

Amigaskene, alakulttuuri tietokoneen puitteissa

kuvauksia alakulttuurin ja teknologioiden yhteenkietoutumisesta

Mikko Karaiste
Pro gradu -tutkielma
Kulttuuripolitiikka
Yhteiskuntatieteiden
ja filosofian laitos
Jyväskylän yliopisto
2008

Abstrakti

Tutkielman aiheena on tietokoneharrastajien alakulttuuri, jota kutsutaan Amigaskeneksi. Tutkielmassa tarkastellaan ensinnäkin niitä kulttuurin ja tietotekniikan puitteita, joiden viitekehyksessä tietokone harrastajat toimivat. Alakulttuurina Amigaskene sijoittuu yhtäältä sitä ympäröivien kulttuurien, kuten vallitsevan yhteiskunnan ja Amigaskeneä edeltävän skene-alakulttuurin, kehiin ja toisaalta Amigan mahdollistamaan tietotekniseen viitekehykseen. Lisäksi tutkielmassa tarkastellaan teknologiavälitteisen alakulttuurin puitteisiin rakentuneita kulttuurisia aineksia, joiden johdosta alakulttuuri erottuu kulttuuriksi. Tutkielmassa käytetään alakulttuurin määritelmää ja toimijaverkostoteoriaa analyttisinä työkaluina, joiden avulla voidaan jäljittää alakulttuuri sitä ympäröivien kulttuurien kehistä sekä tarkastella teknologioiden ja alakulttuurin suhdetta. Tutkielman aineiston keruun sekä kuvauksen menetelmänä käytetään etnografiaa. Aineiston keruu on suoritettu ensisijaisesti teemahaastatteluja käyttäen ja niiden teemoja ovat ohjanneet alakulttuurin määritelmä toimijaverkostoteoria. Etnografiaa käytetään myös tutkielman kuvauksen vaiheessa, jolloin tutkielman kannalta keskeiset teoria ovat ohjanneet aineiston analyysiä. Amigaskene-alakulttuuri on 90-luvun vaihteessa toiminut tietokoneharrastajien miesvaltainen nuorisokulttuuri, joka sijoittuu sitä ympäröivän vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin sekä alakulttuuria edeltävän skene-alakulttuurin kehiin. Tutkielman kohteena oleva alakulttuuri erottuu sitä ympäröivistä kulttuurin kehistä sille ominaisten kulttuuristen aineiden johdosta, joiden keskiössä ovat alakulttuurin jäsenten tietokoneella tekemät audiovisuaaliset esitykset, demot. Ne ovat tekijöidensä taidonnäytteitä, mutta toimivat myös vaihdonvälineinä. Vaihdamman ansiosta alakulttuurin yhteyteen on muodostanut internetiä edeltävä postin ja tietoliikenne yhteyksien välityksellä toimiva kansainvälinen vaihdantaverkoston.

Alakulttuuri, toimijaverkostoteoria, etnografia, tietokone, tietokonevälitteisyys

Sisällysluettelo

1.0 Johdanto.....	1
2.0 Alakulttuurin ja toimijaverkostoteorian määritelmiä	5
2.1 Birminghamilainen alakulttuurin määritelmä ja kritiikki.....	5
2.2 Alakulttuurin määritelmä.....	7
2.3 Toimijaverkostoteorian lähtökohtia	10
3.0 Aiempi tutkimus, tutkielman aihe, tutkimusongelma, tutkimuskysymykset.....	17
3.1 Aiempi tutkimus.....	17
3.2 Tutkimuksen aihe ja tutkimusongelma.....	19
4.0 Metodologinen puheenvuoro	22
4.1 Kentälle pääsy	23
4.2 Reflektio.....	28
4.3 Tutkimusmenetelmät	30
5.0 Amigaskene	34
5.1 Skene-alakulttuurista Amigaskeneen	35
5.2 Rajanvetoja	41
5.3 Demot ovat Amigaskenen keskiössä	44
5.4 Rituaalit.....	54
5.5 Tietokoneiden kehittyminen ja vaikutukset Amigaskenelle.....	57
5.6 Alakulttuurin ja teknologioiden yhteenkietoutumisia	61
6.0 Toimijaverkostoteorian kritiikkiä.....	77
7.0 Kehityskulkuja	79
7.1 Alakulttuurin polkujen risteyksessä	79
7.2 Alakulttuuri avautuu.....	81
8.0 Johtopäätökset.....	84
Lähdeluettelo	89

1.0 Johdanto

Tietotekniikasta on tullut erottamaton osa arkeamme. Valtaosa suomalaisista kotitalouksista omistaa tietokoneen, joista suuri osa on yhteydessä internetiin laajakaista-yhteyden välityksellä. Lisäksi yleisiä ovat tietotekniikan erilaiset sovellukset, kuten lähes kaikkien kotitalouksien käytössä olevat matkapuhelimet ja vuoden 2008 alussa myös kaapeliverkkoa käyttäville kotitalouksille välttämättömiksi tulleet televisioiden digitaaliset sovitinimet. Olemme siis päivittäin tekemisissä erilaisten tietoteknisten sovellusten kanssa - jopa siinä määrin, että useiden arkipäiväisten käytäntöjen voidaan katsoa perustuvan niiden olemassaololle.

Teknologian perustalle rakentuneiden käytäntöjen erottamatonta suhdetta arkeen voidaan havainnollistaa tilanteella, jossa teknologiset sovellukset lakkaavat toimimasta. Oivallisena esimerkkinä toimivat 2007 junaliikenteen häiriöt, jotka ovat viivästyttäneet matkustajien matkantekoa (Helsingin sanomat, 20.7.2007). Voidaankin todeta, että teknologia luo yhtäältä mahdollisuuden rakentaa käytäntöjä niiden varaan, mutta toisaalta häiriöt teknologioiden toiminnassa voivat estää myös niiden varaan rakentuneiden käytäntöjen toteutumisen.

Edellä kuvaillut esimerkit kertovat vuorovaikutuksesta ihmisten ja teknologioiden välillä. Mikäli teknologiat eivät toimi, niiden valta vaikuttaa ihmisten toimintaan tulee näkyväksi; junat pysähtyvät ja ihmisten toiminta muuttuu matkustamisen sijaan odotteluksi tai vaikkapa uuden kulkuvälineen etsimiseksi. Teknologioiden ja ihmisten välinen vuorovaikutus voi vakiintuessaan synnyttää teknologiavälitteisiä kulttuureja. Sellaiseksi voidaan lukea myös tutkielman aiheena oleva tietokoneharrastajien alakulttuuri, jonka käytännöt ovat rakentuneet tietokoneiden viitekehukseen. Jotta voidaan puhua alakulttuurista, teknologioista tai alakulttuurin ja teknologioiden välisestä vuorovaikutuksesta tulee määritellä mitä ne ovat.

Alakulttuuri käsite perustuu kulttuurin määritelmälle. Tutkielman kontekstissa kulttuuri määritellään kulttuuriantropologian tieteen perinteen mukaisesti toisistaan poikkeaviksi ihmisten ryhmiksi, yhteisöllisiksi kokonaisuuksiksi, jotka sisältävät ne tiedot, uskomukset, opit, moraal säännöt, lait, tavat ja muut taidot ja käytänteet, jotka ihminen

yhteisön jäsenenä hankkii (Tylor, 1971, Aron (toim.) mukaan, 1994, 47). Kulttuuri on siis yhteisöllinen kokonaisuus, joka koostuu toisista kulttuureista poikkeavista kulttuurisista aineksista.

Alakulttuurin määritelmän lähtökohta puolestaan on siinä, että se on sitä ympäröivän vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin osakulttuuri, jonka puitteissa se toimii ja josta se poikkeaa sille ominaisten kulttuuristen aineiden johdosta. Vallitsevan yhteiskunnan kulttuuri perustuu kodin, koulun ja työn arkipäiväisille käytännöille, jonka puitteissa alakulttuurin jäsenet arkielämässään toimivat. Tämän lisäksi he ovat sitoutuneet alakulttuurin käytäntöihin, jotka poikkeavat vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin käytännöistä. Näin alakulttuurit ovat identiteetin lähteitä, joita yhtäältä ylläpitävät ja vahvistavat alakulttuurin kulttuuriset ainekset. Identiteetin rakentamiseen kuuluvat myös alakulttuurin jäsenten tekemät rajanvedot, joiden yhteydessä määritellään keitä alakulttuuriin kuuluu ja ketkä jäävät sen ulkopuolelle. Alakulttuuri on siis vallitsevan yhteiskunnan osakulttuuri, joka yhtäältä toimii sitä ympäröivän kulttuurin kehässä ja toisaalta poikkeaa siitä kulttuuristen ja identiteetin aineiden johdosta.

Tutkielman kontekstissa teknologioilla viitataan tietokoneharrastajien alakulttuurin käyttämiin tietokoneisiin ja heidän tekemiinsä tietokoneohjelmiin. Teknologioiden ja alakulttuurin liitoksista kertoo se, että tutkielman kohteena olevan alakulttuurin käytännöt ovat rakentuneet tietokoneiden viitekehykseen. Näin tietokoneella on elimellinen rooli alakulttuurin toiminnalle, sillä ilman sitä alakulttuuria ei olisi olemassa. Tietokoneet luovat näin alustan tai viitekehyksen alakulttuurin kulttuuristen aineiden sekä niihin sidoksissa olevien käytäntöjen syntymiselle ja kehittymiselle. Tietokoneiden ja alakulttuurin vuorovaikutuksesta on syntynyt myös alakulttuurille keskeinen kulttuurin artefakti, joka on tietokoneelle tehty ohjelma. Sitä kutsutaan demoksi ja yleisesti se voidaan määritellä audiovisuaalisena kokonaisuutena, jossa yhdistyvä ohjelmoimalla luodut visuaaliset tehosteet, grafiikka ja demon taustalla soiva musiikki. Demot ovat tekijöidensä taidonnäytteitä, joiden tarkoituksena on hämmästyttää katsojaa taidokkaasti tehtyjen visuaalisten tehosteiden ja musiikin avulla.

Tutkielman aiheena on 90-luvun vaihteessa toiminut tietokoneharrastajien alakulttuuri, jota kutsutaan Amigaskeneksi. Se erottuu muista kulttuureista sille ominaisten kulttuuristen aineiden kuten demojen sekä niihin kietoutuneiden käytäntöjen.

Amigaskenen kulttuurin identiteettiin liittyvät rajanvedot kohdistuvat tavalliseen nuorisoon, jota myös Amigaskenen jäsenet edustavat. Lisäksi rajanvedot koskevat tavallisia tietokoneen käyttäjiä, jolloin Amigaskenen jäsenet erottuvat heistä harjaantuneempina ja laajalti verkostoituneina. Amigaskenenelle keskeisiä ovat sen kulttuurin artefaktit, demot, joiden ympärille Amigaskenen kulttuuriset ainekset kietoutuvat. Ne luovat alakulttuurille tyypillisen dynamiikan. Demojen avulla alakulttuurin jäsenet esittelevät taitojaan julkaisten niitä toisten alakulttuurin jäsenten nähtäville. Tämä onnistuu demojen ja pelien vaihdantaa varten muodostuneiden vaihdantaverkostojen välityksellä. Taitojen esittely demojen välityksellä on johtanut myös kilpailuun edeltävien demojen saavutuksien ylittämisestä. Näin ne ovat kehittyneet yhä näyttävämmiksi audiovisuaalisiksi esityksiksi. Alakulttuurille tyypillinen dynamiikka liittyy demojen tekijöiden keskinäiseen kilpailuun taitojen esittelyssä demojen avulla sekä ennen internetiä demojen välityksellä suoritettuun vaihtokauppaan, jonka avulla oli mahdollista päästä viimeisimpiin vaihdantaverkostossa leviäviin ohjelmiin käsiksi.

Tutkielmassa tarkastellaan teknologioiden ja alakulttuurin elimellisen suhteen johdosta syntynyttä alakulttuuria ja sen keskeisiä kulttuurisia aineksia. Tutkielman tarkoituksena alakulttuurin havainnollistamana on osoittaa, että teknologioiden ja alakulttuurin välillä on vuorovaikutuksellinen suhde. Tutkielmaa on lähdetty toteuttamaan aineiston keräämisen yhteydessä etnografisen tutkimusmenetelmän keinoin. Sitä ohjaavina periaatteina haastattelujen taustalla ovat olleet alakulttuurin käsitteet ja toimijaverkostoteoria. Aineisto koostuu sähköposti- sekä kasvokkain tehdyistä haastatteluista. Lisäksi tutkielman materiaalina on käytetty internet-lähteitä ja Mikrobitti-tietokonelehteä. Etnografiaa on käytetty myös aineiston kuvaukseen, sillä alakulttuuria on pyritty esittelemään sen omista lähtökohdista käsin. Tässä vaiheessa alakulttuurin määritelmää ja toimijaverkostoteoriaa on käytetty analyttisinä työkaluina aineiston kuvauksen analyysiin.

Tutkielmassa lähdetään liikkeelle keskeisten käsitteiden ja teorian esittelystä, jolloin tarkoituksena on esitellä lukijalle työkaluja, joiden avulla alakulttuurin sijoittumista sekä teknologioiden ja alakulttuurin suhteita voidaan analysoida. Tähän liittyy myös seuraava luku, jossa esitellään tutkimusongelma ja luodaan perusteet tutkielman tekemiselle. Metodologinen puheenvuoro käy läpi tutkielman menetelmiä ja viides luku

esittelee aineiston avulla tuloksia. Toimijaverkostoteoriaa kritisoitu laajalti perinteisestä sosiologiasta poikkeavien lähtökohtiensa johdosta. Kuudes luku tarjoaa lukijalle mahdollisuuden arvioida kriittisessä valossa perinteisestä sosiologiasta poikkeavaa toimijaverkostoteoriaa. Seitsemäs luku pyrkii yhdistämään aineiston eri näkökulmat ja tuomaan esiin tutkielman kohteen jälkeisiä kehityskulkuja. Lopuksi kootaan tutkielman päätulokset

2.0 Alakulttuurin ja toimijaverkostoteorian määritelmiä

Alakulttuurin ja toimijaverkostoteorian määritelmien tarkoituksena on tuottaa työkaluja aineiston analyysiin. Alakulttuurin määritelmän avulla nostetaan esiin niitä rajanvetoja, joiden puitteissa alakulttuuri toimii. Lisäksi alakulttuuria ympäröivistä toisista kulttuureista rakennetaan konteksti, joiden kehien sisään alakulttuuri yhtäältä sijoittuu ja joista se toisaalta poikkeaa. Toimijaverkostoteorian tehtävänä puolestaan on mahdollistaa alakulttuurin tarkastelu kollektiivina, jossa perinteisen sosiologian sosiaalisen käsite laajennetaan koskemaan ihmisten lisäksi myös ei inhimillisiä toimijoita kuten tietokoneita ja tietokoneohjelmia. Luvussa lähdetään liikkeelle alakulttuurin määrittelyn taustoista Birminghamilaisen määritelmän avulla.

2.1 Birminghamilainen alakulttuurin määritelmä ja kritiikki

Alakulttuurin keskeisenä määrittelijänä voidaan pitää 1964 perustettua ja 2002 lakkautettua Birminghamin yliopiston alaisuudessa toiminutta nykykulttuurin tutkimuskeskusta (Centre for Contemporary Culture Studies, CCCS). Sen tutkimus käsitteli mm. populaarikulttuuria ja alakulttuuria kulttuurisina ilmiöinä. Birminghamilainen alakulttuurin määritelmä perustui Gramscin kulttuurisen marxismin teorian perinteeseen. Sen mukaan alakulttuuri nähtiin leimallisesti työväen nuorison kulttuurina, joka vastusti yhteiskunnan vallitsevia hegemonisia instituutioita (Bennet ym., 2004). Taustalla oli ajatus, että alakulttuuri olisi ratkaisu luokkien välisiin sosiaalisiin ongelmiin. Hegemonisen kulttuurin vastustus nähtiin kuitenkin luonteeltaan imaginaarisena työväenluokan nuorten vähäisten taloudellisten ja poliittisten resurssien takia (Brake, 1987, 6).

Keskeisiä alakulttuurin määrittelijöitä keskuksessa olivat Dick Hebdige ja Stuart Hall. Heidän teoksistaan esiin nousevat *Resistance Through Rituals* (Hall, 1976) ja *Style, the Meaning of Subculture* (Hebdige, 1979). Jenks (2005, 4) näkee, että etenkin Hebdigen teoksesta on muodostunut oikeaoppinen menetelmä alakulttuurin tutkimuksessa.

Hebdige (1979) tarkastelee alakulttuurin tyylin käsitteen avulla niitä rajanvetoja, joiden mukaan alakulttuuri poikkeaa valtakulttuurista omaksi kulttuurin kokonaisuudeksi. Tyyllillä tarkoitetaan prosessia, jossa valtakulttuurin sovinnaisia ulkoasullisia tyylejä yhdistellään epäsovinnaisesti alakulttuurin kontekstissa. Näin tyylien yhdistelmät alakulttuurin kontekstissa synnyttävät valtakulttuurista poikkeavia merkityksiä. Esimerkiksi valtakulttuurin toimesta apuvälineenä käytetyistä hakaneuloista tuli 70-luvun punk-alakulttuurin kontekstissa korvakoruja ja vaatteiden koristeita. Hebdigen alakulttuurin määritelmän taustalla on Birminghamilaisittain Gramscilainen kulttuurisen marxismin teoria, sillä myös siinä alakulttuurin epäsovinnaista tyyliä pidetään työväen luokan nuorison kapinointina hegemonista valtakulttuuria kohtaan. Hebdigen (1979) mukaan alakulttuurit eivät kuitenkaan ole intentionaalisesti tai tiedostetusti poliittisia, vaikka ne saattavatkin näyttäytyä ulospäin poliittisina.

Viimeaikaisessa alakulttuurin tutkimusta koskevassa keskustelussa Birminghamilainen alakulttuurin määritelmä on saanut osakseen kritiikkiä (mm. Jenks 2005; Muggleton 1999, 2002; Sarbanes, 2006; Andy Bennet ym., 2004). Yhtäältä Birminghamilaista alakulttuurin määritelmää kritisoidaan modernina, lineaariseen kehityskulkuun nojaavana määritelmänä. Toisaalta kritiikki viittaa Birminghamilaisen alakulttuurin määritelmän Gramscilaiseen taustaan, joka painottaa alakulttuurin luokkakohtaisuutta määrittellen alakulttuurin hegemonista kulttuuria vastaan kapinoivaksi kulttuuriksi. Yhteisenä piirteen kritiikille voidaan pitää sitä, että Birminghamilainen alakulttuurin määritelmä ei tavoita alakulttuurien dynaamista, jatkuvasti muuttuvaa, luonnetta.

Birminghamilainen alakulttuurin määritelmän modernia luonnetta kohtaan esitetty kritiikki esittää, että sen teoriat painottavat toisistaan erillisiä alakulttuurisia tyylejä ja siinä alakulttuurien kehitys nähdään modernille tyypillisenä lineaarisesti kehittyvänä jatkumona. Kritiikki perustuu Muggletonin (2000, 47) määritelmään, jonka mukaan 60- ja 70-luvut ovat olleet moderneja. Sen sijaan 80- ja 90-luvut ovat olleet luonteeltaan postmoderneja vuosikymmeniä, jolloin postmodernille alakulttuurille tyypillisiä ovat pirstaloituminen, yltärinta, hybridit ja lukuisten rinnakkaisten tyylien yhteiselo missä tahansa kohti aikaa (Muggleton, 2000, 47). Modernin kritiikkinä Muggletonin postmodernia näkökulmaa edustavan väittämän mukaan siis viitataan siihen, että Birminghamilaisella alakulttuurin määritelmällä modernina teoriana ei ole selitysvoimaa tilanteessa, jossa alakulttuurit nähdään postmoderneina.

Kritiikki kohdistuu myös Birminghamilaista Gramscilaiseen kulttuurisen marxilaisuuteen nojaavaa teoriaa kohtaan. Kuten jo aiemmin mainittu, teorian mukaan alakulttuuri nähdään hegemonista kulttuuria vastustavana liikkeenä, joka Birminghamilaisessa alakulttuurin määritelmässä ilmenee valtakulttuuria vastaan kapinoivana työväen nuorisokulttuurina. Kritiikin mukaan Birminghamilainen alakulttuurin määritelmä nähdään jättävän alakulttuurin määritelmässään ulkopuolelle kaiken muun poikkeavan (Jenks, 2005). Gramscilaisen teorian nähdään myös omaavan vahvan painotuksen alakulttuurin luokkakohtaisuudessa (Sarbanes, 2006, 18). Kritiikin mukaan alakulttuurit eivät ole pelkästään työväenluokkaisia kulttuurin ilmiöitä, joiden tulisi kapinoida yhteiskunnan hegemonisia rakenteita kohtaan. Lisäksi kritiikissä mainitaan, että luokkakohtaisesti painottuneena Gramscilainen näkemys hävittää alakulttuurin yksilöiden roolit ja alakulttuurin dynaamisen luonteen, kun alakulttuurit pyritään sovittamaan osaksi yhteiskuntaluokkien rakenteita.

Birminghamilaista alakulttuurin määritelmää kohtaan esitetty kritiikki kohdentuu siihen, että sen alakulttuurin määritelmän nähdään kahlitsevan alakulttuurin teoreettiseen viitekehykseen sivuuttaen alakulttuurin dynaamisen luonteen. Jenksin (2005, 145) mukaan alakulttuurit voivat puhua ilman kollektiivisen sisällyttämisen rajoitteita. Alakulttuurille on annettava mahdollisuus esittää alakulttuuria koskeva erityinen kertomus ilman, että alakulttuuri sovitettaisiin ennalta määrättyyn teoreettiseen viitekehykseen.

2.2 Alakulttuurin määritelmä

Miten alakulttuurin määritelmä sitten tulisi rakentaa? Mitä rajanvetoja alakulttuurin teoreettisen viitekehyksen avulla voidaan tehdä? Alakulttuurin määritelmän työkalujen avulla tulee voida jäljittää alakulttuuri sitä ympäröivien kulttuurien kehästä ja tuottaa niitä rajanvetoja, jotka erottavat alakulttuurin vallitsevasta kulttuurista. Tällöin tulee määritellä teoreettiset lähtökohdat alakulttuurille sekä analyttisiä työkaluja, joiden avulla alakulttuurin määritelmää voidaan tarkentaa ja näin nostaa esiin niitä kysymyksiä, jotka ovat ominaisia alakulttuurille.

Alakulttuuri on kulttuuri ja näin sen määritelmä perustuu kulttuurin määritelmälle. Tutkielman kontekstissa kulttuuri määritellään kulttuuriantropologian tieteenperinteen mukaisesti toisistaan poikkeaviksi ihmisten ryhmiksi, yhteisöllisiksi kokonaisuuksiksi, jotka sisältävät ne tiedot, uskomukset, opit, moraalisaännöt, lait, tavat ja muut taidot ja käytänteet, jotka ihminen yhteisön jäsenenä hankkii (Tylor, 1971, Aron (toim.) mukaan, 1994, 47). Boasin määritelmän osatekijöitä nimitetään tutkielman kontekstissa kulttuurisiksi aineksiksi, joita edustavat alakulttuurin keskeiset kulttuurin artefaktit, demot, sekä niiden ympärille muodostuneet käytännöt.

Alakulttuurin määritelmän lähtökohta on siinä, että se on sitä ympäröivän tai sitä ympäröivien kulttuurien osakulttuuri. Koska tutkielman kontekstissa alakulttuurin määrittelyssä ei käytetä Gramscilaista teoriataustaa, hegemoniseen kulttuuriin viittaavan valtakulttuurin sijaan käytetään vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin määritelmä. Nagyn (2006, 123) mukaan alakulttuuri nousee esiin vallitsevan yhteiskunnan kulttuurisesta kehästä. Tämä tarkoittaa sitä, että alakulttuurin jäsenet toimivat ensisijaisesti vallitsevan kulttuurin kodin, koulun ja työn pariin sijoittuvien arkipäiväisten käytäntöjen kehässä, jonka lisäksi he ovat sitoutuneet valitsemansa alakulttuurin käytäntöjen kehään.

Alakulttuurien sijoittumista vallitsevan kulttuurin kehään tarkastellaan alakulttuurin tutkimuksessa liminaalin käsitteen avulla (mm. Muggleton 2000; Nagy 2006). Liminaalin käsite on peräisin kulttuuriantropologian tieteenperinteestä, jossa sillä tarkoitetaan siirtymätilassa tai normaalitilojen välissä olemista. Käsitteeseen viitataan myös laajemmin merkityksessä 'marginaalinen', kulttuurin tai yhteiskunnan normaaliluokitusten ulkopuolinen (Aro (toim.), 2002, 105). Alakulttuurin tutkimuksessa liminaalin käsitteellä kartoitetaan alakulttuurin poikkeamista vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin, mutta myös toisten alakulttuurien kehistä. Tällöin tarkastelun kohteena ovat alakulttuurin rituaalit sekä lisäksi alakulttuurin kehästä esiin nousevat liminaalit alakulttuurit.

Alakulttuurin rituaalit ovat alakulttuurin jäsenten järjestämiä tapahtumia, joiden puitteissa alakulttuurin kulttuuriset ainekset nousevat esiin. Ne sijoittuvat alakulttuurin liminaaliin kehään, joka erottuu vallitsevan yhteiskunnan kehästä ajallisesti ja paikallisesti. Esimerkiksi 90-luvun rave-alakulttuurin viikonloppuihin ja hylättyihin

rakennuksiin sijoittuneet ravet sijaitsivat vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin, arkipäiviin sijoittuvien työn ja kodin, normaalitilojen ulkopuolella (Nagy, 2006).

Alakulttuurista irtautuva tai siirtymätilassa oleva ryhmä käsitteellistetään Muggletonin (2000, 75) mukaan liminaaliksi alakulttuuriksi. Käsitteellä tarkoitetaan sitä, että alakulttuurin keskuudesta nousee esiin ryhmiä, joiden pyrkimyksenä on irtautua alakulttuurista omaksi kokonaisuudekseen. Tämä johtaa tilanteeseen, jossa siirtymätilassa oleva ryhmä on sitoutunut osa-aikaisesti aiemman ja siitä polveutuvan liminaalin alakulttuurin käytäntöihin. Näin liminaalin alakulttuurin jäsenet toimivat molempien alakulttuurien puitteissa, jonka lisäksi heidän arkipäiväiset käytäntönsä sijoittuvat vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin kehään. Näin, Nagyn (2003, 124) mukaan, alakulttuuria ympäröivät kulttuurit tuottavat kontekstin tarkastelun kohteena olevalle alakulttuurille.

Alakulttuurit toimivat vallitsevan yhteiskunnan kulttuurista poikkeavien identiteettien lähteinä (Jenks, 2005, 148). Identiteetillä tarkoitetaan tässä kontekstissa alakulttuurin ja toisten kulttuurien välille rakentuvia rajanvetoja. Ne määrittyvät alakulttuurin jäsenten yhteisyyden kokemuksina, mutta myös toiseuden määrittelyn kautta. Tällöin määritellään alakulttuuriin kuuluvat ja alakulttuurin ulkopuolelle jäävät. Myös käytäntöjen nähdään rakentavan alakulttuurin identiteettiä. Collins (Martin, Bennet ym. (toim.) 2004, 33) näkee, että alakulttuurin keskuudessa toimivien yksilöiden identiteetin tai yhteenkuuluvuuden kokemukset ilmentyvät yhteisten käytäntöjen kautta. Lisäksi hän näkee, että niillä voi usein olla rituaalinen luonne.

Hebdige (1979) tarkastelee myös valta- ja alakulttuurin vuorovaikutusta tilanteessa, jossa alakulttuurin kulttuuriset ainekset palautuvat osaksi valtakulttuuria. Hebdigen (1979) mukaan palautumisen prosessi ottaa, kulutushyödykkeiden- ja ideologisen muodon. Kulutushyödykkeiksi palautuminen liittyy siihen, että jokainen uusi alakulttuuri nostaa esiin uusia trendejä, synnyttää uusia ulkoasuja ja musiikkia, jotka palautuvat takaisin tarkoitukseen sopivan teollisuuden pariin (Hebdige, 1979, 95). Ideologisen palautumisen muotoon liittyy alakulttuurin uudelleen määrittely valtakulttuurin toimesta. Tällöin alakulttuurin toiseus, valtakulttuurin näkökulmasta mitätöidään, luonnollistetaan ja kesytetään; erilaisuus yksinkertaisesti kielletään, jolloin toiseus pelkistyy samankaltaisuudeksi (Barthes, 1972, Hebdigen 1979, 97 mukaan).

Toisin sanoen alakulttuurille ominaisista aineksista aletaan puhua valtakulttuurin termein ja näin alakulttuurin erityisyys muuntuu ymmärrettävään muotoon valtakulttuurin keskuudessa.

Alakulttuuri on osakulttuuri, joka sijoittuu sitä ympäröivän laajemman kulttuurin kehään. Alakulttuuri poikkeaa vallitsevan yhteiskunnan kulttuurista sille ominaisten kulttuuristen aineiden johdosta. Näin alakulttuuri on myös alakulttuuristen identiteettien lähde. Alakulttuurit nousevat esiin ihmisten kansoittamina uusina paikkoina ja ajankohtina, alakulttuurit ovat uusia identiteetin lähteitä, alakulttuurit ovat uusia erilaisuuden merkitsijöitä (Jenks 2005, 145).

2.3 Toimijaverkostoteorian lähtökohtia

Tutkielman kohteena olevan alakulttuurin suhde teknologioihin on elimellinen. Sen kulttuuriset ainekset rakentuvat tietokoneiden viitekehykseen ja sen keskeinen kulttuurin artefakti, demot, ovat tietokoneohjelmia. Jotta teknologioiden ja alakulttuurin suhdetta voitaisiin tarkemmin tarkastella esitellään toimijaverkostoteorian lähtökohtia.

Toimijaverkostoteoria on lähtöisin tieteensosiologian tutkimuksesta, jossa tarkastellaan tieteellisen tiedon tai tieteellisten faktojen muodostumista. Keskeisimpiä toimijaverkostoteorian määrittelijöitä¹ ovat Bruno Latour, Michel Callon ja John Law. Tutkielmassa toimijaverkostoteorian määritelmä perustuu ensisijaisesti Bruno Latourin määritelmiin toimijaverkostoteoriasta. Taustalla on pyrkimys muodostaa yhtenäinen kuva jatkuvien uudelleen määrittelyn kohteena olevan toimijaverkostoteorian keskeisimmistä käsitteistä ja termeistä.

¹ Peltolan ym. (1999, 6) mukaan Bruno Latourin ja Steve Wolgaarin 1979 kirjoittamassa Laboratory Life -teoksessa on lausuttuna ensimmäisen kerran ne periaatteet, joista toimijaverkostoteoria kehkeytyi. Michel Callon puolestaan tarkasteli toimijoiden verkoston muodostumista prosessina artikkelissaan "Some Elements of Sociology of Translation: Domestication of the scallops and the fishermen of st Brieux Bay".

Toimijaverkostoteoria kritisoi perinteistä sosiologiaa. Toimijaverkostoteorian näkökulmasta sosiologia nähdään modernin tieteenä, jonka selitysvoima on ensisijaisesti modernisaation kuvaamisessa ja selittämisessä. Sosiologian nähdään lokeroivan tutkimuksen kohde ennalta määritellyyn modernin teoreettiseen viitekehykseen, jolloin tutkimuksen kohde tyhjenee sen sisältämistä merkityksistä pelkistyen sosiologian käsitteiden kaltaiseksi kohteeksi. Latour (2005, 24) havainnollistaa sosiologian käsitteiden pelkistävää vaikutusta kartografiaan viittaavassa esimerkissään. Hänen mukaansa yhteiskunta ei ole sen enempää 'suurin piirtein' tehty 'yksilöistä', 'kulttuureista', 'kansallisvaltioista', kuin Afrikka on 'suurin piirtein' ympyrä, Ranska on kahdeksankulmio tai Cornwall kolmio.

Toimijaverkostoteorian painopiste on tutkimuksen kohteen ja sen yhteyden syntyneiden prosessien tapauskohtaisessa kuvaamisessa ja analyysissä. Toimijaverkostoteorian menetelmällisenä lähtökohtana on seurata toimijoita ja tuottaa kuvaus niiden synnyttämistä prosesseista. Tällä tavoin toimijaverkostoteorialla on yhtäläisyyksiä etnografisen tutkimusotteen kanssa. Tutkimusotteena toimijaverkostoteoria eroaa etnografiasta siinä, että toimijaverkostoteorian mukaisessa analyysissä vahvana elementtinä on toimijaverkostoteorian sanasto, jonka tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman neutraali kuvaus tutkimuksen kohteista. (Toimijaverkostoteoriasta menetelmänä enemmän luvussa 3. metodologinen puheenvuoro.)

Toimijaverkostoteoria poikkeaa perinteisestä sosiologiasta. Sen mukaan sosiologiaa ei nähdä ainoastaan ihmisiä koskevana tieteenä. Taustalla on ajatus, että ihmisten välistä vuorovaikutusta ei voi olla ilman objektien välittämää tai asiantiloihin vaikuttavaa osallisuutta. Latour (1996, VII) näkee, että sosiologian tulisi ottaa avosylin vastaan ei-ihmisten joukot aivan kuten se otti vastaan myös työväen joukot 1800-luvulla.

Toimijaverkostoteorian lähtökohtana voidaan pitää pyrkimystä kulttuurin ja luonnon, subjektin ja objektin, välisen kahtiajaon purkamiseen. Strategiana tässä toimii perinteisestä sosiologiasta poikkeava kollektiivin määritelmä. Sen mukaan kollektiivi koostuu *toimijoista* (actors), joita ovat inhimilliset (human) ja ei-inhimilliset (non-human) toimijat. Inhimillisillä toimijoilla tarkoitetaan ihmisiä ja ei-inhimillisillä toimijoilla kaikkea elollista ja elotonta, joka välittää toimintaa tai vaikuttaa asiantiloihin.

Kollektiivin määrittelyssä sovelletaan *yleisen symmetrian* (generalized symmetry) periaatetta. Sillä tarkoitetaan sitä, että kollektiivissa inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden välille ei tehdä erontekoja. Toimijoilla ei ole kollektiivissa ennalta määriteltyä asemaa tai ominaisuuksia sillä ne määrittyvät vasta vuorovaikutussuhteessa toisten kollektiiviin liitettyjen toimijoiden kanssa. Latour (1996, 177) mainitseekin, että toimijat eivät itsessään määrittele keitä he ovat tai mitä he haluavat, sen tekevät toiset toimijat.

Kollektiivia nimitetään myös toimijaverkostoksi². Nimityksen taustalla on ajatus, että toimijoiden vuorovaikutussuhteet synnyttävät liitoksia toimijoiden välille. Lisääntyessään ne muodostavat toimijoista ja niiden välille syntyneistä liitoksista koostuvan verkoston. Samalla myös toimija itsessään on toimijoiden verkosto, sillä osana kollektiivia sitä ympäröivät liitokset toisiin toimijoihin. Toimijan määritelmään sisältyy myös ehto, jonka mukaan toimija on olemassa ainoastaan suhteessa toisiin toimijoihin ja mitä enemmän liitoksia toimijalla on, sitä varmemmin se on olemassa (Latour, 2005, 217).

Toimijat konstruoidaan aktantin käsitteen avulla. Toimijaverkostoteorian mukaan aktantti on toimijan ilmentymä kollektiivissa. Se on positio, joka syntyy kollektiivin toimijoiden välisten *koetusten* (trials) kautta. Koetuksia voidaan kuvata toimijoiden välisinä neuvotteluina, joiden tuloksena kollektiivin aktantin positiot määrittyvät. Koetuksista pelkistyvät aktantin kompetenssit (Bijker (toim.), Ackrich ym., 1994, 259), joilla tarkoitetaan aktanttien valta-asemaa kollektiivissa.

Aktantin positioita kollektiivissa havainnollistaa se, että yhtäältä useat toimijat voivat saada saman aktantin position, mutta toisaalta myös yksi toimija voi saada useita aktantin positioita. Latourin (2005, 55) esimerkin mukaan väitteet: [...] yhdysvallat haluaa erota YK:sta; nuorempi Bush haluaa erota YK:sta tuottavat saman aktantin position (Latour, 2005, 55). Tämä siitäkin huolimatta, että toimijat, Yhdysvallat ja

² Keskeisistä toimijaverkoston ja toimijan termeistä on ehditty jo kertaalleen luopua John Lawn:n ja John Hassardin toimittamassa teoksessa Actor Network Theory And After (1999). Kuitenkin kuusi vuotta myöhemmin termit otettiin uudelleen käyttöön Latourin Reassembling the Social (Latour, 217 2005) –teoksen myötä.

nuorempi Bush, poikkeavat olemuksellisesti toisistaan. Lisäksi yksi toimija voi saada useita aktantin positioita eri kollektiiveihin liitettäessä. Esimerkiksi toimija voi olla vaikkapa laiva, mutta eri kollektiiveissa se voi saada mm. autolautan tai matkustajalaivan position.

Kollektiivin muodostumisen prosessi

Kollektiivin muodostuminen on prosessi. Latour (1999, 178-185) havainnollistaa kollektiivin muodostumista seitsemään vaiheen avulla. Ensimmäisessä vaiheessa toimijat hakeutuvat vapaasti kohti päämääriään, ilman että niitä liitetään osaksi toisia kollektiiveja. Päämäärät voivat olla insinöörin ei-inhimilliseen toimijaan sisäänkirjoittamia funktioita, joita toimija toteuttaa. Ne voivat olla myös inhimillisten toimijoiden intentionaalisesti tavoittelemaa päämääriä.

Toisessa vaiheessa hakeutuminen kohti päämäärää keskeytyy jonkin odottamattoman tapahtuman johdosta. Toimija alkaa etsiä vaihtoehtoisia tapoja pyrkien *värväämään* (enlist) päämäärän toteutumisen kannalta tärkeiksi tulkitsemiaan toimijoita.

Kolmannessa vaiheessa toimijat neuvottelevat kollektiivin päämäärästä. Siinä värvätyn toimijan päämäärät pyritään *kääntämään* (translate) kollektiivin päämäärien mukaiseksi. Oleellista tällöin on kollektiiviin värvätyn toimijan halukkuus poiketa päämäärästään. Latour (2005, 39) määrittelee kompetensseiltaan kahdenlaisia toimijoita: toimintaa välittäviä (intermediaries) ja asiantiloihin vaikuttavia toimijoita (mediators). Toimintaa välittävät toimijat ovat käännettävissä kollektiivin päämäärien mukaiseen toimintaan ongelmattomasti. Sen sijaan asiantiloihin vaikuttavat toimijat kykenevät neuvottelemaan omista posioistaan kollektiivissa ja näin myös vaikuttamaan kollektiivin päämäärään. Mikäli siis kollektiiviin värvätty toimija on toimintaa välittävä toimija kollektiivin käänös siitä onnistuu ongelmattomasti. Asiantiloihin vaikuttavan toimijan saaminen poikkeamaan omista päämäärästään sen sijaan ei ole yhtä ongelmattomaa. Tässä kollektiivin ja kollektiiviin värvätyn toimijan päämäärästä ja positioista neuvotellaan toimijoiden välisten *koetuksien* kautta. Tämä johtaa kollektiivin aktantin positoiden muodostumisen sekä kollektiivin muuttuneen päämäärän syntyyn.

Muuttunut päämäärä voidaan nähdä *aliohjelmien* (sub programs) sarjana (program of actions), joiden avulla toimija pyrkii palaamaan alkuperäiseen päämääräänsä.

Neljännessä vaiheessa kollektiivin päämäärä on muuttunut ja yksi toimijoista on saavuttanut *pakollisen kauttakulkupisteen* (obligatory passage point) position. Siitä on tullut korvaamaton kollektiivin päämäärän toteutumisen kannalta ja näin toisten toimijoiden päämäärien toteutuminen riippuu siitä.

Viidennessä vaiheessa toimijat *kohdentuvat paikoilleen* (alignment). Aliohjelmat on suoritettu ja toimijoiden neuvottelut lakkaavat. Niille on muodostunut kollektiivissa aktantin positio ja ne alkavat toimia ongelmattomasti vuorovaikutuksessa toistensa kanssa.

Kuudennessa vaiheessa aiemmin näkyviksi tulleet toimijat muuttuvat jälleen huomaamattomiksi. Useista toimijoista koostuvat kollektiivit sulkeutuvat ja piilottavat sisäänsä toimijoiden verkoston. Musta laatikko on siis prosessi, joka tekee toimijoiden ja esineiden yhdistetyn toiminnan täysin läpinäkymättömäksi (Latour, 1999, 183). Tässä prosessissa kollektiivi tulkitaan toisten toimijoiden toimesta yhtenä kokonaisuutena. Tähän liittyy myös seitsemäs vaihe, jossa mustaksi laatikoksi muuttunutta voidaan toisten toimijoiden toimesta käyttää toimintaa välittävänä yksikkönä. Latour (1999, 184) nimittää tätä punktualisaatioksi.

Jotta edellä esiteltyjä kollektiivin muodostumisen vaiheita voitaisiin ymmärtää paremmin, pyrin havainnollistamaan niitä graduntekijän kollektiivin, siihen liitettyjen toimijoiden ja prosessin johdosta syntyneiden aktantin positioiden esimerkein. Ensimmäisessä vaiheessa graduntekijä hakeutuu kohti päämääräänsä, joka on teoreettista viitekehystä koskevan informaation etsiminen internetistä. Hakeutuminen kohti päämäärää on ongelmaton, sillä kollektiivin toimijoiden, graduntekijän ja tietokoneen positiot ovat määrittäneet siten, että tietokone välittää graduntekijän toimintaa.

Toisessa vaiheessa hakeutuminen kohti päämäärää keskeytyy, sillä graduntekijä on tartuttanut tietämättään viruksen tietokoneen käyttöjärjestelmään. Tällöin tietokoneen musta laatikko avautuu ja aiemmin huomaamattomat toimijat tulevat näkyviksi. Niitä

edustavat toimintahäiriöistä kärsivät tietokoneen käyttöjärjestelmä, kaatuileva internet-selain ja virustartunnasta hälyttävä vanhentunut viruksentorjuntaohjelma. Graduntekijä värvää viruksentorjuntaohjelman kollektiiviin ja alkuperäinen päämäärä, informaation etsiminen, saa aliohjelman, joka on viruksen poistaminen käyttöjärjestelmästä.

Kolmannessa vaiheessa graduntekijä ja kollektiiviin värvätty viruksentorjuntaohjelma neuvottelevat aktantin positioistaan ja kollektiivin aliohjelman päämäärästä. Graduntekijä tekee viruksentorjuntaohjelmasta käännöksen. Sen mukaan ohjelman tietokoneelle asennettuna tulisi poistaa käyttöjärjestelmään tarttuneen viruksen. Asentaessaan ohjelmaa graduntekijä huomaa kuitenkin, ettei hän osaa käyttää runsaasti erilaisia vaihtoehtoja sisältävää viruksentorjuntaohjelmaa. Tällöin graduntekijästä tehdään viruksentorjuntaohjelman toimesta käännös, joka tuottaa hänelle aktantin position. Graduntekijä delegoidaan tutustumaan ohjelman mukana tulleisiin ohjeisiin.

Neljäs vaihe kuvaa tilannetta, jossa viruksentorjuntaohjelma on muodostanut itsestään pakollisen kauttakulkupisteen position. Siitä on tullut korvaamaton alkuperäisen päämäärän kannalta, sillä ilman sen värväämistä, sen käytön opettelua, asentamista ja käyttämistä, ei voida palata alkuperäiseen tavoitteeseen. Näin viruksentorjuntaohjelmalla on kompetenssia delegoida toisia aktantin positioita saaneita toimijoita päämääränsä toteuttamiseen. Ohjelman päämäärät ovat tässä tapauksessa siis ohjelmoijan siihen sisään kirjoittamaa funktioita, joiden tavoitteena on viruksen poistaminen tietokoneen käyttöjärjestelmästä. Kollektiivi toimii viruksentorjuntaohjelman päämäärän mukaisesti. Se värvätään, sen käyttö opetellaan, se asennetaan tietokoneeseen ja lopulta ohjelma toteuttaa päämääränsä eli poistaa viruksen tietokoneen käyttöjärjestelmästä. Paluu alkuperäiseen päämäärän tavoitteluun alkaa.

Viidennessä vaiheessa neuvottelut aktantin positioista lakkaavat ja aktantit asettuvat paikoilleen kollektiivissa. Viruksentorjuntaohjelmasta tulee graduntekijän toimintaa välittävä toimija, joka voidaan delegoida tarvittaessa poistamaan virus tietokoneen käyttöjärjestelmästä. Samalla alkaa kuudes vaihe, jossa näkyviksi tulleiden toimijoiden verkosto, tietokoneen käyttöjärjestelmä, internet-selain ja viruksentorjuntaohjelma osatekijöineen muuttuvat jälleen huomaamattomiksi sulkeutuen toimivan käyttöjärjestelmän ja edelleen tietokoneen mustaan laatikkoon. Graduntekijä on onnistunut neuvotteluissaan toimijoiden kanssa muodostaen kollektiivin toisista

toimijoista toimintaa välittäviä – ja näin ilman neuvotteluja delegoitavissa olevia -
mustia laatikoita, jotka seitsemännen vaiheen mukaisesti kohdentuvat yhdeksi
yksiköksi, tietokoneeksi. Graduntekijä on vapaa tavoittelemaan alkuperäistä
päämääräänsä eli hakemaan teoreettista viitekehystä koskevaa informaatiota, tavoitetta
joka sekin on vain aliohjelma gradun valmiiksi saattamisen päämäärässä.

3.0 Aiempi tutkimus, tutkielman aihe, tutkimusongelma, tutkimuskysymykset

Seuraavaksi tarkastellaan tutkielman kannalta keskeisiä kysymyksiä. Aiemman tutkimuksen esittelyn tarkoituksena on liittää tutkielma aiempaan aiheesta käytyyn tieteelliseen keskusteluun. Tässä yhteydessä voidaan kuitenkin havaita, että keskustelu on ollut melko vähäistä. Tutkimuksen aiheen esittelyn tarkoituksena puolestaan on käsitellä mitä tutkielmassa tutkitaan ja johtaa siitä tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset. Tässä yhteydessä käydään läpi niitä keinoja, joiden avulla tutkimuskysymyksiin voidaan vastata. Niihin liittyvät teorian määrittelyt, sekä teorian ja tutkielman menetelmien suhde. Aiemman kirjallisuuden ja tutkimusongelman tarkastelu tuottaa legitimiin position tutkielmalle, sillä niiden avulla tutkielman voidaan katsoa olevan uutta tietoa tuottavaa.

3.1 Aiempi tutkimus

Amigaskene tai yleisemmin demaskene on tutkimuksen aiheena varsin harvinainen. Tutkielmaa varten suoritettussa materiaalin etsinnässä nousivat esiin yksi lisensiaattityö, sekä kaksi tutkielmaa. Tutkimuksien ja tutkielmien lisäksi löytyi myös sellaista kirjallisuutta ja artikkeleita, jotka on kirjoitettu alakulttuurin näkökulmasta ja näin niiden sisältämien merkitysten voidaan katsoa aukenevan ensisijaisesti alakulttuurin jäsenille. Tutkielman kannalta mainitun kaltaiset teokset ovat toimineet tutkimusmateriaalina. Lisensiaattityön ja tutkielmien yhteiseksi piirteeksi nousee, että, aivan kuten tässäkin tutkielmassa, niissä on kuvattu alakulttuurin keskeisimpiä kulttuurisia piirteitä. Toisistaan ne poikkeavat erilaisten näkökulmien johdosta, joita edustavat kulttuurin tutkimuksen, yleishistoriallisen ja sosiologian näkökulmat.

Petri Saarikosken (2001) lisensiaattityö *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi* käsittelee kotitietokoneiden kehittymistä 80-luvun alusta 90-luvun puoleen väliin. Saarikoski tarkastelee kotitietokoneiden kehittymistä tietokoneiden käyttäjäkuntien näkökulmasta. Hän selvittää mitä käyttäjäkuntia kotitietokoneiden yhteyteen syntyy ja kehittyy. Tutkimus etenee kronologisesti seuraten tietokoneiden- ja käyttäjäkuntien

kehittymistä rinnakkain. Tutkimuksen yhtenä käyttäjäkuntana nähdään myös demoskene –alakulttuuri, jolle tutkimuksessa on omistettu yksi alaluku. Luvussa kuvaillaan alakulttuurin käsitteitä ja toimintapiirteitä (Saarikoski, 2001, sivu). Saarikosken tutkimuksen materiaali on varsin kattava ja hän onnistuu luomaan eri aineistojen välille dialogisen suhteen. Materiaali koostuu haastatteluista, lehtiartikkeleista, sekä internetistä löytyneestä materiaalista. Tutkimuksen näkökulma on Saarikorven (2001) mukaan yleishistoriallinen.

Riikka Kurjen (2002) tutkielma vertailee kahta sukupuolittunutta alakulttuuria. Niitä edustavat poikien demoskene sekä tyttöjen swappiskene¹. Taustalla on oletus, että teknologia ja sen sovellukset kuuluvat perinteisesti miehille, kun taas naiset jäävät teknologioiden ulkopuolelle. Tutkielma käyttää sosiologian käsitteitä jäsentääkseen tutkimuksen kohteena olevia alakulttuureja. Lähtökohtana teoreettiseen tarkasteluun on postmodernin teemoissa, joissa kulttuurin pirstaloituminen alakulttuureiksi nähdään muodostavan identiteettejä Kurjen kuvaamassa profiloitumisen prosessissa. Tutkielma on sosiologisen näkökulmansa lisäksi myös graafisen alan tutkielma, joka allekirjoittaneen silmään näyttäytyy ansiokkaana demojen ja slambookkien ulkoasun esittelyjen yhteydessä.

George Borzyskowskin (1994) tutkielmassa tarkastellaan demoskeneä, jolloin painopiste on ensisijaisesti Amigaskenessä. Tutkielman puitteissa demoskeneä tarkastellaan Hebdigen (1979) alakulttuurin määritelmän mukaan, jossa se pyritään määrittelemään alakulttuuriksi demojen tekemisen yhteydessä vakiintuneiden käytäntöjen johdosta. Tutkielmassa kiinnitetään huomiota myös demoskenen ja teknologioiden suhteeseen cyberpunk kirjallisuuden genren tai käsitteen avulla, jonka mukaan ihmisten todellisuus on elimellisesti kietoutunut teknologioihin ja teknologoista on tullut osa ihmistä. Tässä yhteydessä demoskeneä nimitetään myös cyberkulttuuriksi. Lisäksi demoskenen jäsenten sitoutumista alakulttuurin käytäntöihin käsitellään Maslowin motivaatiota ja tarpeiden tyydyttymistä käsittelevän teorian ja käsitteiden näkökulmasta. Tutkielmasta Borzykowski luo itselleen demoskenen ulkopuolisen tarkkailijan position, sillä hänen materiaalinsa koostuu pääosin demoista ja diskettilehdistä kerättyihin havaintoihin ja tulkintaan. Tutkielman painopiste ja ansiot ovat kulttuurin tutkimuksessa, sillä siinä tuodaan esiin demoskenen kulttuurin merkityksiä, joiden keskiöön demot, kulttuurisina artefakteina, sijoittuvat.

3.2 Tutkimuksen aihe ja tutkimusongelma

Aivan kuten johdannossa mainittiin, tutkielman aiheena on Amigaskene. Tutkielmassa tutkitaan Amigaskene alakulttuuria sekä sille keskeisiä kulttuurin artefakteja, demoja. Koska tutkielmassa tarkastellaan alakulttuuria, tulee määritellä mikä alakulttuurin kulttuurisena kokonaisuutena on, eli mitkä ovat ne tekijät, jotka erottavat sen toisista kulttuureista. Niihin kuuluvat rajanvedot, joiden johdosta määrittyvät alakulttuuriin kuuluvat ja ne, jotka jäävät sen ulkopuolelle. Merkittäviä ovat myös alakulttuurille ominaiset kulttuuriset ainekset, joihin kuuluvat mm. demot sekä sen yhteyteen syntyneet käytännöt. Alakulttuurille leimaa antaa sen tietokonevälitteisyys, joka ilmenee siten, että tarkastelun kohteena oleva alakulttuuri toimii tietokoneen viitekehysessä. Tämän johdosta tutkielmassa tarkastellaan tietokoneiden vaikutusta alakulttuurille. Tietokoneiden lisäksi alakulttuurille keskeiset kulttuurin artefaktit tietokoneohjelmina edustavat teknologioita. Tällöin tutkielman tarkasteluissa nousevat esiin demojen ja alakulttuurin vuorovaikutuksen prosessit.

Tutkielmassa tarkastellaan siis yhtäältä alakulttuurin kulttuurin kokonaisuutta jonka keskiössä demot kulttuurin artefakteina ovat. Toisaalta tutkielmassa kiinnitetään huomiota alakulttuurin, tietokoneiden ja demojen suhteeseen sekä niistä syntyviin prosesseihin. Näin tutkielman tutkimuskysymykset koskevat seuraavia osa-alueita: Miten alakulttuuri erottuu omaksi kulttuuriksi? Mitä alakulttuurille ominaiset kulttuurin ainekset ovat? Mitä vaikutuksia tietokoneilla alakulttuurille on? Mitä prosesseja alakulttuurin, demojen ja tietokoneiden vuorovaikutuksesta syntyy?

Tutkimusongelmaa lähdetään ratkomaan keskeisten teoreettisten lähtökohtien ja käsitteiden määrittelyn avulla. Tutkielman kontekstissa ne jakautuvat alakulttuurin sekä toimijaverkostoteorian määritelmiin. Alakulttuurin määritelmän tarkoituksena on luoda teoreettinen viitekehys, jonka puitteissa alakulttuuria analysoidaan. Tässä yhteydessä rakennetaan alakulttuurin konteksti eli määritellään miten alakulttuuri sijoittuu sitä ympäröivien kulttuurien kehään. Lisäksi tuodaan esiin niitä osatekijöitä, jotka tuottavat alakulttuurin jäsenten yhteisyyden kokemuksia ja näin vahvistavat alakulttuurin

identiteettiä. Toimijaverkostoteorian avulla sen sijaan laajennetaan perinteisen sosiologian sosiaalisen käsitettä koskemaan ihmisten lisäksi myös teknologioita demoja ja tietokoneita. Tällöin voidaan tarkastella mitä vaikutuksia teknologioilla on ihmisten toimintaan ja kohdistaa huomio teknologioiden ja ihmisten vuorovaikutukseen.

Teorian avulla siis rajataan alakulttuuri ja tehdään mahdolliseksi teknologioiden ja alakulttuurin välisen vuorovaikutuksen tarkastelu. Tutkielmassa aineisto ja teoria kohtaavat siten, että teorian avulla aineistosta nostetaan esiin teoriassa määriteltyjä teemoja, jolloin teoria rajaa aineistoa tiettyjen teemojen ympärille antaen työkaluja sen analyysiin. Tutkielman painotus on kuitenkin aineiston kuvaamisessa, sillä tarkoituksena on tarkastella tutkielman kohdetta sen omista lähtökohdista käsin. Näin tutkielman menetelmiksi on valittu etnografia.

Etnografisista menetelmää käytetään aineiston keräämisessä sekä kuvauksessa. Teorian ja etnografisen menetelmän välillä on dialoginen suhde, sillä tutkielman osalta aineiston hankintaa ovat jossain määrin ohjanneet alakulttuurin määritelmä sekä toimijaverkostoteoria. Aineiston kuvauksen vaiheessa analyttisinä apuvälineinä on käytetty alakulttuurin käsitteitä sekä toimijaverkostoteoriaa. Aineistosta tuotettua kuvausta ohjaavat alakulttuurin määritelmän tuottamat suhteellisen avoimet teoreettiset rajaukset sekä toimijaverkostoteorian näkökulma, jossa teknologian ja alakulttuurin suhteita tarkastellaan empiiriseen aineiston ehdoilla kuitenkin käyttäen sen käsitteistöä ja sanastoa.

Tutkielman aiheena on siis Amigaskene, tietokoneharrastajien alakulttuuri. Siitä tehdyn tutkimuksen määrä on varsin vähäinen ja tutkimuksen näkökulmat poikkeavat tästä tutkielmasta. Borzyskowskin (1994) tutkielma on aiheeltaan lähimpänä tätä tutkielmaa, mutta sen näkökulmat poikkeavat joiltakin osin tästä tutkielmasta. Esimerkiksi tutkielmiin kerätyt aineistot poikkeavat toisistaan. Borzyskowskin materiaalina ovat ensisijaisesti toimineet demot, sekä niiden puitteissa toiminut viestintä. Lisäksi hän toimii alakulttuurin ulkopuolisena tarkkailijana. Tutkielmassa sen sijaan aineisto koostuu ensisijaisesti haastatteluista, mutta myös tutkielman tekijän omista kokemuksista alakulttuurista. Tätä taustaa vasten katsoen tutkielmien aineistot ja näkökulmat poikkeavat toisistaan. Lisäksi tämän tutkielman pyrkimykset tarkastella teknologioiden ja alakulttuurin vuorovaikutusta toimijaverkostoteorian keinoin tarjoavat

perinteisestä sosiologiasta poikkeavan tapa tarkastella teknologioiden ja ihmisten suhteita. Aiemman tutkimuksen vähäisyyden vuoksi, sekä perinteisestä sosiologiasta poikkeavan teknologian ja alakulttuurin välisen tarkastelutavan johdosta tutkielman voidaan katsoa olevan uutta tietoa tuottavaa.

4.0 Metodologinen puheenvuoro

Seuraavaksi kuvailen suhdettani alakulttuuriin, alakulttuurin jäsenen-, kuin myös alakulttuurin keskuuteen pyrkivän tutkijan näkökulmasta. Käytän tutkimusmenetelmänä tai tutkimusotteena etnografiaa, joka Aron (2002, 64) mukaan tarkoittaa sananmukaisesti 'kansan kuvausta'. Siihen yhdistetään kenttätyö tietyssä yhteisössä ja sen elämäntavan kuvaus, deskriptio. Etnografiaan sisältyy ensinnäkin siis kenttävaihe, johon liittyy mm. tiedonkeruuta ja osallistuvaa havainnointia. Lisäksi kerätty tieto tulee raportoida tai kuvailla.

Etnografiaan on usein myös liitetty osa, joka on sijoitettu tutkimuksen alkuun. Sitä kutsutaan avauskertomukseksi ja se sisältää kuvauksen tutkijan saapumisesta kentälle, sisäänpääsy- tai tutkimusneuvotteluja, ihmisten torjunnan voittamista, tärkeimpiä tiedonantajia, kielen oppimista jne. (Eräsaari, 1995, 57). Avauskertomuksen avulla tutkija ikään kuin paikallistetaan kentälle. Tällöin tutkijan sijainti kentällä määrittyy hänen suhteestaan tutkittaviin. Avauskertomusta voidaanakin ikään kuin pitää todisteena siitä, että tutkija on ollut kentällä.

Etnografiassa tarkastellaan myös tutkijan ja tutkittavien välistä dialogista prosessia. Tässä tapauksessa dialogisuus merkitsee etnografian auktoriteetin hävittämistä: tulkinta syntyy etnografian ja hänen tutkimuskohteensa välisessä vuorovaikutuksessa. Samalla hän asettuu itse tulkinnan ja reflektion kohteeksi (Aro (toim.), 2002, 64). Tarkoituksena on siis tarkastella tutkijan ja alakulttuurin jäsenten toisilleen antamia tulkintoja. Mielenkiintoisia ovat etenkin alakulttuurin jäsenten tutkijalle asettamat roolit, sekä roolien muutokset kenttävaiheen ja tutkimuksen edetessä.

Avauskertomus koostuu kolmesta eri vaiheesta. Ensimmäiseksi kuvailen osallisuuttani alakulttuuriin 90-luvun vaihteessa. Kuvaus sijoittaa minut kentälle, tutkijan roolin lisäksi, myös alakulttuurin jäsenen roolissa neuvotellessani sisäänpääsystäni kentälle. Tähän liittyy avauskertomuksen toinen vaihe, jossa kuvailen pyrkimyksiäni kentälle ensin tutkijan-, mutta pian myös alakulttuurin jäsenen roolissa. Viimeinen vaihe sisältää kuvauksia kentälle päässeän tutkijan itsenäisestä aineiston keruusta tarkemmin

jäsentyneen tutkimuskysymyksen ohjaamana. Avauskertomuksen lisäksi reflektoin minulle annettuja rooleja, jotka olivat kenttävaiheen aikana jatkuvassa liikkeessä.

4.1 Kentälle pääsy

1982 näin ensimmäistä kertaa tietokoneen tätini luona. Se oli Commodore Vic 20 ja nähdessäni tuon ruskealla näppäimistöllä varustetun harmaan laatikon, halusin välittömästi saada samanlaisen. Vuoden sinnikkään varojen keruun jälkeen sain lopulta kaipaamani. Koiran vuodet tietokoneiden parissa alkoivat kertyä. Epäsäännöllisin väliajoin vanhat tietokoneet saivat väistyä uudempien tieltä, kunnes joitakin tietokoneita kokeneempana, Commodore Amiga 500:n omistajana, aloin seurata pelien käynnistymisen yhteyteen sijoitettuja värikkäitä, vielä minulle tuntemattoman alakulttuurin esityksiä.

Yhteensattumien johdattamana tutustuin yläasteella henkilöön, joka oli ollut tekemässä vastaavanlaisia esityksiä muusikon ominaisuudessa. Sain kuulla, että näkemiäni esityksiä tehtiin tietokoneharrastajien muodostamien ryhmien toimesta, joiden jäsenillä oli omat roolinsa esityksien tekemisessä. Ystäväni mukaan esityksiä kutsuttiin demoiksi tai introiksi ja demoista kiinnostuneita friikeiksi. Minulle kerrottiin myös, että edellä mainittujen esitysten paremmuudesta kilpailevat ryhmät muodostivat laajemman tietokoneharrastajien verkoston, jota puolestaan kutsuttiin skeneksi tai demoskeneksi. Minua kiehtoi ajatus, että ikäiseni tietokoneharrastajat saivat aikaan jotakin, johon tavallisen tietokoneharrastajan taidot eivät yksinkertaisesti riittäneet. Halusin päästä osalliseksi tuosta salamyhkäiseltä vaikuttavasta tietokoneharrastajien joukosta.

Tutustuin lukiossa kahteen henkilöön, jotka olivat innostuneita pelien vaihtamisesta sekä näyttävistä demoista. Pian päätimme perustaa ryhmän, jonka muusikkona ja graafikkona tulisin toimimaan. Ennen pitkää julkaisimme myös demon, jonka ansiosta minusta tuli alakulttuurin jäsen. Muutaman vuoden tiiviin harrastamisen jälkeen olin päässyt alakulttuurin keskuuteen, joka oli sitonut minut voimakkaasti osakseen. Minua

oli ajanut eteenpäin demojen ja kräkki-introjen³ tekemisestä saavutettu maine vertaisteni keskuudessa. Sain myös olla osallisena sellaisista asioista joista tavalliset tietokoneharrastajat eivät olleet mielestäni edes tietoisia⁴.

Innostukseni skeneä kohtaan oli muutamia vuosia kestäneen harrastuksen jälkeen kuitenkin alkanut hiipua ja harrastus oli mielessäni muuttunut palkattomaksi työksi. Lopulta myin tietokoneeni, ja kuin veitsellä leikaten tietokoneharrastukseni tuli tiensä päähän. Kului vuosia, ennen kuin päätin jälleen hankkia itselleni tietokoneen.

Tutkielma alkoi 2001 vuoden alussa hakea muotoansa tutkintoon kuuluvan sosiaalitieteiden laadullisten menetelmien kurssin myötä. Sen tiimoilta sain ensi makua tutkimussuunnitelman tekemisestä, aineiston keruusta ja tulkinnasta jotakin sosiaalitieteissä tunnustettua menetelmää käyttäen. Päätin suorittaa aineiston keruun sähköpostin välityksellä, sillä oletin saavuttavani eripuolilla Suomea asuvat alakulttuurin edustajat tällä keinoin kätevämmiin. Valintani taustalla vaikuttivat myös tutkimusharjoitukselle asetetut aikarajat; aineisto keruu ja sen tulkinta tulisi saada aikaiseksi hyvin nopeassa tahdissa⁵.

Tutkimussuunnitelman ja sen mukaiset kysymykset tehtyäni otin yhteyttä keskeiseen alakulttuurin edustajaan. Hänen sähköpostiosoitteensa sain IRCnetissä⁶ toimivalta #suomiscene⁷ –kanavalta, missä olin satunnaisesti ”roikkunut” yliopiston tietokoneilta. Kanavan jäsenet asennoituivat minuun – myös tuntemattoman tutkielman tekijän roolissa - hyvin myönteisesti. Sähköpostissani kerroin, mitkä olivat perusteeni alakulttuurin jäsenistä koostuvaa sähköpostilistaa kerättäessä. Tutkimussuunnitelmassa olin jaotellut alakulttuurin kolmeen eri ajanjaksoon ja ajatuksenani oli haastatella kahta tai useampaa alakulttuurin edustajaa jokaista määrittelemääni ajanjaksoa kohti. Ajanjaksot seurasivat sukupolvittain kotitietokoneiden ja alakulttuurin rinnakkaista

³ Kräkki-introt olivat pienimuotoisia audiovisuaalisia esityksiä, jotka oli sijoitettu pelin alkuun. Katso myös luku 5.1 Skene-alakulttuurista Amigaskeneen.

⁴ Olin mm. osallistunut kansainvälisiin puhelinkonferensseihin, jotka olivat hakeroitujen puhelinlinjojen ansiosta ilmaisia.

⁵ Jälkeenpäin sain havaita, että kasvokkain tehdyt haastattelut olisivat olleet ripeämpi – ja varmempi - tapa kerätä kurssia varten vaadittu materiaali.

⁶ IRC eli Internet Relay Chat. IRCnet, yksi monista IRC -verkoista, jonka alla toimii useita keskustelukanavia.

⁷ #suomiscene on yksi IRCnetin keskustelukanavista, jota suomalaiset alakulttuurin jäsenet käyttävät.

kehittymistä⁸. Määrittelyni mukaan ensimmäinen sukupolvi sijoittui 80-luvun puolesta välistä 90-luvun alkuun, toinen 90-luvun alusta 90-luvun puoleen väliin ja viimeinen 90-luvun puolesta välistä 2000-luvulle.

Pian sain sähköpostilistan, jolle lähetin tutkimusharjoitusta varten tekemäni kysymykset. Lähetin kysymykset myös alakulttuurin parissa vaikuttaville tutuilleni, joiden kanssa kävin tuohon aikaan keskusteluja IRC:issä. Jäin kärsimättömänä odottamaan vastauksia, joita alkoi vähitellen saapua takaisin osoitteeseeni – tosin vähemmässä määrin kuin olin odottanut. Yhteydenotot alkoivat hiipua joidenkin viikkojen jälkeen ja lähetin kysymykset tutkimusharjoituksen vetäjän ehdotuksesta vielä kertaalleen niille, jotka eivät olleet kysymyksiini vielä vastanneet. Saatoin myös muistuttaa haastateltavia tavatessani heitä kasvokkain. Kaiken kaikkiaan lähettämistäni noin kolmesta kymmenestä sähköpostista palautui yhdeksän kappaletta, joista neljä saapui tutuiltani. Olin pettynyt sähköpostin välityksellä tekemieni haastattelujen laihaan tulokseen.

Tutkimusharjoitusten jälkeen totesin, että ensimmäinen yritykseni kerätä aineistoa oli – ainakin omiin odotuksiini nähden - epäonnistunut. Pohdin syitä epätydyttävään tulokseen ja päättelin, että kentälle⁹ saapumiseen ei ole oikotietä. Pyytäessäni edellä mainitsemaani alakulttuurin jäsentä kokoamaan sähköpostilistan puolestani olin ohittanut vaiheen, jossa minun olisi tutkijan ominaisuudessa pitänyt luoda luottamuksellinen suhde haastateltaviini; ts. ottaa itse yhteyttä heihin, sekä tuoda esiin aikaisempi osallisuuteni alakulttuurista. Väitettäni tukee mielestäni, että neljä yhdeksästä minulle takaisin lähetetystä haastattelusta saapui tuttaviltani, jotka tunsivat taustani alakulttuurissa. Vastauksien vaatimattomaan määrään vaikutti kuulemani mukaan myös, että sähköpostissa saapuneisiin kysymyksiin vastaaminen oli vaatinut melkoisen paljon aikaa ja vaivan näköä. Lisäksi, lukiessani vastauksia huomasin, että sähköpostin ongelmana oli vuorovaikutuksen pelkistyminen yksisuuntaiseksi monologeiksi, joita haastattelija ja haastateltava esittivät omilla tahoillaan¹⁰. Kokoavana

⁸ Tutkimuksen kannalta mielenkiintoista ovat alakulttuurin reaktiot teknologian - mm. tietokoneiden - kehittymiseen.

⁹ Kentällä tarkoitetaan tässä tapauksessa tutkimuksen kohteena olevaa alakulttuuria, jonka keskuuteen tutkija pyrkii.

¹⁰ Dialogin aikaan saamiseksi sähköpostin välityksellä tulisi tehdä ikään kuin kirjeenvaihtoa, jolloin molemmilla osapuolilla olisi ollut mahdollisuus reagoida toistensa esittämiin väittämiin.

tekijänä heikkoon menestykseen pidin kuitenkin taitamattomuuttani aloittelevana tutkijana - ensinnäkin valitessani sähköpostin haastatteluilleni yhdistettynä pikaisesti tehtyyn tutkimussuunnitelmaan ja sen mukaisiin kysymyksiin.

Sähköpostin välityksellä tehtyjen haastattelujen odottamattomaksi anniksi osoittautui kuitenkin suhteeni elpyminen alakulttuuriin. Huomasin olevani yhä enenevässä määrin yhteydessä vanhoihin-, sekä IRC:issä tapaamiini uusin tuttaviiin, jonka johdosta päätin vierailla elokuussa 2002 myös Assembly¹¹-tapahtumassa¹². Vaikka tarkoitukseni ei ollut kerätä aineistoa tai suorittaa osallistuvaa havainnointia, huomasin kertovani tutkimuksesta tapahtumaan osallistuneille ja kyseleväni sähköpostihaastatteluista mieltäni vaivaamaan jääneitä asioita. Vastaavasti minulta saatettiin kysellä tulevasta tutkimuksesta ja mistä sitä pääsisi sen valmistuttua lukemaan. Sain myös kritiikkiä osakseni, sillä lähettämiäni kysymyksiä oli pidetty typerinä ja vastaaminen oli siitä syystä saanut jäädä sikseen. Jälkikäteen arvioituna minun täytyi myöntää, että kysymykset olivat sangen naiiveja.

Olin kuitenkin saanut jalkani oven väliin. Assembly 2002 tapahtuman aikaiset keskustelut auttoivat minua pääsemään irti ulkopuolisuuden tunteista, joita olin kokenut kysymyksiä sähköpostitse lähettäessäni ja vastaanottaessani. Tutustumisten johdosta olin tallentanut matkapuhelimeeni numeroita ja osoitteita¹³ tulevaisuudessa suoritettavia haastatteluja varten. Saamieni kokemuksien valossa uskoin, että haastattelemisen kasvokkain tulisi olemaan helpompaa. Vasta hahmottomassa oleva tutkimus sai kuitenkin jäädä hautumaan töiden-, sekä Alankomaihin suuntautuneen vaihto-opiskelijavisiittini ajaksi.

Aloin virittäytymään tutkielman tekoa varten jälleen 2003. Keväällä vierailin demoja esittelevässä demoskene.katastro.fi –taidenäyttelyssä, ja pidin ensimmäisen kahdesta graduseminaaristani. Syksyllä pidin toisen graduseminaarin, jonka yhteydessä käytyjen

¹¹ Assembly -tapahtuma on maailman suurin tietokoneharrastajien tapahtuma, jossa demoharrastajien lisäksi kohtaavat myös verkkopelaamisesta kiinnostuneet.

¹² Hartwall areenan läheisyydessä vietetään perinteisesti Assembly-tapahtuman yhteydessä myös *varsin vapaamuotoista* Boozembly-tapahtumaa, missä demoharrastajat viettävät demokilpailujen välillä, tai koko Assembly-tapahtuman ajan, aikaansa. Päädyin itekin ottamaan osaa kyseiseen tapahtumaan, sillä en löytänyt ainoatakaan tuttua henkilöä Hartwall areenalle määritetyltä Old Skool osastolta. Vanhempi koulukunta tuntui keräänntyneen Boozembly-tapahtumaan.

¹³ Matkapuhelimeni varastettiin numeroineen ja osoitteineen vaihto-opiskelujeni aikana.

keskustelujen tuloksena minulle alkoi hahmottua, mitä tarkalleen ottaen olin tutkimassa ja miten tutkimuksen aihetta tulisi rajata. Toisen seminaarin yhteydessä myös ulkomailla suorittamani opinnot alkoivat ikään kuin kantaa hedelmää. Olin nimittäin törmännyt toimijaverkostoteoriaan (Actor Network Theory, ANT), jonka avulla tutkimuksen kohteena olevan alakulttuurin elimellistä suhdetta teknologiaan olisi mielekkäintä tulkita - samaa mieltä tuntui olevan myös graduohjaajani Anita Kangas. Suunnitelma oli seuraava: Aineiston hankintaan ja alakulttuurin kuvaamiseen käyttäisin etnografiaa ja teknologian kehittymisen alakulttuurille aiheuttamien vaikutusten tulkintaan toimijaverkostoteoriaa.

Havaitsin tarvitsevani lisää materiaalia, sillä tutkimusharjoituksena suoritettut sähköpostihaastattelut eivät enää kyenneet vastaamaan täsmällisemmin hahmottuneen tutkimusongelman esiin nostamiin kysymyksiin. Neuvoteltuani graduohjaajani kanssa, päätin ryhtyä keräämään aineistoa teemahaastatteluja käyttäen. Osa haastattelurungon teemoista koski alakulttuurin kulttuurisia aineksia alakulttuuritutkimuksen näkökulmasta (katso luvut, 2.0 ja 5.0). Teknologian kehittymiseen ja teknologian ja alakulttuurin yhteenkietoutumiseen liittyviä teemoja puolestaan ohjaili toimijaverkostoteoria.

Tutkimusharjoituksesta viisastuneena aloin etsiä haastateltavia henkilökohtaisesti. Otin yhteyttä heihin ensin IRC:in välityksellä alakulttuurin omilla kanavilla¹⁴, ja sovittuani alustavasti haastattelusta jatkoin yhteydenpitoa myös puhelimitse. Haastattelupyyntöihini – sekä muihin tiedusteluihini - suhtauduttiin lähes poikkeuksetta varsin myönteisesti. Huomasin, että tutkimuksen tässä vaiheessa aiempi osallisuuteni alakulttuuriin, sekä Assembly 2002- ja pienimuotoisempien tapahtumien johdosta kohentuneet suhteet alakulttuurin edustajiin helpottivat yhteydenottojani.

Aloitin haastattelut syksyllä 2003. Ne rajoittuivat pääosin kotipaikkakunnalleni Jyväskylään, vaikka suoritin myös muutaman haastattelun Joensuussa ja Helsingissä. Syyt Jyväskylässä pitäytymiseen olivat ensisijaisesti taloudellisia, sillä opintotuen rajallisuuden vuoksi matkustelu oli käytännössä mahdotonta. Lisäksi rauhallisen paikan löytäminen haastattelua varten vieraassa ympäristössä osoittautui vaikeammaksi, kuin

¹⁴ IRCNET:issä toimivilla #suomiscene-, #amigascene- ja #amigaexotic –kanavilla.

olin haastattelemaan lähtiessäni olettanut. Onnekseni Jyväskylästä löytyi suhteellisen runsaasti alakulttuurin edustajia, jotka lupautuivat haastateltavakseni. Lumipalloilmiön mukaisesti haastattelujen edetessä¹⁵ alakulttuurin edustajia löytyi lopulta enemmän, kuin tutkimuksen kannalta oli tarpeellista haastatella. Vuoden 2004 alussa kaikki haastattelut oli tehty ja oli aika poistua kentältä. Alkoi työläs litterointi, jota väritti kaksi kovalevyn rikkoutumista.

4.2 Reflektio

Tutkijan ja tutkittavan dialoginen suhde nousee esiin reflektioissa, joita tutkija tekee pyrkien asettamaan itsensä tulkinnan ja reflektion kohteeksi. Tällöin kiinnitetään huomiota miten tutkijan roolit muuttuvat kenttävaiheen, sekä tutkimuksen edetessä. Tähän liittyvät myös tutkijan aikaisempi, sekä tutkimuksen edetessä syvenevä suhde alakulttuuriin. Eräsaarta (1995) mukailleen antropologille asetettiin ensinnäkin klassiset haaksirikkaisen- ja objektivoidun roolit, jotka laajenivat Proppin määrittelemillä roolien funktioilla. Niitä edustivat: konna, lahjoittaja, auttaja, etsitty ja hänen isänsä, lähettäjä, sankari ja väärä sankari (Rimmo-Kena, 1991, Eräsaaren, 1995, 46 mukaan).

Aloittaessani tekemään tutkimusta 2001, tietokoneharrastukseni päättymisestä oli kulunut kymmenisen vuotta¹⁶. Alakulttuuri oli muuttunut tuntemattomaksi, kun suuri osa aikalaisistani oli poistunut alakulttuurin parista ja korvautunut muutamaan otteeseen uudemman sukupolven edustajalla. Olin itsekin ajautunut pois alakulttuurin keskuudesta - tietokoneen rivikäyttäjäksi. Nyt minun oli kuitenkin, tutkimusharjoitusten pakottamana, neuvoteltava itseni sisään alakulttuurin keskuuteen - tällä kertaa kentälle, tutkijan roolissa¹⁷. Saavuttuani kentälle IRC:in välityksellä ja lähettäessäni kokoamalle sähköpostiryhmälle kysymykseni roolini kentällä alkoivat elää.

¹⁵ Yhteen haastateltavaan tutustuessani saatoin tavata myös hänen ystäviään, joista osa saattoi olla alakulttuurin edustajia. Tällä tavoin alakulttuurin edustajista koostuva lumipallo jatkoi kasvamistaan jokaisella pyörähdyksellä.

¹⁶ Sankari lähtee kotoa.

¹⁷ Sankari palaa kotiin tuntemattomana.

Sähköpostihaastatteluiden vastauksista saatoinkin lukea, että minulle sovittiin Proppin roolien funktioiden mukaan mm. lahjoittajan roolia alakulttuurille tekemäni työni eli tutkielman johdosta. Minua onniteltiin tutkielman aiheesta ja kyseltiin mistä sitä sitten valmiina pääsisi lukemaan – samalla olin saanut haastateltavistani uuden yleisön tutkielmalleni graduohjaajani lisäksi.

Sovittelin tutkimusharjoitusten yhteydessä itselleni myös klassista antropologin roolia; tiedemiehen, imperialistin tai alkuasukkaiden objektivoijan roolia (Eräsaari, 1995). Tämä johtui siitä, että pyrin ensimmäisen tutkimusharjoituksen yhteydessä imitoimaan ikään kuin virallisia tai vakavasti otettavia tieteellisiä konventioita. Toisin sanoen en käyttänyt haastatteluissani alakulttuurille tyypillistä kieltä, vaan pyrin näennäisesti neutraaliin kielen konventioihin.

Osallistuttuani Assembly 2002 tapahtumaan ja päästessäni keskustelemaan alakulttuurin jäsenten kanssa minua tulkittiin haaksirikkoisen antropologin roolin mukaisesti. Eräsaaren (1995, 58) mukaan haaksirikkoisen roolissa tutkija tulee adoptoiduksi tai vangituksi, sulautuu yhteisöön, otetaan yhteisön jäseneksi. Assembly 2002 tapahtuman johdosta suhteeni alakulttuuriin alkoivat elpyä kymmenen vuoden tauon jälkeen. Haaksirikkoisen rooli tuotti kuitenkin jossain määrin ongelmia. Eräsaari (1995, 58) mainitsee, että tämän roolin ongelmalliseksi tekee se, että etäisyyden säilyttäminen kuvauskohteeseen käy mahdottomaksi, ja hankittujen tietojen paljastamiseen liittyy eettisiä ongelmia. Alakulttuurin läheisyyden takia etäisyyden tai analyttisen otteen löytäminen onkin ajoittain ollut takia vaikeaa löytää. Olen tietoisesti pyrkinyt ottamaan etäisyyttä alakulttuuriin kirjoittaessani alakulttuuria koskevaa etnografiaa.

Haaksirikkoisen rooli Assembly 2002 tapahtumassa ei ollut ainoa roolini, sillä sain kritiikkiä osakseni sähköpostissa lähettämieni kysymysten takia. Tällöin minulle sovittiin narrin roolia, jota olin alustanut ottaessani tiedemiehen, imperialistin tai alkuasukkaiden objektivoijan roolin tutkimusharjoitusten yhteydessä. Toisin sanoen, kuten jo aiemmin mainittu, neutraalin kielen konventiot eivät synnyttäneet luottamusta haastateltavien keskuudessa.

Vaihto-oppilaana olemisen jälkeen paluu kentälle vuoden tauon jälkeen 2003 oli sujui vaivattomasti, sillä olin satunnaisesti pitänyt yhteyttä alakulttuurin jäseniin samalla

osallistuen myös alakulttuurin toimintaan. Tässä tilanteessa minun oli helppo löytää alakulttuurin edustajia ja keskustella heidän kanssaan kasvokkain tutkimukseni teemoista haastattelun muodossa. Tässä yhteydessä huomasin, että haaksirikkoisena ja osittain uudelleen ”adoptoituna” alakulttuurin jäsenenä minun oli yhä vaikeampaa etäännyttää itseäni tutkittavistani. Tämä asetelma on seurannut minua koko tutkielman tekemisen ajan.

Yhteenvedona voidaan mainita, että roolini muuttuivat kenttävaiheen ja tutkimuksen edetessä alkuasukasta objektivoineesta tiedemiehestä haaksirikkoiseen tutkijan tai alakulttuurin tutkijajäsenen rooliin, jolle tarjottiin yksittäisissä tapauksissa myös auttajan, sankarin, lahjoittajan, konnan ja narrin roolia. Muutos / matka etäänntyneeseen, objektivoivan tiedemiehen rooliin, on vienyt aikaa. Osittain etäännyttämisen metodina toimii toimijaverkostoteoria.

4.3 Tutkimusmenetelmät

Etnografia kuuluu etnologiatieteissä, tarkemmin kulttuuriantropologiassa, käytettyyn menetelmään, jolla Vesterisen mukaan (Lönnqvist (toim.) 1999, 83) tarkoitetaan kuvailevaa tiedettä ja työtä, jota antropologi tekee kerätessään aineistoa tutkimukseensa. Vesterisen (Lönnqvist (toim.) 1999, 83) mukaan etnografia on erillinen osansa varsinaisesta teoriaan pyrkivästä kulttuuriantropologiasta. Antropologi on etnografi tehdessään havaintoja ja kootessaan aineistoa keräysvaiheessa kuitenkin vielä pyrkimättä tekemään laajoja synteesejä ja johtopäätöksiä .

Kulttuuriantropologia perustuu kolmelle periaatteelle: *etnografiseen kenttätööhön, holistisuuden vaatimukseen ja vertailevaan näkökulmaan* (Vesterinen, Lönnqvist (toim.), 1999, 83-84). Kenttätöyllä tarkoitetaan mm. osallistuvaa havainnointia tutkimuksen kohteena olevien parissa. Holismilla puolestaan pyritään tutkimuksen kohteen kokonaisvaltaiseen tulkintaan, jolloin systeemin osia tarkastellaan suhteessa toisiinsa; yhden, systeemissä sijaitsevan osan muutokset aiheuttavat muutoksia systeemin muissa osissa. Holismin vaatimuksella on yhteyskohtansa toimijaverkostoteorian kanssa, jossa toimijan aktantin positio määrittyy ainoastaan

suhteessa toisiin toimijoihin. Vertaileva näkökulma puolestaan viittaa kulttuurien yhteisiin tekijöihin, jotka erottavat sen toisista kulttuureista. Alakulttuurin tutkimuksessa vertailu kohdistuu mm. kysymyksiin alakulttuurin ja vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin välisestä rajanvedosta, jotka koskevat identiteettiä sekä alakulttuurille tyypillisiä kulttuurisia aineksia.

Tutkielman osalta etnografista aineiston keruun vaihetta ohjasivat tutkielman keskeiset käsitteet ja teoriat. Niitä käytettiin teemahaastattelujen osalta siten, että osa haastattelun teemoista koski alakulttuurin määritelmiä ja osa teknologioiden ja alakulttuurin suhdetta. Lisäksi haastatteluihin kuului vapaamuotoinen keskustelu, jonka aikana nousi esiin mielenkiintoisia teemoja aiemmin määriteltyjen ulkopuolelta. Aineiston etsinnän vaiheessa valtaosa alakulttuuria koskevista internetistä löytyneistä artikkeleista oli enimmäkseen tehty alakulttuurin jäsenten toimesta minkä takia ne todennäköisesti avautuvat ainoastaan alakulttuurin jäsenille itselleen.

Etnografia liittyy aineiston keruun lisäksi myös aineiston kuvaukseen. Se antaa mahdollisuuden kuvata tutkimuksen kohteena olevaa alakulttuuria sen omista lähtökohdista käsin. Tutkielmassa aineiston kuvauksessa on käytetty otteita haastattelumateriaalista. Sen tarkoituksena on antaa alakulttuurille ikään kuin sitä koskeva puheenvuoron. Myös etnografisen kuvauksen vaiheessa teoriat ja keskeiset käsitteet ovat läsnä. Samalla tapaa kuin teemahaastatteluissa ne ohjaavat aineiston teemoittelua, mutta lisäksi teorian ja käsitteiden avulla kuvauksesta voidaan nostaa esiin tutkielman aiheen kannalta oleellisia asioita. Alakulttuurin määritelmän vaikutus aineiston kuvaukseen oli nostaa esiin alakulttuurin keskeisiä kulttuurisia aineksia, kuten rajanvetoja toisiin kulttuureihin nähden ja rituaalien kuvausta. Toimijaverkostoteorian näkökulmasta alakulttuurin ja teknologian suhteet ovat mielenkiintoisia.

Tutkielmassa käytetään menetelmänä myös toimijaverkostoteoriaa, joka tarkastelee toimijoiden verkostoa, johon kuuluvat inhimilliset toimijat (ihmiset, *human actors*), sekä ei-inhimilliset toimijat (teknologiset artefaktit, *non-human actors*). Se pyrkii dualismien, kuten teknologia-kulttuuri jaon purkamiseen olettamalla, että vuorovaikutusta ei voi olla ilman ei-inhimillistä osallisuutta. Ei-inhimilliset toimijat rakentavat merkityksiä ja käytäntöjä joihin sosiaalisen vuorovaikutuksen muodot

kietoutuvat (Peltola ym., 1999, 7) Yksinkertaistaen voidaan sanoa, että toimijaverkostoteoria ottaa ei-inhimillisen huomioon inhimilliseen toimintaan vaikuttavana tekijänä.

Menetelmänä toimijaverkostoteoria on tutkimuksen kohteen kuvauksen tuottaminen tai kuten toimijaverkostoteorian iskulause kuuluu: toimijoiden seuraaminen. Toimijaverkostoteorian lähestymistapa on empiirinen, sillä sen avulla tuotetaan tutkimuksen kohteesta sen yhteyteen syntyneiden prosessien kuvaus. Lähtökohtana tässä on, että kuvaus tuotetaan ilman käsitteiden ja teorian ennalta määrittelevää taakkaa, sillä toimijaverkostoteorian näkökulmasta jokainen tutkimuksen kohde on ainutlaatuinen.

Toimijaverkostoteorian kollektiivin muodostuminen on prosessi. Näin myös kuvaus tutkielman kohteesta tuottaa on prosessin kuvausta. Latour (2005, 22) käyttää kuvauksesta sanaa account. Sillä tarkoitetaan tavallisesti tekstin muodossa olevaa kuvausta, jonka ominaisuudeksi liitetään luotettavuus (accountability). Yleisen symmetrian periaatteen mukaisesti luotettavan kuvauksen aikaansaaminen vaatii sitä, että on seurattava yhtäläillä kaikkia toimijoita – niin toimintaa välittäviä kuin myös asiantiloja muuttavia toimijoita - sillä Latourin (2005, 128) mukaan kuvauksen ketju on yhtä heikko kuin sen heikon linkki.

Menetelmänä toimijaverkostoteoria soveltuu murroksien kuvaamiseen. Murroksia ovat esimerkiksi uusien teknologioiden saapuminen markkinoille ja sen käyttöön otto käyttäjien toimesta. Murroksen kuvauksessa lähtöpisteenä on murroksen aiheuttavan toimijan, esimerkiksi viimeisimmän tietokoneen, saapuminen toimijoiden verkostoon, jolloin kiinnostuneimmat käyttäjät pyrkivät siirtymään uuden toimijan verkostoon hankkimalla tuo uuden tietokoneen, jolloin neuvottelut toimijoiden ts. toimijaverkoston toimijoiden tarpeesta uudelleen järjestäytymiseen alkavat ja päättyvät stabilisaatioon kun toimijoiden neuvottelut lakkaavat ja niiden aktantin positiot asettuvat paikoilleen eli stabiloituvat, tässä tapauksessa tietokoneharrastaja saa liitettyä verkostoonsa uuden tietokoneen. Prosessissa osa toimijoista jää toimijaverkoston ulkopuolelle. Käytännössä tämä tarkoittaa, että vanhentuneet tietokoneet vaikkapa myydään. Tällöin ne toki muodostavat oman toimijaverkostonsa, uuden käyttäjän ja ohjelmien kollektiivin.

Toimijaverkostoteorian avulla voidaan tutkia myös demoryhmien välistä kilpailua toimijoiden delegointien ketjuna, jossa demot kehittyvät toimijoiden vuorovaikutuksessa. Alakulttuurissa julkaistusta demosta tulee toimija toimijaverkostossa, kun se noteerataan alakulttuurin jäsenten toimesta. Mikäli demo on tuottanut jotakin uutta – ennennäkemätöntä – tai varioinut jo olemassa olevia visuaalisia tehosteita se tuottaa aktantin positioita demoja tekeville ryhmille. Innovaation tuottanut demo antaa siis delegoinnin demoryhmille paremmasta demosta samalla tuottaen demoryhmille aktantin position. Toimijaverkostoteoria tarkastelee toimijuuden muotoutumista prosessina. Mielenkiinnon kohde on siinä, kuinka linkit erilaisten elementtien välille syntyvät ja verkostot stabiloituvat (Peltola ym., 1999, 8).

Toimijaverkostoteoriaa käytettäessä on kuitenkin muistettava, että intentiot kuuluvat inhimillisille toimijoille. Ei-inhimillisillä toimijoilla ei ole intentioita vaan ainoastaan toimijaverkoston kompetensseista ja merkitysten annosta johtuvaa delegointi valtaa. Toimijaverkostoteorian ongelmana on, että se käsittelee toimijoita ainoastaan niiden suhteessa toisiin toimijoihin (katso myös luku 6.0). Periaatteessa jokainen toimija sisältää sitä ympäröivän toimijaverkoston ja näin ollen se käsitetään vain suhteessa toisiin toimijoihin, jotka muodostavat sitä ympäröivän toimijaverkoston.

Etnografia on menetelmä, joka kuulu tutkimuksen eri vaiheisiin. Kenttävaiheessa sitä käytetään aineiston keruuseen mm. haastattelujen ja osallistuvan havainnoinnin muodossa. Lisäksi sen avulla tehdään tutkimuksen kohteen kuvausta. Etnografialla on dialoginen suhde teorioiden kanssa. Esimerkiksi tutkielmassa alakulttuurin määritelmän käsitteet ja toimijaverkostoteoria määrittivät väljästi haastattelujen teemoja. Aineiston kuvaamisen vaiheessa etnografian nousee esiin ikään kuin alakulttuurin puheenvuorona. Aineistoa on kuitenkin teemoiteltu alakulttuurin määritelmään kuuluvien keskeisten kulttuuristen aineiden ja toimijaverkostoteorian kuuluvien teknologian ja alakulttuurin teemojen mukaisesti sekä nostettu esiin esimerkiksi oleellisimpia seikkoja aineistosta.

5.0 Amigaskene

Tutkielman kontekstissa Amigaskeneä tarkastellaan yhtäältä alakulttuurina, mutta toisaalta myös toimijoiden verkostona. Alakulttuuri voidaan yleisesti määritellä osakulttuuriksi, joka toimii sitä ympäröivän vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin puitteissa, mutta joka kulttuuristen aineiden ja rajanvetojen johdosta poikkeaa siitä. Alakulttuuria voidaan pitää vallitsevan yhteiskunnan kulttuurista poikkeavien identiteettien lähteenä. Toimijaverkostoteoria määrittelee puolestaan kollektiivin, joka sisältää niin inhimillisiä- kuin myös ei-inhimillisiä toimijoita. Niitä tutkielmassa edustavat alakulttuurin jäsenet, tietokoneet ja demot. Toimijaverkostoteoriassa toimijoiden välille ei tehdä erontekoja, sillä toimijoiden positiot syntyvät vasta vuorovaikutuksessa toisten toimijoiden kanssa.

Alakulttuurin käsitteiden näkökulmasta kiinnitetään huomiota Amigaskenen kulttuurisiin aineksiin, kuten identiteetin rakentamiseen, joka ilmenee rajanvetoina määritellen alakulttuurin jäseniä sekä niitä, jotka jäävät alakulttuurin ulkopuolelle. Identiteettiä ylläpitävät ja vahvistavat yhteiset käytännöt kuten demojen tekeminen ja alakulttuurin rituaaleihin osallistuminen. Alakulttuurin näkökulmasta myös liminaalit tilat ovat mielenkiintoisia. Ne ilmenevät alakulttuurin jakautumisen pyrkimyksinä sekä vallitsevan kulttuurin kehästä irtautuvina normaalitilojen väliin sijoittuvina liminaaleina rituaaleina.

Toimijaverkostoteoria tuottaa Amigaskenestä toimijoiden verkostoja. Tästä näkökulmasta nousevat esiin tietokoneiden kehittymisen teema, jolloin Amiga kykenee värväämään ympärilleen tietokoneharrastajien ja demojen kollektiivin, ikään kuin lähtöpisteen josta Amigaskene toimijoiden verkostona lähtee toimimaan. Samalla tavoin myös uudemmat tietokoneet onnistuvat luomaan toimijoiden verkoston, kun Amiga ei enää houkuttele yhteyteensä demon tekijöitä eikä näin myöskään demoja. Toinen toimijaverkostoteoriasta esiin nouseva teema liittyy Amigan, alakulttuurin jäsenten ja demojen vuorovaikutukseen, jossa demon tekemisen yhteydessä syntyy kollektiivi. Sen puitteissa toimijoiden, Amigan, demoa tekevän ryhmän jäsenten ja Amigan välillä tehdään neuvotteluja, joiden toimesta syntyy demo. Demoa levitettäessä sen aktantin positio vaihdantaverkostoissa ja taidonnäytteiden verkostoissa määritellään toisten

toimijoiden toimesta. Mikäli demo on innovatiivinen, sillä on kompetenssia delegoida toisia demon tekijöitä ylittämään sen saavutukset.

Amigaskene nähdään siis yhtäältä alakulttuurina ja toisaalta toimijoiden verkostona. Aineiston kuvauksesta ja analyysistä voidaan erottaa kaksi narratiivia. Toinen kertoo teknologioiden kertomusta siitä, miten tietokoneet kehittyvät. Toisessa kertomuksessa käydään läpi alakulttuurin reaktioita teknologioiden kehittymiseen. Aineiston kuvauksessa ja analyysissä lähdetään liikkeelle Amigaskenen taustoista.

5.1 Skene-alakulttuurista Amigaskeneen

Tutkielman Amigaskene-alakulttuuri polveutuu 80-luvun alussa syntyneeseen skene-alakulttuuriin. Sen jäsenet käyttivät ensimmäisen sukupolven kotitietokoneita ja heidän keskeisenä käytäntönään oli pelien kopiointisuojausten murtaminen ja murrettujen pelien levittäminen. 80-luvun puoleen väliin tultaessa pelien käynnistymisen yhteyteen sijoitettiin myös pienikokoisia audiovisuaalisia esityksiä, introja tai kräkki-introja, joiden tarkoituksena oli tavallisesti esitellä tekijöidensä taitoja ohjelmoinnin, grafiikan ja musiikin saralla (katso kuvio 1.). Skene-alakulttuuri rakentui keskenään kilpailevista ryhmistä, jotka mursivat kopiointisuojausta, tekivät introja ja levittivät murtamiaan pelejä. Tavallisesti ryhmät koostuivat kopiointisuojausta murtavista kräkkereistä ja introja tekevistä ohjelmoijista, graafikoista ja muusikoista.

Pelien levittämisen johdosta alakulttuurin edustajien keskuuteen syntyi postin välityksellä toimivia kansainvälisiä vaihdantaverkostoja. Vaihdantaverkostojen välityksellä ryhmät olivat yhteydessä toisiinsa, joiden ansiosta keskenään kilpailevien ryhmien asemaa alakulttuurin keskuudessa saatettiin määritellä. Parhaiten pärjäsivät nopeimmin- ja eniten toimivia pelejä levittäneet ryhmät, mutta myös taidokkaimmin tehdyt introt määrittelivät ryhmän asemaa alakulttuurin keskuudessa.

80-luvulla alkunsa saanut skene –alakulttuuri alkoi jakautua 80-luvun loppua kohti tultaessa. Kopiointisuojausten murtamisen- ja levittämisen ympärille organisoitunut toiminta sai rinnalleen demojen tekemisen- ja vaihtamisen ympärille keskittyneitä

ryhmiä, jotka alkoivat vähitellen irtautua edeltävän alakulttuurin käytännöistä. Demoharrastajien irtautuminen johti skene-alakulttuurin jakautumiseen, demoskeneksi ja kräkkiskeneksi. Kräkkiskeneä edustivat tietokoneharrastajat, joiden käytännöt perustuivat skene-alakulttuurin traditiolle pelien kopiointisuojiin murtamisen ja levittämisen yhteydessä. Demoskene puolestaan alkoi rakentaa käytäntöjään demojen tekemisen ja vaihtamisen ympärille samalla ollen kiinteästi yhteydessä kräkkiskeneeseen mm. vaihdantaverkostojen välityksellä. Jakautumisen johdosta skenestä tuli kulttuurin kehä, jonka viitekehykseen kräkki- ja demoskene alkoivat rakentaa kulttuurisia aineksiaan.

Paineita jakautumiselle loi myös tietotekniikan kehittyminen. 80-luvun puolen välin jälkeen markkinoille alkoi saapua seuraavan sukupolven kotitietokoneita. [tähän Saarikosken viittaus 8- ja 16 bittisistä koneista]. Suomessa toisen sukupolven kotitietokoneista etenkin Commodore Amiga 500 liitti yhteyteensä tietokoneharrastajia edistyksellisten ominaisuuksiensa ja edullisen hintansa johdosta (Mikrobitti, 6, Mikrobitti, 5/1986). Toisen sukupolven kotitietokoneiden markkinoille saapumisen myötä skene –alakulttuuri jakautui tietokonekohtaisiin osiin¹⁸, joiden viitekehyksessä kräkki- ja demoskene toimivat. On kuitenkin mainittava, että skene –alakulttuurin osien irtautuminen eri käytäntöihin perustuviin sekä tietokonekohtaisiin osiin ei aluksi ollut tarkkarajaista. Esimerkiksi yksittäiset ryhmät tai ryhmien yhteenliittymät saattoivat toimia eri tietokoneiden viitekehyksessä yhdistellen syntyneitä käytäntöjä, kopiointisuojuksien murtamista ja demojen tekemistä.

Alakulttuurin käytäntöjen monipuolistumisen- ja tietokoneiden kehittymisen myötä syntyi kulttuurisia kehiä. Niitä ympäröi skene–alakulttuuri, jonka puitteisiin tietokonekohtaiset kräkki ja demoskenet syntyivät. Tutkielmassa kuvaus kohdentuu toisen sukupolven kotitietokoneiden, eli ensimmäisten Amigoiden 1000, 500 ja 2000, viitekehyksessä 80-luvun lopusta 90-luvun puoleen väliin aktiivisena toiminut demoskene. Tutkielman kontekstissa ensimmäisten Amigoiden puitteissa toimivaa demoskeneä kutsutaan Amigaskeneksi.

¹⁸ Skene–alakulttuuri oli jakautunut tietokonekohtaisiin osiin myös ensimmäisen sukupolven kotitietokoneiden kesken. Tällaisia olivat esimerkiksi Commodore 64:n ja Englannissa suosiota saavuttanut ZX Spectrumin viitekehyksessä toimineet alakulttuurin osat.

Tutkielman kuvaus rajautuu Amigaskenen siirtymiseen skene-alakulttuurin keskiöstä, kun seuraavan sukupolven tietokoneet kuten Amiga 1200 ja 4000, sekä uudet PC-tietokoneet aiheuttivat seuraavan siirtymän skene-alakulttuurin kehittämisessä. Tällöin osa Amigaskenen jäsenistä siirtyi käyttämään uudempia tietokoneita ja 80-luvulla markkinoille tulleet Amigat jäivät lähestulkoon vaille demoharrastajia.

5.1.1 ”Amiga tulee, näkee ja valloittaa”

1982 markkinoille tullut Commodore 64 saavutti 80-luvulla Suomessa suosituimman kotitietokoneen aseman. Sen menestyksen tekijöiksi voitiin lukea mm. kohtuullinen hinta monipuolisiin ominaisuuksiin¹⁹ nähden. Järvisen (1985, 165) mukaan Commodore otti hintansa alenemisen myötä kotimikrojen markkinajohtajan aseman sekä Suomessa että Amerikassa. Monipuolisten ominaisuuksiensa lisäksi Commodore 64:n suosion tekijänä voidaan pitää sille tehtyjen ohjelmien valtaisa määrää²⁰.

1986 markkinoille saapui toisen sukupolven kotitietokone, Commodore Amiga 1000. Näin Mikrobitti kirjoittaa, jo aikaisemmin varsin paljon palstatilaa vallanneen, Amigan markkinoille saapumisesta:

Amiga tulee, näkee ja valloittaa

Kauan ja kiihkeästi odotettu Amiga on vihdoinkin Euroopassa ja myös Suomessa. Vaikka Amigan myynnin aloitus myöhästyi ja osa mahdollisista amigalaisista siirtyi Atarin asiakaskuntaan, ei hätä ole suuri. Amigan loistavat ominaisuudet takaavat sille innokkaan vastaanoton vähän myöhästyneenäkin. Esimerkiksi yhdysvalloissa sitä on myyty jo noin 50000 kappaletta. Suomessakin Amigaa on myyty jo muutama, mutta laitteen varsinainen markkinointi alkaa vasta ensi syksynä suomenkielisen ohjelmiston valmistuttua (6, Mikrobitti, 5/1986).

¹⁹ Se [Commodore 64] ylpeili 64 kilon keskusmuistilla sekä aivan uudella tavalla tehdä grafiikkaa spritejä käyttäen. Myös koneen musiikin tekemahdollisuudet olivat mikroissa ennen näkemättömät, joskin hankalia ohjelmoida (Järvinen, 1985, 165).

²⁰ Myös Commodore oli huomannut ohjelmien merkityksen. Mikrobittissä (64, 1984/2) mainitaan, että voitto tulee softwaren eikä niinkään koneiden myymisestä. Commodoren päälliköt ovat jo nyt vakuuttuneet siitä, että lähivuosien aikana viisikymmentä prosenttia yhtiön tuloista saadaan softwaren myynnistä (64, Mikrobitti, 1984/2).

Vuosien 1985–1986 aikana Mikrobitissä luodut odotukset ikään kuin laukesivat Amigan 1000:n markkinoille saapumisen myötä kesäkuussa 1986. Amiga 1000 omasi aikaansa nähden monipuolisemmat audiovisuaaliset ominaisuudet, kuin muut markkinoilla olleet kotitietokoneet. Ainoaksi vertailun kohteeksi voitiin ottaa, ennen Amiga 1000:tta markkinoille saapunut, toisen sukupolven tietokone Atari ST 520. Kumpakaan ei voitu kuitenkaan hintansa puolesta pitää kotitalouksien ulottuvissa olevina tietokoneina, sillä ne maksoivat reilusti yli 830 euroa²¹. Näin Commodore 64, jonka hinta oli yhä laskussa, piti yhä paikkansa Suomen suosituimpana kotitietokoneena²².

1987 Commodore julkaisi uusia malleja Amiga -tietokoneista, sillä Amiga 1000 ei ollut menestynyt markkinoilla odotetusti.

Ensimmäinen amiga-malli – Amiga 1000 – ei valloittanut maailmaa Commodoren suurista toiveista huolimatta. Ammattikäyttäjälle se ei tarjonnut riittävän tasokkaita ohjelmia ja kotikäyttöön se oli liian kallis. Nyt Commodore on korjannut virheensä ja tuo markkinoille kaksi uutta mikroa: Amigat 2000 ja 500, joista malli 500 on suunnattu kotikäyttöön (9, Mikrobitti, 9/1987, Risto Siilasmaa).

Kotimikron hinnalla Amiga 500 tarjoaa huippusuorituksia kaikilla mikroilun alueilla. Nopea prosessori, laaja muistikapasiteetti, moniajo-ominaisuudet, loistavat grafiikka- ja ääniominaisuudet, sekä nykyään jo riittävä ohjelmistovalikoimakin saavat muiden mikrojen näytön vihertämään (11, Mikrobitti, 9/1987).

Kallis hinta ja ohjelmien puuttuminen nähtiin syynä siihen, että Amiga 1000 ei saavuttanut suosiota niin ammattilaisten-, kuin myöskään kotikäyttäjien keskuudessa. Näin Commodore esitteli kotitalouksille kohdistetun Amiga 500, sekä ammattilaiskäyttöön suunnatun Amiga 2000–mallin. Amiga 500:n hinta oli saatu laskemaan kotitalouksille sopivalle tasolle mm. tarjoamalla mahdollisuus käyttää

²¹ Kotitietokone on hintansa ja ominaisuuksiensa puolesta tietokonevalmistajien kotitalouksille suuntaama tietokone. Se on suhteellisen halpa audiovisuaalisilla ominaisuuksilla varustettu laite, johon kotitalouksilla on varaa. Mikrobitti määritteli 80-luvun alussa kotitietokoneen hinnaksi alle 5000 markkaa (noin 830,- euroa).

²² Commodore 64 levyaseman kanssa maksaa 1695,- markkaa (n. 280,- euroa) (Mikrobitti, 6/1986) ja on merkittävästi halvempi toisen sukupolven– kuten Amiga 1000 ja Atari ST520 - tietokoneisiin verrattuna. Atari ST 520:n hinta värimonitorin kanssa huhtikuussa 1986 on 11500 markkaa (n. 1915,- euroa) (Mikrobitti 4/1986). Kuriositeettina tässä yhteydessä voidaan mainita, että myös PC-tietokoneita pyritään markkinoimaan kotikäyttäjille. Kotitietokoneiksi tarkoitettut PC-tietokoneet ovat riisuttuja malleja vailla multimediaominaisuuksia ja maksavat hieman alle 10000 markkaa (n. 1670,- euroa) (Mikrobitti, 6/1986).

kotitalouksissa yleisesti käytössä olevaa televisiota näyttönä monitorin sijaan²³. Mikrobitissä (1987) Amiga 500 nähtiin hyvin myönteisessä valossa. Siinä nähtiin yhdistyvän edullinen hinta, edistykselliset ominaisuudet sekä riittävä ohjelmistovalikoima toisiin kotitietokoneisiin nähden.

5.1.2 Amigaskene syntyy

80-luvun loppua kohti tultaessa Amiga 500 herätti mielenkiintoa myös demoista kiinnostuneiden tietokoneharrastajien keskuudessa. 16-bittinen Amiga nähtiin audiovisuaalisilta ominaisuuksiltaan huomattavasti tehokkaampana tietokoneena 8-bittiseen Commodore 64:ään verrattuna ja 80-luvun loppua kohti tultaessa yhä useampi tietokoneharrastaja päätti hankkia Amigan. Amiga alkoi liittämään yhteiteensä myös skene-alakulttuurin jäseniä. Osa Commodore 64:n viitekehuksesta toimineista alakulttuurin jäsenistä siirtyi käyttämään Amigaa, mutta Amiga sai myös uusia käyttäjiä, joilla ei ollut aikaisempaa kokemusta alakulttuurista.

Amigaskenen liminaalista luonteesta kertoo se, että rajanvedot skene-alakulttuurin osien välillä eivät aluksi olleet tarkkarajaisia. Alakulttuurin eri tietokoneilla toimivien ryhmien välillä saattoi esiintyä yhteistyötä. Käytännössä yhteistyö ryhmien kesken tarkoitti, että mm. demoja tehtiin kahdelle tietokoneelle erillisten tietokonekohtaisten ryhmien toimesta, jotka esiintyivät alakulttuurin keskuudessa yhteisen nimen alla²⁴.

Aluksi Commodore 64:llä tehdyillä demot vaikuttivat Amigalle siirtyneisiin demon tekijöihin heidän tekemiensä teknologiasiirtojen muodossa. Alakulttuurin jäsenten siirtyminen Commodore 64:ltä Amigalle johti demojen visuaalisten tehosteiden sovittamiseen Amigan viitekehyksessä. Aluksi Amigalla tehdyt demot näyttivät hyvin samankaltaisilta kuin Commodore 64:n demot, vaikka Amigan suhteellisten laajojen audiovisuaalisten resurssien johdosta sillä olisi ollut mahdollista saada aikaiseksi

²³ Mikrobitissä (11, 9/1987) mainitaan, että Amiga 500:n menestyksen takeena on mahdollisuus käyttää televisiota näyttönä, eikä kalliin monitorin hankkiminen näin ollen ei ole välttämätöntä.

²⁴ Ryhmien välistä yhteistyötä kutsuttiin nimellä cooperation. Yhteistyö ilmoitettiin tavallisesti molempien, tai useampien, ryhmien nimien yhdistelmällä. Kuuluisimpiin kuuluva yhteistyö oli Tristar ja Red Sector Inc. -ryhmien kesken. Yhteistyötä kutsuttiin ryhmien nimien yhdistelmällä TRSI.

edistyksellisempiä tehosteita. Tämä johtui siitä, että Amigan ominaisuuksia ja niihin liittyviä mahdollisuuksia ei aluksi osattu ottaa huomioon. Lisäksi Amigalle tehtiin demoja samojen tekijöiden toimesta, jotka olivat aiemmin tehneet demoja Commodore 64:lle. Demon tekijät siirsivät osaamistaan uuteen viitekehykseen ja samalla opettelivat Amigan ominaisuuksia Commodore 64:n demojen konventioiden avulla.

90-luvun vaihteessa Amigaa alettiin alakulttuurin jäsenten toimesta oppia käyttämään. Visuaalisten tehosteiden tekeminen Amigan laajempien resurssien puitteissa nähtiin vaivattomampana kuin Commodore 64:llä. Mm. ohjelmointiin liittyvien ideoiden toteuttaminen Amigan edistyneiden resurssien ansiosta ei vaatinut yhtäläillä taidokkuutta ohjelmoijalta Commodore 64:ään verrattuna. Amigan audiovisuaalisten ominaisuuksien nähtiin myös innoittaneen ohjelmoijia kokeiluihin, joita Commodore 64:llä olisi ollut työlästä tai mahdotonta toteuttaa. Uusien ideoiden kokeileminen johti osaltaan siihen, että Amigalle tehdyt demojen audiovisuaaliset tehosteet alkoivat kehittyä Amigan edistyneitä ominaisuuksia vastaaviksi.

- [...] sen huomasi kyllä ihan selvästi kun amigademot kehittyi niin kuusneloselle matkittiin kuusnelosen mahdollisuuksien rajoissa samoja asioita.

Amigalle tehtyjen demojen visuaalisten tehosteiden kehittymisen nähdään vaikuttaneen myös siihen, että niitä pyrittiin tekemään myös Commodore 64:n rajoitetumpien resurssien rajoissa. Näin visuaalisten tehosteiden sovittaminen toisen tietokoneen viitekehykseen muutti pääsääntöisesti suuntaansa Amigalta Commodore 64:lle Amiga muuttui teknologiasiirtojen kohteesta teknologiasiirtojen lähteeksi; Amiga alkoi luomaan innovaatioita, joita pyrittiin toteuttamaan myös Commodore 64:n rajoitetummassa viitekehyyksessä (katso kaavio 5).

Amigaskene otti ensi askeleensa 1986 Amiga 1000-tietokoneen markkinoille saapumisen myötä. 1987 markkinoille saapunut ominaisuuksiinsa nähden edullisen Amiga 500:n myötä Amigan käyttäjäkunta kasvoi enenevässä määrin 80-luvun loppua kohti tullessa. Amiga oli siis saanut houkutelua yhteyteensä käyttäjiä, jotka tekivät sen viitekehykseen ohjelmia ja näin toiminta Amigan ympärillä lisääntyi. Demoharrastajille Amigan edistykselliset audiovisuaaliset ominaisuudet loivat mahdollisuudet uudenlaisten audiovisuaalisten tehosteiden tekemiseen. Pian Amigan viitekehyyksessä

toimivien demoharrastajien kokeilut johtivat uusien Amigalle tyypillisten audiovisuaalisten konventioiden syntyyn, joita pyrittiin siirtämään myös toisten tietokoneiden viitekehukseen. Tällöin Amiga oli saavuttanut valta-aseman, jossa sen viitekehyksessä tehdyt demot loivat innovaatioita toisten tietokoneiden puitteisiin. Vaikka Amigaa käyttämään siirtyneiden tietokoneharrastajien liitokset toisiinsa skenen osakulttuureihin olivat 80-luvun lopussa ja 90-luvun alussa suhteellisen vahvat, voitiin puhua käytäntöjään vakiinnuttavasta Amigademoja harrastavasta käyttäjäkunnasta. Skene-alakulttuurin kontekstissa käyttäjäkuntaa alettiin kutsua Amigaskeneeksi.

5.2 Rajanvetoja

Jotta Amigaskeneä voitaisiin tarkastella omana kulttuurin kokonaisuutenaan, on määriteltävä ketkä kuuluvat siihen ja ketkä jäävät sen ulkopuolelle. Tässä yhteydessä käydään läpi alakulttuurin jäsenien ominaisuuksia, jotka poikkeavat sitä ympäröivästä vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin nuorisosta, sekä toisista Amigan puitteissa toimivista tietokoneharrastajista. Tarkastelun kohteena ovat siis rajanvedot, joiden toimesta rakennetaan alakulttuurin identiteettiä.

Demoskeneä koskevissa tutkielmissaan Borzyskowsky (1994) toteaa alakulttuurin koostuvan lähes ainoastaan miespuolisista varhaisnuorista. Myös Kurki (2002) viittaa tutkielmassaan alakulttuurin miesvaltaisuuteen. Tähän tutkielmaan tehtyjen haastattelujen pohjalta voidaan todeta, että harrastus alakulttuurin parissa on alkanut keskimäärin 15 vuotiaana ja loppunut 20 vuotiaana. Lisäksi haastateltavia etsiessä alakulttuuri näyttäytyi miesvaltaisena yhtä poikkeusta lukuun ottamatta, jonka johdosta kaikki tutkielmaan haastatellut olivat miespuolisia. Alakulttuurin edustajia ei voida kuitenkaan määritellä pelkästään iän ja sukupuolen perusteella. Mikä alakulttuurin jäseniä sitten yhdistää?

- No kyllä se tietokone on. Se oli niin erikoista olla niinku kiinnostunu niistä tietokoneista [...] että sen ihmisen luonnekin piti olla jotenki erikoinen että jaksaa olla niin hyvin kotona sen koneen ääressä kun mopolla rälläämässä metässä, mitä ne muut kaverit teki.

- Niinno mulla oli kyllä ainakin - oikeestaan ehkä kaikki ystävät ketkä... ne

oli kyllä niinku kaikki jollain tavalla siiheen skeneen... varsinki Amigan omistajat. [...] et ne on siis ihan järestään kaikki Commodoren ystävät niin on ollu skenetyyppejä.

- Joo, et toi merkkiuskollisuuskin löytyy?

- Nii et onhan niinku varmaan joka platformille ollu oma skenensä sun muuta mutta ei se ollu läheskään niin intensiivistä kun Commodorella - et semmonen niinku liittouma.

Kiinnostus tietokoneisiin nähdään lähtökohtaisesti alakulttuurin jäseniä yhdistävänä tekijänä. Samalla sitä pidetään erikoisena tavallisen nuorison parissa katsottua mopoharrastusta vasten tarkasteltuna. Alakulttuurin jäsenten tietokoneena nähdään Commodore laitevalmistajan tietokoneet, kuten Amiga ja Commodore 64. Tässä yhteydessä todetaan myös, että Commodoren tietokoneiden viitekehysessä toimivat alakulttuurin osat ovat luonteeltaan voimakkaammin alakulttuurin käytäntöihin sitoutuneita, kuin muut alakulttuurin osat. Näin voidaan puhua merkki- tai laiteuskollisuudesta, joka yhdistää Commodore Amigan käyttäjiä.

Mitä rajanvetoja alakulttuurin edustajien ja muiden Amigan käyttäjien välille tehdään, keitä toiset käyttäjät ovat?

- [...] Ainakin siinä Amiga aikoina niin ne tavalliset tietokoneen käyttäjät - ne oli loppujen lopuksi varmaan niitä mitkä pelkästään pelas että... Ainakin mun kaveripiiristä sitten - ne jotka harrasti ohjelmointia tai tämmöstä - niin ne kyllä melkein automaattisesti oli skenen kans tekemisissä.

- [...] Jos joku tyyppi osas koodata niin se melkein pakostakin ajautui sitten demoskeneen. [...] En ainakaan muista että ois ollu tällasia tyypppejä mitkä omaksi ilokseen olis vaan vääntäny koodia - että ne oli kyl skenen kans sitten tekemisissä ne ns. vakavammat käyttäjät Amiga puolella.

Toiset Amiga -tietokoneen käyttäjät nähdään pelaajina, tavallisina tietokoneen käyttäjinä tai käyttäjäryhmänä, jotka erottuvat alakulttuurin edustajista. Samalla alakulttuurin jäsenten ominaisuudeksi luetaan tietokoneharrastuksen edistynyt luonne, johon otteessa viitataan ohjelmointitaidoilla. Otteen ulkopuolelta voidaan todeta, että ohjelmointitaitojen lisäksi myös muut demon tekemisen ja levittämiseen liittyvät osa-alueet viittaavat tietokoneharrastuksen edistyneeseen luonteeseen verrattuna tavalliseen tietokoneen käyttäjään.

- Meidän porukassa ainakin oli semmosia - kuten esimerkiksi minä joka oli

aika sillee... Aika syvällekin siihen skeneen uppoutunut – just mä vaihtelin paljon niitä demoja ja pelejä. Parhaimmillaan tai pahimmillaan varmaan oli jotain kakskyt kolkyt swappauskaveria ja...

- [...] meidän porukassa kävi sellasia muusikkoja mitkä teki biisejä silloin tällöin mutta ne ei ollu muuten oikeestaan kiinnostunu siitä asiasta ja jolla oli ehkä vaan motivaationa että ne halus ne biisit julkasta jossain. ja... sitten oli jotain väli tyyppejä että ne välillä tykkäs koodata jotain mut sit taas ne ei oikeestaan jaksanu tehdä välistä yhtään mitään.

Alakulttuurin jäsenyyden ominaisuutena nähdään voimakas sitoutuminen alakulttuurin käytäntöihin. Siihen viitataan demojen ja pelien vaihtamisen- sekä demoja varten tehtyjen graafisten elementtien - demoon kuuluvien logojen, fonttien ja kuvien - tekemisen yhteydessä. Tietokoneharrastuksen edistyneestä luonteesta tai sitoutumisesta alakulttuurin käytäntöihin kertovat vaihtokontaktien-, sekä tehtyjen grafiikoiden määrä; toisin sanoen harrastukseen käytetyt voimavarat kertovat sitoutumisesta harrastukseen. Toisaalta otteessa mainitaan, että demojen tekemiseen on osallistunut myös vähemmän aktiivisia demoja tekevän ryhmän jäseniä, jolloin yhteydenpito ryhmän muihin jäseniin, tai osallistuminen alakulttuurin toimintaan on ollut vähäisempää.

- Kyl semmoset ihmiset on skenessä, jotka kuitenkin tietää mistä siinä jutussa on kyse... niinkun tykkää vaikka käydä parteilla ja dokata ja tehdä demoja ja niin edespäin... nimenomaan se vielä enemmän oikeuttaa vielä sitä jos on niinkun tehny sitä hyvin pitkään. Et en mä tiedä jos joku satunnainen tyyppi tulee nyt partyille ja niinkun dokaa niin ei se nyt hirveesti vielä vakuuta.

Myös osallistuminen alakulttuurin yhteisiin tapaamisiin, partyihin, nähdään alakulttuurin jäsenen ominaisuutena. Lisäksi pitkäaikainen osallisuus nähdään tekijänä, jonka ansiosta alakulttuurin jäsen voitiin paikantaa alakulttuurin jäseneksi. Sen sijaan ulkoa käsin alakulttuuria lähestyvä (tuntematon) henkilön on voitettava luottamus alakulttuurin keskuudessa ennen kuin hänet nähdään kuuluvan alakulttuuriin.

Keitä Amigaskenen jäsenet sitten olivat? Haastattelujen pohjalta Amigaskenen jäsenten yhteisenä ominaisuutena voidaan pitää kiinnostusta tietokoneita sekä niiden luomia mahdollisuuksia kohtaan. Heitä määritteli myös osallisuus alakulttuurin keskeisiin käytäntöihin, demojen tekemiseen ja vaihtamiseen, sekä aktiiviseen osallistumiseen alakulttuurin yhteisiin tapaamisiin, partyihin. Lisäksi jäsenten ominaisuuksiin voitiin lukea alakulttuurin jäsenten vahva sitoutuminen harrastukseen, joka edistyneen

luonteensa vuoksi poikkesi toisista tietokoneharrastajista, mm. pelaajista²⁵, sekä yleisemmin tavallisesta nuorisosta. Voidaankin sanoa, että Amigaskenen käytännöt synnyttivät yhteisyyden kokemuksia ja näin vahvistivat alakulttuurin identiteetin rakentumista. Käytäntöihin rinnastuvat demojen tekemisen ja vaihtamisen lisäksi myös Amigaskenen rituaalit eli partyt, joissa alakulttuurin jäsenet tapaavat vertaisiaan. Amigaskene voidaan siis nähdä identiteetin lähteenä, joka poikkeaa tavalliseksi luonnehditusta nuorisosta sekä tavallisista Amigan käyttäjistä.

5.3 Demot ovat Amigaskenen keskiössä

Demot ovat kietoutuneet valtaosaan Amigaskenen käytännöistä. Ne ovat Amiga-tietokoneen viitekehysessä toimivia teknisiä, audiovisuaalisia ja viestinnällisiä objekteja. Lisäksi demot sisältävät merkityksiä, joita niille annetaan tekemisen ja julkaisun yhteydessä. Demojen kuvaus alkaa niiden teknisten ominaisuuksien tarkastelulla.

5.3.1 Demot ovat tietokoneohjelmia

Teknisestä näkökulmasta katsottuna demot olivat tietokoneohjelmia, jotka toistivat reaaliaikaisesti musiikkia, graafisia elementtejä ja ohjelmoituja visuaalisia tehosteita yhtenä kokonaisuutena. Reaaliaikaisuus demossa viittasi siihen, että Amiga teki tarvittavat laskutoimenpiteet, piirsi visuaaliset tehosteet ja graafiset elementit sekä toisti musiikkia samanaikaisesti kun demoa näytettiin katsojalle tietokoneen näytöstä. Reaaliaikaisuutta voidaan verrata televisio-ohjelman suoraan lähetykseen, joka välittyy katsojan televisioon (näkyvä ja kuuluu televisiosta) samaan aikaan kun ohjelmaa tehdään. Demojen yhteydessä, sen sijaan, ”suoran lähetyksen” tarjosi tietokone, joka suoritti demoa samanaikaisesti kun sitä katsottiin. Näin demojen visuaalisia tehosteita ei

²⁵ Myös Amigaskenen jäseniä voidaan pitää pelien pelaajina, mutta heidän tietokoneharrastukseensa kuuluu myös muutakin kuin pelkkä pelaaminen.

tule sekoittaa ennalta tehtyihin animaatioihin, perättäisten kuvien sarjoihin²⁶, sillä demon yhteydessä Amiga tuotti visuaaliset tehosteet ikään kuin ”lennosta” demon ohjelmoinnin määrittelemällä tavalla.

- [...] monelle oli hyvin tärkeää se et se oli niinkun, että kaikki tapahtuu niinkun yhden framen aikana. Eli jos se niin sanotusti nyki niin se oli huono.

Reaaliaikaisuuden määritelmään liitettiin myös ruudulle suoritettujen visuaalisten tehosteiden ja graafisten elementtien nopea päivitystiheys, joka välittyi katsojalle tehosteiden sulavana liikkeenä. Riittämätön päivitystiheys puolestaan näyttäytyi ”nykivänä” liikkeenä, jota voitiin verrata elokuvien kuvanauhan hidastumiseen. Tällöin liikkuva kuva näyttäytyi katsojalle perättäisinä kuvina sulavan liikkeen sijaan. Tässä yhteydessä reaaliaikaisuus tarkoitti siis sitä, että tietokone tuotti sulavasti liikkuvia visuaalisia tehosteita katsojan nähtäville.

Reaaliaikaisuutta voidaan siis pitää alakulttuurin määrittelemänä ehtona demojen visuaalisten tehosteiden esittämiselle, jolloin tietokoneen tuli suorittaa demoa samanaikaisesti, kun sitä katsottiin. Reaaliaikaisuuden ehtoon kuului myös, että visuaalisten tehosteiden liikkeen tuli näyttäytyä katsojalle sulavana liikkeenä.

Mitä Amigan näytöllä sitten tapahtui, kun demoa suoritettiin? Demon käynnistyttyä näyttöön ilmestyivät ohjelmoimalla luodut visuaaliset tehosteet ja graafikoiden piirtämät elementit musiikin soidessa taustalla. Yleisesti kuvaillen ohjelmoimalla luodut demojen visuaaliset tehosteet koostuivat kaksiulotteisista ja suhteellisen yksinkertaisista kolmiulotteisista visuaalisista tehosteista (katso kuvat 3.-9.). Ryhmien välisen kilpailun ja siitä johtuvan demojen visuaalisten tehosteiden kehittymisen vuoksi eri aikoina tehtyjen demojen välillä voidaan havaita suuriakin ulkoasuun, so. visuaalisiin tehosteisiin, graafisiin elementteihin ja musiikkiin, liittyviä eroja. Demojen ulkoasua erottavat demojen erilaiset tehosteet, rakenteet sekä painotukset demon osa-alueiden suhteen²⁷.

²⁶ Poikkeuksena ovat sellaiset demot, joissa pakattua animaatiota, so. videokuvaa, ladataan ja puretaan reaaliaikaisesti levykkeeltä.

²⁷ Demoja voi katsoa selaimella mm. osoitteissa <http://www.roysac.com/blog/2007/07/introduction-to-world-of-demos.html> ja <http://www.demoscene.tv>.

Amiga tietokoneiden markkinoille saapumisen jälkeen, vuodesta 1986 lähtien, tehtiin tavallisesti yksiosaisia demoja. Ne koostuivat graafisten elementtien, ohjelmoimalla luotujen visuaalisten tehosteiden suhteellisen samankaltaisista demon suorittamisen aikana staattisista sommitelmista (katso kuvio 3. Ja 4.). Demoihin kuului tavallisesti logo, oikealta vasemmalle vierivät tekstirivi, tekstiskrolli, tähtikenttä sekä jokin muu ohjelmoimalla luotu visuaalinen tehoste. Yksiosaisen demon lisäksi tehtiin myös moniosaisia megademoja, jotka käytännössä olivat yksiosaisen demon levykkeelle sovitettuja kokoelmia (katso kuvio 5.). 80-luvun loppua kohti mentäessä demoihin alettiin tehdä myös kolmiulotteisia tehosteita enenevässä määrin. Kolmiulotteisia tehosteita sisältävän demon painotus nähtiin olevan ensisijaisesti teknisessä, so. ohjelmoinnissa suunnitellun graafisen ulkoasun sijaan (katso kuvio 4.). Demojen teknisestä painotuksesta kertoivat myös pyrkimykset ennätyksiin mm. ruudulla liikkuvien kaksiulotteisten kohteiden lukumäärillä (katso kuvio 3.).

1990 syntyi uusi moniosainen lineaarisesti etenevä demon muoto, joka syrjäytti pian megademot²⁸. Tällöin myös kolmiulotteiset tehosteet demoissa alkoivat yleistyä enenevässä määrin. Murroksen aiheutti 1990 julkaistu Scoopex nimisen ryhmän Mental Hangover-demo, joka erosi megademoista jatkuvan tai lineaarisen rakenteensa johdosta. Sen osat vaihtuivat ilman, että osien välillä palattiin megademon konventioiden mukaisesti latausosioon. Näin levykkeen mittainen moniosainen demo muuttui erillisten demon sarjasta toisiaan seuraavien visuaalisten tehosteiden jatkumoksi (katso kuvio 7.). Jatkuvuuden vaikutelmaa pitivät yllä koko demon ajan taustalla soinnut musiikki sekä demon tehosteiden lataaminen samaan aikaan kun demoa suoritettiin. Mental Hangoverin kaltaisia demoja alettiin kutsua track-demoiksi tai trackmoiksi²⁹ osien latausmenetelmänsä mukaan. Trackmo tyyppisten demon lisäksi tehtiin myös yhdeksi tiedostoksi tehtyjä moniosaisia demoja, sekä yksiosaisia demoja joita alettiin tavallisesti nimittää introiksi ja dentroiksi (katso kuvio 6.). 1990 jälkeen painotus demon tekemisessä alkoi siirtyä ohjelmointipainotteisuudesta demon kaikkiin osa-alueisiin

²⁸ Mental Hangoverin jälkeen julkaistiin vähenevässä määrin megademoja, joista kuuluisimmaksi nousivat Budbrain ryhmän piirrettyihin animaatioihin pohjautuvat huumoripitoiset megademot.

²⁹ Muita trackmo-tyyppisiä demoja edustavat mm. Phenomenan Enigma sekä Silents & Crionics -ryhmien yhteistyössä tekemä Hardwired, Kefrensin Desert Dreams ja Space Ballsien State of the Art. Demoja voi katsoa selaimella osoitteessa <http://www.roysac.com/blog/2007/07/introduction-to-world-of-demos.html>. (myös demoscene.tv)

kiinnittävään tekotapaan. Ryhmien keskinäisessä kilpailussa pyrittiin kuitenkin yhä ennätyksiin ruudulla liikkuvien kolmiulotteisten objektien koon ja monimutkaisuuden yhteydessä.

1993 demoihin alettiin kiinnittää huomiota audiovisuaalisena kokonaisuutena, jolloin ohjelmointi, graafiset elementit ja musiikki pyrittiin sovittamaan yhteen. Tässä yhteydessä demon tekemisen taitojen nähdään kasvaneen jokaisella demon osa-alueella, jolloin demoista tuli yhä näyttävämpiä audiovisuaalisia esityksiä. Demojen graafisten elementtien konventiot vaihtuvat aiemmin roolipeleistä tietokoneelle jäljennetyistä kuvista mainosten design-painotteisen tyylin konventioihin (katso kuvio 8.). Myös musiikin yhdistäminen demoihin sai uusia piirteitä. 1993 julkaistun Sanityn Arte-demon myötä demon visuaaliset tehosteet tahdistettiin musiikin mukaisesti, jolloin demosta tuli yhä vahvemmin audiovisuaalinen kokonaisuus (katso kuvio 9.). 1993 jälkeen demon painotus nähdään siirtyneen teknisestä painotuksesta kokonaisuuden hallintaan, jolloin demon eri osa-alueet pyrittiin sovittamaan luontevassa suhteessa toisiinsa.

5.3.2 Demot viestinnän välineenä

Teknisten ja ulkoasullisten ominaisuuksien lisäksi demojen voidaan katsoa luoneen areenan alakulttuurin jäsenten väliseen keskusteluun. Niihin kirjoitettiin demojen tekijöiden toimesta tekstejä, jotka näytettiin demossa oikealta vasemmalle vierivänä tekstijonona eli tekstiskrollina tai ruudulle erilaisin tavoin ilmestyvinä viesteinä, joita kutsuttiin writereiksi. Ruudulle ilmestyvät viestit sisälsivät mm. informaatiota demon tekijöistä niin sanotussa credit-osiossa. Greetings-osiossa puolestaan lähetettiin terveisiä toisten ryhmien jäsenille tai toisille ryhmille. Greetings osiolla saatettiin ilmaista ryhmien hierarkkista asemaa asettamalla arvostetuimpien ryhmien nimet greetings-osion alkuun. Tätä voitiin painottaa myös jättämällä greetings-osiosta pois heikompien ryhmien terveiset. Viesteissä oli myös osio, josta saattoi lukea demoryhmän yhteystietoja demojen ja pelien vaihtamista varten. Näin demon levitessä laajalti, demossa esitellyt yhteystiedot antoivat mahdollisuuden uusien vaihtokontaktien saamiseen.

Demojen lisäksi julkaistiin myös diskettilehtiä. Niistä saattoi lukea viimeisimmät Amigaskeneä koskevia uutisia, alakulttuurin jäsenten kirjoittamia artikkeleita, mutta lisäksi niihin myytiin ilmoitustilaa useimmiten levykkeen hinnalla. Ilmoitukset sisälsivät mm. demoja ja pelejä vaihtavien Amigaskenen jäsenten yhteystietoja ja demoja tekevät ryhmät rekrytoivat uusia jäseniä oman ryhmänsä riveihin. Diskettilehdet toimivat käytännössä hyvin samalla tapaa kuin verkkosivut, sillä poikkeuksella että ne oli tallennettu levykkeelle ja niiden taustalla soi musiikki.

5.3.3 Demojen tekeminen

Amigaskenen jäsenet olivat organisoituneet valtaosin demoja tekeviin ryhmiin. Ryhmät koostuivat jäsenistä, joiden roolit noudattivat demon osa-alueita. Näin demoryhmän jäsenenä toimivat ohjelmoijat, graafikot, muusikot, sekä valmiita demoja levittäneet swapperit³⁰. Ryhmän ohjelmoijan tehtävänä oli tuottaa visuaalisia tehosteita, sekä yhdistää graafiset elementit ja musiikki audiovisuaaliseksi kokonaisuudeksi, demoksi. Graafikon vastuulle kuuluivat graafisten elementtien, kuten demoon kuuluvien fonttien, logojen ja kuvien tekeminen. Muusikon tehtävänä oli puolestaan tehdä demon taustalla soiva musiikki sekä harvoissa tapauksissa mahdolliset äänitehosteet. Demot ohjelmoitiin symbolisella konekielellä, Assemblerilla. Graafisten elementtien sekä musiikin tekoon käytettiin tarkoitusta varten tehtyjä ohjelmia³² (katso kuvio 2.).

- *Oliks demo sitten vaan vaihtotavaraa – et miks niitä tehtiin – vai oliks se niinku että näytetään mitä koneella voidaan tehdä?*

- *No sekä että. kyl se varmaan lähinnä oli, että näytetään mitä myö osataan tehdä ja sen lisäksi ne oli vielä vaihtotavaraa. et sitten sai muitten demoja ja niin pois päin.*

Demoja tehtiin otteen mukaan taidonnäytteeksi ja vaihdonvälineeksi. Taitojen esittelyn tarkoituksena oli kasvattaa tekijöidensä mainetta Amigaskenen keskuudessa. Vaihdon

³⁰ Demoja tekevän ryhmän jäsen, joka levittää ja vaihtaa ryhmän tekemiä demoja toisiin demoihin tai peleihin postin välityksellä.

³¹ Joissakin tapauksissa demoja tekevän ryhmän jäsenten roolit eivät olleet rajoitettuja yhden osa-alueen tehtäviin, sillä yksi henkilö saattoi osatessaan toimia useamman osa-alueen mukaisessa tehtävässä.

³² Graafikoiden keskuudessa käytettiin kaupallista Electronic Arts-ohjelmistoyrityksen Deluxe Paint-ohjelmaa (katso kuvio 2.). Muusikot käyttivät Amigaskenen keskuudessa kehitettyjä Tracker-musiikkiohjelmia (katso kuvio 2.).

välineenä demon avulla saattoi päästä käsiksi vaihdantaverkostossa leviäviin uusimpiin peleihin ja demoihin. Tässä yhteydessä myös vaihdannalla oli liitoksensa demon tekijöiden maineeseen, sillä mitä laajemmin demot levisivät sitä laajemmin tieto tekijöistä levisi.

- Miks demoja tehdään?

- Näyttämisen halusta. että me osataan tehdä paremmin kun muut – et joku on tehnyt jonkun niin me tehdään se paremmin tai että meillä on hieno idea – et sitä ei oo kukaan tehnyt vielä - niin me tehdään se.

m: eli se menee lopulta siihen, että hardiksen resursseja aletaan venyttää.

t: niin – sitähan se on. kaikki pitää ottaa irti siitä.

Demojen tekemistä leimasi eräänlainen kilpailu ja pioneerihenki. Taitoja esiteltiin ennen näkemättömien ohjelmoimalla luotujen visuaalisten tehosteiden avulla, jolloin toteutettiin uusia ideoita tai paranneltiin edeltävien demojen visuaalisia tehosteita. Otteiden ulkopuolelta voidaan mainita, että taitojaan esittelivät ohjelmoijan lisäksi myös ryhmän graafikot ja muusikot. Kilpailu edeltäviään edistyneemmistä visuaalisista tehosteista johti ajan myötä yhä näyttävämpien demojen julkaisemiseen sekä Amigan resurssien tarkempaan käyttöön ottoon aiemmin kuvaillun reaaliaikaisuuden vaatimuksen puitteissa.

- *Oliko Amigan alkuaikoina jokaisessa demossa jotain uutta?*

- Ei. Tota mä en allekirjota. Sillo oli paljon tota tämmösiä nuorii koodereita, jotka halus niinku pullistella ja näyttää ja näin koska silloin julkastiin paljon demoja ihan sen takia, et jätkät halus koodata tai halus saada niinku swapattavaa ja sen takia tuli siis niinku purkkeihin paljon tavaraa ja totta kai kun katto niit demoja niin ne näytti sitten samalta.

- *Joo, eli uusilla demoilla pystyttiin tekemään kauppaa?*

- Kyllä joo, että... voi ajatella niin, että jos sulla ei ollu lähettä mistä sä olisit voinu saada uusia pelejä niin kuiteskin sun porukka saatto tehdä uuden demon, mikä oli ihan yhtä arvokas kun just julkastu peli.

Kilpailu edistyneimmästä demosta ei koskettanut kuitenkaan samalla tapaa kaikkia demon tekijöitä. Otteessa viitataan siihen, että aloittelevien ohjelmoijien ei nähdä yltävän kokeneempien rinnalle, jolloin demoja tehtiin omien taitojen rajoissa. Vaikka heidän demonsa olivatkin taidonnäytteitä demoon liitettiin vahvasti vaihdonvälineen merkitys. Tällaiset demot näyttivät samanlaisilta, edellisten visuaalisten tehosteiden toistolta, sillä vaihtoa varten tehtynä niiden painotus oli laadun sijaan määrässä.

Samankaltaisuus selittyy myös aloittelevien demon tekijöiden taitojen rajoittuneisuudella.

- *Miks te halusitte tehdä niitä demoja?*

- [...] Kyllä se oli nimenomaan, että ei me tehty niitä sen takia että me saatas mainetta taikka menestystä kilpailussa, koska ei me tosiaankaan - kun mä äskenkin sanoin niin - et ei me yritetty tehdä niistä ikinä niin hienoja vaan se oli se yleisen tekemisen tarve koska - esimerkiksi musiikkia teki hyvin paljon ja biisejä tuli niin paljon että... sitä oli tavallaan. no ei sitä ollu pakko päästä julkasemaan mutta kun oli se mahdollisuus - ku oli niinku ystävä joka osas ohjelmoida ja muut ystävät jotka teki ne grafiikat ja oltiin päivittäin tekemisissä keskenämme et se oli niin luontevaa... et mitäs tehtäs - tehään produ.

- *Toi kuulostaa tosi hauskalta.*

Tämän poikkeavan näkökulman mukaan demojen tekemisen taustalla ei nähdä tehdyn sen takia, että menestyttäisiin ryhmien keskinäisessä kilpailussa, tai että saavutettaisiin mainetta vertaisten keskuudessa. Sen sijaan demot nähdään toimineen eräänlaisena julkaisuväylänä, sekä tapana viettää yhdessä aikaa demoja tehden. Näkemys poikkeaa alakulttuurin tavallisesta näkökulmasta, jossa demot toimivat maineen tavoittelun välineenä Amigaskenen keskuudessa.

Demojen tekemisen taustalla oli siis pyrkimys taitojen esittelyyn, johon liittyi oleellisena ryhmien keskinäinen kilpailu ja arvostuksen tavoittelu alakulttuurin keskuudessa. Lisäksi demoja tehtiin, jotta niiden avulla päästiin käsiksi vaihdantaverkostoissa leviäviin uusimpiin peleihin ja demoihin. Demojen tekemisen taustalla olevat pyrkimykset olivat osittain päällekkäisiä, sillä uusia visuaalisia tehosteita esitteleviä demoja käytettiin taidonnäytteen lisäksi myös vaihdonvälineenä. Lisäksi vaihtamisen tai levittämisen tarkoituksena oli ryhmän maineen kasvattaminen, jolloin demo pyrittiin levittämään mahdollisimman laajalti alakulttuurin keskuuteen. Demot saatettiin nähdä myös julkaisuväylänä omille musiikeille, grafiikoille, jotka voitiin yhdistää demoissa ja julkaista ne toisten alakulttuurin jäsenten nähtäville.

5.3.4 Demojen julkaisu

Kun demo saatiin valmiiksi se julkaistiin. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että demo levitettiin alakulttuurin keskuuteen, jolloin se toimi vaihdon välineenä. Levittyään se esitteli ryhmän taitoja toisille alakulttuurin jäsenille. Mikäli demo oli tehty riittävän taidokkaasti tai se esitteli jotakin ennen näkemätöntä, vaikutti tämä demon tehneen ryhmän hierarkkiseen asemaan alakulttuurin keskuudessa positiivisesti. Lisäksi innovaation luoneet demot innoittivat toisia demoryhmiä ylittämään sen saavutuksia. Demoja levitettiin postin välityksellä, mutta myös 90-luvun vaihteessa yleistyneiden Amigaskenen keskuuteen organisoitujen tietoliikenneyhteyksien avulla.

Käytännössä demon levittäminen postin välityksellä toimi siten, että demo kopioitiin disketille, suljettiin kirjekuoreen ja lähetettiin kaikille kontakteille, eli niille joiden kanssa harjoitettiin demojen ja pelien vaihtoa. Kun kontaktit saivat kirjekuoreessa levykkeelle tallennetun demon, kopioivat he sen itselleen, sekä omille kontakteilleen ja lähettivät sen eteenpäin. Lisäksi demon alkuperäiselle lähettäjälle lähetettiin kontaktin toimesta takaisin pelejä, omia tai toisten ryhmien tekemiä demoja. Näin oman demon levittämisellä oli hyötyä ryhmän maineen edistämisen sekä uusimpien vaihdantaverkostoissa levitettyjen ohjelmien saamisen kannalta.

Postin lisäksi demoja levitettiin myös internetiä edeltävien puhelinverkossa toimivien tietoliikenneyhteyksien välityksellä. Tällöin tärkeässä roolissa olivat demoja ja pelejä välittäneet BBS:t (Bulleting Board System). Ne olivat Amigaskenen jäsenten tietokoneita, joille oli varattu yksi tai useampi puhelinlinja tai soitto-sarja käyttäjiä varten sekä säilytystilaa demoille ja peleille. BBS:t toimivat siten, että niihin kirjauduttiin sisään tietokoneella modeemin ja puhelinlinjojen välityksellä, jonka jälkeen sinne ladattiin ohjelmia, joka puolestaan mahdollisti toisten käyttäjien sinne lataamien ohjelmien lataamisen. Käytännössä BBS oli siis tietokone, jonka puitteissa saattoi vaihtaa demoja ja pelejä sekä pitää yhteyttä muiden BBS:n käyttäjien kanssa.

Demojen levittäminen toimi siten, että BBS:n otettiin yhteyttä ja sinne ladattiin (upload) oma demo. Aivan kuten postin välitykselläkin, myös BBS perustui vaihdon periaatteelle.

- [...] demopurkeissa se oli sitä vaihtamista koska kun sä uppasit sinne jotain uutta niin sit sä sait tiettyssä suhteessa takasin otettua – yleensä yhden

suhteessa kahteen, yhen suhde kolmeen, jotain tällasta näin.

Kun demoja ladattiin BBS:iin saattoi sieltä ladata myös itselleen toisten tekemiä demoja ja pelejä. BBS:eissä oli käytössä suhdelukujärjestelmä (ratio), joka otteen mukaan toimi siten, että BBS:iin tuli ladata sisään kaksin tai kolmin kertaisesti dataa BBS:stä ulos ladattavaan määrään nähden.

- Mulla ittellä meni rinnakkain bbs:t ja postiswappaus aika pitkään. Mä muistelisin että mä oon kyllä vielä joskus yheksänkytäkaks yheksänkytākolme vielä swappaillu silleesti, että kävin hakee purkeista uusia pelejä kautta demoja, mutta kuiteskin postitin ne ja sit sain postin kautta semmosia tuotoksia mitä mistään purkeista ei löytyny - mitkä pystyin taas laittamaan purkkeihin.

Edellä kuvailtujen postin ja tietoliikenneyhteyksien välityksellä toimineet vaihdantaverkostot eivät sulkeneet toisiaan pois. Otteen mukaan haastateltu toimi molempien vaihdantaverkostojen puitteissa vuoteen 93 asti. Tämä tapahtui siten, että yhtäältä BBS:stä sai ohjelmia joita ei välttämättä vielä ollut saatavissa postin välityksellä toimivissa vaihdantaverkostoista. Toisaalta BBS:eistä ei aina löytynyt demoja joita postin välityksellä muodostuneissa verkostoissa liikkui.

Julkaistun demon leviäminen ja vaihdanta väheni, kun se oli levinnyt laajalti vaihdantaverkoston eikä sillä näin ollut enää vaihtoarvoa. Demon leviämistä vaihdantaverkostojen laajuudelle voidaan nimittää ikään kuin demon saturaatiopisteeksi. Demon vanhentuminen postin välityksellä toimivissa vaihdantaverkostoissa saattoi kestää joitakin viikkoja, kun taas BBS:ien yleistyttyä demot vanhenivat merkittävästi nopeammin. Tämä johtui siitä, että tietoliikenneyhteyksiä käytettäessä demon siirtäminen esimerkiksi Suomesta Australiaan ei kestänyt kauaa kirjeen lähettämiseen verrattuna. Näin BBS:illä katsotaan olleen vaikutusta myös siihen, että demojen levitys ja vaihdanta postin välityksellä väheni.

Kun demo oli levitetty Amigaskenen keskuuteen se on toiminut vaihdon välineenä ja näin täyttänyt yhden sille asetetuista tavoitteista. Sen avulla on saatu vaihdettua toisia demoja ja pelejä. Levitessään se on myös lisännyt demon tehneen ryhmän tunnettuutta ja levittänyt ryhmän demon vaihtajien osoitetietoja. Mikäli demossa oli onnistuttu

luomaan toisia Amigaskenen jäseniä hämmästyttäviä visuaalisia tehosteita se synnytti arvostusta vertaisten keskuudessa. Lisäksi innovatiivisten demojen visuaalisia tehosteita pyrittiin kopioimaan ja varioimaan. Näin kävi esimerkiksi Scoopex ryhmän Mental Hangover demolle.

- [...] se aina vaati sit semmosen jonkun joka teki semmosen muutoksen niinku se Mental Hangover oli. Ja sitten kun Mental Hangover tuli niin sitä kopioitiin paljon. Muistelin että varmaan pystys semmoset viis - kymmenen demoa kättelemään mitkä on aika suoria kopioita siitä.

- Se 3d buumihan alko hyvin pitkälti myös siitä, niitä stencileitähän oli sitten joka paikassa sen jälkeen.

Otteen mukaan Mental Hangoverin lineaarisesti etenevä audiovisuaalista kokonaisuutta toistettiin useissa sen jälkeen julkaistuissa demoissa. Sen nähdään myös vaikuttaneen kolmiulotteisten tehosteiden yleistymiseen Amigademoissa. Mental Hangoverin voidaan katsoa luoneen uudenlaisen demojen tyyppin, jonka julkaisemisen jälkeen sitä edeltäneiden moniosaisten megademojen tekeminen lakkasi.

Demot olivat siis tietokoneohjelmia, joiden esittämisen tapaa säänteli reaaliaikaisuuden sääntö. Ne näyttäytyivät tietokoneen ruudulla kaksiulotteisten ja yksinkertaisten kolmiulotteisten muodossa samalla kun taustalla soi musiikki. Demot sisälsivät myös viestejä kuten toisille ryhmille lähetettyjä terveisiä ja yhteystietoja yhteydenottoja varten. Demojen avulla esiteltiin - eli demonstroitiin - tekijöidensä taitoja. Taustalla oli pyrkimys tehdä edeltäviä demoja parempi demo ja näin saavuttaa mainetta. Tämä johti kilpailuun, jonka tuloksena demot kehittyivät käyttämään yhä tarkemmin Amigan rajoitettuja resursseja hyväkseen. Jotkin demot onnistuivat hämmästyttämään katsojaansa, luomaan innovaatioita, jolloin sen teknologioita ja ideoita pyrittiin kopioimaan toisten demoryhmien toimesta. Taidonnäytteen lisäksi demolla oli myös vaihdonvälineen merkitys. Tällöin demoilla saattoi saada uusia pelejä ja demoja. Vaihtamisen johdosta Amigaskenen yhteydessä toimi postin ja internetiä edeltäneiden tietoliikenneyhteyksien välityksellä toimiva vaihdantaverkosto.

5.4 Rituaalit

Partyt olivat skene-alakulttuurin jäsenten järjestämiä tapahtumia, jossa kokoontuivat eri tietokonekohtaiset skenet kuten myös Amigaskene. Ne olivat tavallisesti viikonlopun pituisia tapahtumia joiden puitteissa organisoitiin kilpailuja eli kompoja. Partyt tarjosivat myös mahdollisuuden tavata kavereita, joihin oli tutustuttu esimerkiksi demojen vaihtamisen yhteydessä. Partyjen taustalla olivat 80-luvulla järjestetyt copypartyt, joihin saavuttiin vaihtamaan pelejä ja demoja osallistuneiden kesken. Suurimmat partyt kuten Assembly-tapahtumat keräsivät tietokoneharrastajia ympäri Eurooppaa. Useimmat tietokoneharrastajat toivat mukanaan oman tietokoneen, näytön ja muut lisälaitteet, kuten hiiren, peliohjaimen ja lisälevyaseman pelien ja demojen kopiointia varten.

- No sillon on ollu aina tietokone mukana parteilla?

- Yleensä joo. Senkin kerran kun mentiin [...] Tanskaan – olikse just 89 – porukalla. Lennettiin ensin Göteborgiin, siitä sitten laivalla yli ja junalla tanskaan. [...] Niin raahattiin sinne vielä se iso telkkari ja kaikki muut mukaan niin tullimiehet vähän katteli mitä ihmeen rompetta ne jätkät kantaa. Mut ei siinä sit mitään kummempaa.

- [...] pientä seikkaillua... muutenki se partyille meno oli silloin aikoinaan kun sitä oli tämmönen 15, 16, 17 kesäen – isä ja äiti ei tykänny siitä. Sitten ensimmäisille ruotsin parteille menin sitten ilman lupaa – et menin sinne vaan.

Nuorten tietokoneharrastajien matka ulkomailla järjestetyille partyille näyttäytyi otteen mukaan seikkailuna ilman vanhempien lupaa kauaksi kodin piiristä. Lisäksi partyille pääseminen saattoi olla suuren työn takana. Matkustamiseen kuului lento Suomesta Ruotsiin, josta oli edetty laivalla Tanskaan ja edelleen junalla viimeiseen määränpähän partypaikalle. Vaivannäköä alleviivaa se, että mukana kuljetettiin tietokoneen näytöksi otettua suurikokoista televisiota, jota tullimiehetkin Ruotsin ja Tanskan rajalla olivat ihmetelleet. Lisäksi seikkailunomaista luonnetta korostaa, että partyille oli lähdetty ilman vanhempien lupaa. Mitä paikanpäällä sitten tapahtui?

- [...] peruskaavahan on se, että mennään partyihin, nähään tuttuja, juorutaan niiden kanssa sitten jotakin, katotaan mitä ne on tekemässä siellä – et niillä on joku demo kesken – sitten tehään oma demo valmiiks kun demokilpailu on partyjen lopuks ja toivotaan saavamme sitten se demo valmiiks. [...]

Olihan siellä niinkun 90-luvun alussa Assemblyillä siellä oli jopa urheilukilpailujakin. En muista voittiko Beyond Force jonkun futiskisan kerran tai pari peräti. Sehän oli kun alko Assemblyissä.

Partyt olivat sosiaalisia tapahtumia, joiden puitteissa oli myös järjestettyä toimintaa. Siellä nähtiin toisia tietokoneharrastajia, vaihdettiin kuulumisia ja valmistauduttiin partyjen huipennukseen, joita edustivat kilpailut eli kompot (competition). Tietokoneharrastajien kesken kilpailtiin mm. parhaasta demosta, musiikista ja grafiikasta. Assembly tapahtumien myötä, 1992 lähtien, otettiin tietokoneharrastajien kesken mittaa myös jalkapallossa. Otteiden ulkopuolelta voidaan mainita, että Assembly-tapahtumassa pidettiin tuolloin myös disketinheittokisa.

- [...] kyllähän niissä tietysti demopartyissä on se että silloin sä voit olla aika varma et kun sä siellä sen julkaset niin tota sä saat paljon enemmän huomiota ku joku semmonen sissiproduktio kun minkä sä julkaset ilman mitään partyja.

- [...] siin oli myös se puoli et silloin pystyt olemaan aika varma että kun se on partyilla julkastua kamaa niin se levis paljon paremmin kun semmonen ei-partyillä-julkastu-tuotos.

Partyt nähdään olleen hyödyllisiä uusien kontaktien saamisen, itse tehtyjen demojen levittämisen ja huomion kannalta. Partyilla tapasi toisia tietokoneharrastajia, joiden kanssa saattoi vaihtaa demoja, pelejä ja muita ohjelmia. Partyilla julkaistun demon nähdään saavuttaneen enemmän julkisuutta kuin partyjen ulkopuolella tehtyjen demojen. Tähän liittyy myös se, että partyilla julkaistut demot levisivät ensinnäkin partyilla olleiden kesken ja partyjen jälkeen myös vaihdantaverkostoihin, sillä sitä olivat levittämässä kaikki partyilla olleet demojen vaihtajat. Miten partyille osallistuneet tietokoneharrastajat ryhmittivät?

- Mun subjektiivinen näkemys on, että se ydinryhmä on nämä vanhat parrat ja sitten nämä uudet – kuten minä jotka tykkää hengaila vanhojen partojen kanssa...

- Se on varmaan nykyään menny enemmän siihen että siellä on enemmän tämmöstä hang-around porukkaa jotka ei oikeestaan osaa mitään vaan ne on sitten faneja tai – ne on edelleenkin aika harvat jotka kuitenkin sitten osaa tehdä – osaa koodata ja viittii tehä sen. ei niitäkään varmaan montaa kymmentä suomessa oo... että hangaround porukkaa on sitten entistä enemmän.

Partyille osallistuneiden kesken voidaan erottaa hierarkkisia kehiä. Sisintä kehää edustivat demojen tekijöiden ydin eli aktiiviset ja taidokkaat Amigaskenen ryhmät jäsenineen. Myös pitkään Amigaskenen tai yleisemmin skene-alakulttuurin parissa toimineiden tietokoneharrastajien nähdään sijoittuneen alakulttuurin keskiöön. Partyille osallistujista uloimpana ovat sellaiset tietokoneharrastajat, jotka eivät varsinaisesti kuuluneet skeneen, sillä he eivät tehneet demoja tai olleet muuten skenen kanssa tekemisissä. Heitä kutsuttiin ”hangaroundiksi”.

- [...] siitä tuli kylmät väreet jos sen näki big screenillä demon. Se oli tosi siisti jos vaikka suomeen on vaikka Assemblylle tullu Ranskasta vaikka jotkut Alcatrazin tyypit tuomaan sen produnsa niin onhan se tosi hienoo silleen että tyypit on sille hurraamassa... et kun sen näkee siinä paikan päällä.

Demokilpailut olivat partyjen kohokohta. Niiden nähdään olleen voimakkaita yhteisöllisiä elämyksiä, joiden ansiosta demon tehneen ryhmän taidot näytettiin suuren yleisön edessä videotykin välityksellä suurikokoiselta kankaalta. Otteesta korostuu myös Assembly-tapahtuman kansainvälinen luonne, jonne tultiin julkaisemaan demoja kauempaakin. Käytännössä demokilpailut toimivat niin, että demot esitettiin yleisölle, jonka jälkeen demoista äänestettiin ja pidettiin äänten laskenta. Lopuksi demokilpailun voittajille jaettiin palkinnot.

90-luvun vaihteessa partyt olivat skene-alakulttuurin jäsenten järjestämiä tapahtumia. Niiden ensisijainen merkitys oli rituaalinen, sillä partyjen puitteissa päästiin tapaamaan skenetuttuja, joita ei muutoin olisi päästy näkemään. Lisäksi partyt tarjosivat mahdollisuuden päästä tapaamaan alakulttuurin jäseniä, joiden demoja oltiin nähty tai joiden kanssa oltiin oltu yhteydessä mm. demojen vaihtamisen yhteydessä. Näin partyt lujittivat skenen yhteenkuuluvuuden tunnetta ja tarjosivat yhteisöllisen elämyksen demokompojen muodossa. Partyt olivat ikään kuin kasvokkain tapahtuva toisinto muutoin virtuaalissa tilassa – demoihin kirjoitettujen viestien, postin ja BBS:n välityksellä - toimivalle skenelle.

5.5 Tietokoneiden kehittyminen ja vaikutukset Amigaskenelle

Kuten tässä luvussa on kuvattu, 80-luvun puolen välin jälkeen Commodore Amiga-tietokoneet ottivat valta-aseman demoissa käytettyjen innovatiivisten audiovisuaalisten tehosteiden viitekehystenä. Niiden puitteissa tehtiin demoja, joiden audiovisuaalisia tehosteita pyrittiin sovittamaan Commodore 64:n sekä 90-luvun vaihteessa enenevässä määrin myös PC-tietokoneiden viitekehukseen³³. 90-luvun vaihe nähdään³⁴ olleen Amigademojen ”kulta-aikaa” demojen määrän (katso taulukko 1.) ja innovatiivisuuden johdosta (katso kuvat 3.-9.). 1992-1993 ensimmäisten Amigoiden valta-asema innovaatioiden lähteenä alkoi kuitenkin hiipua laskentateholtaan tehokkaampien tietokoneiden ilmestyttyä markkinoille.

5.5.1 Tietokoneet kehittyvät

90-luvun vaihteessa PC-tietokoneet kehittyivät toimistotietokoneista pelien pelaamiseen ja demojen tekemiseen soveltuvaksi tietokoneeksi. 80-luvulla PC-tietokoneet oli suunniteltu ensisijaisesti toimistokäyttöön ja näin niistä uupuivat audiovisuaaliset ominaisuudet, jotka vastaavissa kotitietokoneissa olivat huomattavasti kehittyneemmällä tasolla. PC-tietokoneiden äänet rajoittuivat eritaajuisiin äänimerkkeihin (”piippauksiin”) ja näytön ominaisuudet alhaiseen värien määrän ja resoluutioon. 80-luvun loppua kohden tullessa PC-tietokoneiden audiovisuaaliset ominaisuudet alkoivat kuitenkin kehittyä tietokoneen kokoonpanoon liitettävien äänikorttien ja näytönohjaimien myötä. Mikrobittin (1991) mukaan äänikortit³⁵ alkoivat yleistyä PC-tietokoneiden kokoonpanoissa ja jatkuvasti kehittyvien näytönohjaimien³⁶

³³ Amigan visuaalisia tehosteita sovitettiin myös Atari ST-tietokoneiden viitekehukseen. Suomessa Atari ST:n viitekehyksessä toiminut demoskene oli kuitenkin varsin harvalukuinen.

³⁴ - [...] siinä 90-luvun vaihteessa niin amigalla oli kyllä hyvä kulta-aika demojen... demojen suhteen.

³⁵ Mikrobitti (10/1991) uutisoi, että PC:n omistajista yhä useammalla on äänikortti, jolla mikron saa mukaan menoon. Soundblasterista on tullut lähes de facto-standardi PC:n äänikorteissa (Mikrobitti, 12/1991, 46).

³⁶ Näytönohjaimissa PC:llä tapahtuu kehitystä: Speedstar on nopea VGA-ohjain, joka tarjoaa 1024x768 resoluution ja 256 väriä kaikissa grafiikkamoodeissa [...] sitä mainostetaan vaatimattomasti markkinoiden nopeimpana VGA-korttina (22, Mikrobitti, 5/1991).

tarjonta monipuolistui. Lisäksi PC- sekä Apple MacIntosh-tietokoneiden hinnat alkoivat laskea³⁷ ollen tästäkin huolimatta huomattavasti muita kotitietokoneita kalliimpia.

Myös Commodoren valmistamat kotitietokoneet kehittyivät. 1992 alussa Commodore toi uusia Amiga malleja markkinoille. Hintansa puolesta kotitalouksille markkinoidut Amiga 500+ ja 600-mallit eivät kuitenkaan kyenneet vastaamaan PC-tietokoneiden jatkuvasti kehittyvään laskentatehoon. Vuoden 1992 lopulla Commodore julkaisi myös Amiga AGA piirisarjalla varustetut 1200 ja 4000-mallit, joiden audiovisuaaliset ominaisuudet ja laskentateho olivat edeltäviä Amiga-malleja jonkin verran kehittyneemmät. Ne eivät kuitenkaan vastanneet laskentateholtaan PC-tietokoneita ja näin ollen olivat kehityksestä jäljessä jo markkinoille saapuessaan³⁸.

1993 PC-tietokoneiden etumatka uusiin Amiga 1200 ja 4000-tietokoneisiin nähden kasvoi kiihtyvällä vauhdilla. Niihin saatavien näytönohjainten kehittyminen jatkui samanaikaisesti, kun niiden hinnat laskivat³⁹. Lisäksi PC-demoissa suosituksi tullut äänikortti, Gravis Ultra Sound, saapui markkinoille ja sitä alettiin markkinoida yhä aggressiivisemmin Mikrobitissä⁴⁰. Tehoissaan jälkeen jääneille Mikrobitissä Amigoille alettiin markkinoida laskentatehoja kasvattavia turbokortteja⁴¹, joilla Amigaa pyrittiin pitämään mukana tietokoneiden kehityksessä.

5.5.2 Tietokoneiden kehittymisen vaikutuksia Amigaskeneen

³⁷ PC-mikrojen hinnan tasainen lasku ja Macintoshien hintojen putoaminen lähes PC:ien tasolle on tuonut nämä laitteet yhä laajemman kuluttajajoukon ulottuville. Yhä useammin ostetaan ensimmäiseksi tai toiseksi tietokoneeksi PC tai Mac (10, Mikrobiti, 10/1991).

³⁸ Mikrobiti (Janne Siren, 4/1996, 109) kirjoittaa jälkikäteen, että Amiga 1200 ei ollut prosessoriteholtaan mikään vauhtihirmu edes julkaisuhetkellään ja laskutehon puute on vain korostunut vuosien saatossa.

³⁹ Mikrobitissä (1/1993, 9) uutisoidaan, että näytönohjainten kehitystahti on hirvuinen. Vielä jokin aikaa sitten kiihdytin piirein tai grafiikkaprosessorein varustetut ohjaimet olivat tuhoisan kalliita. [...] Pitkään näytönohjaimia valmistanut ATI on julkistanut tehokkaita ja silti melko kohtuuhintaisia kiihdytettyjä ohjaimia.

⁴⁰ Ultra Soundille lisäpotkua, Gravis Ultra Sound –äänikorttia valmistava Advanced Gravis –yhtiö tarjoaa kahdeksan megatavua ohjelmistoa ilmaisena päivityksenä kaikille tuotteensa ostaneille. Valtaosaa tarjouksessa näyttelee 6,5 megatavulla kiintolevyä täyttävä 192 instrumentin midiohjelmisto, jota pääsee hyödyntämään kahdella mukana tulevalla soundipaketilla (6, Mikrobiti, 6-7/1993).

⁴¹ Supraturbo 28 1295 ,-. Supran uudella kiihdytinkortilla nostat 7mhz Amigasi tehon 3-4 kertaiseksi uskomattoman helposti ja edullisesti (15, Mikrobiti, 5/1993).

Tietokoneiden kehittyminen johti siihen, että 80-luvulla markkinoille saapuneet ensimmäiset Amigat – 1000, 500, 2000 – saivat väistyä 90-luvulla markkinoille saapuneiden uusien ja tehokkaampien tietokoneiden tieltä. Tämä tarkoitti käytännössä sitä, että ensimmäisten Amigoiden puitteissa toiminut Amigaskene menetti valta-asemansa innovatiivisten demojen lähteenä niiden siirtyessä uudempien Amigoiden ja PC-tietokoneiden puitteisiin. Tästä kertoo se, että esimerkiksi Future Crew demoryhmän PC-tietokoneella tekemä Second Reality demo nähtiin mahdottomana toteuttaa ensimmäisillä Amiga tietokoneilla.

- [...] siinä tavallaan tapahtu hirveen nopeesti viis satasesta siirtyminen siihen tonni kaks sataseen että... yht äkkiä ne tuotokset alkokin sit olemaan tehty sille isommalle amigalle. mä sain samaan aikaan pc:n ja siinä se into sitten vähän silleen laantu, toisaalta taas sitten pc skene oli aika vieras. siel oli hienoja tuotoksia kyllä mutta... se oli tavallaan ihan – tuntu että kaikki grafiikan piirtämiset olis pitäny opetella uudestaan enkä tuntenu ketään kuka osas pc:n konekielellä koodata, koska silloin noi pc:n demot koodattiin konekielellä.

Amigaskenen jäsenten siirtyminen ensimmäisiltä Amigoilta uudemmalle Amiga 1200-tietokoneelle nähdään tapahtuneen nopeasti kuten myös demojen tekeminen ja julkaiseminen. Osa Amigaskenen jäsenistä siirtyi käyttämään myös PC-tietokoneita, mutta joillekin se tarkoitti demoharrastuksen lopettamista. Otteeesta voidaan lukea, että demoharrastus loppui PC-tietokoneen hankintaan. Tietokonekohtaisesta PC-skenestä ei tunnettu sellaisia tietokoneharrastajia, joiden kanssa olisi voitu aloittaa demojen tekeminen. Lisäksi ei oltu valmiita opettelemaan demon tekemistä PC-tietokoneella, sillä sen ohjelmat, sekä ohjelmointi poikkesivat Amigaan verrattuna.

Amigaskenen jäsenten siirtyminen uudempien Amigoiden puitteisiin johti siihen, että 1993 lähtien ensimmäisillä Amigoilla tehtyjen demojen määrä alkoi laskea (katso taulukko 1.). Samaan aikaan haastattelujen mukaan uudemmilla Amigoilla tehtyjen demojen määrä alkoi lisääntyä. Syntyi tilanne, jossa uudempien Amigoiden Amigaskene sekä PC-skene kilpailivat keskenään. Tässä yhteydessä ei sovi unohtaa myöskään 80-luvun alkupuolella markkinoille saapunutta ensimmäisen sukupolven kotitietokonetta, kahdeksan bittistä Commodore 64:ää, jolla yhä tehtiin demoja, ja jonka

viitekehykseen pyrittiin sovittamaan huomattavasti tehokkaampien demojen visuaalisia tehosteita⁴²

Tietokoneiden jatkuva kehittyminen muutti demoja tekevien ryhmien välisen kilpailun luonnetta. Ensimmäiset Amigat, 1000, 500 ja 2000, olivat audiovisuaalisilta ominaisuuksiltaan ja laskentatehoiltaan toisiaan vastaavia tietokoneita. Näin samantehoisia tietokoneita demojen tekemiseen käyttävien ryhmien välistä kilpailua käytiin samoista lähtökohdista käsin, jolloin ryhmien paremmuus ohjelmoimalla luotujen visuaalisten tehosteiden välillä oli yksiselitteisempää. Demon tekijöiden jakamassa viitekehyksessä käytiin kilpailua esimerkiksi Amigan laskentatehoa vaativien ja piirtorutiinien nopeutta esittelevien visuaalisten tehosteiden avulla. Tämä korosti demoissa esiteltyjä ennätyksiä, joissa edeltävien demojen tehosteita paranneltiin mm. ruudulla liikkuvien objektien määrillä (mm. kuvio 3.). Jatkuvasti kehittyvät PC-tietokoneet tai turbokortein varustetut uudemmat Amigat eivät sen sijaan olleet keskenään saman tehoisia. Amigoiden laskentatehoja lisäävät turbokortit paransivat Amigoiden asemaa suhteessa PC-tietokoneisiin, mutta samalla ne sekoittivat uudemmilla Amigoilla toimineiden ryhmien keskinäistä kilpailua, sillä myös uudemmat Amigat olivat keskenään eri tehoisia.

Tietokoneiden kehittyminen johti myös siihen, että ensimmäisten Amigoiden viitekehyksessä toiminut Amigaskenen jäsenet siirtyivät käyttämään uusia tietokoneita kuten PC- sekä uudempia Amiga 1200 ja 4000 tietokoneita. Ensimmäisille Amigoille tehtyjen demojen määrät laskivat lähes samaan aikaan kuin uudemmille Amigoille tehtyjen demojen määrät nousivat. Tämä kertoo siitä, että ainakin osa vanhemmilla Amigoilla toimineiden alakulttuurin jäsenet siirtyivät käyttämään uusia Amigoita. Ensimmäisten Amigoiden puitteissa toimineen Amigaskenen voidaan siis katsoa tulleen tiensä päähän uudempien tietokoneiden ja etenkin uudempien Amigoiden markkinoille ilmestymisen sekä käyttöönottamisen myötä.

Vuodesta 1995 eteenpäin ensimmäisten Amigoiden viitekehyksessä toimineen Amigaskenen toiminnan lakattua kilpailu demojen välityksellä jatkui PC-tietokoneiden ja turbokortein viritettyjen Amigoiden viitekehyksissä toimivien skenejen kesken.

⁴² Esimerkiksi maineikkaasta Future Crew ryhmän Second Reality demosta on tehty versio Commodore 64:lle

Vaikka viritetytkin Amigat ovat jääneet jälkeen PC-tietokoneiden kehityksestä, turbokortein varustetuilla Amigoilla on voitettu yhä demo kilpailun ykkössijoja 2000-luvun partyilla kuten Maturfurk-ryhmän Marutefurk on alla olevan otteen mukaan tehnyt.

- Amiga demot luonnollisesti ovat lähinnä sydäntä... edes 2nd Reality ei ilmestyessään paljon heilauttanut. Erityisen hyvänä demona pidän Maturefurkin "Lapsuus" demoa joka voitti Asm'01.. potku otsaan gigahertseille ja geforce3:lle ... taito se on luoja kiitos mikä vielä tänäkin päivänä palkitaan!

5.6 Alakulttuurin ja teknologioiden yhteenkietoutumisia

Seuraavaksi tehdään tiivistelmä, jossa nostetaan esiin Amigaskenen keskeisiä tekijöitä alakulttuurina sekä teknologian ja alakulttuurin vuorovaikutuksesta syntyviä prosesseja. Alakulttuurin näkökulmasta nostetaan esiin niitä osatekijöitä, joista Amigaskene koostuu. Tässä yhteydessä Amigaskenelle luodaan konteksti, johon se sijoittuu ja jonka puitteista se erottuu omaksi kulttuurin kokonaisuudeksi, alakulttuuriksi. Tällöin tarkastelun kohteena ovat rajanvedot, jotka määrittelevät ketkä kuuluvat Amigaskeneen ja ketkä jäävät sen ulkopuolelle. Alakulttuurin yhteydessä ollaa kiinnostuneita myös Amigaskenen kulttuurisista aineksista, johon kuuluvat mm. Amigaskenen rakenteet , demojen ympärille kietoutuneet käytännöt, sekä alakulttuurin rituaalit. Koska Amigaskenen lähtökohdat ovat teknologiavälitteiset, tarkastellaan Amigaskeneä myös Amigan, Amigaskenen toimijoiden ja demojen toimijoiden verkostona. Tässä mielenkiinnon kohteena on teknologioiden ja alakulttuurin toimijoiden välinen vuorovaikutus ja etenkin millä tavoin teknologiat vaikuttavat ja muokkaavat alakulttuurin toimintaa. Tällöin käsitellään kolmea toimijoiden vuorovaikutuksesta syntynyttä prosessia: Ensinnä tarkastellaan Amigan markkinoille saapumista ja sen käyttöönottoa Amigaskenen toimijoiden toimesta, seuraavaksi tarkastelun kohteena on demojen tekemisestä ja julkaisusta syntyneet prosessit ja lopuksi tietokoneiden kehittyminen, jossa tarkastellaan Amigan yhteyteen muodostuneen toimijoiden verkosto hajoamisen prosessia.

5.6.1 Amiga tietokoneiden kehittyminen alakulttuurin viitekehyyksi

80-luvun puolessa välissä markkinoille alkoi saapua toisen sukupolven 16-bittisiä tietokoneita. Commodore julkaisi Amiga 1000 tietokoneen, joka oli toisiin markkinoilla olleisiin tietokoneisiin nähden audiovisuaalisilta ja laskentatehoiltaan kehittyneempi tietokone. Se ei saavuttanut kuitenkaan suurta menestystä edistyksellisistä ominaisuuksistaan huolimatta.

Amiga 1000 sisälsi siihen sisään kirjattuja suunnittelijoiden tekemiä oletuksia sen käyttäjistä ja käyttötavasta. Amiga 1000:n suunnittelijat epäonnistuivat tuodessaan sitä markkinoille. Amiga 1000 ei kyennyt edistyneistä audiovisuaalisista ominaisuuksistaan huolimatta värväämään toimijoita yhteyteensä. Tämä johtui siitä, että sen yhteyteen ei ollut saatavilla sen toimintaa välittäviä ohjelmia, eikä se näin ollen onnistunut myöskään houkuttelemaan suunnittelijoiden siihen liittämisen päämäärän mukaisesti ammattikäyttäjää kollektiiviinsa. Lisäksi kotikäyttäjät, joiden päämääränä tietokoneen käytössä oli käytännössä pelien pelaaminen, eivät liittyneet Amiga 1000:en kollektiiviin sen hinnan ollessa liian korkea. Amiga 1000:n kollektiivi jäi harvalukuiseksi kuriositeetiksi tietokoneharrastajien ja ammattikäyttäjien keskuudessa.

1987 Commodore Amiga teki paluun Commodoren julkaistessa Amiga 500 ja 2000-tietokoneet. Amiga 500 saavutti nopeasti suosiota kotikäyttäjien keskuudessa huokean hintansa, sille saatavien ohjelmien ja edistyneiden audiovisuaalisten ominaisuuksiensa ansiosta. Sen hinta on saatu laskemaan jättämällä tietokonepaketista pois monitori, jonka tilalle oli saatavissa tv-modulaattori⁴³. Näin Amiga 500 onnistui värväämään kollektiiviinsa käyttäjiä, sillä sille löytyi tietokoneen käyttöä välittäviä ohjelmia, jotka Amigan kehittyneiden audiovisuaalisten ominaisuuden johdosta olivat kehittyneempiä toisten tietokoneiden ohjelmiin verrattuna. Kotitaloudet liittyivät Amiga 500:n kollektiivin huokean hintansa, mutta fyysisesti myös tv-modulaattorin ansiosta, jonka välityksellä Amigan saattoi kytkeä televisioon.

Amigan edistykselliset ominaisuudet herättivät mielenkiintoa myös skene-alakulttuurin jäsenissä. Valtaosa heistä jäsenistä toimi Commodore 64:n viitekehyyksessä, joka voitiin

⁴³ Amigalle 500:lle oli myös tarjolla tietokonepaketteja joihin kuului monitori.

hintansa ja audiovisuaalisten ominaisuuksiensa johdosta lukea kotitietokoneeksi. Näin Amiga 500 tarjosi luontevan jatkumon skene-alakulttuurin parissa alkaneelle tietokoneharrastukselle ja osa heistä siirtyi käyttämään Amiga 500:aa, mutta tietokoneeksi saatettiin hankkia myös kalliimpi Amiga 2000. Tässä yhteydessä Amiga 500 ja Amiga 2000-tietokoneita nimitetään selkeyden vuoksi Amigaksi. Amigan viitekehukseen siirtyneiden joukossa oli myös demon tekijöitä.

Aluksi demojen tekeminen Amigan viitekehyksessä oli pääasiallisesti Commodore 64:n demojen audiovisuaalisten tehosteiden siirtämistä Amigan viitekehukseen. Se synnytti teknologiasiirtojen kollektiivin johon kuuluivat Commodore 64:n demot, demon tekijät ja Amiga. Siinä aktantin positiot määräytyivät seuraavalla tapaa: Commodore 64:n visuaaliset tehosteet määrittivät visuaalisten tehosteiden muodon, jolloin tehosteilla oli kompetenssia delegoida demon tekijä tekemään vastaavanlainen demo Amigan viitekehukseen. Tällöin myös Amigalla oli kompetenssia suhteessa demon tekijään, sillä se delegoi hänet opettelemaan Amigan ominaisuuksia, jotta Commodore 64:ltä peräisin olevia audiovisuaalisia tehosteita saattoi tuottaa Amigan viitekehyksessä.

90-luvun vaihteeseen tultaessa demoja Amigan viitekehyksessä opittiin käyttämään. Amigalla saatiin aikaiseksi sellaisia audiovisuaalisia tehosteita, joita Commodore 64:llä oli vaikea tai mahdoton toteuttaa. Viitekehystenä Amiga muuttui innovatiivisten demojen lähteeksi⁴⁴. Tämä johti siihen, että Commodore 64:n viitekehukseen pyrittiin siirtämään Amigalla tehtyjen demojen audiovisuaalisia tehosteita. Commodore 64:n, Amigan ja niillä tehtyjen demojen kollektiivin aktantin positiot muuttivat paikkaansa. Amigalla tehdyt visuaaliset tehosteet tuottivat Commodore 64:n demon tekijöille aktantin positiota, jossa Commodore 64:llä toimivat demon tekijät delegoitiin tuottamaan sen rajoitetumpien audiovisuaalisten resurssien puitteissa samankaltaisia tehosteita kuin Amigalla. Innovaatiivisten demojen siirtyessä Amigan viitekehukseen Amigalle siirtyneet demon tekijät alkoivat luomaan Amigalle tyypillisiä demojen audiovisuaalisia konventioita.

⁴⁴ Amigalla tehtiin jo vuonna 1987 megademo, jonka muoto moniosaisena demona poikkesi Commodore 64:n demoista. Se toimi innovaation lähteenä, jolloin myös Commodore 64:n viitekehyksessä alettiin tehdä moniosaisia megademoja. Megademot eivät kuitenkaan varsinaisesti tarjonneet uudenlaisia visuaalisia tehosteita.

5.6.2 Amigaskene alakulttuurina

Amigaskene oli alle alle 20-vuotiaiden nuorten miesten, alakulttuuri. Heitä yhdisti erityinen mielenkiinto tietokoneita sekä sen luomia mahdollisuuksia kohtaan. Se sai heidät erottumaan mm. mopoista kiinnostuneista nuorista, mutta myös toisista tietokoneharrastajista, joiden tietokoneen käyttö rajoittui ensisijaisesti pelaamiseen sekä pelien paikalliseen vaihtoon kavereiden keskuudessa. Tästä poiketen Amigaskenen jäsenten tietokoneharrastus kohdistui pelien ja demojen kansainväliseen vaihtoon postin ja tietoliikenneyhteyksien välityksellä. Oleellisin erottava tekijä oli kuitenkin demojen tekeminen ja niiden julkaisu alakulttuurin keskuudessa. Amigaskenen jäsenten tietokoneharrastusta voidaan luonnehtia intensiiviseksi, sillä sen he ovat olleet hyvin sitoutuneita sen käytäntöihin. Amigaskene oli siis alakulttuuri, joka poikkesi tietokonevälitteisen harrastuksensa johdosta toisista nuorista, mutta käytäntöjensä intensiivisen luonteen johdosta myös toisista Amigan käyttäjäkunnista.

Amigaskene polveutui 80-luvun skene-alakulttuuriin, jonka käytännöt keskittyivät pelien kopiointisuojuuksien ja pelien levittämisen yhteyteen. 80-luvun puolessa välissä skenen keskuudesta nousi esiin ryhmiä, jotka tekivät demoja tarkoituksenaan vaihtaa niitä murrettuihin peleihin. Demoja tekevien ryhmien lisääntyä ja vakiinnutettuaan käytäntöjään he alkoivat erkaantumaan skene-alakulttuurista ja heitä alettiin nimittää demoskenen jäseniksi. Tällöin pelien kopiointisuojuuksien murtamiseen ja levittämiseen keskittyneet ryhmät saivat nimityksen kräkkiskene. Skene-alakulttuurin kehään syntyi siis kräkki- ja demoskene. Demoskenen käytännöt olivat kuitenkin vahvasti sidoksissa kräkkiskeneeseen, sillä demoja vaihdettiin murrettuihin peleihin. Näin skenen voidaan katsoa olleen aluksi jakautunut vain nimellisesti. Varsinaiset irtautumispyrkimykset nousivat esiin vasta, kun osa Amigalla toimivasta demoskenestä irtisanoutui laittomasta pelien murtamisesta ja levittämisestä. Tässä vaiheessa ollutta demoskeneä voidaan luonnehtia liminaaliksi alakulttuuriksi, sillä osa demoskenen jäsenistä toimi molempien skenejen käytäntöjen puitteissa. Vasta 90-luvun loppuun tultaessa demoskenen voidaan katsoa irtaantuneen kräkkiskenen käytännöistä, vaikka liitoksia on yhä 2000-luvulle tultaessa havaittavissa.

Alkaen 1986, ensimmäisten Amiga-tietokoneiden markkinoille saapumisen myötä skene alkoi jakautua myös tietokonekohtaisiin skeneihin, joiden puitteissa kräkki ja

demoskenet toimivat. Yhden tietokonekohtaisen skenen osan muodosti Amigaskene. Rajanvedot tietokonekohtaisten skenejen välillä eivät kuitenkaan olleet tarkkoja, sillä eri tietokoneilla toimivien demoryhmien välillä oli jonkin asteista yhteistyötä ja ryhmät saattoivat esiintyä yhteisellä nimellä.

Amigaskene rakentui demoja tekevistä ryhmistä, mutta sen rakenteiksi voidaan lukea myös ryhmien ja sen jäsenten hierarkia alakulttuurin keskuudessa. alakulttuurin rakenteet voivat ilmetä hierarkkisinä kehinä. Amigaskenessä hierarkian sisintä kehää edustivat Amigaskenen eliitiksi kutsutut aktiiviset ja taidokkaat Amigaskenen ryhmät sekä niiden jäsenet. Tähän kehään kuuluivat myös pitkään Amigaskenen tai aiemmin Commodore 64:llä toimineen skene-alakulttuurin parissa toimineet tietokoneharrastajat. Heistä alettiin käyttää nimitystä oldskool, vanha koulukunta. Seuraavaan kehään sijoittui valtaosa Amigaskenen ryhmistä. Niitä edustivat pelejä ja demoja vaihtavat sekä demoja tekevät ryhmät, jotka eivät yltäneet taidoiltaan tai maineeltaan eliitin tasolle. Ne saattoivat olla myös aloittelevia ryhmiä tai sellaisia ryhmiä, jotka eivät olleet aktiivisesti sitoutuneita alakulttuurin käytäntöihin. Uloimpaa kehää edustivat niin sanottu hangaround jengi. Heidän ominaisuuksiinsa voitiin lukea se, että he eivät varsinaisesti olleet sitoutuneet alakulttuurin käytäntöihin kuten demojen ja pelien vaihtamiseen tai demojen tekemiseen. Pääasiallisesti heihin saattoi törmätä partyilla.

Demot vaikuttivat Amigaskenelle tyypilliseen dynamiikan syntyyn. Niitä tehtiin ryhmien toimesta, joiden jäsenet jakoivat tehtävänsä demon osa-alueiden mukaisesti, ohjelmointiin, grafiikkaan, sekä musiikkiin. Demojen tekemisen taustalla oli pyrkimys hämmästyttää katsojaa, toimia taidonnäytteenä, mutta myös tuottaa vaihdon välineitä, joilla saattoi saada uusia pelejä ja demoja Amigaskenen yhteyteen organisoituneista vaihdantaverkostoista. Jotta katsojaa oli mahdollista hämmästyttää, demoissa pyrittiin toteuttamaan uusia ideoita tai edeltäviin demoihin verrattuna edistyneempiä visuaalisia tehosteita. Mikäli tässä onnistuttiin ja demosta tuli suosittu alakulttuurin keskuudessa demon tekijät saattoivat nousta Amigaskenen hierarkiassa. (Demojen tekemistä voidaan luonnehtia eräänlaisena pioneerihenkenä, jossa pyritään olemaan askeleen verran edellä toisia ryhmiä). Pyrkimys demojen visuaalisten tehosteiden paranteluun johti siihen, että demot kehittyivät audiovisuaalisilta ominaisuuksiltaan ja näin käyttivät yhä tarkemmin Amigan audiovisuaalisia ja laskentatehollisia resursseja hyväkseen.

Demojen julkaisu laajensi ja piti yllä Amigaskenen yhteyteen organisoituneita vaihdantaverkostoja. Ne toimivat postin, sekä internetiä edeltäneiden Amigaskenen jäsenten toimesta organisoitujen tietoliikenne yhteyksien välityksellä. Demojen vaihdanta levitti demot alakulttuurin keskuuteen ja levitessään demon tehneen ryhmän maine kasvoi alakulttuurin keskuudessa. Ensisijaisesti vaihdantaverkostot merkitsivät kuitenkin lähdeä, josta saattoi saada uusimpia ohjelmia, kuten pelejä ja demoja. Mikäli Amigaskenen vaihdantaverkostoihin levinneet demot sisälsivät innovaatioita ja esittelivät demon audiovisuaalisia osa-alueita luontevassa suhteessa toisiinsa, saavuttivat ne suosiota Amigaskenen keskuudessa.

Demot kietoutuivat valtaosaan Amigaskenen käytännöistä. Ne loivat alakulttuurille ominaisen kilpailun sekä vaihdannan dynamiikan. Yhtäältä demojen välityksellä käyty kilpailu kehitti niiden audiovisuaalisia tehosteita samalla käyttäen Amigan resursseja yhä tarkemmin hyväkseen. Toisaalta ne loivat mahdollisuuden päästä käsiksi vaihdantaverkostoissa leviäviin uusiimpiin ohjelmiin ja pitää yhteyttä toisiinsa. Myös demoihin kirjoitetut viestit, kuten yhteystiedot sekä toisille ryhmille lähetetyt terveiset, toimivat vaihdantaverkoston ja näin myös yhteydenpitoa lujittavana tekijänä. Demojen voidaankin katsoa luoneen Amigaskenen demojen yhteyteen syntyneiden käytäntöjen välityksellä toimineen virtuaalisen tilan, joka toimi postin ja tietoliikenneyhteyksien sekä demoihin kirjoitettujen viestien välityksellä. Tässä yhteydessä ei tule myöskään unohtaa Amigaskenen jäsenten kiinnostusta demoihin puhtaasti elämyksellisinä kulttuurin artefakteina. Näin demot loivat monella tapaa liitoksia Amigaskenen keskuuteen yhdistäen Amigaskenen jäseniä ja vahvistaen Amigaskenen kulttuurin kokonaisuutta.

Amigaskenen jäsenet tapasivat toisiaan muutamia kertoja vuodessa järjestettävillä partyilla. Ne sijaitsivat kaukana arkisista koulunkäynnin⁴⁵ ja kodin piiriin kuuluvista käytännöistä ja näin muodostivat liminaalin eli normaalitilojen välisen tilan vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin kehään. Partyt toimivat Amigaskenen yhteisyyden rituaalina. Niiden puitteissa tavattiin ystäviä ja tuttuja, joihin oli tutustuttu aiemmin Amigaskenen demojen vaihdantaverkostojen ja demoihin kirjoitettujen viestien puitteissa. Partyille osallistujia yhdistivät yhteiset kiinnostuksen kohteet kuten demot ja tietokoneet.

⁴⁵ 90-luvun vaihteessa partyt järjestettiin useimmiten kouluissa.

Oleelliseksi osaksi partyja voidaan lukea myös riehakkaampi hauskanpito kavereiden seurassa. Partyt ilmensivät Amigaskenen luomaa virtuaalia tilaa, sillä myös partyjen puitteissa kilpailtiin näyttävimmän demon tekijyydestä demokilpailujen yhteydessä. Tätä ilmensi myös se, että lisäksi partyilla vaihdettiin viimeisimpiä pelejä ja demoja toisten osallistujien kanssa. Partyt tarjosivat ensisijaisesti kuitenkin elämyksen, jonka puitteissa saattoi tavata kasvokkain ja etenkin nauttia demokilpailun suomasta jännityksestä ja näin, yhteisyyden rituaaleina, partyt lujittivat Amigaskenen yhtenäisyyttä.

5.6.3 Alakulttuurin ja teknologioiden yhteenkietoutumisia

- 1 An idea comes sooner or later
- 2 We chat about it and if it's not easy to do (too lazy to code/paint much) we drop it.
- 3 After a few weeks Slimer thinks of coding it, codes for a day or two and says it looks like shit – new gfx is needed.
4. We chat of the graphics
5. After some time (from one day to six months) the gfx is nearly finished
6. We have a preview! Nice!
7. Something is included or dropped out.
8. Gfx finished two days before the release date, the music reaches our hands one day before the release. (Here the postman is always fucking up the delivery!) Slayer slowly gets nervous of the hurry and says the piece of shit [is] ready.
9. A more or less finished part is now ok and after six months a whole demo is finished! So don't wonder why we are lazy! (Anarchy, 1990, Stolen Data)

Edellä on ote 1990 julkaistusta Stolen Data-diskettilehdestä, jossa on haastateltu Mental Hangover demon graafikkoa. Otteessa graafikko on käynyt läpi vaiheita, joiden mukaan demo tehdään hänen, ohjelmoijan ja muusikon kanssa muodostuvasta kollektiivista. Siihen kuuluvat myös Amiga, sekä demon tekoon tarvittavat ohjelmat kuten graafikon tapauksessa piirto-ohjelma. Mikäli Amigaa ja ohjelmia voidaan käyttää apuvälineinä ilman ongelmia vuorovaikutus pelkistyy tietokoneen ja ohjelmien suhteen käyttäjän toiminnan välittämiseksi.

Demon tekeminen edeltää harjaantuneisuutta tietokoneen käytössä, joka on tietokoneen, sen ohjelmien ja käyttäjien välisten vuorovaikutuksen tulosta. Niissä käyttäjän aktantin positio ilmenee siten, että tietokoneella ja ohjelmilla on kompetenssia delegoida

käyttäjää opettelemaan niiden käyttöä. Vuorovaikutuksen tuloksena ovat määrittyvät ne viitekehykset, jotka tulee ottaa huomioon ja joiden puitteissa voidaan toimia. Näin tietokone ja ohjelmat ovat vaikuttaneet siihen miten käyttäjän tulee toimia, mutta myös luoneet mahdollisuuden toimintaan niiden puitteissa.

Demon tekemisen prosessi lähti ideasta eli toimijoiden päämäärästä, joka pyrittiin toteuttamaan. Prosessi eteni vaiheittain grafiikan piirtämisen ja ohjelmoinnin välillä, jossa demon visuaaliset tehosteet hioutuivat kohti haluttua päämäärää. Demon kehittämisen vaiheessa demon visuaalisten tehosteiden rutiinit ja grafiikat ovat liikkeessä, jolloin niiden asemasta demon osana, demon kollektiivia, neuvoteltiin. Ne asettuvat paikoilleen, kun demosta tehtiin ennakkoversio. Sen pohjalta päätettiin mitä demoon sisällytettiin ja mitä jätettiin pois. Tällöin demon visuaaliset tehosteet asettuivat paikoilleen.

Demon tekemisen viimeinen vaihe alkoi kun grafiikka ja musiikki luovutettiin ohjelmoijalle. Tällöin ohjelmoija sai pakollisen kauttakulkupisteen position, joka tarkoitti sitä, että hänestä tuli korvaamaton demoa tekevän kollektiivin kannalta; toisin sanoen demon valmistuminen riippui hänestä. Ohjelmoija liitti saamansa musiikin ja grafiikat osaksi demoa kääntäen⁴⁶ demon käynnistyväksi tietokoneohjelmaksi. Demosta tuli musta laatikko, jolloin se kätki demon osa-alueet – visuaalisten tehosteiden rutiinit, grafiikat ja musiikin - yhdeksi audiovisuaaliseksi kokonaisuudeksi. Demo kohdentui, jolloin se käsitettiin yhtenä toimijana toisten toimijoiden näkökulmasta julkaistaessa.

Demojen tekemisen yhteydessä demon tekijät ovat liittäneet siihen ominaisuuksia, päämääriä ja tavoitteita⁴⁷. Tämä tarkoittaa sitä, että he ovat tuottaneet sille aktantin position, jossa demo on delegoitu toteuttamaan ryhmän päämääriä mm. ryhmän taitojen esittelijänä tai vaihdon välineenä. Julkaisun yhteydessä, demo alistetaan alakulttuurin toimijoiden neuvottelujen kohteeksi, jolloin sen päämäärien toteutuminen riippuu toisista toimijoista. Neuvottelut ovat vuorovaikutteisia, sillä demosta tehdään käännöksiä - pyritään saamaan demo poikkeamaan päämääristään – mutta myös demo

⁴⁶ Tässä yhteydessä kääntämisellä tarkoitetaan toimijaverkostoteoriasta poiketen ohjelman lähdekoodin ja siihen liitettävien musiikin ja grafiikan kääntämistä käynnistyväksi ohjelmaksi.

⁴⁷ Toimijaverkostoteorian päämäärän termi on helpompi ymmärtää ei-inhimillisen toimijan yhteydessä funktiona jota se toteuttaa sille tarkotetulla tavalla.

tekee käännöksiä toisista toimijoista. Neuvottelujen tuloksena demolle ja toisille toimijoille syntyvät aktantin positiot, jotka ilmentyvät aktanttien kompetensseina jakautuen kollektiivissa aktanttien kesken. Tässä kompetenssit liittyvät valtasuhteisiin, joiden mukaisesti toimijat voivat antaa toisilleen delegointeja omien päämääriensä toteuttamisessa tai joutua delegointien kohteeksi.

Demot suorittavat demoryhmien niille degoimia päämääriä, joita ovat demon toimiminen vaihdon välineenä, sekä demoryhmän taitojen esittely alakulttuurin keskuudessa. Vaihdon välineenä demo välittää demon vaihtajien päämäärää, joka on saada uusimpia ohjelmia vaihdantaverkostoista. Kun demo lähetetään vaihtokontaktille syntyy kollektiivi, joka koostuu ryhmän demon vaihtajasta, hänen vaihtokontaktistaan ja demosta. Vaihtokontaktin päämääränä, demojen vaihtajana, on saada uusia demoja, joten hän lähettää demoa eteenpäin omille kontakteilleen. Kun demo on levinnyt vaihdantaverkostoihin demon kompetenssi vaihdon välineenä lakkaa ja sen ympärille muodostunut kollektiivi hajoaa.

Demot voivat muodostaa kuitenkin kollektiiveja informaatiota sisältävinä ja elämyksellisinä innovaatioita esittelevinä toimijoina. Demon innovatiivisuuden määrittelevät toiset ryhmät. Mikäli demo ei ole innovatiivinen, sillä ei ole valtaa tai kompetenssia vaikuttaa asiantiloihin, mutta mikäli vaihdantaverkostoon levinnyt demo on onnistunut esittelemään innovaatioita, kuten Mental Hangover (katso kuvio 7.), muodostuu demon ja kilpailevien demoryhmien verkosto. Sen syntymisen taustalla on alakulttuurin dynamiikkaan kuuluva ryhmien välinen kilpailu edeltäviä edistyneemmistä ja näyttävämmän demon tekijyydestä ja sijoittumisesta Amigaskenen hierarkian keskiöön. Näin innovaation luonut demo muodostaa kollektiivin, jossa sillä on kompetenssia delegoida keskenään kilpailevia demoryhmiä tuottamaan visuaalisia tehosteita, jotka ovat samankaltaisia, paranneltuja tai varioituja tehosteita tuohon demon nähden.

Mitä innovatiivisen demon delegoinnista seurasi? Kilpailevat ryhmät pyrkivät selvittämään miten innovatiivisen demon tehosteet on tehty. Tämä avasi demon mustaa laatikkoa, jolloin tarkasteltiin niitä osa-tekijöitä ja tekniikoita joista demo koostui. Alakulttuurin dynamiikan johdosta demon tekeminen alkaa edeltävien demojen tekniikoiden tarkasteluna ja teknologiasiiroina omiin demoihin (Katso myös alaluku

5.1.2 Amigaskene syntyy). Demon tekijöitä voidaan katsoa määrittelevän sen maailman, johon demo suunnitellaan.

5.6.4 Amigaskene hajoaa

Amiga toimi 1993-1994 saakka innovatiivisten demojen viitekehyksenä. Sillä tehtyjen demojen audiovisuaaliset tehosteet levisivät teknologiasiirtoina myös toisille tietokoneille kuten Commodore 64:lle, PC-tietokoneille sekä Atari ST-tietokoneille. Näin Amigan voidaan katsoa olleen eri tietokoneilla toimivien demoskenejen keskiössä.

1992-1993 ensimmäisten Amigoiden rinnalle nousivat audiovisuaalisilta ominaisuuksiltaan demojen tekemiseen soveltuvat PC-tietokoneet, sekä uudemmat Amiga-tietokoneiden mallit, Amiga 1200 ja 4000. Amiga 1200 jatkoi Commodoren kotitietokoneiden sarjaa ollen huomattavasti halvempi tehokkaisuudessa PC-tietokoneisiin verrattuna. Aiemmin innovatiivisten demojen lähteenä toimineet ensimmäiset Amiga 500 ja 2000-mallit jäivät laskentateholtaan ja audiovisuaalisilta ominaisuuksiltaan uudemmissa tietokoneista jälkeen.

1993 PC-tietokoneelle julkaistu Future Crew-ryhmän Second Reality siirsi Amigan syrjään innovatiivisten demojen viitekehyksenä, sillä sen tehosteet nähtiin mahdottomilta toteuttaa Amigalla. Näin ensimmäisten Amigoiden kollektiivi alkoi hajota nopeasti. Sen viitekehysessä toimineet Amigaskenen jäsenet siirtyivät uudempien Amigoiden sekä PC-tietokoneiden puitteisiin.

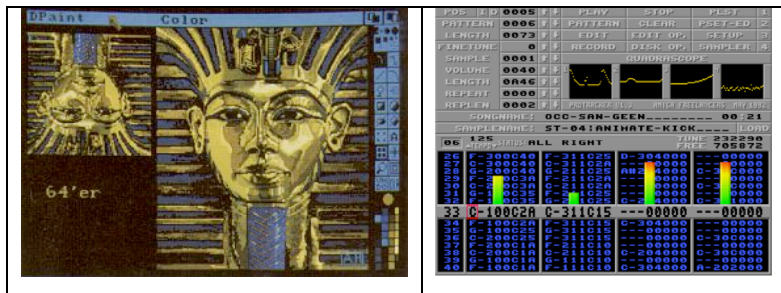
Ensimmäisten Amigoiden viitekehysessä tehtyjen demojen määrien laskeminen ja lähes samanaikainen uudemmissa Amigoilla tehtyjen demojen määrällinen nousu antaa olettaa, että ensimmäisten Amigaskenen jäsenistä suuri osa siirtyi käyttämään uudempia Amigoita. Tätä selittäisi myöskin merkkiuskollisuus ja PC-tietokoneiden Amigoita korkeampi hinta. Taustalla voidaan nähdä myös Amigaskenelle leimallinen dynamiikka, jossa useiden demoja tekevien ryhmien päämääränä oli tehdä innovatiivisia demoja. Voidaankin sanoa, että demoskenen ydin sijaitsee sellaisten tietokoneiden

viitekehyksessä, jossa demoja tekevien ryhmien on mahdollista saada aikaiseksi innovatiivisia demoja.

Liitteet:



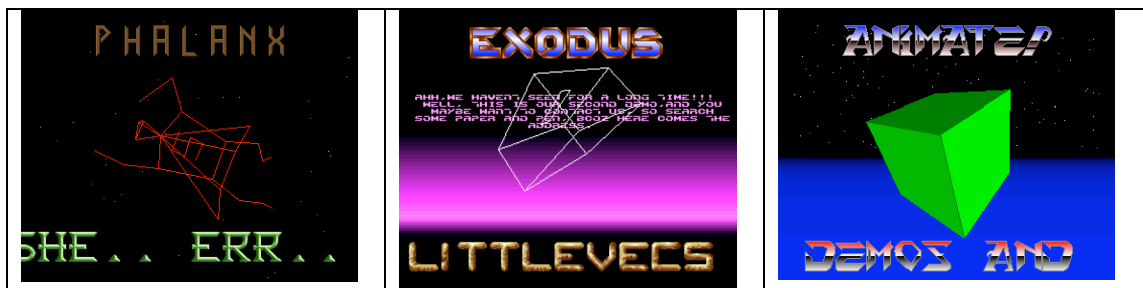
Kuvio 1. Dynamic Duo kräkki-intro, Fairlight kräkki-intro (Lähde: <http://noname.c64.org/csdb/>).



Kuvio 2. Deluxe Paint II-piirto-ohjelma (Lähde: <http://www.kaiiv.de/amiga.html>), Protracker-musiikkiohjelma. (Lähde: <http://www.pouet.net>)



Kuvio 3. Bob-demot (1989). Share And Enjoy (205 Bobs), Level 4 (194 Bobs), Scoopex (208 Bobs) (lähde: <http://kestra.exotica.org.uk/>).



Kuvio 4. Yksiosaisia demoja (1989): Phalanx 3d Intro, Exodus Littlevectors, Animate One Week (lähde: <http://kestra.exotica.org.uk/>).



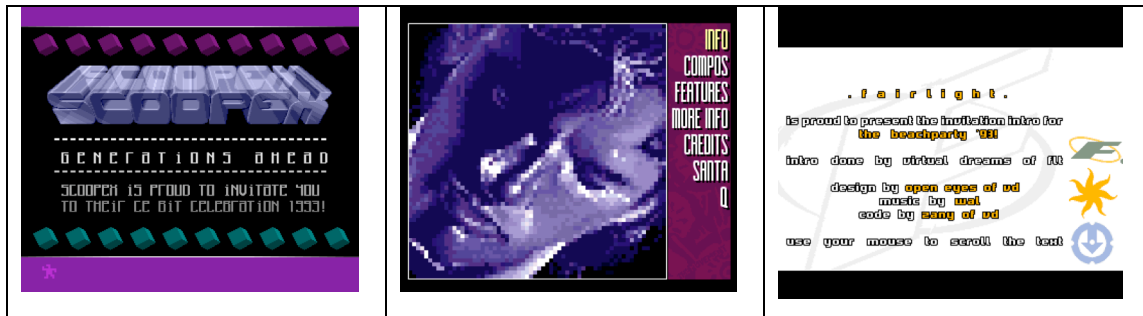
Kuvio 5. Moniosainen Vision Megademo II (1989) (Ruutukaappaukset: Mikko Karaiste).



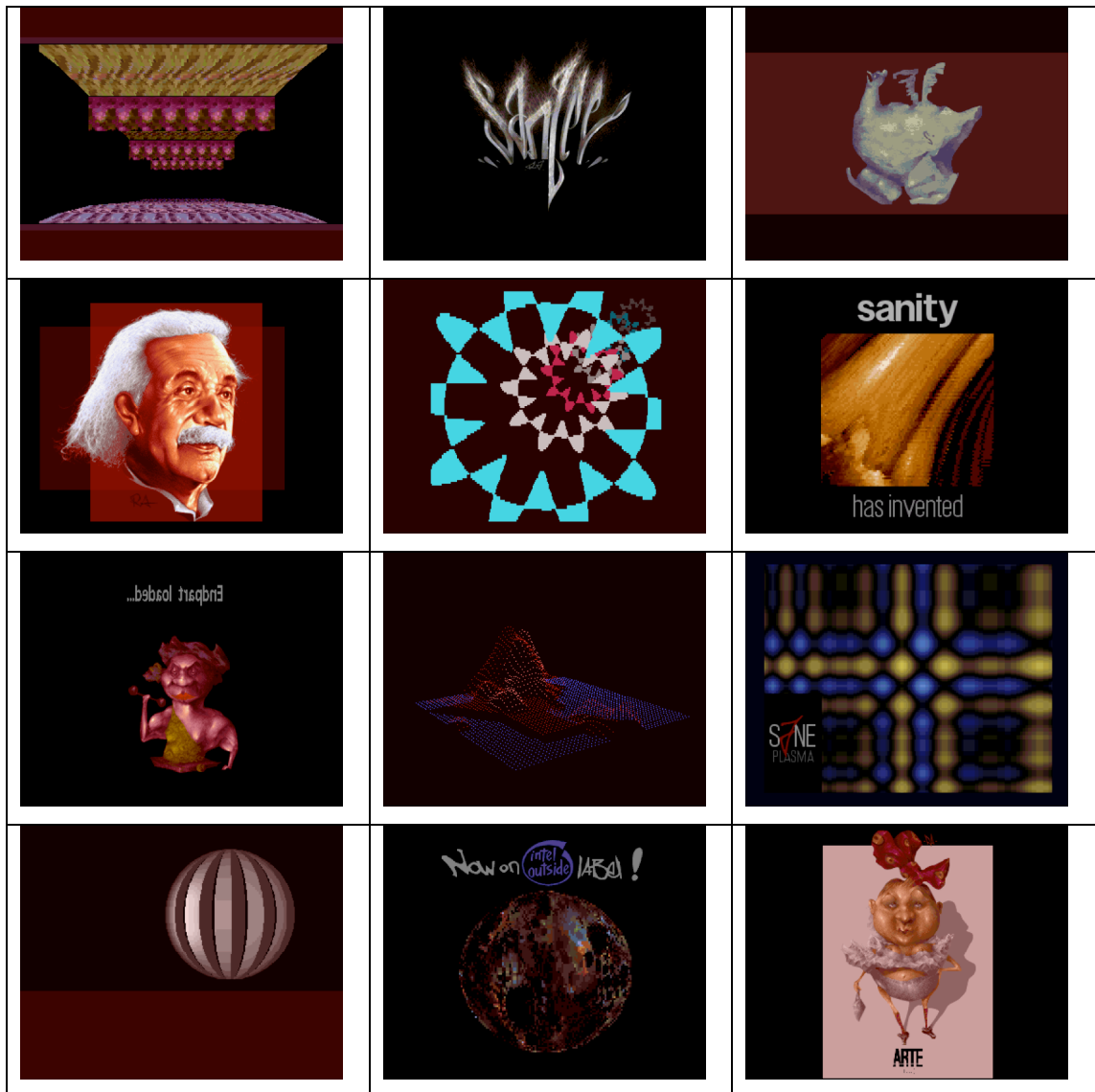
Kuvio 6. Yksiosaisia dentroja / introja (1991): Scoopex Stunner-dentro, Vision Glenz-intro, Anarchy Glenz and Blenk-intro (lähde: <http://kestra.exotica.org.uk/>).



Kuvio 7. Moniosainen Scoopex Mental Hangover-trackdemo (1990) (lähde: <http://kestra.exotica.org.uk/>).

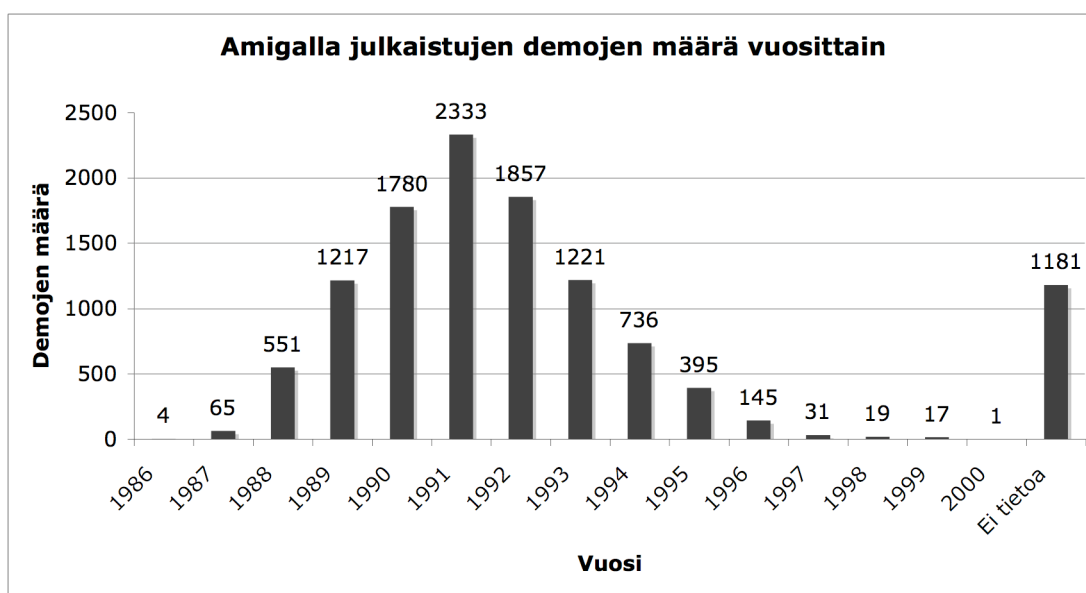


Kuvio 8. Yksiosaisia introja (1993): Scoopex Intro, Accession, Complex, Movement
 Assembly Invitation, Fairlight Beach Party Invitation (lähde:
<http://kestra.exotica.org.uk/>).





Kuvio 9. Moniosainen Sanity Arte trackdemo (1993) (lähde: <http://kestra.exotica.org.uk/>).



Taulukko 1. Amigalle julkaistujen demojen määrä vuosittain (lähde: <http://www.arabuusimiehet.com/break/amiga/index.php>)

6.0 Toimijaverkostoteorian kritiikkiä

Toimijaverkostoteoria poikkeaa sosiologian lähtökohdista, jossa sosiaalisen nähdään ulottuvan ainoastaan ihmisten väliseen toimintaan. Tämä on herättänyt laajalti keskustelua toimijaverkostoteoriasta menetelmänä ja teoriana, jolloin sen pyrkimykset irtautua sosiologian teorian ja käsitteiden taakasta ovat jättävät tutkijan ilman teoreettisia ja menetelmällisiä työkaluja. Lisäksi toimijaverkostoteorialle keskeinen yleisen symmetrian periaate nähdään yhtäältä mahdottomalta toteuttaa tutkimuksen yhteydessä ja toisaalta sen nähdään hävittävän inhimilliset piirteet ja jättävän huomiotta ihmisen toimintaa ohjaavia ominaisuuksia kuten intentioita ja moraalialia.

Toimijaverkostoteoriasta esitetyn kritiikin mukaan se ei täytä teorian määritelmää. Taustalla on toimijaverkostoteorian pyrkimys irtautua sosiologisen tutkimuksen kohdetta ennalta määrittelevistä käsitteistä ja teoriasta. Tämä tarkoittaa sitä, että toimijaverkostoteoria ei sisällä teoreettisia rakennelmia tai tieteellisiä väittämiä asioista tai ilmiöistä, sillä sen näkökulmasta jokainen tutkittava ilmiö on tapauskohtainen. Ylikosken (2000, 300) mukaan toimijaverkostoteoria on käsitteistö, tai pikemminkin sanasto tutkimuskohteen kuvausta tai analyysia varten.

Kritiikki kohdistuu myös toimijaverkostoteoriaan tutkimusmenetelmänä. Toimijaverkostoteoriaa voidaan etnografian tapaan pitää tutkimusmenetelmän sijaan tutkimusotteena, jossa tutkimus Peltolan ym. (1999,14) mukaan nähdään empirisenä, ainutkertaisia prosesseja tutkivana. Tätä taustaa vasten toimijaverkostoteoriaa kritisoidaan siitä, että toimijaverkostoteoria ei tarjoa tutkijalle apuvälineitä tutkimuksen tekemiseen. Esimerkiksi Ylikoski (2000, 300) ei näe, että erilaisista ANT:ia käyttävistä tutkimuksista voitaisiin eristää ANT:lle tyypillinen tapa tehdä tutkimusta.

Toimijaverkostoteorian kritiikissä on kiinnitetty huomiota myös yleisen symmetrian periaatteeseen. Sen lähtökohtana on, että toimijaverkostoteorian näkökulmasta kaikkia toimijoita kohdellaan samalla tavoin. Peltolan ym. (1999, 18) mukaan tämä johtaa inhimillisen toiminnan erityisluonteen väheksymiseen. Kritiikin mukaan ihmiset nähdään ainoastaan toimijaverkoston osana, jossa heitä merkitsevät ainoastaan koetuksista pelkistyneet aktantin positiot. Tämä ilmenee esimerkiksi siinä, että ihmisten

toimintaa ohjaavat intentiot ja moraalit jätetään toimijaverkostoteorian määrittelyissä pois. Peltolan ym. (1999, 18). mukaan myös feministiset suuntaukset ovat syyttäneet toimijaverkostoteoriaa sukupuolineutraaliudesta. Se, että verkoston rakentajat ovat usein miehiä, johtuu myös heidän sukupuolisuudestaan.

Yleisen symmetrian periaate nähdään ongelmalliseksi myös tutkimuksen yhteydessä. Miettisen (1998, Turo-Kimmo Lehtosen mukaan, 2000, 292) mukaan vaikeus tämän lähestymistavan soveltamisessa onkin se, mihin panna raja merkittäväksi katsottujen toimijoiden luettelossa. Tällä viitataan siihen, että toimijaverkostoteoria ei tarjoa työkaluja tutkimuksen kohteena olevan hyvin monilukuisesti kasvavan toimijaverkoston rajaamiseen. Tällöin toimijaverkoston rajaaminen jää tutkijan harteille, jolloin jotkin toimijat saattava jäädä huomaamatta toisten tullessa selkeästi esiin. Åkerman mainitsee, että silloin tulevat helposti valituiksi ”äänekkäimmät”, ne joiden puolesta joku voimakas inhimillinen toimija puhuu. (Peltola ym., 1999, 19). Näin ollen yleisen symmetrian periaate, eli kaikkien toimijoiden yhdenmukainen kohtelu, vaikuttaa mahdottomalta toteuttaa tutkimuksessa.

Kritiikki toimijaverkostoteoriaa kohtaan kohdentuu siis sen avoimeen luonteeseen käsitellä tutkimuksen kohteena olevia ilmiöitä. Se ei määrittele tutkimuksen kohdetta ennalta teoreettisten rakenteiden ohjaamana, sillä toimijaverkostoteorian tutkimuksessa tutkimuksen kohteet nähdään ainutkertaisina. Kritiikki kohdistuu juuri siihen, että se ikään kuin jättää tutkijan omien valintojensa varaan ilman menetelmällisiä tai teoreettisia työkaluja. Myös toimijaverkostoteorialle keskeisen yleisen symmetrian periaate vaatii tutkijalta paljon ja siinä pysyminen näyttäytyy kritiikin valossa mahdottomalta. Toimijaverkostoteoreettisen lähestymistavan ongelmana Åkermanin (Peltola ym., 1999, 19) mukaan ovat siis sen tarjoamat heikot metodiset apuvälineet yhdistettynä ankariin metodisiin vaatimuksiin tutkimuskohteen seuraamisesta ja etnografisesta tutkimusotteesta.

7.0 Kehityskulkuja

Amigaskene on omalta osaltaan vienyt demoskene-alakulttuuria eteenpäin. Kehitys on kuitenkin jatkunut myös Amigaskenen hajoamisen jälkeen. Uusia piirteitä demoskenelle on tuonut internetin käyttöönotto. Demoille on annettu uusia merkityksiä samalla kun joistakin aiemmista merkityksistä on luovuttu. Taidonnäytteen merkityksestä ei kuitenkaan ole luovuttu.

7.1 Alakulttuurin polkujen risteyksessä

Yleisesti demo voidaan määritellä audiovisuaalisena esityksenä, jonka tarkoituksena on hämmästyttää katsojaansa ja esitellä tekijöidensä taitoja. Demo ilmentää eräänlaista demoskenen pioneerihenkeä, sillä demoja on tehty mitä erilaisimmille alustoille, taskulaskimista puhelimiin ja pelikonsoleihin erilaisista tietokoneista puhumattakaan. Useimmiten demoskenen jäsenet ovat harrastajina olleet eturintamassa niiden käyttöönoton yhteydessä. Pioneerihengestä kertoo myöskin se, että demojen avulla pyritään esittelemään jotakin uutta laitteistosta riippumatta.

Eri tietokoneilla toimivista demoskeneistä keskeisimmässä asemassa ovat ne, joiden toimesta tehdään näyttävimpiä ja näin myös innovatiivisimpia demoja. Yleisesti voidaan sanoa, että innovatiivisimmat demot tehdään tehokkaimmilla kotitietokoneilla. Haastatteluiden mukaan valtaosa demoskenestä on siirtynyt käyttämään aikansa tehokkaimpia kotitietokoneita. Sellaisia tietokoneita ovat esimerkiksi 1987 markkinoille saapunut Amiga 500 ja myöhemmin PC-tietokoneet, vaikka niiden hinta 90-luvulla olikin kalliimpi aikaisempiin kotitietokoneisiin verrattuna. Voidaankin sanoa, että demoskene on kehittynyt tietokoneiden kehittymisen rinnalla, sillä sen ydin, eli innovatiiviset demot, ovat siirtyneet niille tietokoneille ja muille alustoille, missä on ollut mahdollista tehdä innovatiivisia demoja.

Tietokoneiden kehittyminen on muuttanut demon osa-alueiden painotuksen luonnetta. Tietokoneiden laskentatehollisten ja audiovisuaalisten resurssien kasvamisen myötä

demon tekijöiden taitojen esittelyn painopiste on siirtynyt teknisestä demon audiovisuaalista kokonaisuutta painottavaan suuntaan, jossa demon eri osa-alueet toimivat luontevasti suhteessa toisiinsa. Näin esimerkiksi Amiga 500 tietokoneilla ohjelmoijien välillä käydyt BOB-demojen ennätykset (katso kuvio se ja se) ovat vaihtuneet demojen taidokkaasti suunnitelluiksi audiovisuaalisiksi kokonaisuuksiksi.

Samaan aikaan kun tietokoneet ovat kehittyneet ja demoskenen jäsenet siirtyneet käyttämään markkinoiden tehokkaimpia tietokoneita, osa demoskenestä käyttää demojen tekemiseen vanhoja tietokoneita. Esimerkiksi Commodore 64:llä on tehty 80-luvulta 2000-luvulle asti demoja. Kutsun tässä yhteydessä vanhojen tietokoneiden viitekehykseen sijoitettavia demoskenejä retroskeneiksi. Retroskenen jäsenet eivät välttämättä ole 80-luvulla toimineen skenen jäseniä, sillä Commodore 64:llä toimiva retroskene on saanut 90- ja 2000-luvuilla harrastuksensa aloittaneita demoskenen jäseniä. Retroskenen jäsenten tekemien demojen yhteydessä palataan demojen merkitykseen tietokoneen resurssien venyttäjänä. Ne hämmästyttävä katsojaansa, sillä niiden visuaalisten tehosteiden voidaan katsoa olevan mahdottomia toteuttaa vanhojen tietokoneiden rajoitettujen resurssien puitteissa.

Demon merkitystä tietokoneen resursseja venyttävänä taidonnäytteenä uusinnetaan yhä partyjen yhteydessä. Partyilla järjestetään demokilpailuja, joissa uudemmille tietokoneille tehtäville demoille asetetaan rajoituksia. Tässä yhteydessä niitä kutsutaan introiksi. Rajoitukset koskevat kokoa tallennettuna. Kilpailujen kategorioita ovat mm. 4k ja 64k introkilpailut. Introjen tallennettua kokoa voidaan verrata tekstitiedostoon. Kokoonsa nähden ne ovat hämmästyttäviä siinä mielessä, että niiden sisältämä musiikki olisi MP3 muotoisena kooltaan tuhatkertainen.

Kuten aiemmin aineiston yhteydessä on kuvailtu, 90-luvun alussa Amigaskenen yhteyteen oli muodostunut postin sekä BBS:n välityksellä toimineet vaihdantaverkostot. Yhdessä demoihin kirjoitettujen viestien kanssa ne loivat Amigaskenen virtuaalisen tilan, jonka puitteissa Amigaskenen jäsenet saattoivat pitää yhteyttä toisiinsa ja toimia vuorovaikutuksessa. Internetin myötä demoskenen yhteydenpito siirtyi internetin puitteisiin ja verkosto hajosi toimimasta.

- Sehän tarkoittaa sitä että siihen samaan ympyrään pääsee sällit kiinni. Enne

sä kuuluit skeneen silloin sillä oli tavallaan niinkun skenen edut ja niinkun tavallaan siis se... se tavallaan löyty sieltä se hangaround porukka oli pienempi. Nyt se on niinku tavallaan kaikkien nähtävissä, jolloin siis tää ei skenettäjien porukka on hyvin suuri siinä ympärillä.

Internet vaikutti myös siihen, että demoskenestä tuli julkinen. Tällöin demoskenen uloin hierarkkinen kehä, hangaround, kasvoi. Tähän vaikutti osaltaan myös Assembly-tapahtuman kasvaminen yhä suuremmaksi, jolloin sen painopiste siirtyi demopartyista verkkopelitapahtumaksi. Internet vaikutti myös demojen julkaisuun. Niitä alettiin julkaisemaan lähestulkoon ainoastaan partyilla demokilpailuiden yhteydessä. Tämä oli suuri muutos, sillä aiemmin demoja julkaistiin jatkuvasti, jotta niitä voitiin vaihtaa viimeisimpiin peleihin ja demoihin. Demojen julkaiseminen ainoastaan partyilla johtui siitä, että uusimmat demot olivat kaikkien saatavilla internetissä, eikä demoja enää tarvinnut julkaista vaihdon välineeksi. Osaksi demojen julkaiseminen ainoastaan partyjen yhteydessä nähdään johtuvan siitä, että demokilpailujen palkinnot olivat muuttuneet mittavammiksi.

2000-luvulla Assembly-tapahtuman painopisteen siirtyminen verkkopelaajien tapahtumaksi nosti esiin demoskenen jäsenten järjestämiä pienimuotoisempia tapahtumia, jotka keskittyivät ainoastaan demoskenen käytäntöjen ympärille. Tässä voidaan huomata trendi, jossa pyrkimyksenä on tuottaa demoskenestä julkisen sijaan suljetumpi.

7.2 Alakulttuuri avautuu

Alakulttuurin jäsenet ovat harjaantuneita tietokoneen käytön graafiseen osaamiseen, musiikin tekoon ja ohjelmointiin liittyvillä sarjoilla. Tästä kertoo mm. se, että sen jäsenet ovat Lassi Tasajärven mukaan työskennelleet tai perustaneet yrityksiä, jotka ovat näyttelleet suurta roolia peli-, uuden median-, digitaalisen grafiikan ja ICT-sektorin teollisuudessa.

Demoskeneä ja demoja on 2000-luvun vaihteesta lähtien määritelty myös katastro.fi⁴⁸ toimesta. Heidän pyrkimyksensä on tuoda demot sekä yleisemmin demoskene myös vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin nähtäväksi. Näkyvin osoitus tästä ovat olleet demoista koostuva taidenäyttely Kiasmassa vuonna 2003, sekä Lasse Tasajärven (2004) teos *The Art of Realtime*. Myös Jyväskylässä on 2004 järjestetty demoja esittelevä taidenäyttely Taidemuseo Sivu-Suojassa. Näin demoskenen kulttuurinen artefakti saa uusia merkityksiä alakulttuurin ulkopuolisissa määritelmässä, kun siitä pyritään tekemään osa mediataiteen kenttää. Demo näyttäytyy todennäköisesti hyvin erilaisena elämyksenä sellaiselle katsojalle, joka ei tiedä mitä demojen taustalla on.

Demoskene sai osakseen huomiota 2007 myös tekijänoikeusrikkomuksen yhteydessä, kun Yhdysvaltalainen tuottaja Timbaland käytti demoskenen jäsenen tekemää musiikkia Yhdysvalloissa myytävän soittoäänien muodossa. Lisäksi sama tuottaja käytti samaa musiikkia sellaisenaan Nelly Furtado nimisen artistin musiikin runkona. Alunperin musiikki oli tehty Amigalle suomalaisen alakulttuurin jäsenen toimesta, josta norjalainen muusikko oli tehnyt siitä version Commodore 64:lle. Asiasta on vireillä oikeusprosessi, jolla tekijänoikeuksista pyritään neuvottelemaan Timbalandia ja alakulttuurin jäsenentä edustavien lakimiesten välityksellä⁴⁹ (katso myös: <http://www.pelulamu.net/timbaland/>).

Demot ovat käyneet läpi useita muutoksia. Tietokoneiden kehittyminen on vienyt demon painopistettä teknisistä taidonosoituksista taidokkaasti suunnitellun audiovisuaalisen kokonaisuuden suuntaan, jossa demon osa-alueet toimivat luontevasti suhteessa toisiinsa. Uusien tietokoneiden viitekehyyksessä toimivan demoskenen rinnalla on samaan aikaan kulkenut vanhempien tietokoneiden retroskenejä, jotka jatkavat 80- ja 90-luvun alussa tehtyjen demojen linjaa tietokoneen resurssien venyttäjänä. Internet on avannut demoskeneä suuremmalle tietokoneharrastajien yleisölle, sekä lakkauttanut Amigaskenen puitteissa toimineen virtuaalin tilan. 1992-demoskenen jäsenten järjestämästä Assembly-tapahtuman painopiste on 2000-luvun aikana siirtynyt kohti

⁴⁸ Informaatiota katastro.fi mediataiteen yhteisöstä: katastro.fi is an independent media art organisation founded in the spring of 1998. katastro.fi was born from a desire to create free art, catalysed by the new possibilities offered by digital media. the core of katastro.fi consists of designers, programmers, scriptwriters and producers working in finnish new media companies and research units. katastro.fi produces non-profit art projects ranging from new technologies to more traditional art forms. (lähde: <http://www.katastro.fi>)

⁴⁹ Lisäinformaatiota varten katso myös <http://www.pelulamu.net/timbaland/>

verkkopelitapahtumaa. Samalla pienempien 90-luvun kaltaisten partyjen suosio on kasvanut. Demot ovat säilyttäneet pioneerihenkisyytensä tuomalla silloin tällöin esiin jotakin uutta hämmästyttäen katsojaansa. Demoskenen pyrkimykset rajanvetoihin toisia tietokoneharrastajia kohtaan ovat samankaltaiset kuin 90-luvulla Amigaskenessä. Tästä hyvänä esimerkkinä ovat pienimuotoiset demopartyt joiden suosio on vakaalla pohjalla. Toisaalla voidaan nähdä pyrkimyksiä tuoda demoja vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin kontekstiin taiteena, sekä taidejulkaisuina. Nähtäväksi jää, jäävätkö pyrkimykset pelkäksi kuriositeetiksi. Tapaus Timbaland osoittaa, että demoskenellä olisi halutessaan menekkiä vallitsevan yhteiskunnan kulttuurissa.

8.0 Johtopäätökset

Tutkielman tuloksista voidaan erottaa kolme teemaa. Ensinnä ovat ne teemat, jotka määrittelevät niitä puitteita, joissa tietokoneharrastajat toimivat. Niitä ovat Amigaskenen sijoittuminen yhtäältä sitä ympäröivien kulttuurien kehiin ja toisaalta Amigan tietotekniseen viitekehukseen. Kolmanteen teemaan sisältyvät alakulttuurin ja Amigan puitteista esiin nousevat kulttuuriset ainekset sekä teknologian ja alakulttuurin vuorovaikutuksen prosessit

Amigaskene on 90-luvun vaihteeseen sijoittuva alakulttuuri, joka koostui tutkielmaan tehtyjen haastattelujen mukaan 15-20 vuotiaista nuorista miehistä ja näin alakulttuuria voidaan luonnehtia sukupuolittuneeksi nuorisokulttuuriksi. Alakulttuurin jäseniä yhdisti kiinnostus tietokoneisiin, etenkin Amiga-tietokoneeseen, sekä niiden luomia mahdollisuuksia kohtaan. Heidän ominaisuudekseen voitiin lukea tietokoneharrastuksen edistynyt luonne niin demojen tekemisen, kuin myös ohjelmien vaihtamisen parissa. Näin alakulttuurin jäsenet erottuivat ensinnäkin tavallisesta nuorisosta, mutta myös muista tietokoneen käyttäjistä. Lisäksi yhteiset käytännöt, kuten demojen tekeminen, vaihtaminen ja rituaalit pitivät yllä yhteisyyden kokemuksia alakulttuurin keskuudessa ja näin toimivat alakulttuurin identiteetin rakennusaineina. Alakulttuurin voidaankin katsoa toimineen identiteetin lähteenä mahdollistaen alakulttuurin jäsenten poikkeamisen vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin kehästä.

Amigaskene polveutui 80-luvun skene-alakulttuuriin ja näin sijoittui sen kulttuurin kehään. Skene-alakulttuuri koostui ensinnäkin pelien kopiointisuoja murtamisen ja levittämiseen keskittyneestä kräkkiskenestä, sekä demojen ympärille käytäntönsä rakentuneesta demoskenestä. Lisäksi skene-alakulttuuri jakautui tietokonekohtaisiin skeneihin joiden puitteissa kräkki- ja demoskenet toimivat rinnakkain. Amigaskene edusti yhtä tietokonekohtaista skeneä, jonka demoskeneä tutkielman puitteissa on pyritty tarkastelemaan. Lisäksi Amigaskenen jakautui demoja tekeviin ryhmiin, joiden jäsenten roolit oli jaettu demon osa-alueiden, ohjelmoinnin, grafiikan ja musiikin, mukaisesti.

Ura alakulttuurissa, sekä aktiivisuus alakulttuurin käytäntöjä kohtaan synnyttivät hierarkkisia kehiä. Niitä edustivat alakulttuurin aktiivisen ja vanhan koulukunnan muodostama ydin, keskikasti sekä alakulttuurin uloin kehä. Alakulttuurin ytimeen kuuluivat ne alakulttuurin jäsenet, joiden julkaisemat demot saavuttivat suosiota alakulttuurin keskuudessa. He olivat keskimäärin taidokkaampia, kuin valtaosa alakulttuurin jäsenistä ja tämän saattoi nähdä heidän demoistaan. Ytimeen kuuluivat myös ne alakulttuurin jäsenet, jotka olivat jo aiemmin rakentaneet uraa alakulttuurin aktiivisessa ytimessä tehden demoja ja kräkki-introja, suorittaneet vaihdantaa sekä osallistuneet partyille säännöllisesti. Näin he olivat osoittaneet kyvykkyytensä alakulttuurin käytäntöjä kohtaan jo aiemmin ja näin luoneet ikään kuin lähtöpisteen uralleen alakulttuurin keskuudessa.

Alakulttuurin keskikastiin kuuluivat ne alakulttuurin jäsenet, joiden taito tai motivaatio demojen tekemisessä ei yltänyt samalle tasolle alakulttuurin ytimeen kuuluvien kanssa. Heitä edustivat mm. aloittelevat alakulttuurin jäsenet, jotka vasta harjoittelivat demojen tekemistä sekä sellaiset alakulttuurin jäsenet, joiden kunnianhimo demojen tekemisessä ei ollut yhtä korkealla alakulttuurin ytimeen kuuluvien demon tekijöihin verrattuna. Tässä yhteydessä demon tekemisen ja julkaisun painotus oli toimia taidonnäytteen sijaan vaihdonvälineenä, mutta myös demoon kirjoitettujen viestien viejänä.

Uloimpaan kehään kuuluivat puolestaan sellaiset henkilöt, jotka eivät varsinaisesti olleet sitoutuneet alakulttuurin käytäntöihin eivätkä olleet myöskään luoneet alakulttuurista uraa. Tässä oleellisena tekijänä on tunnettuus, joka saavutetaan alakulttuurin käytäntöihin osallistumalla. Sitä voidaan nimittää alakulttuurin uraksi, jolloin säännöllinen osallistuminen partyille tekee myös uloimpaan kehään sijoittuneista ihmisistä tunnettuja ja näin siirtää heitä alakulttuurin sisempiin kehiin. Voidaan kuitenkin sanoa, että alakulttuurin jäsenten sijoittuminen hierarkkisiin kehiin ei ollut tarkkarajaista. Hierarkiat eivät esimerkiksi estäneet ystäväystymistä eri kehiin sijoittuneiden alakulttuurin jäsenten välillä.

Amigan merkitys Amigaskenelle on elimellinen, sillä ilman Amigaa sitä ei olisi olemassa. Näin Amiga on luonut mahdollisuuden alakulttuurin kulttuuristen ainesten kehittymiselle sen luoman viitekehäyksen puitteissa. Demot ovat tässäkin yhteydessä keskeisessä asemassa, sillä ne välittävät alakulttuurin ja tietokoneiden toimintaa.

Demojen yhtenä funktiona on hämmästyttää katsojaansa luoden tietokoneella sellaisia visuaalisia tehosteita, joiden voidaan katsoa olevan mahdotonta toteuttaa tietokoneen viitekehyksen rajoitettuja resursseja vasten tarkasteltuna. Tätä taustaa vasten Amigalla, tietokoneena, on valtaa vaikuttaa käyttäjiensä toimintaan. Tietokoneen ja sen ohjelmien käyttöä tulee opetella, jotta on mahdollista saada aikaiseksi entistä näyttävämpiä demoja, jotka samalla käyttävät tietokoneen rajoitettuja resursseja tarkemmin hyväkseen. Näin Amiga on viitekehys, joka luo mahdollisuuden alakulttuurin käytäntöjen syntymiselle ja ainakin aluksi asettaa käyttäjän tietokoneen käyttöä opettelevan toimijan asemaan.

Tietokoneiden kehittyminen on yhtäältä luonut mahdollisuuden Amigaskenen syntymiseen ja kehittämiseen, mutta toisaalta se on myös johtanut siihen, että Amigaskene on uusien tietokoneiden markkinoille tulon myötä hajonnut. Aineiston pohjalta voidaan tehdä johtopäätös, että valtaosa demoista tehdään sillä tietokoneella, joka tarjoaa parhaimman viitekehyksen demojen tekemiseen ja näin myös innovaatioiden luomiseen demojen välityksellä. Myös Amiga toimi kuvatonlaisena viitekehysenä, jolloin sillä tehdyt demot toimivat innovaatioina, joiden visuaalisia tehosteita pyrittiin teknologiasiirtoina tuottamaan myös toisten tietokoneiden viitekehysessä. Tämä johtui siis siitä, että Amiga oli käytännöllisesti katsottuna paras kotitalouksien ulottuvilla oleva tietokone demojen tekemiseen. Kun Amigaa tehokkaammilla tietokoneilla saatiin sellaisia tehosteita aikaiseksi, joiden katsottiin olevan vaikeita tai jopa mahdottomia toteuttaa Amigan viitekehysessä Amigan toimijat, käyttäjät ja demot tai demojen tekijyyteen liittyvä osaaminen, siirtyivät uusiin tehokkaampiin viitekehysiin.

Alakulttuurin keskeisin kulttuurin artefakti on demo, sillä valtaosa alakulttuurin käytännöistä on kietoutunut niiden yhteyteen. Ne tietokoneella tehtyjä audiovisuaalisia esityksiä, jotka esittelevät tekijöidensä taitoja. Taitojen esittelyn taustalla on Amigaskenelle leimaa antava dynamiikka, jossa taidokkaimmat demoja tekevät ryhmät kilpailevat parhaimman demon tekijyydestä. Jotta demon avulla voidaan osoittaa paremmuutta suhteessa kilpaileviin ryhmiin, on demon tuotettava jotain uutta, joka hämmästyttää katsojaa ja näin nostaa demon tehneen ryhmän suosiota alakulttuurin keskuudessa. Tämä puolestaan johtaa suosituksen demon tehneen ryhmän hierarkkisen aseman nousuun alakulttuurin keskuudessa. Keskinäisen kilpailun johdosta demot

kehittyvät audiovisuaalisilta ominaisuuksiltaan näyttävämmiksi ja Amigan audiovisuaalisia ja laskentatehollisia resursseja tarkemmin käyttäviksi ohjelmiksi.

Teknologioiden ja alakulttuurin vuorovaikutus ilmentyy parhaiten demojen tekemisen ja julkaisun välityksellä, jossa Amiga, demon tekijät ja demot määrittyvät suhteessa toisiinsa. Kunnianhimoisten demoryhmien päämääränä on hierarkkinen nousu alakulttuurin keskiöön. Se onnistuu demon tekoon liittyvien taitojen esittelyn avulla, jolloin demoon liitetään ne ominaisuudet joiden oletetaan hämmästyttävän katsojaa. Demon julkaisu asettaa demon alakulttuurin toimijoiden keskuuteen, jolloin sille määritellään neuvottelujen tuloksena positio kilpailevien ryhmien keskuudessa. Mikäli demot ovat onnistuneet luomaan innovaatioita hämmästyttäen toisia demoryhmiä, syntyy demolle asema, jossa sillä on valtaa määritellä toisten ryhmien toimintaa, jotka ottavat demoja tehdessään huomioon demon ja pyrkivät ylittämään sen saavutukset hierarkkisen nousun päämäärän mukaisesti. Mikäli toiset ryhmät onnistuvat ylittämään demon saavutukset innovaation aloittaneen demon valtapositio toisia ryhmiä määrittelevänä toimijana lakkaa ja näin se siirtyy alakulttuurin jäsenten demokokoelmiin. Demojen ja alakulttuurin jäsenten vuorovaikutus kietoutuu siis päämääriin joita demoja tekevät ryhmät delegeoivat demoihin, ja jotka ikään kuin edustavat demon tehnyttä ryhmää alakulttuurin keskuudessa. Näin demoilla ryhmän funktiota kantavana toimijana on mahdollisuus vaikuttaa toisten ryhmien toimintaa.

Demojen sisältämät viestit ja niiden vaihtaminen alakulttuurin keskuudessa on synnyttänyt internetiä edeltävän virtuaalin tilan. Vaihdamaverkostoja ovat ylläpitäneet alakulttuurin jäsenten tavoitteet saada uusimpia ohjelmia, joita esimerkiksi tavallisilla tietokoneen käyttäjillä ei ollut. Lisäksi vaihdantaverkostojen välityksellä alakulttuurin jäsenet ovat pitäneet toisiinsa yhteyttä. Tähän liittyvät myös demoihin kirjoitetut viesti, joissa on lähetetty terveisiä vaihtokontakteille sekä annettu yhteystietoja, jotta demon tehneeseen ryhmään on saattanut ottaa yhteyttä vaihtoa tai jotain muuta tarkoitusta varten.

Partyt ovat alakulttuurin yhteisyyden rituaaleja. Niitä voidaan luonnehtia liminaaleiksi, sillä ne sijoittuvat ajallisesti ja paikallisesti kauaksi kodin ja koulun arkipäiväisistä käytännöistä. Alakulttuurin jäsenten tavatessa kasvokkain partyt realisoivat alakulttuurin virtuaalia tilaa, sillä partyjen puitteissa alakulttuurin kulttuuriset ainekset

nousivat esiin esimerkiksi uusimpien ohjelmien vaihtamisen ja demokilpailuiden yhteydessä. Ensisijaisesti partyt olivat kuitenkin tapahtumia, jossa alakulttuurin jäsenet pääsivät tapaamaan kavereita, joita muuten ei olisi päässyt kasvokkain tapaamaan. Yhteisyyden rituaaleina partyt lujittivat alakulttuurin yhteisyyden kokemuksia ja näin olivat myös tärkeässä roolissa alakulttuurin identiteetin rakentumisessa.

Amigaskene oli siis alakulttuuri, jota ympäröivät vallitsevan yhteiskunnan kulttuurin sekä skene-alakulttuurin kehät. Amigaskene toimi Amigan viitekehyksessä luoden demojen välityksellä kulttuurisia aineksia, joiden yhteyteen rakentuneet käytännöt synnyttivät ennen internetiä toimineen kansainvälisen tietokoneharrastajien verkoston. Jenksiä (2005) mukailleen Amigaskenen voidaan katsoa olleen jäsenilleen identiteetin lähde ja erilaisuuden merkittävä sitä ympäröivien kulttuurien kehissä.

Lähdeluettelo

Aro Laura (toim.) (2002), Jargon, kulttuuriantropologian englanti-suomi oppisanasto. Jyväskylä: Kampus Kustannus, Jyväskylän yliopiston ylioppilaskunta, Julkaisusarja n:o 65.

Bennet Andy, Keith Kahn-Harris (toim.) (2004), After Subculture, Critical Studies in Contemporary Youth Culture. Basingstoke, Palgrave Macmillan.

Bijker, Hughes, Pinch (toim.) (1989), The Social Construction of Technological Systems, New Directions in the Sociology and History of Technology. Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press.

Bijker, Law (toim.) (1994), Shaping Technology - Building Society, Studies in Sociotechnical Change. Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press.

Borzyskowski, George (1994, viitattu 2006), The Hacker Demo Scene and it's Cultural Artefacts. Western Australia, Perth, <http://www.scheib.net/play/demos/what/borzyskowski/>: School of Design, Curtin University of Technology.

Brake, Michael (1987), Comparative Youth Culture, New York, USA: Routledge & Kegan Paul Inc.

Eräsaari, Leena (1995) Kohtaamisia byrokraattisilla näyttämöillä. Helsinki: Gaudeamus Kirja.

Hebdige, Dick (1979), Subculture, the Meaning of Style. Great Britain, Bungay, Suffolk: Richard Clay Ltd.

Jenks Chris (2005), Subculture, the Fragmentation of the Social. Great Britain, London: SAGE Publications Ltd.

Järvinen, Petteri (1985), Mikrotietokoneet (kolmas painos). Porvoo: WSOY graafiset laitokset.

Kurki, Riikka (2002, viitattu 2006), WE ARE! A research about postmodern identity in the gender role communities. Lahti, <http://pasted.org/weare/>: Lahden muotoiluinstituutin opinnäytetyö.

Latour Bruno (1996), Aramis, or the Love of Technology. Cambridge, Massachusetts, London, England. Harvard University Press.

Latour, Bruno (1999), Pandora's Hope, Essays on the Reality of Science Studies. Cambridge, Massachusetts, London, England. Harvard University Press.

Latour, Bruno (2005), Reassembling the Social, An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford, New York, NY, Oxford University Press.

Lehtonen, Turo-Kimmo (2000), Kuinka monta meitä on? Kollektiivin koettelu kolmessa Bruno Latourin tutkimuksessa. Tiede ja edistys, 4/2000, 276-295.

Lönnqvist, Kiuru, Uusitalo (toim.) (1999), Kulttuurin muuttuvat kasvot, johdatusta etnologiatieteisiin, tietolipas 155. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Muggleton David (2000), Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style. Oxford, Berg.

Nagy, Terézia (2003): The Appearance of an Underground Electromusic Subculture in the Cultural Sphere of The City, Acta Ethnographica Hungarica, 48 (1-2), 122-138. Department of Ethnology, University of Szeged, Hungary.

Peltola Taru, Åkerman Maria (2000), Kamppailu taloudellisesta kannattavuudesta, laskelmat toiminnan rajakohteenta. Tiede ja edistys, 4/2000, 311-324.

Peltola Taru, Åkerman Maria (1999), Toimijuus, verkostot ja valta toimijaverkostoteoriassa. Tampereen yliopisto, Aluetieteen ja ympäristöpolitiikan

laitoksen verkkojulkaisu 1999.

Kamppailu taloudellisesta kannattavuudesta, laskelmat toiminnan rajakohteenta. Tiede ja edistys, 4/2000, 311-324.

Saarikoski, Petri (2001), Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin. Turku: <http://users.utu.fi/petsaari/lisuri/lisuri.pdf>: Turun yliopisto, Yleinen historia.

Sarbanes, Janet (2006): Musicking and Communitas: The Aesthetic Mode of Sociality in Rebetica Subculture. Popular Music and Society, Vol 29, No 1, February 2006, 17-35.

Tasajärvi, Lassi (2004), Demoscene: the art of real-time. Salpausselkä: Salpausselän kirjapaino.

Ylikoski Petri (2000), Bruno Latour ja Tieteentutkimus, Tiede ja edistys, 4/2000, 296-310.