

DIGIKULTTUURI TULEE!

Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä
(toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino 1999, 232 s.

Digitaalinen taide, digitaalinen musiikki, digitaalinen estetiikka, digitaalinen kuva, digitaalinen video, digitaalinen kirjallisuus, digitaalinen media, digitaalinen viestintä, digitaalinen raha, digitaalinen talous, digitaalinen liiketoiminta, digitaalinen kartografia, digitaalinen seksi, digitaalinen sukupolvi, digitaalinen maailma, digitaalinen demokratia, digitaalinen todellisuus, digitaalinen aikakausi, digi-

K I R J A T
taallinen vallankumous, digitaalinen tulevaisuus... ja tietysti digitaalinen kulttuuri. Tässä muutamia Sam Inkisen keräämiä ”digikäsitteitä” (s. 63) joita aikalaiskeskusteluun mahtuu näinä aikoina melkoinen joukko. Näyttää siltä että miltei mihin tahansa asiaan voidaan etuliitteeksi liittää termi ”digitaalinen”. Epäselvempää puolestaan on mitä näillä digikäsitteillä tai ”teknopölinällä” oikeastaan tarkoitetaan. Kaivattua valoa digiviidakkoon saadaan nyt Vastapainon julkaisemasta johdatuksesta digitaaliseen kulttuuriin.

Teos on koottu pääosin suomalaisten tutkijoiden artikkeleista, mutta mukaan mahtuu myös kaksi käännösartikkelia. Artikkelien aiheet liikkuvat kirjan jaottelun mukaisesti sekä yleisissä digikulttuuria käsittelevissä aiheissa, digikulttuurin historiassa sekä rajatummissa hypertextiä tai digitaalista tekstiä, pelejä ja pelikulttuuria sekä digitaalista musiikkia ja elokuvaa käsittelevissä tarkasteluissa. Päällisin puolin tekstit ovat esitteleviä, mutta vaativat osin kuitenkin melkoisia ennakkotietoja alalta. Varsinkin sanasto ja viitteet tekniikkaan eivät kovin helposti avaudu kuin asian harrastajille ja tietokone- ja pelilehtien tilaajille. Toimittajat ovat turvautuneet vain keran tietolaatikkoon (s. 189), mutta vastaavanlaisia laatikoita olisi saanut olla enemmänkin, varsinkin kun sanasto puuttuu kokonaan. Sellainen olisi paikallaan. Esimerkiksi hypertextin ja kybertekstin erot kun eivät maallikolle noin vain avaudu. Johdatus ei siis kaikilta osin toimi aivan johdatuksena. Lisätyöllä ja huolellisuudella asiaa olisi voinut korjata. Itse artikkeleissa sen sijaan huomioidaan ilahduttavasti se historia, mikä erilaisiin digitaalisiin sovellutuksiin on johtanut ja näin lukija pääsee edes jollakin lailla seuraamaan esimerkiksi MUD (*Multi User Dungeons*)-pelin tai tilojen syntyhistoriaa ja kiinnekohtia.

Artikkelikokoelman näkökulma on laajassa mielessä kulttuurintutkimuksellinen ja siinä pyritään kysymään ”miten digitalisoituminen vaikuttaa ihmisiin: identiteetteihin, yhteisöihin ja tapoihin viettää vapaa-aikaa”, kuten toimittajat toteavat (s. 18). Kysymys on tietysti tavattoman kunnianhimoinen ja laaja ja siihen on vaikea vastata ”digitaalisen murroksen” ollessa vielä täydellä teholla käynnissä. Vastausta haetaankin useissa artikkeleissa totuttuun tapaan postmoderneista teorioista ja niinpä saamme lukea esimerkiksi seuraavaa: ”muunnuttuaan digitaalseksi kertomus ei välttämättä ole enää kirja, vaan ehkä enemmän kokoelma paikkoja, kohtaamisia tai seikkailuja polkujen ja haarautumien keskellä” (s. 7), ”postmoderni tilanne, missä merkityksen muodostumiselle ei

ole enää ”ylyhteisöllisiä” tai universaaleja kriteereitä, on netissä jo pitkälle toteutunut” (s. 108) tai ”pelaaja tai virtuaalisiin yhteisöihin sulautuja seikkailee flâneurin tapaan turistina uusissa ympäristöissä ja asuttaa vieraita ”digitaalisia rajaseutuja”” (s. 162). Postmodernit teoriat tarjoavat epäilemättä soveliaita näkökulmia digikulttuurikeskusteluun nostaten esiin teemoja risteymistä, rajoista, haarautumisista, uusyhteisöllisyydestä, heimoistumisesta, turismista, epälineaarisuudesta, monidenttisyydestä, leikinomaisuudesta tai vaikkapa kerroksisuudesta. Vastapooliksi jää tällöin moderni jähmeine ja homogeenisine yhteiskuntarakenteineen, kehityskertomuksineen ja universalismeineen. Tämä kahtiajako on tuttu, muttei kuitenkaan lopulta täysin itsestäänselvä. *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin* ei onneksi kokonaisuutena sorru postmodernismiylitykseen, vaan pitää kiinni kriittisestä ja historiallisesta otteesta. ”Mitä on digitaalinen elokuva” -artikkelissaan mediataiteilija Lev Manovich esimerkiksi tuo esiin mielenkiintoisen ajatuksen elokuvan paluusta alkujuurilleen 1800-luvun still-kuvien sarjojen, luupprien ja animaatioiden pariin. Kulttuurisesta näkökulmasta digitalisointi ja tietokoneistuminen ei nyt merkitsekään automatisointia, vaan siinä missä elokuvakamera on tallentanut ympäristöään indeksisesti ja automaattisesti, palataan digitalisoinnin myötä nyt jokaisen kuvan rakentamiseen ”käsin”, elokuvan tekemiseen kuva kerrallaan. Kirjan kokonaisuuden kannalta asetelma tulevaisuusodotusten ja menneisyyden sekä postmodernin ja modernin välisestä kamppailusta on kuitenkin vaikea ja haastava, mutta ehkäpä ainoa vakavasti otettava mahdollisuus: toisaalta artikkelien kirjoittajat pyrkivät hahmottamaan uutta vapauttavaa kulttuuria ja muutoksia puolustaen pelimaailmojen, digimusiikin yms. merkityksellisyttä konservatiivisia kulttuurinäkemystä vastaan ja toisaalta pysyen kriittisenä ”digihypeä” ja ”teknoutopioita vastaan”.

Johan Fornäs esimerkiksi peräänkuuluttaa perinteiset oppialat ylittävää kulttuurintutkimusta, joka pystyisi tulkitsemaan uusia kulttuurisia prosesseja kriittisestä näkökulmasta. Tällaisen kritiikin hän näkee kohdistuvan ennen kaikkea kaupallistumista, byrokratisoitumista ja epäoikeudenmukaista yhteiskunnallista herruutta vastaan. Sam Inkinen puolestaan paljastaa teknoutopismin, globalisaatiopuheen ja digitalisaatioitovien utopiat ja dystopiat, Jaakko Suominen tarkastelee digitaalisuuteen liittyvien pelkojen ja toiveiden historiaa ja Ilkka Mäyrä Internetin

moninaista kulttuurista luonnetta.

Itse digitaalisten ”välineiden” käsitteilyssä tekstin tai kirjan uudet muodot ovat saaneet osakseen peräti kaksi artikkelia. Ne ovat Raine Koskimaan ”Digitaaliset tekstit ja kirjallisuus” ja Markku Eskelisen ”Digitaalinen dominantti, bioteksti ja psykosomaattinen käyttöliittymä”, jonka otsikko muistuttaa jo tieteiskirjallisuutta. Uusien kirja-muotojen lisäksi *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin* pureutuu digitaaliseen musiikkiin Juha Arrasvuoren artikkelissa ”Tietokone soittimena” ja elokuvaan jo edellämainitussa Lev Manovichin artikkelissa. Näiden lisäksi tarkastelun alla on pelikulttuuri Aki Järvisen artikkelissa ”Digitaaliset pelit ja pelikulttuuri” sekä maallikolle arvoituksellinen MUD Sonja Kankaan artikkelissa ”MUD - verkon sosiaaliset tilat”. Käsitteilyssä ovat siis perinteisestä näkökulmasta varsin sovinnainen joukko kulttuurisia ilmiöitä. Muun muassa mediataiteen poissaolo ihmetyttää.

Digikulttuurista puhuttaessa ihmetyttää myös, että usein kuvamateriaali napataan suoraan internetistä, kuten suurin osa tämänkin kirjan kuvitusta. Lopputulos on joukko suttuisia pieniä mustavalkokuvia, jotka eivät ole omiaan houkuttelemaan digikulttuurin piiriin. Runsaasti yksityiskohtia sisältävistä ja tekstiä sisältävistä kuvista on painettuina enää mahdotonta saada mitään selvää. Niinpä teos antaa visuaalisesta digikulttuurista melko tukkoisen kuvan. Kuvien käytössä olisi ollut syytä käyttää enemmän mielikuvitusta.

Reijo Kupiainen

WITTGENSTEININ JOHDOLLA FILOSOFAAN

Jyrki Laine, Paljon mahdollista - kokeilevaa filosofiaa. Like 2000, s. 147

Jyrki Laineen teoksen *Paljon mahdollista* lähtökohta on mainio. Hän on nostanut (varhais-) Wittgensteinin filosofia-konseption ”*filosofia on tehtävä*” kirjansa johtoajatuksiksi. *Traktatuksen* hengessä hänen tarkoituksensa on saada lukija ajattelemaan samat ajatukset kuin kirjoittaja on itse ajatellut. Tätä varten Laine on laa-