

DEMOSKENE LUO, KIISTEELEE JA OMAKSUU

LECTIO PRAECURSORIA

17.2.2017, TURUN YLIOPISTO

 Markku Reunanen



Nemesis the Warlock -pelin kräkki-intro,
Plutonium Crackers, 1987.

Tästä se alkoi, monessakin mielessä. Kyseessä on kräkki-intro 80-luvun lopulta. Plutonium Crackers -ryhmä oli murtautunut Martechin vuonna 1987 julkaiseman *Nemesis the Warlock* -tappelupelin kopiosuojaukset, lisännyt sen alkuun oman pikku käyntikorttinsa ja sitten laittanut pelin levytykseen piraattien omia kanavia pitkin. Nykyään tämä olisi laitonta ohjelmistopiratismia, mutta 80-luvulla lainsäädäntö ei ollut vielä ajan tasalla, joten pelinkehittäjien piti luottaa lähinnä entistä mutkikkaampien kopiointisuojausten voimaan. Introille tyyppilliseen tapaan ruudulla näkyy massiivinen ryhmän logo ja vierivä teksti eli skrolleri. Skrollerissa kerrotaan nimimerkin eli händlen takaa, kuka pelin mursi ja lähetetään terveisiä kontakteille.

Näin itsekin näitä introja 80-luvun puolivälissä kaverini Commodore 64:llä pelituiokioiden aikana. Meitä introt eivät kiinnostaneet, sillä halusimme vain pelata, joten

ne ohitettiin mahdollisimman nopeasti välilyönnillä. Ystävälläni oli hiukan vanhempi tuttu, jolta saimme kopioina ajan huippupelejä *Rambosta Pitstopiin* ja *Commandosta Giana Sistersiin* – ensin kaseteilla ja hiukan myöhemmin jo levykkeillä. Pelien kopiointi ei herättänyt meissä sen suurempia pohdintoja, olihan kyseessä ajan tapa. Levykkeiden mukana tuli toisinaan täytteenä pikku ohjelmia, joissa ei ollut pelattavaa ollenkaan. Nämä, tuolloin lähinnä turhilta tuntuneet ekstrar soittivat musiikkia tai näyttivät pieniä animaatioita. Meni vielä viitisen vuotta, ennen kuin ymmärsin, mistä niissä oli oikeastaan kyse.



Assembly'94:ssä Helsingin jäähallilla.
Kuva: Antti Isomäki.

Tutustuin demoskeneen 90-luvun alussa, ja pian perustimme samanhenkisten kaverien kanssa oman demoryhmän sekä ryhdyimme ottamaan selvää ohjelmoinnin, grafiikan ja musiikin salaisuuksista. Tässä yhteydessä “demo” ei viittaa pelien demoversioihin eikä muusikoiden demonauhoihin, vaan tietokoneohjelmiin, jotka luovat katsojalle audiovisuaalisen kokemuksen sekä esittelevät tekijöidensä osaamista. “Demoskene” – eli lyhyesti vain *skene* – puolestaan viittaa näitä ohjelmia tekevien harrastajien kansainväliseen yhteisöön, joka on ollut erityisen aktiivinen Keski- ja Pohjois-Euroopassa. Alun kräkki-intron voi historiallisesti nähdä demojen edeltäjänä, vaikei seuraussuhde aivan näin yksinkertainen olekaan.

Oma, kohta 30 vuotta kestänyt skene-tykseni on luonnollisesti tämän väitöstutkimuksen lähtökohta. Itselle näin läheisen aiheen tutkimisessa on samalla sekä hyötynsä että vaaransa. Hyvänä puolena omassa harrastuneisuudessa on etenkin ajansäästö: slangin ja tapojen opetteluun ei huku aikaa, minkä lisäksi vuosien saatossa nähdystä saadoista tai tuhansista demoista on syntynyt kokonaiskuva yhteisön luovasta toiminnasta. Samaan aikaan on kuitenkin tarpeen muistaa, että pelkkä osallistuminen ei ole itsessään mikään tutkimusmenetelmä, jolle sitä tehdä tieteellisten kriteerien mukaisesti. Rhoda MacRae on tunnistanut tutkijan ja kohteen suhteessa kolme tyypillistä asetelmaa¹:

- Insider-in: Tutkija on itse osa tutkittavaa ryhmäänsä.
- Outsider-in: Tutkija on lähtökohtaisesti ulkoryhmän edustaja, mutta pyrkii osallistumaan kuin sen jäsen. Seikat kuten ikä ja sukupuoli voivat viime kädessä rajata sitä, kuinka aidosti sulautuminen tapahtuu.
- Outsider-out: Tutkija käsittelee kohdetta ulkopuolelta tarkastellen, itse osallistumatta.

Kuten MacRaekin muistuttaa, joka tapauksessa tärkeintä on kriittinen reflektio. Siinä, missä ulkopuolisen haasteena voivat olla yhteisön käytäntöjen ja äänen lausumattomien koodien ymmärtäminen, sisältä käsin ryhmäänsä tutkivan täytyy puolestaan pystyä päästämään irti ennakkokäsityksistään. Toisin sanoen pitää pystyä kyseenalaistamaan kaikki “jo valmiiksi tietämänsä”.

Demoskene ei ole mikään yhtenäinen ryhmä, vaan sen sisällä on kirjoja niin paikan, ajan kuin tietoteknisten alustojenkin suhteen. Niinpä ei ole aina mitenkään yksiselitteistä, koska ollaan sisällä tai ulkona. Sain huomata tämän itsekin mennessäni vähemmän tuntemalleni alueelle, 80-luvun

ohjelmistopiraattien pariin: eteen nousi tietty salamyhkäisyyden muuri, ja halukkaiden haastateltavien löytämiseen täytyi nähdä odottamattoman paljon vaivaa. Yhtäältä kyse oli piratismiin yleensäkin liittyvästä salailusta, mutta vielä enemmän siitä, että pitkästä harrastuneisuudestani huolimatta tulin kuitenkin aivan eri kontekstista ja esiinnyin tutkijana, enkä siten ollut sisäpiirin luottamuksen arvoinen.

Omasta yhteisöstä on haastavaa kirjoittaa puolueettomasti, paitsi pienen etäisyyden, myös asenteiden vuoksi: suosikit ja inhokit on unohdettava. Glorifioinnin ja demoksenen erityisyyden korostaminen ovat potentiaalisia vaaroja, joita ei kuitenkaan tulisi kompensoida kohtuuttomalla vähätellylläkään. Oma tavoitteeni on ollut tehdä oikeutta tutkimuskohteelleni ja samalla hälventää joitakin vastaan tulleita harhakäsityksiä, joista nähdään esimerkkejä seuraavissa kotimaisen median otsikoissa:

- “Demoskenen alakulttuurista nousee suomalaisen it:n kärki” (Aamulehti 7.7.2005)
- “Assembly kokoaa nörtit yhteen” (MTV 2007)
- “Nörttien pyhä messu alkoi Arenassa” (Digitoday 2013)

Vaikka populaarijulkaisuissa onkin ymmärrettävä tarve selittää asioita yleistajuisesti, on näissä esimerkeissä menty kahdella eri tavalla pieleen. Ensimmäisessä otsikossa esiintyy tarina, jossa skeneaktiivit siirtyvät tietoteollisuuden vetureiksi, kun taas kahdessa jälkimmäisessä on haettu rinnastusta elokuvien ja Internetin amerikkalaisperäisiin nörttistereotyyppeihin, jotka istuvat tänne huonosti. Alakulttuuritutkijat kutsuvat tällaista ilmiötä inkorporaatioksi eli sulauttamiseksi, jossa yhteiskunta trivialisoi ja selittää tuntemattoman ilmiön itselleen suotuisalla tavalla².

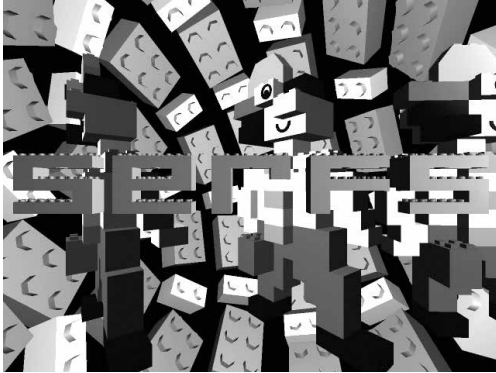
Olen väitöstutkimuksessani lähestynyt demoskeneä kolmesta eri suunnasta: yhteisöllisyyden, luovien töiden ja teknologian omaksumisen kautta. Kaikissa näissä kolmessa on alati läsnä *muutoksen* teema. Yhteisön muutoksessa 80-luvun puolivälistä alkaen voi erottaa joitakin ilmeisiä käännekohtia, kun samanhenkiset harrastajat ensin kerääntyvät yhteen, ja kuinka käytäntöjen muotoutuessa syntyy nopeasti itsetietoinen yhteisö, joka määrittelee olemuksensa sekä rajansa. Demoskenen kohdalla tätä erottautumista tapahtui etenkin 90-luvun alussa,

jolloin suhtautuminen tietokonepelaajiin muuttui nurjempaan suuntaan: kyvykkäät ja luovat skenerit olivat jotakin aivan muuta kuin sisältöjä yksisuuntaisesti ahmivat pelaajat. Sittenkin on havaittavissa pikemminkin vastakkaista kehitystä, tiettyä etäännytmistä, jonka myötä aiemmin vakaviin aiheisiin suhtaudutaan kevyesti.

Demoskeneä käsittelevissä tutkimuksissa keskiössä ovat yleensä olleet juurikin demot, jotka ovat niin keskeisiä, että ne näkyvät yhteisön nimessä asti. Samalla on kuitenkin hyvä muistaa, että ne ovat vain osa



Demoskenen esineitä (ts. partykräsää).



Leeko, Fit-ryhmän intro vuodelta 2003.

luovien töiden kirjoa. Skenen piirissä syntyy myös paljon muuta: introja eli kooltaan pieniä demoja, kuvia, musiikkia, levykelehtiä, videoita ja jopa pelejä. T-paidat, demotahtumien eli partyjen julisteet, rintamerkit ja rannekkeet ovat nekin yhtä lailla demoskenen esineistöä, vaikka ne eivät digitaalisia olekaan. Olen tässä väitöstutkimuksessani kartoittanut syvällisemmin etenkin neljän kilotavun introja sekä jo edellä nähtyjä kräkki-introja.

Kolmas teemoista, teknologian kulttuurinen omaksuminen, nousi esiin jo tutkimukseni alkuvaiheessa. Laitteet ja käyttöjärjestelmät eivät ole pelkästään työkaluja, vaan demoskenen suhde on niihin paljon läheisempi. Tietotekniikan kehitys ja alati muuttuva markkinatilanne vaikuttavat väistämättä harrastajiin, kun itselle tärkeä laite vanhentuu tai joutuu muuten marginaaliin. Eräs dramaattisimpia näistä käännekohtista oli läpi koko 80-luvun suosituksen Commodoren hiipuminen 90-luvun alussa. Yhteisö ei voi näihin suuriin linjoihin juuri vaikuttaa, joten se mukautuu omissa puitteissaan, arvojojensa mukaisesti. Vaikka kyseessä ovatkin osaavat käyttäjät, se ei suinkaan tarkoita, että uutta teknologiaa omaksuttaisiin etukenossa ja kriittikittömästi: siirtymävaiheissa on toistuvasti nähty tulista keskustelua ja vastustusta, vaikka skenen enemmistö lopulta seuraakin tietoteknistä valtavirtaa.

Nyt, kun tilanne sen kohta taas sallii, palaan demojen pariin – tällä kertaa kuitenkin tekijänä, enkä pelkästään tutkijana. Digitaalisen kulttuurin kentällä pitkältä, kolmenkymmenen vuoden iästään ja lopun ennusteluista huolimatta demoskene jatkaa luomistaan edelleen elinvoimaisena. Niinpä tämäkään tutkimus ei ole testamentti eikä ruumiinavaus, vaan pikemminkin välitilin-päätös ennen tulevia uusia käännteitä.

¹ MacRae, Rhoda. 2007. "Insider' and 'Outsider' Issues in Youth Research." Teoksessa *Youth Cultures – Scenes, Subcultures and Tribes*, toim. Paul Hodkinson ja Wolfgang Deicke, 51–61. Abingdon: Routledge.

² Esim. Hebdige, Dick. (1979) 2010. *Subculture: The Meaning of Style*. Uusintapainos, Abingdon: Routledge.

Markku Reunanen väitteli helmikuussa Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineesta tutkimuksella *Times of Change in the Demoscene: A Creative Community and Its Relationship with Technology*.