



## DEMOSKENE (DIGITAALISENA) KULTTUURIPERINTÖNÄ

*Demoskene on verrattain nuori tietokoneharrastajien alakulttuuri, jossa tuotetaan digitaalisia ohjelmistoja, niin sanottuja demoja. Tässä artikkelissa tarkastelemme demoskenen luonnetta digitaalisena kulttuuriperintönä Demoskenen uudet kasvot -hankkeen viitekehyksessä. Miten demojen digitaalisuus vaikuttaa demoskeneen ja sen kulttuuriperintöön?*

*Avainsanat: demoskene, demoscene, digitaalinen, kulttuuriperintö, fygitaalinen, museo, aineeton*

### Johdanto

Demoskene (alun perin “skene” tai “scene”) on demojen, eli ohjelmoitujen reaaliaikaisten audiovisuaalisten luovien esitysten, tekemiseen keskittyvä tietokoneharrastajien alakulttuuri ja yhteisö. Demoskene syntyi 1980-luvulla nuorten tietokoneharrastajien välisen kanssakäymisen, pelien kopiosuojausten murtamisen, piraattipelien vaihdon ja erilaisten tapahtumien myötä orgaanisesti ympäri Eurooppaa.<sup>1</sup> Hiljalleen painopiste siirtyi kopiosuojausten murtamisesta demojen tekemiseen niin, että nämä kaksi alakulttuuria erottuivat toisistaan viimeistään 1990-luvun puolivälissä.<sup>2</sup>

Demoskene on perinteisesti ollut miesvoittoinen nuorten kulttuurimuoto, jolle on tyypillistä ylikansallisuus, epäpoliittisuus ja meritokraattisuus.<sup>3</sup> Demoskeneä on käsitelty sekä alakulttuurina että “post-alakulttuurina”.<sup>4</sup> Demoskene viihtyy yhteiskunnallisten instituutioiden vaikutuspiirin ulkopuolella ja haastaa

olemassa olevia rakenteita. Demoskeneä onkin tarkasteltu myös valtakulttuurista tarkoituksella erottautuvana vastakulttuurina.<sup>5</sup>

Tässä artikkelissa tutkimme erityisesti suomalaista demoskeneä ja pohdimme, missä määrin se voidaan teoretisoida digitaaliseksi kulttuuriperinnöksi. Artikkelimme tutkimuskysymys on: Minkälaisia käsityksiä demoskenestä (digitaalisenä) kulttuuriperintönä *Demoskenen uudet kasvot* -hankkeessa kävi ilmi?

## Aineisto ja menetelmät

Demoskenen alkuvaiheista on kulunut jo melkein 40 vuotta, minkä seurauksena demoskenessä on näkynyt laajempaa kiinnostusta sen oman perinnön vaalimiseen. Suomalainen demoskene hyväksyttiin aineettoman perinnön kansalliselle Elävän perinnön listalle vuonna 2020, Saksassa ja Puolassa hieman myöhemmin.<sup>6</sup> Kansainvälinen Art of Coding -hanke puolestaan tähtää demoskenen lisäämiseen UNESCO:n aineettoman kulttuuriperinnön listalle.<sup>7</sup>

Artikkelimme pohjaa *Demoskenen uudet kasvot* -hankkeeseen, joka toteutettiin Suomen pelimuseossa keväällä 2023 Museoviraston tuella.<sup>8</sup> Hankkeen tavoitteena oli edistää demoskenen ylisukupolvista perinnön siirtoa. Perinnön siirto tapahtui Suomen pelimuseon järjestämässä maksuttomassa työpajasarjassa, jossa demoskene-yhteisön kokeneet jäsenet (ns. informantit) välittivät tietoa ja taitoja 13–19-vuotiaille nuorille. Työpajoissa tutustuttiin demoskenen historiaan ja nykyhetkeen, demojen audiovisuaaliseen maailmaan, demojen valmistamiseen, kuten koodaamiseen, sekä demoskene-yhteisön toimintaperiaatteisiin ja demoskeneä koskeviin eettisiin kysymyksiin. Vaikka hanke toteutettiin ja koordinoitiin Suomen pelimuseosta käsin, suunniteltiin työpajojen sisällöt yhdessä demoskene-yhteisön jäsenten kanssa.

Me artikkelin kirjoittajat emme edusta demoskenen ydintä, mutta olemme tutustuneet siihen työmme ja vapaa-aikamme kautta. Olemme keskustelleet demoskene-yhteisön jäsenten kanssa, osallistuneet demoskene-tapahtumiin ja perehtyneet demoihin. Näissä tapaamisissa olemme silti olleet monesti ulkopuolisia, joko tarkoituksella pitäen ammatillista etäisyyttä tai omien taitojemme ja kokemustemme puutteen vuoksi.

Näitä kokemuksia tarkempia näkökulmia ovat tarjonneet Suomen pelimuseossa järjestetyt työpajat, jotka ovat mahdollistaneet demoskenen syvempää ymmärtämistä. Tällainen samanaikainen läsnäolo yhteisön sisä- ja ulkopuolella on ominaista etnografiselle tutkimukselle, mutta koska työpajat tapahtuivat

museokeskuksessa ja olemassa olevien pedagogisten työkäytäntöjen sisällä, on artikkelissamme kaikuja museokäytäntöjen tutkimuksesta.<sup>9</sup>

Tutkimustehtävässä hyödynnämme ensisijaisesti osallistuvaa havainnointia.<sup>10</sup> Meille on alusta alkaen ollut selvää, että koska demoskenen ja kulttuuriperinnön välinen suhde on pitkälti tutkimatta, voi tarkempi ymmärrys siitä syntyä vain yhdessä harrastajien kanssa.<sup>11</sup> Olemme olleet tutkimuksessa aktiivisesti läsnä ja käsitelleet demoskeneä yhdessä sen jäsenten kanssa, emmekä ole pyrkineet peittämään omaa läsnäoloamme.<sup>12</sup> Erityistä haastetta on tuonut paitsi asemamme demoskenen ulkoreunoilla myös vuoropuhelun fasilitoiminen demoskene-informanttien ja työpajoihin osallistuvien nuorten välillä. Oman uskottavuutemme varmistaminen yhtäältä nuorten ja toisaalta demoskenen silmissä on vaatinut avoimuutta sekä omien tietojen rajallisuuden hyväksymistä ja valtarakenteiden arviointia. Hanketta onkin kauttaaltaan määrittänyt refleksiivinen lähestymistapa, ja olemme pyrkineet kirjoittamaan auki oman valta-asemamme suhteessa muihin hankkeissa mukana olleisiin.<sup>13</sup>

Artikkelimme aineisto muodostuu maaliskuusta–huhtikuusta 2023 käydyistä informanttikeskusteluista, jotka pitävät sisällään yhden ryhmähaastattelun (RH1) ja kuusi yksilöhaastattelua (H1–6), informanttien huhti–toukokuusta 2023 pitämistä asiantuntijaluennoista sekä työpajojen (TP1–5) havainnoinneista huhti–toukokuussa 2023. Työpajoihin osallistui yhteensä 14 nuorta, joiden kanssa tarkasteltiin viiden teemoitetun tapaamisen aikana demoskenen historiaa, arvoja ja taitoja, sekä demojen audiovisuaalisuutta, koodausta ja toteuttamista. Työpajoissa nuoret tutustuivat demoskenen teemoihin aiheesta enemmän tietävien informanttien johdolla. Toinen artikkelin kirjoittajista osallistui kaikkiin työpajakertoihin ohjaajana ja fasilitoijana ja toinen neljään tarkkailijana. Asetelma antoi mahdollisuuden tarkkailla ja reflektoida työpajojen ja perinteen siirron dynamiikkaa.

Aineisto on muotoutunut organisaationaalisesti niin, että olemme edenneet informanttien ja johtolangan toiseen sitä mukaa, kun meille on ehdotettu uusia mahdollisia informanteja ja yhteistyökumppaneita. Aineistomme on kasvanut spiraalimaisesti ja fragmentaarisesti, koostuen lisäksi muistioista, sähköposteista sekä Discord-keskusteluista. Aineiston keruu systematisoitui työpajojen loppupuolella, jolloin idea artikkelista syntyi. Vaikkei yksilöhaastatteluista ole tallenteita, edellytti hanke tarkkaa raportointia, jota varten teimme muistiinpanoja hankkeen näkökulmasta oleellisista havainnoista. Purimme kunkin työpajakerran sisältöjä viikoittaisissa ohjauskeskusteluissa ja kiinnitimme huomiota havainnoituksiin perinteen siirron haasteisiin. Lisäksi käsitelimme tekemiämme havaintoja

kahvipöytä- ja lounaskeskusteluissa koko työpajasarjan ajan, ja jaoimme ajatusiamme myös laajemmalle kollegayhteisölle.

Lähestymme demoskenen luonnetta kulttuuriperintönä tutkimalla perinteensiirtoa *Demoskenen uudet kasvot* -hankkeen viitekehyyksessä. Artikkelin pohdintaosiossa käymme myös läpi havaintojemme seurauksia laajemmalle kulttuuriperintökeskustelulle.

## Aineellisesta digitaaliseen ja aineettomaan kulttuuriperintöön

Kulttuuriperintö määritellään usein niiksi menneisyydestä periytyviksi aineelliseksi ja aineettomiksi resursseiksi, jotka tunnustetaan kunkin yhteiskunnan arvojen, uskomusten ja perinteiden heijastumaksi.<sup>14</sup> Alun perin kulttuuriperinnön piiriin on luettu esineitä, paikkoja ja rakennuksia, mutta muistiorganisaatioissa on nykyisin yhä enemmän ymmärrystä siitä, kuinka aineettomat taidot ja arvot ovat tärkeä osa myös materiaalisen kulttuurin merkityksenantoprosessia.<sup>15</sup> Tätä muutosta on pyritty hahmottamaan aineettoman kulttuuriperinnön käsitteellä, joka on noussut entistä keskeisemmin ”perinteisen” kulttuuriperinnön rinnalle. Vaikka aineetonta kulttuuriperintöä voidaan tarkastella erillään aineellisesta maailmasta, on selvää, että aineeton ja aineellinen kulttuuriperintö ovat väistämättä tiiviissä suhteessa toisiinsa.<sup>16</sup>

Aineettoman ja aineellisen lisäksi kulttuuriperintöä on ymmärretty digitaalisen kulttuuriperinnön kautta.<sup>17</sup> Sillä tarkoitetaan useimmiten olemassa olevien fyysisten aineistojen digitoineja, mutta digitaalisella kulttuuriperinnöllä voidaan tarkoittaa myös syntysähköistä (engl. *born digital*) kulttuuriperintöä, eli alun perin digitaalisesti syntyneitä ja kehittyneitä ”objekteja”, jotka ovat tärkeitä oman historiamme ja identiteettimme tuntemiseksi.<sup>18</sup> Fiona Cameron näkee syntysähköisessä kulttuuriperinnössä vastaavanlaisen suhteen digitaalisen objektin ja sen käyttäjän välillä kuin materiaalisessa kulttuuriperinnössä: digitaalinen kulttuuriperintö käsittää paitsi digitaalista dataa myös ihmisen ja objektin välisiä suhteita, jotka yhtä lailla asettuvat sosiaaliin, historiallisiin ja yhteiskunnallisiin kytköksiin.<sup>19</sup>

Aineettoman kulttuuriperinnön ja aineellisen kulttuuriperinnön välisen dynamiikan tavoin tutkimuksessa on tarkasteltu kriittisesti sitä, onko digitaalista mielekästä käsitellä erillään sen materiaalisuudesta. Tätä suhdetta on hahmoteltu muun muassa fygitaalisuuden käsitteellä, jolla on pyritty tarttumaan materiaali-

sen ja digitaalisen keskinäisriippuvuuteen erityisesti taiteen kontekstissa.<sup>20</sup> Fyysillisuuden lisäksi erilaisten aineistotyyppien yhteensulaumaa voidaan lähestyä rykelmien tai toimijaverkkojen kautta.<sup>21</sup> Oleellista tässä on se, että esineiden ja paikkojen materiaaliset ominaisuudet kulkevat käsi kädessä ja limittäin yhdessä niiden merkitysten kanssa, jolloin esineillä, instituutioilla, laeilla, algoritmeilla ja ohjelmistoilla on toimijuutta. Syntysähköinen digitaalinen kulttuuriperintö on toisin sanoen osa inhimillistä kokemusmaailmaa, ja ihmisillä voi olla yhtä merkityksellisiä suhteita niin digitaalisiin kuin materiaalsiin objekteihin. Nämä monimutkaiset materiaalis-digitaalis-immateriaaliset rykelmät ovat läsnä myös kulttuuriperintökeskustelussa.<sup>22</sup>

Kulttuuriperinnön ja perinnön välillä on eroja. Kulttuuriperintö ymmärretään institutionaalisen vallan ja hallinnan kielen määrittelemänä, kun taas perintö edustaa institutionaalisista valtarakenteista erillään olevaa, luonnolliseksi miellettyä perintöä.<sup>23</sup> Aineeton ja digitaalinen kulttuuriperintö ovat täten ennen kaikkea institutionaalisen kulttuuriperintöhallinnan mekanismeja, joita sovelletaan kulttuuriperintöorganisaatioissa ja politiikassa. Kulttuuriperintöhallinnon näkökulmasta tehdyt erottelut ovat kuitenkin keinotekoisia, sillä kuten Smith muistuttaa, on kaikki perintö lopulta aineetonta.<sup>24</sup> Aineetonta ei voida erottaa aineellisesta (tai edes digitaalisesta), vaan ne ovat väkisininkin sidoksissa toisiinsa. Myös digitaalinen kulttuuriperintö on ideologinen konstruktio, jonka merkitysten määrittely on pitkälti vielä kesken.<sup>25</sup> Digitaalisen kulttuuriperinnön olemusta hämärtää ennestään se, että yhä suurempi osa olemassa olevasta datasta on enemmän tai vähemmän ei-inhimillisten toimijoiden kuten algoritmien ja tekoälyjen muokkaamaa tai hallinnoimaa.<sup>26</sup>

## Havainnot demoskenestä

Demoskenen ytimessä ovat demot, eli lyhyet audiovisuaaliset esitykset tai pienoishjelmat, jotka ovat alun perin saaneet muotonsa koodaamalla. Ne asettuvat rajapintaan, jossa risteävät luovuus ja teknologinen osaaminen sekä monialainen, usein graafikon, muusikon ja koodaajan välinen yhteistyö. Demot ovat lähtökohtaisesti epäkaupallisia, eikä niillä ole tarkoitus tehdä rahallista voittoa.<sup>27</sup> Demojen audiovisuaalinen maailma on rikas ja monipuolinen. Ne sisältävät niin retropeligrافیkasta inspiroitunutta kuvastoa kuin abstraktia 3D-mallinnettua kuvakieltä. Erilaiset ääniefektit ja eri genreistä ammentava musiikki luovat paitsi tun-

nelmaa myös usein kuljettavat demon juonta eteenpäin. Koska demojen muoto ja sisältö vaihtelevat suuresti, niitä oppii parhaiten tuntemaan niitä katsomalla.

Suomen pelimuseon järjestämissä työpajoissa tutkittiin demoja ahkerasti alkaen varhaisimmista 1980-luvun tuotoksista aina tuoreimpiin 2020-luvun esimerkkeihin asti. Kuten työpajoissa kävi ilmi, demojen ulkomuoto on aina ollut kytköksissä teknologiseen kehitykseen ja teknologian tarjoamiin mahdollisuuksiin: 1990-luvulle tultaessa ja tietokoneiden kehittyessä pikseligrafiikka alkoi saada hiljalleen rinnalleen yksinkertaisia 3D-muotoja, joita ajan tietokoneet pystyivät käsittelemään. Varhaisimpien demojen tekemisen motiivina saattoi usein olla käytettävien teknologioiden äärimmäisen potentiaalinen löytäminen, ja esimerkiksi suomalaisen demoryhmä Future Crew'n vuonna 1993 valmistunut demo *Second Reality* hyödynsi aikanaan parhaimpia mahdollisia tietokone-efektejä. Kuten työpajojen 1 ja 2 osallistujat pohtivat, uusi teknologia ei tarkoita vanhemman teknologian automaattista hylkäämistä, päinvastoin: esimerkiksi 1980-luvun alussa alun perin julkaistu Commodore 64 -tietokone on edelleen keskeinen työkalu demoskenessä varsinkin, kun retroilu ja pikseligrafiikka nauttivat kasvavaa suosiota erityisesti nuorempien sukupolvien keskuudessa.<sup>28</sup>

Informanttitapaamisten myötä kävi ilmi, että vaikka demoskenen näkyvin tuotos on useimmiten digitaalinen, vaatii se syntyäkseen materiaalisen ympäristön. Tietokoneet varhaisista malleista alkaen ovat demoskenelle tärkeitä työkaluja, eikä demoja voisi olla olemassa ilman niitä. Taitava demojen tekijä tuntee käyttämänsä laitteiston fyysiset ominaisuudet yhtä hyvin kuin sen digitaalisen ohjelmointiympäristön. Jotkut koodaajat osaavat hyödyntää laitteiston puutteita: erilaiset laitteiston rajoitteet ja bugit mahdollistavat sellaisia ominaisuuksia, joiden avulla voidaan ottaa esimerkiksi käyttöön useampia värejä kuin mitä laitteen suunnittelija on alun perin ajatellut.<sup>29</sup> Näin ollen digitaalisuus on demoskeneä määrittävä piirre, mutta digitaalisuutta on mahdotonta erottaa sitä mahdollistavista materiaalisista rakenteista.

1980-luvun koodauslähtöisestä perinteestä huolimatta demoja tehdään nykyisin hyödyntämällä animaatiotekniikkaa ja pelisuunnittelussa käytettyjä valmiita ohjelmistoja. Demoja verrataan usein elokuvaan tai animaatioihin, vaikka monien demoskenen jäsenten mielestä määritelmä ei täysin kata demojen olemusta. Työpajoissa ajatus demoista teatteriesitysten kaltaisena taidemuotona sai vastakaikua, sillä demot ovat koodia, joka ajetaan reaaliajassa ulos. Kuten reaaliajassa tapahtuva teatteriesitys, myös demon esittäminen saattaa sisältää yllättäviä tilanteita, joihin tekijät eivät ole varautuneet.<sup>30</sup> Ryhmähaastattelussa ilmeni, ettei

demojen perimmäisestä olemuksesta ole yksimielisyyttä, ja moni demoskene-yhteisön jäsen kokee demoksi yhtä lailla koodatun kuin pelimoottorilla toimivan lopputuotoksen.<sup>31</sup>

Demojen tekeminen vaatii tietoteknisiä taitoja, mutta niiden sisältöjä ei ole määritelty etukäteen. Vaikka demojen kuvasto ja aiheet alun perin ponnistivat nuoriso- ja teinikulttuurista, liittyy demojen tekemiseen vapaus, joka antaa tekijöilleen tilaa liikkua loputtomalta tuntuvien luovien ratkaisuiden maastossa.<sup>32</sup> Demojen lähempi tarkastelu kuitenkin osoittaa, että ne sisältävät runsaasti sellaisia audiovisuaalisia merkkejä ja signaaleja, jotka avautuvat vain asiaan perehtyneille. Erilaiset intertekstuaaliset viittaukset paitsi toisiin demoihin tai kokonaisuun demoryhmiin ovat läsnä lukuisissa demoissa.<sup>33</sup> Ulkopuoliselle havainnoitsijalle alkeelliselta tietokoneen näytönsäästäjältä vaikuttava esitys näyttäytyy demoskenen kokeneelle jäsenelle päinvastaiselta, sillä hän tuntee demon tekotapaan liittyneet rajoitukset ja mahdollisuudet sekä ymmärtää sitä perinnettä, johon kyseinen demo kytkeytyy.

Demoskene luo omat sääntönsä ja rakenteensa, joiden puitteissa määritellään sitä, mitä demot voivat olla.<sup>34</sup> Demoilla, demoryhmillä (ns. *groupeilla*), tapahtumilla (ns. *partyilla*) ja demokilpailuilla (ns. *compot*) on omat paikkansa demoskenessä. Demopartyt määrittelevät omat compo-sarjansa vapaasti mutta usein demoskenen perinteeseen tukeutuen, ja groupit osallistuvat niihin omasta tahdostaan kilpaillakseen paremmuudesta esimerkiksi pikseligrafikan, 3D-grafikan, jonkin tietyn teeman tai koodaamisen alueella. Groupit ovat lähtökohtaisesti löyhästi organisoituja ryhmiä, jotka perustuvat jäsentensä väliseen keskinäiseen kunnioitukseen. Ne eivät ole rekisteröityjä yhdistyksiä, eikä niillä esimerkiksi ole oikeudellista vastuuta tai pankkitiliä. Groupin koko voi vaihdella kolmesta henkilöstä yli kymmeneen, eikä se ole staattinen, vaan musiikkiyhdisteiden tavoin niiden jäsenmäärä voi vaihdella ja muuttua tilanteen mukaan. Demoskene-informantit painottivat, etteivät kaikki jäsenet välttämättä osallistu jokaisen demon tekemiseen.<sup>35</sup>

Kilpailuasetelmasta huolimatta demoista on tarkoitus nauttia yhdessä, sillä niiden äärelle kokoonnutaan hieman samalla tavalla, miten esimerkiksi elokuvafestivaaleille kerääntyyään katsomaan elokuvia. Voittajille saattaa olla luvassa pieniä materiaalisia palkintoja, mutta voitosta koituu ennen kaikkea mainetta, kunniaa ja vakiintunut asema demoyhteisössä.<sup>36</sup> Vaikka demot usein henkilöityvät tekijöihinsä, demot koetaan yhteisenä omaisuutena, josta jokaisella demoskenen jäsenellä on oikeus päästä osaksi. Informantit ylipäättänsä korostivat, miten

demot syntyvät yhteistyössä, ja kyse on yhtä lailla valmiista demosta lopputulokseksi kuin koko demon tekoon liittyvästä prosessista.<sup>37</sup> Vaikka demoja voi tehdä yksin, on se harvinaista.<sup>38</sup> Demojen luonteeseen kuuluu niiden jakaminen joko verkossa tai demotapahtumassa. Yhteisön tarjoama vertaisarviointi määrittääkin keskeisesti sitä, miten groupin tuotos saa merkityksensä demona.

Informanttikeskusteluissa korostui se, kuinka tärkeitä erilaiset demopartyt yhteisölle ovat: ne tuovat eri ryhmiä yhteen ja korostavat erojen sijaan yhteneväisyyttä sekä jäsenten keskinäistä harmoniaa.<sup>39</sup> Ne tarjoavat tilan olla oma itsensä toisten samanlaisten joukossa. Demoskene koettiin keskusteluissa jaetuksi ulkopuolisuuden kokemukseksi, jossa yhteinen kiinnostus kohdistuu tietokoneisiin ja niiden mahdollisuuksiin.<sup>40</sup> Samoin demopartyt ylläpitävät demoskenen yhteisöllistä muistia ja jatkuvuutta, sillä demopartyt ovat usein vuosittain toistuvia ja sarjallisia, joihin kokoontuu vanhoja ja uusia jäseniä vuodesta toiseen.

Samaan aikaan haastatteluista ilmenee, ettei demoskene ole yhtenäinen, vaan on olemassa monenlaisia, jopa perustasolla ristiriitaisia lähestymistapoja demojen tekemiseen ja partyjen järjestämiseen.<sup>41</sup> Huolimatta edellisestä demoskeneen kuuluvien itseymmärrys omasta yhteisöstään on vahva, ja sen sisällä on vahva luottamus yhteisön muihin jäseniin.<sup>42</sup> Moni jakaa yhteneväiset käsitykset siitä, miten demoskene on kehittynyt, mitä sen historiaan kuuluu ja mitkä tekijät ovat vaikuttaneet siihen, miltä se nykypäivänä näyttää.<sup>43</sup> Nykyisin demoskenessä korostetaan sen olevan moniääninen yhteisö, jossa erilaisuus nähdään rikkautena. Informantit tähdensivät, että demoskenen kulttuuri kehittyy ympäröivän yhteiskunnan mukana ja että se, mitä yhteisössä pidettiin vaikkapa hyväksyttävänä kielenkäyttönä tai toimintatapana vielä 1990-luvulla, ei välttämättä ole sitä tänä päivänä.<sup>44</sup>

Informantimme painottivat toistuvasti, ettei demoskeneyhteisön jäsenyys edellytä demojen tekemistä. Demoskenen jäsenen ei tarvitse välttämättä tehdä demoja, vaan hän voi osallistua monilla muilla tavoilla yhteisön toimintaan.<sup>45</sup> Kaikki eivät koodaa, tee grafiikka tai musiikkia. Toiset saattavat sen sijaan toimia demon ohjaajina, leikkaajina, yhteyshenkilöinä tai koordinoijina. Partyjen järjestäjät eivät välttämättä tee itse demoja, mutta he ovat silti korvaamattomia demoskenen jäseniä. Yhtä lailla toiset saattavat käydä tapahtumissa tapaamassa tuttujaan ilman, että osallistuvat aktiivisesti demojen tekemiseen. Informantit painottivat, että jokainen on yhtä tärkeä osa demoskeneä.<sup>46</sup>



## Demoskenen digitaalinen kulttuuriperintö suhteessa laajempaan kulttuuriperintökeskusteluun

Yhdistämme seuraavaksi aineistoanalyysiimme havaintoja varhaisemmasta demoskenetutkimuksesta. Sovitamme siihen myös muilta tutkimusaloilta löytyviä rakenteita ns. teoreettisen triangulaation avulla, mikä mahdollistaa erilaisten tutkimussuuntausten tarkastelun suhteessa toisiinsa.<sup>47</sup> Tämänkaltaisen monitieteellinen teoriapohja saa voimaa erilaisten teoreettisten rakennelmien välisistä jännitteistä,<sup>48</sup> jotka auttavat ymmärtämään demoskeneä osana laajempaa digitaalista kulttuuriperintöä. Näiltä osin artikkelimme osallistuu refleksiiviseen kulttuuriperintökeskusteluun, jossa tarkastellaan Smithin tavoin kulttuuriperintöön liitettyjä teoreettisia rakenteita kriittisessä valossa.<sup>49</sup>

Kuten analyysiosiossa totesimme, ovat demot ja niiden tekeminen digitaalisista ominaisuuksista huolimatta aina väistämättä sidoksissa materiaaliseen ympäristöönsä. Reunanen toteaa, että demot eivät ole olemassa tyhjiössä, vaan niiden mahdollistamiseksi tarvitaan monenlaisia elektronisia laitteita ja digitaalisia ohjelmia.<sup>50</sup> Vaikka ohjelmistotutkimuksessa on tehty vastaavanlaisia havaintoja tietokoneiden ja ohjelmistojen väistämättömästä yhteenkuuluvuudesta ja limittäisyydestä,<sup>51</sup> tarjoavat informanttiemme havainnot laitteiden ja ohjelmistojen keskinäisriippuvuudesta uuden näkökulman aiheeseen. Tätä fyysisen ja digitaalisen limittäisyyttä voidaan lähestyä fygitaalisuuden käsitteellä, joka korostaa digitaalisuuden väistämättömyydestä sen mahdollistavaan fyysiseen todellisuuteen.<sup>52</sup>

Ohjelmoinnin lisäksi demoskenen fygitaalisuus manifestoituu demotapahtumissa, joissa demojen katsominen ensimmäisen kerran realisoituu. Informanttimme käyttämän teatteriesitysmetaforan mukaisesti demot ovat olemassa “puhtaimmillaan” silloin, kun ne ensiesitetään compossa, vaikka niiden pariin voi kotitietokoneella palata yhä uudestaan. Tästä näkökulmasta on selvää, että partyjen fyysiset ympäristöt ja oikeilla laitteilla ajatut demot ovat oleellinen osa demoskeneä ja että demoskenen merkitykset sen jäsenille realisoituvat täysin vasta näissä yhdessä jaetuista fyysisissä tiloissa. Ennen internet-aikaa demopartyt kokosivat yhteen teini-ikäisiä harrastajia eri puolilta Suomea ja Eurooppa, mahdollistaen samanmielisten kohtaamisen kenties ensimmäistä kertaa. Tietoverkkoja edeltäneen ajan partyjen käytänteet määrittävät demoskeneä yhä nykyään, ja fyysisten partyjen tunnelmaa pidetään tärkeänä osana demoskenen identiteettiä, vaikka periaatteessa kokoontuminen olisi mahdollista myös verkossa.

Olemme *Demoskenen uudet kasvot* -hankkeen myötä saaneet omakohtaisesti kokea, kuinka vasta demoskeneen liittyvä aineeton kontekstietieto tekee sen toiminnasta ymmärrettävän ja merkityksellisen. Demot kaikessa monimutkaisuudessaan eivät aukene katsojalle ilman sitä kontekstietoa, jota skenen jäsenillä on. Näin ollen fygitaalinen demoskene ei ole erossa sitä määrittävistä merkityksenantoprosesseista ja demoskenen toimintaa ohjaavista arvoista ja taidoista. Kulttuuriperintönäkökulmasta demoskenen perintö koostuu tekstien ja esineiden yhteensulautumisen tai “sotkuisuuden”<sup>53</sup> lisäksi aineettomista arvoista ja digitaalisista ohjelmista. Demoskene on toisin sanoen monimutkainen kokonaisuus, jota on mielekästä käsitellä yksittäisten aineistojen tai näkökulmien sijaan rykelmänä, johon kuuluu sekä digitaalista aineistoa että sen mahdollistavaa materiaalista todellisuutta, mutta myös aineettomia arvoja ja taitoja, jotka toimintaa ohjaavat.

Demoskenetutkimuksessa on sivuttu demoskenen perimmäistä sosiaalista luonnetta yhteisön, kulttuurin tai alakulttuurin välimuotona.<sup>54</sup> Analyysimme kuitenkin osoittaa, ettei demoskenen ymmärtäminen perinteisenä yhteisönä välttämättä auta ymmärtämään sen erityispiirteitä. Demoskene ei asetu perinteisen (hierarkkisen ja keskusjohtoisen) yhteisön raameihin, vaan se on muodoltaan epätarkempi ja häilyvämpi. Jo varhainen demoskenetutkimus on korostanut skenen hajanaisuutta ja fragmentaarisuutta, kontekstoimalla sen postmoderniksi “heimoksi”.<sup>55</sup> Tässä katsantokannassa korostuu demoskenen hetkellinen ja ohimenevä luonne, sillä se on olemassa vain tapahtumien ja toiminnan kautta.

Koska edes yksittäisten demoryhmien kohdalla ei ole välttämättä nähtävissä pitkäikäistä jatkuvuutta – etenkin kun demoskeneharrastaja voi kuulua useisiin kymmeniin ryhmiin tai kun ryhmä voi olla koossa vain yhden demon ajan – näyttäyty demoskenen jatkuva muutostila sille ominaisena. Hetkellisyyden ja ohimenevyyden näkökulmasta demopartyjen kaltaiset tapahtumat mahdollistavat sekä demoskene-identiteetin vahvistumista että emansipatorisia kokemuksia, kun aikaisemmin itsensä ulkopuolisina kokeneet löytävät vertaisiaan. Demoskeneä ei kuitenkaan ole olemassa pysyvänä yhteisönä, vaan sen ominaispiirteet realisoituvat ja muuttuvat aina uudelleen eri tapahtumissa ja demoskenen jäsenten välisissä kohtaamisissa.

Muita hetkellisiä ja liukuvia yhteisöjä, kuten esimerkiksi graffitikulttuuria, maker-kulttuuria tai erilaisia festivaali-identiteettejä, on käsitelty postmodernina yhteisöinä, joiden kohdalla korostuu niiden osallistujien identiteetin liukuvuus ja “uusheimolliset” piirteet.<sup>56</sup> Myös demoskene voidaan ymmärtää postmoderniksi yhteisöksi, koska demoryhmät ja demotapahtumat pohjaavat

vapaaseen liukuvuuteen, päällekkäisyyteen, katoavaisuuteen, limittäisyyteen ja keskinäiseen sopimiseen. Näin ollen voidaan ajatella, ettei ole olemassa yhtä yhtenäistä demoskeneä vaan sarja identifiointimokemuksia (erityisesti demopartyissa), joiden myötä yksittäiset jäsenet kokevat kuuluvansa demoskeneen. Demoskene on siis yhteisönä olemassa samanaikaisesti ja ei lainkaan riippuen siitä, missä ja minne demoskene muodostuu. Tämä näkemys toistuu myös aineistossamme.

Demoskenen vaikeasti määritettävä ja paikannettava luonne vaikuttaa lisäksi sen perinnöllistymisessä. Yhtäältä voidaan ajatella, että demoskeneharastajat itse monumentalisoivat historiansa tiettyjä keskeisiä tapahtumia (esim. Assembly), demoryhmiä (esim. Future Crew) tai yksittäisiä demoja (esim. *Second Reality*). Nämä demoskenelle itselleen tärkeät tapahtumat, ryhmät ja demot voidaan nähdä sen perinnön ”symboleina”.<sup>57</sup> Laajemman kulttuuriperintökeskustelun näkökulmasta oleellista on, että nämä symbolit voivat olla aineellisten paikkojen ja esineiden lisäksi digitaalisia artefakteja. Demoskene käyttää jo nyt omaa historiaansa ja sen digitaalisia ja aineellisia artefakteja oman perintönsä käsittelemiseen erilaisissa verkkotietokannoissa.<sup>58</sup> Perinnöllistymisessä merkitykset eivät kiinnity enää pelkkiin aineellisiin asioihin, vaan demojen kaltaisista syntysähköisistä artefakteista voi tulla perinnölle tärkeitä symboleita.

Samaan aikaan tällainen monumentalisointi voi johtaa siihen, että vain tietyt demoskenen historian tapahtumat, ryhmät ja demot nähdään sen perinnön symboleina. Vastareaktionä monumentalisoivalle perinnöllistymiselle informantimme kokivat tärkeänä, että demoskene ymmärretään vakiintuneiden symbolien ulkopuolella elävänä toimintana. Vahvoihin kulttuuriperintösymboleihin turvaavan monumentalisoivan perinnöllistymisen sijaan demoskenen historiaa voidaan tulkita hienovaraisemmin niin, etteivät merkitykset keskity vain tiettyihin tapahtumiin, demoryhmiin tai demoihin vaan niin, että demoskenen jäsenten ja arvojen moninaisuus huomioidaan. Kriittinen perinnöntutkimus on osoittanut, että jos näin ei tehdä, on vaarana, että monumentalisoinnin kautta syntyy moninaisuuden poissulkeavaa perintöä, jossa vain tietynlaiset käsitykset ovat mahdollisia.<sup>59</sup>

Artikkelimme on lähtenyt liikkeelle halusta tarkastella demoskeneä nimenomaan digitaalisena kulttuuriperintönä. Analyysin pohjalta on kuitenkin selvää, että demoskenen digitaalisuutta on vaikea erottaa sen fyysisistä ja aineettomista piirteistä. Edellä on todettu, että demoskene on mahdollista ymmärtää varhaisena esimerkkinä syntysähköisten aineistojen parissa syntyneestä yhteisöstä. Analyysimme antaa perusteita odottaa, että myös muissa syntysähköisissä yhteisöissä erilaisten kulttuuriperinnön muotojen (digitaalinen, aineeton, aineellinen) ristikytöks toteutuu

samankaltaisesti. Voidaankin ajatella, että demoskene on eräänlainen digitaalisen perinnöllistymisen tapausesimerkki, joka viitoittaa tietä tuleville digitaalisiin yhteisöihin ja syntysähköisyyteen liittyville kulttuuriperintökeskusteluille.

Tapausesimerkki on siinäkin mielessä tärkeä, että demoskenen kaltainen monimutkainen ja moninaisten toimijaverkkojen risteyskohdassa sijaitseva kulttuurimuoto istuu huonosti nykyisen kulttuuriperintöhallinnon rakenteisiin tai muistiorganisaatioiden käytänteisiin. Yhteiskunnan digitalisoituessa kulttuuriperintökeskustelu kohtaa väistämättä aineistojen liukuvuuksia ja päällekkäisyyksiä yhä enemmän. Jatkossa lieneekin viisasta ajatella demoskenen kaltaisia digitaalisuuden pohjaavia kulttuurimuotoja monimutkaisina rykelminä ja toimijaverkkoina. Tällä on merkitystä, koska hallinnollisilla rakenteilla on valtaa rakentaa käsitystämme kulttuuriperinnöstä. Demoskeneä voidaan ajatella sekä aineettomana, aineellisena että digitaalisena kulttuuriperintönä, ja sillä missä kategoriassa sitä vaalitaan, on kulttuuripoliittista merkitystä.

## Yhteenveto

Artikkelimme tarkasteli demoskeneä digitaalisena kulttuuriperintönä. Hyödynsimme analyysimme aineistona *Demoskenen uudet kasvot* -hankkeessa kerättyjä haastatteluita ja havaintoja. Pohdimme sitä, miten demoskenen kaltainen ilmiö asettuu nyky-ymmärrykseemme kulttuuriperinnöstä, ja miten sitä voidaan käsitellä museoinstituution kaltaisissa rakenteissa, jotka ovat lähtökohtaisesti sille vieraita. Työn alkaessa korostimme monessa kohdin demoskenen digitaalisuutta sitä määrittävänä ominaisuutena, mutta digitaalisuuden taustalta alkoi työn edetessä paljastua aineettomia arvoja ja taitoja sekä materiaalisia olosuhteita, joiden käsitteleminen irrallaan digitaalisuudesta tai toisistaan tuntui hankalalta.

Vaikka demoskene on kulttuurimuoto, jonka keskiössä ovat syntysähköiset digitaaliset artefaktit (eli demot), on niiden digitaalisuutta mahdotonta erottaa ympäröivästä fyysisestä todellisuudesta tai niille tarkoituksen antavasta merkityksenantoprosessista. Analyysiamme täydentävän teoreettisen pohdinnan myötä ehdotamme, että demoskene tulee ymmärtää monimutkaisena kulttuurisena rykelmänä, jossa digitaalinen, materiaallinen ja aineeton ovat jatkuvasti ja samanaikaisesti läsnä niin, ettei niitä voi erottaa toisistaan.

Huomasimme, että demoskene on kulttuurimuotona verkostomainen, vastakulttuurinen ja osin määrittämätön; se on olemassa vain hetkellisesti

erilaisten demopartyjen aikaan. Verkostomaisuutensa takia demoskene ei ole yhtenäinen, vaan sen olemuksesta ja tarkoituksesta esitetään risteäviä tulkintoja. Kolmanneksi totesimme, että demoskene asettaa uudenlaisia haasteita kulttuuriperintötyölle, sillä auktoriteettien tai määritelmien puute vaikeuttaa perinnön siirtoa ja ylläpitoa. Näiden haasteiden vuoksi demoskene ei myöskään istu luontevasti hallinnon tarpeisiin luotuihin kulttuuriperintökategorioihin. Hallinnollisiin luokitteluihin liittyvillä käytänteillä ja määritelmillä on potentiaalisesti valtaa muokata demoskeneä itseään. Siksi niin kulttuuriperintöinstituutioiden edustajien kuin demoskeneyhteisöjen parissa aktiivisesti toimivien organisaatioiden on syytä huomioida oma valta-asemansa suhteessa demoskeneen ja sen perintöön.

## Viitteet

- 1 Albert 2020; Saarikoski & Suominen 2009.
- 2 Reunanen 2014; Carlsson 2009; Saarikoski & Suominen 2009.
- 3 Reunanen 2017, 39–51.
- 4 Alakulttuurista ks. Jørgensen ym. 2017. Post-alakulttuurista ks. Albert 2020; Bennett 2013.
- 5 Reunanen & Silvasti 2009; Saarikoski 2001.
- 6 Elävästä perinnöstä ks. Museovirasto 2020. Saksan ja Puolan tilanteesta ks. Demoscene – The Art of Coding 2021a; Demoscene – The Art of Coding 2021b.
- 7 Kudra 2020.
- 8 Suomen pelimuseo on syntynyt pelikeräilijöiden, tutkijoiden ja museoammattilaisten yhteistyönä, ja se on osa Tampereen historiallisten museoiden toimintaa. *Demoskenen uudet kasvat* -hanke oli osa Postimuseon ja Tampereen historiallisten museoiden MuseoX-yhteistyötä.
- 9 Etnografisesta tutkimuksesta ks. Brewer 2000. Museokäytäntöjen tutkimuksesta ks. esim. Hakamies 2017.
- 10 Esim. Musante & DeWalt 2010; Anttila 1996, 218–224.
- 11 Vrt. Aromaa & Tiili 2018, 258.
- 12 Vrt. Anttila 1996, 218–224.
- 13 Esim. Koskinen-Koivisto, 2014.
- 14 Esim. Vilkkuna 2002, 271; Tuomi-Nikula 2013, 14–15.
- 15 Esim. Smith 2006.
- 16 Esim. Harrison 2010, 10.
- 17 UNESCO 2009 (2003).
- 18 Fyysisten aineistojen digitoinnista ks. esim. Navarrete 2013; MacDonald 2006; Parry 2007. Syntysähköisyydestä ks. Zuanni 2021; Nylund 2020.
- 19 Cameron 2021, 40.
- 20 Nofal ym. 2017; Dillemath 2020.
- 21 Rykelmistä ks. Männistö-Funk 2016. Toimijaverkoista ks. Latour 2005.
- 22 Zuanni 2021; Nylund 2020.

- 23 Haapoja-Mäkelä 2020, 50.  
24 Smith 2006.  
25 Lutz 2017, 14–15.  
26 Cameron 2021.  
27 TP1, TP2, TP3.  
28 TP1, TP2.  
29 TP1, TP2.  
30 TP4.  
31 RH1.  
32 H2.  
33 TP4.  
34 RH1.  
35 TP5.  
36 TP4.  
37 RH1.  
38 TP4.  
39 H2, H3.  
40 TP5, RH1.  
41 RH1, H6.  
42 TP5.  
43 RH1.  
44 TP5.  
45 RH1.  
46 TP5.  
47 Denzin 2017.  
48 Saukko 2003, 23–24.  
49 Smith 2006.  
50 Reunanen 2017, 57.  
51 Esim. Kittler 2013.  
52 Nofal ym. 2017.  
53 Immonen 2016.  
54 Esim. Reunanen 2017; Jørgensen ym. 2017.  
55 Borzyskowski 1996.  
56 St John 2018; Maffesoli 2016.  
57 Sivula 2015, 64.  
58 Vrt. Sivula 2015, 58–59.  
59 Vrt. Smith 2006.

## Lähteet

### Aineistoluettelo

#### Haastattelut

- RH1: 13.3. Ryhmähaastattelu (Teams & museokeskus Vapriikki)  
 H1: 16.3. Informantti 1 (Teams)  
 H2: 20.3. Informantti 2 (Teams)  
 H3: 20.3. Informantti 3 (Teams)  
 H4: 27.3. Informantti 4 (Teams)  
 H5: 3.4. Informantti 5 (Teams)  
 H6: 18.4. Informantti 6 (Teams)

#### Työpajakerrat

- TP1: Työpajakerta 12.4. / Johdanto (museokeskus Vapriikki)  
 TP2: Työpajakerta 19.4. / Visuaalisuus ja tyylit (museokeskus Vapriikki)  
 TP3: Työpajakerta 26.4. / Ääni ja musiikki (museokeskus Vapriikki)  
 TP4: Työpajakerta 3.5. / Koodaus ja konseptointi (museokeskus Vapriikki)  
 TP5: Työpajakerta 10.5. / Demo-paja #1 (museokeskus Vapriikki)

### Lähdeluettelo

- Albert, Gleb J. 2017. From Currency in the Warez Economy to Self-Sufficient Art Form: Text Mode Graphics and the 'Scene'. *WiderScreen* 20 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2017-1-2/from-currency-in-the-warez-economy-to-self-sufficient-art-form-text-mode-graphics-and-the-scene/>.
- Albert, Gleb J. 2020. New Scenes, New Markets: The Global Expansion of the Cracking Scene, Late 1980s to Early 1990s. *WiderScreen* 23 (2-3). <http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/new-scenes-new-markets-the-global-expansion-of-the-cracking-scene-late-1980s-to-early-1990s/>.
- Anttila, Pirkko 1996. *Tutkimisen taito ja tiedon hankinta*. Akatiimi, Helsinki.
- Aromaa, Johanna & Miia-Leena Tiili 2018. Empatia ja ruumiillinen tieto etnografisessa tutkimuksessa. Teoksessa Pilvi Hämeenaho & Eerika Koskinen-Koivisto (toim.) *Moniulotteinen etnografia*. Ethnos toimite, (17), 258–283. Ethnos ry, Helsinki.
- Bennett, Andy 2013. Youth Culture, Leisure and Lifestyle. From Subcultures to PostSubcultures. Teoksessa Tony Blackshaw (toim.) *Routledge Handbook of Leisure Studies*, 571–83. Routledge, Lontoo.
- Borzyskowski, George 1996. The hacker demo scene and its cultural artefacts. Esitelmä, Cybermind Conference 1996, 1–23. <http://www.scheib.net/play/demos/what/borzyskowski/>
- Brewer, John 2000. *Ethnography*. Open University Press, Buckingham.
- Cameron, Fiona R. 2021. *The Future of Digital Data, Heritage and Curation: In a More-Than-Human World*. Routledge, New York.
- Carlsson, Anders 2009. The Forgotten Pioneers of Creative Hacking and Social Networking – Introducing the Demoscene. Teoksessa Sean Cubitt & Paul Thomas (toim.) *Re:live: Media Art Histories 2009 Conference Proceedings*, 16–20. University of Melbourne & Victorian College of the Arts and Music.
- Demoscene – The Art of Coding 2021a. Demoscene accepted as UNESCO cultural heritage in Germany. Julkaistu 20.3.2021. <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2021/03/20/demoscene-accepted-as-unesco-cultural-heritage-in-germany/> Viitattu 13.6.2023.

- Demoscene – The Art of Coding 2021b. Demoscene in Poland gets accepted as national immaterial cultural heritage. Julkaistu 17.12.2021. <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2021/12/17/demoscene-in-poland-gets-accepted-as-national-immaterial-cultural-heritage/> Viitattu 13.6.2023.
- Denshire, Sally 2014. On auto-ethnography. *Current Sociology*, 62(6), 831–850.
- Denzin, Norman K. 2017. *The research act: A theoretical introduction to sociological methods*. Transaction Publishers, London.
- Dillemoth, Mia 2020. Jaettu teos: Emma Ainalan taide fygitaalisena aikana. Pro gradu. Taidehistoria, Helsingin yliopisto.
- Faulkner, Philip & Jochen Runde 2019. Theorizing the Digital Object. *MIS Quarterly*, 43(4), 1279–1302.
- Gere, Charlie 2009. *Digital culture*. Reaktion Books, London.
- Haapoja-Mäkelä, Heidi 2020. Elävät perintömme: Kansallinen me aineettoman kulttuuriperinnön luetteloinnissa. *Suomen Museo – Finskt Museum* 2020, 49–66. <https://journal.fi/suomenmuseo/article/view/109155>
- Hakamies, Inkari 2017. Practice Makes ‘Museum People.’ *Museum and Society*, 15(2), 142–152. <https://doi.org/10.29311/mas.v15i2.829>.
- Hartmann, Doreen 2010. Computer demos and the demoscene: Artistic subcultural innovation in real-time. Esitelmä, ISEA 2010 Ruhr Conference Proceedings, 124–126.
- Hjarvard, Stig 2013. *The mediatization of culture and society*. Routledge, London.
- MacDonald, Lindsay (toim.) 2006. *Digital heritage. Applying digital imaging to cultural heritage*. Routledge, New York.
- Immonen, Visa 2016. Sotkuinen aineellisuus – Menneisyyden merkityksistä ja ihmiskeskeytydestä esineiden ajallisuuteen. *Historiallinen Aikakauskirja* 114(2), 190–200.
- Jørgensen, Kristine, Ulf Sandqvist & Olli Sotamaa 2017. From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry. *Convergence*, 23(5), 457–476.
- Kalay, Yehuda, Thomas Kvan & Janice Affleck 2008. *New heritage. New Media and Cultural Heritage*. Routledge, Lontoo & New York.
- Kittler, Friedrich 2013. There is no software. Teoksessa Johnston, John (toim.) *Literature, media, information systems*, 147–155. Routledge, Lontoo.
- Koskinen-Koivisto, Eerika 2014. Tutkimuskohteena läheinen ihminen: Refleksiivisen ja dialogisen tutkimusotteen mahdollisuudet ja rajoitteet etnografisessa tutkimuksessa. *Elore*, 21(2). <https://doi.org/10.30666/elore.79152>.
- Kudra, André 2020. AoC| Art of Coding–The Demoscene as Intangible World Cultural Heritage. Esitelmä, Bridges 2020 Conference Proceedings, 479–480. Tessellations Publishing.
- Latour, Bruno 2005. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press, Oxford.
- Lutz, Samantha 2017. {DIGITAL HERITAGE}. From cultural to digital heritage. *Hamburger Journal Für Kulturanthropologie (HJK)*, (7), 3–23.
- Maffesoli, Michel 2016. From society to tribal communities. *The Sociological Review*, 64(4), 739–747.
- Musante, Kathleen & Billie R. DeWalt 2010. *Participant observation: A guide for fieldworkers*. Altamira Press, Plymouth.
- Museovirasto 2020. Demoscene, sahansoitto ja romanien hevostaidot – Elävän perinnön kansalliseen luetteloon 12 uutta kohdetta. Julkaistu 9.4.2020. <https://www.museovirasto.fi/fi/ajankohtaista/demoscene-sahansoitto-ja-romanien-hevostaidot-elavan-perinnon-kansalliseen-luetteloon-12-uutta-kohdetta> Viitattu 13.6.2023.
- Männistö-Funk, Tiina 2016. Rykelmät – Työkaluehdotus materiaalistien toimijoiden menneisyyden tutkimiseen. *Historiallinen Aikakauskirja* 114 (2), 58–69.



- Navarrete, Trilce 2013. Digital cultural heritage. Teoksessa Ilde Rizzo & Anna Mignosa (toim.) *Handbook on the economics of cultural heritage*, 251–271. Edward Elgar Publishing.
- Nylund, Niklas 2020. *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions*. Tampere University, Tampere.
- Nylund, Niklas, Patrick Prax & Olli Sotamaa 2021. Rethinking game heritage—towards reflexivity in game preservation. *International Journal of Heritage Studies*, 27(3), 268–280.
- Parry, Ross 2007. *Recoding the museum: Digital heritage and the technologies of change*. Routledge, New York.
- R. M., & Vande Moere, Andrew 2017. Phygital heritage: An approach for heritage communication. Esitelmä, Proceedings of the 3rd Immersive Learning Research Network Conference (iLRN 2017), 26–29.
- Reunanen, Markku 2017. *Times of change in the demoscene: A creative community and its relationship with technology*. University of Turku, Turku.
- Reunanen, Markku. 2014. How Those Crackers Became Us Demosceners. *WiderScreen* 17 (1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/crackers-became-us-demosceners/>.
- Reunanen, Markku, Antti Silvast 2009. Demoscene Platforms: A Case Study on the Adoption of Home Computers. Teoksessa John Impagliazzo, Timo Järvi & Petri Paju (toim.) *History of Nordic Computing* 2, 289–301. Springer.
- Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen 2009. Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketointintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 16–33. Tampereen yliopisto.
- Saarikoski, Petri 2001. Valtavirtaa vastaan—Demoscene suomalaisen kotimikroilun historiassa. *Lähikuva* 3/2001, 54–65.
- Saukko, Paula 2003. *Doing research in cultural studies: An introduction to classical and new methodological approaches*. Sage, London.
- Sivula, Anna 2015. Tilaushistoria identiteettityönä ja kulttuuriperintöprosessina. Paikallisen historiapolitiikan tarkastelua. *Kulttuuripolitiikan tutkimuksen vuosikirja 2015*, 56–69.
- Smith, Laurajane 2006. *Uses of Heritage*. Routledge, London.
- St John, Graham 2018. Civilised tribalism: Burning man, event-tribes and maker culture. *Cultural Sociology*, 12(1), 3–21.
- Tuomi-Nikula, Outi, Riina Haanpää & Aura Kivilaakso (toim.) 2013. *Mitä on kulttuuriperintö*. Tietolipas 243. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.
- UNESCO 2009 (2003). Charter on the Preservation of Digital Heritage. Julkaistu 16.1.2009. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529> Viitattu 16.6.2023.
- Vilkuna, Janne 2002. Kulttuuriperintö ja kulttuuriympäristöt. Teoksessa Ilkka Heiskanen, Anita Kangas & Ritva Mitchell (toim.) *Taiteen ja kulttuurin kentät. Perusrakenteet, hallinta, lainsäädäntö ja uudet haasteet*. Tietosanoma, Helsinki
- Zuanni, Chiara 2021. Theorizing Born Digital Objects: Museums and Contemporary Materialities. *Museum and Society*, 19(2), 184–198.

## Sammandrag

### Demoscenen som (digitalt) kulturarv

*Demoscenen är en subkultur av dataentusiaster som skapar programvara, så kallade demos. I denna artikel behandlar vi demoscenen som digitalt kulturarv inom ramen för projektet Demoskenen uudet kasvot ("Demoscenens nya ansikten"), genom att utforska intervjuer och observationer som projektet gav upphov till. Vi analyserar hur ett fenomen som demoscenen passar in i vår nuvarande förståelse av kulturarvet, och hur demoscenen bättre kan hanteras inom museistrukturer, som till grunden är främmande för den. Hurdan inverkan har demonas digitala natur på demoscenen och dess kulturarv?*

*Demoscenen måste förstås som ett komplext kulturellt kluster där det digitala, det materiella och det immateriella samexisterar, och att de inte kan skiljas från varandra. Demoscenen är motkulturellt och ett till stor del odefinierat nätverk; det existerar bara tillfälligt inom ramen för demoparties. Därför passar demoscenen inte naturligt in i de kulturarvskategorier som skapats i administrativt syfte. Dessutom har de praktiker och definitioner som förknippas med dessa kategorier potentiell makt att forma själva demoscenen. Därför måste både företrädare för kulturarvsinstitutioner och organisationer som aktivt arbetar med demoscenen vara medvetna om sin makt-position i förhållande till demoscenen.*

*Ämnesord: demoscenen, digitalt kulturarv, kulturarv, fygital, museum, immateriellt kulturarv*

## Abstract

### The demoscene as (digital) cultural heritage

*The demoscene is a subculture of computer enthusiasts who produce digital software, known as demos. In this article, we explore the nature of the demoscene as digital cultural heritage in the framework of the Demoskenen uudet kasvot ("The New Faces of the Demoscene") project, analyzing interviews and observations that it gave rise to. We consider how a phenomenon such as the demoscene fits into our current understanding of cultural heritage, and how it can be dealt within the structures of museum institutions, which are inherently alien to it. How does the digital nature of demos affect the demoscene and its cultural heritage?*

*The demoscene must be understood as a complex cultural cluster in which the digital, the material and the immaterial co-exist, and that they cannot ultimately be separated from each other. As a cultural form, the demoscene is a countercultural and to a large extent undefined network; it exists only momentarily within the confines of demoparties. As such, the demoscene does not fit naturally into administrative cultural heritage categories created for the purposes of governance. Additional-*

ly, the practices and definitions associated with these categories have the potential power to shape the demoscene itself. Therefore, both representatives of cultural heritage institutions and organizations actively working with demoscene communities need to be aware of their own power position in relation to the demoscene and its heritage.

Keywords: demoscene, digital heritage, cultural heritage, fygital, museum, intangible heritage

## Kirjoittajat | Författarna

Niklas Nylund on Suomen pelimuseon tutkija, jonka väitöskirja *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions* käsittelee videopelejä kulttuuriperintönä. Nylundin tutkimusintresseihin kuuluvat suomalaiset pelit ja niiden historia, pelaajat ja peliyhteisöt, sekä kaikkiin edellä mainittuihin liitetyt yhteiskunnalliset arvot ja arvostukset.

Niklas Nylund är forskare vid Suomen pelimuseo ("Finska spelmuseet") i Tammerfors. Hans doktorsavhandling *Game Heritage: Digital Games in Museum Collections and Exhibitions* behandlar videospel som kulturarv. Nylunds forskningssintressen omfattar finska spel och deras historia, spelare och spelsamfund samt de sociala värden och uppskattningar som är kopplade med dessa.

FM Eljas Suvanto on taidehistorioitsija, joka on työskennellyt museoissa erilaisissa yleisötyötehtävissä. Hän toimi museolehtorina *Demoskenen uudet kasvot*-hankkeessa Suomen pelimuseossa.

FM Eljas Suvanto är en konsthistoriker som arbetat i olika roller med publiksamarbete på museer. Han tjänstgjorde som museipedagog i projektet *Demoskenen uudet kasvot* ("Demoscenens nya ansikten") på Suomen pelimuseo ("Finska spelmuseet").