

Petri Saarikoski

VALTAVIRTTAA VASTAAN – demoscene suomalaisen kotimikroilun historiassa

¹ Ks. esim. Noora Perkka, ”Demolla töihin”. *Helsingin Sanomat*, *Nyt-viikkoliite*, 32/1998, 37.

² Ks. esim. Jukka Kauppinen, ”Suomalaiset partyt kautta aikojen 1986–1991”. (B)Web - Byterapers, Inc. <http://www.byterapers.scene.org/scene-sfpartyt-grendel.htm>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

³ Näistä mainittakoon esimerkiksi Tarja Roinisen perustutkimus ja pro gradu -työ *Demoscene*. Lapin yliopisto, AV-media. Rovaniemi 1997. Artikkeleista esimerkiksi Matti Falerin ”Johdatus demosceneen”. Teoksessa Tanja Sihvonon (toim.), *Sähköä, Säpinää, Wapinaa: Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa*. Turun yliopiston historian laitoksen julkaisuja nr. 79. Turku 2001.

Demoscene on melko pitkään pysynyt suurelta yleisöltä suljettuna ja tuntemattomana audiovisuaalisen kulttuurin ilmiönä. Harrastus on tullut laajemmin tunnetuksi lähinnä kerran vuodessa järjestettävän Assembly-tapahtuman kautta. Tiedotusvälineissä Assemblyä on kuvattu nuorten tietokoneharrastajien messuksi, jossa kokoonnutaan tapaamaan tuttuja, pitämään hauskaa ja esittelemään ohjelmointitaitoja. Esimerkiksi Helsingin Sanomat on uutisoinut Assemblyä nuorten tietotekniikkaharrastelijoiden kokoontumisena, jossa nuoret ohjelmointilupaukset voivat tavata tulevia työnantajiaan.¹

Tiedotusvälineiden demoscenenestä välittämä kuva on siis hieman yksipuolinen. Aihetta käsitteleviä teoksia ja artikkeleita on myös toistaiseksi ilmestynyt niukasti. Suomalaisen demoharrastuksen syntyä ja kehitystä on käsitelty muistelmissa ja historiikeissa, joiden kohdeyleisönä ovat olleet lähinnä muut alan harrastajat. Yleisesityksistä tärkeimmät ovat ilmestyneet Internetissä.² Akateemisella tasolla demoharrastuksesta on julkaistu vain muutama artikkeli ja oppinnäytetyö.³ Viime aikoina demosceneä ovat käsitelleet erityisesti digitaaliseen kulttuuriin perehtyneet tutkijat ja kirjoittajat.⁴

Näitä kirjoituksia ja tutkielmia lukuun ottamatta demoscenen kulttuurihistoriaa on käsitelty huomattavan vähän. Onhan kysymyksessä sentään merkittävä harrastusilmiö, jonka kautta monet nuoret tietotekniikka-asiantuntijat ovat oppineet ohjelmointitaitonsa. Toisaalta Suomen kotimikroilun varhaisvaiheita ei ole muutenkaan tutkittu paljon. Nykypäivän näkökulmasta tuntuu erikoiselta ja hämmentävältä se, että kotimikroilun alkamisesta on kulunut vasta 20 vuotta; 1980-luvun alku tietotekniikan kehittymisen näkökulmasta tuntuu jo kovin kaukaiselta. Tässä artikkelissa tarkastelen demoscenen syntyä ja kehitystä suhteessa poikien ja nuorten miesten hallitsemaan kotimikroilun historiaan. Erityisesti tarkastelen miten tietotekniikan harrastustoiminnan perinteet vaikuttivat demoharrastuksen kehitykseen ja millaisena alakulttuurina demosceneä on pidettävä.⁵

Demoscenen toimintapiirteet

Demoscene⁶ on yhteisnimitys yhteisölliselle ja järjestäytyneelle tietokone-ohjelmointiharrastukselle, jossa tarkoituksena on luoda tietokoneella musiikkia, grafiikkaa ja tekstiä pyöriväksi multimediaesitykseksi eli tietokonedemoksi.⁷ Suosituksi tulleen väitteen mukaan tietokonedemo muistuttaa lähinnä tietokoneella ajatettavaa, reaaliaikaista musiikkivideota.⁸ Oma kokonaisuutensa ovat ”introt”, jotka ovat oikeastaan lyhennettyjä ja yksinkertaistettuja versioita tietokonedemoista.⁹

Perinteisesti demo-ohjelman tehosteet eivät ole tietokoneen kovalevyllle tallennettuja valmiita animaatioita, vaan ne syntyvät tietokoneen tehon sallimissa rajoissa reaaliaikaisesti. Tämän vuoksi demon ohjelmakoodi on optimoitua, minkä vuoksi alan harrastajat ovat suosineet assemblerin kaltaisia symbolisia konekielikääntäjiä. Demojen ja introjen ohjelmoinnin lisäksi omina lajeinaan ovat esimerkiksi tietokonegrafiikan ja -musiikin tuottaminen. Keskeisenä toiminnan piirteenä on, että esityksiä, olivat ne sitten demoja, introja, grafiikkaa tai musiikkia, ei tuoteta kaupallisiin tarkoituksiin, vaan ne tarjotaan vapaaseen ja ilmaiseen levitykseen.

Demoharrastajat toimivat erikseen nimetyssä ryhmässä. Harrastajat käyttävät henkilökohtaisia nimimerkkejä, joista käytetään yhteisnimitystä ”handle“ (tai nick name). Nimet ovat englanninkielisiä ja ne ilmoitetaan tavallisesti yhdessä. Ryhmässä tapahtuva toiminta on erikoistunutta, jolloin esimerkiksi grafiikan, musiikin ja ohjelmakoodin luonnille on erikseen määrätty vastuuhenkilöt.¹⁰

Internetiin koottujen suomalaisten ja ulkomaisten demoharrastajien elämäkertojen perusteella tyypillinen demoharrastaja on noin 15-21-vuotias nuori mies. Mielenkiinto harrastusta kohtaan alkaa tavallisesti yläasteella, jolloin nuoret tietotekniikasta innostuneet pojat saavat ensimmäiset käytännön kosketuksensa demoharrastukseen. Aktiivisin toimintakausi kestää noin lukiovuosista murroskohtaan, jolloin suurin osa harrastelijoista siirtyy joko työelämään ja/tai aloittaa opiskelunsa. Osalle harrastelijoista armeija-aika on myös keskeinen käännekohta. Ainoastaan aktiivisimmat pysyvät toiminnassa mukana noin 21. ikävuoden jälkeen. Suomessa demoscene on niin nuori ilmiö, että vanhimmat alalla toimineet veteraanit ovat täyttäneet hiljattain vasta 30 vuotta.¹¹

Järjestäytyneen demoscenen keskeisimpiä toimintamuotoja ovat eri demoryhmien väliset kilpailut, joita pidetään säännöllisin väliajoin järjestettävillä demotapahtumilla. Kilpailujen eli ”compojen” sarjat jaetaan käytettyjen kotimikrojen ja tiedostokokojen mukaan.¹² Lisäksi grafiikka- ja musiikkitaiteiden esittelyille on olemassa omat sarjansa. Kilpailusäännöissä demojen tiedostokoot on rajattu yleensä muutama megatavuun. Introissa on erilliset 64 kilotavun ja 4 kilotavun sarjat. Nykyisten sääntöjen mukaan hyvässä tietokonedemossa taitava ohjelmointi yhdistyy omaperäisenä pidettävään toteutukseen. Harrastajien kannalta keskeisin kriteeri on ollut demoissa ja introissa käytetyn ohjelmointitekniikan taituruus. Toisaalta parhaan demon ominaisuuksiin kuuluvat myös yleinen tunnelmallisuus ja käytetyn grafiikan ja musiikin luonteva yhteensopivuus.¹³

Tärkeimmistä kansainvälisistä demotapahtumista mainittakoon kotimaisen *Assemblyn* lisäksi Tanskan *The Party* <www.theparty.dk> (1991-), Norjan *The Gathering* <www.gathering.org> (1992-), Ruotsin *Dreamhack* <www.dreamhack.org> (1997-) ja Saksan *Mekka & Symposium*

⁶ Esimerkkinä kulttuurintutkija Aki Järvisen 14.10.2000 Tampereen yliopistossa pitämä luento ”Demoscene Sub or Pop?”. <http://www.uta.fi/laitokset/taide/projektit/dac/ds/ds-aki.pdf>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁵ *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi: Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Turun yliopisto, yleinen historia. Turku 2001.

⁶ Tässä artikkelissa käytän käsitettä *demoscene*, koska se kuvaa parhaiten tämän yhteisöllisen demoharrastuksen luonnetta. Alan harrastajien keskuudessa käsite vakiintui käyttöön jo 1980-luvun loppupuolella. Käsitteestä on olemassa hieman toisistaan poikkeavia kirjoitusmuotoja, kuten ”demo scene” tai ”DemoScene”.

⁷ Engl. ”demonstration” (esitys).

⁸ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 8 ja Trixter, ”Demos Explained”. *The Oldskool PC: 1980's IBM PC Gaming Nostalgia and Resources*. <http://www.oldskool.org/demos/explained/>. Linkki tarkistettu 22.10.2001

⁹ Engl. lyhenne sanasta ”introduction” (johdanto).

¹⁰ Handlen käyttö oli yleistä kaikkien tietokoneharrastajien keskuudessa. Englannin kieliset nimet tekivät niistä yleismaailmallisesti ymmärrettäviä. Demoscenen määrittelystä tarkemmin ks. Petri Kuittinen, ”Computer Demos – The Story So Far”.

<http://mlab.uiah.fi/~eye/demos/index.html>.
Linkki tarkistettu 22.10.2001 sekä Faler, "Johdatus demosceneen", 7–9.

¹¹ *In Medias Res*. <http://www.imr.c64.org/imr/zimr.htm>. Linkki tarkistettu 22.10.2001. Faler, "Johdatus demosceneen", 7–8.

¹² PC on nykyään yleisin demokone, mutta myös vanhemmat kotimikrot kuten Amiga ja Commodore 64 ovat edelleen käytössä.

¹³ Kilpailusarjoista tarkemmin *Assemblyn* kotisivuilta <http://www.asmparty.net/>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

¹⁴ Sivustoista mainittakoon erityisesti Poët.net. <http://www.pouet.net/> ja Scene.org – from sceners to sceners. <http://www.scene.org>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

¹⁵ Mikrotietokoneiden varhaishistoriasta Martin Campbell and William Aspray Kelly, *Computer: A History of the Information Machine*. New York: Basic Books 1996 ja Paul Freiberger and Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer*. New York: McGraw-Hill 2000.

¹⁶ Näistä mainittakoon erityisesti Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. London: Penguin 1984 (1994), ja Theodore Roszak, *Konetiedon kritiikki*. Alk. *The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking*. Suom. Maarit Tillman. Jyväskylä 1992 (1986).

¹⁷ Levy, *Hackers*, 201–223.

<ms.demo.org> (1996-). Toisaalta suurin osa toiminnasta keskittyy suurten tapahtumien ulkopuolelle. Nykyään Internet on noussut ylivoimaisesti tärkeimmäksi demoharrastajia yhdistäväksi mediaksi.¹⁴

Multimediahakkerismi ja kotimikroilu

Demoscene on siis tullut tarkemmin tunnetuksi vasta 1990-luvulla, mutta ilmiö on osa laajempaa mikrotietokoneharrastuksen synty- ja kehityshistoriaa. Tietotekniikan järjestäytynyt harrastetoiminta syntyi ja kehittyi erityisesti Yhdysvalloissa noin 1970-luvun puolivälistä alkaen. Tuolloin tietokonekomponenttien halventuminen ja uudet keksinnöt, kuten mikroprosessori, mahdollistivat ensimmäistä kertaa tietokoneiden massatuotannon.¹⁵

Mikrotietokoneharrastuksen pioneerivaiheen aikana kehittyi myös käsite "hakkerista" eli tietokoneharrastajasta, joka käytti tietotekniikkaa kulttuurisen ja sosiaalisen autonomian välineenä. Hakkerismia olivat aikaisemmin harjoittaneet Yhdysvalloissa 1950- ja 1960-luvulla tietotekniikan opiskelijat ja tutkijat, joista iso osa toimi Bostonin MIT:ssä (Massachusetts Institute of Technology). Mikrotietokoneharrastajien aatemaailmaksi nousi vähitellen ns. hakkerietiikka, joka oli yhteisnimitys tietotekniikkaan liittyvän tiedon vapauden ja demokratian ylläpitämisen periaatteille. Hakkerit suhtautuivat tämän mukaan kriittisesti valtioiden ja yritysten tapaan käyttää tietotekniikkaa "itsekkäiden valtapyrkimystensä" välikappaleena. Hakkerismia käsittelevät varhaiset tutkimukset olivat tästä syystä luonteeltaan idealistisia.¹⁶

Rajojen rikkominen ja uusien vaihtoehtoisten tietokoneen toimintamuotojen etsintä olivat erityisesti hakkereille tunnusomaisia piirteitä. Hakkerien pyrkimyksenä oli kiertää mikrotietokoneiden teknisiä heikkouksia ja venyttää niiden toimintakapasiteetteja ääri rajoille saakka. Tarkoituksena oli saada mikrotietokoneet suorittamaan niiden vaatimattomien teknisten resurssien puitteissa lähes mahdottomiksi luultuja tehtäviä. Monta kertaa käytetyssä esimerkkitapauksessa ensimmäinen laajaa suosiota saavuttanut mikrotietokone Altair 8800 saatiin soittamaan musiikkia muistirekisteriäänä muokkaamalla.¹⁷

Mikrotietokoneharrastuksen kannalta keskeisin murros tapahtui 1980-luvun alkuvuosina. Markkinoille tuli tuossa vaiheessa kymmenittäin halpoja, lähinnä nuorille harrastajille suunnattuja mikrotietokoneita, joita alettiin kutsua *kotimikroiksi*. Samalla mikrotietokoneharrastajien määrä kasvoi huomattavasti. Mikrotietokoneesta tuli tämän tulkinnan mukaan vähitellen *kulutuselektronikkaa* 1980-luvulla.¹⁸ Kotimikroja hankittiin vielä 1980-luvulla koteihin pääasiassa nuorten miesten ja poikien harrastusvälineiksi. Ensimmäinen merkittävä ja kaupallisesti menestynyt kotimikro oli Suomessa ja muualla maailmassa vuonna 1981 myyntiin tullut Commodore Vic-20. Tärkeimmät 1980-luvun alkupuoliskolla yleistyneet kotimikrot olivat Sinclair Spectrum ja erityisesti Commodore 64. Samaan aikaan syntyi myös alan kehitystä läheisesti seurannut ja tukenut kotimikrolehdistö. Suomessa tärkeimmät alan julkaisut olivat vuonna 1984 aloittaneet *MikroBitti* ja *Printti* sekä vuonna 1987 perustettu *C=lehti*.¹⁹

Kotimikrojen määrän kasvaessa myös mikrotietokoneharrastus koki suuria muutoksia. Aikaisemmin 1970-luvun lopussa ja 1980-luvun alussa mikrotietokoneharrastajat olivat pääasiassa joutuneet suunnittelemaan ohjelmistonsa itse. Kotimikromarkkinoiden laajentuessa myös kaupallisia ohjelmia alkoi olla yhä enemmän saatavilla. Erityisesti tämä näkyi tietokonepelaamisen

merkityksen kasvussa.²⁰ Toisaalta ohjelmointi säilytti koko 1980-luvun ajan asemansa yhtenä suosituimmista kotimikrojen harrastemuodoista.²¹

Ohjelmointi oli 1980-luvun alkupuoliskolla keskeinen osa kotimikrojen hyötykäyttöä, johon katsottiin kuuluvaksi myös grafiikan ja musiikin luominen, modeeminkäyttö ja kotimikron tekninen virittely. Erityisesti ohjelmoinnin opettelua pidettiin melko pitkään 1980-luvulla tietotekniikan hallinnan kannalta oleellisena toimintana. Tämä vaikutussuhde perustui osittain mikrotietokoneharrastuksen ja lehdistön välisen tiiviin vuorovaikutussuhteen syntymiseen 1980-luvun alkupuoliskolta lähtien. Suurin osa kotimikrolehtien sisällöstä keskittyi 1980-luvulla hyötykäytön tarkasteluun. Kotimikrolehdissä julkaistiin tästä syystä runsaasti valmiita ohjelmointilistauksia. Hyötykäyttö oli kotimikrolehdistön näkökulman perusteella ”vakavasti” otettavaa kotimikroilua, mikä toimintana muistutti melkoisesti ”oikeaa” ammattimaista tietotekniikan käyttöä.²² Hyötykäyttäjät olivat siis leimallisesti samanlaisia, kuin millaisina oli totuttu pitämään 1970-luvun mikrotietokoneharrastajia eli ”hakkereita”.

Ohjelmointiharrastuksessa on monia toimintapiirteitä, joihin esimerkiksi Sherry Turkle on viitannut kotimikroilua käsittelevissä tutkimuksissaan. Nuoret miehet ja pojat loivat ryhmänsä ja yhteisönsä puitteissa uudenlaisia sosiaalisia ja kulttuurisia toimintatapoja tietotekniikan käytölle. Ohjelmointi oli luonteeltaan kokeilevaa ja se tapahtui usein ryhmätyönä, jota harrastajien välinen keskinäinen kilpailu edelleen tiivisti. Toiminnalle oli luonteenomaista intensiivisyys ja pioneerihenki, jota oli aikaisemmin nähty elektroniikka- ja radioamatööriharrastuksen alkuaikoina. Turkle jakoi tämän perusteella käyttäjät ”koviin” ja ”pehmeisiin” käyttäjiin, joista hakkerit olivat ”kovia” käyttäjiä.²³

Turklen urauurtavan tutkimustyön vaikutuksesta monet tutkijat ja kirjoittajat ovat löytäneet hakkerismin ja demoharrastuksen välille runsaasti yhtäläisyyksiä. Demoscene syntyi aikana, jolloin kotimikrojen muisti- ja laskentakapasiteetit olivat vielä huomattavan rajalliset. Näiden heikkouksien kiertäminen aikaa vievällä ohjelmakoodin optimoinnilla oli yksi harrastuksen keskeisiä periaatteita.²⁴ Osittain tästä syystä 1980-luvulla syntyneestä demoharrastuksesta on myös käytetty nimitystä ”multimediahakkerismi”.²⁵

Turklen tutkimuksia käyttävä sosiologi Tove Håpnes jakaa hakkerit käyttöasteiden mukaan ”puolihakkereihin” ja ”todellisiin hakkereihin” tulkiten hakkerismin lähinnä mikrotietokoneiden käytön luovaksi pioneeriharrastukseksi, johon myös demojen ohjelmointi osaltaan kuuluu.²⁶ Hakkerismia koskeviin tulkintoihin ovat kuuluneet myös näkemykset tiukoista ja pyyteettömistä ohjelmoijista, joita yhdistää usko siihen, että yksilöt voivat yhteistuumin luoda tietokoneilla uskomattomia asioita. Nykyisin tämän ajattelutavan keskeisiksi idoleiksi nostetaan useimmiten Linus Torvaldsin kaltaiset vaikuttajat.²⁷

Hakkerismi on ymmärrettävissä tietokoneiden eri käyttömuotojen tutkimukseksi, johon liittyy runsaasti kokeilunhalua. Hakkerit pyrkivät tämän näkökulman mukaan kartoittamaan paitsi tietokoneiden myös oman luovuutensa rajoja. Tätä lähestymistapaa voidaan pitää sikäli oikeana, että sen kautta hakkerismille annetaan enemmän harrastuspohjaisia lisämääritteitä. Demojen ohjelmointiharrastuksen ja ”hakkerismin” yhdistäminen ei ole kuitenkaan ongelmatonta. Pikemminkin ”multimediahakkerismin” käsite on hyvä esimerkki siitä, kuinka demoharrastuksen kaltaista ilmiötä voidaan tarkastella akateemisen tason tutkimuksissa. Hakkeri-ajattelu sisältää ehkä

¹⁸ Tosin Suomen kulutushistoriaa tutkinut Mika Pantzar kyseenalaistaa väitteen. Hän katsoo, että tietokoneen kehitys kulutuselektroniikaksi alkoi vasta 1990-luvun puolivälin jälkeen. Mika Pantzar, *Kuinka teknologia kesytetään*. Hämeenlinna: Tammi 1996, 89

¹⁹ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi*, 32–38.

²⁰ Ibid, 70–75

²¹ Tähän viittaavat erityisesti kotimikrolehdistön teettämät lukijatutkimukset. Esimerkiksi *MikroBitin* 5/1986 lukijatutkimuksessa ainoastaan 10% ilmoitti etteivät harrastaneet lainkaan ohjelmointia. Lehdet saivat samanlaisia tutkimustuloksia koko 1980-luvun ajan. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi*, 56–62.

²² Ibid, 57, 244–245.

²³ Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. London, Granada 1984. Ks. erityisesti sivut 201–246.

²⁴ Kuittinen, ”Computer Demos” ja Faler, ”Johdatus demosceneen”, 8–9.

²⁵ Demoscenen ja multimediahakkerismin yhdistämisestä tarkemmin ks. George Borzyskowski, ”The Hacker Demo Scene and It’s Cultural Artifacts”. *Cybermind Conference 1996*. <http://www.curtin.edu.au/conference/cybermind/papers/borzysko.html>. sekä *The Jargon Dictionary*, kohta <http://info.astrian.net/jargon/terms/d.html#demoscene>. Linkit tarkistettu 22.10.2001.

²⁶ Tove Håpnes, "Not in Their Machines: How Hackers Transform Computers into Subcultural Artefacts". Teoksessa Merete Lie and Knut H. Sørensen (eds.), *Making Technology Our Own? Domesticating Technology into Everyday Life*. Oslo: Scandinavian University Press 1996, 148–149.

²⁷ Tuoreempia tulkintoja tästä on esimerkiksi Pekka Himanen, *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. London: Secker & Warburg 2001.

²⁸ Roininen, *Demoscene*, 32.

²⁹ Commodorea on usein pidetty 1980-luvun tärkeimpänä kotimikrovalmistajana. Yhtiön historiasta tarkemmin Will Annett, "Commodore History". *Jones Telecommunications & Multimedia Encyclopedia*. <http://www.digitalcentury.com/encyclo/update/commodr.html>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

³⁰ Nykyään tunnettu atk-asiantuntija Petteri Järvinen muistelee tehneensä Apple II:lle lähinnä koemielessä erilaisia demo-ohjelmia jo vuosina 1980 ja 1981. Petteri Järvinen, "Mikroja ja munkkeja". Teoksessa Risto Linturi ja Martti Tala (toim.), *Mikrotietokone Suomessa 1973–1993*. Helsinki: Yritysmikrot Oy 1993, 78–84. Ks. myös Kauppinen, "Suomalaiset partyt".

³¹ Piratismien historiasta tarkemmin ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 147–151.

³² Nimitys "crack" tulee piraattien tavasta

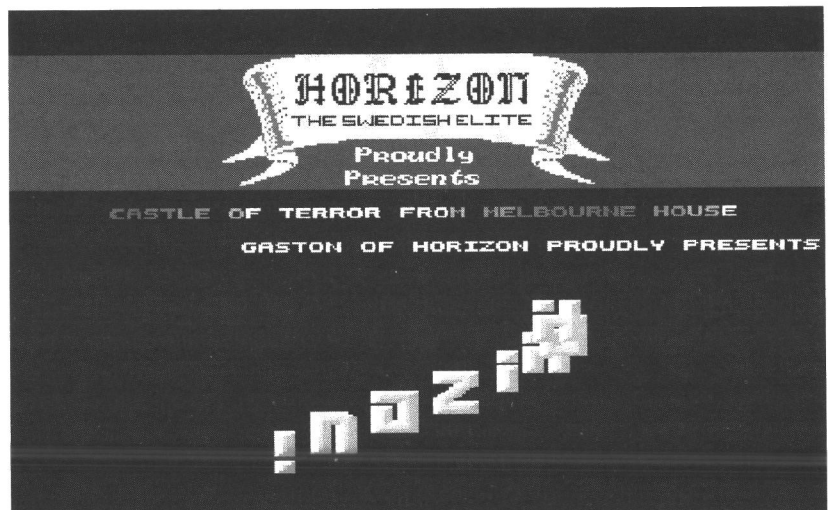
jonkinlaisen pelkistyneen kuvan demoharrastajien työmoraalista, johon on liittynyt usein yökausia jatkunutta intensiivistä ohjelmointityötä.

Piratismien kautta yhteistoimintaan

Demoharrastuksen synnyn keskeisiä edellytyksiä oli multimediaohjelmointiin soveltuvien ja sarjavalmistettujen mikrotietokoneiden tulo markkinoille 1970-luvun loppupuolelta lähtien. Yksi ensimmäisistä oli vuonna 1977 myyntiin tullut Apple II.²⁸ Commodore 64²⁹ oli ensimmäinen Suomessa ja muualla maailmassa laajalle levinnyt kotimikro, jota käytettiin tietokonedemojen ohjelmointiin. Historiikkien ja muistelmien perusteella Suomessa demoharrastus syntyi enemmän tai vähemmän järjestäytyneenä toimintamuotona 1980-luvun puolivälissä, vaikka yksittäisiä alan kokeiluja oli esiintynyt jo huomattavasti aikaisemmin.³⁰

Tietokonepelaaminen ja ohjelmointi elivät 1980-luvulla pitkään kiinteässä vuorovaikutussuhteessa. Tietokonepelaaminen oli kotimikroilun suosituin toimintamuoto, johon lähes jokainen alan harrastaja jossain muodossa tutustui. Pelit levisivät erityisesti laittomina kopioina, mikä vaati nuorilta tietokoneharrastajilta jonkin verran yhteistoimintaa ja tietotekniikan perushallintaa.³¹ Aikaa myöten pelkkä pelien kopioiminen ja levittäminen ei enää riittänyt, vaan ryhmien toimintamuodot monipuolistuivat. Järjestäytyneet piraattiryhmät ryhtyivät ohjelmoimaan "crack-introja".³² Aluksi introt koostuivat lähinnä alkukuvasta ja ryhmän suunnittelema logosta, mutta myöhemmin niihin alettiin sisällyttää myös musiikkia ja animaatioita.

Tutkimuksissa ja harrastelijoiden muistelmissa yleisesti hyväksytyn käsityksen mukaan piraattipeleihin liitettyjen introjen suunnittelu ja ohjelmointi oli järjestäytyneen demoscenen esiaste.³³ Tulkinnaalle löytyy kyllä perusteita, sillä monien 1980-luvun kuuluisien demoryhmien alkuvaiheen toimintaan liittyi runsaasti kopioitujen pelien levitystoimintaa. Esimerkiksi piraattiohjelmien ja tietokonedemojen levittämiseen erikoistuneista harrastajista käytettiin yhteisnimitystä "swapperit".³⁴ On kuitenkin korostettava, että pelipiratismien



Horizon-ryhmän Castle of Terror -intro vuodelta 1987.

demoharrastuksen syntyyn liittyneestä vaikutuksesta huolimatta piratismi ja demoscene eriytyivät viimeistään 1980-luvun loppupuolella omiksi kulttuuri-ilmiöikseen. Ohjelmien kopiosuojausten kehittyessä varsinaiset piraattiryhmät erikoistuiivat suojausten murtamiseen ja ohjelmien levityskanavien kehittämiseen, jolloin multimediaesitysten ohjelmoinnilla ei ollut enää vastaavaa merkitystä.³⁵

Piratistimin vaikutus näkyi kuitenkin myöhemmin, kun tietokonedemojen ohjelmointiharrastukseen perehtyneiden kotimikroilijoiden varhaisista kokoontumisesta käytettiin nimitystä *copyparty*.³⁶ Demoharrastuksen ja piratistimin vähitellen erkaantuessa demotapahtumasta käytettiin myöhemmin nimitystä *demoparty* tai pelkästään *party*. Piratismi näytti myös olevan demoharrastajille ainoastaan pelkkä sivuharrastus. Tätä seikkaa tukevat myös havainnot piratistimin laajasta levinneisyydestä 1980-luvulla. Piratistimia harrastivat käytännössä lähes kaikki kotimikroilijat. Esimerkiksi piraattipelien helppo saatavuus ja nopea leviäminen oli pääasiallinen syy Suomen suosituimman kotimikron, Commodore 64:n myyntimenestykseen.³⁷

Piraattipelien kopiointi ja levitys oli kuitenkin ensiarvoisen tärkeää, kun kotimikroilijat alkoivat noin 1980-luvun puolivälissä luoda omia toimivia suhdeverkostoja. Suomeen erityisesti Commodore 64:lle tehdyt intro ja varhaiset demot tulivat alunperin ulkomailta, tavallisesti piraattipelejä sisältäneiden levykkeiden matkassa. Innokkaat kotimaiset alan harrastajat ohjelmoivat niiden pohjalta omia tuotoksiaan, joita sitten levitettiin ympäri Suomea. Suosituimmista crack-introista kehittyneet ensimmäiset demot koostuivat usein demoryhmän logosta ja ”scrollista” eli tavallisesti ruudun oikealta puolelta vasemmalle liukuneesta tekstistä. Ensimmäisten demojen välityksellä eri ryhmittymät kertoivat kuulumisiaan, antoivat tietoa demon teknisistä yksityiskohdista ja lähettivät lopuksi terveisiä toisille demoryhmille.³⁸

Vuosien 1985-1987 välillä suomalaisen demoscenen muodot vakiintuivat, kun yksittäisten ryhmittymien ja kaveripiirien välille muodostui kiinteämpää yhteyksiä. Vuosina 1987 ja 1988 järjestettiin myös ensimmäiset harrastajien väliset tapaamiset.³⁹ Demoharrastusta käsittelevien tutkimusten yhteydessä on usein käsitelty ilmiön kansainvälisyyttä. Demoscene itsessään oli alusta lähtien kansainvälinen ilmiö, mutta pääsääntöisesti demoryhmien toiminta alkoi paikallistasolla.⁴⁰ Tämän jälkeen demoharrastajat verkottuivat ensin eri puolille Suomea ja hieman myöhemmin ulkomaille. Pohjoismaiden ohella tärkeimmät kansainväliset yhteydet löydettiin Hollannista, Englannista, Saksasta ja Ranskasta.⁴¹

Demoryhmien yhteydenpito tapahtui postin ja puhelimen välityksellä, mutta myöhemmin verkostojen tueksi kehitettiin myös muita menetelmiä. Demopartyt olivat kansallisella ja kansainvälisellä tasolla osa tätä yhteydenpitoverkosta. Demoharrastajat kehittivät myös omia tiedotusvälineitään, joista yleisimmät olivat 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa yleistyneet *diskettilehdet*.⁴² Diskettilehtiin oli koottu kaikkea alan harrastajia kiinnostavaa materiaalia, kuten demotapaamisten raportteja, sarjakuvia, ohjelmia, musiikkia, pelejä ja demoarvosteluja. BBS:n ja myöhemmin Internetin läpimurron jälkeen lehdet alkoivat ilmestyä verkkoversioina.⁴³ Ohjelmointiharrastuksen sivussa demoharrastajat olivat myös laajemmin kiinnostuneita tietotekniikan eri käyttömuodoista. Demoista kiinnostuneet alan harrastajat olivat esimerkiksi 1990-luvun alussa myös merkittäviä harrastepohjaisten BBS-palvelimien kehittäjiä ja ylläpitäjiä.⁴⁴

Herääkin kysymys missä oikeastaan kulki demoharrastajien ja muuten

murtaa kaupallisten ohjelmien kopiointisuojaukset. Tavallisesti pelin latauskuvaan tai alkuvalikkoon lisäksi tästä syystä merkintä ”cracked by”, jonka perään tuli piraattiryhmän oma nimi. Piraattiryhmistä käytettiin usein nimitystä ”cracking group”.

³³ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 10.

³⁴ Engl. slangisana swap, ”tehdä vaihtokauppaa”

³⁵ ”Scene History”. Defacto2 – The Scene Archives. <http://www.defacto2.net/scene-archive/history.html>. Linkki tarkistettu 22.10.2001. Piraatti- ja demoryhmien yhteisestä taustasta tarkemmin ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 250.

³⁶ Kauppinen, ”Suomalaiset partyt”. Ulkomaisten copypartyjen historiasta ja luonteesta ks. esim. ”The History of Radwar Enterprises”. *Home of Radwar 1941*. <http://www.radwar-enterprises.de>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

³⁷ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 45.

³⁸ Erityisesti Suomen demoscenen perustajajahmo Jukka Kauppinen (Grendel/Byterapers) on tekemissään haastatelluissa viitannut tähän kehityshistoriaan. Kauppinen 13.8.1999 ja 12.3.2000. Aiheesta enemmän ks. Roininen, *Demoscene*, 32.

³⁹ Kauppinen, ”Suomalaiset partyt”.

⁴⁰ Roininen on tosin korostanut tutkimuksessaan, että demoscene syntyi alun perin

kansainväliseksi harrasteilmiöksi. Roininen, *Demoscene*, 53. Todellisuudessa demoharrastus oli aluksi luonteeltaan paikallinen ilmiö. Tähän viittaa esimerkiksi Kauppinen, ”Suomalaiset partyt”.

⁴¹ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 227–228.

⁴² Suomessa ilmestyneistä diskettelehdistä kaksi tärkeintä olivat *Scandinavian News* ja *Maggy*. Joitain vanhoja lehtiä on edelleen arkistoituna verkossa. Ks. *Maggy Archive*. www.byterapers.scene.org/maggy/index.htm. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁴³ Tunnetuin alan verkkolehti on tällä hetkellä *Hugi*. <http://www.hugi.de>. Linkki tarkistettu 22.10.2001

⁴⁴ BBS eli Bulletin Board System on ilmoitustaulukkopohjainen ja puhelinverkkoon kytketty palvelin. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 218.

⁴⁵ Tähän liittyneistä arvioista tarkemmin Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 63–64.

⁴⁶ Esimerkiksi Sherry Turkle viittaa tässä yhteydessä tietokoneiden ”vangitsevaan” voimaan. Tietokoneet rakentavat erityisesti miesten sosiaalista elämää ja psykologisesti jopa heidän tunnetilojaan. Turkle, *The Second Self*, 60, 77–78.

⁴⁷ Ks. Lynn Spigel, *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago University of Chicago Press 1992, 26–30 ja William Boddy, ”Elektrovisio: Sukupuuta ja

tietotekniikasta kiinnostuneiden kotimikroilijoiden välinen raja? Demoharrastuksen synnyn ja kehityksen alkuvaiheet näyttivät liittyvän kotimikroilijoiden jakautuminen aktiivisiin ja passiivisiin käyttäjiin. Kaikki 1980-luvulla kotimikroilusta kiinnostuneet joutuivat hakemaan tukea muista alan harrastajista. Käytännössä harrastusta kohtaan tunnettu kiinnostus saattoi keskittyä esimerkiksi kopioitujen pelien hankkimiseen, mutta demoharrastajat ulottivat toimintansa huomattavasti pidemmälle.

Demoscene kotimikroilun alakulttuurina

Demoharrastajien järjestäytymisaste ja aktiivinen toimintapolitiikka liittyivät myös laajemmin kotimikroilun erityisluonteeseen 1980-luvun suomalaisessa nuorisokulttuurissa. Kotimikroilua on pidetty tyypillisenä tekniikka-alan harrastuksena, joka on alusta lähtien kiinnostanut huomattavasti enemmän poikia kuin tyttöjä. Miesten ja poikien hallitsevaa asemaa tietotekniikan harrastekäytössä 1980-luvulla pidettiin jopa myöhemmin tehtyjen arvioiden mukaan itsestäänselvyytenä.⁴⁵ Naisten ja tyttöjen asema oli tietotekniikka-harrastuksen osalta alusta saakka erittäin horjuva ja määrittelemätön. Miehet ja pojat loivat kotimikroilulle myös omia käytäntöjä, joissa laitteita ja ohjelmistoja tietoisesti mystifioitiin. Naisille ja tytöille nämä käytännöt osoittautuivat vieraiksi.⁴⁶

Ajatus kotimikroilun kaavoittuneista sukupuolirooleista lienee ajatuksena hieman liioiteltu, mutta ainakin tekniikka-alan harrastetoiminnan historiaa luotaavat tutkimukset viittaavat vahvasti tähän. Esimerkiksi radiotoiminnan alkuaikoina radioamatööriharrastukseen liittyi selvästi sukupuoleen sidottuja stereotyyppioita ja käytäntöjä. Toimintaa pidettiin aktiivisena, seikkailuntäyteisenä ja miehisenä vapaa-ajan toimintana.⁴⁷

Vastaavuuksia voidaan löytää mistä tahansa tekniikka-alan harrastustoiminnasta. Esimerkiksi edellä käsitellyt mikrotietokoneharrastus ja ”hakerismi” näyttivät ainakin osittain tasoittaneen tietä myös niille tavoille ja käytännöille, jotka vahvistivat kotimikroilun ja poikakulttuurin välistä vuorovaikutussuhdetta. Kotimikroilu oli vielä 1980-luvulla erittäin matematiikka- ja ohjelmointikeskeistä. Olosuhteet eivät ainakaan olleet otollisia naisten ja tyttöjen kotimikroharrastuksen syntymiselle. Tämä oli myös todennäköisesti suurin syy, miksi demoharrastuksessa naisten ja tyttöjen osuus käyttäjistä jäi lähes olemattomaksi. Sukupuolinen jako on myös pysynyt melko muuttumattomana; vaikka tyttöjen ja naisten osuus kotimikrojen käyttäjistä on selvästi noussut, heitä ei edelleenkään näy aktiivisten demoharrastajien keskuudessa.⁴⁸

Demoharrastajien sosiaalisuutta voidaan tutkia erityisesti tarkastelemalla harrastajien keskeisimpiä toimintamuotoja ja normeja. Keskeisin demoharrastajien ja ylipäätään aktiivisten kotimikroharrastajien päämääristä oli henkilökohtaisen maineen nostattaminen muiden käyttäjien keskuudessa. Demoharrastajat kutsuivat yksilön muiden käyttäjien keskuudessa saavuttamasta maineesta nimitystä *feimi* (fame). Vastaavan maineen etsiminen on ollut tyypillistä myös monille muille nuorison keskuudessa yleistyneille alakulttuureille, kuten graffititaiteelle tai piraattikulttuurille.⁴⁹

Piratistien kohdalla, johon on jo edellä viitattu, alakulttuuri on tulkittavissa ”kapinaliikkeeksi” vallitsevaa yhtenäiskulttuuria vastaan. Nuorisotutkija Tommi Hoikkalaa tulkiten nämä ovat alakulttuurisen vastarinnan syntymisen

kannalta oleellisia piirteitä.⁵⁰ Vastaavia ”kapinallisuutta” oli nähtävissä erityisesti demoharrastajien keskuudessa. Demoharrastajien kohdalla kapinallisuuden tarkoituksena oli erottautua muiden kotimikroilijoiden muodostamasta ”massakulttuurista”.⁵¹

Tommi Hoikkala kiinnitti jo 1980-luvulla huomiota nuorison tapaan kehittää omalakisesti toimivia alakulttuureja, joiden toiminnalle oli tyypillistä aktiivisuus ja luovuus. Tommi Hoikkala ei tutkimuksessaan viittaa erityisesti mikrotietokoneharrastukseen millään tavalla, mutta hänen rockmusiikin ympärille syntyneiden fani- ja alakulttuurien toimintaa tarkastelevat havaintonsa soveltuvat mainiosti myös demoscenen tutkimukseen. Hoikkalaa mukaillen nuorisokulttuurissa erottautuminen on merkki yksilöllisyydestä. Demoharrastajat pyrkivät siis omalla järjestäytyneellä toiminnallaan erottautumaan lähinnä muista kotimikrojen käyttäjistä.⁵² John Fiske ajatuksia mukaillen demoscene on tietotekniikan harrastekäytön alakulttuuri, johon kuuluu oleellisena osana erilliset ja erikoistuneet toimintamuodot.⁵³

Muita yhtäläisyyksiä löytyy itse demoharrastuksen ”scene”-nimityksestä, jonka käyttöä näkee esimerkiksi viitattaessa muihin nuorison suosimiin fani- ja alakulttuureihin. Näistä monet ovat syntyneet rock- ja pop-musiikin vaikutuksesta. Yhteisinä tekijöinä ovat harrastuksen sulkeutuneisuus, oma arvomaailma ja käytännöt sekä voimakas sosiaalinen yhteenkuuluvuuden tunne. Tyypillistä fani- ja alakulttuureille on myös oman ”taiteen” tuottaminen.⁵⁴ Toimintatapoihin kuuluu myös oman kielen käyttö, jota ulkopuolisen on lähes mahdoton suoraan ymmärtää.⁵⁵

Toinen scene-kulttuuri, johon on liittynyt myös demoharrastukselle tyypillistä erityistaitojen kunnioitusta, on graffitikulttuuri. Suomessa ”graffiti scene” lähti kehittymään suurin piirtein samaan aikaan demoharrastuksen kanssa.⁵⁶ Erityisesti demoscenestä kirjoittaneet entiset alan harrastajat ovat mielellään korostaneet graffiti- ja demokulttuurien välisiä yhteyksiä. Molemmissa nuorisokulttuurin ilmiöissä iso osa harrastukseen liittyvästä viehätyksestä liittyy harrastajien sisäpiiriin pääsemiseen, yksilöllisten taitojen karttumiseen ja pätemiseen voimakkaan kilpailullisessa yhteisössä.⁵⁷

Graffititaiteena tunnettu nuorison alakulttuuri eroaa yhtäläisyyksistään huolimatta oleellisesti tietotekniikan alakulttuureista. Ylipäätään demoharrastus otti toki kaiken aikaa vaikutteita ympäröivästä nuorisokulttuurista, mutta muokkasi sitä kuitenkin omaehtoisella tavalla. Tärkeimpänä erottavana tekijänä oli harrastetoiminnan tiivis riippuvuusuhde tietotekniikasta ja siihen kiinteästi liittyneistä toimintamuodoista kuten ohjelmoinnista. Nämä seikat myös korostuvat jos seurataan demoharrastuksen kehityshistoriaa 1980-luvun loppupuolelta lähtien.

Alakulttuurisen aseman murros

Demosceneen on siis liittynyt runsaasti toimintapiirteitä, joissa on korostettu kotimikroharrastuksen pioneerihenkisyyttä, käsityöläisperinteitä sekä voimakasta kilpailuhenkisyttä ja ”kapinallisuutta”. Nämä perinteet, jotka näyttivät syntyneen jo 1970-luvun hakkeripiireissä vaikuttivat myös keskeisesti demoharrastuksen aseman murokseen 1980-luvun loppupuolella ja 1990-luvun alkupuoliskolla.

Kotimikroissa käytetyn multimediatekniikan keskeinen läpimurto tapahtui syksyllä 1987, jolloin grafiikka- ja ääniominaisuuksiltaan tehokas

sukupuolia”. Teoksessa Erkki Huhtamo ja Martti Lahti (toim.), *Sähköih: Kone/medialruumis*. Tampere: Vastapaino 1995, 59–60, 66.

⁴⁸ Tämä käy ilmi helposti esimerkiksi tarkastelemalla edellä mainittujen suurimpien demotapahtumien osanottajien taustoja. Nykyään tytöt ja naiset tulevatkin tapahtumiin lähinnä poikaystävänsä tai veljen seuraksi. Kuittinen, ”Computer Demos” ja Roininen, *Demoscene*, 65–67.

⁴⁹ Saarikoski, *Pioneerien lelusta kulutuselektronikaksi*, 222–223.

⁵⁰ Tähän esimerkiksi nuorisotutkija Tommi Hoikkala viittaa kirjoittaessaan 1980-luvun ”alakulttuurisesta vastarinnasta”. Tommi Hoikkala, *Nuorisokulttuurista kulttuuriseen nuoruuteen*. Helsinki: Gaudeamus 1989, 29–32.

⁵¹ Massasta erottautumisen edellytyksiä oli demoharrastajien keskinäinen kilpailu. Faler, ”Johdatus demosceneen”, 14–5.

⁵² Hoikkala viittaa esimerkiksi vastapariin heimoontuneet-massa. Tommi Hoikkala, *Nuorisokulttuurista kulttuuriseen nuoruuteen*, 128.

⁵³ John Fiske, *Understanding Popular Culture*. London: Routledge 1998, 43–47.

⁵⁴ Näitä piirteitä ovat korostaneet esimerkiksi John Fiske ja Henry Jenkins. Ks. Fanikulttuurin määritelmästä Fiske, *Understanding Popular Culture*, 30–32 ja Henry Jenkins, ”Strangers No More, We Sing: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community”.

Teoksessa Lisa A. Lewis (ed.). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge 1992, 208–213.

⁵⁵ Aiheesta enemmän ks. erityisesti Fiske, *Understanding Popular Culture*, 146–151.

⁵⁶ Tämä on tullut hyvin esille esimerkiksi suomalaisen graffititeen syntyhistoriaa käsittelevissä tutkimuksissa ja kirjoituksissa. Ks. esim. Anne Isomursu ja Tuomas Jääskeläinen. *Helsinki Graffiti*. Helsinki: Matti Pyykkö 1998.

⁵⁷ Tähän on viitannut erityisesti Matti Faler, ”Johdatus demosceneen”, 14–15

⁵⁸ Amiga 500 edusti kotimikroissa uutta ns. 16-bittistä sukupolvea, erotuksena aikaisemmin 1980-luvulla hallinneelle 8-bittiselle konesukupolvelle, johon esimerkiksi Commodore 64 kuului.

⁵⁹ Annett, ”Commodore History”. Amigan tulosta Suomeen ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 46–51.

⁶⁰ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 10–11.

⁶¹ Perinteiden vakiintumisesta tarkemmin Borzyskowski, ”The Hacker Demo Scene” ja Faler, ”Johdatus demosceneen”, 9–10.

⁶² Future Crew’n demot voittivat erityisesti vuosina 1992 ja 1993 palkintoja kansainvälisillä demotapahtumilla. Ryhmän tunnetuimpia saavutuksia olivat demot *Unreal* (1992), *Panic* (1992) ja *Second Reality* (1993). Kuitinen, ”Computer Demos” ja Saarikoski,

Commodoren valmistama Amiga 500⁵⁸ tuli markkinoille.⁵⁹ Suomessa Amiga oli suosituin demoharrastajien käyttämä kotimikro aina 1980-luvun lopusta 1990-luvun alkuvuosiin. Amigan kaltaisilla kotimikroilla multimedian tuottaminen oli suhteessa huomattavasti helpompaa kuin 8-bittisillä kotimikroilla, mikä näkyi myös Amigalla tehtyjen demojen teknisessä tasossa.⁶⁰ Amigan valtakaudella vakiintuivat myös monet niistä demoharrastajien omaksumista alakulttuurisista perinteistä, jotka olivat lähteneet kehittymään jo 1980-luvulla. Näiden perinteiden mukaan demoja ei ohjelmoitu kaupallisiin tarkoituksiin, niiden tarkoituksena oli lähinnä viestien välittäminen ja ryhmän taitojen esittely.⁶¹

Demoscenen historian kannalta ehkä merkittävin käänne oli kuitenkin aikaisemmin lähinnä ammatti- ja hyötykäytössä olleen PC:n läpimurto kotimikrona 1990-luvun alkupuoliskolla. Pääasiassa tämä johtui PC:n multimediatekniikan, kuten äänikorttien ja näytönohjainten kehityksestä. Demopiireissä PC alkoi yleistyä 1980- ja 1990-luvun taitteessa. Suomessa syntyajankohdaksi mainitaan usein vuosi 1988, jolloin Future Crew -ryhmä aloitti toimintansa.⁶² PC:n yleistymisen vaikutti demojen sisällölliseen uudistumiseen. 1980-luvulla tyypillisimpiä Amigalle tehtyjen demojen ”hahmoja” olivat kolmiulotteiset ja eri suuntiin elastisesti vääntyneet abstraktiset kuviot, kuten pallot, kolmiot ja kuutiot.⁶³ Demojen sisältö muuttui voimakkaasti, kun kerronnallisten rakenteiden määrä kasvoi. PC-demoissa käytettiin myös yhä enemmän kolmiulotteisia maisemia. Osittain tästä syystä on selitettävissä, miksi 1990-luvulla tietokonedemoja alettiin verrata erityisesti musiikkivideoihin.⁶⁴

PC-scenen nousu ajoittui myös yhteen demoscenen julkisuus kuvan merkittävän murroksen kanssa. Aikaisemmin demoilijoiden tapaamiset oli järjestetty viikonloppuisin pienten paikkakuntien kouluilla tai jopa yksityistiloissa. Ulkomailla, erityisesti Pohjoismaissa, järjestetyt tapaamiset tarjosivat sopivia malleja Suomessa järjestetyille alan tapaamisille. Vuodesta 1990 lähtien demopartyjen järjestämiseen käytettiin myös aikaisempaa enemmän aikaa, vaivaa ja rahaa. Vuoden 1992 heinäkuussa Kauniaisissa järjestetty *Assembly* oli ensimmäinen suomalainen kansainvälinen ja järjestäytyneen suuren luokan demotapahtuma.⁶⁵

Demoscene oli vielä 1980-luvulla selvästi sulkeutunut ja alakulttuurinen tietotekniikka-alan harrastus, minkä vuoksi sen toimintaa käsiteltiin jopa alan tiedotusvälineissä ainoastaan sivulauseissa. Vuoden 1992 jälkeen tilanteeseen alkoi tulla merkittäviä muutoksia. Helsingin jäähallissa elokuussa 1994 järjestetty *Assembly 94* oli ensimmäinen demotapahtuma, joka huomioitiin todella näyttävästi myös muissa tiedotusvälineissä. Uusien toimintamuotojen, kuten verkkopelaamisen ohella, huomiota herättivät myös lukuisat sponsorit ja ohjelmistotalojen kykyjenetsijät. *Assemblyn* laajentuminen ”tietokonemesuksi” herätti vastareaktioita erityisesti demoharrastajien vanhemmassa polvessa, joka olisi halunnut säilyttää demoscenen pienimuotoisena ja ei-kaupallisena alakulttuurina.⁶⁶

Suomen tärkeimmän demotapahtuman kaupallistuminen kuvasi myös hyvin kotimikroilun laajempaa muutosprosessia 1990-luvun alkupuoliskolla. Esimerkiksi Amigan kaltaisten, lähinnä harrastekäyttöön tarkoitettujen kotimikrojen, asema taantui voimakkaasti ja PC:stä tuli vuoteen 1993 mennessä Suomen yleisin kotimikro.⁶⁷ PC:n yleistymisen myötä demoharrastukseen liittyneet keskeiset ilmiöt ja tapahtumat tulivat vähitellen yhä laajemmin tunnetuksi. Tätä taustaa vasten on myös helpompi ymmärtää, miksi demoscene

alkoi vähitellen menettää alakulttuurista leimaansa.

Demoharrastajat suhtautuivat esimerkiksi tietotekniikka-alan suuryhtiöihin varsin epäluuloisesti, mikä oli ollut yhteinen piirre myös 1970-luvun hakkereille. Lisäksi mukana oli myös jonkin verran kritiikkiä tietotekniikan edistysajattelua kohtaan.⁶⁸ Kaupallisuuden vastustukseen ei liittynyt mitään kovin voimakkaita ideologisia sävytyksiä. Omat toimintamuodot ja kielenkäyttö tähtäsivät pääasiassa harrasteryhmän sisäisen yhtenäisyyden korostamiseen. Aktiivisimmat demoharrastajat vastustivat 1990-luvun kotimikroilun ja demoscenen kehityspiirteitä idealisoimalla voimakkaasti 1980-luvun kotimikroharrastusta. Idealisoinnin kohteiksi joutuivat vanhat 80-luvun kotimikrot, ennen muuta Commodore 64 ja Amiga 500, mikä laajensi myös demoharrastajien välisiä ristiriitoja. Erityisesti tämä näkyi Amigan ja PC:n välisessä vastakkainasettelussa. Tavallisesti Amigalle uskolliset aktiivikäyttäjät katsoivat demoscenen taantuneen voimakkaasti PC-koneiden yleistyksen myötä.⁶⁹

Vastakkainasettelulle oli olemassa oma taustahistoriansa. Eri laitemerkkien käyttäjien väliset konfliktit eli ”laitesodat” olivat olleet tyypillisiä jo 1980-luvulla. Esimerkiksi Spectravideon ja Commodore 64:n ja myöhemmin Amigan ja Atari ST:n käyttäjät vieroksuivat toisiaan. Kilpailuasetelman syntyä lietsoi erityisesti eri kotimikromerkeissä käytettyjen ohjelmien ja käyttöjärjestelmien yhteensopimattomuus.⁷⁰

Ristiriitojen syntyä voidaan selittää myös käyttäjäsukupolvien välisillä eroilla. Keskinäinen jako vanhempaan ja uudempaan demosceneen liittyy myös käsitykseen demoharrastuksen ”kulta-ajoista”. Ajattelutavalle on tyypillistä tapa sijoittaa demoscenen kukoistuskauti jonnekin 1980-luvun loppuun ja 1990-luvun alkuun. Samassa yhteydessä myös yleensä todetaan demoharrastuksen joko taantuneen voimakkaasti tai peräti kuolleen kokonaan.⁷¹ Tästä syystä demoscene on nykyään pitkälti käytettyjen konemerkkien ja ohjelmointitekniikan perinteiden mukaisesti jakaantunut useampaan eri ryhmittymään. Nykyään ”vanhat tekijät” ovat pääasiassa yli kolmikymppisiä, joista monet ovat aloittaneet harrastuksena jo 1980-luvulla.⁷²

Vanhan demoscene-kulttuurin arvostukseen on kuitenkin liittynyt paljon muutakin kuin pelkästään nostalgisointia. Harrastusta käsittelevät lyhyet artikkelit ja yleisesitykset eivät usein ota riittävällä tavalla huomioon, kuinka demoharrastus liittyi laajemmin 1980-luvulla alkaneeseen audiovisuaalisen kulttuurin murrokseen. Demoscene syntyi aikana, jolloin esimerkiksi elektroninen musiikin harrastus oli voimakkaassa nousussa. Tärkein yksittäinen muutos tapahtui, kun elektronista musiikkia alettiin säveltää mikrotietokoneilla. Elektronisen musiikin kuuntelu ja säveltäminen vaikutti tietokonegraafiikan suunnittelun ohella demoscenen syntyyn ja kehitykseen.⁷³

Amigan vahva asema demoscenessä teki koneen tunnetuksi myös paljon laajemmista musiikkipiireissä. Amiga oli keskeisesti vaikuttamassa erityisesti tracker-musiikkikulttuurin syntyyn. Amigan lisäksi myös Atari ST oli pitkään arvostettu tietokonemusiikin soittamiseen ja sävellykseen soveltunut kotimikro.⁷⁴ Myöhemmin 1990-luvulla monet demoscenessä vaikuttaneista elektronisen musiikin säveltäjistä siirtyivät alan ammattilaisiksi.⁷⁵

Demoscene yhdisti mielenkiintoisella tavalla paitsi elektronisen musiikin vanhoja perinteitä myös täysin uudenlaista tapaa käyttää tietokonetta säveltämisen apuna. Vaikka monissa tietokonedemoissa käytettiin monotonisena ja kaavamaisena pidettyä teknomusiikkia, erityisesti viime aikoina, mukaan on tuotu vaikutteita myös muista musiikkityyleistä. Hard

Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi, 229.

⁶³ Borzyskowski 1996.

⁶⁴ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 8, Roininen, *Demoscene*, 96–97. Esimerkiksi viime vuoden Assemblyn PC-demojen sarjan voittaneen Exceed-ryhmän Spot-demo muistuttaa ulkoisilta puitteiltaan lähinnä lyhyttä piirrossarjaa. Ks. kuvasarjaa artikkelin perässä.

⁶⁵ Jukka Kauppinen haastattelu 13.8.1999.

⁶⁶ Jukka Kauppinen, ”Assembly keräsi mikroharrastajat”, *Mikrobitti*, 10/1994, 44–45.

⁶⁷ Tähän viittaavat monet tilastot ja kotimikrolehien lukijatutkimukset. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 210–211.

⁶⁸ Tämä kuului kiinteänä osana ”hackerietikkaan” Levy, *Hackers*, 39–43.

⁶⁹ Ristiriitaa voidaan seurata esimerkiksi lukemalla alan lehdissä ja tietoverkoissa aiheesta käytyä – usein melko kiihassävystäkin – keskustelua. Faler, ”Johdatus demosceneen”, 11.

⁷⁰ Laitesotien historiasta tarkemmin Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 36–37, 39–40, 48.

⁷¹ ”Kulta-ajan” ajoittamisesta ks. Kuittinen, ”Computer Demos”.

⁷² Heistä on käytetty myös yhteisnimitystä ”old skool”. Ks. *The Oldskool PC: 1980's IBM PC Gaming Nostalgia and Resources*, <http://www.oldskool.org/>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁷³ Elektronisen musiikin historiasta ks. esimerkiksi Erkki Rautio, "The History of Electronic Music" <http://www.phinnweb.com/history>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁷⁴ Tracker-nimitys tulee sävellystavasta, jossa musiikki jaetaan eri kanaville, esimerkiksi rummut yhdelle ja kitara toiselle. Kanaville sijoitettiin lisäksi nauhoitettuja ääniä eli sampleja. Alunperin kanavia oli käytössä neljä. Nykyisin Amigan ja PC:n tracker-musiikkia voidaan tehdä noin 128 kanavalle. Demotapahtumien kilpailuissa kanavien määrä on rajoitettu huomattavasti. *Assembly*llä rajana on ollut 32 kanavaa. Aiheesta enemmän ks. Juha Arrasvuori, "Tietokone soittimena: 'Digitaalisen musiikin' lähtökohtia". Teoksessa Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Taide & Viestintä, Tampereen ammattikorkeakoulu 1999, 187–204.

⁷⁵ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 229, 239.

⁷⁶ Tämä käy varsinkin ilmi, jos vertailee viime vuosina *Assembly*n kilpailusarjoissa esiintyneiden demojen musiikkityylejä.

⁷⁷ Erittäin hyvän käsityksen SID-musiikin säveltäjien saavuttamasta asemasta saa *C64Audion* kotisivulta. <http://www.c64audio.com>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁷⁸ "Tämä (Tracker ja SID-musiikin harrastus) ei ole pelkkää vanhojen aikojen muistelua, nostalgiaa. Me

rock - ja heavy metal -musiikin ohella myös perinteinen funk ja soul ovat olleet suosittuja. Toisenlaista suuntausta edustavat kokonaan kokeelliset sävellysyrietykset, joissa on käytetty myös esimerkiksi selviä klassisen musiikin tyylipiirteitä. Yksi suosiotaan kasvattaneista tyyleistä on ollut rauhallinen ja tunnelmallinen ambient-musiikki.⁷⁶

Amigan musiikkikulttuurista voimakkaasti vaikutteita ottaneen tyylisuunnan edustajat ovat korostaneet taiteellisen luovuuden ja vanhojen perinteiden kunnioituksen merkitystä. Yksi demoscenen selvästi laskettavissa olevista alakulttuureista on ollut SID-musiikin harrastus. Suomessakin Commodore 64:n yksinkertainen äänipiiri SID eli Sound Interface Device oli perusta uudelle elektronisen musiikin tyylille. SID-musiikin harrastus on myöhemmin 1990-luvulla yhdistynyt 1980-luvun mikrotietokoneharrastuksen nostalgisointiin.⁷⁷ Herää kysymys, kuinka suuri osa tästä on vanhojen aikojen kultaamista ja mikä vanhojen perinteiden kunnioitusta. Alaan perehtyneet harrastajat ovat ainakin vähätelleet nostalgian merkitystä.⁷⁸

SID- ja tracker-musiikkia on tämän vuoksi pidetty "aidompana" ja "yksilöllisempänä", jos sitä on verrattu nykyaikaiseen elektroniseen musiikkiin. On melko yllättävää, että vastaavaa retoriikkaa esiintyi myös 1980-luvun puolivälissä, jolloin digitaalisen musiikin käyttö oli yleistymässä. Tuolloin musiikkikriitikot pitivät analogiseen teknologiaan perustuvaa musiikkia "autenttisenä", "arvokkaana", "yksilöllisenä", kun sen sijaan digitaalinen soundi kuulosti "kylmältä" ja "epäaidolta".⁷⁹

Internet on toiminut demoscenen hyvin läheisessä yhteydessä olevien retro- ja nostalgialkulttuureja yhdistävänä mediana. Verkkoyhteisöjen kautta esimerkiksi lähes kaksikymmentä vuotta vanha suosittu mikrotietokone Commodore 64 on saavuttanut eräänlaisen kulttistatuksen. Osittain tästä syystä Commodore 64 on säilyttänyt asemansa myös demo-ohjelmoitsijoiden arvostamana mikrotietokoneena.⁸⁰ Commodore 64:n ympärille syntyneiden verkkoyhteisöjen kautta monet alle kaksikymppiset tietokoneharrastuksensa 1990-luvulla aloittaneet nuoret ovat pyrkineet erottautumaan nykyisten PC-käyttäjien muodostamasta sosiaalisesta ja kulttuurisesta valtavirtauksesta. Nämä pyrkimykset ovat myös keskeisiä tekijöitä tarkasteltaessa demoscenen kokonaisuutta.

Demoscene kotimikroilun uudistajana ja eriyttäjänä

Nykyään törmää melko usein väitteisiin, että demoharrastus olisi ponnahduslauta atk-alan työmarkkinoille.⁸¹ Väite pitää kyllä osittain paikkansa, sillä esimerkiksi tietokonepelejä varmistaneet yritykset kiinnostuivat melko varhaisessa vaiheessa demoharrastajista, koska pelien ja demojen ohjelmoinnilla oli runsaasti yhtäläisyyksiä. Molemmissa tapauksissa työprosessin oleellisena osana oli tuottaa tietokoneella ajettavia, näyttäviä ja reaaliaikaisia multimediasovelluksia.⁸² Suomessakin Remedyn ja Housemarquen kaltaisissa kansainvälisestikin tunnetuissa peliyhtiöissä työskentelee entisiä demoharrastajia.⁸³ Viime aikoina myös erilaiset Game Boy - ja kännykkäpelit ovat lisänneet optimoidun ohjelmakoodin hallitsevien ohjelmoitsijoiden tarvetta.

Käsitys demoharrastuksesta työelämään tähtäävänä oikopolkuna on kuitenkin liian yksioikoinen. On nimittäin muistettava millaiset olivat demoscenen synty- ja kehityshistorian taustat. Edellä esitellyn perusteella

demoscene oli varsin tärkeä 1980-luvun kotimikroilun tuottama alakulttuuri, jonka merkittävä asema nuorten miesten ja poikien ohjelmointitaitojen kehittäjänä huomattiin vasta 1990-luvulla. Demoscene itsessään ei syntynyt kaupallisten suuryhtiöiden vaikutuksesta, eikä sillä ollut yhteyksiä esimerkiksi 1980-luvun atk-koulutuspolitiikkaan.⁸⁴

Tietokonegraafiikan, animaatioiden, liikkuvan tekstin ja musiikin yhteiskäyttö on ollut oikeastaan osa mikrotietokoneiden kehityksen historiaa. Demoharrastajat pyrkivät omalta osaltaan erottautumaan tavallisista kotimikron käyttäjistä luomalla omat tyylinsä, joissa ilmenneet muotivirtaukset ovat olleet samalla osa ohjelmointiteknikan yleistä kehittymistä. Demoharrastajat ovat korostaneet massasta erottautumisen merkitystä. Tätä alakulttuurista asennetta voidaan korostaa vielä nostalgisoimalla 1980-luvulla syntyneitä kotimikroharrastusta. Erottautumisen ja vastarinnan pääasiallisena tarkoituksena oli oman ryhmäidentiteetin korostaminen, mikä käytännössä näkyi demoscenen tärkeimpien tapojen ja normien kehittämisessä. Vastaavaa kapinaa ja erottautumista näkee nykyäänkin viitattaessa muihinkin tietotekniikan ala- ja vastakulttuureihin.

Yksilöllisyyden ja erottautumisen merkitys on kasvanut erityisesti



Vuoden 2000 Assemblyn PC-demokilpailuiden voittaja, Exceed-ryhmän Spot Desktop Adventures. Demoille tyypillinen viestinnällinen funktio on edelleen ajankohtainen. Loppukuvassa ryhmä lähettää terveisensä toisille tunnetuille demoryhmille.

poikakulttuuriin kuuluvan tietotekniikkaharrastuksen kokeman syvän murroksen seurausena. PC-koneiden voimakas arkipäiväistyminen 1990-luvulla ja tätä kautta syntyneet täysin uudet käyttäjäryhmät ovat mahdollistaneet tilanteen, jossa tietotekniikan edistysajattelun kritisoinnista on tullut yllyttäen muotiasia.⁸⁵

Demoharrastajat ovat katsooneet, että heidän toiminnassaan on tärkeintä osoittaa, kuinka inhimillinen toiminta nousee koneiden muodostamien rajoitusten yläpuolelle. Taiteellisesta luovuudesta ja itseilmaisusta tulee tätä kautta demoharrastelijan tärkein päämäärä. Ryhmässä tapahtuvan luovan toiminnan kautta nuori oppii elämään alakulttuurisessa ja sulkeutuneessa yhteisössä. Demoharrastuksen ympärille syntyneet sosiaaliset ja kulttuuriset käytännöt ja tavat tarjoavat mahdollisuuden itseilmaisuuksiin ja oman minäkuvan rakentamiseen. Demoscene voidaan tulkitella nuorten tietotekniikasta kiinnostuneiden nuorten miesten ja poikien kasvuympäristöksi.

toimimme vaihtoehtona valtavirtaa vastaa...”, on todennut haastattelussa Lauri Turjansalo (Cirdan) SID-musiikkiin erikoistuneen Paradise Dreams -ryhmästä. Turjansalo 17.8.1999.

⁷⁹ Ks. Arrasvuori 1999, 200–201.

⁸⁰ Commodore 64:lle omistetuista verkkosivustoista ja -yhteisöistä ks. erityisesti Commodore Ring. <http://S.webring.com/hub?ring=comring&id=7&list>. Linkki tarkistettu 22.10.2001

⁸¹ Ks. esimerkiksi edellä mainittua Helsingin Sanomien uutisoitua.

⁸² Aiheesta enemmän Vincent Scheib, "Introduction to Demos & The Demo Scene: How they Relate to Games, and their Appearance at SIGGRAPH". Gamasutra (February 2001). http://www.gamasutra.com/features/20010216/scheib_01.htm. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁸³ Ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 128–129.

⁸⁴ 1980-luvun epäonnistuneesta atk-koulutuspolitiikasta ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 52–54

⁸⁵ Erityisesti tämä on näkynyt, kuten edellä viitataan, Linus Torvaldsin saavuttamassa laajassa kansansuosiossa.