

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistalenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä: Bredenberg, T. (2018). Digitaalisen taiteen levitysalustat verkossa. Teoksessa Bredenberg, T. & Suonpää, J. (toim.) FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 105, 16-28.

URL: <http://julkaisut.tamk.fi/PDF-tiedostot-web/B/105-FAQ-Taiteen-digitaaliset-toimintaymparistot.pdf>

2.

Digitaalisen taiteen levi- tysalustat verkossa

Timo Bredenberg
Tampereen ammattikorkeakoulu

Johdanto

Verkossa on useita digitaaliselle taiteelle, verkkotaiteelle ja mediataiteelle suunnattuja alustoja: suoratoistopalveluita, online-gallerioita, nettiresidenssejä ja virtuaalimaailmoja. On syntynyt myös verkkotaiteen kokoelmia, joita kura-
toidaan ja ylläpidetään kuten fyysisen maailman kokoelmia. Esimerkiksi Rhi-
zomen Net Art Anthology on keskittynyt verkkotaiteen historian taltioimiseen.
Museot ja galleriat ovat digitaalisten taidemuotojen parissa työskentelevälle
vain yksi esityspaikka muiden joukossa.

Tämä artikkeli tarkastelee verkkoalustojen ja verkon luomia mahdollisuuksia
ansainnalle erityisesti verkossa työskentelevän uusmediataiteilijan näkökulmas-
ta. Millä tavoin verkossa voi levittää digitaalisessa muodossa olevaa taidetta?
Millä tavoin verkossa leviävällä taiteella voisi ansaita? Tarkastelen erityisesti
taide ja -kulttuurialoille suunnattuja verkkoalustoja, joissa digitaalinen jakelu
ja lisensointi nivoutuvat yhteen. Lisäksi nostan esille kaksi verkon mahdollista-
maa rahoitustapaa: joukkorahoituksen ja mikromaksut. Aihealue on rajauksesta
huolimatta varsin laaja. Niinpä esimerkiksi tuotelisensointi ja fyysisten tuotteid-
en verkkokauppa jäävät tarkastelun ulkopuolelle. Aiheesta on saatavilla tietoa
mm. Heikki Laanisen opinnäytetyössä Taidelisensointi - Kaupallisuutta taiteen
takana?

Verkkoon ja muihin digitaalisiin ympäristöihin siirtyessään taiteen tuotan-
torakenteissa ja yleisösuhteessa on tapahtunut useita muutoksia. Esittelemäni
taiteen verkkoalustat vaikuttavat olennaisesti taiteen sisältöihin jo esityskon-
tekstinsa vuoksi. Teoksen kokeminen museon puolijulkisessa tilassa on toisen-
lainen kokemus kuin teoksen katsominen älypuhelimien näytöltä kotisohvalla
löhöillessä. Esityskonteksti muuttuu mobiililaitteen kulkiessa käyttäjänsä muka-
na.

Mahdollinen rahoituksen muuttuminen asiantuntijalautakuntien arviointiin pohjautuvasta apurahajärjestelmästä joukkorahoituksen tai suoratoistopalveluiden yleisöltä kerättäviin maksuihin vaikuttaa todennäköisesti myös sisältöihin. Marginaalista verkkotaidetta soisi rahoitettavan aiempaa enemmän myös apurahoilla, vaikka verkkoalustat mahdollistavatkin taiteen esittämisen ja myymisen yleisöille pienillä välityskustannuksilla (etenkin jos tilannetta verrataan galleriamyyntiin).

Ansainnan kannalta digitaalisen tai digitaaliseen muotoon muunnetun taiteen merkittävä mahdollisuus on siirtyminen perinteisistä pienistä editioista rajattomiin kopioihin. Rajatut editiot syntyivät painotekniikan rajoitteista (painolaatan laatu heikkeni käytettäessä) mutta myöhemmin siitä tuli keinotekoinen menetelmä ylläpitää taiteen ainutlaatuisuuden auraa ja sen myötä korkeaa hintaa. Rajattomien editioiden mahdollistama ansaintalogiikka on toki kulkenut mukana taiteen historiassa aina antiikin ruukuista valokuvataiteeseen. Digitaaliset verkot ovat kuitenkin kiihdyttäneet jakelun nopeutta, madaltaneet jakelun kustannuksia ja kasvattaneet jakeluverkon maailmanlaajuisiksi. Uudet matlan latenssin verkkotekniikat ovat mahdollistaneet käytännössä reaaliaikaisen live-esitysten seuraamisen globaalisti. Samaan aikaan on syytä muistaa että verkko tavoittaa alle puolet maailman väestöstä (Internet World Stats, 2017).

Digitaalinen taide

1990-luvulla yleistyneen uusmediataiteen (new media art) sateenkaarikäsitteen alle paikantuu laaja kirjo eri taiteen ja digitaalisen kulttuurin traditioista muotoutuneita taidemuotoja: digitaalinen taide, verkkotaide, taidepelit, äänitaide, generatiiviset installaatiot ja live-visualisoinnit vain joitakin mainitakseni. Digitaalisuus ei kuitenkaan enää 2010-luvulla ole ollut riittävä keino rajata taidetta, kun lähes kaikista taidemuodoista on tullut ainakin jossain määrin digitaalisia. Perinteisillä työvälillä työskentelevät taiteilijat, kuten graafikot, maalarit ja kuvanveistäjät hakevat usein aiheensa Googlen kuvahaulla. Googlen hakualgoritmit muovaavat teosaiheiden syntymistä ja sen myötä teosten kuvakieltä.

Digitaalisuuden käsite kattaa monimutkaisen ilmiökokonaisuuden. Sen voidaan nähdä luovan erityisen digitaalisen kulttuurin. (Gere 2006, 14-15) Keskustelu digitaalisuudesta ja digitaalisesta kulttuurista oli erityisen vilkasta 1990-luvun

lopussa ja vuosituhanen vaihteessa. Digitaalinen kulttuuri ja digitaalinen taide ovat käsitteinä kuitenkin nykyisessä post digitaalisessa maailmassa turhan laveita. Digitaalinen teos voi olla esimerkiksi digitaaliseen muotoon siirretty äänite, videotiedosto, peli, kuvatiedosto tai 3d-malli. Toisin sanoen mikä tahansa objekti, jota voidaan jaella tiedostoina. Teknologialähtöinen määrittely auttaa konkretisoimaan muutoin hankalasti hahmotettavia digitaalisen taiteen ansaintalogiikoita ja hahmottamaan mitä taiteesta ylipäätään voidaan digitalisoida.

Eri teokset ja taidemuodot vaativat vaihtuvien yleisöpohjien ja teknisten rajoitteiden vuoksi omat levitysalustansa ja -kanavansa sekä omat tuotantorakenteet ja ansaintalogiikan. On mahdotonta muotoilla kaikenkattavaa opasta digitaalisen taiteen ansainnalle. Kunkin taiteilijan on sovellettava tarjottuja alustoja ja malleja omia tarpeitaan silmällä pitäen.

Digitaalisen verkkojakelun alustoja

Taideuran alkuvaiheessa on käytännöllistä hyödyntää verkon valmiita jakelualustoja. Näiden etuna ovat etenkin valmiit yleisöpohjat sekä helppokäyttöisyys. Kaikkia teknisiä ratkaisuja ei tarvitse toteuttaa itse alusta alkaen. On myös helpompaa laittaa omia teoksia myyntiin kun kohdeyleisö on selvillä.

Digitaalisten teosten jakelu voi tapahtua suoratoistona (streaming) tai tiedoston jakeluna. Pyrkimyksiä soveltaa suoratoistopalvelumalleja taiteen jakelussa on useita. Videotheque on suoratoistopalvelu erityisesti videotaiteelle. Tilaajan näkökulmasta palvelu toimii tilausmallilla (subscription model), jossa hän maksaa kuukausimaksua (vrt. Spotify, Netflix jne.) ja saa sitä vastaan toistaa palvelussa olevia videoteoksia medialaitteissaan. Palvelun taiteilijat on kuratoitu ja heille maksetaan rojaltituloja teosten toistokertojen mukaan. Lisenssisopimus solmitaan vuodeksi kerrallaan. Videotheque mainitsee sivuillaan maksavansa huomattavan osuuden taiteilijoille, mutta ei kerro tarkemmin korvauksen suuruutta. Taiteilija säilyttää palvelussa tekijänoikeudet teokseen mutta ei voi rajata esimerkiksi teoksen esityspaikkaa. (<http://www.videothequeartstream.com/faq>)

Artcast puolestaan keskittyy maalauksista tehtyjen digitaalisten reproduktioiden suoratoistoon näytöissä ja mobiililaitteiden ruuduilla. Palvelussa on saat-

avilla myös valokuvataidetta. Artcastin asiakkaina on sairaaloita, lentoyhtiöitä ja matkailualan yrityksiä. Taiteilijaksi voi hakeutua sivustolla olevan lomakkeen kautta. Sivustolta ei löydy tietoa korvauksista vaan ne sovitaan sopimusta tehdessä. Taiteilija säilyttää tekijänoikeudet teoksiinsa. (<http://artcast.tv/wp-content/uploads/2017/03/Artcast-Featured-Artists.pdf>)

Daata Editions palvelun kautta voi ostaa erityisesti uuden sukupolven video ja äänitaidetta (<https://daata-editions.com/info/about>). Daata Editions toisintaa perinteisiä taidemaailman toimintatapoja: sen listoilla on rajattu joukko taiteilijoita, se toimii yhteistyössä vakiintuneiden kuraattoreiden ja taideorganisaatioiden kanssa ja rajattomien kopioiden sijaan turvautuu pieniin editioihin.

Kuten edellä mainituista esimerkeistä huomataan verkkoalustat eivät ole poistaneet välittäjätahojen osuutta taiteellisen laadun arvioinnissa. Asiantuntijalähtöinen taiteen määrittely elää vahvana. Myös perinteiset instituutiot ostavat asiantuntijuutta alustoilta. Esimerkiksi Nykytaiteen museo Kiasma osti Daata Editionsilta teoksia ARS17 verkkonäyttelyä varten (<http://www.kiasma.fi/en/collections/new-works-for-collections/>).

Suuret ohjelmistoalan yritykset kuten Adobe houkuttelevat luovan alan toimijoita omien maksullisten ohjelmistojensa käyttäjiksi tarjoamalla näiden rinnalla ilmaisia showcase- ja portfoliopalveluita. Adoben Behance yhdistää portfolio- ja työnhakupalvelut sekä sosiaalisen median. Kirjoittamishetkellä yksikään suomalainen työnantaja ei tosin ilmoittanut avoimista työpaikoista sivustolla. Behance perustuu käyttäjien keskinäiselle arvioinnille sosiaalisen median toimintatapojen mukaisesti. Muita portfolioihin keskittyviä alustoja ovat mm. Works.io ja Saatchi art.

Verkkoalustoja syntyy ja häviää jatkuvasti. Toimintaympäristön muuttuminen edellyttää teknisten taitojen uudelleen opettelua ja sisältöjen muokkaamista kullekin alustalle sopivaksi. Jää nähtäväksi miten kestäviä edellä mainituista alustoista ja niiden rahoitusmalleista kehittyä ja miten lukuisat alustat tavoittavat yleisönsä. Palveluista ainakin Artcast on saavuttanut laajan asiakaspohjan (<http://artcast.tv/distribution/>).

Sisällöntuottajan näkökulmasta on haastavaa, että etenkin suuret verkkoalustat

ovat jo tulvillaan sisältöjä. Kilpailu alustoilla on kovaa ja ilman markkinointia erinomaiset sisällöt hukkuvat helposti. Myös alustat kilpailevat keskenään. Nuoren taiteilijan kannattaa kokeilla useita alustoja ja tutkia mitkä jakelualustat tukevat parhaiten teosta. On syytä selvittää missä teosten yleisöt liikkuvat. Lisenssiehdot ja rojalit on usein määritelty ennalta mikä helpottaa vertailua. Mikäli palvelussa ei ole ehtoja esillä, ne on syytä saada kirjallisena ennen sopimuksen hyväksymistä.

Lisensointi

Immateriaalioikeuksien ja lisensoinnin hallinta ovat tärkeitä osaamisalueita erityisesti verkkoympäristöissä toimittaessa. Digitaalisia sisältöjä on helppo kopioida ja muuntaa, jolloin niiden metadata (tekijätiedot jne.) häviää herkästi. Tekijätietojen säilyminen on tekijänoikeuden toteutumiselle keskeistä oli kyseessä kaupallinen tai ei-kaupallinen käyttö.

Lisensointi ei ole yksiselitteinen käsite vaan esiintyy hieman eri merkityksissä eri yhteyksissä. Tuotelisensoinnin yhteydessä lisensoinnin ymmärretään olevan markkinointia, jonka avulla kasvatetaan teoksen tunnettavuutta ja ansaitaan rojalit-tuloja (Laaninen 2014, 40). Usein lisensoinnilla pyritään nimenomaan kaupallisen käytön rajoittamiseen kun esimerkiksi halutaan turvata jonkin yhteisresurssin (commons) säilyminen.

Lisensointi on käyttöoikeuden lainaamista sopimuksen pohjalta. Oikeuksien omistaja (licensee) lainaa käyttöoikeuden lisenssinhaltijalle. (Uusi-Rauva 2017, 3) Karkeasti lisenssit voidaan jakaa rajoitetun käyttöoikeuden lisensseihin ja vapaampiin lisensseihin. Rajoitetun käyttöoikeuden lisensseillä voidaan rajoittaa mm. kopioiden ja käyttäjien määrää, käyttötarkoitusta, käyttöaikaa ja käyttöpaikkaa (<https://wiki.aalto.fi/pages/viewpage.action?pageId=56199993>).

Vapaamat lisenssit

Vapaammilla lisensseillä viitataan esimerkiksi Creative commons -lisensseihin (CC).

Myös vapaammissa lisenssiehdoissa lähdetään siitä olettamasta, että tekijällä on yksinoikeus määrätä teoksestaan ja sen taloudellisesta hyödyntämisestä. Id-

eana on se, että tekijänoikeudella suojattuun kohteeseen luovutetaan hieman normaalia lisenssisopimusta laajempi käyttöoikeus. (<https://wiki.aalto.fi/display/copyright/4.+Creative+Commons+-+lisenssit>)

CC-lisenssit sisältävät sekä yleiset että erityiset ehdot. Yleiset ehdot toimivat samalla eräänlaisena pohjalisenssinä (peruslisenssi), joka antaa valittavina olevista CC-lisensseistä käyttäjälle laajimmat oikeudet. (<https://wiki.aalto.fi/display/copyright/4.+Creative+Commons+-+lisenssit>) Erityisiä ehtoja lisäämällä lisenssin antaja voi säädellä haluamiaan rajoitteita lisenssiin. Lisenssin luomista on helpotettu creativecommons.org sivuston verkkosovelluksella, joka ohjaa lisenssin valinnassa.

Vapaammat lisenssit voivat nopeuttaa teoksen leviämistä verkossa ja auttaa etenkin aloittelevaa tekijää tavoittamaan uusia yleisöjä ja saamaan näkyvyyttä. Vapaampien lisenssien käyttäjät luottavat että osa heidän yleisöstään haluaa tukea luovaa työtä esimerkiksi lahjoituksina tai ostamalla teoksen fyysisen kopion. Verkkonäkyvyyden myötä taiteilija voi saada tuloja myös asiantuntijatehtävistä, esiintymispalkkioista ja teoksen esityskorvauksista. Ansainta rakennetaan palveluista teoksen tai taideprojektin ympärille. Samaa mallia hyödynnetään kaupallisessa toiminnassa laajemminkin. Verkkonäkyvyyden tai symbolisen pääoman varassa ei voi elää. On tunnistettava tilanteet, joissa on ilmaistyön tai hyväksikäytön riski. On myös paikannettavana tulonlähteet, joista ansainta koostuu.

Apua lisensointiin

Taiteilija voi myös luovuttaa oikeuden hallinnoida lisensointia esimerkiksi Kuvastolle. Kuvasto on visuaalisen alan taiteilijoiden tekijänoikeusjärjestö, jonka keräämät tekijänoikeuskorvaukset tilitetään kuvataiteilijoille ja oikeudenhaltijoille. Tilityksistä vähennetään hallintokuluprosentti, jolla katetaan Kuvaston toiminnan kulut. (<http://kuvasto.fi/tietoa-kuvastosta/>) Kuvaston sopimus edellyttää kirjallista ilmoitusta rinnakkaissopimuksista. Tämä pätee myös verkkoympäristöihin. (http://kuvasto.fi/hallinta/wp-content/uploads/2014/12/Kuvasto-ry-asiakassopimus_final.pdf) Agentin ja lakimiehen palvelut voivat olla tarpeen lisensoinnin kasvaessa merkittäväksi tulonlähteeksi.

Lisenssi- ja lisensointiosaamisen lisäksi sopimuskäytäntöjen hallinta auttaa hahmottamaan ansaintaa. Sopimus takaa lakisuojan ja selkeyttää ansaintamallia. Luoville aloille soveltuvia sopimusmalleja on saatavilla mm. taiteilijaseurojen ja taideyliopistojen tietopankeista. Myös taiteilijaseurojen lakimiehet neuvovat tarvittaessa sopimusasioissa. Yleisempää taiteilijoille hyödyllistä tietoa immateriaalioikeuksien suojaamisesta on saatavilla esimerkiksi Teollisuustaitteen Liitto Ornamon sivuilta.

Joukkorahoitus

Joukkorahoituksella, josta puhutaan myös yhteisörahoituksena tai vertaisrahoituksena tarkoitetaan rahoitusmallia, jossa projekti rahoitetaan yhteisöltä tai yleisöltä kerättävillä summilla. Erityisesti verkkopalveluiden varaan rakentuva joukkorahoitus on noussut merkittäväksi rahoitustavaksi myös taide ja kulttuuri-alalla.

Joukkorahoituksessa ei sinällään ole mitään uutta. Kun ostaja maksaa tuotteen jo ennen sen valmistumista on rahoitusmallina tunnettu varsin pitkään. Marginaalisten taidemuotojen näkökulmasta on kuitenkin huomattavaa että verkossa on mahdollista tavoittaa pienet maantieteellisesti hajautuneet yleisöt.

Taiteen edistämiskeskuksen (Taike) Pirkanmaan toimipiste ja Suomen Kulttuurirahaston (SKR) Pirkanmaan rahasto järjestivät yhteistyössä Luovien alojen rahoitusseminaarin Tampereella 24.1.2017. Joukkorahoitusta koskevissa puheenvuoroissa korostui että joukkorahoitus soveltuu etenkin ideoiden testaamiseen eräänlaisena starttirahana. Projektiluontoisuutensa vuoksi sitä voi olla hankala soveltaa pitkäjänteiseen työskentelyyn. Suomessa lahjoituksia voi nykyisin kerätä ainoastaan rekisteröity yhdistys, jolla on poliisihallituksen myöntämä rahankeräyslupa. Tästä syystä joukkorahoitusta käyttävän on annettava aina jotakin vastineeksi rahoittajille. Joukkorahoituksella saatavat tulot ovat veronalaisia. Tämä tulee huomioida jo joukkorahoituskampanjaa suunniteltaessa.

Joukkorahoituskampanjoiden suunnitteluun on saatavilla apua mm. Mesenaatti.me verkkopalvelusta. Mesenaatti.me on suomalainen vastikepohjainen

joukkorahoituslupaa ja tukee siten hyvin erityisesti suomessa toteutettavia projekteja. Mesenaatti.me palvelussa on myös kulttuurille oma osio.

Joukkorahoituslupaa valitessa kannattaa pohtia mikä alusta tukee projektin luonnetta parhaiten. Mitä palveluita mahdolliset yleisösi jo ennestään selailevat? Haluatko projektillesi rahoitusta ainoastaan kotimaasta vai olisiko paras tähdätä suoraan maailmalle?

Joukkorahoituksessa korostuu tekijän ja yleisön välinen suhde. Tuotantotyö lisääntyy merkittävästi kun taiteilijan on ylläpidettävä suhdetta yleisöön, sitoutettava, toimitettava vastikkeita jne. Yleisösuhteen ylläpitoon kuuluva aika on huomioitava osaksi tuotantoprosessia. Taiteilijoiden yhteistyötaitot ovat eduksi joukkorahoituksessa. Esimerkiksi yhteisötaiteen menetelmät ovat rakentuneet yhteisön ja taiteilijan välisen dialogin ympärille. Ainakin tältä osin taiteen traditiot antavat vahvan pohjan yhteisön huomioiville projekteille.

Joukkorahoitus herättää joukon kiinnostavia ja ajankohtaisia kysymyksiä. Miten käy taiteen yleisösuhteelle? Muuttuuko joukkorahoituksella tuotetun taiteen yleisösuhde välineelliseksi? Entä jättääkö joukkorahoitus riittävästi aikaa taiteen tekemiselle some-markkinoinnin ja -seurannan välillä? Toisaalta vahvan yleisösuhteen etu on että taiteen tekemisestä ja rahoituksesta tulee näkyvää yleisölle. Taiteeseen käytetyn työn määrä tulee perusteltua yleisölle jo rahoitusvaiheessa. Tämä puolestaan voi johtaa aiempaa laajempaan taide- ja kulttuuri-alan arvostukseen.

Mikromaksut

Mikromaksuilla (micropayment) tarkoitetaan erittäin pieniä maksuja, joiden tyyppillinen käyttöpaikka ovat olleet esimerkiksi verkkopelien sisäiset maksutoimitukset. Yleisiä mikromaksukohteita pelien lisäksi ovat blogit ja nettilehdet, jotka voivat myydä pääsylippuja vain tiettyihin artikkeleihin sen sijaan, että asiakas tilaa koko lehden tai pääsyn kaikkiin blogin artikkeleihin (Matero 2015, 7). Mikromaksut ovat tulleet mahdolliseksi välityskulujen pienennyttyä. Tulevaisuudessa mm. hajautettujen digitaalisten valuuttojen sekä lohkoketju- (blockchain) tai hashgraph -teknologioiden yleistymisen voi mahdollistaa välityskulujen pienenemisen entisestään.

Flattr (<https://flattr.com/>) on internetin sisällöntuottajille ja rahoittajille tarkoitettu mikromaksuja välittävä palvelu. Mikromaksut kerätään kuukausittain käyttäjiltä, jotka hallinnoivat tilaustaan Flattr-verkkopalvelun kautta. Käyttäjä määrittelee itselleen kuukausittaisen budjetin. Flattr seuraa käyttäjän aktiivisuutta Flattria hyödyntävillä verkkosivuilla ja jakaa lahjoitussumman sivustojen kesken.

Mikäli Flattr onnistuu keräämään verkon ilmaisiin sisältöihin tottuneita käyttäjiä palveluunsa se voisi tervehdyttää verkon sisällöntuotantoa. Yhdistämällä tilaajamalli ja mikromaksut olisi mahdollista taata myös rahoituksen jatkuvuus. Joukkorahoituksen tavoin sisällöntuottajalta vaaditaan sisällöntuotannon lisäksi aktiivista yhteyksien ylläpitoa yhteisöön, jonka käyttämä aika sisältöjen parissa on rahoituksen jatkuvuuden elinehto.

Yhteenveto

Luovan työn rahoitus muodostuu jatkossakin silppumaisesti eri kanavista sillä joukkorahoitus, mikromaksut, apurahat, teosmyynti, näyttelykorvaukset, luentopalkkiot sekä muut palvelut harvoin tuottavat riittävää ansaintaa yksinään. Edellä esiteltyjä palveluita ja niiden mahdollistamia ansaintamalleja kannattaa hyödyntää projektikohtaisesti.

Verkkoalustojen varaan rakentuva rahoitus edellyttää että tulot kerätään jatkuvana virtana useasta lähteestä sisällöntuotannon aikana. Jotta sisällöntuotanto ylipäättään olisi mahdollista tarvitaan alkuinvestointeja digitaalisiin työvälineisiin. Tähän tarvitaan joukkorahoitusta ja apurahoja, jotka tukevat myös ohjelmisto- ja laitehankintoja. Tulevaisuudessa joukkorahoitusmallit voivat toki kehittyä tukemaan myös pitkäjänteistä työskentelyä. Yksittäisen taiteilijan joukkorahoitusta hankaloittaa se että he eivät voi edelleenkään kerätä lahjoituksia Suomessa. Joukkorahoituksessa tekijän tulee antaa vastikkeita, joka puolestaan edellyttää logistiikan hallintaa.

Apurahojen osalta projektityöskentelytukien rinnalle tarvittaisiin pitkäjänteisempiä tukimuotoja. Nykyinen apurahajärjestelmä ei tue riittävällä tavalla verkkoon toteutettavia projekteja vaikka mm. AVEKilla on tukia digitaalisiin pääte-

laitteisiin soveltuvien uusien audiovisuaalisten tai muiden kulttuurisisältöjen tuotekehitykseen (http://www.kopiosto.fi/avek/tuen_hakeminen/digidemo/fi_FI/digidemo_yleista/).

Edellä mainitsemistani verkkopalveluista ainoastaan koko verkon sisällöntuotannon rahoitusmalleja uudistava Flattr mahdollistaisi pitkäjänteisen työskentelyn verkossa. Palvelun yleistyminen vaatii kuitenkin yleistä ajattelutapojen muutosta. Verkon käyttäjät odottavat edelleen saavansa sisällöt ilmaiseksi. Näennäisesti ilmaisten sisältöjen hintana ovat mainosbannerit, klikkien kalastelu-otsikot ja sisältöjen tason heikentyminen.

Digitaalisen myynnin ja levityksen kannalta taiteen haasteena on useimmiten pienet yleisömäärät ja siten korkeaksi muodostuvat hinnat. Rajatuista editioista pitäisi siirtyä rajattomiin kopioihin, jotta taiteen ansaintamahdollisuudet ja näkyvyys paranisivat verkossa. Esimerkiksi musiikki- ja pelialan kasvu verkossa on ollut mahdollista pienten rajakustannusten ansiosta (rajakustannus tarkoittaa kopion valmistamisesta aiheutuvia kuluja). Tämä toki muuttaa merkittävästi myös taiteen luonnetta.

Välittäjätahot määrittelevät taiteellisen laadun useissa taiteilijoille suunnatuissa verkkoalustoissa. Taiteen verkkopalveluissa ei pelialan tavoin luoteta yleisö- tai käyttäjälähtöiseen arviointiin. Monissa taiteilijoille suunnatuissa verkkoalustoissa jää myös epäselväksi taiteilijalle myönnettävän korvauksen suuruus. Rahoitusta tulisi ohjata myös taiteilijoiden omistamien verkkopalveluiden kehittämiseen, jotta esimerkiksi taiteilijoiden rojaltituloja saataisiin kasvatettua ja välityskuluja pienennettyä. Vertaisverkkojen (peer-to-peer network) ja hajautettujen autonomisten organisaatioiden (distributed autonomous organization) tuomia mahdollisuuksia ei olla hyödynnetty riittävästi taidekentällä. Suomen taidekenttä on taiteilijavetoista. Tämä olisi hyvä pohja vertaisverkoille rakentuvien palveluiden kehittämiseen.

Myös kuvataidekoulutuksessa tulisi olla tilaa taiteen ja teknologian kehitystyölle. Yhteistyötä tulisi tehdä digitaalisen jakelun osalta erityisesti pelialan koulutuksen ja pienten toimijoiden kanssa. Esimerkiksi indie- ja taidepelien jakelun osaaminen olisi syytä saattaa laajemmin digitaalisten taiteiden käyttöön.

Digitalisaation muovatessa yhteiskuntaa ja tuotantorakenteita kiihtyvällä tahdilla unohtuvat helposti taiteen pitkäaikaiset vaikutukset. Tulisi muistaa että taide on aina toiminut digitaalisten innovaatioiden yhtenä alkuun panevana voimana. Taiteen elinvoimaisuus ja uudistumiskyky ovat kummuneet eräänlaisesta tulosvastuuttomuudesta. Nekin taiteelliset menetelmät ja välineet, jotka näyttävät nyt auttamattomasti vanhentuneilta kätkevät sisäänsä ratkaisuja ennen kaikkea post digitaalisen ajan haasteisiin.

Lähteet

Daata Editions. About <https://daata-editions.com/info/about> (luettu: elokuu 2017)

DigiDemo-ohjelman avustukset. URL http://www.kopiosto.fi/avek/tuen_hakemisen/digidemo/fi_FI/digidemo_yleista/ (luettu: elokuu 2017)

Gere, Charlie. (2006) Digitaalinen kulttuuri. Turku: FAROS/EETOS.

Internet World Stats. World Internet Users and 2017 Population Stats. URL <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (luettu: elokuu 2017)

Kiasma. New works for the collections. <http://www.kiasma.fi/en/collections/new-works-for-collections/> (luettu: elokuu 2017)

Kuvasto. Tietoa Kuvastosta. URL <http://kuvasto.fi/tietoa-kuvastosta/> (luettu: elokuu 2017)

Kuvasto. Kuvasto ry asiakassopimus. URL http://kuvasto.fi/hallinta/wp-content/uploads/2014/12/Kuvasto-ry-asiakassopimus_final.pdf

Laaninen, Heikki (2014) Taidelisensointi - Kaupallisuutta taiteen takana? Pori: Aalto Yliopisto, Taiteen laitos, Creative Business Management.

Matero, Sami (2015) Mikromaksut unity-pelikehitysympäristössä.
Oulu: Oulun Ammattikorkeakoulu, Tietotekniikan koulutusohjelma. URL
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99441/Matero_Sami.pdf (luet-
tu: elokuu 2017)

Taideyliopistojen tekijänoikeuspalvelu:

Creative Commons - lisenssit URL [https://wiki.aalto.fi/display/copy-
right/4.+Creative+Commons+-+lisenssit](https://wiki.aalto.fi/display/copy-right/4.+Creative+Commons+-+lisenssit)

Rajoitetun käyttöoikeuden lisenssit URL [https://wiki.aalto.fi/pages/viewpage.
action?pageId=56199993](https://wiki.aalto.fi/pages/viewpage.action?pageId=56199993)

(luettu: elokuu 2017)

Uusi-Rauva, Kati (2017) TaideART Luovien tuotteiden ja sisältöjen lisensointi:
Kumppanien avulla laajempaa näkyvyyttä ja liiketoimintaa. Esitys Mediapolis
15.2.2017

Videothèque Art Stream. FAQS URL [http://www.videothequeartstream.com/
faq](http://www.videothequeartstream.com/faq) (luettu: elokuu 2017)

Kirjallisuus

ArtCast. URL <http://artcast.tv/> (luettu: elokuu 2017)

Daata Editions. URL <https://daata-editions.com> (luettu: elokuu 2017)

Hokkanen, Matti Sakari (2007) Musiikin digitaalinen jakelu. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/19128/URN_NBN_fi_jyu-200811035849.pdf?sequence=1 (luettu: elokuu 2017)

Kemppainen, Jaakko (2016) Marginaalista valtavirraksi - indie-pelien vuosikymmen.

URL <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/marginaalista-valtavirraksi-indie-pelien-vuosikymmen> (luettu: elokuu 2017)

Mattila, Anni Onnistunut joukkorahoituskampanja. URL <https://mesenaatti.me/onnistunut-joukkorahoituskampanja/> (luettu: elokuu 2017)

Ornamo:

Muista suojata tavaramerkkisi! URL <https://www.ornamo.fi/fi/artikkeli/muista-suojata-tavaramerkkisi/>

IPR-strategia tuo kilpailuetua URL <https://www.ornamo.fi/fi/blogi/ipr-strategia-tuo-kilpailuetua/> (luettu: elokuu 2017)

Rhizome Net Art Anthology <https://anthology.rhizome.org/> (luettu: elokuu 2017)

Suomen Taiteilijaseura Sopimusmallit. URL <http://artists.fi/kategoria/kuinka-ela-kuvataiteella/sopimusmallit/> (luettu: elokuu 2017)

Taideyliopistojen tekijänoikeuspalvelu:

Sopimusesimerkkejä. URL <https://wiki.aalto.fi/pages/viewpage.action?pageId=62030491> (luettu: elokuu 2017)

Videothèque Art Stream URL <http://www.videothequeartstream.com>
