

Digitaalista kulttuuria – onko sitä?

Frans Mäyrä

[Luonnosversio / draft version. Lopullinen teksti julkaistu *Aamulehden* alakerta-artikkelina 12.3.2001]

Kulttuurin tekijät ovat heränneet uuteen vuosituhanteen ja havainneet että joku on käynyt muuttamassa heidän työnsä nimen. He ovat nykyään sisällöntuottajia.

Sisällöntuottajuus on käsitteenä teknologialähtöinen. On sinänsä arvokasta muistaa että ihmiset kaipaavat myös uuden median aikakaudella sisältöä ja elämyksiä. Välineitä ja sisältöjä ei kuitenkaan ole järkevää erottaa toisistaan. Shakespeare tai Väinö Linna eivät olleet sisällöntuottajia teatterille tai kirjankustantamoille; he olivat kirjailijoita ja kulttuurin tekijöitä. Kulttuurimuoto kypsyy vasta kun välineen ja sisältöjen ymmärrys ovat tiiviissä yhteydessä.

Koulutus ja tutkimus heijastelevat ympäröivää yhteiskuntaa ja viime aikoina on alkanut ilmaantua digitaalisen kulttuurin oppikirjoja ja kursseja. Kannattaa kuitenkin ensin kysyä, onko digitaalista kulttuuria olemassa ja mitä sillä tarkoitetaan.

Digitaalisuudesta puhutaan paljon ja uusmedialta on odotettu suuria jo toistakymmentä vuotta. Esimerkiksi cd-rom-tuotannot eivät kuitenkaan ole tulleet koteihin siinä määrin kuin 80-luvun lopulla hypermedian tulevaisuutta maalaillessa ounasteltiin. Kulttuurin sekoittuessa viihteeseen on siitä uudentyypisenä kulttuuriteollisuutena joka tapauksessa muodostunut taloudellisessakin mielessä yhä merkittävämpi alue.

Vuonna 1998 suomalaisen viihdeliiketoiminnan volyymiksi arvioitiin 56 miljardia markkaa. Sisältötuotannossa puolestaan toimii yli kahdeksan tuhatta yritystä. Sisältötuotantoa käsitteleviin tilastoihin kuitenkin yleensä sisällytetään esimerkiksi perinteinen kustannustoiminta, valokuvaus ja jopa videofilmien vuokraus. Puhtaasti digimedian parissa sisällöntuottajista työskentelee vain pieni osa.

Onko digitaalinen kulttuuri sitten kupla? Kun pörssikurssien siivittämä kiihko uusmedian ympäriltä alkaa laantua, on näkyvissä merkkejä siitä, että "uusi talous" onkin lähempänä vanhaa kuin aluksi uskottiin. Ehkäpä digitaalinen kulttuurikin on sitä samaa vanhaa, vain uusissa kuosissa.

Digikulttuurin taakkana on talouden nousuvuosien hype, perusteettomien puheiden ja vallankumousretoriikan myyntimeininki. Edelleenkin monissa strategiapapereissa oletetaan että jotenkin automaattisesti edistytään laadullisesti kun siirrytään käyttämään uutta tekniikkaa. Kannattaa olla realistinen ja edistyksen tai harppauksen sijaan puhua muutoksesta, missä uusi ja vanha sekoittuvat moniäänisesti. Kuohunnan vuosien aikana digitaalisuus on vähitellen astunut

arkeen. Lähihuoltamon kahvilassa vanhaisäntä pistää eläkerahojaan elektroniseen pokeripeliin ja tiskin takana myyjätär kirjoittaa poikaystävälleen tekstiviestiä.

Kun pikavoittoja tavoittelevat keinottelijat jättävät kentän, alkaa mielenkiintoinen ja pitkäjänteinen työ elinkelpoisen kulttuurin luomiseksi uusille digitaalisille foorumeille. Kuten kulttuurissa aina, kyse on pitkälle ihmisistä, jotka kokevat jonkun ilmaisumuodon omakseen. Jos kotikenttänä on digimedia, kumpuaa halu kokeilla tarpeesta laajentaa omia toiminnan ja itseilmaisun mahdollisuuksia. Yhtä olennaista on halu puhutella toisia saman kulttuurin jäseniä.

Multimediaominaisuuksilla varustetut tietokoneet saapuivat koteihin 80-luvulla. Sukupolvi, jonka teinivuosiin kuului mopon ja kellaribändin vaihtoehtona myös pelit, modeemiboksit ja koodaus on nyt astunut työelämään. Jaetuista kokemuksista kumpuaa estetiikan, kerrontamuotojen ja yhteisöllisyyden tunteen kaltaista perustaa – toisin sanoen kulttuuria. Kun Tampereen Yo-talolla järjestettiin Commodore 64 -festivaalit, täyttyi talo nuorista uusmedia-ammattilaisista, joille alkeelliset animaatiot ja särisevä bittimusiikki oli jaettu elämys.

Mediakasvatus ja uuden median luku- ja kirjoitustaitojen opetus ovat tärkeä osa medioituvassa maailmassa tarvittavaa koulutuskenttää. Myös kansalaisten pääsyä uuden ja entistä edullisemmän ja helppokäyttöisemmän teknologian piiriin on syytä kaikin tavoin tukea. Samalla on kuitenkin ymmärrettävä, että digikulttuurissakaan koko kansaa ei kiinnosta samat asiat. Kyse on myös kulttuurin fragmentoitumisesta. "Kansa" on hajoamassa osa- ja alakulttuureihin ja korkeakulttuuri menettää erityisasemaansa. Oopperaan tai taidekirjallisuuteen suuntautuneiden kulttuuripiirien on hyväksyttävä rinnalleen digitaalisia osakulttuureja siinä missä vaikkapa erilaisia urheilukulttuureja.

Digitaalisuus vaikuttaa kulttuuriin kolmella tasolla: 1) sekoittuneena perinteisiin kulttuurimuotoihin ja niiden laajentumana, 2) laajemman kulttuurisen ja yhteiskunnallisen muutoksen katalysaattorina, ja 3) omaleimaisina digikulttuurin pesäkkeinä. Digitaalinen kulttuuri menettää käsitteenä käyttökelpoisuuttaan mitä yleisemmällä tasolla puhutaan – epäsuorasti digitaalisuuden kerrannaisvaikutuksia voi nähdä kaikkialla. Varsinainen digitaalinen kulttuuri paikantuu tänään sitä kehittävien alakulttuurien toimintaan.

Jälkikasvunsa teknomusiikin jytkeeseen ja pelien räiskeeseen tuskastuneet vanhemmat eivät välttämättä ole kovinkaan vakuuttuneita näiden mediatuotteiden kulttuuriarvosta. Kulttuuri merkitseekin myös kultivaatiota ja kykyä laadullisten erottelujen tekemiseen erilaisten kulttuurituotteiden välillä. Elektronisen musiikin tai pelikulttuurien piirissä kehitetään tekijöiden ja harrastajien vuoropuhelussa yhä uusia lajityyppisiä ja laadullisia kriteerejä. Digikulttuurin harrastajineen varttuessa alkaa löytyä yleisöä yhä kunnianhimoisemmalle viihteelle. Tulevaisuudessa tämä voi merkitä myös uusien taidemuotojen kehittymistä.

Ei ole mielekästä ajatella että kaikki kulttuuri siirrettäisiin digitaalisiin välineisiin. Vietettyään pitkän päivän näyttöpäätteen ääressä toivottaa perinteisen kulttuurimuodon tervetulleeksi.

Tulevaisuuden maailma on moniarvoinen ja -kerroksinen. Digitaalisuus on sen yksi lisäulottuvuus.

Kulttuurinen professionalismismi ei myöskään katoa minnekään. Interaktiiviset palvelut ja tilat tarvitsevat designerinsa, koreografinsa ja tarinankertojansa. Ammatilainen tarvitsee toisaalta palkkansa, eivätkä digikulttuurin ansaintamallit ole yhtä vakiintuneet kuin perinteisten kulttuurimuotojen kohdalla. Alakulttuurien piirissä uuden elämäntavan perusta alkaa kuitenkin olla jo idullaan. Lapsuudessaan viikkorahansa peleihin uhrannut nörtti jättää tänään kenties auton ostamatta että saisi kotiinsa medialaitteiston ja laajakaistaisen Internet-yhteyden. Suhteellisen pienillä digitaalisen median entusiastien piireillä on potentiaalia olla tämän päivän avantgardea, etujoukkoa joka luo perustaa vuorovaikutteisille kulttuurimuodoille. Huomenna he toimivat ehkä oppaina sille hieman laajemmalle ryhmälle, joka on kiinnostunut matkoista kaksisuuntaisten mediaikkunoiden avaamiin maailmoihin. Mutta joka ei itse halua muuttaa niihin asumaan.