

# **Marginaalista tunnustetuksi aineettomaksi digitaaliseksi kulttuuriperinnöksi**

The Art of Coding -hanke ja demoskenen kansainvälinen kulttuuriperintöprosessi Suomessa,  
Saksassa, Puolassa, Alankomaissa ja Sveitsissä

Ida-Maria Peltoniemi

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma, Digitaalinen kulttuuri  
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2024

Pro gradu -tutkielma

## **Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma**

**Ida-Maria Peltoniemi**

**Otsikko:** Marginaalista tunnustetuksi aineettomaksi digitaaliseksi kulttuuriperinnöksi: The Art of Coding -hanke ja demoskenen kansainvälinen kulttuuriperintöprosessi Suomessa, Saksassa, Puolassa, Alankomaissa ja Sveitsissä.

**Sivumäärä:** 86

Kansainvälinen kulttuuripoliittinen keskustelu koskien digisyntyistä ja digitaalista kulttuuria kohtaan on pitkään ollut varsin yksipuolista, eikä laajemmin yhteiskunnassa ole vielä tunnistettu digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurin arvoa ja merkitystä identiteettimme, historiamme sekä yhteiskuntamme kannalta. Aiheesta inspiroituneena tutkin tässä Pro gradu -työssä digisyntyisen ja digitaalisen alakulttuurimuodon, demoskenen käynnissä olevaa kansainvälistä kulttuuriperintöprosessia The Art of Coding -hankkeen ja siinä mukana olevien maiden Suomen, Saksan, Puolan, Alankomaiden ja Sveitsin kontekstissa.

Tutkimukseni tärkeimmät tutkimuskysymykset ovat ”Miten ja miksi demoskenestä on alkanut muodostumaan aineetonta kulttuuriperintöä?”, ”Minkälaisia eri vaiheita demoskenen kulttuuriperintöprosessi on sisältänyt?”, ”Minkälainen merkitys demoskenen kulttuuriperintöprosessilla on?” sekä ”Miksi se on merkittävää?”

Pyrin vastaamaan asettamiini tutkimuskysymyksiini tutkimusaineistoni kautta. Ensimmäinen hyödyntämäni aineisto koostuu avoimia kysymyksiä sisältäneestä verkkokyselystä, jonka toteutin suomeksi ja englanniksi. Pyrin kyselyllä tavoittamaan The Art of Coding -hankkeessa sekä laajemmin demoskenessä mukana olevia toimijoita, minkä vuoksi jaoin kyselyn hankkeelle kohdistetulla Discord-keskustelukanavalla. Kyselyn pääteemat koskivat kyselyyn osallistuneiden suhdetta demoskeneen, demoskeneä aineettomana kulttuuriperintönä, käynnissä olevaa kulttuuriperintöprosessia sekä siihen sisältyneitä vaiheita ja toimijoiden mahdollista roolia osana sitä. Toinen hyödyntämäni aineisto koostuu Suomen, Saksan, Puolan, Alankomaiden ja Sveitsin virallisista hakukirjeistä ja muusta niihin liittyvästä materiaalista, joka on saatavilla verkossa.

Analysoin molempia aineistoja humanistiselle tutkimukselle tyypillisen lähiluvun menetelmin. Lähiluvulla tarkoitan hakemustekstien ja kyselyvastauksien useassa osassa tapahtuvaa intensiivistä ja mahdollisimman intensiivistä lukemisen menetelmää, joka mahdollistaa temaattisten aineiden etsimisen ja löytämisen. Lähiluku on mahdollistanut myös tutkijana omien tulkintojeni tarkastelun. Maiden virallisista hakukirjeistä olen lähiluvun menetelmin kiinnittänyt huomiota hakemusten sisältöihin: minkälaisia aineettoman ja digitaalisen kulttuuriperinnön ominaisuuksia demoskeneen on argumentoitu sisältyvän, mikä tekee siitä ainutlaatuista ja suojeltavaa perintöä sekä toisaalta, minkälaisia yhteneväisyyksiä ja eroja hakemuksien välillä on sisällöllisesti ja rakenteellisesti.

**Avainsanat:** digisyntyinen kulttuuri, digitaalinen kulttuuri, demoskene, aineeton kulttuuriperintö, kulttuuriperintöprosessi

## Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Teoreettinen viitekehys ja tutkimuskysymykset	6
1.2	Tutkimuskirjallisuus	8
1.3	Keskeiset käsitteet	10
<b>2</b>	<b>Tutkimusmenetelmät</b>	<b>13</b>
2.1	Aineistonhankinta	13
2.2	Analyysimetodit	15
2.3	Tutkimuseettiset tekijät	16
<b>3</b>	<b>Kulttuuriperinnön eri merkitystasot ja sen määrittelijät</b>	<b>18</b>
3.1	Kulttuuriperinnön monet eri merkitystasot	18
3.2	Unesco kulttuuriperinnön määrittelijänä	20
3.3	Kulttuurinmurros: digitaalisen kulttuurin kasvava arvo ja merkitys	24
<b>4</b>	<b>Käsitteestä prosessiksi: digitaalisen kulttuurin institutionalisoituminen</b>	<b>27</b>
4.1	The Art of Coding -hanke: myös digitaalista kulttuuria tulee säilyttää	27
4.2	Unescon haastaminen digisyntyisellä digitaalisella kulttuurilla – mikä tekee demoskenestä aineetonta digitaalista kulttuuriperintöä?	37
4.3	Kulttuuriperinnön käsittämisen työkalut ja kansallisten toimijoiden koolle kutsuminen	48
<b>5</b>	<b>Askel kohti Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainvälistä listaa – marginaalista kansainväliseksi kulttuuriperinnöksi?</b>	<b>64</b>
5.1	Kulttuuriperintö arvon ja statuksen merkinä	64
5.2	Kulttuuriperintöprosessin tuottamat instituutiot ja viranomaiset	66
5.3	Yhteiskunnallinen relevanssi – demoskenen näkyväksi tekeminen	68
<b>6</b>	<b>Loppupäätelmät</b>	<b>73</b>
	<b>Liitteet</b>	<b>78</b>
	Liite 1. Suomenkielinen tutkimuskysely	78
	Liite 2. Englanninkielinen tutkimuskysely	80



# 1 Johdanto

Yhteiskunnan digitalisoitumisen ja teknologian kulttuurisen omaksumisen myötä myös kulttuurimme on yhä enenevässä määrin digitaalista. Muutoksen myötä enää ei ole mahdollista puhua digitaalisesta ja fyysisestä maailmasta toisistaan erillisinä kokonaisuuksina<sup>1</sup>. Tämänkaltainen kulttuurinmurros heijastuu myös väistämättä aineettomaan kulttuuriperintöön, sillä se säilyy käytössä ja muuttuu ajassa.

Käsitteenä aineeton kulttuuriperintö on suhteellisen tuore tulokas osana kansainvälistä keskustelua. Tästä huolimatta aineetonta kulttuuriperintöä on kuitenkin suojeltu kansainvälisellä tasolla aktiivisesti jo pidemmän aikaa erilaisten sopimuksien valossa. Ensimmäisen kerran aineellisen kulttuuriperinnön haurauteen ja katoavaisuuteen havahduttiin toisen maailmansodan aikana, kun eurooppalaisen kulttuuriperinnön ymmärrettiin tuhoutuneen pommitusten seurauksena.<sup>2</sup>

Keskustelu aineettoman kulttuuriperinnön hauraudesta ja katoavaisuudesta on jälleen ajankohtainen käynnissä olevan kulttuurinmurroksen vuoksi, pohdittaessa etenkin digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurin tallentamista, suojelua sekä pitkäaikaissäilyttämistä koskevia kysymyksiä. Pro gradussani tutkin digitaalisen alakulttuurin muodon, demoskenen käynnissä olevaa kulttuuriperintöprosessia – sen syntyä, sen eri vaiheita sekä siihen johtaneita syitä kansainvälisen The Art of Coding -hankkeen kontekstissa.

Tutkimukseni koostuu kahdesta tasosta: kansainvälisestä The Art of Coding -hankkeesta, jonka tarkoituksena on ajaa demoskene Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle ensimmäisenä digitaalisen kulttuurin muotona sekä kansallisesta tasosta, jossa tarkastelen hankkeessa mukana olevia maita Suomea, Saksaa, Puolaa, Sveitsiä ja Alankomaita, jotka ovat ajaneet demoskenen aineettomana kulttuuriperinnön muotona kansalliselle listalle oman maansa sisällä.

Tutkimukseni koostuu tutkimusongelman taustoittamisesta, tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen, keskeisten käsitteiden, aineiston ja tutkimuskirjallisuuden esittelystä sekä tutkimusaiheeseen syventyvistä käsittelyluvuista. Tutkimukseni päätän kokoavaan loppulukuun.

---

<sup>1</sup> Mattila 2018, 10.

<sup>2</sup> Marsio 2014, 15

## 1.1 Teoreettinen viitekehys ja tutkimuskysymykset

Keskustelut kulttuuriperinnöstä sekä kulttuuriperintöprosessin taustalla olevista ilmiöistä ovat olleet erityisen vilkkaita viime vuosikymmenien aikana ja kulttuuriperinnölle onkin annettu eri yhteyksissä uusia sisältöjä sekä merkityksiä. Sittemmin kulttuuriperinnön käsite, sen merkitykset sekä käyttötavat ovat arkipäiväistyneet ja vakiintuneet. Historioitsija Svante Beckhamin mukaan syyt käsitteiden nykyisiin käyttötapoihin on jäljitettävissä yhteiskunnallisiin muutoksiin. Rationalisoinnin seurauksena aiemmin valtion säätelemästä, monokulttuurisesta ja institutionaalista kulttuuriperinnöstä on tullut yksilöllisesti arvokasta, monimuotoista sekä paikallista. Nykyään onkin vaikea osoittaa ilmiötä tai asiaa, jota ei voisi lukea kulttuuriperinnöksi ja toisaalta, kuka loppujen lopuksi määrittelee, mikä on kulttuuriperintöä? <sup>3</sup>

Myös tutkijoiden kiinnostus sitä prosessia kohtaan, jossa jostakin aineettoman tai aineellisen perinteen kohteesta valikoituu säilytettävää kulttuuriperintöä, on kasvanut viime vuosikymmenien aikana <sup>4</sup>. Tieteellisessä diskurssissa kulttuuriperinnön käsite ymmärretään usein konstruktiona, jota jatkuvasti arvioidaan uudelleen ja tulkitaan erilaisissa konteksteissa. Osaltaan edellä mainitun vuoksi monet teoretikot ovatkin sitä mieltä, että kulttuuriperintö on jotakin sellaista, jota luodaan aktiivisesti. Toisaalta kulttuuriperintöprosessissa ajatellaan olevan kyse myös ihmisten suhtautumistavoista omaan menneisyyteen ja identiteettiin sekä siitä, miten he hyödyntävät niitä. <sup>5</sup>

Muutos, jossa kulttuuriperinnön käsitteestä on tullut prosessi, on tutkijoiden mukaan kytköksissä sodan jälkeiseen modernisaatioprosessiin, joka herätti suojeleuintressin muutoksen vastareaktiona. Tämä on sittemmin johtanut kulttuuriperinnöksi korotettujen sekä erityisen tärkeänä pidettyjen kulttuurin raaka-aineiden arvoluokitukseen. Toisin sanoen arvon määrittely ja arvon siirtäminen antavat siis leimansa koko sille prosessille, jossa jostakin objektista muodostuu kulttuuriperintöä. <sup>6</sup>

Tutkittaessa kulttuuriperintöprosessia tutkijat kysyvät kysymyksiä siitä, miksi jokin menneisyyden jälki tai perinneaine katoaa, unohtuu tai tietoisesti hävitetään merkityksettömänä, kun taas jokin toinen nostetaan kulttuuriperinnöksi edustamaan

---

<sup>3</sup> Lillbroända-Annala 2014, 19.

<sup>4</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 20.

<sup>5</sup> Lillbroända-Annala 2014, 25.

<sup>6</sup> Lillbroända-Annala 2014, 26.

menneisyydestä kumpuavaa tapaa tai elämänmuotoa. Tämänkaltaiset kysymykset ovat erityisen mielenkiintoisia, sillä mitään aineettoman tai aineellisen kulttuurin tuotetta ei alkujaankaan ole tehty kulttuuriperinnöksi. Sen sijaan ne on luotu tai valmistettu juhlan tai arkisen elämän tarpeiksi, jonkun taiteellisenä luomuksena, paikallisesta perinteestä tai teknisenä innovaationa. Tämä alleviivaa aiemmin mainitsemaani ajatusta siitä, kuinka kulttuuriperintö ei ole jotakin, joka sellaisenaan olisi olemassa. Sen sijaan se syntyy, kun jokin menneisyyden jälki päätetään tietoisesti valita säilyttämisen arvoiseksi. Tämän vuoksi kulttuuriperintö on myös aina oman historian kontekstin, määrittelyjen sekä tiukan rajanvedon tulosta.<sup>7</sup>

Opiskelutaustani vuoksi minua kiinnostaa pohtia kulttuuriperinnön kysymyksiä digitaalisen kulttuurin kontekstissa. Mielenkiinnonkohteideni ohjaamana olenkin rajannut tutkimusaiheeni nimenomaan digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurimuodon, demoskenen, kulttuuriperintöprosessin synnyn, sen eri vaiheiden sekä siihen johtaneiden syiden tutkimuksen ympärille. Huomionarvoista tutkimuksessani on se, että tutkin demoskeneä täysin ulkopuolisena toimijana, sillä en ole koskaan aiemmin tutkinut aihetta tai ollut kyseisen alakulttuurin muodon toiminnassa mukana.

Tutkimusaiheeni on mielestäni erittäin ajankohtainen, sillä monien digisyntyisten ilmiöiden kulttuuriperintöprosessi on vasta käynnistymässä aineiston tallentamisen, pitkäaikaissäilytyksen sekä institutionalisoitumisen alueilla. Esimerkiksi sosiaalisen median palveluilla, peleillä tai verkkosivuilla ei ole vielä samanlaista kulttuuriperintöarvoa kuin ei-digisyntyisillä ilmiöillä on, vaikka arvonmuodostus onkin käynnissä.<sup>8</sup>

Tutkimuksellani on kaksi tavoitetta, joista ensimmäinen on luoda peruskuvauksen demoskenen käynnissä olevasta kulttuuriperintöprosessista kansainvälisellä sekä kansallisella tasolla tarkasteltuna. Tutkimukseni toinen tavoite on tehdä näkyväksi se, miksi demoskeneä sekä laajemmin digisyntyistä ja digitaalista kulttuuria tulisi alkaa keräämään, tallentamaan, pitkäaikaissäilyttämään ja suojelemaan tuleville sukupolville. Edellä kuvailtujen tavoitteiden saavuttamiseksi olen asettanut tutkimukselleni neljä tutkimuskysymystä.

Päätutkimuskysymykseni on:

---

<sup>7</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 20.

<sup>8</sup> Suominen & Sivula 2017, 109.

1. *”Miten ja miksi demoskenestä on alkanut muodostumaan aineetonta kulttuuriperintöä?”*

Alatutkimuskysymykseni ovat:

2. *”Minkälaisia eri vaiheita demoskenen kulttuuriperintöprosessi on sisältänyt?”*
3. *”Minkälainen merkitys demoskenen kulttuuriperintöprosessilla on?”*
4. *”Miksi se on merkittävää?”*

Tutkimukseni teoreettinen viitekehys koostuu digitaalisen kulttuurin ja kulttuuriperinnön tutkimuksen tutkimusperinteistä, minkä vuoksi tutkimustani ohjaa myös niille ominaiset tutkimuskäsitteet sekä -traditiot. Tutkimukseni keskeisiä teoreettisia teemoja ja käsitteitä ovat digisyntyinen ja digitaalinen kulttuuri, demoskene, aineeton kulttuuriperintö sekä kulttuuriperintöprosessi. Tutkimukseni on luonteeltaan laadullinen humanistinen tutkimus ja se asettuu digitaalisen kulttuurin sekä kulttuuriperinnön tutkimuksen jatkumolle.

## 1.2 Tutkimuskirjallisuus

Tutkimuskirjallisuutena olen hyödyntänyt etenkin digitaalisen kulttuurin ja kulttuuriperinnön tutkimustradition alle lukeutuvaa tutkimuskirjallisuutta, johon olen peilannut omaa tutkimustani. Tutkimuskirjallisuus on toiminut myös keinona hahmottaa tutkimukseni kannalta keskeisiä teoreettisia teemoja sekä käsitteitä. Aineettoman kulttuuriperinnön ja kulttuuriperintöprosessin käsitteiden ymmärtämisen ja selittämisen tukena olen hyödyntänyt kahta kulttuuriperinnöntutkijoiden toimittamaa artikkelikokoelmaa.

Näistä ensimmäinen on Tytti Steelin, Arja Turusen, Sanna Lillbroända-Annalan ja Maija Santikon teos *”Muuttuva kulttuuriperintö”* (2014). Kyseisessä artikkelikokoelmassa pohditaan kulttuuriperintöä koskevia kansallisia sekä kansainvälisiä kysymyksiä. Olen hyödyntänyt teoksesta etenkin filosofian tohtori Sanna Lillbroända-Annalan artikkelia ”Kulttuuriperintö prosessin ja arvottamisen välineenä”, jossa hän käsittelee sitä, miten kulttuuriperintö yhteiskunnallisena ilmiönä ja käsitteenä konventionaalistuu, sovinnaisesti ja varustetaan erilaisilla arvotuksilla, merkityksillä ja kytköksillä. Olen soveltanut artikkelista Lillbroända-Annalan esittelemiä kulttuuriperinnön filosofisia määritelmiä sekä ajatuksia siitä, kuinka kulttuuriperintöä tuotetaan tietoisesti ja tarkoituksellisesti.

Toinen hyödyntämäni teos on Outi Tuomi-Nikulan, Riina Haanpään ja Aura Kivilaakso teos ”*Mitä on kulttuuriperintö?*” (2013). Artikkelikokoelmassa tarkastellaan aineellista ja aineetonta kulttuuriperintöä etnologiatieteiden ja historiantutkimuksen näkökulmista. Olen tukeutunut teoksesta etenkin Anna Sivulan artikkeliin ”Puuvillatehtaasta muistinpaikaksi. Teollisen kulttuuriperintöprosessin jäljillä”, jossa hän avaa tapaustutkimuksen kautta kulttuuriperintöprosessia. Olen soveltanut artikkelin tarjoamaa mallia suhteessa demoskenen kulttuuriperintöprosessiin: siihen sisältyneiden vaiheiden ja syiden hahmottamiseen sekä niiden ymmärtämiseen.

Edellä esiteltyjen artikkelikokoelmien lisäksi olen hyödyntänyt aineetonta kulttuuriperintöä käsitellessäni Cuporen laatimaa selvitystä ”*Aineeton kulttuuriperintö – Esimerkkejä Unescon 2003 yleissopimuksen toteuttamisesta verokkimaissa*” (2014). Olen selvityksen avulla pyrkinyt ymmärtämään Unescon yleissopimusta aineettoman kulttuuriperinnön suojelemisesta ja soveltamaan sen tarjoamaa teoreettista pohjaa liittyen Unescon aineettoman kulttuuriperinnön luetteloihin, kansallisiin luetteloihin sekä Unescon aineettoman kulttuuriperinnön listojen valintakriteereihin suhteessa The Art of Coding -hankkeen tavoitteeseen kansainvälisellä ja kansallisella tasolla.

Digisyntyisen kulttuurin käsitteen ymmärtämisen ja selittämisen tukena olen hyödyntänyt teosta ”*Digitaalinen humanismi ja historiatieteet*” (2017). Olen tukeutunut teoksen artikkeliin ”Digisyntyisten ilmiöiden historiantutkimus”, jossa Jaakko Suominen ja Anna Sivula käsittelevät verkkoaineistojen historiantutkimusta. Olen hyödyntänyt artikkelin tarjoamia näkökulmia liittyen digitoituihin ja digisyntyisiin aineistoihin ja soveltanut niitä pohtiessani kansainvälistä kulttuuripoliittista keskustelua digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurin keräämisestä, tallentamisesta ja pitkäaikaissäilyttämisestä.

Digitaalisen kulttuurin ja demoskenen käsitteiden ymmärtämisen ja selittämisen tukena olen hyödyntänyt Niklas Nylundin ja Eljas Suvannon tutkimusta ”*Demoskene (digitaalisena) kulttuuriperintönä*” (2023), jossa he tarkastelevat demoskenen luonnetta digitaalisena kulttuuriperintönä. Olen hyödyntänyt tutkimuksesta heidän ajatuksiansa ja havaintoja liittyen demoskenen rooliin osana laajempaa kulttuuriperintökeskustelua.

### 1.3 Keskeiset käsitteet

Kulttuuriperinnön käsitteen, sen merkityksien sekä käyttötapojen arkipäiväistyminen ja vakiintuminen näkyy myös siinä, kuinka kulttuuriperintö kuuluu nykyään sisäänrakennettuna useimpiin humanistisen alan oppiaineisiin ja käsitteenä se lävistää melkeinpä jokaisen tieteenalan. Muutoksen myötä akateemisessa maailmassa on alettu pohtimaan sitä, miten kulttuuriperintöä voi määritellä, tulkita ja tutkia.<sup>9</sup> Toisaalta kulttuuriperintö ja sen englanninkielinen vastike *heritage* ovat ilmaisuina levinneet myös yleiskieleen, minkä vuoksi kulttuuriperintöä saatetaan käyttää jopa perinteen ja kulttuurin synonyymina. Käsitteen epämääräisyyttä lisää myös se, että ilmaisua käytetään varsin vapaasti myös tieteellisissä julkaisuissa, joissa kulttuuriperintö on usein määritelty ”valmiiksi annettuna” ilman, että sitä olisi pyritty sen tarkemmin määrittelemään.<sup>10</sup>

Koska käsitteen alle asetetaan usein helposti kaikki mahdolliset historian jäljet aina arkeologisista löydöistä nykyajan juhlapyhiin, on kulttuuriperinnön määrittelemisen haastavaa ja kulttuuriperinnöksi mielletään helposti mikä tahansa ilmiö, jonka jäljet ovat löydettävissä menneisyydestä. Ajatusta myötäilee myös määritelmä, jonka mukaan kulttuuriperintökäsitteellä viitataan joukkoon menneisyydestä periytyneitä aineettomia ja aineellisia resursseja, jotka ihmiset tunnistavat jatkuvasti kehittyvien uskomustensa, perinteidensä, tietojensa ja arvojensa ilmaisuksi sekä heijastumaksi niiden omistuksesta riippumatta.<sup>11</sup>

Kulttuuriperintökäsitteen laajentuminen ja epämääräistyminen on myös osaltaan johtanut siihen, että joidenkin tutkijoiden mukaan sen käyttö tieteen instrumenttina on jopa kyseenalaista. Toisaalta käsitteen vieroksuntaa on lisännyt myös kulttuuriperintökäsitteen käyttö arkikielessä ja arjessa, jossa se palvelee usein taloudellisten intressien oikeuttamista sekä poliittisten tarkoituserien ajamista.<sup>12</sup> Edellä kuvaillusta huolimatta hyödynnän kulttuuriperinnönkäsitettä tutkimukseni osana, tiedostaen siihen liittyvät haasteet.

Yhteiskunnallisen merkittävyyden ja julkisuusarvon perusteella kulttuuriperintö on mahdollista jakaa kahteen kategoriaan. Ensimmäinen on yhteisöllisesti tai julkisesti jaettu ja virallisesti tunnustettu aineettoman tai aineellisen kulttuurin jälki, jolla on merkitystä joko

---

<sup>9</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 7.

<sup>10</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 14.

<sup>11</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 14.

<sup>12</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 14.

kansallisesti tai kansainvälisesti. Viralliseksi ymmärrettyjä tai listattuja kulttuuriperinnön kohteita ovat museoiden, arkistojen ja kirjastojen kokoelmat sekä monet muut suojelumerkinnän saaneet maisemallisesti, kulttuurihistoriallisesti, rakennustaiteellisesti tai alueellisesti merkittävät rakennukset. Myös monet luontokohteet sekä maisemat maalla ja vedessä, joilla on tieteellistä, taiteellista, paikallista, kansallista tai kansainvälistä merkitystä lukeutuvat tähän kategoriaan. Arvostetuimpia ovat etenkin Unescon määrittelemät maailmanperintökohteet.<sup>13</sup> Kulttuuriperinnön toinen kategoria on yksityisempi, arkisempi ja näkymättömämpi. Se on menneisyyden jälki, jolla on merkitystä paikkakunnan, yhteisön tai yksilön arjelle ja identiteetille.<sup>14</sup>

Tutkimuksessani ymmärrän aineettoman kulttuuriperinnönkäsitteen vuonna 2003 solmitun Unescon yleissopimuksen määritelmän mukaisesti käsittämään tietoja, taitoja, kuvauksia, käytäntöjä ja ilmauksia sekä niihin liittyviä esineitä, välineitä, artefakteja ja kulttuurisia tiloja, jotka yksilöt, yhteisöt ja ryhmät tunnustavat osaksi kulttuuriperintöään. Unescon määritelmän mukaisesti aineettomaksi kulttuuriperinnöksi voi lukeutua sosiaalisen elämän käytäntöjä, sosiaalisia rituaaleja, luontoa ja maailmankaikkeutta koskevia tietoja, suullista perinnettä tai esittävää taidetta kuten esimerkiksi demoscene. Näiden pohjalta voi syntyä erilaisia ilmaisun muotoja, sosiokulttuurisen elämän ilmentymiä tai esineitä. Toisin sanoen aineettomaan kulttuuriperintöön sisältyy ilmiöitä, jotka siirtyvät elävinä ja muuntuvina sukupolvelta toiselle.<sup>15</sup>

Kulttuuriperintöprosessin käsitän Sivulan asettamien mallien mukaisesti käsittämään niitä tapahtumasarjoja, joissa jokin menneisyyden jälki valitaan ja tuotetaan säilyttämisen arvoiseksi todisteeksi. Kulttuuriperintö ei siis lankea yhteisöjen omaisuudeksi itsestään tai annettuna. Sen sijaan yksilöt, yhteisöt ja erilaiset instituutiot valitsevat osan menneisyyden jäljistä ja tuottavat ne aktiivisesti kulttuuriperinnökseen. Tästä syystä kulttuuriperintöprosessit kertovat aina siitä, miten historiakulttuuri eli menneisyyttä koskevien mielikuvien käyttäminen, muuttaminen ja tuottaminen muuttuu.<sup>16</sup>

Digisyntyisen kulttuurin ymmärrän Suomisen ja Sivulan asettamien mallien mukaisesti. Digisyntyisellä (*engl. Born Digital*) kulttuurilla tarkoitan digitaaliseen muotoon syntynyttä

---

<sup>13</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 15.

<sup>14</sup> Tuomi-Nikula et al. 2013, 16.

<sup>15</sup> Marsio 2014, 14.

<sup>16</sup> Sivula 2013, 163.

objektia, kuten internet-sisältöä, joka on tuotettu tietojenkäsittelyohjelmalla<sup>17</sup>. Termillä digisyntyinen voidaan myös viitata kulttuurituotteeseen tai ilmiöön, joka sai alkunsa digitaalisena, mutta päättyy ei-digitaaliseksi objektiksi<sup>18</sup>.

Digitaalisen kulttuurin ja kulttuuriperinnön käsitän Nylundin ja Suvannon asettamien mallien mukaisesti kulttuurinmuodoksi, johon sisältyy digitaalisen datan lisäksi myös ihmisen ja objektin välisiä suhteita, jotka yhtä lailla asettuvat yhteiskunnallisiin, sosiaalisiin ja historiallisiin kytköksiin perinteiseksi mielletyn kulttuuriperinnön tapaan. Tämän lisäksi digisyntyisessä kulttuuriperinnössä digitaalisuus ja materiaalisuus ovat voimakkaassa vuorovaikutuksessa ja keskinäisriippuvuudessa keskenään: paikkojen, kuten eri toimijaverkkojen ja esineiden materiaaliset ominaisuudet kulkevat limittäin niiden merkitysten kanssa, jolloin instituutioilla, esineillä, laeilla, ohjelmistoilla ja algoritmeilla on toimijuutta. Toisin sanoen digisyntyinen digitaalinen kulttuuriperintö on osa inhimillistä kokemusmaailmaa ja ihmisillä voi olla merkityksellisiä suhteita sekä materiaalisiin että digitaalisiin objekteihin.<sup>19</sup>

Demoskenen käsitän myös Nylundin ja Suvannon asettamien mallien mukaisesti käsittämään 1980-luvulla nuorten tietokoneharrastajien keskuudessa syntynyttä demojen, eli grafiikkaa, ääntä ja ohjelmointia luovasti yhdistävien reaaliaikaisten audiovisuaalisten esitysten tekemisen. Demoskene syntyi alkujaan nuorten tietokoneharrastajien välisen kanssakäymisen, piraattipelien vaihdon, pelien kopiosuojausten murtamisen sekä erilaisten tapahtumien myötä organisesti ympäri Eurooppaa. Ajan saatossa painopiste siirtyi kopiosuojausten murtamisesta demojen tekemiseen, mikä johti lopulta kyseisten alakulttuurinmuotojen erkaantumiseen toisistaan 1990-luvun puolivälissä.<sup>20</sup>

Perinteisesti demoskene on ollut miesvoittoinen nuorten kulttuurimuoto, jolle on tyypillistä tietynlainen meritokraattisuus, epäpoliittisuus sekä ylikansallisuus. Usein kyseistä harrastusmuotoa on käsitelty sekä alakulttuurina, että niin sanottuna ”post-alakulttuurina”. Digitaalisen kulttuurin muotona demoskene haastaa olemassa olevia rakenteita ja viihtyy yhteiskunnallisten instituutioiden vaikutusvallan ulkopuolella. Tästä syystä demoskeneä onkin aiemmin tarkasteltu valtakulttuurista tarkoituksella erottautuvan vastakulttuurinmuotona.<sup>21</sup>

---

<sup>17</sup> Suominen & Sivula 2017, 100.

<sup>18</sup> Suominen & Sivula 2017, 103.

<sup>19</sup> Nylund & Suvanto 2023, 30–31.

<sup>20</sup> Nylund & Suvanto 2023, 27.

<sup>21</sup> Nylund & Suvanto 2023, 27–28.

## 2 Tutkimusmenetelmät

### 2.1 Aineistonhankinta

Internet, digitaalinen kulttuuri ja siihen liittyvät ilmiöt ovat yhä useamman tutkijan sekä opinnäytetyön tekijän tutkimuksen kohde tai konteksti. Tätä selittää osaltaan teknologian aiempaa tärkeämpi yhteiskunnallinen rooli. Sen lisäksi, että internet on paikka, jossa yhteiskunnan ja kulttuurinmuodot rakentuvat, se on myös kätevä työkalu erityyppisten aineiston keräämisessä, mikä on nähtävissä myös tutkimuksessani.<sup>22</sup>

Tutkimusaineistoni koostuu kahdesta eri verkkoaineistosta, joiden keräämiseen olen hyödyntänyt digitaalisen kulttuurin tutkijoiden verkkotutkimukseen soveltamaa teoreettista lähestymistapaa. Kyseisen lähestymistavan mukaisesti sovellan tutkijoiden ajatusta, jonka mukaan verkko voi olla tutkimuksen väline, lähde, paikka tai kohde<sup>23</sup>. Tutkimukseni ensimmäinen aineisto koostuu verkkokyselyinä toteutetuista suomen- ja englanninkielisiä avoimia kysymyksiä sisältäneistä haastatteluista, jossa verkko on toiminut tutkimusvälineenä aineiston keräämiseen, varastointiin sekä analysoimiseen.

Aineistonkeruu-metodina puolistrukturoitu haastattelu etenee siten, että kaikille haastateltaville esitetään samat kysymykset samassa järjestyksessä. Tämän kaltainen järjestely ja osittain avoin haastattelu sijoittuu formaaliudessaan täysin strukturoidun lomakehaastattelun ja teemahaastattelun välille. Puolistrukturoidun haastattelun ominaisuuksien vuoksi koin sen omalle tutkimukselleni toimivaksi aineistonkeruumenetelmäksi, sillä se sopii tilanteisiin, joissa on päätetty haluttavan tietoa tietyistä asioista. Koin kyselyn myös mahdollistavan kyselyyn osallistuneiden yksilötason kokemusten, ajatusten sekä sanattoman kokemustiedon tutkimisen.<sup>24</sup>

Tunnistin verkkokyselyyn liittyvät riskit ja haasteet ennen kyselyiden julkaisemista, liittyen vastaajien tavoittamiseen sekä vastausten saamiseen. Minimoidakseni haasteet paneuduin mahdollisiin ongelmakohtiin ennen kyselyiden julkaisemista ja toteutin kyselyiden pilotoinnin. Lisäksi kokosin haastattelun siten, että se eteni etukäteen mietittyjen teemojen kautta ja sisälsi tarkkoja kysymyksiä, jotka esitin haastateltaville. Pyrin myös parhaani

---

<sup>22</sup> Laaksonen et al. 2013, 9.

<sup>23</sup> Laaksonen et al. 2013, 18.

<sup>24</sup> Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.

mukaan sisällyttää kyselyyni neutraalin otteen, jotta en ohjailisi kyselyihin osallistujia vastaamaan jollakin tietyllä, ennakkoon määritetyllä ja halutulla tavalla. Tutkimuseettisten syiden vuoksi pidin kyselyni täysin anonyyminä.

Toteutin verkkokyselyt suomen ja englannin kielellä, sillä tavoitteenani oli saada vastauksia Suomen, Saksan, Puolan, Sveitsin ja Alankomaiden kansallisten hakemusten taustalla toimineilta henkilöiltä sekä The Art of Coding -hankkeessa mukana olevilta toimijoilta. Suomenkielinen kysely sisälsi 20 avointa kysymystä ja englanninkielinen 21<sup>25</sup> avointa kysymystä, jotka olin jaotellut eri teemojen alle. Kyselyni pääteemat koskivat kyselyyn osallistuneiden suhdetta demokseen, demokseenä aineettomana kulttuuriperintönä, käynnissä olevaa kulttuuriperintöprosessia sekä siihen sisältyneitä vaiheita ja eri toimijoiden roolia.

Kyselyt olivat auki helmi-maaliskuun 2024 välisen ajan ja jaoin ne suoraan The Art of Coding -hankkeelle keskitetyllä virallisella Discord-keskustelualustalla. Tämän lisäksi suomenkielinen kysely lähetettiin myös suoraan sähköpostin välityksellä Suomen hakemuksen taustalla vaikuttaneille toimijoille, sillä heiltä oli haastavaa saada vastauksia. Vastauksia suomenkieliselle kyselylle kertyi lopulta kaksi kappaletta ja englanninkieliselle kyselylle viisi kappaletta. Vaikka pyrin minimoimaan haasteet liittyen vastaajien tavoittamiseen ja vastauksien saamiseen, heijastelee vastausten määrä sitä, kuinka vaikeaa kyselyyn vastaamiseen motivoiminen voi olla, vaikka löytäisikin kohdeyleisön. Haasteista huolimatta koen, että kertynyt vastausmäärä oli suhteellisen hyvä tutkimukseni pituuteen nähden.

Tutkimukseni toinen aineisto koostuu Suomen, Saksan, Puolan, Alankomaiden ja Sveitsin virallisista hakukirjeistä ja muista niihin liittyvistä materiaaleista, jotka löysin verkosta. Kyseisiä hakukirjeitä hyödynnettiin ajaessa demokseenä maiden kansalliselle listalle. Suhteessa tähän aineistoon hyödynsin verkkoa lähteenä, sillä tarkastelin verkon kautta välittyviä sisältöjä. Hakukirjeet keräsin The Art of Coding -hankkeen virallisilta verkkosivuilta, joka toimii hankkeen virallisena informaationväylänä ja -alustana. Koska hanke on kansainvälinen, koostuu myös tämä aineisto niin suomenkielisistä kuin englanninkielisistä sisällöistä.

---

<sup>25</sup> Englanninkielinen kysely sisälsi yhden kysymyksen enemmän, sillä pyysin vastaajia määrittelemään, minkä maan hakemuksen toteuttamisessa he olivat mahdollisesti mukana.

## 2.2 Analyysimetodit

Olen hyödyntänyt aineistoni analyysissä humanistiselle tutkimukselle tyypillistä lähiluvun menetelmää. Lähiluvulla tarkoitan intensiivistä ja mahdollisimman yksityiskohtaista kirjoitetun tekstin lukemisen menetelmää, jolla on mahdollista löytää ja etsiä temaattisia aineksia. Lähiluvun menetelmä mahdollistaa myös tutkijan omien tulkintojen tarkastelun. Huomionarvoista lähiluvun menetelmässä on myös se, että sillä on mahdollista tutkia myös muunlaista aineistoa kuin kirjoitettua tekstiä. Lähiluvun kohteena voi olla esimerkiksi ympäristöt, mediatekstit tai visuaalinen ja äänellinen aineisto.<sup>26</sup>

Muiden lähiluvun menetelmää hyödyntäneiden tutkijoiden tapaan lähiluku merkitsee itselleni useammassa vaiheessa tapahtuvaa lukemista, joka käsittää sekä ensimmäisen lukukerran että tulkintaa syventäviä, kiistäviä ja muuntavia myöhempiä lukukertoja. Tämä tarkoittaa sitä, että tekstiä lukiessa mennään yksityiskohdista kohti kokonaisuutta ja kokonaismerkityksiä. Tämän vuoksi lähilukua voikin ajatella eräänlaisena prosessina, jossa jokainen paluu tekstiin tuottaa uutta ja olennaista tietoa, jota tutkija ei välttämättä ensimmäisellä lukukerralla havainnut.<sup>27</sup>

Maiden virallisista hakukirjeistä olen lähiluvun menetelmin kiinnittänyt huomiota hakemusten sisältöihin: minkälaisia aineettoman ja digitaalisen kulttuuriperinnön ominaisuuksia demoskeneen on argumentoitu sisältyvän, mikä tekee siitä ainutlaatuista ja suojeltavaa perintöä sekä toisaalta, minkälaisia yhteneväisyyksiä ja eroja hakemuksien välillä on sisällöllisesti ja rakenteellisesti. Kyselyaineistoja analysoidessani olen lähiluvun keinoin pyrkinyt kiinnittämään huomiota siihen, minkälainen suhde vastaajilla on demoskeneen, mikä tekee heidän mielestään demoskenestä aineetonta kulttuuriperintöä, millaisia ominaispiirteitä demoskeneen sisältyy, miten sen historiaa on taltioitu sekä minkälaisia vaiheita ja eri toimijoita käynnissä olevaan kulttuuriperintöprosessiin on sisältynyt.

Nostan kyselyvastauksia esiin tutkimukseni käsittelykappaleissa havainnollistaakseni käynnissä olevaa digitaalisen kulttuurin kulttuuriperintöprosessia sekä sen laajempaa merkitystä osana kansainvälistä kulttuuriperintökeskustelua. Kyselystä saadut vastaukset tulevat olemaan sekä suomen että englannin kielellä tutkimuseettisistä syistä, sillä saatujen vastausten kääntäminen saattaisi muuttaa niiden alkuperäistä sisältöä sekä merkityksiä.

---

<sup>26</sup> Vanhanen 2015.

<sup>27</sup> Vanhanen 2015.

## 2.3 Tutkimuseettiset tekijät

Noudatan tutkimuksessani Opetus- ja kulttuuriministeriön asettaman Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) asettamia hyvän tieteellisen käytännön peruseriaatteita koskien luotettavuutta, rehellisyyttä, arvostusta sekä vastuunkantoa. Peruseriaatteiden saavuttamiseksi olen noudattanut hyvän tieteellisen käytännön menettelytapoja.

Tutkimukseni luotettavuuden olen pyrkinyt takaamaan tieteellisen toiminnan ja työn huolellisen suunnittelun, toteutuksen ja dokumentoinnin avulla sekä mahdollisuuksien mukaan avoimen tieteen periaatteita noudattaen<sup>28</sup>. Tutkimukseni rehellisyyden ja luotettavuuden olen pyrkinyt varmistamaan tieteellisen toiminnan arvioinnin, suunnittelun sekä toteutuksen avoimuuden, puolueettomuuden sekä oikeudenmukaisuuden avulla<sup>29</sup>.

Eettisyyden ja ennakkoinnin avulla huolehdin suostumuksista ennen verkkokyselyn tutkimuskeruun aloittamista. Lisäksi olen sopinut ennen aineistonkeruuta kaikkien haastatteluun osallistuneiden kanssa aineistojen omistus- ja käyttöoikeuksista, käsittelystä, säilyttämisestä sekä mahdollisesta avaamisesta. Noudatin myös voimassa olevaa tietosuojalainsäädäntöä sekä salassapittoa, vaitiolon ja luottamuksellisuuteen liittyviä velvoitteita.<sup>30</sup> Lisäksi olen pyrkinyt häivyttämään saaduista kyselyvastauksista mahdolliset tunnistetiedot.

Tekijyyteen, julkaisemiseen ja viestintään liittyen olen pyrkinyt noudattamaan arvostusta koskevia tieteellisiä käytäntöjä. Viittaamalla asianmukaisesti tutkimuskirjallisuuteen olen pyrkinyt kunnioittamaan tiedeyhteisössä muiden työtä sekä antamaan tutkijoille ja heidän saavutuksillensa kuuluvan arvon.<sup>31</sup>

Olen tiedostanut myös verkkotutkimuksen haasteet koskien verkon liikkuvaa luonnetta, aineiston pirstaloisuutta, käyttäjien käyttötapojen ennakoimattomuutta, aineiston julkisuutta sekä kerätyn tutkimusaineiston analysoinnin ja tulkinnan haasteita. Verkon luonteen asettamat haasteet ja aineiston pirstaloisuuden olen pyrkinyt minimoimaan aineiston selkeällä rajauksella. Verkkosisällön julkisuutta ja avoimuutta koskevan eettisyyden olen pyrkinyt varmistamaan hyödyntämällä ainoastaan julkiseksi tarkoitettua aineistoa, The Art of Coding -hankkeen virallisia verkkosivuja sekä siellä julkaistuja virallisia hakukirjeitä. Aineiston

---

<sup>28</sup> Ks. Esimerkiksi Avoimen tieteen ja tutkimuksen julistus 2020–2025.

<sup>29</sup> TENK 2023, 13.

<sup>30</sup> TENK 2023, 13–14.

<sup>31</sup> TENK 2023, 14.

tulkintaan ja analysointiin liittyvät haasteet olen pyrkinyt ratkaisemaan huolellisella suunnittelulla sekä tutkimustulosten tulkinnan teoriataustaan nojaamalla.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Laaksonen et al. 2014, 22–23.

### 3 Kulttuuriperinnön eri merkitystasot ja sen määrittelijät

#### 3.1 Kulttuuriperinnön monet eri merkitystasot

Yksittäinen objekti, joka on saanut kulttuuriperinnön statuksen muodostaa hyvin pienen osan kaikesta siitä kulttuurisesta perinnöstä, jossa ihminen on osallisena. Jotta jokin asia on mahdollista käsittää kulttuuriperinnöksi, tulee se ensin nähdä ja käsittää suojeltavana sekä eteenpäin siirrettävänä kulttuurin raaka-aineena, jolle annetaan institutionaalinen merkitys. Tästä syystä institutionalisoitunutta kulttuuriperintöä tarkastelemalla on mahdollista havaita, miten ihmiset arvottavat oman kulttuurinsa raaka-aineita ja mitkä intressit ovat onnistuneet vakiinnuttamaan itsensä eri yhteiskunnissa. Kulttuuriperinnön vaaliminen, eteenpäin välittäminen ja säilyminen edellyttää usein suurta asiantuntemusta sekä taloudellista panostusta, minkä vuoksi panostuksia tehdään usein ainoastaan silloin, kun pyritään jakamaan kulttuuriperinnön virallinen status.<sup>33</sup>

Tästä huolimatta kulttuuriperinnön merkityksiä tuotetaan, ylläpidetään ja vahvistetaan kaikilla yhteiskunnan tasoilla: menneisyyden jäljille rakennetaan nimittäin uusia merkityksiä ja uutta arvoa niin yksityisesti harrastajien yhdistyksissä, kuin myös vakavasti otettavalla akateemisen tutkimuksen kentällä<sup>34</sup>. Sosiologi Anthony Giddens on myös nostanut esiin ajatuksen ”modernista institutionalisoituneesta koneistosta”, joka koostuu luokittelevana ja arvovaltaisena voimana toimivasta asiantuntijajärjestelmästä ja joka on usein kulttuuriperinnön valinnan takana vaikuttava taho. Koneiston asiantuntemuksen tarve kasvaa luokiteltavien objektien määrän lisääntyessä.<sup>35</sup>

Yhtenä tämänkaltaisena koneistona voidaan pitää esimerkiksi Unesco, joka tekee näkyväksi myös erot yksityisen ja institutionalisoidun perinnön välillä: kulttuuriperinnön legitimoijana Unesco määrittelee kulttuuriperinnön kaikkien yhteiseksi perinnöksi. Unescon kaltaiselle institutionalisoidulle kulttuuriperinnölle on tärkeää sen yhteiskunnallinen relevanssi, kun taas ei-institutionalisoitu kulttuuriperintö voi saada merkityksensä yksityisellä, kansallisella tai paikallisella tasolla riippumatta siitä, käsitetäänkö se yleisesti kulttuuriperinnöksi.<sup>36</sup>

Yleisemmällä tasolla tarkasteltuna kulttuuriperinnön voidaan ajatella lisäävän tietoa ihmisten

---

<sup>33</sup> Lillbroända-Annala 2014, 22.

<sup>34</sup> Sivula 2013, 161.

<sup>35</sup> Lillbroända-Annala 2014, 22–23.

<sup>36</sup> Lillbroända-Annala 2014, 23.

kulttuurisesta ja sosiaalisesta identiteetistä sekä ihmisten juurista. Tämä tekee näkyväksi myös kulttuuriperinnön aineellisen ulottuvuuden.<sup>37</sup>

Prosesseihin, joissa yksilöt, yhteisöt ja erilaiset instituutiot valitsevat osan menneisyyden jäljistä ja tuottavat ne aktiivisesti kulttuuriperinnökseen sisältyy menneisyyden, nykyiseen ja tulevaisuuden välinen suhde eli historiatietoisuus. Se ei ole staattinen, vaan se muuttuu sitä mukaa, kun ihmiset haluavat tietää menneisyydestä erilaisia asioita ja säilyttää siitä toisenlaisia todisteita kuin aikaisemmin. Toisaalta se muuttuu myös silloin, kun menneisyyttä koskevaa tietoa käytetään. Yksilöt, ryhmät ja yhteisöt pyrkivät ymmärtämään myös omaa ajallista sijaintiaan suhteessa prosesseihin, minkä vuoksi menneisyyden sisältö määritellään nykyhetken näkökulmasta palvelemaan modernin yhteiskunnan tarpeita. Tästä syystä traditionalisoidun menneisyyden esitykset vahvistavat yhteiskunnan ajantajua.<sup>38</sup>

Edellä kuvaillun vuoksi kulttuuriperintöprosessit kertovat aina siitä, miten historiakulttuuri eli menneisyyttä koskevien mielikuvien käyttäminen, muuttaminen ja tuottaminen muuttuu. Peter Aronsson on erottanut historiakulttuurin käytännöllisessä aktiivisuudessa kolme erilaista kenttää: akateemisen kentän, harrastajien kentän ja yksityisen kentän. Hänen mukaansa historiakulttuurin akateemisella kentällä esitetään ja väitetään menneisyyden tulkintoja tutkijoiden kirjoittamissa ja akateemisen kontrollin läpikäyneissä julkaisuissa, jolloin tulkintojen ensisijainen tavoite on menneisyyttä koskevien paikkansapitävyys.<sup>39</sup>

Historiakulttuurin harrastajien kentällä tutkijaksi voi pätevyitä itsenäisesti ja tulkintojen tavoitteena on omaksi koettu, yhteisöllisesti jaettu ja merkityksellinen mielikuva menneestä. Historiakulttuurin yksityisellä kentällä menneisyyden tulkintoja välitetään keskusteluissa, eikä tulkintojen tarvitse perustua tutkimuksellisiin operaatioihin. Sen sijaan menneisyydelle annetaan merkitys, jolla on mahdollista rakentaa identiteettiä ja säilyttämään muistoja. Historiakenttien eroista huolimatta ne ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään ja sama toimija voikin olla aktiivinen toimija eri kentissä.<sup>40</sup>

Koska kulttuuriperintö auttaa sekä yksilöitä että yhteisöjä ymmärtämään ja muistamaan menneitä, toimii se myös eräänlaisena muistin paikkana. Aineellinen ja aineeton kulttuuriperintö voi saada erityisen roolin muistin paikkana esimerkiksi yhteisön

---

<sup>37</sup> Lillbroända-Annala 2014, 23.

<sup>38</sup> Sivula 2013, 162.

<sup>39</sup> Sivula 2013, 163.

<sup>40</sup> Sivula 2013, 163–164.

historiatietoisuutta ja yhteenkuuluvuutta vahvistavana symbolina. Muistin paikaksi voi todellisen paikan lisäksi lukeutua esimerkiksi tapa, symboli, historiallinen hahmo, teksti tai rituaali. Huomionarvoista on, että muistin paikan ominaisuuksiin kuuluu se, että se yhdistää tietyn yhteisön jäsenet tulkitsemaan ja muistelemaan menneisyyttä ja uudistamaan tietoisuutensa historiasta. Muistin paikat tukevat myös yhteisön menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden välisen ymmärrystä ylläpitävää muistelemisen käytäntöä.<sup>41</sup>

### 3.2 Unesco kulttuuriperinnön määrittelijänä

Vaikka ilmiönä kulttuuriperintö ei ole uusi, on aineeton kulttuuriperintö suhteellisen tuore tulokas kansainvälisessä kulttuuripoliittisessa keskustelussa, vaikka sitä onkin suojeltu aktiivisesti jo pidemmän aikaa erilaisten sopimusten valossa. Ensimmäisen kerran aineellisen kulttuuriperinnön haurauteen ja katoavaisuuteen havahduttiin nimittäin jo toisen maailmansodan aikana, kun eurooppalaisen kulttuuriperinnön ymmärrettiin osittain tuhoutuneen pommitusten seurauksena.<sup>42</sup>

Varsinaisesti termiä aineeton kulttuuriperintö (*engl. Intangible heritage*) käytettiin kuitenkin vasta vuoden 1982 Unescon maailmankonferenssissa Meksikossa<sup>43</sup>. Unescon ja sen jäsenmaiden huomion kiinnittyminen aineettoman kulttuuriperinnön suojeluun syventyi 1980-luvulla, sillä tuolloin kansainvälisten suositusten ja sopimusten ei koettu kattavan sen suojelua riittäväällä tavalla. Yleisen näkemyksen mukaan erityisesti aineettomien ilmausten, perinteisten rituaalien sekä ylipäätään kaikki vahvasti traditioon tai kulttuuriin liittyvät aineettomat ilmaukset olivat jääneet vaille riittävästi huomiota ja suojelua.<sup>44</sup>

Heräntien huolen myötä vuoden 1982 Unescon maailmanperintökonferenssissa kulttuurin määritelmä kirjoitettiin uudelleen ja se<sup>45</sup> laajennettiin käsittämään myös jokapäiväinen elämä, kuten uskomukset, perinteet ja arvojärjestelmät. Näiden lisäksi konferenssi teki myös suosituksen aineettoman kulttuuriperinnön ja erityisesti suullisen perinnön suojelusta. Unescon yleiskokous teki edelleen tämän rinnalle vuonna 1989 sopimuksen kansanperinteen ja perinnekulttuurin suojelemisesta, mikä kasvatti entisestään tietoisuutta aineettoman kulttuuriperinnön suojelemisesta. Tietoisuuden kasvattamisen lisäksi sopimus oli myös

---

<sup>41</sup> Sivula 2013, 164.

<sup>42</sup> Marsio 2014, 15

<sup>43</sup> Marsio 2014, 18.

<sup>44</sup> Marsio 2014, 17–18.

samalla ensimmäinen aineettoman kulttuuriperinnön normatiivinen työkalu. Vuonna 1997 Unesco syvensi aineettoman kulttuuriperinnön roolin kasvavaa merkitystä entisestään hyväksyessään julistuksen ihmiskunnan suullisen ja aineettoman perinnön suojelemisesta. Kyseinen julistus toimi myös lopulta pohjana vuoden 2003 Unescon yleissopimukselle aineettoman kulttuuriperinnön suojelemisesta.<sup>45</sup> Unescon aineettoman kulttuuriperinnön suojelua koskeva yleissopimus astui voimaan vuonna 2006, kun 30 Unescon jäsenvaltiota oli sen osaltaan saattanut voimaan<sup>46</sup>.

Kuten tutkimuksestani on käynyt ilmi, Unescon määritelmän mukaan aineettomaksi kulttuuriperinnöksi lukeutuu tänä päivänä suullinen perinne, sosiaalisen elämän käytännöt, rituaalit ja juhlamenot, maailmankaikkeutta koskevat tiedot, taidot ja käytännöt sekä esittävät taiteet. Näiden pohjalta voi Unescon mukaan syntyä edelleen käsitöitä, työkaluja, esineitä, erilaisia ilmaisunmuotoja kuten tansseja, runoja, leikkejä ja lauluja tai sosiokulttuurisen elämän ilmentymiä kuten ruokia, ruuan valmistustapoja tai leikkejä. Huomionarvoista on se, että aineettomaan kulttuuriperintöön sisältyy ilmiöitä, jotka muuntuvina ja elävinä siirtyvät sukupolvelta toiselle.<sup>47</sup>

Edellä luonnehditun kaltaisen kulttuuriperinnön ymmärtäminen voi Unescon mukaan vahvistaa ihmisten kunnioitusta erilaisia elämäntapoja kohtaan sekä edistää kulttuurien välistä vuoropuhelua. Unescon mukaan aineettoman kulttuuriperinnön tunnetuksi tekeminen on merkityksellistä etenkin silloin, kun sen myötä välitetään tärkeitä tietoja ja taitoja sukupolvelta toiselle. Tämän lisäksi aineettoman kulttuuriperinnön ymmärtäminen on Unescon mukaan erityisen tärkeää myös valtaväestön ja erilaisten vähemmistöjen yhteiselon sujumisen kannalta.<sup>48</sup>

Unescon painotuksissa aineeton kulttuuriperintö on määritelty olevan perinteistä, nykyhetkessä olevaa ja elävää samanaikaisesti. Tämä tarkoittaa sitä, että se ei edusta ainoaan menneisyydestä siirtynyttä kulttuuriperintöä vaan myös urbaanissa ympäristössä sekä maaseudulla olevia käytäntöjä, joihin erilaiset kulttuuriset ryhmät ottavat osaa. Toisaalta aineeton kulttuuriperintö on myös osallistavaa, mikä tarkoittaa sitä, että jaamme samankaltaisia aineettoman kulttuuriperinnön muotoja. Perintö voi olla peräisin naapurikylästä tai maailmalta ja se voi kulkeutua meille eri tavoilla. Tämän lisäksi se siirtyy

---

<sup>45</sup> Marsio 2014, 18.

<sup>46</sup> Marsio 2014, 19.

<sup>47</sup> Marsio 2014, 14.

<sup>48</sup> Marsio 2014, 14.

sukupolvelta toiselle ja on luonteeltaan muuntuva. Huomionarvoista on myös se, että aineeton kulttuuriperintö ei vastaa kysymykseen onko jokin käytäntö luonteenomaista jollekin kulttuurille vai ei. Sen sijaan se antaa eväitä sosiaaliseen koheesioon, vahvistaa identiteettiä ja auttaa ihmisiä kuulumaan yhteen tai useampaan yhteisöön ja laajemmin yhteiskuntaan.<sup>49</sup>

Aineeton kulttuuriperintö on Unescon painotuksissa myös edustavaa, jolloin sitä ei arvosteta ainoastaan kulttuurisena tuotteena, vertailemalla sen erityistä arvoa tai ainutlaatuisuutta. Sen sijaan se saa voimansa yhteisöistä ja riippuu niistä, jotka siirtävät tietoa perinnöstä sekä tapoja ja taitoja muille ihmisille omassa ja muissa yhteisöissä sukupolvelta toiselle sekä omassa ajassa että kohti tulevaisuutta. Tämän lisäksi se on yhteisöllistä: aineeton kulttuuriperintö voi olla kulttuuriperintöä vain silloin kun itse yksilöt, ryhmät tai yhteisöt, jotka luovat, säilyttävät tai välittävät sitä edelleen tunnustavat sen omakseen. Ilman yhteisöjen tunnustusta ei kukaan ulkopuolinen voi määrittellä, kuuluuko käytäntö tai ilmiö heidän kulttuuriperintöönsä.<sup>50</sup>

Unescon yleissopimuksen kokonaisvaltaisena tavoitteena on aineettoman kulttuuriperinnön suojelun edistämisen lisäksi taata eri yksilöiden, ryhmien ja yhteisöjen aineettoman kulttuuriperinnön kunnioittaminen, tietoisuuden lisääminen aineettoman kulttuuriperinnön merkityksestä paikallisella, kansallisella ja kansainvälisellä tasolla sekä siten vahvistaa myös keskinäistä yhteisymmärrystä sekä tarjota kansainvälistä apua ja yhteistyötä. Edellä lueteltujen lisäksi Unescon yleissopimus aineettoman kulttuuriperinnön suojelusta antaa myös raamit sopimuksen toteuttamiseen, jättäen kuitenkin samalla tilaa kansallisille tulkinnoille.<sup>51</sup>

Unescon yleissopimuksen 11 artiklan mukaan jokaisen sopimuksen osapuolen tulee:

- a) ”ryhtyä tarvittaviin toimiin aineettoman kulttuuriperinnön suojelemiseksi omalla alueellaan,
- b) tunnistaa ja määrittellä alueellaan esiintyvän aineettoman kulttuuriperinnön eri elementit yhteistyössä yhteisöjen, ryhmien ja asianmukaisten kansalaisjärjestöjen kanssa”<sup>52</sup>.

Edellä luetellun lisäksi Unescon yleissopimuksen luettelointia käsittelevässä 12 artiklassa todetaan, että jokaisen osapuolen tulee tehdä omaan tilanteeseensa sopivalla tavalla yksi tai useampi luettelo aineettomasta kulttuuriperinnöstä alueellaan. Tämän lisäksi luetteloita tulee

---

<sup>49</sup> Marsio 2014, 14–15.

<sup>50</sup> Marsio 2014, 14–15.

<sup>51</sup> Marsio 2014, 19.

<sup>52</sup> Marsio 2014, 19.

päivittää säännöllisesti. Sopimuksen 13 artiklan mukaan muihin suojelutoimenpiteisiin liittyen todetaan myös, että varmistaakseen omalla alueellaan esiintyvän aineettoman kulttuuriperinnön suojelun, kehittämisen ja edistämisen, jokaisen osapuolen tulee pyrkiä noudattamaan tiettyjä toimenpiteitä.<sup>53</sup>

Sopimuksen 13 artiklan mukaisia toimenpiteitä, joita osapuolten tulee noudattaa ovat muun muassa seuraavat: jokaisen osapuolen tulee ottaa käyttöön yhteinen toimintalinjaus, jolla pyritään edistämään aineettoman kulttuuriperinnön merkitystä yhteiskunnassa sekä sisällyttää tällaisen kulttuuriperinnön suojelu suunnitteluohjelmiin, nimeämään tai perustamaan yksi tai useampi asiantuntijaelin alueellaan esiintyvän aineettoman kulttuuriperinnön suojelemiseksi, edistämään tieteellistä sekä tekniikan ja taiteen alan tutkimusta ja tutkimusmenetelmiä aineettoman kulttuuriperinnön tehokkaan suojelemisen tarkoituksessa, erityisesti tapauksissa, joissa aineeton kulttuuriperintö on uhattuna sekä ottamaan käyttöön sopivia oikeudellisia, teknologisia, hallinnollisia ja taloudellisia toimenpiteitä.<sup>54</sup>

Edellä kuvailuilla toimenpiteillä pyritään osaltaan sekä edistämään aineettoman kulttuuriperinnön hallinnoimiseen koulutettavien laitosten perustamista tai niiden vahvistamista, edistämään kulttuuriperinnön välittämistä aineettoman kulttuuriperinnön esittämiseen tai ilmaisemiseen tarkoitettujen foorumeiden tai paikkojen välityksellä, varmistamaan aineettoman kulttuuriperinnön saatavuus kunnioittaen samalla tavanomaisia käytäntöjä, jotka määrittävät tietynlaisen aineettoman kulttuuriperinnön saatavuutta, että perustamaan aineettoman kulttuuriperinnön tallentamisen instituutioita ja helpottamaan niissä asioimista.<sup>55</sup>

Vaikka Unesco jaottelee erikseen aineettoman ja aineellisen kulttuuriperinnön, on todellisuudessa niiden välinen ero kuin veteen piirretty viiva. Kaikkien aineellisten kulttuurituotteiden taustalla vaikuttaa nimittäin aina luova ja henkinen prosessi, minkä vuoksi aineellisen ja aineettoman kulttuuriperinnön voi ajatella toimivan dialogissa, toistaan erottamattomasti ja toisiaan täydentäen.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Marsio 2014, 19.

<sup>54</sup> Marsio 2014, 19–20.

<sup>55</sup> Marsio 2014, 19–20.

<sup>56</sup> Marsio 2014, 14–15.

### 3.3 Kulttuurinmurros: digitaalisen kulttuurin kasvava arvo ja merkitys

Koska yhteiskunnan digitalisaatiokehitys jatkuu edelleen voimakkaana, ei enää ole mahdollista puhua fyysisestä ja digitaalisesta maailmasta toisistaan erillisinä kokonaisuuksina. Käynnissä oleva kulttuurinmurros, jatkuvasti kasvava digitaalisen aineiston määrä ja teknologian kulttuurinen omaksuminen on heijastunut myös kansainväliseen kulttuuripoliittiseen keskusteluun ja herättänyt eri toimijoiden parissa kiinnostusta digisyntyistä ja digitaalista kulttuuriperintöä kohtaan. Tämä on mielestäni nähtävissä esimerkiksi siitä, kuinka Unesco on tunnistanut digitaalisen kulttuurin kasvavan arvon sekä merkityksen: yksilöt, yhteisöt ja organisaatiot hyödyntävät teknologiaa lähes päivittäin omien arvojensa ilmaisuun, dokumentoimiseen ja säilyttämiseen <sup>57</sup>.

Ensimmäisen kerran teknologian ja digitaalisuuden säilyvyydestä alettiin puhumaan 1990-luvun loppupuoliskolla. Varhaisesta keskustelusta huolimatta digisyntyisen aineiston kerääminen, tallentaminen ja pitkäaikaissäilytys oli tuolloin kuitenkin varsin satunnaista. <sup>58</sup> Toisaalta myös eri toimijoiden kasvaneesta kiinnostuksesta huolimatta keskustelu koskien teknologian ja digitaalisuuden säilyvyyttä on yhä edelleen melko satunnaista. Keskustelua leimaa myös tietynlainen yksipuolisuus, mikä on mielestäni nähtävissä siitä, kuinka termillä digitaalisuus viitataan useimmiten jo olemassa olevien, ei-digitaalisessa muodossa olevien fyysisten aineistojen digitointeihin. Tämän kaltainen keskustelu heijastuu etenkin erilaisten muistiorganisaatioiden kuten museoiden, arkistojen sekä kirjastojen toteuttamien hankkeiden esittelyistä <sup>59</sup>.

Satunnaisuus ja yksipuolisuus ovat jättäneet keskustelun ulkopuolelle ymmärryksen siitä, kuinka digisyntyisessä ja digitaalisessa kulttuuriperinnössä on havaittavissa samankaltainen suhde digitaalisen objektin ja sen käyttäjän välillä kuin materiaalisessa kulttuuriperinnössä. Digisyntyiseen ja digitaaliseen kulttuuriperintöön sisältyy digitaalisen datan lisäksi nimittäin myös ihmisen ja objektin välisiä suhteita, jotka asettuvat samaan tapaan yhteiskunnallisiin, sosiaalisiin ja historiallisiin kytköksiin. Tämän lisäksi digisyntyisessä ja digitaalisessa kulttuuriperinnössä digitaalisuus ja materiaalisuus ovat voimakkaassa vuorovaikutuksessa ja keskinäisriippuvuudessa keskenään: paikkojen, kuten eri toimijaverkkojen ja esineiden materiaaliset ominaisuudet kulkevat limittäin niiden merkitysten kanssa, jolloin instituutioilla,

---

<sup>57</sup> Unesco 2021.

<sup>58</sup> Suominen & Sivula 2017, 100.

<sup>59</sup> Suominen & Sivula 2017, 98.

esineillä, laeilla, ohjelmistoilla ja algoritmeilla on toimijuutta. Toisin sanoen digisyntyinen ja digitaalinen kulttuuriperintö ovat osa inhimillistä kokemusmaailmaa ja ihmisillä voi olla merkityksellisiä suhteita sekä materiaaliin että digitaalisiin objekteihin.<sup>60</sup>

Kulttuuriperintö käsitetään usein myös hallinnan kielen ja institutionaalisen vallan määrittelemänä, kun taas perinnön nähdään edustavan institutionaalisista valtarakenteista erillään olevaa, luonnolliseksi miellettyä perintöä. Digisyntyinen, digitaalinen ja aineeton kulttuuriperintö ovat tämän vuoksi ennen kaikkea institutionaalisen kulttuuriperintöhallinnan mekanismeja, joita sovelletaan politiikassa sekä kulttuuriperintöstrategioissa, kuten esimerkiksi aiemmin mainitsemieni muistiorganisaatioiden hankkeissa, liittyen olemassa olevien ei-digitaalisessa muodossa olevien aineistojen digitointiin. Kulttuuriperintöhallinnon näkökulmasta tehdyt erottelut ovat kuitenkin varsin keinotekoisia, sillä loppujen lopuksi kaikki perintö on aineetonta. Tämän vuoksi aineetonta ei ole mahdollista erottaa aineellisesta tai digitaalisesta, vaan ne ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään.<sup>61</sup>

Teknologian ja digitaalisuuden säilyvyyttä koskevan keskustelun satunnaisuutta ja yksipuolisuutta selittää osaltaan se, että digitaalisen kulttuuriperinnön merkitysten määrittely on pitkälti vielä kesken. Tämän vuoksi digitaalista kulttuuriperintöä on mahdollista pitää tällä hetkellä eräänlaisena ideologisena konstruktiona.<sup>62</sup> Digitaalisen kulttuuriperinnön merkitysten määrittelyn keskeneräisyys näkyy mielestäni erityisen selkeästi esimerkiksi siinä, kuinka sosiaalisen median palveluilla, peleillä tai verkkosivuilla ei vielä ole samanlaista kulttuuriperintöarvoa kuin ei-digisyntyisillä ilmiöillä, vaikka niiden arvonmuodostus onkin käynnissä<sup>63</sup>. Toisaalta keskustelun satunnaisuutta ja yksipuolisuutta saattaa osaltaan lisätä myös digitaalisen kulttuuriperinnön olemus ja sen määrittelyn vaikeus: yhä suurempi osa jo olemassa olevasta datasta on ei-inhimillisten toimijoiden kuten tekoälyjen ja algoritmien muokkaamaa tai hallinnoimaa<sup>64</sup>.

Kuten aiemmin mainitsin, yhteiskunnan digitalisaatiokehitys jatkuu yhä voimakkaana, minkä takia enää ei ole mahdollista puhua fyysisestä ja digitaalisesta maailmasta toisistaan erillisinä kokonaisuuksina. Toisaalta käynnissä olevan kulttuurinmurroksen seurauksena myötä keskustelu teknologian, digitaalisuuden sekä digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurin

---

<sup>60</sup> Nylund & Suvanto 2023, 30–31.

<sup>61</sup> Nylund & Suvanto 2023, 31.

<sup>62</sup> Nylund & Suvanto 2023, 31.

<sup>63</sup> Suominen & Sivula 2017, 109.

<sup>64</sup> Nylund & Suvanto 2023, 31.

hauraudesta ja katoavaisuudesta on nyt ajankohtaisempi kuin koskaan, sillä digitaalisesti syntyneet ja kehittyneet objektit ovat aiempaa tärkeämpiä ja merkittävämpiä identiteettimme sekä historian tuntemisemme kannalta <sup>65</sup>.

Vaikka kansainvälinen kulttuuripoliittinen keskustelu koskien teknologian, digitaalisuuden sekä digisyntyisen ja digitaalisen kulttuuriperinnön keräämistä, tallentamista, pitkäaikaissäilyttämistä ja suojelua on ollut pitkään varsin yksipuolista, on digitaalinen kulttuuri siitä huolimatta alkanut ottamaan askelia kohti institutionalisoitumista.

Yhteiskunnan digitalisoitumisen ja teknologian kulttuurisen omaksumisen seurauksena aikaisempien vuosien tai vuosikymmenien aikana kehittyneet digitaalisen kulttuurin ilmiöt ovat nimittäin arkipäiväistyneet ja tulleet luontevaksi osaksi ihmisen toimintaa <sup>66</sup>.

Tämän kaltainen institutionalisoituminen kertoo ihmisen ja teknologian vuorovaikutussuhteen monimerkityksellisistä ja pitkistä tarinoista. Tavallisen kuluttajan kentällä institutionalisoituminen on havaittavissa siitä, kuinka digitaaliset tuotteet ovat arkipäiväistyneet ja tulleet merkittäväksi osaksi nykykulttuuriamme. Tämän lisäksi digitaalista kulttuuria organisoidaan myös julkisen rahoituksen, koulutuksen, liiketoiminnan sekä museotoiminnan osaksi lakien, sääntöjen, yhteisten merkitysten ja monien muiden kanavien välityksellä. <sup>67</sup>

Kulttuurinkentällä, koulutussektorilla ja sosiaalisen median eri palvelutuotannoissa on myös havaittavissa digitaalisen kulttuurin institutionalisoitumisen varhaisia piirteitä. Tämä on nähtävissä siinä, kuinka esimerkiksi pelien kulttuuriperintöä ja historiaa on alettu systemaattisesti säilyttää, kerätä ja tutkia yliopistotasoisissa hankkeissa sekä pelimuseoissa. <sup>68</sup> Mielestäni tässä muutoksessa kiteytyy konkreettisesti myös aiemmin mainitsemani historiatietoisuus ja siihen sisältyvä ajatus menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden välisestä sidoksesta: ihmiset ja etenkin digitaalisen kulttuurin parissa toimivat yksilöt, ryhmät ja yhteisöt haluavat tietää menneisyydestä erilaisia asioita ja säilyttää siitä erilaisia todisteita kuin aiemmin.

---

<sup>65</sup> Nylund & Suvanto 2023, 30.

<sup>66</sup> Silvast et al. 2022.

<sup>67</sup> Silvast et al. 2022.

<sup>68</sup> Silvast et al. 2022.

## 4 Käsitteestä prosessiksi: digitaalisen kulttuurin institutionalisoituminen

### 4.1 The Art of Coding -hanke: myös digitaalista kulttuuria tulee säilyttää

Pienimuotoisissa ja paikallisissa kulttuuriperintöprosesseissa valintoja tekevät yksilöt sekä pienet ihmisryhmät. Yksityisten kulttuuriperintöprosessien käyttövoimana ovat ihmisten kokemukset, muistot ja tunteet. Maakunnallisissa, valtakunnallisissa ja kansainvälisen tason kulttuuriperintöprosesseissa, joiden toteutuminen edellyttää lainsäädännön muutoksia tai julkista rahoitusta, korostuu yksityisten merkitysantojen sijasta kohteesta käyty julkinen keskustelu, kohteen julkinen merkitys, dokumentointi sekä arvottaminen. Julkinen keskustelu voi olla hyvinkin tunteellista, sillä menetysten pelot ja tulevaisuuden toiveet ovat läsnä sekä yksityisissä että julkisissa kulttuuriperintöprosesseissa.<sup>69</sup>

Mielestäni digitaalista kulttuuria koskevasta kansainvälisestä keskustelusta on havaittavissa sekä yksityisten että kansainvälisen kulttuuriperintöprosessien ominaispiirteet, liittyen etenkin kokemuksellisuuteen, muistoihin, tunteisiin, julkiseen keskusteluun, dokumentointiin sekä arvottamiseen. Tämä on mielestäni nähtävissä selkeästi demoskene-yhteisöstä: 1980-luvulla pienten tietokone-entusiastien piirissä syntyneestä digitaalisen alakulttuurin muodosta on nimittäin vuosien saatossa, ja teknologiakentän nopeiden kehitysvaiheiden seurauksena kehittynyt yleisesti tunnustettu ja hyväksytty teknologiakulttuurin osa, jota käsitellään myös ahkerasti mediajulkisuudessa, viitattaessa etenkin suomalaisen peliteollisuuden nousuun ja ohjelmoinnin merkitykseen<sup>70</sup>.

Lähes 40 vuoden historiallaan demoskene on yksi vanhin digitaalisen kulttuurin muoto, joka on säilyttänyt elinvoimaisuutensa tähän päivään saakka. Demoskene-yhteisö on läpi historian huolehtinut oman historiansa keräämisestä, tallentamisesta ja elossa pitämisestä: skenen historiankirjoitus aloitettiin 1990-luvun alussa, yhteisön vielä etsiessään muotoaan. Ennen internet-aikaa tietoa demoskenestä välitettiin suusta suuhun tuttujen keskuudessa tai lähettämällä kirjeitä ja levykkeitä skenen sisäisille kontakteille. Teknologian kehittyessä tiedon välittämisessä alettiin hyödyntämään sähköisiä viestintäkanavia, kuten varhaisia BBS-

---

<sup>69</sup> Sivula 2013, 171.

<sup>70</sup> Silvast et al. 2022.

purkkeja. Myöhemmin etenkin internet on toiminut merkittävänä keskustelun sekä sisältöjen jakamisen alustana.<sup>71</sup>

Kyselyaineistossani merkittäviksi historian keräämisen, tallentamisen ja elossa pitämisen keinoiksi nousivat etenkin erilaiset verkkosivut, levykkeet sekä yksilöiden, ryhmien tai yhteisöjen ylläpitämät verkostot ja keskustelualustat kuten Scene.org ja Pouet.net, mikä alleviivaa aiemmin esittämäni ajatusta siitä, kuinka demoscene yhteisö on ollut pitkälti vastuussa omasta historiastaan.

*”Demoscene dokumentoi omaa toimintaansa erilaisten sivustojen ja yksityisten henkilöiden kautta. Lisäksi on projekteja, joiden kautta on kerätty erilaisia osia demoskenen historiaa.”*<sup>72</sup>

*“The demoscene itself has projects documenting its own history, mostly by documenting the productions, their credits added with a fact from inner scene sources.”*<sup>73</sup>

*“Usually by individuals with a certain purpose in mind. There’re people making disk magazines, compilation albums, books, but most is on the web. Websites that store and collect productions, scans of paper documents/stickers etc.”*<sup>74</sup>

*“Scene.org, Pouet, Demozoo, CSDB, these are the key online sites and offline communities keeping track. I am aware of the “Got Papers?” research and archival project. There is increasing support from the Internet Archive, on top of existing communities capturing the demoscene on places like GitHub, YouTube, and Twitch. There may be some limited interest from the NFT/web3 corner.”*<sup>75</sup>

Toisaalta myös erilaisten muistiorganisaatioiden kuten museoiden sekä akateemisen kentän toiminnan, kuten tutkimusten merkitys tunnistettiin myös historian keräämisen, tallentamisen sekä elossa pitämisen keinoina. Tämä käy ilmi alla olevista kyselyvastauksista.

*”Demoscene on pitkälti tallentanut historiaansa itse, mutta viime vuosina asema Elävänä perintönä on mahdollistanut muunlaista toimintaa Suomen pelimuseon johdolla”.*<sup>76</sup>

---

<sup>71</sup> Elävä perintö 2024, demoscene.

<sup>72</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 2.

<sup>73</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 4.

<sup>74</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 1.

<sup>75</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 5.

<sup>76</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 1.

*”Joissakin museoissa on myös hieman tietoa aiheesta ja demoskenestä on tehty joitakin tutkimuksia. Järjestelmällistä ja koordinoitua tietojen taltiointia ei kuitenkaan ole mikään valtion museoista tai toimijoista ikinä tehnyt.”*<sup>77</sup>

*Recognition by historical faculties, works like yours and books and so on play an important role of documenting the history, too. Demoscene releases imho also contain documentation, for example looking at diskmags from their era.”*<sup>78</sup>

*“I am not aware of a single museum or archive dedicated to the demoscene but have seen several exhibitions take place in Switzerland and around the world. I am quite interested myself in supporting the archiving of the metadata of demoscene history (from Demozoo, etc.) under open conditions, and this is something I am following up in the local OpenGLAM (Galleries Libraries Archives Museums) community.”*<sup>79</sup>

Edellä kuvaillun kaltaiset demoskenen ensimmäiset historiikit, aiheesta julkaistut populaarikirjat sekä internetissä jaettu kansanperinne ovat olleet erityisen tärkeitä rakennettaessa itsetietoista yhteisöä, jonka sisällä on mahdollista jakaa yhteisöllisyydenkokemuksen tunteita. 2000-luvulla myös tutkijoiden, jotka ovat usein myös aktiivisia demoskenen jäseniä, rooli demoskenen näkyvyyden lisäämisessä etenkin akateemisissa piireissä on ollut merkittävä.<sup>80</sup>

Kyselyvastauksistani nousi esiin myös keskustelun toinen puoli koskien demoskenen historian keräämistä, tallentamista ja elossa pitämistä sekä siihen sisältyvä ”vastakkainasettelu”: osa kokee nykyisenlaisen, yhteisön omatoimisen historian keräämisen, tallentamisen ja elossa pitämisen riittäväksi, kun taas osa ei. Toisaalta keskustelua leimaa myös tietynlainen epävarmuus historian tulevaisuudesta ja siitä, kuka on vastuussa sen keräämisestä, tallentamisesta ja elossa pitämisestä.

*“This is an ongoing debate. Some think it's not safeguarded enough. we have scene.org, pouet.net and demozoo for data archival. As long as they exist most of the 'tangible' data is there. But well, there are no formal plans or organisations how this is guaranteed for the future.”*<sup>81</sup>

---

<sup>77</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 2.

<sup>78</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 4.

<sup>79</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 5.

<sup>80</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

<sup>81</sup> Aineisto: kysymys n:o 8, vastaus n:o 2.

Se, että demoskene-yhteisö on itse ollut vastuussa oman historiansa keräämisestä, tallentamisesta ja elossa pitämisestä on osaltaan johtanut siihen, että etenkin demoskenelle itselleen tärkeät ryhmät, demot ja tapahtumat on mahdollista nähdä eräänlaisina demoskenen perinnön symboleina. Laajemman kulttuuriperintökeskustelun näkökulmasta tarkasteltuna huomionarvoista on se, että demoskenen tapauksessa symbolit voivat olla aineellisten esineiden sekä paikkojen lisäksi myös digitaalisia artefakteja. Kuten aiemmin analysoimistani kyselyvastauksista kävi ilmi, demoskene hyödyntää parhaillaan oman historiansa aineellisia ja digitaalisia artefakteja oman perintönsä käsittelemiseen erilaisissa verkkotietokannoissa. Tämän kaltaisessa perinnöllistymisessä merkitykset kiinnittyvät aineellisten asioiden lisäksi aineettomiin sekä digisyntyisiin asioihin, jolloin myös niistä voi muodostua perinnölle tärkeitä symboleita.<sup>82</sup> Tämä voi kuitenkin tuottaa demoskenen kaltaiselle perinnöllistymiselle myös haasteita: edellä kuvaillun kaltainen monumentalisointi voi nimittäin johtaa siihen, että demoskenen perinnön symboleina nähdään ainoastaan vain jokin tietty, kapea otanta tiettyjä demoja, demoryhmiä sekä demoskenen historian tapahtumia.<sup>83</sup>

Tänä päivänä etenkin yhteiskunnan voimakkaasti jatkuva digitalisaatiokehitys on uhka demoskenen elinvoimaisuuden säilymiselle ja erottumiselle digitaalisesta massasta, sillä uutta digitaalista aineistoa syntyy jatkuvasti, samalla kun vanhaa aineistoa kuolee tai katoaa. Huoli teknologian ja digitaalisuuden hauraudesta ja katoavaisuudesta on herättänyt etenkin demoskenen toimijoiden kuten harrastajien, alan ammattilaisten, kuluttajien sekä tutkijoiden keskuudessa laajempaa kiinnostusta oman perinnön vaalimiseen ja suojelemiseen tulevia sukupolvia varten<sup>84</sup>.

Ajatus oman historian keräämisestä, tallentamisesta ja pitkäaikaissäilyttämisestä ja sen ajankohtaisuudesta konkretisoituu myös EFGAMP e.V.:n (*engl. European Federation of Game Archives Museums and Preservation Projects*) puheenjohtaja Andreas Langen sekä Digitale Kultur e.V.:n perustajajäsen Tobias Kopkan vuonna 2019 toimeenpaneman ja kansainvälisessä yhteistyössä koordinoiman The Art of Coding -hankkeen ympärille. Kyseisen kansainvälisen hankkeen tavoitteena on ajaa demoskene Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle kulttuurisena ja sosiaalisena toimintana sekä haastaa ensimmäistä kertaa Unescon listaa alkuperäisellä digitaalisen kulttuurin muodolla. The Art of Coding -hankkeessa on sen perustajajäsenten lisäksi mukana myös lukuisia muita toimijoita

---

<sup>82</sup> Nylund & Suvanto 2023, 37.

<sup>83</sup> Nylund & Suvanto 2023, 37.

<sup>84</sup> Nylund & Suvanto 2023, 27.

sekä yhteistyökumppaneita, kuten Neogames Finland, Suomen peliteollisuuden keskus sekä Suomen pelimuseo Tampereella.<sup>85</sup> Hanke on demoskenelle ominaiseen tapaan täysin vapaaehtoinen ja ei-kaupallinen projekti, jota viedään eteenpäin ajan ja työn salliessa<sup>86</sup>.

Kulttuurisesti ja sosiaalisesti tarkasteltuna The Art of Coding -hankkeen käynnistämässä kulttuuriperintöprosessissa on mielestäni pitkälti kyse alan ammattilaisten, kuluttajien, harrastajien sekä tutkijoiden itseymmärryksen ja itsetietoisuuden kasvusta, jossa he tunnistavat digitaalisella kulttuurilla, The Art of Coding -hankkeen tapauksessa demoskenellä, olevan oma historiansa ja muistinsa. Hankkeen taustalla vaikuttaneiden toimijoiden merkitys demoskenen kulttuuriperintöprosessin käynnistymisen kannalta alleviivaa mielestäni myös ajatusta, jonka mukaan kulttuuriperintö voi olla kulttuuriperintöä ainoastaan silloin, kun sitä luovat, säilyttävät ja eteenpäin välittävät yksilöt, ryhmät tai yhteisöt tunnistavat sen omakseen<sup>87</sup>.

Kyselyaineistoni tukee myös ajatusta alan ammattilaisten, kuluttajien, harrastajien sekä tutkijoiden kasvaneesta itseymmärryksestä ja itsetietoisuudesta, sillä jokainen vastaajani oli jollain tapaa demoskene-toiminnassa mukana – aktiivisesti tai vähemmän aktiivisesti. Toisaalta kyselyvastaukset alleviivaavat myös ajatusta siitä, kuinka ilman yhteisöjen tunnustusta ei kukaan ulkopuolinen voi määritellä, kuuluuko juuri kyseinen käytäntö tai ilmiö heidän kulttuuriperintöönsä<sup>88</sup>.

Saamieni kyselyvastauksien perusteella demoskenestä tekee arvokasta aineetonta digitaalista kulttuuriperintöä muun muassa sen toimintaan sisältyvät arvot, demoskenen ei-kaupallinen luonne sekä toimintapiirteet.

*”Demoskenen toiminta pohjaa ennen kaikkea jaettuihin arvoihin. Demoskenessä ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutusta ei nähdä kaupallisena toimintana, vaan omaehtoisena tekemisenä, jossa on paljon yhtäläisyyksiä muiden vastakulttuuristen tee-se-itse-kulttuurimuotojen kanssa.”<sup>89</sup>*

*“Demoscene is unique in being both competitive and open, imho”.<sup>90</sup>*

---

<sup>85</sup> The Art of Coding, core facts: Who are the initiators and the players (so far)?

<sup>86</sup> The Art of coding, core facts: How to apply?

<sup>87</sup> Marsio 2014, 14–15.

<sup>88</sup> Marsio 2014, 14–15.

<sup>89</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 1.

<sup>90</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 3.

Kyselyvastauksistani on luettavissa myös viittaus demoskenen varhaisiin toimintapiirteisiin. Ilmiönä demoskene on myös osa laajempaa mikrotietokoneharrastuksen synty- ja kehityshistoriaa. Mikrotietokoneharrastuksen alkuaikoina kehittyi myös käsite ”hakkerista”, jolla viitattiin tietotekniikkaa sosiaalisen ja kulttuurisen autonomian välineenä hyödyntävään tietokoneharrastajaan. Heille tunnusomaisia toimintapiirteitä oli erityisesti rajojen rikkominen sekä uusien vaihtoehtoisten tietokoneen toimintamuotojen etsintä: tarkoituksena oli venyttää tietokoneiden toimintakapasiteettia ja kiertää tietokoneiden heikkouksia.<sup>91</sup> Näiden lisäksi digitaalisuuden ja materiaalisuuden sekä ihmisen ja objektien väliset suhteet, demoskenen yhteiskunnallinen vaikutus sekä kyky mukautua ja muuttua yhteiskunnan ja esimerkiksi teknologian kehityksen mukana koettiin tekevän siitä arvokasta kulttuuriperintöä.

*“In my opinion it has historical value since it influenced a lot of early (game) development and pushing the boundaries of platforms back in the day. Where nowadays it’s more a niche subculture that stems from those days, while still playing a role it is way less pronounced since computer culture is broader now and isn’t reserved to nerds anymore. Turned more in a subculture that is involved in the creation of digital ‘art’ in a family setting.”<sup>92</sup>*

*“In the 80s and early 90s it used to be the pinnacle (well, strong word, but sort of) of experimental / hardware trickery focusing on audiovisual realtime art. This has become less relevant in the age of shaders and game engines doing much more advanced stuff, I guess nowadays the sizecoding aspect is still a very interesting factor to make it culturally relevant.”<sup>93</sup>*

The Art of Coding -hankkeen taustalla vaikuttaa myös voimakkaasti Langen ajatus siitä, kuinka kansainvälisessä kulttuuripoliittisessa keskustelussa tulisi vaihtaa pitkään vallinnutta näkökulmaa teknologiaan ja digitaalisuuteen liittyen: sen sijaan, että ne nähtäisiin ensisijaisesti keinoina ja välineinä perinteisen, ei-digitaalisessa muodossa olevien kulttuurinmuotojen ja -esineiden säilyttämisessä, tulisi meidän tunnistaa ne myös sellaisenaan osana jatkuvasti ajassa muuttuvaa ja kehittyvää kulttuuriperintöämme.<sup>94</sup>

---

<sup>91</sup> Saarikoski 2001, 56.

<sup>92</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 1.

<sup>93</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 2.

<sup>94</sup> Lange 2019, 1.

Näkökulman muutoksen tarpeellisuutta ja ajankohtaisuutta Lange korostaa nostamalla esiin ajatuksen teknologian vanhentumisesta ja katoavaisuudesta <sup>95</sup>. Sen lisäksi, että teknologia voi vanhentua itsestään voidaan sitä vanhentaa myös tietoisesti. Teknologian suunnitellussa vanhentamisessa jonkin palvelun tai tuotteen käyttöikä lyhennetään teknologisin, materiaalisin tai psykologisin keinoin. Teknologisin keinoin palvelun tai systeemin käytettävyyttä vanhennettaessa kokemus tuotteen käytöstä vanhentuu. Teknologista vanhentamista on mahdollista käsitellä toiminnon vanhentamisena, joka jakaantuu positiiviseen, negatiiviseen tai kuolinpäiväämiseen. Teknologinen vanhentaminen voi olla positiivista silloin, kun se hyödyttää kuluttajaa ja negatiivista silloin, kun se tuottaa lisähyödyn sijasta elektroniikkajätettä ja kannustaa kuluttajia turhamaiseen kuluttamiseen. Kuolinpäiväämisessä teknologisesta laitteesta tulee puolestaan käyttökelvotonta tai vaikeasti korjattavaa. <sup>96</sup>

Materiaalisessa vanhentamisessa heikkoja valmistusmateriaaleja käyttämällä tuote hajoaa ennaikaisesti tai nuhjaantuu, mikä johtaa laitteen hylkäämiseen. Syy hylkäämiseen voi olla se, että laite ei toimi kunnolla tai vaihtoehtoisesti sen ulkonäkö ei enää miellytä käyttäjäänsä. <sup>97</sup> Psykologisessa vanhentamisessa tuote vanhenee kuluttajan mielestä menemällä pois muodista uusien tuotteiden ilmestyessä markkinoille. Tämän kaltaisessa tilanteessa tuotteen käyttö tuottaa käyttäjälleen häpeää. <sup>98</sup>

Edellä kuvaillut teknologian vanhentamisen tarkoitukselliset vanhentamisen keinot ovat merkittävä uhka teknologian sekä digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurin säilyvyydelle etenkin, kun digisyntyistä ja digitaalista kulttuuriperintöä ei ole kokonaisvaltaisesti alettu keräämään, tallentamaan, pitkäaikaissäilyttämään ja suojelemaan. Kuten *The Art of Coding* -hankkeesta ja Langen ajatuksesta käy ilmi, lisääntynyt pelko fyysisten esineiden sekä tiedon katoavaisuudesta antaa samalla lisämerkityksiä teknologian ja digitaalisuuden säilyttämisen merkitykselle <sup>99</sup>.

Myös kyselyaineistostani nousi konkreettisesti esiin ajatus siitä, kuinka digitaalista kulttuuriperintöä tulisi alkaa keräämään, tallentamaan ja pitkäaikaissäilyttämään pikimmiten. Toisaalta kyselyaineistosta nousee esiin myös pohdintaa siitä, miksi prosessi on digitaalisen

---

<sup>95</sup> Lange 2019, 5.

<sup>96</sup> Sihvonen 2014, 48–49.

<sup>97</sup> Sihvonen 2014, 49.

<sup>98</sup> Sihvonen 2014, 50.

<sup>99</sup> Sihvonen 2014, 51.

kulttuurin kohdalla vasta alkutekijöissään ja miksi The Art of Coding -hankkeen tapaisia toimia kaivataan: digitaalisen kulttuuriperinnön merkitysten määrittely on pitkälti vielä kesken laajemmassa kansainvälisessä kulttuuripoliittisessa keskustelussa. Toisaalta keskustelun yksipuolisuutta lisää myös aiemmin mainitsemani digitaalisen kulttuurin olemus ja sen määrittelyn vaikeus.

*”Muistiorganisaatioissa ei vielä ymmärretä digitaalista kulttuuria tai digitaalista kulttuuriperintöä. Digitaalisen materiaalin säilyttäminen on aivan lapsen kengissä ja sitä pitäisi alkaa kehittää hurjalla vauhdilla.”* <sup>100</sup>

The Art of Coding -hanke haastaa myös pohtimaan, minkälaisia kohteita on mahdollista ajaa Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle kulttuurisena ja sosiaalisena toimintana. Yhteiskunnan digitalisoitumisen ja teknologian kulttuurisen omaksumisen seurauksena digitaalisesti kehittyneet ja syntyneet objektit ovat aiempaa tärkeämpiä ja merkittävämpiä myös oman identiteettimme ja historiamme kannalta. Kuten muussakin digisyntyisessä kulttuuriperinnössä, on myös demoskenessä nähtävissä vastaavanlainen suhde digitaalisen objektin ja sen käyttäjän välillä, kuin perinteiseksi miellettyssä materiaalisessa kulttuuriperinnössä: datan lisäksi siihen sisältyy myös yhteiskunnallisiin ja sosiaalisiin kytköksiin asettuvat ihmisen ja objektin väliset suhteet <sup>101</sup>.

Edellä esitetty ajatus objektin ja ihmisen välisistä suhteista sekä digitaalisten ilmiöiden merkityksistä identiteettimme ja historiamme kannalta nousi esiin myös kyselyvastauksistani.

*”Demoskene on elävää ja voimassa olevaa aineetonta kulttuuriperintöä. Se on sinälläänkin arvokasta, kuten monet muutkin ilmiöt.”* <sup>102</sup>

*”Demoskene on ensimmäinen tiiviisti tietotekniikkaan liittyvä kulttuurimuoto, jonka myötä on mahdollista tutkia, ymmärtää ja kritisoida nykyisen tietoyhteiskunnan arvopohjaa”.* <sup>103</sup>

1980-luvun puolivälissä ohjelmointi ja tietokonepelaaminen olivat aiemmin mainitsemani kotimikroilun suosituin toimintamuoto, johon lähes jokainen demoskenen parissa toiminut on jossain vaiheessa tutustunut <sup>104</sup>. Näiden kahden toimintamuodon suhde on edelleen

---

<sup>100</sup> Aineisto: kysymys n:o 20, vastaus n:o 2.

<sup>101</sup> Nylund & Suvanto 2023, 30.

<sup>102</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 2.

<sup>103</sup> Aineisto: kysymys n: 9, vastaus n:o 1.

<sup>104</sup> Saarikoski 2001, 58.

merkittävä: useilla vanhemmilla suomalaisilla peliyrityksillä on vahva demoskenetausta ja demoskene mielletään usein olleen edellytys peliyritysten syntymiselle <sup>105</sup>. Ajatus demoskenen ja pelialan välisen sidoksen yhteiskunnallisesta merkittävydestä on luettavissa myös saamastani kyselyvastauksesta.

*”Suomessa yhteiskunnallemme demoskene on erityisen merkityksellinen ilmiö, koska sieltä on syntynyt käytännössä kaikki Suomen isoimmat ja menestyneimmät peliyritykset. Nämä yritykset maksavat merkittäviä summia yhteisöveroja. Tämän takia demoskene on ilmiö, jolla on ollut positiivinen vaikutus Suomen kansantaloudelle.”* <sup>106</sup>

Argumentoidessaan demoskenen ja laajemmin digitaalisen kulttuurin sisällyttämisestä aineettomaksi digitaaliseksi kulttuuriperinnöksi Lange tekee näkyväksi myös ajatuksen, jonka mukaan myös digisyntyiseen ja digitaaliseen kulttuuriperintöön sisältyy tietoja, taitoja, käytäntöjä, kuvauksia ja ilmauksia sekä niihin liittyviä esineitä, artefakteja, välineitä sekä kulttuurisia tiloja, jotka yksityishenkilöt, yhteisöt tai ryhmät tunnistavat osaksi kulttuuriperintöään. Lange nostaa esiin etenkin digitaalisen kulttuurin prosessimaisen luonteen: ilmiönä se elää, muuntuu ja siirtyy sukupolvelta toiselle. Tämän lisäksi hän mainitsee käyttäjien osallisuuden, mikä aineettoman kulttuuriperinnön tapaan vahvistaa identiteettiä, antaa eväitä sosiaaliseen koheesioon ja auttaa ihmisiä kuulumaan osaksi yhteisöjä. <sup>107</sup>

Ajatus perinteisestä, nykyhetkessä olevasta ja elävästä kulttuuriperinnöstä, sen ainutlaatuisuudesta sekä sen prosessimaisesta luonteesta nousi esiin myös saamistani kyselyvastauksista. Vastauksessa piirre kiteytyy etenkin teknologiakehityksen ympärille.

*“The demoscene exists since the early days of general (home) computer availability. Thus, it has endured all changes, innovations, technological generations & inventions of the past almost 40 years. There is no other digital culture that lasts as long while still being kind of the very same thing.”* <sup>108</sup>

Langen ja Kopkan mukaan The Art of Coding -hankkeen tarkoituksena on myös ylläpitää yhden digitaalisen alakulttuurin tarinankerrontaa. Tarkoituksen takana vaikuttaa ajatus siitä, kuinka hankkeen kansainvälisen ja julkisen luonteen avulla on kulttuuriperinnön säilyttämisen

---

<sup>105</sup> Hiltunen & Latva, 2013, 13.

<sup>106</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 2.

<sup>107</sup> Lange 2019, 2.

<sup>108</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 4.

ja turvaamisen lisäksi myös mahdollista houkutella mukaan uusia toimijoita sekä kannustaa vanhoja skenereitä takaisin toiminnan pariin. Demoskenen näkyvyyden parantaminen saattaisi myös osaltaan auttaa sitä erottumaan digitaalisen kulttuurin kasvavasta massasta.<sup>109</sup>

Toisaalta The Art of Coding -hankkeen voi myös ajatella toimivan eräänlaisena monitoimijaisena alustana pohdittaessa digisyntyisen ja digitaalisen kulttuuriperinnön keräämistä, tallentamista, pitkäaikaissäilyttämistä ja suojelua sekä keinona lisätä näkökulmia kansainväliseen kulttuuripoliittiseen keskusteluun. Langen ja Kopkan mukaan hanke voi parhaassa tapauksessa edesauttaa olemassa olevia rakenteita vastaamaan digitaalisen kulttuurin aktiivisten toimijoiden asettamia vaatimuksia sekä lisätä tietoisuutta siitä, miksi digitaalista kulttuuria tulisi turvata ja säilyttää. The Art of Coding -hankkeella voi myös olla merkittävä rooli digitaalisen kulttuurin realiteetit huomioon ottavien käytäntöjen syntymisessä ja vahvistamisessa sekä kulttuurin monimuotoisuuden säilymisen ja kehityksen varmistamisessa.<sup>110</sup>

Ajatus kulttuurisen monimuotoisuuden säilymisen ja kehityksen varmistamisesta nousi esiin myös saamastani kyselyvastauksesta, jossa nostettiin esille ajatus demoskenen laajasta levinneisyydestä digitaalisen kulttuurinmuotona sekä sen merkityksestä muihin alakulttuureihin. Vastauksesta on myös luettavissa pohdintaa liittyen siihen, kuinka demoskenen katoamisella olisi negatiivinen vaikutus kulttuurinmonimuotoisuudelle.

*“We are still a very small community, compared to mainstream movements, and yet: there are thousands of people whose creative talents are acknowledged, living widely dispersed throughout the world, who continue to identify themselves strongly with demoscene as a cultural venue. Many established artists (especially in electronic visual art and music) assert having their "roots" in the demoscene. Without their leadership, this form of digital culture is likely to stagnate. Considering the impact that they are making on various forms of digital art, I would say with qualification that the demoscene deserves and needs special attention, as an intangible (perhaps almost ephemeral) cultural heritage. To lose this would be a massive blow to cultural diversity, something we need very much today as the definitions of human creativity and legal frameworks protecting digital art are being reforged in the heat of Artificial Intelligence and Generative Art.”<sup>111</sup>*

---

<sup>109</sup> The Art of Coding, what is the broader context of the campaign?

<sup>110</sup> The Art of Coding, what is the broader context of the campaign?

<sup>111</sup> Aineisto: kysymys n:o 6, vastaus n:o 5.

## 4.2 Unescon haastaminen digisyntyisellä digitaalisella kulttuurilla – mikä tekee demoskenestä aineetonta digitaalista kulttuuriperintöä?

Kuten tutkimuksestani on käynyt ilmi, The Art of Coding -hankkeen tavoitteena on siis ajaa demoskene Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle kulttuurisena ja sosiaalisena toimintana sekä haastaa ensimmäistä kertaa Unescon listaa alkuperäisellä digitaalisen kulttuurin muodolla. Mutta mitkä demoskenen ominaisuudet tekevät siitä loppujen lopuksi aineetonta ja digitaalista kulttuuriperintöä? Tarkastelen tätä seuraavaksi nojaten Unescon aineettoman kulttuuriperinnön painotuksiin.

Olen aiemmin maininnut, että Unescon yleissopimuksen mukaisesti aineettomalla kulttuuriperinnöllä tarkoitetaan tietoja, taitoja, käytäntöjä, ilmauksia ja kuvauksia sekä niihin liittyviä kulttuurisia tiloja, artefakteja, esineitä ja välineitä, jotka yksityishenkilöt, ryhmät ja yhteisöt tunnustavat osaksi kulttuuriperintöään. Tämän määritelmän mukaisesti aineettomaksi kulttuuriperinnöksi voidaan lukea muun muassa suullinen perinne, sosiaalisen elämän käytännöt sekä esittävä taide, kuten demoskene, jotka elävinä ja muuntuvina säilyvät sukupolvilta toisille. <sup>112</sup>

Unescon painotuksissa aineettoman kulttuuriperinnön ominaisuuksiin lukeutuu se, että se on perinteistä, nykyhetkessä olevaa ja elävää samanaikaisesti <sup>113</sup>. Demoskenen syntyhistoriaa tarkasteltaessa siitä on havaittavissa samankaltaisia piirteitä: se on syntynyt 1980-luvun puolivälissä nuoren tietokoneharrastajien välisen kanssakäymisen, erilaisten tapahtumien, piraattipelien vaihdon ja pelien kopiosuojausten murtamisen myötä orgaanisesti ympäri Eurooppaa samaan aikaan, kun ensimmäiset mikrotietokoneet tulivat markkinoille. Ajan myötä painopiste on siirtynyt kopiosuojausten murtamisesta varsinaisten demojen tekemiseen, minkä seurauksena nämä kaksi alakulttuuria ovat eriytyneet toisistaan viimeistään 1990-luvun puolivälissä. <sup>114</sup>

Ajatus siitä, kuinka demoskene ei edusta vain menneisyydestä siirtynyttä kulttuuriperintöä, on luettavissa myös saamistani kyselyvastauksista. Kyselyvastauksien perusteella ajatus perinteisestä, nykyhetkessä olevasta ja samanaikaisesti elävästä luonteesta näyttäisi kiinnittyvän voimakkaasti etenkin demoskenen teknologiasuhteen ympärille.

---

<sup>112</sup> Marsio 2014, 14.

<sup>113</sup> Marsio 2014, 14.

<sup>114</sup> Nylund & Suvanto 2023, 27.

*“Because it is one of the very few truly organically grown digital cultures”.* <sup>115</sup>

*”Demoskene on ensimmäinen tiiviisti tietotekniikkaan liittyvä kulttuurimuoto, jonka myötä on mahdollista tutkia, ymmärtää ja kritisoida nykyisen tietoyhteiskunnan arvopohjaa”.* <sup>116</sup>

Tämä ei sinänsä ole ihme, sillä demoskene on läpi historiansa ollut merkittävässä vuorovaikutussuhteessa teknologian tarjoamien mahdollisuuksien sekä teknologian kehityksen kanssa. Tämä konkretisoituu tarkasteltaessa demoskenessä hyödynnettyjä digitaalisia laitteita ja niiden kehittymistä: varhaiset hyödynnetyt tietokoneet ja etenkin Commodoren eri tietokonemallit kuten VIC-20, C-64 ja Amiga ovat vuosien saatossa kehittyneet ja mahdollistaneet esimerkiksi erilaisten elementtien hyödyntämisen demojen teossa. Tarkastelemalla esimerkiksi 1990-luvulla tuotettuja demoja on mahdollista havaita, kuinka aiemmin demoissa käytetyn pikseligrafiikan rinnalle on tietokoneiden kehittymisen seurauksena syntynyt yksinkertaisia 3D-muotoja, joita kehittyneemmällä tietokoneilla oli mahdollista käsitellä. Huomionarvoista on kuitenkin myös se, ettei modernimman teknologian ilmestyminen markkinoille suoraan tarkoittanut vanhan teknologian hylkäämistä ja unohtamista. <sup>117</sup> Sen sijaan vanhojen koneiden suosio on säilyttänyt asemansa ja skenerit ovat olleet aktiivisia toimijoita esimerkiksi erilaissa retropiireissä niin uusien laitteiden, ohjelmistojen kuin kirjallisuudenkin tekijöinä <sup>118</sup>. Tämä on luettavissa myös saamistani kyselyvastauksista.

*“The love for old school platforms”.* <sup>119</sup>

*”Demoskeneen kuuluu vanhojen tietokoneiden käyttö, tekniikan edelläkävijyys ja teknisten rajojen rikkominen”.* <sup>120</sup>

*“As said, i think the 80s and 90s demoscene actually contributed to computer graphics in general with experiments and hardware trickery. this is no longer the real case that we're doing cutting edge stuff, but i guess this historic relevance makes it worthwhile protecting.”*

<sup>121</sup>

---

<sup>115</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 3.

<sup>116</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 1.

<sup>117</sup> Nylund & Suvanto 2023, 32.

<sup>118</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

<sup>119</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 1.

<sup>120</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 2.

<sup>121</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 2.

Kyselyvastauksien perusteella ajatus perinteisestä, nykyhetkessä olevasta ja samanaikaisesti elävästä luonteesta kiinnittyy myös demoskenen toiminnan ympärille, heijastellen samalla sen voimakasta teknologiasuhdetta. Demoskenen ytimessä ovat demot eli pienoishjelmat tai audiovisuaaliset esitykset, jotka saavat muotonsa koodaamalla. Toimintansa ja luonteensa vuoksi ne asettuvat rajapintaan, jossa risteävät teknologinen osaaminen, luovuus sekä monialainen, usein koodaajan, graafikojen ja muusikon välinen yhteistyö. Tämä on havaittavissa etenkin demojen sisällöistä, sillä ne sisältävät usein abstraktia 3D-mallinnettua kuvakieltä, retropeligrafiikasta inspiroitunutta kuvastoa, erilaisia ääniefektejä sekä eri genreistä ammennettua musiikkia, joka tunnelman luomisen lisäksi usein kuljettaa demojen juonta eteenpäin.<sup>122</sup>

*“The work of preserving existing artifacts of the demoscene is a difficult and not widely supported effort. It includes tricky knowledge of the emulation of computer hardware platforms, extinct operating systems, and unique collaborative processes. It is not easy to pass demo-making skills, even more so the "spirit" of the demoscene, to the next generation. To protect and preserve the demoscene means to let it continue to grow and enrich all of humanity as a positive cultural force.”*<sup>123</sup>

*“Almost a unique music scene where a lot of people only create music for the demoscene, never to be heard outside it”.*<sup>124</sup>

*“Open attitude, freedom of expression”.*<sup>125</sup>

Tarkasteltaessa demoskenen teknologiasuhdetta sekä sen toiminnan luonnetta ei siis ole ihme, että demoskenen näkyvin tuotos on usein digitaalinen. Vaikka demoja ei voisi olla olemassa ilman niiden teossa hyödynnettäviä työkaluja eli tietokoneita, ohjelmistoja ja laitteita sekä tekijöiltä edellytettyjä tietoteknisiä taitoja, on myös tärkeä tiedostaa se, että demoscene edellyttää syntyäkseen myös materiaalsen ympäristön. Toisin sanoen digitaalisuus on demosceneä voimakkaasti määrittävä piirre, mutta digitaalisuutta on mahdotonta erottaa sitä mahdollistavista materiaalisista rakenteista.<sup>126</sup> Kulttuuriperintönäkökulmasta tarkasteltuna

---

<sup>122</sup> Nylund & Suvanto 2023, 31–32.

<sup>123</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 5.

<sup>124</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 1.

<sup>125</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 3.

<sup>126</sup> Nylund & Suvanro 2023, 32.

demoskenen perinnön voikin ajatella koostuvan nimenomaan esineiden, tekstien, digitaalisten ohjelmien sekä aineettomien arvojen yhteisvaikutuksesta <sup>127</sup>.

Unescon painotuksissa aineeton kulttuuriperintö on myös osallistavaa: se on siirtynyt sukupolvelta toiselle ja muuntunut ympäristön mukana <sup>128</sup>. Demoskenen syntyhistoriaa tarkasteltaessa siitä on mahdollista havaita erilaisia vaiheita, kuten aikaisemmin mainitsemani painopisteen siirtyminen kopiosuojausten murtamisesta varsinaisten demojen tekemiseen, minkä seurauksena nämä kaksi alakulttuuria ovat eriytyneet toisistaan viimeistään 1990-luvun puolivälissä <sup>129</sup>. Myös kyselyvastauksistani on luettavissa yllä kuvailtu osallisuuden ulottuvuus koskien demoskenen elävää ja muuntuvaa luonnetta.

*“I started in 1993 with “disk swapping” on the c64. Those disks contained, among other things, demos. That was the kickoff of a true admiration of the demoscene.”* <sup>130</sup>

*”Olen tiennyt demoskenen olemassaolosta 2000-luvun alusta asti, mutta toisaalta törmännyt cracktroihin jo 80-luvulla”.* <sup>131</sup>

Tarkasteltaessa demoskenen toimintaa ja sen luonnetta on havaittavissa, kuinka se määrittelee ja luo omat rakenteensa ja sääntönsä, joiden puutteissa määritellään edelleen sitä, mitä demot voivat olla <sup>132</sup>. Vaikka demoskene keskittyy pitkälti juuri demoihin, tuottaa se muutakin digitaalista sisältöä kuten kooltaan pieniä demoja eli introja, videoita, musiikkia, grafiikkaa, levykelehtiä sekä pelejä, joita jaellaan ilmaiseksi, alkujaan levykkeillä ja myöhemmin erilaisissa verkkopalveluissa. <sup>133</sup>

*”Olen järjestänyt erilaisia taide- ja kulttuuritapahtumia 2010-luvun taitteessa, joissa myös demoskene on ollut mukana, esim. niin että tapahtumassa on näytetty demoja, tai että tapahtumaan on osallistunut demoskenen jäseniä, tai tapahtumassa on ollut demoskene-aiheisia luentoja. Olen osallistunut erilaisiin demoskenetapahtumiin (esim. Assembly, Zoo) viimeisin vuosikymmenen aikana kymmenkunta kertaa.”* <sup>134</sup>

---

<sup>127</sup> Nylund & Suvanto 2023, 35.

<sup>128</sup> Marsio 2014, 14.

<sup>129</sup> Nylund & Suvanto 2023, 27.

<sup>130</sup> Aineisto: kysymys n:o 2 ja 1, vastaus n:o 4.

<sup>131</sup> Aineisto: kysymys n:o 2, vastaus n:o 1.

<sup>132</sup> Nylund & Suvanto 2023, 33.

<sup>133</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

<sup>134</sup> Aineisto: kysymys n:o 2, vastaus 1.

*”Olen todella aktiivinen yhteisön jäsen. Olen ollut mukana järjestämässä useita tapahtumia ja julkaisen omia tuotoksiani säännöllisesti.”* <sup>135</sup>

Unescon osallistavuuden painotuksessa aineettoman kulttuuriperinnön todetaan myös antavan eväitä sosiaaliseen koheesioon, vahvistavan identiteettiä sekä auttavan ihmisiä kuulumaan yhteen tai useampaan yhteisöön sekä laajemmin yhteiskuntaan <sup>136</sup>. Kyselyaineistoni perusteella merkittäväksi keinoiksi ja paikoiksi sosiaalisen koheesion ja identiteetin vahvistamiseen nousivat etenkin erilaiset kilpailut ja tapahtumat. Toisaalta näiden koettiin myös olevan paikkoja, jotka luovat yhteisöllisyyden kokemuksia.

*”I’m a long time active demoscener and consider the demoscene to be an important part of live in education, career but also socialization and value determination”.* <sup>137</sup>

Kilpailut eli compot ovat järjestäytyneen demoskenen keskeisimpiä toimintamuotoja <sup>138</sup>. Compoissa demoskenen jäsenet kilpailevat toisiaan vastaan piirtämisessä, säveltämisessä ja ohjelmoimisessa <sup>139</sup>. Compo-sarjat määritellään yleensä vapaasti demoskenen perinteeseen tukeutuen ja niihin voi osallistua kilpailemaan esimerkiksi 3D-grafiikan, pikseligrafiikan, jonkin tietyn koodaamisen tai teeman alueella. Kilpailevat demoryhmät eli groupit ovat puolestaan lähtökohtaisesti löyhästi organisoituja ryhmiä, jotka perustuvat jäsenten väliseen kunnioitukseen. Tyypillisesti ryhmän koko voi vaihdella kolmesta henkilöstä yli kymmeneen, eikä se ole staattinen. <sup>140</sup>

*”Competitions”.* <sup>141</sup>

*”Important are friendly competition”.* <sup>142</sup>

*”Yhteisiä tapahtumia ja kilpailua”.* <sup>143</sup>

*”Demoskeneen kuuluu yhteisöllisyys ja eri ryhmien välinen kilpailu”.* <sup>144</sup>

---

<sup>135</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 2.

<sup>136</sup> Marsio 2014, 14–15.

<sup>137</sup> Aineisto: kysymys n:o 2 ja 1, vastaus n:o 4.

<sup>138</sup> Saarikoski 2001, 55.

<sup>139</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

<sup>140</sup> Nylund & Suvanto 2023, 33.

<sup>141</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 3.

<sup>142</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 4.

<sup>143</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 2.

<sup>144</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 2.

Demoskenen kokoontumiset eli partyt liittyvät usein myös kilpailuihin. Demoskenen historian alkuaikoina tapaamiset järjestettiin yleensä pienten paikkakuntien kouluilla tai jopa yksityistiloissa, mikä heijastelee demoskeneen liitettyä ajatusta toiminnan sulkeutuneisuudesta <sup>145</sup>. Sitten demoskenen julkisuuskuvan laajennuttua myös tapahtumat ovat laajentuneet. Tunnetuimpia demoskenen sisäisiä tapahtumia ovat pienemmät, säännöllisesti järjestettävät tapahtumat, kuten Akaalla järjestettävä Zoo ja Jyväskylässä järjestettävä Instanssi, joissa käy vierailijoita kymmenistä satoihin. Tunnetuimpia isompia demoskenen sisällä järjestettäviä tapahtumia ovat muun muassa Helsingissä järjestettävä digitaalisen kulttuurin festivaali Assembly, jonka skaala ylettyy tuhansiin kävijöihin. <sup>146</sup>

*“Demoparties are still like meeting old friends at least once a year”.* <sup>147</sup>

*“Parties”.* <sup>148</sup>

*“Also, in my younger years the party aspect was also important, sort of like a festival where the “performers” are getting equally drunk next to you :D”.* <sup>149</sup>

*”Demoskenessä on paljon erilaisia konventioita, joista useimmat tuntuvat liittyvän demopartyihin”.* <sup>150</sup>

*“Family like gatherings, where you meet the same people all around the world”.* <sup>151</sup>

*”Olen ollut kiinnostunut demoskenestä taide- ja kulttuurimuotona jo pidemmän aikaa, mutta osallistunut demoskenetapahtumiin vasta aivan viime vuosina”.* <sup>152</sup>

Vaikka tapahtumilla ja kilpailuilla on oma paikkansa demoskenessä ja sen ei-kaupallisessa luonteessa, nosti kyselyaineistoni esiin myös ajatus siitä, kuinka demoista on loppujen lopuksi tarkoitus nauttia yhdessä. Demoskenen parissa toimivat yksilöt, ryhmät ja yhteisöt kokoontuvatkin elokuvafestivaalien tapaan yhdessä demojen äärelle. Demoskeneen sisältyvä osallistavuus on mielestäni myös konkreettisesti paikannettavissa ajatukseen, jonka mukaan

---

<sup>145</sup> Saarikoski 2001, 62.

<sup>146</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

<sup>147</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 2.

<sup>148</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 3.

<sup>149</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 2.

<sup>150</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 2.

<sup>151</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 1.

<sup>152</sup> Aineisto: kysymys n:o 1, vastaus n:o 1.

demot koetaan yhteisenä omaisuutena huolimatta siitä, että ne usein henkilöityvät tekijöihinsä.<sup>153</sup>

*“There are traditions of excellence in terms of technical progress, but most importantly I would say a special attention paid to the "needs" and "whims" of computers. We are amateurs who pay far more attention to the quirks and glitches of hardware and software than the even advanced users, sometimes even the manufacturers. This is expressed in the outputs and impacts of the demoscene, preserving interest in otherwise long-expired platforms, or unthought-of potential in current platforms. There is much knowledge sharing, and some indoctrination, that takes places at the regular demoparties and other meetups, that creates a special tradition and playbook of creative engagement with technology.”*<sup>154</sup>

Demoskeneen sisältyvä osallisuuden ulottuvuus sekä sen muuntuva ja elävä luonne konkretisoituu kyselyaineistoni perusteella myös demoskenen käytäntöjen ympärille, joihin erilaiset kulttuuriset ryhmät ottavat osaa<sup>155</sup>. Yhteisönä demoskene on kansainvälinen ja innokkaita harrastajia löytyy ympäri maailman. Erityisen aktiivista demoskene on etenkin Euroopassa.<sup>156</sup> Kyselyaineistoni perusteella demoskene yhteisö pitää menneisyydestä periytyneenä kulttuuriperintönä sekä uusina käytäntöinä yhteisöille ominaisia piirteitä, kuten perinteitä, slangeja ja huumoria. Toisaalta vastauksissa nousi esiin myös teknologian vaikutus demoskenen kehittymiseen ja muovautumiseen.

*“Lots of in-jokes of course”.*<sup>157</sup>

*“There are a lot of inner circle traditions and characteristics in demos (typical elements like having a scroller or having greets or having spikeballs) or social interaction (memes, jokes, shared scene vibe) that well, are hard to summarize but they're there yes”.*<sup>158</sup>

*“Internationality”.*<sup>159</sup>

*” Own language and vocabulary, rituals that are not to be found anywhere else and the demoscene as a mindset”.*<sup>160</sup>

---

<sup>153</sup> Nylund & Suvanto 2023, 33.

<sup>154</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 5.

<sup>155</sup> Marsio 2014, 14.

<sup>156</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

<sup>157</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 1.

<sup>158</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 2.

<sup>159</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 3.

*”Demoskene on taidetta, mutta huumorilla on myös vahva sija”.* <sup>161</sup>

Unescon painotuksissa aineeton kulttuuriperintö on myös edustavaa. Tämä tarkoittaa sitä, että sitä ei arvosteta ainoastaan kulttuurisena aineettomana tuotteena vertailemalla sen erityistä arvoa tai ainutlaatuisuutta. Sen sijaan se saa voimansa yhteisöistä ja on riippuvainen niistä, jotka siirtävät tietoa perinnöstä sekä taitoja ja tapoja muille ihmisille omassa ja muissa yhteisöissä. <sup>162</sup> Samankaltainen ajatus on luettavissa myös saamistani kyselyvastauksista, joista ilmenee, kuinka demoskenen pariin on mahdollista päätyä usean eri reitin ja toimijan kautta.

*”Nhtv game studies, we had a teacher that was involved in demoscene back in the day and we organized a trip ~2010. Active member and organizer.”* <sup>163</sup>

*”Somewhere early-mid 90s. i was more interested in the music aspect at first and collected modules. via that route i discovered the demoscene and started watching demos and intros also. I am a graphics artist primarily. i also sporadically did coding and music in the past. and i also did some party organizing for several demoparties in the past.”* <sup>164</sup>

*” Follower 1987, Participant 1990, Organizer 1999”.* <sup>165</sup>

*”Entinen poikaystäväni harrasti demoja ja sitä kautta ajauduin tekemään grafiikkaa ja järjestämään tapahtumia. Olen ollut yhteisön jäsen noin 20 vuotta. Nykyään suurin osa vapaa-ajastani kuluu harrastuksen parissa ja kaveripiirini koostuu suurimmilta osin demoskenereistä.”* <sup>166</sup>

Vastauksista on myös luettavissa demoskenelle ominainen piirre toiminnan sosiaalisuudesta: etenkin demoskenen toimintapiirteiden vakiinnuttua yksittäisten ryhmittymien ja kaveripiirien välille alkoi muodostua kiinteämpiä siteitä. Ilmiönä demoscene on myös läpi historiansa ollut Kansainvälinen, mutta pääsääntöisesti demoryhmien toiminta alkoi paikallistasolla, jonka jälkeen piiriä laajennettiin myös muihin maihin. <sup>167</sup>

<sup>160</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 4.

<sup>161</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 2.

<sup>162</sup> Marsio 2014, 15.

<sup>163</sup> Aineisto: kysymys n:o 2 ja 1, vastaus n:o 1.

<sup>164</sup> Aineisto: kysymys n:o 2 ja 1, vastaus n:o 2.

<sup>165</sup> Aineisto: kysymys n:o 2, vastaus n:o 3.

<sup>166</sup> Aineisto: kysymys n:o 2 ja 1, vastaus n:o 2.

<sup>167</sup> Saarikoski 2001, 59.

*“I grew up immersed in programming clubs and BBS culture in the 1990s in Canada, and in 2002 went to my first real European demo event - BÜNZLI. Since then, I participated in around 12 demoparties, mostly in Switzerland and Germany. I consider myself to be a committed fan and eager follower of the demoscene. My favorite platforms are WEB, LINUX, DOS, GBA, SNES, VECTREX and WINDOWS, not necessarily in that order. I listen to a lot of music from the demoscene (Nectarine, Demovibes, etc.), and from time to time watch new releases from demoparties and Meteoriks awards.”* <sup>168</sup>

*The community part is very important as well as the recent "recognition" as a digital culture with its own tradition”.* <sup>169</sup>

*“The demoscene is a hobby that's with me since I was a teenager. So, the community also turned into a second family.”* <sup>170</sup>

Mielestäni on kuitenkin tärkeä tiedostaa myös se, kuinka esiin nostamistani osallistavuuden painotuksista huolimatta demoscene ei kuitenkaan lukeudu niin sanotuksi perinteiseksi yhteisöksi tai asetu suoraan perinteisen keskusjohtoisen ja hierarkkisen yhteisön raameihin, sillä se on muodoltaan häilyvää ja epätarkkaa. Tämän lisäksi demoscene on luonteeltaan ohimenevää ja hetkellistä ja sen voikin ajatella olevan ainoastaan siihen liittyvien toiminnanmuotojen kautta. <sup>171</sup>

*”En koe olevani demoscenessä mukana kovinkaan tiiviisti, mutta toisaalta olen ollut mukana järjestämässä demosceneen liittyviä näyttelyitä, keskusteluja ja työpajoja viime vuosina aika aktiivisesti”.* <sup>172</sup>

Demoskenen hetkellinen, epävarma ja jatkuvassa muutostilassa oleva luonne on paikannettavissa myös demoryhmiin ja niiden väliseen jatkuvuuteen. Demoharrastajien on nimittäin mahdollista kuulua useisiin eri demoryhmiin ja toisaalta yksi demoryhmä voi olla olemassa myös vain yhden demon ajan. <sup>173</sup> Vaihtoehtoisesti demoharrastajien ei tarvitse kuulua mihinkään ryhmään, ollakseen aktiivinen jäsen demoscene-toiminnassa. Edellä mainittu on havaittavissa myös saamistani kyselyvastauksista liittyen kysymykseen ”kuulutko johonkin demoryhmään? Jos kuulut, mihin?

<sup>168</sup> Aineisto: kysymys n:o 2 ja 1, vastaus n:o 5.

<sup>169</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 4.

<sup>170</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 4.

<sup>171</sup> Nylund & Suvanto 2023, 36.

<sup>172</sup> Aineisto: kysymys n:o 3, vastaus n:o 1.

<sup>173</sup> Nylund & Suvanto 2023, 36.

*”En ole koskaan kuulunut demoryhmään tai tehnyt demoja. En siis ole demoskenen ytimessä, mutta koen kuitenkin jakavani monia arvoja demoskenen kanssa.”*<sup>174</sup>

*”Jumalauta, ISO, Traction, Paraguya jne”.*<sup>175</sup>

*“Poo-brain”.*<sup>176</sup>

*“Kewlers, satori and nacho average hombres”.*<sup>177</sup>

*“The Giants/Lineout/Desire”.*<sup>178</sup>

*“Vantage (PC), Padua (C64)”.*<sup>179</sup>

*“I been involved in several solo and cooperative demoscene productions but have never been part of a demo group. However, for a few years I was board member of Echtzeit - Digitale Kultur Verein, which looks after demoscene culture in Switzerland.”*<sup>180</sup>

Nostin aiemmin tutkimuksessani esiin, kuinka demoskenen erilaiset tapahtumat ja kilpailut ja niissä tapahtuvat kohtaamiset antavat eväitä sosiaaliseen koheesioon, vahvistavat identiteettiä ja auttavat ihmisiä kuulumaan yhteen tai useampaan yhteisöön sekä laajemmin yhteiskuntaan. Demoskenen voi myös ajatella saavan osaltaan merkityksensä niiden kautta, sillä ne toimivat paikkoina, joissa demoskenen ominaispiirteet muuttuvat ja realisoituvat aina uudestaan.<sup>181</sup> Toisaalta erilaisten tapahtumien ja kilpailuiden on myös mahdollista ajatella ylläpitävän demoskene-yhteisön sisäistä jatkuvuutta sekä jaettua muistia, sillä erilaiset tapahtumat, kuten kilpailut ovat toistuvia ja sarjallisia, minkä seurauksena niihin kokoontuu vuosittain sekä uusia, että vanhoja jäseniä<sup>182</sup>.

Unescon painotuksissa aineeton kulttuuriperintö on myös yhteisöllistä, mikä tarkoittaa sitä, että kulttuuriperintö voi olla kulttuuriperintöä vain silloin kun itse yksilöt, ryhmät tai yhteisöt, jotka luovat, säilyttävät tai välittävät sitä edelleen tunnistavat sen omakseen<sup>183</sup>.

Kyselyvastaukseni tukevat aiemmin tutkimuksessani esiin nostamaa Langen näkemystä siitä,

<sup>174</sup> Aineisto: kysymys n:o 2, vastaus n:o 1.

<sup>175</sup> Aineisto: kysymys n:o 4, vastaus n:o 2.

<sup>176</sup> Aineisto: kysymys n:o 4, vastaus n:o 1.

<sup>177</sup> Aineisto: kysymys n:o 4, vastaus n:o 2.

<sup>178</sup> Aineisto: kysymys n:o 4, vastaus n:o 3.

<sup>179</sup> Aineisto: kysymys n:o 4, vastaus n:o 4.

<sup>180</sup> Aineisto: kysymys n:o 4, vastaus n:o 5.

<sup>181</sup> Nylund & Suvanto 2023, 36.

<sup>182</sup> Nylund & Suvanto 2023, 34.

<sup>183</sup> Marsio 2014, 15.

kuinka digisyntyiseen ja digitaaliseen kulttuuriperintöön sisältyy tietoja, taitoja, käytäntöjä, kuvauksia ja ilmauksia sekä niihin liittyviä esineitä, artefakteja, välineitä sekä kulttuurisia tiloja, jotka yksityishenkilöt, yhteisöt tai ryhmät tunnistavat osaksi kulttuuriperintöään. Langen tapaan myös kyselyyn vastanneet demoscene-toimijat kokivat tämän olevan myös yksi syy sisällyttää demoscene sekä laajemmin digitaalinen kulttuuri aineettomaksi kulttuuriperinnöksi.

*”Merkittävä osa elämää. Ystäviä ja uusia kokemuksia, taidetta. Ilmapiiri, jossa voi turvallisesti testata omia rajoja ja kokeilla uutta. Yhteisö, jossa minua arvostetaan ja minusta pidetään.”*<sup>184</sup>

*”Toisaalta myös jaettuja arvoja tietokoneiden ja ihmisten välisestä kanssakäymisestä”.*<sup>185</sup>

*“Hobby, community, friends, family, party”.*<sup>186</sup>

*“It's my life”.*<sup>187</sup>

Kyselyvastauksissa yhteisöllisyyden ulottuvuus paikantuu myös demojen luoviin sisältöihin, jotka sisältävät erilaisia audiovisuaalisia signaaleja kuten intertekstuaalisia viittauksia, jotka avautuvat usein ainoastaan aiheeseen perehtyneille. Demoihin perehtymättömille ja muille ulkopuolisille toimijoille edellä kuvailun kaltaiset sisällöt, tekotapaan liittyneet rajoitukset, mahdollisuudet sekä perinteet, joihin demot kytkeytyvät saattavat sen sijaan jäädä helposti huomaamatta ja ymmärtämättä, mikä voi osaltaan hämärtää syytä sille, miksi demoscene on aineettoman ja digitaalisen kulttuuriperinnön muoto ja siten myös suojeltava tuleville sukupolville.<sup>188</sup>

*“Creative outlet, long term friendships. Very open/accepting community, you can kinda take your creativity in whatever way you want in a demo.”*<sup>189</sup>

*“The demoscene is part of the unconventional, underground, remix counterculture, centered around multimedia (audiovisual) creativity, but extending into repair culture and tech rights*

---

<sup>184</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 2.

<sup>185</sup> Aineisto: kysymys n:o 7, vastaus n:o 1.

<sup>186</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 1.

<sup>187</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 3.

<sup>188</sup> Nylund & Suvanto 2023, 33.

<sup>189</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 2.

*activism. I consider it to be a very diverse, tolerant, non-partisan, and innovative community.”*<sup>190</sup>

Demoskenen yhteisöllisyydestä puhuttaessa on kuitenkin myös tärkeä tiedostaa se, kuinka demoscene yhteisönä itsesään ei ole yhtenäinen. Sen sijaan on olemassa monenlaisia ja jopa perustasollaan ristiriitaisia lähestymistapoja jo pelkästään demojen tekemiseen tai tapahtumien järjestämiseen. Sen sijaan demosceneen kuuluvat jäsenet jakavat yhteneväiset käsitykset omasta yhteisöstään sekä siitä, miten demoscene on vuosien saatossa kehittynyt, mitä sen historiaan sisältyy ja mitkä tekijät ovat osaltaan vaikuttaneet siihen, miten demoscene tällä hetkellä näyttääytyy.<sup>191</sup>

*“I have seen the demoscene re-invent itself several times over the last two decades and have strong feelings about its continued blossoming over the decades to come”.*<sup>192</sup>

*”Demoscene on kiinnostava kulttuurimuoto, jossa yhdistyy kiehtovalla tavalla tietokoneet ja luovuus, mutta toisaalta myös yhdessä tekeminen, yhteisöllisyys, tee-se-itse-kulttuuri ja kilpailullisuus”.*<sup>193</sup>

*“Because of its uniqueness and innovation, its rich tradition and the fact that the demoscene always absorbed change, geopolitics, happenings in the world and adopted as needed”.*<sup>194</sup>

### **4.3 Kulttuuriperinnön käsittämisen työkalut ja kansallisten toimijoiden koolle kutsuminen**

Unescon yleissopimuksen tavoitteiden turvaamiseksi koskien aineettoman kulttuuriperinnön suojelun edistämistä, tietoisuuden lisäämistä aineettoman kulttuuriperinnön merkityksestä sekä eri yhteisöjen, ryhmien ja yksilöiden aineettoman kulttuuriperinnön takaamisesta Unesco on erikseen määritellyt aineettoman kulttuuriperinnön luettelointimenettelyt niin kansallisella kuin kansainvälisellä tasolla. Luettelointi toimii eräänlaisena työkaluna Unescon

---

<sup>190</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 5.

<sup>191</sup> Nylund & Suvanto 2023, 34.

<sup>192</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 5.

<sup>193</sup> Aineisto: kysymys n:o 5, vastaus n:o 1.

<sup>194</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 4.

yleissopimuksen rinnalla ja sen avulla on mahdollista tunnistaa, kuvata ja välittää tietoa elävästä perinteestä.<sup>195</sup>

Kansainvälisiksi luettelointimenetelmiksi Unesco on määritellyt säännöllisesti päivitettävät ihmiskunnan aineettoman kulttuuriperinnön luettelon sekä kiireellistä suojelua vaativan aineettoman kulttuuriperinnön luettelon. Näiden lisäksi Unesco ylläpitää myös aineettoman kulttuuriperinnön parhaiden suojelukäytäntöjen rekisteriä. Pääsystä edellä lueteltuihin kansallisiin luetteluihin vastaa vuosittain kokoontuva aineettoman kulttuuriperinnön hallitustenvälinen suojelukomitea, joka koostuu 24 eri maan edustajista. Komitean toimikausi on kokonaisuudessaan neljä vuotta ja puolet sen jäsenistöstä uusiutuu kahden vuoden välein. Maat, jotka kuuluvat komiteaan valitaan Aineettoman kulttuuriperinnön yleiskokouksessa, joka kokoontuu puolestaan joka toinen vuosi.<sup>196</sup>

Päästäkseen ihmiskunnan aineettoman kulttuuriperinnön listalle (*engl. The Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*), tulee kohteiden olla aineettoman kulttuuriperinnön sopimuksen artikla 2 määritellyn mukaista aineetonta kulttuuriperintöä. Määrittely kattaa aineettomaksi kulttuuriperinnöksi sellaiset käytännöt, kuvaukset, ilmaukset, tiedot ja taidot sekä niihin liittyvät välineet, esineet, artefaktit ja kulttuuriset tilat, jotka yksilöt, ryhmät ja yhteisöt tunnustavat osaksi kulttuuriperintöään ja jota siirretään sukupolvelta toiselle sekä luodaan jatkuvasti uudelleen suhteessa ympäristöön ja vuorovaikutuksessa luonnon sekä oman historian kanssa. Aineettoman kulttuuriperinnön tulee myös luoda yhteisölle tunne identiteetistä ja jatkuvuudesta sekä edistää moninaisuuden ja inhimillisen luovuuden kunnioitusta. Huomionarvoista on myös se, että yleissopimuksessa keskitytään ainoastaan sellaiseen aineettomaan kulttuuriperintöön, joka vastaa nykyisiä ihmisoikeuksia koskevia asiakirjoja sekä täyttää vaatimukset yhteisöjen, ryhmien ja yksilöiden välisestä kunnioituksesta ja kestävästä kehityksestä.<sup>197</sup>

Edellä lueteltujen lisäksi luetteloon pääsemisen tulee edistää aineettoman kulttuuriperinnön tietoisuutta sen merkittävydestä, näkyvyyttä sekä rohkaista keskusteluun, samalla antaen todisteita ihmisen luovuudesta ja heijastaen kulttuurin maailmanlaajuisia monimuotoisuutta. Kolmanneksi kohteen suojelemisessa tulee käyttää keinoja, jotka voivat edistää ja suojella aineettoman perinnön asemaa. Neljänneksi perintökohteen tulee olla asetettuna ehdolle

---

<sup>195</sup> Museovirasto, Aineettoman kulttuuriperinnön suojelemista koskeva yleissopimus.

<sup>196</sup> Marsio 2014, 20.

<sup>197</sup> Marsio 2014, 21.

yksilöiden, ryhmän tai yhteisön mahdollisimman laajan osallistumisen avulla. Osallistumisen tulee myös olla ilmoitettu aiemmin ja sen on täytynyt tulla täysin omasta tahdosta. Ja viidenneksi kohteen tulee kuulua kansalliseen luetteloon sitä Unescon listalle hakevassa maassa tai maissa, kuten Unescon yleissopimuksen artikloissa 11 ja 12 määritellään.<sup>198</sup>

Myös The Art of Coding -hankkeen kontekstissa Unescon yleissopimuksen artikloiden 11 ja 12 mukaisesti jokaisen maan on ajettava demoskene ensin oman maansa sisälle kansalliselle listalle aineettoman kulttuuriperinnön muotona, ennen kuin sitä on mahdollista esittää Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle hyväksyttäväksi. Tästä syystä The Art of Coding -hankkeen kontekstissa tehtävää hakemusta voi ajatella monikansallisena. Monikansallisuus kuuluu muutenkin kiinteästi demoskenen ominaispiirteisiin, sillä se ei rajoitu vain jonkin tietyn maan tai kulttuurin alaiseksi digitaaliseksi toiminnaksi ja harrastuskulttuurin muodoksi.<sup>199</sup>

Kansallisella tasolla maiden hakemukset voidaan jättää kunkin kansallisen Unescon viraston aikataulujen mukaisesti, yleensä kahden vuoden välein. The Art of Coding -hankkeen etenemiseen ja aikatauluun vaikuttaa edellä mainitun lisäksi myös kansallisen tason hakemusten välinen kilpailu: koska demoskene-hakemukset kilpailevat muiden hakemusten kanssa, ei ole varmaa, menestyykö hakemus ensimmäisellä kerralla vai ei. The Art of Coding -hankkeen etenemisen kannalta positiivista on kuitenkin se, että maa voi jättää ehdotuksen useamman kerran.<sup>200</sup>

Tällä hetkellä demoskene on tunnistettu kansallisella tasolla aineettomaksi kulttuuriperinnöksi Suomessa, Saksassa, Puolassa, Sveitsissä ja Alankomaissa. Näiden lisäksi hakemusprosessi on käynnissä myös muun muassa Ranskassa ja Tanskassa.<sup>201</sup> Kyselyaineistoni perusteella suurin osa koki idean ajaa juuri demoskeneä aineettomaksi kulttuuriperinnöksi Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle tulleen The Art of Coding -hankkeesta ja etenkin Andreas Langelta. Osa nosti esiin vastauksissaan myös saksalaisten demoskene-toimijoiden merkityksen kulttuuriperintöprosessin käynnistämisen kannalta.

Kyselyaineistostani oli myös hahmotettavissa vastauksia, joista oli luettavissa epävarmuus siitä, mistä idea ajaa demoskeneä Unescon listalle syntyi. Huomionarvoista kyselyaineiston

---

<sup>198</sup> Marsio 2014, 21.

<sup>199</sup> The Art of coding, core facts: How to apply?

<sup>200</sup> The Art of Coding, core facts: What is the schedule?

<sup>201</sup> The Art of Coding.

vastauksissa oli mielestäni kuitenkin se, kuinka prosessiin mukaan lähteminen kansallisella tasolla koettiin mielekkääksi.

*”Idea taisi tulla Art of Coding -hankkeesta ja Andreas Langelta, mutta toisaalta suomalaiset demoscene-harrastajat suhtautuivat aloitteeseen positiivisesti”.* <sup>202</sup>

*”Ymmärtääkseni idea lähti siitä, että digitaalinen pelaaminen haluttiin Unescon listalle. Ja demoscene oli selkeämpi ja helpompi aihe lähteä viemään unescon aineettoman kulttuuriperinnön listalle ensimmäisenä digitaalisena kulttuurina. Ja Suomi oli ensimmäisiä, jotka lähtivät viemään demosceneä kansalliselle listalle.”* <sup>203</sup>

*“The Germans”.* <sup>204</sup>

*“No idea, some people picked up the ball and went for it”.* <sup>205</sup>

*“The AoC Germany initiative”.* <sup>206</sup>

*“A group of people in Germany from the demoscene and related community (gaming) started the Demoscene art of coding initiative”.* <sup>207</sup>

*“From someone up North who cares :) sorry - I do not know much about where the idea came from.”* <sup>208</sup>

Aineetonta kulttuuriperintöä määriteltäessä ja tunnistaessa Unescon yleissopimuksen henki edellyttää, että yhteisöllä on prosessissa keskeinen rooli <sup>209</sup>. Yhteisön keskeisyys on nähtävissä koko The Art of Coding -hankkeesta, mutta mielestäni se konkretisoituu erityisen selvästi nimenomaan maiden kansallisten hakemusten ympärille, joita käsittelen seuraavaksi.

Suomessa kansallinen luettelointi on aloitettu vuonna 2016 ja se toteutetaan kahdessa tasossa. Luetteloinnin ensimmäinen taso koostuu Museoviraston moderoimasta ja jatkuvasti päivittyvästä Elävän perinnön Wikiluettelosta, jonne yhteisöt voivat vapaasti tallentaa tietoa

---

<sup>202</sup> Aineisto: kysymys n:o 10, vastaus n:o 1.

<sup>203</sup> Aineisto: kysymys n:o 10, vastaus n:o 2.

<sup>204</sup> Aineisto: kysymys n:o 10, vastaus n:o 1.

<sup>205</sup> Aineisto: kysymys n:o 10, vastaus n:o 2.

<sup>206</sup> Aineisto: kysymys n:o 10, vastaus n:o 3.

<sup>207</sup> Aineisto: kysymys n:o 10, vastaus n:o 4.

<sup>208</sup> Aineisto: kysymys n:o 10, vastaus n:o 5.

<sup>209</sup> Museovirasto, Aineettoman kulttuuriperinnön suojelemista koskeva yleissopimus.

heille merkityksellisestä elävästä perinnöstä sekä aineettomasta kulttuuriperinnöstä.<sup>210</sup> Luetteloinnin toinen taso koostuu kansallisesta Elävän perinnön luettelosta, josta on mahdollista hakea Unescon kansainvälisiin aineettoman kulttuuriperinnön luetteloihin. Päätökset kansalliseen luetteluun otettavista kohteista ja Unescon luetteloihin tehtävistä ehdotuksista tekee Opetus- ja kulttuuriministeriö Museoviraston ja aineettoman kulttuuriperinnön asiantuntijaryhmän esityksestä.<sup>211</sup>

Suomen kansallinen hakemus demoskenen ajamisesta aineettomaksi kulttuuriperinnöksi maan kansalliselle listalle toteutettiin Suomen pelimuseon koordinoiman työryhmän toimesta, joka koostui tutkijoista ja skene-aktiiveista. Kullakin työryhmäläisellä oli hakemusprosessissa ennakkoon määritelty rooli: Niklas Nylund, Heikki Jungman ja Jukka O. Kauppinen vastasivat hakuprosessin viestinnästä ja hakuprosessista, Satu Haapakoski keräsi skenerien näkemyksiä koskien yhteisön merkitystä ja olemusta ja Markku Reunanen kirjoitti puolestaan varsinaisen hakemustekstin ja hankki valtaosan tutkijayhteisöistä.<sup>212</sup>

*”Olin mukana ideoimassa projektia mutta en ollut varsinaisesti toteuttamassa hakemusta”.*

<sup>213</sup>

*”Olin mukana. Ryhmää veti pelimuseon projektityöntekijä ja pääosan hakemuksesta kirjoitti Markku Reunanen. Mukana oli useita muitakin, jotka toivat näkyvyyttä hakemukselle ja osallistuivat sen kommentointiin ja kirjoittamiseen.”*<sup>214</sup>

Hakemusprosessi alkoi yhteisön kanssa käytävistä keskusteluista ja heidän mielipiteidensä kuuntelusta. Tätä seurasi wikialustalle kirjoitettava demoskeneä esittelevän ja varsinaista hakemusta muistuttavan tekstin tuotto. Tekstistä tuli käydä ilmi, mitä demoskenen perinne sisältää, kuka sitä ylläpitää, minne se sijoittuu, mikä on sen historia sekä miltä sen tulevaisuus näyttää. Varsinaisen asiasisällön lisäksi artikkeliin tuli liittää luettelo aihetta käsittelevästä kirjallisuudesta sekä hanketta tukevista yhteisöistä. Tämän jälkeen teksti jätettiin wikialustalle arvioitavaksi ja kommentoitavaksi. Suomen hakukierros wikiluettelosta Elävän perinnön kansalliseen luetteluun ajoittui marras-joulukuulle 2019.<sup>215</sup>

---

<sup>210</sup> Museovirasto 2020, 1.

<sup>211</sup> Museovirasto, Aineettoman kulttuuriperinnön suojelemista koskeva yleissopimus.

<sup>212</sup> Reunanen 2020, 39.

<sup>213</sup> Aineisto: kysymys n:o 11, vastaus n:o 1.

<sup>214</sup> Aineisto: kysymys n:o 11, vastaus n:o 2.

<sup>215</sup> Reunanen 2020, 39.

*”En ole ihan varma oliko juurikaan muita, kuin hakemuksen teko, jättö ja hyväksyminen. Hakemuksen tekoon sisältyi myös keskustelua yhteisön kanssa ja heidän mielipiteensä kuunteleminen.”* <sup>216</sup>

*”Itse toimin yhteisön ja työryhmän linkkinä ja pyrin kartoittamaan yhteisön jäsenien kuvaa ilmiöstä. Hakemuksen kohdalla lähinnä kommentoin ja varmistin, että yhteisön ääni näkyy hakemuksessa.”* <sup>217</sup>

Määräajassa hakemuksia saapui kokonaisuudessaan 24 kappaletta, joista lopulta 21 hakemusta läpäisi Museoviraston suorittaman teknisen tarkastuksen, jossa kiinnitettiin huomiota hakemusten teknisten kriteerien täyttymiseen: hakemuksien pituus, hakijatahon kelpoisuus ja asiantuntemus sekä se, onko kohde mukana wikiluettelossa. Teknisten kriteerien lisäksi hakemuksien ytimessä tuli olla tekeminen, harjoittaminen ja perinteen välittäminen toisille ihmisille. <sup>218</sup>

*”Prosessi kesti noin puolisen vuotta (jos oikein muistan). Siinä kartoitettiin, että ilmiö kattaa aineettoman kulttuuriperinnön kriteerit. Kyseessä on selkeästi oma ilmiönsä, johon kuuluu omia toimintatapoja ja perinteitä. Ilmiön tuli olla myös jatkuva ja elävä eli muuntuva.”* <sup>219</sup>

Suomen tasolla kansallisessa luetteloinnissa otetaan huomioon elävän perinnön muodot, joita harjoitetaan Suomessa tänä päivänä riippumatta siitä, harjoitetaanko kyseistä elävän perinnön muotoa Suomen lisäksi myös muissa maissa. Keskeistä Suomen tasolla tarkasteltuna on kuitenkin se, että luetteloon on mahdollista liittää ainoastaan sellaista Suomen lainsäädännön sekä ihmisoikeuksien mukaista kulttuuriperintöä, joka tukee kestävästä kehitystä sekä yhteisöjen välistä kunnioitusta. <sup>220</sup>

Museoviraston teknisen tarkastuksen lisäksi hakemuksista kerättiin myös erillisellä haulla asiantuntija-arvioita. Avoin kommenttikierros oli avoinna 13.-30.1.2020 välisen ajan elävän perinnön alalla toimiville asiantuntijoille sekä yhteisöille. Lopulta kommentteja kertyi määräajassa wikialustalle yhteensä 28 kappaletta eri henkilöiltä ja tahoilta.

Kokonaisuudessaan Aineettoman kulttuuriperinnön asiantuntijaryhmä käsitteli hakemukset 12.20.2020 pohjaten arvionsa Unescon ihmiskunnan aineettoman kulttuuriperinnön luettelon

---

<sup>216</sup> Aineisto: kysymys n:o 14, vastaus n:o 1.

<sup>217</sup> Aineisto: kysymys n:o 12, vastaus n:o 1.

<sup>218</sup> Museovirasto 2023, 1–2.

<sup>219</sup> Aineisto: kysymys 13, vastaus n:o 1.

<sup>220</sup> Museovirasto 2023, 1–2.

kriteereihin sekä tarkennettuihin kansallisiin kriteereihin. Prosessin lopuksi Museovirasto esitti asiantuntijaryhmän suosituksesta listan kansalliseen listaan hyväksyttävistä kohteista Opetus- ja kulttuuriministeriölle, joka hyväksyi demoskenen Elävän perinnön kansalliselle listalle huhtikuussa 2020 musiikin, tanssin ja esittävän taiteen kategorian alaiseksi aineettoman kulttuuriperinnön muodoksi.<sup>221</sup>

The Art of Coding -hankkeen kontekstissa Suomi oli ensimmäinen maa, jossa demoskene tunnustettiin aineettomaksi kulttuuriperinnöksi. Valinta Elävän perinnön kansalliseen luetteloon on iso saavutus jo itsessään, sillä se on tunnustus perinteen parissa toimiville yhteisöille. Lisäksi luettelo tuo vahvempaa näkyvyyttä perinteille ja on samalla myös askel kohti kansainvälisen tason tunnustusta eli Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainvälistä listaa.<sup>222</sup> Kansainvälisen kulttuuripoliittisen keskustelun kontekstissa demoskenen hyväksyminen Elävän perinnön kansalliseen luetteloon antoi Suomelle myös eräänlaisen statusarvon edelläkävijänä digitaalisen kulttuurin tunnistamisessa ja edistämässä. Toisaalta Suomen hakemuksen voi myös ajatella toimineen katalysaattorina hankkeessa mukana olevien muiden maiden hakemuksille.

Suomen jälkeen demoskene tunnustettiin aineettomaksi kulttuuriperinnöksi Saksassa 20.3.2021<sup>223</sup>. Saksa on ollut Unescon aineettoman kulttuuriperinnön sopimuksen osapuolena vuodesta 2013 lähtien ja siellä kansallinen luettelointi koostuu valtakunnallisesta aineettoman kulttuuriperinnön hakemistosta, joka sisältää esimerkkejä elävistä ilmaisumuodoista ja kulttuuriperinteistä, joita harjoitetaan ja välitetään Saksassa. Päätökset hakemistoon sisällyttämisestä tehdään säännöllisesti monivaiheisessa prosessissa.<sup>224</sup> Saksassa kansalaisryhmät voivat tehdä ehdotuksia kulttuurinmuodon säilyttämiselle valtakunnalliseen aineettoman kulttuuriperinnön rekisteriin, valtakunnallisen hakemiston ja hyvien käytäntöjen rekisteriin sekä ohjelman, hankkeen tai toiminnan sisällyttämiselle aineettoman kulttuuriperinnön suojelun hyvien käytäntöjen rekisteriin<sup>225</sup>.

---

<sup>221</sup> Museovirasto 2020, 1.

<sup>222</sup> Museovirasto 2020.

<sup>223</sup> Kopka 2021.

<sup>224</sup> Unesco Deutche UNESCO Komission, Aineeton kulttuuriperintö Saksassa.

<sup>225</sup> Unesco Deutche UNESCO Komission Aineeton kulttuuriperintö Saksassa, Pääsymenettely valtakunnalliseen aineettoman kulttuuriperinnön rekisteriin.

Hakuvaihe aineettoman kulttuuriperinnön rekisteriin järjestetään kahden vuoden välein ja yhtenäinen hakulomake on voimassa valtakunnallisesti <sup>226</sup>. Rekisteriin hakevien kulttuurimuotojen tulee olla Unescon aineettoman kulttuuriperinnön suojelusopimuksen sekä sisällyttämiskriteerien mukaisia. Unescon Saksan komission aineettoman kulttuuriperinnön asiantuntijakomitean asettamien kriteerien mukaisesti aineettoman kulttuuriperinnön tulee olla muun muassa sosiaalisesti ankkuroitunutta, avointa, muuntautumiskykyistä ja osallistavaa perinnettä, jota ylläpidetään aktiivisesti. <sup>227</sup> Näiden lisäksi asiantuntijat tarkastelevat kulttuurimuodon panosta Unescon listojen kestävään kehitykseen, monimuotoisuuteen ja muiden sosiaalisten haasteiden voittamiseen. Tärkeää on myös ehdokkuuden panos innovatiivisen, avoimen ja demokraattisen yhteiskunnan ja sen kansainvälisen yhteistyön potentiaalin kehittämiseen. <sup>228</sup>

Saksan hakemus toimeenpantiin ja tehtiin läheisessä yhteistyössä Digitale Kultur e.V.:n ja Tastatus und Maur e.V.:n kanssa: hakemuksen toimeenpanijana toimi Tobias Kopka, joka kirjoitti hakemuksen yhteistyössä Andre Kudran, Stephan Maienhöfer:n, Gleb Albert:n, Christian Brandt:n, sekä Andreas Langen kanssa. Saksan hakemusta tuki myös moni muu toimija. Ennen hakemuksen jättöä, sitä esiteltiin ja siitä keskusteltiin yhdellä skenen kannalta merkittävimmistä alueista, Pouet.netissä, jossa on yli 20 000 käyttäjää. Hakemus jätettiin lopulta lokakuussa 2019. <sup>229</sup>

Saksassa hakemusasiakirjat toimitetaan hakukierroksen asianomaiseen liittovaltioon tai vaihtoehtoisesti kuhunkin hakemusta sponsoroivan yhteisön kotimaahan. Saapuneiden ehdotusten pohjalta liittovaltio tekee valinnan ja lähettää enintään neljä hakemusta Opetus- ja kulttuuriministerikonferenssin sihteeristölle. Tämän jälkeen valtakunnallinen ehdotusluettelo toimitetaan Saksan Unescon komission riippumattomalle aineettoman kulttuuriperinnön komitealle, joka tutkii ja arvioi hakemusasiakirjat aineettoman kulttuuriperinnön kriteerien mukaisesti ja suosittelee kulttuurimuotoja tai malliohjelmia sisällytettäväksi hakemistoon. Prosessin lopussa osavaltioiden kulttuuriministerien konferenssi ja liittovaltion mediakomissaari vahvistavat asiantuntijakomitean valintasuosituksia. <sup>230</sup>

---

<sup>226</sup> Unesco Deutche UNESCO Kommission Aineeton kulttuuriperintö Saksassa, Pääsymenettely valtakunnalliseen aineettoman kulttuuriperinnön rekisteriin.

<sup>227</sup> Deutche Unesco Kommission, Immaterielles Kulturerbe warden.

<sup>228</sup> Unesco Deutche UNESCO Kommission, Kulttuurimuodon sisällyttäminen kansainväliseen Unescon luetteloon.

<sup>229</sup> German application of Art of Coding.

<sup>230</sup> Unesco, Aineeton kulttuuriperintö Saksassa.

Saksan hakemus koostui monivalintakysymyksistä sekä kirjallisista vastauksista: aineettoman kulttuuriperinnön muodon kategorian valitsemisesta, perinteen maantieteellisen sijainnin kuvaamisesta ja sen yhteydestä Eurooppaan, demoskenen lyhyestä kuvauksesta, käytäntöjen, perinteen ja taitojen eteenpäin välittämisen, historian sekä sen kehityksen ja toiminnan muodon vaikutusten esittelystä, mukana olevien yhteisöjen, ryhmien ja yksilöiden esittelystä, toiminnan ja osallisuuden muotojen kuvaamisesta, hakemusprosessin osallisuuden selvityksestä, kulttuurimuotoon kohdistuvan riskitekijöiden pohdinnasta, demoskenen suojeleusuunnitelmasta sekä aihetta käsittelevän kirjallisuuden listauksesta.

Saksan hakemuksen läpimeno oli merkittävä tunnustus saksalaisen demoskenen elinvoimaisuudelle sekä perinteen ylläpidon eteen toimineille ja sen toimintaa muokanneille demoyhteisöille, kuten Revisionille, Breakpointille ja Evokelle. Hakemuksen läpimeno oli merkittävä myös laajemmin The Art of Coding -hankkeen kannalta, sillä se lisäsi demoskeneen kohdistunutta mediahuomiota. Toisaalta Saksan hakemuksen läpimeno Suomen hakemuksen rinnalla saattoi myös motivoida muita maita liittymään hankkeeseen ja ajamaan demoskeneä oman maansa sisällä kansalliselle listalle.<sup>231</sup>

Saksan jälkeen demoskene tunnustettiin aineettomaksi kulttuuriperinnöksi Puolassa 17.12.2021. Puolan hakemusprosessin kului lähes kaksi vuotta, kunnes joulukuussa 2021 Kulttuuri- ja kansallisperintöministeri antoi päätöksen demoskenen nimeämisestä Puolan aineettoman kulttuuriperinnön kansalliseen luetteloon. Puolan hakemuksen tuotti ja jätti the Chronicle of Polish Demoskene komitea, joka toimi hakemusprosessissa läheisessä yhteistyössä demoskene yhteisöjen, kulttuuriorganisaatioiden sekä digitaalisen kulttuurin ja -taiteen tutkijoiden kanssa<sup>232</sup>.

Puolan jälkeen demoskene tunnustettiin aineettomaksi kulttuuriperinnöksi Alankomaissa 3.7.2023. Alankomaat on allekirjoittanut Unescon sopimuksen aineettoman kulttuuriperinnön säilyttämisestä vuonna 2012. Alankomaissa aineeton kulttuuriperintö tehdään näkyväksi ”kolmen kehän kautta”, jotka koostuvat aineettoman kulttuuriperinnön verkosta, aineettoman kulttuuriperinnön selvityksestä ja innostavien suojelesimerkkien rekisteristä.<sup>233</sup>

Suurimman ”kehän” muodostaa aineettoman kulttuuriperinnön (ICH) verkko, joka koostuu kaikista mukana olevista aineettoman kulttuuriperinnön harjoittajista ja ihmisistä

---

<sup>231</sup> Kopka 2021.

<sup>232</sup> Polish Entry to Unesco.

<sup>233</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Network, Inventory and Register.

Alankomaissa. Verkoston pääasiallisena tavoitteena on edistää keskinäistä yhteistyötä Alankomaissa ja tehdä aineettoman kulttuuriperinnön ilmenemismuodot näkyväksi.<sup>234</sup> Ollakseen kelvollinen ICH-verkkoon, aineettoman kulttuuriperinnön tulee olla elävää kulttuuria, jonka yhteisö mieltää aineettomaksi kulttuuriperinnöksi ja jonka jatkuvuudesta tuleville sukupolville vastaavat sitä harjoittavat toimijat. Lisäksi sen tulee olla rekisteröity verkkoon perinnön harjoittajan tai muun toimijan toimesta. Näiden lisäksi kohteen tulee myös täyttää aineettoman kulttuuriperinnön verkoston (ICH) rekisteröintimenettelyt. Tämä tarkoittaa sitä, että yhteisön toimijat rekisteröivät kohteen verkkosivustolle, täyttävät rekisteröintilomakkeen ja hyväksyvät aineettoman kulttuuriperinnön suojelun eettiset periaatteet.<sup>235</sup>

Aineettoman kulttuuriperinnön (ICH) verkkoon sisältyy aineettoman kulttuuriperinnön selvitys, joka koostuu verkostossa mukana olevista toimijoista ja perinteen harjoittajista, jotka tunnustavat perintönsä, ovat sitoutuneet suojelemaan sitä aktiivisesti ja ovat valmiita laatimaan sille turvaamissuunnitelman. Tämän lisäksi mukana olevat toimijat ja perinteen harjoittajat haluavat sisällyttää perintönsä Alankomaiden aineettoman kulttuuriperinnön luetteloon ja tehdä yhteistyötä myös muiden yksilöiden, ryhmien ja yhteisöjen kanssa, jotka ovat merkinneet perintönsä luetteloon.<sup>236</sup> Ollakseen kelvollinen aineettoman kulttuuriperinnön selvitykseen, tulee kohteen olla rekisteröity ICH-verkkoon ja nimetty luetteloon perinteen harjoittajien toimesta. Lisäksi yhteisöjen tulee kertoa suojelusuunnitelmat ja -toimet perinnön säilyttämiselle.<sup>237</sup>

Kriteerien täytyessä kohteiden tulee myös noudattaa Alankomaiden menettelyä aineettoman kulttuuriperinnön luetteloon merkitsemiseksi. Tämä tarkoittaa sitä, että alan toimijoiden tulee ensin ilmaista halukkuutensa ja motivaationsa nimetä aineeton kulttuuriperintö Alankomaiden aineettoman kulttuuriperinnön luetteloon. Tämä tapahtuu aineettoman kulttuuriperinnön verkkosivustolla, josta keskus valitsee kahdesti vuodessa yhteisöt osallistumaan suojelusuunnitelman perustaminen -kurssille. Kurssin aikana yhteisöt laativat suojelusuunnitelman ja täyttävät nimityslomakkeen, mitkä toimitetaan arviointikomitealle allekirjoituksineen ja liitteineen. Tämän jälkeen komitea tarkastelee saapuneita lomakkeita ja tekee niiden pohjalta ehdotuksen aineettoman kulttuuriperinnön nimeämisestä Alankomaiden

---

<sup>234</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Network of Intangible Cultural Heritage.

<sup>235</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Procedure and Criteria.

<sup>236</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Inventory Intangible Cultural Heritage in the Netherlands.

<sup>237</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Procedure and Criteria.

aineettoman kulttuuriperinnön keskuksen hallitukselle. Luetteloon nimeämisen jälkeen, joka kolmas vuosi perinnön harjoittajat arvioivat ja päivittävät laadittua suojeleusuunnitelmaa.<sup>238</sup>

Kolmannen piirin muodostaa rekisteri, johon on koottu esimerkkejä aineettoman kulttuuriperinnän suojelemisesta<sup>239</sup>. Rekisteriin päästäkseen kohteiden tulee sisältyä Alankomaiden aineettoman kulttuuriperinnön luetteloon ja täyttää siten sen kriteerit. Lisäksi perinnön harjoittajilla tulee olla tehokas menetelmä aineettoman kulttuuriperintönsä suojelemiseksi, jota myös muut ICH-verkostossa olevat voivat halutessaan hyödyntää. Aineettoman kulttuuriperinnön keskus nimeää rekisteriin ainoastaan sellaisia kohteita, jotka se katsoo sinne sopivaksi ja, jotka täyttävät kriteerit koskien suojeleminenmenetelmiä sekä muita toimia. Osoittaakseen kelpoisuutensa ja kriteerien täyttymisen, tulee toimijoiden noudattaa rekisterin menettelytapoja ja osallistua keskuksen järjestämään tiedotustilaisuuteen ”Making good examples in safeguarding visible”, jossa selitetään suojeleminenmenetelmän näkyväksi tekemisestä ja koko verkoston hyödynnettäväksi. Mikäli keskus kokee kriteerien täytyvän, nimetään kohde rekisteriin.<sup>240</sup>

Alankomaiden hakemuksen taustalla vaikutti alankomaiden demoscene yhteisö, mutta pääasiallisessa vastuussa hakemuksen tuottamisesta ja sen jättämisestä olivat Ramon De Bruijn ja Peter Van Rijn, mikä kävi ilmi myös kyselyvastauksistani. Erona aiempiin hakemuksiin oli se, että Alankomaiden hakemuksen ydin koostui pitkälti juuri aiemmin käsittelemästani suojeleusuunnitelmasta, joka oli myös yksi edellytys hakemukselle. Demoskenen nimeäminen aineettomaksi kulttuuriperinnöksi Alankomaissa edesauttoi osaltaan myös muita työnalla olevia hakemuksia, kuten esimerkiksi Sveitsin hakemusta.<sup>241</sup>

*“For the netherlands, some sceners/organizers”.*<sup>242</sup>

*“afaik there wasn't a real defined group but a few dutch sceners (mostly zeno (Dave) and RamonB5(Ramon)) but they/we were discussing it on Discord and i've seen the documents and chatted along. i did not contribute to the documents itself though.”*<sup>243</sup>

*“An impromptu collective of 3 individuals. I was one of those 3 indeed.”*<sup>244</sup>

<sup>238</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Procedure and Criteria.

<sup>239</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Network, Register of Inspiring Examples of Safeguarding.

<sup>240</sup> Dutch Center for Intangible Cultural Heritage, Procedure and Criteria.

<sup>241</sup> The Art of Coding, Demoscene accepted as UNESCO cultural heritage in The Netherlands.

<sup>242</sup> Aineisto: kysymys n:o 12, vastaus n:o 1.

<sup>243</sup> Aineisto: kysymys n:o 12, vastaus n:o 2.

<sup>244</sup> Aineisto: kysymys n:o 12, vastaus n:o 3.

Melko pian Alankomaiden jälkeen demoskene tunnustettiin aineettomaksi kulttuuriperinnöksi myös Sveitsissä 22.8.2023, kun se lisättiin kansalliseen Elävän perinnön luetteloon. Sveitsi liittyi Unescon yleissopimukseen aineettoman kulttuuriperinnön suojelemisesta vuonna 2008 ja sitoutui tuolloin samalla päivittämään säännöllisesti luetteloaan alueellaan esiintyvistä elävistä perinteistä.<sup>245</sup> Liittovaltion kulttuurivirasto laati luettelon Sveitsin elävistä perinteistä vuonna 2012 yhteistyössä kantonien kanssa ja päivitti sitä toisen kerran vuonna 2023 samaan aikaan, kun demoskene nimettiin luetteloon. Luettelossa on 29 uutta merkintää ja kokonaisuudessaan se kattaa 228 merkittävää kulttuuriperinnön muotoa.<sup>246</sup>

Vaikka Sveitsin kansallisen Elävän perinnön luettelo koostuu keskenään erilaisista aineettoman kulttuuriperinnön muodoista, niitä yhdistäviä piirteitä ovat se, että niitä harjoitetaan edelleen Sveitsissä, ne ovat kiinteä osa Sveitsin kulttuurista identiteettiä sekä monimuotoisuutta ja ne muuttuvat sekä kehittyvät.<sup>247</sup> Sveitsin Elävän perinnön luettelo pyrkii osaltaan edustamaan aineetonta kulttuuriperintöä eri puolilla maata. Tämän lisäksi se lisää yleisön tietoisuutta elävien perinteiden harjoittamisen ja eteenpäin välittämisen tärkeydestä, antaa tunnustusta elävien perinteiden harjoittajille ja ylläpitäjille ja luo perustaa tuleville aloitteille sekä mahdollisille kumppanuuksille, joilla pyritään ylläpitämään elävien perinteiden käytäntöä.<sup>248</sup>

Luettelon inventointivastuu jakautuu Sveitsin liittovaltion viranomaisten ja kantonien välille siten, että liittovaltion toimivat koordinaattoreina ja kantonit valvovat sisältöä, kuten elävien perinteiden tunnistamista ja dokumentointia alueellaan. Valinta luetteloinnin ensimmäiselle osalle (2011/2021) eteni esimerkiksi siten, että jokainen kantoni keräsi ensin ehdotuksia luetteloön sisällytettävistä kohteista, minkä pohjalta kantonien kulttuuritoimistojen henkilöstöstä, liittovaltion edustajista ja valikoiduista asiantuntijoista koostuva komitea laati listan luetteloön sisällytettävistä ehdotuksista ja toimitti sen hyväksyttäväksi kantoneille. Tämän jälkeen syksyllä 2021 konfедераatio julkaisi Sveitsin elävien perinteiden luettelon, jota päivitetään säännöllisesti.<sup>249</sup>

---

<sup>245</sup> Living Traditions in Switzerland, Inventory of Living Traditions.

<sup>246</sup> Living Traditions in Switzerland.

<sup>247</sup> Living Traditions in Switzerland, Inventory of Living Traditions.

<sup>248</sup> Living Traditions in Switzerland, Inventory of Living Traditions.

<sup>249</sup> Living Traditions in Switzerland, Inventory of Living Traditions.

Sveitsin hakemuksen täytti voittoa tavoittelematon yhdistys Echtzeit – Digitale Kultur, joka opettaa ja edistää demokoodausta sekä muita perinteisiä käytäntöjä ja isännöi erilaisia demoskene-tapahtumia <sup>250</sup>.

*“Yes, we implemented Switzerland's initiative through our association Echtzeit - Digitale Kultur”. <sup>251</sup>*

*“My friends at Echtzeit have been in the lead. I cheer them on from the sidelines”. <sup>252</sup>*

Vaikka maiden hakuprosessi, siinä mukana olevat toimijat, asiantuntijat ja kulttuuriperinnön määrittelijät sekä prosessin pituus vaihtelivatkin jonkin verran maiden välillä, sisälsivät hakemukset sisällöllisesti paljon yhteneväisyyksiä. Olen aiemmin tutkimuksessani nostanut esiin Unescon aineettomalle kulttuuriperinnölle asettamat ominaispiirteet: perinteisyyden, nykyhetkessä olemisen ja samanaikaisesti elämisen, osallisuuden, edustavuuden sekä yhteisöllisyyden sekä en, kuinka kyselyyni vastanneet tunnistivat nämä myös demoskeneen sisältyviksi ominaisuuksiksi. Ajatus Unescon asettamista painotuksista on luettavissa myös maiden virallisista hakukirjeistä, mitä havainnollistan seuraavaksi maiden hakukirjeistä nappaamillani nostoilla.

Kyselyvastauksieni tapaan perinteisen, nykyhetkessä olevan ja samanaikaisesti elävän aineettoman kulttuuriperinnön ominaisuus näyttää myös hakemuksissa paikantuvan demoskenen historian ja sen voimakkaan teknologiasuhteen ympärille. Maiden hakemusteksteissä ominaisuuden sisällymistä demoskeneen argumentoidaan muun muassa teknologian kehityksen, sen tarjoamien mahdollisuuksien sekä laajemmin demoskenen toiminnan luonteen avulla, joka asettuu rajapintaan, jossa risteää teknologinen osaaminen, luovuus sekä monialainen yhteistyö.

*“Demoskene syntyi 1980-luvun puolivälissä, kun edulliset mikrotietokoneet alkoivat saapua koteihin”. <sup>253</sup>*

*“Demoskene on kansainvälinen yhteisö, joka on keskittynyt demojen, ohjelmointia, grafiikkaa ja ääntä luovasti yhdistävien reaaliaikaisten audiovisuaalisten esitysten tekemiseen”. <sup>254</sup>*

---

<sup>250</sup> Kudra 2023.

<sup>251</sup> Aineisto: kysymys n:o 12, vastaus n:o 4.

<sup>252</sup> Aineisto: kysymys n:o 12, vastaus n:o 5.

<sup>253</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

<sup>254</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

*”Demoskene keskittyy pitkälti demoihin, minkä lisäksi se tuottaa monenlaista muutakin digitaalista sisältöä”.*

*“The Demoscene is an internationally active, decentrally organized and non-commercial digital culture, that devotes itself to the production of digital audio-visual works, so-called Demos “.*<sup>255</sup>

Ajatus demoskeneen sisältyvästä osallisuuden ulottuvuudesta oli myös luettavissa maiden hakemuksista sekä niitä varten toimitetuista ja niitä tukeneista muista materiaaleista. Maiden hakemusteksteissä osallisuuden ulottuvuuden puolesta argumentoidessa esiin nousi etenkin demoskenen syntyhistoria ja siinä tapahtunut painopisteen muuttuminen, demoskenen toiminnan luonne ja siihen sisältyvä ajatus omien rakenteiden ja sääntöjen luomisesta. Näiden piirteiden argumentoitiin myös toimivan identiteettiä ja sosiaalista koheesiota vahvistavina tekijöinä. Hakemuksista nousi myös kyselyaineistostani esiin noussut ajatus osallisuuden sekä muuntuvan ja elävän luonteen paikantumisesta demoskene-yhteisön käytäntöjen: demojen, tapahtumien ja kilpailujen sekä demoskenen kansainvälisen aktiivisuuden ympärille.

*” Demoscene groups collectively create demos often in combination of programmer, musician and graphic designers or individual productions such as music, graphics, or code”.*<sup>256</sup>

*“Demoscene is a worldwide, decentrally organized culture form whose epicenter of activity is in Europe”.*<sup>257</sup>

*“Ultimately, the Demoscene has grown into a global community, with collectives and events on all five continents”.*<sup>258</sup>

Myös edustavuuden ulottuvuus on luettavissa maiden hakemuksista, sillä niissä tunnistettiin demoskenen erityinen arvo ja ainutlaatuisuus digitaalisen kulttuurin muotona, mutta huomioitiin myös se, kuinka se saa voimansa nimenomaan yhteisöstä ja niistä, jotka siirtävät perintöä eteenpäin.

*”Skene aloitti oman historian kirjoituksensa jo 1990-luvun alussa, kun yhteisö oli vasta löytämässä muotoaan”.*<sup>259</sup>

---

<sup>255</sup> Text of the German application of Art of Coding, 2.

<sup>256</sup> Ramon De Bruin et al., 7.

<sup>257</sup> Ramon De Bruin et al., 6.

<sup>258</sup> Ramon De Bruin et al., 6.

<sup>259</sup> Elävä perintö 2024, demoskene.

*“One continues to work on perpetuating existing cooperation in the area of data distribution and storage as this is currently largely informally arranged”.* <sup>260</sup>

Yhteisöllisyyden ulottuvuus konkretisoituu hakemuksista jo niiden olemassaolon perusteella, sillä ne ovat konkreettinen esimerkki siitä, kuinka kulttuuriperintö voi olla kulttuuriperintöä ainoastaan silloin, kun sitä luovat, säilyttävät ja eteenpäin välittävät yksilöt, ryhmät ja yhteisöt tunnistavat sen omakseen <sup>261</sup>.

*“For the members of the heritage community, belonging to the 'demo scene' is a true 'way of life' within a community of like-minded people with their own jargon and shared rituals”.* <sup>262</sup>

*“Of course, we want demoscene productions made to date to be preserved for the future”.* <sup>263</sup>

Lisäksi jokaisen kansallisen hakemuksen taustalla vaikutti selkeä motivaatio oman perinnön vaalimiseen ja halukkuus tehdä toimenpiteitä, jotta tavoite oman perinnön suojelusta ja säilyttämisestä. Kansallisia hakemuksia yhdisti myös voimakas halukkuus tehdä yhteistyötä yli rajojen muiden demoskenen parissa toimivien yksilöiden, ryhmien ja yhteisöjen kanssa sekä lisätä yleistä tietoisuutta demoskenestä digitaalisen kulttuurin ja aineettoman kulttuuriperinnön muotona. Kyselyaineistoni perusteella yhteisöt hankittiin tukemaan The Art of Coding -hanketta ja etenkin maiden kansallisia hakemuksia ottamalla suoraan yhteyttä eri toimijoihin, haastatteluiden ja erinäisten keskusteluiden kautta muun muassa Discord-keskustelualustalla sekä demopartyjen aikaisen mainonnan keinoin.

*“Dave contacted Ramon and me online, we talked mostly via Discord”.* <sup>264</sup>

*“Interviews, discussions”.* <sup>265</sup>

*“We have a page on the website, a #unesco channel on our Discord server, and some advertisements during demoparties.”* <sup>266</sup>

*“Yhteisten kontaktien ja kyselyiden avulla”.* <sup>267</sup>

---

<sup>260</sup> Dutch center for intangible cultural heritage, demoscene.

<sup>261</sup> Marsio 2014, 15.

<sup>262</sup> Ramon De Bruin et al. 2.

<sup>263</sup> Ramon De Bruin et al., 8.

<sup>264</sup> Aineisto: kysymys n:o 19, vastaus n:o 2.

<sup>265</sup> Aineisto: kysymys n:o 19, vastaus n:o 3.

<sup>266</sup> Aineisto: kysymys n:o 19, vastaus n:o 5.

<sup>267</sup> Aineisto: kysymys n:o 18, vastaus n:o 1.

*”Se on lähinnä vajaa lista demoskeneen liittyvistä yhteisöistä, ei niinkään hakemusta tukeneet tai siihen edes liittyvät yhteisöt. On muitakin ilmiöön liittyviä yhteisöjä, joiden jäseniä oli mukana hakemuksen teossa.”* <sup>268</sup>

Yhteisöjen merkitys koettiin hakemusprosessin kannalta positiiviseksi ja sitä edesauttaneeksi ulottuvuudeksi.

*“Making it possible”.* <sup>269</sup>

*“I’m pretty sure that all the communities are strongly involved in the production of demoscene works and parties. They have spread word about the initiative, promoting support in their community, collecting the needed material. I am not aware of any fundraising efforts but would not be surprised to see them go through the community.”* <sup>270</sup>

*”Yhteisöt toivat mukaan erilaisia käytännön ääniä ja auttoivat ymmärtämään demoskenen moniäänisyyttä”.* <sup>271</sup>

*”Pelimuseolla oli suuri ja keskeinen osa, mutta muilla ei juurikaan”.* <sup>272</sup>

---

<sup>268</sup> Aineisto: kysymys n:o 18, vastaus n:o 2

<sup>269</sup> Aineisto: kysymys n:o 18, vastaus n:o 3.

<sup>270</sup> Aineisto: kysymys n:o 18, vastaus n:o 4.

<sup>271</sup> Aineisto: kysymys n:o 17, vastaus n:o 1.

<sup>272</sup> Aineisto: kysymys n:o 17, vastaus n:o 2.

## 5 Askel kohti Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainvälistä listaa – marginaalista kansainväliseksi kulttuuriperinnöksi?

### 5.1 Kulttuuriperintö arvon ja statuksen merkinä

Käsitteenä ja arvon määrittäjänä kulttuuriperintö on saanut korostetun imagomerkityksen meidän aikanamme. Tutkijoiden mukaan yksi selitys tälle voi olla se, että kulttuurien muuttuessa ”paikattomammiksi”, tulee juurien ja autenttisuuden etsimisestä myös intensiivisempää. Koska nyky maailma on aiempaa globaalimpi, on myös kulttuuriperintömme aiempaa kansainvälisempää.<sup>273</sup> Tämä on nähtävissä myös The Art of Coding -hankkeesta, sillä myös se heijastelee niin sanottua murrosaikaa, joka tuottaa uudenlaista ajattelua sekä uudenlaisia käyttötarkoituksia kulttuuriperinnölle etenkin digisyntyisen ja digitaalisen kulttuuriperinnön näkökulmista tarkasteltuna.

Ja mikäli demoskene saa kansallisten tunnustuksien lisäksi myös Unescon kansainvälisen tunnuksen aineettomana digitaalisen kulttuurin muotona, muodostuu demoskenestä mahdollisesti tärkeä alkulähde ja statusmerkki uusille historiallisille painotuksille ensimmäisenä listalle hyväksyttynä digitaalisen kulttuurin muotona. Samalla prosessissa paikallisesta tai alueellisesta demoskenestä tulee kansallisesti tai jopa kansainvälisesti merkityksellistä.<sup>274</sup>

Toisena selityksenä kulttuuriperinnön korostuneelle imagomerkitykselle voidaan pitää muuttuneita suhtautumistapoja ajalliseen ulottuvuuteen. Samalla tavalla kuin modernisteille on tyypillistä eteenpäin kuvaava perspektiivi, postmodernisteja kiinnostaa myös menneisyys. Kuten The Art of Coding -hankkeesta on käynyt ilmi, on kulttuuriperintö usein tietoisesti ohjattu prosessi: jotta jokin asia käsitetään kulttuuriperinnöksi, pitää se ensin nähdä ja käsittää suojeltavana ja eteenpäin siirrettävänä kulttuurin raaka-aineena. Joidenkin tutkijoiden mukaan etenkin länsimaista kulttuuripolitiikkaa johdetaan aktiivisesti tiettyyn, haluttuun suuntaan myöntämällä kulttuuriperinnön status oman kulttuurikentän objekteille etenkin niiden

---

<sup>273</sup> Lillbroända-Annala 2014, 26–27.

<sup>274</sup> Lillbroända-Annala 2014, 27.

esteettisten ominaisuuksien perusteella. Prosessin tietoisella ohjaamisella ja tarkoin valittujen objektien avulla on tarkoitus luoda yhteinen, globaalisti tunnistettava identiteetti.<sup>275</sup>

Historiallisesta perspektiivistä tarkasteltuna olemme hyödyntäneet eri aikoina historiaa eri tavoin. Tästä syystä myös kulttuuriperintöprosessia ohjaa se, miten ja mitä arvotamme meitä ympäröivässä aineellisessa ja aineettomassa maailmassa.<sup>276</sup> The Art of Coding -hankkeessa ja demoskenen käynnissä olevassa kulttuuriperintöprosessissa digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurin arvottaminen ja suojelu tulevat esiin niin yksityisissä asenteissa, kuten kyselyvastauksistani on käynyt ilmi, mutta ne syntyvät myös ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, jolloin sillä on myös yleistä merkitystä.

Arvot ovat aina myös suoraan sidoksissa siihen paikkaan ja aikaan, joka on arvioinnin kohteena<sup>277</sup>. The Art of Coding -hankkeessa ja demoskenen käynnissä olevassa kulttuuriperintöprosessissa arvot liittyvät etenkin digisyntyisen ja digitaalisen kulttuurin kasvavaan arvoon, sillä ne ovat aiempaa tärkeämpiä ja merkittävämpiä identiteettimme sekä historian tuntemisemme kannalta. Toisaalta arvot liittyvät myös ihmisen ja objektin välisiin suhteisiin, jotka asettuvat yhteiskunnallisiin, sosiaalisiin ja historiallisiin kytköksiin.

*”Demoskene on ensimmäinen tiiviisti tietotekniikkaan liittyvä kulttuurimuoto, jonka myötä on mahdollista tutkia, ymmärtää ja kritisoida nykyisen tietoyhteiskunnan arvopohjaa”.*<sup>278</sup>

Kulttuuriperintöprosessiin sisältyy aina myös tietoista unohtamista ja ulosrajaamista, minkä vuoksi prosessi ei koskaan ole neutraalia toimintaa. Toinen kuvaava lähtökohta kulttuuriperintöprosesseissa on se, että se edellyttää, siirtää ja muuttaa arvoja. Toisin sanoen kulttuuriperintö on siis jotain, jota aktiivisesti tuotetaan ja tästä syystä myös kulttuuriperinnön tuotanto edellyttää jotakin arvoa, joka jalostusprosessin kautta muotoillaan ja toteutetaan. Edellä kuvailun vuoksi kulttuuriperintöprosessi on muuntamista, jossa objektilla on jokin tietty olomuoto ennen prosessia ja toinen sen päättymisen jälkeen.<sup>279</sup>

---

<sup>275</sup> Lillbroända-Annala 2014, 27.

<sup>276</sup> Lillbroända-Annala 2014, 27–28.

<sup>277</sup> Lillbroända-Annala 2014, 28.

<sup>278</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 1.

<sup>279</sup> Lillbroända-Annala 2014, 28.

## 5.2 Kulttuuriperintöprosessin tuottamat instituutiot ja viranomaiset

The Art of Coding -hanke tekee mielestäni näkyväksi sen, kuinka kulttuuriperintöprosesseissa tapahtuva paikallisten ja globaalien prosessien yhdistyminen mahdollistavat sen, että jonkin tietyn yhteisön omasta historiasta ja kulttuurista on mahdollista tehdä näkyviä ja saavutettavia ilmiöitä. Toisaalta The Art of Coding -hanke konkretisoi myös ajatuksen siitä, kuinka kulttuuriperintöprosessit tuottavat uusia viranomaisia ja instituutioita, jotka säätelevät, valvovat ja kehittävät kulttuuriperintöpolitiikan raameja.<sup>280</sup>

Suomen lain mukaan meillä jokaisella on vastuu kulttuuriperinnön säilymisestä, mutta käytännön kulttuuriperintötyötä tekevät tutkijat, museoammattilaiset sekä muut ammattilaiset<sup>281</sup> Suhteessa demoskenen käynnissä olevaan kulttuuriperintöprosessiin, demoskeneen ja laajemmin sen toimintaan liittyen erilaisten muistiorganisaatioiden kuten museoiden roolia ei kuitenkaan mielletty erityisen merkittäväksi keräämäni kyselyaineiston perusteella. Kyselyvastauksista on myös havaittavissa pohdintaa siitä, kuinka hyväksyminen Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle saattaisi muuttaa asiaa. Toisaalta osa vastaajista ei myöskään osannut sanallistaa, oliko näiden välinen yhteys merkittävä.

*”Ne auttavat vuoropuhelussa demoskenen ja Museoviraston välillä”.*<sup>282</sup>

*”Muistiorganisaatioissa ei vielä ymmärretä digitaalista kulttuuria tai digitaalista kulttuuriperintöä. Digitaalisen materiaalin säilyttäminen on aivan lapsen kengissä ja sitä pitäisi alkaa kehittää hurjalla vauhdilla. Nyt demoskeneen liittyvää aineistoa säilyttää ja dokumentoi yhteisö itse.”*<sup>283</sup>

*“No clue”.*<sup>284</sup>

*“Like i said, let non-demosceners discover the demoscene, is i think the most valuable part”.*

<sup>285</sup>

*“I don't know”.*<sup>286</sup>

*“None, or not enough. Recognition could possibly change this.”*<sup>287</sup>

---

<sup>280</sup> Lillbroända-Annala 2014, 20.

<sup>281</sup> Steel et al. 2014, 5.

<sup>282</sup> Aineisto: kysymys n:o 20, vastaus n:o 1.

<sup>283</sup> Aineisto: kysymys n:o 20, vastaus n:o 2.

<sup>284</sup> Aineisto: kysymys n:o 21, vastaus n:o 1.

<sup>285</sup> Aineisto: kysymys n:o 21, vastaus n:o 2.

<sup>286</sup> Aineisto: kysymys n:o 21, vastaus n:o 3.

*“They are important interface to the wider public, allow plenty of opportunities for critical retrospection and introspection, create the need for more books and documentary efforts. My hope is also they will encourage people to join the demoscene and create new productions.”*

288

Edellä mainitusta huolimatta The Art of Coding -hankkeessa merkittävinä kulttuuriperintöpolitiikan raameja säätelevinä, valvovina ja kehittävinä viranomaisina ja instituutioina oli erotettavissa useita eri tahoja. Yhtenä keskeisenä viranomaisena ja instituutiona toimii ensinnäkin Unesco jo sen aseman sekä siihen sisältyvän toimijuuden takia: kulttuuriperinnön legitimoijana. Unescon lisäksi keskeisinä viranomaisina ja instituutioina toimivat myös Suomen, Saksan, Puolan, Sveitsin ja Alankomaiden asiantuntijat ja erilaiset komiteat, jotka tarkastivat, hyväksyivät kansalliset hakemukset ja arvottivat demoskenen aineettomaksi kulttuuriperinnöksi.

Kuten tutkimuksestani on aiemmin käynyt ilmi, kulttuuriperinnön hyödyntämisen taustalla vaikuttaa aina jokin tietty tavoite tai pyrkimys, minkä vuoksi siihen sisältyy myös aina arvottaminen ja valta. Tämän vuoksi kulttuuriperintöprosessin voidaankin ajatella perustuvan eräänlaiseen uudelleenarviointiin, josta tulee keskeistä määriteltäessä, mille myönnetään kulttuuriperinnön status, kun historiaa arvioidaan kulttuurinsuojelun näkökulmasta. Valinnan suorittavat ihmiset, joilla on valtaa valita sekä osoittaa objekteja, joita tullaan pitämään ”oikeana kulttuuriperintönä”.<sup>289</sup>

Valinta on kulttuuriperintöprosessissa avainasemassa, mikä luo tarvetta asiantuntijoille, jotka mahdollistavat valinnan tarjoamalla hallinnollisia työkaluja, kriteereitä ja käsitteitä<sup>290</sup>.

Mielestäni erityisen huomionarvoista The Art of Coding -hankkeessa ja demoskenen käynnissä olevassa kulttuuriperintöprosessissa on edellä kuvailun kaltaisten asiantuntijoiden tarve sekä prosessin tuottamat uudet viranomaiset ja instituutiot, kuten demoskenen harrastajat, alan ammattilaiset, kuluttajat sekä tutkijat, jotka prosessin myötä säätelevät, valvovat ja kehittävät osaltaan kulttuuriperintöpolitiikan raameja ja tekevät näkyväksi sekä digisyntyistä ja digitaalista kulttuuria koskevan keskustelun että demoskenen aineettomana digitaalisen kulttuurin ilmiönä.

---

<sup>287</sup> Aineisto: kysymys n:o 21, vastaus n:o 4.

<sup>288</sup> Aineisto: kysymys n:o 21, vastaus n:o 5.

<sup>289</sup> Lillbroända-Annala 2014, 29–30.

<sup>290</sup> Lillbroända-Annala 2014, 30.

Edellä luonnehdittua edellyttää kuitenkin aina ajatus haluttujen objektien karsimisesta, mistä esimerkiksi juuri Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainvälinen lista on osoitus. Lista on erityisen keskeinen työkalu maailmanperinnön tuottamisessa siksi, että se ilmaisee selkeästi valinnan tekemisen välttämättömyyden, sillä kaikkea ei ole yksinkertaisesti mahdollista määritellä maailmanperinnöksi. Samanaikaisesti lista myös rajoittaa tarjontaa.<sup>291</sup>

### 5.3 Yhteiskunnallinen relevanssi – demoskenen näkyväksi tekeminen

Syy sille, miksi perinteet ja menneisyys ovat saaneet entistä suuremman merkityksen meidän aikanamme johtuu myös yhteiskunnan nopeasta muutoksesta. Etenkin muutoskausina, jolloin vanhat perinteet heikkenevät tai häviävät, perinteiden luomista voidaan haluta vahvistaa.<sup>292</sup>

Kuten tutkimuksestani on käynyt ilmi, demoskeneä uhkaavina tekijöinä voidaan pitää jatkuvasti kasvavaa digitaalisen aineiston määrää, teknologian vanhentamista ja vanhenemista, digitaalisen kulttuurin määrittelyn vaikeutta, merkityksenannon keskeneräisyyttä sekä näistä seuraavaa digitaalisen kulttuurin haurautta ja katoavaisuutta.

Tilanteessa, jossa ihminen kokee yhteyden johonkin tärkeäksi koettuun olevan katkeamaisillaan tai jo katkenneen, on se mahdollista eheyttää vanhojen perinteiden ja kulttuuriperinnön muodossa. Tällöin aktiivisen ja tietoisien toiminnan kautta luotu yhteys toimii yksilölle, ryhmälle tai yhteisölle keinona ylläpitää tunnetta jatkuvuudesta. Toisaalta luotu yhteys voi myös toimia kompensaationa jostakin menetyksestä.<sup>293</sup>

Edellä luonnehditun teorian perusteella kulttuuriperinnön on mahdollista todeta olevan selkeä osoitus siitä, mitä yhteiskunnassa pidetään tärkeänä sekä säilyttämisen arvoisena<sup>294</sup>.

Kansainvälisten hankkeiden kuten The Art of Coding -hankkeen olemassaolo sekä siinä mukana olevien maiden kansallisten hakemusten läpimeno oman maansa sisällä Suomessa, Saksassa, Puolassa, Sveitsissä ja Alankomaissa ovat konkreettinen esimerkki siitä, kuinka jokin tietty yksilö, ryhmä ja yhteisö tekevät pitkäjänteistä työtä oman, tärkeäksi kokemansa ja jollain tavalla uhatuksi kokemansa aineettoman kulttuuriperinnön muodon keräämisen, tallentamisen, pitkäaikaissäilyttämisen ja suojelemisen edistämiseksi.

---

<sup>291</sup> Lillbroända-Annala 2014, 30.

<sup>292</sup> Lillbroända-Annala 2014, 32.

<sup>293</sup> Lillbroända-Annala 2014, 32.

<sup>294</sup> Lillbroända-Annala 2014, 32.

Samalla The Art of Coding -hanke tekee näkyväksi sen, kuinka demoskene-yhteisö on itse nähnyt ja käsittänyt demoskenen kulttuurin raaka-aineena, jota tulee suojella ja siirtää eteenpäin ja jolle tämän prosessin kautta annetaan institutionaalinen merkitys. Toisin sanoen institutionalisoitunut kulttuuriperintö paljastaa, miten ihmiset arvottavat oman kulttuurinsa raaka-aineita sekä sen, mitkä intressit ovat onnistuneet vakiinnuttamaan itsensä eri yhteiskunnissa <sup>295</sup>.

Nopeasti ajateltuna demoskenen hyväksyminen Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle toisi mukanaan monia etuja ja demoskene-yhteisön sisällä ajattelisi olevan tästä myös yhteinen, vallitseva käsitys. Kyselyaineistostani oli kuitenkin havaittavissa selkeä jako vastauksien välillä, koskien kysymystä ”kohdistuisiko demoskeneen uhkia, mikäli sitä ei hyväksyttäisi Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle? Osasta saamistani kyselyvastauksista kävi ilmi, että listalle hyväksyminen miellettiin tuovan mukanaan tietynlaisia etuja, mutta listalle hyväksymisen kielteisen päätöksen ei kuitenkaan suoranaisesti koettu lisäävän uhkia. Tai vaihtoehtoisesti uhkien koettiin olevan enintään mahdollisia.

*“Maybe in the far future when the scene is dead (tm) it might be forgotten faster if were not a list. On the other hand, it might help organizers with reach/finances, i'm not aware but i can imagine that such status can help claim subsidies etc.”* <sup>296</sup>

*”Asema Unescon aineettomana kulttuuriperintönä tulee helpottamaan perinteen siirtoa ja mahdollistaa perinteen siirtoon liittyvien keskusteluiden käymisen demoskenen omistajuudesta”.* <sup>297</sup>

Osa saamistani kyselyvastauksista heijasteli puolestaan ajatusta siitä, kuinka listalle hyväksymisen kielteinen vastaus kohdistaisi demoskeneen uhkia, mutta listalle hyväksymisen ei myöskään odoteta suoranaisesti poistavan kaikkia näistä uhkista.

*“Yes, although most of these threats would not cease to exist if it is accepted”.* <sup>298</sup>

Toisaalta kyselyaineiston joukosta löytyi myös vastaus, joka toi esiin keskustelun toisen puolen Vastaus nimittäin heijastelee ajatusta, jonka mukaan kielteisen päätöksen saaminen

---

<sup>295</sup> Lillbroända-Annala 2014, 22.

<sup>296</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 1.

<sup>297</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 1.

<sup>298</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 3.

Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle hyväksymisestä ei koettu lisäävän demoskeneen tai sen säilymiseen kohdistuvia uhkia.

“No”.<sup>299</sup>

Kyselyaineistostani oli havaittavissa edellä kuvailtujen lisäksi myös eräänlainen epävarmuus koskien sitä, mitä listalle hyväksyminen konkreettisesti tarkoittaisi demoskeneen tulevaisuuden kannalta.

*“It is difficult for me to ascertain the role of UNESCO, even after hearing many discussions on the topic. I do not expect it to lead directly to the patronage of international organizations. But it would be a good confirmation to people in the demoscene that the world is interested in their work. I would say that the major threats this should counteract are internal complacency, a certain stagnation that results in the demoscene being content with the status quo. On the other hand, the demands of a potential grant linked to UNESCO status would enhance the awareness of "traditions" and the need to appreciate and keep alive certain forms and behaviors that are true to demoscene history. Therefore, having this status also protects the community in some ways from dissolution into other nearby forms of digital art, such as the video games or film (CGI) industry.”*<sup>300</sup>

The Art of Coding -hankkeen toimeenpanijat Lange ja Kopka lähestyvät Unescon aineettoman kulttuuriperinnön listalle hyväksymisen mukanaan tuomia etuja kahdesta näkökulmasta: demoskeneen keskittyvästä näkökulmasta sekä institutionaalisemmasta näkökulmasta. Demoskeneen keskittyvästä näkökulmasta tarkasteltuna listalle hyväksyminen ja sen kautta saatava virallinen aineettoman kulttuuriperinnön status saattaisi helpottaa kulttuuri-instituutioiden kanssa käytäviä keskusteluita sekä sponsorien ja varojen saamista, demoskeneen säilymistä sekä sen kulttuuriperintöä koskevan keskustelun käymistä skenen sisällä, että kulttuuriperintöinstituutioiden ja digitaalisen kulttuurin arkistoinnin ja säilyttämisen asiantuntijoiden kanssa sekä demoskeneen tutkimuksen, arkistoinnin ja säilyttämisen rahoittamista. Näiden lisäksi demoskeneen hyväksyminen Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle ensimmäisenä digitaalisen kulttuurin muotona

---

<sup>299</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 4.

<sup>300</sup> Aineisto: kysymys n:o 9, vastaus n:o 5.

avaisi ovia myös muille digitaalisen kulttuurin muodoille ja lisäsi demoskeneä koskevan tietoisuuden ja näkyvyyden määrää valtamediassa.<sup>301</sup>

Institutionalisoitumisen näkökulmasta tarkasteltuna Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle hyväksyminen toisi myös jokaista sopimusta toteuttavalle verokkimaalle velvollisuudeksi noudattaa sopimuksen 13. artiklaa ”Muut suojelutoimenpiteet”. Varmistaakseen omalla alueellaan esiintyvän aineettoman kulttuuriperinnön suojelu, kehittäminen ja edistäminen, jokaisen osapuolen tulee pyrkiä:

- a) ”ottamaan käyttöön yleinen toimintalinjaus, jonka tavoitteena on edistää aineettoman kulttuuriperinnön merkitystä yhteiskunnassa sekä sisällyttää tällaisen kulttuuriperinnön suojelu suunnitteluohjelmiin;
- b) nimeämään tai perustamaan yksi tai useampi asiantuntijaelin alueellaan esiintyvän aineettoman kulttuuriperinnön suojelemiseksi;
- c) edistämään tieteellistä sekä tekniikan ja taiteen alan tutkimusta ja tutkimusmenetelmiä aineettoman kulttuuriperinnön tehokkaan suojelemisen tarkoituksessa, erityisesti tapauksissa, joissa aineeton kulttuuriperintö on uhattuna;
- d) ottamaan käyttöön sopivia oikeudellisia, teknologisia, hallinnollisia ja taloudellisia toimenpiteitä, joilla pyritään:
  - i) edistämään aineettoman kulttuuriperinnön hallinnoimiseen koulutettavien laitoksien perustamista tai niiden vahvistamista, sekä edistämään kulttuuriperinnön välittämistä aineettoman kulttuuriperinnön esittämiseen tai ilmaisemiseen tarkoitettujen foorumeiden tai paikkojen välityksellä;
  - ii) varmistamaan aineettoman kulttuuriperinnön saatavuus kunnioittaen samalla tavanomaisia käytäntöjä, jotka määrittävät tietynlaisen aineettoman kulttuuriperinnön saatavuutta;
  - iii) perustamaan aineettoman kulttuuriperinnön tallentamisen instituutioita ja helpottamaan niissä asioimista”<sup>302</sup>.

Sen lisäksi, että Art of Coding -hanke ottaa kantaa kansainväliseen kulttuuripoliittiseen keskusteluun, se myös haastaa ensimmäistä kertaa Unescon listaa alkuperäisellä digitaalisen kulttuurin muodolla<sup>303</sup>. Mikäli demoskene hyväksyttäisiin Unescon aineettoman

---

<sup>301</sup> The Art of Coding, core facts.

<sup>302</sup> Marsio 2014, 108-109.

<sup>303</sup> The Art of Coding, core facts.

kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle, olisi se ensimmäinen kerta, kun digitaalinen kulttuuri olisi listalla edustettuna.

## 6 Loppupäätelmät

Tutkimuksellani oli kaksi tavoitetta, joista ensimmäinen oli luoda peruskuvauksen demoskenen käynnissä olevasta kulttuuriperintöprosessista kansainvälisellä sekä kansallisella tasolla tarkasteltuna. Tutkimukseni toisena tavoitteena oli tehdä näkyväksi se, miksi demoskeneä sekä laajemmin digisyntyistä ja digitaalista kulttuuriperintöä tulisi alkaa keräämään, tallentamaan, pitkäaikaissäilyttämään ja suojelemaan tuleville sukupolville.

Tavoitteideni saavuttamiseksi asetin tutkimukselleni neljä tutkimuskysymystä, joista ensimmäinen oli ”*Miten ja miksi demoskenestä on alkanut muodostumaan aineetonta kulttuuriperintöä?*”. Kuten tutkimuksestani on käynyt ilmi, demoskenestä alkoi muodostua kulttuuriperintöä, kun demoskenen eri toimijat, kuten yksilöt, yhteisöt ja ryhmät näkivät ja käsittivät demoskenen kulttuurin raaka-aineena, jota tulisi suojella ja siirtää tuleville sukupolville. Sen sijaan, että kulttuuriperinnön olisi odotettu lankeavan sellaisenaan tai annettuna, demoskene-yhteisö valitsi tietoisin prosessin kautta osan digitaalisesta kulttuurista eli demoskenen ja alkoi aktiivisesti tuottaa sitä kulttuuriperinnökseen.

Demoskenen käynnistynyt kulttuuriperintöprosessi on konkreettinen esimerkki tietyn yhteisön kasvaneesta itsetietoisuudesta ja itseymmärryksestä. Vaikka erilaiset kulttuuriperinnön legitimoijat, kuten Unesco ja erilaiset muistiorganisaatiot ovat tunnistaneet digitaalisen kulttuuriperinnön kasvavan arvon ja merkityksen, on teknologia ja digitaalisuus nähty ensisijaisesti keinona ei-digitaalisessa muodossa olevan kulttuuriperinnön digitoimiseen sekä keinona omien arvojen ilmaisuun, dokumentoimiseen ja säilyttämiseen. Demoskene-yhteisön sijaan tunnisti ihmisen ja teknologian monimerkitykselliset ja pitkät tasot: digitaalisesti kehittyneet ja syntyneet objektit ovat aiempaa merkittävämpiä identiteettimme ja historiamme kannalta. Perinteiseksi mielletyn kulttuuriperinnön tapaan myös demoskeneen sisältyy datan lisäksi ne objektin ja ihmisen väliset suhteet, jotka asettuvat yhteiskunnallisiin ja sosiaalisiin kytköksiin.

Edellä mainittu on samalla osoitus demoskene-yhteisön historiatietoisuudesta ja siitä, kuinka se ei ole staattinen, vaan muuttuu sitä mukaa, kun ihmiset haluavat tietää menneisyydestä erilaisia asioita ja säilyttää siitä toisenlaisia todisteita kuin aiemmin. Demoskenen käynnistynyt kulttuuriperintöprosessi on myös osoitus siitä, kuinka yhteisö pyrkii ymmärtämään omaa ajallista sijaintiaan ja määrittelevät menneisyyden palvelemaan nykyhetken näkökulmasta modernin yhteiskunnan tarpeita: jatkuva digitalisaatiokehitys,

uuden digitaalisen aineiston synty ja teknologian vanhentuminen sekä sen tietoinen vanhentaminen on herättänyt huolen ja kiinnostuksen oman perinnön vaalimiseen ja suojelemiseen, sillä ne ovat uhka demoskenen elinvoimaisuudelle ja tulevaisuudelle.

Tutkimukseni ensimmäinen alatutkimus kysymys oli ”*Minkälaisia eri vaiheita demoskenen kulttuuriperintöprosessi on sisältänyt?*”. Kuten tutkimuksestani on käynyt ilmi, jotta edes osa kaikesta siitä, mitä käsitetään kulttuuriperinnöksi, voidaan säilyttää tuleville sukupolville, tarvitaan julkista asiaan puuttumista, sillä kulttuuriperinnön välittäminen ja säilyminen vaatii usein suurta taloudellista panostusta sekä asiantuntemusta. Tämän kaltaisia panostuksia tehdään usein ainoastaan, kun pyrkimyksenä on jakaa kulttuuriperinnön virallinen status.

Demoskenen käynnissä oleva kulttuuriperintöprosessi alkoi siitä, kun sitä luovat, säilyttävät ja eteenpäin vievät yksilöt, ryhmät ja yhteisöt tunnistavat sen omakseen. Ilman yhteisöjen tunnustusta ei nimittäin kukaan ulkopuolinen voi määrittellä, kuuluuko juuri tämä kyseinen ilmiö heidän kulttuuriperintöönsä. Yhteisön nähtyä ja tunnistettua demoskene suojeltavana ja eteenpäin siirrettävänä kulttuurin raaka-aineena, käynnistyi prosessissa useita eri tapahtumasarjoja, joiden myötä menneisyyden jälki tuotettiin säilyttämisen arvoiseksi todisteeksi.

Seuraavaksi prosessissa Lange ja Kopka toimeenpanivat kansainvälisen The Art of Coding -hankkeen, jonka tarkoituksena on ajaa demoskene Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle kulttuurisena ja sosiaalisena toimintana ja haastaa se ensimmäistä kertaa digitaalisen kulttuurin muodolla. Hankkeen päämäärien takia siihen sisältyy Unescon asettamat kriteerit ja vaatimukset koskien luettelointia niin kansainvälisellä kuin kansallisella tasolla. Hankkeeseen kannustettiin mukaan eri tason toimijoita ja sille rakennettiin näkyvyyttä verkossa muun muassa hankkeen virallisilla kanavilla sekä sille omistetulla virallisella keskustelukanavalla.

Hanke sai kansallisen ulottuvuuden siinä mukana olevien maiden Suomen, Saksan, Puolan, Alankomaiden ja Sveitsin myötä. Hankkeen kansallisella tasolla mukana olevat maat perustivat työryhmiä, keskustelivat yhteisön kanssa, kirjoittivat hakemustekstejä ja suojelutoimenpiteitä, menivät hakuprosessin läpi ja odottivat valintaprosessin tuloksia. Hankkeessa mukana olevien maiden kansallisten toimien myötä demoskene ajettiin maakohtaisesti Elävän perinnön luetteloon digitaalisena ja aineettomana kulttuuriperinnön muotona.

Hakemusten läpimeno kansallisella tasolla oli konkreettinen askel kohti The Art of Coding -hankkeen lopullista tavoitetta. Tämän lisäksi ne toimivat myös julkisena kannanottona kansainväliseen kulttuuripoliittiseen keskusteluun koskien teknologian ja digitaalisen kulttuurin haurautta ja katoavaisuutta sekä virallisina toimenpiteinä perinnön keräämisen, pitkäaikaissäilyttämisen ja suojelun edistämiseksi. Toisaalta The Art of Coding -hanke ja sen kansallinen taso tekivät näkyväksi myös sen, kuinka kulttuuriperinnön merkityksiä tuotetaan, ylläpidetään ja vahvistetaan kaikilla yhteiskunnan tasoilla: menneisyyden jäljille rakennetaan uusia merkityksiä ja uutta arvoa sekä yksityisesti esimerkiksi harrastajien yhdistyksissä, että vakavasti otettavalla tutkimuksen kentällä.

Koska The Art of Coding -hanke on monikansallinen, se edellyttää pitkäjänteistä työtä asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi sekä kärsivällisyyttä, sillä prosessi tulee kestämään kokonaisuudessaan useampia vuosia. Seuraavaksi odotellaan, hyväksytäänkö demoskene myös Elävän perinnön listalle myös muissa hankkeissa mukana olevissa maissa, kuten Ranskassa ja Tanskassa, joissa prosessi on parhaillaan käynnissä.

Tutkimukseni toinen alatutkimus oli ”*Minkälainen merkitys demoskenen kulttuuriperintöprosesilla on?*”. Kuten tutkimuksestani on käynyt ilmi, demoskenen käynnissä oleva kulttuuriperintöprosessi voi vahvistaa ihmisten kunnioitusta erilaisia elämäntapoja kohtaan ja edistää kulttuurien välistä vuoropuhelua. Näiden lisäksi se voi taata sekä kansallisella että kansainvälisellä tasolla yksilöiden, ryhmien ja yhteisöjen aineettoman kulttuuriperinnön kunnioittamisen, suojelemisen ja tietoisuuden lisäämisen ja näin vahvistaa keskinäistä yhteisymmärrystä sekä tarjota kansainvälistä apua ja yhteistyötä.

Demoskenen käynnissä oleva kulttuuriperintöprosessi lisää myös demoskene-yhteisön eri toimijoiden tietoa kulttuurisesta ja sosiaalisesta identiteetistään sekä kollektiivisesta muistista. Tämän lisäksi se tekee näkyväksi digitaalisen kulttuurin prosessimaisen luonteen: ilmiönä se elää, muuntuu ja siirtyy sukupolvelta toiselle osallistavana kulttuurinmuotona, joka osaltaan vahvistaa identiteettiä, antaa eväitä sosiaaliseen koheesioon ja auttaa yhteisöjä kuulumaan osaksi yhteisöjä.

Demoskenen käynnissä oleva kulttuuriperintöprosessi haastaa myös pohtimaan, minkälaisia kohteita on mahdollista ajaa Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle kulttuurisena ja sosiaalisena toimintana. Samalla se tekee myös näkyväksi sen, kuinka digisyntyiseen ja digitaaliseen kulttuuriperintöön kuten demoskeneen sisältyy tietoja, taitoja,

käytäntöjä, kuvauksia ja ilmauksia sekä niihin liittyviä esineitä, artefakteja, välineitä sekä kulttuurisia tiloja, jotka yksilöt, ryhmät ja yhteisöt tunnistavat osaksi kulttuuriperintöään. Samalla prosessi tekee myös näkyväksi sen, miten ihmiset arvottavat oman kulttuurinsa raaka-aineita sekä sen, mitkä intressit ovat onnistuneet vakiinnuttamaan itsensä eri yhteiskunnissa.

Toisaalta demoskenen käynnissä oleva kulttuuriperintöprosessi nostaa esiin myös uudenlaiset kulttuuriperintöpolitiikkaa säätelevät, valvovat ja kehittävät viranomaiset ja instituutiot. Suomen lain mukaan meillä jokaisella on vastuu kulttuuriperinnön säilymisestä, mutta käytännön kulttuuriperintötyötä tekevät tutkijat, museoammattilaiset sekä muut ammattilaiset. Demoskenen käynnissä oleva kulttuuriperintöprosessi nosti esiin näiden rinnalle myös demoskene-yhteisön, kuten harrastajat, alan ammattilaiset, kuluttajat ja tutkijat.

Tutkimukseni viimeinen alatutkimuskysymys oli ”*Miksi se on merkittävää?*”. Kuten tutkimuksestani on käynyt ilmi, demoskenen käynnissä olevan kulttuuriperintöprosessin voi ajatella toimivan eräänlaisena monitoimijaisena alustana pohdittaessa syntysähköisen ja digitaalisen kulttuuriperinnön keräämistä, tallentamista ja pitkäaikaissäilyttämistä sekä keinona lisätä näkökulmia kansainväliseen kulttuuripoliittiseen keskusteluun.

Parhaassa tapauksessa kulttuuriperintöprosessi voi myös edesauttaa olemassa olevia rakenteita vastaamaan digitaalisen kulttuurin aktiivisten toimijoiden asettamia vaatimuksia sekä lisätä tietoisuutta siitä, miksi digitaalista kulttuuria tulisi turvata ja säilyttää. Toisaalta demoskenen käynnissä olevalla kulttuuriperintöprosessilla voi myös olla merkittävä rooli digitaalisen kulttuurin realiteetit huomioon ottavien käytäntöjen syntymisessä ja vahvistamisessa sekä kulttuurin monimuotoisuuden säilymisen ja kehityksen varmistamisessa.

Toisaalta demoskenen käynnissä oleva kulttuuriperintöprosessi toimii myös eräänlaisena muistinpaikkana yksilöille, ryhmille ja yhteisöille: tilanteessa, jossa ihminen kokee yhteyden johonkin tärkeäksi koettuun olevan katkeamaisillaan tai jo katkenneen, on se mahdollista eheyttää vanhojen perinteiden ja kulttuuriperinnön muodossa. Tällöin aktiivisen ja tietoisien toiminnan kautta luotu yhteys toimii yksilölle, ryhmälle tai yhteisölle keinona ylläpitää tunnetta jatkuvuudesta.

Ja lopulta, mikäli demoskene hyväksytään Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle, muodostuu demoskenestä mahdollisesti tärkeä alkulähde ja statusmerkki uusille historiallisille painotuksille ensimmäisenä listalle hyväksyttynä

digitaalisen kulttuurin muotona. Samalla prosessissa paikallisesta tai alueellisesta demoskenestä tulee kansallisesti tai jopa kansainvälisesti merkityksellistä.

Edellä mainitun lisäksi listalle hyväksyminen ja sen kautta saatava virallinen aineettoman kulttuuriperinnön status saattaisi helpottaa kulttuuri-instituutioiden kanssa käytäviä keskusteluita sekä sponsorien ja varojen saamista, demoskenen säilymistä sekä sen kulttuuriperintöä koskevan keskustelun käymistä skenen sisällä, että kulttuuriperintöinstituutioiden ja digitaalisen kulttuurin arkistoinnin ja säilyttämisen asiantuntijoiden kanssa sekä demoskenen tutkimuksen, arkistoinnin ja säilyttämisen rahoittamista. Institutionalisoitumisen näkökulmasta tarkasteltuna Unescon aineettoman kulttuuriperinnön kansainväliselle listalle hyväksyminen toisi myös jokaista sopimusta toteuttavalle verokkimaalle velvollisuudeksi noudattaa sopimuksen 13. artiklaa ”Muut suojelutoimenpiteet”.

## Liitteet

Kysely oli auki helmi-maaliskuun 2024 välisen ajan The Art of Coding -hankkeen virallisella Discord-keskustelualustalla. Tämän lisäksi suomenkielinen kysely jaettiin myös suoraan sähköpostin välityksellä.

### Liite 1. Suomenkielinen tutkimuskysely

1. Minkälainen on oma suhteesi demoskeneen?
2. Mistä ja milloin demoskeneen liittyvä toimintasi sai alkunsa? (esim. harrastuksen muotona)
3. Kuinka aktiivisesti olet/olet ollut demoskenessä mukana?
4. Kuulutko johonkin demoryhmään? Jos kuulut, mihin?
5. Mitä demoskene merkitsee sinulle? (esim. harrastuksena, digitaalisen kulttuurin muotona, yhteisönä)
6. Mikä tekee digitaalisesta kulttuurisesta ja demoskenestä arvokasta aineetonta kulttuuriperintöä?
7. Minkälaisia perinteitä ja ominaispiirteitä demoskeneen sisältyy?
8. Miten ja kenen toimesta demoskenen historiasta ja taltioinnista on tähän mennessä huolehdittu?
9. Miksi demoskeneä tulisi suojella ja säilyttää digitaalisen kulttuurin muotona?
10. Kohdistuuko demoskeneen jotain uhkia, mikäli sitä ei hyväksytä Unescon aineettoman kulttuuriperinnön luetteloon?
11. Mistä syntyi idea ajaa juuri demoskeneä Elävän perinnön kansalliseen luetteloon?
12. Minkälainen työryhmä oli toteuttamassa Suomen hakemusta ja olitko siinä mukana?
13. Jos olit mukana työryhmässä, mikä olisi roolisi hakuprosessissa ja Suomen hakemustekstin teossa?
14. Kuinka pitkä hakuprosessi oli ja mitä kriteereitä se sisälsi?

15. Minkälaisia eri vaiheita prosessi sisälsi?
16. Kuuluitko johonkin hakemusta tukeneista yhteisöistä? Jos kuuluit, mihin?
17. Mikä merkitys hakemuksen taustalla olevilla yhteisöillä oli prosessille?
18. Miten hakemuksen taustalla vaikuttaneet yhteisöt kerättiin prosessiin mukaan?
19. Minkälainen suhde sinulla on kulttuurialan muistiorganisaatioihin ja toimijoihin?
20. Minkälainen merkitys muistiorganisaatioilla on demoskenen kannalta?

## Liite 2. Englanninkielinen tutkimuskysely

Kysely oli auki helmi-maaliskuun 2024 välisen ajan The Art of Coding -hankkeen virallisella Discord-keskustelualustalla.

1. What is your own relationship with the demoscene?
2. Where and when did your activity relate to the demoscene begin? (e.g. as a hobby)
3. How actively are you/have you been involved in the demoscene?
4. Do you belong to a demo group? If you belong, to which?
5. What does demoscene mean to you? (e.g. as a hobby, as a form of digital culture, as a community)
6. What makes digital culture and the demoscene a valuable intangible cultural heritage?
7. What kind of traditions and characteristics does demoscene include?
8. How and by whom is the history and recording of the demoscene so far taken care of?
9. Why should demoscene be protected and preserved as a form of digital culture?
10. Will there be any threats to the demoscene if it is not accepted by UNESCO to the list of intangible cultural heritage?
11. Where did the idea come from to promote the demoscene as an intangible cultural heritage?
12. What kind of group was implementing your country's application and were you in it with?
13. If you were, which country's application was it?
14. If you were part of the group, what was your role in the application process and making the application text for your country?
15. How long was the application process what criteria did it include?
16. What different stages did the process include?

17. Did you belong to one of the communities that supported the application? If you belonged, to which?
18. What significance did the communities behind the application have for the process?
19. How were the communities that influenced the background of the application gathered into the process?
20. What kind of relationship do you have with cultural memory organizations and institutions?
21. What kind of significance do memory organizations have for the demoscene?

## Lähteet

Kaikki linkit on tarkastettu 25.4.2024

Tutkimuskirjallisuus

Hiltunen Koo Pee & Latva Suvi (2013). ”Peliteollisuus – kehityspolku”. Tekes 2013/1. 13.

Verkossa: [https://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/10/Tekes\\_Peliteollisuus\\_kehityspolku\\_2013.pdf](https://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/10/Tekes_Peliteollisuus_kehityspolku_2013.pdf).

Laaksonen Salla-Maria, Matikainen Janne & Tikka Minttu (2013). ”Verkkotutkimuksen lähtökohtia.” *Tutkimusotteita verkosta*. Toim. Salla-Maria Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka. Vastapaino. Helsinki, 2013, 9, 18, 22–23.

Lange Andreas. “The Time has come. Digital culture must become part of the world heritage.” *A call to action*. 2019, 1-2, 5. Verkossa: [https://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2019/05/The-Time-has-come\\_Andreas\\_Lange\\_final.pdf](https://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2019/05/The-Time-has-come_Andreas_Lange_final.pdf).

Lillbroända-Annala Sanna (2014). ”Kulttuuriperintö prosessina ja arvottamisen välineenä.” *Muuttuva kulttuuriperintö*. Toim. Tytti Steel, Arja Turunen, Sanna Lillbroända-Annala & Maija Santikko. Ethnos ry. Helsinki, 2014, 19, 21–23, 25–30, 32.

Marsio Leena (2014). ”Aineeton kulttuuriperintö. Esimerkkejä Unescon 2003 yleissopimuksen toteuttamisesta verokkimaissa.” *Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätö Cuporen verkkojulkaisuja* 24. 2014, 14–15, 17–21, 108–109.

Mattila Mirva (2018). “Mahdollisuuksien museo. Opetus- ja kulttuuriministeriön museopoliittinen ohjelma 2030.” Toim. Mirva Mattila. *Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja* 2018:11, 10. Verkossa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-557-0>.

Nylund Niklas & Suvanto Eljas (2023). ”Demoscene (digitaalisena) kulttuuriperintönä.” *Suomen Museo – Finskt Museum*, 2023. 27–28, 30–37. Verkossa: <https://doi.org/10.51808/suomenmuseo.143057>.

- Reunanen Markku (2020). "Demoskene nimettiin elävän perinnön luetteloon." *Tekniikan Waiheita*, 38(2), 39. Verkossa: <https://doi.org/10.33355/tw.96988>.
- Saarikoski Petri (2001). "Valtavirtaa vastaan – demoscene suomalaisen kotimikroilun historiassa." *Lähikuva 3/2001*. 56–55, 58–59, 62. Verkossa: <https://journal.fi/lahikuva/article/view/116175/68656>.
- Sihvonen Lilli (2014). "Suunniteltu vanhentaminen tuotteiden ominaisuutena." *Tekniikan Waiheita*, 32(2), 48–51. Verkossa: <https://journal.fi/tekniikanwaiheita/article/view/64114>.
- Silvast Antti, Saarikoski Petri & Pasanen Tero (2022). "Institutionalisoituminen – Johdannoksi." *WiderScreen 25 (1–2) 2022: Digitaalisen kulttuurin institutionalisoituminen*. Verkossa: [Institutionalisoituminen – Johdannoksi \(widerscreen.fi\)](https://widerscreen.fi).
- Sivula Anna (2017). "Mitä teollinen kulttuuriperintö on? Teollinen kulttuuriperintö saa arvonsa historiasta." *Mitä on kulttuuriperintö?* Toim. Outi Tuomi-Nikula, Riina Haanpää & Aura Kivilaakso. Tietolipas 243. SKS. 2013, 161–164, 171.
- Steel Tytti, Turunen Arja, Lillbroända-Annala Sanna & Santikko Maija (2014). "Lukijalle". *Muuttuva kulttuuriperintö*. Toim. Tytti Steel, Arja Turunen, Sanna Lillbroända-Annala & Maija Santikko. Ethnos ry. Helsinki, 2014, 5.
- Suominen Jaakko & Sivula Anna (2016). "Digisyntyisten ilmiöiden historiantutkimus." *Digitaalinen humanismi ja historiatieteet*. Toim. Kimmo Elo. Turun Historiallinen Yhdistys, 2017, 98, 100, 103, 109.
- Tuomi-Nikula Outi, Haanpää Riina & Kivilaakso Aura (2013). "Johdanto." *Mitä on kulttuuriperintö*. Toim. Outi Tuomi-Nikula, Riina Haanpää & Aura Kivilaakso. Tietolipas 243. SKS. Pori, 2013, 7, 14–16, 20.

De Bruin Ramon, Van Rijn Peter & Borghuis Dave. “Borgingsplan – Demoscene.” 2, 6-8.

Verkossa: [https://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2023/07/Translated\\_Borgings\\_plan\\_Demoscene\\_EN\\_for\\_NL.pdf](https://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2023/07/Translated_Borgings_plan_Demoscene_EN_for_NL.pdf).

Demoscene - The Art of Coding (2024). Verkossa: <https://demoscene-the-art-of-coding.net/>.

Demoscene - The Art of Coding (2024). “About. Core facts.” Verkossa: <https://demoscene-the-art-of-coding.net/core-facts-f-a-q/>.

Demoscene - The Art of Coding (2024). “About. Core Facts: How to apply?”  
<https://demoscene-the-art-of-coding.net/core-facts-f-a-q/>.

Demoscene - The Art of Coding (2024). “About. Core Facts: What is the schedule?”  
Verkossa: <https://demoscene-the-art-of-coding.net/core-facts-f-a-q/>.

Demoscene - The Art of Coding (2024). About. Core Facts: What is the boarder context of the campaign? Verkossa: <https://demoscene-the-art-of-coding.net/core-facts-f-a-q/>.

Demoscene - The Art of Coding. Demoscene accepted as UNESCO cultural heritage in The Netherlands. Verkossa: <https://demoscene-the-art-of-coding.net/2023/07/03/unescodemoscene-accepted-as-unesco-cultural-heritage-in-the-netherlands/>.

Dutch Center for Intangible Cultural Heritage. “Procedure and Criteria.” Verkossa: [Procedure and criteria - Immaterieel Erfgoed](#).

Dutch Center for Intangible Cultural Heritage. Demoscene. Verkossa: [Demo scene - Immaterieel Erfgoed](#).

Dutch Center for Intangible Cultural Heritage. Network, Inventory and Register. Verkossa: [Network, Inventory and Register - Immaterieel Erfgoed](#).

Dutch Center for Intangible Cultural Heritage. “Inventory Intangible Cultural Heritage in Netherlands.” Verkossa: [Network, Inventory and Register - Immaterieel Erfgoed](#).

Dutch Center for Intangible Cultural Heritage. “Register of Inspiring Examples of Safeguarding.” Verkossa: [Network, Inventory and Register - Immaterieel Erfgoed](#).

Elävä perintö (2024). “Demoskene.” Verkossa: <https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/Demoskene>.

German application of The Art of Coding. Verkossa: [https://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2020/01/AoC\\_German\\_appliacion\\_Oct2019\\_pub.pdf](https://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2020/01/AoC_German_appliacion_Oct2019_pub.pdf).

Kopka Tobias (2021). ”Demoscene accepted as UNESCO cultural heritage in Germany.

“Verkossa: <https://demoscene-the-art-of-coding.net/2021/03/20/demoscene-accepted-as-unesco-cultural-heritage-in-germany/>.

Kudra Andre (2024). “Demoscene newly added to Swiss Inventory of Living Traditions”.

Demoscene – The Art of Coding. Verkossa: <https://demoscene-the-art-of-coding.net/2023/08/22/demoscene-newly-added-to-swiss-inventory-of-living-traditions/>.

Living Traditions in Switzerland. Verkossa: [Homepage \(lebendige-traditionen.ch\)](Homepage%20(lebendige-traditionen.ch)).

Living Traditions in Switzerland. “Inventory of Living Traditions.” Verkossa: [Inventory of Living Traditions \(lebendige-traditionen.ch\)](Inventory%20of%20Living%20Traditions%20(lebendige-traditionen.ch)).

Museovirasto (2020). ”Museoviraston esitys Elävän perinnön kansalliseen luetteloon

hyväksyttävistä kohteista opetus- ja kulttuuriministeriölle.” 1. Verkossa:

<https://www.aineetonkulttuuriperinto.fi/assets/kansallinen-2020-fi2.pdf>.

Museovirasto (2023). ”Elävän perinnön kansallinen luettelo. Ohjeita ja lisätietoja

arvioitsijalle.” 1–2. Verkossa:

<https://www.aineetonkulttuuriperinto.fi/assets/Kansallinen-arviointi-2023.pdf>.

Museovirasto, aineettoman kulttuuriperinnön suojelua koskeva yleissopimus. Verkossa:

[Unescon kansainväliset kulttuuriperintösopimukset - Museovirasto](Unescon%20kansainvaliset%20kulttuuriperintosopimukset%20-%20Museovirasto).

Komitet Spoleczny Kronika Polskiej Demosceny. ” Polish entry to Unesco.” Verkossa:

<https://kskpd.pl/en/projects/polish-entry-to-unesco/>.

Anita Saaranen-Kauppinen & Anna Puusniekka (2006). KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Verkossa:

[https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_3\\_3.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html).

TENK (2023). ”Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa.” *Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023*. 13–14. Verkossa:

[https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje\\_2023.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf).

Unesco 2021. ”Concept of Digital Heritage.” Verkossa:

<https://webarchive.unesco.org/web/20230616073538/https://en.unesco.org/themes/information-preservation/digital-heritage/concept-digital-heritage>.

Unesco. Deutche UNESCO Kommission. ”Aineeton kulttuuriperintö Saksassa”. Verkossa:

<https://www.unesco.de/kultur-und-natur/immaterielles-kulturerbe/immaterielles-kulturerbe-deutschland>.

Unesco. Deutche, UNESCO Kommission Immaterielles Kulturebe warden. Verkossa: <https://www.unesco.de/kultur-und-natur/immaterielles-kulturerbe/immaterielles-kulturerbe-werden>

Unesco. Deutche UNESCO Kommission."Kulttuurimuodon sisällyttäminen Unescon kansainväliseen Unescon luetteloon." Verkossa: <https://www.unesco.de/kultur-und-natur/immaterielles-kulturerbe/immaterielles-kulturerbe-werden>.

Vanhanen Elise (2015). "Lähiluku muistelukirjoitusten analyysimenetelmänä". Elore. Verkossa: <https://journal.fi/elore/article/view/79237/40139>.