

ABSTRACTS – ABSTRAKTIT



Maiju Kannisto & Paavo Oinonen

“A REVOLUTION ON THE TV SCREEN”: CASSETTE TELEVISION AND DISCUSSION ABOUT TECHNOLOGICAL INNOVATION IN THE EARLY 1970S

The article explores the early history of video technology in the beginning of the 1970s. There was a short period of time during which the Finnish press talked intensively about cassette television. The discussion included, in equal proportion, actual and imagined recording devices and cassettes. At the time, active development of the equipment was ongoing and its future use was introduced to Finnish consumers as the next stage of television.

Research material of this article consists of the stories of the Finnish press and periodical press which process the cassette television since the beginning of the 1970s. Methodologically, the research material is analyzed from a cultural historical point of view, using qualitative content analysis. Moreover, the analysis uses the concept of actor–network theory (*acteur réseau*) to describe how actors of the media industries anticipated the use and the contexts of the new technology. It is evident that the technological novelty, cassette television, was culturally constructed before it existed as a material product available for consumers.

Technological news concerning cassette television came from international sources and activated Finnish media. The debate on cassette television involved equipment manufacturers, engineers, social scientists, and policy-makers of the Finnish media companies. As early as 1971 there was the first initiative to form cassette technology to businesses. When this became known to the public, the discussion turned into party politics. At the time, Finnish

parties were active in communication policy, which was strictly divided into the sides of the political right and left. Concerning new audiovisual communication technologies, the political right advocated for free competition on the media market, while the left wanted strict control by the state. Through the examination of the cassette television debate, the article demonstrates how an analysis of the early stages of a certain technology can help in understanding how choices and solutions made by media industries are typically results of activities of, and struggles between, several actors.

”VALLANKUMOUS KUVARUUDUSSA”: KASSETTITELEVISIO JA KESKUSTELU TEKNOLOGISESTA UUTUUDESTA 1970-LUVUN ALUSSA

Artikkeli käsittelee videon varhaishistoriaa 1970-luvun alussa, jolloin suomalaislehdissä käytiin keskustelua kasettitelevisiosta. Tuolloin mediateollisuuden toimijat esittelivät vielä tuotekehittelyssä olleita tallennuslaitteita ja kasetteja suomalaiskuluttajille television seuraavana vaiheena. Artikkelin aineistona on suomalaisen sanoma- ja aikakauslehdistön kasettitelevisiota käsitteleviä juttuja 1970-luvun alusta, jolloin keskustelu aktivoitui ja oli huomattavan laajaa. Olemme analysoineet media-aineistoa laadullisen tutkimuksen keinoin. Juttujen uudelleen luennassa merkitykselliset teemat nousevat analyysimme ja kontekstoinnin kohteiksi.

Artikkeli kytkeytyy teknologian kulttuuriseen ja kulttuurihistorialliseen tutkimusotteeseen. Mediateknologiasta käydyn keskustelun analyysissä hyödynnetään toimijamaailman käsitettä. Se kuvaa mediateollisuuden toimijoiden uudelle teknologialle ennakoimaa käyttöä ja kontekstia. Teknologinen innovaatio rakentui kulttuurisesti ennen todentumistaan kulutustavarana.

Ulkomailta Suomeen välittynyt kirjoittelu aktivoi kotimaisen joukkovies-

tinnän kentän. Keskustelussa olivat mukana laitevalmistajat, insinöörit, yhteiskuntatutkijat ja mediarytykset. Alan ensimmäiset liiketoiminnalliset aloitteet sähköistivät ja puoluepolitisivat keskustelun. Ajalle tyypillisesti puolueiden viestintäpoliittiset kannat jakaantuivat oikeisto–vasemmisto-akselin mukaan. Oikeisto kannatti uusien teknologioiden myötä audiovisuaalisen viestinnän mahdollisimman vapaata markkinatloudellista kilpailua, kun taas vasemmisto toivoi valtionohjausta. Artikkelin osoittaa, että teknologioiden varhaisvaiheiden tutkimus antaa ymmärrystä siitä, miten mediateolliset ratkaisut ovat seurausta eri toimijoiden ja ideoiden kamppailusta.



Tero Pasanen & Jaakko Suominen

A FAILED ATTEMPT TO LAUNCH FINNISH DIGITAL GAME INDUSTRY: AMERSOFT 1984–1986

The Finnish conglomerate Amer Group made a short-term excursion into computer game publication business in 1984–1986 by founding Amersoft. The subsidiary was the first Finnish company that aimed to produce and publish domestic computer games. However, the business proved to be unprofitable quite quickly. The objective of this article is to delve into the precarious initial steps of Finnish game industry.

In addition to the literary research material, our sources consist of interviews of former Amersoft employees. We will examine, explicate, and analyse factors that led to the failed launch of Finnish game industry in the mid-1980s. These multifaceted constituents comprised primarily

of the small size of domestic game markets, lack of coherent corporate strategy, importation of foreign games, all-encompassing software piracy, absence of intellectual capital, and low quality of game design.

EPÄONNISTUNUT YRITYS
SUOMALAISEN DIGITAALISEN
PELITEOLLISUUDEN
KÄYNNISTÄMISEKSI: AMERSOFT
1984–1986

Amer-yhtymä teki lyhytkestoisen ekskursioiden pelialan julkaisutoimintaan vuosina 1984–1986. Sen perustama tytäryhtiö Amersoft oli ensimmäinen suomalainen yritys, joka pyrki laajamittaisesti julkaisemaan kotimaisia tietokonepelejä. Liiketoiminta osoittautui kuitenkin nopeasti kannattamattomaksi. Artikkelimme tarkoitus on syventää suomalaista pelihistorian tutkimusta käsittelemällä sittemmin valtavaksi kasvaneen digipeliteollisuuden hapuillevia kotimaisia varhaisvaiheita.

Kirjallisen tutkimusaineiston lisäksi lähteemme koostuvat Amersoftin entisten työntekijöiden haastatteluista. Kartoitamme ja analysoimme osatekijöitä, jotka johtivat epäonnistuneeseen yritykseen suomalaisen peliteollisuuden käynnistämiseksi 1980-luvun puolivälissä. Liiketoiminnan kannattamattomuus johtui pääasiallisesti kotimaisten pelimarkkinoiden pienuudesta, johdonmukaisen yritysstrategian puutteesta, laajalle levinneestä ohjelmistopiratismista, ulkomaisten pelien maahantuonnista, aineettoman pääoman puutteesta sekä julkaistujen pelien puutteellisesta laadusta.



Pauliina Tuomi

MUST WATCH?! PROVOCATIVE TV
PRODUCTION AS A FORM OF MEDIA
INDUSTRY

In aiming to become increasingly appealing, contemporary media landscape often evokes controversial feelings and reactions. It also seems that television needs to be somewhat shocking in order to attract viewers. The phenomenon of provocative television production simply refers to content that in some ways disturbs common values, norms, and even morality. Provocative television content can operate for example through exaggerated sexuality and promiscuity, by shaking social institutions – marriage and family – and by exploitation of abnormality and otherness.

The provocative television content is understood as a diverse, culturally-driven phenomenon. The article concentrates on the qualitative content analysis and close reading of provocative nature of reality TV -based TV programs aired on Finnish television – both in commercial and public channels. It analyses how today's linear television content invites its audiences to watch through the notion of provocativeness: what are the main tendencies of provocative TV programs and what are the production characteristics and conventions these TV programs operate with.

PAKKO KATSOA?! NYKYPÄIVÄN
PROVOKATIIVINEN
TELEVISIOTUOTANTO
MEDIATEOLLISUUDEN MUOTONA

Mediakulttuuri on tulvillaan niin viihteellisiä kuin vakavia mediasisältöjä, joiden tarkoituksena on provosoida ja synnyttää tunteita. Nykypäivän televisiotarjonta ja ohjelmasisällöt tuntuvat pyrkivän kerta toisensa jälkeen shokeeraamaan ja hännäämään katsojan televisioruudun ääreen. Ilmiönä provokatiivinen televisiotuotanto tarkoittaa yksinkertaisimmillaan tv-sisältöjä, jotka ovat jollakin muotoa yleisiä arvoja, normeja ja jopa moraalikäsitteitä ravistelevia. Normien keikuttamisen keinoina voivat olla esimerkiksi irstailu, sosiaalisten

instituutioiden – kuten avioliiton ja perheen – ravistelu ja erilaisuuden sekä poikkeavuuden hyväksikäyttö.

Artikkelissa käsitellään Suomessa sekä julkisen että kaupallisen palvelun puolella esiintyvän provokatiivisen televisiotuotannon yleisimpiä esiintymismuotoja sisällönanalysin ja lähiluvun kautta. Artikkelisi esittelee, millaisin sisällöllisin keinoin yleisöä aktivoidaan ja houkutellaan katsomaan nykypäivän lineaarista televisiotarjontaa ohjelmien ja niiden paratekstien kautta. Artikkelin tulokset esittelevät ohjelmien yleisimmät provokatiiviset tendenssit, kunkin kategorian ominaispiirteet sekä toistuvat konventiot, joiden varaan ohjelmat rakentuvat. Provokatiivisuus ymmärretään monimuotoisena, kulttuurisesti rakentuvana ilmiönä, ja artikkelissa sivutaan myös provokatiivisia ohjelmia katselumotivaation näkökulmasta.