

# Viihteen ristiriitaisesta funktionaalisuudesta

Viihteestä käytävä, jatkuvasti uudelleen esiin nouseva julkinen keskustelu näyttää jo kauan sitten lukkiutuneen kahden itsestäänselvyiden väliseksi asemasodaksi. Toisella puolella on se arkinen itsestäänselvyys, että viihde on jotain "harmitonta", joka tarjoaa "vastapainoa" arjen rasituksille; se on jotain epävakavaa eikä ansaitse siis vakavaa käsittelyä. Ja toisella puolella kulttuurikritiikki, joka nimenomaan haluaa puhua viihteestä vakavasti ja jolle viihde on, miltei yhtä itsestäänselvästi, alempaa tai huonompaa taidetta tai kulttuuria, eskapistista, yhdenmukaistavaa, trivialisovaa, passiivovaa, privatisovaa, kaavamaistavaa.

Tieteellisellä tutkimuksella on ollut melko vähän annettavanaan tällaiselle keskustelulle. Viihteen käsitettä on käsitelty harvoin, usein ainoastaan joukkotiedotuksen sisältöjen tai käyttötarkoitusten luokittelun yhteydessä, jolloin se on saanut hyvin yleisen sisällön. Esimerkiksi Hemánus (1976, 112) määrittelee viihteellisen joukkotiedotuksen sellaiseksi, joka "pyrkii tarjoamaan vastaanottajalle välitöminä palkkioina mielihyväsävyisiä

elämyksiä". Tällaisen määritelmän voi yleisyydessään tietenkin katsoa välittävän arkitietoisuuden ja kulttuurikritiikin kantoja, mutta samalla se on siinä määrin sisällötön, ettei sen avulla varsinaisesti päästä keskustelussa eteenpäin. Lisäksi tällainen määritelmä on luokittelutarkoituksissakin ongelmallinen, koska se jättää epäselväksi, minkä alueen käsitteestä on kyse - siis sen, onko viihde objektin vai subjektin määre.

## Viihteen historiallisuudesta

Pyrittäessä löytämään sisällyksekäämpää viihteen käsitteen määritelmää, jonka avulla olisi myös mahdollista ylittää arkis-affirmatiivisen ja kulttuurikriittis-moralistisen käsityksen vastakkainasettelu, on ennen pitkää välttämätöntä ottaa kantaa erääseen viihteen puolesta-puhujia ja kannattajia jakavaan kysymykseen, siihen joka koskee sen historiallisuutta.

Arkitietoisuudelle implisiittisesti ja erälle kansanperinteen tutkijoille eksplisiittisesti viihde on ensi sijassa jotain yleisinhimillistä ja ylihistoriallista; nykyiset viihteelliset muodot rinnastuvat vanhempiin

kansanperinteen muotoihin: "kansanlaulua vastaa iskelmä, sananlaskua iskulause, uskomustarinaa ufo-kirja jne." (Kuusi 1975, 6). Kulttuurikriittisestä näkökulmasta taas se tosiasiasta, että "keinukalliota ja paineja eivät järjestäneetkään ylikansalliset teollisuusyritykset" (Kivikuru & Paldán 1979, 29), merkitsee että vanhojen ja uusien muotojen välillä on myös olennainen rakenteellinen ja funktionaalinen ero.

Se konkreettisesti-historiallinen tutkimus, joka pystyisi tämän eron luonteen täsmällisesti määrittämään, odottaa vielä tekemistään. Eron olemassaolosta antaa kuitenkin viitteellisen todistuksen se etymologinen tieto, että useissa kielissä itse viihteen käsitettä aletaan käyttää sen nykyisessä merkityksessä vasta kapitalistisen yhteiskunnan syntyäaikoina (ks. Bruun Andersen 1981, 35-36; suomen kielen "viihde" on 1940-luvulla kilpailun tuloksena syntynyt uudissana). Haluamatta nostaa arkikielenkäyttöä - "loogisen positivismin tapaan" (Horkheimer & Adorno 1980, 116) - käsitteiden mittapuuksi voi olettaa, että kielenkäytön yhteydet antavat viitteitä ilmiön itsensä kehityksestä. Tässä vaiheessa on tyydyttävä oletamaan Jamesonin (1984, 36) tapaan, että nykyiset viiheelliset muodot heijastavat myöhäiskapitalismin pirstomaa sosiaalista rakennetta ja ovat siten olennaisesti erilaisia kuin yhtenäisiä sosiaalisia yhteisöjä ilmentänyt menneiden aikojen kansankulttuuri.

Lähtöoletuksena siis on, että viihde on olennaisesti kapitalismin ilmiö ja, kuten Buselmeier (1974, 187-188) asian ilmaisee, "erottamattomasti sidoksissa vapaa-aikakäsitteeseen ja tämän kanssa tullut vasta 19. vuosisadan teollisuuskapitalismin kautta mahdolliseksi ja välttämättömäksi".

## Viihde kompensaaiona

Viihteen ja vapaa-ajan yhteys on lähtökohtana eräiden kriittisten tiedotustutkijoiden viihdekäsitykselle.

Holzerin (1973) ja Kramerin (1975) vapaa-aika on työprosessin kuluttamien henkisten ja fyysisten voimavarojen ja yleensä arkielämän pettymysten ja täyttymättömien toiveiden **kompensaation** aluetta. Viihde, jolla on keskeinen sija vapaa-ajan käytössä, tarjoaa siten henkistä kompensaaatiota, vastapainoa "yksilön elämäntilanteen vakavimmille vaikutuksille", arkielämän pakonomaisuudelle, yksitoikkoisuudelle, näköalattomuudelle (Holzer 1973, 166). Tämän viihde tekee tarjoamalla "sosiaaliterapiaa", todellisten elämänongelmien "subjektiivisesti todellisia" mutta näennäisiä ratkaisuja (emt., 148), todellisen rentoutuksen ja todellisiin ratkaisuihin johdattavan informaation sijasta. Viihde vastaa pakonomaiseen tarpeeseen saada työprosessin ja arkielämän ahdistaville, yksilöä rajoittaville kokemuksille vastakkaisia kokemuksia tarjoamalla illusorisen tyydytyksen tunteen. Se tekee näin tuottaakseen tiedotusvälineisiin "vietinkaltaisen sidoksen, joka takaa varman kuluttajapiirin" (Kramer 1975, 149): tyydytyksen näennäisyys merkitsee myös että tyydytyksen tunne on lyhytaikainen, jolloin yksilö pyrkii jatkuvasti uusimaan sitä uusien viiheellisten tavaroiden kulutuksella; koska tunne kuitenkin on "subjektiivisesti todellinen", se pitää huomion poissa siitä yhteiskunnallisesta todellisuudesta, joka estää todellisen tyydytyksen.

Tällainen käsitys viiheestä kompensaaiona vaikuttaa johdonmukaiselta. Eräässä mielessä sitä voi pitää arkisen ja moralistisen viihdekäsityksen "synteesinä": arki-

tietoisuuden tavoin se näkee viihteen "vastapainon" tarjoajana, mutta ajatus, että kapitalistisen massakulttuurin tarjoama viihde toteuttaa tätä tehtävää "huonosti", ristiriitaisesti, on sukua kulttuurikritiikin käsitykselle; vastakkain ei nyt aseteta "todellista", korkeaa, ja alempaa taidetta, vaan "todellista" rentoutumista ja informaatiota tarjoava ja illusorista tyydytystä tarjoava joukkotiedotus.

Mutta jo esitetty hyvin yleinen luonnehdinta lienee tuonut esille myös kyseisen käsityksen ongelmallisuuden, joka kytkeytyy sen perustana olevaan käsitykseen vapaa-ajasta. Kärjistäen tämän käsityksen mukaanhan vapaa-aika, kapitalismin tuote, on jotain periaatteessa eikapitalistista. Sen puitteissa olisi periaatteessa mahdollista pyrkiä johonkin kapitalismin leimaamalle työprosessille ja arkielämälle vastakkaiseen, ellei kapitalistinen kulttuuriteollisuus tekisi interventiotaan helpon, illusorisen tyydytysentunteen tarjouksillaan. Kuitenkin koska vapaa-aika myös on sidottu pääoman uusintamisprosessiin, paitsi työvoiman uusintamisfunktiona kautta myös sikäli että se on yksilölliseen kulutukseen tuotettujen tavaroiden kuluttamisen alue, on perusteltua olettaa, että myös vapaa-aika on leimautunut siten, että olennainen ristiriita ei niinkään ole "todellisten" kompensatiotarpeiden ja "valheellisten" tyydytysmuotojen välinen, vaan leimaa itse vapaa-aikaan ja siten myös viihteeseen kohdistettuja tarpeita.

### Adorno: tyydyttävä epätyytytys

Adornon (1981) mukaan vapaa-aika erottuu kapitalismin kehittyessä laadullisesti yhä vähemmän työstä, ja tavaratuotannon ulottuessa koko vapaa-aikaan projisoitujen tarpeiden

alueelle vapaa-aika saa pakonomaisuuden ja yksitoikkoisuuden tunnusmerkkejä, siis olennaisesti sen kompensatiotehtävälle vastakkaisia määreitä. Viihteen kohdalla tämä merkitsisi sitä, että vaikka sen tehtävänä subjektiivisesti näyttäytyisi henkinen kompensatio, niin siihen käytännössä samalla liittyisi jotain olennaisesti juuri sen kaltaista jota sen oletetaan kompensoivan. Viihteen käsitteellä ei ole keskeistä sijaa Adornon ajattelussa, mutta hänen kulttuuriteollisuuskritiikkinsä (Adorno 1984) sisältää havaintoja, joilla on merkitystä määritettäessä teollisen kulttuurin viihteellisten sisältöjen luonnetta.

Adorno kiinnittää huomiota siihen, miten kulttuuriteollisuuden tuotteet ovat voimakkaasti **standardoituneita** mutta miten niihin on samalla liitetty "yksilöllisyyden jäännöseriä, tunnevirityksiä, täydentävää mutta rationaalisesti suunniteltua romantiikkaa" (emt., 24). Sama kaksinaisuus, ristiriitaisuus leimaa Adornon mukaan myös kulttuuriteollisuuden kuluttajien tietoisuutta: kuluttajat itse epäilevät tyydytystään ja sen tarjoajaa sekä nimenomaan haluavat "petosta jonka itse huomaavat", koska "elämä kävisi täysin sietämättömäksi mikäli he lakkaisivat takertumasta tyydytykseen, joka ei itse asiassa tyydytä ketään" (emt., 25).

Kuluttaja siis tyytyy "illusoriseksi" tietämäänsä tyydytykseen, koska se auttaa sopeutumaan muuten sietämättömään elämään. Samalla **sopeutuminen** on myös kulttuuriteollisuuden ideologinen vaikutus: se "mainostaa järjestystä **in abstracto**" (emt., 26). Propagoimalla abstraktisti järjestystä ja yhteisymmärrystä kulttuuriteollisuus edelleen vahvistaa ja hyödyntää Adornon mukaan kuluttajiensa sokeaa autoritaarisuutta, heikkoa

minuutta, mikä johtaa ihmisten tietoisuuden taantumiseen, regressioon.

### **Prokop: kompensatio ja tukahdutus**

Paljolti Adornon kulttuuriteollisuus-kritiikin pohjalta on omaa viihdekäsitystään kehitellyt Prokop, Adornon oppilas ja yksi niistä harvoista tutkijoista joiden kehittämissä viihteen käsitteellä on keskeinen sija. Prokopin ajattelun etuna on myös, että hän ei tyydy ainoastaan funktionaalisen tason tarkasteluihin kuten viihteen kompensatiotehtävää tähdentävät tutkijat, vaan pyrkii yhdistämään näihin sosiologis-psykologisiin tarkasteluihin viihhteellisten tuotteiden rakennettelyä, kytkemään yhteen "viihteen objektiivisen ja subjektiivisen konstituution" (Müller-Sachse 1981, 222).

Prokopin viihdeteoreettiset ajatukset löytyvät niteistä **Massenkultur und Spontaneität** (1974) ja **Faszination und Langeweile** (1979), mutta koska ne eivät juuri viittaa toisiinsa ja argumentoivat suurelta osin erilaisilla käsitteillä, ei mistään yhtenäisestä viihdeteoriasta voitane puhua. Yleisenä perusajatuksena kuitenkin on, että kun viihteen tehtävänä näyttäytyy kompensaaation tarjoaminen, tyydyttämättömien, tukahdutettujen toiveiden ja niihin liittyvän kokemuksen ilmaiseminen, niin viihde tätä tehtävää toteuttaessaan samalla myös edelleen tukahduttaa tätä kokemusta ja palvelee näin tukahdutuksen määrittämän arkisen identiteetin tasapainon suojelua. Tätä kaksinaista ja ristiriitaista tehtäväänsä viihde täyttää Prokopin mukaan ilmaisemalla tukahdutettua kokemusta juuri sen tukahdutetussa, regressiivisessä, usein varhaisen

lapsuuden kokemusmuotoihin liittyvässä hahmossaan sekä erityisessä abstraktissa, yleistetyssä ja fragmentaarisessa muodossa. Abstrakti, kaavamainen, yksiselitteinen ja ristiriidaton regressiivisen kokemuksen ilmaiseminen mahdollistaa välineellisen, manipulatiivisen suhtautumisen tähän kokemukseen. Prokopin mukaan viihteen olennainen lumo perustuu juuri kaavamaisen esityksen ja sen tukahdutetun kokemuksen, jota se pyrkii edustamaan, väliselle jännitteelle:

"Jännittyneinä vilkaisevat vastaanottajat jälleen kerran vastakkainasetteluun kokeakseen, ovatko järjestysvallat vielä siellä, ovatko he itse 'vielä siellä' ja miten paljon 'vapauksia' on taattu." (Prokop 1979, 170.)

Viihteessä on tämän mukaan siis mahdollista kokea jotain, mikä vastaa tukahdutetun kokemuksen ja tukahdutusta vaativien sosiaalispsykykkisten voimien vastakkainasettelua, ja siten tavallaan resignoituneesti "testata", missä määrin tukahdutus vielä on tarpeen.

### **Abstraktio ja regressio: ongelmia**

Prokopin viihdeteesit ovat eittämättä mielenkiintoisia, mutta niiden perustelut ovat vähintäänkin ongelmallisia.

Ensimmäinen ongelma koskee viihhteellisten tuotteiden oletettua abstraktia muotoa. Prokop yhtäältä esittää, että se vastaa suoraan varhaislapsuuden kokemusmuotoa: "abstraktit ja yleistetyt tarpeentyydytyksen kuvat" jättävät toiveet "liikkeen, muodon, värin jne. miellyttävien, erillisten ja abstraktien tuntojen" ja "jäykkien roolikaavojen" "infantiiliin tilaan" (Prokop 1974, 67-68). Toisaalta hänen mukaansa tuotteiden fragmentaarisuus merkitsee, että ilmaistut kokemuk-

set ja toiveet voidaan kokea erillisinä, siten että niiden väliset ristiriitaisuudet eivät tule esille; Prokopin mukaan tällaista fragmentaarista, "merkinomaista", esitystä sitoo yhteen vain erityisesti konstruoitu "dynamiikka", yksiselitteisen selkeä toiminnan kaava, johon on "testein", poikkeamin ja sisäänrakennetun satunnaisuuden avulla, tuotu keinotekoisista jännitettä (vrt. Prokop 1979, 76-79).

Näiden molempien muotoilujen puutteena on, että Prokop ei lainkaan käsittele sitä, miten tuotteiden rakenteet **välittyvät** vastaanotossa: hän näkee vastaanoton mekanistisesti, erillisten aistimellisten ärsykkeiden havainnointina. Kuitenkin vastaanotto on aina merkitysten tiedostamista, **jonkin** merkityksellisen kokonaisuuden hahmottamista, ja ongelma juuri on, miten ja millainen merkitys fragmentaarisesta esityksestä hahmottuu vastaanottajalle.

Prokopin vasta-argumentti tähän on, että viihteelliset tuotteet pyrkivät tarttumaan vastaanottajien tietoisuuden "valmiiksi abstrahoituneisiin momentteihin" (Prokop 1974, 7). Tietoisuuden abstraktisuuden taipumus on hänen mukaansa yhtäältä tulosta kapitalistisesta työnjaosta, työn osituksesta ja työn ja vapaa-ajan kategorisesta erottamisesta; sitä, miten tämä redusoituminen tapahtuu, hän ei kuitenkaan käsittele. Sen sijaan hän esittää toisena perustelunaan, että joukkotiedotuksen instituutio itse toimii tavaravaihdolle analogisena; se on abstrakteja tendenssejä tuotettava vaihdon instituutio, jossa "muodollisen moninaisuuden" ja "yleisen vastaanottavuuden" vaihtoa välittävä "raha" on juuri viihde (vrt. emt., 70-87).

Tällaisella abstraktilla analogialla Prokop kuitenkin vain onnistuu

kokonaan sekoittamaan niin abstraktion käsitteen merkitykset kuin ajattelun abstraktiotasotkin. Standardoituneissa viihteellisissä tuotteissa esineistyvä abstraktisuus (yleisyys) on jotain muuta kuin rahassa esineistyvä abstraktin työn ja arvon abstraktisuus. Samoin tavaravaihdon ja joukkotiedotuksen instituutioiden suhde on jotain muuta kuin analoginen - arvomuodon ja käyttöarvoesineellisyyden konkreettisen vaikutusyhteyden selvittäminen, mihin Prokopin voi ymmärtää analogiallaan pyrkivän, vaatii toisenlaista tarkastelua.

Edelleen ongelmallinen on Prokopin tapa määritellä viihteen regressiivisyys. Kuten todettu, hänen mukaansa viihteen vastaanottaja taantuu tavallaan infantiiliin kokemusmuotoon. Tällaisessa tilassa hän ottaa vastaan yleistettyjä ilmauksia kokemuksista ja toiveista, jotka hän on joutunut tukahduttamaan esitietoiselle, ei-kielelliselle tasolle. Tällaisia kokemuksia ja toiveita hän nimittää Lorenzerin (1976) käsittein "kliseiksi" ja esittää, että esimerkiksi viihteellisissä tuotteissa usein toistuvat "poikkeamisen ja sopeutumisen draamat" ilmaisevat "sadomasokistiselle luonteelle" ominaista kliseenomaista kuvitelmaa, jossa auktoriteettihahmoa (isää) ensin uhmataan mutta samalla ihaillaan, ja lopulta hänen valtaansa alistutaan (Prokop 1979, 154-155).

Kuten esimerkiksi Gerhardt (1977) Lorenzer-kritiikissään kuitenkin osoittaa, ei regressiota pidä ymmärtää aikuisen kokemuksen suoranaisena taantumisena lapsenomaisiin malleihin. Regressio on tilanne, jossa minä ei kykene integroimaan ristiriitaisia toimintaintentioita keskenään ja torjuu osan niistä kvasikausaalisiksi toiminnan laukaisumekanismeiksi.

Tällaisia tilanteita kapitalistinen sosialisatio tuottaa systemaattisesti, kun minä ei kykene sovittamaan lapsuudenaikaisia, perheen konkreetteihin riippuvuussuhteisiin liittyviä kokemuksia aikuisen vieraantuneeseen kokemukseen, joka on arvoabstraktion määrittämien yhteiskunnallisten riippuvuussuhteiden tuottama (vrt. emt., 63-105). Regressio on siis ylipäänsä komplisoidumpi ilmiö kuin Prokop olettaa, ja näinollen sitä on myös sen ilmaisu viihteessä.

### Viihde käyttöarvona

Kaikesta ongelmallisuudesta huolimatta tiettyjä Prokopin perusoivalluksia ei kannata hylätä. Eräs niistä on hänen kaikkein omalaatuisimpaan ajatukseensa, viihteen vaihto- ja raha-analogiaan, kätkeytyvä käsitys viihteestä jonain välittävänä.

Kun nimittäin joukkotiedotusta tarkastellaan ei tavaramarkkinoille rinnakkaisena vaan niiden osana, on "muodollinen moninaisuus" ymmärrettävissä markkinoilla tarjolla olevien joukkotiedotustavaroiden laadulliseksi tendenssiksi ja "yleinen vastaanottavuus" vastaanottajien tarpeiden tendenssiksi. Viihde näyttäisi tällöin olevan tavaroiden ja tarpeiden välinen käytännöllinen suhde, se tavaroiden määre, joka kulloisessakin käytännöllisessä tilanteessa tekee näistä joukkotiedotustavaroista jossain suhteessa hyödyllisiä käyttäjilleen. Viihde on siis ymmärrettävissä joukkotiedotustuotteiden tietynlaiseksi käyttöarvoksi.

Tällainen määrittely tavallaan "ratkaisee" sen viihteen käsitteen alaa koskevan ongelman, johon alussa viitattiin, mutta se auttaa kehittämään viihteen teoreettista käsittämistä myös sisällöllisesti.

Kun viihdettä tarkastellaan

osana kapitalistista käyttöarvojen ja tarpeiden järjestelmää, siihen vaikuttavia "abstrahioivia" tendenssejä voidaan perustella tämän järjestelmän yleisillä leimautumisvaikutuksilla. Käyttöarvona viihteellä on vastassaan tarvejärjestelmä, jota ohjaa vastaanottajan yksityiseksi ja passiiviseksi kaventunut refleksiivisyys ja jossa tarpeet artikuloituvat fragmentoituneesti standardoituneiden käyttöarvojen ja niihin liitettyjen itsenäisten merkitysten, käyttöarvolupausten, kautta; toisaalta standardoitumisen ja tavar aestetiikan vaikutukset leimaavat myös viihdettä itseään (leimautumisesta vrt. Carlsen ym. 1980; Hartikainen 1978).

Viihteen ja tavar aestetiikan suhteen tarkastelu auttaa lisäksi ymmärtämään viihteen erityistä asemaa suhteessa koko käyttöarvo- ja tarvejärjestelmään. Koska viihde ensinnäkin on esteettinen käyttöarvo, sen kohdalla ei ole niinkään kyse tavar aesteettisestä aistimellisuuden ja merkityksen funktionalisoinnista käyttöarvoesineellisyydestä erillään, kuten muunlaisten käyttöarvojen kohdalla. Tavar aesteettisen hahmotuksen tuloksena viihteellisten tuotteiden käyttöarvoesineellisyydestä itsestään eriytyy elementtejä, joilla vedotaan kuluttajiin ja joista siten tulee kulutuksen varsinainen päämäärä (vrt. Jameson 1984, 32-35). Toisaalta tämä merkitsee, että kun viihteessä itse käyttöarvona ovat ne tyydytyksen ja identiteetin kuvat, joita tavar aestetiikka muuten assosioi tavaroina markkinoilla esiintyvien erillisten käyttöarvojen kanssa, niin viihteen mahdollisuudet tähän tarpeenilmaisuun ovat tietyllä olennaisella tavalla "vapaammat" kuin tavar aestetiikassa yleensä:

"Kapitalismin sisällä voidaan ei-vieraantuneen, siis joukkojen ei vain omistavas-

ti, vaan myös sisällöllisesti omaksuman, käytännön tarve tyydyttää vain lumeen-omaisesti, taiteellisesti tai myös taidokkaassa unenomaisuudessa, päämäärää siirtäen." (Haug 1976, 155.)

Viihteessä voidaan siten antaa ilmaisu tarpeille ja toiveille, jotka potentiaalisesti suuntautuvat itse sitä tavaratuotantoon, palkkatyöhön ja yksityiskulutukseen perustuvaa järjestelmäyhteyttä vastaan, jonka tuotetta tavaraestetiikan mekanismit ovat. Koska viihde tekee mahdolliseksi kanavoida tällainen dysfunktionaalinen potentiaali yksityiseen, muusta elämäkäytännöstä irralliseen kokemukseen, se on omiaan uusintamaan sitä refleksiivisyyden yksityistä kehitysmuotoa, jonka rajoja yhä uusia toiveita - ja siten tarpeiden tyydytysmahdollisuuksien ja tosiasiallisen tyydyttämättömyyden ristiriitaa - esille tuova tavaraestetiikka koettelee.

### Viihteen arkisuus

Prokopin ajatuksia voidaan pyrkiä täsmentämään myös täydentämällä hänen perustelujensa olennaisia puutteita.

Ajatus siitä, että kapitalistinen työnjako aiheuttaisi tietoisuutta ja tarpeita "abstrahoivia" tendenssejä, on yksi hänen puutteellisesti perustelluista teeseistään. Kuten esimerkiksi Kosík (1979) esittää, on työnjaolle, luokkajaolle ja yhteiskunnan sosiaaliselle hierarkisoinnille perustuva arkikäytäntö esineistynyttä, fragmentoitunutta sekä rutiininomaiseksi ja manipulatiiviseksi redusoitunutta. Tällaista esineistynyttä käytäntöä vastaavasta rutiiniajattelusta tulee arkitietoisuutta hallitseva mekanismi, joka palauttaa oudon tuttuun, tulkitsee erityisen, tuntemattoman yhdentekäväksi - se yksinkertaistaa moni-

mutkaisen. Samalla rutiineihin ja toistuvaan fragmentoitunut käytäntö tuottaa tietoisuuden fragmentaarisuutta, joka mahdollistaa ristiriitojen "käsittelyn" tietoisuudessa erottamalla ristiriidan osapuolet, tiedostamalla ne erillisinä (vrt. Leithäuser 1976, 67; Gestigkeit 1979).

U. Volmerg (1978) on pyrkinyt konkretisoimaan näitä tendenssejä tarkastelemalla teollisuustyön ja sen eräänlaisena äärimuotona "toistuvan osatyön" ("repetitive Teilarbeit"), vaikutuksia. Isoloitussa ja välineellisessä työprosessissa, jossa samanlaisena toistuva toiminta ei saa aikaan näkyvää muutosta objektissa, subjekti menettää hänen mukaansa kiintopisteensä, joilla määrittää asemansa ajassa ja paikassa - sekä aikaulottuvuudet että subjektin ja objektin rajat hämärtyvät. Tällainen tilanne vertautuu varhaislapsuuden "primaarinarsistiseen" tilanteeseen, jossa minän ja maailman rajat ovat vielä epäselvät ja "subjekti" kokee tarpeitaan tyydyttävän ja toimintaansa ohjaavan objektin itsensä jatkeeksi. Siinä määrin kuin työprosessi ja -tilanne eivät jätä tilaa esitettyjen vaikutustensa vastustamiseksi, ne tuottavat "objektiivista regressiopainetta" "narsistisiin" identiteetinhäiriöihin, joiden tuloksena yksilö ei reagoi identiteettiä hajottaviin ja tyhjentäviin vaikutuksiin pyrkimällä ylläpitämään yhtenäistä, objektimaailmasta erottuvaa identiteettiä, vaan yrittää säilyttää hyvinvoinnin ja turvallisuuden tunteen mielikuvituksen avulla: identifioitumalla välittömästi ja tiedostamattomasti todellisen tai kuvitelun tarpeita tyydyttävän objekti-  
maailman kanssa.

Viihteen fragmentoituminen voidaan nähdä vastauksena arkitietoisuuden fragmentoitumiselle ja

reduktionismille; näinollen viihde, jonka tarkoituksena näyttäytyy vastapainon tarjoaminen arkiselle, onkin jotain olennaisesti arkista. Viihteellisten tuotteiden fragmentit tarjoutuvat kohteiksi juuri "narsistiselle", välittömälle ja eriytymättömälle samastumiselle, jolle esineistynyt arkikäytäntö luo edellytyksiä.

Fausing (1980, 23-24) kuvaa tätä tilannetta "shown" priorisoinniksi "epiikan" kustannuksella ja kiinnostuksen siirtymiseksi "sisällöstä muodon nykyisyyteen". Teollisen työprosessin tapaan fragmentoituneen shown ainoa aikamuoto on nykyhetki, jossa shown fragmentit pyrkivät luomaan jatkuvaa kuvaa "läsnäolosta ja yltäkylläisyydestä". Myös Bruun Andersen (1981, 41-45) tunnistaa viihteellisten tuotteiden kerronnallisen rakenteen tendenssin hajota "elämysmomenttien sarjaksi". Se merkitsee myös, että vastaanottajalle tarjoutuu samaan esitykseen useita samastumisnäkökulmia. Hän voi "sijoittua aina siihen asemaan, missä mielihyvähöyry on suurin", toisin sanoen "taktisesti" sekä samastua tarjottuihin kohteisiin että myös etääntyä niistä ja sitä kautta myös välttää tarjottujen elämysten mahdollisesti aiheuttamia sisäisiä konflikteja.

### Läheisyys ja etäisyys

Nämä Bruun Andersenin oletukset ja se havainto, että viihteen merkityksen erittely edellyttää "sekä tietoa siitä mitä ihmiset todella näkevät että ... siitä, mitä he jättävät näkemättä" (emt., 46), tekevät ilmeiseksi miten viihteen - tuotteiden ja vastaanottajien käytännöllisen suhteen - ymmärtäminen edellyttää paitsi molempien osapuolten myös itse suhteen, vastaanoton, käytännön tarkastelua.

Vastaanottokäytäntö ja sen

suhde arkikäytännön kokonaisuuteen on Müller-Sachsen (1981) näkökulmana hänen pyrkiessään määrittämään viihteelle olennaista samastumisen ja etääntymisen kaksinaisuutta. Hän etsii niitä "sosiaalisia tilanteenmäärittelyjä", joiden avulla eri viihdevälineiden käyttö ilmenee jonain arkisesta erillisenä ja joiden kautta siis viihteen ja arkielämän käytännöllinen etäisyys tulee määritellyksi siten että viihteen elämysmateriaali voidaan kokea jonain "käytännöllisesti vaikutuksettomana". Porvarillisen teatterissa käynnin ritualismi tekee itse käynnistä merkityksellistä jonain arkisesta eroavana; elokuvassa etäisyys syntyy arkisen aistimellisuuden ja elokuvan tarjoaman sensationaalisen rikkaan aistimellisuuden välille. Mutta kun teatteri ja elokuva luovat näin etäisyyttä arkielämän kokonaisuuteen, televisio tuo rajan arkielämän sisälle. (Emt., 25-31.)

Televisiosta tulee Müller-Sachsen mukaan työarjen ja uusintamisarjen eroa määrittävä väline, jonka tarjoama elämyksellisyys perustuu itse välineelliselle esittämiselle. Television esityksessä kaikki on potentiaalisesti merkityksellistä, mutta koska merkityksellisyys itse on näin relativoitunut, on kaikki myös potentiaalisesti merkityksetöntä, käytännöllisesti vaikutuksetonta (vrt. emt., 33-35). Esityksen rakenteen fragmentoituminen, joka tendenssi alkaa yleistyä juuri television aikakaudella, on ymmärrettävissä tälle vastaanoton käytännölle rinnakkaiseksi ja sitä tukevaksi, etäisyyttä luovaksi mekanismiksi. Mutta toisaalta se, että merkityksellistä on itse välineellinen esitys ja sen vastaanoton käytäntö, tarjoaa vastaanottajalle tietynlaisen "metanäkökulman" esitettyyn materiaaliin, ja tämä näkökulma sekä mahdollistaa esitetyn kokemisen



yhtenäisenä että osaltaan luo etäisyyttä siihen: televisionkatsoja on tietyllä tasolla tietoinen siitä välineellisyydestä, että hän nimenomaan katselee televisiota.

Elämymateriaalin läheisyydellä ja etäisyydellä operoiva viihde tuottaa Müller-Sachsen mukaan "pseudo-interaktiivisen tapahtuman", jossa yksilöt "käsittelevät" todellisia toiveitaan ja tarpeitaan niin, että arkielämän ulkoinen jatkumo voisi "tulla siedetyksi". Siten viihde on ambivalentti sosialisointin ja samalla desosialisointin muoto, joka "valmistaa objektiivis-yhteiskunnallisesti mahdollisuuden subjektiivisesti dysfunktionaalisen potentiaalintegroimiseen". (Emt., 41.) Auttaessaan tällä tavalla käsittelemään kokemusta, joka on ristiriidassa arkikäytännön toiminnallisen järjestelmän kanssa ja jonka integroiminen tuon käytännön määrittämään identiteettiin olisi ongelmallista, viihde samalla tarjoaa yksilölle mallin käsitellä tällaista kokemusta ja siihen liittyviä tunteita yleensäkin. Se vahvistaa paitsi refleksiivisyyden yksityisyyttä, passiivisuutta, myös valmiuksia suhtautua omaan tietoisuuteen ja kokemukseen manipulatiivisesti, instrumentaalisesti.

### Viihde ja informaatio, viihde ja modernismi

Joukkotiedotus voidaan kokonaisuudessaan ymmärtää (pseudo-)interaktiiviseksi instituutioksi, jonka tehtävänä on, kuten esim. K. Pietilä (1979) on asian määrittänyt, tasapainottaa vieraantumista arvontuotannon ja pääoman uusintamisen hallitsemassa yhteiskunnassa ja sitä kautta välittää ja vahvistaa tämän yhteiskunnan yhtenäisyyttä.

Joukkotiedotus ensinnäkin tarjoaa interaktiivisyyttä yhteiskun-

nan instituutioiden ja vallankäytön instansseihin. Se realisoi ja uusintaa vastaanottajalleen yhteiskunnallisen käytännön kokonaisuuden aistimellisesti havainnollisessa ja välittömän käytännöllisessä muodossa, josta ei kuitenkaan ole mahdollista hahmottaa kokonaisuuden rakennetta (vrt. K. Pietilä 1980a, 341-353); samalla se luo "läheisyyden" tunnetta tähän yhteiskunnan kokonaisuuteen ja uusintaa "etäisyyttä" siihen.

Tätä sosiaalisen, yhteiskunnallisen vieraantumisen tasapainottamista joukkotiedotuksessa kutsutaan yleensä "informaatioksi". Viihde, joka informaation ohella on joukkotiedotuksen käytön toinen ulottuvuus, tarjoaa puolestaan interaktiivisyyttä fiktiivisiin tai todellisiin hahmoin, jotka eivät esiinny viime kädessä niinkään yhteiskunnallisten instanssien kuin vastaanottajan omien emotionaalisten instanssien edustajina. Tarjoamalla samanaikaista lähestymistä ja etääntymistä näihin instansseihin viihde tasapainottaa yksilön itsevieraantumista, jonka sosiaalistuminen arvoabstraktion organisoimaan yhteiskuntaan tuottaa.

Kun viihde ja informaatio ymmärretään tällä tavalla joukkotiedotuksen tuotteiden ja niiden vastaanottajien käytännöllisen suhteen suhteen muodoiksi, on ilmeistä, että ne molemmat ovat periaatteessa kaikkeen joukkotiedotuksen käyttöön liittyviä ulottuvuuksia, jotka tietenkin saattavat painottaa eri tavoin erilaisten tuotteiden vastaanotossa. Samalla käy ilmeiseksi, miten ongelmallista periaatteellisestikin olisi sellainen viihteellisten ja "taiteellisten" tai "hyvien" tuotteiden erottelu, jota vielä Prokopkin pyrkii vetämään, moralistisen kulttuurikritiikin kantoja heijastellen (Prokop 1974, 57-70;

1979, 7-8). Voidaan olettaa, että viihteellisiksi tarkoitettut tuotteet saavat aikaan taipumuksen vastaanottaa, "lukea", muunkinlaisia tuotteita viihteellisesti, mutta että toisaalta myös viihteellisiksi tarkoitettujen tuotteiden toisenlainen, tarjottuja elämyksiä esitietoisina pitämään pyrkivien mekanismien läpi näkevä ja tukahdutettua kokemusta tietoiseksi tuova, refleksiivinen ja kriittinen luenta on mahdollinen.

Tässä suhteessa Prokopin (1979, 89) esittämä "merkinomaisen", fragmentaarisen viihteellisen rakenteen ja brechttiläisen epiikan vertailu on mielenkiintoinen. Kumpikaan ei tarjoa täydellistä todellisuussuosiota eikä ehdottomia sankareita samastumiskohteiksi, molempiin sisältyy tiettyä itseironiaa, mutta kun epiikka pyrkii käyttämään tätä hyväksi "tietoisuudenlaajennukseen", viihteellisten tuotteiden "dynamiikka" luo Prokopin mukaan niihin sellaista näennäistä yhtenäisyyttä, joka peittää niiden itsekriittisyyttä. Aivan näin yksioikaisesti asia ei välttämättä kuitenkaan ole.

Jos nimittäin modernismin yhteiskuntakriittinen potentiaali on nähty sen fragmentaarisuudessa, siinä että vastaanottajan on itsensä luotava fragmenteista kokonaisuus (vrt. esim. Wollen 1973), voidaan ajatella, että myös viihteellisten tuotteiden fragmentaarisuus sisältää vastaavanlaista kriittistä potentiaalia. Jos modernismi ja viihteellinen massakulttuuri ymmärretään samojen tavaramuodon vaikutusten erilaisina ratkaisupyrkimyksinä (vrt. Jameson 1984), voidaan olettaa, että niihin molempiin sisältyy tietty immanentin kritiikin mahdollisuus, olkoonkin että viihteessä piilevänä. Modernismin kriittisen, refleksiivisen etäännytyksen ja viihteen tu-

kahduttavan etäisyyden välinen ero on merkitsevä, muttei välttämättä laadullinen eikä ehdoton; erittelevä, kriittinen vastaanottaja ja samastumisen näkökulmia taktisesti vaihtava vastaanottaja ovat sukua toisilleen.

Tällä huomiolla on tärkeä merkityksensä paitsi viihteen kriittisen tutkimuksen kannalta myös toisenlaisten joukkotiedotustuotteiden kautta toimivan viihteen kritiikin kannalta. Jos kriittisen journalismin keskeiseksi menetelmäksi voidaan nimetä journalistinen muotoironia (vrt. K. Pietilä 1980b), viihteelliset tuotteet käyttävät sekä aineksellista ironiaa että muotoironiaa omaa uusiutumistaan palvelevana välineenä. Tällainen ironian integrointi, joka viihteen epävakavassa, "harmittomassa" käytännössä on mahdollista, merkitsee tietenkin kriittisten potentiaalien heikkenemistä muttei niiden katoamista. Jos epäily on jo olemassa vastaanottajan mielessä, resignaatio on kyettävä kääntämään reflektioksi. Saattaa olla, että "käsittämättömän ja väistämättömän välillä ei ole kolmatta" (Adorno 1973, 492), mutta jos modernismin, joka tarjoaa reflektiota ilman mielihyvää, ja viihteellisuuden, mielihyvän ilman reflektiota, raja on sillä tavalla häilyvä kuin oletettu, tuolta raja-alueelta löytyy marginaali joka on molempia: tähän reflektion ja mielihyvän mahdollistavaan marginaaliin viihteen käytännöllisen kritiikin tulee tähdätä.

Tällä alueella ovat esimerkiksi eräät suomalaiset television viihdeohjelmat operoineetkin, vaihtelevalla menestyksellä. Onnistuminen epäilemättä edellyttää spontaanin esteettisen muotoironian ja kritiikkiin itseensä kohdistuvan reflektion, siis kriittisen itsetietoisuuden, yhdistämistä.

Artikkeli perustuu pro gradu -tutkielmaan Viihteestä käyttöarvona. Prokopin viihdekäsityksen kritiikkiä ja kehittelyä (Tampere 1985).

### Kirjallisuus

ADORNO, Theodor W. über den Fetischcharakter in der Musik und die Regression des Hörens. Teoksessa PROKOP, Dieter (Hg.). Massenkommunikationsforschung 2: Konsumtion. Hamburg, Fischer, 1973.

ADORNO, Theodor W. Vapaa-aika. Uuden ajan Aura 6(1981):1, s. 13-17.

ADORNO, Theodor W. Yhteenvedo kulttuuriteollisuudesta. Tiedotustutkimus 7(1984):3, s. 21-28.

BRUUN ANDERSEN, Michael. Underholdning: EN alvorlig sag! Teoksessa MORTENSEN, Frands & POULSEN, Jorgen & SEPSTRUP, Preben (red.). Underholdning i TV. Dansk massekommunikationsforskning I. København, 1981.

BUSELMEIER, Michael. Massenunterhaltung im Rahmen von Arbeit und Freizeit. Teoksessa BUSELMEIER, Michael (Hg.). Das glückliche Bewusstsein. Anleitung zur materialistischen Medienkritik. Darmstadt und Neuwied, Luchterhand, 1974.

CARLSEN, Jørgen & SCHANZ, Hans-Jørgen & SCHMIDT, Lars-Henrik & THOMSEN, Hans Jørgen. Kapitalisme, behov og civilisation. Århus, Modtryk, 1980.

FAUSING, Bent. Kaikkivoipuus ja voimattomuus. Kokemusmalleista ja havaintomuodoista. Tiedotustutkimus 3(1980):4, s. 13-34.

GERHARDT, Walter. Psychoanalyse und Sozialisationstheorie. Probleme einer kritischen Theorie des Subjekts. Frankfurt am Main, Campus, 1977.

GESTIGKEIT, Werner. Skizze zum "selbstverständlichen und seiner Verfremdung" als ein Grundproblem historisch-politischer Bildung. Das Argument 21(1979):113, s. 50-63.

HARTIKAINEN, Hannu. Käyttöarvot ja pääoma. Sosiologia 15(1978):2, s. 82-92.

HAUG, Wolfgang Fritz. Kritik der Warenästhetik. 5. Auflage. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1976.

HEMANUS, Pertti. Joukkotiedotus piilovaikuttajana. Keuruu, Otava, 1976.

HOLZER, Horst. Kommunikationssoziologie. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1973.

HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor W. Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Frankfurt am Main, Fischer, 1969.

JAMESON, Frederick. Reifikaatio ja utopia massakulttuurissa. Tiedotustutkimus 7(1984):3, s. 29-45.

KIVIKURU, Ulla-Maija & PALDAN, Leena. Joukkoviihde - pelkkää mielihyvääkö? Parnasso 29(1979):1, s. 26-33.

KOSIK, Karel. Det konkretas dialektik. En studie i människans och världens problematik. Göteborg, Röda Bokförlaget, 1979.

KRAMER, Dieter. Freizeit und Reproduktion der Arbeitskraft. Köln, Pahl-Rugenstein, 1975.

KUUSI, Matti. Pop-myrkyt ja vastamyrkyt. Kanava 43(1975):1, s. 5-8.

LEITHÄUSER, Thomas. Kapitalistische Produktion und Vergesellschaftung des Alltags. Teoksessa LEITHÄUSER, Thomas & HEINZ, Walter R. (Hg.). Produktion, Arbeit, Sozialisation. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1976.

LORENZER, Alfred. En materialistisk socialisationsteori. Östervåla, Gidlunds, 1976.

MÜLLER-SACHSE, Karl-Heinz. Unterhaltungssyndrom: Massenmediale Praxis und medientheoretische Diskurse. Frankfurt am Main, Campus, 1981.

PIETILÄ, Kauko. Joukkotiedotuksen yhteiskunnallisista funktioista. Tiedotustutkimus 2(1979):3-4, s. 3-17.

PIETILÄ, Kauko. Formation of the Newspaper: A Theory. Acta Universitatis Tampereensis ser. A vol. 119. Tampere, 1980. (1980a)

PIETILÄ, Kauko. Uuden journalismin tutkimus- ja kehittämisprojektista. Tiedotustutkimus 3(1980):3, s. 29-38. (1980b)

PROKOP, Dieter. Massenkultur und Spontaneität. Zur veränderten Warenform der Massenkommunikation im Spätkapitalismus. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1974.

PROKOP, Dieter. Faszination und Langeweile. Die populären Medien. Stuttgart, Ferdinand Enke, 1979.

WOLLEN, Peter. Vastaelokuva: Itätuuli.  
Filmihullu 5(1973):5, s. 27-31.  
VOLMERG, Ute. Identität und Arbeits-

erfahrung. Eine theoretische Konzeption  
zu einer Sozialpsychologie der Arbeit.  
Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1978.

Numeron kirjoittajia:

- AALTO, Eeva-Liisa. FM, SSLH-projekti, Helsinki.  
ASTALA, Erkki. YTK, vs. tutkija, Suomen elokuva-arkisto, Helsinki.  
ERÄSAARI, Risto. VTT, yliassistentti, Jyväskylän yliopiston yhteiskunta-  
politiikan laitos.  
GRONOW, Pekka. VTK, osastopäällikkö, Työväen Sivistysliitto, Helsinki.  
HEMANUS, Pertti. Professori, Tampereen yliopiston tiedotusopin laitos.  
HUHTAMO, Erkki. HuK, Turun yliopisto.  
HYNNINEN, Eija. YTK, Tampere.  
JÄRVELÄ, Marja. YTL, assistentti, Tampereen yliopiston yhteiskuntatieteiden  
tutkimuslaitos.  
KUUSAMO, Ahti. FK, taidehistorian tuntiopettaja, Teknillisen korkeakoulun  
arkkitehtiosasto, Helsinki.  
LEHTINEN, Juha. Yht. yo., Tampereen yliopisto.  
LUOTOLA, Tapani. Yht. yo., Tampereen yliopisto.  
MALMBERG, Tarmo. YTL, Huk, assistentti, Tampereen yliopiston tiedotusopin  
laitos.  
SAARI, Ilkka. FM, toimitussihteeri, Yleisradio, TV 2, Tampere.  
SAMOLA, Juha. VTK, videoimikunnan sihteeri, Opetusministeriö, Helsinki.  
SAVOLAINEN, Reijo. YTL, informaatikko, Suomen Akatemia, Helsinki.  
TÖTTÖ, Pertti. YTL, tutkimusapulainen, Tampereen yliopiston yhteis-  
kuntatieteiden tutkimuslaitos.  
VANHANEN, Hannu. YTK, pt. tuntiopettaja, Tampereen yliopiston tiedotus-  
opin laitos.