

”Your last sendix for us was mega cool” – swappikirjeet kotimaisen tietokoneharrastuskulttuurin kentällä

9.9.2022

[demoskene](#), [kirjetutkimus](#), [kotitietokoneharrastus](#), [kräkkäys](#), [swappaus](#)

Petri Saarikoski

petsaari[at]utu.fi

FT, dosentti

Yliopistonlehtori

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto



Suomen kotimikroharrastajat käyttivät kirjepostia viestintään ja tiedostojen vaihtoon.

Tutkimusartikkelissa käsitellään tätä swappauksena (eng. swapping) tunnettua harrastusta osana institutionalisoitumiskehitystä. Fokuksen kannalta tärkeäksi nousee kysymys siitä, miten toiminta kehittyi ja millaisia ominaispiirteitä siihen kytkeytyi vuosina 1987–1991. Tutkimus selvittää miten harrastajien kotimaiset ja kansainväliset yhteydet muodostuivat, sekä huomioidaan swappauksen alakulttuurisia erityispiirteitä suhteessa kräkkeri/demoskene-toimintaan. Tulokset osoittavat swappauksen olleen merkittävässä roolissa toiminnan sosiaalisessa ja kulttuurisessa rakentumisessa sen varhaisvaiheiden aikana. Tutkimusaineistona toimii lahjoituksena saatu 1573 kirjeen kokoelma Byterapers-demoryhmään kuuluneelta Jukka O. Kauppiselta.

”Hail! Terveisiä sinne iisalmeen! Tulin justiin äsken kotiin, kun oli Suomalaisessa Kirjakaupassa 3 tuntia ja juttelin kaiken maailman asioista (=tietokoneista)” (1234/6)

Yllä oleva sitaatti on alkuosa kirjeestä, jonka Rolex-käyttäjänimellä tunnettu tietokoneharrastaja on lähettänyt 19.3.1988 iisalmelaiselle Jukka O. Kauppiselle, joka tunnetaan Byterapers-ryhmän organisaattorina ja tätä kautta demoskene-kulttuurin [\[1\]](#) varhaisena lanseeraajana sekä tietokone- ja pelilehtiin aktiivisesti kirjoittaneena toimittajana. Byterapers perustettiin vuonna 1986 ja ryhmä (Ks. [Byterapers.scene.org](#)) on yhä edelleen aktiivinen, ja 2000-luvulta lähtien se on tullut tunnetuksi kotitietokoneharrastuksen historian ja kulttuurin puolestapuhujana. Edellä siteerattu kirje on hyvä esimerkki Commodore 64:n harrastustoimintaan liittyvästä aikalaislähteestä. Siinä

käydään läpi paitsi arkipäiväisiä tilanteita, kerrotaan tietokoneisiin liittyviä kuulumisia ja pyydetään lähettämään paluupostissa uusimpia pelejä ja muita ohjelmia. Kirje on samalla esimerkki *swappauksesta* (eng. *swapping*), jonka tarkastelu nousee tämän artikkelin tärkeimmäksi tutkimusaiheeksi. Swappaus oli – kuten kotimikrokulttuuri yleensäkin – kansainvälinen ilmiö, ja sen suosion lakipiste alkoi 1980-luvun puolivälistä ja loppui noin 1990-luvun alkupuolella.

Edellä mainittu Commodore 64 oli Suomessa ensimmäisiä kotitietokoneita, joka saavutti todella laajaa suosiota nuorison keskuudessa. Vaikka Suomessakin käytettiin kymmeniä eri kotitietokonemalleja, on ”kuusnepasta” muodostunut omaa aikakauttaan symboloiva kone, johon viitataan systemaattisesti tarkasteltaessa digitaalisen pelikulttuurin ja tietokoneharrastuksen varhaisvaiheita. Vuonna 1987 Commodoren valmistama uusi 16-bittinen kotitietokone, Amiga 500, tuli markkinoille ja se hallitsi yhdessä C-64:n kanssa kotimikromarkkinoita 1990-luvun alkuun asti. Molemmat ovat yhä aktiivisessa käytössä olevia retrokoneita. Konemerkkien pitkäikäisyyttä selittää osittain se, että niiden ympärille syntyi 1980- ja 1990-luvulla alakulttuureja, joista insitutionalisoitumiskehityksen kannalta demoskene on tunnetuin. Nämä kotitietokoneiden historiaan ja arkipäiväistymiseen liittyvät tekijät muodostavat tärkeän taustatekijän tälle tutkimukselle. (Ks. esim. Saarikoski 2004; Reunanen 2017)

1980-luvulla pelejä myytiin aina fyysisinä kopioina eli peliohjelma oli tallennettu joko C-kasetille, disketille tai myöhemmin 1990-luvulta lähtien CD-levylle. Koska ohjelma oli digitaalinen, se oli aina mahdollista kopioida. Valmistajien ainoa keino vaikeuttaa kopiointia oli asentaa peliin kopiosuojaus tai esimerkiksi suunnitella peli niin, että sen yhteydessä myytävän ohjekirjan omistaminen muuttui lähes välttämättömäksi. Nämä esteet olivat kaikki kierrettävissä. Suomessakin tietokoneharrastajat oppivat nopeasti, miten suojaukset oli mahdollista purkaa ohjelmakoodia käsittelemällä. Näin ”kräkätyt” pelit ja muut ohjelmat kopioitiin ja levitettiin muille alan harrastajille. Harrastajat ohjelmoivat samalla kräkätyjen pelien yhteyteen crack-introja eli lyhyitä multimediaesityksiä, joissa ryhmät kertoivat kuulumisiaan ja vaihtoivat tervehdyksiä muille alan harrastajille. Kräkkäys (eng. *cracking*) luokiteltiin jo 1980-luvulla ohjelmapiiratismiksi, joka toimintamuotona jatkuu edelleen. Laajemmin piratismia kutsutaan yleiskäsitteenä ”warez scene”, josta juontuu sen suomenkielinen harrastajapohjainen vastine ”warettaminen”. Tästä kotitietokoneharrastukseen liittyvästä toiminnasta on kirjoitettu runsaasti tutkimuksia. Käytän tässä artikkelissa ensisijaisesti termiä ”kräkkäys”, koska se yhdistetään tutkimuksissakin erityisesti demoskenen varhaishistoriaan. (Ks. esim. Reunanen 2014; Albert 2020; Eve 2021; Saarikoski 2004)

Kaupallisten ja digitaalisten ohjelmien luvaton kopiointi muuttui vuosikymmenien aikana kokonaan laittomaksi, mutta suhtautuminen siihen vaihteli hyvin paljon maasta riippuen (ks. Reunanen 2014; Eve 2021). Suomessa sitä koskeva lainsäädäntö muuttui tiukemmaksi vasta 1990-luvulla maan tultua EU:n jäseneksi. Piratismi on ollut aina hyvin yleistä, ja 1980- ja 1990-luvulla kaikki tietokoneharrastuksen parissa kasvaneet nuoret tutustuivat siihen muodossa tai toisessa. Varsinkin pelien vaihtotoimintaa harrastajien kesken, johon ei kuulunut pelien myyntiä rahasta, pidettiin melko harmittomana ja tavanomaisena ilmiönä. Sitä harjoitettiin ennen kaikkea kirjeitse, samalla paikkakunnalla asuneiden kavereiden kesken ja hieman harvemmin eri puolella Suomea järjestettyjen harrastajatapahtumien yhteydessä. Suomessa pelien maahantuojat ja osin alan lehdistö suhtautui piratismiin kriittisesti ja he pyrkivät julkisuudessa vaikuttamaan nuorten asenteisiin, jotta kräkkäystä ja kopiointia olisi saatu edes vähennettyä. (Aiheesta tarkemmin ks. Saarikoski 2004; 2001) Toiminnassa aikoinaan mukana olleet toimijat pyrkivät nykyisin yleensä alleviivaamaan sen merkitystä lähinnä harrastuksena. Kräkkerille tärkeintä oli tekeminen ja jonkin saavuttaminen. Sitä tehdessä yleensä oppi ratkomaan suojausten ongelmia, käyttämään uusia työkaluja ja irrottamaan peleistä kuvia ja musiikkia. Pelikokoelmia oli hauska kerätä ja niiden ostaminen alkuperäisenä olisi ollut mahdotonta teini-ikäisten tulotasolla. (Kauppinen 2020, 86–87)

Edellä mainitut taustatekijät selittävät pitkälti swappauksen ja piratismiin välistä vuorovaikutusta ja sen merkitystä sosiaalisena ilmiönä. Kotitietokoneympyröissä ”swapperi” viittasi harrastajaan, joka erikoistui kontaktien luomiseen sekä ylläpiti ja kehitti ohjelmien saatavuutta esimerkiksi omalle ystävä- ja tuttavapiirilleen. Kräkkäys ja swappaus liittyivät toimintamuotoina toisiinsa, mutta swapperi ymmärrettiin laajemmin harrastajaksi, joka erikoistui verkostojen ylläpitämiseen. Tutkimukseni mukaan swappausta voidaan verrata samaan aikaan musiikkipiireissä yleistyneelle tape trading -toiminnalle, jossa kehitettiin omia, kaupallisesta musiikkiteollisuudesta riippumattomia verkostoja. (Herbst 2021; Weinstein 2011) Palaan tähän kysymykseen myöhemmin artikkelissa, kun käsittelen populaarimusiikin merkitystä swappauksen yhteydessä.

Artikkelin tutkimusaineistona on Jukka O. Kauppiselta lahjoituksena saatu kirjekokoelma, joka koostuu yhteensä 1573 dokumentista. Aineiston hankinta, digitointi ja käsittely muodostavat tärkeän osan tätä tutkimusta, johon liittyviä haasteita käsittelen seikkaperäisemmin seuraavassa luvussa. Kysymyksessä on ensimmäinen perustutkimus tästä laajasta kokoelmasta, jonka taustatekijöistä olen saanut arvokasta tietoa Jukka O. Kauppisen haastattelusta, jonka toteutin

joulukuussa 2021 (Kauppinen 10.12.2021). Menetelmällisesti se on yhdistelmä määrällistä ja laadullista tutkimustyöskentelyä.

Edellä mainituista taustoista johtuen voidaan pohtia swappauksen merkitystä osana tietokoneharrastamisen institutionalisoitumista. Kysymys on hankala, koska tutkimusfokus kohdistuu aikaan, jolloin tietokoneharrastaminen oli alakulttuurisena toimintana vasta alkamassa, eikä sillä ollut vielä virallista tai vakiintunutta asemaa Suomessa. Swappaus oli tärkeä osa demoskenen historiaa, ja esimerkki tämän toiminnan institutionalisoitumisesta 2020-luvulla on sen vahvistettu asema digitaalisena kulttuuriperintönä (Reunanen 2020). Artikkelini alleviivaa näkemystä, jonka mukaan institutionalisoitumista koskevassa tarkastelussa on kohdistettava huomiota ilmiön varhaisvaiheisiin ja tärkeisiin alkuperäislähteisiin. Tässä yhteydessä voidaan puhua kylvämisen tai levittämisen eli disseminaation vaiheesta, joka edeltää varsinaista institutionalisoitumista (ks. tässä samassa teemanumerossa (Suominen et al. Taulukko 1.) Itse termiä ei tässä yhteydessä käytetä kuitenkaan teoreettisena työkaluna.

Näistä asetelmista johtuen olen päättänyt rajata tutkimusartikkelini fokuksen muutamaan pääkysymykseen: Millä tavalla toiminta alkoi aineiston perusteella? Mitkä olivat sen tärkeimpiä kehityspiirteitä 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa? Jälkimmäiseen kysymykseen liittyen on tarkasteltava erityisesti aikaisemmin tutkimuksissa (ks. esim Reunanen 2014; Wasiak 2012) esiin nousutta kysymystä siitä, miten kräkkeri- ja demoskeneharrastuksen rinnakkainen kehittyminen näkyi aineistossa. Näiltä osin tutkimuksessa kiinnitetään huomiota myös harrastajien väliseen verkostoitumiseen.

Rakenteellisesti tutkimuksessa aloitetaan menetelmällisestä alaluvusta, jossa käsittelem konkreettisesti kirjeaineiston käsittelyä ja luokittelua. Siirryn tämän jälkeen tarkastelemaan swappauksen asemaa ja merkitystä temaattisesti edellä mainittujen tutkimuskysymysten pohjalta neljässä pääluvussa. Lähdän liikkeelle yleisesti lähtökohdista ja käsittelem teemoja kronologisesti jäsentäen. Lopussa teen yhteenvedon, jossa vastaan edellä mainittuihin kysymyksiin, pohdin swappauksen yleistä merkitystä sekä nostan esille jatkotutkimuskysymyksiä. Alustavan käsitykseni mukaan tulokset tarjoavat meille samalla uutta tietämystä kotimikroharrastuksen institutionalisoitumiskehityksestä.

Kirjeiden käsittely nostaa esiin tiettyjä tutkimuseettisiä ongelmia. Ne ovat aineistona henkilökohtaisia, eivätkä niiden kirjoittajat ole tietenkään ymmärtäneet yli 30 vuotta sitten, että

ne päätyisivät joskus tutkijan työpöydälle. Lisäksi, kuten artikkelissa tulee myöhemmin ilmi, varsin merkittävä osa kirjoittajista oli alaikäisiä nuoria, mikä muodostuu tutkimukselliseksi haasteeksi. Tietyissä tapauksissa tämä on tarkoittanut kirjoittajien anonymiteetin kunnioittamista sekä liian sensitiivisten aiheiden käsittelyä niiltä osin, että aihetta toki käsitellään yleisellä tasolla linkittämättä sitä tiettyyn harrastajaan nimimerkin välityksellä. Aineistoryhmänä kirjeet vertautuvatkin päiväkirjoihin ja tietoverkkojen yksityisviesteihin. Olen turvautunut empaattisiin aineistojen lukemisen käytäntöihin, jossa kirjeiden kirjoittajien ja vastaanottajan lähtökohtia otetaan mahdollisimman tarkasti huomioon. Kysymys on samoista tutkimuseettisten periaatteiden noudattamisesta, joita sovelletaan nykyisin tutkittaessa esimerkiksi verkkokeskustelujen historiaa ja nykykulttuuria. (Järvinen-Tassopoulos 2011; Östman & Turtiainen 2016; Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019, 42–43)

Aineiston käsittely ja maantieteellinen jako

Tieto kirjekokoelman olemassaolosta on tullut suoraan lahjoittajalta (Jukka O. Kauppinen) lokakuussa 2019 Suomen Pelimuseolla Tampereella järjestetyn tutkijatapaamisen yhteydessä. Kokoelma on postitettu kokonaisuudessaan tutkimuskäyttöä varten pahvilaatikossa vuodenvaihteessa 2019–2020. Kirjeet oli kasattu laatikkoon yhteen pinoon ilman selkeää kronologista tai temaattista jäsentelyä. Purkamisen yhteydessä tosin havaitsin, että usein tietyltä lähettäjältä tulleet kirjeet muodostivat pienempiä yhtenäisiä kokonaisuuksia. Olen tutkimustyöni alussa mapittanut kirjeet 7 kansioon siinä järjestyksessä kuin ne on pinosta nostettu ja tämän jälkeen ne on skannattu alusta loppuun pdf-tiedostoiksi. Samaan kirjeeseen kuuluvat sivut sisältyvät samaan tiedostoon. Näin muodostunut kokonaisuus koostuu yhteensä 1573 yksittäisestä tiedostosta. Käytän tässä artikkelissa viitejärjestelmänä tiedoston digitointinumeroa ja lisäinformaationa sen sijaintia yksittäisessä kansiossa.

Kirjeitä ei ole ollut mahdollista järjestää kronologiseen järjestykseen, koska lähes kaikista puuttuu lähetyskuori postileimoineen. Joistakin kirjeistä löytyy päiväys (yleensä kirjeen alkuosasta), mutta tätä merkintätapaa ei ole käytetty systemaattisesti. Päiväyksen lisääminen on ollut tyypillisempää pidemmille kirjeille, jotka yleensä ovat myös sisällöltään monipuolisempia. Näiltä osin kirjekokoelman ajoitus on tuottanut hankaluuksia. Vanhimmat päiväyksen perusteella ajoitettavat kirjeet ovat tammikuulta 1987 ja viimeiset toukokuulta 1994. Voidaan kuitenkin todeta, että vuoteen 1987 ajoitettavien kirjeiden määrä on varsin runsas, mutta niiden määrä tippuu jyrkästi

1990-luvun alun jälkeen. Arvion mukaan pääosa kirjeistä on vuosilta 1987–1991. Ajoitusta tukevat myös lahjoittajan haastattelussa esiin tuomat taustatiedot. (Kauppinen 10.12.2021) Käytännössä kaikki kirjeet ovat poikien ja nuorten miesten lähettämiä. Iältään kirjoittajat ovat noin 15–20 -vuotiaita. Ainoastaan yksi kontakteista on nimen perusteella tyttö tai nuori nainen (841/4).

Yksi keino kirjeiden ajoitusten tarkentamiseksi olisi sisältöjen systemaattinen analysointi, erityisesti niissä esiintyvien käyttäjien, pelien, tapahtumien tai muiden viitteiden perusteella. Työ olisi valtava, koska melkoinen osa näin esiin kaivettavasta informaatiota olisi kuitenkin vahvasti kytköksissä lähettäjän ja vastaanottajan välisen henkilökohtaisen suhteen tuntemukseen. On todettava, että kirjeaineisto antaa pohjaa hyvinkin moneen eri tutkimukseen, ja näiltä osin tutkimusfokuksessa esitelty perustutkimuksellinen lähestymistapa on perusteltu.

Olen käynyt kirjeet aluksi systemaattisesti läpi ja pyrkinyt selvittämään mistä maasta ne on lähetetty. Luokittelu ei ole näiltä osin aivan yksiselitteinen, sillä kirjekuoren puuttumisen lisäksi moniin kirjeisiin ei ole tallennettu mitään tietoa lähettäjän kotipaikasta. Sen sijaan lähes kaikista kirjeistä löytyy allekirjoituksena nimi tai käyttäjänimi. Näistä erityisesti käyttäjänimi ja sen yhteydessä mainittu harrastajaryhmä tarjoavat tietoa kirjeen tarkasta lähetyspaikasta ja jopa kirjoitusajankohdasta. Artikkelin kannalta tärkeitä tähän liittyviä menetelmällisiä työkaluja ovat harrastajien ylläpitämät tietokannat, joista vuosikymmeniäkin vanhat lähdetiedot ovat edelleen löydettävissä. Palveluista tärkeimmiksi nousevat Commodore 64:n kansainvälisten harrastajayhteisöjen perustietoja tallentava [The C-64 Scene Database](#), demoharrastukseen keskittynyt portaali [Pouët](#) sekä hakukone [Janeway Amiga Scene Demo Search Engine](#). Tietoja on pystytty vertaillen tarkistamaan myös [Demozoo](#)-sivustolta. Lisätietoja on saatu lahjoittajalta myöhemmin saaduista dokumenteista, joihin on koottu käsin kirjoitettuja osoitteita ja puhelinnumeroita.

Identifioimisen yhtenä hankaluutena on ollut monien käyttäjänimien yleisyys tai niistä käytetyt lyhenteet. Lisäksi monet lähettäjistä eivät ole sisällyttäneet kirjeeseen nimimerkkiä vaan pelkästään etunimensä, jota ei pysty yksiselitteisesti sijoittamaan mihinkään tiettyyn maahan. Hankalimmissa tapauksissa kirjeiden sisältöjä on luettu tarkemmin, jolloin teksteistä on ollut löydettävissä viittauksia esimerkiksi ajankohtaisiin tapahtumiin tai niissä nimetään kunta, kaupunki, koulu tai katu. Lisäksi kirjeisiin on tallentunut mainintoja paikallisten harrastajaryhmien välisistä tapaamisista.

Edellä mainittuja työskentelymenetelmiä käyttämällä kirjeaineisto voidaan luokitella maantieteellisesti seuraavaksi tilastoksi:

Tilasto 1. Swappikirjeiden maantieteellinen jako (lähetysmaa)

Suomi	696	Kv-tuntematon	92
Saksa	202	Sekalaista	53
Ruotsi	143		
Tanska	97		
Alankomaat	76	Saksankieliset maat	250
Norja	56	Pohjoismaat	298
Itävalta	48		
Iso-Britannia	34		
Espanja	24		
Belgia	16		
Australia	6		
Italia	6		
Ranska	6		
Sveitsi	6		
Unkari	3		
Yhdysvallat	2		
Kreikka	2		
Islanti	2		
Kanada	1		
Tunisia	1		
Singapore	1		
Yhteensä	1573		

Tilastosta erottuu 1520 yksittäistä dokumenttia, jotka ovat liitettävissä swappaustoimintaan (96,6 % kokoelmasta). Pois karsitut dokumentit (53 kpl eli 3,4 % kokoelmasta) ovat kokoelmaan päätyneitä sekalaisia lehtileikkeitä, mainoksia, kuitteja tai monisteita, joita ei voida suoraan identifioida minkään postilähetyksen osaksi. Kirjeenvaihdosta noin 45,7 % on käyty kotimaisten kontaktien välityksellä, ja noin 54,2 % on lähetetty ulkomailta. Tilasto kertoo kirjeenvaihdon varsin vahvasta painottumisesta Pohjois-Eurooppaan ja erityisesti Skandinavian maihin. Tutkimusten perusteella juuri nämä maat ovat olleet vahvoja maita viitattaessa erityisesti Commodore-kotitietokoneiden käyttökulttuureihin ja esimerkiksi demoskenen kaltaisiin alakulttuureihin (ks. esim. Reunanen 2017).

Ulkomailta tulleet kirjeet ovat käytännössä kaikki englanninkielisiä, mikä on osoitus kielen hallitsevasta asemasta kansainvälisen kotimikroharrastuksen kentällä. Esimerkiksi ruotsia ei käytetä yhdessäkään Ruotsista lähetetyssä kirjeessä, sen sijaan joissain tapauksissa on käytetty

suomea, jolloin lähettäjä on joko Ruotsissa asuva Suomen kansalainen tai ruotsinsuomalainen. Englannin merkitys tulee esille myös käyttäjien ja ryhmien nimissä sekä kotimaan kirjeissä, jotka sisältävät runsaasti englanninkielisiä fraaseja. Joissain tapauksissa esimerkiksi saksankielisistä valtioista lähetetyissä kirjeissä käytetään harvoin saksankielisiä fraaseja (tervehdyksiä, kuten [Auf Wiedersehen”, ”jawohl!”]). Joissain on lyhyitä virkkeitä pelkästään saksaksi. (Ks. esim. 172/1) Muista maista kuin Iso-Britanniasta lähetettyjen kirjeiden englannin kielen taso vaihtelee ja saattaa pahimmassa tapauksessa olla kieliopillisesti välttävää. Kieli luonnollisesti vilisee harrastajien käyttämiä puhekielisiä ilmauksia ja slangisanoja (ks. esim. ”hope ya like thizz” [661/4]; ”grafix and swapper” [885/5]; ”latest stuff” [1115/6]).

Aineiston käsittelyssä epäselvät tapaukset on aluksi nostettu sivuun ja yleensä lukemista jatkamalla on pystytty löytämään muita kirjeitä samoilta käyttäjiltä, joihin tallentuneet tiedot ovat lopulta tarjonneet vahvistetun tiedon käyttäjän henkilöllisyydestä ja lähetyspaikasta. Joissain tapauksissa identifioimisen apuna on käytetty myös käsialavertailua. Tästä huolimatta joidenkin kirjeiden lähetystaustaa ei ole pystytty selvittämään millään edellä mainituilla tavoilla. Epäselvät tapaukset liittyvät esimerkiksi siihen, että käyttäjänimi on ollut liian yleinen ja sisältöanalyysi ei ole paljastanut mitään oleellista lisäinformaatiota. Joissain tapauksissa viestit ovat niin lyhyitä ja lakonisia ettei niistä voida päätellä muuta kuin, että ovatko ne lähetetty ulkomailta tai kotimaasta. Ulkomailta lähetettyjen, mutta lähetysmaan osalta tuntemattomaksi jäävien swappikirjeiden osuus on 92 kpl (6 % kokoelmasta). On hyvin todennäköistä, että tätä osuutta pystyttäisiin vielä pienentämään, jos ne käytäisiin vielä kerran sisällöllisesti läpi, mutta oletettavasti tunnistustyö ei toisi suuria muutoksia lähetysmaiden jakosuhteisiin vaan ne jakaantuisivat melko tasaisesti nyt jo tilastossa nähtävien maiden kesken.

Aineisto on materiaalina kirjavaa, sillä kokoelma sisältää paitsi huolella kirjoitettuja, useamman sivun mittaisia paperille käsin kirjoitettuja kirjeitä, kortteja, post-it-lappuja, pahvinpalasia, disketin suojakuvia ja jopa mainoslehtien kääntöpuolia. Suuri osa kirjeistä on kirjoitettu käsin, tekstinkäsittelyohjelmalla laaditut ja tulostetut kirjeet ovat pääasiassa 1990-luvun alusta. Monet lähettäjästä ovat selvästi kiireessä käyttäneet mitä tahansa helposti saatavilla olevaa kirjoitusmateriaalia. Osa on laadittu kirjoituskoneella. Niitä on myös monistettu kopiokoneella. Aineiston alkuperäisestä toimitustavasta johtuen on mahdollista, että osa viesteistä on voinut kuulua johonkin toiseen lähetykseen. Erityisen hankalia tapauksia ovat post-it-laput, jotka ovat voineet irrota esimerkiksi alkuperäisestä kirjeestä.

Tässä perustutkimuksessa kirjeiden sisältöjä ei ole pyrittykään lukemaan systemaattisesti kaiken kattavan sisällön analysoimiseksi. Sen sijaan olen soveltanut aikaisemmassa tutkimuksessani hyväksi havaitsemaani skimming-tekniikkaa, jossa kirjeet luetaan nopeasti pääkohtien osalta ja niiden pohjalta tehdään erilliset muistiinpanot. Tehtävää on jonkin verran helpottanut myös kirjeissä melko nopeasti paljastuvat formaalit rakenteet. Yleensä kirjeet alkavat jonkinlaisella tervehdyksellä ja tämän jälkeen mennään suoraan asiaan eli kirjoittaja kertoo tietoa lähetyksestä, viittaa aikaisempaan kirjeenvaihtoon sekä esittää jonkinlaisia toiveita jatkosta. Kirjeet päättyvät lähes aina allekirjoitukseen ja muuhun lisäinformaatioon. Kirjeen pituudesta riippuen mukaan on tallentunut myös kannanottoja muiden ryhmien ja käyttäjien toiminnasta, tapahtumista ja muista ajankohtaisista asioista. Nämä osiot ovat tarjonneet tarttumakohtia niiden laadulliseen analyysiin. Lisäksi kirjeiden logot ja muut piirrokselliset osat näiltä osin tutkimuksellisesti erityisen kiinnostavia. Käsittelen seuraavissa luvuissa swappaukseen syntyyn ja kehittymiseen liittyviä tärkeitä teemoja laadullisen tutkimuksen näkökulmasta.

Kirjeenvaihtotoiminnan yleisiä lähtökohtia

Tarkastelen ensin swappauksen ja kirjeiden kirjoittamisen yleistä kulttuurista ja yhteiskunnallista merkitystä erityisesti 1980-luvun Suomessa, ja pohdin kirjeiden asemaa kotitietokoneharrastusta koskevan tutkimuksen kannalta. Vuonna 1987 swappauksella oli olemassa jo vuosien perinteet ja termi oli ehtinyt vakiintua käyttöön ulkomaan yhteyksissä tärkeän englanninkielen ansiosta. Aikaisemman tutkimuksen perusteella kopioituja ohjelmia levitettiin kirjepostin välityksellä käytännössä heti, kun varhaiset harrastajille suunnatut mikrotietokoneet tulivat markkinoille Suomessa 1970-luvun jälkipuoliskolla. Erityisesti vuoden 1984 jälkeen kotitietokoneharrastajien määrä kasvoi oleellisesti, ja samalla myös kopioitujen pelien kysyntä lisääntyi. Kulttuuri-ilmiönä tietokoneohjelmien swappaus rinnastui nuorten harjoittamalle ja kirjevälitteiselle muulle vaihtotoiminnalle, koskivat ne sitten tarroja, sarjakuvia tai postimerkkejä. (Saarikoski 2004)

Kirjeet olivat lankapuhelimen ohella 1980-luvulla ja osittain vielä 1990-luvulla tietokoneharrastajien tärkeimmät yhteydenpitovälineet asuinpaikkakunnan ulkopuolelle. Tämä teki harrastuksesta omaehtoista ja muista viestintävälineistä riippumatonta toimintaa, jota pystyttiin osittain pitämään yllä myös kerho- ja pienlehtijulkaisuilla. Kaupallisista medioista ainoastaan muutamat kotitietokone- ja pelilehdet pystyivät tarjoamaan välillisiä vuorovaikutuskanavia. Tietoverkkojen käyttö, erityisesti BBS-purkkien osalta, oli aikaisemmin

tekemäni tutkimusten perusteella harvinaista 1990-luvun alkupuoliskolle asti. Modeemi oli arvokas ja hankalasti saatavilla ollut kallis erikoislaitte. Lisäesteitä toivat kalliit puhelinmaksut ja alkeelliset tiedonsiirtonopeudet. Purkkeja käyttivät tuohon aikaan lähinnä varttuneemmat harrastajat ja opiskelijat, joilla oli varaa ylläpitää modeemiharrastusta. (Saarikoski 2020; Saarikoski 2012; Hirvonen 2010)

Kotimikroharrastajien kirjeenvaihtotoiminnan merkitystä voidaan ymmärtää suhteuttamalla sitä kirjeiden kirjoittamisen tärkeään rooliin aikansa suomalaisessa yhteiskunnassa. Kirjeiden kirjoittaminen oli vuosina 1981–1991 Suomessa merkittävä osa nuorten välistä henkilökohtaista viestintää. Vapaa-aikatutkimusten perusteella 15–19 -vuotiaat nuoret kirjoittivat keskimäärin vuodessa 70 kirjettä vuonna 1981 ja vuonna 1991 69 kirjettä. Sukupuolten osalta erot olivat kuitenkin huomattavat. Esimerkiksi 10-vuotta täyttäneet tytöt ja naiset kirjoittivat keskimäärin vuosittain 69 kirjettä vuonna 1981 ja vuonna 1991 59 kirjettä. Miesten ja poikien vastaavat luvut olivat 35 ja 26. Tutkimuksen perusteella 10–24 -vuotiaat olivat vuosina 1981–1991 kaikista ikäryhmistä muutenkin kaikkein aktiivisimpia kirjeiden kirjoittajia. (Tilastokeskus: Ajankäytön muutokset 1979–2009; Tilastokeskus: Vapaa-ajan osallistuminen 2017). On huomioitava, että erityisesti nuoriso piti 1980-luvulla yllä kansainvälisiä kontakteja kirjeenvaihdolla. Esimerkiksi Suomessakin toimineen International Youth Service -järjestön ylläpitämien osoitteiden tilausmäärät kasvoivat koko 1980-luvun ajan. Järjestön toiminta ajautui kriisiin vasta 1990-luvun puolivälissä sähköpostin käytön yleistyessä. (Jalli 2020)

Kirjeitä on muuten tutkittu erityisesti humanistisilla ja yhteiskuntatieteellisillä aloilla. Esimerkiksi historiantutkimuksen valossa kirjeet ovat vuosisatojen ajan muodostaneet erityislähderyhmän, joihin tallentui hyvin yksilöllisiä ja henkilökohtaisia tietoja. Varsinkin historioitsijat ovat luokitelleet kirjeet dokumenteiksi, joiden avulla on välitetty tietoa, ylläpidetty suhteita ja rakennettu omaa identiteettiä. Kulttuurihistorioitsijat ovat käyttäneet kirjeistä yhdessä päiväkirjojen ohella nimitystä egodokumentit, joita tutkimalla etsitään tietoa paitsi menneisyydestä itsestään myös menneisyyden ihmisten tavasta kirjoittaa omasta itsestään. (Ks. esim. Lahtinen, Leskelä-Kärki & Vainio-Korhonen 2011; Keravuori 2017, 21–23; Leskelä-Kärki 2011)

Kirjeiden ja puhelimen käytön vahva merkitys 1980-luvulla on hyvä esimerkki 1900-luvun viestintäkulttuurin perinteiden jatkuvuudesta, jota sähköiset mediat eivät olleet vielä muuttaneet. Historioitsija Maarit Leskelä-Kärki on todennut, että kirjeillä pystyttiin pitämään yhteyttä mutta ne

tarjosivat myös tilan paljastaa toiselle ja samalla myös itselle ”kuka minä olen”. Puhelimeen turvaututtiin, kun viesti haluttiin viedä perille mahdollisimman nopeasti. (Leskelä-Kärki 2011, 253, 261) 1980-luvun kotimikroilijoille kirjeet olivat ensisijainen yhteydenpitotapa ja asynkroninen keskustelumedia. Puhelimeen voitiin puolestaan liittää nykyisille pikaviestimille tyypillisiä sosiaalisia toimintatapoja.

Kirjeaineistoa on hyödynnetty jonkin verran kotitietokoneharrastusta käsittelevien tutkimusten yhteydessä. Niissä nostetaan esiin juuri edellä mainittuja käyttötarkoituksia ja yleistä merkittävyyttä viestintäkulttuurin kannalta. Kirjeillä oltiin myös yhteydessä alan lehdistön kanssa. (ks. esim. Albert 2020; Lekkas & Tympas 2020; Kirkpatrick 2012, 2016; Saarikoski 2012) Kirjeiden lukeminen auttaa lähdekriittisesti arvioimaan kotitietokoneharrastuksen merkitystä teknologian kulttuurisen omaksumisen näkökulmasta, joka on selvästi osa institutionalisoitumiskehitystä (Ks. esim. Suominen et al. 2013, 20, 180; Hård & Jamison 2005) Tällä viitataan laajemmin kokonaisvaltaiseen prosessiin, jossa tietokoneiden kaltaiset uutuudet vähitellen arkipäiväistyivät. Harrastajat olivat teknologian omaksumisen kannalta tärkeitä varhaisvaiheen käyttäjiä erityisesti nuorisokulttuurisesta näkökulmasta tarkasteltuna. Kirjeet edustavat alkuperäislähteinä dokumentteja, joihin on tallentunut ensikäden kokemuksia kotitietokoneiden yleistymisestä. (ks. Saarikoski 2004)

Olen näiltä osin aikaisemmassa tutkimuksessa hyödyntänyt esimerkiksi *MikroBitin* ja *Pelit*-lehden kirjekokoelmia. Näistä tärkein on ollut tutkimus *Pelit*-lehden lukijakirjeistä vuosilta 1992–2002, joka toi esiin tietokonepelaajien ja lehdistön tiiviin vuorovaikutuksen sekä tietokonepelikulttuurin muodonmuutoksen erityisesti 1990-luvulla (Saarikoski 2012). Väitöskirjassani toin laajasti esiin, miten kirjeet muodostivat tärkeän osan kotitietokonelehtien toimituksellisesta sisällöstä (Saarikoski 2004). On nähtävissä, että kansainvälisellä tasolla harrastajien hallussa olevien kirjeaineistojen digitointi tulee tuottamaan lähitulevaisuudessa lisää tutkimuksia, joiden kohteena ovat nimenomaan laajat, yhtenäisemmät kirjekokoelmat. Kansainvälisesti tärkeimmäksi vertailukohdaksi voidaan nostaa kotimikrokulttuureja tutkineen Gleb J. Albertin toimittama *Got Papers?* (2015). Tutkimuksen valossa swappaus ajoittui kirjeenvaihtokulttuurin viimeiseen valtakauten ennen tietoverkkojen esiinmarssia. Aktiiviset swapperit vastaanottivat ja lähettivät vähintään sadoittain kirjeitä vuosittain. (Reunanen 2014) Voidaan kuitenkin sanoa, että käytännössä lähes kaikki kotitietokoneharrastajat tutustuivat kirjeenvaihtotoimintaan muodossa

tai toisessa. Saatavilla olevat kansainväliset aineistot ja tietokannat myös tukevat tätä havaintoa. (Ks. Albert 2015)

Swappauksen alkuvaiheet

Edellä mainitut seikat muodostavat tärkeän sosiaalisen ja kulttuurisen lähtökohdan Jukka O. Kauppisen kirjekoelman muodostumiselle. Jukka O. Kauppisen mukaan hänen kiinnostuksensa swappaukseen lähti liikkeelle siitä, että hän kaipasi pelikokoelmiinsa rooli-, strategia- ja simulaattoripelejä, joita oli muuten hyvin hankala saada käsiinsä. Lisäksi kyseisistä peleistä oli usein vaikea löytää ohjeita ja muuta tarpeellista lisäinformaatiota. (Kauppinen 10.12.2021) Varhaisin kokoelmassa säilynyt kirje on päivätty 27.1.1987 (1236/6). Vuoden 1987 aikana kontakteja etsittiin aluksi omasta tuttavapiiristä, mutta yhdeltäkin uudelta, ulkopuoliselta kontaktilta oli mahdollista saada vinkkejä muilla paikkakunnilla vaikuttaneista harrastajista, joilla oli vastaavantyyppisiä intressejä. Suomessa kirjeyhteydenotot toimivat nopeasti ja yleensä pelaajat tarttuivat hyvin hanakasti vaihtotarjouksiin, koska uusien pelien ja yleensä ohjelmistojen tarve oli jatkuva. Alkuvaiheessa varsinkin harrastajat laittoivat mukaan myös listauksia omista peleistään ja pyysivät tarkistamaan, jos niistä löytyi jotain kirjeen saaneen kannalta kiinnostavaa. Samalla esitettiin toiveita mitä pelejä tai ohjelmia kirjeen lähettäjä itse halusi. Kirjeiden matkassa kulki samalla myös kopioituja peliohjeita, jotka olivat tärkeitä monimutkaisten rooli-, strategia- ja simulaattoripelien käytön kannalta. (Kauppinen 10.12.2021; 1235/6)

Lähteiden perusteella huomaa, että swappauksen kannalta kansainväliset yhteydet nousevat tärkeään rooliin heti alkuvaiheessa. Ulkomaan kontaktien etsinnässä yksi potentiaalinen väylä oli Iso-Britannian suuret tietokone- ja pelilehdet. Kauppinen otti tässä vaiheessa yhteyttä lehtiin ja tilasi ilmoitustilaa kirjeenvaihtopalstoilta. Kesäkuussa 1987 *Computer & Video Games* -lehden Pen Pal Page -palstalta (C & VG, 1.6.1987) löytyy Kauppisen oma kontakti-ilmoitus (ks. Kuva 1). *Computer & Video Games* oli seurattu ja tärkeä pelialan media Euroopassa (ks. myös Kirkpatrick 2012; 2016), ja lehden kirjeenvaihtopalsta on täynnä samanlaisia kontakti-ilmoituksia 13–19 -vuotialta teineiltä. Kirjeaineiston perusteella Kauppinen sai ilmoitukseen nopeasti kontaktipyyntöjä eri puolilta Eurooppaa (ks. esim. 19/1; 1399/7) Lisäksi pyyntöjä tuli jopa Australiasta, jossa Iso-Britanniassa julkaistuja lehtiä luettiin ahkerasti (ks. esim. 1/1).

● Here is a 16-year-old War-gamer who owns a CBM64 but not so many wargames as he would like to have. If there is anybody who would like to contact me write to-day. I am also into Frankie Goes to Hollywood.

*Jukka Kauppinen
Sankarinkatu 9 as 1
74100 IISALMI
Finland.*

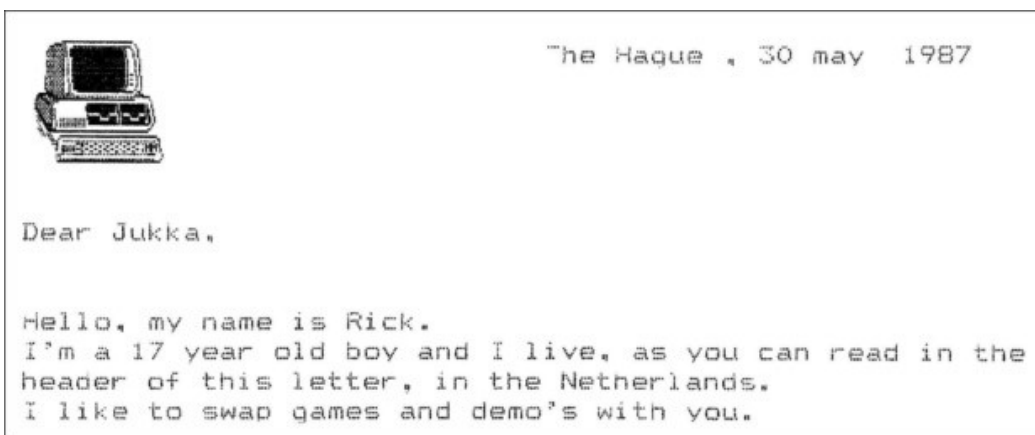
Kuva 1. 16-vuotiaan Kauppisen ulkomaan kontaktien hankintaa varten tarkoitettu ilmoitus Computer & Video Games -lehdessä kesäkuulta 1987. Ilmoituksessa on täkynä viittaus Kauppisen fanittamaan brittiläiseen new wave -genren Frankie Goes to Hollywood -yhtyeeseen.

Kirjeenvaihdon ohella kontakteja alkoi löytyä disketeille tallennetuista tiedostoista – esimerkiksi harrastajien varhaisista demoista ja introista löytyi kontakti-infoja. Postitusosoitteiden lisäksi mukaan oli tallennettu myös suoria puhelinnumeroita. Oman apuvälineensä tarjosivat myös kotimaisissa tietokonelehdissä, ennen kaikkea *MikroBitissä*, julkaistut ilmoitukset. Lehti oli kieltänyt kopiopelien myynti- ja vaihtoilmoitukset jo keväällä 1985, vaikka tekijänoikeuslainsäädäntö ei tuossa vaiheessa kieltänytkään pelien kopiointia. Kielto voidaan tulkita myönnytykseksi pelien maahantuojille ja vähittäismyyjille, jotka olivat samalla merkittäviä lehtien ilmoitusasiakkaita. (Saarikoski 2001, 152; MikroBitti 3/1985, 19–20) Mutta harrastajat pystyivät kiertämään sääntöä, jolloin esimerkiksi vaihtoon tarjottavien pelien yhteydessä ei mainittu lainkaan ”kopioitu”-sanaa. Harrastajat pystyivät myös julkaisemaan kontaktipyyntöihin liittyviä pikkuilmoituksia. Myöhemmin *MikroBitin* avustajakuntaan kuulunut Kauppinen julkaisi juuri tällaisen ilmoituksen lehden vuoden 1987 joulunumerossa alkulauseella: ”HALUTAAN kontakteja myös kotimaisiin crakkereihin”. (MikroBitti 12/1987)

Kirjeet allekirjoitettiin usein käyttäjänimellä. Tietokoneharrastajien piireissä vakiintui jo 1980-luvulla tapa, että yksittäiset toimijat yhdistettiin heidän omaksumaansa käyttäjänimeen tai ”skenenimeen” (”nick” tai handle”). Omaksuttu nimi ei ollut neutraali vaan tärkeä osa harrastajan identiteettiä. Sitä voi siksi pitää myös taiteilijanimen ja kutsumanimen yhdistelmänä, minkä vuoksi

myöhempinä vuosina sitä alettiin käyttää myös laajemminkin kuin pelkästään harrastajapiireissä. Alun alkaen kräkkeripiireissä käyttäjänimen omaksumiseen liittyi myös tietoturva-aspekteja, jolloin ei haluttu esiintyä omalla nimellä. (Ks. esim. Reunanen 2014, 210, 31–32) Käyttäjänimen yhteydessä myös usein ilmaistiin, mihin harrastajaryhmään hän kuului. Esimerkiksi kirjeiden lahjoittaja tunnetaan yleisesti käyttäjänimellä ”Grendel” ja hän edustaa iisalmelaista Byterapers-ryhmää. Tämä allekirjoitetaan muotoon: ”Grendel / Byterapers”. ”Nickin” (tai ”handlen”) käytön vakiinnuttua se siirtyi itseilmaisun välineenä luontevasti tietoverkkoihin. Tämän vuoksi monet vanhat käyttäjänimet pystytään yhä tänä päivänäkin helposti yhdistämään tiettyyn henkilöön. (Saarikoski 2020)

Toiminnan peruspuitteet rakentuivat kirjeaineiston pohjalta ensisijaisesti aktiivisten kontaktien etsimiseen ja tähän viittaavat maininnat ovat rutiininomaisia (esim. ”we are looking for contacts”, ”our new contacts”, ks. esim. 885/5; 660/4). Kontaktipyynnöt ovat näiltä osin selkeästi luokiteltavissa tunnusteleviksi viesteiksi, joissa ylipäätään tiedusteltiin, oliko kirjeen saaja edes kiinnostunut aloittamaan kirjeenvaihdon. Jukka O. Kauppinen mukaan varsin moniin ulkomaille lähetettyihin kirjeisiin ei koskaan vastattu. Sen sijaan vahvojen ulkomaan kontaktien ylläpitoon käytettiin aikaa ja vaivaa. Ulkomaille myös soiteltiin puhelimella jonkin verran, vaikka soitot johtivat usein kotona keskusteluihin normaalia isommasta puhelinlaskusta. (Kauppinen 10.12.2021) Tyypillinen ulkomailta tullut kontaktikirje saattoi pitää sisällään piirroksen tai logon ja lyhyen, suoran toiveen swappauksen aloittamisesta (esim. ”Yo Guy, what do ya think about swapping?”, 615/3 tai ”it would be nice if I can swap with you”, 575/3), ja yleensä myös lyhyen kuvauksen itse kirjoittajasta (ks. Kuva 2).



Kuva 2. Alankomaiden Haagista kotoisin olevan ”Rickin” kontaktikirjeen kärki toukokuulta 1987. On huomionarvoista, että pelien rinnalla vaihtotoiveet koskevat myös demoja. (1424/7)

Jos kirjeenvaihto aloitettiin, usein tiedusteltiin myös mahdollisuutta päästä tietyn ryhmän jäseneksi. Aineistosta on nähtävissä selkeästi, miten ryhmät kansainvälistyivät kyseisinä vuosina hankkimalla riveihinsä jäseniä eri maista. Kirjeaineiston pohjalta harrastajien ryhmän vaihdokset olivat yleisiä ja kansainvälisessä kirjeenvaihdossa reagoitiin tiedossa oleviin ryhmäkoonpanojen muutoksiin, mikä näkyi jopa suorilla liittymispyynnöillä (esim. ”join us”, 929/5). Jäsenvaihdosten vilkkauden huomaa myös helposti esimerkiksi vertailemalla Demozoo-tietokannassa olevia tietoja eri vuosikymmeniltä. Kauppisen mukaan varsinkin toiminnan alkuvaiheessa noin vuosina 1987–1988 Byterapers hyväksyi kontakteja jäseniksi löyhin kriteerein. Parhaimmillaan jäseniä oli 65. Myöhemmin virallisten jäsenten määrää alettiin rajata ja karsia järkevämmäksi. (Kauppinen 10.12.2021)

Kirjeenvaihdolla epäilemättä testattiin yksittäisten harrastajien aktiivisuutta ja luotettavuutta. Liittymispäätösten ja toisaalta eroamisten taustalla näyttää olevan hyvin vaihtelevia motiiveja, jotkakertovat enemmän paikallistason harrastustoiminnan jäsentymisestä ja monimuotoisuudesta. Tietokantojen perusteella Suomessa vaikuttaneet ryhmät hankkivat jäseniä erityisesti Skandinavian maista. Esimerkiksi Byterapers-ryhmän ulkomaan jäsenistä, jotka joskus ovat kuuluneet ryhmään, valtaosa (11 kappaletta) on Ruotsista. On korostettava, että aineiston perusteella ryhmien ydinjäsenet on saatu kotimaasta. Tämä verkottuneisuus selittyy pitkälti sillä, että ulkomaan yhteyksien etsiminen on vaatinut swappereilta aikaa ja viitseliäisyyttä sekä jonkin verran myös kielitaitoa.

Swappauksen viestinnällinen funktio muuttui vuoden 1988 jälkeen. Varsinkin puhtaasti ”treidaukseen” eli nopeaan ohjelmistojen vaihtoon tähtäävissä kirjeissä oli mukana ainoastaan hyvin lyhyt kirjeviesti, tavallisesti post-it-lappu, tai käytettiin esitäytettyä lomaketta, johon oli mahdollista merkata ruksilla esimerkiksi viestin pääasiat ja kannanotot: ”Your last sendix for us was: ultra mega cool [], it was ok [], oh no! lame! []” ja lisäohjeita seuraavaa lähetykseen: ”Send demos [], send games []” (Ks. esim. 431/2; 79/1) Toinen tapa oli käyttää standardiformaattiin laadittuja kirjeitä (eng. standard letter), jolloin viestiin tiivistettiin tärkeitä uutisia ryhmän toiminnasta ja yleisiä kuulumisia. Tämän jälkeen kirje monistettiin ja lähetettiin kaikille tärkeimmille kontakteille. (ks. 12/1)

”Treidaus” oli toimintamuotona melko yksinkertaista, mutta vaati silti tietyn logistiikan järjestämistä. Alkuvuosien jälkeen ja kontaktimäärien kasvaessa kirjeisiin ei enää laitettu mukaan

erillisiä listauksia, ellei kyseessä ollut selkeästi pelien keräilijä. Kirjeaineistosta ne katoavat lähes kokonaan vuoden 1988 jälkeen. Kirjeissä lähinnä pyydetään ”lähettämään jotain uutta” tai vastavuoroisesti viitattiin omaan lähetykseen toteamalla ”tässä jotain uutta”. Toinen vaihtoehto oli, että diskettiin laitettiin mukaan erillinen tiedosto päivitetystä ohjelmista. (Ks. esim. 1101/6) Tällä paitsi säästettiin aikaa, myös vältettiin kirjeiden paisumista kovin pitkiksi.

Jukka O. Kauppinen ”treidasi” lähinnä Commodore 64:n pelejä ja kopiointiformaattina oli levyasemassa käytetty disketti, joka tunnettiin tuohon aikaan myös levykkeenä tai ”lerppuna”. C-kasetteja oli mukana aivan alkuvaiheessa, mutta sen käyttö kirjeenvaihdossa oli työlästä. Kauppisen mukaan hän saattoi poikkeustapauksissa kopioida pelejä kasetille, jos kirjeessä kovin kauniisti pystyttiin perustelemaan sen tarvetta esimerkiksi levyaseman puutteella. Yhdelle tällaiselle ryhmälle (The Action Force) hän kopioi kasetin, mutta laittoi mukaan saatekirjeen, ettei halunnut enää yhteydenottoja ”kasettilamereilta”. Kasetti oli kuitenkin täynnä pelejä ja ohjelmia, joita saajilla ei ennestään ollut, ja niiden ansiosta ryhmä onnistui vakiinnuttamaan asemansa harrastajaporukoissa, ja nousi myöhemmin hyvin arvostetuksi C-64 -skenessä. ”Lameri” (tai ”leimeri”) -termi oli tässä tapauksessa luonteeltaan lähinnä hyväntahtoisesti pilkkaava. Kauppisen kirjeessä käyttämä ilmaus jäi harrastajien keskuudessa elämään vitsikkäänä lauseena ja vaikutti esimerkiksi vanhojen tietokoneohjelmistojen digitointiin ja arkistointiin erikoistuneen Kasettilamerit-ryhmän nimeen. (Kauppinen 10.12.2021, Ks. myös [Kasettilamerit.fi](https://www.kasettilamerit.fi))

Kauppinen erottaa alkuvaiheen ”lameriswappuksen” ja ”skeneswappauksen” toisistaan. Kirjeenvaihto saattoi ensin keskittyä yksinkertaisesti pelien keräilyyn, mutta muuttui tästä enemmän vakavahenkisemmäksi harrastukseksi, jossa ”skeneihmisten” kanssa keskityttiin laadukkaampien ja kiinnostavimpia pelien vaihtoon ja omien tuotantojen levittämiseen. ”Lameri”-termin käyttö (eng. ”lamer”) on tärkeä osa kotitietokoneharrastuksen historiaa – se on esimerkki arvottavasta tavasta jakaa harrastajat arvostettuihin sisäpiiriläisiin ja hyljeksittyihin ulkopuolisiin. (Ks. esim. Reunanen 2010, 34–36, 72) On täysin varmaa, että kukaan harrastaja ei halunnut leimautua ”lameriksi”, vaikka vuosikymmenien saatossa termin käytölle on annettu myös humoristisia viittauksia. ”Lamereita” vieroksuttiin, heitä suljettiin pois kontaktilistoilta ja varsinkaan heidän kirjeisiinsä ei vastattu: ”Tutkiskelin lähetylistaa, ja sieltä löytyi aika kasa lamereita, joten annoimme kenkää näille siivellä eläjille” (1246/6). On ilmeistä, että dikotomisat jakotavat vakiintuivat 1980-luvun loppupuolella ja ne jatkoivat omaa elämäänsä tietoverkoissa siirryttäessä 1990-luvulla (Ks. esim. Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019, 57, 59). Olen

aikaisemmin BBS-purkkeja käsittelevässä tutkimuksessa tuonut esiin, että arvottavat tavat perustuivat pitkälti harrastuksen synnyttämään kilpailuhenkisyteen (Saarikoski 2020).

Harrastajien ylläpitämä arvottaminen ja kilpailuhenkisyys olivat myös selkeitä osoituksia koko toimintakentän maskuliinisuudesta, joka on tuotu esiin monissa tutkimuksissa. Sukupuoli-identiteetti oli vahva osa toimintakulttuuria. Naisten ja tyttöjen osuus yhteisöllisesti järjestäytyneissä harrastajaporukoissa oli tuohon aikaan hyvin marginaalinen – erityisesti tämä näkyi kräkkeri- ja demoskenepiireissä. (Ks. Suominen & Pasanen 2020; Suoninen 2002; Nordli 2003; Haddon 1988) Näiden piirien ulkopuolella tytöt ja naiset kyllä pelasivat ja tutustuivat tietokoneisiin. Swappauksella hankittuja pelikokoelmia pelattiin perheissä yhdessä sisarusten kanssa, jolloin harrastustoiminnan kirjo muuttui hieman tasa-arvoisemmaksi. Tähän on ollut viitteitä myös esimerkiksi hieman myöhemmin tehdyissä kyselyissä, kun on muisteltu 1980- ja 1990-luvun kotitietokoneiden käyttöä (Aaltonen 2004). Sen sijaan erityisesti yhteisöllisyyteen liittyvät lieveilmiöt, kuten poissulkemiset ja pilkkaamiset, jäivät selkeästi osaksi harrastuksen tapakulttuuria. Nämä perinteet aiheuttivat myöhemmin selkeitä ongelmia, kun tyttöjen ja naisten osuus harrastajien keskuudessa kasvoi myöhempinä vuosikymmeninä. Tutkimuksissa tätä on käsitelty esimerkiksi tarkasteltaessa tyttöjen ja naisten kohtaamia ennakkoluuloja ja syrjintää peliyhteisöissä. (Ks. esim. Friman 2022)

Kirjeaineisto tuo selkeästi esiin, että ulkopuolisten kanssa ei haluttu toimia. Mutta kontakteiksi valittuihin kavereihin luotettiin vahvasti. Erityisesti tämä näkyi tavoissa, joilla lähetyksiä vastaanotettiin ja käsiteltiin. Kirjeenvaihdossa pyrittiin aina siihen, että disketit toimitettiin takaisin. Ei ollut välttämätöntä laittaa takaisin samoja diskettejä vaan riitti, että toimittaja pisti paluukirjeeseen saman määrän diskettejä kuin oli itsekin saanut. Postilähetyksiin sisältyi riskejä: osa disketeistä saattoi kadota matkan varrella, mutta sitä yleisempää oli, että ne rikkoutuivat postikuljetuksessa tai olivat muuten lukukelvottomia. Kirjeissä on toistuvasti mainintoja käyttökelvottomista disketeistä (Ks. esim. 1414/7), vaikka valtaosa lähetyksistä kuitenkin toimi. Ongelmia aiheuttivat myös levyasemien tallennusten yhteydessä tapahtuneet kirjoitusvirheet. Kauppinen osti diskettejä suoraan Saksasta, koska sai niitä sieltä huomattavasti halvemmalla. Kerralla saatettiin hankkia satoja diskettejä, joista osa meni myös myyntiin. Kauppisen mukaan tietokoneohjelmien lisäksi vaihdettiin erityisesti musiikkia. Kirjeissä on mainintoja myös VHS-kasettien vaihdosta, vaikka hän ei itse ollut niistä kiinnostunut. Tästä huolimatta kirjeet paljastavat, että yleisesti videot olivat kuitenkin suosittua vaihtotavaraa Suomeen, jossa K-18 -

kasetteja ei saanut laillisesti vuokrata tai myydä videolain astuttua voimaan vuonna 1987. (Jukka O. Kauppinen 10.12.2021)

Diskettien päälle liimattavista tarroista ja levykuorista tuli myös oma viestintämuotonsa. Niiden yhteyteen oli luontevaa liittää myös osoitetiedot, mikä saattoi johtaa kontaktipyyntöön, kun levyke siirtyi vaihtoyhteyksien kautta toiselle puolelle Eurooppaa. Varsinaiseen kirjepaperiin liitettiin myös hyvin yleisesti itse tehtyjä logoja (ks. Kuva 3 & 4).



Kuva 3. Yleensä logot piirrettiin käsin kynällä tai tussilla ja alkuperäinen monistettiin kirjepaperille kopiokoneella. Norjalaisen swapperi- ja kräkkeriryhmä Dexion logo vuodelta 1988 (ylh; 1426/7).

Tanskalaisen swapperiryhmä Furzen logo helmikuulta 1988 (alh; 347/2).



Kuva 4. Toisinaan ryhmän suunnittelijat hyödynsivät myös grafiikkaohjelmia, mikä näkyy norjalaisen Academyn logon painojäljessä toukokuulta 1988 (ylh; 1417/7). Suomalaisen Complex-ryhmän Cockatrice tunnettiin swappauksen ohella myös musiikin tuottajana ja graafikkona. Ohessa hänen suunnittelemansa logo noin vuodelta 1991. Kopiokonetta varten materiaalin oli pakko olla mustavalkoista ja kontrastia piti olla runsaasti mukana. (Alh.; 1201/6)

Levykuorten digitoituja versioita on arkistoitu runsaasti tietokantoihin, ja nykyisin ne ovat myös tunnustettu oma taidemuotonsa. Niistä on koottu myös näyttelyitä, esimerkiksi Suomen Pelimuseoon. (ks. esim. [Musturi 22.10.2018](#)) Monistettujen levykansien, logojen ja tarrojen ohella swappikirjeissä on lukuisia käsin tehtyjä piirroksia ja grafiikkaa, joiden aiheet oli selvästi mallinnettu sarjakuvista ja peleistä. Yleinen tapa oli kuvata ryhmän jäsenet käyttäjänimien perusteella fantasiahahmoina (ks. Kuva 5). Piirrokset ovat loistava esimerkki paitsi harrastajien mielikuvituksesta myös luovuudesta, mitä hyödynnettiin tietenkin myös diskettien mukana levitetyissä demotuotannoissa. Piirrosten, logojen ja grafiikan merkitys on tullut esille myös aikaisemmassa tutkimuksessani, jossa käsitelin Pelit-lehdelle lähetettyjä lukijakirjeitä. (Saarikoski 2012) Kotimikro- ja pelilehdissä sekä harrastajien pienlehdissä piirrosten ja sarjakuvien ilmeisenä tarkoituksena oli tehdä lehdet helpommin lähestyttäväksi lukijakunnalle. Tuotannot olivat erityisesti alkuvaiheessa kokeilevia ja harrastajapohjaisia. (Heikkinen & Reunanen 2017; Auvinen 2022) Tuotantojen ideoinnin tasot tuotettiin paikallista lukijakuntaa silmällä pitäen, vaikka ilmiö itsessään oli globaali. Esimerkiksi piirroksia ja sarjakuvia käytettiin samaan aikaan aktiivisesti Iso-Britannian pelilehdissä, joita luettiin ahkerasti myös Suomessa. (Ks. esim. Kirkpatrick 2012; 2016)

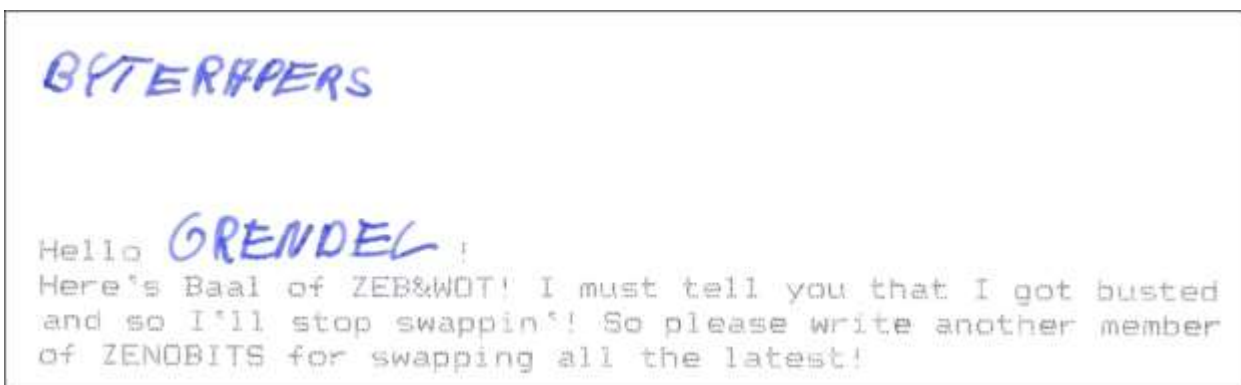


Kuva 5. Aachenin kaupungista kotoisin olleen saksalaisen Genesis Projectin kirjeen piirros huhtikuulta 1988. (591/3) Ryhmä on ollut erittäin tunnettu demo- ja kräkkeriryhmä 1980-luvulta lähtien. Kauppisen mukaan: "Joillakin ryhmillä oli tämä taiteellinen puoli erittäin hyvin hallussa. Genesis Projectin kanssa tultiin myöhemminkin Amiga-kaudella oltua yhteyksissä". (Kauppinen 10.12.2021)

Aktiivisimmat swappaajat turvautuivat laittomuuksiin postikulujen karsimiseksi. Heti toiminnan alussa Kauppinen tutustui stamp faking -menetelmiin, jossa postimerkki päällystettiin teipillä, hiuslakalla tai vastaavalla kemikaalilla niin että postileima ei tarttunut. Kirjekuoressa olleet merkit leikattiin tai höyrytettiin irti ja lähetettiin takaisin uudelleenkäytettäväksi. (Kauppinen 10.12.2021) Tekniikka otettiin käyttöön eri puolilla Eurooppaa yhtä aikaa noin 1980-luvun puolivälissä. (Polgár 2005, 52; Reunanen 2010, 40) Tästä syystä varsinkin ulkomailta tulleissa kirjeissä näkyi rutiininomaisesti mainintoja "return my stamps", "please, send my stamps back" tai "stamps back!". (Ks. esim. 25/1; 85/1; 205/2) Huijausmenetelmällä nuoret harrastajat säästivät ison summan rahaa, joten siihen turvauduttiin melko systemaattisesti, vaikka kiinni jäämisen riski oli aina olemassa. Toinen tapa säästää kuluissa oli kerätä esimerkiksi työpaikoilta valmiiksi maksettuja kirjekuoria. (Kauppinen 10.12.2021)

Suomessa viranomaiset eivät käytännössä puuttuneet piratismiin, ellei kysymys ollut kopioitujen ohjelmistojen myynnistä tai suoranaista varkauksista. Toisaalta tietokonepelien maahantuoja,

erityisesti Toptronics, kampanjoivat aktiivisesti piratismia vastaan, ja aihetta koskevaa kiivasta keskustelua näkyi kotitietokonelehtien palstoilla. (ks. Saarikoski 2004; 2012) Tilanne oli täysin toisenlainen erityisesti Saksassa, jossa poliisit suorittivat jo 1980-luvun lopulla lukuisia piratismiin vastaisia ratsioita. Niiden yhteydessä postilokeroita alettiin valvoa, niistä takavarikoitiin kirjelähetyksiä ja harrastajia pidätettiin. Saksan tapahtumat ovat vain yksi esimerkki sadoista vastaavista operaatioista, joita tehtiin Euroopassa ja Yhdysvalloissa 1980- ja 1990-luvulla (ks. esim. Breddin 2021; Eve 2021; Reunanen 2014). Tutkimuksiinkin tallentuneiden aikalaismuistelmien perusteella viranomaisten väliintuloa pidettiin yliampuvana. Suomessa viranomaisten kiinnostus nousi vasta 1990-luvulla, kun piratismi oli siirtymässä tietoverkkoihin, ja lainsäädäntö uudistui. Ensimmäinen näyttävä ratsia tapahtui vuonna 1991. (Ks. Saarikoski 2004) Varsinkin Saksan tapahtumat ovat tallentuneet hyvin kirjeaineistoon. Kirjeissä on viittauksia poliisiratsioihin ja pidätyksiin, joiden seurauksena tiettyjen harrastajien on ollut pakko lopettaa swappaus (ks. esim. 571/3; 689/4; 817/4; 819/4). Kirjeet myös paljastavat, että toimintaa ei saatu lopetettua. Kiinni jäänyt swapperi vain yksinkertaisesti siirsi työnsä seuraavalle harrastajalle ja lähetysten suhteen oltiin entistä varovaisempia. (Ks. Kuva 6)



Kuva 6. Saksalainen Baal raportoi joutuneensa poliisiratsian kohteeksi. Kirje (817/4) on todennäköisesti lähetetty keväällä 1991. Tietokantojen mukaan Baal oli erityisen aktiivinen koodaaja, kräkkeri ja swappaaja vuosina 1989–1991. Tämän jälkeen kräkkeri-toimintaan liittyvät maininnat loppuvat kokonaan.

Ratsioita tapahtui ilmeisesti myös Skandinaviassa, vaikkakin selvästi vähemmässä määrin. Norjassa poliisi keskeytti huhtikuussa 1990 järjestetyn Cryptoburners, IT and Visual Arts -tapahtuman oletettujen tekijänoikeusrikkomusten vuoksi. Kirjeaineistossa on Kauppisen norjalaisilta kirjeenvaihtokavereiden mainintoja keskeytyneen tapahtuman herättämästä ärtymyksestä. (Ks. esim. 1110/6) Kirjeaineistosta löytyy ainoastaan yksi tapaus poliisin Suomessa suorittamasta kirjetakavarikosta. Tässä tapauksessa kysymys on ollut lähes varmasti siitä, että pelejä on myyty

rahasta ja samassa yhteydessä postimerkkejä on myös kierrätetty stamp faking -menetelmällä. (406/2)

Tätä poikkeustapausta lukuun ottamatta Suomessa poliisi puuttui tietokoneharrastajien toimintaan äärimmäisen harvoin. Tunnetuin väliintulo tältä aikakaudelta on huhtikuulta 1989, jolloin poliisi oli mukana keskeyttämässä Lahden Vuorikadun koululla järjestettyä party-tapahtumaa. Vaikka sen aikana vaihdettiin runsaasti kopioituja pelejä, keskeytyksen syy liittyi harrastajien alkoholin käyttöön ja häiriökäyttäytymiseen. (Scandinavian News #10 20.5.1989, Byterapers.scene.org) Lahden tapahtumat ovat myös ensimmäisiä kertoja, kun demoharrastukseen on viitattu valtakunnallisessa mediassa. (Iltalehti 10.4.1989) Tapaus on kuvaava esimerkki nuorten tietokoneharrastajien päihdekulttuurista. Kirjeissä näkyy mainintoja harrastajien alkoholin kulutuksesta varsinkin tapaamisten aikaan ja kirjeissä asiaan viitataan lähinnä huumorilla. Varhaisia harrastajatapaamisia saatettiin tästä syystä kutsua myös ”ryppyjuhliksi”. Läheskään kaikki eivät alkoholia käyttäneet, mutta osa kotoa pois päässeistä nuorista käyttivät tilaisuuden hyväksi. Huumeita ei piireissä ilmeisesti liikkunut vaan ilo otettiin irti usein kotimaisen keskioluen turvin. (ks. 150/1; 195/1; 1241/6)

Lahden vuoden 1989 tapahtuman aikaan harrastustoiminta oli joka tapauksessa muuttumassa monipuolisemmaksi. Swappaus jäsenyi aluksi pelien ympärille, mutta vähitellen harrastajat ymmärsivät kopioida diskettiin mukaan muitakin tiedostoja, jos sille jäi ylimääräistä tallennustilaa. Tämä tarjosi väylän levittää hyvin monitahoisia, ei-kaupallisia tuotantoja, joista osa saattoi olla esimerkiksi itse tehtyjä multimediaesityksiä, grafiikkaa tai musiikkia. Vuonna 1999 tekemässäni haastattelussa Jukka O. Kauppinen on tähdentänyt varhaisten demotuotantojen lähteneen liikkeelle juuri tällä tavalla. (Kauppinen 13.8.1999) Harrastajat kiinnittivät huomiota disketeille ilmestyneisiin ylimääräisiin tiedostoihin ja niiden toimivuutta arvioitiin kaveriporukalla. Heräsi halu tehdä itsekin vastaavia esityksiä, ja niiden liittäminen seuraavaan kirjelähetykseen oli helppoa. Kirjeessä voitiin sitten kysyä vastaanottajalta näkemyksiä tuotantojen onnistuneisuudesta.

Kräkkäyksen ja demoskenen rinnakkaiselo

Kirjeaineisto vahvistaa tutkimuksissa aikaisemmin esiin nousseita havaintoja kräkkeriskenen ja demoskenen rinnakkaisuudesta. Niiden perusteella toimintamuotojen erot alkoivat näkyä viimeistään 1990-luvun alussa. (Wasiak 2014; 2012; Reunanen 2014; Albert 2020) Riippuu hieman tulkinnasta, kuinka vahvaksi tätä liittosuhdetta halutaan painottaa ja miten se kehittyi

myöhemmin 1990-luvulla. Swappikirjeiden perusteella näitä toimintamuotoja ei voida tarkastella erillisinä, mutta havaittavissa on vahvojakin eroavaisuuksia tiettyjen käyttäjien ja ryhmien kiinnostuksen kohteissa. Jo vuonna 1987 on nimittäin havaittavissa, että demoharrastus oli saavuttanut ”protoskenen” piirteitä, jossa pelien kräkkäyksen ja swappauksen ohella harrastajat tekivät ja levittivät omia tuotantojaan. Kiinnostuksen kohteiden vähittäisestä muutoksesta ovat esimerkkeinä viestintäkentän monipuolistuminen ja 1980-luvun lopulla järjestetyt ensimmäiset harrastajatapahtumat. Tiedotustoiminta alkoi paperimuodossa levitetyillä pienjulkaisuilla ja kiertokirjeillä. Piratismiin vahvasti kytköksissä ollut saksalainen *Illegal* (1986–1991) on tutkimustenkin mukaan nimikkeistä yksi tunnetuimpia. Lähes tuhannen kappaleen levikkiin noussut pienjulkaisu kertoi aikansa kräkkeriskenen kuulumisia ja siinä käsiteltiin myös varhaisen demoskenen tapahtumia. ([Illegal: Albert 2015](#)).

Kokoelmasta nousee esiin yksittäisiä viitteitä kotimaisista paperisista pienlehdistä ja kiertokirjeistä, vaikka ilmeisesti suuri osa nimikkeistä on jäänyt melko tuntemattomiksi eikä niitä ole myöhemmin digitoitu. (1282/6) Tärkeimmistä toimijoista on mainittava varhaisten ryhmien löyhä yhteenliittymä *Jezebels Union*, joka toimi vuosina 1987–1988. *Jezebels Union* postitti kiertokirjeitä, joissa välitettiin mm. tietoa eri ryhmien olemassaolosta ja tapahtumista. Tässä vaiheessa viitataan yleisellä tasolla ”cracker/swapper-skenen” olemassaoloon. ”Swapper”-termi pitää siis sisällään kaiken sen toiminnan, joka myöhemmin assosioitiin myös demoskeneen. (1520/7) 1. joulukuuta 1987 päivätyssä kirjeessä mainitaan, että ”porukkaa on ihmiset laskien ~ 40” ja samalla viitataan myös demojen kehitystoimintaan ja kansainvälisiin greetings-listoihin, jotka olivat yleinen tapa osoittaa kunnioitusta tietyille käyttäjille ja käyttäjäryhmille. Listoilta päätyminen oli näiltä osin tärkeä maineen kannalta sekä osoitus harrastajien välisestä verkottuneisuudesta. (1284/6)

Kevään 1988 jälkeen maininnat kotimaisista paperijulkaisuista häviävät kokonaan aineistosta, vaikka niitä tehtiin jatkossakin ja esimerkiksi harrastajien tapahtumakutsuja levitettiin edelleen 1990-luvun puolella. Varhaisimmista harrastajatapaamisista käytettiin nimitystä ”party” tai ”copy party”, mikä näkyy selvästi myös kirjeaineistosta. (Ks. Kuva 7). Lähteiden ja alan historiankirjoituksen perusteella ensimmäinen harrastajatapaaminen järjestettiin joulukuussa 1987 Vaajakoskella. *Jezebels Union* oli kokonaisvastuussa tapahtumasta. Nimi ”copy party” viittaa kräkkeriskenessä vakiintuneeseen tapaan kerääntyä isolla porukalla vaihtamaan ja kopioimaan pelejä ja muita ohjelmia. Tapaamisen ensisijainen tarkoitus oli samalla luoda ja ylläpitää sosiaalisia suhteita, ja näin harrastajat pääsivät samalla vaihtamaan kokemuksiaan varhaisista demo-


ohjelmointikokeiluista. Vastaavia tapahtumia järjestettiin samaan aikaan muuallakin Euroopassa. (ks. esim. Wasiak 2012) Suomessa demojen erityisrooli alkoi näkyä jo vuonna 1988 järjestetyissä tapaamisissa, joiden yhteydessä pidettiin myös varhaisia ohjelmointikilpailuja – esimerkkinä Byterapersin elokuussa 1988 lisalmessa järjestämä Grendelparty. Tietoa tapaamisista levitettiin myös disketeille tallennetuissa invitation-tuotannoissa. (Polgár 2005; Demozoo.org; Pouet.net)



Kuva 7. Digitize Design Groupin (DDG) Hartolassa toukokuussa 1988 järjestämän Digiparty88:n kutsukirje saman vuoden huhtikuulta (1285/6). Pelien vaihtaminen oli edelleen tärkeässä roolissa. Kauppiselle lähetetyn kutsun kääntöpuolella on pyydetty häntä kertomaan samalla tuoreita ”Ruotsin terveisiä” ja tuomaan paikalle ”ne tosikummat softat”.

Swappauksen perusmediana toimineisiin disketteihin voitiin tallentaa myös writer-tiedostoja, jotka sisälsivät uutisia, tiedotteita ja tervehdyksiä. Vaihtoehtoisesti tiedostoista käytettiin myös nimitystä letter-tiedostot. Ne kytkeytyivät näiltä osin demoissa ja introissa nähtyyn vastaavaan tiedotukseen. Byterapers-ryhmällä oli 1980-luvun lopulla näiden tiedostojen luontia varten oma Bytewriter-sovellus, jossa tekstin yhteyteen pystyttiin lisäämään myös efektejä ja musiikkia. (Kauppinen 10.12.2021) Nämä tiedostot eivät ole tämän tutkimusartikkelin tutkimusfokuksen kohteena, mutta voidaan todeta, että näin luodut tiedotuskirjeet muodostivat luontevan tiedotuskanavan aikana ennen tietoverkkojen yleistymistä 1990-luvulla. Kirjeaineiston perusteella joka tapauksessa näkee, miten uutiset ja kuulumiset siirtyivät digitaaliseen muotoon ja kirjeviestit lyhenivät selvästi vuoden 1988 jälkeen. Henkilökohtaisemmat kontaktit muodostivat tästä tietenkin poikkeuksen.

Writer-tiedostojen rinnalle syntyi myös kokonaan uusi mediajulkaisun muoto, diskettilehdet, joissa pystyttiin keskittymään pidemmälle toimitettuihin sisältöihin (ks. esim. Saarikoski 2004, 198; Reunanen 2010, 71–78). 1980- ja 1990-luvulla Euroopassa julkaistiin sadoittain diskettilehtiä, joista kirjeaineiston perusteella nostettakoon esiin erityisesti *Scandinavian News*. Toimittajataustansa vuoksi Jukka O. Kauppinen kirjoitti lehtiin, ja sai näiden pohjalta uusia yhteydenottoja kontaktikirjeiden muodossa. Muista kirjeaineistosta esiin nousevista diskettilehdistä mainittakoon Complex-ryhmän ylläpitämä *Maggy*, jota julkaistiin vuosina 1989–1992. (Ks. esim. 881/5; 893/5) Diskettilehdissä pidettiin yllä myös harrastustoiminnan arvottamiseen keskittyneitä julkaisuja, joista mainittakoon esimerkiksi *Eurochart*. Kirjeiden matkassa toimitettiin votesheet -lomakkeita, joita täyttämällä harrastajat pysyivät kertomaan näkemyksensä Euroopan parhaasta pelistä, demosta, ryhmästä tai swapperista (ks. esim. 999/5). Lisäksi lomakkeissa kysyttiin myös vastaajien käsityksiä parhaista musiikkivideoista ja ”oikeasta” musiikista (”real music”). Top 10 -listat olivat käytäntönä tulleet tutuiksi aikaisemmin musiikkilehdistöstä ja esimerkiksi Music Television (MTV) -kaapelikanavalta, joka oli aloittanut lähetyksensä Euroopassa vuonna 1987 (ks. Kuvat 8 ja 9).



THE OFFICIAL CRUSADERS EUROCHART TOP-TEN

SPREAD BY ALL of SOCIETY

Vote for best Amiga arcade game(s):

Po Box 45 * 1474 Nordbyhagen * Norway

Crusaders Eurochart Nov. 89

WELCOME !

TO THE OFFICIAL CRUSADERS EUROCHART TOP TEN ! THIS IS THE FIRST ISSUE, RELEASED NOVEMBER 1ST 1989. EVERY SECOND MONTH WE WILL RELEASE AN UPDATED VERSION WITH NEW RESULTS. THAT MEANS THAT THE NEXT CHART WILL BE OUT 1ST OF JANUARY 1990.

BEFORE WE LET YOU LOOSE INTO THE CHART THERE ARE A FEW POINTS WE FEEL SHOULD BE MENTIONED. FIRST OF ALL, PLEASE NOTE THAT THE CRUSADERS ARE NOT IN ANY WAY RESPONSIBLE FOR THE RESULTS IN THE EUROCHART. THE VOTES HAVE BEEN COLLECTED FROM ABOUT 300 GROUPS ALL OVER EUROPE, AND ALL WE DO IS COLLECT THEM, ADD THEM TOGETHER AND BRING YOU THE RESULTS. SO, IF YOU'RE UNLUCKY ENOUGH TO BE ON TOP OF THE LAMERS LIST, DON'T BLAME US, BLAME EUROPE !

IN ORDER TO BE ABLE TO MAKE THE EUROCHART AS ACCURATE AS POSSIBLE, WE NEED AS MANY VOTES AS WE CAN GET. SO IF YOU WANT TO INFLUENCE THE RESULTS, GRAB A PEN, WRITE DOWN YOUR VOTES AND SEND THEM TO ANY MEMBER OF THE CRUSADERS. IF YOU DON'T HAVE AN ADDRESS TO SEND IT TO, TRY THIS ONE :

CRUSADERS, "CHART", STAVIKBAKKEN 3, 1472 FJELLHAMAR, NORWAY.

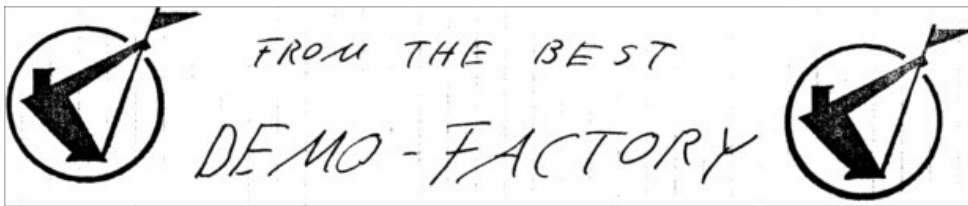
THERE IS ONE IMPORTANT THING ABOUT THE VOTING, THOUGH. YOU CAN VOTE FOR WHOEVER YOU WANT, BUT YOU ARE NOT ALLOWED TO VOTE FOR YOURSELF OR ANY OTHER MEMBER OF YOUR GROUP. IF YOU VOTE FOR YOURSELF, THE VOTE WILL BE IGNORED.

WE HOPE YOU WILL ENJOY THE OFFICIAL CRUSADERS EUROCHART TOP TEN. SEE YOU IN

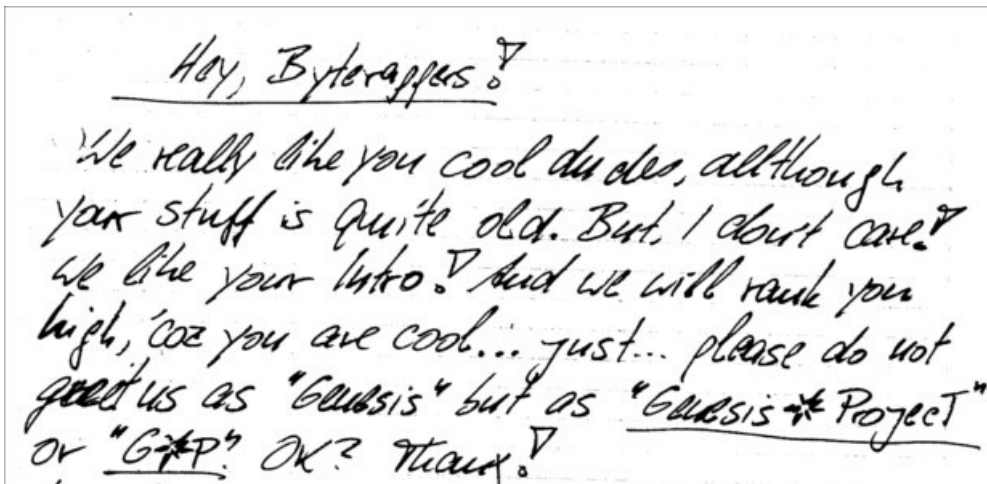
Kuvat 8 ja 9. Norjalaisen Crusader-ryhmän ylläpitämä Eurochart-diskettilehden marraskuun 1989 Top-10 -tilaston esittelyteksti (alh.) ja votesheet-lomakkeen (ylh.) indeksiosa kuvastavat hyvin harrastajien kilpailuhenkisyttä ja yleensä maineen (fame) merkitystä toiminnan jäsentäjänä. 300 ryhmän kirjeenvaihdon perusteella on koottu tilastoja paitsi harrastajatuotantojen parhaimmistosta, myös ”lamereistä” (lamer) eli lapsellisiksi koetuista tai muuten ärsyttävistä ryhmistä tai harrastajista. (Ks. 999/5, Demozoo.org)

Kirjeenvaihdon ja kansainvälisten kontaktien innoittamana Jukka O. Kauppinen alkoi vuodesta 1988 eteenpäin tehdä ulkomaanmatkoja ja osallistua harrastajatapahtumiin. Niiden pohjalta hän teki myös haastattelujuttuja, joita julkaistiin harrastajalehdissä, kuten *Scandinavian Newsissä* tai *MikroBitissä*. Kauppisen mukaan ”swappaus avasi maailman”, joka innosti lopulta jopa ulkomaanmatkoihin aikana, jolloin Ruotsikin tuntui eksoottiselta vierailukohteelta. (Kauppinen 10.12.2021) Ulkomaan matkoilta hän sai myös ideoita kotimaan tapahtumien järjestämiseen. Kirjeissä näkyy myös, että ulkomaan kontakteille on lähetetty kutsuja näihin tapahtumiin, koska paluukirjeet sisältävät kohteliaita kieltäytymisiä. Nuorille matka kaukaiseen Suomeen tuntui ylivoimaiselta haasteelta, varsinkin kun monet eivät olleet käyneet vielä kertaakaan yksin ulkomailla. Matkakustannuksia ei olisi pystytty maksamaan viikkorahoista tai kesätyöpalkasta. Tärkeäksi syyksi ilmoitettiin myös, että vanhemmat eivät antaisi lupaa ulkomaanmatkaan. Lisäksi tuohon aikaan partyt järjestettiin pääosin Iisalmen kaltaisilla syrjäisillä pikkupaikkakunnilla. (ks. esim. 1285/6; 357/2; 347/2; 590/3) Kutsuja sisällytettiin myös introihin ja demoihin. Paikan päälle Suomeen tuli harvakseltaan vierailijoita ulkomailta noina vuosina – lähinnä Skandinavian maista, joista varsinkin Ruotsista kulkuyhteydet Suomeen olivat helppoja ja suhteellisen edullisia. Osittain tästä syystä määrät alkoivatkin oleellisesti kasvaa vasta Assembly-tapahtuman aloitettua vuonna 1992 pääkaupunkiseudulla. (Kauppinen 10.12.2021, Ks. myös Demozoo.org/parties)

Byterapersin omaa tuotantoa ja yleensä demoskeneä käsitteleviä kirjeitä löytyy tasaisesti koko tarkasteltavalta ajanjaksolta (1987–1991). Osassa kirjeissä ei viitata lainkaan peleihin vaan niissä käsitellään ainoastaan demoskenen ajankohtaisia tapahtumia ja kuulumisia. (ks. Kuva 10) Yleisesti ottaen juuri nämä kirjeet ovat sisällöllisesti myös monipuolisempia ja saattavat kertoa yksityiskohtaisestikin nousevan alakulttuurin eri puolista (ks. 91/1; 97/1).



Kuva 10. Saksalaisen *Warriors of Darkness* -ryhmän demoja koskeva kontaktikirje noin vuodelta 1987, johon on tarkoituksella laitettu houkuttimeksi mukaan Kauppisen fanittaman Frankie Goes to Hollywood -yhtyeen logo. Ryhmän tunnuslause on hyvä osoitus, miten demoskenelle tyypilliset itsekehuskelut ja uhoamiset olivat arkipäivää jo "protoskenen" varhaisvaiheiden aikana. (1427/7)



Kuva 11. Noin vuodelta 1988 oleva *Genesis Projectin* kirje tarjoaa hyvän kuvan ulkomaanyhteyksien kehittymisen piirteistä sekä hierarkioiden ja itseidentiteetin rakentumisesta. Lähetetyt ohjelmat ovat olleet vanhoja, mutta sen sijaan intron perusteella Byterapers lasketaan skene-ryhmien kärkeen. Kopioidut pelit ovat enää sivuseikka, sen sijaan arvostusta annetaan nyt demotoiminnasta (590/3).

Edellä esiin nostettu kirje tiivistää oivallisesti alakulttuurista muodonmuutosta, johon kuului yhtä aikaa kehittyneet demoskene- ja kräkkeritoiminta (Kuva 11). Demo-ohjelmointikokeilut näkyivät swappikirjeissä esimerkiksi niin, että kirjoitettiin jokin kannanotto edellisessä kirjeessä lähetetyistä demoista ja vastakirjeessä, joka sisälsi myös muita ohjelmia, tarjottiin omia tuotantoja arviointia varten. Jotkut viesteistä olivat tyyliltään varovaisen kehuja. Hyvä esimerkki demoharrastuksen varhaisvaiheista on nimimerkki ARCC:n 18.1.1988 kirjoittama viesti: "se teidän demopaketti oli aika hyvä, kaikki joille näytin ohjelmia halusivat ne heti kokoelmiinsa. Me emme tiedä, osaammeko ohjelmointia, mutta levyllä on muutama demo malliksi" (1381/7). Kirjeenvaihdossa näkyy toisinaan alan kotimaisten toimijoiden välistä sisäpiirin huumoria, sekavaa kielen käyttöä ja viittauksia jäsenten välisiin suhteisiin. Kirjeet saattavat vilistä kiro sanoja ja huutomerkkejä, vaikka niissä epäilemättä usein hyväntahtoisesti pilailtiin muiden kustannuksella. (410/2; 1526/7)

Suomalaiset harrastajaryhmät, kuten Byterapers, tekivät myös kräkkejä alkuperäisistä peleistä. Niiden yhteyteen ohjelmoituja introja tehtiin samaan tapaan kuin muuallakin Euroopassa, ja ne pyrittiin laittamaan nopeasti kiertoon, kuten vuodelta 1987 peräisin olevassa kirjeessä kerrotaan: ”Muuten jos saisit siihen Kasperiin [Byterapers-ryhmän kräkkeri ja kooderi] vauhtia ja hän saisi pari uutta kräkkäystä liikkeelle nopeasti (melkein heti pelien infoon tultua). Niin voisin lähettää ne kontakteilleni ja saisimme kuuluisuutta” (1243/6). Kansainvälisessä kräkkeriskenessä tärkeää oli saada pelit nopeasti liikkeelle, jotta harrastajat saivat samalla levitettyä myös omaa mainettaan pelaajille ja muille harrastajille. Jukka O. Kauppinen mukaan uusimpien, kräkättyjen pelien levityksessä oli hankaluutena, että Suomi sijaitti muihin Euroopan maihin verrattuna syrjässä, ja postin kulku maan ulkopuolelle oli suhteellisen hidasta. (Kauppinen 10.12.2021) Lisäksi Suomessa oli tuohon aikaan hyvin vähän omaa peliteollisuutta, joten lähes kaikki pelit olivat ulkomaista tuotantoa. Eurooppalaiset pelaajat saivat osittain siksikin omat kräkättyt pelinsä käyttöön nopeammin. Näiltä osin voidaan päätellä, että kotimaiset kräkkerit kilpailivat maineen levityksessä ensin maan rajojen sisäpuolella. Byterapersin omien verkkosivujen ja ulkopuolisten tietokantojen perusteella ryhmän kräkkäykseen liittyvä toiminta oli tuohon aikaan varsin aktiivista, yhteensä julkaisuja oli lähes 300. Toiminta näytti liittyvän enemmän tietoteknisten ongelmien ratkaisemiseen ja näiltä osin varsinaiseen demoskeneen liittyvien omien tuotantojen ohjelmoinnin opetteluun. (Byterapers.scene.org; Csdb.dk)

Kirjeaineistosta esiin nousevan havainnon perusteella termi ”demoskene” ei ollut tuossa vaiheessa vielä yleisessä käytössä. Sen sijaan ”skenen” olemassaoloon viitataan kirjeissä säännöllisesti (Ks. esim. 1520/7; 1473/7). Se mitä ”skenellä” tarkoitetaan kirjeaineiston yhteydessä, ei liittynyt suoraan mihinkään tiettyyn, helposti rajautuvaan ja määriteltyyn alakulttuuriin. Skene viittaa laajemmin kehittyvään tietokoneharrastuksen kenttään, johon kuuluivat oleellisella tavalla pelit, niiden kräkkäys ja vaihtaminen, demot ja ohjelmointi. Sosiaalisessa mielessä sillä viitattiin kotimaan harrastajien väliseen verkostoitumiseen ja myös yhä laajenevien ulkomaan yhteyksien ylläpitämiseen. ”Skene” oli kansainvälinen ilmiö ja tätä kautta suomalaiset harrastajat tiesivät elävänsä uuden teknologian määrittämässä kulttuuripiirissä, joka erotti heidät muista nuorista. Jää avoimeksi kysymykseksi milloin varhainen demoskene ja kräkkeriskene eriytyivät toisistaan. Kirjeaineiston perusteella täysin selvää eroa ei ole itse asiassa lainkaan nähtävissä, mutta lähteet paljastavat myöhemmin 1990-luvulla demoskeneksi nimetyn alakulttuurin toimintapiirteiden olleen selvästi nähtävissä jo vuonna 1988.

Demojen ja kräkkäysten yhteys näkyi myös Byterapers-ryhmän varhaisissa tuotannoissa. Kaupallisista peleistä lainattiin musiikkia ja kokonaisuudet ohjelmoitiin demoiksi. Kysymys ei ollut digitoinnista vaan musiikkiedosto irrotettiin alkuperäisestä pelistä. Ratkaisu perustui siihen, että uuden musiikin tekeminen oli Commodore 64:llä teknisesti vaikeaa ja siihen sopivia työkaluja ei ollut vielä saatavilla (Ks. tarkemmin Reunanen 2019, 24). Nämä tuotannot tunnettiin myös nimellä ”musiikkidisketit” tai ”musiikkidemot” (ks. Video 1). Osaltaan ne kuvastivat hyvin harrastajien tarvetta kerätä heitä miellyttäviä musiikkikokoelmia, joiden tarve tuli selvästi ilmi myös swappauskirjeistä.



Video 1. Byterapersin varhainen Commodore 64:lle laadittu musiikkidemo *Master Music IV* vuodelta 1988. Demo sisälsi musiikkia peleistä *Nemesis the Warlock*, *Nomad*, *Risk* ja *Overkill*. Sen laatija oli koodaajana tunnettu JTP, joka oli liittynyt ryhmään vuonna 1987. Lähde: [Byterapers – Master Music 4 V2 demo 1.1.2022](#).

Musiikkidemot osoittavat miten pelimaailma toimi tärkeänä innoittajana ja motivaation herättäjänä demoskenen varhaisvaiheissa. Pelit – ja tässä tapauksessa pelimusiikki – oli digitaalista rakennustavaraa omille tuotannoille, joita levitettiin swappauksella. Alakulttuurisena toimintana tällä oli useita mielenkiintoisia sivupolkuja esimerkiksi 1980-luvun populaarimusiikin kehityshistoriaan. Musiikkipiireissä turvauduttiin tape trading -toimintaan, jonka yhtäläisyydet swappaukseen ovat merkittäviä. Esimerkiksi heavy metal -musiikin marginaalisten ja vasta muotoutumassa olevien lajityyppien – kuten black metallin – harrastajat levittivät musiikkia

kirjepostilla ja alan toimijoiden ”maine” levisi samalla myös pienlehtien ja -tuotantojen myötä. Vertailukohta voi tuntua kaukaa haetulta, mutta ne rakentuivat yllättävän tuttuun sosiaalisten ja kulttuuristen tarpeiden ympärille (ks. esim. Herbst 2021; Weinstein 2011). Haastatteluissa on tullut myös viitteitä, että esimerkiksi punk-muusikoiden piireissä yleinen tapa piirtää omia levynkansia antoi selviä vaikutteita swappereiden kansitaideharrastukselle (Musturi 20.10.2018).

Merkille pistettävä piirre, joka tulee ilmi kräkkeri/demoskene-toiminnan välittymisestä kirjeissä ovat nuorten harrastajien itsetietoisuuden nousu ja oman maineen merkitys niin kotimaassa kuin ulkomailla. Kokemukset harrastajien omien tuotantojen leviämisestä olivat selvästi henkilökohtaisesti tärkeitä ja näkyvät myös tähän liittyvissä muistoissa:

”Olihan se siihen aikaan aina loistava päivä, kun kävi koulusta ruokatunnilla kotona... ja postia oli tullut kuusi kirjettä, kymmenen kirjettä. Vilkaiset äkkiä ja huomaat, että täällähän on Digital Design Groupilta se meidän uusi yhteisdemo, että nyt se on valmis. Tai että hei... Ruotsista Triadilta joku kirje, että jes... siellä on varmasti jotain siistiä, ja sitten myöhästyt koulusta seuraavalta tunnilta, kun katsot heidän demonsa kolme kertaa peräkkäin” (Kauppinen 10.12.2021)

Tämä paljastaa myös yhden näkyvän piirteen varsinkin demoskenen muotoutumisessa, joka näyttää kirjeaineiston perusteella olevan osoitus myös henkilökohtaisten suhteiden ja itseymmärryksen kehittymisestä. Näyttää selvältä, että varsinkin monet swappikirjeistä toteuttavat egodokumenteille tyypillisiä piirteitä. Näissä dokumenteissa tärkeäksi koettu harrastus ja nuoruuden eläminen linkittyvät yhteen. Osassa pitkissä, henkilökohtaisella tasolla kirjoitetuissa kirjeissä näkyy mainintoja paitsi nuorten harrastukseen myös arkipäivään liittyvistä asioista. Yhä jatkuvaa koulukäyntiä on kommentoitu humoristisesti tai toivottu menestystä kavereille, jotka ovat lähteneet armeijaan suorittamaan asevelvollisuutta. Kirjeet olivat osa pitkäaikaisten kaverisuhteiden hoitoa, ja osassa näkyy myös jopa selkeän kaunokirjallista otetta. Zadosin kirjoittama, 14. lokakuuta 1990 päivätyssä kirjeessä elämän ja nuoruuden pohdinta päättyy kappaleeseen:

”Eläkäämme tätä hetkeä! Minä ja Te elätte liikaa muistoissanne – hyvissä ajoissa ennen katovuotta. Nauttikaamme tästä hetkestä sillä se voi olla viimeinen katovuosi. Me rakastamme toisiamme – ja myös vihaamme. Me elämme”. (1478/7)

Loppuvaiheet ja toiminnan siirtyminen tietoverkkoihin

Kirjeistä oli laskettavissa huippukautenaan noin 150 kontaktia, ja parhaimmillaan kirjeenvaihtokontakteja oli yhtä aikaa käytössä yli 100, mutta kaikista kontakteista ei ole jäänyt aineistoon edes mainintaa, koska kirjeen matkaan laitettiin loppuvaiheessa usein pelkkä post-it-lappu, joka heitettiin tavallisesti roskiin. Vuoden 1991 kesällä kirjeaineiston määrä kuitenkin romahtaa. Tämä johtuu siitä, että Kauppinen päätti lopettaa aktiivisen swappauksen. Lisäksi juuri tuolloin hänen levyasemansa hajosi, eikä uuteen ollut hetkeen varaa. Juuri näihin aikoihin Byterapers ilmoitti muutenkin rajaavansa virallisen toimintansa ”lailliselle puolelle” eli laajempi mielenkiinto kräkkeriskeneä kohtaan oli hiipumassa. (Kauppinen 10.12.2021) Swappaus oli vienyt huomattavan määrän aikaa ja resursseja, joten oli ymmärrettävää, että motivaation ylläpitäminen osoittautui vaikeaksi. Tutkimuksissa on ollut viitteitä, että muissa maissa monet aktiiviset swapperit lopettivat suurin piirtein samoista syistä. Osalla harrastajista, jotka olivat lähettäneet parhaimmillaan kymmeniä kirjeitä päivässä, näkyi jopa loppuun palamisen oireita. (Reunanen 2014)

Amigan käyttö ryhmässä oli tuohon aikaan vahvistumassa, vaikka Commodore 64 säilytti edelleen tärkeän asemansa harrastuskoneena (ks. Video 2). Myöhemmin ryhmä alkoi tehdä omia tuotantoja myös PC:lle. Aktiivisen swappauksen loputtua Jukka O. Kauppinen piti kuitenkin yhteyttä tärkeimpiin kontakteihin, varsinkin jos he pysyivät aktiivisena demoskenessä. Yhteyksiä pidettiin yllä tietoverkoissa ja vanhoja tuttavuuksia löytyi paljon myöhemminkin sosiaalisen median yleistyessä. Tulevina vuosina hän tapasi entisiä kontaktejaan myös satunnaisesti demotapahtumissa.



Video 2. Jukka O. Kauppinen (Grendel) kesäkuussa 1991 Society Amiga Demoparty -tapahtumassa Kajaanissa. Lähde: [Society Amiga Demoparty june 1991](#).

Kotitietokoneiden harrastuskenttä oli jakaantumassa kesällä 1991. Erityisesti Amiga-kotitietokoneen käytön jatkuva vahvistuminen loi uusia käyttäjäryhmiä ja toimintatapoja. Demoskene vahvistui ja vakiintui käyttäjien tutkiessa Amigan teknisiä ominaisuuksia. Demotuotantojen taso kasvoi, mutta myös ryhmien välinen kilpailuhenkisyys tiivistyi. Amigan käyttäjät edustivat näiltä osin selvästi uutta ”konesukupolvea”. (Reunanen 2017; Saarikoski 2004, 126–140) Tämä näkyi myös kansainvälisellä tasolla, kun kontaktikirjeissä näkyy viitteitä kehittyvän ”Amiga-skenen” olemassaoloon aivan 1990-luvun alkupuoliskolla, mikä herätti toisinaan myös kritiikkiä. (Kuva 14)

```
It's nice to see that BYTERAPERS are getting active again. It's
always great to have the old 64-legends back in business. The
amiga-scene is quite different from the 64-scene back in the 80's.
On the amiga very few are friends, it's just pure business, not as
much fun. On the 64 people would accept and admire you if you were
a nice guy, good cracker or made some nice and funny demos. On the
amiga it depends on being first, being fastest (not best) and all
the demos mostly features giant, huge and UGLY vector-objects,
which is probably due to lack of fantasy and new ideas.
```

Kuva 12. Tanskalainen koodaaja/kräkkeri Zephyr (Mechanics-ryhmästä) nostaa kirjeessään esiin C-64:n ja Amigan käyttäjäkulttuurien välisiä eroja. Samalla alleviivataan arvostusta Byterapers-ryhmälle, joka oli luonut maineensa aktiivisena C-64 -ryhmänä jo 80-luvulla. Kirje on ilmeisesti loppukesästä/syksyistä 1991, koska siinä viitataan tulevaan Static Bytes & Light Lowlife Party -tapahtumaan, joka toteutettiin Silkeborgissa Tanskassa 27.–29.9.1991. ([Demozoo.org](#))

Kotitietokonemarkkinoilla elettiin isojen murrosten aikaa, kun aikaisemmin ammattilaiskäytössä tunnetut PC-koneet tulivat hintojen laskiessa vähitellen laajemmassa määrin kuluttajien saataville. Harrastajamäärien kasvun seurauksena tapahtumia alettiin järjestää hieman ammattimaisemmin. Tärkein tähän liittyvä etappi saavutettiin, kun ensimmäinen Assembly-tapahtuma järjestettiin vuonna 1992. Isot partyt siirtyivät vähitellen koulujen liikuntasaleista jäähallien ja messukeskusten kaltaisiin tiloihin. (Ks. esim. Reunanen 2017) Samaan aikaan kotitietokoneharrastajien viestiliikenne ja kiinnostuksen kohteet siirtyivät pikkuhiljaa tietoverkkoihin. Aineiston perusteella jää avoimeksi, milloin ja miten tietoverkot – alkuvaiheessa erityisesti BBS-purkit – korvasivat kirjepostin pääsääntöisenä viestintämedian ja tapana levittää eri tuotantoja ja ohjelmia. Kirjeissä näkyy satunnaisesti mainintoja tietoverkkojen harrastuskäytöstä ja yleisestä kiinnostuksesta niitä kohtaan jo vuosina 1988–1989. Tietokoneharrastajien BBS-purkkeja perustettiin ympäri Eurooppaa ja tiedot niiden olemassaolosta sekä yhteystiedoista levisivät kirjeiden matkassa. Mitenkään kovin yleisiä maininnat eivät kuitenkaan ole, mutta ne alkavat selvästi lisääntyä heti 1990-luvun alussa. (881/5; 1196/6; 1477/7; 1208/6; 1176/6)

On joka tapauksessa selvää, että kehityssuunnan ensimmäiset vaikutukset olivat nähtävissä jo vuonna 1991 ja tulevana vuosina ne vahvistuivat edelleen. Näiltä osin tutkimus kuitenkin viittaa siihen, että kysymys ei ollut niinkään äkkinäisestä muutoksesta vaan vuosien varrella tapahtuneesta vähittäisestä kehityksestä. Usein hitaiden modeemiyhteyksien vuoksi varsinkin isokokoisia tiedostoja oli vielä järkevää lähettää kirjeellä (Kauppinen 10.12.2021). Aikaisemmassa tutkimuksessa, jossa olen käsitellyt BBS-purkkien ja myöhemmin internetin yleistymistä tietokoneharrastajien keskuudessa, erityisesti vuodet 1991–1996 olivat tärkeitä tietoverkkojen vakiintumisen ja arkipäiväistymisen aikaa. Byterapers oli esimerkiksi mukana aloittamassa vuonna 1993 toimintaansa käynnistänyttä iisalmelaista BBS Neuvosto-Savo. (Saarikoski 2017; Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019)

Vuoden 1996 jälkeen internetin merkitys alkoi nousta ja erityisesti sähköpostin ja keskustelupalstojen sekä IRC:n kaltaisten chat-palvelujen käyttö lisääntyi. Internetin ylivoimainen etu oli reaaliaikaisuus myös globaalissa mittakaavassa. Viestejä tai tiedostoja ei tarvinnut enää odottaa päiviä tai viikkoja, vaan tiedonsiirto tapahtui välittömästi. Kirjepostin suosio lähti väistämättä nopeaan laskuun. Aihetta voi lähestyä myös tutkimalla pelilehdistön lukijakirjeiden historiaa: vuoden 1996 jälkeen kirjepostin määrä lähtee romahdusmaiseen laskuun ja käytännössä loppuu lähes kokonaan vuosituhannen vaihteeseen mennessä (Saarikoski 2012). Varsinkin

Byterapers-ryhmän omien tuotantojen levittämisen kannalta purkit olivat tehokkaita levityskanavia. Vastaavasti ohjelmien treidaus alkoi yhä etenevässä määrin siirtyä tietoverkkoihin. Kirjepostia kyllä käytettiin edelleen, mutta huomattavasti harvemmin. Vuoden 1991 jälkeen kirjeissä näkyikin lähinnä ryhmän sisäistä viestintää. (Ks. esim. 1573/7)

Kansainvälisessäkin tutkimuksessa on huomioitu miten tällaiset sosiaaliset ja kulttuuriset tarpeet joutuivat rajuun murrokseen tietoverkkojen arkipäiväistyessä erityisesti 1990-luvun loppupuolella. Näiltä osin on viitattu jopa koko kirjekulttuurin kuolemaan tai vähintään pahaan näivettymiseen heti 2000-luvun alussa. Vaikka esimerkiksi keskustelupalstat ja sähköposti edustivat viestintäkulttuurin osalta teknologista jatkumoa, on ollut nähtävissä, että kirjekulttuurin marginalisoituminen muutti viestinnän käytännön tapoja jo aikana ennen sosiaalisen median läpimurtoa. (Ks. esim. Milne 2010; Baron 2000; Stanley 2015)

Tietoverkoissa viestintä kasvoi huimasti ja muuttui vähitellen reaaliaikaiseksi, mutta viestien sisältöjä ei enää välttämättä pohdittu niin tarkasti kuin aikaisemmin. On mielenkiintoista havaita, että aikaisemmissa tutkimuksissani koskien internet-aikaa edeltänyttä BBS-purkkien valtakautta, teknisesti hitaiden verkkoyhteyksien aikana BBS-purkeissa välitetyt viestit muistuttivat toiminnan alkuvaiheissa paperikirjeitä, joiden kirjoittamiseen käytettiin aikaa ja vaivaa. Tietoverkkojen arkipäiväistyminen muutti viestintäliikennettä nopeammaksi ja spontaanimmaksi. Joidenkin aikaisten näkemysten mukaan samalla viestintäkulttuuri heikentyi, jolloin myös erilaiset riidat ja häiriötekijät lisääntyivät. Tästä huolimatta on todettava, että osassa swappikirjeissä näkynyt tarve oman identiteetin ja itseymmärryksen rakentamiseen ei suinkaan hävinnyt, vaikka pitkien ja henkilökohtaisten viestien välittäminen saattoikin hukkua purkeissa ja myöhemmin internetin keskustelupalstoilla valtaviin viestimassojen sekaan. Lisäksi harrastajien oli yhä edelleen mahdollista turvautua henkilökohtaisempiin viestintämuotoihin, joihin sähköposti ja IRC:n kaltaiset viestimet tarjosivat hyvän teknologisen alustan (Saarikoski 2020; Suominen, Saarikoski & Vaahensalo 2019).

Lopuksi: tietokoneharrastuksen katalysaattori

Swappikirjeet edustavat lähteenä ajanjaksoa, jolloin Suomessa elettiin kotimikroharrastuksen vakiintumisen ja kasvun ensimmäistä aaltoa. Pelipiratismi muodosti pohjan swappaustoiminnalle, ja se osoittautui tehokkaaksi tavaksi kartuttaa pelikokoelmia. Tutkimus tuo esille, että pelien keräily, treidaus, jää nyt käsittelyssä olevan aineiston valossa nopeasti sivurooliin. Tästä

päästäänkin tutkimusfokuksen kannalta tulokseen, joka vahvistaa ja täydentää niitä havaintoja, joita on aikaisemmissa tutkimuksissa nostettu esiin. Swappaus oli selvästi katalysaattori tietokoneharrastuksen eri toimintamuotojen kehittymiselle. Näistä tunnistettavin ja myös myöhemmin mediajulkisuuden kannalta tärkein oli demoskene. Aineistosta näkee, että vuosina 1987–1991 viitattiin laajemmin kehittyvään ja monimuotoiseen ”skeneen”. Kirjeissä postitettujen diskettien matkassa alkoivat kulkea pelit, demot, introt ja muut itse tehdyt tuotannot. Samalla pystyttiin myös levittämään kotimaisten harrastajaryhmien nimeä ja mainetta erityisesti Euroopassa. Swappaus merkitsi samalla kotimaisen harrastuskentän kansainvälistymistä erityisesti Skandinavian ja Pohjois-Euroopan maissa. Lisäksi aineisto osoittaa, että kontakteja luotiin laajemmin ympäri maapalloa, jolloin kaukaisimmat kirjeenvaihtokaverit saatiin Australiasta asti. Osa toiminnasta, kuten postimerkkien kierrätys, oli selkeän laitonta, mutta samalla osoitus vähillä taskurahoilla toimineiden nuorten kekseliäisyydestä.

Tutkimuksen mukaan aktiivinen swappaus, johon kuului vähintään satojen kirjeiden kirjoittamista ja vastaanottamista vuosittain, toteutti tarvetta kehittää ja laajentaa harrastajien välisiä verkostoja. Toiminnan edetessä perustettiin omia tiedotuslehtiä ja yleensäkin tiedostoihin tallennettiin eri formaateissa tervehdyksiä, viestejä ja uutisia digitaalisessa muodossa. Toiminta loi pohjaa myös harrastajien välisille tapaamisille eli partyille, joista ensimmäiset järjestettiin vuosina 1987–1988. Kirjeisiin perustuva viestintä oli luonteeltaan asynkronista eli ei-reaaliaikaista, mutta swappauksen ilmeinen tarkoitus oli pitää viestien välillä tapahtuneet viiveet mahdollisimman lyhyinä. Erityisesti tämä näkyi lyhyinä, formaaleina viesteinä, joissa ei avauduttu arkipäivän tilanteista ja vaivauduttu yleensä kertomaan tarkemmin kuulumisista, vaan tarjottiin ainoastaan perusinformaatiota lähetyksestä ja toiveista toiminnan jatkamisesta. Tällaiset, usein post-it-lapuille tai paperiliuskoille kirjoitetut viestit olivat tavallaan kirjeajan pikaviestintää.

Tutkimuskontekstin osalta menetelmällinen lähestymistapa hyödyntää vahvasti aikaisemmissa tutkimuksissani esiin nostamiani havaintoja, joiden perusteella kotitietokoneharrastajien itsensä tuottamat primaarilähteet ovat ensiarvoisen tärkeitä arvioitaessa harrastustoiminnan muodonmuutosta eri vuosikymmeninä. Havainnot tuovat monelta osin syvällisemmin esiin ilmiötä, henkilöitä ja tapahtumia, joita ei ole aikaisemmin tutkimuksissa käsitelty. Swapperit edustivat erityisryhmää, jolle kirjeenvaihto oli hyvin tärkeä osa harrastusta. Kirjeaineisto antaa selkeitä viitteitä siitä, että laajemmin nuorisokulttuurin näkökulmasta tarkasteluna swappauksessa oli paljon yhtäläisyyksiä esimerkiksi samaan aikaan musiikkiharrastajien keskuudessa tapahtuneeseen

toimintaan. Marginaaliset musiikkituottajat- ja harrastajat levittivät omia tuotantojaan ja kehittivät verkostojaan sekä tiedostuskanaviaan yllättävän samanlaisilla keinoilla. Aiheeseen ei ole voitu tässä tutkimusartikkelissa pureutua tämän tarkemmin, vaikka se epäilemättä muodostaisi kiinnostavan uuden jatkotutkimuksensa. Tutkimustulosten kannalta on kuitenkin todettava, että kirjeistä nousee esille varsin paljon nimenomaan musiikkikulttuuriin ja musiikin kuluttamiseen liittyvää aineistoa. Havainto nostaa esille tarpeen tutkia miten ja millä tavalla tietokoneharrastus linkittyi osaksi aikansa populaarikulttuuria.

Tämäkin tutkimus on osaltaan alleviivannut käsitystä siitä, että varhaisen kräkkeri- ja demoskene-harrastuksen piirissä vaikuttaneilla toimijoilla oli hyvinkin yksilöllisiä tarpeita kehittää luovuuttaan. Vaikka demoskene-termiä ei vielä mainita kirjeissä suoraan, on aineiston perusteella selvää, että toiminnan muodot olivat vahvasti kehittymässä jo kesällä 1988. Demoskenen institutionalisoituminen oli näiltä osin vielä alkuvaiheessaan ja tutkimus osoittaa swappauksen olleen lähtölaukaus alan käytäntöjen ja perinteiden muotoutumiselle, jotka myöhemmin laajenivat ja vakiintuivat 1990-luvulla. Vuosien 1987–1991 swappaus muodosti tärkeää sosiaalista ja kulttuurista pohjaa demoskenen institutionalisoitumiselle, josta on osoituksena sen myöhemmin saavuttama, virallinen asema digitaalisena kulttuuriperintönä. Tämä luo myös loistavan kontrastin myöhemmin vuosikymmeninä kehittyneille tulkinnoille siitä, miten ja millä tavalla harrastuksen vakiintuminen hyväksyttävänä, jopa ihailtuna ja tavoiteltuna toimintana syntyi. Institutionalisoitumis-teema tuo esiin ja sivuaa aihepiiriä, mutta lähteiden perusteella välittyy kuva kokeilunhalusta ja kontaktien luomisesta tilanteessa, jossa mikään ei ollut vielä vakiintunutta eikä varsinkaan institutionalisoitunutta. Toisaalta kehittyvät toimintamuodot olivat ensimmäisiä konkreettisia esimerkkejä tulevasta.

Kirjeswappaus hävisi kulttuuri-ilmiönä 1990-luvun jälkeen. Monet kirjeistä olivat tärkeitä egodokumentteja – niistä paljastuu runsaasti viitteitä harrastajien oman identiteetin kehittymisestä ja vahvistumisesta. Tutkimus osoittaa, että kirjeet olivat hyvin tärkeitä itseilmaisun välineitä nuorille, usein alle kaksikymppisille harrastajille, jotka samaan aikaan etsivät paikkaansa yhteiskunnassa ja pohtivat tulevaisuudensuunnitelmiaan. Nuoret etsivät kaiken aikaa aktiivisesti sosiaalisia kontakteja ja pyrkivät pitämään mainettaan yllä muiden harrastajien keskuudessa. Koulut olivat vielä kesken, ja vaikka kotitietokoneharrastus nousi kirjeissä identiteetin rakentamisen keskeiseksi työskentelyvälineeksi, näkyy kirjeissä myös välähdyksiä nuorten muusta arkielämästä.

Kirjeistä muodostui tätä kautta osittain nostalgisia tunteita herättäviä dokumentteja. Hävinneet piirteet liittyivät nimenomaan käsin kirjoitettujen viestien perinteen voimakkaaseen taantumiseen. Toisaalta murros ei välttämättä ollut niin raju kuin voisi kuvitella. Paperikirjeiden käytön harvinaistuminen kesti joka tapauksessa vähintään vuosikymmenen ajan. Vuosien ajan jatkuneen huolellisen verkostoitumisen seurauksena swappaus oli auttamassa harrastajien henkilökohtaisten ystävä- ja kaveripiirien muodostumista. Tästä kehityksestä tuli osa 1980- ja 1990-luvulla kotitietokoneharrastajien sukupolvikokemusta, joka samalla erotti heidät nuoremmista harrastajista. Kysymys oli ajasta, jolloin toiminta eli nopeasti kehittynyttä alkuvaihettaan ennen stabilisoitumistaan, mikä voidaan nähdä institutionalisoitumisen seuraavana vaiheena.

Tietoverkoissa viestien määrät kasvoivat valtaviksi ja viestinnästä tuli vähitellen käytännössä reaaliaikaista. Tämän tutkimuksen valossa huomaa, että samanlaisia murroksen teemoja on esiintynyt esimerkiksi tarkasteltaessa BBS-purkkien viestintäkultuurin nousua ja taantumista. Purkkiharrastus oli internetiin verrattuna huomattavasti suljetumpaa ja pienempien harrastajapiirien ylläpitämää toimintaa. Purkeissa kirjoitetuissa viesteissä on piirteitä, joita voidaan yhdistää myös kirjeiden avulla ylläpidettyyn henkilökohtaisempaan viestiliikenteeseen. Näiltä osin purkit olivat tämän tutkimukselta pohjalta selkeä, sähköinen jatke kirjetoiinnalle. Purkkitoiminnan hiljentyessä vuosituhannen vaihteessa tämä aiheutti niin ikään tunteen erään aikakauden ja elämänvaiheen päättymisestä.

Myöhemmin internetin ja sosiaalisen median aikakaudella päättynyt kirjetoiinta saattoi vanhemmille harrastajille edustaa ainutkertaista ja muistettavaa vaihetta kotitietokonekultuurin kehityshistoriassa. Tässä tutkimuksessa ei ole pystytty pureutumaan tarkemmin näiden kokemusten kartoittamiseen ja analysoimiseen, eikä tarkastelussa ole pystytty tekemään laajaa kansainvälisempää vertailua. Alustava analyysi kuitenkin osoittaa, että eri valtioissa kehittynyt ”swapperiskene” oli toimintamuodoiltaan yllättävän samankaltaista. Lähdekriittisesti on myös huomioitava, että tämä tutkimus rakentuu täysin yhdeltä tärkeältä toimijalta haltuun saadun aineiston varaan.

Tämän tapaustutkimuksen tarkoituksena on ollut tarjota uutta näkökulmaa ilmiöön, jota aikaisemmin ovat muistelleet lähinnä harrastajat itse. Pelkästään kirjeissä käytetyn kielen sisältöanalyysi tarjoaisi jatkossa mahdollisuuksia tarkastella kotitietokonekultuurin

monivivahteikkua 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa. Swappauksen ja yleensäkin 1980- ja 1990-luvun kotitietokoneharrastajien viestinnän tarkastelussa eletään edelleen vaihetta, jossa aineistoja kerätään, tuoreutetaan ja niiden pohjalta kirjoitetaan ensimmäisiä julkaisuja. Tämä artikkeli on näiltä osin ensimmäinen suomalainen ja akateeminen perustutkimus aihepiiristä. Swappaukseen läheisesti kytköksissä olevasta demoscene-alakulttuurista on jo reilun 20 vuoden aikana julkaistu tasaisesti julkaisuja, joten näiltä osin tämä tutkimus paikkaa ja täydentää jo olemassa olevaa tutkimusta.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 17.6.2022

Aineisto

Kirjeet:

Jukka O. Kauppisen swappikirjekokoelma (1573 kpl). Digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmat. Tekijän hallussa.

Lehdet:

Computer & Video Games 1.6.1987.

MikroBitti 3/1985, 12/1987.

Scandinavian News #10, 20.5.1989.

Iltalehti 10.4.1989.

Haastattelut:

Jukka O. Kauppinen 10.12.2021, 13.8.1999 (Haastattelija: Petri Saarikoski)

Tommi Musturi 20.10.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=wb3rWXjINcQ> (Haastattelija: Jukka O. Kauppinen)

Tilastot:

Suomen virallinen tilasto (SVT): *Ajankäytön muutokset 1979- 2009*. Helsinki: Tilastokeskus. http://www.stat.fi/til/akay/2009/02/akay_2009_02_2011-02-17_kat_002_fi.html.

Suomen virallinen tilasto (SVT): *Vapaa-ajan osallistuminen*. Kulttuuriosallistumisen muutokset 2017. Helsinki: Tilastokeskus. http://www.stat.fi/til/vpa/2017/01/vpa_2017_01_2018-11-21_kat_003_fi.html.

Web-tietokannat ja verkkosivut:

Byterapersin kotisivut. <https://www.byterapers.scene.org/>.

Demozoo. <https://demozoo.org/>.

Janeway Amiga Scene Demo Search Engine. <http://janeway.exotica.org.uk/>

Kasettilamerit.fi. <https://kasettilamerit.fi/tietoja-ryhmasta/>.

Pouët. www.pouet.net.

The C-64 Scene Database. <https://csdb.dk>.

Videot:

Society Amiga Demoparty june 1991 in Kajaani, Finland, YouTube 21.1.2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=5bqoMThpJhl>.

Byterapers – Master Music 4 V2 demo 1.1.2020. YouTube 1.1.2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=N6lzR83ugzl>.

Kirjallisuus

Aaltonen, Satu. 2004. *Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa. "Milloin kuultit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia*. Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset -projektin julkaisuja. Kulttuurihistoria. Turku: Turun yliopisto.

Albert, Gleb J. 2020. "New Scenes, New Markets: The Global Expansion of the Cracking Scene, Late 1980s to Early 1990s". *WiderScreen* 20(2-3). <http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/new-scenes-new-markets-the-global-expansion-of-the-cracking-scene-late-1980s-to-early-1990s/>

Albert, Gleb J. 2015. *Got Papers? Preserve the Scene's Material Heritage*. Zürich: Universität Zürich. <https://gotpapers.scene.org/>

Auvinen, Miika. 2022. "Sarjakuvantekijät tietokonekulttuurin pyörteissä". *Skrolli* 2/2022, 4–7.

- Baron, Naomi. 2000. *Alphabet to Email: How Written English Evolved and Where It's Heading*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203194317>
- Breddin, Marco A. 2021. *Crackers I: The Gold Rush*. Hannover: Microzeit.
- Eve, Martin Paul. 2021. *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. aopen.org: Punctum Books.
- Friman, Usva. 2022. *Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity*. Digitaalisen kulttuurin väitöskirja. Turku: Turun yliopisto
- Haddon, Leslie. 1988. *The Roots and Early History of the British Home Computer Market: Origins of the Masculine Micro*. Management School, Imperial College. London: University of London.
- Heikkinen, Tero & Markku Reunanen. 2017. "Rock, joka tiesi liikaa". *WiderScreen* 20(1–2), <http://widerscreen.fi/numerot/2017-1-2/rock-tiesi-liikaa/>
- Herbst, Jan-Peter. 2021. "The Recording Industry as the Enemy? A Case Study of Early West German Metal Music." *International Journal of the Sociology of Leisure*. <https://doi.org/10.1007/s41978-021-00098-z>
- Hirvonen, Mikko. 2010. *BBS-harrastajat 1990-luvun tietoverkkokulttuurin murrosvaiheessa: näkökulmia Internetin kulttuuriseen omaksumiseen*. Pro gradu, digitaalinen kulttuuri. Turku: Turun yliopisto.
- Hård, Mikael & Andrew Jamison. 2005. *Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science*. New York: Routledge.
- Illegal*: Albert 2015, <https://gotpapers.scene.org/?p=82>
- Jalli, Suvi. 2020. *Kirjekavereita maailman ääristä – IYS yhdisti maailman nuoria*. Tampere: Postimuseo. <https://www.postimuseo.fi/kirjekavereita-maailman-aarista-iys-yhdisti-maailman-nuoria/>
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna. 2011. Pelaavien naisten nettikeskustelujen käytön ja analyysin eettiset haasteet. Teoksessa Sami Lakomäki, Pauliina Latvala & Kirsi Laurén (toim.): *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. Helsinki: SKS, 202–229.

Kauppinen, Jukka O. "Jokstoriaa osa XIII. pienet piraatit ne lystikkäitä on". *Skrolli* 2/2020, 86–87.

Keravuori, Kirsi. 2017. *Saaristolaisia : elämä, arki ja vanhemmuus laivuriperheen kirjeenvaihdossa*. Helsinki: SKS.

Kirkpatrick, Graeme. 2012. "Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture, 1981–1995". *Game Studies*, 12(1).

[http://http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick](http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick)

Kirkpatrick, Graeme. 2016. "Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s". *New Media & Society* 18(8): 1439–1454. <https://doi.org/10.1177/1461444814558905>

Lahtinen, Anu, Maarit Leskelä-Kärki & Kirsi Vainio-Korhonen (toim.) 2011. *Kirjeet ja historiantutkimus*. Historiallinen arkisto 134. Helsinki: SKS.

Leskelä-Kärki, Maarit. 2011. "Kirjeet ja kerrotuksi tulemisen kaipuu". Teoksessa Lahtinen, Anu, Maarit Leskelä-Kärki & Kirsi Vainio-Korhonen (toim.) 2011. *Kirjeet ja historiantutkimus*. Historiallinen arkisto 134. Helsinki: SKS: 242–272

Lekkas, Theodore & Aristotle Tympas. 2020. "Global Machines and Local Magazines in 1980s Greece: The Exemplary Case of the Pixel Magazine". *WiderScreen* 23(2-3).

<http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/global-machines-and-local-magazines-in-1980s-greece-the-exemplary-case-of-the-pixel-magazine/>

Milne, Esther. 2010. *Letters, postcards, email : technologies of presence*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203862155>

Nordli, Hege. 2003. *Net is not enough: Searching for the female hacker*. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology.

Polgár, Tamas. 2005. *Freax. The Brief History of the Demoscene. Volume 1*. Winnenden: CSW Verlag.

Reunanen, Markku. 2010. *Computer Demos – What Makes Them Tick?* Lisensiaatintyö. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Reunanen, Markku. 2014. "How Those Crackers Became Us Demosceners". *WiderScreen* 17(1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/crackers-became-us-demosceners/>

- Reunanen, Markku. 2017. *Times of change in the demoscene: A creative community and its relationship with technology*. Väitöskirja, digitaalinen kulttuuri. Turun yliopiston julkaisuja, Sarja B: 428. Turku: Turun yliopisto.
- Reunanen, Markku. 2019. "Trackerit: paradigman synty, kukoistus ja myöhemmät vaiheet". *Musiikki ja teknologia III* 49 (2–3). <https://musiikki.journal.fi/article/view/87867>
- Reunanen, Markku. 2020. "Demoskene nimettiin elävän perinnön luetteloon". *Tekniikan Waiheita* 38 (29). <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/96988>
- Saarikoski, Petri. 2001. *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Licensiaattityö, yleinen historia. Turku: Turun yliopisto.
- Saarikoski, Petri. 2004. *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Väitöskirja, yleinen historia, Turun yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 36. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Saarikoski, Petri. 2012. "'Rakas Pelit-lehden toimitus' Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002". Teoksessa Jaakko Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*: 21-40. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>
- Saarikoski, Petri. 2017. "'Ojennat kätesi verkkoon ja joku tarttuu siihen': kokemuksia ja muistoja kotimaisen BBS-harrastuksen valtakaudelta". *Tekniikan Waiheita* 35(2), 6–33. <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/82323>
- Saarikoski, Petri. 2020. "The Rise and Fall of BBS Culture in Finland, 1982–2002". *WiderScreen* 23(2-3). <http://widerscreen.fi/numerot/2020-2-3/the-rise-and-fall-of-bbs-culture-in-finland-1982-2002/>
- Stanley, Liz. 2015. "The Death of the Letter? Epistolary Intent, Letterness and the Many Ends of Letter-Writing". *Cultural Sociology* 9(2), 240-255. <https://doi.org/10.1177/1749975515573267>
- Suominen, Jaakko, Sari Östman, Petri Saarikoski & Riikka Turtiainen. 2013. *Sosiaalisen median lyhyt historia*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski & Elina Vaahensalo. 2019. *Digitaalisia kohtaamisia – verkkokeskustelut BBS-purkeista sosiaaliseen mediaan*. Helsinki: Gaudeamus.

Suominen, Jaakko & Tero Pasanen. 2020. ”Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990”. Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*: 3-35. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2020/ptvk-02.pdf>

Suoninen, Annikka. 2002. ”Lasten pelikulttuuri” Teoksessa Sonja Kangas, Erkki Huhtamo (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 95–130.

Wasiak, Patryk. 2012. ”’Illegal Guys’. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s”. *Zeithistorische Forschungen–Studies in Contemporary History* 9(2), 257–276.

Wasiak, Patryk. 2014. ”’Amis and Euros.’ Software Import and Contacts Between European and American Cracking Scenes”. *WiderScreen* 17(1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/amis-euros-software-import-contacts-european-american-cracking-scenes/>

Weinstein, Deena. 2011. ”The Globalization of Metal”. *Metal Rules the Globe: Heavy Metal Music around the World*, edited by Jeremy Wallach, Harris M. Berger and Paul D. Greene. New York, USA: Duke University Press, 34–60. <https://doi.org/10.1515/9780822392835-002>

Östman, Sari & Riikka Turtiainen. 2016. ”From Research Ethics to Researching Ethics in an Online Specific Context”. *Media and Communication* 4(4), 66–74. <https://doi.org/10.17645/mac.v4i4.571>

Viitteet

[1] Demoskene on 1980-luvulla syntynyt kotitietokoneharrastuksen alakulttuuri, jonka taustat ovat tuon ajan kräkkeri/piraatti-piireissä. Yhteisöllisesti jäsentyneessä harrastuksessa keskityttiin erityisesti toteuttamaan näyttäviä multimediaalisia esittelyteoksia eli demoja tai tietokonemusiikkia ja -grafiikkaa. Ks. tarkemmin Reunanen 2017.