Aalto University

OPEN ACCESS

This is an electronic reprint of the original article.
This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Suominen, Jaakko; Saarikoski, Petri; Reunanen, Markku

Digitaalisen kilpapelaamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin

Published in:
Pelitutkimuksen vuosikirja 2018

Julkaistu: 19/12/2018

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

Published under the following license:
CC BY-NC-ND

Please cite the original version:
Suominen, J., Saarikoski, P., & Reunanen, M. (2018). Digitaalisen kilpapelaamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin. teoksessa R. Koskimaa, J. Arjoranta, U. Friman, F. Mäyrä, O. Sotamaa, & J. Suominen (Toimittajat), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018* (Sivut 5-34). (Pelitutkimuksen vuosikirja). Pelitutkimuksen seura ry.. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/digitaalisen-kilpapelaamisen-esihistoriaa-suomessa-1980-luvulta-1990-luvun-puolivaliin

This material is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

Digitaalisen kilpapelaamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin

Artikkeli

Jaakko Suominen
Turun yliopisto

Petri Saarikoski
Turun yliopisto

Markku Reunanen
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Käsittelemme tässä artikkelissa digitaalisen kilpapelaamisen ja elektronisen urheilun "esihistoriaa" Suomessa. Lähestymme aihepiiriä erityisesti varhaisten, 1980-luvun ja 1990-luvun alun tietokone- ja videopelikilpailujen sekä tietokoneharrastuslehdissä julkaistujen parhaiden pelitulosten kautta. Artikkeli käsittelee siten digitaalisen pelaamisen kilpailullisen ulottuvuuden suhdetta erilaisiin julkisuuksiin. Kotoisien ja kaupallisten tapausesimerkkien käsittelyn myötä hahmottuu perusta, jolle myöhempi elektroninen urheilu muotoutui.

Avainsanat: kilpapelaaminen, pelihistoria, elektroninen urheilu, digitaalinen kulttuuri, Pac-Man, tietokone- ja pelilehdet

Abstract

In this article we discuss the early history of competitive gaming and esports in Finland. Our findings are based on the earliest video and computer game competitions of the 1980s and early 1990s, and the high score lists published by hobbyist magazines. Therefore the article largely deals with the relationship between competitive play and different kinds of publicity. By analyzing various grassroots and commercial cases, we shed light on the foundation that later esports built upon.

Keywords: competitive gaming, game history, esports, digital culture, Pac-Man, computer and videogame press

Johdanto

Viime vuosina elektroninen urheilu – esports – on saanut runsaasti julkista huomiota. Elektronisen urheilun yleistyminen ja popularisoituminen ovat edesauttaneet myös aihepiirin tutkimuksen buumin syntymistä. Tutkimuksessa on kiinnitetty huomiota erityisesti ammattimaisiin kilpapelaajiin (esim. Kauweloa & Winter 2016), harrastajien pelitapahtumien analyysiin (esim. Jansz & Martens 2005; Rambusch ym. 2007; Tyni & Sotamaa 2014; Xia ym. 2017) ja pelaamista koskeviin käsityksiin, liittyen elektronisen urheilun seuraajien motiiveihin sekä toimintaan (esim. Carter ym. 2015; Hamari & Sjöblom 2017; Ruvalcaba 2018). Samaten tutkimuksessa on tarkasteltu kilpaa pelattavien pelien mekaniikkaa, dramaturgiaa ja pelisuunnittelua (esim. Winn 2015). Elektronisen urheilun tutkimus on lisäksi hakenut rajapintoja laajempaan pelivideoiden tuottamisen ja katsomisen kulttuurien tutkimukseen sekä alkanut vertailla myös elektronisen urheilun ja ei-elektronisen urheilun kytköksiä ja yhteisiä konventioita (esim. Hutchins 2008; Witkowski 2012; Turtiainen ym. 2018).

Elektronisen urheilun tutkimus on keskittynyt pelaamisen nykypäivään ja mahdollisiin tulevaisuusskenaarioihin, mutta tutkimusten yhteydessä viitataan monesti ainakin lyhyesti elektronisen urheilun historiaan. Tyypillisesti tutkimuksissa nostetaan esille elektronisen urheilun yhteys verkkopelaamiseen ja verkkopelitapahtumiin 1990-luvun jälkipuoliskolla kehkeytyneinä ilmiöinä sekä mainitaan Yhdysvalloissa, Etelä-Koreassa, Iso-Britanniassa ja muissa maissa tapahtuneita kehityskulkuja (esim. Wagner 2006; Huhh 2008; Hutchins 2008; Lee & Schoenstedt 2011).

Tässä artikkelissa tutkimme erityisesti lehtiaineiston avulla, miten elektroninen urheilu on alkanut Suomessa ennen suuria verkkopeliturnauksia ja ennen kuin elektronista urheilua on kutsuttu sillä nimellä. Mitä pelikilpailuja ja muita kilpailullisen pelaamisen muotoja Suomessa on ollut? Mistä syistä kilpailuja järjestettiin ja miten kilpailut organisoitiin?

Elektroniselle urheilulle onkin mahdollista hahmotella 1990-luvun loppua pidempiä juuria. Siitä esimerkin antaa verkkotietosanakirja *Wikipedia*, joka elektronista urheilua esittelevän artikkelin yhteydessä listaa erityisesti yhdysvaltalaisia 1990-lukua varhaisempia digitaalisen pelaamisen kilpailuja ja kilpapelaamisen edellytyksiä. Samoja varhaisesimerkkejä on käsitelty jonkin verran myös tutkimuksessa. (Taylor 2012, 2–6; Borowy & Jin 2013; Kocureck 2015; ks. myös *Wikipedia*: Esports.)

Edellytyksenä digitaalisen pelaamisen muuttumiselle kilpailulliseksi on ollut se, että pelaamisen on täytynyt olla vähintään jossain rajatussa yhteisössä suosittua ja pelissä on täytynyt olla jokin mekanismi, jolla pelaajien välinen paremmuus on ollut ratkaistavissa. Pelin on täytynyt olla esimerkiksi kaksinpeli tai sitten pelaajan on pitänyt saada pelisuorituksestaan pistemäärä. Ennen digitaalisten pelien aikakautta pistelaskureita on ollut muun muassa flippereissä, ja flipperinpeluusta onkin järjestetty kilpailuja (Manning & Campbell 1973).

Useissa lähteissä esitetään, että yksi elektronisen urheilun lähtölaukaus oli Stanfordin yliopistossa Palo Altossa Kaliforniassa lokakuussa 1972 järjestetyt Intergalaktiset Spacewar-olympialaiset. *Spacewar!* oli Steve Russellin ja kumppaneiden 1962 alun perin DEC PDP-1-minitietokoneille kehittämä kahden pelaajan avaruustaistelupeli. Siinä pelaajat ohjasivat aluksiaan ympäristössä, johon vaikutti ruudulla näkyneen taivaankappaleen painovoima. *Spacewar!* ei ollut ensimmäinen tietokonepeli, mutta kuitenkin yksi varhaisimpia, jossa hyödynnettiin tietokoneen lisäksi kuvaputkinäyttöä ja jolle oli suunniteltu omanlaisensa peliohjaimet. (Rolling Stone 7.12.1972; Donovan 2010, 9–13.) Peli saavutti kulttisuosio-

ta yliopistoissa ja muissa paikoissa, joissa oli käytössä DEC-minitietokoneita, ja peli on monesti esitelty esimerkkinä niin kutsutun tietokonehakkerismin tuotteista (Levy 1984). Edellä mainituista syistä pelistä on tullut yksi pelialan ja laajemmin tietokonekulttuurin keskeisimmistä kulttuuriperintöobjekteista, joka on esillä historianäyttelyissä ja joka mainitaan käytännössä kaikissa pelihistoriaa käsittelevissä teoksissa (peliä koskevista uutisista ks. esim. Farokhmanesh 2012). Koska peli oli kaksinpeli, se mahdollisti pelaajien välisen kilpailun, jota pystyi jalostamaan esimerkiksi cup-tyyliseksi turnaukseksi.

Rolling Stone -lehti sponsoroi Intergalaktisia Spacewar -olympialaisia, ja voittajalle lahjoitettiin lehden yhden vuoden tilaus. *Rolling Stonen* urheilutoimittaja, tietokoneaktivisti Stewart Brand ja tunnettu valokuvaaja Annie Leibowitz tekivät tapahtumasta reportaasin lehteen. *Rolling Stonen* jutustakin (7.12.1972) välittyy vahva vasta- ja alakulttuurinen eetos sekä tietokonehakkerikonteksti.

Myös muut digitaalisten pelien historian kaanoniin kuuluvat pelit tulevat esille elektronisen urheilun esihistoriaa tarkasteltaessa. Maailmanlaajuisesti yksi keskeinen varhainen peli myös elektronisen urheilun näkökulmasta on ollut 1978 julkaistu *Space Invaders*. Paitsi että se oli ilmestyttyään erittäin suosittu ja saavutti sittemmin ikonisen aseman pelikulttuurissa, se oli tiettävästi ensimmäinen videopeli, jossa paras pistemäärä jäi toisten pelaajien nähtäville elektronisten flippereiden tapaan. Pelaajien välinen kilpailu ei siis vaatinut kaksinpelimahdollisuutta. *Space Invadersissa* ei ollut varsinaista parhaiden tulosten listaa, mutta sellaisia alkoi olla hyvin pian muissa peleissä, joissa tyypillisesti pelaajat pystyivät merkitsemään huipputuloksensa yhteyteen kolmen kirjaimen nimikirjaimensa tai tunnisteensa (Herman 2016, 51). Clemens Reisnerin (2016, 3–4) mukaan *Space Invaders* aloitti pistelaskennan ja pisteseurannan evoluution videopeleissä. Tiettävästi ensimmäinen peli, jossa oli laajempi huipputulosten lista, oli 1979 julkaistu *Asteroids* (Dillon 2011, 58–59). *Space Invadersia* pelattiin myös varhaisissa peliturnauksissa, mutta viitekehys oli muuttunut Intergalaktisten olympialaisten pienen piirin alakulttuurista jo valtakulttuuriseksi ja kaupallisemmaksi.

Yhdysvalloissa videopeliturnaukset yleistyivät 1980-luvun alkupuolella ja ne saivat huomiota myös lehdistössä ja televisiossa. Parhaat suosikkipelien tulokset pääsivät *Guinnessin ennätysten kirjaan*. Tietokoneisiin ja videopeleihin keskittyneen median lisäksi kilpailut ja turnaukset huomioitiin muissa viestintävälineissä kuvattaessa yhtäältä nykymaailman kummallisuuksia sekä uuden aikakauden tietoteknistä toimintaympäristöä. Jo näissä varhaisissa jutuissa vedettiin yhtäläisyyksiä digitaalisen kilpapelaamisen ja (muun) urheilun välille, vaikka alkuvaiheen viittaukset olivat pikemminkin humoristisia kuin todellisia yhtymäkohtia esitteleviä. (Reisner 2016; Kocureck 2015.) Mutta miten kaikki alkoi Suomessa?

Aiempi tutkimus, menetelmät ja lähteet

Kuten todettua, aiheen rikkaasta varhaishistoriasta huolimatta elektronisen urheilun juuria on viime vuosia lukuun ottamatta tarkasteltu hyvin pinnallisesti ja lähinnä Yhdysvaltojen näkökulmasta, kuten myös monia muita pelihistorian aihealueita. Clemens Reisner (2016) on tutkinut high score -listausten historiaa pelillistämisen kontekstissa. Hän on keskittynyt huipputuloksiin osana pelaamisen ja pelisuunnittelun käytänteitä. T. L. Taylor (2012) ja Carly Kocurek (2015) ovat puolestaan sivunneet elektronisen urheilun ja hallipelaamisen monografiateoksissaan elektronisen urheilun varhaishistoriaa Yhdysvalloissa. Helen Stuckey (2014) on kirjoitta-

nut *Play It Again* -pelihistoriaprojektin blogissa muistitietoon perustuen australialaisista varhaisista videopelaamisen mestaruuskisoista. Emme ole toistaiseksi löytäneet tutkimusviittauksia, joissa käsiteltäisiin muiden Euroopan tai Aasian maiden elektronisen kilpapelaamisen historiaa.

Tämän artikkelin tavoitteena onkin laajentaa elektronisen urheilun varhaishistorian tutkimusta suomalaiseen kontekstiin. Tätä aihetta ei ole aiemmin juuri käsitelty, joten tutkimuksemme on aihepiirin *perustutkimusta*, joka käy kronologisesti ja kuvailevasti läpi suomalaisia digitaalisten pelien kilpailuja. Tutkimme pelikilpailujen lisäksi lehtien julkaisemia huipputuloslistauksia. Syy tähän on yhtäältä tutkimuksellisessa viitekehyksessä: esimerkiksi pelillistämisen tutkimuksessa on todettu, että huipputulosluettelot ja listat ovat pisteiden ja suoritusmerkkien (engl. badges, trophies, achievements) ohella kaikkein yleisimpiä pelillistämisen tunnusmerkkejä (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014; ks. myös Stott & Neustaedter 2013). Tässä mielessä käsittelemämme kilpapelaamisen muodot voi nähdä digitaalisen pelaamisen pelillistämisenä, vaikkakin moinen viitekehys on hieman keinotekoinen.

Toisaalta väitämme, että lehdissä julkaistut tuloslistat ovat itsessään yksi kilpailullisen pelaamisen muoto, joka levitti ja ylläpiti kulttuurista käsitystä videopelaamisen sosiaalisesta ja kilpailullisesta luonteesta. Tuloslistojen kautta kilpailulliseen pelaamiseen pystyivät osallistumaan yksittäisiä turnauksia huomattavasti suuremmat pelaajamäärät. Videopeliä pelannut henkilö ei kamppailut täten ainoastaan itseään ja konetta, vaan myös toisia pelaajia vastaan. Kilpailullisen pelaamisen ulottuvuus on sellainen, joka ei ole juuri tullut esille aiemmassa digitaalisten pelikulttuurien historiaa käsittelevässä tutkimuksessa. Se on käsitellyt enemmänkin esimerkiksi pelilehdistön roolia harrastuskulttuurin kehkeytymisessä, peliarvostelutoimintaa, erilaisten pelialustojen suosion aaltoja, pelipiratismia ja niin edelleen (esim. Saarikoski 2004).

Artikkeli perustuu aiemmin julkaisemaamme englanninkieliseen konferenssipaperiin (Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017a), mutta tässä versiossa on aiempaan verrattuna seuraavia muutoksia: olemme lisänneet tutkimusviitteitä, täsmentäneet uusien löydettyjen lähteiden perusteella kuvaa suomalaisen kilpapelaamisen varhaisvaiheista sekä pyrkineet tekemään yleisempiä johtopäätöksiä lähteiden perusteella. Lisäksi peleissä huijaaminen saa aiempaa enemmän huomiota osakseen. Menetelmällisesti tämä artikkeli edustaa historiallis-kvalitatiivista pelitutkimusta, jossa keskeistä on kulttuuristen ajallisten muutosprosessien tutkimus ja kokonaisnäkemyksen luominen erilaisia, välillä katkelmallisiakin lähteitä ristiinlukemalla (ks. esim. Matilainen 2017).

Kaiken kaikkiaan sekä alkuperäislähteitä että muistitietolähteitä varhaisesta suomalaisesta kilpapelaamista on toistaiseksi löytynyt niukasti. Kuten monessa muussakin pelikulttuurien historiaa käsittelevässä aiheessa, keskeisiä lähteitä ovat tietotekniikan ja pelaamisen harrastuslehdet (ks. esim. Saarikoski 2004; Suominen 2015; Nylund 2016), jotka ovat julkaisseet yksittäisiä uutisia pelikilpailuista sekä julkaisseet myös pelejä koskevia ennätyslistoja. Olemme käyttäneet sekä laajalevikkisempiä harrastuslehtiä (*MikroBitti, Printti, Pelit*), pienempiä maahantuojien lehtiä (*Poke & Peek*), kerholehtiä (*Vikki*) sekä harrastajien tuottamia lehtiä (*Micropost*). Olemme myös jäljittäneet varhaisia kisoja sponsoroineen *Katso*-lehden artikkeleita tapahtumista. Olemme hyödyntäneet kaiken sen niukan alkuperäislähdeaineiston, joka on ollut saatavissa tästä aihepiiristä. Todennäköisesti lähteitä (sekä kirjallisia lähteitä että informantteja) löytyy jatkossa lisää, kun kiinnostus aihepiirin akateemiseen ja harrastajalähtöiseen tutkimukseen lisääntyy.

Aikalaislähteiden lisäksi tutkimuksessa olisi mahdollista käyttää myös muistitietolähteitä. Voisimme haastatella kilpailuihin osallistuneita tai niiden katsojia. 1980-luvulla ja 1990-luvulla alueellisiin tai kansallisen tason video- ja tietokonepelien mestaruuskilpailuihin on osallistunut satoja henkilöitä, mutta osallistujien määrä suhteessa tietokone- ja peliharrastajien kokonaismäärään on ollut kuitenkin hyvin pieni, joten heidän tavoittamisensa esimerkiksi verkkokyselyjen avulla on vaikeaa. Toteuttamaamme aihepiiriä koskeneeseen verkkokyselyyn emme saaneet keväällä 2018 juuri ollenkaan vastauksia. Emme onnistuneet siis ilmeisesti tavoittamaan pelikilpailuihin osallistuneita, vaikka mainostimme kyselyä muun muassa retropeliaiheisten foorumien kautta. Lehdet ovat julkaisseet kisoissa parhaiten menestyneiden nimiä, joten nimien perusteella on mahdollista jäljittää kilpailuihin osallistuneita haastatteluja varten, mutta jäljittäminen on työlästä eivätkä mahdolliset löydetyt haastateltavat välttämättä ehdi vastata kysymyksiin. Olemme kuitenkin tavoittaneet muutamia kilpailujen finalisteja ja voittajia, joita on mahdollista haastatella. Tässä artikkelissa ovat mukana tietokonepelaamisen SM-kisan 1994 voittajan Toni Hollmingin kommentit, jonka lisäksi olemme hyödyntäneet Nintendon SM-kisojen 1992 voittajan Jukka-Pekka Kohtalan haastattelua *Retrolordi.com*-verkkosivustolla. Omiin pelikilpailukokemuksiinsa ovat lyhyesti viitanneet myös Jani Niipolan pelialaa käsittelevään *Pelisukupolvi*-kirjaan antamissaan haastatteluissa esimerkiksi Roviosta ja *Angry Birdsistä* tunnettu Jaakko Iisalo sekä Duudsonien Jarno Laasala. Iisalo toteaa:

> Olin yhtenä vuonna Super Marion SM-kisoissa kuudes. Jäin semifinaaleissa juuri ja juuri rannalle. Semifinaalin voitosta olisi saanut Super Nintendon, mutta jäin toiseksi. Kyllä harmitti. Sain sellaisen muovilätkän, jossa Bart Simpson sanoi: "Don't Have A Cow." Ei se hirveästi helpottanut. (Niipola 2012.)

Arkisemmasta kilpailullisesta pelaamisesta esimerkiksi kaverien kanssa sekä parhaiden pelitulosten kirjaamisesta ylös voisi olla saatavilla helpommin muistitietoa, jota voisi koota kyselyillä, koska näiden asioiden harrastaminen on ollut paljon yleisempää kuin "SM-tasoisiin" video- ja tietokonepelikilpailuihin osallistuminen.

Kuten todettua, pelikilpailut ovat syntyneet pelaajien yhteisöissä ja ne ovat ennen kaikkea sosiaalisia aktiviteetteja. Jaakko Stenrosin ja kumppanien (2011) mukaan sosiaalisessa pelaamisessa on useita muotoja. Tutkijat väittävät, että jo pelkästään yksinpeleissä on monia sosiaalisia ulottuvuuksia. Sosiaaliset ulottuvuudet alkavat siitä, että pelaaja useimmiten tiedostaa toisten pelaajien läsnäolon, vaikka he eivät pelaisikaan peliä samaan aikaan samassa tilassa. Suosikkipelin ostaja tietää, että saman pelin ovat hankkineet myös monet muut pelaajat, hän on ehkä jakanut ja lainannut peliä myös toisille ja hän keskustelee samoista peleistä tovereidensa kanssa. Väitämme, että kun pelissä on mahdollisuus esimerkiksi pistesuoritukseen tai läpipeluuseen, tämä luo tietoisuuden kilpailullisesta luonteesta.

On myös monia muita sosiaalisen pelaamisen muotoja yksinpelaamisen kontekstissa. Stenros ja kumppanit (2011) jatkavat bourdieaulaisittain, että varhaiset huipputuloslistat ja pelikilpailut antoivat pelaajille mahdollisuuden saavuttaa statusta ja sosiaalista pääomaa (pelaajayhteisöistä ja sosiaalisesta pääomasta ks. myös Kirkpatrick 2012). Tämä pääoma ei perustunut ainoastaan huipputuloksiin, vaan myös esimerkiksi lehtien julkaisemiin sekä sosiaalisissa vuorovaikutustilanteissa jaettuihin pelivinkkeihin ja vihjeisiin. Lisäksi muun

muassa pelihalleissa tapahtunut pelaaminen korosti pelaamisen performatiivista luonnetta, koska muut henkilöt käytännössä aina seurasivat pelaamista. Samantyyppiset performatiiviset elementit olivat läsnä myös kotitalouksissa pelattaessa konsoleilla ja tietokoneilla, koska pelejä pelasivat vuorotellen perheenjäsenet ja ystävät. (vrt. Lin & Sun 2011; ks. myös Suominen & Sivula, tulossa.) Tietokone- ja pelilehdissä julkaistiin 1980-luvulla ja 1990-luvulla myös jonkin verran kuvia, jotka esittävät sosiaalista pelitilannetta, jossa yksi pelaa ja toiset seuraavat pelaamista useista eri syistä, kenties oppien, opettaen tai omaa vuoroaan odottaen. Kuvista ei kuitenkaan voi useinkaan päätellä, liittyvätkö ne kilpailutilanteisiin. (Lahdelma & Suominen 2017.)

Reisner (2016) huomioi kilpailullisen pelaamiseen kuuluneen 1980-luvulla sosiaalisen vuorovaikutuksen. Hän myös toteaa, että digitaalinen kilpapelaaminen tuli harrastuslehtien ja pelaajille suunnattujen pelistrategiakirjojen lisäksi esiin populaariartikkeleissa, *Guinnesin ennätyskirjassa* ja televisio-ohjelmissa esimerkiksi Yhdysvalloissa. Varhaiset kilpapelikokeilut ja niiden saama julkinen huomio johtivat Reisnerin mukaan tilanteeseen, jossa pelikäytänteitä institutionalisoitiin ja standardoitiin: kilpapelejä alkoivat järjestää tietyt vakiintuneet organisaatiot yhtenäisillä toistuneilla tavoilla. Samanaikaisesti tavat pitää kirjaa, dokumentoida ja todistaa videopelien huipputuloksia alkoivat vaatia sovittuja yhtenäisiä käytänteitä. Tosin esimerkiksi Suomessa tämä näkyi lähinnä yksittäisten lehtien julkaisemina ohjeina huipputulosten lähettäjille.

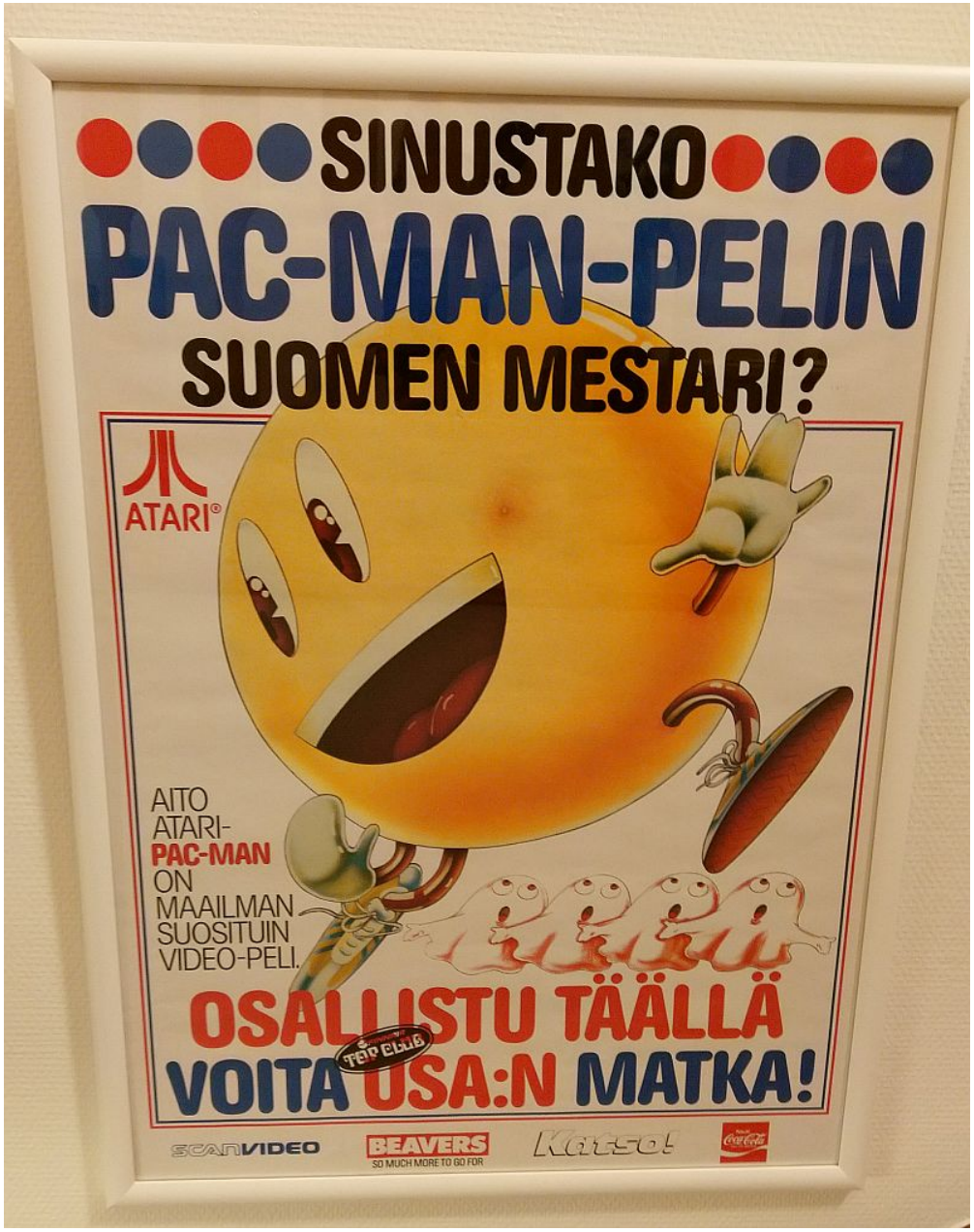
Borowy ja Jin (2013) tarkastelevat varhaista digitaalista kilpapelaamista vielä laajemmassa viitekehyksessä. Heidän mukaansa kilpapelaaminen ei alkanut kehkeytyä ainoastaan siksi, että digitaalinen pelaaminen yleistyi. Kilpapelaaminen liittyi yleisempään elämystalouden kehitykseen. Tässä kehityskulussa erilaisia media- ja populaarikulttuurin muotoja alettiin tuotteistaa aiempaa monipuolisemmin ja esittää ristikkäin, mediamuoto toinen toistaan tukien. Tutkijat lisäävät, että varhaiset elektronisen urheilun tapahtumat kehittyivät hetkellä, jolloin aiemmin ruohonjuuritasolla tuotetut kulttuurielämykset alkoivat siirtyä vahvemmin korporatiivisen tuotantokoneiston hallintaan. Tästä löytyy useita esimerkkejä Yhdysvalloista, mutta muiden maiden, kuten Suomen, tilannetta on tutkittu paljon vähemmän.

1980-luvun ja 1990-luvun alun suomalaisia kilpailuja

Suomessa videopelikilpailut alkoivat muutaman vuoden myöhemmin kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa tai joissakin muissa maissa. Todennäköisesti ensimmäiset kilpailut olivat paikallisten tietokonekerhojen järjestämiä ja siten heikosti dokumentoituja, mutta pian mukaan tulivat myös muut toimijat, jotka alkoivat järjestää kilpailuja kansallisella tasolla ja jotka kytkivät kilpailut tarvittaessa osaksi monikansallisia myynninedistämistavoitteita. Todennäköisesti mallit ja säännöt kilpailujen järjestämiseen tulivat vähintään osittain ulkomailta, mutta tästä ei ole varmuutta.

Pac-Manin SM-kisat tiennäyttäjänä

Toistaiseksi varhaisin löytämämme maininta videopelaamisen suomalaisista mestaruuskisoista on vuodelta 1983. Silloin Atari-tietokoneiden ja pelikonsolien maahantuoja Scanvideo organisoi yhdessä A-lehtien julkaiseman *Katso*-lehden kanssa sekä muutamien muiden yhteistyökumppanien kanssa *Pac-Manin* (1980) suomenmestaruuskisat (kuva 1). *Pac-man*-kilpailu olikin käytännössä Atarin konsolien, tietokoneiden



Kuva 1. *Pac-Man*-pelikilpailun juliste 1983. Kuva Jaakko Suominen.

ja pelien markkinointitilaisuus, josta myös muut yhteistyökumppanit pyrkivät hyötymään.[1]

Kilpailut koostuivat alueellisista karsintakilpailuista sekä finaalista. Tämä oli tapa hankkia maanlaajuista huomiota, jota lehtinäkyvyys laajensi entisestään. Karsintakisat järjestettiin huhtikuussa 1983 Lappeenrannassa, Oulussa, Jyväskylässä, Tampereella, Seinäjoella ja Helsingissä. Meillä ei ole käsitystä, miksi juuri nämä kaupungit olivat valikoituneet karsintapaikoiksi, mutta ainakin ne ovat eri puolilla Suomea sijaitsevia maakuntakeskuksia. Huomiota kiinnittää se, ettei karsintakilpailuja järjestetty esimerkiksi Turussa, Kuopiossa tai Joensuussa.

Itse pelikilpailun lisäksi tapahtumassa oli myös ilmainen Coca-Cola-tarjoilu, Liskon Disco – *Pac-Man*-aiheinen tanssiesitys sekä yleisökilpailuja Atari-palkintoineen. (*Katso* 22.4.1983.) Tilaisuuden vieraita viihdytti iskelmälaulaja Tuijamaria, joka esitti yhdysvaltalaisen *Pac-Man Fever* -hitin (1981) suomenkielisen käännöksen *Pac-Man-kuume*. Käännöskappaletta oli sovitettu paremmin suomalaiseen kontekstiin sopivaksi (alkuperäisen ja käännöksen eroista ks. Suominen 1999). Tuijamaria toteaa V2-verkkosivuston haastattelussa, että käännöskappale oli tehty puhtaasti mainoslevyksi (Pärssinen 2016). *Katso*-lehden juttu toteaa semifinaalien yhteydessä tapahtuneesta live-esityksestä 22.4.1983 seuraavasti:

> Tuijamaria nostatti paikallista Pac Man -kuumetta laulamalla suomalaisen version Pac-Man Feveristä. Monien kilpailussa sijoittuneiden kuume nousi vielä entisestään, kun Tuijamaria onnitteli paikallisia kykyjä lämpimällä halauksella.

Mikrotietokoneharrastajien *Micropost*-lehdessä (2/1983, 40–41; lehden historiasta ks. Kauppinen 2014; Nylund 2016) julkaistiin Tampereen karsintakilpailua käsitellyt artikkeli, joka kuvaili muun muassa kilpailusysteemiä: alkukilpailun kierros kesti viisi minuuttia, ja pisimpään peliä häviämättä pelanneet pääsivät jatkoon. Karsintakilpailun finaalissa seitsemän minuutin aikana saavutettu paras tulos ratkaisi voittajan. Peliä pelattiin alle ja yli 15-vuotiaiden sarjoissa. Karsintakilpailuissa ja finaalissa *Pac-Mania* pelattiin Atarin 2600-konsoliversiolla (neljä tai viisi laitetta yhtä aikaa käytössä). Syynä oli todennäköisesti pyrkimys esitellä ja myydä konsolia ja peliä suomalaisille kuluttajille, vaikka konsoliversio oli teknisen rajallisuutensa takia paljon vaatimattomampi kuin alkuperäinen kolikkopeli. *Micropostin* kirjoittajan, nimimerkki P.T.:n eli Petri Tuomolan, näkökulma tapahtumaan oli erilainen kuin sponsorin, *Katso*-lehden. Tuomola kommentoi tapahtuman ohjelmanumeroita yksi kerrallaan sarkastisesti ja totesi lopuksi: "NO, reissu ei ollut aivan turha, koska voitin kilpailussa (yleisö sellaisessa) ATARI-paidan, jota voin nyt ylpeänä kantaa."

Micropostin Tuomola mainitsi, että Tukholmassa oli järjestetty jo syksyllä samantyyppinen pelikilpailu[2] ja totesi lisäksi, että yksi karsintakilpailujen osallistujakunnassa oli ollut "jopa yksi tyttö", mikä oli kirjoittajan mukaan todiste *Pac-Manin* suosiosta myös naispuolisten pelaajien parissa: "Taitaa olla perää siinä väitteessä, että PAC-MAN on se peli, josta naisetkin pitävät." Vastaava väite on esitetty usein myös *Pac-Mania* käsittelevässä kirjallisuudessa, jossa on korostettu pelihahmon tietynlaista androgyynistä vetovoimaa, mutta joka on silti väitteenä yksinkertaistava (esim. Wade 2015). Joka

[1] *MikroBitti*-lehdessä 1/1984 Atari-kotitietokoneiden maahantuojaksi mainitaan Musiikki-Fazer mutta Atari-konsolien maahantuojaksi Oy Scanvideo Ab. Scanvideo mainittiin vuoden 1983 pelikisan järjestäjänä kilpailun mainoksessa.

[2] Ruotsalainen retropelisivusto kertoo vuodesta 2014 järjestetyistä Pac-Manin mestaruuskisoista ja yksi artikkelin lukijakommenteista mainitsee, että vuonna 1982 *Pac-Manin* Ruotsin mestaruuden voitti Peter Israelsson (Bengtsson 2014).

tapauksessa *Micropostin* juttukin osoittaa, miten pelaaminen ja tietokoneharrastus olivat jo tuolloin leimautuneet lähinnä nuorten poikien toiminnaksi.

Todennäköisesti *Aamulehdessä* julkaistun mainoksen mukaan Tampereen osakilpailu järjestettiin Hepokatissa, joka oli paikallisen raittiusseuran omistama tanssien pitopaikka (Tuijamarian arkistosta peräisin oleva tuntematon lehtimainos V2-artikkelin kuvituksena), ja *Katso*-lehden mukaan yksi osakilpailu oli Jyväskylän monitoimitalolla sekä viimeinen semifinaali Helsingissä Tavastialla. *Katson* mukaan esimerkiksi Jyväskylän tapahtumaa oli tullut seuraamaan noin kolmesataa nuorta (*Katso* 17/1983 [22.4.1983], 54; ks. myös juttu Kalle-robotista *Katson* 19/1983 TV-, radio- ja videoliitteessä [6.5.1983]). *Katso*-lehden artikkelin oli kirjoittanut päätoimittaja Reijo Telaranta, joka teki muutkin aihetta käsitelleet jutut. Reijo Telaranta toimi myöhemmin A-lehtien julkaiseman *Printti*-kotitietokonelehden päätoimittajana. *Printti* jatkoi sittemmin pelikilpailujen järjestäjänä.

Finaalit järjestettiin 27. toukokuuta Linnanmäen huvipuistossa, joka on ollut tärkeä videopeliympäristö pelihalleineen. Reijo Telaranta oli jälleen paikalla raportoimassa, ja jutun kuvista päätellen tapahtumaa sponsoroivat Atarin lisäksi muun muassa suomalaisen Hellaksen silloin valmistama Jenkkipurukumi sekä Coca-Cola (kuva 2). Linnanmäen Peacock-teatterin ulkoilmakatsomo oli täynnä yleisöä, ja Tuijamaria pääsi jälleen laulamaan *Pac-Man-kuumettaan* mukanaan *Pac-Man*-asuun pukeutunut pörheä maskotti: "Salamavalot läpsähtelivät, television kamera loi oman lisänsä tunnelmaan ja katsomoon kertyneet huutosakit jännäsivät omiensa puolesta." (*Katso* 23/1983, 55.) Kommenteilla ja järjestelyillä rakennettiin yhteyttä perinteisen urheilun yleisötapahtumiin oheisohjelmanumeroineen.

Voittajat ratkottiin karsintakilpailujen tapaan nuorempien ja vähän vanhempien sarjassa. Peliaikaa oli nyt kymmenen minuuttia, ja karsintakilpailujen seitsemän parasta pelasivat lavalla selkä yleisöön päin kukin omalla konsolillaan. Rajoitteista huolimatta tässäkin jo näkyi aiemmin mainittu julkisen digipelaamisen performatiivinen ulottuvuus. Yleisö kuitenkaan tuskin näki tarkasti pienten tv-ruutujen pelitapahtumia. Nuorempien sarjan voitti Marko Viljanen Nakkilasta ja vanhempien sarjan Pekka Petäjä Seinäjoelta. Molemmat saivat palkinnoiksi kahden hengen matkat Kaliforniaan, toiseksi tulleet radionauhurit ja muut finalistit "kassin täydeltä yllätyksiä". Jutussa viitattiin myös muiden maiden pelikilpailuihin:

> Kun televisio kyseli pojilta jatkosuunnitelmia, Pekka asetti tähtäimen korkealle. Maailmalle olisi mukava päästä mittelemään taitoja. Suomen parhaat ovat nyt selvillä, mutta maailmanmestari on tiettävästi vielä tältä vuodelta leipomatta. (emt.)

Kilpailutoiminta lisääntyy

1980-luvun alun pelikilpailujen jälkeen kisoja alettiin järjestää useammin. Pelikilpailuja pidettiin myös muiden tapahtumien yhteydessä eikä pelkästään omina erikoistilaisuuksinaan. Mannerheimin Lastensuojeluliitto järjesti keväällä 1984 seminaarin lasten suhteesta tietokoneisiin. Seminaarissa käsiteltiin muun tietokoneharrastamisen lisäksi pelaamistakin. Yle TV1:n *Uutiset* raportoi seminaarista 26.4.1984 kertomalla muun muassa seuraavasti:

> Peleistä saa pikaista palautetta ja pelaaja voi seurata kehitystään. Pelit on suunniteltu yleensä niin, että harjoitus tekee mestarin. Tulosten jatkuva paraneminen kannustaa jatkamaan. – – Seminaarin ko-

VIDEO

KOONNUT: REIJO TELARANTA

PAC-MAN

SUOMEN MESTARUUSKILPAILUN

– PIIP-PIIP-SQUI-SQUI... Peacockin lavalla hikosivat kämmenet ja punotti posket, kun videopiipityksen tahdissa ratkottiin suomenmestaruuksia ja Kaliforniaan lähtijöitä.

MARJAA

Katsoisitko mieluummin Jääpommin vai Kuoleman aslamieen? Ratkaisu on helpo, sillä molemmilla seteilla on täsmälen sama elokuva.

n kappaleensa Englan- Lontoosta nimellä h Dimension. Tapaus ei ole miten- ainutlaatuinen. Mark- a löytyy noin viisi- vastaavaa tapausta, eli Arto Alaspää kuvatallennetuotta- tä. Kansainvälisten oitten ja alueellis- uksien viidakossa pääsevät joskus vääriin kanaviin seurauksin.

LA

mu- äkyy. suur- joko kaksi ken- aan ana un-

Kun pääsisi maailmalle kilpailemaan...

↑ Ammattilaisen otteet. Marko Viljanen hallitsi tilanteen ja hermonsa tiukkaan loppuun asti. Aaveet elvät päässeet yllättämään ennen aikojaan ja niinpä Nakkilan poika voitti Top Clubin kahden hengen matkan Kaliforniaan.

↗ Linnanmäen ulkoilmalavalla suuren yleisön läsnäollessa ojennettiin voittajille Finnairin liput Kaliforniaan, kakkosille radionauhurit ja muille loppukilpailuun osallistuneille kassin täydeltä yllätyksiä.

→ – On meillä Pac Man kuume ja kamalat aaveet, vakuutti Tuijamaria.

JENKKI

JENKKI JENKKI

KATSO

– Oli outoa pelata seisaaltaan. Kotona olen aina treenannut istuen.

– Piti vielä katsoa koko ajan ylöspäin. Näin vertailivat kokemuksia tuoreet videopeli Pac Manin Suomenmestarit Marko Viljanen ja Pekka Petäjä Helsingissä Linnanmäellä.

■ Peacockin täytti piipitys ja vingahtelu. Eri puolilla maata järjestetyissä karsinnoissa jatkoon selviytyneet juniorit lämmittelivät ennen tiukkaa 10 minuutin ottelua. Salamavalot läpsähtelivät, television kamera loi oman lisänsä tunnelmaan ja katsomoon kertyneet huutosakit jännäsivät omiensa puolesta.

A-sarjan voittajaksi selviytyi hieman yli 9000 pisteellä Marko Viljanen Nakkilasta. Hieman vanhempien sarjassa korjasi kahden hengen matkan Kaliforniaan Pekka Petäjä Seinäjoelta.

Molemmilla on ollut videopeli joulusta lähtien. Markon henkilökohtainen ennätys on 11300 ja Pekan 10700 pistettä.

Kun televisio kyseli pojilta jatkosuunnitelmia, Pekka asetti tähtäimen korkealle. Maailmalle olisi mukava päästä mittelemään taitoja. Suomen parhaat ovat nyt selvillä, mutta maailmanmestari on tiettävästi vielä tältä vuodelta leipomatta.

Video raati

★ ★★ ★★★ ★★★★ ★★★★★

huono välttävä tyydyttävä hyvä erinomainen

Katson videoraati arvostelee myytäviä ja vuokrattavia kasetteja. Katso Katsosta, mitä elokuvia kotivideosta kannattaa katsoa.

Arvostelut MARKKU TUULI

Kolme musketti-soturia

KOLME MUSKETTISOTURIA

Pituus 105 min
Hinta n. 30 mkkvrk
Walthers Video!
Nickes Sound City
EI SOVELLU
PIENILLE LAPSILLE
Elokuvana ★★★★★
Kasettina ★★★★

Alexander Dumasin "Kolme muskettiso kääntynyt valkokas kemattomia kertoj on tehty niin näy että piirroselokuv Lesterin versio keteers, 1974) o muuta parhaita. tynyt vangitse vaansa herku miikkaa viemä realistisen seik

Itse asiassa morillaan saa maan entistä riisumalla hosin, Port supersankar hael York Richard Frank kautta pä tuu mon suuksia. "yksi k puolest henkil

"K on se milla toteu tettu va, lek

Kuva 2. Katkelma *Katso*-lehden 23/1983 *Pac-Man*-kilpailuartikkelista.

hokohta oli koululaisten ja professorien videopelikilpailu. Tiukassa kilvassa vei voiton yllättäen professorien joukkue.

Videopelikilpailua käsittelevä raportti oli kuvitettu materiaalilla, jossa osallistujat piirsivät piirtoalustalla kuvaa tietokoneen näytölle (*Uutiset ja sää* 26.4.1984). Samanlaista hyötyretoriikkaa nähtiin etenkin aikakauden kotitietokonemainoksissa; vaikka laitteiden pääasiallinen käyttötarkoitus olikin usein pelaaminen, niin kallista hankintaa täytyi legitimoida vanhemmille esimerkiksi koulunkäynnin ja tulevaisuuden työelämätaitojen avulla (Saarikoski 2006, 5–6; vrt. Haddon 1988).

MikroBitti-lehti uutisoi Kankaanpäässä kesäkuun lopussa 1984 järjestetyistä ensimmäisistä tietokonepelaamisen SM-kisoista, joissa kilpailupelinä oli *Decathlon*-urheilupeli. Kilpailukoneina toimivat kymmenen värinäytöllistä IBM PC -konetta. Kisa oli järjestetty Mikromaailma-messujen yhteydessä, ja lehtijutun perusteella sinne oli kutsuttu alkukilpailujen perusteella 64 parhaan tuloksen tehnyttä pelaajaa. Huomio kiinnittyy siihen, että kilpailun parhaimmisto oli vanhempaa kuin muissa 1980-luvun pelikilpailuissa. Luultavasti syynä tähän oli se, että kilpailualustana käytettiin IBM PC -koneita, joita tuossa vaiheessa oli lähinnä työpaikoilla. Kisan voitti vieremäläinen 29-vuotias Mikko Rönkkö, joka "oli harjoitellut Decathlonia työpaikallaan Ponsse Oy:ssä jo parin kuukauden ajan". Lehtijutussa tosin korostettiin, että Rönkkö oli käyttänyt työpaikan PC-konetta pelaamiseen vain ruokatunneilla. Voittaja sai palkinnoksi oman IBM PC -tietokoneen, kakkoseksi sijoittunut Apple II -koneen, ja kolmas ja neljäs joutuivat tyytymään Sinclair ZX-81-koneisiin. (*MikroBitti* 3/1984, 61.)

Vajaa kaksi vuotta *Pac-Manin* SM-kilpailujen jälkeen, loppusyksystä 1984, Atarin maahantuoja järjesti jälleen uuden kilpailun, Videoformulan SM-kilpailun, joka koostui jälleen alkukilpailuista ja finaaleista (kuva 3). Palkintona oli nyt Atari-kotitietokoneita. Tällä kerralla SM-pelinä oli toinen kansainvälinen pelihallisuosikki, formulapeli *Pole Position* (1982), josta tehtiin käännösversioita pelikonsoleille ja kotitietokoneille. Peli upposi hyvin jonkinlaisen Formula 1 -kuumeen vallassa olleisiin suomalaisiin, sillä Keijo "Keke" Rosberg oli voittanut F1-mestaruuden 1982 ensimmäisenä suomalaisena ja kilpaili yhä aktiivisesti. Aiemman kilpailun tavoin peliä pelattiin nyt jo hieman vanhentuneella Atari 2600 -konsolialustalla. Kilpailun voittaja, kolmetoista- tai neljätoistavuotias (tiedot ovat ristiriitaisia) Ville Valtonen (kuva 4) tuli Iisalmesta, ja *Printti*-tietokonelehden jutussa tuotiin esiin, että myös Keke Rosberg oli nuoruudessaan asunut samalla paikkakunnalla. Kaikki seitsemän kisan finalistia olivat miehiä, suurin osa teinipoikia. (*Printti* 1/1985.)

Vasta- tai alakulttuurisempi esimerkki pelikilpailusta oli Helsingin Lepakossa järjestetty *Floppy Eater* -pelikisa marraskuussa 1985. *Floppy Eater* oli suomalaisen C-64-diskettilehden *Floppy Magazinen* julkaisema, Ari Uistolan tekemä *Pac-Man*-klooni. *Floppy Magazine* julkaisi itse parodisen raportin kisasta, mutta *Printti*-lehti uutisoi siitä vakavammin. Lehtijuttujen mukaan paikalla oli myös uuden, vapunaattona 1985 aloittaneen paikallisradion, Radio Cityn, toimittaja, mikä oli luontevaa, koska kisa järjestettiin radiokanavaa pyörittäneen Elävän Musiikin yhdistyksen Elmun tiloissa. Kisan ohella tapahtumassa oli tarjolla myös mikrotietokone-esittelyjä ja kirpputori. Osallistujiksi oli kutsuttu kymmenen pelaajaa, joista viisi ilmestyi paikalle. Kisa koostui karsintakierroksista ja loppukilpailusta. Voittajaksi selviytyi 18-vuotias Kari Järvinen, joka sai 1000 markan palkinnon. (*Floppy Magazine* 5/1985; *Floppy Magazine* 6/1985;

Kuva 3. Videoformulan SM-kisojen mainos *Katso*-lehdessä 1984.

Lassila on kolmas.

Atari 800XL ja 14 tuuman väritelkkari lähtevät Villen matkaan Iisalmeen. Hannu kumartaa itselleen Atari 600XL:n ja Atari 1010 nauhurin. Markon kolmas palkinto on Atari 600XL. Kaikki seitsemän kilpailijaa saavat lisäpalkinnoiksi äänilevyjä.

Onnittelujen, limsan, pullan ja kotiinlähtöjen jälkeen jään yksin pelihuoneeseen. Olen hetken Mänttä-rallissa, Itärallissa, Suurressä Jaatisen Antti kiljuu, että älä hellitä, tää liikkuu vielä…

Mutta minä hellitin, en voittanut mestaruuksia enkä taida enää ensi vuonna päästä edes ylituomariksi, kun olen tietämättömyyteni tässä näin julkistanut.

Tämä kilpailu ylitti Ville Valtosen osalta joulupukin tuomiset. Osastopäällikkö Leif Lindblad ja kilpailun johtaja hymyilevät kuin naurismaan aidanseipäät: hyviä palkintoja on ilo jakaa.

Video Formulan SM-kilpailut ohjelmana Atari Pole Position

Tulokset (suluissa karsintaerät)

1. **Ville Valtonen,** 13 v. Iisalmi 60 910 (60 910)
2. **Hannu Suonio,** 11 v. Espoo 60 860 (60 910)
3. **Marko Lassila,** 13 v. Helsinki 58 510 (60 310)
4. **Pekka Suonio,** 14 v. Espoo (59 110)
5. **Nalle Österman,** 11 v. Helsinki (57 900)
6. **Petri Pietilä,** 26 v. Helsinki (57 320)
7. **Ismo Katas,** 12 v. Nummela (35 270)

Kuva 4. Hannu Karpo kättelemässä Videoformulan SM-kilpailun voittajaa Ville Valtosta. *Printti* 1/1985.

Printti 20/1985; ks. myös Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017b.)

Varhaisiin pelikilpailuihin vaikuttivat peli- ja tietokonelaitteiden markkinatilanteet ja maahantuojien markkinointiresurssit – sekä kekseliäisyys. Atarin vahvin kilpailija, Commodore, hallitsi Suomen kotitietokonemarkkinoita 1980-luvulla (Saarikoski 2004, 101–107). Commodoren paikallinen edustaja, PCI-Data, joka kokeili kaikenlaisia mainos- ja markkinointitempauksia (ks. Kuorikoski 2017), järjesti niin ikään kansallisen kilpailun nimeltä "Info-Commodore-Porsche Race" 1986 yhteistyössä Info-kirjakauppojen sekä *Printti*-lehden kanssa. Mainosten perusteella alkukilpailuja järjestettiin jopa 50 eri puolilla maata, vaikka onkin mahdotonta todentaa, oliko todellinen lukumäärä aivan niin korkea. Alkukilpailuja oli siis paljon enemmän kuin aiemmin, mikä kertoo valitun pelialustan suosiosta sekä kotitietokone- ja peliharrastuksen yleistymisestä.

Atarin tavoin Commodorenkin kisassa ajettiin formuloilla, sillä karsinnoissa pelinä oli *Pitstop* (1983). Finaalissa nähtiin

myös muita autopelejä: *On Road Racing*[3] ja *Pitstop II* (1984), joiden lisäksi kilvoiteltiin Scaletrixin sähköautoradalla. Tosimaailman autokilpailujen hengessä kilpailijat – useimmat nuoria miehiä – puettiin haalareihin ja lippalakkeihin palkintojenjakoa varten. (*Printti* 10/1986; 15/1986.) Näin elektroniset autokilpailut pyrkivät simuloimaan oikeilla autoilla tapahtuvaa kisailua konventioineen, ja toiminta osoittaa jälleen pyrkimyksen löytää yhteyksiä digitaalisen kilpapelaamisen ja perinteisemmän urheilun välille, vaikka osa rinnastuksista olikin tarkoitettu humoristisiksi. Aiempaan verrattuna uutuutena oli se, että voittajan oli hallittava yhden pelin sijasta useampia erilaisia. Sama toistui myöhemmissä pelikilpailuissa.

Kaikki 1980-luvun pelikilpailut eivät toki olleet suurten valmistajien sponsoroimia spektaakkeleita, vaan esimerkiksi tietokonekerhot järjestivät omia pienimuotoisempia kisojaan. Näistä parhaiten dokumentoituja ovat Commodore-mikroharrastajien (alkujaan Helsinginseudun VIC-kerho) kuukausittaisissa ja vuotuisissa kokouksissa muun ohjelman ohella pidetyt pelikilpailut, jotka vakiintuivat kiinteäksi osaksi kerhon toimintaa. Varhaisin maininta Helsingissä pidetyistä "VIC-pelien Suomen mestaruuskilpailuista" löytyy vuodelta 1983 (*Vikki* 4/1983). Kerholla oli läheiset suhteet PCI-Dataan, joka muun muassa esitteli tapahtumissa uutta laitteistoa tai lahjoitti kilpailuihin palkintoja (*Poke&Peek* 1/1983; *Printti* 11/1986; 20/1986).

Pelikilpailujen ja pistetilastojen juuret juontavat kilpaurheilun ja nuorisokerhojen sekä -tapahtumien maailmaan. Viihteen lisäksi pelikilpailut olivat markkinointia: kerhoille ne olivat jäsenhankintaa, kun taas maahantuojat ja jälleenmyyjät käyttivät niitä myynninedistämiseen. Pelien lisäksi kilvoiteltiin esimerkiksi ohjelmoinnissa, minkä lisäksi lehdet – etenkin *MikroBitti* – järjestivät moninaisia lukijakilpailuja 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa. Palkinnoiksi voittajat saivat tavarapalkintoja t-paidoista peleihin ja jopa tietokoneisiin. Peli- ja tietokoneliikkeet sponsoroivat usein näitä kilpailuja (esim. *Printti* 20/1985; 20/1986; *MikroBitti* 2/1986, 6). Näiden perinteitä jatkoi myöhemmin 1990-luvulla erityisesti tietokonepelien erikoislehti *Pelit*, joka julkaisi säännöllisesti esimerkiksi peliaiheisia sanaristikoita ja äänestyksiä tai esimerkiksi pelikenttien tai peli-ideoiden suunnitteluun liittyviä kilpailuja (*Pelit* 1/1995, 73; 3/1995, 74–75; 10/1996, 96–97).

1990-luvun alun pelikilpailut

Vaikka digitaalista pelejä pelattiin Suomessa 1980-luvulla erityisesti kotitietokoneilla, uudet puhtaasti pelaamiseen tarkoitetut pelikonsolit alkoivat muuttaa tilannetta 1980-luvun lopulta lähtien. Erityisesti Nintendon Entertainment System (NES) sekä Sega Master System rakensivat tietynlaista konsolibuumia, vaikka niiden menestys olikin Suomessa pienempää kuin esimerkiksi Japanissa, Yhdysvalloissa ja Ruotsissa. Uudet laitteet toivat mukanaan ainakin osittain uudenlaista pelikulttuuria sekä uusia pelaajaryhmiä. (Suominen 2015.) Vaikuttaa siltä, että digitaalisen kilpapelaamisen huomio kääntyi Suomessa ainakin hetkeksi näihin uusiin konsoleihin. Tämä tapahtui luultavasti osaltaan siksi, että laitteet oli tarkoitettu pelkästään pelaamiseen ja ennen kaikkea siksi, että ne kilpailivat markkinoista sekä toisiaan että suosittuja mikrotietokoneita vastaan maailmanlaajuisesti.

Nintendo aloitti oman maailmanmestaruuskisansa Yhdysvalloissa 1990, mutta vaikuttaa siltä, että kilpailusta tuli aidosti kansainvälinen vasta seuraavana vuonna. Nintendon aktiivinen, erilaisia markkinointitempauksia harrastanut maahantuoja Funente järjesti Nintendon suomenmestaruuskilpailut tiettävästi ensimmäisen kerran vuonna 1991.

[3] Nimi on virheellinen, todennäköisesti kyseessä oli *On Track Racing*.

Suurin osa osallistujista oli edelleen nuoria poikia, vaikka kilpailut järjestettiin useammassa ikäryhmässä. (*MikroBitti* 10/1991, 11.) Emme tiedä, mihin ajatus ikäryhmäjaottelusta perustui. Ehkä tavoitteena oli osoittaa erilaisten kuluttajasegmenttien olemassaolo tai antaa mahdollisuus voittoon eri-ikäisille pelaajille. Kyse tässäkin tapauksessa voi olla myös siitä, että pelikilpailuissa etsittiin yhtymäkohtia kilpaurheilutoimintaan.

Vuoden 1991 Nintendo-pelaajien mestaruuskisojen järjestäjänä oli aiemmista pelikisoista tuttu Info-kirjakauppaketju yhdessä Funenten kanssa – olihan Infolla kattava myymäläverkosto ympäri Suomea. Se ei tosin ollut ainoa pelikoneita kaupannut ketju. Info järjesti 30 liikkeessään ympäri Suomea alkukarsinnat. Loppukilpailu pidettiin Fanfaarihuvipuistossa Keravalla (myöhemmin Planet FunFun, taustalla Markus Selin). *MikroBitin* uutisen mukaan "[p]aikalla oli runsaasti lehdistön edustajia, kärjessä tietenkin MikroBitti". 30 osallistujasta 29 oli nuoria miehiä, mutta *MikroBitin* mukaan "[e]rityisen ilahduttavaa oli, että yksi tyttökin oli päässyt ennätyspisteille, miksei useampi?" (*MikroBitti* 10/1991, 11.) Eli *Pac-Manin* SM-kisojen yhteydessä 1983 esitetty "yksi tyttö" -lausahdus toistui jälleen. Erona aiempiin kisoihin oli muun muassa se, että pelivalikoima oli entisestään laajentunut. Tavoitteena oli luultavasti paitsi testata osallistujien monipuolisuutta, myös esitellä Nintendon peli- ja laitevalikoimaa:

> Finaalipeliksi oli valittu Amigallekin ilmestynyt Blades of Steel -jääkiekkopeli, jota pyöräytettiin isossa putkessa Fanfaarin sirkusareenalla. Voiton vei lahtelainen Markku Saarinen, joka sai mestaruuden niukasti ekan erän jälkeen 1 – 0. (*MikroBitti* 10/1991, 11.)

Seuraavana vuonna Nintendo-SM-kisojen loppukilpailu järjestettiin jälleen Keravan sisähuvipuistossa. Kisan voitti Jukka-Pekka Kohtala, joka sai palkinnoksi mm. autoradan, pokaalin sekä pääsyn Nintendon pohjoismaisiin mestaruuskilpailuihin, ja jolle luvattiin yhteistyötä *Nintendo*-lehden kanssa. Kaikkia lupauksia ei kuitenkaan lunastettu. Kohtala kertoo *Retrolordi.comin* (2015) haastattelussa yksityiskohtaisesti kilpailun kulusta ja toteaa seuraavasti:

> Joo, kyllä sitä yhteistyötä ja noita PM-kisoja odoteltiin. Sieltä olisi sitten päässyt MM-kisoihin, mikäli sijoituksia olisi tullut. Ei sinne loppujen lopuksi koskaan mitään kutsua tullut. Pokaali on vielä tallessa.

Samoissa kisoissa jaetulle kolmostilalle tuli sittemmin Duudsoneista tutuksi tullut Jarno Laasala (kisoista ks. *Retrolordi.com* 2015 ja *Nintendo*-lehti 4/1992.

Suomen talouslama 1990-luvun alussa vaikutti voimakkaasti myös konsoleiden maahantuontiin ja myytiin. Maahantuonti romahti 1991 huippuvuoden jälkeen, ja konsolipelibisneksen vaikeuksista kertoi osaltaan vuonna 1993 tapahtunut Nintendon maahantuojan Funenten konkurssi. (Suominen 2015.) Ei olekaan siis ihme, että pelikilpailut alkoivat siirtyä uusille alustoille, vaikka konsolipuolellakin oli yhä kilpailutoimintaa.

Nintendon pääkilpailija Sega järjesti samaan aikaan omia kisojaan. Esimerkiksi vuonna 1993 Suomen kisoista oli mahdollisuus edetä Euroopan mestaruuskilpailuihin. Samana vuonna suomalainen Markku Rankala voitti EM-seniorisarjan. (*Sega klubilehti* 6 [syksy 1993]; *MikroBitti* 12/1993, 10.) 1990-luvun alun konsolimestaruuskisoissa oli jälleen joitakin eroja

verrattuna aiempiin kilpailuihin. Keskeisin ero oli selkeämpi kansainvälinen mittakaava, jossa alueellisista kilpailuista edettiin kansallisiin ja sitten esimerkiksi maanosan tai maailman kisoihin. Tuttuun tapaan kilpailut toimivat edelleen laite- ja pelivalmistajien sekä kansallisten maahantuojien myynninedistämisen ja näkyvyyden apuvälineinä.

Vuonna 1992 aloittanut Suomen ensimmäinen tietokonepelilehti *Pelit* oli puolestaan mukana järjestämässä ensimmäisiä PC-pelaamisen SM-kisoja vuonna 1994. Nyt palattiin siis jälleen tietokonepelien pariin, mikä kertoi paitsi *Pelit*-lehden valitsemasta sisältöpainotuksesta, myös digitaalisen pelaamisen painopisteen muutoksesta. Muutaman vuoden kestänyt konsolibuumi oli loppunut, ja seuraava nousu alkoi vasta Sony Playstation -konsolien yleistyttyä 1990-luvun loppupuolella. Yhteistyökumppaneina toimivat tietokonepelien suurin maahantuoja Toptronics, Akateeminen kirjakauppa, Info-kirjakaupat sekä pelitalo Virgin. Alkukarsinnat pidettiin 27.6–2.7.1994 kirjakaupoissa eri puolella Suomea. Alkukarsinnoissa kolmelle parhaalle oli tarjolla CD-ROM-asema tai äänikortti, jotka olivat tuohon aikaan kysyttyjä ja arvokkaita PC-koneiden lisälaitteita. (*Pelit* 4/1994, 61.) Kaiken kaikkiaan pääpalkinnot olivat kisoissa sellaisia tietokone- ja pelitarvikkeita tai muita vapaa-ajan hyödykkeitä, joiden odotettiin kiinnostavan osallistujia.

Finaali järjestettiin Tampereen Pelaa!-messuilla 24.9.1994. Sekä välierissä että loppukarsinnoissa ajettiin *Indy Car Racing* -rallipeliä, ja kilpailun juonsi urheiluselostaja J-P Jalo. Kilpailun voittaja 18-vuotias Toni Hollming sai palkinnoksi IBM PS-1 -tietokoneen lisälaitteilla (kuva 5). Hollming muistelee haastattelussa, että oli saanut tiedon kilpailusta *Pelit*-lehdestä ja että alkukilpailussa kilpailupelinä olisi ollut "joku tasohyppely". Hän toteaa, että hänellä ei ollut juuri muuta kilpapelaamistaustaa, mutta kavereiden kanssa he olivat "vitsillä kilpailleet", kuka pelaa Commodore 64:n Rambo-pelin useiten läpi. Hollming kertoo, ettei hän ole harrastanut tai seurannut elektronista urheilua sittemmin ja toteaa, ettei tietokonepelaamisen suomenmestaruus ollut 1994 kovin hohdokas kokemus: "Se että voitti kisan oli vähän kyseenalainen kunnia – pelaaminen kun ei ollut missään määrin siistiä eikä katu-uskottavaa. Nykyään asiasta sentään kehtaa vitsailla ja puhua :D" (Toni Hollmingin sähköposti Jaakko Suomiselle 26.6.2018.)

Tietokonepelaamisen SM-kisojen tapahtumapaikalta 1994 julkaistuissa kuvissa nähtiin pelaajat keskittyneenä ralliratin äärellä sekä paikalle saapunutta yleisöä ja järjestäjätahojen edustajia. Lehtitietojen mukaan karsintoihin osallistui kaiken kaikkiaan noin 800 pelaajaa. Puhtaasti lukujen valossa kilpailu oli laajin siihen mennessä järjestetyistä valtakunnallisista pelikilpailuista (*Pelit* 7/1994, 11; *Helsingin Sanomat* 24.9.1994). SM-kisat uusittiin seuraavana vuonna, ja finaali pelattiin Helsingin Kotimikro-messuilla 18.–19.11.1995. Messukonteksti viittaa jo siirtymään kohti myöhempiä elektronisen urheilun tapahtumia. *Pelit*-lehden mukaan kaiken kaikkiaan vuoden 1995 SM-kilpailuihin osallistui "lähes 600 innokasta pelaajaa". Kilpapelinä oli *Screamer*-autopeli, ja finaalin selosti urheilutoimittaja Timo Pulkkinen. Voittajaksi selvisi 14-vuotias Ville Pylvänäinen. (*Pelit* 6/1995, 13; *Pelit* 8/1995, 13; *Pelit* 10/1995, 10.) Tapahtuma osoitti, että Suomessa moottoriurheilun ja tietokonepelikilpailujen välinen vahva perinne, joka oli syntynyt jo 1980-luvulla, jatkui vahvana edelleen 1990-luvulla.

Pelikilpailut näyttävät olleen myös uusien tietokone- ja pelialan lehtien PR-tilaisuuksia. Kilpailut olivat varsinkin 1990-luvulle tultaessa suureen yleisöön vetoavia tapahtumia, joissa toteutui monia piirteitä, jotka nykyisin yhdistetään vahvasti elektroniseen urheiluun. Näitä olivat esimerkiksi ym-

Kuva 5. Toni Hollmingin saama mestaruusdiplomi vuodelta 1994. Kuva Toni Hollming.

päri maata järjestetyt alkukarsinnat, tunnetut juontajahahmot (jotka tosin aiemmin tulivat digitaalisen pelialan ulkopuolelta), pelitapahtumien heijastaminen videotykillä valkokankaalle sekä kohtuullisen arvokkaat loppupalkinnot. 1980-luvulla ja 1990-luvun alkupuolella kilpailuja ei kuitenkaan järjestetty mitenkään säännöllisesti, eikä niitä voittaneilla pelaajilla ollut tarkoitusta tehdä uraa harrastuksellaan. Voitto oli lähinnä mieleen jäänyt kuriositeetti.

Ennätyslistat ja Peliluola (1983–1993)

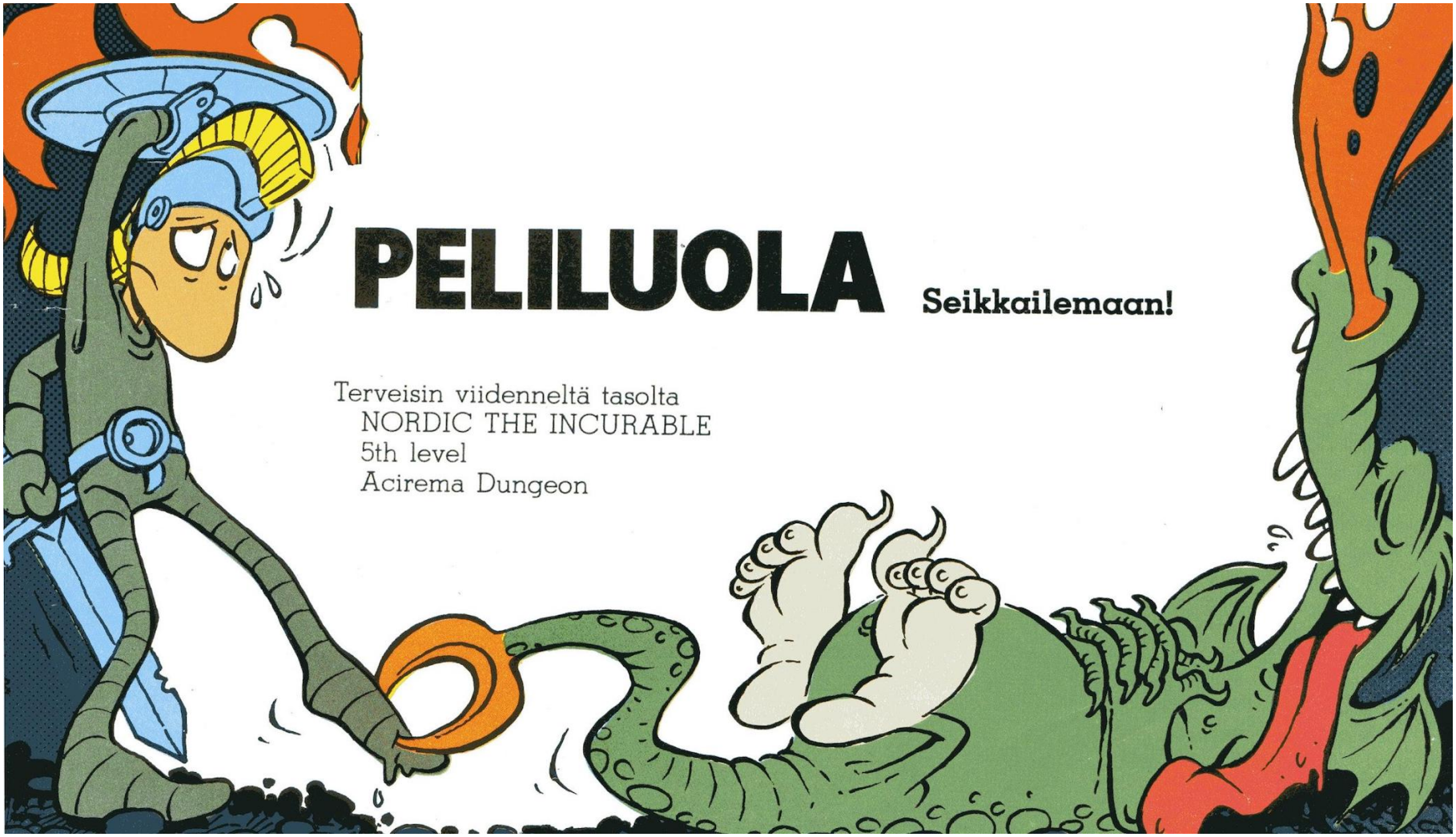
Väitämme, että kaupallisten toimijoiden järjestämät pelikilpailut edustivat näkyvää, mutta hyvin pientä osaa 1980- ja 1990-luvun elektronisesta urheilusta. Tuohon aikaan kilpapelaamisen tärkeimmät muodot kehittyivät pelaajien omissa vapaamuotoisissa yhteisöissä. Reisner (2016, 7–9) on todennut, että ennätyksiä seuraamalla pelaajien oli mahdollista kehittää tulosten vertailevaa toimintaa. Reisner viittaa tässä yhteydessä 1980-luvun "kilpapelaamiskulttuuriin". Hänen mukaansa kilpapelaamisen piirteitä voidaan löytää esimerkiksi finanssitalouden puolelta tai vaikkapa kuntoilukulttuurista. Kirkpatrick (2013) on puolestaan todennut, että kilpapelaamisessa näkyi 1980-luvulla sosiaalisia piirteitä, joissa mielikuvien tasolla videopelaaminen ja henkilökohtaisen tietojenkäsittelyn yleistyminen yhdistettiin.

Ilmiön kehittymisessä oli nähtävissä kansallisia eroavaisuuksia. Suomessa ei päässyt syntymään kovin voimakasta hallija konsolipelikulttuuria vielä 1980-luvun alussa (Saarikoski & Suominen 2009). Tästä syystä kotimainen kilpapelaaminen kytkeytyy vahvimmin pikemminkin 1980-luvun alkupuolella syntyneeseen kotitietokonekulttuuriin. Varhaisimmat kotitalouksille suunnatut mikrotietokoneet, joista käytettiin yleisemmin nimitystä kotitietokoneet tai kotimikrot, tulivat kulutuselektroniikkamarkkinoille laajalti vuosina 1982 ja 1983. Näistä Commodoren VIC-20 oli ensimmäinen kaupallinen menestys Suomessa (Saarikoski 2004, 101–107).

Harrastajien kilpapelaamisen tärkeitä mittareita olivat ennätyslistat. Nykytutkimuksen valossa varhaisimmat tunnetut suomalaiset pelien ennätyslistat julkaistiin vuonna 1983. Listojen julkaiseminen liittyi vahvasti nuorten tietokoneharrastajien atk-kerhotoiminnan laajentumiseen ja kehittymiseen 1980-luvun alussa. Esimerkiksi Helsingin seudun VIC-kerho julkaisi säännöllisesti ennätyslistaansa kerhon omassa *Vikki*-julkaisussa. Listat esittelivät tavallisesti ennätystuloksia, joita oli syntynyt kerhokokousten yhteydessä järjestettyjen pelikilpailujen aikana. Yleensä ennätykset oli tehty aikansa suosituimmilla peleillä, kuten tuohon aikaan yleistyneillä *Pac-Man*-klooneilla (*Vikki* 4 / 1983; *Vikki* 4 / 1984; ks. myös Saarikoski, Suominen & Reunanen 2017b).

Vuosien 1983–1984 aikana ennätyslistoja julkaistiin myös kotitietokoneiden maahantuojien omissa julkaisuissa, joista tunnetuin oli PET Commodore Inc -yrityksen (myöhemmin PCI-Data) tiedote- ja mainoslehti *Poke & Peek* (1983–1986). Julkaistujen ennätyslistojen yhteydessä käytettiin "Tulin, pelasin, voitin" -slogania, joka perustui Julius Caesarin tunnettuun latinankieliseen lentävään lauseeseen "Veni, Vidi, Vici" ("Tulin, näin, voitin"). Commodore-maahantuoja oli mukaillut samaa slogania aikaisemmin VIC-20:n mainoskampanjan yhteydessä vuosina 1982–1983. Televisiomainoksessa voittoisan Caesarin, jota esitti tunnettu näyttelijä Kauko Helovirta, nähtiin rakentavan Rooman "yhdessä päivässä" (VIC-20-tietokonemainos 1983).

Samoin kuin pelikilpailujen tapauksessa, myös ennätystulosten suhteen oli luotava säännöt ja toimintaperiaatteet, jotka vaikeuttivat huijaamista. Heti alusta lähtien julkaisut halusivat jonkinlaisen todisteen siitä, että ennätystulokset olivat luotettavia. Tavallisin tapa todistaa tuloksen paikkansa-



Kuva 6. Peliluola-palstan kuvitusta, *MikroBitti* 3/1985.

pitävyys oli ottaa valokuva peliruudusta. Vaihtoehtoisesti todisteeksi kelpasi myös kahden muun pelaajan todistajanlausunto. Käytäntö oli selvästi omaksuttu ulkomaisista alan lehdistä. (*Vikki* 7/1983; *Vikki* 1/1984; *Poke & Peek* 2/1983; *Poke & Peek* 1/1984.) Ennätyslistoja julkaistiin myös myöhemmin ensimmäisissä pelkästään videopelikonsoleilla tarkoitetuissa julkaisuissa, kuten Nintendon maahantuojan *Nintendo*-lehdessä 1990-luvun alussa. Ohjeiden mukaisesti pelaajien oli niin ikään todistettava ennätystulos valokuvalla (kuva 7). (*Nintendo-lehti* 1/1990; 2/1990; 1/1991.)

Peliluola-palsta ennätyslistojen julkaisukanavana

Kaikkein tunnetuin ja pitkäikäisin ennätyslistoja ylläpitänyt julkaisukanava oli *MikroBitin* Peliluola-palsta (1985–1999), jota ylläpiti lehden avustaja Risto Hieta nimimerkillä "Nordic the Incurable". Sanoma Oy:n julkaisema *MikroBitti* oli Suomen laajalevikkisin kotitietokonelehti, ja sen merkitys oli varsin tuntuva tietokoneharrastajien ja -pelaajien keskuudessa etenkin 1980-luvulla, jolloin tietokonepelejä käsitelleitä julkaisuja oli vähän. Tavallisesti pelijournalismia, kuten arvosteluja ja uutisia, näkyi tietokonelehtien takasivuilla. *MikroBitin* lisäksi pelejä käsiteltiin myös saman kustantajan *C-lehdessä*, joka oli Commodore-harrastajien erikoislehti, sekä A-lehtien *Printissä* (1984–1987). Vuodesta 1987 eteenpäin markkinoilla oli saatavilla myös *Tietokonepelien vuosikirjoja*, joiden julkaisemiseen osallistui toimittajia ja avustajia *MikroBitin* ja *C-lehden* puolelta. Ensimmäinen pelkästään tietokonepeleihin erikoistunut aikakauslehti *Pelit* aloitti vasta vuonna 1992 (Saarikoski 2004, 392).

Peliluolasta tekee merkittävän myös se, että Risto Hieta pyrki olemaan jatkuvasti aktiivisessa kirjeenvaihdossa lukijakunnan kanssa ja hän kommentoi ahkerasti lukijoiden hänelle lähettämiä kirjeitä. Palstalla julkaistiin peliarvosteluita, uutisia, ennätyksiä, vinkkejä ja karttoja. Palsta alkoi yleensä lyhyellä, johdattelevalla fantasiatarinalla, jossa keskushenkilönä oli hänen kuvitteellinen ritarihahmonsa "Nordic the Incurable". Hiedan tarinallistava kirjoitustyyli vetosi lukijoihin vapaamuotoisuudellaan ja humoristisuudellaan. Palstan pituus oli tavallisesti kaksi sivua, mutta toisinaan se laajennettiin kolmeen sivuun.

Ensimmäinen Peliluola ilmestyi *MikroBitin* numerossa 3/1985. Peliluolan ennätyslistaa kutsuttiin nimellä "Mestarien marmoritaulu", ja sitä julkaistiin lyhyitä katkoksia lukuun ottamatta säännöllisesti aina vuoteen 1993 asti. Ennätyslistan konsepti oli yksinkertainen: lukijat saivat lähettää postikortin tai kirjeen avustajalle ja kertoa ennätystuloksen mainitsemastaan pelistä. Tämän lisäksi pelaajan tarvitsi vain mainita millä koneella tulos oli saavutettu – eri laitteille tehtyjen versioiden pisteet olivat harvoin vertailukelpoisia. Tämän jälkeen Risto Hieta valitsi sopivimmat tulokset ja ne julkaistiin marmoritaululla. Yleensä ennätykset liittyivät peleihin, jotka olivat julkaisun aikaan erityisen suosittuja. Peliluola ei järjestänyt erikseen kilpatapahtumia, eikä ennätystuloksista jaettu palkintoja.

Vuosina 1985–1987 suuri osa julkaistuista ennätyksistä oli tehty aikansa suosituimmalla kotitietokoneella, Commodore 64:llä, minkä lisäksi Commodore VIC-20 oli esillä varhaisimmissa numeroissa. Tästä huolimatta Mestarien marmoritaulussa otettiin huomioon myös harvinaisemmat kotitietokoneet, joista mainittakoon Sinclair Spectrum, MSX, Dragon, Amstrad CPC ja Commodore 16. Commodore 64:llä tehtyjä ennätystuloksia julkaistiin enemmän tai vähemmän säännöllisesti vuoden 1993 loppuun asti. Kansainvälisessä vertailussa voidaan mainita, että esimerkiksi australialaisen *PC Game*

Kuva 7. *Nintendo*-lehden *PowerPlayer*-liite 3/1991, 12.

-lehden "Challenge Chamber" -palstalla noudatettiin samantyyppistä toimituspolitiikkaa (Stuckey 2014).

Kotitietokonemarkkinoiden kehittyminen ja uusien kotitietokoneiden tulo näkyi luonnollisesti myös Mestarien marmoritaululla. Vuosina 1987–1993 Commodore Amigalla, Atari ST:llä ja PC:llä tehdyt ennätystulokset huomioitiin palstalla, ja lisäksi myös muutamilla videopelikonsoleilla, kuten Nintendolla ja Atari Lynxillä, tehtyjä ennätystuloksia ilmestyi listalle. Tässä suhteessa Mestarien marmoritaulun avulla voidaan myös tarkastella eri pelialustojen suosiota ja elintilaa Peliluolan ylläpitämän lukijayhteisön keskuudessa.

On mielenkiintoista, että Hieta ei koskaan vaatinut mitään kuvallisia todisteita ennätystulosten pohjalle, vaan hän luotti täysin lukijoiden rehellisyyteen. Suuri osa lehden lukijoista oli teini-ikäisiä poikia, joten on ymmärrettävää että ennätystuloksella huijaaminen oli monelle ylivoimainen houkutus. *MikroBitin* numerossa 10/1985 Hieta kirjoitti jo sarkastiseen sävyyn, että monet hänelle ilmoitetuista ennätystuloksista olivat "mielipuolisen korkeita". Samaan aikaan osa lukijoista kritisoi kirjeissä, että osa Mestarien marmoritaululla julkaistuista tuloksista oli niin korkeita, että niiden saavuttaminen oli mahdollista ainoastaan huijaamalla. Heidän mukaan tavallisella pelaajalla ei ollut mitään mahdollisuutta saavuttaa rehellisellä pelillä julkaistuja tuloksia (*MikroBitti* 12/1985; 1/1986).

Kesällä 1986 epäilykset väärinkäytöksistä nousivat niin suuriksi, että Hieta kiinnitti asiaan tarkempaa huomiota. Esimerkiksi yksi lukija oli maininnut, että *Impossible Mission* (1984) -pelistä julkaistu ennätystulos oli korkeampi kuin mitä oli mahdollista saada pelaamalla se onnistuneesti alusta loppuun (*MikroBitti* 6–7/1986). Tämän jälkeen Hieta suhtautui kriittisemmin hänelle lähetettyihin ennätystuloksiin ja karsi niiden joukosta kaikki vähänkään epäilyttävät tapaukset. Lisäksi ohjeistusta muutettiin niin, että lähettäjien piti aina sisällyttää mukaan tarkat yhteystiedot pistotarkastuksia varten. Hieta nosti toistuvasti esiin, että tarvittavan dokumentaation puutteen vuoksi monet ennätystuloksista kertovat kirjeet ja postikortit yksinkertaisesti nakattiin suoraan roskiin (*MikroBitti* 12/1986; 1/1987; 4/1987).

Pistotarkastukset johtivat tuloksiin, jolloin Hieta päätti jäädyttää ennätyslistojen julkaisemisen "vähäksi aikaa" ja pyysi samassa yhteydessä lukijapalautetta palstan uudistamista varten (*MikroBitti* 8/1987). Pyyntö liittyi samalla *MikroBitin* laajempaan lukijakyselyyn. Peliluolasta saaduissa palautteissa toivottiin selvästi lisää vinkkejä ja karttoja, kun taas osa lukijoista kritisoi Mestarien marmoritaulun näkyvää roolia palstalla. Seuraavissa numeroissa ennätyslistan kokoa pienennettiin ja muun muassa pelivinkkien määrää kasvatettiin (*MikroBitti* 9/1987, 10/1987).

Huijaaminen ja siitä käyty kitkerä keskustelu kytkevät esikilpapelaamisen ja nykyinen esportsin omalta osaltaan yhteen. Yksinkertaisimmillaan huijaamista saattoi yrittää lähettämällä palstalle tekaistun korkean tuloksen, mutta keinotekoiseen menestymiseen oli jo 1980-luvulla edistyneempiäkin keinoja. Muun muassa lehdissä julkaistiin huijauskoodeja eli "pokeja"[4], jotka muokkasivat pelien ohjelmakoodia tai sisäisiä laskureita, joilla sai käyttöönsä esimerkiksi kuolemattomuuden tai suuren määrän lisäelämiä (kuva 8). Samaan käyttöön soveltuivat *Action Replayn* kaltaiset moduulit, jotka mahdollistivat muistin sisällön tutkimisen ja muokkaamisen myös pelin ollessa käynnissä. Sittemmin kilpapelaamisessa on huijattu muun muassa emulaattorien (Twin Galaxies 2014) ja tähtäysbottien[5] avulla (ks. Yu ym. 2012).

[4] *Poke* on BASIC-ohjelmointikielen käsky, jolla voi muokata muistin sisältöä.

[5] Apuohjelma, joka helpottaa tähtäämistä 3D-räiskintäpeleissä.

Gyroscopeen muutamia pokeiluja Marko T:ltä:

Jos saat resetoitua pelin, kokeilepa:
— poke 46687,76:poke 46688,105: poke 46689,182 ja hyrrät eivät lopu.
— For a=8296 to 11711:poke a,0: next — ja kaikki oliot häviävät. (0=nolla)
— lopuksi käynnistä peli käskyllä SYS 2067.

Kokeilkaapa ja tehkää uusia huimia ennätyksiä Gyroskoopissa! (mutta älkää lähettäkö tuloksianne tänne Marmoritaululle!!)

Motyn tunnussanoja RIPin lähettämänä:

01—06 MAJOR	26—31 ROHAN
06—11 6MOTY	31—36 SUMSY
11—16 LAKAI	36—41 EAGLE
16—21 TUTOR	41—46 RSB55
21—26 JEANS	46—51 LEICA

Ja koska viimeksi ei ollut lainkaan Marmoritaulun tuloksia, on niitä tällä kerralla peräti seitsemälle eri koneelle.

Kuva 8. Huijauskoodeja Peliluolasta. *MikroBitti* 11/1986, 47.

Peliluola oli varhainen esimerkki vuorovaikutteisesta peliyhteisöfoorumista, jonka osallistavalle pelijournalismille näytti löytyvän sosiaalista kysyntää. Peliluola-palsta ja erityisesti Mestarien marmoritaulu ovat siten hyviä varhaisia esimerkkejä sosiaalistavasta mediasta suomalaisissa pelikulttuurissa. Peliluola toimi samaan tapaan kuin muidenkin 1980- ja 1990-luvulla julkaistujen aikakauslehtien yleisönosastot, jotka edelsivät lehtien BBS-purkkeihin ja internetin puolelle perustamia sähköisiä foorumeja (vrt. Saarikoski 2012). Vastaavaan havaintoon on päädytty myös Reisnerin ja Raczowskin tutkimuksissa (Reisner 2016, 7; Raczowski, 2014, 148).

Sosiaalistavan tai peräti sosiaalisen median käsitteen käyttäminen tässä yhteydessä ei ole mitenkään ongelmatonta, mutta se auttaa meitä ymmärtämään miten ja millä tavalla lehdissä julkaistut ennätyslistat integroituvat osaksi laajempaa, kansainvälistä pelikulttuuria. Suomessa, niin kuin muualla maailmassa, pelaajat muodostivat yhteisöjä, joissa pelaajat vaihtoivat keskenään esimerkiksi pelivinkkejä ja -strategioita. 1980-luvulla pelaajat tottuivat siihen, että ennätystuloksista pidettiin erillistä kirjaa. Läheskään kaikissa tietokonepeleissä ei ollut mahdollisuutta tallentaa ennätystuloksia, ja yleensä tulokset hävisivät tietokoneen muistista kun virta katkais-

tiin, joten jotkut pelaajat kirjasivat saavutetun tuloksen esimerkiksi erilliseen ruutuvihkoon, jonne oli mahdollista kirjoittaa myös pelivinkkejä sekä piirtää karttoja (kuva 9).

Nintendon SM-voittaja 1992 Jukka-Pekka Kohtala muistelee vastaavaa toimintaa *Retrolordi.comin* haastattelussa:

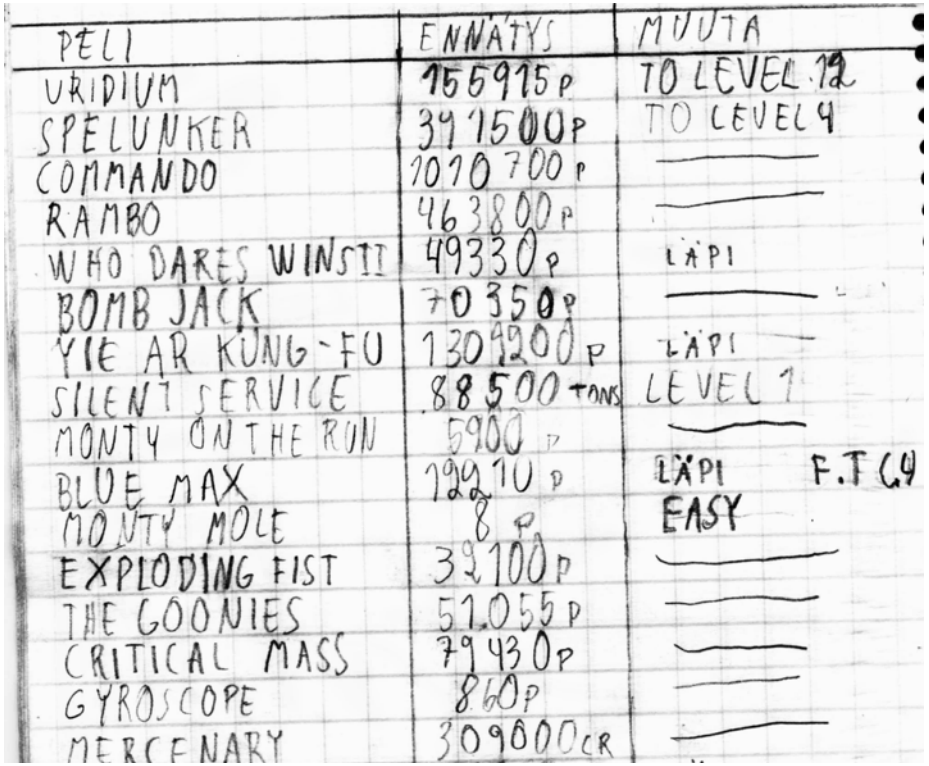
> Tulihan sitä pelattua hurjia määriä. Kavereille alkoi aikoinaan ilmestymään C64:ia ja itse sain C128:n. Sitten tuli jo Amiga 500:nen. Kyllä sitä tuli vietettyä kavereilla monia öitä fosforin hehkua tuijottaen. Amigalla oli niin pitkä lista hienoa pelejä, ettei mitään rajaa: Speedball 2, Chaos Engine, Lotus Esprit Turbo Challange, Super Cars, Dogs of War ja ties mitä kaikkia. Itse kuitenkin hyppäsin Nintendon kelkkaan, ja sitten tuli tahkottua NES:iä ja SNES:iä. Molemmista laitteista pidin listaa peleistä, jotka olin pelannut läpi. Molemmilla koneilla oli melko täysi A4:n listattuja pelejä. (*Retrolordi.com* 2015)

Näin saavutetuista tuloksista oli helppo keskustella omassa kaveripiirissä, ja tapaamisten aikana oli mahdollista vaihtaa myös ideoita ja kokemuksia tiettyjen suosikkipelien ominaisuuksista. Luonnollisesti tapaamisten aikana pelaajien oli mahdollista pelata toisiaan vastaan ja järjestää kilpailuja. Näin peliharrastajien keskuudessa järjestetyistä kilpailuista ja harrastajien itsensä kirjaamista ennätystuloksista muodostui tärkeä yhteisöllinen tarttumapinta, jota vasten lehdissä julkaistuja ennätyslistoja oli helppo peilata. Tämän avulla yksittäisten pelaajien tuloksista tuli vertailukelpoisia, mikä oli samalla sosiaalisesti palkitsevaa (ks. Reisner 2016, 7; Gazzard 2011).

Lopuksi

Artikkelimme osoittaa, että digitaaliselle kilpapelaamiselle tai kilpailulliselle pelaamiselle oli useita eri muotoja myös Suomessa jo 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa. Tällainen pelaaminen näyttäytyi varsinkin julkisuudessa hyvin miesvaltaisena toimintana, mikä on ollut pitkään muutenkin leimallista tietokoneharrastukselle. Vaikka 1980-luvun pelikilpailut voivat nostalgialasien läpi katsellen vaikuttaa hyvin kotikutoisilta ja viattomilta, niin erityisesti isommat kilpailut oli jo tuolloin valjastettu puhtaasti myynninedistämistarkoituksiin. Kilpailut olivat osa markkinointia, jota toteuttivat kansainväliset suuryritykset ja niiden paikalliset edustajat. Pystyäkseen varmistamaan tapahtumien julkisuuden aikana, jolloin internetiä ei ollut käytössä, ne hyödynsivät markkinoinnissaan media-alan partnereita, kuten tietokoneharrastus- ja pelilehtiä sekä muitakin lehtiä. Tässä voikin nähdä yhtymäkohtia esimerkiksi urheilun kaupallisuuteen, muuhun kulttuuriteollisuuteen sekä nykypäivän elektroniseen urheiluun, jossa peli- ja laiteteollisuus ovat vieläkin aktiivisemmin mukana. 1980-lukuun verrattuna tämän päivän elektroninen urheilu on toki huomattavasti pitkäjänteisempää, institutionalisoituneempaa ja ammattimaisempaa niin pelaajan kuin yritystenkin näkökulmasta.

1980- ja 1990-luvuilla kotitietokone- ja pelilehdistö oli tärkeä kilpapelaamista jäsentävä media. Samaten esimerkiksi lehdissä säännöllisesti julkaistujen lukijakilpailujen tarkoituksena oli luoda aktiivisesti yhteisöllisyyden tuntua toimituskunnan ja lukijoiden välillä. Vastaavaa tarkoitusta palvelivat myös julkaistut ennätyslistat, joista tunnetuin oli *MikroBitin* Peliluola-palstan Mestarien marmoritaulu. Ennätyslistat tarjosivat peliyhteisöille tarttumapinnan, jota vasten oli helppo verrata omia ennätystuloksia. Tutkimus viittaa myös siihen, että pelaajien ylläpitämät omat ennätyslistat olivat merkittä-



PELI	ENNÄTYS	MUUTA
URIDIUM	155915 P	TO LEVEL 12
SPELUNKER	391500 P	TO LEVEL 4
COMMANDO	1010700 P	———
RAMBO	463800 P	———
WHO DARES WINS II	49330 P	LÄPI
BOMB JACK	70350 P	———
YIE AR KUNG-FU	1309200 P	LÄPI
SILENT SERVICE	88500 TONS	LEVEL 1
MONTY ON THE RUN	5900 P	———
BLUE MAX	12210 P	LÄPI F.T C.4
MONTY MOLE	8 P	EASY
EXPLODING FIST	32100 P	———
THE GOONIES	51055 P	———
CRITICAL MASS	79430 P	———
GYROSCOPE	860 P	———
MERCENARY	309000 CR	———

Kuva 9. Tyypillinen esimerkiksi 1980-luvun peliharrastajan ruutuvihkoon tallentamista ennätystuloksista. Lähde ja kuva: Petri Saarikosken kokoelmat.

vä sosiaalista toimintaa määrittävä tapa, jonka kautta tarjoutui mahdollisuus kehittää oma peliharrastusta ja vaihtaa samalla kokemuksia erilaisista vinkeistä ja strategioista.

Pelaajat oppivat myös nopeasti erilaisia huijaustekniikoita, jotka voisi rinnastaa ei-digitaalisen urheilun dopingiin. Huijauskoodien avulla pelaajat halusivat tavallisesti säästää aikaa ja nähdä loppuratkaisuja peleissä, joiden vaikeustasoa pidettiin liian korkeana, mutta koodeja oli mahdollista käyttää myös epärealistisen suurten ennätystulosten hankkimiseen. Pelaajien kesken näitä tuloksia pidettiin luonnollisesti epärehellisyytenä, jos sen tavoitteena oli hankkia ansaitsematonta kunniaa. Nyt, kolmenkymmenen vuoden jälkeen, laitteet ja huijaustekniikat ovat hyvin erilaisia kuin varhaisvuosina, mutta itse ilmiö on säilynyt yhä elinvoimaisena ja puhuttaa edelleen pelaajayhteisöä.

1990-luvulla tapahtui useita kilpapelaamiseen vaikuttaneita muutoksia, jotka toivat mukanaan nykyistä elektronista urheilua muistuttavia piirteitä. Pelialustat muuttuivat, ja tietoverkkojen merkitys nousi keskeiseen asemaan sekä pelaamisessa että pelejä koskevassa viestinnässä. On myös huo-

mioitava muutokset, joita tapahtui suosituissa pelityypeissä. Erilaisissa seikkailu-, rooli- ja strategiapeleissä ei välttämättä edes ollut samanlaista pisteitysmekanismia kuin aiemmissa peleissä, joten huipputulosten julkaiseminen lehdissä tai muuallakaan ei ollut enää relevanttia. Samaten erilaiset huijaustavat vaikeuttivat huipputulosten luotettavaa julkaisemista.

Kaiken kaikkiaan, samoin kuin aiemmin, 1990-luvulla kilpapelaamiseen muutokseen vaikuttivat pelikulttuurien sisäisten kehityskulkujen lisäksi erilaiset yleisemmät kulttuuriset, yhteiskunnalliset ja taloudelliset muutosprosessit. Niiden myötä huomio alkoi kääntyä uusiin maihin, uusiin pelaamisen ja peliviestinnän muotoihin, sekä uudenlaiseen institutionalisoitumiseen ja ammattimaistumiseen. Näiden kehityskulkujen tuloksena on syntynyt nykypäivän globaali elektroninen urheilu, joka on alkanut yhä enemmän läikkyä yhteiskunnan muille aloille. Olemme tässä tutkimuksessa tuoneet esille niin unohdettuja, tiedostamattomia kuin sisäistettyjäkin pelikulttuurin piirteitä – niitä varhaisia juuria, joista versoi nykypäivän elektroninen urheilu.

Kiitokset

Kiitämme Suomen Akatemian rahoittamia hankkeita Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (päätösnro. 275421) sekä Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (312396).

Lähteet

YouTube-videot ja TV-tallenteet

VIC-20-tietokonemainos 1983. YouTube. Verkossa https://www.youtube.com/watch?v=DyW3wgXWZtg Viitattu 18.5.2018.

Uutiset ja sää. Yleisradio TV 1. 26.4.1984. Ohjelmassa lähetetty uutisraportti Lapsi ja tietokone –seminaarista julkaistu osana artikkelia Lindfors, Jukka (2009). "Tietokone- ja videopelit huolettivat vanhempia". Ylen Elävä arkisto 29.10.2009. Verkossa https://yle.fi/aihe/artikkeli/2009/10/29/tietokone-ja-videopelit-huolettivat-vanhempia Viitattu 18.5.2018.

Verkkojulkaisut

Bengtsson, Jonas (2014). Historiskt SM-guld i Pac-man. *Barrikaden* 26.10.2014. Verkossa http://barrikaden.se/2014/10/26/historiskt-sm-guld-i-pac-man-for-tommy-eriksson Viitattu 18.5.2018

Farokhmanesh, Megan (2012). First game tournament, 'Intergalactic Spacewar Olympics,' held 40 years ago. *Polygon News* 20.10.2012. Verkossa https://www.polygon.com/2012/10/20/3529662/first-game-tournament-intergalactic-spacewar-olympics-held-40-years Viitattu 18.5.2018.

Kauppinen, Jukka O. (2014). Micropost oli esihistoriallisten tietokoneharrastajien oma lehti. *Skrolli* 20.11.2014. Verkossa http://skrolli.fi/2014/11/micropost-oli-esihistoriallisten-tietokoneharrastajien-oma-lehti/ Viitattu 18.5.2018.

Pärssinen, Manu (2016). V2.fi haastatteli: Tuijamaria ja kulttihitti Pac-Man-kuume. *V2.fi* 6.12.2016. Verkossa https://www.v2.fi/artikkelit/pelit/1998/V2fi-haastatteli-Tuijamaria-ja-kulttihitti-Pac-Man-kuume/ Viitattu 18.5.2018.

Retrolordi.com (2015). Millaista oli Nintendon suomenmestaruuskisoissa -92? Mestari muistelee. *Retrolordi.com* 1.9.2015. Verkossa http://www.retrolordi.com/millaista-oli-nintendon-suomenmestaruuskisoissa-vuonna-92-mestari-

muistelee/ Viitattu 18.5.2018.

Twin Galaxies [nimimerkki] (2014). Summary Decision. *Twin Galaxies* 4.12.2018. Verkossa https://www.twingalaxies.com/showthread.php/176004-Dispute-Jeremy-Young-Arcade-Donkey-Kong-Points-Hammer-Allowed-Player-Billy-L-Mitchell-Score-1-062-800/page326 Viitattu 18.5.2018.

Wikipedia, vapaa tietosanakirja: Esports. https://en.wikipedia.org/wiki/Esports#Early_history_.281972.E2.80.931989.29 Viitattu 18.5.2018.

Aikakaus- ja sanomalehdet

Floppy Magazine 1985

Helsingin Sanomat 1994

Katso 1983–1984

Micropost 1983

MikroBitti 1984–1993

Nintendo-lehti 1990–1991

Poke & Peek 1983–1986

Printti 1985–1986

Rolling Stone 1972

Brand, Stewart (1972). Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. *Rolling Stone* 7.12.1972. Uudelleenjulkaistu osoitteessa http://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html.

Sega klubilehti 1993

Vikki 1983–1984

Kirjallisuus

Borowy, Michael, ja Jin, Dal Yong (2013). Pioneering E-Sport: The Experience. Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication* 7, 2254–2274.

Carter, Marcus, Gibbs, Martin & Arnold, Michael (2015). The Demarcation Problem in Multiplayer Games: Boundary-Work in EVE Online's eSport. *Game Studies* 15:1. Verkossa http://gamestudies.org/1501/articles/carter Viitattu 18.5.2018.

Dillon, Roberto (2011). *The Golden Age of Video Games*. Boca Raton: CRC Press.

Donovan, Tristan (2010). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Gazzard, Alison (2011). Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 11. Verkossa http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison Viitattu 18.5.2018.

Haddon, Leslie (1988). The Home Computer: The Making of a Consumer Electronic. *Science as Culture* 1:2, 7–51.

Hamari, Juho, Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Teoksessa *47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) 2014*. IEEE, 3024–3034. Verkossa https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978/ Viitattu 18.5.2018.

Hamari, Juho, ja Sjöblom, Max (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It? *Internet research* 27:2. Verkossa https://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085 Viitattu 18.5.2018.

Herman, Leonard (2016). *Phoenix IV: The History of the Videogame Industry.* Rolenta Press.

Huhh, Jun-Sok (2008). Culture and Business of PC Bangs in Korea. *Games and Culture* 3:1, 26–37.

Hutchins, Brett (2008). Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 10:6, 851–869.

Jansz, Jeroen & Martens, Lonneke (2005). Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. *New Media & Society* 7:3, 333–355.

Kauweloa, Sky & Winter, Jenifer Sunrise (2016). Collegiate E-sports as Work or Play. Teoksessa *DiGRA/FDG '16 – Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/collegiate-e-sports-as-work-or-play/ Viitattu 18.5.2018.

Kirkpatrick, Graeme (2012). Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture 1981–1995. *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research* 12:1. Verkossa http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick Viitattu 18.5.2018.

Kirkpatrick, Graeme (2013). *Computer Games and the Social Imaginary.* Cambridge: Polity Press.

Kocurek, Carly A. (2015). *Coin-Operated Americans Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Kuorikoski, Juho (2017). *Commodore 64 – Tasavallan tietokone.* Helsinki: Minerva.

Lahdelma, Päivi & Suominen, Jaakko (2017). Spectating Early Digital Play in Finland. Konferenssissa *Spectating Play Seminar*, Tampereen yliopisto.

Lee, Donghun & Schoenstedt, Linda J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance* 6:2, 39–44.

Levy, Steven (1984). *Hackers. Heroes of the Computer Revolution.* New York: Anchor Press/Doubleday.

Lin, Holin & Sun, Chuen-Tsai (2011). The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours. *Convergence* 17:2, 125–137.

Manning, Peter K. & Campbell, Bonnie (1973). Pinball as Game, Fad and Synecdoche. *Youth and Society* 4:3, 333–358.

Matilainen, Riitta (2017). *Production and Consumption of Recreational Gambling in Twentieth-Century Finland*. Sosiaalihistorian väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. Verkossa http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3282-6

Niipola, Jani (2012). *Pelisukupolvi: Suomalainen menestystarina Max Paynesta Angry Birdsiin.* Helsinki: Johnny Kniga.

Nylund, Niklas (2016). The Early Days of Finnish Game Culture: Game-Related Discourse in Micropost and Floppy Magazine in the mid-1980s. *Cogent Arts & Humanities* 3:1. Verkossa https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1191124 Viitattu 18.5.2018.

Raczowski, Felix (2014). Making Points the Point: Towards a History of Ideas of Gamification. Teoksessa Fuchs, Mathias, Fizek, Sonia, Ruffino, Paolo & Schrape, Niklas (toim.), *Rethinking Gamification*. Lüneburg: Meson Press, 141–165.

Rambusch, Jana, Jakobsson, Peter & Pargman, Daniel (2007).

Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike 2007. Teoksessa *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/exploring-e-sports-a-case-study-of-gameplay-in-counter-strike/ Viitattu 18.5.2018.

Reisner, Clemens (2016). On the Media Practice of Highscoring. *Cogent Arts & Humanities* 3:1. Verkossa http://dx.doi.org/10.1080/23311983.2016.1210277 Viitattu 18.5.2018.

Ruvalcaba, Omar, Shulze, Jeffrey, Kim, Angela, Berzenski, Sara R. & Otten, Mark P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, julkaistu toukokuun 15, 2018. Verkossa https://doi.org/10.1177/0193723518773287 Viitattu 18.5.2018.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, Jyväskylän yliopisto.

Saarikoski, Petri (2006). Koneen ja koulun ensikohtaaminen: suomalaisen atk-koulutuksen varhaisvaiheet peruskoulussa ja lukiossa. *Tekniikan Waiheita* 3/2006, 5–19.

Saarikoski, Petri (2012). "Rakas Pelit-lehden toimitus": Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Turtiainen, Riikka (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40. Verkossa http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf Viitattu 18.5.2018.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009). Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing* 31:3, 20–33.

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2017a). Gamification of Digital Gaming – Video Game Competitions and High Score Tables as Prehistory of E-Sports in Finland in the 1980s and Early 1990s. Teoksessa *Proceedings of the 1st International GamiFIN Conference*. Verkossa http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p3.pdf Viitattu 18.5.2018.

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2017b). Pac-Man for the VIC-20: Game Clones and Program Listings in the Emerging Finnish Home Computer Market. *Well Played* 6:2, 7–31. Verkossa http://repository.cmu.edu/etcpress/39/ Viitattu 18.5.2018.

Stenros, Jaakko, Paavilainen, Jaakko & Mäyrä, Frans (2011). Social Interaction in Games. *International Journal of Arts and Technology* 4:3, 342–358.

Stott, Andrew & Neustaedter, Carman (2013). Analysis of Gamification in Education. Verkossa http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf Viitattu 18.5.2018.

Stuckey, Helen (2014). Challenge Chamber. *Play It Again Project Blog*. Verkossa http://playitagainproject.org/challenge-chamber/ Viitattu 18.5.2018.

Suominen, Jaakko (1999). Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna. Teoksessa Honkela, Timo (toim.): *Pelit, tietokone ja ihminen*. Helsinki: Suomen tekoälyseura, 70–86.

Suominen, Jaakko (2015). Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, Tuomas, Friman, Usva & Arjoranta, Jonne: *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–98. Verkossa http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-

tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna Viitattu 18.5.2018.

Suominen, Jaakko & Sivula, Anna (ilmestyy). A Place for a Nintendo?

Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2018). "Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride": Sportificating the Overwatch World Cup 2016. *Games & Culture*, julkaistu elokuun 27, 2018. Verkossa https://doi.org/10.1177/1555412018795791 Viitattu 18.5.2018.

Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014). Assembling a Game Development Scene? Uncovering Finland's Largest Demo Party. *Game* 03/2014, 109–119. Verkossa https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Tyni-Sotamaa.pdf Viitattu 18.5.2018.

Wade, Alex (2015). Dots, Fruit, Speed and Pills: The Happy Consciousness of Pac-Man. *Journal for Cultural Research* 19:3, 248–261.

Wagner, Michael G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. Teoksessa *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. CSREA Press, 437–442.

Winn Chris (2015). The Well-Played MOBA: How Dota 2 and League of Legends use Dramatic Dynamics. Teoksessa *2015 DiGRA '15 – Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/the-well-played-moba-how-dota-2-and-league-of-legends-use-dramatic-dynamics/ Viitattu 18.5.2018.

Witkowski, Emma (2012). On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games. *Games & Culture*, julkaistu elokuun 17, 2012. Verkossa https://doi.org/10.1177/1555412012454222 Viitattu 18.5.2018.

Xia, Bang, Wang, Huiwen & Zhou, Ronggang (2017). What Contributes to Success in MOBA Games? An Empirical Study of Defense of the Ancients 2. *Games & Culture*, julkaistu toukokuun 24, 2017. Verkossa https://doi.org/10.1177/1555412017710599 Viitattu 18.5.2018.

Yu, Su-Yang, Hammerla, Nils, Yan, Jeff & Andras, Peter (2012). A Statistical Aimbot Detection Method for Online FPS Games. Teoksessa *The 2012 International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN)*. IEEE, 1–8. Verkossa https://doi.org/10.1109/IJCNN.2012.6252489 Viitattu 18.5.2018.