



## **(Uus)mediakulttuurin tutkimusta vai (uus)mediatiedettä? Ajankohtaisia kysymyksiä**

Frans Mäyrä  
FT, tutkimusjohtaja  
Hypermedialaboratorio/  
Games Research Lab

## **Mediakulttuurin muodonmuutos**

- Perinteinen kulttuurikäsite laajentunut korkeakulttuurista erilaisten kulttuurisuuksien suuntaan (alakulttuurisuus, osakulttuurisuus, monikulttuurisuus jne.)
- Median sosio-kulttuurinen merkitys kasvanut: sanomalehdistön, radion, elokuvan, television myötä tuli aiheelliseksi puhua mediakulttuurista
- Mediakulttuuri itsessään muutostilassa vuorovaikutteisten mediamuotojen ja niihin liittyvien käytäntöjen yleistymisen myötä

## Tieteentekemisen muodonmuutos

- Yliopistojen perinteisten perustehtävien (opetus ja tutkimus) rinnalle on noussut yhä voimakkaammin 'kolmas tehtävä', yhteiskunnallinen vaikuttavuus
- Liittyy myös yliopistolaitoksen rahoitusrakenteelliseen muutokseen ja tiedeinstituutioiden sisällölliseen murrokseen
- Ainelaitosten rinnalla yhä enemmän projektirahoituksella tehtävää monitieteistä ja/tai soveltavaa tutkimusta

## Tiedon ja kulttuurin murros

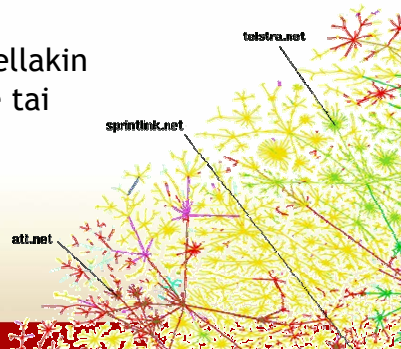
- Tieto on valtaa (Bacon), tieto on perusteltu tosi uskomus (Platon)
- Rationalismi, empirismi ja pragmatismi edustavat erilaisia asenteita tietoon
- Tiedeyliopistoissa kukin oppiala on perinteisesti valvonut ja määritellyt, mitä kyseisen alueen tieto on
- Tieto ja tietäminen ovat inhimillistä toimintaa (tiedonsosiologia) → kulttuurinen muutos mahdollista
- Ovatko tieteiden rajat murtumassa? Ovatko esim. netti, uusmedia ja informaatiojärjhdys tuottamassa uutta tietotilaa?

## Nettisukupolven kokemus: tiedon ja arvojen skitsofrenia?

- Justin Hall: "I have problems with categories." "Sure we won't all live like over-extended manic ecclectics, but there is little doubt that distinctions, departments, categories, these are breaking down due either to excruciating specificity, or useless intangibility." "Think multiculturalism. Everyone's story has validity." (*links.net*)

## Nouseva nettikulttuuri

- Monisäikeinen ilmiö
- Uusmedian akateeminen tutkimus on siirtynyt 'kyberavaruudesta' lähemmäksi erilaisten ihmisten arkea ja vapaa-aikaa
- Mutta on kysyttävä, onko netti todellakin muuttamassa meidän olemistamme tai elämistämme syvemmin?



## Moniäänisen verkon todellisuus

- Viestinnällinen, yhteiskunnallinen ja kulttuurinen ilmiö
- Ei yhtenäistä nettikulttuuria
- Ilmenee toisaalta uudentyyppisenä asenteena perinteisen kulttuurin ja sosiaalisen toiminnan käytäntöihin
- Toisaalta uusina toiminnan areenoina, käytäntöinä ja vuorovaikutusmalleina jotka olisivat mahdollisia ilman Internetiä

## Esimerkki: oppimisympäristöt

The screenshot shows a web browser window displaying a learning environment. The page title is "Esimerkki: oppimisympäristöt". The interface includes a navigation menu, a table of contents, a discussion forum, and a video player. The video player shows a scene from the movie "Team Ahma" with two men in suits. The discussion forum has several messages, including one from "Yhullinen vihti" and another from "Neljäs viikko". The video player has a caption: "JARNO AHMA ALPO KURKINEN".

## Esimerkki: nettipelit

- Neopet Popularity -  
(total pets in Neopia : 103,005,905)

Popularity | % Breakdown | By Country



1st Place - Shoyru  
7,746,568 created  
(7.52%)



2nd Place - Kacheek  
6,143,254 created  
(5.96%)



3rd Place - Loo  
5,839,300 created  
(5.67%)



4th - Lupe  
5,420,874 created  
(5.26%)



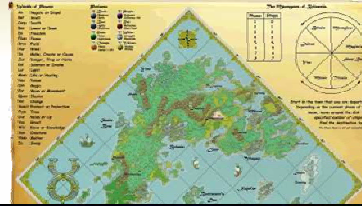
5th - Gelert  
4,777,393 created  
(4.64%)



6th - Uni  
4,436,860 created  
(4.31%)



7th - Ivi  
3,475,912 created  
(3.37%)



## Pelit ja pelikulttuurit

- Pelikulttuurit: pelien käyttöä ja merkitystä rakentavien yksilöiden ja ryhmien ajattelu- ja toimintamallit
- Yli 30-vuotinen historia 'digipelejä' johtanut paitsi lajityyppien syntymiseen myös aiemmin näkymättömien pelien nousuun tutkimuksen valokeilaan
- Eri lajityypeillä erilainen pelikokemus ja erityyppisten pelaajien rakentamaa pelikulttuuria



## Tutkimusalan identiteetti

- Uusmediatutkimus on klassinen väliinputoaja: liian teknistä humanistiseksi tieteeksi, liian ihmiskeskeistä ja 'pehmeää' tekniseksi tai luonnontieteeksi
- Tarvitaanko siis yksi 'uusmediatiede', joka kiteyttää alan perusluonteen: tutkimuskohteen, teorian, metodiikan ja käsitteistön?
- Haasteena 1) alueen nopea muutos, 2) monet erilaiset alueeseen liittyvät tutkimuskysymykset, 3) alalla työskentelevien tutkijoiden kirjava tieteenalatausta

## 'Tampereen malli': hypermedia

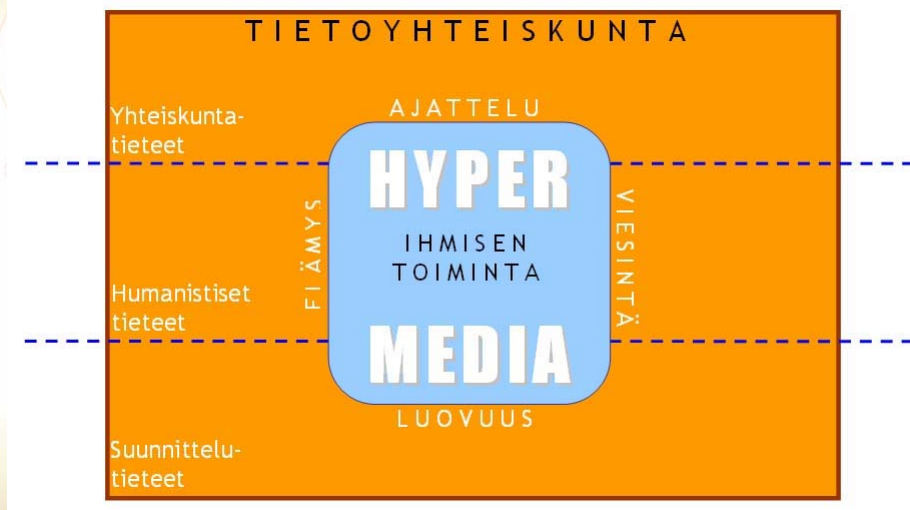
- Hypermedian ydinaines on johdettavissa sen luonteesta oppiaineena ja tutkimusalanana,
- jonka kohde on vuorovaikutteisen, multilineaarisen ja multimodaalisen median luonne, vaikutukset ja mahdollisuudet sosiaalisten ja yksilöllisten käytäntöjen ja kokemusten kannalta,
  - joka sijoittuu yhteiskuntatieteiden, humanististen tieteiden ja suunnittelutieteiden monitieteiseen rajapintaan, ja ...

## Tampereen malli: hypermedia (jatk.)

- joka tuottaa humanistis-yhteiskuntatieteellisin ja suunnittelutieteellisin metodein kohteestaan ymmärrystä,
- joka edistää uusien mediamuotojen perustutkimusta ja analyysiä, sekä on sovellettavissa hypermediapalvelujen ja -sovellusten käytännön suunnittelutyöhön.

(Ydinainesanalyysi 2003-2004)

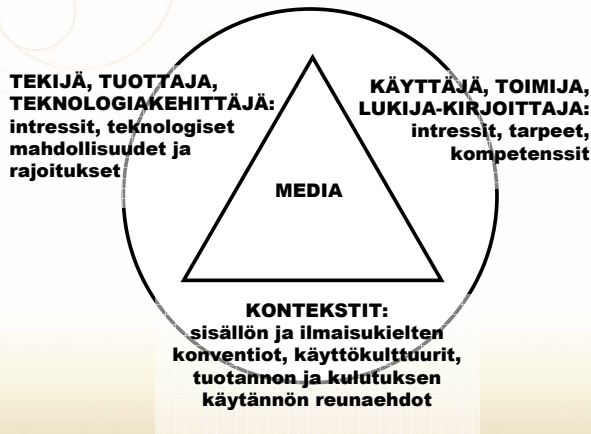
→ Tavoitteena sillanrakennus teorian ja käytännön, ihmistieteiden ja teknologian välillä



## Tiedonintressi

- On monia erilaisia tietokäsityksiä: idealistinen, empiristinen, rationalistinen, kulturalistinen
- Hypermediaa on mahdollista lähestyä eri näkökulmista; esim. idealisti voi tähdätä abstraktioon, teoreettiseen kiteytykseen kohteestaan, empiristi katsoa totuuden löytyvän vain käyttötapahtumien havainnoista, kulturalisti pyrkiä kyseenalaistamaan vallitsevat määrittely- ja käsitystavat
- Toiminta ('ajattelu', 'viestintä', 'elämys' ja 'luovuus') ovat ilmiöitä joita on haasteellista paikantaa empiirisesti → on syytä pohtia miten itse ymmärtää kohteensa

## Median kolmikenttä



- → On useita vaihtoehtoisia näkökulmia joista media  
a) näyttäytyy tietynlaisena tutkimuskohtena, b) sen tietyt ilmiöt tai ulottuvuudet näyttäytyvät erityisen merkittävänä

## Näkökulmien kolmijako

Hypermedia tutkimuskohteena on mahdollista hahmottaa kolmion eri sivujen suuntaan:

- ilmaisumahdollisuuksien ja teknologian kehittämisen haasteena
- käyttäjälähtöisen suunnittelun ja käyttäjätarpeiden, sekä median vastaanoton tutkimushaasteena
- suhteessa kulttuurin ja (tieto)yhteiskunnan laajempiin tutkimushaasteisiin.

## Metodinen kirjo

Lähestymistapoja:

- Huomio *hypermedian ominaisuuksiin*: lähiluku, rakenneanalyysi, käyttöliittymätutkimus jne.
- Huomio *hypermedian merkityksenäntoon*: reseptiotutkimus, vaikutustutkimus, kriittinen sisältöanalyysi, kulttuurintutkimus jne.
- Huomio *hypermedian käyttöön ja sen parissa tapahtuvaan toimintaan*: sosiologiset analyysit, psykologiset tai antropologiset menet. Käytettävyys laajempina mikrokulttuurisena ilmiönä.
- + Luonnontieteellis-teknologinen tutkimusote. Empiiriset koejärjestelyt. Teknologian kokeileva kehittäminen.
- + Suunnittelutieteellinen tutkimusote. Mediasisältöjen tutkiva kehittäminen
- + Hypermedia tiedonhankinnan kanavana ihmisistä, yhteiskunnasta, viestinnästä tai yhteisöllisyydestä tietoyhteiskunnassa

## Hypermediasta 'elomediaa'?

- Tutkimuksellisenä haasteena on tutkimuskohteen jatkuva muutos: ei staattisia objekteja jotka voi purkaa nimettyihin osiin, vaan vuorovaikutusprosesseja, joissa media *konkretisoituu* aina eri tavoin eri tilanteissa, eri käyttäjille
- Siirtymä hypermediasta *kybermediaan*: media ei vain tarjoa haarautumia, vaan alkaa saada toiminnallisuutta joka lähestyy osin autonomisuutta (tekoälyohjelmointi yms.)
- Media myös laajenee kulutuskohteesta viestinnän foorumeiksi, jopa 'elinympäristöksi' ja muistin tai kykyjemme laajentumiksi, jotka yhä syvemmin uudelleenmäärittävät omaa toimijuuttamme




## Johtopäätöksiä

- Hypermediaa (vuorovaikutteista uusmediaa) on mahdollista lähestyä sekä erityistieteiden spesifeistä näkökulmista, että tieteidenvälisen ja monitieteisen tutkimuksen keinoin
- Perinteisten tieteenalojen jo vakiinnutettua identiteettinsä, on uusmediatieteen ja tutkimuksen hedelmällisin mahdollisuus välittäjän ja yhdistäjän, uusien perspektiivien tarjoajan haasteellisella paikalla

**Hyper**  
MEDIALAB\*

Villkommen!

Status	
Stufe	1
Erfahrung	0
Gold	0



**Kiitokset**

Tampere University Hypermedia Laboratory [www.uta.fi/hyper/](http://www.uta.fi/hyper/)