

Laveasti bittien ja kulttuurin kohtaamisesta

Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä (toim.): Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tampere: Vastapaino, 1999. 232 sivua.

Johdatus digitaaliseen kulttuuriin -artikkelikokoelmassa kai-kuu se innostuneisuus ja vapaaehtoisuus, joka synnytti Tampereen yliopiston taideaineiden laitoksella kirjan pohjana olleen *studia generalia* -luentosarjan syksyllä 1998. Sekä luentosarjan että kirjan lähtökohta on, että tietokoneiden digitaaliselle äidinkielelle on yhdentekevää, onko informaatio tekstiä, kuvia, ääntä vai ohjelmakoodia. Informaatiopalasten helppoa yhdistelemistä tärkeämpää on kuitenkin se, että digitaalisuus avaa kulttuuriin uudelta tuntuvia mahdollisuuksia.

Artikkelikokoelma esittelee digitaalisuuden tuomia muutoksia kirjallisuuden, tietokonepe-lien, MUD-virtuaalitilojen, elokuvan ja musiikin kautta. Digikeskustelusta tuttuja nimiä ovat esimerkiksi kirjallisuudesta kirjoittavat Raine Koskimaa ja Markku Eskelinen ja tietokonepeleistä kirjoittava Aki Järvinen. Juha Arrasvuori kirjoittaa digitaalisen musiikin mahdollisuuksista ja Sonja Kangas MUD-virtuaalitilojen kulttuurista.

Kokoelman viimeisessä artikkelissa Lev Manovich hahmottelee elokuvan paikkaa digitaalisessa kulttuurissa. Manovichin mukaan tietotekniikka ja digitaalisuus ovat palauttamassa

elokuvan keskiöön niitä elävän kuvan tekniikoita, jotka hallitsivat elokuvan syntyäikää. Esi-merkiksi animaatio ja erikois-tehosteet suljettiin kehittyvän elokuvainstituution ulkopuolel-le, sillä ne eivät sopineet perus-ideaan kameran tallentamasta todellisuudesta. Nyt erikois-tehosteista on tullut elokuvan nor-mi eikä kameran eteen enää tar-vita mitään todellista. Manovichin mukaan tehosteiden voit-tokulku muuttaa elokuvan yh-deksi maalaustaiteen alalajiksi.

Kirja ei kuitenkaan jää ”di-gitaalisuuden tuomat muutokset välineessä x” -tyyppiseksi esitelyksi, sillä kokoelman alku-puolella luodaan leveämpää nä-köalaa digitaalisuuden kehyk-siin. Johan Fornäs kirjoittaa di-gitaalisesta, myöhäismodernista kulttuurista tavalla, joka on tuttu *Kulttuuriteoria*-kirjasta. Äsket-täin väitellyt Sam Inkinen kir-joiittaa ajan hengestä ja globaa-lisaatiosta, Jaakko Suominen taas harppoo pikavauhtia ”men-neisyyden lehdillä” yrittäessään tavoittaa tietokoneistumisen mentaalihistoriaa.

Antoisaa analyysiä sisältää etenkin kirjan toimittajien Aki Järvisen ja Ilkka Mäyrän pit-kätkö aloitusartikkeli kulttuurin muodonmuutoksesta ja tietoyh-teiskuntakeskustelusta. Parin-kymmenen sivun artikkeli on tarpeen, jotta toimittajat onnis-tuvat punomaan kirjasta koko-naisuuden. Myös Mäyrän teksti Internetin kulttuurisesta luon-teesta on kiinnostava. Hän ruotii Internetin ristiriitaisuutta, moni-kulttuurisuutta ja yhteisöllisyyt-tä ottamalla esille harvemmin esiteltyjä verkkososiaalisuuden kielteisiä piirteitä kuten viha-posti ”flamen” ja massaposti ”spammin”. Mäyrä kritisoi ”In-

ternet-evangelistojen” nettide-mokratia-hyminää ja analysoi verkon kulttuurista luonnetta.

Innostunut oppikirja

Johdatus digitaaliseen kulttuuriin on takakansitekstien mu-kaan tehty nimenomaan oppi-kirjaksi. Tällaista kirjaa tarvi-taan, sillä suomenkielisiä, ny-kytekniikan tasalla olevia kir-joja ”uuden median” tai digi-taalisuuden alalta on vähän. Su-juvalla suomenkielellä kirjoitet-tu *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin* poimitaan toivottavasti sekä yliopistojen että ammatti-kerkeakoulujen tutkintovaa-timuksiin. Paikoitellen oppikir-jamaisuus korostuu liikaakin, kun kirjoittajat selittävät mitä tarkoittaa ’representaatio’ tai tietokonetermi ’protokolla’.

Johdatus digitaaliseen kulttuuriin on hyvä oppikirja myös siksi, että se onnistuu kohtuul-lisesti puhumaan muustakin kuin tekniikasta. Teknologian ja koneiden kautta kirjoittajat kurkottavat niihin puhetapoihin jotka saattavat laitteita niiden tullessa osaksi elämää. He poh-tivat sitä, miten digitaalistu-minen rakentuu kulttuurissa ja muuttaa sitä. Luoviminen tek-niikan ja tulkinnan välimaas-tossa laajentaa oppikirjan koh-deryhmää.

Monet kirjan kirjoittajat vas-tustavat vakiintuneita puhetapo-ja ja käsityksiä eivätkä hyväksy nykyistä tietoyhteiskuntareto-riikkaa. Kirjan toimittajat kir-joiittavat avausartikkelissa:

”Toistaiseksi tällaista kes-kustelua [teknologian käyttöön-otto yhteiskunnassa] ovat kui-tenkin pääosin hallinneet tek-nologiaeksperttien ja yrityselä-män näkökulmat. Teknologian

suorat ja välilliset vaikutukset yhteiskunnalliseen kehitykseen ovat kuitenkin niin merkittäviä, että erilaisia ääniä kaivattaisiin kipeästi lisää.”

Artikkeleiden perusvire myös vastustaa sitkeää myyttiä “uuden median” uutuudesta. Paikoitellen kuitenkin kuuleen, että nuoren polven kirjoittajat tietävät olevansa tekemisissä uuden ja kiinnostavan tutkimusalan kanssa ja samoavat innokkaasti vielä käymätöntä korpimaata. Vaan kukapa ei innostuisi jos eteen avautuisi mahdollisuus ajatella kirjallisuus, musiikki tai vaikkapa elokuva uudelleen?

Entä se sukupuoli?

Kokoelman alkupuheenvuorossa kirjan toimittajat käsittelevät tietotekniikkaan liittyviä valta-

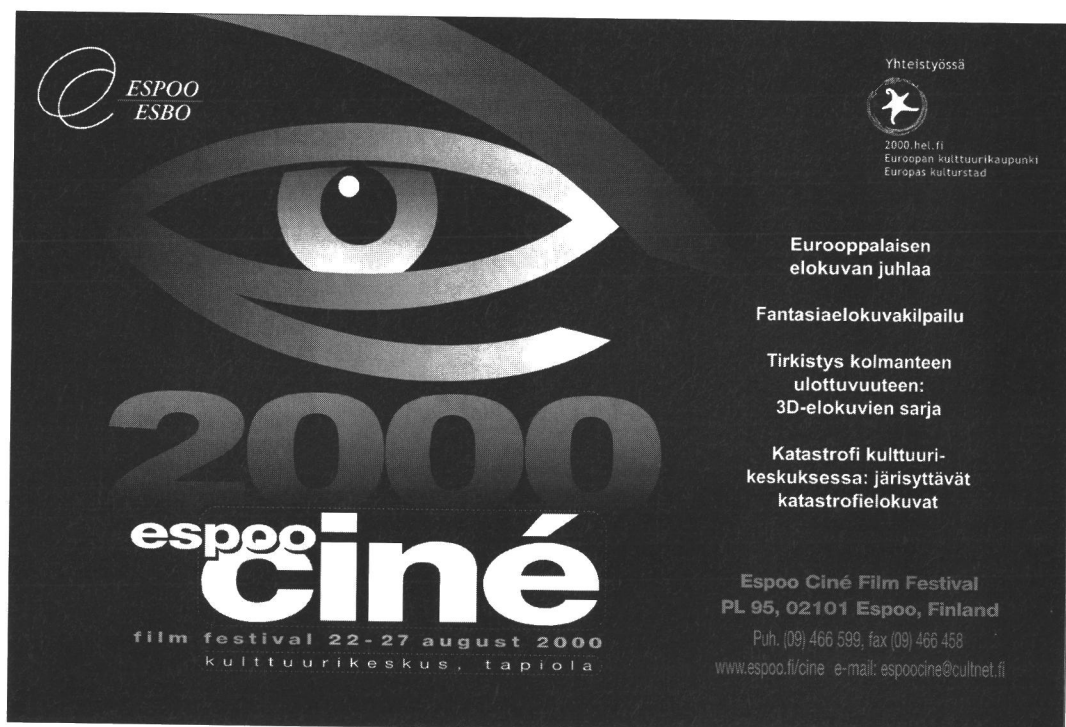
rakenteita. Maantieteellisen ja ikään liittyvän eriarvoisuuden lisäksi esillä on myös sukupuolten eriarvoisuus digitaalisen kulttuurin kentällä: “Tekniikasta kerrotut tarinat ja niiden taustalla olevat mielikuvat – [koostuvat] etupäässä joukosta miesten tarinoita, joista naiset ovat jättäytyneet tai jätetty ulkopuolelle”. Kirja toistaa samaa miestarinoiden kaavaa: kokoelman kymmenestä kirjoittajasta yhdeksän on miehiä.

Artikkelikokoelman kirjoittajat ovat kuitenkin nuoria eivätkä suinkaan sokeita sille, että tietotekniikka on esimerkiksi työmarkkinoilla miesvaltainen ala. Useat kirjoittajat ottavat sukupuolen mukaan analyysiin. Esimerkiksi Aki Järvinen esittää tietokonepeli-tekstinsä lopussa varsin osuvan analyysin *Tomb Raider*-hittipelin Lara Croftista

ei varsinaisena naissankarina, vaan tiukkakroppaisena miespelaajien houkuttimena.

Mutta kun sukupuolen – siis naisen – maininta jää alaluvuksi tai huomautukseksi artikkelin loppuun, miehen paikkaa digitaalisuuden ja verkkojen valti-aana ei kyseenalaisteta. Jälleen toistuu feministien pitkään kritisoima kaava miehestä ‘ihmisenä’, normina, ja naisesta sukupuolena. Kun tietotekniikan maailma on niin sukupuolittunut kuin se on, sukupuolen pitäisi olla analyysissä mukana aivan alusta lähtien. Olisiko siis tilausta naistutkimuksellisesti tai feministisesti suuntautuneelle kirjalle, jossa käsiteltäisiin digitaalista kulttuuria ja nettiä ei vain sukupuolet muistaen vaan ne lähtökohdiksi nostaen?

Kanerva Eskola



ESPOO
ESBO

Yhteistyössä
2000. hei. fi
Euroopan kulttuurikaupunki
Europas kulturstad

Eurooppalaisen elokuvan juhlaa

Fantasiaelokuvakilpailu

Tirkistys kolmanteen ulottuvuuteen: 3D-elokuvien sarja

Katastrofi kulttuuri-keskuksessa: järjestyttävät katastrofielokuvat

Espoo Ciné Film Festival
PL 95, 02101 Espoo, Finland
Puh. (09) 466 599, fax (09) 466 458
www.espoo.fi/cine e-mail: espoo.cine@cultnet.fi

2000
espoo
ciné
film festival 22-27 august 2000
kulttuurikeskus, tapiola