

Media

—

en tonåring för alltid?

Skriven av

Alexander Doepel

## Förord

När jag för några månader sedan surfade på Aalto universitetets hemsidor och sökte kurser som jag skulle kunna välja hittade jag ”Median murros”. Då visste jag inte vad det betydde, men tyckte att kursen lät intressant. Under kursens gång har jag lärt mig mycket nytt och försökt skapa mig en bild av vad ”Median murros” handlar om. Murros betyder rakt översatt till svenska pubertet, med andra ord handlar det om ett utvecklings skede för media.

Det är en ganska delikat situation att få gå en kurs som behandlar någonting som man inte har så mycket förkunskaper om, som är väldigt aktuellt och som lärs ut av proffs som vet vad de talar om. Ändå förstod jag under kursens gång att ”median murros” är någonting som ingen helt förstår sig på och som händer hela tiden, överallt. Därför skall den här texten inte heller försöka förklara vad ”medias utveckling” är, utan mera handla om mina tankar om ämnet presenterade i några rubriker och hur ”medias utveckling” syns i min vardag.

# Konvergens kultur

Kalevala är ett tidigt exempel på konvergens media enligt Henri Weijo. Henri Weijo vikarierade någon annan då han höll föreläsning åt oss och det är jag glad för då jag upplever hans föreläsning som en av de intressantaste och mest givande under kursen. Henri Weijo är ekonomie magister, jobbar som forskare och håller på skriva sin doktorsavhandling, som för tillfället har rubriken Transmedia storytelling in integrated marketing communications: How consumers creating content is changing advertising planning. Han kunde massor och det är antagligen en av orsakerna till att hans föreläsning är en sådan man kommer ihåg. För att återgå till Kalevala så talade han om Kalevala och folk-kulturen som en slags förfäder till mediakonvergens. Folk-kulturen baserade sig på innehåll som alla vanliga människor kunde skapa och ändra på ganska fritt och det är det vad människor nuförtiden också håller på med, utvecklar färdigt material. Historierna eller sångerna gick från mun till mun och lyssnarna kanske ändrade någonting till gången när de var berättare. Här kommer vi in på konflikten, det färdiga materialet är för det mesta någons egendom nuförtiden och de stora media husen har inte tyckt om att vanliga människor beblandar sig med att ändra eller utveckla material som de inte har upphovsrätt till. Konvergens kultur handlar om just detta, när konsumentens ”participatory culture”, deltagarkultur på svenska, och äffärssynsättet i form av mediakluster möts.

Weijo förklarade Konvergenskulturen ur ”business”perspektiv som något som härstammar från 90-talet då mediajättarna (till exempel Warner Bros) ägde både innehållet (jag syftar här och i förståelsen av det här stycket på till exempel filmer eller serier) och distributionskanalerna för media. Digitaliseringen av innehållet gjorde det förmånligare att ändra och distribuera materialet, detta gjorde det lönsamt att sprida ut samma material genom flera olika kanaler. Det att innehållet digitaliserades samtidigt som olika verktyg för att producera media blev billigare gav nya möjligheter för vanliga människor att ändra på innehållet. Internet gjorde att fans bildade nätverk och alternativ produktion eller ändring av innehåll blev vanligare. Detta skapade den så kallade deltagar kulturen, ”participatory culture”.

”Media konglomeration”, som på svenska skulle kunna uttryckas som kluster eller samling av företag eller verksamheter, och deltagar kulturen har inte alltid varit av samma åsikt i alla frågor. I Henry Jenkins bok *Convergence Culture*, som är en bok med cirka tio exempel på hur konvergens kultur kan framträda i samhället, handlar de flesta av exemplena om åsiktskiljaktigheter mellan konsumenterna och ”ägarna” av media.

Störst och mest omtalat är Star Wars, där det finns en stark fanbas och –kultur. Konsumenterna som kände Star Wars som sitt eget och ville vara med genom att skapa till exempel kortfilmer fick George Lucas, skaparen av Star Wars och ägaren av de flesta licenser för Star Wars produkter, att surna till. Lucas förstod att filmerna var viktiga för fansen och ville ge dem en möjlighet att få känslan av att vara med och skapa utan att det skulle ske på Star Wars bekostnad. Därför sattes det upp spelregler på vad som studion tillåter. Man kan säga att Lucas inte gjorde det här frivilligt, utan för att fansen på ett sätt tvingade honom, ändå kan varken studion eller fansen ensamma bestämma reglerna utan de försöker leva i symbios. För som Jenkins konstaterade så bra i sin bok så behöver fansen studion helt lika mycket som studion behöver fansen. Beroendet som båda har av varandra är enligt mig kraften bakom förändringarna, då båda parterna måste hålla varandra nöjda samtidigt som de försöker köra sina egna agendor så förändras spelplanen hela tiden och skapar utveckling.

Ett annat exempel på konvergens kultur som togs upp i boken är ”common intelligence”, alltså gemensam kunskap, Jenkins talar om internet som möjliggjort att människor från hela världen kan nätverka tillsammans och dra nytta av varandras kunskaper. Det praktiska exemplet i boken handlade om Survivors, en av de populäraste tv-serier som gjorts och också en av serierna som skapade reality-tv boomen. ”Spoilers” är människor som försöker räkna ut vad som kommer att hända i tv-serien. De är personer som tränat upp sin medialäskunnighet till en hög nivå och försöker ”vinna” produktionsbolaget genom att komma fram till vad som kommer att hända före det sänds. I och med internet har dessa personer möjlighet att ”spoil” tagits till en helt ny nivå då de kan samarbeta med likasinnade och få nytta av varandras insikter. Också här hamnar konsumenterna och producenterna emot varandra, då producenterna måste hindra att information läcks ut. Eftersom poängen med reality-tv är att man inte vet hur det kommer att gå. Men som jag nämnt tidigare så sitter båda parter i samma båt även här, för ”spoilarna” vill inte heller veta allt, då skulle det roliga i det hela försvinna. Allt handlar om en balansgång som vi inte ännu hittat på reglerna till.

# Media läskunnighet

På Wikipedia kan man läsa att media läskunnighet är en grundfärdighet i ett informationsamhälle. Det handlar om att ha färdigheter att använda apparater som fungerar med elektronisk media som internet och mobilanslutningar och deras operativsystem och program. Man måste också kunna sälla och värdera mottagen information.

Dagens ungdomar har en mycket bättre läskunnighet än tidigare generationer då de redan i en tidig ålder utsatts för media och därefter har takten bara accelererat. Detta leder till att tex. Filmer och tv-serier som görs nuförtiden inte uppfattas på samma sätt av äldre när en stor del av antydningar och tips går dem förbi. Jag tror mig minnas att vi på någon av föreläsningarna under kursen fick höra ett exempel som gick ut på att när man går med sin mormor på bio så får man hela tiden frågor i stil med ”vad hände just?”, ”varför gör hon sådär?” och ”borde vi ha vetat det där?”. Detta beror på att när de växte upp och senare när de började se på tv och bio så gick allt väldigt enkelt framåt och det mesta visades, tex. När någon dog så gjordes det så klart att ingen kunde undgå det, medan nuförtiden kan man se någon i trafiken eller på en bro och sedan bara med musik och utan att på bild visa vad som händer ”visa” att någon dog eller gjorde självmord genom att bli under en bil eller hoppa ner från bron.

Men detta är en mycket större förändring än bara hur saker filmas, detta påverkar intrigen och man kan skapa nya vändningar då man inte visat att någon dött kan man senare ta med personen igen och visa att inte hoppade han sen heller från bron utan ågrade sig. Eftersom vi unga har sätt massvis av filmer som leker med dessa saker så skapar det inte frustration bland oss såsom det gör för din mormor, utan vi bara njuter av filmen som varit spännande.

Läroplanen har tagit in Media läskunnighet som ett ämne man lär ut. Via det här skall eleverna skaffa sig ett bra förhållande till media genom att lära sig att uttrycka sig själv och förstå när andra uttrycker sig. Skaffa information men också analysera och plocka ut det väsentliga därifrån och dessutom förhålla sig kritisk till media innehållet. Allt det här och mycket annat skall leda till att ungdomar lär sig fungera med media, så att de tex anpassar källkritik, kan använda media på ett omfattande sätt och tillämpar etiskt tänkande när de läser eller producerar media.

Fast jag hör till generationen av ”internet natives”, vi som vuxit upp med internet och kallas internet infödingar, och därmed borde inneha en bra media läskunnighet så känner man sig

ibland som en gammal tant som inte riktigt förstår vad som händer. En av de senare upplevelserna för mig på den fronten är tv-serien Life. Life är eller var en tv-serie som sändes i två säsonger som jag följde med. Serien tilltalade mig och jag tyckte den var både smart och intressant. När jag såg det sista avsnittet av hela serien, som borde ha "round it up", som man säger på engelska, så märkte jag att jag inte förstod allting. Men istället för att som tidigare bara blivit irriterad och inte kunnat göra något åt min ovisshet, då ingen av mina vänner tittade på serien så att jag skulle ha kunna fråga, kunde jag gå in på internet och hitta någon av de miljoner av tittare som kunde förklara vad som riktigt hände i sista avsnittet. Genom att söka fakta på några forum kunde jag utnyttja "common intelligence", en term som Jenkins använder i sin bok Convergence Culture, för att få svar på mina frågor. Personligen fick jag tillfredställelse av att förstå vad som hänt i serien med hjälp av konvergens kultur.

## Gammal media

Jag hittade en bra artikel om gammal och ny media och deras interna förhållande, "Vanha ja uusi media" som publicerades redan för tio år sedan i Tietokonelehti (1/1999), men som ännu också stundvis känns väldigt aktuell. Dessutom har vi i och med vårt filmprojekt om media 2020 diskuterat gammal och ny media väldigt mycket inom vår grupp (grupp A med Juha, Kirsi och Marjaana). Gammal media är någonting som vi alla känner till och som man kan tänka sig att är ganska stabilt jämfört med ny media som är ett begrepp som hela tiden utvecklas och därmed inte är så entydigt. Så här enkelt är det ändå inte, eftersom gammal media fortlöpande måste utveckla sig för att överleva i en värld full av förändringar, där de flesta av oss unga vill njuta av media gratis. I artikeln jag läste lades det fram en åsikt som jag själv delar och som vi alla inom vår övningsarbete grupp var ganska överens om.

Att surfa är någonting man gör individuellt och därmed ganska ensam, därför borde pressen och televisionen satsa på upplevelser som inte ens de bästa internet sidorna eller sökmotorerna kan ge en. Som exempel i artikeln ges en bra film, naturdokumentärer eller stora glänsande bilder i en tidning.

Internet erbjuder en utmärkt källa för information men gör det väldigt sterilt. Människan lever inte enbart på information, utan på känslor och upplevelser skrevs det i artikeln och det tycker jag var ett väldigt bra uttryck för att datorn inte kan ge allting vi behöver. Upplevelser blir allt

viktigare i en värld var de gamla institutionerna förlorar sin ursprungliga betydelse. Opera huset behövs inte för att lyssna på musik då det låter bättre i televisionen, Kiasma behövs inte för att visa konst för man kan se samma konst på internet, butiker behövs inte för att köpa saker då man kan köpa allt billigare på nätet och biblioteket behövs inte mera för att låna böcker då man kan bläddra i dem på nätet.

De gamla institutionerna överlever eftersom de kan bjuda på upplevelser som man inte kan få medan man surfar hemma. Exempel på sådana här upplevelser presenterades i artikeln, att träffa likasinnade i Kiasma, biblioteket eller operahuset är en upplevelse på samma sätt som att vandra i butiker och beundra och röra saker som man inte har råd med är det. Att drabbas av köphysteri då man trängs med hundratals andra under galna dagarna i Stockmann är också en upplevelse.

Precis som säkert alla andra har jag personlig erfarenhet av liknande situationer, en köksmaskin kan vara 50 euro billigare i en näthandel men ändå köper jag den från butiken var jag kan gå titta och känna på köksmaskinen medan jag funderar på om jag borde införskaffa den. De exempel jag själv binder samman starkast samman med media härstammar från studierna. Internet har möjliggjort Noppa, som är Tekniska högskolans studieportal på nätet. Noppa, som man kan bekanta sig med på www-adressen [noppa.tkk.fi](http://noppa.tkk.fi), är en bas för majoriteten av mitt studiematerial. Där publiceras inte bara nyheter om kurserna och resultat från tenterna, via Noppa hittar jag allt föreläsningmaterial och alla övningsuppgifter som hör till kurserna. Dessutom filmas flera av kurserna precis som "Median Murros" och sänds i real-tid (och lagras så att man kan se på dem när man vill) och man kan ställa frågor till föreläsaren med hjälp av ett chat-program medan man sitter hemma eller på ett cafe och följer med lektionerna. Dessutom används Stack och andra likande program vid Tekniska högskolan, Stack är en portal på nätet för att räkna och lämna in övningsuppgifter i matematik och fysik istället för "vanliga" räkneövningar där en assistent går igenom uppgifterna.

Den här utvecklingen inom informationsflöde förändrar min vardag enormt. Den märkbaraste skillnaden är att jag inte är bunden till plats eller tid. Jag skulle kunna ligga på en solstol på en strand i Thailand och studera, detta är en extremmöjlighet som jag dock inte använder själv. För mig gäller istället att jag inte behöver ta mig till Otnäs varje dag, istället kan jag studera hemma om det passar mig. Aalto universitetet är en skola men har tre campus. Att ta sig mellan dem är för tillfället besvärligt, speciellt om ens föreläsning tar slut samtidigt i Otnäs som den

börjar i HSE eller ännu längre bort, i Arbiastranden. Att kunna studera via sin dator, som för tillfället är möjligt till ganska hög grad, löser logistiska problem som det här.

Internettidningar är ett till fenomen som jag utnyttjar mig av. Jag sparar pengar då jag inte behöver prenumerera på alla tidningar jag vill läsa och jag har möjlighet att hålla mig mycket bättre uppdaterad då jag inte läser tidningen en gång per dygn utan kan gå in på webbtidningarna när somhelst och hitta de färskaste nyheterna.

Ingenting är ändå enbart positivt, samtidigt som information flyttas till en digital värld försvinner många viktiga upplevelser som jag talade om tidigare. Att studera handlar inte enbart om att lära sig det som professorerna undervisar, det handlar om att hitta sin plats, lära sig känna nya människor och mycket mer. Att läsa tidningen handlar inte heller bara om att skaffa informationen och nyheterna, det är lika viktigt att kunna bläddra i tidningen när jag dricker kaffe på morgonen eller bläddra i en veckotidning när jag äter lunch, både att känna att man läser helt konkret då man bläddrar i tidningen men också att ha tidningen som ett konkret föremål. Förstås kan jag spara de intressantaste artiklarna, men jag tror inte att det ger mig samma glädje att printa ut artiklar och arkivera dem i hyllan som när man är på lande och kan läsa en några år gammal tidning och via den åka ut på en tidsresa några år bakåt. Fast man hittar samma gamla tidningar på internet så är de sterila och känns inte gamla och mysiga på samma sätt. Ett problem för framtiden är alltså att hitta plats för det av studierna som inte har med undervisningen att göra, var får människor sina upplevelser ifrån?

# Källor:

Wikipedia

Henri Weijos föreläsning

Convergence Culture av Henry Jenkins

”Vanha ja uusi media”, Tietokonelehti (1/1999)

Kursen ”Median Murros” och allt jag lärt mig där, både under föreläsningarna och av min grupp då vi gjorde vårt övningsarbete Media 2020.