

5.4. Eesti digikultuuri poliitika rahvusvahelises ruumis: areng ja kitsaskohad

Indrek Ibrus

Sissejuhatus

Eestit peetakse digielukorralduse edulooks – ennekõike on eeskujulik ja tunnustatud avalike e-teenuste taristu. Sellele kuvandile on ehitatud muudki: „digi“ on saanud Eesti välispoliitiline visiitkaart. Eesmärki hoida Eesti uuendajapositsiooni e-valitsuse ja digiteenuste vallas toetavad kõik poliitilised jõud. Ent kui eesliitele „digi-“ liita sõna „kultuur“, muutub olukord vastuokslikumaks. Digitaalsed kultuurivormid või -teenused ei ole riiklike digipoliitika eesmärkide seas esmasel. Võrreldes eeskujudega mujal Euroopas, on saavutusi või eesrindlikke algatusi vähe. Selge aga on, et avalike teenuste ja eraettevõtluse areng selles valdkonnas on eesti kultuuri kestlikkuse seisukohast väga tähtis. Ühelt poolt oleneb sellest välismõjudele vastukaalu pakkumise võime, teiselt poolt moodustab just digikultuur hargmase Eesti alustaristu ehk tagab eestikeelse kultuuri kättesaadavuse kõikjal maailmas.

Selles artiklis on keskendunud eesti kultuuriteenuste digimisele ja selle poliitilisele juhtimisele. Esitatud on kolm konkreetsemat küsimust. Mis on iseloomustanud seniseid digitaalsete kultuuriteenuste valdkondlikke poliitikaeesmärke ja kas nende elluviimine on õnnestunud? Mida kultuuri jaoks laiemalt tähendab valdkonnas suurenenud poliitiline rõhuasetus ettevõtlusele ja ekspordile, kas need rõhuasetused on olnud tulemuslikud? Mida tähendab osalus interneti avatud turgudel Eesti

kultuurile? Nendele küsimustele vastamiseks on siin artiklis alustatud arutelu, mis on digitaalne kultuur ja miks peaks olema tähtis sellest riigi arengu analüüsimisel rääkida.

5.4.1. Digitaalne kultuur – võimalused ja algatused Eestis

Bittideks ja baitideks muundatud kultuuril on eripärane võime olla sünteesiv, seostada erinevaid esitusviise: tekste, pilte, helisid jm. See loob võimalused uut laadi multimodaalseteks, transmediaalseteks jms väljendusvormideks, mis rikastavad kultuuri väljendusvahendeid (Ibrus, Ojamaa 2014). Teiseks on üle võrguplatvormide omavahel sidestatud kultuuriteenustel nii kultuuri sisemiselt sidustav kui ka „lugejaid“ võimestav potentsiaal: igaüks saab valida oma loo ja teemade järjekorrad (Landow 1992). Kolmandaks kaasneb digikultuuriga võimalus aktiivsemaks osaluskultuuriks: kasvab igaühe võimalus kultuuri loomises ja korraldamises kaasa lüüa, millest omakorda tulenevad uued kultuuri ühisloome või -tarbimise viisid (Jenkins jt 2013). Neljandaks toetab digitehnoloogia kultuuri rahvusvahelistumist: internet on üleilmne ja seetõttu on seda ka loome-, levi- ja tarbimisprotsessid. Need soosivad suhtlust üle seniste

kultuuripiiride, kultuuri suuremat avatust ja kultuuri-vahetuse kiirenemist. Viieks lubavad hiljuti avanenud võimalused virtuaal- või liitreaalsuse rakenduste abil keskkonda teistmoodi tajuda, alternatiivreaalsuses uusi elamusi kogeda. Kuuendaks iseloomustab digikultuuri andmebaasiline ülesehitus, võime koondada ja filtreerida suuri andmemahte: avardada ligipääsu kultuurivaramule (Manovich 2012). Seitsmendaks on digikultuurile omased uued enesekohase kommuni-katsiooni võimalused: üksikisikute või institutsioonide võimalused kasutada näiteks sotsiaalmeedia vahendeid enesekuvandi loomeks ja esitlemiseks, interneti võime toetada nišši-identiteete toetavate, sageli hajali paiknevate virtuaalkogukondade sündi. Kaheksandaks kaasneb digikultuuriga uudne võimalus mitmesuguste kultuuri-tarbimisega seotud andmete kogumiseks: kultuuri ja selle kasutusviise kirjeldatakse üha detailsemalt ja üha automatiseeritumalt, kogutakse hiiglaslikke andmeid kultuurikäitumise, -eelistuste jms kohta. Seetõttu teavad kultuuriteenuste osutajad kasutajate kohta üha enam ja see omakorda mõjutab nii nende teenuste arengut (mis on kellele ja mis alustel kättesaadav), kui selle kaudu ka kõiki digikultuuri eelnevalt nimetatud avaldumisvorme.

Kõigi nende võimaluste ristamine tähendab kultuurile uutmoodi arengudünaamikat ja seejuures nii uusi riske kui ka võimalusi. Riskid on peamiselt seotud kultuuri kasutusandmete kogumisega, sellest tingitud ohud privaatsusele ja valikuvõimaluste kitsenemine, kui algoritmid hakkavad kogutud andmete põhjal kasutajate kultuurimenüüd rohkem suunama. Võimaluste puhul on oluline kultuuri rikastumine uute vormidega, kultuurivaldkondade tihedam lõimumine ja seega orgaanilisem areng, kuid samal ajal ka kultuuridünaamika kiirenemine nii infovahetuse kiirenemise kui ka juurdepääsetavuse ja osalusvõimaluste paranemise toel.

Tuleb rõhutada, et digikultuuri kui eraldiseisvat valdkonda on keeruline eristada seotud sotsiaal-majanduslikust taustast. Digikultuuri vormide esiletõus on seotud infoühiskonna üldisema arenguga, mida märksõnadena iseloomustavad üleilmastumine, individualiseerumine, neoliberalse ideoloogia võidukäik, infoteenuste valitsev roll majanduses ja kõigi eluvaldkondade „meediastumine“ (Hjarvard 2013). Kõige eelnevaga on seotud ka loomemajanduse valdkondlike poliitikameetmete võidukäik. Digikultuuris osalemine võib tähendada nii üksikisikule avanevaid võimalusi maailmaturgudel tegutseda (tarbijatena, teenuste osutajate või toodete pakkujatena) kui ka vajadust riskidega ise hakkama saada. **Infoühiskonna kultuuriturud on üleilmsed, mis tähendab avatud väikeriigile, et oma-kultuur ja kodanike ootused muutuvad väliskeskonna teisenemise tõttu ning seepärast on ka poliitika kujundajatel vaja selle keskkonna kujundamisel aktiivselt osaleda – nii riigisiselt kui ka rahvusvaheliselt.**

Allpool on lühidalt analüüsitud, millised on Eestis digikultuuri silmatorkavamad ilmingud. Sealjuures

ei keskenduta n-ö antropoloogilisele vaatele ehk digitaalset keskkonnas osalemisele kui kultuurilisele tegevusele, vaid käsitletakse kunstiliste ambitsioonidega ja kultuuri kajastamise ning kultuurimaterjalide korraldamisega seotud tegevust.

Kultuuripäränd. Eestis on mõnevõrra digitud analoogvormides sündinud kultuuripärändit. Mahte on keerule kokku arutada, kuid 2012. aastal tehtud arvutuse kohaselt on digitud vaid murdosa kogu pärändist (arvestades mitmesuguse tegevuse piiratud mahte, ei ole olukord nelja aastaga märkimisväärselt muutunud). Mõningaid pärändiliike on digitud rohkem (kogu fotopärändist 29%), teisi vähem (filmipärändist 2%). Saavutustest võib esile tõsta näiteks rahvusraamatukogu trükisõna digiarhiivi Digar (digar.ee), Eesti filmi andmebaasi (efis.ee), aga ka fotopärändi metaandmete kogumist mängustavat rakendust Ajapaik (ajapaik.ee). Suurema ettevõtmisena on arenemas muuseumide veebivärv MuIS (muis.ee) ja paljude mäluasutuste andmekogusid koondav otsikeskkond E-varamu (e-varamu.ee).

Kunstid. Kujutava kunsti süsteemist välja kasvanud nn uue meedia kunsti on Eestis viljeletud 1990. aastast, tuntumad nimed on Mare Tralla ja Timo Toots. Viimase teos „Memopol-II“, mis kriitilises võtmes käsitles Eesti e-riigi kogutavaid andmeid kodanike kohta, võitis 2012. aastal selle kunstivaldkonna rahvusvahelise suurauhinna Prix Ars Electronica. Teistes kunstivaldkondades on olukord vastuokslikum: muusikat, kirjandust ja filme toodetakse tänapäeval valdavalt digitaalses vormis, kuid enamasti ei ole see toonud kaasa muud kui lihtsama tootmisprotsessi ja kiirema levi. Vaid muusika puhul saab osutada kultuuri peavoolus kanda kinnitanud elektroonilise muusika žanritele. Üldisemalt on aga neis nn sisutööstusvaldkondades digiteerumine ennekõike turukorraldusliku tähendusega: see on võimaldanud väljakujunenud valdkondades teistsuguseid levi- ja tarbimisviise, uut laadi ärimudeleid ja muutunud sisetulekuid ning seetõttu mõjutanud väga tugevalt nende valdkondade toimealuseid. Siin tuleb silmas pidada ka interneti üleilmastavat mõju: levitamiseks kasutatakse tihti peale rahvusvahelisi platvorme, näiteks Spotify, Amazon või Netflix, mis tähendab, et lõplik kontroll levi, tarbimise ja tulude kujunemise üle on minemas üha enam Eestist välja. Samal ajal suureneb seetõttu, ennekõike muusika valdkonnas, tasapisi ka eksporditulu nii otsetuluna platvormidelt, nagu iTunes, Spotify või YouTube, kui sedakaudu, et neil platvormidel on tutvustav roll: need võimaldavad välispublikul Eesti artiste avastada.

Kunstide kohta tuleb ka märkida, et juba mitu aastat on haridusprogrammide toel oodatud ka suuremat nn multi- või ristmeedialiste kunstialgatuste (näiteks audiovisuaalkunstide kasutamine mobiilide asukohapõhistes liitreaalsusrakendustes, kunstiliste ambitsioonidega videomängud jms) ehk digikultuurile päriselt omaste uute kunstivormide esilekerkimist. Suunatud

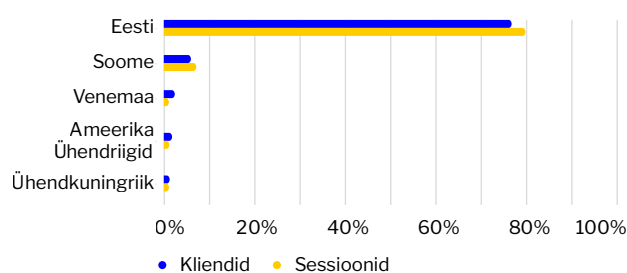
tugiprogramme puudumise tõttu pole aga suuremate tulemusteni jõutud. **Eestis puudub digikultuuri valdkonnas riigi toetatav arenduskeskus, mis vanematel valdkondadel on olemas** (Eesti Filmi Sihtasutus, Eesti Arhitektuurikeskus, Eesti Disainikeskus, Eesti Teatri Agentuur jt). Sellistest, just digikultuuri uuenduslike vormide arengut toetavatest institutsioonidest on Euroopast positiivseid näiteid. Tuntumate seas võib nimetada Ühendkuningriigi fondi NESTA, Taani interaktiivse meedia tugiagentuuri Interactive Denmark, Prantsuse filmi ja teletootmise sektori arengut toetav CNC, mis toetab ka interaktiivse kunsti, meedia ja videomängude projekte ning koordineerib kogu valdkonda.

Meedia. Meedia digiteerumisel on Eestis olukord võrdlemisi hea. Enamik tootmisprotsessist on digitaalne, ajalehtede, raadiokanalite ja peamiste telekanalite sisu saab jälgida internetis, järelvaadatavad on ka kõigi peamiste tele- ja raadiokanalite saated. Väga liberaalse järelvaadatavuse strateegiaga Eesti Rahvusringhääling (ERR) annab silmad ette enamikule Euroopa telekanalileist. Saadete internetist otse- ja järelvaatamise võimalus ei ole tähtis üksnes elanikele täiendavate tarbimisvõimaluste pakkumisel, vaid on toimunud hästi ka Eesti ja tema välis- ehk diasporaakogukondade sidekanalina (vt joonis 5.4.1). Piiratud eelarvega pakub ERR veebiplatvormidel rikkaliku sisu, mis on seda silmapaistvam, et kindlat ülesannet pole seadusandja selles küsimuses ERR-ile veel andnud. Eesti Rahvusringhäälingu seadus on digitehnoloogiaid silmas pidades aegunud, samuti riigi eelarvest rahastatud kultuurimeedia-institutsioonide ülejäänud pealisülesanded. Põhjendatud on küsimus, kas meedia digiteerumisega kaasnevat meediasisu seostamisvõimalust arvestades on endiselt vaja näiteks ERR-i ja sihtasutust Kultuurileht eraldi hoida, kui nende teenustel on digiajastul üha selgem ühisosa ja need toetavad üksteist.

Erameedia puhul tuleb tõdeda, et ennekõike ajalehtedest välja kasvanud tänapäevased ristmeediakontsernid on samuti olnud tugevad uuendajad. Võrgulevi tõi kauaks kaasa sissetulekute kriisi, kuid värskemate uuenduste mõjul on valmisolek võrgusisu eest maksta tarbijate seas viimastel aastatel suurenenud. Eesti elanike võrgumeedia kasutust valitsevad kaks suurt kodumaist kontserni – Ekspress Grupp ja Eesti Meedia – kelle portaali võtavad suurema osa siinsest *online*-reklaamiturust. Samal ajal jätkub reklaamiturul majanduskriisiga alanud kriis: kuigi *online*-reklaam on kasvusuunaga ja katab nõnda muude reklaamimeetodite vähenevat tootlust (vt joonis 5.4.2), viib meedia üleilmastumine Eesti turult raha välja. Ikka suurem osa tulust läheb üleilmsetele suurtegiatetele, näiteks Google, Facebook jt, kes kontrollivad aina enam otsekontakti auditooriumitega. See raha ei naase Eesti meediasüsteemi, mis on väljakutse Eesti omameedia kestlikkusele.

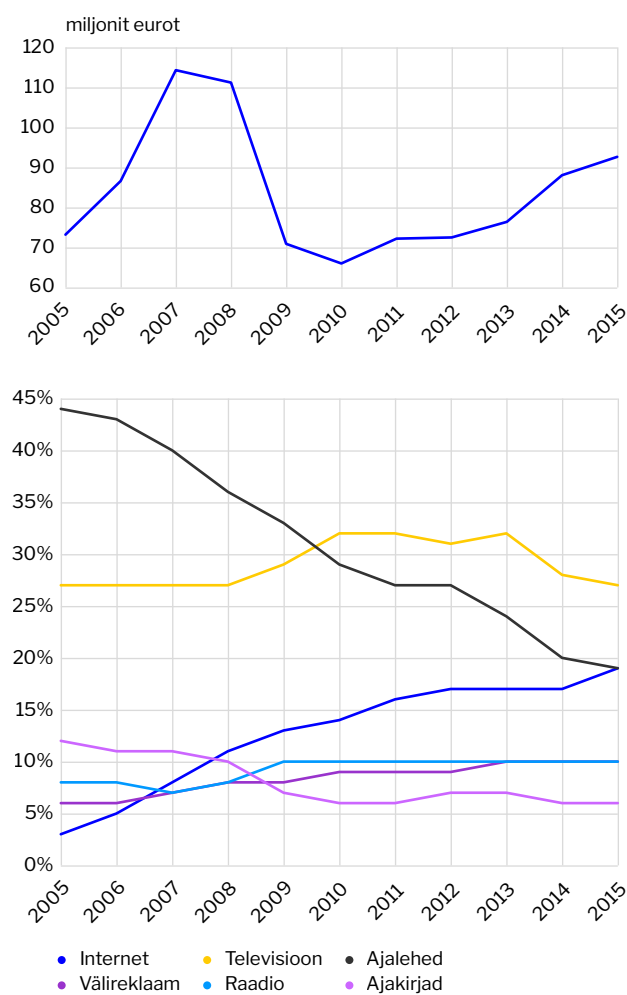
Meediapoliitikas püütakse seda lahendada Euroopa Liidu tasandil uute regulatiivsete sammudega. Ettevõtted

Joonis 5.4.1. ERR-i veebisaitide külastuskorrad Eestist ja teistest riikidest



Allikas: ERR.

Joonis 5.4.2. Eesti reklaamiturumahu areng ja interneti-reklaami osatähtsuse kasv selles



Allikas: Kantar Emor.

ise üritavad seda lahendada meediavormide ristmeedialise lõimimise ehk mitmekülgussäästu loogika abil: kasutades koordineeritult näiteks paberlehe, telekanalite ja raadiojaamade võimalusi, loodetakse nii olla tõhusam ja ka relevantsem kohalike auditooriumide ning reklaamiandjate silmis. Auditooriumid ja ajakirjanikud ise ei kipu pahatihti sellist materjali ümberpakendamist hindama: seda nähakse laiema ajakirjandusliku kvaliteedilanguse ühe põhjusena, sest veebiajakirjanduses

kulub liiga palju ressursse ümbertöötamisele, mitte uue kvaliteetse ajakirjandusliku materjali tootmisele. Võrgu-ajakirjanduse maine laiemalt on seetõttu halb. See võib aga nn tõepõhjata ajastul hakata ohustama ühiskonna stabiilsust.

Teadus ja haridus. Kõrgharidusastmes leiab digikultuuri arengut toetavaid õppekavasid mitmes ülikoolis. Digitaalset andmekorraldust õpetatakse nii Tallinna ülikoolis (infoteadus) kui ka Tartu ülikoolis (info- ja teadmusjuhtimine). Digitaalse meedia tootmist ja kunsti Tartu kõrgemas kunstikoolis (meedia- ja reklaamidisain), Tallinna ülikoolis (ristmeedia filmis ja televisioonis, digitaalsed õpimängud) ja kunstiakadeemias (interaktsioonidisain). Nimetatud erialade lõpetajad suunduvad enamasti tööle reklaami- ja meediasektorisse, aina enam proovitakse kätt valdkondlike idufirmade käivitamisel.

Nimetatud ülikoolides tegutsevad ka valdkonna peamised uurijad, kes on tegelenud küsimustega hüpertekstilisest kirjandusest või uue meedia kunstist kuni transmeedia narratoloogia, meediatööstuse ristmeediastrateegiatega ja kultuuritööstuse jagamismajanduse uurimiseni. Eesti digikultuuri uuringute uue arenguetapi eeldused on loodud paari uue algatusega. Tallinna ülikoolis asutati 2015. aasta suvel meediainnovatsiooni ja digikultuuri tippkeskus (MEDIT). Kirjandusmuuseum on tõuganud tagant nn digihumanitaaria valdkonda, mille tulemusena asutati 2015. aastal Eesti Digihumanitaaria Selts.

Loomemajandus. Riigi loomemajanduspoliitikast on lähtunud hulk ettevõtmisi kutsuda ka digikultuuri valdkonnas esile idufirmade pealekasv. Nende eesmärk on viia osa kultuuriteenuseid erasektoripõhiseks, muuta need kiire kasvuväljavaatega eksporditartikliteks ja sise-majanduse kogutoodangusse panustajateks. Üks selline ilming on Tallinna ülikooli Balti filmi, meedia, kunstide ja kommunikatsiooni instituudis (BFM) tegutsev ja Ettevõtlike Arendamise Sihtasutuse loomemajanduse inkubatsioonimeetmest tuge saav digitaalse loovmeedia ettevõtete inkubaator Digix (digix.eu), teine on samast meetmest toetatav Tartus tegutsev loomemajandust ja IT-raudvara seostav ärikiirendi Buildit (buildit.ee). Narvas on äsja saanud rahastuse visuaalse multimeedia keskus Objekt. Varem on Eestis tegutsenud ka videomänguarenduse kiirendi Gamefounders. Nende algatuste mõju on lühikese tegevusaja tõttu ebaselge, kuid Gamefoundersi tegevusperiood kattub Eesti mängutootmis-sektori alguse ja kiire arenguga.

Kirjeldataud algatused on seotud neoliberaalse arusaamaga kultuurikorraldusest: ootusega, et ennekõike on eksportivad eraettevõtted kultuurivaldkonna vedurid. Kas need ootused on põhjendatud, on vastusetu küsimus. Kuid Eesti digikultuuri poliitikaloomes on teisi lahtiseid küsimusi.

Digikultuur eikellegimaal

Üks küsimus on digikultuuri kui valdkonna koht riigi tegevuskavades nii valdkonna „kaetuses“ poliitika-loomega: kuivõrd on valdkond esile toodud eri tasandite poliitikadokumentides ja eesmärgiseades, kui ka eelarves: kuivõrd on valdkonda suunatud raha, et seatud eesmärgid täita. Teisisõnu on artiklis keskendunud poliitikaanalüüsile: kuivõrd tähtsustatakse Eestis digitaalsete kultuurivormide ja avalike teenuste arendamist, kuivõrd investeeritakse nende arengusse eelkõige võrreldes Euroopa teiste riikide ja laiemalt ka Euroopa Liidu valdkondlike poliitikameetmete ning sihiseadega.

Kultuuri- ja loomemajanduse rohelise raamatu avaldamisest (2010) alates on Euroopa Komisjon võtnud üle akadeemiliste uurijate seas jagatud arusaama (nt Potts, 2011), et elav kultuurikeskkond, digitaalse kultuurisisu mitmekesine pakkumine, nii kultuurivormide kui ka teenuste uuendused, võimalikult lai ring sisuloojaid jne on otsesed ühiskondade laiemat arengut, seejuures tehnilist innovatsiooni toetavad tegurid. See lähtub eeldusest, et kommunikatsioonitehnoloogiaid kasutatakse enamasti kultuurisisu tarbimiseks, näiteks meedia, muusika, filmid jms, ning seetõttu veavad uuendused kultuuris ka arengut tehnoloogiasektoris, kultuurisektori kaasamine aitab tehnoloogiail edukalt inimeste käitumisega kohaneda jne. Sel põhjusel on Euroopa Liidu institutsioonid rõhutanud kultuuri-pärandi uuskasutuseks digimise ja selle tulemuste kättesaadavaks tegemise tähtsust. Selleks lubatakse kasutada struktuurivahendeid, rahastatakse Europeana portaali, koordineeritakse filmipärandi digimist ning sellega seotud tehnoloogia standardimist. „Loov Euroopa“ programmist rahastatakse digitaalse sisu leviplatvormide arendamist, aktuaalsete sisuvormingutega eksperimenteerimist (nt liit- või virtuaalreaalsus, trans- ja ristmeediarakendused jms). Digitaalse ühtse turu strateegias rõhutatakse lõpptarbijatele suunatud kultuuriteenuste piirideülese tarbimise võimaluste arendamist (nn geoblokeeringute piiramine). Euroopa Liidu teadus- ja innovatsiooniprogrammis „Horisont 2020“ on digitud pärandi uuendusliku kasutamise arendamisel käimasoleval finantsperioodil eriline rõhk: nähakse, et pärandi kui üsna odava kultuuriressursi kasutamine ei paku lisavõimalusi üksnes loovsektorile, vaid seda saab tõhusalt kasutada kultuuridevahelise dialoogi ja mõistmise arendamiseks. Kõik need algatused võib kokku võtta nõnda, et digitaalsete kultuurivormide ja -teenuste arendamine on Euroopa Liidus prioriteetne.

Mis on Eestis poliitikatähelepanu keskmes? Sellele vastamiseks tuleb esmalt pöörduda küsimuse juurde riigihalduslikust vastutusosalast: kelle valdkond digikultuur üldse on? Eesti digiteenuste korraldust veab majandus- ja kommunikatsiooniministeerium (MKM), koostades valdkondlikke üldpõhimõtteid andes määrusi, mille alusel riigi infosüsteemide amet (RIA) annab nende

teenuste sisseseadmiseks raha (enamasti Euroopa Liidu struktuurifondidest). Kaudsemalt oleneb digikultuuri valdkond kõigist neist üldpõhimõtetest, samuti investeeringutest alustaristusse: kui võrguühendus Võrumaa talupidamise kohale tuleb, muutub paremaks ka sealse leibkonna juurdepääs kultuurile.

Mis puudutab aga otseselt riiklikke kultuurivaldkonna e-teenuste arendamist, sõltuvad needki MKM-i poliitikakujundusest. Näiteks taotlevad riigi e-teenuste arendamise meetmeist raha mitu Eesti muuseumi, et oma teenuseid interaktiivsemaks ja kättesaadavamaks teha. Meede, mis on kavandatud kultuuripärandi digimiseks („E-teenuste loomist ja rakendamist toetava teenuste baastaristu arendamine“) lubab selleks otstarbeks kolm miljonit eurot. Enne selle summa kinnitamist koostas kultuuriministeeriumi digitaalse kultuuripärandi nõukogu „Kultuuripärandi digimise rakenduskava 2015–2020“. Rakenduskava põhieesmärgid seati lähtudes pärandi kasutatavusest hariduses, nt eesmärk kasutada digitud materjale (raamatuid, filme, fotosid, helindeid) näiteks uut tüüpi digiõpikute koosseisus. Selleks nähti ette, et esmavajaduste digimine kõigi pärandilaadide lõikes läheks kokku maksma 13 miljonit eurot. 2017. aastal avaneva kolme miljoni euro põhieesmärgiks kujunes MKM-i ootustest tulenevalt aga kasutus meedia- või mängusektoris. Teisisõnu antakse lähiaastail pärandi digimiseks raha lähtuvalt ootusest toota majanduslikku lisaväärtust, mitte selle võimalikust panusest kultuuriliste identiteetide kujunemisse, kogukondade dialoogi või kultuuri- ja ajalooeadlikkuse mitmekesistamisse, mis kõik on olulised mitmerahvuselise ühiskonna tasakaalustatud arengu tagamiseks.

Järeldus, mis MKM-i poliitikaeesmärkide mõjukusest selles protsessis välja joonistub, on digikultuuri jäämine kahe ministeeriumi vahealale, misjuures mõlemat iseloomustab valdkonna suhtes teatud nõutus: kumbki ei näe, et see on päris nende pädevus. Majandus- ja kommunikatsiooniministeeriumi majanduskasvu keskne vaade valdkonnale on kitsas, kultuuriministeeriumi vaates seostub „digi-“ aga ennekõike kultuuripärandi säilitamise ja vahendamise n-õ tehnilise teenusega, mitte kultuuri arengudünaamikat põhimõtteliselt muutvate, selle väljendusvahendeid rikastavate võimalustega. Kultuuriministeeriumi kui organisatsiooni korraldus on juba väljakujunenud valdkondade teenistuses, ministeeriumi arengukavas (2017–2020) käsitletakse digipööret vaid pärandi digimise võtmes. Eespool kirjeldatud Euroopa Liidu tasandi sihiseadeid Eesti riigisisises kultuuripoliitikas võrdväärse mahus ei esine.

Kultuuripärandi digimise poliitikaeesmärkide areng

Valdkondlikke arengukavasid on kultuuriministeerium koostanud vaid digitaalse kultuuripärandi valdkonna kohta. Sellekohaseid natuke erinevate nimedega dokumente on alates 2004. aastast koostatud neli (aastateks 2004–2007, 2007–2010, 2011–2016, 2015–2020). Arengukavade lugemisel ilmneb, et esimene strateegia 2004–2007, mis kirjutati enne Eesti liitumist Euroopa Liiduga, oli kõige optimistlikum: seati suurejoonelisi digimissihte, selleks kavandati riiklikku arengukava, lubati digimist süsteemselt ministeeriumi tasandil koordineerida ja nimetati ka rahanumbreid, kui palju digimiseks vahendeid planeeritakse. Esimene arengukava oli keskendunud pärandi digimisele säilitamisotstarbest lähtuvalt, uutest kasutusvõimalustest kuigi palju ei räägitud.

Teine ja kolmas arengukava aastateks 2007–2010 ja 2011–2016 olid kirjutatud vastavalt enne ja pärast majanduslangust. Seetõttu iseloomustas esimest silmatorkav optimism ja teist pragmaatilisus. Esimeses hakati juba arvestama euroraha võimalustega, kuid teises panustati omavahendite puuduses ennekõike sellele. Rõhuasetus oli üha enam pärandi uuskasutusel ja uutel teenustel. Enamasti ei küsita, miks on eelmise strateegiadokumendi plaanidest suurem osa ellu viimata.

Ajateljel viimane, „Kultuuripärandi digimise arengukava 2015–2020“ sündis vajadusest koostada raamdokument Euroopa Liidu struktuurifondide raha kasutuselevõtuks. Dokumendi koostamisse kaasati suur hulk Eesti mäluasutusi, selle keskmesse toodi pärandi uuskasutus ettevõtluses. Sarnaselt kümme aastat varasema ajaga on see dokument üsna suurejooneline: kirjeldatakse üksikasjalikult, kuidas eri valdkondades hakatakse tagatama digimine, digitud materjalide säilitamine ja kättesaadavus. 12 aasta jooksul valminud nelja dokumendi põhjal tuleb esmalt nentida, et **pärandi digitaalsena kättesaadavaks tegemise põhjenduste seas ei nimetata kordagi eesmärki kasutada kultuurivaramut Eesti ja tema väliskogukondade sillapeana**. Peamine arengujoon on, et kultuuripärandi digimisel püüab riik selle kui lisakuluga hakkama saada vaid Euroopa Liidu raha toel. See aga muudab keeruliseks täita kultuuriministeeriumi arengukavas seatud eesmärk digida 2020. aastaks 80% Eesti audiovisuaalpärandist. Samu eesmärke toetab riigikogu vastu võetud dokument „Kultuuripoliitika põhialused aastani 2020“. Selle põhjal võib järeldada, et **peale struktuurifondide kasutamise peaks riik lähitulevikus hakkama digimiseks planeerima raha ka riigielarves**.

Nelja arengukava teine läbiv joon on kasvav rõhuasetus pärandi uuskasutusele ettevõtluses. Järgmiseks on vaadeldud, kuid võrd toetab praegune digimise korraldus seda eesmärki.

Digitud materjalide kasutuse korraldamine

Kujutlegem, et kogu Eesti audiovisuaal- või foto-pärand – kümned tuhanded tunnid videomaterjali või miljonid fotod – on korrektselt kirjeldatuina käepärast Eesti kooliõpilastel, kes saaksid nende abil etteantud teemal aeg-ajalt näiteks videosseid meisterdada või uut laadi interaktiivseid jutustusi luua. See muudaks õppeprotsessi huvitavamaks ja õpilaste suhe aineõppe teemadega kujuneks vahetumaks. Pärandi kaudu tutvutakse juba olnuga, ent see loob ka aluse uute lugude rääkimiseks. Ühiskonnas saaks nii suurenda lugude paljusust ja nende pinnalt peetav ühiskondlik dialoog. Seejuures kasvaksid need dialoogid välja kultuuri ajaloost, kus olevik ja tulevik on minevikuga orgaanilises „kõneluses“. Selles seoses on paslik sisse tuua remiksi-kultuuri mõiste. Kultuuri aegumastusest, mälulementide pidevast kohalolekust meediakultuuris ja nende omavahelisest segunemisest on räägitud kaua. Varem oli arutelude alatoon valdavalt pessimistlik: segunemine toob kaasa eheda kultuuri kadumise, jääb vaid väheütlev märkide mäng meediarealsuses. Nüüd aga on tekkimas optimistlikum arusaam: **kultuuritraditsioonide remiksid mitte ainult ei ajakohasta pärandit, vaid avardavad ka selle mõtestamise võimalusi.** Pärandmaterjali uustõlgendamine igal ajahetkel uuesti loob võimaluse kultuurimälu dialoogiliseks lepitamiseks tänapäevaga – nõnda, et moodne rohujuuretasandil arenev kultuur ei ole pärandi ja ajalooa tingimata konfliktis, vaid vastupidi – on orgaanilises suhtes.

Selliseid võimalusi ja eesmärke tuleks silmas pidada ka pärandile juurdepääsu luues ja kasutusviise kavandades. Siin on kirjeldatud kaht peamist digipärandi kasutusviisi: kasutust hariduses ja ettevõtluses.

Formaalses hariduses on Eestil üks oluline eelis enamiku teiste riikide ees: pärandi uuskasutus koolide suletud digiökosüsteemides on lubatud ilma, et selle eest peaks autoriõiguste valdajatele tasu maksma. See loob võimalused tagada üldharidusõppes osalejatele lihtne juurdepääs kogu digipärandile. Sama kehtib uuskasutuse kohta: kogu pärand on uue loomiseks valla. See loob eeldused, et kasvav põlvkond omandab varakult oskuse pärandiga loovalt ümber käia ja see oskus võiks vaneemas eas panna aluse mitte ainult heale kultuuritundmisele, vaid ka oskusele kasutada pärandmaterjale uute kultuurivormide, -toodete ning -teenuste loomiseks.

Mitteformaalse õppe korral kehtib sama põhimõte: **digitud pärand muutub vahendiks, mida saab kasutada uute teoste loomiseks, millele omakorda saab rajada uusi ühiskondlikke dialooge ja identiteediloomi viise.** Kujutagem ette näiteks ühe küla inimesi remiksima oma elu kohta käivaid materjale. Või Eesti väliskogukondi oma juurte kohta digiandmekogusid koostamas. Selle võimaldamiseks on tähtis kindlustada tasuta või vähemalt võimalikult lihtne juurdepääs

autoriõigustega kaitstud materjalidele. Rahvusvahelise kogemuse kohaselt tagab siiski vaid tasuta juurdepääs pärandi laiema kasutuse ja seega ülal kirjeldatud soovitud mõju kultuuri arengule. See aga tähendaks, et autoritele hüvitise maksmine peaks jääma riigi kanda. Selles küsimuses on arutatud raamatukogulaenuuste puhul kasutatava autori hüvitusfondi ülesannete laiendamist või sarnase uue süsteemi väljatöötamist.

Uuskasutuse võimalused loomeettevõtluses on samuti suured. Näiteks ollakse mahukate pärandisise kasutatavate õpissüsteemide arendamisel maailmas alles algusjärgus ja siinse pärandi kiire digimise korral tekiks Eesti haridustehnoloogia ettevõttele uute lahenduste väljatöötamisel ning eksportimisel edumaa. Üldiselt eeldab nii haridusteenuste kui ka muudes valdkondades (nt ehituspärandi rekonstrueerimisel või esemepärandi kopeerimisel) teenuste arendamine juurdepääsu tervik- andmekogudele või vähemalt suurele enamikule pärandist. Senised kogemused mitmes riigis näitavad, et eriti Euroopa IT-teenuste erasektori jaoks, kus enamiku moodustavad väike- ja keskettevõtted, on digimine liiga kulukas ja seetõttu liiga riskantne investering. Digitud materjali uuskasutusest loodetakse uuendusi, seega on põhjust lähtuda nn innovatsioonisüsteemide loogikast. Innovatsioonisüsteem toimib hästi siis, kui toimib koostöö ja koordineerimine avaliku ja erasektori vahel.

Avalik sektor peab panustama eelkõige seal, kus erasektoril võimekus puudub. Seetõttu peab riik uuedustele käivitumiseks erasektoris esmalt digimise panustama ning looma piisavalt lihtsa ja loogilise süsteemi, mille alusel ettevõtted materjalile uuskasutuse otstarbel ligi pääseksid. Eesti üldise e-teenuste taristu toel oleks sellist juurdepääsusüsteemi lihtne rajada ja Eesti autoriõigusi haldavad organisatsioonid on valmis sellise süsteemi loomiseks. Seega seisab valdkondlik innovatsioonalmidus ennekõike valitsuse selge sõnumi taga, et võetakse tõsiselt riigikogu seatud eesmärki oma kultuuripärandi väärtuslikum osa kiiresti digida.

Eesti digikultuuripoliitika Euroopa Liidu tasandil

Eesti digikultuuri edasise arengu puhul tuleb ka silmas pidada, et internet on üleilmne, Eesti on osa Euroopa Liidu ühisturust ja selle arendamise järgmine samm on nn digitaalse ühisturu võimaldamine. Eesti valitsus- asutuste seisukoha saab kokku võtta järgmiselt: Eestile on hea, kui digitaalne ühisturg on lõdvalt reguleeritud ja sisepiire on vähe, siis saavad ka meie kodanikud ligi kõigile teenustele, mis seni on pahatihti kättesaadavad vaid suuremate riikide elanikele. Digikultuur tähendab enamasti kiiremat rahvusvahelist info- ja kultuurivahetust, kuid autoriõiguse territoriaalsuse tõttu ei jõua paljud sisuteenused väiksemate riikide elanikeni, sest nende teenindamine ei paku vähese tulususe tõttu

suuretevõtetele huvi. Seepärast meeldib digitaalse ühishuru mõte ja internetisisu geoblokeerimise piiramine nii Eesti poliitikakujundajatele kui ka elanikkonnale laiemalt.

Eesti teine seisukoht on, et midagi erilist ei pea ka tegema, et kaitsta Euroopa Liidu siseturgu Ameerika päritolu suuretevõtete (Google, Amazon, Netflix, Facebook jt) eest, sest turgu üle reguleerides on oht tõmmata vaip ka Euroopa päritolu idufirmade alt. Eeldus on seejuures, et innovatsioon on pidev ja varem või hiljem saavutavad ka Euroopa idufirmad oma katkestuslike toodetega edu.

Vähesel reguleerimisel võivad väikeste kultuuride pikaajalisele kestlikkusele olla aga negatiivsed tagajärjed, sest meedia- ja teiste sisuteenuste turge iseloomustab kaldumus koonduda. Miks see nii on? Klassikaline tõdemus on, et turgude korral, mida iseloomustavad absoluutsed kulueelised, mille puhul on olulised mastaabi- või mitmekülgussääst ja suured esmased kulud, võib täheldada suuri struktuurseid turutõkkeid. See kõik iseloomustab klassikaliselt ka meediatööstust ja -turge. See tähendab, et konkurents neil turgudel ei ole täiesti vaba ja neil on suundumus areneda oligopoolse ülesehituse poole, kus turgu valitseb vaid käputäis ettevõtteid. Võrguteenuste puhul lisandub sellele loogikale veel ka nn võrguefekt, mis viitab nõudluspoole mastaabisäästule: igale üksiktarbijale on kasulikum, kui ka teised kasutavad sama teenust. See loogika kehtib ka kõigi meediateenuste korral, mille puhul auditooriumid otsivad teatud osalusvõimalust (Ibrus, Rohn 2016). Suurtel, paljudel platvormidel tegutsevatel meediaimpeeriumidel on ka tugev „turundusmuskel“, mille abil auditooriumide tähelepanu kui peamist piiratud ressursi haarata.

Digitaalsetel meediaturgudel aset leidvat koondumist on meediapoliitikas käsitletud üldiselt kui probleemi, sest see võib piirata kultuuriruumi sisemist rikkust. Seega, kui Euroopa Komisjoni eesmärk on jõuda toimiva digitaalse kultuuriteenuste turuni, on eriti Euroopa ääreala väikeriigi seisukohast oluline käsitleda seda arengut samas võtmes. Näiteks kas geoblokeerimise piiramine võib tähendada, et sel ühtsel tarbijaturul võib kujuneda välja samuti oligopoolne struktuur ja milline oleks selle mõju liikmesriikide omakultuuri taastootvatele süsteemidele ning seega Euroopa kultuurilisele mitmekesisusele? Eesti meediaettevõtted kannatavad juba praegu reklaamitulude väljaliikumise tõttu, kuid probleem kasvab, kui Euroopa turgu valitsevad ettevõtted hakkavad kokku ostma eksklusiivseid litsentse, mis ei võimaldaks väikeriikide meediaorganisatsioonidel enam rahvusvahelisel turul edukalt konkureerida ja seega rahvuslikku meediaruumi tulemuslikult kureerida.

Välja on pakutud, et Eesti peaks neid ohte ja vajalikke regulatiivseid vastusamme samuti tunnistama. Sellised sammud võiks olla rahvusvahelistele suur-

ettevõtetele seatav kohustus investeerida uue Euroopa originaalsisu loomesse või ka maksta liikmesriikide turgudel teenitava tulu pealt makse nii, et see raha läheks neis riikides uue oma kultuuri- ja keeleruumi rikastava sisu – filmide, telesarjade, aga ka kvaliteetajakirjanduse vms – tootmisse. Samuti on palju arutletud võimaluse üle, et valitsevad veebiplatvormid, nagu Netflix või Amazon, hakkaksid Euroopa päritolu sisu, ka väiksematest riikidest pärit sisu, eraldi esile tõstma. Euroopa Komisjon ongi juba sellistele võimalustele osutanud uues audiovisuaalmeediateenuste direktiivi eelnõus (2016) ja liikmesriikidele sellise võimaluse välja pakkunud.

Eestis on ametkondlik mõttevahetus olnud komisjoni ideede üle skeptiline. Siiski on tegu eesti kultuuri arengut digiajastul oluliselt mõjutavate regulatiivsete sammudega, mis võiksid kaasa aidata omakultuuri ja meediasüsteemi kestlikkusele avatud maailmas. Seetõttu oleks põhjust pidada asjakohaseid arutelusid edaspidi seniselt laiemalt.

Kokkuvõte

Eesti digikultuuri lähimineviku, oleviku ja eeldatava tuleviku analüüsist selgub, et valdkonnale tuleb rohkem tähelepanu pöörata. Digikultuuri arengul on suur potentsiaal, mis hõlmab nii kultuuri väljendusvormide mitmekesisust, kultuurile laiemat juurdepääsu parandamist ning osalus- ja dialoogivormide kultuuri tasakaalustatuma arengu võimaldamist. Samuti on see tõhus vahend Eesti ja tema väliskogukondade ühendamiseks ning erineva keele- ja kultuuritaustaga inimeste lõimimisel Eestis, näiteks uut laadi mänguliste õppematerjalide abil. Digitaalsel loomemajandusel on oluline võime panustada majandusarengusse ja Eesti tutvustamise maailmas. Kuid arenguruumi on veel piisavalt: valdkondlikud poliitikameetmed on olnud piiratud ja ebajärjekindlad; rahvusvahelises poliitikakujunduses ei arvestata valdkonna erihuvidega, loomemajanduse tugimeetodid on vähesüsteemsed.

Mis peaks muutuma ja millised võiksid olla selleks vajalikud sammud? Vajaduse väljaselgitamiseks oleks vaja laiemat arutelu. Küsimus on, milliseid digitaalseid avalikke teenuseid riik kultuuri puhul soovib, millist tuge vajab selles vallas erasektor ja kuidas on vaja koordineerida innovatsioonisüsteemi, millised peaksid olema toetused uuenduslike digitaalsete kultuuri- ja kunstivormide esiletõusuks, mis aitaks muuta digitaalsed loomevormid osaluskeskseks, kõigile kodanikele avatud kultuurivormiks ning kuidas saaksid need võimalused kättesaadavaks kõikidele eestlastele, ükskõik millises maailma otsas nad elavad. Aruteluteema on ka avalike kultuuriasutuste ülesannete läbivaatamine ja vajadusel nende koordineeriva rolli suurendamine võrguajastu innovatsioonisüsteemides (Ibrus 2015). Oluline on nii-

samuti riigisisese tegevuse avalik kavandamine, võttes arvesse poliitikaeesmärkide ja normide arengut Euroopa Liidu tasandil.

Eeldades aga, et Eesti saaks digikultuuri vallas pikemate sammudega edasi liikuda, oleks teiste riikide eeskujul paslik luua ka digikultuuri valdkonnas tegevust koordineeriv arenduskeskus, kuhu valdkondlik eriteadmine võiks koguneda. Arenduskeskus saaks digikultuuri arengut korraldada nii teabe vahendamise, tegevuse koordineerimise kui ka õigusega jagada riigi eest toetusi uuenduslike projektide teostamiseks.

Viidatud allikad

- Euroopa Komisjon (2010). Roheline raamat kultuuri- ja loome- majanduse potentsiaali rakendamise kohta. (KOM(2010) 183 lõplik). Brüssel: Euroopa Komisjon. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC0183&from=ET>.
- Euroopa Komisjon (2016). „Ettepanek: Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv, millega muudetakse direktiivi 2010/13/EL audiovisuaalmeedia teenuste osutamist käsitlevate liikmesriikide teatavate õigus- ja haldusnormide koordineerimise kohta, et võtta arvesse muutuvat turuolukorda.“ COM (2016) 287 lõplik. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016PC0287&from=EN>.
- Hjarvard, S. (2013). *The Mediatization of Culture and Society*. Oxon: Routledge.
- Ibrus, I. (2015). The replacement of media policies with (media) entrepreneurship policies: A view from europe's periphery. *International Journal of Digital Television*, 6 (3), 311–318.
- Ibrus, I., Ojamaa, M. (2014). What Is the Cultural Function and Value of European Transmedia Independents? *International Journal of Communication*, 8, 2283–2300.
- Ibrus, I., Rohn, U. (2016). Sharing killed the AVMSD star: the impossibility of European audiovisual media regulation in the era of the sharing economy. *Internet Policy Review*, 5 (2), 1–16. doi: 10.14763/2016.2.419.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Landow, G. P. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Manovich, L. (2012). *Uue meedia keel*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia.
- Potts, J. (2011). *Creative Industries and Economic Evolution*. Cheltenham: Edward Elgar.