myös siskon kanssa, mutta heidän roolinsa (11 vastausta) näyttäytyy aineistossa huomattavasti vähäisempänä:

Piirsimme siskoni kanssa Paintilla kuvia. Lisäksi pelailimme paljon ja alkeellisia kirjoitusharjoituksiakin tuli tehtyä. (M37)

Perheen muista jäsenistä isä mainittiin 71 vastauksessa tietokoneen käyttäjänä, etenkin silloin, kun kyseessä oli PC-kone. Yleensä tällainen asetelma merkitsi laitteen yhteiskäyttöä, jolloin poika pelasi ja isä teki työhön liittyviä asioita, joista mainittiin nimeltä erikseen kirjanpito, taulukkolaskenta ja tekstinkäsittely. Huomionarvoista on sekin, että vanhempien peliharrastuksesta löytyy vain harvoja muistoja, mikä kertoo tietokonepelien tuolloisesta kohdeyleisöstä sekä imagosta lasten viihteenä. Tämän päivän suomalaista pelaamista ja sen muutoksia kartoittaa vuodesta 2009 alkaen ilmestynyt *Pelaajabarometri*-julkaisusarja, jonka mukaan pelaajien ikä- ja sukupuolijakauma on nykyään selvästi tasaisempi kuin 1980-luvulla (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022).

Vastausten perusteella piirtyy selkeä kuva siitä, kuinka kotitietokoneen käyt-

tö rakentui pääkäyttäjän eli yleensä perheen pojan intressien varaan (vrt. Reed 2000). Perheen lapsista siskot määrittyivät tässä kuviossa selkeästi ei-käyttäjiksi, ja samaa voidaan sanoa vanhemmisista (ks. Wyatt 2003). Tulkintamme mukaan vanhemmat omaksuivat passiivisen roolin, jossa pääkäyttäjän harrastusta seurattiin sivusta, mutta siihen ei puututtu, ellei se häirinnyt perheen muuta arkea. Tällaisessa roolissa oli etenkin perheen äiti (138 kpl), eikä isäkään välttämättä osallistunut käyttöön (68 kpl). Sisko mainittiin ei-käyttäjänä 39 kertaa, kun taas veli ainoastaan 2 kertaa. Perheen poika varasi tyypillisesti koneen itselleen ja loi näin harrastukselleen sosiaalisen reviiirin, jonne sisko päästettiin vain satunnaisesti, vaikka hän olisi jakanut huoneen veljensä kanssa (vrt. Nordli 2003): ”Sallin isosiskoni pelata joskus, mutta lähes 100 prosenttisesti kone oli minun käytössäni.” (M49)

Omimisen lisäksi nuorimpien sisarusten kohdalla ikä saattoi olla liiallinen este laitteeseen tutustumiselle, mutta usein koneen välttelyn perimmäinen syy vaikuttaa jääneen tuntemattomaksi vastaajille. Aikanaan luonnolliseksi koettua asetelmaa ei juuri refleктоitu edes jälkepäin. Harrastuksen sukupuolittuneisuutta selittää osaltaan tietokoneen perinteisesti maskuliininen kuva, joka on madaltanut poikien kynnystä tu-

tustua laitteeseen ja vastaavasti sulkenut tyttöjä sekä yleisemminkin naisia ulkopuolelle (esim. Haddon 1990; Lie 1995; Nordli 2003; Vehviläinen 1999). Joissakin tapauksissa nostettiin esille, kuinka konetta saatiin silti käydä silloin tällöin ainakin kokeilemassa:

Äiti ei [käyttänyt], en tiedä miksi. Hän saattoi kokeilla jotain peliä (M46)

En muista että isäni olisi koskaan edes kokeillut tietokonetta. Muistan, että äitini kanssa pelasin kerran Bubble Bobblea, mutta siitä ei tullut mitään. (M42)

Tekninen asiantuntijuus – tai laajemmin ajatellen kotitietokoneeseen kytkeytyvä kulttuurinen ja sosiaalinen pääoma (Bourdieu 1984) – keskittyi siis nopeasti yksiin käsiin. Kodin piirissä uuden teknologian ei-käyttäjillä ja sivustakatsojilla on ollut silti oma merkityksensä. Heidän läsnäolonsa on muun muassa vaikuttanut epäsuorasti koneen pääkäyttäjän identiteettiin ja kokemuksiin harrastuneisuudestaan (vrt. Wyatt 2003). On lisäksi otettava huomioon, että vanhemmista erityisen passiivisen äidin rooli näyttäytyy kaksijakoisena: tutkimukset osoittavat, että 1980-luvulle tultaessa naiset olivat työelämässä tietokoneiden suurkuluttajia, mutta nimenomaan kodin piirissä käyttöä ei enää jatkettu ainakaan harrastusmielessä (Reed 2000;

Saarikoski 2004a, 167–177; Vehviläinen 1999).

Tilanne muuttui oleellisesti 1990-luvulla PC-koneiden ja helppokäyttöisten toimisto-ohjelmistojen tulon myötä. Kyselyvastauksista löytyy noin 1990-luvun puolivälistä tällaisten naispuolisten pääkäyttäjien kokemuksia (12 kpl). 1990-luvun vastauksissa korostuu näin ollen tassa-arvoisempi suhde, jonka myötä perheessä ”kaikki käyttivät” ja opintojen rooli nousee vahvemmin esille. Havainto käy hyvin yksiin Virve Peterin (2006, 247–298) tulosten kanssa: PC-koneiden työ- ja opiskelukäyttö jakaantui tassa-empimmin sukupuolten kesken.

Selvästi suurimmassa osassa vastauksia pelaaminen mainittiin tärkeimpänä tietokoneen käyttökohteena (279 kpl). Toiseksi suosituimpana käyttömuotona seurasi ohjelmointi (146 kpl). Ohjelmointi korostuu erityisesti 1980-luvun alun kotimikrojen kohdalla, PC-koneisiin liittyen harvemmin – niiden suhteen esiin nousee puolestaan toimisto-ohjelmistojen käyttö. Piirtämisestä ja grafiikan teosta on vain satunnaisia mainintoja. Tietoverkot mainittiin ainoastaan yksittäisissä vastauksissa: BBS 6 kertaa, internet 7 kertaa, ja näistäkin internetin käyttö on jo kotitietokoneiden valtakautta myöhempi ilmiö.

Kotimikron käyttöä koskevat vastaukset vahvistavat nekin kuvaa Com-

modore 64:stä keskeisimpänä laitteena, jonka varaan varhainen digitaalinen harrastuskulttuuri Suomessa pitkälti rakentui: muidenkin laitteiden omistaneiden kokemuksissa vilahtelee toistuvasti Commodoreen liittyviä muistoja. ”Kuusneloselle” oli saatavilla tuhansia pelejä, mikä teki siitä erityisen houkuttelevan harrastajakoneen (esim. Saarikoski 2004a, 236–257). Pelit ja pelaaminen toimivat keskeisenä roolissa domestikaatiota edistäneenä viihteellisenä houkuttimena, joka edesauttoi myös laajemmin kotitietokoneiden käyttömuotojen sekä yhteisöjen rakentumisesta. Pelejä kopioitiin ja välitettiin pääosin piraattiversioina,⁷ ja käytännössä kaikki pelaaamisesta innostuneet nuoret törmäsivät tähän toimintaan muodossa tai toisessa:

Ohjelmien piraattikopiointi oli varsin yleistä kotitietokoneiden alkuaikoina jonka katson ratkaisevasti auttaneen suosituimman Commodore 64:n nousemiseen (M53)

Piratistien yleisyydestä löytyy vastavia esimerkkejä useista muistakin maista, joihin kotitietokoneet levisivät, joten suomalaisten ahkera pelikopiointi ei ollut mitenkään poikkeuksellinen ilmiö (esim. Nissen 1993, 293–294; Wasiak 2012). Samalla on hyvä tiedostaa, että ohjelmien kopiointi ei vielä 1980-luvulla ollut monessakaan maassa laitonta (ks.

Reunanen 2014; Trimble 2020). Pelien vaihtelu oli ensiarvoisen tärkeä verkostoitumiskeino samalla paikkakunnalla asuvien muiden kavereiden kanssa, jotka omistivat saman kotitietokoneen. 1980-luvun piratismista kerrottiin suoraan 45 kyselyvastauksessa, joiden lisäksi se ilmeni myös epäsuorasti, kuten muutamina mainintoina ”turbokasetista”.⁸ Uusimmille peleille löytyi aina kysyntää ja niitä kerääntyi kopioimaan sekä pelaamaan yhdessä, mikä viihdearvon lisäksi kartutti samalla harrastajien sosiaalista pääomaa: ”Pelattiin paljon kavereiden kanssa ja tutustuin uusiin kavereihin, joilla oli sama tietokone, etenkin C64:n suhteen.” (M40)

Vaihtelun ja kopioinnin ympärille muodostuneet verkostot edesauttoivat kotitietokoneharrastukseen liittyneiden alakulttuurien kehittymistä 1980-luvulla. Eräs kodin ulkopuolelle heijastunut harrastuksen muoto oli kirjeenvaihtotoiminta eli *swappaus*,⁹ jonka avulla oli mahdollista saada käsiinsä tuoreita, uusia pelejä (ks. Saarikoski 2022). Toiminta laajeni vähitellen Suomen rajojen ulkopuolelle ja merkitsi samalla harrastajien kansainvälisten kontaktiverkoston muodostumista (vrt. Wasiak 2012). Kirjeet olivat ratkaisevan tärkeä mediaväline aikana, jolloin tietoverkkoja ei vielä voinut käyttää kodin piirissä. Swappaus oli myös keino nostaa omaa arvostusta

muiden harrastajien piirissä: ”Oma ‘status’ nousi, koska meillä oli eniten pelejä swappaamisen (pelien kirjeitse vaihtelun ansiosta.” (M43)

Piraattipelien yhteyteen ohjelmoidut ”käyntikortit” eli crack-introt¹⁰ ja pelien kopiosuojausten purkaminen antoivat alkusysäyksen demoskeneä tunnetulle yhteisölliselle tietokoneitaiteen muodolle (esim. Reunanen 2014; Reunanen, Wasiak & Botz 2015). ”Skene” kansainvälistyi erityisesti 1990-luvun puolella ja on oivallinen esimerkki domestikaatiomallin mukaisista, hyvinkin laajoista heijastusvaikutuksista, jotka määrittivät koko tietokoneharrastuskulttuurin vakiintumista ja kehittymistä. Demoskene mainittiin 25 vastauksessa tärkeänä viiteryhmänä, jonka toimintaa joko seurattiin tarkasti tai johon osallistuttiin itse (vrt. Aune 1996; Wasiak 2012). Joillekin demoharrastus toimi myöhemässä elämänvaiheessa ponnahtuslautana alan opiskelu- ja työmarkkinoille:

Samana porukan ytimestä muodostui luontevasti oma demosceneryhmä, joka periaatteessa toimii nykyäänkin. Itse en päätenyt IT-alalle, mutta valtaosa tietokonekavereista kyllä. (M46)

Demoskene – varsinkin aktiivisena alakulttuurisena ilmiönä – edustaa pientä, mutta tärkeää osaa ohjelmointikulttuurin laajemmasta kentästä. Kyselyvas-

taukset tuovat selkeästi esille, kuinka varsinkin 1980-luvulla ohjelmointitaitojen opettelu oli luonteva ja tavanomainen osa kotitietokoneiden käyttöä: suuri osa harrasti tai vähintään kokeili sitä. Ohjelmoinnin aloittamisen tiellä ei ollut juuri esteitä, sillä olihan sisäänrakennettu BASIC-ohjelmointikielen tulkki lähes kaikissa kotimikroissa samalla laitteen pääasiallinen käyttöliittymä, jonka pariin johdattivat koneen mukana seuranneet ohjekirjat (ks. Montfort ym. 2014, 157–194). Sama mutkattomuus välittyy näistä aikalaismuistoista:

Konetta käytettiin pelaamiseen ja ohjelmoinnin opiskeluun. (M49)

Pelasin pelejä, pääosin MikroBitti-lehden ohjelmalistauksista naputeltuja. Eli Basic-ohjelmointia tuli harjoiteltua vähäsen. (M53)

Ohjelmoinnin suosiota selittävät useat muutkin tekijät. Se oli yleinen tapa tutustua juuri markkinoille tulleiden kotitietokoneiden toimintaan aikana, jolloin kaupallisten ohjelmistojen saataavuus oli vielä heikkoa. Tästä syystä kotitietokonelehdissä myös julkaistiin runsaasti BASIC-ohjelmointiesimerkkejä sekä ohjelmointiin liittyviä erikoisartikkeleja, minkä lisäksi kirjakustantajat toivat markkinoille ohjelmointioppaita. (Kirkpatrick 2016; Montfort ym. 2014, 157–194; Saarikoski 2004b; Suominen

& Pasanen 2020.) Vaikka hyvin harva harrastaja jaksoi syventää ohjelmointiharrastustaan alkeita tai perustaitoja pidemmälle, sen merkitys kotitietokoneiden domestikaation alkuvaiheessa oli huomattava.

Ohjelmoinnin opettelua pidettiin 1980-luvun mediajulkisuudessa laajemminkin tärkeänä ”tietoyhteiskuntataitona”, jonka merkityksen uskottiin korostuvan tulevana vuosina. Aiheeseen liittyvä yhteiskuntakeskustelu ei koskenut pelkästään Suomea, vaan se oli yleistä myös kansainvälisesti. (Haddon 1988; Kirkpatrick 2016; Saarikoski 2004b.) Taannoiset keskustelut vaikuttavat tänä päivänä yllättävän ajankohtaisilta, sillä jälleen tärkeiksi koetut koodaustaidot sisällytettiin kotimaiseen perusopetuksen opetussuunnitelmaan vuonna 2016 (Tuomi, Multisilta, Saarikoski & Suominen 2017).

Lopuksi

Paluu 1980-luvun ”mikrokuumeen” koiteihin, joissa kinuttiin vanhemmilta tietokonetta ja odotettiin pelien verkaista latautumista kasetilta, oli meillemkin, saman ajan kokeneille tutkijoille, nostalgian sävyttämä kokemus. Yhtäältä kaikesta henki tuttuus, mutta samalla tuli ilmi ennalta tuntemattomia piirteitä tietokoneharrastuksesta sekä ko-

tien arjesta. 1970-luvun lopussa käynnistynyt kotimikrojen esiinmarssi oli maailmanlaajuinen ilmiö, jolla oli niin teknologisia, kaupallisia, yhteiskunnallisia kuin kulttuurisiakin ulottuvuuksia: uusia laitteita valmistettiin, markkinoitiin, niistä keskusteltiin, niille keksittiin käyttötarkoituksia ja niiden ympärille syntyi yhteisöjä. Tätä tietotekniikan ajanjaksoa leimasivat optimismi ja tulevaisuudenusko, vaikka nopean kehityksen kelkasta putoaminen saattoi myös huolestuttaa tekniikkaa tuntematonta kansalaista.

Tutkimuksemme perusteella ilmiö kosketti laajalti koko Suomea, vaikka maaseudun ja kaupunkien käyttäjät olivatkin eri asemassa kotitietokoneen hankinta- ja harrastusmahdollisuuksien suhteen. Kansainvälisessä vertailussa tälläkin markkina-alue oli pieni, mistä huolimatta tarjolla oli varsin monipuolinen kattaus erilaisia laitteita. Commodoren tietokoneiden hallitseva asema on tullut ilmi jo aiemmissa tutkimuksissa ja sama teema toistui myös meidän materiaalissamme. Merkki oli suosittu muualsakin Euroopassa sekä Yhdysvalloissa, mutta Suomessa sen ylivoima kotimikromarkkinoilla oli erityisen korostunut. Harvinaisempien laitteiden omistajien kokemukset eivät tietenkään ole yhtään vähäpätöisempiä, vaan katvealueisiin pitäisi nimenomaan kiinnittää huomiota,

jottei tutkimus yksipuolistu yhden valtavirran narratiivin pönkittämiseksi.

Tutkimuksemme osoittaa, kuinka kotitietokoneiden arkipäiväistyminen oli 1980- ja 1990-lukujen Suomessa huomattavan moniääninen ilmiö. Tietokoneen hankinta ei ollut suoraviivainen tai pikainen prosessi, vaan siihen vaadittiin ensinnä uutta laitetta kohtaan herännyt kiinnostus, jolle antoivat alkusysäyksen sekä henkilökohtainen mielenkiinto teknologiaan että kodin ulkopuoliset vaikutteet. Ostopäätökseen vaikuttivat vanhempien – jotka useimmiten toimivat maksajina – motivaatio sekä talouden muiden jäsenten, varsinkin lasten, sinnikäs työ koneen saamiseksi. Kotitietokone ja lisälaitteet olivat kalliita suhteutettuna ajan palkkatasoon, joten päätöstä oikeutettiin hyötynäkökuulmilla, kuten tietotekniikkaan tutustumisella ja uusien taitojen kartuttamisella, vaikka pelaaminen oli nuorille käyttäjille todennäköisempi motivaattori. Kaikki osalliset saattoivat vielä 1980-luvulla olla ummikkoja tietotekniikan suhteen, mikä ei kuitenkaan tullut hankinnan tielle.

Asuinpaikkakunta vaikutti suoraan tietokoneen hankintamahdollisuuksiin: puhtaasti kotimikroihiin erikoistuneita kauppoja oli vain muutamassa suurimmassa kaupungissa, mutta halukkaita ostajia palvelivat myös kodin- ja kont-

torikoneliikkeet sekä monipuoliset kirjakaupat kautta maan. Konkreettinen ostotapahtuma sijoittui usein lähimpään merkittävään asutuskeskukseen, jonne saattoi olla maaseudulta huomattava matka. Kaikki ensikoneet eivät olleet uusia 1980-luvullakaan, vaan niitä ostettiin sukulaisilta, tuttavilta tai työpaikkojen poistoista (6, 24 ja 17 mainintaa). Käytetty kotimikro edusti tyyppillisesti jo vanhentunutta tekniikkaa, kun taas työpaikalta peräisin olevat tietokoneet oli suunnattu pikemminkin ammatin- kuin viihdekäyttöön.

Esinenäkökuulmasta tarkasteltuna kotitietokone sekä mukautui osaksi kodin ympäristöä että muokkasi sitä. Vastuksissa nähtyjen sijoituspaikkojen kirjo on suuri, mutta olo- ja lastenhuone erotuivat selvästi muita yleisemmiksi tiloiksi, joissa laitetta säilytettiin ja käytettiin. Näistä kahdesta olohuone edusti perheen yhteistä, jaettua tilaa, mikä toi mukanaan konflikteja silloin, kun huoneessa sijainnutta televisiota haluttiin käyttää muihin tarkoituksiin. Monissa kodeissa ongelma ratkaistiin hankkimalla lastenhuoneeseen toinen televisio, mikä on samalla esimerkki sekä kodin käytäntöjen muotoutumisesta että laitteen yhteisestä yksityiseen tilaan siirtymästä, jonka myötä tietokoneen käyttö jäi vielä korostetummin lasten harrasteeksi.

Kotimikro ei elänyt omassa tyhjiös-

sään, vaan käytännössä sen ympärille tarvittiin huomattava kokoelma muita esineitä, joista osa oli taloudessa jo ennestään ja osa saapui vasta uuden tulokkaan myötä. Domestikaatioteorian mukaisen kaksoisluonteen – tietokone on sekä esine että media – johdosta jotkin niistä olivat myös aineettomia. Kodintekniikasta tietokone kytkeytyi kaikkein keskeisimmin näyttölaitteena toimineeseen televisioon. Toinen esille noussut teknologinen kytkös oli musiikin soittamiseen tarkoitettun kasettinauhurin käyttö kotimikron massamuistina.

Mainosten ja tietoyhteiskuntakeskustelun visioissa kotimikro esiintyi joka kodin monipuolisena tietokeskukseksi, joka auttoi niin opiskelussa kuin taloudenpidossakin, kun taas kyselyvastauksien perusteella tietokonepelaaminen ja ohjelmointi olivat laitteiden kaksi ylivoimaisesti suosituinta käyttökohdetta. Kansainvälisessä vertailussa Suomi ei juuri erotu muista länsimaista: 1980-luvun laitteet ja ohjelmat soveltuivat tiettyihin tarkoituksiin, minkä lisäksi ulkomaiset vaikutteet virtasivat tänne nopeasti esimerkiksi lehdistön välityksellä. Käyttäjien välinen verkostoituminen kodin ulkopuolella rakentui näiden harrastusmuotojen varaan, varsinkin piraattipelien kopioinnin muodossa. Koska tietoverkkoja ei tuohon aikaan vielä juurikaan käytetty, muodostuivat verkostot

pääosin samalla paikkakunnalla asuvien kaverien pariin.

Domestikaatiomalliin kuuluvat sulautuminen ja heijastuminen – kotimikron muotoutuminen osaksi arjen käyttäntöjä ja vaikutukset kodin ulkopuoliseen elämään – koskivat lähinnä koneen pääkäyttäjää eli yleensä teini-ikäistä tai sitä nuorempaa poikaa. Vastaavasti ei-käyttäjien tai passiivisten käyttäjien elämänpiiri ei juuri järkkynyt tietokoneen tulon myötä. Ykköskäyttäjät saattoi toisinaan pelata sisarusten kanssa, mutta muuten etenkin siskot ja vanhemmat pysyivät toiminnan ulkopuolella. Monialaisempi ja tasa-arvoisempi tekniikkasuhde alkaakin hahmottua vasta aikajamme loppupuolella, 2000-luvultaessa. Tässä uudemmassa tietoteknisessä kulttuurissa korostui niin sanottujen peruskäyttäjien nousu, samaan aikaan kun PC-koneiden käyttökohteet monipuolistuivat ja arkipäiväistyivät.

Kyselyn tuottama monipuolinen materiaali tarjoaa hyviä mahdollisuuksia jatkotutkimuksille. Kävimme tässä artikkelissa vastauksia läpi vasta teemoitain, pitkälti toisistaan itsenäisesti, joten ristiinvertailut niiden välillä voisivat tuottaa tietoa toistaiseksi ohitetuista aiheista: oliko kaupunkien ja maaseudun välillä eroja kotitietokoneiden domestikaation ajankohdassa tai hankinnan motiiveissa? Käytettiinkö eri paikkakunnil-

la erilaisia kotimikroja ja mistä se johtui? Eräs mielenkiintoinen suunta tutkimukselle olisi paneutua kaupallisesti marginaaliin jääneiden tietokoneiden käyttäjien kokemuksiin ja pohtia, mitä vähäinen tuotetuki ja laajan käyttäjyhteisön puuttuminen merkitsivät tietokoneharrastukselle.

Tekemämme havainnot sopivat käytännön vertailukohdaksi muille vastaaville tutkimuksille: hankinnan eri vaiheet, kotitalouden jäsenten roolit, kodin tilankäyttö, laitteiden keskinäiset kytkökset, teknologian sukupuolittuneisuus, asiantuntijuuden rakentuminen ja käytön yhteisöllisyys ovat universaaleja teemoja, jotka koskevat mitä hyvänsä kodinteknologiaa. Kotitietokonetta voi halutessaan käsitellä vain eräänä esimerkkinä uuden teknologian omaksumisesta, mikä ei kuitenkaan tee täyttä oikeutta tälle monessa suhteessa vallankumoukselliselle tulokkaalle. 1980-luvun alkuvuosien buumin myötä kymmenillä tuhansilla suomalaisilla kotitalouksilla oli yhtäkkiä käytössään ikioma tietokone, tulevaisuuden airut, jonka ympärille syntyi innostunutta harrastuskulttuuria ja joka vaikutti monen käyttäjänsä elämään ratkaisevalla tavalla, kuten kävi tälle Commodore 64:n omistajalle:

Päädyin opiskelemaan tietojenkäsittelytiedettä ja oikeastaan lähes koko elä-

mäni on kulunut sen jälkeen tietokoneiden parissa. Olen tuosta ensimmäisestä päivästä asti tähän päivään asti istunut tietokoneella :) (M43)

VIITTEET

1. Kotitietokoneet perustuivat mikroprosessoriin, mistä juontuu niistä käytetty toinen sana, kotimikro. Pienikokoiset ja edulliset laitteet poikkesivat monin tavoin niistä edeltäneistä, ammattikäyttöön suunnatuista suur- ja minitietokoneista.
2. MSX oli vuonna 1983 julkaistu, Microsoftin tukema laitestandardi, jonka mukaisia kotitietokoneita tekivät etenkin japanilaiset valmistajat.
3. PC (Personal Computer) viittaa tässä IBM:n 1981 ilmestyneeseen mikrotietokoneeseen, josta muodostui pian teollisuusstandardi, kun kilpailijat toivat markkinoille PC-yhteensopivia laitteita.
4. BBS eli Bulletin Board System tarkoittaa järjestelmää, johon käyttäjät voivat ottaa yhteyden tietokoneen ja puhelinverkkoon kytketyn modeemin avulla. Tyypillistä BBS-sisältöä ovat esimerkiksi keskustelu- ja tiedostoalueet sekä pelit (ks. Saarikoski 2020).
5. Sanan merkitys on muuttunut ajan saatossa. Nykyään videopeli viittaa tavallisesti itse peliin, kun taas aiemmin termillä saatettiin tarkoittaa pelaamiseen käytettävää laitetta (esim. *Tekniikan Maailma* 20/1983).
6. Vertailun vuoksi vuoden 2022 keskiarvo oli 3848 euroa (Tilastokeskus 2023). Euromuunnokset on tehty Tilastokeskuksen Rahanarvonmuuntimella, <https://stat.fi/tup/laskurit/rahanarvonmuunnin.html>.
7. Piratismi tarkoittaa tässä ohjelmien luvantonta kopiointia kaseteille ja levykkeille, joka oli 1980-luvulla yleinen vaihtoehto kaupasta ostamiselle. Piratismiin kutsuminen laittomaksi kopiointiksi on epätarkkaa, koska se ei ollut välttämättä teknisesti ottaen laitonta (ks. Trimble 2020).
8. Kaseteilla levitetyt piraattipelit ladattiin koneen muistiin tyypillisesti niin sanotun *turbon*, muuten hidasta latausta nopeuttavan ohjelman avulla.
9. Swappaus (*swapping*) viittaa tietokoneohjelmien vaihteluun harrastajien kesken, tässä erityisesti pelien vaihteluun postitse (ks. esim. Saarikoski 2022).

10. Crack-intro eli suomalaisittain kräkki-intro käynnistyy ennen itse peliä ja kertoo, kuka poisti pelin koptiosuojauksen. Muuta tyyppillistä sisältöä ovat ryhmän logo, terveiset, näyttävät visuaaliset efektit sekä taustamusiikki (ks. Reunanen, Wasiak & Botz 2015).

LÄHTEET

- Aaltonen, Satu (2004) *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa. "Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista" -kyselyn tuloksia*. Turku: Turun yliopisto.
- Aune, Margrethe (1996) *The Computer in Everyday Life: Patterns of Domestication of a New Technology*. Teoksessa Merete Lie & Knut H. Sørensen (toim.) *Making Technology Our Own: Domesticating Technology into Everyday Life*. Oslo: Scandinavian University Press, 91–119.
- Bagnall, Brian (2005) *On the Edge: The Spectacular Rise and Fall of Commodore*. Winnipeg: Variant Press.
- Bourdieu, Pierre (1984 [1979]) *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cain, Frank (2005) Computers and the Cold War: United States Restrictions on the Export of Computers to the Soviet Union and Communist China. *Journal of Contemporary History* 40(1), 131–147.
<https://doi.org/10.1177/0022009405049270>
- Driscoll, Kevin (2020) Demography and Decentralization: Measuring the Bulletin Board Systems of North America. *WiderScreen* 23(2–3). <https://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/demography-and-decentralization-measuring-the-bulletin-board-systems-of-north-america/>
- Eglash, Ron (1997) Appropriating Technology: Illustrations from Anti-Racist Science Theory. Teoksessa Andrew Feenberg, Torben Hviid Nielsen & Langdon Winner (toim.) *Technology and Democracy: Technology in the Public Sphere*. Oslo: University of Oslo, 65–73.
- Garda, Maria B. (2020) Microcomputing Revolution in the Polish People's Republic in the 1980s. Teoksessa Piotr Sitariski, Maria B. Garda & Krzysztof Jajko, *New Media Behind the Iron Curtain: Cultural History of Video, Microcomputers and Satellite Television in Communist Poland*. Lodz/Krakova: Lodz University Press & Jagiellonian University Press, 111–170.
- Haddon, Leslie (1988) The Home Computer: The Making of a Consumer Electronic. *Science as Culture* 1(2), 7–51. <http://eprints.lse.ac.uk/64559/>
- Haddon, Leslie (1990) Researching Gender and Home Computers. Teoksessa Knut H. Sørensen & Anne-Jorunn Berg (toim.) *Technology and Everyday Life: Trajectories and Transformations*. Trondheim: Trondheim University, 89–108.
- Haddon, Leslie (2006) Empirical Studies Using the Domestication Framework. Teoksessa Thomas Berker, Maren Hartmann, Yves Punie & Katie Ward (toim.) *Domestication of Media and Technology*. Berkshire: Open University Press, 103–122.
- Haddon, Leslie (2007) Roger Silverstone's Legacies: Domestication. *New Media & Society* 9(1), 25–32. <http://eprints.lse.ac.uk/62163/>
- Haddon, Leslie (2023) Variety Within Domestication Research: Time, Perceptions and Interactions. Teoksessa Maren Hartmann (toim.) *The Routledge Handbook of Media and Technology Domestication*. Abingdon: Routledge, 401–413.
- Hartmann, Maren (2006) The Triple Articulation of ICTs. Media as Technological Objects, Symbolic Environments and Individual Texts. Teoksessa Thomas Berker, Maren Hartmann, Yves Punie & Katie Ward (toim.) *Domestication of Media and Technology*. Berkshire: Open University Press, 80–102.
- Juul, Jesper & Carney, Laurel (2023) Would you like Games with that Computer? Revisiting early Game History & Culture with the Commodore 64. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2023*. Tampere: DiGRA. http://digra.org:9998/DiGRA_2023_CR_8525.pdf
- Kinnunen, Jani, Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>
- 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>
- Lally, Elaine (2002) *At Home with Computers*. Oxford: Berg.
- 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/10.1177/146954050300033014>
- Lie, Merete (1995) Technology and Masculinity: The Case of the Computer. *The European Journal of Women's Studies* 2(3), 379–394.
- Liikkanen, Mirja (1993) Televisio, video, kotitietokoneet ja radio – Sähköisen kuvan ja uusien ilmaistapojen läpimurtoja. Teoksessa Mirja Liikkanen & Hannu Pääkkönen (toim.) *Arjen kulttuuria. Vapaa-aika ja kulttuuriharrastukset vuosina 1981 ja 1991*. Helsinki: Tilastokeskus, 53–67.
- Montfort, Nick, Baudoin, Patsy, Bell, John, Bogost, Ian, Douglass, Jeremy, Marino, Mark C., Mateas, Michael, Reas, Casey, Sample, Mark & Vawter, Noah (2012) *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)) : GOTO 10*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Murdock, Graham, Hartmann, Paul & Gray, Peggy (1992) Contextualizing Home Computing: Resources and Practices. Teoksessa Roger Silverstone & Eric Hirsch (toim.) *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. Abingdon: Routledge, 146–160.
- Naskali, Tiia & Silvast, Antti (2014) *Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiiin – Kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä*. Turku: Turun yliopisto. <https://www.utupub.fi/handle/10024/96884>
- Nevo, Saggi, Nevo, Dorit & Pinsonneault, Alain (2016) A Temporally Situated Self-Agency Theory of Information Technology Reinvention. *MIS Quarterly* 40(1), 157–186. <https://www.jstor.org/stable/26628388>
- Nissen, Jörgen (1993) *Pojkarna vid datorn: Unga entusiaster i datateknikens värld*. Stockholm/Stehag: Symposion Graduale.
- Nordli, Hege (2003) *The Net Is Not Enough: Searching for the Female Hacker*. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology.
- Pantzar, Mika (1996) *Kuinka teknologia kesytetään*. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskus/Tammi.
- Pantzar, Mika (2000) *Tulevaisuuden koti: Arjen tarpeita keksimässä*. Helsinki: Otava.
- Pasanen, Tero (2014) Gaming the Taboo in the Finlandisation Era Finland: The Case of Raid over Moscow. Teoksessa Dawn Stobbart & Monica Evans (toim.) *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice*. Freeland: Inter-Disciplinary Press, 121–131. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/45370>
- Peteri, Virve (2006) *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Reed, Lori (2000) Domesticating the Personal Computer: The Mainstreaming of a New Technology and the Cultural Management of a Widespread Technophobia, 1964–. *Critical Studies in Media Communication* 17(2), 159–185. <https://doi.org/10.1080/15295030009388388>
- 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, Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu (2013) Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 13–28. https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_03.pdf
- Reunanen, Markku, Hoeberechts, Guus & Viljanen, Tytti (2024) "A Step into the Computer Era" – A Comparative Study on Early Home Computing in the United Kingdom, the Netherlands, and Finland. *WiderScreen Ajankohtaista* 26.9.2024. <https://widerscreen.fi/ajankohtaista/>
- Reunanen, Markku, Wasiak, Patryk & Botz, Daniel (2015) Crack Intros: Piracy, Creativity, and Communication. *International Journal of Communication* 9, 798–817. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/3731/1345>
- Saarikoski, Petri (2004a) *Koneen lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7243-1>
- Saarikoski, Petri (2004b) Basicilla tietoyhteiskuntaan. Ohjelmointi ja varhaisten kotitietokoneiden käyttötarpeet. Teoksessa Päivi Granö, Jaakko Suominen & Outi Tuomi-Nikula (toim.) *Koti. Kaiho, paikka, muutos*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja IV. Pori: Turun yliopisto, 189–214.
- Saarikoski, Petri (2020) The Rise and Fall of BBS Culture in Finland, 1982–2002. *WiderScreen* 23(2–3). <https://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/the-rise-and-fall-of-bbs-culture-in-finland-1982-2002/>
- Saarikoski, Petri (2022) "Your last sendix for us was mega cool" – Swappikirjeet kotimaisen tietokoneharrastuskulttuurin kentällä. *WiderScreen* 25(1–2). <https://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/your-last-sendix-for-us-was-mega-cool-swappikirjeet-kotimaisen-tietokoneharrastuskulttuurin-kentalla/>
- Saarikoski, Petri & Reunanen, Markku (2014) Great Northern Machine Wars: Rivalry Between User Groups in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing* 36(2), 16–26. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2014.20>
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009) Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing* 31(3), 20–33. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2009.39>
- Silverstone, Roger (2006) Domesticating Domestication. Reflections on the Life of a Concept. Teoksessa Thomas Berker, Maren Hartmann, Yves Punie & Katie Ward (toim.) *Domestication of Media and Technology*. Berkshire: Open University Press, 229–248.
- Silverstone, Roger, Hirsch, Eric & Morley, David (1992) Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household. Teoksessa Roger Silverstone & Eric Hirsch (toim.) *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. Abingdon: Routledge, 15–31.
- Stachniak, Zbigniew (2015) Red Clones: The Soviet Computer Hobby Movement of the 1980s. *IEEE Annals of the History of Computing* 37(1), 12–23. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2015.11>
- Stein, Jesse Adams (2011) Domesticity, Gender and the 1977 Apple II Personal Computer. *Design and Culture* 3(2), 193–216. <https://doi.org/10.2752/175470811X13002771867842>
- Suominen, Jaakko (2003) *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.
- Suominen, Jaakko & Pasanen, Tero (2020) Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmistaukset 1978–1990. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*, 3–35. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2020/digiversioita-klooneja-ja-omia-ideoita-suomalaisissa-tietokonelehdissa-julkaistut-peliohjelmistaukset-1978-1990>
- Suominen, Jaakko & Sivula, Anna (2021) A Place for a Nintendo? Discourse on Locale and Players' Topobiographical Identity in the Late 1980s and the Early 1990s. Teoksessa Melanie Swallow (toim.) *Game History and the Local*. London: Palgrave Macmillan, 79–100.
- Švelch, Jaroslav (2023) *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Swallow, Melanie (2012) Questions about the Usefulness of Microcomputers in 1980s Australia. *Media International Australia* 143(1), 63–77. <https://doi.org/10.1177/1329878X1214300109>
- Tilastokeskus (1987) *Palkkatilasto 1985/1986*. Helsinki: Tilastokeskus.
- Tilastokeskus (2023) Kokoaikaisen palkansaajien lukumäärät ja kokonaisansiot kuukaudessa koulutusasteen, iän ja työnantajasektorin mukaan, 2022. Helsinki: Tilastokeskus. https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin__pra/statfin_pra_pxt_14ke.px/
- Trimble, Marketa (2020) A Quarter Century of International Copyright on Software. *Scholarly Works* 1318, 349–371. <https://scholars.law.unlv.edu/facpub/1318>
- Tuomi, Pauliina, Multisilta, Jari, Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2017) Coding Skills as a Success Factor for a Society. *Education and Information Technologies* 38, 419–434. <https://doi-org.libproxy.aalto.fi/10.1007/s10639-017-9611-4>
- Vehviläinen, Marja (1999) Gender and Computing in Retrospect: The Case of Finland. *IEEE Annals of the History of Computing* 21(2), 44–51.
- Wade, Alex (2016) *Playback: A Genealogy of 1980s British Videogames*. London: Bloomsbury.
- Wasiak, Patryk (2012) 'Illegal Guys': A History of Digital Subcultures in Europe During the 1980s. *Zeithistorische Forschungen* 9(2), 257–276. <https://d-nb.info/1193490294/34>
- Wyatt, Sally (2003) Non-Users Also Matter: The Construction of Users and Non-Users of the Internet. Teoksessa Nelly Oudshoorn & Trevor Pinch (toim.) *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technology*. Cambridge, MA: MIT Press, 67–79.

Kiitämme kaikkia kyselyyn osallistuneita vastauksista, Tero Heikkistä artikkelin kommentoinnista sekä Suomen Akatemiaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön (CoE-GameCult, päätös 353268) rahoittamisesta.

KIRJOITTAJAT

Vanhempi yliopistonlehtori Markku Reunanen, FT, opettaa Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa uutta mediaa. Hänen tutkimuskohteitaan ovat tietotekniikan historia, tietokoneharrastajat, pelit ja populaarikulttuuri. Reunanen väitöskirja *Times of Change in the Demoscene* (2017) käsitteli luovaa harrastajayhteisöä, demosceneä, ja sen teknologiasuhdetta. Turun yliopisto myönsi hänelle digitaalisen kulttuurin dosentuurin vuonna 2020.

Yliopistonlehtori Petri Saarikoski, FT, dosentti, toimii Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin opettajana, tutkijana ja tiedetoimittajana. Saarikoski on tutkimuksissaan perehtynyt erityisesti Suomen tietokoneharrastuksen historiaan, josta on myös julkaissut yleisen historian oppialaan kuuluvan väitöskirjansa *Koneen lumo* (2004). Hän on kirjoittanut myös useita laajempia tutkimuksia Suomen tietoverkkokulttuurin historiasta sekä mediahistoriasta. Hän toimii *WiderScreen*-tiedejulkaisun vastaavana päätoimittajana.

Yliopisto-opettaja Tapani Joelsson, FM, toimii Turun yliopiston tietotekniikan laitoksella opettajana ja ohjaajana. Joelssonin tutkimuskohteita ovat tietotekniikan historia, tietokonepelaajat ja tietotekniikka muun kulttuuriin ohessa. Hänen tutkimusartikkeleitaan on julkaistu soveltuviin lehdissä, kuten *Nuorisotutkimus*, *Games & Culture* ja *Well Played*.