

**This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.**

**Author(s):** Kallionpää, Outi

**Title:** Uudet kirjoitustaidot merkitys- ja elämisyhteiskunnassa

**Year:** 2016

**Version:** Published version

**Copyright:** © Tekijä & Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 2016.

**Rights:** In Copyright

**Rights url:** <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

**Please cite the original version:**

Kallionpää, O. (2016). Uudet kirjoitustaidot merkitys- ja elämisyhteiskunnassa. In S. Karkulehto, T. Lähdesmäki, & J. Venäläinen (Eds.), *Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä : kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen* (pp. 39-64). Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 120. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7116-8>

# UUDET KIRJOITUSTAITOJEN MERKITYS- JA ELÄMYSYHTEISKUNNASSA

Outi Kallionpää

## Johdanto

Luku- ja kirjoitustaitoja on lähes kaikissa yhteiskunnissa pidetty sivistyksen ja viisauden merkinä ja nykyaikana myös kaikille kuuluvana kansalaistaitona. Aivan viime vuosikymmeninä alkanut siirtymä, jota voidaan kutsua esimerkiksi informaatioyhteiskunnan jälkeiseksi ajaksi (palaan tähän käsitteeseen vielä tarkemmin myöhemmin artikkelissani), sekä siihen kytkeytyvä digitaalinen sisällöntuotanto- ja viestintäkulttuuri ovat kuitenkin muuttaneet erityisesti kirjoitustaidon käsitettä. Muutokset ihmisten kommunikointikäytännöissä ovat usean tutkijan (esim. Kress 2009; Lankshear ja Knobel 2011) mukaan niin suuria, että voidaan puhua jopa viestinnän vallankumouksesta.

Tällä prosessilla<sup>1</sup> on syvällisiä vaikutuksia niin talouteen ja kulttuuriin kuin koko yhteiskuntaankin. Tarve hahmottaa tätä kokonaisvaltaista muutosprosessia on saanut useat tutkijat rakentamaan erilaisia utopioita siitä, mihin kehitys on johtamassa ja miten sitä voidaan kuvata. Joseph Pine ja James Gilmore (1998) puhuvat tässä yhteydessä elämystaloudesta. Heidän mukaansa olemme matkalla kohti yhteiskunnallista siirtymää, jossa materiaan perustuva kaupallisuus kulkee elämyseskeistä sisällöntuotantoa kohden. Elämystaloudessa kuluttajalle tarjotaan sellaisia kokemuksia, jotka pyrkivät luomaan yksilöllisiä merkityksiä hänen elämäänsä.

Tätä jälkitekollisen kapitalismin muotoutumista elämystaloudeksi mutta aiempaa pehmeämpiä arvoja korostavaksi kulutusyhteiskunnaksi, ennakoivat myös tanskalainen Rolf Jensen teoksessaan *Dream Society* (1999). Hän laajentaa elämystalouden käsitettä kokonaiseksi elämisyhteiskunnaksi. Jensenin elämisyhteiskunta on unelmayhteiskunta, joka ei varsinaisesti sijaitse fyysisessä todelli-

suudessa, vaan on olemassa ihmisten ajatuksissa ja unelmissa, jotka realisoituvat erilaisina elämyksinä sekä reaali- että verkkomaailmassa. Hänelle elämisyhteiskunta merkitsee toteutunutta utopiaa, jonka ensisijaisena päämääränä on tarjota monipuolisia potentiaaleja yksilön luovuuteen ja itsetoteutukseen. (Jensen 1999, 24.)

Luovuuden arvostus ja sen yhdistäminen vahvasti myös talouteen on ollut länsimaisessa tutkimuksessa merkittävää sen jälkeen, kun elämisyhteiskunta-ajatuksukset ovat levinneet laajemmin (Hienonen 2011). Esimerkiksi Richard Florida (2005) korostaa luovuuden merkitystä erityisesti taloudellisen kasvun ja kilpailukyvyn kannalta. Hänen mukaansa kasvua toteuttava niin sanottu luova luokka hakeutuu alueille, joissa on saatavissa elämystalouden tarjoamia individualistisia elämyksiä mutta myös autenttisia ja osallistavia kokemuksia.

Viime vuosina on sosiaalisen median vanavedessä siirrytty yksilökeskeistä ajattelumaailmaa korostavista elämisyhteiskuntautopioista yhä vahvemmin osallisuutta ja yhteisöllisyyttä korostaviin yhteiskunnallista kehitystä ennakoiviin malleihin. Näistä vahvaa kannatusta on saanut esimerkiksi merkitysyhteiskunnan käsite. Merkitysyhteiskunnassa teknologia mahdollistaa ihmisen osallistamisen yhteiskunnalliseen kehitykseen erilaisten yhteisöllisten rajapintojen, erityisesti sosiaalisen median kautta. Merkitysyhteiskunta mullistaa erityisesti taloudellista ajattelua, sillä taloudellisen kasvun ehdot arvioidaan uudelleen ihmisen henkisen hyvinvoinnin sekä elpyvän luonnon mittareilla. (Hienonen 2011.)

Merkitysyhteiskunta ei kuitenkaan ole mikään kollektiivinen utopia, vaan yksilön merkitys säilyy siinä vahvana yhteisöllisyyden rinnalla. Pekka Himasen (2010) mukaan merkitysyhteiskunnassa kehitys tähtää entistä paremman, arvokkaamman ja inhimillisemmän elämän rakentamiseen, jolloin jokainen voi elämisyhteiskunnan ihanteiden tavoin toteuttaa omaa ainutlaatuisuuttaan.

Kaikki edellä mainitut yhteiskuntakehitystä ennakoivat mallit sisältävä monipuolisia ja toisiaan täydentäviä visioita yhteiskunnallisen kehityksen ennakointiin. Tämän artikkelin pohjana olen käyttänyt Sirkka Heinosen, Juho Ruotsalaisen ja Sofi Kurjen (2012) näi-

den mallien pohjalta luomaa tulevaisuustutkimuksen synteesikäsitettä *luova merkitys- ja elämisyhteiskunta*. Tavoitteenani on valottaa tämän synteesimallin kautta digitaalisen kehityksen mahdollistamaa uutta sisällöntuotanto- ja viestintäkulttuuria, joka on laajentanut erityisesti kirjoitustaidon käsitettä. Nämä uudenlaiset kirjoittamisen käsitettä laajentavat taitoalueet olen nimennyt *uudeksi kirjoittamiseksi* (Kallionpää 2014).

Luovan merkitys- ja elämisyhteiskunnan tulevaisuuskontekstissa uudet kirjoitustaidot näyttäisivät nousevan erityisiksi avaintaidoiksi niin talouden, yhteiskunnallisen ja kulttuurisen osallisuuden kuin yksilön merkityksellisen elämänkin näkökulmista. Toisaalta tähän uudenlaiseen sisällöntuotanto- ja viestintäkulttuuriin liittyy myös paljon erilaisia ongelmia ja jopa uhkia. Artikkelissani sivuan myös näitä ongelmakenttiä ja niiden mahdollisia ratkaisumalleja. On hyvä myös muistaa, että vaikka luovan merkitys- ja elämisyhteiskunnan käsite on pitkälti vain yhden tulevaisuudentutkimusryhmän luoma konstruktio, on internet-viestintään ja luovaan sisällöntuotantoon liittyviä muutosprosesseja todennettavissa tällä hetkellä laajasti myös muiden tieteenalojen piirissä.

## **Merkitys- ja elämisyhteiskunta uutena vaiheena**

Yhteiskunnissa on globaalilla tasolla käynnissä paradigman muutos, jossa ollaan jo osittain siirtymässä tiedon tuotantoon, käsitteelyyn ja kulutukseen perustuvasta informaatioyhteiskunnasta sen seuraavaan vaiheeseen. Tätä vaihetta voidaan kutsua Sirkka Heinosen, Juho Ruotsalainen ja Sofi Kurjen (2012) tavoin luovaksi merkitys- ja elämisyhteiskunnaksi (myöhemmin vain merkitys- ja elämisyhteiskunta), jossa tiedon jalostaminen, kaikkialla läsnä oleva elämys- ja merkitystuotanto sekä näistä kumpuava kulutus ovat yhteiskunnan keskiössä.

Merkitys- ja elämisyhteiskunnan taloudellisena veturina toimii yhä useammin aineeton ja kulttuurinen sisällöntuotanto, jonka tehtävänä on luoda elämysten kautta merkityksiä yksilöiden elämään.

Näin aikaisemmasta informaatioyhteiskunnan talouden perustasta, eli informaation syötteestä, siirrytään niin sanottuihin merkitys-syötteisiin. Tästä viitekehuksesta löytyvät täysin uudenlaiset toimintamallit sekä talouden ja yhteiskunnan toiminnalle että yksilön kokemalle merkitykselliselle elämälle. (Heinonen ym. 2012; Pang 2008.) Merkille pantavaa on, että elämysten ensisijainen tarkoitus tässä visiossa ei ole Pinen ja Gilmoren (1996) tapaan vain kulutuksen kasvattaminen, vaan nimenomaisesti yksilökeskeisten merkitysten rakentaminen. Toisaalta kysymys voi olla myös siitä, että jälkiteollinen talouskasvua korostava tuottajanäkökulma on vain vaihtunut kuluttajakeskeiseen näkökulmaan, mikä ei kuitenkaan poista elämysten merkitystä myös kulutuksen lisääjänä.

Elämyksien kautta rakentuva merkityksellinen elämä ei kuitenkaan Gerhard Schulzen (1995) jo 1990-luvun alussa kehittämän elämisyhteiskuntateorian mukaan tarkoita vain arjesta poikkeavia ja voimakkaita kokemuksia, vaan kaikkia subjektiivisesti merkityksellisiä ja mielekkäitä kokemuksia ja tunteita.<sup>2</sup> Kaikki nämä merkitysten ja elämysten käsitteet nivELYVÄT identiteetin ja koko elämän mielekkyyden rakentamisen ongelmiin. Yksittäisiä elämyksiä kokonaisvaltaisemmin merkitys- ja elämisyhteiskunnassa keskeisiksi motivoititeikijöiksi nousevat elämäntapaan ja identiteetin rakentamiseen liittyvät tavoitteenasettelut. (Heinonen ym. 2012.)

Siirtymä informaatioyhteiskunnasta merkitys- ja elämisyhteiskuntaan on tutkijoiden mukaan pitkän aikavälin jatkumo. Vaikka informaatioyhteiskuntaa on leimannut palveluiden sekä informaation tuotanto ja käsittely ja merkitys- ja elämisyhteiskuntaa puolestaan leimaavat luova talous ja kulttuurimerkitykset, ovat ne molemmat samalla tavalla pitkälti aineettomia talouksia. Molempien materiaalsen ja infrastruktuurisen perustan muodostavat IC-tekniologia, informaation käsittely ja verkosto-organisaatiot. (Heinonen ym. 2012.) Arvojen ja aineettoman sisällöntuotannon osalta on kuitenkin käynnissä merkittävä siirtymä. Teknologisista arvoista suuntaudutaan yhä enemmän inhimillisen ja kulttuurisen pääoman arvoihin ja informaation tuotannosta ja käsittelystä puolestaan elämyksiä painottavaan sisällöntuotantoon. Nämä siirtymät heijaste-

levat myös siirtymää käytännöllisyyden, tehokkuuden ja rationaalisuuden arvoista tunteiden, tarinoiden, luovuuden ja ilmaisullisuuden – eli merkitysten – arvoihin. Tässä luovuutta ja ymmärrystä korostavassa yhteiskunnassa eritoten tiedon ja luovuuden sosiaalisella komponentilla on merkittävä rooli. (Heinonen ym. 2012; Jensen 1999; Wilenius 2004.)

Merkitys- ja elämisyhteiskunnassa sosiaalisuus tarkoittaa samanaikaisesti sekä vahvaa yksilöllisyyttä että vahvaa yhteisöllisyyttä. Tämä johtuu osittain siitä, että yksilöiden kokemat merkitykset syntyvät pitkälti ihmisten välisessä kommunikaatiossa. Merkitys- ja elämisyhteiskunta edellyttääkin rakenteita ja toimintatapoja, jotka tukevat yhtä lailla sekä yksilöllistä vapautta että luovaa ja rikasta tunne-elämää kuin myös yhteisöllisyyttä, yhteistyötä ja kommunikaatiota. Näitä arvoja tukevia rakenteita ja toimintatapoja voidaan luoda helpoiten internetin avulla, sillä merkitys- ja elämisyhteiskunnan toimintamallit ja oikeastaan koko eetos pohjautuvat pitkälti internetin virtuaaliseen maailmaan. (Heinonen ym. 2012.)

## **Uusi kirjoittaminen merkitys- ja elämisyhteiskunnan kontekstissa**

Merkitys- ja elämisyhteiskunnassa viestintä rakentuu informaatioyhteiskunnan virallisemmasta, yksisuuntaisesta ja tiedon tuotantoon pohjautuvasta mallista poiketen epävirallisten sosiaalisen median yhteisöjen verkostokommunikaatiolle ja luovalle elämysten ja merkitysten sisällöntuotannolle. Tästä syystä merkitys- ja elämisyhteiskunnassa tarvittavien viestintätaitojen voidaan katsoa muodostavan erilaisen, tai ainakin laajemman, kompetenssikononaisuuden kuin informaatioyhteiskunnassa riittäneet taidot ovat muodostaneet.

Olen aiemmin käsitellyt näitä laajentuneita viestintätaitoja uuden median tekstikulttuurien, erityisesti Henry Jenkinsin ym. (2009) määrittelemän osallisuuden kulttuurin (*participatory culture*), avulla (Kallionpää 2014). Osallisuuden kulttuuri on erityisesti nuorten

suosimaa sosiaalisen median viestinnällistä yhteisökulttuuria, jossa luovia tekstejä tuotetaan, kehitetään, miksataan ja jaetaan yhteisöllisesti erilaisissa verkkoyhteisöissä. Osallisuuden kulttuurin arvo ei ole vain sen tämänhetkisessä osallistamisessa ja luovuuden mahdollistamisessa, vaan siihen liittyvien toimintatapojen on sanottu ennakoivan yhteiskunnan kehitystä informaatioyhteiskunnan jälkeiseen aikaan, kuten juuri merkitys- ja elämisyhteiskuntaan (Jenkins ym. 2009; Kupiainen 2013). Näenkin osallisuuden kulttuurin eräänlaiseksi abstrahoiduksi malliksi siitä, kuinka viestintä elämys- ja merkitysyhteiskunnassa voisi ilmentyä. Siksi osallisuuden kulttuurin määritelmä sopii mielestäni varsin hyvin myös merkitys- ja elämisyhteiskunnan eetokseen:

Osallisuuden kulttuuri tarkoittaa yhteisöllistä, sosiaalisen median mahdollistamaa kulttuuria, jossa on suhteellisen matala kynnys taiteelliseen ilmaisuun ja kansalaistoimintaan. Se kannustaa vahvasti tuottamaan ja jakamaan luovia tuotoksia. Osallisuuden kulttuurissa kokee osallistujat jakavat omaa osaamistaan noviiseille. Kulttuurin jäsenet tuntevat myös sosiaalista yhteyttä toistensa kanssa ja uskovat, että heidän panoksellaan ja toiminnallaan on merkitystä. (Jenkins ym. 2009, xi.)

Määritelmää voi kuitenkin kritisoida varsin idealistiseksi ja yksipuoliseksi näkemykseksi siitä, kuinka verkkoyhteisö, tai laajemmin verkostoitunut yhteiskunta, toimii. Myös Jenkins ym. (2016) ovat täsmentäneet käsitettä vastaamaan paremmin nykytodellisuuden realiteetteja. Heidän mukaansa osallisuuden kulttuuri ilmenee tällä hetkellä monimuotoisena hybridinä, jossa vaikuttavat samanaikaisesti useat ristiriitaiset ilmiöt ja asiat. Se on heidän mukaansa yhä osittain alkuperäinen, epäkaupallinen, sitoutumiseen ja sisäiseen motivaatioon perustuva yhteisöllinen alakulttuuri, mutta usein myös osa täysin kaupallisiin tarkoituksiin valjastettua koneistoa. Alun perin osallisuuden kulttuuri perustui vahvaan yhteisölliseen eetokseen, mutta se on saanut verkossa myös ääri-individualistisia piirteitä, kuten esimerkiksi henkilöbrändäys. Vaikka osallisuuden kulttuuri luo ennen näkemättömiä mahdollisuuksia itseilmaisuun, vaikuttamiseen ja demokratiaan, näitä potentiaaleja käy-

tetään myös vihapuheeseen, pelon kylvämiseen, väärän tiedon levi-tykseen ja manipulointiin. Paradoksaalista kyllä, nämä näennäisesti ristiriitaiset käytännöt ovat toisaalta muodostaneet myös hyvin toi-mivia synteesejä, kuten esimerkiksi Mozilla-käyttöjärjestelmän ke-hittämisen, jossa vapaaehtoinen yhteisöllisyys, luovuus ja kauppalisuus toimivat kaikkia osapuolia tyydyttävänä yhdistelmänä. (Jen-kins ym. 2016, 29–38.)

Perusrakenteeltaan osallisuuden kulttuuria voi joka tapauksessa pitää viestinnällisenä luovuuskulttuurina, jonka toiminta realisoi-tuu pitkälti innovatiivisena<sup>3</sup> sisällöntuotantona ja sosiaalisena kom-munikointina. Voi myös väittää, että näiden yhteisöjen jäsenenä tar-vittavat viestintätaidot ovat tavallisia, koulussa opetettavia perus-kirjoitustaitoja huomattavasti laajemmat. Näitä laajentuneita kirjoi-tustaitoja, uuden kirjoittamisen taitoja, olen aiemmin hahmottanut seuraavien osataitojen avulla (Kallionpää 2014):

- *Tekniset taidot.* Tekstien tuottaminen vaatii jatkuvasti kehitty-vien laitteistoiden, muuttuvien sovellusten ja erilaisten verkko-ympäristöjen hallintaa.
- *Multimodaaliset taidot.* Tekstin käsitys laajenee. Tekstit koos-tuvat kirjoituksen lisäksi äänistä, kuvista, videoista tai muista merkityksiä välittävistä elementeistä. Luova suunnittelu ja es-teettisyys korostuvat.
- *Luovuustaidot.* Luovuus on uuden kirjoittamisen keskeinen ominaisuus. Se tulee ilmi alati muuttuvien tekstilajien luovana tuottamisena ja yhdistelynä, narratiivisuuden korostumisena, si-säisesti motivoituneina luovina toimintatapoina sekä alati uutta etsivänä, leikkivänä ja uteliaana asenteena.
- *Sosiaaliset taidot.* Kirjoittaminen ei ole enää vain yksilötai-to, vaan se on ennen kaikkea sosiaalinen taito. Kirjoittaminen on usein aktiivista toimintaa internetin osallisuuden kulttuurissa erilaisten yhteisöiden jäsenenä. Tekstiä tuotetaan välillä myös yhteisöllisenä prosessina.



- *Julkisuustaidot.* Kirjoittaminen tapahtuu julkisesti internetissä. Tämä edellyttää kommunikointitaitoja, sosiaalisten käytäntöjen hallintaa ja lainsäädännön tuntemista. Verkkojulkisuudella saattaa olla kauaskantoisia seurauksia.
- *Monisuorittamis- ja tietoisuustaidot.* Tilannekeskeisen monisuorittamisen ja tietoisuustaitojen vuorottelun hallinta liittyy erilaisten uusien tekstilajien taitamiseen sekä verkkoympäristössä työskentelyyn.

Entä millä tavoin nämä taidot voisivat realisoitua merkitys- ja elämystalouden kontekstissa? Millaisia mahdollisuuksia ja toisaalta haasteita voi liittyä näiden taitojen avulla ylläpidettäviin uudensisällöntuotanto- ja viestintäkulttuureihin? Näitä kysymyksiä käsittelem seuraavaksi sellaisten näkökulmien kautta, jotka mielestäni painottavat parhaiten niitä viestintään liittyviä muutoksia, joita Heinosen ym. (2012) hahmottelema siirtymä informaatioyhteiskunnasta merkitys- ja elämisyhteiskuntaan tulee aiheuttamaan ja on osittain jo aiheuttanutkin.

## **Multimodaalista sisällöntuotantoa ja kommunikointia internet-ympäristössä**

Uuden kirjoittamisen taidot pohjautuvat kehittyvän teknologian ja erityisesti internet-ympäristön luomiin sisällöntuotannon ja kommunikoinnin mahdollistaviin toimintamalleihin. Alan Kirby (2009) kutsuu tätä internetin luomaa kulttuuriparadigman muutosta termillä digimodernismi. Kirbyn mukaan tekstit ovat täysin riippuvaisia niitä ympäröivästä teknisestä ympäristöstä, eikä niitä ole edes mahdollista tuottaa ilman erilaisten teknisten laitteistojen, sovellusten ja verkkotoimintojen hallintaa.

Muutoksen tarkastelun kannalta teknistä kehitystä oleellisempia ovat kuitenkin tekniikan mahdollistavat uudet, sosiaaliset käytännöt. Internetin kehitys erityisesti sosiaalisen median vaiheeseen on vahvistanut uuden kirjoittamisen keskeistä toimintamallia, jos-

sa ihmiset erilaisten merkitystä välittävien symbolien kautta luovat, tuottavat ja kuluttavat sisältöä sekä rakentavat yksilöllistä identiteettiään yhdessä toisten kanssa (Kallionpää 2014).

Tämä sama asetelma muodostuu Heinosen ym. (2012) mukaan myös merkitys- ja elämisyhteiskunnan perustavaksi toimintamalliksi. Sitä hyödynnetään sekä taloudellisessa tuotannossa että luotaessa merkityksellistä elämää ja uudenlaisia ihmisten välisiä suhteita. Internetin sosiaalisissa ympäristöissä tapahtuva sisällöntuotanto nouseekin sekä tämän yhteiskunnan päätuotantomalliksi että erilaisten elämän laatua kohottavien henkilökohtaisten merkitysten tuottamisen välineeksi. Myös ihmisten välinen kommunikatio kasvaa keskeiseksi, ja lähes kaikki tuotantoprosessit ja arvoketjut rakentuvat yhä vahvemmin sosiaalisen median synnyttämälle kommunikaatiolle. Pitkälti näistä yksilöiden ja yhteisöjen välisistä kommunikaatioprosesseista syntyy myös merkitys- ja elämisyhteiskunnan mitattava arvontuotanto, jota siis kutsutaan sisällöntuotannoksi. (Heinonen ym. 2012.)

Varsinainen internetiin paikantuva sisällöntuotanto merkitys- ja elämisyhteiskunnassa toteutuu multimodaalisen kirjoittamisen avulla. Se perustuu niin sanottuun laajaan tekstikäsitykseen, jossa teksti koostuu varsinaisen kirjoituksen lisäksi myös muista moodeista, kuten kuvien, liikkuvan kuvan, äänen, sommittelun ja värien muodostamasta mosaiikista. Multimodaalisen tekstin tuottaminen edellyttää perinteistä tekstiä huomattavasti laaja-alaisempia valmiuksia. (Kallionpää 2014.) Erilaisten sovellusten ja teknisten välineiden hallinnan lisäksi multimodaalisen tekstin tuottaminen vaatii visuaalista ja esteettistä hahmottamista, kykyä tehdä valintoja lähes äärettömästä määrästä erilaisia moodeja sekä luovaa ajattelua (Kress 2003, 36).

Kommunikointi puolestaan ilmenee merkitys- ja elämisyhteiskunnan internet-infrastruktuurissa lukuisien erilaisten vuorovaikutteisten tekstilajien tuotannossa, yhteisöllisessä kirjoittamisessa sekä jakamisen kulttuurissa. Erityisesti nämä uudenlaiset kommunikointiprosessit tulevat näkyviksi merkitys- ja elämisyhteiskunnassa työn tekemisen tavassa, jossa tuotetaan sisältöä, jaetaan tie-

toa, kommunikoidaan sekä rakennetaan uutta, pelkästä työidentiteetistä poikkeavaa kokonaisidentiteettiä (Heinonen ym. 2012).

Työstä tulee nykyistä sosiaalisempaa, avoimempaa ja enemmän vertaistuotannon kaltaista. Työntekijät jakavat tietoa työstään, projekteistaan ja tehtävistään kollegoilleen, yhteistyökumppaneilleen ja asiakkailleen niin yrityksen sisäisissä kuin ulkoisissa yhteisöpalveluissa, wikeissa ja blogeissa. Samalla he paljastavat aiemmin piiloon jäänyttä tietoa itsestään, osaamisestaan, tiedoistaan, ajatusmaailmastaan ja potentiaaleistaan. (Heinonen ym. 2012, 54.)

Kuitenkin varsinaisesti vasta internetin seuraavassa eli *web 3.0* -vaiheessa (web 3.0 tarkoittaa semanttista, älykästä, yksilöllistynyttä ja kaikkialla läsnä olevaa, myös virtuaalisen todellisuuden mahdollistavaa internetiä) voidaan sanoa, että internetin luoma uudenlainen toimintakulttuuri, joka koostuu uusyhteisöllisyyden, jakamisen ja yhteisluovuuden eetoksesta, siirtyy osaksi koko merkitys- ja elämisyhteiskuntaa (Heinonen ym. 2012). Tällöin myöskään uuden kirjoittamisen taidot eivät rajoitu vain internetissä sen tämähetkisessä merkityksessä käytävään kommunikointiin ja sisällöntuotantoon, vaan näistä taidoista tulee koko yhteiskunnassa tarvittavia yhä laaja-alaisempia perustaitoja. Vaikka ubiikki internet ja virtuaalitodellisuus loisivat sisällönluojille valtavat mahdollisuudet uusien elämysten tuottamiseen, kehityskulkuun liittyy myös vahva eettinen ulottuvuus. Jos esimerkiksi sisällöntuottajille annetaan mahdollisuus kirjoittaa virtuaalitodellisuuteen erilaisia maailmoja, hahmoja, liikettä ja tuntemuksia, jotka syötetään suoraan kokijan hermojärjestelmään fyysisten vaikutusten saamiseksi, missä menee sallitun ja hyväksytyyn raja ja kuinka sitä rajaa valvotaan (Karvonen 2004, 77)? Internetin sisällöntuotantoon liittyvien eettisten ja moraalisten kysymysten yleispätevä ratkaisu on kuitenkin hankalaa, sillä globaalin internet-ympäristön ei tarvitse välttämättä välittää yksittäisten valtioiden lainsäädännöstä.

Avoin, sosiaalinen ja kaikkialla läsnä oleva internet on sisällöntuotanto- ja kommunikointiympäristönä kuitenkin vaativa ilman virtuaalitodellisuuttakin. Kirjoittaja on jatkuvasti kytkeytyneen useiden laitteiden, tietoverkon ja sosiaalisen median viriketulvaan,

joka kuormittaa tekstintuottajan lyhytaikaista muistia. Vaikka tämän monisuorittamisen on joissakin tutkimuksissa todettu parantavan erityisesti multimodaalisen tekstin tuottamista, kognitiivisen psykologian piirissä yleistyneen käsityksen mukaan jatkuva monisuorittaminen vaikuttaa haitallisesti suoriutumiseen ajattelua vaativista tehtävistä, kuten kirjoittamisesta (Alzahabi ja Becker 2013; Lui ja Wong 2012). Myös Nicolas Carr (2010) on käsitellyt tekniikan ja erityisesti internetin vaikutusta kirjoittamiseen. Hänen mukaansa hektisen ja viriketulvaisen internet-ympäristön neuropsykologiset vaikutukset aivoihin ja sitä kautta kirjoittamiseen ovat huolestuttavia; syventynyt kirjoittaminen on vaikeutunut ja osittain jopa muuttunut mahdottomaksi.

Ehkä tilanne ei kuitenkaan ole aivan näin synkkä. Kuten Michael Porter (2001, 64) toteaa, meidän tulisi ehkä sittenkin siirtyä kokonaan pois internetiä koskevasta mustavalkoisesta retoriikasta ja lähestyä sitä sellaisena kuin se loppujen lopuksi on, eli paljon mahdollistavana teknologiana ja vakuuttavana työkalukokoelmana, jota voidaan hyödyntää joko viisaasti tai vähemmän viisaasti. Viisaasti käytettäessä on kuitenkin oltava tietoinen internetin ja kehittyneen teknologian ominaisuuksista, jotka vaikuttavat siinä ympäristössä toimimiseen. Norjalaisen sosiaalianthropologi Thomas Hylland Eriksenin (2003) mukaan internet-teknologian keskeinen vaikutus liittyy ajan käsitteen nopeutumiseen ja sitä kautta tapahtuvaan kognitiiviseen pirstoutumiseen. Hänen mukaansa aikakäsityksemme lineaarinen hahmottaminen on tullut tiensä päähän, sillä aika voidaan pilkkoa vain tiettyyn rajaan asti ennen kuin se lakkaa merkityksestä kesto, ja jäljelle jää vain internet-kulttuurin yksittäinen, maaninen ja hysteerinen hetki. Tämä nopeutuminen vaikuttaa myös kirjoitetun kielen tyyliin, sisältöön ja yksityiskohtiin, jolloin pitkälistä ajattelua vaativat ja hitaat tekstit ovat vaarassa kadota. Siksi Eriksenin mukaan hitauden säilyttämiseksi myös internet-ympäristössä työskenneltäessä on tehtävä tietoisia toimia. (Eriksen 2003.) Ajan hallinta, hidastamisen taito ja keskittyminen ovat sellaisia tietoisesti suoritettavia ja opittavia taitoja, joita ilman uusissa media-ympäristöissä on suorastaan mahdotonta työskennellä pitkäjänteisesti.

sesti. Monisuorittamisen ja keskittymisen tietoinen vaihtelu liittyykin vahvasti uuden kirjoittamisen taitoihin (Kallionpää 2014).

Jo informaatioyhteiskunnassa on hyödytty luovuudesta, sillä luovuus ja innovaatiot ovat muun muassa määrittäneet alueiden ja yritysten kilpailukykyä (esim. Florida 2005). Merkitys- ja elämisyhteiskunnassa luovuuden merkitys kuitenkin syvenee edelleen. Tätä voidaan kutsua myös luovan talouden toiseksi vaiheeksi, jossa kapea käsitys luovuudesta teknologian ja innovaatioita tuottavana tehokkuusajattelun välineenä antaa tilaa itseisarvoiselle kulttuuri- ja symbolituotannolle sekä luovalle ilmaisulle. Luovuus ei myöskään paikannu enää niin rajatuksi, välineelliseksi ja taloudellistekniseksi kuin informaatioyhteiskunnan kontekstissa. Uuden luovan talouden paradigmassa ei puhutakaan enää erillisistä luovista aloista, vaan kaikki alat alkavat muistuttaa luovia aloja arvontuotannoltaan. Radikaaleimmissa visioissa markkinatalous ja vertaistuotanto yhdistyvät jokaisen ihmisen luovuudesta ammentaviksi ekosysteemeiksi. Tällöin ihmisten yksilöllisestä olemassaolosta ja kanssakäymisestä syntyvä luovuus levittäytyisi osaksi kaikkea toimintaa. Luovuus ja luova tuotanto merkitys- ja elämisyhteiskunnassa perustuvat pitkälti informaatioteknologian ja web 2.0-kulttuuriin luomiin erilaisiin sisällöntuotannon tapoihin. (Heinonen ym. 2012.)

Sisällöntuotannon ja kommunikaation näkökulmasta luovuus merkitys- ja elämisyhteiskunnan kontekstissa voisivat realisoitua osallisuuden kulttuurin tavoin muun muassa itseilmaisun mahdollistavina uudenlaisina, luovina ja alati muutoksen tilassa olevina tekstilajeina, kuten esimerkiksi *skinning and modding* (kaupallisen tietokonesovelluksen esim. pelin uudelleenmuokkaus), *fani-fiktio*, *vblogit* ja *mashups* (oman tuotoksen yhdistäminen olemassa olevaan luovaan tuotokseen kuten kirjaan, musiikkiin, videoon tai web-sovellukseen). Yhteistä monille näistä internetin kautta sosiaalisesti jaettaville tekstilajeista on erilaisten multimodaalisten elementtien yhdistely, olemassa olevan tekstimateriaalin ja oman luovan tuotoksen synteesi sekä usein narratiivinen lähestymistapa. (Jenkins ym. 2009; Kallionpää 2014.)

Useat uudet tekstilajit ovat mullistaneet radikaalisti perinteistä jakoa luovan ja asiakirjoittamisen välillä. Douglas Hesse (2010) kuvaa muutosta artikkelissaan ”The Place of Creative Writing in Composition Studies”. Hän ehdottaa, että luovan ja asiakirjoittamisen sijaan puhuisimme internetin uusissa mediaympäristöissä kirjoittamisesta yleisesti vain termillä *creative composition*, jonka voinee kääntää vaikkapa luovaksi tekstien tuottamiseksi (Hesse 2010, 49–50). Väitettään Hesse perustelee sillä, että kaikki uudet multimodaaliset tekstilajit sisältävät jo itsessään suuren ”kutsun” käyttää luovuutta (Hesse 2009, 48). Kyse lienee tässä yhdessä multimodaaliseen kirjoittamiseen sisältyvästä valintojen avaruudesta ja estetiikasta, jota Kress kuvailee kirjoittajan rajattomaksi mahdollisuudeksi sommitella tekstiä ja tehdä siihen muutoksia käyttäen erilaisia tekstuaalisia, visuaalisia ja auditiivisia moodeja (Kress 2003, 38; Kallionpää 2014).

Uusien tekstilajien luovaan tuottamiseen ja luovuuden korostamiseen liittyy kuitenkin merkitys- ja elämisyhteiskunnan utopiassa paljon sellaisia haasteita, joiden ratkaiseminen on avainasemassa, mikäli luovuuden halutaan todella toimivan visioissa kuvatulla ylitiöoptimistisellä tavalla. Ensinnäkin jatkuva luovuuden korostaminen johtaa helposti niin sanottuun pakkoluovuuteen, jossa uutta pyritään tuottamaan vain siitä syystä, että se on uutta. Näin luovuuden vapaudesta tulee helposti ahdistava vankila, joka loppujen lopuksi tyrehtyttää kaiken todellisen luovuuden.

Toisaalta myös jatkuva uusien elämysten metsästäminen ja alati kiihtyvä aikakäsitys vanhentavat luovat tuotokset yhä nopeammin ja vähentävät niiden kuluttajille tuottamaa merkitystä. Muutosvauhdissa pysyäkseen on luovaa elämyssisältöä tuotettava yhä nopeammin, mikä eittämättä tarkoittaa myös hutiloidumpaa lopputulosta ja laadun huonontumista. Sisällöntuottajan kannalta tämä pakkotahtisuus ja liukuhihnaisuus estävät helposti myös luovan työn moottorina toimivan sisäisen palkinnon, *flow*-tilan, syntymisen. *Flow*-tila tarkoittaa optimaalista kokemusta, joka tuottaa syvää tyydytystä ja jossa kaikki tuntuu sujuvan tai virtaavan kuin itseltään. Kokemus kuitenkin edellyttää muun muassa työn kokemista

merkityksellisenä, ehdotonta keskittymistä ja tietynlaista mahdollisuutta ajattomuuden kokemukselle. (Csíkszentmihályin 2005; Kallionpää 2014.)

Tämä problematiikka on tosin osittain huomioitu myös merkitys- ja elämisyhteiskunnan luovuusvisiossa, jossa jatkuvan kiihtymisen vastapainona korostetaan uudelleen nousevan hitauden merkitystä eri elämänalueilla (*slow-life*), hitaita *slow*-elämyksiä sekä aitouden ja luonnon merkitystä internetin elämysmaailman ohella (Heinonen ym. 2012). On siis mahdollista, että vielä tulevaisuudessaakin kirjoitetaan hidaslukuisia, paksuja proosateoksia ja tehdään kunnianhimoisia, hitaasti aukeavia ja pitkiä taide-elokuvia. Nämä tarjoavat sekä tekijöilleen että vastaanottajilleen aidon *slow*-elämyksen. Reaalimailman autenttisista kokemuksista ja luonnosta voi hyvinkin löytyä tärkeä inspiraatio luovan työn lähteeksi. Internetin virtuaalielämysten sijaan luovuuden polttoaine voi myös tulevaisuudessa löytyä vaikkapa luontoretkestä tai nuotioringissä tarinoinnista. Tarinankerronta nouseekin luovuuden ohella erääksi keskeisimmistä merkitys- ja elämisyhteiskunnan arvonluontitavoista. Jensen (1999, 24) jopa kutsuu informaatioyhteiskunnan jälkeistä unelmayhteiskuntaansa tarinayhteiskunnaksi. Sari Stenvallin (2001,77) mukaan elämisyhteiskunnassa sisällöntuotanto onkin lähinnä vain tarinankerrontaa, jossa erilaisia sisältöjä välitetään tarinoinnin avulla.

Uuden kirjoittamisen luovuustaitoina korostuvat tarinankerrontataito ja yleensä lähinnä fiktion liitetty mielikuvituksen voima. Jensen (1999) onkin korostanut uusien luovien kirjoitustaitojen merkitystä toteamalla, että jos vielä keskitytään vain informaatiolukutaitoon, ollaan jo pahasti myöhässä, sillä paradigman vaihdos informaatiosta mielikuvitukseen ja luovuuteen on ollut käynnissä jo kauan. Vaikka luovuus on yleensä liitetty yksilön itseilmaisuuksiin, on sillä parhaimmillaan myös yhteisöllinen ulottuvuus, joka voimistaa luovuutta ja tuottaa erityisen kollektiivisen synergiatilan. Merkitys- ja elämisyhteiskunnan kontekstissa luovuus onkin monin tavoin kietoutunut erilaisten sosiaalisten yhteisöiden potentiaaliin.

## Osallistavaa sosiaalisuutta

Sosiaalisuutta ja siitä syntyvää osallisuuden kokemusta voidaan pitää merkitys- ja elämisyhteiskunnan rakenteellisena ominaisuutena, joka tuottaa yhteisesti jaettua ja varmennettua kulttuurista todellisuutta. Tässä kontekstissa refleктоiva yksilöllisyys säilyy, mutta se saa erityisesti internetin vaikutuksesta rinnalleen erilaisia uusyhteisöllisyyden muotoja, joilla on merkitystä sekä sisällöntuotannon ja kommunikaation että laajemmin yksilön identiteetin kannalta. (Heinonen ym. 2012, 51.) Manuel Castells (1996) on tutkinut internet-kulttuuriin liittyvää uusyhteisöllisyyttä. Uusyhteisöt ovat hänen mukaansa ruohojuuriyhteisöjä, jotka syntyvät sosiaalisessa mediassa yhteisten arvojen ja mielenkiinnon kohteiden kautta. Vaikka uusyhteisöt eivät sido eivätkä velvoita perinteisten lähiyhteisöjen tapaan, ne auttavat pitämään yllä eksistentiaalista perusturvaa ja ”varmuutta todellisuudesta”. Internetin uusyhteisöllisyyden vahvistamat ja lisäämät heikot siteet toisiin ihmisiin tarjoavat helposti informaatiota ja luovat uusia mahdollisuuksia. Heikoista siteistä tuleekin merkitys- ja elämisyhteiskunnassa yhä tärkeämpiä tiedon, avun, tuen, seurallisuuden sekä kuulumisen tunteiden ja jaetun todellisuuden lähteitä, joilla on taipumus levitä myös fyysiseen todellisuuteen (Heinonen ym. 2012, 51).

Internetin sosiaalisen median mahdollistama uusyhteisöllisyys on jo nyt monen tutkijan mukaan laajentanut kirjoitustaidon käsitettä ensisijaisesti sosiaaliseksi taidoksi (Jenkins ym. 2009; Lankshear ja Knobel 2011; Coiro ym. 2014). Sosiaalisuus ilmenee uuden kirjoittamisen taidoissa osallisuuden kulttuurissakin näkyvään uusyhteisöllisyyteen liittyvinä kommunikointitaitoina ja käyttäytymismalleina, jakamisen kulttuuriin liittyvinä taitoina sekä kyynä erilaisten sisältöjen vertaistuotantoon. Myös yksilön identiteettityö tapahtuu pitkälti internetin sosiaalisen kommunikaation ja sisällöntuotannon kautta. Sosiaaliin toimintakulttuureihin liittyvät uuden kirjoittamisen taidot nousevatkin merkitys- ja elämisyhteiskunnassa varsin keskeisiksi. Ne, joiden sosiaaliset ja kulttuuriset taidot ja yleissivistys eivät anna riittäviä eväitä luovuudelle, itsetoteutuksel-



le ja suvereenille internet-elämälle, ovat vaarassa joutua merkitys- ja elämisyhteiskunnan ulkopuolelle (Heinonen ym. 2012).

Silti hypersosiaalistuvaan ja kiivaasti laajenevaan internet-viestintäkulttuuriin liittyy myös paljon haasteita. Keskeisimmät haasteet liittyvät viestinnän syvyyteen ja merkityksellisyyteen. Eriksen (2002) kuvailee internetiä globaaliksi ja virtuaaliseksi megakaupungiksi, jossa kaikki viestivät kaikkien kanssa, mutta samasta syystä kukaan ei todella kommunikoi kenenkään kanssa. Kuitenkin merkitys- ja elämisyhteiskunnassa keskeisten merkitysten tulisi syntyä juuri ihmisten välisessä kommunikaatiossa, jonka nähdään samalla olevan myös paras tae kulttuurin säilymiselle pirstaloituneessa ja varmat totuutensa menettäneessä maailmassa (Heinonen ym. 2012). Mutta jos tätä todellista yhteyttä yksilöiden välillä ei synny, ei synny myöskään yhteisesti jaettua ja varmennettua todellisuutta; syntyy vain valtava merkitystyhjiö, jossa toisistaan vieraantuneet ihmiset pyrkivät kukin rakentamaan omaa todellisuuttaan ja identiteettiään.

Vaikka edes 1000 Facebook-ystävää ei takaa merkityksellistä kommunikaatioyhteyttä, voivat toisaalta monet pienet ja samoja arvoja jakavat uusyhteisöt toimia kommunikaation avulla hyvin tärkeänä ja syvällisenä merkityksellisyyden tuojana jäsentensä elämässä. Määrä ja laatu lienevät internet-viestinnässä usein vahvasti ristiriidassa keskenään. Sam Inkinen (2004, 30) toteaa, että internetiin tuotettu sisältö tulee ymmärtää laadun ja syvyyden kriteerien kautta. Tässä tapauksessa sisällön voidaan katsoa olevan niin varsinaista tuotettua sisältöä kuin puhdasta kommunikaatiotakin.

Toinen ongelma liittyy merkitys- ja elämisyhteiskunnassa yhteisöllisen kommunikaation ja sisällöntuotannon avulla tuotettuun ja ylläpidettyyn identiteettiin. Usein minuutta pyritään rakentamaan täysin tietoisesti internet-tekstilajien avulla tuotetuilla kertomuksilla, joiden päämääränä on luoda yksilöstä tietynlaista ihannekuva, ”brändiä”. Ilmiötä on mahdollista tarkastella Paul Ricoeurin (1992) narratiiviseen identiteettiteoriaan kuuluvien *ipse-* ja *idem-*käsitteiden kautta. *Ipse-*identiteetti ei perustu kestäväan ja muuttumattomaan persoonallisuuden osaan, vaan se ilmenee ikään kuin

jatkuvasti muutoksessa olevana virtuaalisena entiteettinä ja narraatiivien avulla rakennettuina konstruktiona. Ricoeur (1992) kuvaa tätä *ipse*-identiteettiä todelliselle itseydelle vieraana osana. *Idem* taas kuvaa minän samuutta ja sen muuttumatonta osaa – ”itseyttä”. Vaikka molempia identiteetin osia tarvitaan, voi yksipuolinen ja jatkuva uudenlainen internet-kommunikaation avulla tuotettu valheellinen *ipse*-identiteetti, ”minuus”, ikään kuin vieraannuttaa henkilön siitä, kuka hän pohjimmiltaan on (*idem*). Varsinkin jos internetin kautta tapahtuva sosiaalisuus on aiemmin kuvattua pinnallista lumesosiaalisuutta, eikä se siis tuota henkilöiden todellisia kohtaamisia, *ipse*-identiteetti ei kehity positiivisella tavalla. Ricoeurin (1992) mukaan ”minuus” syntyy sekä itsereflektiossa että erityisesti suhteessa toisiin. Parhaimmillaan internetissä rakennettu virtuaalinen minä voi kuitenkin olla merkitystiivistymä, joka sisältää konnotaatioista ja viittauksista rikkaita minuuden metaforia ja symboleja (Heinonen ym. 2012).

Todelliset sosiaalisuuteen liittyvät uuden kirjoittamisen taidot sisältävät siis myös tietoisuuden viestinnän laadusta. Pelkkä pinnallinen ja nopea kommunikointi ja sisällöntuotanto eivät useinkaan synnytä niitä merkityksiä eivätkä tyydytä sellaisia yhä moninaistuvia tarpeita, joita elämys- ja merkitysyhteiskunnan kontekstissa korostetaan yksilön hyvän elämän edellytyksinä.

## **Aktiivista proconsumerismia ja sisäistä motivaatiota**

Kuluttajat on merkitys- ja elämysyhteiskunnassa valjastettu tyydyttämään yhä eriytyneempiä, muuttuvampia ja henkisempiä tarpeita. Kuluttajat ovat mukana sisällöntuotannossa innovoimassa ja ideoimassa uusia elämyksellisiä tuotteita ja palveluita. Kuluttaja mielletään yhä useammin niin sanotuksi *proconsumeristiksi*, joka on eräänlainen kuluttajan ja tuottajan muodostama hybridi. Lähes kaikki tuotantoprosessit ja arvoketjut merkitys- ja elämysyhteiskunnassa rakentuvat yhä vahvemmin tälle proconsumeristien tuot-

tamalle ja internetin mahdollistamalle viestinnälle. (Heinonen ym. 2012.)

Tässä asetelmassa yksittäiset kuluttajat eivät ole enää passiivisia kohteita vaan aktiivisia toimijoita, jotka pyrkivät viestinnän kautta vaikuttamaan tuottajiin, innovoimaan, luomaan elämyksiä ja hakemaan itse omalle elämälleen merkitystä. Aktiivinen proconsumeristi toimii pitkälti samalla logiikalla kuin Jenkinsin ym. (2009) tarkoittama osallisuuden kulttuurin jäsen eli käyttää laajasti erilaisia uuden kirjoittamisen taitoja kuten multimodaalista viestintää, sosiaalista kommunikointia ja luovuutta. Tekstisisältöjen tuotannon ja vastaanottamisen näkökulmasta proconsumerismi tarkoittaa myös tekstuaalisten roolien jatkuvaa vaihtelua; lukijan ja kirjoittajan roolit ovat alituisessa muutoksen tilassa (Kirby 2009).

James Porter (2009, 219) kiinnittää huomionsa osallisuuden kulttuurissa kirjoitettavien tekstilajien tuottamista ohjaavaan motivaatioon. Hänen mukaansa tekstin tuottajia ei ohjaa ulkoinen tai taloudellinen vaikutin, vaan tekstejä tuotetaan puhtaasti sisäisen motivaation ohjaamana jakamisen, vuorovaikutuksen, oppimisen, leikkimisen, arvostetuksi tuntemisen ja auttamisen halusta. Tässä piilee proconsumerismin ja osallisuuden kulttuurin välinen jännite. Jotta sisäinen motivaatio ja osallisuuden kulttuuriin kuuluva luovuus eläisivät myös proconsumerismissä ja tuottaisivat tätä kautta myös todellista lisäarvoa esimerkiksi yrityksille, sen on annettava toimia täysin vapaasti, ilman korvausta ja kontrolloimatta.

Käytännössä tämä on kuitenkin vaikeaa. Esimerkiksi monet bloggaajat ovat saattaneet menettää uskottavuuttaan, jos on käynyt ilmi, että yritykset ovat antaneet heille lahjoja tai rahaa, jotta he kirjoittaisivat positiiviseen sävyyn yrityksen tuotteista. Aristoteleen hyvän retoriikan kolme ulottuvuutta eli *logos*, *paatos* ja *eetos* pätevät siis yhä. Näistä varsinkin eetoksella, eli puhujan uskottavuudella, on merkittävässä sijassa myös merkitys- ja elämisyhteiskunnan proconsumer-viestinnässä. Proconsumerismin paradoksi on juuri siinä, ettei sitä voi valjastaa kaupalliselle elämymarkkinoinnille eikä sisältöjen tuotteistamiselle, sillä jos proconsumeristien sisällöntuotanto on ennalta saneltua ja yritysten määrittelemää,

ei proconsumeristin rooli enää eroa lainkaan passiivisen kuluttajan roolista. Elävän ja luovan proconsumeristi-yhteisön ylläpitäminen vaatii yrityksiltä uudenlaista epävarmuuden, sattumanvaraisuuden ja riskien sietoa, jossa proconsumeristien sisäisen motivaation kehittäminen luo ehkä ainoan keinon kanavoida ja hallita heidän luovaa energiaansa (Heinonen ym. 2012, 55).

## **Teknologisista arvoista hyvään elämään**

Vaikka olen käsitellyt merkitys- ja elämisyhteiskuntaa pitkälti luovana verkostotaloutena, tähtää siinä tapahtuva vahva siirtymä teknologisista arvoista kulttuurisiin arvoihin ja luovuuteen korkeimmalla tasollaan kuitenkin idealistisesti inhimilliseen, hyvään ja merkitykselliseen elämään (Heinonen ym. 2012). Tästä näkökulmasta nousevat uuden kirjoittamisen taidotkin erilaiseen valoon; ne eivät edusta vain taloudellisen menestyksen resurssia, vaan toimivat enemmänkin merkityksiä tuottavana voimavarana sekä yksilölle että koko yhteisölle. Merkitys- ja elämisyhteiskunnassa uusia kirjoitustaitoja voidaan pitää siis ennen kaikkea eräänlaisena elämänlaadun takeina.

Tätä väitettä voi tarkastella kahdesta näkökulmasta. Ensinnäkin uudet kirjoitustaidot voidaan nähdä *itseisarvoisina* elämänhallinta- ja itseilmaisutaitoina, jotka vertautuvat taiteen ja kulttuurin tuottamaan hyvinvointiin, henkiseen kehitykseen, itsetuntemukseen ja luovuuteen (Kallionpää 2014). Sara Sintosen (2008) mukaan uusia kirjoitustaitoja hyödyntävä, aiemmin käsitelty osallisuuden kulttuuri onkin jo itsessään luova ja yhteisöllinen taidekulttuuri, jossa jäsenet tuntevat itsensä tärkeäksi osaksi yhteisöä ja jossa kynnys omaan luovaan ja ilmaisulliseen sisällöntuotantoon on matalalla. Osallisuuden kulttuuri tukee myös aiemman kulttuurin säilymistä ja uudelleenjulkaisemista, sillä osallisuuden kulttuurin digitaalista kulttuurintuotantoa luonnehtii niin sanottu *inkorporaatio*. Tämä tarkoittaa, että digitaalisen kulttuurintuotannon sovellukset sulkevat sisäänsä ja uudelleentuotteistavat suuren osan myös aiemmis-

ta analogisista kulttuuriaineistoista kuten musiikista, teksteistä, tv-ohjelmista ja jopa museoesineistä, joka luo valtavia mahdollisuuksia yleistä elämänlaatua kohottavan kulttuuriperinnön jakamiseen, säilyttämiseen ja elävään hyödyntämiseen. (Kupiainen 2004, 21.)

Toisaalta uusia kirjoitustaitoja tarvitaan merkitys- ja elämisyhteiskunnan hyvän elämän eetosessa myös *välineellisessä* mielessä, sillä tässä visiossa kuvatun uudenlaisen työn tekeminen on vahvasti kytköksissä koko elämän mielekkyyden ja merkityksellisyyden tunteisiin. Heinonen ym. (2012) rinnastavat merkitys- ja elämisyhteiskunnassa vallitsevan ihannetyön sekä osallisuuden kulttuuria myötäilevään Prenskyn (2001) kuvaukseen diginatiivisukupolven työskentelytavoista<sup>4</sup> että Pekka Himasen (2001) hakkerietiikkaan.

Himasen hakkerietiikan ydinarvoja ovat intohimo, vapaus, sosiaalinen arvokkuus ja avoimuus, aktiivisuus, välittäminen sekä luovuus. Intohimo nousee tekemisen voimaksi silloin, kun ihminen saa työskennellä itseään kiinnostavien ja energisoivien asioiden parissa. Vapaus tarkoittaa ajallista vapautta, joka mahdollistaa leikin ja uuden kokeilemisen. Sosiaalisen arvokkuuden ja avoimuuden arvot taas liittyvät haluun kuulua saman intohimon jakaviin yhteisöihin, joissa työskennellään vertaistuotannon tavoin. Aktiivisuus tarkoittaa halua aktiiviseen toimintaan ja omanlaisen elämäntyylin luomiseen. Välittämisen arvo puolestaan korostaa kehittynyttä sosiaalista vastuuta ja kaikkien mukaan ottamista luovan työn verkostoihin. Itselleen korkeimman arvon, luovuuden, Himanen määrittelee omien kykyjen mielikuvitukselliseksi käytöksi, itsensä jatkuvaksi ylittämiseksi ja arvokkaan uuden panoksen antamiseksi maailmalle. (Himanen 2001, 125–127.) Hakkerietiikassa realisoituvat monet uuden kirjoittamisen taidot, kuten luovuustaidot ja sosiaaliset taidot. Koska työn tekemisen infrastruktuuri merkitys- ja elämisyhteiskunnassa on internetin luoma tila, myös muut uuden kirjoittamisen taidot, kuten tekniset taidot, multimodaaliset taidot, julkisuustaidot ja monisuorittamis- ja tietoisuustaitojen vaihtelu, nousevat keskeisiksi välineellisiksi taidoiksi työn kautta tavoiteltavassa hyvän ja merkityksellisen elämän kokemuksessa.

Merkitys- ja elämysyhteiskunnan kontekstissa osallisuuden kulttuurin tapainen toimintatapa näyttää kuvailevan molempia hyvää elämää tuottavia elementtejä: niin vapaa-ajan luovaa taidekulttuuria kuin uudenlaisen työn tekemistäkin. Valitettavasti on kuitenkin todettava, että suurin osa potentiaalisista merkitys- ja elämysyhteiskunnan kansalaisista, eli tämän hetken nuorista, ei toimi aktiivisina osallisuuden kulttuurin jäseninä, vaan heitä voi pikemminkin luonnehtia passiivisiksi mediasisältöjen vastaanottajiksi (Kupiainen 2013). Koska osallisuuden kulttuurin johdattavaa ja uuden kirjoittamisen taitoihin tähtäävää yleistä kouluopetusta ei ole, jää näiden nuorten tulevaisuustaitojen opettelu lähinnä oman ja lähipiirin aktiivisuuden varaan. Merkitys- ja elämysyhteiskunnan dystopiaversiossa voikin nähdä tilanteen, jossa vain pieni eliitti saa mahdollisuuden vaikuttaa ja toteuttaa itseään uusien luovien mediakulttuurien kautta ja tehdä hakkerietiikan maalaillemaa unelmatyötä, kun taas suuri enemmistö joutuu passiiviseksi syrjäytyjiksi, jotka kuluttavat tylsistyneenä aikaansa ruutujen ääressä elämys- ja viihdeteollisuuden syöttämällä huonolaatuisella massasisällöllä.

Tämä asetelma, jossa kuluttaja ikään kuin sysätään elämysteollisuuden massasisältöjen passiiviseksi uhriksi, on aina aiemminkin herättänyt paljon keskustelua. Frankfurtin koulukuntaan kuuluvien Max Horkheimerin ja Theodor Adornon teos *Dialektik der Aufklärung* (1944) kritisoi massakulttuuriteollisuutta, jonka pitää tuottaa omistajalleen voittoa. Se johtaa heidän mukaansa kulttuurituotteiden standardointiin ja samanlaistumiseen, jolloin kaikesta tulee vain ”yhtä ja samaa”, jota puolestaan tulee keinotekoisesti erilaistaa, esimerkiksi juuri erilaisilla elämyksillä. Herbert Marcuse (1969) puolestaan kritisoi kulttuuriteollisuuden massasisältöjä siitä, että ne ylläpitävät sekä vääränlaista tietoisuutta että yhteiskunnallista *status quota* ja että niiden tuottama mielihyvä vieraannuttaa käyttäjänsä aidosta ajattelusta.

Nämä tutkijat ovat nähneet kaupallisuuden ja kulttuurin kietoutumisen ja sen synnyttämän populaarikulttuuriteollisuuden pitkälti negatiivisessa valossa. Syynä tähän on oletettu syy-seuraussuhde kulttuurin köyhtymisestä ja kuluttajien passivoitumisesta. Osalli-

suuden kulttuurin ideaalissa kaupallisuus ja populaarikulttuuri on kuitenkin alistettu aktiivisen kuluttaja-tuottajan luovaksi materiaaliksi, josta syntyy jatkuvasti uutta ja omintakeisesti rikasta kulttuuria. Tulevaisuusvisioiden polarisaatioasetelma ei siis välttämättä kytkeydykään enää ensi sijassa kaupallisuuden ja kulttuurin vastakkainasetteluun, vaan merkitystä on nimenomaisesti sillä, kuinka aktiivisesti yksilö pystyy luomaan merkityksiä ja kokemaan osallisuutta uudenlaisessa ympäristössä.

## Lopuksi

Koska merkitys- ja elämisyhteiskunta ja sen mahdollisia viestinnällisiä käytäntöjä hahmotteleva osallisuuden kulttuuri pohjautuvat pitkälti sosiaalisen internetin avulla tuotettuihin sisältöihin ja kommunikaatioprosesseihin, uudet kirjoitustaidot nousevat tässä kontekstissa todellisiksi avaintaidoiksi niin taloudellisen, kulttuurisen kuin yhteiskunnallisenkin osallisuuden kannalta. Vaikka merkitys- ja elämisyhteiskunta ei toteutuisikaan tässä artikkelissa kuvaillun vision tavoin, monet tähän näkymään liittyvistä rakenteista, kuten internet-kommunikaatio, sosiaalisten verkostojen voima ja luovuuden nousu, ovat arkipäivää jo tällä hetkellä. Tästä näkyvänä todistena on myös Jenkinsin ym. (2016) kuvailema sosiaalisen median osallisuuden kulttuuri.

Uudenlaisten kirjoitustaitojen hallintaa tässä kehitysprosessissa, jota luonnehtii yhä kiihtyvä tekniikan, kaupallisuuden ja kulttuurin muodostama elämishakuinen integraatio, voisikin kuvata kyvyksi selviytyä uudenlaisen ympäristön asettamista haasteista ja taidoksi luoda henkilökohtaiseen elämään mielekkäitä merkityksiä. Uusien kirjoitustaitojen pinnallinen hallinta ei kuitenkaan vielä riitä, vaan taitoja on osattava käyttää myös tietoisesti. Luovuus- ja sosiaalisuustaitojen lisäksi keskeiselle sijalle näyttävät nousevan internetympäristön kiihkeyden, pinnallisuuden ja viriketulvan haittoja estävät vastataidot, jotka liittyvät hidastamiseen ja tietoiseen keskittymiseen. Näiden taitojen avulla on tarvittaessa mahdollista syventyä

pitkäjänteiseen työskentelyyn, identiteettiä rakentavaan laadukkaaseen kommunikointiin sekä yleisesti estää teknologisen ympäristön aiheuttamaa stressiä. Hidastaminen ja tietoisuus lisäävät merkitys- ja elämisyhteiskunnan kontekstissa myös todennäköisyyttä luoda sellaisia merkityksiä, joiden avulla on mahdollista saavuttaa tämän yhteiskuntautopian korkein päämäärä – hyvä elämä.

## VIITTEET

<sup>1</sup> Viestintäkäytäntöjen muutos ja digitalisaatio eivät kuitenkaan ole ainoa syy muutokseen. Muutosta ja sen syitä on käsitelty laajemmin teoksen johdantoartikkelissa ”Kulttuurin arvo elämystalouden aikana”.

<sup>2</sup> Schulze erottaa elämyksen ja kokemuksen. *Erlebnis*, elämys, on hänen mukaansa pintapuolinen verrattuna kokemukseen, *Erfahrung*. Elämystalouskeskustelussa nämä käsitteet kuitenkin usein samaistetaan.

<sup>3</sup> Innovatiivisuudella en tässä yhteydessä viittaa kuitenkaan taloudellisiin innovaatioihin, vaan enemmänkin omintakeisiin, luoviin tuotoksiin.

<sup>4</sup> Diginatiivit ovat sukupolvi, joka on kasvanut digitaalisten välineiden maailmassa. Tämä on johtanut edellisistä sukupolvista eroavaan oppimis- ja toimintakulttuuriin: diginatiivit osaavat uuden teknologian kielen, monisuorittavat, arvostavat visuaalisuutta kirjoitetun tekstin sijaan, hakevat tietoa hypertekstien avulla, toimivat verkostoituneina, haluavat välitöntä palautetta ja arvostavat pelejä perinteisen työn sijaan. (Prensky 2001, 2.)

## LÄHTEET

Alzhabi, Reem & Becker, Mark W. (2013) ”The association between media multitasking, task-switching, and dual-task performance”. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 39:5, 1485–1495.



- Carr, Nicholas (2010) *Pinnalliset: mitä internet tekee aivoillemme*. Helsinki: Terra cognita.
- Castells, Manuel (1996) *The rise of the network society*. Cornwall: Blackwell.
- Coiro Julie, Knobel, Michele, Lankshear, Colin & Leu, Donald (2014) ”Central issues in new literacies and new literacies research”. Teoksessa Julie Coiro, Michele Knobel, Colin Lankshear & Donald Leu (toim.), *Handbook of research on new literacies*, s. 1–21. London: Routledge.
- Csikszentmihályin, Mihalyi (2005) *Flow – elämän virta: tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu*. Helsinki: Rasalas.
- Eriksen, Thomas Hylland (2002). *Hetken tyrannia*. Helsinki: Johnny Klinga kustannus.
- Florida, Richard (2005) *Luovan luokan esiinmarssi*. Helsinki: Talentum.
- Heinonen, Sirkka, Ruotsalainen, Juho & Kurki, Sofi (2012) *Luova tulevaisuustila ja tulevaisuuden osaamisen ennakointi*. Turku: Turun yliopisto, Tulevaisuuden tutkimuskeskus.
- Hienonen, Kati (2011) *Maaseutu tulevaisuuden merkitysyhteiskunnassa – trendianalyysi*. Sitran selvityksiä 52. Helsinki: Sitra.
- Himananen, Pekka (2010) *Kukoistuksen käsikirjoitus*. WSOY: Helsinki.
- Hesse, Douglas (2010) ”The place of creative writing in composition studies”. *College Composition and Communication* 62, 31–52.
- Horkheimer, Max & Adorno, Theodor (1944/1986) *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt: Fischer.
- Inkinen, Sam (2004) ”Elämysyhteiskunnan Zeitgeist: havaintoja mediasta, ’sisällöstä’ ja 2000-luvun aikalaiskulttuurista”. Teoksessa Jari Kupiainen & Katja Laitinen (toim.), *Kulttuurinen sisällöntuotanto?*, s. 27–43. Joensuun yliopiston Mediakulttuurin keskus. Helsinki: Edita.
- Jenkins, Henry; Clinton, Katie; Purushotma, Ravi; Robinson, Alice J. & Weigel, Margaret (2009) *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Chicago: MacArthur Foundation. Saatavilla: <https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/tit->

les/free\_download/9780262513623\_Confronting\_the\_Challenges.pdf (Luettu 15.2.2014).

Jenkins, Henry; Ito, Mizuko & boyd, danah (2016) *Participatory culture in a networked era*. Cambridge: Polity Press.

Jensen, Rolf (1999) *The dream society. How the coming shift from information to imagination will transform your business*. New York: McGraw-Hill.

Kallionpää, Outi (2014) ”Mitä on uusi kirjoittaminen? Uusien mediakirjoitustaitojen merkitys”. *Media & viestintä* 37: 4, 60–78.

Karvonen, Erkki (2004) ”Koko maailmako elämyspuistoksi? Simuloitujen maailmojen tuottamisen kysymyksiä”. Teoksessa Jari Kupiainen & Katja Laitinen (toim.), *Kulttuurinen sisällöntuotanto?*, s. 59–79. Joensuun yliopiston Mediakulttuurin keskus. Helsinki: Edita.

Kirby, Alan (2009) *Digimodernism: How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. New York: Continuum.

Kress, Gunther (2003) *Literacy in the new media age*. New York: Routledge.

Kupiainen, Jari (2004) ”Kulttuurinen sisällöntuotanto digitaalisen median aikakaudella”. Teoksessa Jari Kupiainen & Katja Laitinen (toim.), *Kulttuurinen sisällöntuotanto?*, s. 13–25. Joensuun yliopiston Mediakulttuurin keskus. Helsinki: Edita Publishing.

Kupiainen, Reijo (2013) ”Diginatiivit ja käyttäjälähtöinen kulttuuri”. *Wider Screen* 1. Saatavilla: <http://widerscreen.fi/numerot/2013-1/diginatiivit/> (Luettu 20.4.2014).

Lankshear, Colin & Knobel, Michele (2011) *New literacies: everyday practices and social learning*. Maidenhead: McGraw-Hill/Open University Press.

Lui, Kelvin F. & Wong, Alan C. (2012) ”Does media multitasking always hurt? A positive correlation between multitasking and multisensory integration”. *Psychonomic Bulletin & Review* 19:4, 647–653.

Marcuse, Herbert (1969) *An essay on liberation*. Saatavilla: <https://www.marxists.org/reference/archive/marcuse/works/1969/essay-liberation.htm> (Luettu 26.3.2016).

- Pine, B. Joseph & Gilmore James H. (1998) *The experience economy*. Boston, Massachusetts: Harvard University Press.
- Porter, James (2009) ”Recovering delivery for digital rhetoric”. *Computer and Composition* 26:4, 207–224.
- Porter, Michael E. (2001) ”Strategy and the Internet”. *Harvard Business Review* 33, 62–78.
- Prensky, Marc (2001) ”Digital natives/digital immigrants”. *On the Horizon* 9:5, 1–6.
- Ricoeur, Paul (1992) *Oneself as another*. Chicago: University of Chicago Press.
- Schulze, Gerhard (1995) *The experience society*. London: Sage.
- Sintonen, Sara (2007) ”Osallisuuden kulttuuri ja taidekasvatus”. Teoksessa Opetushallituksen taide- ja taitokasvatuksen asiantuntijaryhmä (toim.) *Taide ja taito – kiinni elämässä!*, s. 7–14. Helsinki: Opetushallitus.
- Stenvall, Sari (2001) *Sisältötuotantoalan osaamistarveskenaario 2005–2010*. Turku: Turun kauppakorkeakoulu, Yritystoiminnan tutkimus- ja koulutuskeskus.
- Wilenius, Markku (2004) *Luovaan talouteen. Kulttuuriosaaminen tulevaisuuden voimavarana*. Helsinki: Edita.