

Tero Pasanen ja Jaakko Suominen

Tero Pasanen, FT, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto
Jaakko Suominen, professori, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

EPÄONNISTUNUT YRITYS SUOMALAISEN DIGITAALISEN PELITEOLLISUUDEN KÄYNNISTÄMISEKSI: AMERSOFT 1984–1986



Amer-yhtymän tytäryhtiö Amersoft oli ensimmäinen suomalainen yritys, joka pyrki laajamittaisesti julkaisemaan kotimaisia tietokonepelejä 1984–1986. Liiketoiminta osoittautui kannattamattomaksi. Artikkelissa käsittelemme suomalaisen digipeliteollisuuden varhaisvaiheita ja syitä Amersoftin liiketoiminnan epäonnistumiseen. Syyt liittyivät kotimaisten pelimarkkinoiden pienuuteen, tuotteiden laatutekijöihin, ulkomaisten tuotteiden maahantuontiin, yritysstrategiaan ja aineettoman pääoman puutteeseen sekä ohjelmistopiratismiin.

Johdanto

Tupakkatehtaana aloittanut ja monialakonserniksi myöhemmin laajentunut Amer-yhtymä teki lyhyen ekskursion tietokonepelien julkaisutoimintaan vuosina 1984–1986. Amerin perustama Amersoft oli ensimmäinen suomalainen yritys, joka pyrki laajamittaisemmin julkaisemaan kotimaisia tietokonepelejä. Toiminta osoittautui kuitenkin nopeasti kannattamattomaksi, muun muassa Suomen markkina-alueen pienuuden takia. Amersoft, joka kustansi ja käänsi myös tietokonealan kirjallisuutta sekä toi maahan pelejä ja hyötyohjelmia, ehti kuitenkin julkaista useita suomalaisten tekijöiden omiin peli-ideoihin perustuneita pelejä. Lisäksi yhtiö julkaisi ensimmäiset suomalaiset lisenssi-tietokonepelit: lautapeli *Afrikan tähden* tietokoneversion sekä *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -elokuvaan (1986) perustuneen pelin, joka jäi yhtiön viimeiseksi julkaisuksi. Siitä tuli myös Amersoftin kaupallisesti menestynein peli. Kaiken kaikkiaan Amersoft ehti julkaista vähän yli kymmenen tietokonepeliä, useita hyötyohjelmia sekä yli kolmekymmentä tietokoneaiheista kirjaa, joista osa käsitteli pelejä ja peliohjelmointia.

Artikkelimme tarkoitus on syventää suomalaista pelihistorian tutkimusta käsittelemällä sittemmin valtavaksi kasvaneen digipeliteollisuuden hapuilevia kotimaisia varhaisvaiheita. Suomalaisesta peli- ja tietokonealasta useita

populaariteoksia kirjoittanut Juho Kuorikoski (2017, 118) kutsuu 1980-lukua ”suomalaisen peliajan jurakaudeksi”. Jurakausi on muun muassa peliarvostelijoiden silloin tällöin käyttämä populaarinimitys, joka ei viittaa tässä tapauksessa geologiseen dinosaurusten aikakauteen vaan johonkin päättyneeseen, myyttiseen ja alkeellisempaan tai ainakin erilaiseen kauteen verrattuna nykyisiin peleihin ja pelikulttuureihin. Kysymme artikkelissamme, miksi Amer-konserni lähti mukaan tietokonepelialalle ja miksi suomalainen digipeliteollisuus ei ottanut kunnolla käynnistyäkseen vielä 1980-luvulla, vaikka pelaaminen ja tietokoneharrastaminen olivat vahvassa nosteessa. Näkökulmansa vuoksi artikkelimme voidaan asemoida epäonnistumisiin liittyvään teknologiantutkimukseen (ks. esim. Paju 2009). Esimerkiksi tietotekniikan historiankirjoituksessa epäonnistumisia on käsitelty harvemmin kuin onnistumisia.

Teoreettinen viitekehysemme rakentuu suhteessa aiempaan digipeliteollisuuden ja pelihistorian tutkimukseen sekä yleisempään kulttuuriteollisuutta käsittelevään kirjallisuuteen, erityisesti paikallisen ja globaalin toiminnan vuorovaikutuksen näkökulmasta. Artikkelin alkuperäislähteinä käytämme Amersoftin peli- ja kirjajulkaisuja, julkaisujen mainoksia tietokonealan harrastelehdissä, Amerin henkilöstö- ja asiakaslehtiä (erityisesti *AmerInfo*) sekä Amersoftin entisten työntekijöiden haastatteluja (yhdeksän haastattelua). Haastateltavat ovat löytyneet lumipallomenetelmällä: aiemmin haastatellut ovat ehdottaneet uusia haastateltavia. Yksi haastatteluista on tehty kasvokkain (teemahaastattelu, josta kirjalliset muistiinpanot, ei nauhoitetta), loput sähköpostihaastatteluina pitkälti samaa kysymysrunkoa käyttäen. Kysymykset käsitelivät henkilön uraa Amersoftissa ja yrityksen linkaarta. Haastateltavina ovat olleet yrityksessä eri rooleissa työskennelleet henkilöt toimitusjohtajasta kustannustoimittajiin sekä freelance-kirjoittajiin ja ohjelmoijiin. Tarkempi tieto haastateltavien työtehtävistä löytyy aineistoviittausten yhteydestä sekä lähdeluettelosta.

Haastatellut paikkaavat alkuperäislähdeaineiston puutetta. Emme ole saaneet käsiimme yrityksen arkistomateriaalia, jota on hävinnyt muun muassa yrityskauppojen seurauksena. Myös yrityksen työntekijöillä itsellään ollut materiaali on vuosien kuluessa pitkälti kadonnut. Palaamme lähdeproblematiikkaan vielä loppuluvussa, koska sama problematiikka liittyy laajemminkin digitaalisen peliteollisuuden ja muiden alojen historian tutkimukseen. Toisin kuin yritysmateriaali, Amersoftin julkaisemat pelit eivät ole kadonneet.¹ Emme kuitenkaan analysoi pelien sisältöä sen tarkemmin, sillä artikkelimme näkökulma on kohdistettu niiden julkaisijaan, ei niinkään pelien sisältöön.

Artikkelimme jakautuu temaattisesti kolmeen osaan. Ensimmäinen osio luo tiivistetyn katsauksen aikaisempaan tutkimukseen sekä rakentaa artikkelin teoreettisen viitekehksen. Toinen osio on kulttuurihistoriallinen. Se pohjustaa toimintaympäristöä, jossa Amersoft pyrki aloittamaan ammattimaista suomalaista pelituotantoa 1980-luvun puolivälissä. Viimeinen osio keskittyy Amersoftin perustamisen taustoihin, digitaalisten pelien julkaisutoiminnan käynnistämiseen sekä vaikeuksiin, joita yhtiö kohtasi yritykseen tuoda suomalaispelejä kotimaan markkinoille. Lopuksi pohdimme vielä suuntaviivoja tulevaisuuden tutkimukselle.

1 Amersoftin julkaisemista peleistä on tullut keräilyharvinaisuuksia. Niiden alkuperäisversioita on myyty verkkohuutokaupoissa jopa 100–300 euron hintaan. Tarkemmin peleihin pääsee tutustumaan Suomen pelimuseossa Tampereen Vapriikissa tai Commodore 64 -emulaattoreiden avulla. Joistakin peleistä löytyy myös YouTube-videoita.

Aiempi tutkimus

Aiempaa tutkimusta lähdemme hahmottamaan yhtäältä peliteollisuutta ja sen historiaa käsittelevän kirjallisuuden kautta. Toisaalta luomme katsauksen joihinkin kulttuuriteollisuutta, luovaa taloutta sekä taloustiedettä käsitteleviin tutkimuksiin, joiden malleja voidaan soveltaa tutkimustapaukseemme.

Digitaalisen peliteollisuuden historiankirjoitus on tavanomaisesti keskittynyt Yhdysvaltojen, Japanin sekä jossain määrin Britannian markkina-alueisiin. Ne edustavat myös toimialan suurimpia menestystarinoita. Kuitenkin näissäkin maissa kriittinen, alkuperäislähteisiin perustuva historiantutkimus on vasta käynnistymässä. Tällä hetkellä alan tutkimus- ja populaarikirjallisuus pitää sisällään kattavia yleisteoksia (Haddon 1988; 2002; Herz 1997; Kent 2001; Dillon 2011; Herman 2016; Wade 2016; Consalvo 2016) sekä yksittäisten laitevalmistajien (Sheff 1993; Bagnall 2011; Pettus 2013), julkaisijoiden (Ryan 2011; Wilkins & Kean 2015; 2017) sekä pelitalojen (Kushner 2003; 2012) historiankirjoituksia. Näiden teosten havainnot ja johtopäätökset eivät välttämättä ole suoraan johdettavissa toisiin markkina-alueisiin, sillä eri maiden pelimarkkinoilla on ainutlaatuisia erikoispiirteitä, jotka ovat sidoksissa niiden kulttuuriin sekä maakohtaiseen lainsäädäntöön. Viimeaikaisessa digitaalisten pelien historiantutkimuksessa onkin korostettu kansallisten ja paikallisten erojen huomioimisen tärkeyttä (Swalwell 2005; 2009; Saarikoski & Suominen 2009a; Pasanen 2011; Švelch 2013; 2018).

Teokset, jotka tarkastelevat peliteollisuuden historiaa monitahoisemmasta, kansainvälisestä näkökulmasta (ks. esim. Donovan 2011; Zackariasson & Wilson 2012; Latorre 2013) ovat olleet harvinaisempia. Yhtenä ilmeisenä syynä tällä voidaan pitää globaalin peliteollisuuden maantieteellistä keskittyneisyyttä. Keskittyminen koskee erityisesti yhdysvaltalaisia ja japanilaisia peliteollisuutta. Niiden toiminta on ollut maailmanlaajuista lähes toimialan syntypäivistä lähtien. Euroopasta ei ole ponnistanut isoja, menestyksekkäitä laitteistovalmistajia, joitakin mikrotietokonevalmistajia lukuun ottamatta. Toiseksi, vaikka Euroopassa on monia arvostettuja pelitaloja, suurien julkaisijoiden määrä on rajallinen. Niistä mainittakoon esimerkiksi ranskalainen Ubisoft sekä ruotsalainen Paradox ja itävaltalainen THQ Nordic.

Viime vuosina tutkimuskenttä on kuitenkin laajentunut. Esimerkiksi pohjoismaalainen peliteollisuus on herättänyt yhä enemmän mielenkiintoa (ks. esim. Sandqvist 2012; Jørgensen 2017; Jørgensen ym. 2017). Pohjoismaisen digipeliteollisuuden varhaisvaiheiden yksityiskohtaisempi ja kriittisempi tarkastelu kaipaa kuitenkin lisätutkimusta, ja tälle alueelle artikkelimme tuo oman kontribuutionsa.

Suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden historiaa on käsitelty varsin kattavasti, vaikka esimerkiksi digipeliteollisuuden suhde muuhun peliteollisuuteen, kuten lautapeleihin tai rahapeleihin, on käytännössä tutkimatta. Tutkijat ja muut kirjoittajat ovat käsitelleet suomalaista peliteollisuutta – tai pikemminkin pelialaa – mikrotietokoneharrastuksesta (Saarikoski 2004; Saarikoski & Suominen 2009a) kohti sen varsinaista käynnistymistä ja myöhempää kehitystä (Reunanen ym. 2013; Kuorikoski 2014; Lappalainen 2015). Pelilehdistö, esittelyohjelmien tuottamiseen keskittynyt tietokoneharrastajien alakulttuuri eli niin sanottu demoscene (Reunanen 2017) sekä ohjelmistopiratismi (Saarikoski & Suominen 2009b; Nikinmaa 2012) ovat olleet myös tarkastelun kohteena. Pelien lisäksi (Reunanen & Pärssinen 2014; Kultima & Peltokangas 2017) tutkimus- ja populaarikirjallisuus on käsitellyt yksittäisten laitteistojen merkitystä suomalaiselle peliteollisuudelle ja sitä ympäröivälle

kulttuurille (Kuorikoski 2017) sekä kartoittanut suomalaisen peliteollisuuden menestystarinoita (Niipola 2015). Tutkimukset ovat myös käsitelleet erilaisia lähestymistapoja pelien historiankirjoitukseen (Suominen 2017).

Digitaaliset pelit osana luovaa taloutta

Peliteollisuus on yksi luovan talouden toimialoista, vaikka sitä ei niin usein käsitellä kyseisessä viitekehyksessä (varhainen poikkeus esim. Eskelinen 2005). Tavallisempaa on peliteollisuuden esittely osana ohjelmistoteollisuutta (esim. Campbell-Kelly 2003). Luova talous viittaa taloudelliseen järjestelmään, joka perustuu niin sanottujen luovien tuotteiden valmistamiseen, vaihtoon ja käyttöön. Pelien lisäksi esimerkkeinä luovasta taloudesta tai liiketoiminnasta ovat muun muassa mainonta, arkkitehtuuri, elokuva, ohjelmistotuotanto sekä tutkimus ja tuotekehitys. Immateriaaliset eli aineettomat oikeudet, kuten esimerkiksi tekijänoikeudet, patentit ja tavaramerkit, muodostavat luovan talouden ytimen (Howkins 2013, 5–6). Luovan talouden yhteydessä on myös puhuttu kulttuuriteollisuudesta. Termejä käytetäänkin usein päällekkäin (Galloway & Dunlop 2007, 17).

Digipelikulttuurin yhteydessä puhutaan usein myös mediakonvergenssista ja kulttuurisesta konvergenssista (Jenkins 2006). Edellinen termi viittaa eri mediamuotojen sulautumiseen niin sisällöllisesti kuin teknologisesti. Jälkimmäinen taas viittaa tuottajan ja kuluttajan välisen raja-aidan hämärtymiseen. Henry Jenkins (ibid., 3) on käyttänyt tästä prosessista termiä ”osallistuva kulttuuri” (*participatory culture*), sillä kuluttajalla/käyttäjällä on aktiivinen rooli itse median ja sen sisällön kehitykselle. Modaus eli pelaajien tekemät muutokset pelikoodiin tai grafiikkakirjastoon (ks. esim. Sihvonen 2009; Sotamaa 2010) ja striimaus eli pelitapahtuman suoratoisto verkossa (ks. esim. Hilvert-Bruce ym. 2018) ovat esimerkkejä tästä kulttuurisesta ilmiöstä.

Michael E. Porterin (1990, 72) kehittämää *timanttimalia* on käytetty analysoitaessa yksittäisten yritysten potentiaalia sisämarkkinoilla sekä kansallisten markkinoiden kilpailuetua kansainvälisillä markkinoilla. Timanttimali muodostuu neljästä toisistaan riippuvasta osatekijästä. Ensimmäinen ratkaiseva osa-alue muodostuu tuotannontekijöistä eli voimavaroista, joita yritykset käyttävät hyödykkeiden tuottamiseen. Nämä voimavarat sisältävät osaavan työvoiman, pääoman ja infrastruktuurin. Kotimarkkinoiden kysyntäolosuhteet muodostavat mallin toisen tekijän, sillä se painostaa yrityksiä kehittämään tuotteitaan eri innovaatioiden kautta. Myös valistunut asiakaskunta ajaa tätä kehitystä eteenpäin. Nämä innovaatioihin perustuvat edistysaskeleet edesauttavat kilpailua kansainvälisillä markkinoilla. Kolmantena osatekijänä kilpailuedun viitekehyksessä ovat toimintaan liittyvät ja sitä tukevat toimialat. Esimerkkinä tukevista aloista voidaan mainita maantieteelliset yritysklusterit, joissa eri yritykset tehostavat toistensa toimintaa. Viimeinen osatekijä koostuu yritysten strategiasta, rakenteesta ja kilpailutilanteesta. Yrityksen sisäinen hallintotapa ja kulttuuri ovat tästä esimerkkejä. Kilpailu taas pakottaa yrityksiä kehittämään tuotteitaan yhä pidemmälle.

Porter (1990) mainitsee myös kaksi ulkoista tekijää, jotka vaikuttavat yritysten kilpailukykyyn: sattuma ja valtiovalta. Sattuma viittaa esimerkiksi äkilliseen kysynnän muutokseen tai nopeasti leviäviin teknologisiin trendeihin. Julkinen hallinto taas edesauttaa yritysten kilpailua luomalla esimerkiksi toimialaa hyödyttäviä kansallisia ohjelmia.

Arvoketju viittaa puolestaan toimiin ja vaiheisiin, joita yritykset läpikäyvät tuodessaan tuotteitaan markkinoille (Porter 1998, 36–38). Tässä arvonmuodostusprosessissa jokainen yksittäinen vaihe nostaa tuotteen arvoa. Zackariasson ja Wilson (2012, 2–5) jakavat peliteollisuuden arvoketjun kuuteen osatekijään: 1) pelinkehittäjät (sisällöntuotannosta vastuussa olevat tahot); 2) kustantajat (peliprojekteja rahoittavat ja markkinoivat julkaisijat); 3) jakeluporras (toimijat, jotka ovat vastuussa pelien jakelusta markkinoille); 4) vähittäismyyjät (pelejä myyvät vähittäiskauppiat); 5) asiakaskunta (pelejä ostavat henkilöt); ja 6) kuluttajat (pelejä pelaavat henkilöt). Myös Egenfeldt-Nielsenin ym. (2013, 20) arvoketju muodostuu kuudesta lenkistä, mutta he sijoittavat laitteistovalmistajat (pelikonsoleita sekä tietokonekomponentteja ja laajennuskortteja valmistavat yritykset) ketjun kärkeen. He eivät myöskään tee eroa asiakkaan ja kuluttajan välille. Pohdimme tässä artikkelissa Amersoftin toimintaa suhteessa edellä mainittuihin timantti- ja arvoketjumalleihin.

Kolikkopeleistä pelikonsoleihin ja kotitietokoneisiin

Digitaalisen peliteollisuuden alkuperä voidaan sijoittaa 1970-luvun alun kolikkopeleihin. Toki jo 1950-luvun lopussa ja 1960-luvun alussa tehtiin pelejä keskustietokoneille, mutta nämä pelit olivat lähinnä teknologisia kokeiluja, eivät kaupallisia tuotteita. Alle viidessä vuosikymmenessä digitaaliset pelit ovat nousseet yhdeksi kulttuuriteollisuuden elinvoimaisimmista toimialoista, joka nähdään yhtä aikaa niin taiteena kuin puhtaana viihdemuotonakin (Mäyrä ym. 2010, 307; Kuorikoski 2018).

Peliteollisuuden kehittyminen ei ole ollut yhtäjaksoista determinististä teknologian voittokulkua. Siitä yhtenä osoituksena toimivat 1980-luvun murrokset. Vuosikymmen todisti muun muassa kolikkopelien kulta-ajan lopun, jonka myötä pelaaminen siirtyi yhä enemmän julkisista tiloista yksityisiin tiloihin. Yhdysvalloissa niin sanotut arcade- eli hallipelit tuottivat vielä vuonna 1982 noin kahdeksan miljardia dollaria. Konsolipelimarkkinat tuottivat noin puolet vähemmän eli noin neljä miljardia dollaria (Rogers & Larsen 1984, 263). Digipelien yhteiskunnallinen asema oli kuitenkin tuolloin vielä varsin heikko. Pelejä pidettiin yleisesti lasten mediana, joiden kulttuurinen arvo oli varsin vähäinen. Vaikka varsinkin kalliilla laitteilla pelattujen simulaattoripelien kohderyhmä oli vähän vanhempi, erityisesti konsolipelaaminen käsitettiin lasten harrastuksena. Käsititys alkoi kuitenkin muuttua 1990-luvulla. (Suominen 2015, 85–90.) Peliohjelmistot eivät myöskään nauttineet tekijänoikeuslain takaamaa suojaa, eikä peliteollisuudella ollut yhteistä etujärjestöä.

Pohjois-Amerikan videopeliteollisuus ajautui taantumaan vuosien 1983 ja 1984 vaihteessa. Edulliset kotitietokoneet pyrkivät täyttämään konsolien jättämän tyhjiön digitaalisilla pelimarkkinoilla. Kotitietokoneet nähtiin monipuolisempana vaihtoehtona konsoleille, joiden käyttömahdollisuudet rajoituivat yksinomaan pelaamiseen (Gutman 1987). Kysynnän lasku ja eri tietokone-mallien ylitarjonta puhkasi kotitietokoneiden markkinakuplan 1980-luvun puolivälissä. Sen seurauksena useat yritykset ajautuivat konkurssiin (Haddon 2002, 55–56; Saarikoski 2004, 110). Yhdysvaltalaiset konsolipelimarkkinat elpyivät vuonna 1985 tapahtuneen NES:in (Nintendo Entertainment System) julkaisun jälkeen muutamassa vuodessa.

Ensimmäiset itsenäiset pelitalot, kuten Atarin laitteille pelejä tehnyt Activision, perustettiin Yhdysvalloissa 1970-luvun lopulla. Ennen Activisionia laitevalmistajat tuottivat pelejä yksinomaan omille järjestelmilleen. Pelinteko

ja niiden julkaisutoiminta eivät olleet teknologisesti tai liiketoiminnallisesti vakiintunutta vielä 1980-luvulle tultaessa. Peliteollisuuden historian toisella vuosikymmenellä puhtaasti digitaalisiin peleihin keskittyneiden yritysten lisäksi monet leluvalmistajat, kustannusyhtiöt, ohjelmistotuottajat sekä tietokoneiden ja muun viihde-elektroniikan laitevalmistajat kokeilivat siipiään digipelimarkkinoilla. Siirtyminen digipeleihin oli luonnollista kehitystä myös monelle kortti- ja lautapeliyritykselle, kuten esimerkiksi Nintendolle. Lisäksi useat monialayritykset kokeilivat siipiään peliteollisuuden saralla 1980- ja 1990-luvulla. Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa japanilaiset Vic Tokai ja Toshiba EMI, joiden emoyhtiöiden, Tokai Corporationin ja Toshiba, kokonaisliiketoiminnat sisälsivät muun muassa luonnonvara- ja elektroniikkateollisuuden yritystoimintaa. Myös suuret vähittäismyyjät pyrkivät pelimarkkinoille. Esimerkiksi tavarataloketju Sears julkaisi 1970-luvun lopussa sarjan *Pong*-klooneja sisältäneen konsolin Tele-Games-tuotenimellä. Yksittäisiä pelejä julkaisseet moniala- ja suuryritykset on syytä erottaa tästä joukosta, sillä näiden yritysten tarkoituksena ei ollut panostaa pitkäjänteisesti peliteollisuuteen. Nämä projektit palvelivat lähinnä markkinointia.² Myös rautaesiripun takana oltiin kiinnostuneita digitaalisista peleistä. Itä-saksalainen projektorivalmistaja VEB Polytechnik kehitti ja julkaisi *PolyPlay*-nimisen kolikkopelin vuonna 1985. *PolyPlay* sisälsi kahdeksan yksittäistä peliä. Se oli ainoa Itä-Saksassa koskaan tuotettu kolikkopeli.

1980-luvulla tietokonemarkkinat eivät vielä olleet keskittyneet muutamalle toimijalle. Lukuisat laitevalmistajat kamppailivat samoilla apajilla asiakkaiden suosioista. Konkurssiaalto vuosikymmenen loppupuolella kaatoi niistä valtaosan. Commodore oli aikakautensa valtatekijä. Yrityksen suosituin tietokone-malli oli Commodore 64 (C64). Se myi arviolta 17–20 miljoonaa yksikköä, ja sille julkaistiin yli 20 000 ohjelmaa ja peliä (Dillon 2011, 82–83). Siinä missä sen kilpailijat, kuten Sinclair ZX Spectrum ja MSX-alustaa käyttäneet tietokoneet, onnistuivat valloittamaan yksittäisiä pelimarkkinoita, oli C64 aikakautensa ainoa kotimikro, joka saavutti maailmanlaajuisen menestyksen. Suomessa tätä ”tasavallan tietokonetta” (*MikroBitti* 11/1985) myytiin arviolta noin 200 000 yksikköä (Kuorikoski 2017, 36), mutta tarkkojen myyntimäärien laskeminen on vaikeaa. C64 maksoi vuoden 1985 alussa noin 3000 markkaa (*Printti* 1/1985), mutta koneen hinta putosi vuoden loppuun mennessä noin 1800 markkaan.³ Pelaamiseen välttämättömät massamuistiasemat nostivat kuitenkin paketin hintaa: kasettiasema maksoi vain noin 300 markkaa, mutta suosittu 1541-levyasema oli jopa keskusyksikköä kalliimpi, noin 2300 markkaa (*Printti* 20/1985). Vuoteen 1987 mennessä C64 hallitsi arviolta kahta kolmasosaa Suomen kotitietokonemarkkinoista (Saarikoski 2004, 105). Koneen menestys maassamme johtui pitkälti maahantuoja PCI-Datan tehokkaasta markkinoinnista sekä onnistuneesta lokalisoinnista.⁴ Lokalisointi tarkoitti esimerkiksi kansallisten elementtien korostamista mainonnassa, mutta myös esimerkiksi suomenkielisten ohjeiden, kirjallisuuden ja lehtijuttujen julkaisemista. ”Kuusnepalla” oli erittäin suuri merkitys suomalaisen tietokoneharrastuksen sekä peliteollisuuden synnylle, sillä se toimi tulevaisuuden pelintekijöille harjoitustyökaluna (Kuorikoski 2017, 9, 39, 118).

Digipelikulttuurien kehkeytyminen Suomessa

Tietokonepeleillä ja kotimikroharrastuksella oli perustavanlaatuinen merkitys suomalaisen digipelikulttuurin kehitykselle 1980-luvun alussa. Maassamme

2 Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa amerikkalainen terveydenhoitoalan jätti Johnson & Johnson, joka julkaisi vuonna 1983 mainospelin *Tooth Protectors*, jonka kehityksestä vastasi DSD/Camelot, sekä Coca-Colan julkaisema *Space Invaders* -kloonin *Pepsi Invaders* (1983).

3 Commodore 64 ei ollut halvin, mutta ei myöskään kallein kotitietokone vuonna 1985. Sen päivitetty versio Commodore 128 maksoi 3200 mk, Spectrumit mallista riippuen 1400–1800 mk, Spectravideot 1600–4900 mk, Amstrad CPC:t 6000–9000 mk. Halvimmat Atari-mallit maksoivat 1000–2000 mk, kallein Atari 520 ST 9000 markkaa (*Printti* 10/1985; 20/1985). Vuoden 1987 lopussa Commodore 64 maksoi levyaseman kanssa enää noin 2000 mk (*Printti* 20/1987).

4 PCI-Data oli kokenut toimija kotimaisilla kotimikromarkkinoilla. Se oli kuulunut 1980-luvun puoliväliin asti Comico Oy:hyn, joka toi maahan Sharpin, Applen ja Commodoren tietokoneita. Irtoamisen jälkeen PCI-Datalla oli monopoliasema Commodoren tietokoneisiin, jota se käytti hyväkseen muun muassa kritisoidussa hinnoittelupolitiikassaan (Saarikoski 2004, 59, 65, 117).

ei syntynyt merkittävää pelikulttuuria ”ajanvietaautomaattien” eli hallipelienväestön ympärille, pitkälti niiden vähäisen maahantuonnin vuoksi. Myöskään toisen sukupolven pelikonsoleilla, joista tunnetuimpana mainittakoon Atari 2600, ei ollut valtavaa myyntimenekkiä (Saarikoski 2004, 217). Tämä johtui pitkälti siitä, että konsolit ja muut elektroniset pelit eivät ehtineet kotimaisille pelimarkkinoille ennen Pohjois-Amerikan pelialan taantumaa (Saarikoski & Suominen 2009a, 22). Konsolit olivat myös verraten kalliita, ja niiden hankkimista saatettiin pitää moraalitaloudellisesti epäilyttävämpänä kuin monikäyttöisten kotitietokoneiden hankintaa – siitäkin huolimatta, että kotitietokoneita käytettiin monesti pitkälti pelaamiseen.

Pelilehdistön panosta suomalaisen pelikulttuurin synnylle ei voida väheksyä. Tietokonelehdet, kuten *Printti* (1984–1987), *MikroBitti* (1984–) ja *C=lehti* (1987–1992), toimivat tärkeänä yhdyssiteenä pelintekijöiden, maahantuojien ja pelaajien välillä. Lehdillä oli varsin laaja lukijakuntansa; *MikroBitin*, joka oli aikansa suosituin tietokonelehti, levikki pysyi lähellä 40 000 kappaletta koko 1980-luvun ajan (Saarikoski ym. 2017, 9). Digitaalisia pelejä käsiteltiin harvoin valtamediassa 1980-luvulla. Kotimikrolehdet olivat siis ainoita äänitorvia peliharrastukselle ja sen ympärille kehittyvälle kulttuurille. Lehtien sisältämät peliarvostelut ja -esittelyt loivat pohjan suomalaiselle pelijournalismille. Sen tyyliä leimasivat ironia ja huumori (ks. esim. Saarikoski & Suominen 2009b, 26–27). Arvosteluilla ja esittelyillä oli myös suora vaikutus pelien myyntiin (ks. esim. Kuorikoski 2014, 18), sillä ne olivat monille ainoat tiedonlähteet uusista julkaisuista.⁵ Itse arvostelijat palkattiin usein harrastelijoiden keskuudesta. Tiedonlevityksen lisäksi lehdet toimivat tärkeinä julkaisukanavina harrastajien tekemille peleille, joita julkaistiin koodilistauksina.

Raimo Suonion vuonna 1979 Telmac 1800-tietokoneelle⁶ ohjelmoimaa *Chesmac*-shakkipeliä pidetään tällä hetkellä varhaisimpana kaupallisena suomalaisena pelijulkaisuna (Reunanen & Pärssinen 2014).⁷ Jo sitä ennen harrastajat olivat ohjelmoineet pelejä Suomessakin, mutta niitä ei ollut tämän hetkisten tietojen mukaan levitetty kaupallisesti. Suomalainen pelijulkaisu-toiminta alkoi laajemmin vuonna 1984, kun Amersoft julkaisi yhteensä viisi peliä. Vuosi 1985 oli julkaisu-ihäydeltään vuosikymmenen aktiivisin vuosi, sillä kyseisenä vuonna julkaisu-toiminta nelinkertaistui uusien toimijoiden myötä.⁸ Osa näistä yrityksistä oli pelien, viihde-elektronikan ja tietokoneiden maahantuojia, osa alaikäisten tietokoneharrastajien kehittämiä tuotenimiä. Seuraavana vuonna ilmestyi yhdeksän peliä, joista kolme oli päivitettyjä versioita vanhoista peleistä Commodore 64:lle.⁹ Uutena julkaisijana markkinoille pyrki myös tietokonepelien ja -tarvikkeiden maahantuoja Triosoftware, joka kuitenkin luopui toiminnasta kolmen pelin julkaisun jälkeen. Vuoden merkittävin julkaisu oli Stavros Fasoulasin *Sanxion* (Thalamus 1986), joka oli ensimmäinen kansainväliseen levitykseen päätyneet suomalaispeli.¹⁰ Se oli myös myyntimenestys. Tämä pioneeriteko toi tekijälleen kotimaisessa pelilehdistössä arvonimen ”tietokonepelien Paavo Nurmi” (*MikroBitti* 12/86, 72). *Sanxion* menestyi paremmin kansainvälisillä kuin kotimaisilla pelimarkkinoilla. Se nousi esimerkiksi englantilaisen tietokonepelilehti *Zzap!64*:n (25/1987, 74) lukijoiden keskuudessa yhdeksi vuoden 1987 suosituimmista peleistä ja kohosi parhaimmillaan listan seitsemänneksi saman vuoden toukokuussa.¹¹ Suomessa *Sanxionin* myynti jäi kuitenkin melko vaatimattomaksi.¹² Vuonna 1987 jokunen muukin suomalaispelintekijä alkoi löytää ulkomaalaisia julkaisijoita peleilleen. Tämän seurauksena suomalaispelit löysivät myös tiensä suuremman yleisön tietoisuuteen. Kotimaisen pelihistorian näkökulmasta huomattavin julkaisu oli Jukka Tapanimäen *Octapolis* (English Software 1987).

5 Suomeen levisi myös jonkin verran ulkomaalaisia, pääasiassa brittiläisiä pelilehtiä, kuten esimerkiksi *Computer and Video Games* (CVG) ja *Zzap!64*.

6 Telmacit olivat suomalaisen Telercasin valmistamia kotitietokoneiden rakennussarjoja, joiden voimanlähteenä toimivat 8-bittiset RCA-1802-suorittimet.

7 Ennen *Chesmacia* vanhimpana suomalaisena kaupallisena pelinä pidettiin Amersoftin VIC-20-tietokoneelle julkaisemaa *Mehulinja*-peliä (1984). Peli oli voittanut vuonna 1983 *Poke & Peek!* -lehden (1/1983) järjestämän ohjelmointikilpailun (*Poke & Peek!* 2/1984; Reunanen & Pärssinen 2014, 76).

8 Amersoftin lisäksi pelejä julkaisivat Teknopiste, Ideameca, ALA Software, T & T Productions ja Oy Hedengren Ab.

9 Ks. *Astex 64*, *Crash 64* ja *Delta 64*. Julkaisijana toimi Amersoft.

10 Fasoulasin ensimmäinen julkaistu peli oli VIC-20-tietokoneelle tehty *Pac-Man*-kloonin, joka julkaistiin ohjelmalistauksena *MikroBittissä* (1/1984) (ks. Saarikoski ym. 2017).

11 *Sanxionin* suosion vanavedessä myös Fasoulasin seuraavat pelit *Delta* (Thalamus 1987) ja *Quedex* (Thalamus 1987) nousivat samaiselle listalle.

12 *Sanxion* nousi hetkellisesti Suomen 30. myydyimmän pelin joukkoon, ollen marraskuussa 26. ja joulukuussa 21. (*Printti* 20/1986, 19).

Tapanimäki oli Fasoulasin ohella vuosikymmenen tunnetuimpia suomalaisia pelintekijöitä. Sama trendi jatkui vuonna 1988. Seuraavana vuonna suomalaiset julkaisijat loistivat poissaolollaan. Ainoastaan Avesoftilta ja tekstipelejä tuottaneelta T&T-SOFT:lta ilmestyi pelejä.

Wikisivusto *Videogames.fi* listaa yhteensä 60 1980-luvulla ilmestynyttä suomalaista tietokonepeliä.¹³ Niiden julkaisijoina toimivat pääasiallisesti kotimaiset pelijulkaisijat sekä pienet harrastajaryhmät.¹⁴ Ainoastaan pieni osa näistä päätyi kansainväliseen levitykseen. Pelialustoina toimivat VIC-20, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum sekä Commodore Amiga. Kaupallisten pelien lisäksi tietokonealan harrastelehdissä, kuten esimerkiksi *MikroBitissä* ja pienemmässä sähköisessä diskettilehdessä, *Floppy Magazines*, julkaistiin lukuisia ei-kaupallisia pelejä koodilistauksina. Esimerkiksi Commodoren eri versioille niitä löytyy ainakin 85 kappaletta.¹⁵ Vuosikymmenen loppupuolella ilmestyivät myös ensimmäiset suomalaiset hyötypelit, kun Tikkurila julkaisi mainospeli *Painterboyn* (1986) ja Alkon haittavaliustusyksikkö tuotti *Promillen* (1986) sekä *Hup-pelin* (1987) opetuskäyttöön. Lääkintöhallitus ja Nuorisokasvatusliitto julkaisivat *Tupakistan 2200* -pelin (1987/1988) tupakanvastaiseen asennekasvatustyöhön.

Aikakauden suomalainen pelinkehitys keskittyi yksinomaan kotitietokoneisiin. 1980-luvulla ei julkaistu ainuttakaan suomalaispeliä konsoleille, pitkälti niiden kalliiden lisenssioikeuksien vuoksi. Pelisuunnittelijat olivat usein yksittäisiä harrastelijoita tai pienryhmiä, joilla ei ollut taloudellisia resursseja ostaa kehittäjälisenssejä tai ryhtyä täyspäiväisiksi yrittäjiksi. Monet heistä olivat myös alaikäisiä (Kuorikoski 2014, 9).

Amerin digiloikka tuntemattomaan: pelijulkaisutoiminnan käynnistäminen

Amersoft oli vuonna 1950 perustetun monialayritys Amer-yhtymä Oyj:n¹⁶ tytäryhtiö. Amer-yhtymän liiketoimintaan kuuluivat 1980-luvulla tupakatuotteet, autojen maahantuonti, urheiluvälineet, vaatteet sekä paino- ja julkaisutoiminta. Amersoftin perustaminen heinäkuussa 1984 oli seurausta kustannusliike Weilin+Göösin¹⁷ aiemmin tekemästä julkaisusopimuksesta Commodore-tietokoneiden maahantuojia PCI-Datan kanssa. Sopimus koski tietotekniikkakirjallisuuden julkaisua. Samalla Weilin+Göös siirtyi ohjelmistoliiketoiminnan pariin, minkä vuoksi Amersoft erotettiin yrityksestä omaksi toimijaksi. Amer-yhtymä pyrki omalta osaltaan hyödyntämään jatkuvasti lisääntyneitä kiinnostusta tietotekniikkaa kohtaan sekä yritys-elämässä että kuluttajamarkkinoilla. Kuitenkaan Amer ei vaikuta pelijulkaisijana aivan itseltään selvältä. Tässä yhteydessä onkin tarpeen käsitellä lyhyesti Weilin+Göösin vaiheita, jotka vaikuttivat Amersoftin taustalla.

Weilin+Göös oli vuonna 1872 perustettu kustantamo, joka tunnettiin pitkään erityisesti almanakkojen ja kalenterien kustantajana. Yhtiöllä oli vuosikymmeniä Helsingin yliopistolta saatu yksinoikeus almanakkojen julkaisemiseen. Yhtiö aloitti 1960-luvun alussa kirjankustantamisen uudelleen, koska tarvitsi käyttöä kasvaneelle painokapasiteetilleen. Kesällä 1970 kahdeksankymmentä vuotta yhtiössä vaikuttanut Bonsdorffin suku myi osake-enemmistönsä Amer-Tupakka Oy:lle. Kauppa sopi molemmille osapuolille, jotka pystyivät näin keskittymään haluamiinsa suuntiin. Esimerkiksi Amer vahvisti kaupalla aiempaa kustannustoimintaansa. 1970-luvun alussa Weilin+Göösin kustannustoiminta jakautui neljään osastoon, joista yksi keskittyi tietokirjoihin ja yksi

13 Ks. Videogames.fi, <http://www.videogames.fi>. Lukumäärä pitää sisällään myös eri Commodoren malleille käännetty versiot sekä maakohtaiset lokalisaatiot, jotka julkaistiin eri nimillä kuin itse alkuperäinen peli.

14 Tekstipelit nousevat esiin yhtenä 1980-luvun suomalaispelin erikoisuuksista. Niiden parserien (eli käyttöliittymien, jotka yksinkertaistavat pelaajien syöttämät tekstikomennot) koodaaminen on ollut varsin työlästä kieleemme sijamuotojen lukumäärän vuoksi. Näitä pelejä julkaistiin pääasiallisesti C-kasetilla tai koodilistauksina. Maailmalla tämä genre nautti hetkellistä suosiota 1980-luvun alussa.

15 Ks. Suomen Commodore-arkisto, <http://www.ntrautanen.fi/computers/commodore/arkisto.htm>.

16 Yrityksen nimi vuoteen 1973 asti oli Amer-Tupakka Oy. Vuonna 2005 yhtiö vaihtoi nimensä Amer-Sport Oyj:ksi, kun se keskittyi urheiluvälineiden myyntiin.

17 Weilin+Göös kuului Amer-yhtymään aina vuoteen 1995, kunnes se myytiin WSOY:lle.

oppikirjoihin. 1970-luvulla vahvaa tulosta tuotti muun muassa moniosaisten suurteosten, kuten tietosanakirjojen ja kuvateosten julkaiseminen, mutta tilanne vaikeutui myöhemmin. Ennen pitkää myös uuden yhtiön painotukset ja paineet tulosten saavuttamiseksi alkoivat vaikuttaa toimintaan. Weilin+Göös in historiategon teknyt Allan Tiitta (1997, 76–78) kirjoittaa: ”kun pyrittiin nopeaan taloudelliseen menestykseen, kokeiltiin kaikenlaista, eikä aina maltettu odottaa valitun strategian tuloksia ennen kuin jo otettiin käyttöön uusi. Näin kustannuspolitiikasta tuli väkisinkin poukkoilevaa.” Tämä malttamattomuus näkyi 1980-luvun alussa myös Amerin tietotekniikka-alan julkaisutoiminnan kokeiluissa.

Weilin+Göös in pääkonttori oli vuonna 1974 muuttanut Helsingin Mannerheimintieltä Espoon Tapiolaan, uuteen Bertel Ekengrenin suunnittelemaan avokonttoriin (ibid., 80), jota myös Amersoftin työntekijät sittemmin muistelijat (Rautakorpi, haastattelu 2014; Litmanen, haastattelu 2014). Vuonna 1982 Weilin+Göös in toimintaan iski kirja-alan kriisi. Kirjojen kysyntä heikkeni samalla, kun kilpailu kiristyi pitkään jatkuneen ylitarjonnan takia. Yhtiö aloitti rationalisointiohjelman ja haki uusia yhteistyökumppaneita. Syksyllä 1983 Weilin+Göös solmi yhteistyösopimuksen vaasalaisen Commodore-tietokoneiden maahantuojan PCI-Datan/PET-Commodoren kanssa, joka toi maahan muun muassa suosittuja VIC-20 ja Commodore 64 -tietokoneita. Amer-yhtymän kirjankustannustoiminnan ja kirjapainoteollisuuden ryhmän nimi muutettiin viestintäteollisuudeksi, minkä ajateltiin kuvaavan paremmin toimialamuutosta. Nimenmuutos liittyi myös orastaneisiin odotuksiin tietotekniikan ja informaatioyhteiskunnan uusista kehityskuluista. Kesäkuussa 1984 tähän toimialaan perustettiin Amersoft, joka jatkoi aiempaa tietokonealan kustannus- ja muuta toimintaa.¹⁸ Kirjajulkaisujen lisäksi Amersoft myi ohjelmistoja ja solmi esimerkiksi yksinmyyntisopimuksen silloisen maailman suurimman mikrotietokoneohjelmistojen tuottajan, yhdysvaltalaisen Micro-Pro Internationalin kanssa. Yhtiö oli tunnettu muun muassa Wordstar -tekstinkäsittelyohjelmastaan (Tiitta 1997, 110–111; *AmerInfo* 4/1984; *AmerInfo* 3/1986). Vuonna 1986 Amersoft solmi myös yksinoikeussopimuksen Digital Research -ohjelmistotalon kanssa. Se tuotti muun muassa PC-tietokoneisiin erityisesti tarkoitettua graafista GEM-käyttöliittymää sekä siihen sopivia sovellusohjelmia (*AmerInfo* 3/1986).

Mikä sitten sai Amerin lähtemään mukaan tietotekniikka-alalle? Konsernin harppaus peliteollisuuteen vaikuttaa ensi silmäyksellä varsin erikoiselta bisnesliikkeeltä, mutta sen lähtökohta oli varmasti sama kuin muillakin ajan monialayrityksillä. 1980-luvun alussa tietotekniikka oli nopeasti kasvava ilmiö, jonka ympärillä nähtiin valtava liiketoiminnallinen potentiaali. Tietokoneet olivat olleet vielä edellisellä vuosikymmenellä lähes yksinomaan koulutus- tai ammattikäytössä. Kotitietokoneet toivat ne nimensä mukaisesti ihmisten koteihin ja perhearkeen. Ohjelmistojen merkitys kotitietokoneiden myynnille ja tietokoneharrastuksen leviämiseksi oli ratkaiseva. Niiden suosion taustalla oli myös onnistunut markkinointi (Saarikoski 2004, 98). Pelit olivat tavalliselle kotikäyttäjälle tutuin esimerkki tietokoneohjelmista. Amersoftin liiketoiminnan muodostaneet kolme sektoria, 1) tietotekniikkakirjallisuuden julkaisu; 2) ammattiohjelmistojen maahantuonti ja julkaisu; sekä 3) kuluttajatuotteet, jotka pitivät sisällään pelit ja hyötyohjelmat (Lautsi, haastattelu 2014), pyrkivät laajasti kattamaan ohjelmistotoiminnan eri osa-alueet.¹⁹ Lähtökohta toiminnalle vaikutti siis monipuoliselta ja lupaavalta kasvavilla markkinoilla.

Toimintansa aikana Amersoft julkaisi 32 kirjaa ja yhdeksän ohjelmistoa, mutta vain 13 suomalaista peliä. Vuonna 1984 yhtiö julkaisi Simo Ojaniemen

18 Gunnar Nyström aloitti toimitusjohtajana 1. kesäkuuta 1984 (*Tietokone* 4/1984, 114), mutta yritysrekisteriin Amersoft merkittiin vasta 4. lokakuuta 1984.

19 Vrt. Campbell-Kellyn (2003) ohjelmistoteollisuuden kolmijakoon: 1) ohjelmistoalihankinta; 2) ammattiohjelmistot; ja 3) massamarkkinaohjelmistot.

ohjelmoimat pelit *Mehulinja*, *Herkkusuu*, *Myyräjahti* ja *Raharuhtinas*. Näistä kolme ensimmäistä julkaistiin Commodore VIC-20-tietokoneelle, kun taas viimeisin oli ensimmäinen Commodore 64:lle julkaistu kaupallinen suomalaispeli. Samana vuonna julkaistiin myös Juha ja Mika Salomäen *Yleisurheilu*. Vuosi 1985 oli julkaisuviikeltään Amersoftin aktiivisin vuosi. Silloin ilmestyivät Janne Julkusen ja Juha Granbergin *10... Knock out!*, Jyri Lehtosen *Crash 16* ja *Delta 16*, Pekka Pesosen *Halley'n komeetta*, Risto Lankisen *Tsapp! 16* ja *Tsapp!* sekä Otso Pakarisen ja Jari Heikkisen kehittämä lisenssipeli *Afrikan tähti*. Seuraavana vuonna julkaistiin enää Pasi Hytösen ohjelmoima *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* (ks. *MikroBitti* 4/1987, 36–38), josta tuli myös yhtiön kaupallisesti menestynein peli. Se myi ohjelmistotoimittaja Petter Kinnusen (haastattelu 2014) mukaan noin 2000 kappaletta. Tähän lukuun on kuitenkin syytä suhtautua varauksella, sillä kyseisellä myyntimäärällä pelin olisi pitänyt nousta tietokonelehtien ylläpitämille myyntilistoille. Näin ei kuitenkaan käynyt.

Ei kuitenkaan ole yllättävää, että juuri *Uuno*-pelistä tuli Amersoftin tunnetuin ja suosituin pelijulkaisu. *Uuno Turhapuro* -elokuvat olivat Suomessa erittäin suosittuja, mediatutkija Jukka Sihvosen (1991, 13) mukaan muun muassa siksi, että *Uuno*-hahmo ja *Uuno*-elokuvat muokkasivat ja suodattivat erilaisia kulttuurisia ja sosiaalisia aineksia hyvin monipuolisesti. Veijo Hietala (2015, 99) puolestaan selittää *Uunon* pitkäkestoista suosiota sillä, että ”hahmo on tavoittanut otollisen kaikupohjan yleisönsä kollektiivisessa tietoisuudessa”. Sihvonen (1991, 19) korostaa myös *Uuno Turhapuro* -hahmon performatiivisuutta, verbaalisen aktiivisuuden lisäksi ilmenevää kykyä hyvin monipuoliseen ruumiilliseen toimintaan. Voidaankin väittää, että nimenomaan korostuneen monipuolisen toiminnallisuuden ja kyvykkyyden takia laajan yleisön tuntema *Uuno* sopi täydellisesti tietokonepelin päähenkilöksi.

Muut Amersoftin pelit ylsivät arviolta vain noin 50–100 kappaleen myyntiin (Kinnunen, haastattelu 2014). Yhtiö myös toi maahan ulkomaisia pelejä MSX-alustalle (ks. esim. *MikroBitti* 8/1985; 10/1985).²⁰ Kirjankustannus oli

20 Amersoft toi maahan ainakin seuraavia pelejä: *Antarctic Adventure* (Konami 1983), *Driller Tanks* (Hudson Soft Company 1983), *Shark Hunter* (Electric Software 1984), *Le Mans* (Electric Software 1984), *Ninja* (Kuma Computers 1984), *007 kuoleman katse* (Domark 1985), *Theatre Europe* (Personal Software Services 1985) ja *Zaxxon* (Coleco Industries 1985).



Kuva 1. Kuvakaappauksia Amersoftin peleistä: *Mehulinja* (1984, ylhäällä vasemmalla), *Raharuhtinas* (1984), *Halley'n komeetta* (1985), *10... Knock Out* (1985), *Afrikan tähti* (1985) ja *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* (1986, alhaalla oikealla). Lähde: Myabandonware.com, Zak.fi ja Videogames.fi.

kuitenkin Amersoftille huomattavasti kannattavampaa liiketoimintaa peleihin verrattuna. Joistakin teoksista, kuten esimerkiksi *Kaikki Kuusnelosesta: Commodore 64* -kirjasta (Onosko 1983) otettiin useita uusintapainoksia (Nyström, haastattelu 2014). Kirjaa myytiin yhteensä noin 15 000 kappaletta (Lautsi, haastattelu 2014). Aluksi julkaistut kirjat olivat käännöksiä, mutta myöhemmin mukaan tuli myös suomalaisten tekijöiden, kuten Osmo A. Wiion (1985) ja Risto Linturin (1985) teoksia.²¹ Kustannustoiminnasta huolimatta Amersoftin kokonaisliiketoiminta painui reilusti tappiolliseksi. Esimerkiksi vuoden 1986 noin kolmen miljoonan markan liikevaihdosta yritys teki tappiota arviolta kaksi miljoonaa markkaa (Rautakorpi, haastattelu 2014).

Kokeilun loppu: pelijulkaisutoiminnan lopettaminen

Laajamittaisen piratismiin ohella pääsyyinä sille, miksi Suomeen ei syntynyt elinkelpoista peliteollisuutta vielä 1980-luvulla, voidaan pitää suhteellisen pieniä kotimaisia markkinoita. Pelimyynti laskettiin vuosikymmenen puolivälissä kymmenissä miljoonissa markoissa (Kuorikoski 2017, 81–82). Kotimaisten pelien myynti oli erittäin vähäistä. Myös Ruotsi kärsi markkinoiden pienuudesta, mutta ruotsalaiset pelikehittäjät muuttivat työn perässä esimerkiksi Englantiin, jossa pelinkehitystä pystyi tekemään ammattimaisesti (Sandqvist 2012). Sen sijaan Suomesta ulkomaille lähti vain harva. Ehkäpä 1980-luvun pelialan kokeilujen kestävin perintö on ”peliohjelmoinnin suomalaiset sankaritarinat” (Saarikoski 2004, 263–274). Tunnetuimpia näistä ”myyttisistä sankarikoodareista” ovat Stavros Fasoulas, Jukka Tapanimäki ja Pasi Hytönen (Kuorikoski 2017, 128).

Suomalaisista toimijoista Amersoft päätti ensimmäisenä tähdätä kotimaisille pelimarkkinoille, mutta tämä yritys epäonnistui. Aiemmin esitelty Porterin (1990) timanttimalli auttaa havainnollistamaan sitä haasteellista toimintaympäristöä, jossa Amersoft pyrki käynnistämään pelijulkaisutoimintaansa. Se korostaa osatekijöitä, joita menestyvä yritystoiminta vaatii kotimaisilla tai kansainvälisillä markkinoilla. Seuraava analyysi nostaa esille perusteluja kokeellisen liiketoiminnan päättämiseksi vuoden 1986 lopussa.

Amersoftilta ei sinänsä puuttunut keskeisiä tuotannon tekijöitä vaan ne olivat osaltaan puutteelliset. 1980-luvun puolivälissä pelinteko ei vaatinut valtavia taloudellisia resursseja. Näiden melko kotikutoisten projektien takana olivat yksittäiset koodaajat tai pienryhmät, joiden palkkiot vaihtelivat muutamasta sadasta markasta tuhansiin markkoihin (Pärssinen & Reunanen 2015). Amersoftin maksamat palkkiot kasvoivat liiketoiminnan loppua kohti. Simo Ojaniemen ensimmäisistä peleistä suoritettiin 1000–2000 markan kertakorvaus per peli (Kuorikoski 2017, 123). *Delta 16*:sta Amersoft maksoi 3000 markan ennakkopalkkion sekä 15 % jokaisesta myydystä kappaleesta.²² *Afrikan tähdestä* maksettiin 10 000 markan kertakorvaus, joka jaettiin tekijöidensä kesken (Saarikoski 2004, 265; Pakarinen, haastattelu 2014).²³ Pelijulkaisu ei kuitenkaan missään vaiheessa noussut Amersoftin pääasialliseksi tulonlähteeksi. Epäsuhta kirja-, ohjelmisto- sekä pelijulkaisutoiminnan välillä vaikutti myös yhtiön taloudellisten resurssien kohdentamiseen. Esimerkkinä voidaan mainita vaikkapa markkinointi tietokonealan lehdissä, jossa painotettiin kirjallisuutta ja hyötyohjelmia pelien sijaan. *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* oli tästä poikkeus. Pelin markkinointiin panostettiin huomattavasti muita nimikkeitä enemmän, vaikkakin sen ennakkomarkkinointi epäonnistui tuotannollisista syistä (Kinnunen, haastattelu 2014).²⁴ Tämä panostus näkyi varmasti osaltaan myös pelin myyntiluvuissa.

21 Tampereen yliopiston professori Mikko Ruohonen toimi 1980-luvun puolivälissä yrittäjänä, ja Amersoft julkaisi kaksi hänen tietokirjaansa. *Yrittäjä ja mikrot: Mikro-ohjelmat, niiden hankinta ja toimivuus* (1985) perustui Ruohosen ja hänen kollegansa Tuomo Markkulan tekemään selvitykseen ja kirjaehdotukseen, mutta *Työkaluohjelmat* -teoksen (1986) aihe tuli Ruohosen mukaan Amersoftin ehdotuksesta (Ruohonen, haastattelu 2018). Eli samoin kuin pelien osalta, Amersoft teki julkaisupäätöksiä kirjoittajien tekemien ehdotusten perusteella, mutta yritys tilasi myös kirjoja tutuilta kirjoittajilta. Tietotekniikan tietokirjamarkkinoilla oli 1980-luvun alkupuolella paljon kysyntää, mutta myös kilpailua, sillä useat kustantajat julkaisivat käännöksiä sekä suomalaisten tekijöiden alkuperäisteoksia.

22 Ks. Jyri Lehtosen ja Amersoftin välinen kustannussopimus 17.1.1985: http://videogames.fi/vgfi/index.php/Delta_16.

23 Suomen rahamuseon elinkustannusindeksiin perustuvan rahanarvolaskurin mukaan 10 000 markkaa vuonna 1985 vastaa noin 3320 euroa nykyrahassa.

24 *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -peliä mainostettiin aktiivisesti sen julkaisun jälkeen. Amersoft ei pystynyt toimittamaan pelilehdistölle materiaalia ennen varsinaista julkaisua, sillä pelikasetit jouduttiin teettämään kahteen kertaan kopiosuojauksen petettyä (Kinnunen, haastattelu 2014).

AMERSOFTIN UUTUDET
Suomenkielisiä ohjelmia ja kirjoja VIC-20 ja COMMODORE 64 -mikrotietokoneille.

KIRJALLISUUS

Chris Callender COMMODORE 64 OHJELMOINNIN OPAS – HYÖTYOHJELMAT
Valikoima hyötyohjelmia kottalouksille, yhdistyksille ja pienyrityksille. Kirjan sisältämät ohjelmat – mm. tekstinkäsittely, laskutusohjelma ja osuustekstit – on sovellettu Suomen oloihin ja ohjelmat voidaan edelleen muokata omiin erityistarpeisiin. Kierresekä. Ovh. 69,-

Owen Bishop COMMODORE 64 OHJELMOINNIN OPAS – PELIT
Valikoima testattuja – toimivia, jännittäviä ja taitoa vaativia pelejä. Kirja on kuitenkin paljon muuta kuin peliä pelikokoelma, se on opas Commodore 64:n grafiikan ja äänentoistomahdollisuuksien hyödyntämiseen sekä peliohjelmien mallikinttönsäen maailmaan. Kierresekä. Ovh. 69,-

Norbert Treitz COMMODORE 64 OHJELMOINNIN OPAS – GRAFIKKA
Kirja esittelee Commodore 64:n grafiikan ominaisuuksia. Täydellisten ohjelmistustien avulla esitellään 111 edelleen muokattavaa grafiikkaohjelmaa, jotka on tehty SIMONS' BASIC-läajennuksella. Kierresekä. Ovh. 69,-

Norbert Treitz COMMODORE 64 OHJELMOINNIN OPAS – GRAFIKKA – KIRJAN OHJELMAT SISÄLTÄVÄ LEVYKE
Vainhoito näille, jotka eivät halua uhrata aikaa vieras ohjelmien sisällyttämiseen omalla 64:lla. Ovh. 155,-

KEVÄÄLLÄ ILMESTYNEET:

Tim Hartnell VIC-20 PELIOHJELMOINNIN OPAS
Ovh. 69,-

Tony Noble VIC-20 OHJELMOINNIN ALKEET
Ovh. 69,-

HYÖTYOHJELMAT:
Software, Sterling Swift **OPI OHJELMOIMAAN – BASIC I ja BASIC II** Commodore 64-levyke. Ovh. 295,-

Jorma Tarhio SANATAR Commodore 64-levyke. Ovh. 395,-

TIETOMESTARI VIC-20-kasetti Ovh. 145,- (vaatii 8 K lisämuistimoduulin) Commodore 64-levyke. Ovh. 189,-

ANJANVIETE- JA PELI-OHJELMAT:

Simo Ojanieni MEHULINJA VIC-20 ohjelmakipailun voittaja. VIC-20-kasetti (vaatii 3K lisämuistimoduulin). Ovh. 99,-

Simo Ojanieni HERKUSUU VIC-20-kasetti (vaatii 3K lisämuistimoduulin). Ovh. 89,-
Luovutettiin MIKROBITISSIN puolesta kuitilla. Aikataulu numero 27.

Juha ja Mika Salomäki YLEISURHEILU VIC-20-kasetti (vaatii 8K lisämuistimoduulin). Ovh. 155,-

AMERSOFT OY
AJERTALUANTEI 02020 ESPOO 46322

Amersoft on Amer-yhtymän viestintä-toimintayksikköön kuuluva mikrotietokonekirjallisuuden ja mikro-ohjelmien tuottamiseen erikoistunut yksikkö.

COMMODORE 64

Uuno Turhapuro muuttaa maalle

Heippa taas!
Uuno-pelitä hammatore 64:llä.
Yritä ohjata auras, kun elämäni on kaikenlainia uusia rojia. Keitä pyryä veteen päällä, kun kaikenlaiset eläimet aktivoituu eikä ellet ehti kunnolla mötö. Eikä meträrräkään saa etnisä isänsäen testasta rau-harra, kun oppilukko on koko ajan kumpuna.
Terveisiä voaan minne kaupunkiin pölyyn...

AMERSOFT

Kuva 2. Amersoftin mainokset *MikroBitissä* (3/1984) ja *Printissä* (18/1986).

Laadukkaalla aineettomalla pääomalla on korvaamaton ja perustavanlaatuinen merkitys luovassa taloudessa toimivalle yritykselle. 1980-luvulla kotimaisilla peleillä ei vielä ollut tällaista pääomaa. Amersoft pyrki korvaamaan tätä ilmeistä puutetta lisenssipelien kautta (Kinnunen, haastattelu 2014). *Afrikan tähden* ja *Uuno Turhapuron* kaltaisten tavaramerkkien arvo oli jo todistettu viihdemarkkinoilla. Moni maassamme myydyistä ulkomaalaisista peleistä nojautui vastaaviin tunnettuihin populaarikulttuurin brändeihin.²⁵ Tavaramerkkien hyödyntämisessä oli kuitenkin haasteita. Amersoft sai helposti oikeudet *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -elokuvan hyödyntämiseen pelissä Nasse Setä Oy:ltä, mutta tekijänoikeusjärjestö Teosto salli alkuperäistä tunnusmusiikkia käytettävän vain minuutin ajan (Kinnunen, haastattelu 2014). Nämä 60 sekuntia uhrattiin pelin introon.

Toinen keskeinen tuotannon tekijä on osaava työvoima. Amersoftin työntekijöillä ei ollut aikaisempaa kokemusta pelien julkaisusta ja tuottamisesta. Tällä puutteella oli varmasti oma vaikutuksensa esimerkiksi kustannuspuoleen sekä kontaktien hoitamiseen. Pelintekoa leimasi taas yleinen harrastelijamaisuus. Suomesta ei vielä löytynyt itsenäisiä pelitaloja; ensimmäiset perustettiin vasta seuraavalla vuosikymmenellä. Suomalaiset pelinkehittäjät lähestyivät pelisuunnittelua teknisten innovaatioiden ja pelattavuuden näkökulmasta, eivät niinkään graafisesti tai sisältölähtöisesti (Kuorikoski 2015, 9). Peliprojekteja leimasi kokeilunhalu sekä omien taitojen testaaminen (Kuorikoski 2014, 12). Tämä lähestymistapa ei välttämättä ollut aina kaupallisesti tuottoisin

25 Esimerkkeinä mainittakoon vaikkapa *Ghostbusters* (Activision 1984), *Bruce Lee* (US Gold 1984), *Rambo* (Ocean 1985), *Commando* (Elite 1985), *Miami Vice* (Ocean 1986) ja *Knight Rider* (Ocean 1986), jotka olivat vuosien 1985 ja 1986 parhaiten myyneitä tietokonepelejä Suomessa (ks. esim. *Printti* 20/1985, 5; *Printti* 4/1987, 19).

tai kuluttajaystävällisin. Edellä mainittu suunnittelufilosofia ei vaikuttanut niin paljon projekteihin, joita Amersoft pani itse alulle. Amersoftilla ei ollut palkkalistoillaan omia ohjelmoijia (Nyström, haastattelu 2014) vaan yritys löysi pelintekijät ohjelmointikilpailujen ja tietokonekerhojen kautta. Myös yksittäiset ohjelmoijat lähestyivät yritystä pelidemoillaan. Pelejä ja ohjelmistoja Amersoftille tarjottiin runsaasti, tiettävästi parhaimmillaan kymmeniä kuukaudessa (Kuorikoski 2014, 16). Amersoftin yhteistyö yksittäisten pelintekijöiden kanssa kesti pääsääntöisesti vain yhden peliprojektin ajan. Tällöin myöskään yksittäisen pelintekijän osaaminen tai yhteistyö Amersoftin kanssa eivät ehtineet hioutua kovin ammattimaisiksi.

Laitteiston levinneisyyden perusteella on perusteltua olettaa, että 1980-luvun kotimaisilla pelimarkkinoilla olisi ollut kysyntää myös suomalaisille tietokonepeleille. Maamme pelimarkkinat perustuivat yksinomaan ulkomaalaisten pelien myyntiin ja maahantuontiin. ”Tasavallan tietokoneen”, Commodore 64:n, loistavat myyntiluvut ja suomalaisten pelien myynti eivät kuitenkaan missään vaiheessa korreloituneet keskenään. Suomalaispelejä myytiin kymmeniä tai satoja per nimike, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta (Kuorikoski 2014, 16–17). Kotimaisuus ei ollut myyntivaltti, vaikka ajan pelilehdistö korostikin painokkaasti suomalaispelien alkuperää. Arvosteluissa kotimaisuus toi peleille lisäpisteitä ja takasi usein hieman lempeämmän kritiikin.

Yrityskulttuuri ei synny tyhjästä vaan ottaa oman aikansa muodostuakseen. Näin kävi myös suomalaisen peliteollisuuden kohdalla. 1980-luvun harrastelijamaisuus sekä tietty näköalattomuus voidaan nähdä pakollisena kasvuvaiheena, jonka yritysten tuli läpikäydä ennen kotimaisen peliteollisuuden varsinaista syntyä 1990-luvun puolivälissä. Ammattimaisten julkaisijoiden ja pelistudioiden poissaolo merkitsi sitä, että Suomeen ei muodostunut toimialan klustereita. Amersoftilla oli sidonnaisyrityksiä, jotka hoitivat pelien kotimaista jakelua ja vähittäismyyntiä. Osa näistä sidonnaisuuksista oli syntynyt Amer-yhtymän yritysostojen seurauksena. Yksi silmiinpistävin epäkohta oli Amersoftin pelien näkyvyys pelilehdistössä.²⁶ Yhtiön pelejä noteerattiin lehdissä melko harvoin, mikä on sinänsä erikoista, sillä Amersoftin työntekijät jopa kirjoittivat peliarvosteluja lehdille.²⁷ Sen sijaan Amersoftin julkaisema käännöskirjallisuus sai enemmän palstatilaa mainoksien ja artikkeleiden muodossa (ks. esim. *MikroBitti* 2/1985; 11/1985). Artikkeleissa arvioitiin Amersoftin kirjojen lisäksi myös muiden julkaisijoiden teoksia.

Amersoft pyrki pääasiallisesti kotimaisille pelimarkkinoille. Se ei pyrkinyt johdonmukaisesti viemään tuotteitaan ulkomaille heti julkaisutoimintansa alettua, esimerkiksi Toptronicin tai ulkomaisten yhteistyökumppanien välisen yhteistyön kautta. Suurin syy tälle löytyy todennäköisesti valinnassa julkaista yksinomaan suomenkielisiä pelejä. Pientä pelivalikoimaa vaivasi myös aineettoman pääoman puute. Yhtiöllä oli suunnitelmia *Afrikan tähti* ja *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -pelien myynnistä ulkomaille, mutta nämä suunnitelmat eivät ehtineet realisoitua ennen Amersoftin pelitoiminnan myyntiä (Kinnunen, haastattelu 2014). Tällöin peleistä olisi luonnollisesti lokalisoitu myös englanninkieliset versiot. Vaikka pelien vienti ulkomaille ei toteutunutkaan, oli pyrkimys varsin edistyksellinen, sillä kansainvälistyminen alettiin nähdä elinehtona menestymiselle vasta seuraavan vuosikymmenen puolivälissä (Kuorikoski 2015, 17). On kuitenkin syytä epäillä, olisiko yhtiöllä ollut kapasiteettia pelien vientiin. Amersoftilla ei ollut yksityiskohtaista ja määrätietoista strategiaa pelijulkaisutoimintaan, joka näkyi yleisenä linjatoimuutena. Yritys oli Amer-yhtymän kokeilu tietokoneiden kasvubisnekseen. Kokeilun järkevyyttä ihmeteltiin jopa yrityksen sisällä:

26 Amersoftin pelit näkyivät lehdistössä kolmella eri tavalla. Niistä kirjoitettiin lyhyitä artikkeleita, joissa käytiin läpi niiden sisältöä (ks. esim. *Printti* 18/1986). Peliarvosteluita peleistä tehtiin harvemmin. Esimerkiksi *Afrikan tähti* arvosteltiin *Printti*-lehden numerossa 20/1985 ja *Yleisurheilu MikroBitin* numerossa 4/1985. Arvosteluissa korostettiin pelien kotimaisuutta mutta myös kritisoitiin niiden korkeaa hintaa. Kolmas tapa näkyä olivat mainokset. Pelejä mainostettiin joko erikseen tai osana yhtiön muuta tuotevalikoimaa (ks. esim. *Printti* 1/1984; *MikroBitti* 3/1984). *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -pelin mainoskampanjaan uhrattiin eniten markkoja (ks. esim. *MikroBitti* 12/1986; *Printti* 18/1986).

27 Esimerkiksi Petteri Bergius arvosteli *MikroBitille* (11/1985, 69) *Le Mans 2* -pelin (Electric Software 1985). Bergiuksen arvostelua ei voi syyttää yhteistyökumppanien suosimisesta. Amersoft toi maahan Electric Softwaren pelejä, mutta arvostelussa kyseinen peli sai ainoastaan kaksi tähteä.

Amersoft oli Amerilta villi loikka tuntemattomaan [...] Kyllä jo silloin – vaikka nuori ja kokematon olinkin – ihmettelin mitä järkeä Amerilla oli lähteä moiseen touhuun, ei sillä ollut mitään substanssia, joka olisi jotenkin liittynyt asiaan. Nyt liki 30v viisaampana tuo vaikuttaa entistä hullummalta! (Rautakorpi, haastattelu 2014.)

Amersoftin organisaatorakenne oli varsin perinteinen. Toimitusjohtajana toimineen Gunnar Nyströmin alla toimivat eri liiketoiminnan osa-alueista vastanneet osastot. Henkilökuntaan kuuluivat myös kustannustoimittaja, myyntineuvottelija sekä myyntipäällikkö.²⁸ Henkilöresursseja panostettiin enemmän ammattiohjelmistojen maahantuontiin ja julkaisuun. Kuluttajatuotteista, jotka pitivät sisällään pelit ja muut hyötyohjelmat, vastasivat vuorollaan Petteri Bergius, Petter Kinnunen, Jouko Riikonen ja Jukka Rydenfeldt (Petteri Bergius, Lautsi, Kinnunen, Pakarinen, haastattelut 2014). Tutkimusmateriaalin perusteella on mahdotonta arvioida tarkasti Amersoftin yritysrakenteen joustavuutta. Yleisesti Amer-yhtymässä vallitsi tarkkoihin tuloslaskelmiin perustuva yrityskulttuuri (Tiitta 1997, 77). Voidaan kuitenkin olettaa, että Amersoftin toimintaympäristö oli varsin vapaa ja mukautuva (Litmanen, haastattelu 2014). Amersoftilla oli suhteellisen pieni henkilökunta, joka pyöritti luovan teollisuuden parissa toimintaa kokeellista liiketoimintaa, tehden yhteistyötä tietokoneharrastajien kanssa, joista osa oli vielä alaikäisiä.

Ulkomaisten pelien maahantuonti tuskin esti kotimaisen peliteollisuuden syntyä, vaikka sen kilpailuasemalla varmasti olikin oma vaikutuksensa suomalaispelien myyntiin. Myös Amersoft tunnusteli pelimaahantuontia, mutta sillä saralla oli erittäin vahvoja kilpailijoita, kuten Toptronics²⁹ ja Sanura-Suomi. Ei ole yllätys, että pelijulkaisijoiden ja -maahantuojien väliset näkökannat ulkomaalaisten pelien merkityksestä eroavat toisistaan. Amersoftilla työskennellyt Risto Lankinen nostaa piratismiin ohella maahantuonnin yhdeksi pääsyyksi Amersoftin haaksirikolle. Näkemys on sinänsä mielenkiintoinen, sillä myös Amersoft oli mukana maahantuonnissa toimintansa alkuvaiheessa. Toptronicsin perustaja Petri Lehmuskoski sen sijaan korostaa pienien markkinoiden ja vähäisen markkinoinnin ohella suomalaispelien yleistä heikkoa laatua (Kuorikoski 2014, 16–17).³⁰ Amersoftin ohjelmistotoimittaja Petteri Bergius taas pitää ammattiohjelmistoilla tehtyjä tappioita lopullisena kuoliniskuna yrityksen toiminnalle (Kuorikoski 2017, 124). Laatukysymykseen vaikutti osaltaan aikaisemmin mainittu innovaatiolähtöinen pelisuunnittelufilosofia. Kaupallisesti menestyäkseen pelit vaativat kokeilunhalun lisäksi myös muuta sisältöä. Yksikään Amersoftin julkaisemista peleistä ei onnistunut erottumaan laadullisesti edukseen muista aikakautensa kilpailevista maahantuoduista tuotteista, vaikka Amersoft kokeili useiden erilaisten pelityyppien julkaisua: valikoimassa oli urheilupelejä, avaruuspelejä, seikkailupelejä, toimintapelejä ja niin edelleen.³¹ *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* oli jo ulkoasultaan varsin tasokas, mutta sen legendaarisen korkea vaikeustaso söi pelin pelattavuutta. Tarjolla oli valtavasti pelejä, jotka olivat laadultaan parempia tai niitä markkinoitiin tehokkaammin. Myös ohjelmistopiratismilla (ks. esim. Saarikoski & Suominen 2009a; Nikinmaa 2012), joka 1980-luvulla piinasi niin suomalaisia kuin kansainvälisiäkin pelimarkkinoita,³² oli toki oma osuutensa kotimaisten pelien heikkoon myyntiin. C64:n formaatteina toimineet C-kasetit ja levykkeet olivat erittäin helposti kopioitavissa. Tähän tarkoitettuja ohjelmia oli myös runsaasti saatavilla, eikä Amersoftin peleissä käytetty esimerkiksi painettuihin manuaaleihin perustuvaa alkeellista kopiosuojausta vaan Petter Kinnusen (haastattelu 2014) mukaan suojaus perustui äänentasoihin. Tästä ei kuitenkaan ole saatu varmistusta muista lähteistä. Kopioidut pelit saattoivat myös levitä

28 F-Securesta ja Nokias-ta tuttu Risto Siilasmaa on varmasti tunnetuin Amersoftin entisistä työntekijöistä. Siilasmaa oli kesätöissä yrityksessä vuonna 1984 (Petteri Bergius, haastattelu 2014; Nyström, haastattelu 2014).

29 Toptronics on yksi harvinaisen esimerkki 1980-luvulla perustetuista suomalais-yrityksistä, joka teki pelien maahantuonnista kannattavaa liiketoimintaa. Yritys nousi myöhemmin Pohjoismaiden markkinajohtajaksi (Kuorikoski 2017, 121).

30 Monelle nuorelle pelintekijälle laadukasta sisältöä tärkeämpää oli saada pelinsä lehtien sivuille koodilistauksien muodossa (Kuorikoski 2017, 121).

31 Tämä ei tarkoita, että kaikki Amersoftin pelit olisivat olleet laaduttomia. Pelien saama arvostelu oli varsin kaksijakoista. *Yleisurheilu* sai *MikroBitin* (4/1985, 64) arvostelussa neljä tähteä, vaikka sen graafinen ulkoasu saikin kritiikkiä. Arvostelija uskoi pelin olevan varma hitti huolimatta siitä, että se ei pärjännyt tunnetuille ulkomaisille kilpailijoilleen. Sen sijaan *Afrikan tähti* sai *Printin* (20/1985, 25) arvostelussa ainoastaan kaksi tähteä. Pelin graafista ulkoasua keuhuttiin, mutta sen pelattavuus ei nousut lähellekään alkuperäisen lautapelin tasoa.

32 Erään arvion mukaan jopa 90 % vuosien 1983–1985 välillä käytetyistä ohjelmistoista olivat laittomia kopioita (Tuomi 1987, 152).

tietokoneharrastajien keskuudessa nopeammin kuin ne saatiin markkinoille maahantuojien toimesta. Koska piratismi ei ollut laitonta toimintaa vielä 1980-luvun alussa,³³ pelintekijät pyrkivät tekemään siitä moraalisen ongelman pelilehdistön välityksellä (Saarikoski & Suominen 2009a, 23–24). Ironista kyllä, pelilehdistö oli itse ollut tahattomasti luomassa ongelmaa vuosikymmenen alussa (Nikinmaa 2012, 15–16).

Ulkoiset tekijät eli sattuma ja valtiovalta eivät olleet merkittävässä roolissa suomalaisen peliteollisuuden jurakaudella. Amersoft oli aikakautensa ensimmäinen ja ainoa varteenotettava suomalaisjulkaisija, joka pyrki käynnistämään kotimaisen tietokonepelituotannon. Satunnaiset tai odottamattomat yhteensattumat eivät pelastaneet yritystä uranuurtajien ongelmilta. 1980-luvulla ei myöskään ollut julkisten instituutioiden käynnistämiä kansallisia ohjelmia pelituotannon kehittämiseksi.³⁴ Syy tälle oli pelien heikko yhteiskunnallinen asema sekä alan yleinen harrastelijamaisuus. Suomalainen tietoyhteiskuntaprojekti, jonka osatekijäksi peliteollisuus lasketaan, käynnistyi kunnolla vasta 1990-luvun puolivälissä kun Esko Ahon hallitus julkaisi ensimmäisen strategisen mietinnön aiheesta. Vuonna 1983 perustettu Tekes – nykyisin Business Finland – aloitti suomalaisen pelialan rahoittamisen vasta 1990-luvun loppupuolella.³⁵ Viraston rahoituksella on ollut valtava merkitys suomalaisen peliteollisuuden kehitykselle. Samaten monet muut kulttuuriteollisuuden alojen kansainvälistämisyrittäykset käynnistyivät vasta 1980-luvun jälkeen.

Syyt Amersoftin liiketoiminnan lopetukselle olivat varsin ilmeiset: se ei onnistunut tuottamaan konkreettista lisäarvoa emoyhtiölleen. Amer-yhtymä antoi aluksi tytäryhtiölleen vapaammat kädet ”ajanviete- ja peliohjelmien” (*MikroBitti* 3/1984, 24) myyntiin perustuvalla liiketoiminnalla. Päivittäisessä toiminnassa panostettiin kuitenkin enemmän kirjankustannustoimintaan. Emoyhtiö ajoi lopulta kokeellisen projektinsa alas, koska Amersoft ei missään vaiheessa tuottanut toivottua tulosta. Amersoftin pelit myivät pääsääntöisesti erittäin huonosti. Ulkoisten tekijöiden lisäksi tähän pääsyyntä olivat aineettoman pääoman puute, pieni ja tasoltaan vaihteleva tuoteprofiiili sekä vähäinen markkinointi. Alhainen menekki korosti Amersoftin arvoketjun ongelmia, jotka keskittyivät erityisesti ammattimaisen pelinteon ja tuottamisen ympärille. Pelijulkaisutoiminnalta puuttui myös selvä strategia tai suunta, jota olisi tarvittu läpilyöntiin pienillä kotimaisilla markkinoilla. On kuitenkin syytä pohtia, lopettiko Amer liian aikaisin tytäryhtiönsä toiminnan. Amersoftin tuotteiden laadullinen kehitys oli selvästi nousujohteinen lisenssipelien myötä. Suunnitelmissa olleiden pelien, kuten esimerkiksi huhutun *Uuno Turhapuro*-jatko-osan (Kinnunen, haastattelu 2014; Pärssinen 2014; Kuorikoski 2014, 16) laadukas tuotanto, olisi voinut avata ovia jopa kansainvälisille markkinoille. Pelipuolta pidettiin kuitenkin epäonnistuneena kokeena, eikä emoyhtiö pitänyt tietokonekirjallisuuden julkaisua niin tärkeänä sektorina, että sitä varten olisi tarvittu erillistä tytäryhtiötä.

Amersoftin kausi jäi lyhyeksi, ja oli Amerin ja Weilin+Göösin muussa turbulenssissa epävakaa. Kustantaja muun muassa hävisi tarjouskilpailun, joka liittyi taloudellisesta arvokkaaseen yksinoikeuteen almanakkojen julkaisemisesta, mikä aiheutti kuohuntaa yhtiön sisällä. Vanha johto korvattiin pian uudella, ja Amer myi Amersoftin ohjelmistoliiketoiminnan Tietoväylälle joulukuussa 1986. *Amer-Info*-lehden kaupasta julkaiseman uutisen mukaan Amersoftin liikevaihto 1986 oli 3 miljoonaa markkaa, josta kirjojen osuus puolet. Tietoväylän liikevaihto samana vuonna oli 48 miljoonaa. Amersoftin silloisesta kahdeksasta työntekijästä neljä siirtyi Tietoväylän palvelukseen ja neljä jäi Amer-yhtymään (*Amer-Info* 1/1987). Tietoväylä ei kuitenkaan jatkanut

33 Laki tekijänoikeudesta kirjallisiin ja taiteellisiin teoksiin (897/1980) mahdollisti kopioimisen yksityiskäyttöön.

34 Suomen demoskenen ja pelijournalismin pioneeri Jukka O. Kauppinen toteaa sarkastisesti Juho Kuorikosken (2014, 37) kirjassa *Sinivalkoinen pelikirja*, että ainoa valtiollinen tuki 1980-luvun suomalaiselle pelikehitykselle tuli sosiaalitoimiston kautta. On myös syytä olettaa, että monia harrastelijaprojekteja ”rahoitettiin” opinto- ja työttömyystuen avulla.

35 Tekes aloitti suomalaisen peliteollisuuden rahoituksen pienimuotoisesti Digitaalisen median sisältötuotteet -ohjelman (1997–1999) kautta. Tätä seurasivat USIX (Uusi käyttäjäkeskeinen tietotekniikka) (1999–2002), SPIN (Ohjelmistotuotteet) (2000–2003), FENIX (Vuorovaihteinen tietotekniikka) (2003–2007) sekä Verso (Vertical Software Solutions) -ohjelmat (2006–2010) (Hiltunen & Latva 2013). Skene – Games Refueled -ohjelmassa (2012–2015) rahoitettiin yli 50 suomalaista pelialan yritystä 28 miljoonalla eurolla (Neogames 2015, 3).

pelien julkaisua vaan keskittyi toimisto-ohjelmistoihin, joista se erityisesti tunnettiin (Kinnunen, haastattelu 2014). Tietokonekirjakustannustoiminta palasi Weilin+Göösille tammikuussa 1987 (Tiitta 1997, 134), mutta yhtiöllä ei ollut kiinnostusta alan kirjallisuuden julkaisuun (Heli Bergius, haastattelu 2014).

JOULUKUU, LAHJAKUU, MIKROKUU.

Hornig, Wellner, Trapp
Commodore 128 VIHJETÄ JA VINKKEJÄ
Ensimmäinen suomenkielinen kirja Commodore 128 -mikrotietokoneesta kertoo laajasti C-128-grafikasta, kay-laitte grafiikkakäsky, selvitteä muistiloiko ja muistiosoitteet sekä antaa perustietoja 780 prosessorista. Käytännöllinen työkirja, josta on varmasti useammin hyötyä kuin laitteen käsikirjasta. 267 s. OVH. 179.–

Karl-Hermann Rolike
TURBO PASCAL
Kertoo Turbo Pascalin hyvista ominaisuuksista, tutustuttaa Turbo-editoriin ja ohjelman työkentelytapaan, Pascal-murteen keskeisiin periaatteisiin ja käsitteisiin. Laaja opaskirja, joka auttaa sekä aloittelijoita että edistyneitä ohjelmia perehtymään tähän ohjelmointikielen. 255 s. OVH. 175.–

AT ja T Bell Laboratories/M. I. Bolsky
C-KÄSIKIRJA
Tiivis käsikirja AT ja T Bell Laboratories -yhtiön kehittämästä C-kielestä. Sopii sekä aloittelijoille että kokeneille ohjelmajille. Kirjassa esiintyvät kaikki käskyt esimerkkeineen ja niihin liittyvine selityksineen. Kirjassa selvitellään myös ohjelman siirto koneelta toiselle. 95 s. OVH. 85.–

Tim Onosko
KAIKKI KUUSENOSESTA
Commodore 64 -käsikirja, joka kertoo kaiken oleellisen Commodore 64:stä. Kirja sisältää myös tietoja kuusenoisen sovelluksista kotona, koulussa ja työelämässä. 3. painos. 351 s. OVH. 149.–

TEXTOMAT PLUS
Data Beckerin ja Amersoftin suomenkielinen tekstinkäsittelyjärjestelmä Commodore 128:lle.
– Rivin pituus valittavissa 40–240 merkkiin
– Kaikki asiakirjan muotoilumäärät voidaan tallentaa vakio-asiakirjapohjiksi
– Sovitusohjelman avulla ohjelmiston voi muokata niin että jokaisen kirjoittimen erityispiirteistä saadaan suurin mahdollinen hyöty. OVH. 395.–

DATAMAT
Data Beckerin ja Amersoftin suomenkielinen tietokantaohjelma Commodore 128:lle. Soveltuu hyvin asiakasrekisterien luontiin ja ylläpitoon sekä osoitelarjojen tulostamiseen. Erinomainen pienyritysten rekisteriohjelmaksi, mutta sopii hyvin myös kotikäyttäjälle. Erittäin monipuoliset laajitelmahallintasuorat.
Käsiteltävien tietojen määrä rajoittavat levykkeen tila ja avainkentan pituus. Ohjelman mukana seuraa n. 100-sivuisen perusteellinen käsikirja. OVH. 395.–

UUNO TURHAPURO MUUTTAA MAALLE
Koe itse uusimman Turhapuro-tilin nimenomallavimmat hetket. Tässä Uuno-pelissä tartut mm. aureau, etsit isaukon tehdasta, seikkaillet kartanon maisemissa – ja appiukko on koko ajan kintereillä. C-64 kasetti, OVH. 120.–/levyke, OVH. 160.–

AMERSOFT

Kuva 3. Amersoftin mainos *MikroBitissä* (12/1986) esittelee yhtiön tuotekategorioita monipuolisesti.

Lopuksi: suuntaviivoja tulevalle tutkimukselle

Artikkelimme piirtää kuvan siitä, millaisilla valmiuksilla ja edellytyksillä Amersoft pyrki käynnistämään suomalaista peliteollisuutta. Artikkelin nostaa esille liiketoiminnallisia osatekijöitä ja niiden suoran vaikutuksen Amersoftin pelikokeilun epäonnistumiselle sekä sijoittaa tämän kokonaisuuden suomalaisen peliteollisuuden ja -kulttuurin kontekstiin. Nämä osatekijät voidaan tiivistää kotimaisten pelimarkkinoiden pienuuteen, johdonmukaisen yritysstrategian puutteeseen, laajamittaiseen ohjelmistopiratismiin, ulkomaisten pelien maahantuontiin, aineettoman pääoman puutteeseen sekä pelien heikkoon yleislaatuun. On ehkä kuitenkin väärin puhua epäonnistumisesta, sillä Amersoft onnistui julkaisemaan yhteensä 13 tietokonepeliä. Liiketoiminnan ehdottomana mittarina on kuitenkin pidettävä sen kannattavuutta, ja tässä edellytyksessä Amersoft ei onnistunut. On kuitenkin syytä muistaa, että yritystä ei kaatanut sen pelitoiminta vaan muidenkin liiketoimintasektorien tuottamattomuus.

Artikkelimme havainnollistaa arkistotutkimuksen vaikeuksia Amersoftin kaltaisten pioneiryhtymien kohdalla. Yrityksen elinaika oli lyhyt ja sen liiketoiminta myyntiin osina eri toimijoille. 1980-luvulla tuskin annettiin painoarvoa suomalaisen peliteollisuuden pioneerityölle, joten yhtiöltä jäänyttä materiaalia pidettiin myös luonnollisesti arvottomana. Amersoftista ei löytynyt arkistomateriaalia edes Suomen elinkeinoelämän keskusarkistosta (ELKA). Harva tuskin oletti vielä 1980-luvulla, että toimialasta kasvaisi miljardibisnes. Koska arkistomateriaalia ei ole löytynyt, olemme painottaneet tässä artikkeleissa haastatteluja, jotka perustuvat entisten työntekijöiden muistikuviiin kolmen vuosikymmenen takaa. Tiettyjen väitteiden, huomioiden ja havaintojen tarkka todentaminen on siis mahdotonta. Valitettavasti myös haastateltavien aikanaan säilyttämä kirjallinen materiaali on hävinnyt vuosien saatossa. Haastattelujen lisäksi olemme käyttäneet tutkimusmateriaalina Amerin henkilöstö- ja asiakaslehtiä, tietokonealan julkaistuja, Amersoftia ja sen tuotteita koskevia uutisia, arvosteluja sekä tuotemainoksia. Olemme myös tutustuneet saatavilla oleviin Amersoftin julkaisemiin tuotteisiin sekä netissä ja kirjallisuudessa julkaistuihin dokumentteihin ja haastatteluihin. Myös tietotekniikkalehtien digitalisointi sekä harrastajien ylläpitämät sivustot ja tietokannat ovat ratkaisevan tärkeitä tämän kaltaiselle tutkimukselle. Tulevaisuudessa on pidettävä parempaa huolta siitä, että myös digipeliteollisuuden tapaisten uusien nousevien alojen toimijoista saadaan paremmin talteen ja tutkimuskäyttöön arkistoaineistoja. Arkistoaineistoa on mahdollista käyttää myös yritysten toiminnan kehittämisessä.

Artikkelimme on tarjonnut uutta kontribuutiota kansallisen digipeliteollisuuden varhaisvaiheiden tutkimukseen kulttuuriteollisuuden ja tietotekniikan historian viitekehityksessä. Näkökulmaa suomalaisen peliteollisuuden alkuvaiheiden historian tutkimukseen voidaan tästä laajentaa moneen eri suuntaan. Pelkästään 1980-luvun varhaisvaiheet vaativat tarkempaa tutkimusta ja syventymistä muun muassa muiden pelijulkaisijoiden ja -talojen, kuten Triosoftin tai T&T-Softin toimintaan. Myös Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) pelituotanto sekä muu ei-digitaalinen pelituotanto, kuten esimerkiksi lautapelit 1800-luvun lopulta nykypäivään (ks. esim. Ylänen 2017), kaipaavat lisätutkimusta. Tapaustutkimusten lisäksi tarpeen olisi myös tarkastella laajempia viitekehyksiä. Tästä esimerkkinä mainittakoon suomalaisen peliteollisuuden historia osana muuta mediateollisuutta tai suomalaisten pelialan yhtiöiden kansainvälistyminen. Toisaalta tätä kansainvälistymistä voisi suhteuttaa

myös muiden luovien alojen tai kulttuuriteollisuuden vastaaviin projekteihin sekä verrata peliteollisuutta muun muassa muotoilun, populaarimusiikin, elokuvan, televisiotuotannon ja kaunokirjallisuuden kansainvälistämiseen.

Kiitokset

Kiitämme Suomen Akatemian rahoittamaa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö -hanketta (312396). Kiitämme myös Petri Saarikoskea, Markku Reunasta sekä Lähikuvan toimittajia ja artikkelikäsitelmien kirjoituksen arvioitsijoita arvokkaista kommentteista.

Lähteet

Haastattelut (haastattelija Jaakko Suominen)

Bergius, Heli. Amersoft. Kustannustoimittaja. Sähköpostihaastattelu 14.5.2014.
Bergius, Petteri. Amersoft. Ohjelmistotoimittaja. Sähköpostihaastattelu 23.4.2014.
Kinnunen, Petter. Amersoft. Ohjelmistotoimittaja. Haastattelu 8.3.2014. Coffee House Keskustori, Tampere.
Nyström, Gunnar. Amersoft. Toimitusjohtaja. Sähköpostihaastattelu 15.5.2014.
Lautsi, Tapio. Amersoft. Myyntipäällikkö. Sähköpostihaastattelu 22.4.2014.
Litmanen, Sirpa. Amersoft. Kustannustoimittaja. Sähköpostihaastattelu 20.6.2014.
Pakarinen, Otso. Freelance-ohjelmoija. Sähköpostihaastattelu 11.3.2014.
Rautakorpi, Risto. Amersoft. Ohjelmistopäällikkö. Sähköpostihaastattelu 17.4.2014.
Ruohonen, Mikko. Freelance-tietokirjoittaja. Sähköpostihaastattelu 5.9.2018.

Aikakauslehdet ja muut julkaisut

AmerInfo 1984–1987.
MikroBitti 1984–1987.
Poke & Peek! 1983–1984.
Printti 1984–1987.
Tietokone 4/1984.
Zzap!64 1987.

Verkkolähteet

Hiltunen, Koopee & Latva, Suvi (2013) *Peliteollisuus – kehityspolku*. Helsinki: Tekes. Viitattu 21.8.2018. <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/10/Tekes_Peliteollisuus_kehityspolku_2013.pdf>
Pärssinen, Manu (2014) "Näin syntyi Uuno Turhapuro -peli". *V2.fi* 13.2.2014. Viitattu 6.9.2018. <<https://www.v2.fi/artikkelit/pelit/1404/Nain-synty-Uuno-Turhapuro-peli/>>
Pärssinen, Manu & Reunanen, Markku (2015) "Näin käynnistyi Suomen peliteollisuus: Haastattelussa Simo Ojaniemi". *V2.fi* 19.8.2015. Viitattu 23.8.2018. <<https://www.v2.fi/artikkelit/pelit/1738/Nain-kaynnistyi-Suomen-peliteollisuus/>>
Neogames (2015). *Tekes – 10 years of funding and networks for the Finnish game industry*. Viitattu 13.8.2018. <http://http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2015/08/TEKES-SKENE_Info_Graafit_99x140_12-08.pdf>
Suomen Commodore-arkisto. Viitattu 9.8.2018. <<http://www.ntrautanen.fi/computers/commodore/arkisto.htm>>
Videogames.fi. Viitattu 9.8.2018. <<http://www.videogames.fi>>

Kirjallisuus

- Bagnall, Brian (2011) *Commodore 64: A Company on the Edge*. Variant Press.
- Campbell-Kelly, Martin (2003) *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog: A History of the Software Industry*. Cambridge: MIT Press.
- Consalvo, Mia (2016). *Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Context*. Cambridge: MIT Press.
- Dillon, Roberto (2011) *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multibillion Dollar Industry*. Boca Raton: CRC Press.
- Donovan, Tristan (2010) *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.
- Galloway, Susan & Dunlop, Stewart (2007) "Critique of Definitions of the Cultural and Creative Industries in Public Policy". *International Journal of Cultural Policy* 13(1), 17–31.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Heide Smith, Jonas & Pajares Tosca, Susana (2013) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Second Edition. New York: Routledge.
- Eskelinen, Markku (2005) *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki: Sitra.
- Gutman, Dan (1987) "The Fall and Rise of Computer Games". *COMPUTE!'s Apple Applications* 5:2(6), 64–65.
- Haddon, Leslie (1988) "Electronic and Computer Games: The History of An Interactive Medium". *Screen* 29(2), 52–73.
- Haddon, Leslie (2002) "Elektronisten pelien oppivuodet". Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 47–69.
- Herman, Leonard (2016) *Phoenix IV: The History of the Videogame Industry*. Springfield: Rolenta Press.
- Herz, J.C. (1997) *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston: Little, Brown and Company.
- Hietala, Veijo (2015) "Uuno Turhapuro suomalaisen kulttuurin terapeuttina". Teoksessa Seppo Knuutila, Pekka Hakamies ja Elina Lampela (toim.), *Huumorin skaalat. Esitys, tyyli, tarkoitus*. Kalevalaseuran vuosikirja 94. Helsinki: SKS, 95–107.
- Hilvert-Bruce, Zorah, Neill, James T., Sjöblom, Max & Hamari, Juho (2018) "Social Motivations of Live-Streaming Viewer Engagement on Twitch". *Computers in Human Behaviour* 84, 58–67.
- Howkins, John (2013) *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin Books.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jokinen, Timo & Linturi, Risto (1985) *MSDOS ja PC DOS käyttäjän opas*. Espoo: Amersoft.
- Jørgensen, Kristine (2017). "Newcomers in a Global Industry: Challenges of a Norwegian Game Company". *Games and Culture*, 2. elokuuta, 2017.
- Jørgensen, Kristine, Sandqvist Ulf & Olli Sotamaa (2017). "From Hobbyists to Entrepreneurs: On the Formation of the Nordic Game Industry". *Converge* 23(5), 457–476.
- Kent, Steven L. (2001) *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- Kultima, Annakaisa & Peltokangas, Jouni (2017) *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut. Aavuksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon*. Tampere: Mediamuseo Rupriikki.
- Kuorikoski, Juho (2014) *Sini Valkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Saarijärvi: Fobos Kustannus.
- Kuorikoski, Juho (2015) *Finnish Video Games: A History and Catalog*. Jefferson: McFarland & Company.
- Kuorikoski, Juho (2017) *Commodore 64: Tasavallan tietokone*. Helsinki: Minerva.
- Kuorikoski, Juho (2018) *Pelitaiteen manifesti*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kushner, David (2003) *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- Kushner, David (2012) *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*. Hoboken: John Wiley and Sons.

- Lappalainen, Elina (2015) *Pelien valtakunta: Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman?* Jyväskylä: Atena.
- Latorre, Óliver Pérez (2013) "The European Videogame: An Introduction to Its History and Creative Traits". *European Journal of Communication* 28(2), 136–151.
- Mäyrä, Frans, Tanja Sihvonen, Janne Paavilainen, Hannamari Saarenpää, Annakaisa Kultima, Timo Nummenmaa, Jussi Kuittinen, Jaakko Stenros, Markus Montola, Jani Kinnunen & Antti Syvänen (2010) "Monialainen pelitutkimus". Teoksessa Sami Serola (toim.) *Ote informaatiosta: johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*. Helsinki: BTJ Kustannus, 306–354.
- Niipola, Jani (2015) *Pelisukupolvi: Suomalaisen peliteollisuuden tarina Max Paynesta Angry Birdsiin*. Helsinki: Johnny Kniga.
- Nikinmaa, Joonas (2012) "Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen: Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985". Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 11–20.
- Onosko, Tim (1983) *Kaikki Kuusnelosesta: Commodore 64*. Veikko Rekunen & Tuomo Hakala (suom.). Espoo: Amersoft.
- Paju, Petri (2009) "Computer Industry as a National Task: The Finnish Computer Project and the Question of State Involvement in the 1970s". Teoksessa John Impagliazzo, Timo Järvi & Petri Paju (toim.) *HiNC 2007: History of Nordic Computing 2*. Berlin: Springer, 171–184.
- Pasanen Tero (2011) "'Hyökkäys Moskovaan!' – Tapaus Raid Over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla". Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Riikka Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–11.
- Pettus, Sam (2013) *Service Games: The Rise and Fall of SEGA: Enhanced Edition*. Scotts Valley: CreateSpace Publishing.
- Porter, Michael E. (1990) *Competitive Advantage of Nations*. New York: Free Press.
- Porter, Michael E. (1998) *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance, With a New Introduction*. New York: Free Press.
- Reunanen, Markku, Mikko Heinonen & Manu Pärssinen (2013) "Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja". Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–28.
- Ruohonen, Mikko (1986) *Työkaluohjelmat*. Espoo: Amersoft.
- Ruohonen, Mikko & Tuomola, Markku (1985) *Yrittäjä ja mikrot: Mikro-ohjelmat, niiden hankinta ja toimivuus*. Espoo: Amersoft.
- Reunanen, Markku & Pärssinen, Manu (2014) "Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen". Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 76–80.
- Rogers, Everett M. & Larsen, Judith K. (1984) *Silicon Valley Fever: Growth of High-Technology Culture*. New York: Basic Books.
- Ryan, Jeff (2011) *Super Mario: How Nintendo Conquered America*. New York: Portfolio/Penguin.
- Saarikoski, Petri (2004) *Koneen luno: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Saarijärvi: Gummerus.
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009a) "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa: Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen". Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 16–33.
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009b) "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 (2017) "Pac-Man for the VIC-20: Game Clones and Program Listings in the Emergent Finnish Home Computer Market". *Well Played* 6(2), 7–31.
- Sandqvist, Ulf (2012) "The Development of the Swedish Game Industry: A True Success Story?" Teoksessa Peter Zackariasson & Timothy L. Wilson (toim.) *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge, 134–153.

- Sheff, David (1993). *Game Over: How Nintendo Conquered the World*. New York: Random House.
- Sihvonen, Jukka (1991). "Uunolandia". Teoksessa Jukka Sihvonen (toim.) *UT: Tutkimusretkiä Uunolandiaan*. Helsinki: Kirjastopalvelu, 12–26.
- Sihvonen, Tanja (2009) *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Annales Universitatis Turkuensis B 320. Turku: Turun yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2010) "When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture". *Games and Culture* 5(3), 240–255.
- Suominen, Jaakko (2017) "How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical and Pathological Approaches". *Games & Culture* 12(6), 544–562.
- Švelch, Jaroslav (2013) "Say it with a computer game: Hobby computer culture and the non-entertainment uses of homebrew games in the 1980s Czechoslovakia". *Game Studies* 13. Viitattu 6.9.2018. <<http://gamestudies.org/1302/articles/svelch>>
- Švelch, Jaroslav (2018) *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Swalwell, Melanie (2005) "Early Games Production in New Zealand". Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Digra Digital Library: <<http://www.digra.org/digital-library/forums/3-changing-views-worlds-in-play/>>
- Swalwell, Melanie (2009) "Towards the Preservation of Local Computer Game Software". *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies* 15(3), 263–279.
- Tiitta, Allan (1997) *Ajan ja tiedon taitaja: Weilin+Göös 1872–1997*. Helsinki: WSOY.
- Tuomi, Ilkka (1987) *Ei ainoastaan hakkerin käsikirja*. Helsinki: WSOY.
- Wade, Alex (2016) *Playback – A Genealogy of 1980s British Videogames*. New York: Bloomsbury Academic.
- Wiio, Osmo A. & Wiio, Antti (1985) *CP/M opas*. Espoo: Amersoft.
- Wilkins, Chris & Kean, Roger M. (2015) *The Story of US Gold: A Very American, British Software House*. Kenilworth: Fusion Retro Books.
- Wilkins, Chris & Kean, Roger M. (2017) *The History of Ocean Software*. Kenilworth: Fusion Retro Books.
- Ylänen, Henna (2017) "Kansakunta pelissä: Nationalismi ja konflikti 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä". *Ennen ja nyt: Pelit ja historia* 2017/1. Viitattu 10.9.2018. <<http://www.ennenjanyt.net/2017/01/kansakunta-pelissa-nationalismi-ja-konfliktit-1900-luvun-alun-suomalaisissa-lautapeleissa/>>
- Zackariasson, Peter & Wilson, Timothy L. (toim.) (2012) *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge.