

Pulppuavan saundin kovassa ytimessä

Commodore 64 -kulttuurin symbolinen rakentuminen Lemon64-internetsivuston
keskusteluforumilla

Walter Fabian Karila

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Musiikkitiede

Toukokuu 2013

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/musiikkitiede

KARILA, WALTER FABIAN: Pulppuavan saundin kovassa ytimessä: Commodore 64 -kulttuurin symbolinen rakentuminen Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilla

Pro gradu -tutkielma, 81 s.

Musiikkitiede

Toukokuu 2013

Pro gradu -tutkielmani aihe on yhteisöllisyyden symbolinen rakentuminen Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilla. Lemon64-internetsivusto on kohdistettu Commodore 64 -kotitietokoneesta kiinnostuneille henkilöille. Analysoin Lemon64-internetsivuston keskusteluforumin musiikkiaiheisista viestiketjuista löytyviä symboleja. Symboleja ja niiden käyttötapoja analysoimalla selvitän, miten Commodore 64 -kulttuurissa syntyy yhteisöllisyyttä.

Analyysissäni sovellan verkkoyhteisöjen tutkimusta ja sosiologista teoriaa yhteisöjen symbolisesta rakentumisesta. Teoreettisen viitekehäkseni mukaan yhteisöt rakentuvat yhteisön jäsenten käyttämien symbolien avulla. Tutkielmassa analysoin sanoista muodostettuja symboleja. Pohjustan aiheitani käymällä läpi Commodore 64 -kotitietokoneen tuotannollisia taustoja. Selvitän myös 1980- ja 1990-lukujen tietokonealakulttuurien merkitystä Commodore 64 -kulttuurin kehitykselle.

Analyysini tuo esiin Commodore 64 -kulttuurin ominaispiirteet sekä tietokonealakulttuurina että musiikkikulttuurina. Keskusteluforumilla käytetyt symbolit ja niille annetut merkitykset antavat Commodore 64 -kulttuurille sen rajat ja sisällön. Keskusteluforumilla symboleita vaihdetaan, niiden merkityksistä keskustellaan ja niiden avulla erotetaan muista tietokonealakulttuureista. Analyysini paljastaa joidenkin symbolien olevan Commodore 64 -kulttuurin pohjasymboleita. Pohjasymboleilla on ensisijainen merkitys kulttuurin symbolisia rajoja ja sisältöä analysoitaessa. C64-musiikkikulttuurin pohjasymboleja ovat kanonisoidut säveltäjät ja osa heidän sävellyksistään, sekä C64:n SID-äänisiru.

Asiasanat: musiikkisosiologia, osakulttuurit, pelimusiikki, pelitutkimus, sosiaalinen rakenne, symbolinen interaktionismi, verkkoyhteisöt.

Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
1.1 Tutkimuskohde ja tutkimuksen tausta	1
1.2 Menetelmät ja aineisto	4
1.3 Aiempi tutkimus	5
1.4 Tutkimuksen kulku	6
2 Commodore 64 -kulttuurin syntysijoilla	8
2.1 Commodore 64 -tietokoneen tuotannollisista taustatekijöistä	8
2.2 Skenen synty ja nousu 1980-luvulla	12
2.3 Demoskene ja Commodore 64 -nostalgian synty 1990-luvulla	17
2.4 8-bittisyyden estetiikasta	19
3 Tutkimusaineisto ja analyysin lähtökohdat	23
3.1 Lemon64-internetsivuston esittely	23
3.2 C64-forum ja aineiston valinta	24
3.3 Tutkimusongelmat ja keskeiset käsitteet	28
3.4 Symboleista ja niiden merkityksestä	31
4 C64-musiikkikulttuurin symbolit	35
4.1 Musiikkisuosikkilistat ja niiden yhteisöllinen merkitys	35
4.2 C64-sävellysten ja C64-säveltäjien arvottaminen	38
4.3 Peligrafiikan arvottaminen suhteessa pelimusiikkiin	42
4.4 1980-luvun populaari- ja tietokonekulttuurin vaikutus C64-kulttuuriin	45
4.5 C64:n ja muiden tietokoneiden ja pelikonsolien väliset vertailut	53
4.6 Narratiivisuus sivuston käyttäjien esittelyteksteissä	56
5 C64-musiikin säveltäminen ja soittaminen	61
5.1 SID-äänisiru	61
5.2 Aidon ja emuloidun SID-äänisirun erot viestiketjuissa	64
5.3 C64-musiikin säveltäminen	67
5.4 C64-musiikin sovitukset	70
6 Lopuksi	73
LÄHTEET	76

1 Johdanto

1.1 Tutkimuskohde ja tutkimuksen tausta

Tässä tutkimuksessa tutkin yhteisöllisyyden rakentumista Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilla. Sivusto on keskittynyt Commodore 64 -tietokoneeseen liittyviin aiheisiin ja on yksi isoimmista ja tunnetuimmista Commodore 64:ää¹ käsittelevistä nettisivuista. Tämän lisäksi Lemon64 on 1990-luvun lopulla perustettuna sivustona yksi varhaisimmista yhä toiminnassa olevista aiheelle omistetuista nettisivustoista.

Tutkimukseni tarkoituksena on lähestyä musiikkiin ja ääneen liittyvien keskustelujen kautta kysymystä siitä, mikä on virtuaaliyhteisö ja mitä on virtuaalinen yhteisöllisyys Lemon64-internetsivustolla. Tutkimustani varten kävin läpi Lemon64:n keskusteluforumille ja sen eri osa-alueille lähetetyt viestit vuosien 2002–2010 ajalta. Viestejä oli määrällisesti noin neljäsataatuhatta.

Hankittuani kokonaisvaikutelman keskustelujen sisällöstä, karsin analyysini pääaineistoksi viestit, jotka käsittelevät musiikkia ja ääntä. Hyödynnän analyysissäni myös viestejä, joissa ääni ei ole pääaiheena mutta joilla on tärkeä osa C64-kulttuuria määrittävissä keskusteluissa. Tällaisia keskustelunaiheita ovat muun muassa eri tietokoneita ja niiden ominaisuuksia vertailevat keskustelut tai vaikka tietokonepelien ominaisuuksia arvioivat keskustelut. Olen myös hahmotellut tutkimani ilmiön historiaa osoittaakseni, että keskusteluforumilla esiintyvät yhteisölliset piirteet ovat pidemmän kehityskulun perintöä ja että nykyisen Commodore 64 -kulttuurin lähtökohtana ovat 1980-luvun tietokonealakulttuurit.

Tutkimusaiheeni valinnan taustatarinana on paljolti oma taustatarinani, sillä olen itse kasvanut Commodore International² -yhtiön tietokoneiden parissa. Taustatarinassani on paljon sellaisia tekijöitä, joita minulle tuli vastaan lukiessani Lemon64:n keskusteluforumin viestejä, ja tämä ohjasi minua valitsemaan tutkimukselleni

1 Commodore 64 lyhennetään usein muotoon C64, C-64 ja C=64. Tässä tekstissä käytän muotoa C64.

2 Commodore International -yhtiötä kutsutaan yleisesti pelkästään Commodoreksi. Tässä työssä kirjoitan nimen muotoon Commodore-yhtiö erotukseksi Commodore 64 -tietokoneesta.

analyysimetodin. Kerron tässä lyhyesti omasta aiheeseen liittyvästä taustatarinastani.

Sain ensimmäisen tietokoneeni vuonna 1987, kun olin viisivuotias. Kone oli vuonna 1980 julkaistu Commodore VIC-20, joka oli vuonna 1982 julkaistua Commodore 64:ää edeltänyt suosittu tietokonemalli. Jonkin ajan kuluttua VIC-20 annettiin pois. Kotiini hankittiin VIC-20:n tilalle Commodore 64, jota käytin aktiivisesti kuudesta seitsemään vuotta.

Muutamalla kaverillani oli seuraavan sukupolven tietokone Commodore Amiga. Tietokoneet toimivat usein kaverisuhteiden ylläpitäjinä: kaverille mentiin käymään, koska hänellä oli jokin peli, tietokone tai oheislaite, jota käytiin kokeilemassa. Tietokoneettomille kavereille annettiin aikaa pelata omalla koneella.

Loimme tietokoneilla ryhmässä musiikkia, grafiikkaa, demoja³ ja pelejä. Ryhmän jäsenistä useimmat kokeilivat taitojaan mainittujen eri osa-alueiden parissa. Lopulta arvostelimme toistemme töitä järjestämässämme kisoissa. Ryhmässä tekemillämme tuotoksilla haiemme huomiota lähettämällä niitä "purkkeihin"⁴, jonne muutkin samanlaista toimintaa harrastaneet lähettivät omia töitään. Lopulta murrosiän edetessä vanhat kaverisuhteet katkesivat, vanhat tietokoneet siirrettiin varastoihin tai myytiin pois ja ihmiset lähtivät kulkemaan omia teitään, mutta muistot jäivät elämään.

Näiden muistojen keskiössä on tietokoneen äärellä saadut kokemukset. Itse en luultavasti koskaan olisi kiinnostunut musiikista ilman tietokoneiden vaikutusta. Erityisesti elämäni suuntaa on ohjannut Commodore 64:llä sävelletty musiikki, sillä sitä kuunnellen olen elänyt lapsuuteni ja siksi C64-musiikin saundit ja biisit ovat käytännössä musiikillinen äidinkieleni. 1990-luvun lopulla minulla heräsi kiinnostus etsiä internetistä C64-aiheisia sivustoja. Tuolloin aloin tulla tietoiseksi siitä, että monilla ihmisillä on vastaavia kokemuksia tietokoneiden parissa vietetystä ajasta.

3 Demo on lyhennys englannin kielen sanasta *demonstration* (suom. näytös). Tässä yhteydessä sillä tarkoitetaan audiovisuaalista esitystä, jonka tarkoituksena on esitellä tekijöidensä ohjelmointitekniistä ja taiteellista kyvykkyyttä tietyissä rajoissa ja/tai tietyllä tietokoneella.

4 Purkki on puhekielinen sana tekstipohjaiselle *bulletin board system* eli BBS-järjestelmälle. Purkit toimivat yleensä yksittäisillä tietokoneilla, joihin soitettiin modeemilla. Purkit tarjosivat käyttäjilleen tiedostoja, keskustelualueita ja pieniä tekstipohjaisia pelejä. Purkkikulutturi katosi lähes kokonaan internetin yleistymisen myötä.

Omien tietokonekokemusten jakaminen toisten ihmisten kanssa ja toisten ihmisten kokemuksista lukeminen tuntui minusta yhdistävän meitä jollakin tavalla. Yhteys toisiin ihmisiin ei ollut vahva, mutta se ei ollut myöskään yhdentekevä ja pinnallinen. Aloittaessani miettimään pro gradu -tutkielmani aihetta tutkin lisää 1980- ja 1990-lukujen tapahtumia. Tajusin sen, kuinka paljon näiden mainittujen vuosikymmenten tapahtumat ovat vaikuttaneet siihen, kuka minä olen kokemuksineni.

Olen osa kehityskaarta, johon liittyy satoja ja tuhansia ihmisiä, jotka ovat luoneet tämän Commodore 64:ään liittyvän laajan tietokonekulttuurin, jonka osalliseksi olen itse kasvanut. Minulla ja muilla ihmisillä on paljon Commodore 64:ään liittyviä kokemuksia. Yhteisöllisyys alkaa muodostua siitä, kun näitä kokemuksia jaetaan esimerkiksi kirjoittamalla niistä internetin keskusteluforumeilla.

Yhteisöllisyyden määritelmässä ei ole olemassa yhtä ainoaa oikeaa kaavaa, jolla sitä voisi kuvata. Käsitteet yhteisöistä ja yhteisöllisyydestä muovautuvat määrittäjänsä taustan ja kokemuksen mukaan (Heinonen 2008, 90). Kulttuureissa on omat jäsentensä kesken jaetut symbolit, joiden merkitykset oletetusti kaikki jäsenet tuntevat ja joihin he voivat viitata, lisäten tällä tavoin yhteisymmärryksen tunnetta ja näin ollen yhteisöllisyyttä. Kuitenkin symbolien henkilökohtaiset merkitykset voivat vaihdella hyvinkin paljon (Cohen 1985, 73).

Oma taustatarinani on täynnä symboleita, joita jakamalla olen löytänyt yhteyksiä ihmisten kanssa, joilla on vastaavia tarinoita kerrottavanaan. Symbolien alle jäävä kompleksi todellisuus henkilökohtaisine assosiaatioineen ei ole tässä tutkimuksessa pääosassa. Tärkeää on sen sijaan se, että eletty elämä tiivistetään symboleiksi, joita jakamalla yhteisöllisyys mahdollistuu. Tässä tutkimuksessa analysoin juuri symbolien välityksellä tapahtuvaa yhteisöllisyyden rakentamista Lemon64-internetsivuston keskusteluforumien musiikkia ja ääntä koskevissa viesteissä.

1.2 Menetelmät ja aineisto

Tutkimukseni on musiikkisosiologinen työ. Tutkimukseni sijoittuu videopelimusiikin tutkimuksen ja virtuaaliyhteisöjen tutkimuksen tutkimussuuntauksiin. Tutkimuksessa käyttämäni käsitteet tulevat virtuaaliyhteisöjen tutkimuksesta sekä sosiologian yhteisöjen symbolisen rakentumisen teoriasta. Virtuaaliyhteisöjen tutkimuksen alalta olen hyödyntänyt erityisesti Ulla Heinosen (2008) väitöskirjaa *Sähköinen yhteisöllisyys: Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa*. Heinonen (2008) tutkii kirjassa eri virtuaaliyhteisöjen tyyppejä ja miten yhteisöllisyyttä rakennetaan eri tavoin. Anthony Cohen (1985) esittelee symbolisen rakentumisen teorian kirjassa *Symbolic Construction of Community*.

Keskeiset käsitteet työssäni ovat symboli, yhteisö ja yhteisöllisyys. Yhteisöissä käytetyt symbolit viittaavat yhteisön keskuudessa tunnettuihin asioihin, kuten esimerkiksi säveltäjiin ja heidän teoksiinsa. Vaikka symbolin viittauskohde on eri keskustelijoilla sama, symboliin liitetyt käsitykset voivat vaihdella symbolin käyttäjien välillä. Tarkastelen työni käsitteitä enemmän luvussa 3.

Aineistoni on Commodore 64 -tietokonetta käsittelevän Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilta. Analyysini käsittelee keskusteluforumin viestiketjuissa esiintyviä symboleja, jotka yhteisöjen symbolisen rakentumisen teorian mukaan määrittelevät mikä ja millainen jokin kulttuuri on. Olen valinnut aineistooni enimmäkseen musiikkiaiheisia viestiketjuja. Näitä viestiketjuja analysoimalla nostan esiin C64-musiikkikulttuurin symboleita merkityksineen, ja nostan myös esiin tapoja, joilla symbolien merkityksistä käydään keskustelua. Esittelen aineistoa tarkemmin luvussa 3.

Analyysini nostaa esiin viestiketjuissa käytettyjä symboleita ja miten niitä käytetään C64-kulttuurissa. Cohenin (1985) symbolisen rakentumisen teorian mukaan kulttuurille yhteisten symbolien käyttäminen luo yhteisöllisyyttä kulttuurin jäsenten kesken. Analyysini siis paljastaa, miten yhteisöllisyys muodostuu symbolien välityksellä C64-kulttuurissa sellaisena kuin se esiintyy Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilla.

1.3 Aiempi tutkimus

Videopelitutkimus on 1990-luvulla syntynyt uusi tieteenala. 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa videopelejä tutkittiin monien eri tutkimusalojen suunnalta. Tässä vaiheessa tutkimusalan historiaa kiisteltiin siitä, millaisilla metodeilla videopelejä voi tutkia ja mitä videopelit ovat. 2000-luvun jälkimmäisellä puoliskolla kiistat päättyivät ja videopelitutkimus alkoi saamaan selkeämmän muodon ja tutkimussuuntauksensa.

Tutkimusalan muotoutuminen johti pelitutkimuksen johdantokirjojen syntyyn. *An Introduction to Game Studies* (Mäyrä 2008) ja *Understanding video games: The essential introduction* (Egenfeldt-Nielsen & Smith & Tosca 2008) kumpikin kattavat laaja-alaisesti pelitutkimuksen taustoja ja tutkimusalan käsitteitä ja eri tutkimussuuntauksia. Molempia teoksia mainostetaan ensimmäisenä yleisjohdatuksena pelitutkimukseen.

Aiemmin pelitutkimuksesta julkaistiin lähinnä antologioita. *Video Game Theory Reader* (Wolf & Perron 2003) ja *Computer Games: Text, Narrative and Play* (Carr & al. 2006) sisältävät tutkimuksia useilta eri tutkimussuuntauksia ja tieteenaloja edustavilta tutkijoilta. Suomessa on julkaistu vuodesta 2009 lähtien *Pelitutkimuksen vuosikirjaa* (toim. Jaakko Suominen), jossa julkaistaan suomalaisten pelitutkijoiden artikkeleita. Antologia käsittelee myös ei-digitaalisia pelejä kuten esimerkiksi lautapelejä.

Pelitutkimuksen edistyminen johti videopelien historiaa käsittelevien kirjojen määrän kasvuun. *The Golden Age of Video Games* (Dillon 2011) esittelee videopelien, tietokoneiden ja videopelikonsolien historiaa. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (Collins 2008) esittelee videopelimusiikin, videopelimusiikkiteknologian ja videopelien äänituotannon historiaa ja käytäntöjä.

Videopelikulttuureja lähellä on videopelimusiikkeihin ja niiden tuotantotapoihin liittyvät videopelimusiikkikulttuurit. Artikkelissa ”Musical Community on the Internet: An On-Line Ethnography” (Lysloff 2003) esitellään mod-musiikkikulttuuria⁵, jota

⁵ Mod on lyhenne sanasta *module* (suom. moduuli), jolla tarkoitetaan tiettyä musiikkitiedostoformaattia, joka on suosittu tietokonemusiikkiharrastajien parissa. Mod-tiedostoja tuotetaan *tracker* (suom. jäljitin) musiikkiohjelmilla. Tracker-ohjelmien toimintamallin esikuva on C64-säveltäjä Rob Hubbardin tavassa ohjelmoida musiikin osat erillisiksi yhdisteltäviksi moduuleiksi (Collins 2008, 31–32).

tutkija on tutkinut etnografisin menetelmin.

Videopelimusiikkikulttuurien ympärille on kehittynyt internetiin usein videopelimusiikille omistettuja internetyhteisöjä. Digitaalisia yhteisöjä kutsutaan yleisesti virtuaalisiksi yhteisöiksi tai verkkoyhteisöiksi. Kirja *The Virtual Community* (Rheingold 1993) luo käsitteen virtuaaliyhteisö ja näin ollen virtuaaliyhteisöjen tutkimus lähtee tästä kirjasta liikkeelle. Toinen virtuaaliyhteisötutkimuksen sosiologinen pioneerityö *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (Turkle 1995) käsittelee tietokoneiden ja internetin vaikutusta ihmisten identiteettien muotoutumiselle.

Yhteisötutkimuksella on sosiologiassa pitkä perinne. Näin ollen yhteisöjen ja yhteisöllisyyden määritelmiäkin on useita. Teoksessa *Symbolic Construction of Community* (Cohen 1985) tutkitaan yhteisöjen muodostumista symbolien kautta. Tämä on erona aiemmalle yhteisötutkimukselle, jossa yhteisökäsitteeseen liittyi usein vahvasti käsitys yhteisöistä kansallisena, hallinnollisena, maantieteellisenä tai kielellisenä yksikkönä.

Cohenin (1985) kirjassa esitetty teoria soveltuu siis mainiosti virtuaaliyhteisöjen tutkimukseen, koska virtuaaliyhteisöt eivät sijaitse perinteisessä mielessä maantieteellisesti missään. Virtuaaliyhteisöt ovat olemassa ainoastaan digitaalisessa ”virtuaalitodellisuudessa” ja jäsentensä mielissä.

1.4 Tutkimuksen kulku

Toisessa luvussa (Commodore 64 -kulttuurin syntysijoilla) esittelen tutkimuskohteeni taustatekijöitä. Esittelen syitä sille, miksi ja miten Commodore 64 -kulttuuri syntyi ja miten se kehittyi 1980- ja 1990-lukujen aikana. Esittelen myös 8-bittistä estetiikkaa, jota kohtaan alkoi syntyä kiinnostusta samoihin aikoihin kuin internetiin syntyi vuosituhannen taitteessa retrovideopeleihin keskittyneitä internetsivustoja. Näihin sivustoihin kuuluu tämän tutkimuksen kohteena oleva Lemon64-internetsivusto.

Kolmannessa luvussa (Tutkimusaineisto ja analyysin lähtökohdat) esittelen Lemon64-internetsivuston ja aineistonani olevan C64-forumin, joka on siis Lemon64:n sisältämä

keskusteluforum. Esittelen myös tutkimusmetodini, keskeiset käsitteet, tutkimuskysymykset, teoreettisen viitekehyksen ja perusteet aineistonvalinnalle. Esittelen aineiston sisältöä myös yleisesti.

Neljännessä luvussa (C64-musiikkikulttuurin symbolit) analysoin C64-forumin musiikkiaiheisissa viestiketjuissa esiintulevia symboleja. Tutkin miten symboleja käytetään ja miten niille annetaan merkityksiä C64-forumin keskusteluissa. Analysoin myös C64-forumin käyttäjien suhdetta muihin tietokonekulttuureihin sekä 1980-luvun populaarikulttuuriin symbolien tasolla. Analyysini selvittää, miten symbolit muodostavat C64-kulttuurin rajat, ja miten symbolien jakaminen muodostaa yhteisöllisyyttä C64-forumilla.

Viidennessä luvussa (C64-musiikin säveltäminen ja soittaminen) analysoin C64-musiikin säveltämiseen ja soittamiseen liittyviä viestiketjuja. Näissä viestiketjuissa korostuu vastaajien asiantuntemus keskusteluaiheista. Analysoin asiantuntijuuden merkitystä symbolien määrittelyissä sekä yhteisöllisyyden luomisessa.

Kuudes luku sisältää tutkimuksen yhteenvedon.

2 Commodore 64 -kulttuurin syntysijoilla

Miten Commodore 64:stä tuli niin suosittu, että se jätti jälkeensä suuren määrän ihmisiä, jotka tänäkin päivänä palaavat C64:n äärelle, tai aiheelle omistetuille internet-sivuille? Avatakseni tutkimusaiheeni taustatekijöitä esittelen tässä luvussa Commodore-yhtiön toimintaa sekä 1980-luvun tietokonekulttuuria ja siihen vahvasti vaikuttanutta hakkerialakulttuuria. Myös 1990-luvun tapahtumat tietokonekulttuureissa ovat tärkeitä hakiessani selitystä sille, miten nykyinen Commodore 64 -kulttuuri sai alkunsa.

2.1 Commodore 64 -tietokoneen tuotannollisista taustatekijöistä

Commodore-yhtiö, joka oli 1970-luvun lopulla tuottanut muutaman tietokoneen markkinoille⁶, päätti 1980-luvun alussa yrittää tuoda tietokoneet laajamittaisesti koteihin aloittamalla tuottamaan sarjan kuluttajalle edullisia tietokoneita. Tietokoneet eivät olleet vielä 1980-luvun alussa yleistyneet kotikäytössä, joten Commodoren täytyi brändätä tuotteensa tavalla, joka vetosi suureen yleisöön.

Vuonna 1981 julkaistu Commodore VIC-20 (ks. kuva 1) oli Commodoren ensimmäinen maailmanlaajuinen hittituote. Samana vuonna Commodore alkoi tuottamaan omia tietokonepelejänsä edistääkseen tietokoneidensa myyntiä.

VIC-20:n myyntiä varten Commodore rekrytoi mainoksiinsa näyttelijä William Shatnerin, jonka yleisö tunsi 1960-luvun *Star Trek* -tieteisfiktiotelevisiosarjasta. Shatner näytteli sarjassa avaruusaluksen kapteenia. Ensimmäinen *Star Trek* -elokuva ilmestyi vuonna 1979 ja jatko-osa ilmestyi vuonna 1982, joten tuote oli erittäin ajankohtainen VIC-20:n tuotannon aikana. Toinen *Star Trek* -elokuva teki Shatnerista tunnetun supertähden, joten yleisö yhdisti hänen henkilönsä vahvasti *Star Trekin* maailmaan. Commodore halusi VIC-20-mainoksesta *Star Trek* -henkisen. Shatner kieltäytyi pukeutumasta roolihahmokseen, mutta tästä huolimatta VIC-20:ntä mainostettiin *Star Trek* -henkisen tieteisfiktio avulla. Mainosten mukaan VIC-20 oli tietokone, jonka hankkiminen auttaa ostajaansa astumaan tulevaisuuden aikakaudelle. (Bagnall 2010, 361–363.)

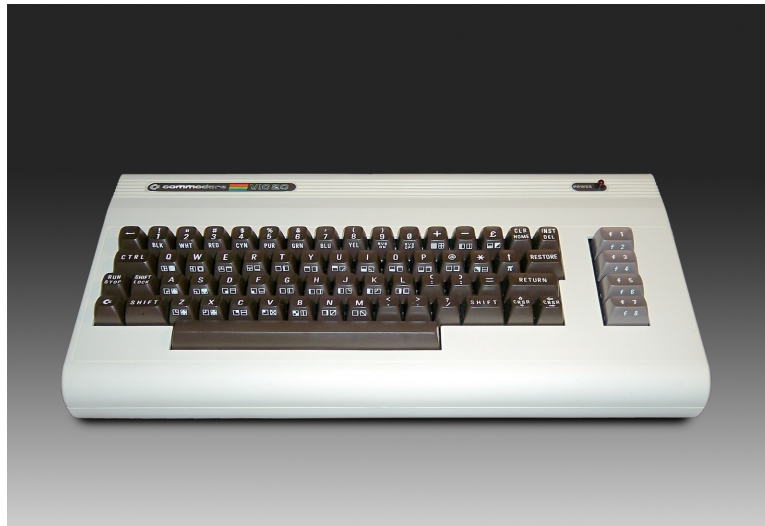
⁶ Nämä tietokoneet ovat nimeltään KIM-1 (1976) ja Commodore PET (1977). PET:stä julkaistiin eri tietokonesarjoja, joiden erot olivat mm. kokonaisuistien määrässä ja näyttöpäätteen kanssa.

Commodore ja sen toimitusjohtaja Jack Tramiel⁷ tunnettiin yritysmaailmassa ja Commodoren alaisten keskuudessa röyhkeydestä ja peittelemättömästä aggressiivisuudesta. Tramielin vakiintuneisiin toimintastrategioihin kuului laillisesti ja moraalisesti epäilyttäviä keinoja. Eräänä esimerkkinä tästä mainittakoon se, että Commodoren strategioihin kuului kilpailevien tuottajien suosittujen kolikko- ja konsolipelien kopiointi ja myynti Commodoren peleinä. (Bagnall 2010, 341–342.)

Tramiel ei pelännyt määrätä kopioitavaksi edes huippusuositun japanilaista Pac-Man -peliä (1980), jonka oikeuksia hän ei edes suunnitellut hankkivansa. Pac-Manin Pohjois-Amerikan oikeudet omisti kilpaileva peli- ja elektroniikkayritys Atari. Atari uhkasi Commodorea oikeustoimilla, jos Commodore yrittäisi julkaista pelin ilman lisenssiä. Tramiel kuitenkin päätti yksinkertaisesti muuttaa pelin nimen ja myydä sitä Iso-Britanniassa Pohjois-Amerikan sijaan. Tramiel varasi osan pelin myyntituloista Atarin mahdollisia oikeustoimia varten. Oikeustoimet verottaisivat Commodorea joka tapauksessa vähemmän kuin virallisten lisenssien hankkiminen. "Bisnes on sotaa", kuului Tramielin motto. (Bagnall 2010, 345.)

VIC-20:n menestys nosti Commodoren viidenkymmenmiljoonan dollarin yrityksestä viidensadanmiljoonan dollarin yritykseksi lyhyessä ajassa (Bagnall 2010, 392). Samoihin aikoihin Commodoren insinöörit kehittivät uusien sirujen prototyyppijä, joista osa päättyi lopulta seuraavaan hittituotteeseen Commodore 64:ään (ks. kuva 2). Commodore antoi insinööreilleen luovan vapauden suunnitella haluamiaan siruja. Parhaimmat ideat päättyivät tuotantoon. Yksi näistä C64:ään päätyneistä ideoista tuli Bob Yannes -nimiseltä insinööriltä.

7 Tramiel syntyi Puolassa nimellä Jacek Trzmiel vuonna 1928. Natsi-Saksa valtasi Puolan vuonna 1939 ja juutalaisina Tramiel perheineen lähetettiin Auschwitzin keskitysleirille. Tramiel lähetettiin isänsä kanssa työleirille Ahlemin. Yhdysvaltain joukot vapauttivat Tramielin vuonna 1945. Vuonna 1947 Tramiel muutti Yhdysvaltoihin ja vaihtoi nimensä. Hänen isänsä kuoli epäselvissä olosuhteissa ja hänen äitinsä kuoli Auschwitzissa.



Kuva 1: Commodore VIC-20 (Wikipedia 2013a).

Bob Yannes vaikutti Commodore 64:n arkkitehtuuriin käänteentekevällä tavalla. Yannes oli sekä insinööri että muusikko ja hänen kiinnostuksenkohteenaan oli erityisesti ääniteknologia. Hän ei ollut tyytyväinen kilpailevien tuotteiden äänisiruihin. Yannesin mukaan kilpailijoiden äänisirut olivat primitiivisiä ja musiikilliseen ilmaisuun sopimattomia. Yannes halusi suunnitella äänisirun lukuisilla ominaisuuksilla ja laajalla polyfoniolla⁸. Aikatauluun liittyvistä syistä suurin osa suunnitelluista ominaisuuksista karsittiin pois ja polyfonian määrä rajoittui kolmeen ääneen kerralla. Karsittu versio oli silti ominaisuuksiltaan kattavampi kuin mitä löytyi useimpien tuon ajan kilpailijoiden tuotteista. (Bagnall 2010, 373–374.)

Commodore 64:n prototyypin ominaisuudet olivat paremmat kuin muissa tuon ajan kotimarkkinoille suunnatuissa tietokoneissa ja pelikonsoleissa. Vuoden 1981 CES-messuilla⁹ Tramiel ilmoitti tuovansa C64:n markkinoille kilpailijoiden tuotteita huomattavasti halvemmalla hinnalla. Ilmoitus järkytti syvästi Commodoren pahimpia kilpailijoita Ataria ja Applea. (Bagnall 2010, 391–392.)

Tramielin markkinointimottona oli ”computers for the masses and not the classes” eli suomeksi ”tietokoneita joukoille eikä ylimystölle”. Motto kertoo siitä, että Tramiel

8 Ääniteknologiassa polyfoniolla tarkoitetaan soitinten kykyä tuottaa samanaikaisesti useita soivia säveliä tai ääniä. 1980-luvun alussa tietokoneissa oli usein monofoninen äänisiru, jolloin äänisiru ei kyennyt soittamaan kuin yhden sävelen tai äänen kerrallaan.

9 *The International Consumer Electronics Show* on yleisöltä suljettu koti- ja viihde-elektroniikka-alan yritysten messut, joilla yritykset esittelevät uusia tuotteita tai niiden prototyyppisiä ja ilmoittavat tulevista tuotteistaan.

halusi myydä tietokoneita halvalla kaikenlaisille kuluttajille, sen sijaan että tietokoneet olisi suunnattu hintansa puolesta ainoastaan hyvätuloisille. Vuonna 1982 VIC-20:stä oli tullut suosituin kotitietokone. Se oli ensimmäinen tietokone, joka myi yli miljoona kappaletta ja tämä myyntiluku saavutettiin alle vuodessa. (Bagnall 2010, 423–424.) Vuonna 1982 Tramiel suunnitteli tuottavansa uutta Commodore 64 -tietokonetta vuosittain kappalemäärältään enemmän kuin mitä kaikkia tietokonemalleja myytiin tuolloin yhteensä (Bagnall 2010, 425).

C64:ää lähdettiin markkinoimaan VIC-20-tietokoneen tavoin hyötykoneena, jolla pystyi myös pelaamaan pelejä. Markkinointiin ja mainosten sisältöön vaikutti vanhempien pelko siitä, että videopelien pelaaminen vaikutti haitallisella tavalla lasten ja nuorten älylliseen kehitykseen. (Bagnall 2010, 434.) C64 brändättiin ensisijaisesti hyötykoneeksi, mutta Commodore taisteli markkinaosuudesta sekä muita pelitietokoneita että myös pelikonsoleita vastaan, sillä C64:ssa on portti myös konsolikaseteille. Tällaisten hybridiominaisuuksien avulla Commodore pyrki saavuttamaan johtoaseman sekä kotitietokoneiden että pelikonsolien markkinoilla.

C64:ää ei kaupiteltu mainoksissa julkisuuden henkilöiden avulla, kuten VIC-20:n kanssa oli tehty. Televisiomainoksissa C64:ää esiteltiin Wendy Carlosin¹⁰ elektronisen Bach-tulkinnan säestämänä. Teos oli Bachin kaksiaäninen inventio nro 13 a-molli. Mainoksissa kerrottiin C64:n teknisistä ominaisuuksista ja ilmaistiin kainostelematta, että C64 on parempi kuin kilpailijansa. Kilpailijoiden tuotteita kuvailtiin kehnommiksi ja kalliimmiksi. Näitä mainoksia esitettiin television parhaaseen katseluaikaan. (Bagnall 2010, 435.)

10 Wendy Carlos julkaisi vuonna 1968 äänilevyn *Switched-On Bach*, joka sisälsi Moog-syntetisaattorilla ohjelmoituja elektronisia tulkintoja J. S. Bachin sävellyksistä. Levystä tuli nopeasti suosittu ja sen myyntiluvut saavuttivat kultalevyrajan vuonna 1969 ja platinal Levyrajan vuonna 1986. Carlosin musiikin suosioon vaikutti myös elokuva *Kellopelempiappelsiini* (1971), jonka ääniraidalla käytettiin Carlosin elektronisia tulkintoja klassisen musiikin teoksista.



Kuva 2: Commodore 64 (Wikipedia 2013b).

Aggressiiviset ja kalliit mainoskampanjat sekä aiemman VIC-20 -mallin menestys loivat kuluttajille kiihvasta brändiuskollisuutta Commodorea kohtaan (Bagnall 2010, 460). Vuonna 1983 Commodore-yhtiön arvo lähestyi miljardia dollaria. Tämä laukaisi Commodoren johtoportaan tapahtumasarjan, josta tiedetään vähän mutta jonka seurauksena Commodoren toimitusjohtaja vaihtui. Tämän jälkeen yhtiö alkoi vähitellen kompuroida markkinoilla siitä huolimatta, että Commodore julkaisi seuraavaksi suosittua ja teknisesti korkeatasoista Amiga-tietokonetta, josta julkaistiin eri malleja aina Commodoren konkurssiin saakka. Yhtiö hakeutui konkurssiin vuonna 1994. (Bagnall 2010, 469.)

Commodore ei ole koskaan julkaissut myyntilukuja tietokoneistaan, mutta erinäisten arvioiden mukaan Commodore 64 -tietokoneita myytiin 12,5–17 miljoonaa kappaletta, tehden siitä maailman eniten myyneimmän tietokonemallin. (Wikipedia 2012c.)

2.2 Skenen synty ja nousu 1980-luvulla

Commodore 64:lle julkaistiin sen tuotantoaikana lukuisia pelejä, hyötyohjelmia, musiikkia ja grafiikkaa. Tämä laaja tuotanto itsessään oli sellainen kulttuurinen kokonaisuus monille C64:n käyttäjille, jonka vaikutuksesta C64:n ympärille alkoi vuosituhannen taiteessa syntyä retrokulttuuria, kun entiset käyttäjät alkoivat tehdä paluuta C64:n pariin.

Tietokonekulttuurin parissa toimi kuitenkin myös hakkerialakulttuuri, joka on pysynyt

elinvoimaisena 1980-luvun alusta saakka ja joka on ollut vaikuttavana tekijänä siihen, että nykyinen Commodore 64 -kulttuuri on tullut mahdolliseksi. Tätä osakulttuuria kutsutaan suomalaisten osallisten parissa ”Skeneksi” ja englanniksi sitä kutsutaan nimellä ”The Scene” (suom. tapahtumapaikka).¹¹

Skenen tarkkaa syntymäajankohtaa ei yleensä ole määritelty. Aiheesta on olemassa muutama eri näkemys. Tamás Polgárin (2008) version mukaan Skene syntyi 1980-luvun tietokoneharrastuksiin liittyvissä kerhoissa, joissa pelaajat kopioivat toisilleen pelejä ja omia ohjelmointituotoksiaan. Tässä versiossa Skene syntyi, kun eräs pelaaja koki pelaamansa pelin liian vaikeaksi ja pyysi ohjelmointitaitoista kaveriaan muokkaamaan pelin lähdekoodin sellaiseksi, että peliä olisi helpompi pelata (Polgár 2008, 63).

Linus Walleijin (1999) mukaan Skene on osa MIT:n (*Massachusetts Institute of Technology*) tietokonelaboratorioissa 1960-luvulla alkanutta kehitystä. Walleijin version mukaan MIT:n tietokonetieteilijät ja alan opiskelijat addiktoituivat 1960-luvulla ajan tietokoneisiin. He luopuivat kaikesta vapaa-ajastaan ohjelmoidakseen ja rakentaakseen tietokoneilla ennennäkemättömiä asioita, kuten ensimmäiset tietokoneverkostot, jotka toimivat nykyisen internetin lähtökohtana.

Verkosto laajeni yliopistolta toiselle Yhdysvalloissa ja lopulta se laajeni Eurooppaan, levittäen mukanaan hakkerikulttuuria muihin länsimaihin. 1970-luvun lopulla Skene sai alkunsa, kun hakkeriperinteessä kasvaneet nuoret kopioivat ja jakoivat Apple II:lle ja Atari 800:lle tehtyjä pelejä tietokoneiden välisissä BBS-verkostoissa. Kun Commodore 64 ilmestyi, siitä tuli nopeasti suosikkietokone Skenessä. (Walleij 1999.)

Skenen tarkka syntymisajankohta ja sen varhaishistoria vaihtelee tulkinnan mukaan. Skenen kehityksen seuraava vaihe on kuitenkin selvempi, sillä Skenen aktiivisuus kasvoi huomattavaksi vasta C64:n julkaisun myötä (Polgár 2008, 62). Tämä on uskottava näkemys, kun huomioidaan se, kuinka paljon C64:lle tuotettiin ohjelmistoa ja kuinka paljon C64-tietokoneita myytiin ympäri maailmaa. Ennen C64:ää vain Commodore VIC-20 oli yltänyt huomattaviin myyntilukuihin. Yhteistä edellä esitetyissä Polgárin ja Walleijin Skeneä koskevissa tarinoissa on se, että Skenen synty liitetään tietokonepelien laittomaan kopioimiseen ja levittämiseen.

¹¹ Sana ”Skene” on tässä yhteydessä erisnimi, minkä vuoksi kirjoitan sen isolla alkukirjaimella.

Pelien laitonta kopiointia ja levitystä harjoittaneet henkilöt järjestäytyivät nopeasti ryhmiiksi 1980-luvun puolessa välissä. Ryhmät alkoivat lisätä levittämiinsä peleihin *crack introja*¹², joiden tarkoituksena oli kasvattaa *kräkkeriryhmien*¹³ mainetta. Cracktroissa esiteltiin vähintäänkin kräkkeriryhmän nimi, kopiosuojauksen murtamisen päivämäärä ja yleensä myös jäsenten pseudonyymit.

Aluksi cracktrot olivat audiovisuaalisesti yksinkertaisia (ks. kuva 3). Ryhmät alkoivat kuitenkin nopeasti kilpailla keskenään siitä, kenen crack intro on audiovisuaalisesti ja ohjelmointiteknisesti vaikuttavin (ks. kuva 4). Kräkkerit alkoivat purkaa pelien lähdekoodeja eristääkseen niistä pelien musiikit, joita alettiin käyttää cracktroissa ja joista aloittelevat tietokonemuusikot kopioivat musiikin ja soitinten hallintaa liittyviä koodipätkiä. (Polgár 2008, 67–68.)

Cracktrojen taiteellinen laatu parani nopeasti ryhmien jäsenten saadessa lisää teknistä kokemusta. Ryhmät kilpailivat keskenään siitä, kuka murtaa ja julkaisee uuden pelijulkaisun nopeiten. Tätä tarkoitusta varten osa kräkkeristä soluttautui pelien jakelukanaviin kopioimaan tuoreet julkaisut itselleen heti niiden ilmestyessä ja nopeimillaan kräkkerit julkaisivat murretun pelin heti seuraavana päivänä virallisen julkaisun jälkeen (Polgár 68–69).

12 Kirjoitetaan usein lyhyemmässä muodossa *cracktro*.

13 Kräkkerit (*crackers*) ovat hakkereita, jotka keskittyvät murtamaan tietokoneohjelmistojen laittoman levityksen ehkäisemiseksi luotuja kopiosuojausmenetelmiä.



Kuva 3: Kuva varhaisesta cracktrosta vuodelta 1984. Cracktrot olivat tuolloin vielä ennemminkin informatiivisia kuin taiteellisia. (The C-64 Scene Database 1984).

Pelityhtiöt pelästyivät Skeneä ja alkoivat lobata tiukempaa lainsäädäntöä ja -valvontaa lainsäätäjiltä. Tämä johti Skenessä salanimien ja salakielen käytön omaksumiseen, koska piratismia valvovat toimielimet valvoivat usein ”purkkien” ja muiden sähköisten verkkojen keskustelualueita automatisoidun sanahaun avulla. Sanojen muuttaminen esti automatisoituja sanasuodattimia löytämästä sanoja, joilla keskusteluissa viitattiin kopiosuojausten murtamiseen ja ohjelmien laittomaan levitykseen. Alun perin salanimet olivat kolmikirjaimisia. Tämä johtui siitä, että kolikkopelitalien pelien pistelistoille ei voinut tuolloin kirjoittaa kolmea kirjainta pidempiä nimiä. (Polgár 2008, 63–64.)

Pseudonyymien käyttö vakiintui osaksi C64-kulttuuria, ja tästä käytännöstä on löydettävissä merkkejä esimerkiksi C64-aiheisilta keskusteluforumeilta, kuten tässä tutkimuksessa kohteena olevalta Lemon64:ltä. Vaikka keskusteluforumeilla kaikki eivät käytäkään nimimerkkejä, niin yleisesti ottaen keskustelijat ovat tietoisia Skenen nimikäytännöistä. Salakieltä kutsutaan nykyään *leetspeakiksi*¹⁴ ja osa sen sanastosta ja kirjoituskäytännöistä on nykyään vakiintunut osa nuorten internetslangia¹⁵.

14 Sanat *elite* ja *speak* yhdistämällä saadaan sana *leetspeak*. Vaihtoehtoisia nimiä salakielelle ovat leet, 1337, eleet ja 3l33t. Sanojen muokkauksilla pyrittiin välttämään lainviranomaisten huomio silloin, kun ihmiset keskustelivat purkeissa laittomista aiheista tai välittivät laittomia tiedostoja.

15 Leet-kirjoituksesta lähtöisin olevia nettislangisanoja ovat mm. *pwned*, *w00t*, *Haxor*, *n00b*, *Pr0n*. Samoin käytäntö liittyy ”z”-kirjain tiettyjen sanojen loppuun on peräisin leet-kirjoituksesta. Esimerkkeinä tästä ovat sanat *warez* ja *skillz*. ”Au5t1N is t3h r0xx0rz” on esimerkki kokonaisuudesta lauseesta leet-kirjoituksella ja englanniksi käännettynä lauseessa lukee ”Austin rocks”.



Kuva 4: Cracktrot muuttuivat vuosien myötä luovemmiksi. Cracktro vuodelta 1993 (*The C-64 Scene Database 1993*).

Kräkkeriryhmät alkoivat järjestää juhlia, joihin osallistui Skenen jäseniä eri maista. Juhlissa osallistujat vaihtoivat murrettuja pelejä keskenään. Tällaisten tapahtumien kesto oli aluksi usein enimmillään kaksi tuntia ja osallistujien ikä oli keskimäärin yhdeksäntoista tai kaksikymmentä vuotta (Polgár 2008, 83).

Demot syntyivät tällaisten juhlien seurauksena. Demot kehittyivät cracktroista, kun jotkin ryhmät halusivat etäännyä kopiosuojausten murtamisesta ja keskittyä cracktrojen audiovisuaalisen ja ohjelmointitekniiseen puoleen. Ryhmät alkoivat kilpailla keskenään siitä, kuka pystyy luomaan parhaimman esityksen. Näitä esityksiä alettiin kutsua *demoiksi*, jolloin niistä tuli crack-introista erillinen ilmiönsä. Demoja tuottaneita ryhmiä alettiin kutsua yksinkertaisesti demoryhmiksi.

Demoryhmien syntyminen johti 1980-luvun lopulla Skenen jakautumiseen ja *demoskenen* syntyyn. Juhliin alettiin viitata kielestä riippumatta *partyinä*. Demoryhmien järjestämiä partyjä alettiin kutsua yksinkertaisesti *demopartyiksi*. Tästä syntyi oma erillinen demoskenensä. Alkuperäistä Skeneä alettiin kutsua *warez skeneksi*¹⁶.

Skenen vaikutuksesta pelien piraattikopiot siirtyivät maasta toiseen ja mantereelta toiselle, kuljettaen mukanaan cracktrojen audiovisuaalisia esityksiä. Skenen paikallisten

¹⁶ Sana *warez* on leet-kirjoituksen versio englannin kielen sanasta *ware* (suom. kauppatavara). Sanalla viitataan tietokoneohjelmiin, joista levitetään laittomia kopioita. *Warez scenellä* viitataan laittomiin kopioihin keskittyneeseen tietokonealakuultuuriin.

yhteyshenkilöiden kautta kopiot välittyivät eteenpäin, kulkeutuen lopulta tavallisen käyttäjän tietokoneelle. Cracktrojen mukana kulki viestejä muille Skenen jäsenille, ja nämä viestit päätyivät lopulta Skenen ulkopuolella olevien pelaajien luettaviksi. Tavallinen pelaaja sai ikään kuin seurata sivusta ”eliitin” ihmissuhdedraamaa, Skenen jäsenten lähettäessä toisilleen niin terveisiä, kehuja kuin solvauksiakin. Vastaavanlainen toiminta periytyi myös demoskenen varhaisvaiheisiin.

2.3 Demoskene ja Commodore 64 -nostalgian synty 1990-luvulla

1990-luvun alussa Commodore 64 oli teknologialtaan pahasti vanhentunut verrattuna Commodoren Amiga-tietokoneisiin. Myös IBM PC -tietokoneet alkoivat vallata koteja noihin aikoihin. C64:ää pidettiin kuolleen tietokoneena, ja käyttäjät myivät omansa pois tai siirsivät koneensa varastoon talteen. Kräkkeriryhmät hajosivat tai siirtyivät toimimaan pääsääntöisesti Amigalla tai PC:llä, kun yksikään yhtiö ei enää tuottanut ohjelmistoa C64:lle Commodore-yhtiön konkurssin jälkeen. Demoskenen parissa toimineet innokkaimmat C64-fanit näkivät kauhuskenarion, jossa kaikki heidän suosikkipelinsä, musiikkikappaleensa ja omat tuotoksensa katoaisivat vanhenevan tietokoneen mukana. Näille henkilöille C64 oli liian arvokas kadotakseen, ja he halusivat, että C64-kulttuuri säilyisi vuosia eteenpäin. (Polgár 2008, 112–113.)

Slovenialainen Miha Peternel julkasi vuonna 1991 ensimmäisen Commodore 64 -emulaattorin¹⁷ PC-tietokoneille. Ohjelma oli emuloinnin tarkkuudeltaan karkea, mutta se mahdollisti C64:ssä käytettyjen lerppujen¹⁸ sisällön tallentamisen PC-tietokoneille tiedostoiksi kaapelin välityksellä (Polgár 2008, 113). PC:lle käännetty C64-lerput sisälsivät kräkkeriryhmien murretut versiot peleistä. Tämän seurauksena C64-pelien emulaattoriversiot sisältävät yleensä jonkun kräkkeriryhmän cracktron, ja monista peleistä on saatavilla internetin C64-sivustojen kautta eri kräkkeriryhmien versioita samasta pelistä. Skenen digitaalinen tallentaminen lähti käyntiin, kun C64-ohjelmia siirrettiin kasvavaan tahtiin PC-tietokoneille 1990-luvun aikana.

¹⁷ *Emulaattori* on ohjelma tai laite tai molempia, joka toisintaa (emuloi) yhden tietokoneen toiminnan toisessa tietokoneessa siten, että toisen koneen toiminta vastaa mahdollisimman tarkkaan ensimmäisen koneen toimintaa. C64-emulaattorit ovat ohjelmia.

¹⁸ ”Lerppu” on puhekielinen nimitys 8 ja 5¼ tuuman kokoisille taipuisille levykkeille. 3½ tuuman kokoiset ”korput” korvasivat nopeasti ”lerput”. 3½-levykkeet on nykyään korvattu USB-muisteilla ja optisilla medioilla (esim. CD ja DVD).

Polgárin mukaan Commodore 64 -kulttuurin lopullinen romahdus tapahtui vuonna 1994, kun kräkkäys loppui ja sekä kräkkerit että demoskene-veteraanit hylkäsivät C64:n käyttämisen. Vuosien 1994–1995 aikana vaikutti siltä, että Commodore 64 tosiaankin kuolisi kokonaan pois niin pelaajien kuin demoskenenkin keskuudesta. Hiljaisina vuosina perustettiin kuitenkin uusia C64-ryhmiä, ja eräät 1980-luvun Skenen tunnetuimmista kräkkeriryhmistä palasivat C64:n ääreen kokeneempina, vanhempina ja tällä kertaa demoihin keskittyneinä. Hiljaisuutta ei kestänyt kauaa, sillä monet vanhat Skenen jäsenet palasivat nostalgian ajamina takaisin C64:n pariin kirjoittamaan uutta koodia, sekä luomaan uutta grafiikkaa ja musiikkia. (Polgár 2008, 117.)

Uudet ryhmät ja vanhat C64-veteraanit nostivat demot uudelle tasolle, toteuttaen C64:llä sellaisia ohjelmointitekniisiä saavutuksia, joiden ajateltiin olevan mahdollisia vain teknisesti kehittyneemmillä tietokoneilla. Nämä uudet taidonnäytteet nostivat C64:n jälleen parrasvaloihin demoskenessä 1990-luvun lopulla. Samalla C64:lla tuotettua musiikkia soitettiin demopartyissa, ja C64-musiikkia varten luotiin erilliset äänimulaattorit, joiden avulla C64-musiikkia pystyi kuuntelemaan ilman, että kuuntelijan tarvitsi pelata niitä pelejä, joihin musiikkikappaleet alun perin liittyivät. Pienissä innokkaissa työpajoissa kehiteltiin C64:lle lisälaitteita, jolla sen teknisiä ominaisuuksia saatiin laajennettua. (Polgár 2008, 131.)

Internetin yleistymisen myötä C64-kulttuurista tuli kaikille avoin kansainvälinen yhteisö. Jotkut vanhan Skenen jäsenet pitivät vanhaa suljettua, hierarkkista ja hieman vihamielistäkin alakulttuuriaan parempana kuin ”liian ystävällistä” uutta C64-kulttuuria, jossa jäsenet eivät enää kunnioita toisiaan ja kaikki ovat kavereita keskenään. (Polgár 2008, 131.)

Tästä huolimatta pienten piirien BBS-verkostot (ks. s. 2), joissa C64-tuotoksia levitettiin ennen internetin yleistymistä, siirtyivät nyt internettiin, jossa C64-tuotoksia jaettiin emulaattoritiedostoina (Polgár 2008, 133). Tiedostojen määrä lähti hurjaan kasvuun ja muutkin C64-nostalgiaa kiinnostuneet löysivät demoskenen työn tulokset nopeasti netistä.

Vuosituhanen alussa alettiin perustamaan yhä useampia C64-aiheisia nettisivustoja,

jotka irtaantuivat demoskenestä ja olivat tavallisten käyttäjien C64-harrastuksiin liittyviä sivuja. Eri sivuilla levitettiin C64-musiikkia, C64-pelejä, C64-grafiikkaa, vanhoja ohjelmointioppaita, 1980-luvun tietokonelehtiä ja muuta asiaan liittyvää. Lopulta C64:stä kiinnostuneille ihmisille perustettiin myös muutamia keskusteluforumeita. Tämän tutkimuksen kohteena olevan Lemon64-internetsivuston keskusteluforum on yksi varhaisimmista ja pitkäikäisimmistä C64-aiheisista forumeista.

2.4 8-bittisyyden estetiikasta

Commodore 64 on 8-bittinen tietokone. 8-bittiset tietokoneet ja pelikonsolit olivat suosituimmillaan 1980-luvun alkupuolella. 16-bittiset laitteet yleistyivät vähitellen 1980-luvun loppupuolelta lähtien, jolloin 8-bittiset laitteet jäivät syrjemmälle, kuten kävi myös Commodore 64:lle.

1990-luvun lopulla kasvoi yleinen kiinnostus 8-bittistä esitystapaa kohtaan. Kahdeksalla bitillä voidaan ilmaista kerralla kahdeksaa eri päällä/pois päältä -tilaa. Näitä kahdeksaa tilaa yhdistelemällä voidaan esittää luvut 0–255. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että representoidun informaation määrä on vähäinen. Tarkkaan ottaen eri tietokoneissa eri osissa saattaa olla käytössä eri bittimäärät. Esimerkiksi C64:ssa muistiosoitteet ovat 16-bittisiä, jolloin yksi datayksikkö voi olla kooltaan välillä 0–65535, kun taas C64:n väriavaruus on 4-bittinen, minkä takia graafikoilla on käytössään vain kuudentoista värin paletti.

Tietokoneiden kehityksen historiassa 8-bittisyys on nähty teknisenä rajoitteena. Tietokoneiden tekniset ominaisuudet kehittyivät nopeasti 1980- ja 1990-lukujen kuluessa. 8-bittiset kotitietokoneet ja pelikonsolit olivat teknisesti vanhentuneita jo 1980-luvun jälkimmäisellä puoliskolla. Graafisesti kehitys kulki 1990- ja 2000-luvuilla kohti fotorealismia. Äänen osalta kehityksen kuvailu on monimutkaisempaa. 8-bittistä musiikkia ja äänimaailmaa kuvaillaan usein ”piipitykseksi”.

Pelilaitteiden äänilaitteistojen kehittyessä ”piipityksestä” on siirrytty muutaman välivaiheen kautta siihen, että 1990-luvun lopulta lähtien peleissä on voitu käyttää teknisesti korkeatasoisia nauhoituksia musiikkina ja ääninä, jolloin videopelien

äänimaailmat eivät enää eroa äänenlaadultaan esimerkiksi elokuvista. Jokin kuitenkin viehättää 8-bittisen estetiikan graafisessa karkeudessa ja äänien ”muovisuudessa”. Nykyään 8-bittistä estetiikkaa hyödynnetään esimerkiksi niin televisiomainoksissa kuin ”listahittien” tuotannossakin.

8-bittisyyden tekniset rajat johtivat omanlaisensa estetiikan syntyyn. 8-bittistä grafiikkaa voi verrata helposti ristipistotöihin. Ristipistotyöt jopa näyttävät 8-bittiseltä pikselimäiseltä grafiikalta. Tämän lisäksi ristipistotyöt asettavat omat rajoitteensa ilmaisulle, minkä johdosta pistotöiden estetiikka on tietynlainen. Ristipistotöitä ei ehkä arvosteta samaan tapaan kuin öljymaalauksia, mutta ristipistotöiden tekeminen on siltikin oma taiteenlajinsa, jolla on omat harrastajansa. 8-bittisyydestä on tullut teknisen rajoittuneisuuden johdosta omanlaisensa representaatiotapa.

8-bittinen toteutustapa voi ilmetä monessa eri muodossa. Ohjelmoija voi valita Commodore 64:ssä useamman eri graafisen resoluution käytettäväkseen. Näissä eri näyttötiloissa kuvan tekniset ominaisuudet vaihtelevat. Esimerkiksi korkearesoluutiotilassa kuvan koko on 320x200 pikseliä ja yhden pikselin koko on 1x1. C64-peleissä käytetään useimmiten moniväritilaa, jonka resoluutio on 160x200 pikseliä ja yhden pikselin koko on 2x1, eli yksi pikseli on käytännössä X-akselilla kahden pikselin levyinen, minkä takia pystysuorat viivat näyttävät tässä tilassa paksuilta (Wallich 1985). Tämä on C64:n ero esimerkiksi 8-bittiseen Nintendo Entertainment System -pelikonsoliin (lyh. NES), jossa pikselit ovat aina 1x1 pikselin kokoisia.

Myös äänellisesti NES ja C64 eroavat toisistaan selvästi, vaikka molempien laitteiden äänisirut ovat 8-bittisiä. Esimerkiksi NES:n äänisiru on viisikanavainen, mutta näiden kanavien äänellinen sisältö on rajoitettu: kaksi kanavaa on pulssiaallolle, yksi kolmioaallolle, yksi valkoiselle kohinalle ja yksi matalaresoluutiosamplaukselle. Rajoitteet eivät jää tähän, sillä esimerkiksi vain yhdellä pulssikanavalla voi toteuttaa portamento-funktion. (Collins 2008, 25.)

C64:n äänisirussa kanavia on kolme, mutta C64:lla pystyy tuottamaan samanaikaisia ääniä käytännössä neljä¹⁹. Ohjelmoijan valittavana on neljä eri aaltomuotoa ja kohina

19 Collins kirjoittaa, että kanavia on 3+1, joista yksi ”lisäkanava” on kohinalle. Kohinakanava on kuitenkin tuotannossa syntynyt laitteistovirhe, jota pystyi hyödyntämään kohinan ja matalaresoluutiosamplauksen tuottamisessa. SID:n myöhemmässä versiossa tämä virhe pyrittiin

kolmelle ensimmäiselle kanavalle: siniaalto, sahalaita-aalto, kolmioaalto, pulssiaalto ja kohina. Valittua muotoa pystyy myös filteröimään monilla eri tavoilla. (Collins 2008, 30–31.) C64:lla pystyy siis tuottamaan huomattavasti enemmän eri soittimia ja äänenvärejä kuin NES:llä. 8-bittisyys itsessään tarkoittaa ainoastaan representaation ja tekniikan rajoja, mutta noiden rajojen sisällä voi olla monia eri toteutustapoja niin laitteistoissa kuin ohjelmissakin.

Kiinnostus Commodore 64:ää kohtaan on kasvanut samalla, kun 8-bittinen estetiikka on saanut hyväksytyt aseman valtavirtakulttuurin representaatioissa. Vaikka C64-kulttuurin uusi tuleminen oli 1990-luvulla demoskenen jäsenten ja nostalgiaa kaipaavien pelaajien ansiota, niin yleinen kiinnostus 8-bittisyyttä ja pelialan historiaa kohtaan on tuonut myös sellaisia ihmisiä C64-kulttuurin äärelle, joilla ei ole koskaan ollut kyseistä tietokonetta, tai jotka eivät edes olleet syntyneet silloin, kun C64 oli tietokoneena vielä ajankohtainen.

8-bittisen estetiikan uuden suosion syyksi esitetään usein nostalgian tunteita ja kiinnostusta retrokulttuuria kohtaan. Demoskene-aktiivi ja blogaaja Ville-Matias Heikkilä (2010) kuitenkin kirjoittaa, että nostalgiset syyt ovat vain yksi syy. Heikkilän mukaan 8-bittisestä representaatiosta voi nauttia sellaisenaan, ilman tietokoneiden ja pelien historian tuntemusta. 8-bittisyys oli yksi tietokoneteknologian kehitysvaiheista 1970- ja 1980-luvuilla, mutta sen ei tarvitse olla mitenkään sidoksissa tuohon aikakauteen. Asiaa voi verrata öljymaalauksiin: öljymaalauksen maalaaminen ei ole ”renessanssiretroilua”, vaikka kyseisestä maalaustekniikasta tulikin suosituin renessanssin aikana.

Tässä luvussa esitettyjen seikkojen perusteella C64-kulttuurin syntyyn on vaikuttanut muutama iso tekijä. Commodore-yhtiössä Commodore 64:stä tehtiin kaupallisesti menestynyt tuote aggressiivisella markkinoinnilla ja hinnoittelulla. Yhtiön insinööreille annettiin suunnittelussa vapaat kädet teknisille kokeiluille, minkä johdosta muun muassa C64:n äänisirusta tuli teknisesti kehittyneempi kuin kilpailijoiden äänisiruista. C64-musiikkikulttuurin pohjana on tietenkin C64:n äänisiru, joten koko musiikkikulttuuria ei olisi syntynyt ilman insinööreille annettua luovaa vapautta. Vastaavanlaisia musiikkikulttuureita ei ole syntynyt jokaisen äänisirun ympärille.

korjaamaan, mikä todistaa siitä, ettei ”lisäkanava” ole suunniteltu tarkoituksella C64:ään.

Hakkeri- ja tietokonepelikulttuurien yhteenliittymisestä 1980-luvun alussa syntyi pelien kopiosuojausten murtamiseen keskittynyt kräkkerikulttuuri. Kräkkeriryhmät hakivat tunnustusta ryhmälleen liittämällä murrettuihin peleihin audiovisuaalisia taidonnäytteitä, joita kutsutaan crack introiksi. Crack introista syntyi lopulta tietokonedemokulttuuri, jossa murtamisen ja laittomien kopioiden tekemisen sijaan keskityttiin nyt kokonaan audiovisuaalisten esitysten ohjelmointiin.

1990-luvulla demokulttuurissa alettiin huolestua C64:lla tehtyjen audiovisuaalisten tuotosten katoamisesta tietokoneen vanhenemisen ja tuotannosta poistumisen mukana. Kiinnostus Commodore 64:ää kohtaan oli myös vähentynyt uusien teknisesti parempien tietokoneiden tultua markkinoille. Demokulttuurissa alettiin luomaan C64-emulaattoreita PC-tietokoneille, jotta C64 ja sille tehdyt ohjelmistot jatkaisivat olemassaoloaan tulevaisuudessa.

C64-kulttuurin säilyttäminen onnistui ja 1990-luvun lopulla Commodore 64 lähti uuteen nousuun, kun C64:sta tuli jälleen ajankohtainen tietokone demokulttuurissa ja 8-bittinen representaatio alkoi kiinnostaa jälleen itsenäisenä taidemuotona. Tämän lisäksi monet nuorempana C64-pelejä pelanneet löysivät C64:n uudelleen emulaattorien ja internetin kautta. C64:lle omistetut internetsivustot toimivat emulaattorien ja ohjelmistojen levityskanavina. Isoimmille C64-sivustoille perustettiin forumeita C64-aiheisille keskusteluille. Tässä kehityskulussa sai alkunsa myös tämän tutkimuksen kohteena oleva Lemon64-internetsivuston keskusteluforum, jota esittelen seuraavassa luvussa.

3. Tutkimusaineisto ja analyysin lähtökohdat

Tässä luvussa esittelen Lemon64-internetsivuston ja sen sisältämän keskusteluforumin, joka on tutkimukseni kohteena. Esittelen myös käyttämäni analyysimetodin ja teoreettisen viitekehyksen analyysilleni.

3.1 Lemon64-internetsivuston esittely

Tutkimukseni aineisto on kerätty Commodore 64:ään keskittyneen Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilta. Keskusteluforum on otsikoitu nimellä ”Commodore 64 (C64) Forum”. Tässä tutkimuksessa lyhennän nimen muotoon C64-forum.

Lemon64 perustettiin vuonna 1998 C64-aiheisena harrastesivustona. Vuonna 2000 sivusto sai oman verkkotunnuksensa ja sivustolla vieraili keskimäärin kaksituhatta vierailijaa päivittäin. Sivustolta löytyvien tilastojen mukaan suurin osa käyttäjistä tulee Saksasta (6,3%), Yhdistyneistä Kuningaskunnista (4,0%), Ruotsista (3,0%), Australiasta (2,7%) ja Suomesta (2,5%). (Lemon64 2012a.) Keskustelukielenä toimii kuitenkin englannin kieli.

Sivuston perustaja on vuonna 1978 syntynyt ruotsalainen Kim Lemon, joka on nimennyt sivuston oman nimensä mukaan. Oman kertomuksensa mukaan hän kiinnostui C64:stä kahdeksanvuotiaana mutta myi koneen pois hankkiakseen tilalle Commodore Amigan. Kymmenen vuoden kuluttua myymisestä hän alkoi kaipaamaan C64:änsä ja nostalgian ajamana hän hankki käsiinsä uuden C64-tietokoneen. Lemon64-sivusto on perustajansa mukaan saanut apua sadoilta yksilöiltä ja organisaatioilta. Sivuston ylläpito ja sisältö ovat siis tulkittavissa yhteisöllisen työn tulokseksi. (Lemon64 2012b.)

Lemon64-sivusto on kokonaisuudessaan jaettu kahteentoista eri alasiivuun. Näiden alueiden englanninkieliset nimet ovat News, Games, Covers, Screens, Reviews, Music, Apps, Museum, Forum, Help, Links ja Misc. Analyysilleni olennaisimmat alisivut ovat Music ja Forum. Music-alasivulta löytyy HVSC-kokoelma²⁰, jonka tarkoituksena on

²⁰ HVSC (High Voltage SID Collection) on vapaaehtoisten ylläpitämä kokoelma, jonka tarkoituksena on pitää sisällään kaikki C64:lla sävelletyt kappaleet (HVSC 2013).

arkistoida kaikki C64:llä tuotettu musiikki yhdeksi kokoelmaksi. HVSC-kokoelmaan ja music-alasivuun viitataan C64-forumin viestiketjuissa ja siksi kyseinen alasivu on tärkeä, vaikka analyysini keskittyykin C64-forumiin. C64-forumia esittelen seuraavaksi.

3.2 C64-forum ja aineiston valinta

C64-forum on jaettu kahteentoista eri keskustelualueeseen. Seuraavassa listassa on keskustelualueiden nimet ja kuvaukset niin kuin ne sivustolla esiintyvät. Olen lisännyt listaan numerot selvyuden vuoksi. Alueet 1–9 on listattu yläotsikon ”Commodore 64”-alle ja alueet 10–12 on yläotsikon ”Off-Topic” alla.

1. General

Anything C64-related not covered below.

2. Games

Talk about C64 games. Not for emulation related problems.

3. Games Competitions

Monthly c64 game challenges. Play to win, or just for fun.

4. Help & Support

For help with hardware, software, emulation etc.

5. Scene

Scene events, programming, graphics and music. Open discussions and feel free to ask for help.

6. New Releases

Website updates, new releases of games, demos, emulators, tools etc.

7. Supermarket

Buy, sell or trade C64 software and hardware.

8. Protovision

The unofficial English Protovision forum. Discussions related to software, hardware and anything else distributed by Protovision.

9. RGCD/Psytronik

Official RGCD & Psytronik forum. Discussions related to RGCD & Psytronik's C64 releases, new projects, website updates and support.

10. Other 8-bit Commodore computers

PET, VIC-20, MAX, 264 series, C128, C65...

Amiga discussion belongs to Lemon Amiga or Chit Chat.

11. Member Introductions

Welcome! Tell us a bit about yourself - new as well as old members.

12. Chit Chat

Talk about anything here! Well, except for Commodore 64 of course.

Aineistoni on kerätty kaikilta näiltä keskustelualueilta. Kuitenkin joillakin keskustelualueilla keskustelua on käyty enemmän ja viestimäärät ovat suuremmat, jolloin aineistooni on päätyntä enemmän keskusteluja näiltä alueilta. Valitsemani keskustelut ovat myös painottuneet tietyille keskustelualueille enemmän kuin toisille, mutta koska keskustelualueet ja keskustelut menevät monin osin päällekkäin, en ole ottanut analyysissäni huomioon sitä, miltä keskustelualueelta tekstit ovat peräisin, ellei keskustelualueen otsikko ja sisältömäärittely ohjaa vahvasti keskustelun sisältöä, kuten tapahtuu keskustelijoiden esittelyitä sisältävällä keskustelualueella (listan 11. keskustelualue). Viestiketjujen alkuperät löytyvät lähdeluettelosta²¹.

Analyysiäni varten luin C64-forumin eri keskustelualueiden viestiketjut vuosien 2002–2011 ajalta. Viestejä kertyi luettavaksi runsaat neljäsataatuhatta. Näistä rajasin analysoitavaksi aineistoksi runsaat sata viestiketjua, joiden enemmistö liittyy musiikkiin ja ääneen.

Keskusteluforumin viestiketjujen ja viestien pituudet vaihtelevat, mutta yleisenä trendinä viestiketjut saavat vastauksia joko yhdestä kymmeneen viestin verran, tai sitten kymmenestä kolmeenkymmenen viestin verran. Jotkut viestiketjut sisältävät satoja viestejä, mutta näitä viestiketjuja on selvästi vähäisempi määrä kuin lyhyempiä viestiketjuja.

Valitsin analyysiini viestiketjuja, joihin on tullut useampia vastauksia. Alarajana pidin noin viittä vastausta aloitusta kohden. Vähemmän vastauksia saaneet viestiketjut käsittelevät samoja aiheita, joita käsitellään myös pidemmissä viestiketjuissa. Temaattisesti viestiketjut ovat samoja.

Jätin lyhyet viestiketjut pois, koska analyysini kohdistuu viestiketjujen sisältöön ja niiden yhteisölliseen merkitykseen. Lyhyet viestiketjut tietenkin ilmaisevat keskustelijoiden kiinnostuksenkohteita ja heitä kiinnostavia teemoja, mutta vasta pidemmistä viestiketjuista nousee esiin selvemmin syyt sille, miksi juuri nämä tietyt teemat toistuvat. Vanhoja viestiketjuja ei poisteta C64-forumilta ja toisinaan uusien viestiketjujen perustajat ohjataan samaa aihetta käsittelevään aiempaan viestiketjuun.

²¹ Tekstissä kirjoitan yksinkertaistamiseksi ainoastaan viitattun viestiketjun nimen. Viitattujen viestiketjujen tarkemmat tiedot löytyvät lähdeluettelosta aakkosjärjestyksessä.

Joissakin viestiketjuissa saattaa siis olla viestejä, joiden lähetysten välillä on aikaa vuosia. C64-kulttuuri sisältöineen nousee juuri näissä viestiketjuissa parhaiten esille, koska symbolien hahmottaminen vaatii pitkiä viestiketjuja.

Viestiketjun aloitusviesti on usein vastauksia pidempi. Aloitus on usein kahdesta kolmeen kappaleen pituinen. Vastaukset ovat usein yhden tai kahden virkkeen mittaisia. Jotkut aiheet kuitenkin saavat keskustelijat kirjoittamaan pitkiä vastauksia toisilleen, kuten viestiketju *SID synthesizers*, jossa keskustelu on paikoin kiihkeää keskustelijoiden kiistellessä siitä, onko aito SID-äänisiru paremman kuuloinen kuin SID-emulaatio.

Keskusteluforumin keskusteluaiheet liittyvät enimmäkseen C64-kulttuuriin ja melkeinpä kaikkeen, mitä siihen voi liittyä. Näin ollen forumin alasivujen otsikkojen alle mahtuu hyvinkin erilaisia viestiketjuja alasivujen aiheisiin liittyen. Viestiketjun perustaja voi esimerkiksi peleihin liittyen kysellä keskustelijoiden ensimmäisestä pelaamastaan C64-peleistä, Commodore-yhtiön pelituotantostrategiasta, genrepeleistä ja pelien ohjelmallisesta muokkaamisesta.

Teknisissä keskusteluissa voidaan verrata esimerkiksi eri emulaattorien ominaisuuksia toisiinsa, ja keskusteluissa käsitellään myös aiempien emulaattorien uusien versioiden parannuksia ja virheitä. C64:n osien hajoaminen ja korvaaminen on yksi toistuva keskustelunaihe. Sitten toisaalta jotkut kyselevät ohjelmointineuvoja ja toiset haluavat vertailla C64:lle tuotettujen lisälaitteiden ominaisuuksia toisiinsa tai keskustella niistä yleisesti.

Ihmissuhdeasioita voidaan käsitellä useammallakin keskustelualueella. Keskusteluja löytyy muun muassa seuraavista aiheista: rajoittaako kumppani tietokoneella vietettyä aikaa, onko jälkikasvulle löydettävissä sopivia pelejä, C64-kulttuurissa tunnettujen henkilöiden kuolemat ja kaverien kanssa vietetty aika C64:n äärellä.

Viestiketjuista löytyviä eri aiheita ja lähestymistapoja käsittelemiinsä aiheisiin on siis lukuisia. Keskusteluforumista on vaikea luoda tarkkaa yleiskuvaa juuri sen laajuuden takia: kaikki C64:ään liittyvä sopii keskusteltavaksi, eikä keskusteluja ole juurikaan rajattu aiheen tai lähestymistavan suhteen. Vain forumin alasivujen otsikot rajaavat

keskustelunaiheita löyhästi.

Suosituimmat keskustelualueet liittyvät yleiseen, aiheeltaan rajoittamattomaan keskusteluun (listan 1. ja 12. keskustelualue). Näiden jälkeen suosituin keskustelualue käsittelee C64-pelejä (listan 2. keskustelualue). Muiden keskustelualueiden aktiivisuus vaihtelee huomattavasti. Musiikkikeskustelut käydään usein suosituilla keskustelualueilla, mutta toisaalta säveltämistekniset kysymykset saatetaan lähettää Skeneä koskevalle keskustelualueelle (listan 5. keskustelualue), joka ei ole viestiketjujen ja viestien määrän perusteella erityisen käytetty keskustelualue suosituimpiin keskustelualueisiin verrattuna.

C64-kulttuuri on laaja kokonaisuus, joka pitää sisällään jopa yllättävän paljon eri ilmiöitä, joita sitoo yhteen ainoastaan yhteys Commodore 64 -tietokoneeseen. Valitsin analysoitavaksi sellaisia viestiketjuja, joiden avulla pystyn selvittämään, millainen musiikkiin ja ääneen liittyvä kulttuuri sisältyy C64-kulttuuriin kokonaisuutena. Tällöin keskusteluaiheina saattavat olla esimerkiksi musiikkimieltymykset, suosikkiääniefektit, säveltäminen, musiikkiaiheinen nostalgia, soittaminen, samplaaminen, äänen ohjelmoiminen, eri tietokoneiden äänisirujen vertailut ja 1980-luvun populaarimusiikki suhteessa C64-musiikkiin.

Olen siis valinnut viestiketjuja, joissa on analyysin kannalta riittävän monta viestiä, joiden aiheina on mitä tahansa musiikkiin ja ääneen liittyvää. Toisaalta jätin pois sellaisia viestiketjuja, joissa toistetaan samoja asioita kuin analyysiini valitsemisani viestiketjuissa. Analyysimetodini kannalta tällä ei ole merkitystä. (Esittelen metodin tarkemmin seuraavassa alaluvussa.)

Olen sisällyttänyt analyysiini myös muita keskustelunaiheita, jos olen niiden avulla pystynyt tarkentamaan käsitystä siitä, millainen C64-musiikkikulttuuri on esimerkiksi verrattuna C64-kulttuurin graafiseen puoleen tai millainen suhde C64-musiikilla on C64-kulttuurin kokonaisuuteen.

Olen kopioinut viestiketjujen otsikot ja analyysissä olevat tekstit sellaisenaan kääntämättä niitä suomen kielelle. Tekstit sisältävät slangia ja niiden suomentaminen poistaisi slangissa käytetyt tehokeinot. Esimerkiksi englannin kielen määräinen artikkeli

the kirjoitetaan C64-forumilla usein muotoon *teh*, joka internetslagissa yleensä korostaa ja voimistaa sitä seuraavaa sanaa. Slangi on myös tärkeää yhteisöllisyyden rakentumisessa ja symbolien viestinnässä, minkä takia myöskään kirjoitusten suomentaminen ei olisi tässä tutkimuksessa mielekästä.

Tekstit sisältävät paljon kirjoitus- ja kielioppivirheitä, mikä osaltaan johtuu siitä, että internetslangi on toisaalta puhekielimäistä ja toisaalta se muovautuu, kun kirjoittamista yritetään nopeuttaa lyhenteillä ja oikoluvun ohituksella. Toistuvat ladontavirheet saavat toisinaan uuden semanttisen merkityksen, kuten on laita mainitun esimerkkisanan *teh* kanssa. C64-forumin kansainvälisyys vaikuttaa myös siihen, että viesteissä on kielioppivirheitä, sillä kaikki eivät tietenkään voi osata englantia samalla tasolla kuin englantia äidinkielenään puhuvat henkilöt.

Näin ollen C64-forumin viestien kieliasu on tärkeä osa C64-kulttuuria, ja yleensäkin vastaavanlaisissa digitaalisissa kulttuureissa käytetään usein internetslangia kulttuurin sisäisen slangin lisäksi. Tämän takia alkuperäisen kieliasun säilyttäminen on olennaista analyysilleni, koska slangi on olennainen osa yhteisöllisyyttä.

Analyysini lähtökohtana on sosiologinen teoria yhteisöllisyyden symbolisesta rakentumisesta sekä virtuaaliyhteisöjä koskeva sosiologinen tutkimus. Analyysissäni etsin keskusteluista symboleja, joiden avulla C64-kulttuuri ja C64-musiikkikulttuuri rakentuu yhteisölliseksi kokonaisuudeksi. Esittelen tutkimuksen teoreettista perustaa seuraavaksi.

3.3 Tutkimusongelmat ja keskeiset käsitteet

Analyysiäni ohjaa kysymys siitä, millä tavalla Lemon64-internetsivusto ja sillä toimiva C64-forum muodostavat yhteisön ja yhteisöllisyyttä. Tarkempi tutkimuskysymys on: miten C64-forumissa syntyy musiikkiin ja ääneen liittyvä yhteisöllisyyttä. Samalla kysyn sitä, mitkä ovat ne symbolit, jotka rakentavat tätä yhteisöllisyyttä.

Käytän tutkimuksessani yhteisön määrittelyksi sosiologi Anthony P. Cohenin (1985) näkemyksiä yhteisöjen symbolisesta rakentumisesta. Cohenin mukaan yhteisöt

muodostuvat ja erottautuvat toisistaan käyttämiensä *symbolien* perusteella.

Perinteisesti yhteisöjen rajojen on ajateltu olevan selvästi näkyvillä esimerkiksi maantieteellisesti ja hallinnollisesti. Tietokoneiden välityksellä muodostuvilla virtuaaliyhteisöillä ei kuitenkaan ole tällaisia rajoja. Cohen osoittaa kirjassaan, että maantieteellisiä ja hallinnollisia rajoja tärkeämpiä rajapylväitä yhteisöjen muodostumiselle ovat symbolit, jotka jaetaan yhteisön jäsenten kesken (Cohen 1985, 12).

Symbolit ovat yhteisön jäsenten keskuudessa tunnettuja. Vaikka symbolit ovat jaettuina, niiden merkitys ja tulkinta saattaa vaihdella henkilöstä toiseen. Yhteisöön liittyminen on olennaisesti sen symbolien ja symbolijärjestelmien omaksumista (Cohen 1985, 15–16). Symbolit ovat tehokkaita juuri niiden epätasällisuuden takia.

Cohenin teoria mahdollistaa samankaltaisten sivustojen erottelun toisistaan sillä perusteella, minkälaisia symboleja sivustoilla käytetään. Analyysissäni etsin C64-kulttuurille ominaisia symboleja osoittaakseni, että kommunikointi ja yhteisöllisyys mahdollistuu, kun osallistujat tunnistavat ja käyttävät C64-kulttuurin symboleja.

Cohenin mukaan yhteisön symbolisen rakentumisen huomiotaherättävin piirre on se, kuinka symbolit muodostavat suhteellisia rajoja toisten yhteisöjen kanssa absoluuttisten rajojen sijaan (Cohen 1985, 58). C64-kulttuurin symbolit tekevät siitä oman alakulttuurinsa muiden vastaavanlaisten tietokoneiden ympärille kehittyneiden alakulttuurien parissa.

Virtuaaliyhteisöt ovat yhteisöjä, joita syntyy tietokoneverkkoihin ja joihin osallistutaan tietokoneiden välityksellä. Nykyään internet on otollisin paikka virtuaaliyhteisöjen syntymiselle. Ennen internetin yleistymistä virtuaaliyhteisöjä syntyi 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa BBS-järjestelmiin (*Bulletin Board System*, suom. ilmoitustaulujärjestelmä). BBS-järjestelmä toimi sille varatulla tietokonepalvelimella. Käyttäjät soittivat kotitietokoneen modeemilla palvelimen puhelinnumeroon päästäkseen järjestelmän sisälle.

Jotkut BBS-harrastajat pystyttivät omia yksilinjaisia palvelimia, jolloin palvelimella

saattoi olla vain yksi käyttäjä kerrallaan. Usein kotona ylläpidetyt BBS:t olivat avoinna käyttäjille vain tietyn ajan päivästä. Vakavat harrastajat ja yritykset saattoivat ylläpitää palvelimia, joissa oli useampi linja, jolloin käyttäjiäkin saattoi olla samaan aikaan useampia (Wikipedia 2013d).

Virtuaaliyhteisötutkimus lähti käyntiin 1990-luvulla tietokoneidenvälisen verkostojen yleistyessä. Virtuaaliyhteisökäsitteen alkuperäksi mainitaan yleensä Howard Rheingoldin teos *Virtual Community*. Kirjassa Rheingold käsittelee omia kokemuksiaan yhteisöllisyydestä ”Whole Earth 'Lectronic Link” -virtuaaliyhteisössä (lyh. The WELL), joka on vuonna 1985 perustettuna yksi varhaisimmista virtuaaliyhteisöistä.

The WELL oli alunperin BBS-järjestelmä, mutta 1990-luvun alussa WELL:n ylläpitäjät liittivät sen internetiin ja muuttivat WELL:n internet-palveluntarjoajaksi (Wikipedia 2013e). C64-kulttuurin yksi levityskanava 1980-luvulla oli BBS-järjestelmät, mutta internetin yleistyessä sisältö on siirtynyt sinne. Jäljellä olevat BBS-järjestelmät ovat itsessään nykyään kiinni internetissä ja siis osa sitä, eivätkä ne enää ole erillisiä servereitä puhelinlinjan takana.

Digitaalisen kulttuurin tutkija Ulla Heinonen (2008) erittelee väitöskirjassaan *Sähköinen yhteisöllisyys* verkkoyhteisöjä niiden lähtökohtien ja motiivien mukaan kahteen tyyppiin. (1) Ensimmäinen tyyppi on vapaa-ajan verkkoyhteisöt ja (2) toinen työelämän ja koulutuksen verkkoyhteisöt. Ensimmäinen perustuu vapaa-ehtoisuuteen ja yksilön omiin valintoihin. Jälkimmäinen perustuu velvoitteeseen, ennalta laadittuihin sopimuksiin. (Heinonen 2008, 61.)

Heinonen (2008) jaottelee yhteistöyypit useampiin alatyyppeihin. Tämän tutkimuksen kannalta on olennaista esitellä ainoastaan vapaa-ajan verkkoyhteisöjen jaottelua. Heinonen muodostaa seitsemän erilaista alatyyppeä: 1. peliyhteisöt, 2. virtuaaliset leikkikodit, 3. seuranhakuyhteisöt, 4. virtuaaliset kriisiyhteisöt, 5. harrastusyhteisöt, 6. faniyhteisöt sekä 7. vertaisyhteisöt. (Heinonen 2008, 61.)

C64-forumin olemuksen ja keskeisen sisällön voi tuoda esiin käyttämällä Heinosen jaottelua, jonka perusteella C64-forum sopii useampaan alatyyppeihin. C64-forum on viestiketjujen aiheiden perusteella ainakin peliyhteisö, harrastusyhteisö, faniyhteisö sekä

jossain määrin myös vertaisyhteisö.

Lemon64-internetsivusto on perustettu vartavasten pelejä ja pelaajia varten, joten C64-forumin määrittely peliyhteisöksi on tässä mielessä itsestäänselvää. C64-forum on harrastusyhteisö siksi, että monet keskustelut käsittelevät C64:n käyttämistä eri tarkoituksiin. Näitä tarkoituksia voi olla esimerkiksi säveltäminen, koodaaminen, piirtäminen tai laitteiston ylläpito. C64-forum on faniyhteisö siinä mielessä, että usein esimerkiksi musiikkikeskustelut alkavat siten, että viestiketjun perustaja ilmaisee tietyn säveltäjän olevan paras pelisäveltäjä ja keskustelu etenee siitä. Vertaisyhteisö-tyyppiä löytyy jossain määrin sellaisista viestiketjuista, joissa osallistujat muistelevat 1980-luvun populaarikulttuuria ja elämää yleisemmin 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa. Myös esimerkiksi erilaisten tapaamisten järjestäminen on luokiteltavissa ennemminkin vertaisyhteisön tyyppin kuin seuranhakuyhteisön tyyppin alle.

Viestiketjuilla voi siis olla monia aiheita ja tämän takia C64-forum vaikuttaa tutkimuskohteena laajalta. Viesteissä kuitenkin käytetään samoja symboleja. Samojen symbolien käyttäminen sitoo erilaisia viestiketjuja toisiinsa. Esittelen symboleita ja symbolista rakentumista seuraavaksi.

3.4 Symboleista ja niiden merkityksestä

Symbolit ovat merkkejä, jotka edustavat tiettyjä asioita. C64-musiikkikulttuurissa säveltäjien, pelien ja sävellysten nimet ovat symboleita, jotka viittaavat tiettyihin samoihin asioihin tai ilmiöihin keskustelijoiden kokemusmaailmoissa. Symbolisuus mahdollistaa sen, että sama symbolisana voi sisältää erilaisia assosiaatioita eri keskustelijoille.

Symbolien viittauskohde on yleensä selvä mutta niiden rajat ja sisältö vaihtelee käyttäjän ja tulkitsijan mukaan. Esimerkiksi säveltäjän nimi on symboli, koska se ei viittaa ainoastaan todelliseen henkilöön, vaan tuohon henkilöön liitettyihin käsityksiin, hänen sävellyksiinsä, henkilön sävellysstyyliin ja merkitykseen C64-musiikkikulttuurissa.

Keskustelija voi siis viitata säveltäjän nimeä käyttämällä myös omiin kokemuksiinsa, jotka ovat syntyneet säveltäjän sävellysten kuulemisesta tietyssä kontekstissa. Konteksti voi liittyä esimerkiksi tietokonepelin pelaamiseen ja pelaamisympäristöön, joka on esimerkiksi huone lapsuudenkodissa. Tällöin symbolin esiintymiskonteksti saattaa tulla osaksi symbolin merkitystä tietyllä kirjoittajalla. C64-musiikkikulttuuriin osallistuvat henkilöt voivat viitata samaan säveltäjään, mutta symbolina olevan nimen alle kätkeytyy joukko erilaisia merkityksiä.

Anthony Cohen (1985) käyttää havainnollistavana esimerkkinä symbolien monitulkintaisuudesta anglikaanien ja katolisten jakamia yhteisiä symboleita. Kumpikin uskonnollinen ryhmä pitää sisällään samoja symboleja uskon ilmaisulle. Näitä symboleja ovat esimerkiksi messu, polvistuminen ja krusifiksi-korut. Vaikka symbolit ovat kummallekin ryhmälle yhteiset, niiden sisällöllinen merkitys ja tulkinta eroavat toisistaan. Kulttuurin tai yhteisön symbolien ymmärtäminen perustuu symbolien tulkintaan, joka Cohenin mukaan perustuu sille, että tulkitsija olettaa symboleja käyttävien toisten ihmisten olevan itsensä kaltaisia. (1985, 73.)

Nettikeskustelijan täytyy tuntea keskusteluissa käytettyjä symboleita riittävästi pystyäkseen osallistumaan keskusteluun. Kuten Cohen kirjoittaa, kulttuurin omaksuminen on sen symbolien omaksumista. Cohenin mukaan symbolit eivät anna meille merkityksiä, vaan ne antavat mahdollisuuden merkityksen luomiselle. (1985, 16.) Keskustelijan täytyy omaksua symboleja samalla kun hänen täytyy oppia käyttämään niitä pystyäkseen osallistumaan kulttuuriseen merkityksenantoon symbolien välityksellä.

Tulkintani mukaan jotkin symbolit ovat kulttuuriselle ymmärtämiselle olennaisempia kuin toiset, jolloin kulttuurin omaksumisessa on eri tasoja. Otan käyttöön itse luomani termin kuvaamaan symboleja, joiden omaksuminen ja tunteminen on ensiarvoisen tärkeää, jotta keskustelija pystyy osallistumaan suurimpaan osaan keskusteluja. Kutsun siten *pohjasymboleiksi* sellaisia symboleja, jotka tulkintani mukaan ovat ehdoton osa C64-musiikkikulttuuria ja jotka ihmiset oppivat tunnistamaan nopeasti niiden yleisen esiintyvyyden ja tärkeyden takia.

Pohjasymbolien omaksuminen on kulttuurin omaksumisen lähtökohta, koska näihin

symboleihin viitataan usein ja ne toimivat usein muun keskustelun lähtökohtina. Pohjasymbolit ovat muodostuneet yleensä ajallisesti kulttuurin alkuvaiheilla, jolloin niillä on myös historiallisista syistä suuri merkitys kulttuurin sisällä. Tästä syystä pohjasymbolit ovat yleensä arvolutautuneita. Pohjasymbolit ovat yhteisöllisyyden lähtökohtana.

Ulla Heinosen (2008, 94–45) mukaan *yhteisöllisyys on kokemusta kuulumisesta johonkin, reaaliaikaiseen tai virtuaaliseen joukkoon. Tunteen lisäksi se on yksilön asennetta. Se vaatii asenteen lisäksi motiivin liittymisestä*. C64-musiikkikulttuurissa motiivit syntyvät useimmiten kiinnostuksesta tietokone-musiikin eri alueisiin. Näitä alueita ovat muun muassa kuunteleminen, säveltäminen, pelaaminen, ohjelmointitekniset ratkaisut, nuotintaminen, sovittaminen, nostalgia ja laitteistoon liittyvät kysymykset. Näihin alueisiin liittyvien symbolien käyttö luo C64-forumille yhteisöllisyyttä.

C64-musiikkikulttuurissa symbolien omaksuminen tapahtuu sekä yhteisöllisesti muiden henkilöiden kautta, jotka ovat jo omaksuneet nämä symbolit ja tietävät niihin liittyvät arvolutaukset, että pelien ja demojen kautta, joissa sävellykset ovat alunperin esiintyneet. C64-musiikkia on nykyään saatavilla myös esimerkiksi MP3-formaatissa aidoilta Commodore 64 -tietokoneilta äänitettynä eikä kuuntelijan enää tarvitse pelata pelejä, tai edes käynnistää Commodore 64 -tietokonetta tai -emulaattoria, kuullakseen C64-musiikkia.

C64-musiikkikulttuuri on osittain erkaantunut C64-pelikulttuurista, eikä musiikista kiinnostuneen henkilön tarvitse enää osallistua peli- ja demokulttuuriin, jos nuo osa-alueet eivät häntä kiinnosta. Sävellysten nimet ovat yleensä samat kuin pelien nimet, joten pelikulttuuri on sävellysten alkuperään viittaavina niminä läsnä C64-musiikkikulttuurissa. Sävellyksen nimi voi symbolina viitata siis musiikin lisäksi siihen peliin, jossa musiikki esiintyy, tai esimerkiksi pelin ja pelimusiikin synnyttämään pelaamiskokemukseen.

Symbolien alle kätkeytyy monenlaisten merkitysten kirjo, mutta nämä merkitykset kuitenkin liikkuvat tietyllä rajatulla aluella, jonka symbolin pysyvät viittauskohteet määrittävät. Symbolien tietynlainen merkityksen epästabilius mahdollistaa sen, että

samaa symbolia voidaan käyttää viittaamaan eri asioihin, jotka kuitenkin liittyvät tietyllä samankaltaisuuden tasolla toisiinsa. Samojen symbolien jakaminen ja käyttäminen keskusteluissa on yhteisöllisyyttä vahvistava ele: käyttämällä samoja symboleja keskustelijat ilmaisevat olevansa osa samaa kulttuuria, jonka sisältöön viitataan keskusteluissa jaettujen symbolien avulla.

Tässä luvussa olen luonut yleiskuvan Lemon64-internetsivustosta ja sillä toimivasta C64-forumista. C64-forumilla käsitellään C64-kulttuuria. C64-kulttuuri jakautuu useampiin osiin, joista C64-musiikkikulttuuri on analyysini kohteena. Teoreettisessa viitekehyksessäni C64-musiikkikulttuurista rakentuu yhteisö, tai siinä ilmenee yhteisöllisiä piirteitä, C64-musiikkikulttuurissa käytettyjen symbolien perusteella. C64-kulttuurin erityispiirteisiin kuuluu sen virtuaalisuus. C64-kulttuurin yhteisöllisyys on siis virtuaalista yhteisöllisyyttä, jonka piirteitä nostan myös esiin analyysissäni. Seuraavissa analyysiluvuissa syvennyn C64-kulttuurin symboleihin, symbolien nimiin ja merkityksiin sekä siihen, miten niitä käsitellään C64-forumin viestiketjuissa.

4 C64-musiikkikulttuurin symbolit

Tässä luvussa selvitän, millaisia symboleja C64-musiikkikulttuuri pitää sisällään. Analysoin symbolien välityksellä syntyvää yhteisöllisyyttä ja sen muotoja C64-musiikkikulttuurissa.

4.1 Musiikkisuosikkilistat ja niiden yhteisöllinen merkitys

C64-musiikkikulttuurin pohjasymbolit nousevat esiin viestiketjuissa, joissa keskustelunaiheina ovat suosikkisäveltäjät ja -sävellykset. Käyn läpi näitä viestiketjuja ja analysoin, miten niissä tuodaan symboleja esiin yhteisöllisyyttä luovalla tavalla.

Suosituimmuutta koskevissa viestiketjuissa muun muassa listataan suosikkikappaleita, säveltäjiä ja pelejä, joissa suosikkikappaleet ovat alunperin soineet. Listaamisen lisäksi viestiketjuissa kirjoitetaan esimerkiksi eri säveltäjien taidokkuudesta säveltämisen ja musiikkiohjelmoimisen eri osa-alueilla. Tällaisista viestiketjuista voi huomata, että tietyt säveltäjät, peliääniraidat ja kappaleet esiintyvät keskusteluissa toistuvasti. Toistuvat nimet ovat C64-musiikkikulttuurin pohjasymboleita.

Virtuaaliyhteisöt rakentuvat yleensä jonkinlaiselle vastavuoroisuudelle, jolloin virtuaalinen sosiaalisuus noudattaa arkkityyppisesti kysymyksen/vastauksen tai viestin/vastauksen keskusteluformaatteja (Davidov & Andersen 2008, 30). Viestiketjuissa *What are your best sid tunes?*, *Your favorite SIDtunes?* ja *SID-Charts* aloitusviestissä pyydetään keskustelijoita kertomaan, mitkä ovat heidän suosikkikappaleensa.

Viestiketjussa *Your favorite SIDtunes?* nimimerkki ”theaveng” luettelee pelejä, joissa oleva musiikki sisältyy hänen suosikkilistalleen:

Go ahead... list some of your favorites.

Here are mine:

Arkanoid, Chimera, commando, cybernoid 2, elite, gyruss, human race, international karate, last ninja 1, Master of Magic, M.U.L.E., Never-Ending Story, outrun, r-type, spy vs. spy 1, test drive 2, Trap, yie ar kung fu.

Viestiketjussa *SID-Charts* keskustelijat tuovat esille myös säveltäjien ja sovittajien nimet. Nimimerkki ”bluefugue” kirjoittaa:

This topic never gets old.

1. Parallax intro music -- Martin Galway
2. Rambo suite -- Martin Galway
3. International Karate Championship -- Rob Hubbard
4. Green Beret (Rush 'n Attack) -- Martin Galway
5. Yie Ar Kung Fu -- Jean-Michel Jarre, arr. Martin Galway
6. Zoids -- (I forget the original composers) arr. Rob Hubbard

Nämä viestiketjut ovat yksinkertaisia listauksia keskustelijoiden suosikkikappaleista. Kappaleiden, pelien ja säveltäjien nimien tunteminen ja esiintuonti osoittaa keskustelijan altistuneen mainituille peleille ja niissä soivalle musiikille. Keskustelija on omaksunut C64-musiikkikulttuuria ja on näin ollen omaksunut joukon symboleita jaettavaksi musiikkiaiheisissa keskusteluissa.

Listat ilmaisevat päällisin puolin katsottuna keskustelijoiden mieltymyksiä eri sävellyksiin. Tällaiset listat kuitenkin viestittävät toisille keskustelijoille yksittäisen keskustelijan osallisuutta kyseisessä kulttuurissa tuomalla esille symbolien muodossa kulttuurista tietoutta. Näin ollen luetteloinnilla on myös yhteisöllinen funktio: luetteloiden avulla ilmaistaan osallisuutta samaan musiikkikulttuuriin.

Yhteisöllisyys mahdollistuu musiikkikappaleiden ja säveltäjien luetteloinnissa myös siinä mielessä, että listat mahdollistavat samankaltaisuuden ja erilaisuuden vertailun keskustelijoiden välillä. Luetteloitkeskusteluissa tätä ei kuitenkaan tuoda suoraan esiin, vaan asia tulee ilmi vasta sellaisissa viestiketjuissa, joissa arvioidaan eri sävellyksiä ja säveltäjiä.

Listaukset toimivat karttana sille, millaista C64-musiikkia kannattaa kuunnella C64-kulttuuriin osallistuvien mukaan. Uusi tulokas voi listausten avulla hankkia kokemusta C64-musiikkikulttuurin tunnetuimmista sävellyksistä. Näin ollen listaukset toimivat myös porttina C64-kulttuuriin ja sen symbolien omaksumiselle.

Kokenut kuuntelija voi löytää uusia kappaleita toisten keskustelijoiden kirjoittamien

listausten perusteella. Tulkitsen asian niin, että yleisten symbolien käyttö, eli tunnettuihin sävellyksiin ja säveltäjiin viittaaminen, toimii osoituksena keskustelijan viestin luotettavuudesta ja että toiselle keskustelijalle yleisten symbolien käyttö on merkki siitä, että hänelle toistaiseksi tuntemattomiin sävellyksiin tutustuminen on kannattavaa, koska listaaja vaikuttaa käyttämiensä symbolien perusteella luotettavalta ja asiaan perehtyneeltä. Vertailun kautta tapahtuva samuuden toisto luo henkilöstä luotettavan keskustelukumppanin jaettujen yhtäläisyyksien perusteella (Davidov & Andersen 2008, 30).

Luetteloinnit eivät suoraan kehoita ketään toimimaan tietyllä tavalla, mutta niiden lukeminen, omien listausten tekeminen ja symbolien vaihto ja vertailu tuo kaikki osallistujat saman kulttuurin äärelle vaihtamaan kokemuksiaan tuon kulttuurin jäsenenä ja luomaan vaikutelmaa siitä, että keskustelijoilla on jotain yhteistä jaettavanaan.

Yhteisöllisyyden kokemisessa on vaikutelmallinen puolensa siksi, että joissakin olosuhteissa virtuaaliyhteisöjen jäsenille syntyy liioiteltu kuva muista keskustelijoista. Ryhmäidentiteetti vahvistuu, koska virtuaaliyhteisöissä ei usein ole muiden ryhmien jäseniä ja yksittäinen keskustelija kokee liioiteltua samuutta toisten kanssa, kun toiset keskustelijat eivät ole fyysisesti läsnä (Blanchard & Horan 1998, 299).

Tekstipohjaisessa virtuaalisessa kommunikoinnissa keskitytään aiheiden kannalta olennaisiin seikkoihin, jolloin fyysisen elämän ja ihmisten idiosynkraattisuuden luoma ”kohina” suodattuu enimmäkseen pois. Virtuaaliyhteisön yhteisöllisyys saattaa olla siis voimakkaampi virtuaalisena kuin silloin, jos jäsenet kohtaisivat toisensa fyysisessä maailmassa.

C64-säveltäjien ja sävellysten listaaminen siis on symbolien jakamista, niiden sijoittamista arvojärjestykseen ja kulttuurisen identiteetin vahvistamista. Kulttuurinen identiteetti vahvistuu virtuaaliyhteisöissä poikkeavan voimakkaalla tavalla, koska keskustelun sisältö on lähes pelkästään kulttuurin symbolien vaihtoa ja käsittelyä ilman viitteitä fyysiseen maailmaan tai muihin C64-kulttuurin ulkopuolisiin seikkoihin.

Symbolien alle kätkeytyvä monimerkityksisyys jää usein piiloon listausviestiketjuissa, jolloin keskustelijat eivät jaa niinkään kokemuksiaan, vaan symboleja, jotka noihin

kokemuksiin liittyvät. Merkitysten kirjo nousee selvemmin esiin viestiketjuissa, joissa C64-säveltäjiä ja sävellyksiä ei ainoastaan luetteloida, vaan myös arvotetaan eri perusteilla.

4.2 C64-sävellysten ja C64-säveltäjien arvottaminen

Suosikkisäveltäjien ja -sävellysten luettelointi on yhteisöllistä toimintaa. Henkilöt voivat kuitenkin pitää suosikkinaan C64-musiikkikulttuurissa tuntemattomampaa säveltäjää. Toisaalta keskustelijoilla on eri mielipiteitä siitä, ketkä C64-säveltäjät ovat parhaimpia ja ketkä ovat yliarvostettuja. Tuntemattoman säveltäjän suosiminen saattaa vaatia perusteluja, kuten myös jonkun tietyn säveltäjän määrittelemine parhaaksi toisen sijaan. Tällaisissa viestiketjuissa symbolien alle kätkeytyvät moninaiset merkitykset nousevat esiin.

Suosittuja C64-säveltäjiä ja sävellyksiä luutteloivat viestiketjut saavat siis toisenlaisen vivahteen, joka tuo selvemmin esiin viestiketjujen sosiaalisen merkityksen, kun viestiketjun aloittaja pyytää asettamaan säveltäjät tai sävellykset paremmuusjärjestykseen. Näissä viestiketjuissa tulee esiin pelkkiä luettelointeja selvemmin se, että kyseessä on yhteisöllinen toiminta, jonka tarkoituksena on käsitellä C64-kulttuurissa esiintyviä symboleja tavalla, joka määrittää sitä, mitä C64-kulttuuri on musiikin ja äänen osalta.

Joissakin arvottavissa viestiketjuissa viestien sisältö käsittelee kunkin keskustelijan omia näkemyksiä parhaimmista säveltäjistä, jolloin toisten viesteihin ei niinkään oteta kantaa. Viestiketjussa *Best composer ?* nimimerkki ”Sir Kidd” kysyy forumilaisilta perustelujen kanssa sitä, kuka on heidän mielestään paras C64-säveltäjä.

Who do you think is the best composer and why ?
I have a few favorites myself like Jonathan Dunn (Rambo III), Matt Gray and Reyn Ouwehand (Last Ninja) and some others.

”Antares” vastaa:

I'd vote for:

Mid 80s - Martin Galway. I just love the way he made the SID sound. For me, it's really the "voice of the Commodore 64". Nothing gives me more nostalgia than tunes like the ones in Hunchback 2, Hyper Sports... 😊
Late 80s and early 90s - Jeroen Tel. I like the bass and percussion in his tunes (ie, Rubicon). Moreover, he was an expert in using samples in C64 songs (Turbo Out Run, Afterburner, Savage...).

”SIR'86” vastaa:

The king of course is Rob Hubbard :D, but I'd also go for Fred Gray - his Mission AD, Shadowfire and Enigma Force tunes are amongst my favourite C64 tunes.
My absolute favourite C64 tune of all time must be Rob Hubbard's Sanxion loading tune.

Tällaisissa C64-musiikkia arvottavissa keskusteluissa osallistujat osoittavat tuntevansa ne symbolit, jotka C64-kulttuurissa on nostettu arvokkaimmiksi, ja näin ollen he pystyvät osallistumaan keskusteluihin, joissa näitä symboleita pyritään asettamaan arvojärjestykseen. Keskustelujen polttopisteessä on kysymys siitä, mitkä sävellykset ja säveltäjät ovat olennaisimpia C64-musiikkikulttuurissa.

Tiettyjen säveltäjien nimiin on liitetty niin suuri arvo C64-kulttuurissa, että heidän merkityksensä C64-musiikkikulttuurille on usein kiistojen aiheena keskusteluissa. Pelimusiikkisäveltäjä Rob Hubbard nostetaan arvottavissa keskusteluissa usein vähintäänkin kolmen parhaan C64-säveltäjän joukkoon ja usein hänet mainitaan kaikkien aikojen parhaimmaksi C64-säveltäjäksi mutta erimielisyyttä kuitenkin syntyy.

Erimielisyyksiä löytyy esimerkiksi viestiketjusta *Yet another SID topic: worst tune*, jossa keskustellaan muun muassa Hubbardin soundtrackista peliin *Ninja*. Nimimerkki ”JCB” kirjoittaa pitävänsä kyseisestä kappaleesta, kun taas nimimerkki ”Gaz” kirjoittaa, että sävelmä on hyvä, mutta Hubbardin käyttämät filteröintiasetukset ovat huonot kyseisessä sävellyksessä. ”JCB” kertoo vastauksessaan ”Gaz”:lle, epäilevänsä, että pelin julkaisun aikoihin Hubbardin fanit yrittivät kiistää sen, että Hubbard olisi ollut huonompilaatuisen sävellyksen takana:

I'm not sure if it was some kind of attempt to fool people into thinking it wasn't him. At the time of its release there was nothing (apart from it being his player) that said he was the musician. I ripped it and stuck it in a demo anyway cuz I was pretty sure it was him but I don't think it was totally proved until HVSC confirmed it. I do see what you mean about the instruments though 😊
squeaky schreechy squee 😊

Tämän keskustelun seurauksena nimimerkki ”Akira” kiistää Hubbardin arvon yksinkertaisesti kirjoittamalla vastaukseksi: ”Told ya, Hubbard sucks”. ”Gaz” vastaa pilkkaamalla ”Akiraa” väittäen, että ”Akira” oikeasti rakastaa Hubbardia. Nimikerkki ”Sir Kidd” myötäilee ”Akiraa” ja kiistää Hubbardin arvon osittain. ”JCB” katkaisee keskustelun lopulta kirjoittamalla:

Noooooo Hubbard doesn't suck.. I'm not listening any more... No, can't hear ya... naaaa naaa mooo maa neeee naa meeeooo *hands over ears* Can't hear you... what??? naaaa neee noooo

Viestiketjussa *are rob hubbard's tunes *really* overrated?* nimimerkki ”genrex” haluaa keskustelua siitä, ovatko Hubbardin sävellykset niin yliarvostettuja kuin joissakin toisissa viestiketjuissa väitetään. Viestiketjussa Hubbardin puolustajat kutsuvat häntä muun muassa ”SID-musiikin kuninkaaksi”, ”briljantiksi muusikoksi”, ”kaikkien C64-säveltäjien isäksi” ja jopa ”jumalaksi”.

Toisaalta hänen arvonsa ja kykynsä myönnetään, mutta samalla saatetaan myöntää myös hänen vikansa säveltäjänä. Nimimerkki ”Mar” kirjoittaa viestiketjussa *are rob hubbard's tunes *really* overrated?* Hubbardista:

Rob Hubbard is a god. Like others have said, he did not have the luxury of just making a tune using the full amount of memory etc. He had to fit it all along side a game. He was also a pioneer, and didn't have available the advances of technology and techniques.

However, music is all subjective, and people like different things. So it's really just a pointless argument really... But you have to acknowledge Rob Hubbards skill, no matter how much you hate the music.

Nimimerkki ”Firefox” huomauttaa, että Hubbard on kaikista kuuluisimpia C64-säveltäjiä ja hänen nimensä kuuluu mainita muiden kuuluisien säveltäjien yhteydessä siitä huolimatta, vaikka hän olisikin yliarvostettu. ”Firefoxin” viestissä tiivistyy hyvin se, että C64-musiikkikulttuurissa on joukko säveltäjiä, jotka ovat tunnetuimpia siitä huolimatta, pidetäänkö heitä keskusteluissa hyvinä tai huonoina säveltäjinä.

Samassa viestiketjussa *are rob hubbard's tunes *really* overrated?* nimimerkki ”c64audio” perustelee Hubbardin arvoa sillä, että hän oli ensimmäisiä C64-säveltäjiä, jonka sävellykset tekivät suuren vaikutuksen hänen jälkeen aloittaneisiin tunnettuihin C64-säveltäjiin. ”C64audion” mukaan Hubbard kuuluu C64-säveltäjien ensimmäiseen

sukupolveen ja hänellä on näin olleen pioneerina ja vaikuttajana vähintäänkin historiallisesti suuri arvo.

Hubbardin ja muiden tunnettujen säveltäjien merkitys tulee esille esimerkiksi viestiketjussa *Who is your fav 'NOT SO FAMOUS' composer?*, jonka aloitusviestissä nimimerkki ”Proton” varta vasten viittaa tunnettuihin C64-pelisäveltäjiin ja kirjoittaa:

Yes we all love Rob, Fred, Martin, Tim, Jeoren and all the othe legends. And i will always love ther tunes for evr n ever. But there are a lot of composrs that are not mentioned so often.

”Legendat” täytyy siis erillisellä maininnalla jättää pois musiikkikeskusteluista, jotta muutkin säveltäjät tulisivat keskusteluihin käsiteltäviksi. Viestiketju kertoo siitä, minkälaisen kanonisen arvon tunnetut säveltäjät ovat saaneet C64-kulttuurissa.

Arvottamiskeskustelun ajoittainen latautuneisuus paljastaa symbolien alle kätkeytyvän monimerkityksisyyden. Tietyn C64-säveltäjän nostaminen toista korkeammalle osoittaa keskustelijan kytkevän näihin symboleihin eri arvomerkitykset. On huomattava, että arvottamista koskevissa viestiketjuissa ei kuitenkaan kiistetä täysin jonkun tunnetun C64-säveltäjän merkitystä.

Tietyistä säveltäjistä koostuu C64-musiikin kaanon. Arvottavissa keskusteluissa ei yritetä poistaa säveltäjiä kaanonista, vaan heidät yritetään laittaa arvojärjestykseen eri perustein. Kaanoniin kuuluvien tunnettujen säveltäjien joukko edustaa C64-musiikkikulttuurin pohjasymboleja ja tämän seurauksena arvottavat keskustelut kohdistuvat eniten juuri näihin symboleihin.

C64-musiikkikulttuurilla on pohjansa, jossa tiettyjen symbolien ja tapahtumien merkityksestä voi kiistellä, mutta niitä ei voi sivuuttaa. Arvottamiskeskusteluissa nostetaan esille se, että musiikkikeneen tulee uusiakin C64-säveltäjiä jatkuvasti. Heillä ei kuitenkaan voi olla samanlaista symbolista merkitystä kuin säveltäjillä, jotka ovat olleet ajallisesti luomassa C64-musiikkikulttuurin perustaa. Näin ollen C64-musiikkikulttuurin pohjasymbolit pysyvät samana.

Näiden pohjasymbolien ja niihin liitettyjen arvojen omaksuminen on C64-

musiikkikulttuurin omaksumista. Arvottaviin keskusteluihin osallistuminen osoittaa, että keskustelija on omaksunut symbolit ja niihin liitettyjä arvomäärittelyjä. Näin ollen arvottamisessa on kyse yhteisöllisestä toiminnasta, jonka tarkoituksena on määrittää C64-musiikkikulttuurin pohjasymbolien merkitykset tietynlaisiksi.

Arvottamiskeskustelut varmasti jatkuvat yhteisöllisyyttä luovana toimintana, sillä lopullisia merkityksiä tuskin saadaan koskaan aikaiseksi, eikä se ole toiminnan tarkoituksenakaan. Kiistoissa ei ole kyse toisten kukistamisesta, vaan toisten vakuuttamisesta, että keskustelijan oma mielipide on myös arvokas.

C64-musiikkiin liittyvät viestiketjut tuntuvat herättävän paljon kiistoja keskustelijoiden parissa. Liittyykö muihin C64-kulttuurin osa-alueisiin samanlaisia kiistakysymyksiä, vai onko musiikilla suurempi merkitys ja siksi siihen liittyvissä keskusteluissa on enemmän latautuneisuutta. Tutkin asiaa vertaamalla C64-peligrafiikkaa arvottavia viestiketjuja C64-musiikkia arvottaviin viestiketjuihin.

4.3 Peligrafiikan arvottaminen suhteessa pelimusiikkiin

Peligrafiikka ja graafikot eivät ole saaneet C64-kulttuurissa vastaavanlaista kanonista tai symbolista merkitystä kuin mikä on pelimusiikilla ja -säveltäjillä. C64-forumilla kylläkin keskustellaan esimerkiksi suosikkispriteistä²², kuten viestiketjussa *Which one is the sprite you like most??* ja pelikeskusteluissa grafiikan laatu nostetaan usein arvostelun alaiseksi, mutta sellaisia keskusteluja ei löydy, joissa keskustelijat listaisivat parhaat graafikot ja keskustelisivat näiden kyvykkyydestä ja merkityksestä. Mielenkiintoista on huomata se, että säveltäjät tunnetaan nimeltä, mutta kun keskustelun aiheena on grafiikka, niin esille tuodaan yleensä pelien nimiä eikä graafikkojen nimiä.

Which one is the sprite you like most?? viestiketjussa nimimerkki ”Thunderer” kirjoittaa:

The little green character from Nebuls. It has got to be the cutest lead character in a game.

22 *Sprite* on tietokonegrafiikassa kaksiulotteinen kuva tai animaatio, joka liitetään laajempaan graafiseen kokonaisuuteen kuten esimerkiksi taustakuvan päälle. Hiiren kursori on yksinkertainen esimerkki spritestä.

Oh and Bub and Bob from Bubble Bobble of course..

... and Mayhem from Monsterland it too is a cool sprite.

Tässä lainauksessa keskustelija viittaa pelien ja pelihahmojen nimiin mutta ei niiden luojiin. Musiikkikeskusteluissa osa keskustelijoista saattaa viitata sävellyksiin viittaamalla niihin peleihin, joissa musiikkia on käytetty, mutta lähes poikkeuksetta musiikin yhteydessä osa keskustelijoista viittaa myös säveltäjiin.

Ilmiö on ainakin osittain tiedostettu myös C64-forumilla. Viestiketjussa *Game Theory: The obligatory graphics/gameplay subject* nimimerkki ”qazi” kirjoittaa aloitusviestissään:

... It's about time I voiced my opinion on the "graphics don't matter, it's all about gameplay" issue.

...

In my opinion, games are designed to provide an experience that is enjoyable to play first and enjoyable to look at second. The PC's Unreal II was praised for its visuals but slammed for its crappy gameplay. Conversely, games like Half-Life and Halo give you the impression that the graphics are just there to show you where things are, and not to wow the player.

However, the games on the Commodore - at least for the majority of software - had no such luxury with graphics (forget the SuperCPU and other add-ons for a moment), and so the game developers had to make GAMES (you must remember, a game is designed primarily to be played) and not just pretty but shallow affairs.

Viestiketjun perusteella vaikuttaa siltä, että hyväksi arvioitu grafiikka tuo lisäarvoa peleille. Se ei ole kuitenkaan välttämätöntä, koska grafiikalla on lähinnä käytännöllinen merkitys peleille silloin, kun pelikoneen grafiikkaominaisuudet eivät yllä riittävälle tasolle. Keskusteluista ei toisaalta selviä, mikä tuo riittävä taso on. Sen sijaan keskustelijat tiedostavat sen, että se mikä on arvioitu hyväksi vuosia sitten, saattaa nykyhetkessä näyttääkin huonolta.

Vaikka sitä ei selvästi keskusteluissa tuodakaan esille, niin oletettavasti C64-grafiikalla on suuri merkitys C64-kulttuurille, koska C64:n graafiset ominaisuudet erottivat sen muista ajan tietokoneista. Tämän johdosta C64-peleille ja demoille syntyi omanlaisensa graafinen ilmiö (ks. 8-bittisyyden estetiikasta).

Pelejä pelattaessa grafiikalla on representaation lisäksi myös puhtaasti pelaamiseen liittyviä funktionaalisia ominaisuuksia: taustakuva voi esimerkiksi ilmaista pelihahmon liikkumista koskevat rajoitukset ja spritet voivat ilmaista sen, missä pelaajan hahmo

sijaitsee ja mihin hänen pitäisi liikkua. Tämän takia grafiikan taiteellisuuden arviointi voi jäädä pelaajilta vähemmälle huomiolle.

Useimpia pelejä voi pelata ilman pelimusiikkia. Musiikilla ei siis ole samanlaista välttämätöntä osaa siinä, että pelaaja ylipäänsä pystyy pelaamaan peliä: pelimusiikkiin sisältyy jo valmiiksi grafiikkaa suurempi mahdollisuus sille, että se irroitetaan alkuperäisestä yhteydestään ja sijoitetaan uuteen kontekstiin. Tämä mahdollistaa erillisen musiikkikulttuurin synnyn.

Kuitenkin grafiikkaakin voi kopioida peleistä ja tätä harrastetaan. Se miksi C64-kulttuurin pohjasymboleihin kuuluu arvostetuimmat säveltäjät mutta ei graafikot, ei käy ilmi C64-forumin keskusteluista. Graafikkojen tuntemattomuus voi rajoittua koskemaan ennemminkin C64-pelikulttuuria, koska demoskenessä kilpaillaan ohjelmointi- ja säveltämistaitojen lisäksi myös graafisella kyvykkyydellä.

Demoskene on kuitenkin oma osakulttuurinsa, jossa C64 on vain yksi laitteistoformaatti muiden seassa. Demoskene kytkeytyy osaksi C64-kulttuuria, mutta demot eivät välttämättä kiinnosta pelaajia ja pelimusiikin harrastajia. C64-demoskenellä on oma nettiforuminsa toisella internetsivustolla (The C-64 Scene Database), joten graafikkojen merkityksen määrittämisessä korostuu Lemon64-sivuston C64-forumin keskusteluista saatu käsitys siitä, mitä C64-kulttuuri on ja mikä on graafikkojen asema sen sisällä.

Osa C64-pelien spriteistä on yleisesti tunnettuja C64-kulttuurissa samaan tapaan kuin Pac-man ja Super Mario ovat nykyään tunnettuja yleisemmin populaarikulttuurissa. Nämä spritet ovat C64-kulttuurin symboleja, mutta C64-forumin perusteella olennaisempaa keskusteluihin osallistumiselle on se, että tietää ne pelit, joissa spritet esiintyvät alunperin kuin se, että tietää peligraafikon nimen.

Vaikuttaa siis siltä, että pelimusiikki on olennaisempi tekijä C64-kulttuurissa kuin peligrafiikka. Tämän takia pelisäveltäjistä on tullut C64-kulttuurin pohjasymboleja, joihin viitataan ja joiden arvosta ja merkityksestä käydään keskusteluja. Graafikoista ei ole tullut säveltäjiä vastaavalla tavalla pohjasymboleja.

Täytyy huomata, että C64-forumilla C64-säveltäjien nimiin viittaavat henkilöt ovat

useimmiten pelaajia. Tämä on olennainen asia, sillä graafikkojen nimet saattavat olla tiedossa niille henkilöille, jotka erityisesti keskittyvät C64-grafiikkaan, mutta kuuluisimpien säveltäjien nimet ovat yleisiä symboleja, jotka jaetaan koko C64-kulttuurin parissa.

C64-kulttuurissa ei välttämättä anneta yhtä paljon arvoa grafiikalle kuin musiikille. Musiikin arvostus ja sen saama huomio C64-kulttuurin sisällä johtaa siihen, että sen kytkeytyminen C64-kulttuurin ulkopuolisiin ilmiöihin nostetaan keskusteltavaksi useammilla eri tavoilla. 1980-luvun populaarikulttuurin vaikutuksia C64-kulttuurille on vaikea kiistää, koska Commodore 64 on monin tavoin tuon vuosikymmenen tuote. Tämä ajallinen kytkös johtaa siihen, että jotkut suhtautuvat 1980-luvun populaarikulttuuriin positiivisesti ja toiset ambivalentisti, kuten seuraavaksi nähdään. Onko siis 1980-luvun populaarikulttuurissa symboleja, jotka kuuluvat myös C64-kulttuuriin?

4.4 1980-luvun populaari- ja tietokonekulttuurin vaikutus C64-kulttuuriin

Commodore 64 eli tuotteena vahvinta kauttaan 1980-luvun jälkimmäisellä puoliskolla. C64 alkoi jäädä taka-alalle 1980- ja 1990-lukujen taitteessa Commodore Amigan ja IBM PC:n viedessä pelaajien ja tietokoneharrastajien aikaa kasvavassa määrin. C64 kiinnittyy kulttuurisena objektina ajallisesti tämän johdosta 1980-luvun populaarikulttuuriin. Se taas vaikuttaa siihen, että niillä henkilöillä, jotka ovat olleet riittävän vanhoja 1980-luvulla, C64-tietokone ja -pelit suhteutuvat tavalla tai toisella muihin tuon ajan populaarikulttuurin ilmiöihin.

Joillekin 8-bittisen kulttuurin puolustajille C64-kulttuurissa ei ole kyse pelkästään lapsuuden ja nuoruuden muistoista ja nostalgiasta. Heille C64-kulttuuri on vaihtoehtoinen kulttuuri, joka reagoi valtakulttuuriin ja elää ja kehittyy sen rinnalla tai yhtenä sen haastajista. Kyse on siis omasta alakulttuuristaan, joka ei ole syntynsä jälkeen enää sidottu minkään tietyn vuosikymmenen populaarikulttuuriin.

Sävellysluetteloiden analysoinnista kuitenkin nousee esiin huomio siitä, että tunnetuimmat C64-säveltäjät ovat lähes kaikki niitä, jotka toimivat C64-kulttuurissa

aktiivisesti 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa. C64-kulttuurin pohjasymbolit ovat muodostuneet tuona ajanjaksona siitä huolimatta, että C64:n kukoistuskauden jälkeenkin C64:n pariin on hakeutunut uusia säveltäjiä, graafikoita ja ohjelmoijia. 1980-luvun tietokonekulttuuri oli omalta osaltaan muodostamassa C64-kulttuuria sellaiseksi kuin missä muodossa se ilmenee C64-forumilla. 1980-lukua ja Commodore 64:ää ei voi erottaa toisistaan.

Viittauksia 1980-luvun tietokonekulttuuriin ja sen koetun erityisarvon esiintuomiseen löytyy esimerkiksi vuodelta 2003 peräisin olevassa viestiketujssa *Tunes with particular nostalgic value* nimimerkki ”Blackspawn” kirjoittaa:

I recently browsed the HVSC again, and there I came across "Scumball" by Tim Follin. I immediately recognized it and remembered that it was used in some cracktro and that I already liked it back in the golden days. I had not heard it since then (10 years, perhaps even more), and it almost brought a tear to my eye to hear it again. I'm listening to many SID tunes but none ever had such impact on me, I don't know really why.

I'd be interested to know if there are special tunes from the C64 era for you, too.

Kirjoittaja on selannut HVSC-kokoelmaa (ks. s. 23), josta hän löysi sävellyksen, joka muistutti häntä (C64:n) ”kultaisista ajoista”. Sävellys on kirjoittajalle erityisen nostalginen ja se herättää hänessä tunteita.

Erityistä huomionarvoista viestissä on se, että kirjoittaja viittaa siihen, kuinka hän on kuullut peliä varten sävelletyn kappaleen cracktrossa. Pelien kopiosuojauksia murtaneiden ”kräkkerien” keskuudessa oli yleistä, että cracktroja varten peleistä ”ripattiin” sävellyksiä, eli musiikkiin liittyvä koodi kopioitiin (irroitettiin) lähdekoodista ja tallennettiin omaksi tiedostokseen. Cracktrot toimivat näin ollen pelisävellysten levityskanavina 1980-luvulla.

Lainattu kirjoittaja muistaa cracktrot, kun hän kuulee sävellyksen, jolla on hänelle erityinen nostalginen arvo. Cracktrot liittyvät hänen muistonsa, koska hän kuuli mainitun suosikkisävellyksensä cracktrossa. Tällä tavoin 1980-luvun tietokonekulttuuri (tässä tapauksessa kräkkerikulttuuri) voi nousta esiin C64:ään liittyvissä muistoissa.

C64-forumin keskusteluista ei selviä, missä määrin keskustelijat ovat löytäneet suosikkikappaleensa cracktrojen perusteella, mutta jossain määrin tätä on tapahtunut

lainatun viestiketjun ja muiden vastaavanlaisten keskustelujen perusteella. Cracktrot ovat laajalle levinneinä siis levittäneet pelisäveltäjien sävellyksiä ”ripatussa” muodossa ja näin ollen cracktrot ovat vahvistaneet tiettyjen pelisäveltäjien merkitystä C64-kulttuurin sisällä.

On selvää, että tunnetuimmat säveltäjät ovat muodostuneet C64-kulttuurin käsitteiksi jo hyvin varhaisessa vaiheessa ja heidän pelisävellystensä käyttö cracktroissa omalta osaltaan vahvistaa heidän merkitystään C64-musiikkikulttuurin pohjasymboleina. Cracktrot ja niitä luoneet ryhmät ovat myös itsessään C64-kulttuurin pohjasymboleita. Cracktrossa soivan musiikin kuuleminen voi herättää kuulijassa vahvoja muistoja cracktroista sekä ryhmistä, jotka ovat ne tehneet. Tämä kuitenkin koskee ihmisiä, jotka ovat olleet osallisina C64-kulttuurissa jo 1980-luvulla tai 1990-luvun alussa.

Cracktrojen vaikutus voi kuitenkin jatkua nykypäivänä. Tämä johtuu siitä, että C64:n alkuperäisiltä tallennusformaateilta C64-emulaattoreille käännetty pelit ovat hyvin usein murrettuja ja näin ollen niiden mukana tulee 1980- ja 1990-luvun kräkkiryhmien luomia cracktroja, joissa on usein käytetty esimerkiksi Rob Hubbardin tai Martin Galwayn musiikkia. Kun siis C64-kulttuuriin tutustuva henkilö kokeilee jotain kräkättyä peliä C64-emulaattorilla, saattaa hän ensimmäiseksi altistua äänellisesti jonkun tunnetun C64-säveltäjän musiikille nimenomaan cracktron kautta.

Laajemmin 1980-luvun populaarikulttuurin suhde C64-kulttuuriin tulee esille viestiketjussa *The 80'ies Teenie – C64-generation*, jossa nousee esiin 1980-lukuun liittyviä symboleja. Keskustelijat liittävät näitä symboleja eri tavoin Commodore 64:ään. Nimimerkki ”Firefox” pohtii sitä, oliko 1980-luvussa oikeasti jotain erityistä, vai johtuuko hänen näkemyksensä siitä, että hän eli murrosikänsä tuolla vuosikymmenellä:

Was it really because of the speciality of the c64...or was it just because I was a teenie then (I was born in 1969) and everything is special when you're a teenie?? I mean I never have the same relationship to any 90ies-stuff. But I really adore almost everything from the 80ies, the C64, the music, the styles....almost everything

Kuten lainatulle kirjoittajalle, niin osalle keskustelijoista 1980-luku edustaa poikkeuksellista aikaa populaarikulttuurissa. Toisille kirjoittajille kyseinen

vuosikymmen edustaa poikkeuksellisen kammottavaa aikaa populaarikulttuurin osalta.

Commodore 64 edustaa nimimerkille ”Jimmi” poikkeuksellista tietokonetta muihin 1980-luvun tietokoneisiin verrattuna, koska C64 on jättänyt häneen vahvimmat muistot:

Even though I was just as good programming the Amiga (probably better), I don't really remember anything about it today. All my (happy) memories goes to the c64. That was confirmed, when i found out that I still could remember some poke's, sys' and more when I first tried the ccs64 (after about 15 years !?). I wouldn't know what to do on an Sepctrum, Amstrad or even an Amiga today...

Osa keskustelijoista on sitä mieltä, että C64:ään liittyvät hyvät muistot johtuvat siitä, että he olivat nuoria silloin ja nuoriin on helppo tehdä vaikutus. Nimikerkki ”Akira” on kuitenkin toista mieltä:

I'm a 78er as well, so I was not a teeny in the 80s. but i think it's much more than nostalgia what attains us to the C64 (though I disagree about the Spectrums or Amstrads not causing the same feeling. Same thing happens with those machines on lots of countries, like France and Russia). I don't think there will ever be fans of Nintendo 64s, because that thing is just about games. The C64 was not only about games, and for those interested, it was about a community. Copyparties, demoparties, groups forming everywhere... This was good. I don't see a community for PS2 owners. They gather around a web board and talk about teh latest games, but that's just not the same.

Kirjoittajan mukaan Commodore 64:n ympärille oli kehittynyt 1980-luvulla laajaa yhteisöllistä toimintaa ja tämän takia se on muodostanut vahvempia muistoja kuin jotkin muut pelilaitteet. Kirjoittaja mainitsee uudemman Playstation 2 -pelikonsolin (2000), jonka ympärille ei hänen mukaansa ole kehittynyt samanlaista yhteisöllistä toimintaa kuin C64:n ympärille. 1980-luvun tietokonekulttuurin yhteisöllisyys oli siis laadullisesti erilaista.

Nimimerkki ”MaffRignall” tukee ”Akiran” käsitystä siitä, että 1980-luvulla ”peliskenessä” oli vahvempi yhteisöllisyyden tunne kuin nykyään:

In general I prefer the 80s game scene to today's, mainly for the underdog/community feel that it had back then ...

Nimimerkki ”mcm” kirjoittaa vielä samasta aiheesta:

All my fond memories comes from the c64 community, since most of my friends had one, and we would spend hours on winter games, summer games, Spy vs Spy, track and field and a lot of other cool games...this is just not happening any more. ...

Also, LANs today is just so...asocial. No demo or music compos...just gaming 24/7...it's a shame really.

Keskustelijoiden käsityksen mukaan 1980-luvun C64-kulttuuri keskittyi pelien lisäksi esimerkiksi demoihin ja musiikkiin, ja niihin liittyviin sosiaalisiin tilanteisiin kuten musiikkikilpailuihin. Lainatun kirjoittajan mukaan tietokonekulttuuri on nykyään epäsosialisempi.

Tässä viestiketjussa keskustelijoiden nostalgia kohdistuu nimenomaan C64-kulttuuriin, ja muilla ajan ilmiöillä ei ole viestiketjun perusteella C64-kulttuurille paljoakaan annettavaa. Joillekin keskustelijoille C64 tuo kuitenkin mieleen muitakin 1980-luvun ilmiöitä.

Esimerkiksi viestiketjussa *C64 - musical links to nostalgia* keskustellaan siitä, mitkä 1980-luvun populaarimusiikin kappaleet tuovat keskustelijoille erityisesti mieleen Commodore 64:n. Joillekin keskustelijoille jokin tietty kappale saattaa esimerkiksi muistuttaa heitä siitä, kun he pelasivat jotain tiettyä peliä tuon kappaleen soidessa taustalla.

Nimimerkki ”Robbo” kirjoittaa muistoja herättävistä kappaleista:

Whenever I hear **Always On My Mind** by the **Pet Shop Boys** I am immediately swung back in time on the **nostalgia** train to a memory of great days playing my **C64**. There are quite a few songs which cause me to reminisce about my **C64** era but what songs cause you to 'time travel' like this?

1980-luvun populaarimusiikki kytkeytyy kirjoittajalla hänen C64:ään liittyviin muistoihinsa. Myös 1980-luvun elokuvat ja televisiosarjat herättävät muistoja kirjoittajilla.

Viestiketjuissa *What TV shows took time away from your C64?* Ja *weve had 80s computers, 80s music and nowww.....* keskustellaan 1980-luvun televisio-ohjelmista. Nimimerkki ”Lizard” kirjoittaa jälkimmäisessä viestiketjussa katsomistaan televisio-ohjelmista:

Shows I was watching in the 80's include

Australian shows Kingswood Country (Funniest ever Aussie Sitcom), Accropolis Now (Probably the 2nd funniest aussie sitcom), Paul Hogan show, Blankety Blanks (Game show with Graham Kennedy), The Don Lane Show - Variety show, Countdown - Music show

English Shows - Young Ones, Allo Allo, Kenney Everette video show, The Goodies, Are you being Served?

Action - Sci Fi shows, Knight Rider, Dukes of Hazzard, Buck Rogers, Dr Who, Quantum Leap.

God there were so many good shows in the 80's. Just like today's music, video games, and movies.. Most of them suck!!

Guess I was watching heaps of TV as well 😊

Tämän kirjoittajan mukaan 1980-luvun populaarikulttuuri oli kaiken kaikkiaan parempaa kuin nykyään. Mainituissa viestiketjuissa luetteloidaan televisio-ohjelmia, joita keskustelijat ovat katsoneet 1980-luvulla. Näissä viestiketjuissa ei kuitenkaan oteta kantaa siihen, mikä 1980-luvun populaarikulttuurin merkitys on C64-kulttuurille.

Televisio-ohjelmat eivät herätä samanlaisia muistoja kuin musiikki. Toisaalta tämä voi johtua siitä, kuten viestiketjun *What TV shows took time away from your C64?* nimikin jo vihjaa, että television katsominen ja C64:n käyttäminen olivat toisensa poissulkevia toimia (C64:n näyttönä toimi yleensä televisio). Musiikki voi soida taustalla häiritsemättä tietokoneen käyttöä ja siksi 1980-luvun populaarimusiikki herättää helpommin nostalgisia muistoja kuin ajan televisio-ohjelmat.

Lapsuuden ja nuoruuden aikaiset kokemukset Commodore 64 -tietokoneen parissa ovat jättäneet myös syvempiä jälkiä joidenkin keskustelijoiden elämänsuuntaan. Viestiketjussa *what influenced you the most?*..... keskustellaan siitä, mikä C64:än liittyvä asia vaikutti kuhunkin eniten. Nimimerkki ”Akira” kirjoittaa:

Everything. The games' philosophy, the graphics and the sounds. Years later I found out why I love electronic music, and it is because of this little beast. And it is the machine that got me into music and graphics creation, more or less what I work on right now!

C64 on saanut kirjoittajan rakastamaan elektronista musiikkia ja graafikan luomista. C64 ei ole vaikuttanut kaikkiiin keskustelijoihin näinkin elämää ohjaavalla tavalla, mutta tietokone saa silti muissakin kommentteissa vahvoja arvolatauksia. Nimimerkki ”Firefox” kirjoittaa:

For met it was the improving of computer-possibilities and gaming..... when I first saw the C64 I knew that this is/was the beginning of a new chapter in my life.

I love(d) everything, gaming, music, cool graphic.....and still my heart beats for the C64.....

Kirjoittaja käyttää voimakkaita sananvalintoja kirjoittaessaan C64:n merkityksestä elämässään. Kirjoittaja ilmaisee ”sydämensä sykkivän yhä” C64:lle. Tietokoneen vaikutus on monille valtava, mutta liittyykö näihin kokemuksiin muutakin kuin pelit, musiikki ja grafiikka.

Commodore 64:ään liittyviä elämäkokemuksia selvitetään viestiketjussa *favourite experience with a commodore64?* Viestiketjussa kysytään C64:ään liittyvistä iloisimmista hetkistä ja hauskoista tarinoista. Viestiketjussa halutaan tietää, onko keskustelijoilla esimerkiksi C64-kokemuksiin liittyviä tuoksuja, ääniä, henkilöitä tai paikkoja.

Viestiketjussa tuodaan esiin esimerkiksi videopelilehtiä, pelikokemuksia yksin ja kavereiden kanssa, C64-tietokoneen tuoksu ja ensimmäiset ohjelmointirytykset jne. Nimimerkki ”WallacetheBruce” kertoo toisenlaisesta elämäkokemuksesta C64:n kanssa. Hän ilmaisee kirjoittaneensa tyttöystävänsä kanssa ”tuhmia tarinoita” C64:lla:

Me and an old girlfriend used to right dirty stories on the C64 Word Processor. Oh, you will not believe how horny we became after writing only a chapter of mindless filth. 😊

That ranks quite highly for me. 😊

Commodore 64 -aiheiset muistot voivat siis sisältää monenlaisia asioita. Muistot eivät rajoitu pelkästään peleihin tai musiikkiin. C64:ään assosioituu myös jokseenkin odottamattomia elämäkokemuksia kuten ylläolevassa lainauksessa.

Keskustelut osoittavat sen, miten yhden symbolin alle voi kätkeytyä useita erilaisia kokemuksia, assosiaatioita ja merkityksiä. Commodore 64 toimii teksteissä symbolina, jonka perusmerkityksen keskustelijat jakavat mutta johon kaikilla on myös jokin subjektiivinen tulkinta johtuen niistä erilaisista elämäkokemuksista, joita heillä on tietokoneen parissa ollut.

Symbolien tasolla 1980-luku on läsnä C64-kulttuurissa johtuen siitä, että C64-kulttuurin

symbolit muotoutuivat tuolla vuosikymmenellä. 1980-luvun populaarikulttuurin ilmiöt kytkeytyvät C64-aiheisiin muistoihin. Tästä johtuen C64-kulttuurin symbolit ja 1980-luvun populaarikulttuurin symbolit esiintyvät usein C64-forumin keskusteluissa rinnakkain. Toisaalta joissakin viesteissä 1980-luvun populaarikulttuurin vaikutus ja merkitys torjutaan, jolloin viesteistä saa sellaisen kuvan, että C64-kulttuuri on muusta populaarikulttuurista irrallinen ilmiö.

1980-luvun populaarikulttuurin arvon kieltävissä keskusteluissa C64-kulttuurin symboleilla ja valtakulttuurin symboleilla käydään eräänlaista taistelua arvoasemasta. C64:n ja C64-kulttuurin arvoa kohotetaan arvottamalla 1980-luvun ilmiöt alemmiksi tai C64-kulttuurin kannalta yhdentekeviksi asioiksi. 1980-luvun vaikutusta ei kuitenkaan voida sivuuttaa. Siksi 1980-luku ilmiöineen herättää toisinaan ristiriitaisia tunteita keskusteluissa.

Muistoihin ja 1980-lukuun liittyvissä keskusteluissa tulee ilmi jonkinlaista rajanvetoa C64-kulttuurin ja valtakulttuurin välille. C64-kulttuuri määrittyy valtakulttuurista poikkeavaksi, ja näin ollen valtakulttuurin symbolit saavat C64-kulttuurissa kyseisen alakulttuurin omia symboleita alemman arvon. C64-kulttuuriin osallistuminen vaatii jossain määrin tämänkaltaisten asioiden tiedostamista. Keskustelijat ilmaisevat ajatuksiaan siitä, mikä C64-kulttuuri on. Tämä ilmenee symbolien tasolla yrityksenä määritellä C64-kulttuurin symbolit eroaviksi valtakulttuurin ja muiden osakulttuurien symboleista.

Keskustelijat ilmaisevat sitä, kuinka 1980-luvulla tietokoneharrastaminen oli kaiken kaikkiaan yhteisöllisempää kuin nykyään. Syitä tällaiselle tilanteelle voi hakea esimerkiksi siitä, että tuohon aikaan tietokoneharrastaminen vaati kenties ylipäänsä enemmän yhteyttä muihin, kun esimerkiksi kräkättyjä tietokonepelejä ei voinut yksinkertaisesti ladata internetistä.

Ennen internetiä pelaajan täytyi tuntea joku, jolla oli valmiiksi kräkättyjä pelejä ja tämän henkilön täytyi taas tuntea joku toinen välittäjä. Lopulta ketju päättyi kräkkiryhmän paikalliseen levittäjähenkilöön, joka saattoi henkilökohtaisesti tuntea kräkkiryhmän jäseniä. Tällainen levitysjärjestelmä on luonteeltaan vähemmän anonyymiä kuin esimerkiksi internetistä lataaminen, jolloin lataaja ei todennäköisesti

koskaan tutustu yhteenkään levityskanavan jäsenen kasvotusten, postitse tai edes sähköpostitse.

1980-luvun tietokonekulttuuri on jättänyt jälkensä C64-kulttuuriin. Tämä tulee esille esimerkiksi siinä, että C64-musiikki saattaa herättää muistoja cracktroista, jotka olivat erityisesti 1980-luvun tietokonekulttuurin ilmiö. Tietokonekulttuuriin liittyviä ilmiöitä voi pitää C64-kulttuurin pohjasymboleina. 1980-luvun populaarikulttuurin symbolien pitäminen C64-kulttuurin pohjasymboleina on kuitenkin ongelmallisempaa.

C64-kulttuuri on olemassa yhä ja sen pariin hakeutuu nuoria ihmisiä, jotka eivät ole eläneet 1980-luvulla. C64-kulttuurissa on 1980-luvun populaarikulttuurin vaikutteita, mutta niitä ei ole välttämätöntä tuntea muissa kuin nostalgia-aiheisissa keskusteluissa. Esimerkiksi uudet C64-säveltäjät saavat vaikutteita oman aikansa peli- ja populaarimusiikista. Tällöin 1980-luvun populaarikulttuurin merkitys jää vähäisemmäksi. 1980-luvun tietokonekulttuurin merkitys C64-kulttuurille on selvä, mutta 1980-luvun populaarikulttuurin merkitys riippuu keskustelijoiden kokemuksista ja iästä. 1980-luvun symbolit siis kytkeytyvät C64-kulttuuriin mutta ne eivät ole tämän kulttuurin pohjasymboleita.

4.5 C64:n ja muiden tietokoneiden ja pelikonsolien väliset vertailut

1980-luvun tietokonekulttuuriin kuului muitakin tietokoneita Commodore 64:n lisäksi ja joidenkin näiden ympärille on kehittynyt C64-kulttuuria vastaavia tietokoneosakulttuurin muotoja. C64-kulttuurin symbolit erottavat sen toisista tietokonekulttuureista.

Commodore 64:n ja muiden tietokoneiden ja videopelikoneiden väliset erot ovat yksi toistuva aihe C64-forumilla. Nämä keskustelut erottavat symbolisesti C64-kulttuurin muista tietokonekulttuureista, jotka ovat mahdollisesti muuten C64-kulttuurin kaltaisia. Symbolien välityksellä tapahtuvaa C64-kulttuurin rajanvetoa tapahtuu keskusteluissa, joissa tuodaan esille muun muassa eri koneiden grafiikka- ja ääniominaisuuksia, prosessorien suoritusnopeudet, pelikäynnösten²³ arviointeja ja eri ”tietokoneskenejen”

²³ Pelikäynnöksillä tarkoitetaan pelien sovittamista tai ”porttaamista” tietokoneelta tai pelilaitteelta toiselle. Jos koneiden tekniset ominaisuudet eroavat toisistaan, täytyy pelin ominaisuudet muuttaa

vertailua. Käytän esimerkkinä tällaisista keskusteluista viestiketjuja, joissa verrataan Commodore Amigaa ja Commodore 64:ää toisiinsa.

Commodore Amiga on tietokone, joka on C64-forumilla yleinen vertailukohde Commodore 64:lle, koska moni keskustelija hankki Amigan C64:n jälkeen. Tämä tulee esille esimerkiksi viestiketjussa *Amiga, were they really that good*. Viestiketjussa nimimerkki ”Mozzy” kirjoittaa:

Like most people i upgraded from a c64 to an amiga (in my case an a600) and i have to admit now it was the worst move ever. ...
I never really felt attached to my amiga in the same way that i did with the 64, the games just seemed too crappy and i could only think of 5 or 6 that would reach classic status in my mind (these games kept me playing my amiga) ...
I just wonder if anyone else felt similar dissapoint ment with their "upgrade"

Viestiketjussa myönnetään Amiga-koneiden tekninen paremmuus, mutta Commodore 64:ssä on viestien mukaan parempi ”tunnelma”. Saman ajatuksen toistaa nimimerkki ”_Questor_” samassa viestiketjussa:

Games on the Amiga, while looking and sounding good, never had the same appeal as the C64 versions.

Nimimerkillä ”Wally” on näkemys sille, miksi C64 vaikuttaa paremmalta kuin teknisesti parempi Amiga:

Most people have fond memories of the 64 because for many of us it was our first computer. And what a machine it was.

Amiga-tietokoneeseen ei liity sellaisia vahvoja muistoja ja kokemuksia kuin mitä keskustelijoilla on ollut C64:n kanssa. Näissä viesteissä kokemusten vahvuus erottaa Amigan ja C64:n toisistaan. Amiga itsessään on symboli, jonka käyttö viesteissä tuo keskustelijoille mieleen C64:ään liitetyt vahvat positiiviset käsitykset. Tässä tapauksessa C64-kulttuurin ja Amiga-kulttuurin välinen rajanveto ei rajoitu ainoastaan tietokoneiden nimiin, vaan niille annettuihin merkityssisältöihin. C64-kulttuurissa Amiga luokitellaan tietokoneeksi, joka synnytti vähemmän positiivisia kokemuksia kuin C64.

vastaamaan toisen koneen teknisiä rajoituksia ja ominaisuuksia.

Joillekin säveltämisestä kiinnostuneille keskustelijoille Amiga on kuitenkin parempi tietokone, koska sillä pystyi tekemään äänellisesti enemmän kuin C64:llä. Toisaalta esimerkiksi nimimerkille ”Soktratekk” C64 on silti pelikoneena parempi kuin Amiga:

In spite of the great GFX and good FX, i must say, that the C64 was more fun to play with. If i compare the C64 version of WIZBALL to the Amiga version... much more fun on the sixty-four.

Samanlaiseen mielipiteeseen päätyy myös nimimerkki ”SIR'86”, jolle Amiga on kokonaisuudessaan tietokoneena parempi kuin C64:

The Amiga felt like a 'real' computer, and indeed much of the stuff I learned on it helped me adapt to Unix machines and PCs when I started working on them later.

Mind you I'd say that on the whole the games on the C64 were more playable.

Nimimerkki ”Sid” tarjoaa keskusteluun syyn sille, miksi C64 vaikuttaa paremmalta kuin Amiga:

..the c64 was there at the start, the machine was so good musically in its time and had some really great original games....anyone who was around in the mid 80's and using their c64's back then can obviously feel a bit of dissapointment moving onto a totally different machine(amiga)...there was no rob hubbard doing amiga music(not much anyway)...no galway...

Kirjoittaja implikoi, että C64-säveltäjät olivat parempia kuin Amigalla työskennelleet säveltäjät. Hänelle C64:n luoma nostalgia perustuu erityisesti C64-musiikkiin ja C64:n äänenväriin. Kaiken kaikkiaan ne keskustelijat, jotka löytävät Amigasta myös positiivisia ominaisuuksia, pitävät C64:ää kokonaisuutena parempana.

Tietokoneita vertailevissa viestiketjuissa C64 todetaan yleensä tällä tavoin kokonaisuutena paremmaksi. Silloin kun kilpaileva tietokone on teknisesti kehittyneempi kaikilta tai joiltain osin, keskusteluissa saatetaan kirjoittaa esimerkkien tapaan, että C64 on kuitenkin jollain tapaa parempi. Paremmuuden syyksi luetellaan muun muassa C64:n parempi pelivalikoima, C64-musiikki ja C64:n merkitys ihmisten tietokoneiden hankintahistoriassa.

Osa näistä syistä määrittää C64-kulttuuria vahvemmin kuin toiset. C64:n erityisyys tavallaan kiistetään, kun erityisyyden syyksi mainitaan se, että C64 on monille

ensimmäinen tietokone, jota he ovat käyttäneet. Tällaiset viestit implikoivat, että mikä tahansa muu tietokone olisi voinut saada saman erityisaseman.

Toisissa viestiketjuissa C64:n erityisyys taas perustuu vähemmän sattumanvaraisiin seikkoihin. Näissä viestiketjuissa C64-kulttuurin symbolinen rajanveto korostuu, kun keskustelijat arvottavat esimerkiksi toisten tietokoneiden tekniset ominaisuudet C64:ää huonommiksi tai vähemmän kiinnostaviksi.

Rajanvetoa tapahtuu myös siten, että esimerkiksi erityisesti C64-säveltäjänä tunnetun Rob Hubbardin muilla tietokoneilla tehdyt sävellykset arvioidaan huonompilaatuisiksi kuin C64:llä sävelletyt sävellykset. Jos siis jokin C64-kulttuurissa oleva symboli toistuu myös toisessa tietokonekulttuurissa, arvotetaan sama symboli usein alempiarvoiseksi, kun se esiintyy C64-kulttuurin ulkopuolella.

Symbolinen rajanveto tapahtuu myös pelkästään symbolien nimillä. Pelkästään se, että tietokoneilla on eri nimet on symbolista rajanvetoa eri tietokonekulttuurien välille. Muunlainen rajanveto C64-kulttuurissa tapahtuu symboleilla, jotka liitetään viestiketjuissa erityisesti C64-kulttuurin osiksi. Esimerkiksi C64:n SID-äänisiru on symboli, joka erottaa C64-kulttuurin ja C64-musiikkikulttuurin erilleen muista tietokone(musiikki)kulttuureista.

C64-kulttuuri määrittyy siis myös suhteessaan muihin tietokonekulttuureihin. Tämä määrittäminen tapahtuu C64-forumilla, kun keskustelijat vertaavat eri tietokoneiden ja tietokonekulttuurien ominaisuuksia symbolien muodossa toisiinsa. Näin eri symbolit myös saavat merkityksiä suhteessa toisiinsa: C64 ja sen symbolit saavat yleensä positiivisemmän merkityksen kuin muiden tietokonekulttuurien symbolit.

4.6 Narratiivisuus sivuston käyttäjien esittelyteksteissä

C64-forumilla on erikseen osasto keskustelijoille, jotka haluavat kertoa itsestään muille forumilaisille. Esittelyviesteissä korostuu keskustelijoiden suhde Commodore 64:ään ja tietokoneisiin ylipäänsä. Tyypillisessä esittelyviestissä kirjoittaja kertoo jotain yleistä taustoistaan, kuten esimerkiksi työpaikkansa ja asuinpaikkansa. Tämän jälkeen

kirjoittaja kertoo miten hän löysi Commodore 64:n ja miten se liittyi hänen elämäänsä varhaisemmissa elämänvaiheissa ja myöhemmin. Yleensä C64:än liittyvät kiinnostukset ja tulevaisuudensuunnitelmat tulevat myös mainituksi.

Esittelyviesteissä korostuu kirjoittajien ajallinen ja draamallinen suhde Commodore 64:ään. Nämä seikat luovat viesteihin tarinallisen muodon. Olen analysoinut näitä viestejä narratiivisen analyysin keinoin. Tällöin Commodore 64 -kulttuuriin liittyvät symbolit tulevat viesteissä esille erityisesti sellaisissa kohdissa, joita voi pitää perinteisen narratiivin huippukohtina.

Esimerkiksi viestiketjussa *I am Bungholio* nimimerkki ”Bungholio” kirjoittaa:

Hi everyone!

I'm from Melbourne Australia- the greatest place on earth.

I spend all my money on audio equipment and instruments, getting high, music and c=64 stuff

Mostly i want to finish all the games i started and never completed, but i'm also really interested in abusing the SID Chip- so if you have any old c=64 music progs that i can't find on the net, get in touch; i think i've got a few disks with music programs, but my XE cable hasn't arrived just yet, when it does, i'd love to pass them on to someone to host 😊

Anyway. First one to quote Mission Impossible can get *bleep*.

Bungholio

PS: Don't mind my sense of humour- it's a cultural thing, i think.

Aluksi ”Bungholio” tervehtii muita ja identifioi itsensä kertomalla sijaintinsa ja mitä hän yleensä tekee. Viestin alku ilmaisee tarinan tapahtumapaikan ja antaa hahmolle²⁴ identiteetin. Identiteettiä rakennetaan vielä viestin kahdella viimeisellä rivillä, kun kirjoittaja kertoo nimimerkkinsä ja luonteeseensa liittyviä asioita. Narratiivisten tapahtumien kannalta olennaisin aines on siinä, että kirjoittaja kertoo harrastavansa musiikkia ja C64:ään liittyviä asioita.

Tekstin pisimmässä kappaleessa luodaan draamallisia jännitteitä tarinallisten konfliktien keinoin. Kirjoittajan konflikteina ovat loppuun pelaamattomat pelit, puuttuvat musiikkiohjelmat ja puuttuva kaapeli. Jokainen konflikti ilmaisee tarinan etenemisen

24 Kutsun tekstin takana olevaa oikeaa henkilöä kirjoittajaksi ja tekstin sisällä olevan tarinallisen aineksen luomaa henkilöä ”hahmoksi”.

pysähtymistä.

Konfliktit liittyvät C64-kulttuurin symboleihin. Ensimmäisessä konfliktissa symbolina on C64-pelit. Toisessa konfliktissa symboleina ovat SID-äänisiru ja C64-musiikkiohjelmisto. Kolmannessa konfliktissa symboleina ovat C64-musiikkiohjelmisto ja XE-kaapeli²⁵.

Konfliktit täytyy selvittää tarinan etenemiseksi. Tarinan jatko on implikoituna konfliktien määrittelyissä. Konfliktien selvittyä hahmo on pelannut pelit loppuun, on saanut musiikkiohjelmistoa SID-äänisirun käyttöä varten ja on pystynyt kaapelin avulla siirtämään omistamansa musiikkiohjelmat levykkeiltä PC-tietokoneelle muille jaettavaksi.

Sijoittamalla symbolit konfliktitilanteisiin kirjoittaja tuo esiin niiden arvon C64-kulttuurissa ja olennaisuuden keskustelussa. Kirjoittaja ei luo konfliktia esimerkiksi asuinpaikkaansa liittyen, koska hänen sijaintinsa ei ole olennainen symboli tämän tarinan etenemiselle ja C64-kulttuurille.

Konfliktien selviämättömyys on uhka kirjoittajan C64-aiheisille harrastuksille. Selviämättömyys tai ratkeaminen määrittää hänen hahmonsa olemusta C64-kulttuurissa: mitä hahmo on tehnyt ja ei ole tehnyt. Konfliktien selvittäminen johdattaa hahmon syvemmälle C64-kulttuuriin ja siksi niiden ratkaiseminen on tärkeää.

Kirjoittaja ilmaisi osallisuuttaan C64-kulttuurissa jo esitellessään itseään mutta hän tuo vielä spesifimmän symbolin esille draamallisen kappaleen jälkeen. Kirjoittaja viittaa *Impossible Mission*-nimiseen (suom. mahdoton tehtävä) peliin, jonka alussa pelaaja kuulee puheäänänen sanovan: ”Another visitor. Stay awhile, stay forever”. Esittelyteksteihin vastaavissa viesteissä viitataan usein näihin lauseisiin ja oletettavasti ”Bungholio” viittaa myös tähän, vaikka hän kirjoittaa pelin nimen väärin.

”Bungholio” siis liittyy itsensä myös ei-draamallisin keinoin C64-kulttuuriin. Hän ilmaisee yleisellä tasolla olevansa kiinnostunut C64-aiheisista asioista ja viestin lopussa hän viittaa C64-forumilla olevaan käytäntöön ja siihen liittyvään peliin. Tällä tavalla

25 Kaapelilla yhdistetään C64 ja PC-tietokone toisiinsa.

kirjoittaja sijoittaa itsensä osaksi C64-kulttuuria, vaikka konflikteissa mainitut asiat eivät ratkeaisikaan.

Toinen esimerkki symbolien käytöstä narratiivissa on viestiketjusta *Hello!*, jossa nimimerkki ”Firthy2002” esittelee itsensä seuraavalla tavalla:

Despite the join date, this is the first time I've actually properly visited the forum.

I have only been a C64 owner since 2002, however I first encountered C64 music in SID form in 1996 via a rainy Saturday afternoon, my A1200 (which I sadly no longer own) and a copy of PlaySID 3.0 and about 100 SIDs.

At first I thought C64 music would be just a series of slightly different bleeps that formed a melodic tune. Boy was I proved wrong!

In addition to the C64 I bought in 2002 I recently acquired an SX-64. It was love at first sight.

Sadly most of my games are on tape and have succumbed to old age, because as we all know tapes weren't designed for longevity. So I will be looking to replace them with games on disks and cartridges.

I also fully intend to use at least one of my C64s (most likely the SX) for music creation, both as a MIDI instrument and to make actual SID tunes with.

Aside from the C64 I am into computers and video games in general, as well as music (mainly electronic and synth stuff) and reading.

My day job as of next week is a IT helpdesk support advisor. I intend to make a career out of IT support.

That's it.

-=Firthy2002=-

Tässä esittelytekstissä kirjoittaja ilmaisee ensin suhteensa C64-forumiin, mutta hän luonnehtii C64-kulttuurin ulkopuolista identiteettiään enemmän vasta tekstin lopussa. C64-kulttuuriin liittyvät tapahtumat kirjoittaja ilmaisee tekstin alkupuolella. Tarina alkaa kertomuksella siitä, miten kirjoittaja päätyi C64-musiikin pariin.

Tässä taustatarinassa kirjoittaja käyttää symboleja, joilla hän kytkee tarinansa osaksi C64-kulttuuria. Symbolit ovat C64-tietokone, C64-musiikki, SID-formaatti ja emuloidun musiikin soitto-ohjelma PlaySID 3.0.

Hahmon taustatarinassa on jo itsessään ilmaistuna konflikti ja sen ratkeaminen. Konflikti liittyy symboliin C64-musiikki. Hahmon alkuoletuksena oli, että C64-musiikki olisi tavallaan esteettisesti alempiarvoista, mutta laajempi tutustuminen

kumosi tämän oletuksen. Konfliktin ratkeaminen siis kasvatti hahmon kiinnostusta C64-musiikkia ja C64-kulttuuria kohtaan.

Ratkeamattomina konflikteina kirjoittaja tuo esiin sen, että hänen omistamiensa pelien tallenusmedia on vanhentunut. Hahmon tehtävänä on siis hankkia pelit uusiksi kestävämmillä tallennusmedioilla. Toisena konfliktina on hahmon aikomus käyttää C64:ää säveltämisessä. Aikomus ei ole kuitenkaan vielä toteutunut ja konfliktin ratkeaminen jää avoimeksi.

Konfliktit liittyvät aiemman esimerkin tapaan symboleihin, jotka liittyvät C64-musiikkiin ja peleihin. Kummassakin esimerkissä draamallinen aines liittyy symboleihin, jotka ovat osa C64-kulttuuria. Muita symboleja ei liitetä osaksi konflikteja tai draamallisuutta.

Draamallisuus nostaa C64-kulttuurin symboleineen tarinoiden tärkeimmäksi sisällöksi. Esittelyteksteissä kerrotaan siis kirjoittajan suhteesta C64-kulttuuriin. C64-kulttuuri on teksteissä pääosassa ja kirjoittaja on alisteinen kulttuurille ja sen symboleille. Kirjoittajan täytyy siis liittää itsensä C64-kulttuuriin sen symbolien kautta. Esimerkiksi C64-säveltämisen aloittaminen on tärkeä asia, koska C64-kulttuurissa arvostetaan C64-musiikkia. C64-musiikkiin liittyvillä symboleilla on suuri merkitys C64-kulttuurissa. Siksi säveltämisen tielle tulevat asiat ilmaistaan esittelyteksteissä konflikteina.

Seuraavassa luvussa analysoin C64-musiikin säveltämiseen liittyviä symboleja ja merkityksenantoja. Viestiketjuesimerkeistä käy ilmi soittamista ja säveltämistä harrastavien ihmisten C64-musiikkikulttuuriaiheiset kiinnostuksenkohteet.

5 C64-musiikin säveltäminen ja soittaminen

Edellisessä luvussa käsitelin viestiketjuja, joissa keskusteltiin musiikista ja muista aiheista enimmäkseen musiikin kuluttajan näkökulmasta katsottuna. Säveltäjien ja sävellysten arvottaminen, muistelut ja vertailut ovat passiivisia toimia siinä mielessä, että näissä viesteissä kirjoittaja ilmaisee ottaneensa vastaan jotain.

Sen sijaan aktiivisia toimia käsittelevissä viestiketjuissa keskustellaan esimerkiksi siitä, miten C64-musiikkia voi säveltää itse ja mitä kaikkea siihen liittyy. C64-forumilta löytyy vastaavia viestiketjuja esimerkiksi ohjelmointiin ja grafiikkaan liittyen. Tässä luvussa käsitelen musiikkiin ja ääneen liittyviä viestiketjuja, joissa käsitellään keskustelijoiden omia tuotoksia ja C64-musiikkiin liittyviä aktiivisia harrastuksia ja kiinnostuksenkohteita.

5.1 SID-äänisiru

C64-musiikki perustuu C64-tietokoneen SID-äänisiruun. Tällä äänisirulla on suuri merkitys C64-musiikin harrastajille. SID-äänisiru on C64-musiikkikulttuurin pohjasymboli. Kirjoitan lyhyesti SID-äänisirusta soittimena ennen siirtymistä sitä koskeviin viestiketjuihin.

Commodore 64:n SID-äänisiru on syntetisaattori, jota alunperin ohjattiin syöttämällä siihen käskyjä ohjelmointikielillä. C64:n tuotannon lopettamisen jälkeen SID-äänisiru on päätenyt osaksi musiikkilaitteita, joiden tarkoituksena on ollut tuoda SID käyttöön muusikoille, joilla ei ole omaa C64:ää, tai jotka eivät osaa ohjelmoida musiikkia ohjelmointikielillä.

Jo 1990-luvun alussa ohjelmoitiin ensimmäiset SID-emulaattorit PC:lle ja Amigalle. Siitä lähtien SID-emulointia on kehitetty eteenpäin. Emuloinnin tarkoituksena on tuoda SID-äänisirun tuottamat äänet saataville ohjelmallisessa muodossa sellaisina kuin mitä ne olivat aidoissa C64-tietokoneissa.

Tämän lisäksi 1980-luvun kaupallisten sävellysohjelmien rinnalle on kehitelty lukuisa

määrä ilmaisia sävellysohjelmia SID-musiikin tekemiseksi. Jotkin ohjelmat on tarkoitettu käytettäväksi C64:lla, kun taas muut ohjelmat toimivat Windows-ympäristössä.

C64-musiikkikulttuuri ei rajoitu pelkästään yhden tietokoneosakulttuurin sisälle, vaan sen sisällä syntyneitä sävellyksiä ja ääniä on otettu osaksi muita musiikkikulttuureja. Osittain tämä johtuu siitä, että osa C64-musiikista kiinnostuneista henkilöistä toimii aktiivisesti muiden musiikkikulttuurien kentillä. Toisaalta SID-sirun ääni (sekä 8-bittiset äänet ylipäänsä) on erkaantunut C64-kulttuurista ja se on otettu osaksi kaupallista musiikintuotantoa. SID:stä on tullut soitin, joka ei enää ole täysin kiinni syntykontekstissaan.

Commodore 64:n SID-äänisiru on erottamaton osa C64-musiikkikulttuuria. Näin ollen se on symbolina erityisen merkityksellinen keskustelijoille. Viestiketjussa *SID music best ever ?* nimimerkki ”Sir Kidd” kirjoittaa SID-musiikin merkityksestä:

I am just listening and I wonder...
Is SID music the best music ever ?
Better than CD and other music.
It has his own atmosphere and it rocks like hell.
What did make this chip so special ?
It's old, and it's still the best, I like it more than any music today.

Tälle kirjoittajalle SID-musiikki on mahdollisesti parasta musiikkia mitä maailmasta löytyy. Samassa viestiketjussa nimimerkki ”genrexin” mukaan äänipiiri itsessään ei ole olennainen osa C64-musiikkia, vaan kappaleet kestävät kuuntelemista sen takia, että muusikot olivat erityisen taitavia. Nimimerkki ”CraigG” tuo esiin sen, että SID-sirulla tuotut äänet ovat ainutlaatuisia ja jollain tapaa niillä on C64-musiikkikulttuurissa suuri merkitys samaan tapaan kuin 303- ja 909-rumpukoneilla on teknomusiikissa .

Nimimerkki ”Akira” vielä vertaa SID-sirun äänenväriä varhaisiin Rolandin ja Moogin syntetisaattoreihin, joilla on myöskin suuri merkitys 1970- ja 1980-lukujen varhaisessa elektronisessa populaarimusiikissa. ”Akiran” mukaan kaikilla näillä syntetisaattoreilla on ”ainutlaatuinen ja mahtava soundi”. SID-äänisiru on tälle kirjoittajalle yhtä merkittävä soitin kuin Moog-syntetisaattori, joka on varhaisimpia populaarimusiikissa käytettyjä syntetisaattoreita.

Syntetisaattoreita vertailevissa viestiketjuissa on havaittavissa samanlaista symbolista rajanvetoa kuin viestiketjuissa, joissa vertaillaan C64:ää ja muita tietokoneita keskenään. Syntetisaattoreita koskevissa viestiketjuissa SID-äänisiru arvotetaan vastaamaan sellaisia vanhoja syntetisaattoreita, joiden arvo tunnustetaan valtakulttuurin ja muiden osakulttuurien keskuudessa. Tällaiset keskustelut implikoivat sitä, että esimerkiksi muiden ajan pelilaitteiden äänet ovat vähempiarvoisia. Joissakin keskusteluissa tämä ilmaistaan täysin suoraan.

SID-äänisirulle halutaan antaa siis samanlainen arvo kuin sellaisille syntetisaattoreille, joilla jo on tunnustettu arvo populaarikulttuurin kontekstissa. Keskusteluissa asetetaan symbolisella tasolla eri laitteiden äänisirut järjestykseen ja niihin on liitetty erilaisia arvottavia käsityksiä, joihin keskusteluissa otetaan kantaa ja joita keskusteluissa luodaan. SID-musiikki arvoitetaan usein paremmaksi kuin muu musiikki ja SID-äänisirun saundia kuvaillaan ainutlaatuisiksi.

SID-äänisirua koskevissa viestiketjuissa SID-äänisiru saa symbolina valtavan arvolatauksen. SID-äänisiru on C64-musiikkikulttuurin mahdollistanut syntetisaattori. SID:llä voi mallintaa erilaisia instrumentteja, mutta sen teknisten ominaisuudet määrittelevät jokaisen instrumentin siten, että jokaisen eri instrumentin saundi kuulostaa siltä, että ne on toteutettu yhdellä ainoalla syntetisaattorilla.

C64-musiikissa kaikki ääni siis tuotetaan yhdellä äänisirulla. Siksi arvoittaminen ja kiinnostus tuotantovälinettä kohtaan on keskittyneempää kuin esimerkiksi musiikissa, joka on sovitettu useille soittimille, joiden toimintatavat ja saundit poikkeavat toisistaan (tällaisessa musiikissa saundillinen kiinnostus saattaa toisaalta kohdistua studionauhoituksen tuottajaan, jos tällä on jokin tuotannosta toiselle pysyvä tunnistettavissa oleva tuotantotapa).

SID-äänisirulla ja sen tuottamalla saundilla on suuri arvo C64-musiikkikulttuurissa. Tämän johdosta viestiketjuissa syntyy kiistaa siitä, onko fyysinen SID-äänisiru jollain tapaa parempi kuin ohjelmallinen SID-emulaatio. Käsittelen näitä viestiketjuja seuraavaksi.

5.2 Aidon ja emuloidun SID-äänisirun erot viestiketjuissa

SID-äänisirun suosion johdosta muutama musiikkilaitteistoyrittäjä on luonut syntetisaattoreita, jotka käyttävät aitoja SID-äänisiruja äänentuotantolähteenään. Jotkut ohjelmistoyrittäjät ovat luoneet SID-sirua mallintavia virtuaalisyntetisaattoreita, jotka siis emuloivat SID-äänisirun toimintaa.

SID-äänisiru on C64-musiikkikulttuurin pohjasymbolina vahvasti arvolatautunut. Tämän latauksen merkitys näkyy keskusteluissa, joissa osa keskustelijoista tuomitsee SID-äänisirun emuloinnin alempiarvoiseksi saundiltaan. Ainoastaan aito fyysinen SID-äänisiru voi tuottaa aidon SID-saundin heidän mukaansa.

Fyysisen SID-äänisirun merkitys C64-musiikille ja sen säveltämiselle nostetaan keskustelun polttopisteeseen laajasti viestiketjussa *SID synthesizers*. Viestiketjussa nimimerkki ”Arkhan” kirjoittaa:

Has anyone here worked with that SIDStation? It costs 1000\$, and I was wondering if thats even worth it...
Ive also looked at the DIY Midi SID synths that look like a headache to build, and alot of \$\$ anyways.....
any of that worth the effort? ...

Reason I ask is I was bugged to play live, and well,I dont know how to play any of my stuff live, since it was Tracker'd...

Kirjoittaja tiedustelee, onko kukaan käyttänyt SID-syntetisaattoreita, jotka tuottavat äänen fyysisellä SID-äänisirulla. Viestiketjussa siirrytään kuitenkin nopeasti keskustelemaan siitä, onko hyvien SID-emulaattorien ja aidon SID-äänisirun välillä mitään eroa saundissa. Viestiketjun aloittaja ”Arkhan” kirjoittaa SID-emulaatiosta:

Emulation is fake, and lame. Sure its neat, but its not the same.

Kirjoittajan mielestä SID-emulaatio ei kuulosta samalta kuin fyysisen SID-äänisirun saundi. Myöhemmässä viestissä ”Arkhan” perustelee näkökulmaansa pidemmälle, koska hänen mielipidettään vastustetaan ”insinöörinäkökulmasta” käsin. Mainitussa näkökulmassa SID-äänisiru on vain yksinkertainen siru, jonka toiminnan voi helposti mallintaa ohjelmallisesti lähes täydellisyyteen saakka. ”Arkhan” kuitenkin vertaa aitoa SID-äänisirua ”vintage”-kitaroihin ja -kitaravahvistimiin:

A brand new gibson les paul sounds like wang. the pickups are the "same" as the vintage ones like Beck and Page used....but theyre not. They sound horrible.

...

Same with amps. Old marshall vs. New Marshall. Any boner can tell you the old one sounds better even if theyre the "same" amp.

...

Its not just with SIDs. Nothing cuts close to the original with anything. So, great, you can slap stuff together and make your own SIDs. Id still take the MOS 6581 over the Eslapion Special, even if yours bakes me a cake after im done playing with it.

Insinöörimielipidettä edustava nimimerkki ”eslapion” vastaa ”Arkhanille”:

The SID is a stupid silicon die. Its not a complex object like a guitar which can have gozillions of different sounds.

You only argue because you know NOTHING about microelectronics. Every single chip in the world can be replicated by other systems to absolute indistinguishable perfection.

Keskustelussa nostetaan esille niitä tekijöitä, jotka keskustelijoiden mukaan erottavat aidon SID-äänien emuloidusta. Vastakkain asetetaan ”puristimielipide” ja ”elektroniikkainsinöörimielipide”. Viestiketjun puristien mukaan aitoa SID-äänisirua ei voi korvata, kun taas insinöörihenkisten keskustelijoiden mukaan kukaan ei pysty sokkotesteissä erottamaan aitoa SID-ääntä emuloidusta.

Aidon ja emuloidun väliset erot herättävät keskustelua useamman aiheen tiimoilta. Keskusteluissa syntyy jakoa niihin, jotka arvostavat alkuperäistä Commodore 64 -tietokonetta ja niihin, joille emulaattorit antavat riittävän hyvän kokemuksen C64:sta ja sille luoduista ohjelmista. Emulaattoreita käyttävät ovat voineet hankkia aidon tietokoneen itselleen, mutta aitoutta haluaville keskustelijoille aidon tietokoneen tai esimerkiksi SID-äänisirun hankkiminen on melkein ehdoton asia.

Fyysisen SID-äänisirun arvo nousee esiin toisella tavalla viestiketjuissa, joissa keskustelijat haluavat hankkia itselleen kyseisen sirun C64-tietokoneensa varaosaksi. Ehjien ja toimintakykyisten Commodore 64 -tietokoneiden määrä on vähenemään päin tietokoneiden ikääntymisen takia. Näin ollen ehjien SID-äänisirujenkin määrä on rajattu. Asiasta keskustellaan viestiketjussa *Source for SID chips today?*. Nimimerkki ”Wookie” hakee C64-forumilta tietoa SID-äänisirujen saatavuudesta:

I'm working on a little embedded project and wanted to incorporate a sound chip into the design. My fond memories of the SID chip make it my first choice.

Do any of you know of a reliable source for SID chips these days? I'll be surprised if nobody is manufacturing modern SMD SID chips. If there are no sources for SID chips, what other sound chips do you recommend?

Kirjoittaja haluaa siis hankkia SID-äänisirun omaan projektiinsa. Nimimerkki ”Sabbi” kirjoittaa, ettei mikään taho enää valmista alkuperäisiä SID-äänisiruja, mutta C64:n emolevyyn sopivia korvaavia äänipiirejä on kehitelty harrastajavoimin jonkin verran. Nimimerkki ”airship” kirjoittaa, että 6581-mallin SID-äänipiirejä myydään tietyissä paikoissa internetissä. Keskustelussa tuodaan esiin se, että pelkät SID-äänipiirit maksavat usein enemmän kuin jos ostaisi kokonaisen C64-tietokoneen.

Asiasta kiinnostuneille annetaan ostamiseen liittyvää tietoa esimerkiksi hintaan liittyvistä syistä. Vastaavanlaisia mielipiteitä ostopäätöksiä harkitseville annetaan esimerkiksi verkkohuutokauppa Ebay:sta löytyville C64-tietokoneille, joista forumilaiset osaavat kertoa niiden malleista, tuotantovuosista ja -maista ja näyttääkö ne olevan kunnossa ja onko ne hinnoiteltu oikein.

C64:ään liittyvän tarkan tiedon jakaminen on asiantuntijätietoa. Mitä asiantuntijuus merkitsee symbolien ja C64-kulttuurin määrittelemisessä? Miten esimerkiksi SID-äänisirua ja SID-emulaatiota vertailevissa viestiketjuissa määritellään C64-musiikkikulttuurin pohjasymboleja?

SID-äänisirun ympärillä käyty keskustelu on pohjasymboliin liittyvää syvempää keskustelua. C64-musiikin ystäville SID on tuttu symbolina. Emulaation ja fyysisen äänisirun vastakkainasettelu viestiketjuissa toimii SID:n määrittelynä symbolin tasolla. Viestiketjuissa siis selvitetään, mitä SID tarkoittaa ja mihin sillä voidaan viitata. Viestiketjujen sisältö ilmentää kysymystä siitä, onko SID-äänisiru eri asia kuin SID-emulaatio.

C64-kulttuurin uusilla tulokkailla ei välttämättä ole syvemmälle ulottuvaa tietoa esimerkiksi SID-äänisirun ja SID-emulaation teknisistä eroista. Aktiivisia harrastuksia käsittelevissä viestiketjuissa korostuukin asiantuntijuus keskustelunaiheen suhteen. Asiantuntijuutta tuodaan esiin niin musiikkikeskusteluissa kuin esimerkiksi

ohjelmointiin liittyvissä teknisissä kysymyksissä.

Asiantuntijuus mahdollistaa sen, että keskustelijalla on enemmän valtaa määrittellä C64-kulttuurin pohjasymbolien sisältöä yksityiskohtaisella tasolla. Asiantunteva C64-musiikin kuuntelija saattaa kirjoittaa esimerkiksi Rob Hubbardin käyttämistä syntetisaattorin filteriasetuksista, ja C64-musiikin säveltäjä saattaa kirjoittaa SID-äänisirun teknisistä ominaisuuksista. Asiantuntijat osaavat siis perustella mielipiteensä tarkemmin kuin henkilöt, jotka esimerkiksi tyytyvät luetteloimaan suosikkisäveltäjiään.

Tietenkin C64-säveltäjien ja heidän sävellystensä tunteminen on myös asiantuntijuutta. Se ei ole kuitenkaan sellaista tietoa, jonka avulla C64-musiikkikulttuurin symboleja pääsee määrittelemään samalla tavalla kuin jos henkilö on perehtynyt jonkin asian teknisiin yksityiskohtiin.

C64-kulttuuri on kokonaisuutena hierarkiaton (vrt. esimerkiksi kräkkerikulttuuri oli kuitenkin äärimmäisen kilpailullinen ja kräkkeriryhmiä pisteytettiin kyseisen kulttuurin sisäisissä lehtijulkaisuissa). Asiantuntijoiden mielipiteillä ei välttämättä ole merkitystä sille, miten kukin tulkitsee C64-kulttuurin pohjasymboleita. Syvempää tietoa haluava keskustelija kuitenkin törmää todennäköisesti asiantunteviin keskustelijoihin, jolloin heidän näkemyksillään on suurempi painoarvo tietoa haluavalle. Tämä tulee esille esimerkiksi niissä viestiketjuissa, joissa ketjun aloittaja haluaa tietoa siitä, onko internethuutokaupassa myyty hintansa arvoinen. Näin ollen asiantuntijat pystyvät tietonsa voimin ohjaamaan viestiketjuja.

Asiantuntijat toimivat C64-kulttuurin yhteisöllisyyden lujittajina. He ovat opetelleet pohjasymboleihin liittyviä asioita syvemmin kuin muut, ja he saattavat tuntea syvällisesti myös symboleja, jotka ovat vähemmän tunnettuja C64-kulttuurin sisällä. Näin ollen asiantuntijat ylläpitävät C64-kulttuurin sisältöä ja heillä on valtaa vaikuttaa C64-kulttuurin symbolien yksityiskohtaisiin merkityksiin.

5.3 C64-musiikin säveltäminen

Asiantuntijuus nousee esiin myös sellaisissa viestiketjuissa, joissa käsitellään musiikin

säveltämistä Commodore 64 -tietokoneella. Säveltämiskeskusteluissa tiedustellaan useimmiten sitä, millaisilla ohjelmistoilla SID-musiikkia voi tehdä. Osittain näissä keskusteluissa tuodaan myös esiin sitä, miten musiikkia toteutettiin C64:llä 1980-luvulla ja miten tunnetut säveltäjät ovat musiikkinsa säveltäneet. Toisaalta kokeneet säveltäjät kertovat myös omasta historiastaan sävellysohjelmien ja -tekniikoiden suhteen.

Viestiketjussa *what was your first?*..... nimimerkki "octave-sounds" tiedustelee, millä ohjelmalla forumilaiset ensimmäistä kertaa sävelsivät C64:llä. Viestiketjussa *Composing Music on C64* nimimerkki "William" kysyy samaan aiheeseen liittyen, miten muusikot sävelsivät C64:llä aikanaan. Näissä viestiketjuissa keskustelijat tuovat esiin sävellysohjelmien ja säveltämisen historiaa. Keskusteluissa nostetaan esiin esimerkiksi se, että ennen sävellysohjelmaa sävellykset koodattiin suoraan konekielellä.

Historiallisen tiedon jakaminen toimii keskustelijoita yhdistävällä tavalla. Tietoa jakava henkilö toimii asiantuntijana, joka johdattaa kysyjä syvemmälle C64-musiikkikulttuurin sävellystekniseen puoleen. Jakaja on eräänlainen "kylän vanhin", joka välittää perimätietoa uusille tulokkaille. Tällaisissa keskusteluissa syntyy käsitys C64-säveltämisen historiallisista rakenteista.

Säveltämisestä kiinnostuneet keskustelijat kyselevät keskusteluajankohdan aikaisista sävellysohjelmista ja -tekniikoista. Viestiketjussa *making music on c64* keskustellaan siitä, miten säveltäminen tapahtuu C64-emulaattoreilla. Tässä viestiketjussa nimimerkki "blipblop" on epävarma siitä, pystyykö emulaattoreilla edes säveltämään, vai tarvitaanko säveltämiseen aito SID-äänisiru.

Viestiketjun keskustelussa tulee esiin niin ohjelmien nimiä kuin eri emulaattorien teknisiä ominaisuuksia. Keskustelussa aloittelija saa käsityksen siitä, millaisia asioita täytyy ottaa huomioon SID-musiikkia sävelletäessä. "Blipblop" kiittää hänelle annettuja vastauksia:

thanx for helping out a newbie like me! I mean, it would be easy to snub simple stupid questions but you guys are really helpful.

Tähän nimimerkki ”MattSid” vastaa:

blipblop good choose make a SIDmusic! it's very cool! also I want make... but is a little hard... we must study also hard

Vastauksessaan ”MattSid” muistuttaa, että SID-musiikin säveltäminen vaatii työtä ja perehtyneisyyttä. Myös nimimerkki ”Garak” kirjoittaa harjaantumisen tärkeydestä:

I imagine it's very much like a zen thing. When you achieve the ability to use the software and create a good SID then you have reached... 'SIDvana'!

SID-säveltäjäksi ryhtyminen vaatii tämän keskustelun perusteella eräänlaisen ”initiaatiojakson”, jonka aikana tulokas opettelee vaadittavat tiedot ja taidot pystyäkseen aloittamaan säveltäjäuransa. Keskusteluissa ei mainita suoraan, mitä kaikkea siihen vaaditaan, että tulokas hyväksytään säveltäjänä C64-forumilla tai esimerkiksi demoskenessä, mutta ”Garakin” viestissä implikoidaan, että on olemassa jokin taso, jonka saavutettuaan tulokas osaa tehdä vaadittavat kriteerit täyttävää musiikkia.

C64-musiikkiharrastukseen voi liittyä myös muitakin kuin säveltämiseen liittyviä teknisiä kysymyksiä. Viestiketjussa *Rippings songs into SIDs?* nimimerkki ”Mike” hakee tietoa siitä, miten musiikin saa ”ripattua” peleistä tai demoista (ks. s. 48). C64:lla säveltämiseen liittyy myös kysymykset digitaalisista sampleista. Esimerkiksi viestiketjussa *using samples in SID music* nimimerkki ”beyondreproach” kysyy, miten sampleja voi soittaa SID-äänisirulla.

C64-säveltäminen pitää siis sisällään useita kiinnostuksenkohteita. Kuten fyysistä SID-äänisirua ja SID-emulaatiota vertailevissa viestiketjuissa, korostuu säveltämistä ja sävellysteknisiä kysymyksiä käsittelevissä viestiketjuissa vastaajien asiantuntijuus. Näissä viestiketjuissa asiantuntijat jakavat säveltämiseen liittyvää tietoa muun muassa ohjelmointiteknisistä asioista, C64-säveltämisen historiasta ja jopa säveltäjältä vaadittavasta työmoraalista.

5.4 C64-musiikin sovitukset

Aiemmin käsittelin säveltämistä Commodore 64 -tietokoneella. C64:lla luotua musiikkia soitetaan myös muilla soittimilla. C64-musiikki ei siis rajoitu tietokonekulttuuriin pariin, vaikka C64-musiikin alkuperä onkin tietokonekulttuurissa.

C64-musiikkia on sovitettu monilla eri tavoilla. Esimerkkeinä tästä toimivat muun muassa erilaiset orkesterisovitukset, laulusovitukset, rockbändisovitukset, remiksaukset moderneilla syntetisaattoreilla ja kappaleiden säveltäjien julkiset sooloesitykset esimerkiksi pianolla tai sähköisillä kosketinsoittimilla.

Pelimusiikin suosio on johtanut siis siihen, että sävellyksistä on tehty lukuisia eri sovituksia eri soittimille ja kokoonpanoille niin akustisesti kuin elektronisestikin. Tällaisissa muodoissa pelimusiikki saattaa kiinnostaa myös sellaisia ihmisiä, jotka eivät ole kiinnostuneita SID-äänisirun äänenväristä ja sävellysten alkuperäisistä sovituksista C64-tietokoneella.

Esimerkiksi nimimerkki ”Jimbo” kirjoittaa viestiketjussa *Music* pitävänsä C64-peli *Parallaxin* musiikista, vaikka hän ei välitäkään ”SID-skenestä”:

...I'm not into the Sid/tune scene but really, the music to Parallax is one of my favourites....ever!

...

Can anyone supply me with any information about it? ie, what Key? Sheet music (piano or guitar)
Any info about this tune, as always, appreciated.

Kirjoittaja haluaa tietoa kyseisestä pelimusiikista ja etsii sille C64-forumilta nuotteja. Hänelle SID-äänisirun saundi ei ole tärkeä tekijä C64-musiikissa. Muissakin viestiketjuissa keskustelijat ovat kiinnostuneet C64-pelimusiikin soittamisesta soittimilla.

Viestiketjussa *Do you play a musical instrument?* nimimerkki ”smam” on kiinnostunut siitä, soittaako joku C64-forumin jäsen ”retrokappaleita” jollakin soittimella:

Do you play retro tunes at home, if so what do you play and what do you play it on, erm, playa?

My kid has a toy keyboard (musical). It really is pretty good, has loads of keys and everything. It even has a sustain pedal (whatever the hell that is).

Anyway I want to play some last ninja 1/2 tunes on it. Anyone know how I can teach myself this? I don't know piano notation so I was thinking about just numbering the keys.

Anyone have the number notes? Or even the note notes.

Viestiketjun aloittaja ei osaa lukea nuotteja mutta hän etsii silti keinoja C64-sävellysten soittamiseen ”lelukosketinsoittimella”. Soittamisella on siis jotain arvoa kirjoittajalle, koska hän haluaa oppia soittamaan C64-musiikkia, vaikka hänellä ei vaikutakaan olevan aiempaa kokemusta musiikkisoittimien soittamisesta. Kirjoittaja haluaa oppia soittamista nimenomaan C64-musiikkia soittaakseen. Viestiketjusta ei kuitenkaan selviä tarkempaa syytä, miksi C64-musiikki innoittaa kirjoittajan aloittamaan soittoharrastuksen.

Kyseisessä viestiketjussa keskustelijat kertovat, mitä soittimia he soittavat ja jos he ovat mahdollisesti esimerkiksi kirjoittaneet itse tabulatuureja kitaralle tai bassokitaralle C64-sävellyksistä. Viestiketjussa *Tabulatures for C-64* vuorostaan kysellään tällaisten tabulatuurien perään, jossa tabulatuureja myös jaetaan keskustelijoille.

C64-musiikki ei kiinnosta ainoastaan henkilöitä, jotka soittavat soittimia harrastuksena. Maailmalta löytyy nykyään C64-musiikkia tulkitsevia keikkailevia rockbändejä sekä eri kokoisia orkestereita. Viestiketjussa *C64 Music Performed With Conventional Instruments* nimimerkki ”Craig P.” kysyy, onko forumilaisilla tietoa ”perinteisillä soittimilla” soitetusta C64-musiikista:

I was wondering if anyone knows of any C64 music that was recorded using conventional instruments. I'm particularly interested in rock guitar based music. I did a guitar based version of the Papillions crack intro about 4 or 5 years ago. I've been wanting to do more but haven't found the time. I think that some C64 music is perfect for a guitar shredder like Steve Vai or Joe Satriani. Any recommendations would be appreciated.

Viestiketjussa nostetaan esiin internetsivusto Remix.Kwed.Org, joka on omistettu C64-sävellyksistä tehdyille remiksauksille ja muille uusille versioille. Tämän tekstin kirjoitusvuonna (2012) sivustolla on runsaat kolmetuhatta uutta sovitusta C64-musiikista. Sivusto mainitaan muuallakin, kuten viestiketjussa *New versions of classic C64 music*, jonka aloitusviesti on sivuston mainos. C64-musiikin sovituksista kiinnostuneita siis ohjataan mainitulle sivustolle, joka on erityisesti keskittynyt julkaisemaan C64-musiikin sovituksia.

C64-forumilla käydät keskustelut siis linkittävät musiikista kiinnostuneita muille sivustoille silloin, kun keskustelunaihe ei enää liity tiukasti C64-musiikkikulttuuriin. C64-musiikkikulttuuri perustuu SID-äänisiruun ja kenties siksi C64-musiikin sovituksista kiinnostuneille tarjotaan linkkejä muille nettisivuille, joilla käsitellään C64-musiikkia eri tavalla kuin C64-forumilla.

Linkkien tarjoaminen voi siis toimia C64-kulttuurin rajaajana. Tietenkin C64-musiikin sovitukset ovat myös osa C64-kulttuuria. Keskustelijoiden ohjaaminen linkkien avulla tuo esiin C64-kulttuurin lohkoutumisen eri osiin. Toisille keskustelijoille C64-musiikki on ainoastaan SID-musiikkia, kun taas toisille kelpaa myös muille soittimille tehdyt sovitukset. Joitakin keskustelijoita kiinnostaa enemmän tehdä sovituksia C64-musiikista kuin säveltää musiikkia itse C64:llä.

Näin ollen C64-musiikki on itsessään symboli, jonka alle kätkeytyy eri tulkintoja siitä, mitä C64-musiikki loppujen lopuksi voi olla. Keskustelijat ovat eri mieltä siitä, tarviiko C64-musiikki aina SID-äänisirun saundin, vai onko esimerkiksi rockbändin tulkinta jostain C64-pelisävellyksestä myös C64-musiikkia.

Viidennessä luvussa käsitelin C64-musiikin säveltämiseen ja soittamiseen liittyviä viestiketjuja. Viestiketjujen aiheita ovat muun muuassa SID-äänisirun ominaisuudet, SID-emulaation ja fyysisen SID-äänisirun saundilliset erot, C64-musiikin säveltämisohjelmat, C64-musiikin ohjelmoiminen ja C64-sävellysten soittaminen soittimilla. Teknisiä aiheita sisältävissä viestiketjuissa korostuu keskustelijoiden asiantuntijuus aiheen suhteen. Viestiketjuissa korostuu myös C64-musiikin säveltämiseen liittyvä tieto esimerkiksi laitteistohankintojen ja nuottilähteiden suhteen.

Viestiketjuissa olevien asiantuntijoiden mielipiteet C64-säveltämiseen liittyvistä aiheista määrittävät C64-musiikkikulttuuria. C64-musiikin säveltämisestä tai soittamisesta kiinnostunut henkilö saa viestiketjuissa asiantuntijoilta ohjausta kiinnostuksensa suhteen. Asiantuntijoilla on asiantuntemuksensa johdosta valtaa määritellä, millainen musiikki on ”autenttista” C64-musiikkia. Näin ollen asiantuntijoilla on valtaa määritellä C64-musiikkikulttuurin symbolien merkityksiä. Tiedon jakaminen ja symbolien merkityksistä keskusteleminen toimii yhteisöllisyyden vahvistajana asiantuntijoiden jakaessa ”perinnetietoa” C64-musiikkikulttuurin sisällöstä aiheesta kiinnostuneille.

6 Lopuksi

Olen tässä tutkimuksessa tutkinut millainen musiikillinen virtuaaliyhteisö löytyy Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilta. Keskusteluforumilla käsitellään Commodore 64 -tietokoneeseen liittyviä aiheita, joten keskusteluforum on osa C64-kulttuuria. Tutkimuksessani selvitin, miten yhteisöllisyys rakentuu C64-musiikkikulttuurissa käytettyjen symbolien avulla Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilla.

Analysoimistani Lemon64-internetsivuston keskusteluforumin viestiketjuista paljastui, miten C64-kulttuurin symboleja käsitellään ja miten niille annetaan merkityksiä C64-forumin keskusteluissa. C64-forumin viestiketjujen perusteella C64-kulttuurissa ja C64-musiikkikulttuurissa yhteisöllisyys syntyy osallistujien käyttäessä yhteisesti jaettuja symboleja. Yhteisöllisyyttä luo myös C64-kulttuurin jäsenten erottautuminen muista tietokonekulttuureista käyttämiensä symbolien ja symbolien arvottamisen perusteella. Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilla symbolit toimivat siis yhteisöllisyyden vahvistajina yhteisön symbolisen rakentumisen teorian mukaisesti.

Analyysini onnistuu luomaan käsityksen C64-kulttuurin ja erityisesti C64-musiikkikulttuurin symbolisesta sisällöstä, symbolien käyttötavoista ja miten symbolien merkitysisältöä käsitellään C64-forumin viestiketjuissa. Osoitan yhteisöllisyyden syntyvän symbolien välityksellä.

Analyysissäni määrittelin pohjasymboleiksi sellaiset symbolit, jotka määrittävät C64-kulttuurin sisältöä ja rajoja olennaisimmalla tavalla. Pohjasymboleita käytetään viestiketjuissa eniten, koska ne ovat C64-kulttuurin sisällölle tärkeimmät symbolit. C64-kulttuuriin perehtyvä henkilö törmää C64-kulttuurin pohjasymboleihin ensimmäisenä, joten pohjasymbolit myös omaksutaan kulttuurin ensimmäisinä symboleina.

Viestiketjuista ei kuitenkaan aina käy ilmi se, miksi joistakin symboleista on tullut pohjasymboleita. Yleensä perustelut kuitenkin löytyvät viestiketjuista, joissa pohjasymboleja käsitellään arvottavalla tai yksityiskohtaisella tavalla. Pohjasymbolit eivät siis ole valikoituneet satunnaisesti, vaan niiden olennaisuutta C64-kulttuurille ylläpidetään jatkuvasti C64-kulttuurin jäsenten toimesta.

Kaikki C64-forumin jäsenet voivat antaa oman panoksensa symbolien sisällöille. Joissakin kysymyksissä syvempi perehtyneisyys kuitenkin antaa keskustelijalle vallan toimia asiantuntijana. Asiantuntijoilla on enemmän vaikutusvaltaa symbolien sisältöihin ja heidän näkemyksiään voi vastustaa lähinnä toinen asiantuntija.

Virtuaaliyhteisöjen tekstillinen luonne piilottaa usein käyttäjien ruumiillisuuden. Joissakin virtuaaliyhteisöissä ruumiillisuutta tuodaan esiin eri tavoin mutta C64-forumilla asialla ei vaikuta olevan merkitystä ja käyttäjien sukupuoli ja etnisyys ovat viestiketjujen aiheena hyvin harvoin, eikä ruumiillisuutta yleensä tuoda muutenkaan esiin. Kuitenkin viestiketjuissa keskustellaan välillä forumilaisten kumppaneista, joilla viestien perusteella lähes aina tarkoitetaan naispuolisia kumppaneita. Symbolianalyysi ei paljasta, keitä symbolien käyttäjät oikeasti ovat, mutta tiettyjen viestiketjujen perusteella vaikuttaa siltä, että C64-forumin käyttäjät ovat enimmäkseen miespuolisia henkilöitä. Naispuolisia forumilaisia ei kuitenkaan torjuta viestiketjuissa, joissa käyttäjien sukupuoli käy ilmi. Symbolianalyysi ei kykene paljastamaan tällaisen sukupuolijakauman syitä. Jatkotutkimuksen kannalta sukupuoliulottuvuuden voisi kytkeä tutkimukseen mukaan.

C64-kulttuurin symbolien analysointi itsessään ei myöskään paljasta sitä, miten symbolit ovat alun perin syntyneet, ja miksi joistakin symboleista on tullut pohjasymboleita. C64-forumin viestiketjuissa keskustellaan usein myös C64-kulttuurin historiasta, jolloin symbolien merkityssisältö ja historia käy ilmi. Symbolit itsessään, johonkin asiaan viittaavina sanoina viestiketjuissa, eivät kuitenkaan paljasta täsmällisesti historiaansa.

Symbolien analysointi paljastaa parhaiten osakulttuurin kulttuuriset rajat. C64-kulttuuri erottuu omaksi kulttuurikseen kulttuurissa käytettyjen symbolien perusteella. Historialliseen tietoon yhdistettynä symboleja tutkimalla saadaan myös selville, miten C64-kulttuuri on muuttunut elinaikansa kuluessa. Tähän en kuitenkaan paneutunut tutkimuksessani. Historiallisuus olisi kiinnostava näkökulma jatkotutkimukselle.

Historiallinen näkökulma herättää kysymyksiä symbolien pysyvyydestä: mitä symboleja C64-kulttuuriin on tullut lisää, ja onko joitakin symboleja, jotka ovat olleet esillä

ainoastaan jonain tietynä aikana kuten esimerkiksi 1980-luvulla. Kysymyksesi nousee, mitä C64-kulttuurille tapahtuu tulevaisuudessa? Voivatko C64-kulttuurin symbolit vaihtua siinä määrin, että tulevaisuuden C64-kulttuuri on jotain täysin erilaista kuin mitä se on ollut tähän asti? Toisaalta C64-kulttuuri saattaa pysyä ennallaan mutta sen sisällä syntyneet symbolit voivat siirtyä toisiin osakulttuureihin. Näin on jo käynyt, kun C64:n SID-äänisirun saundi on omaksuttu chiptune-musiikkikulttuuriin, jossa ”retrovideopelisaundeista” pitävät henkilöt hyödyntävät vanhojen tietokoneiden ja pelikonsolien ääniä. Chiptune-musiikin tekeminen ei edellytä C64-musiikin tuntemista, koska kyse on saundien hyödyntämisestä, eikä niinkään kiinnostuksesta C64-musiikkikulttuuria kohtaan.

C64-kulttuuri itsessään omaksui symboleja sitä edeltäneestä tietokone- ja hakkerikulttuurista. Näin ollen toisiaan lähellä olevista kulttuureista saattaa siirtyä symboleja kulttuurista toiseen. Selitys symbolien siirtymiselle vaatisi näiden kulttuurien tuntemista ja vertailua toisiinsa.

Kiinnostavia asioita jatkotutkimukselle olisi siis muun muassa osakulttuurien symbolisisällön muuttuminen ajassa ja symbolien jakaminen osakulttuurien kesken. Symboleilla vaikuttaa myös olevan eri funktioita keskusteluissa, kuten tiettyjen symbolien määrittelemine pohjasympoleiksi osoittaa. Näin ollen yleisesti katsottuna symbolien tarkempi määrittely niiden funktioiden perusteella olisi kiinnostava aihe jatkotutkimukselle.

C64-kulttuuri on iältään jo kolmekymmentä vuotta vanha. Iästään huolimatta C64-musiikkikulttuuri on edelleen elinvoimainen tietokonemusiikin osakulttuuri. Näin ollen C64-musiikkikulttuuri tarjoaa musiikintutkimukselle lukuisan määrän tutkimuskohteita C64-kulttuurin alkuvaiheilta nykypäivään asti.

C64:n voima näkyy siinä, että uusia sävellyksiä ja muita tuotantoja tehdään sekä fyysisellä että emuloidulla Commodore 64:llä yhä, eikä C64-kulttuuri osoita sammumisen merkkejä. C64-kulttuurissa ei siis ole kyse pelkästä nostalgiasta tai ”retroilusta”. C64-kulttuuri on ainutlaatuinen digitaalinen kulttuuri, jonka merkitys tietokonekulttuureille yleisesti ja tietokonemusiikin suosion nousulle on korvaamaton.

LÄHTEET

1. Tutkimusaineisto

Tutkimusaineisto on Lemon64-internetsivuston keskusteluforumilta. Lemon64-sivusto löytyy osoitteesta <<http://www.lemon64.com/>>.

Tutkimuksessa viitataan seuraaviin viestiketjuihin:

Amiga, were they really that good. 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=2635>>. 26. 4. 2013.

*are rob hubbard's tunes *really* overrated?* 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=5100>>. 26. 4. 2013.

Best composer ? 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=2180>>. 26. 4. 2013.

Best SID emulation. 2009. C64 Forum: Scene.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=30456>>. 26. 4. 2013.

C64 Music Performed With Conventional Instruments. 2003. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=6287>>. 26. 4. 2013.

Composing Music on C64. 2003. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=6458>>. 26. 4. 2013.

Do you play a musical instrument? 2006. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=21075>>. 26. 4. 2013.

favourite experience with a commodore64? 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=5070>>. 26. 4. 2013.

Game Theory: The obligatory graphics/gameplay subject. 2004. C64 Forum: Games.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=12134>>. 26. 4. 2013.

Hello! 2006. C64 Forum: Member Introductions.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=19556>>. 26. 4. 2013.

I am Bungholio. 2005. C64 Forum: Member Introductions.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=18780>>. 26. 4. 2013.

making music on c64. 2002. C64 Forum: General.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=5712>>. 26. 4. 2013.

Music. 2002. C64 Forum: General.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=1526>>. 26. 4. 2013.

New versions of classic C64 music. 2002. C64 Forum: General.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=1239>>. 26. 4. 2013.

Rippings songs into SIDs? 2002. C64 Forum: Scene.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=975>>. 26. 4. 2013.

SID-Charts. 2002. C64 Forum: General.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=686>>. 26. 4. 2013.

SID music best ever ? 2002. C64 Forum: General.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=5293>>. 26. 4. 2013.

SID synthesizers. 2007. C64 Forum: Scene.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=23288>>. 26. 4. 2013.

Source for SID chips today? 2010. C64 Forum: Scene.
<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=35149>>. 26. 4. 2013.

Tabulatures for C-64. 2004. C64 Forum: Help & Support.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=15056>>. 26. 4. 2013.

The 80'ies Teenie – C64-generation. 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=3398>>. 26. 4. 2013.

Tunes with particular nostalgic value. 2003. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=5954>>. 26. 4. 2013.

using samples in SID music. 2008. C64 Forum: Scene.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=27201>>. 26. 4. 2013.

weve had 80s computers, 80s music and nowww..... 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=1899>>. 26. 4. 2013.

What are your best sid tunes? 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=3839>>. 26. 4. 2013.

what influenced you the most?..... 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=3256>>. 26. 4. 2013.

What TV shows took time away from your C64? 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=2217>>. 26. 4. 2013.

what was your first?..... 2002. C64 Forum: General.

<www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=3164>. 26. 4. 2013.

Which one is the sprite you like most?? 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=1269>>. 26. 4. 2013.

Who is your fav " NOT SO FAMOUS " composer? 2004. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=13015>>. 26. 4. 2013.

Yet another SID topic: worst tune. 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=5151>>. 26. 4. 2013.

Your favorite SIDtunes? 2002. C64 Forum: General.

<<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=5131>>. 26. 4. 2013.

2. Tutkimuskirjallisuus

Bagnall, Brian. 2010. *Commodore - a company on the edge*. Winnipeg: Variant Press.

Blanchard, Anita & Horan, Tom. 1998. Virtual Communities and Social Capital. *Social Science Computer Review* 16.

Carr, Diane & Buckingham, David & Burn, Andrew & Schott, Gareth. 2006. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity.

Cohen, Anthony. 1985. *Symbolic Construction of Community*. Florence: Routledge.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA & London: MIT Press.

Davidov, Veronica M. & Andersen, Barbara, 2008. Mimetic Kinship: Theorizing Online "Tribalism". Kirjassa *Electronic Tribes: The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers* ed. Tyrone, L. A. & Smith, A. S. Austin: University of Texas Press

Dillon, Roberto. 2011. *The Golden Age of Video Games*. Boca Raton, FL: A K Peters/CRC Press.

Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas Heide & Tosca, Susana Pajares. 2008. *Understanding video games: The essential introduction*. New York: Routledge.

Heikkilä, Ville-Matias. 2010. *Defining Computationally Minimal Art*.

<<http://www.pelulamu.net/viznut/blog/computationally-minimal-art/>> 29. 4. 2013

Heinonen, Ulla. 2008. *Sähköinen yhteisöllisyys: Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa*. Turun yliopisto. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos. Väitöskirja. Vaajakoski: Gummerus.

HVSC 2013. High Voltage SID Collection: Commodore 64 music for the masses.

<<http://www.hvsc.c64.org/>> 29. 4. 2013

Lemon64 2012a. *Help >> Site History*.

<<http://www.lemon64.com/?mainurl=http%3A//www.lemon64.com/help/history.php>>

29. 4. 2013

Lemon64 2012b. *Help >> The Lemon Team*.

<<http://www.lemon64.com/?mainurl=http%3A//www.lemon64.com/help/staff.php>> 29.

4. 2013

Lysloff, René T. A. 2003. Musical Community on the Internet: An On-Line Ethnography. *Cultural Anthropology*, Vol. 18, No. 2, 233–263

Mäyrä, Frans. 2008. *Introduction to Game Studies: Games and Culture*. Sage Publications.

Polgár, Tamás. 2008. *Freax - The Brief History of the Computer Demoscene*. Winnenden: CSW-Verlag.

Rheingold, Howard. 1998. *The Virtual Community*.

<<http://www.rheingold.com/vc/book/>> 29. 4. 2013

Suominen, Jaakko (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Pori: Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos. <<http://www.pelitutkimus.fi/>> 29. 4. 2013

Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York:

Simon & Schuster.

Walleij, Linus. *Copyright does not exist*. <<http://www.stderr.org/doc/cfi-en/html/>> 29. 4. 2013

Wallich, Perry. 1985. *Design case history: the Commodore 64*. *IEEE Spectrum*. <http://spectrum.ieee.org/ns/pdfs/commodore64_mar1985.pdf> 29. 4. 2013

Wikipedia. 2013c. *Commodore 64*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64> 29. 4. 2013

Wikipedia. 2013d. *Bulletin board system*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Bulletin_board_system> 29. 4. 2013

Wikipedia. 2013e. *The WELL*. <http://en.wikipedia.org/wiki/The_WELL> 29. 4. 2013

Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard. 2003. *Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

3. Kvaliteetti

The C-64 Scene Database. 1984. *GCS Intro by German Cracking Service*. <<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=54647>> 29. 4. 2013

The C-64 Scene Database. 1993. *Sleepwalker +2 by Legend*. <<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=69593>> 29. 4. 2013

Wikipedia. 2013a. *Commodore VIC-20*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_VIC-20> 29. 4. 2013

Wikipedia. 2013b. *Commodore 64*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64>